



تعوا نككي
Let's talk

يارا

ماكسيموم
نص نص
ما شي

كالبنا

ماكسيموم
نص نص
ما شي

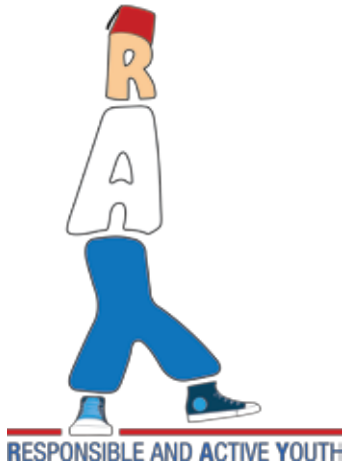
وليد

ايمان

ماكسيموم
نص نص
ما شي

يارا يفتسي كتير.

Yara often tends to forget things.



تعو نحكي Let's talk

لعبة عن تحويل النزاع
بين الأشخاص في لبنان

كتيب التعليمات

مقدمة

طوّرت "الجمعية اللبنانية للتربية والتنشئة" (ALEF) (ALEF -تحرّك من أجل حقوق الإنسان) منذ إنشائها عام ٢٠٠٦ خبرة كبيرة في العمل مع الشباب في لبنان على مسائل تتعلّق بحقوق الإنسان. وقد أطلقت جمعية ALEF ونفّذت العديد من المبادرات الناجحة القائمة على الشباب، منها مشروع "الشباب يبنون المصالحة" (Youth Building Reconciliation) بمرحلتيه الأولى والثانية، الذي ركّز على المصالحة وتحويل النزاع، فضلاً عن مشروع "الحقوق والواجبات والديمقراطية" (3D - Droits, Devoirs et Democratie) الذي نشر ثقافة حقوق الإنسان بين الشباب في ٨ مدارس وجامعات لبنانية.

تقدم جمعية ALEF لعبة مختبرة حول إشراك الشباب بنشاط في معالجة النزاعات بين الأشخاص من خلال أفكار عملية حول كيفية تمكينهم من معالجة تلك النزاعات على المستويين الشخصي والمجتمعي.

تقدّم هذه العدّة للشباب مهارات تحويلية لمعالجة النزاعات التي يواجهونها بطريقة سلمية. وقد تم تحضير لعبة "تعو نحكي" هذه من قبل المتطوعين الشباب في الجمعية.

دارين الحاج
المدير التنفيذي

تعووا نحكي
Let's talk

شكر خاص

يعود تصميم هذه اللعبة وابتكارها إلى المساهمة الكريمة لمؤسسي الجمعية وشركائها، وتودّ جمعية ALEF تقديم جزيل الشكر إلى الوكالة الكندية للتنمية الدولية (CIDA) عبر الصندوق الإقليمي لحقوق الإنسان وبناء السلام (INSAN) فضلاً عن الهيئة الألمانية للتعاون الدولي (GIZ) لما قدمته من دعم مالي وتقني خلال هذه المرحلة.

كما ترغب جمعية ALEF بشكر جميع الذين ساهموا في محتوى كتّيب الإرشادات هذا، بخاصة فريق التربية والانتشار في الجمعية السيد جان بول شامي (شارك في التأليف) والسيدة رانيا فزح والسيد كليمان كنج على تصميم الدليل.

وما كانت هذه اللعبة لتصبح حقيقة لولا تفاني فريق المتطوعين الشباب الأساسي وجهوده وابتكاراته: حسين عيتاني، فانيسا باسيل، ليلي بزري، ميرا ظاهر، رمزي مرهج، هبة شندب، سابين سركيس، برئاسة حسان كوسى (مسؤول المتطوعين).

كما نودّ ذكر المسؤولين الإداريين والمتطوعين وأعضاء المجتمعات المحلية الثلاثة لمساهمتهم الكبيرة ومشاركتهم في اختبار هذه اللعبة: جامعة بيروت العربية، ثانوية الروضة ونادي اليّمنة في منطقة الهرمل.

وأخيراً، نود أن نشكر برنامج نسيج لدعم مبادرات الشباب – جمعية Save the Children، الذي ساهم في تقديم مفاهيم دعم الشباب وممارساته عام ٢٠٠٦.

تعلموا
تحكي
Let's
talk

المحتويات

٥	معلومات أساسية
٧	لعبة "تعو نحكي" لعبة تدريبية على تحويل النزاعات بين الأشخاص
٨	ما هي "تعو نحكي"
٩	أهداف "تعو نحكي"
٩	أبرز المزايا
١٠	الأهداف التعليمية للعبة "تعو نحكي"
١٢	طريقة لعب "تعو نحكي"
٢٢	ما الذي يميّز هذه اللعبة عن غيرها من الألعاب؟
٢٤	تطبيق اللعبة في المجتمعات المحلية
٣٥	نصائح حول العمل مع الشباب على تحويل النزاع بين الأشخاص
٤٠	اللفظات المختصرة
٤٠	قائمة المراجع

تعووا نحكي
Let's talk

معلومات أساسية

يساهم التوتر والتعصب المتفشيين في المجتمع اللبناني في ظهور نزعة مستمرة نحو النزاع. أضيف إلى أن غياب المصالحة والانقسام السياسي الحاصل ولدا بيئة انعدام ثقة وكراهية، الأمر الذي ترك أثرا كبيرا في الشباب اللبناني. فقد عادت أعمال العنف والتوترات بين مجموعات طائفية مختلفة بالظهور مع وقوع العديد من الحوادث في الجامعات والمناطق الحساسة. ويكمن جزء من الحل في إشراك الشباب في إدارة التنوع وإدارة النزاع وبناء السلام وحقوق الإنسان. وعليه، أطلقت جمعية ALEF سلسلة من المشاريع، "الشباب يبنون المصالحة" التي نُفذت بين العامين ٢٠٠٧ و٢٠٠٩، تهدف إلى إنشاء آلية حوار وتفاهم متبادل بين الشباب اللبناني على تنوعه.

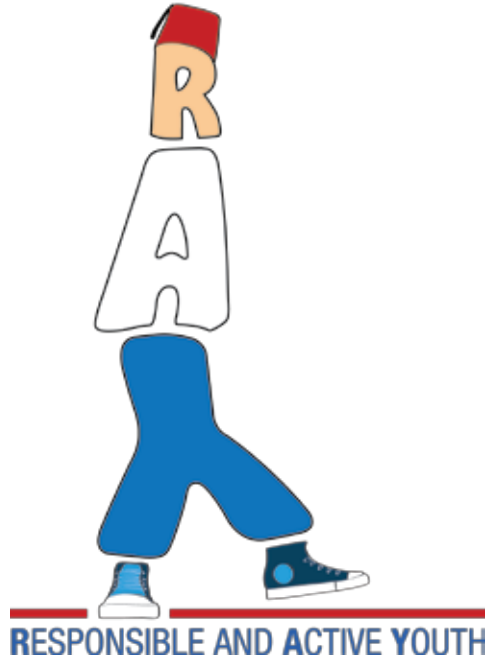
قام باختار هذه اللعبة وتصميمها وتطويرها المتطوعون الأساسيون في الجمعية وذلك في إطار مشروع الشباب المسؤول والنشط (RAY). يهدف هذا المشروع إلى حشد الشباب وتمكينهم وإتاحة الفرص أمامهم للتعرف إلى أنفسهم والآخرين ثم الانخراط في العمل مع مجتمعاتهم المحلية والتركيز على النزاعات بين الأشخاص. كما يهدف مشروع RAY إلى نشر ثقافة بناء السلام مع احترام حقوق الإنسان بين صفوف الشباب اللبناني من خلال التشديد على الشراكات البناءة بينهم ومجتمعاتهم المحلية.

إن الشباب مورد وقوة لا حدود لها يجب إطلاق العنان لها ودعمها لتنميتها بشكل كامل وذلك عبر الإصغاء إليهم وتأمين المساحات والوسائل التي تمكّنهم من اتخاذ القرارات والاختبار والقيادة.

توفر هذه اللعبة للمنظمات والمهنيين العاملين مع الشباب مروحة متنوعة من الممارسات والاستراتيجيات الجيدة المتعلقة بكيفية العمل مع الشباب كشركاء مع ضمان مشاركتهم الكاملة والمتساوية. وتخدم أيضاً كأداة تدريبية لتمكين الشباب حول كيفية التعامل بطريقة بناءة مع النزاعات بين الأشخاص.

"فلننشغ على العالم بأشعة السلام" هبة (متطوعة أساسية)

تعدوا
Let's
talk



ابتكر المتطوعون الأساسيون في جمعية ALEF شعار مشروع RAY. يمثّل "الطربوش" اللبناني التقليدي الإرث والثقافة اللبنانية، أما السروال الأزرق اللون المعاصر (الجينز) والحذاء من طراز "Converse" فيعكسان روح شباب اليوم. يُذكّرنا هذا الشعار أيضاً بالنزاعات التي قد تحدث أحياناً بين مختلف الأجيال. وقد صُمّم RAY لتجسيد ديناميكية الشباب.

تحدثنا
Let's
talk

”تعو نحكي“ أداة تدريبية على تحويل النزاع بين الأشخاص

د على الرغم من أن النزاعات ظاهرة طبيعية من ظواهر الحياة العادية، إلا أننا ما زلنا عاجزين عن معالجتها بطريقة فعالة وغالباً ما نفشل في منعها من التحول إلى نزاعات عنيفة. والسبب في ذلك سهل وبسيط: إننا نفتقر للموقف والمهارات والأدوات الصحيحة للتعامل معها بطريقة بناءة” – البروفيسور جوهانسن بورغنسن

في عالم يمكن فيه للشباب أن يكونوا ضحية العنف و/أو الجناة في آن، من المهمّ تحضيرهم لتحسين فهمهم للنزاعات وطريقة معالجتها من أجل منع تحولها إلى نزاعات عنيفة وبالتالي مدقّرة.

يساعد تدريب الشباب على ممارسات تحويل النزاعات في معالجة نزاعاتهم بطريقة بناءة دون اللجوء إلى العنف. بالتالي، ينعكس الأمر إيجابياً على مجتمعاتهم المحلية بتخفيفه من فرص تحوّل النزاعات بين الأشخاص إلى سيناريو عنيف ومعقد تساهم في تصعيده عوامل خارجية.

انطلاقاً من هذه الحاجة، طوّر المتطوعون الأساسيون في مشروع RAY أداة تساعد الشباب في معالجة النزاعات بطريقة مبتكرة ومسلية، لعبة ألواح RAY التي أطلقوا عليها اسم ”تعو نحكي“!

تحويل النزاع: يمكن أن يتم تحويل النزاعات عوضاً عن حلّها، مما يعني أنه بالإمكان تحويل النزاعات إلى أمر إيجابي ومفيد وجيّد. فعندما نستجيب بالصورة المناسبة للنزاع، نتقرب أكثر إلى أختنا الإنسان وننشئ علاقات أعمق وذات معنى أهمّ معه.

ما هي لعبة "تعو نحكي"؟

"تعو نحكي" هي لعبة ألواح مبتكرة تقوم على لعبة أدوار وتمارين محاكاة بسيناريوهات عديدة عن نزاعات بين الأشخاص. تحدث النزاعات الواردة في اللعبة في ٤ مجتمعات محلية محددة وهي المدرسة والجامعة والقرية وشنقة يتشاركها عدة أشخاص. يشارك في هذه اللعبة اثنين إلى أربعة لاعبين، وفقاً للأدوار المختارة في كل سيناريو. تتألف اللعبة من ٤ جولات يرد تفصيلها أدناه.

بالإضافة إلى السيناريوهات الأربعة الواردة أصلاً في اللعبة، يمكن توسيع لعبة "تعو نحكي" لتشمل سيناريوهات جديدة وفقاً لنموذج صياغة السيناريوهات (الوارد في الصفحة ٢٤)، وهي ميزة فريدة تتيح للاعبين الشباب تطوير سيناريوهاتهم الخاصة وتمثيلها انطلاقاً من نزاعات حقيقية حدثت في مجتمعاتهم المحلية.

يقول أفلاطون: " بإمكانك أن تعرف عن الشخص خلال ساعة لعب أكثر مما ستعرفه عنه خلال عام من التحدث...". بالإضافة إلى هذا، من خلال اللعب، لا يتسنى لنا فقط التعرف أكثر على الآخر بل أيضاً على أنفسنا بطريقة أفضل.



أهداف لعبة «تعو نحكي»

إن الهدف الأساسي لهذه اللعبة هو تمكين الشباب للتعامل مع النزاعات بين الأشخاص وداخل الجماعات ضمن مجتمعاتهم المحلية.

تهدف لعبة "تعو نحكي" إلى:

- تعريف الشباب إلى مهارات تحويل النزاعات بطريقة مسلية وتفاعلية.
- نشر ثقافة الحوار والتواصل البناء والأرضية المشتركة للعيش معًا.
- نشر مهارات تيسير النزاعات بين الشباب بالإضافة إلى خلق تعاطف كما وبناء العلاقات والإصغاء النشط ونبذ العنف والإبداع.

أبرز المزايا

لعبة "تعو نحكي" ...

- الديناميكية والتفاعلية والمساحة المخصصة للتفاوض التي يحصل فيها كل لاعب على عدد من الفرص للتفاوض مع اللاعبين الآخرين.
- استعمال اللهجة اللبنانية العامية وذلك بهدف خلق ترابط وتقارب ما بين سياق اللعبة ولهجة الحياة اليومية للاعبين.
- قائمة على أوضاع/سيناريوهات من الحياة اليومية التي تقوم هي الأخرى على تقييم الشباب لنزاعات حقيقية كل في مجتمعه المحلي.
- قابلية للتأقلم مع مختلف المجتمعات المحلية والمجموعات.

تطوّر هذه اللعبة مهارات الإصغاء النشط والمركز. وقد تم تصميمها بحيث يضطر اللاعبون إلى الإصغاء جيدًا والتواصل مع حاجات ومشاعر بعضهم البعض، فلا مجال للمقاطعة أو السيطرة على مجرى الحديث خاصة وأن فترة التحدث المسموح بها محدودة.

الأهداف التعليمية للعبة «تعو نحكي»

صُممت لعبة «تعو نحكي» لتؤمن المعرفة والمهارات والمواقف والسلوكيات المتعلقة بالنزاع لمن يلعبها.

بالنسبة إلى المعرفة

- فهم مفاهيم تحويل النزاع ومصطلحاته.
- فهم مختلف سمات الشخصيات وأنواع النزاعات.
- التعرف إلى ماهية تحويل النزاع وكيفية حدوثه.
- تحديد أنواع النزاعات ومختلف طرق مواجهتها.
- التعرف إلى الفارق بين الوضع والاهتمامات والحاجات.

بالنسبة إلى المهارات

- اكتساب المهارات للتفاعل مع أشخاص ذوي شخصيات نزاعية مختلفة.
- التعرف إلى كيفية التخفيف من النزاعات بين الأشخاص.
- تنمية "بُعد نظر خالٍ من الأحكام المسبقة" يقلل من افتراضاتنا خلال عملية المراقبة والفهم.
- الانتباه والوعي إلى مشاعر الآخر.
- القدرة على فهم ماضي الشخص واهتماماته وحاجاته وعلاقته بالنزاع.
- القدرة على رؤية الصورة الكبرى في النزاع ومن وجهة نظر مختلف الأطراف.
- وضع أنفسنا مكان الآخر.
- التفاوض ضمن إطار زمني محدود.
- التعاون لتحقيق هدف مشترك.
- التمرّن على مهارات التواصل وطرق إقناع الآخر.

يُفترض طوماس-
كيلمان أن لكل منا
نمط تفكير وردة فعل
وتصرّف مهيمن نلجئ
إليها عندما نواجه
نزاعاً؛
ثمة ه أنواع أو أنماط
لمواجهة النزاعات
وتتمتع جميعها

«علّمتني لعبة «تعو نحكي» أهمية الاهتمام بحاجات الآخرين وتلبيتها
وليس فقط حاجاتي الخاصة.» نادين (ثانوية الروضة)

”تعلمت أن عليّ الإصغاء بنشاط إلى الآخرين والتصرف بمنطق في حالات محددة. كانت أيام نشاطات المجتمع المحلي الثلاثة ممتعة وأتمنى لو استطعنا البقاء أسبوعين إضافيين.“ رنين (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

بالنسبة إلى المواقف

- تحفيز الفضولية لدى المشاركين للعودة إلى مجتمعاتهم المحلية واختبار المهارات المكتسبة حديثاً.
- تعزيز الاهتمام بتحويل النزاعات في حياتهم اليومية.
- الاستعداد للتفكير بالأطراف الأخرى وفهمها قبل الحكم عليها.
- زيادة نسبة التساهل مع الأشخاص وتقبّل أوضاعهم/ظروفهم أكثر.
- التركيز على العملية بحد ذاتها أكثر منه النتائج عند التعامل مع نزاع.
- السعي الدائم إلى الموازنة بين تحقيق الأهداف الشخصية والحفاظ على العلاقات.
- التفكير بعقلانية أكثر والتحلي بصبر أكبر.
- تجاهل الأفكار النمطية والتحيز.

”بعد أن شاركت بلعبة الألواح، أصبحت أراعي أكثر أفكار الآخر وآراءه في حين أنني لم أكن أكثر ث لهذا قبلاً. جعلتني افتراضات الآخر أفكر أكثر في ردة فعلي وكيفية التحكم بها.“ منى (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

بالنسبة إلى السلوكيات، سيتمكن الشباب من

- رصد النزاعات في مجتمعاتهم المحلية.
- تطوير سيناريوهات مرتبطة بتلك النزاعات بمساعدة المدرب/الموجه وضّمها إلى اللعبة.
- تغيير الروايات كلّ بحسب واقعه.
- ممارسة اللعبة مع العائلة/الأصدقاء/المدرسة/وغير ذلك وإشراك الشباب الآخرين.

”تعلمت أن مساهمتي في أي نزاع قد تكون أساسية لحل المشكلة. تعلمت أن أتحمّل المسؤولية أكثر.“ -حسن (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

طريقة لعب «تعو نحكي»

الخطوة الأولى

الخيار ١: أفضل إعداد للعبة هو طاولة مستديرة مع ٥ مقاعد، كأى لعبة ألواح أخرى؛ إثنين إلى أربعة لاعبين ومُيسّر. عدد اللاعبين: اثنين إلى أربعة لاعبين.



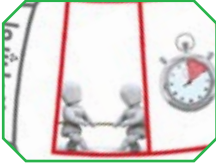
الخيار ٢ (للمدربين): عند العمل مع مجموعة من الشباب، يُنصح باستخدام لعبة الألواح بوضعية عمودية بتنسيقها الكبير لأن الأمر يساعد اللاعبين والجمهور في متابعة التطورات على اللوحة.



١. المعلومات الأساسية أولاً

- ١،١ يرحّب الميسّر باللعبين والجمهور.
- ١،٢ يرافق الميسّر كل لاعب إلى مكانه.
- ١،٣ يتأكد الميسّر من جلوس جمهور كل لاعب في المكان المخصص له.
- ١،٤ يشرح الميسّر قواعد اللعبة وخاناتها وعناصرها كما يلي:
 - ١،٤،١ "نقطة الانطلاق" - تشير إلى خانة الانطلاق التي يضع فيها جميع اللاعبين أحجارهم قبل انطلاق اللعبة.

١،٤،٢ خانة "فلنتفاوض!" - عند الوصول إلى هذه الخانة، يريح اللاعب ١٠ ثوانٍ من وقت التفاوض مع اللاعب الآخر الذي وصل إلى هذه الخانة. إذا وصل اللاعب إلى خانة التفاوض الخاصة به أو إلى خانة من خانتي التفاوض باللون الرمادي، عندها يحق له باختيار اللاعب الذي سيتفاوض معه. ثمّة ٤ خانّات تفاوض ملوّنة على اللوحة. (إضافة صورة لخانة تفاوض ملوّنة) وخانّات تفاوض باللون الرمادي.



"التفاوض محوريّ لتحويل النزاع إلى حالة إيجابية. قبل مشاركتي في مشروع RAY، كنت من النوع المتجنّب للنزاع، أما الآن فأواجه النزاع وأبدأ بالمفاوضة" - محمد (نادي اليمونة)

"المفاوضات والمحادثات هي ضرورية لتحويل النزاعات" - مايا (نادي اليمونة)



١,٤,٣ خانة **”ساعة التوقيت”**– عند الوصول إلى هذه الخانة، يتلقى اللاعب بطاقة عملة الوقت التي تمنحه **١٠ ثوانٍ** إضافية. يمكن استخدام الوقت فوراً أو جمعه ليتم استخدامه عندما يجد اللاعب ضرورة لذلك. **ثمّة ٤ خانات لساعة التوقيت** على اللوحة.

١,٤,٤ خانة **”العب أو ادفع”**– عند الوصول إلى هذه الخانة، على اللاعب إما أن يدفع بطاقة وقت واحدة أو يتشارك مع اللاعبين الآخرين معلومة أو قراراً من شأنه المساعدة في التخفيف من حدة النزاع أو تعزيز فرصة التحويل الإيجابي للنزاع. في الحالة الأخيرة، يفترض باللاعب بدء جملته كما يلي: **”أودّ مساعدة مجتمعنا المحلي في معالجة النزاع، لهذا سأنتشارك وإياكم المعلومة التالية...”**. **ثمّة ٤ خانات ”العب أو ادفع”** على اللوحة.

”ما أعجبني بهذه اللعبة هو دفعي إلى التواجد في وضع أجبر فيه على تقديم مساهمة إيجابية لحل النزاع. هذا الأمر يولد حسّاً بالمسؤولية في الحالات الواقعية حيث يتعيّن على جميع الأطراف الانخراط في عملية تحويل النزاع.” – جاد (ثانوية الروضة)



١,٤,٥ خانة **”المعلومات المفيدة”**– تمنح هذه الخانة اللاعب الذي يصل إليها بطاقة تحمل معلومة ذات صلة باللاعب الذي يملك خانة النصائح. إذا وصل لاعب إلى خانة المعلومات المفيدة التي يملكها، يحق له اختيار اللاعب الذي يرغب بالحصول على معلومات حوله. قد تكون هذه النصائح مفيدة لتحويل النزاع وللتفاوض. إذا وصل لاعب إلى خانة المعلومات المفيدة التي يملكها، فهو لا يتلقى شيئاً. وفي هذه الحالة فقط، تتحول الخانة إلى خانة فارغة. **ثمّة ٤ خانات معلومات مفيدة**. تتعلّق هذه المعلومات بالمواضيع التالية:

- ما يحبّه اللاعب أو لا يحبّه
- محرّكات اللاعب
- وقائع إضافية عن النزاع.

١,٤,٦ خانة **”وجهات النظر”**– عند الوصول إليها، على اللاعب الإفصاح عن وجهة نظره باللاعب الآخر الملائم (وفقاً للون) عبر البدء بالتصريح التالي: **”أعتقد أن (اللاعب الذي تم الوصول إلى الخانة التي يملكها) هو شخص (صفة) _____ لأنه _____”**. **ثمّة ٤ خانات وجهات النظر** على اللوحة. تتميز هذه الخانة عن غيرها من الخانات بتدوين الميسّر **لوجهات النظر** على لوحة النتائج.



talk

١,٤٧ خانة **”الجمهور“** – عند الوصول إلى هذه الخانة، يفتح الميسر المجال أمام جمهور اللاعب واللاعب نفسه للتفاعل لمدة دقيقة واحدة. من المتوقع أن يقدم الجمهور نصائح أو أفكارًا حول كيفية تقدّم اللاعب في اللعبة. ثمة **٣** **خانات الجمهور** على اللوحة.

١,٤٨ خانات **”مقياس الأهداف“** – يشير إلى درجة تحقيق الهدف الذي وضعه اللاعب لنفسه. ثمة **٣** درجات:

- **”لا شيء“** – إذا أنّ اللاعب يقدم تنازلات كبيرة أو يتجنب النزاع
- **”٥-٥“** – يلجئ اللاعب إلى تقديم تنازلات حتى وإن كان ذلك بنسبة ٢٠٪-٨٠٪
- **”الحد الأقصى“** – يحقق اللاعب الهدف الذي وضعه لنفسه في ورقة الأدوار

١,٤٩ **”مقياس العلاقات“** – يتمتّع كل لاعب بـ **٣** مستويات لعلاقاته مع اللاعبين الثلاثة الآخرين. يتم تحديد المستوى عبر وضع حجر في الخانة الملائمة للاعب المعني. أما المستويات فهي التالية:

- **علاقة سيئة**
- **علاقة متوسطة**
- **علاقة جيدة**

١,٤١٠ **”خط النهاية“** – يشير إلى نهاية الجولة.

١,٤١١ **”مساحات بطاقات التعريف“** – يضع كل لاعب بطاقة التعريف عنه (وفقًا لورقة الأدوار الخاصة باللعبة) في المساحة المخصصة لبطاقة التعريف. ثمة **٤** مساحات لبطاقات التعريف على اللوحة.

١,٤١٢ **”البطاقات“ و”الأوراق“**

- **بطاقات ”المعلومات“** – ثمة مجموعة بطاقات معلومات واحدة خاصة بكل لاعب. تم ترتيب المجموعات بالألوان وفقًا للون كل لاعب.
- **ورقة ”المشاعر والحاجات“** – ثمة ورقة مشاعر وحاجات واحدة مخصصة لكل لاعب. ترد في هذه الأوراق المشاعر عندما تتم تلبية الحاجات (المشاعر الإيجابية) وعندما لا تتم تلبية الحاجات (المشاعر السلبية). تسلط الورقة الضوء على بعض الحاجات الإنسانية المتفق عليها.



١,٤,٣ عناصر أخرى للعبة

• **عملات الوقت** - بطاقات صغيرة تقدم كل واحدة منها ١٠ ثوانٍ للاعب عند وصوله إلى خانة ساعة التوقيت. إنها العملة السائدة في هذه اللعبة.

• **الأحجار** - تحتوي اللعبة على الأحجار التالية:

• **٤ أحجار أساسية** (حجر واحد لكل لاعب): يحصل كل لاعب على حجر واحد بلون واحد (أزرق، أحمر، أصفر وأخضر). يستخدم اللاعب هذا الحجر للإشارة إلى مكانه في خانة اللوحة.

• **١٦ حجراً** (٤ أحجار لكل لاعب): يحصل كل لاعب على ٤ أحجار يستخدمها للإشارة إلى مستوى علاقته مع اللاعبين الثلاثة الآخرين ودرجة تحقيق هدفه الرئيسي.

• **النرد** - يرمي اللاعبون النرد، كل بدوره، لتحديد عدد الخانات التي سيحرّك حجره عليها.

• **ساعة التوقيت** - لقياس وقت التفاوض ومراقبته. بإمكان استخدام ساعة التوقيت في أي هاتف محمول.

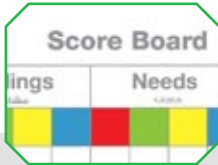
• **١,٤,٤ الطنان (اختياري)** - ١. للإشارة إلى نهاية وقت التفاوض ولفت انتباه اللاعبين إلى ضرورة إيقاف الحوار. ٢. يلجأ إليه الميسر عندما يتم التلفظ بكلام نابٍ أو تتم مقاطعة لاعب الآخر.

• **١,٤,٥ لوحة النتائج** - يتم استخدامها لتدوين معلومات كمشاعر اللاعبين ووجهات نظرهم وحاجاتهم. بالإضافة إلى هذا، تظهر هذه اللوحة نتائج كل جولة.

١,٥ قواعد اللعبة

• **١,٥,١** تتألف اللعبة من ٤ جولات. يشرح الميسر أن "اللاعب يربح الجولة فقط إذا نجح بتحقيق هدفه وحافظ على مستوى العلاقات الذي ذكره في ورقة الأدوار الفردية في آن".

• **١,٥,٢** سيحدّد مجموع النقاط التي جمعها اللاعبون الفائز في نهاية اللعبة.



تعلموا
تحكي
Let's
talk

٢. قبل بداية اللعبة



٢,١ يؤرّع الميسّر على كل لاعب ورقة أدوار فردية.

٢,٢ يُمنح للاعبون ١٠ دقائق لقراءة أدوارهم الواردة في ورقة الأدوار وفهمها بصورة فردية.
٢,٣ بعد انتهاء الدقائق العشر، يجتمع الميسّر بكل لاعب على حدى (لحفاظ على سرّية المعلومات التي يتم تشاركتها) ويتأكد من فهم محتوى ورقة الأدوار وعدم وجود أي سوء تفاهم أو لغط بالمعلومات.

٢,٤ يُمنح كل مشترك بطاقة تعريف توضع على اللوحة في المساحة المخصصة لها. ستحمل بطاقة التعريف اسم الشخصية التي يؤديها اللاعب بحسب السيناريو.

٢,٥ يُمنح كل لاعب بطاقة تفاوض واحدة. عندما يحين دور اللاعب، يستطيع استخدامها لدقيقة كاملة في أي وقت خلال اللعبة. تسمح هذه البطاقة لحاملها باختيار اللاعب الذي يريد التفاوض معه. بعد انتهاء التفاوض، يرمي اللاعب النرد ويتابع اللعب بطريقة عادية. تجدر الإشارة هنا إلى أنه تتم إعادة بطاقة التفاوض إلى الميسّر بعد استخدامها.

٣. في بداية اللعبة

٣,١ يطلب من كل لاعب التعريف عن نفسه بجملة واحدة بدون أي إشارة إلى النزاع. مثلاً: "مرحباً، اسمي إيمان. أنا لبنانية وعمري ٣٠ سنة. عايشة هلاً بشقة مع خالينا ويارا."

٣,٢ يضع كل لاعب حجره (الأزرق، الأحمر، الأخضر أو الأصفر) على نقطة الانطلاق.

٣,٣ يضع كل لاعب أحجاره الأربعة الأخرى على مقياس الأهداف ومقياس العلاقات وفقاً لأول حرف باسم الشخصية الواردة في ورقة الأدوار.

٣,٤ تحدّد الألوان اللاعب الذي يبدأ. اللاعب الذي يحصل على اللون الأحمر هو الذي يبدأ دائماً يليه الأخضر فالأصفر ثمّ الأزرق.

تعلموا
تحدثوا
Let's
talk

٤. خلال اللعبة



Score Board		
1	Feelings	Needs

Feelings when needs are	
قوية / قوي Strong	ثيرة

Round 2	
<ul style="list-style-type: none"> • Date: 27th of Feb, in the ex • Calina and Eman are havin • Yara comes in and says hi, • Calina and Eman look at he • Yara looks perplexed and t 	

تعاطف Empathy Empassion	حماية معنوية Emotional safet
ثقة Trust	استقلالية Independence autonomy

٤.١ يرمي كل لاعب النرد ويحرّك حجره باتجاه السهم وفقاً لرقم النرد.
٤.٢ تنتهي كل جولة من الجولات الأربع عندما يجتاز اللاعبون الأربعة خط النهاية.
٤.٣ خلال اللعبة، يدوّن الميسّر على لوحة النتائج وجهات النظر التي يتشارك بها اللاعبون عن بعضهم البعض.

الجولة الأولى

٤.٤ بنهاية الجولة الأولى، يحدث ما يلي:
٤.٤.١ يُطلب من كل لاعب مشاركة شعوره والشعور الذي يظن أنه يخالجه اللاعبون الآخريين.
٤.٤.٢ يُطلب من الجمهور التعبير عن رأيه/ما فهمه عن النزاع. كما يُطلب منه مشاركة أفكاره حول مشاعر اللاعبين في هذه المرحلة.
٤.٤.٣ يتم تحديث لوحة النتائج بنتائج اللاعبين ومشاعرهم.
٤.٤.٤ يغير اللاعبون مكان أحجارهم على مقياس الأهداف ومقياس العلاقات بحيث يعكس مكان الحجر حالة أهدافهم وعلاقاتهم.
٤.٤.٥ يتم إعلام اللاعبين بحدث جديد. سيزيد الحدث الجديد من التشويق مع التطورات الجديدة التي يضيفها إلى النزاع. يمكن للميسّر أن يعلن عن هذا الحدث، أو يمكن عرضه كفيلم قصير لا تتعدى مدته دقيقة واحدة إذا توفّرت شاشة للعرض.

٤.٥ بحلول نهاية الجولة الثانية، يحدث ما يلي:

٤.٥.١ يُطلب من كل لاعب مشاركة حاجته والشعور الذي يظن أنه يخالجه اللاعبون الآخريين.
٤.٥.٢ يُطلب من الجمهور التعبير عن أفكاره عن النزاع. كما يُطلب منه مشاركة أفكاره حول حاجات اللاعبين في هذه المرحلة.
٤.٥.٣ يتم تحديث لوحة النتائج بنتائج اللاعبين ومشاعرهم.
٤.٥.٤ يغير اللاعبون مكان أحجارهم على مقياس الأهداف ومقياس العلاقات بحيث يعكس مكان الحجر حالة أهدافهم وعلاقاتهم.

٤.٥.٥ يتم إعلام اللاعبين بحدث جديد. سيزيد الحدث الجديد من التشويق مع التطورات الجديدة التي يضيفها إلى النزاع. يمكن للميسّر أن يعلن عن هذا الحدث، أو يمكن عرضه كفيلم قصير لا تتعدى مدته دقيقة واحدة إذا توفّرت شاشة للعرض.

تعلموا
تحدثوا
Let's
talk

٤,٦ بحلول نهاية الجولة الثالثة، يحدث ما يلي:

٤,٦,١ يُطلب من كل لاعب مشاركة حاجته والشعور الذي يظن أنه يخالغ اللاعبين الآخرين.
٤,٦,٢ يُطلب من الجمهور التعبير عن رأيه/ما فهمه عن النزاع. كما يُطلب منه مشاركة أفكاره حول مشاعر اللاعبين في هذه المرحلة.
٤,٦,٣ يتم تحديث لوحة النتائج بنتائج اللاعبين ومشاعرهم.
٤,٦,٤ يغير اللاعبون مكان أحجارهم على مقياس الأهداف ومقياس العلاقات بحيث يعكس مكان الحجر حالة أهدافهم وعلاقاتهم.
٤,٥,٥ يتم إعلام اللاعبين بحدث جديد. سيزيد الحدث الجديد من التشويق مع التطورات الجديدة التي يضيفها إلى النزاع. يمكن للمبتدئين أن يعلن عن هذا الحدث، أو يمكن عرضه كفيلم قصير لا تتعدى مدته دقيقة واحدة إذا توقرت شاشة للعرض.

٤,٧ بحلول نهاية الجولة الرابعة، يحدث ما يلي:

٤,٧,١ يُطلب من كل لاعب مشاركة حاجته والشعور الذي يظن أنه يخالغ اللاعبين الآخرين.
٤,٧,٢ يُطلب من الجمهور التعبير عن أفكاره عن النزاع. كما يُطلب منه مشاركة أفكاره حول حاجات اللاعبين في هذه المرحلة.
٤,٧,٣ يتم تحديث لوحة النتائج بنتائج اللاعبين ومشاعرهم.
٤,٧,٤ يغير اللاعبون مكان أحجارهم على مقياس الأهداف ومقياس العلاقات بحيث يعكس مكان الحجر حالة أهدافهم وعلاقاتهم.
٤,٧,٥ يتم إعلام اللاعبين بحدث جديد. سيزيد الحدث الجديد من التشويق مع التطورات الجديدة التي يضيفها إلى النزاع. يمكن للمبتدئين أن يعلن عن هذا الحدث، أو يمكن عرضه كفيلم قصير لا تتعدى مدته دقيقة واحدة إذا توقرت شاشة للعرض.

تعلموا
تحكي
Let's
talk

٥. بعد انتهاء اللعبة

١٥ وقت استخلاص المعلومات ايلي اللعبة نصف ساعة على الأقل لاستخلاص المعلومات
بوجه خلالها الميسر اللاعبين في مرحلة تفكير. يطرح الميسر على اللاعبين والجمهور
التالي:

١١٥ أسئلة متعلّقة بالذات

١١١٥ هل أعجبتك اللعبة؟ لماذا أو لم لا؟

١١١٢ هل شعرت بالتعاطف مع الآخر؟

١١١٣ كيف كانت تجربتك بالتواصل مع اللاعبين الآخرين؟

١١٢١ هل برأيك، هل يعتبر الطلب من يارا الرحيل من المنزل حلاً عملياً؟

١١٢٢ إذا كان الجواب نعم، ماذا يحدث إذا غادرت يارا بالفعل وأتى شخص آخر شبيه بها؟

١١٢٣ ألا يفترض هذا عودة المشاكل عينها لتتلاق كالينا وإيمان؟

١١٣ أسئلة متعلقة بالهيكلية

١١٣١ ما الذي يحتاج إليه المجتمع المحلي الصغير (المنزل في هذه الحالة):

٥ للتمتع بآليات تحويل نزاع أفضل؟

٥ للتمتع بآليات مكافحة نزاعات أكثر فعالية؟

أسئلة متعلقة بلعبة الألواح

• هل شعرت أن هذه اللعبة صوّرت حالات نزاع قد تحدث في الحياة الواقعية؟ كيف ذلك
و/أو لم لا؟

• أتظن أن هذه اللعبة قد تفتح قنوات التواصل بين أطراف متنازعة حقاً؟ لماذا؟

• إلى أي مدى شعرت بأن لشخصيتك دور في اللعبة؟

أسئلة عامة

• هل ذكرك هذا النشاط بنزاع شبيه شهدته في حياتك الواقعية؟

• هل نجحت بربط سلوكك في هذا السيناريو بسلوكك/ردة فعلك الاعتيادي في الواقع؟

• هل تغيّر موقفك بعد التعرّف أكثر إلى الطرف الآخر؟ (المعلومات، المواقف، المشاعر...)

• هل تعلمت شيئاً جديداً؟ حدّد ما تعلمته لجهة المعرفة، المهارات، المواقف.

تحدثوا
تحدثوا
Let's
talk

تعزز لعبة "تعو نحكي" عملية التفكير الشخصي من خلال تمرين استخلاص المعلومات هذا. سيفكر اللاعبون في الأنماط التي يعتمدونها شخصيًا للتعامل مع النزاعات عند ممارسة مقاربتهم لمعالجة النزاع من خلال لعب الأدوار.

تعووا
نحكي
"Let's
talk"

ما الذي يميّز هذه اللعبة عن غيرها من الألعاب؟

الجزء المتعلّق بالعلاقات

لا يمكن للاعبين الفوز
ما لم يقيموا علاقات
جيدة مع اللاعبين
الأخرين.

تسلّط هذه اللعبة الضوء على أهمية العلاقات وإنشائها. في لعبة "تعو نحكي"، لن يحقق اللاعبون أهدافهم ويفوزوا ما لم يتأكدوا من بناء علاقات جيدة مع اللاعبين الآخرين.

”لا تكمن الأهمية في حل المشكلة بل في الفرصة التي تتاح للاعبين بفهم الآخر بشكل أفضل وإنشاء علاقة معه مقابل تحقيق أهدافهم.“
- ليدا (نادي اليمونة)

”في النزاع، لا يمكننا تأكيد إيجاد حل أو ضمانه، لكن يمكننا، على الأقل، الغوص في أعماقنا والعودة إلى حاجتنا واهتماماتنا ومشاعرنا وأهدافنا وعلاقاتنا بالآخر لتغيير وجهة نظرنا والعكس؛ هذا ما تعلّمته من لعبة ”تعو نحكي“ - غيدا (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

للمشاعر أهمية

من منا شارك بلعبة سُئلت فيها الشخصية الشريرة عن مشاعرها وحاجاتها؟ المميز في هذه اللعبة هي الإقرار بأن لكل لاعب/شخصية مشاعره الخاصة وحاجاته الشرعية التي يجب الإصغاء إليها وتلبيتها في النهاية.

”أصعب جزء هو مشاركة مشاعرنا مع الآخرين. بفضل هذه اللعبة، تعلّمنا أهمية التعبير عن المشاعر في حين أننا كنا في العادة نميل إلى تجاهلها.“ -رمزي (متطوع رئيسي)

التعاون

تمثل هذه اللعبة مناسبة للتعاون وإيجاد أرضية مشتركة مع الأطراف المتنازعة الأخرى.

”لو كنت مكاني...“

في عالم تنتشر فيه اللامبالاة، تأخذنا هذه اللعبة في رحلة التعاطف والاهتمام بـ”الأخر“. يضع اللاعبون أنفسهم مكان اللاعبين الآخرين ويحاولون تحديد مشاعرهم وحاجاتهم.

بنهاية كل جولة،
وبالإضافة إلى الطلب
من اللاعبين مشاركة
مشاعرهم مع
الجمهور واللاعبين
الآخرين، يُطلب منهم
محاولة تحديد مشاعر
اللاعبين الآخرين
وحاجاتهم أيضًا.

اللامبالاة = غياب الشعور أو الاهتمام بخاصة بشخص آخر أو بمسائل ذات
طابع اجتماعي.

التعاطف = فهم مشاعر الآخر وأفكاره وتجربته وإدراكها والشعور بها
واختبارها.

تعلموا
تحكي
Let's
talk

لعبة "تعو نحكي" في المجتمعات المحلية

بإمكان المدربين والعاملين الشباب تعديل اللعبة لتناسب والمجتمع الذي يعملون فيه وذلك لضمان الوصول إلى الأبطال كافة وتعزيز صلة اللعبة بالمجتمع. فالسياق الذي يعيش فيه الإنسان يؤثر في وجهة نظره وموقفه وسلوكه. وقد تعلمت جمعية ALEF من تجاربها السابقة أن تعزيز وقع البرنامج يعتمد على السماح للمجموعات المستهدفة بالتفاعل وتطوير المهارات والمواقف في إطار البيئة التي يعيشون فيها. **"لا يمكن تعليم السمكة خارج المياه"...**

يمكن للشباب ابتكار سيناريوهات إضافية وتأديتها بأنفسهم أو الطلب من الآخرين تأديتها وفقاً لنموذج ابتكار السيناريوهات المرفق بهذه اللعبة وبمساعدة من مدرب/موجه مؤهل يساعد في تقييم النزاعات انطلاقاً من معايير محددة، منها:
الصلة بالمجتمع المحلي وتكرار النزاع ودور الشباب في حالة النزاع ومشاركتهم بها.



اعضاء من المجتمع المحلي خلال احد النشاطات المحلية

Let's
talk

الخطوة ١: حشد المتطوعين الشباب واختيارهم في مجتمع محلي معيّن

تكمّن الخطوة الأولى في هذه العملية بتحديد الشباب المهتمّ بالمشاركة في المجتمع المحلي. ومن أبرز المعايير التي يجب اعتمادها هي الاهتمام والالتزام.

يشارك في هذه اللعبة أفراد من مجتمع محلي واحد والهدف منها هو تمكين الأفراد كما المجموعات عبر مدّهم بالمعرفة والمهارات والمواقف والسلوكيات التي يحتاجون إليها لإحداث تغيير في حياتهم وفي المجتمع.

يتم اختيار عدد من الشباب من المجتمع المحلي المستهدف للقيام بالتالي:

- تلقي تدريب حول تحويل النزاع
- رصد عدة نزاعات في مجتمعاتهم المحلية
- تحديد نزاع واحد يتم تطويره كسيناريو المجتمع المحلي في لعبة "تعو نحكي"
- تحضير السيناريوهات التي سيتم تعديلها لتتلاءم مع لعبة "تعو نحكي"
- عقد جلسات حول كيفية لعب اللعبة وإشراك المجتمع المحلي في هذه الجلسات
- الانطلاق من النشاط والحماسة اللذين ينتجان عن اللعبة لتحضير نشاط مجتمعي لثلاثة أيام (إختياري)
- توثيق العملية، مثلاً محضر الاجتماع وصور ومقاطع فيديو وغير ذلك
- المشاركة في تقييم اللعبة

سيتم اختيار المجموعة الرئيسية وفقاً للمعايير التالية:

- تنوّع الخلفيات (الدينية والاجتماعية والثقافية والسياسية)
- الموازنة بين الجنسين
- التواجد، والاستعداد، والدافع والاهتمام

يجب أن يتراوح عدد المتطوعين الرئيسيين بين ٤ و ٨ متطوعين.

نصيحة

الخطوة ٢: بناء قدرات المتطوعين الرئيسيين

يجب تخصيص يومين لبناء قدرات المجموعة وتعزيز نشاطها وتعريف التعريفات والممارسات المتعلقة بتحويل النزاعات عبر لعبة "تعو نحكي". وعلى التمارين أن تتمحور حول المواضيع التالية:

- مهارات التواصل الجيدة
- التمييز بين المواقف والاهتمامات والحاجات
- ممارسة التعاطف
- رصد النزاعات
- كيفية استخدام نموذج تقييم النزاع المحلي

الخطوة ٣: تحديد النزاعات بين الأشخاص أو النزاعات العلائقية ورصدها من قبل المتطوعين الرئيسيين

يعاين المتطوعون الرئيسيون مجتمعاتهم المحلية ويرصدون النزاعات بين الأشخاص والنزاعات العلائقية عبر:

- (١) تحديد من ١ إلى ٣ نزاعات بين الأشخاص أو نزاعات علائقية مع الأخذ بالاعتبار دور الشباب في النزاع ومشاركتهم بها وإمكانية تأثيرهم فيها.
- (٢) الحرص على ألا يكون للنزاع أكثر من ٤ شخصيات رئيسية/أبطال لأنه العدد الأقصى للاعبين في لعبة "تعو نحكي".
- (٣) التأكد من أن النزاع بين أشخاص أو متعلق بالعلاقات لا بالبنية. سيساعد نموذج التقييم التالي في ابتكار السيناريو:

تعووا نحكي
Let's talk

نموذج انتقاء النزاع

نموذج انتقاء النزاع بين الأشخاص				
النتيجة	دور الشباب في النزاع ومشاركتهم فيه	نسبة تواتر هذا النوع من النزاعات	صلته بالمجتمع المحلي وأهميته بالنسبة إليه	وصف النزاع: نوعه، تاريخه، الأطراف المتنازعة، الوضع الحالي للنزاع
النزاع رقم ١	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه
النزاع رقم ٢	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه
النزاع رقم ٣	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه	[[العلامة] على ه

تعلموا
تحكي
Let's
talk

	وصف النزاع
	تاريخ النزاع: أهم مراحل تطور النزاع
	أبرز الأطراف المتنازعة
	الوضع الحالي للنزاع
	المشكلة (المشاكل) الرئيسية في النزاع
	الأحداث الخارجية التي تؤثر في النزاع
	وقع النزاع على الأطراف/المجتمع المحلي
	أسباب تصعيد النزاع (في حال وجودها)
1.	أهداف كل طرف
2.	
3.	
1.	حاجات كل طرف
2.	
3.	
1.	مخاوف كل طرف
2.	
3.	
4.	
1.	(معلومات حول كل طرف (الخلفية
2.	
3.	
4.	

-هل من مصالح مشتركة بين الأطراف؟

-
-

تعدوا
نحكي
Let's
talk

الخطوة ٤: تحضير أوراق الأدوار

في هذه المرحلة، يطور المتطوعون الرئيسيون أوراق الأدوار الخاصة بكل طرف في النزاع المختار وفقاً للنموذج التالي:

ورقة الأدوار

- من أنت في هذا السيناريو؟
- من هي الشخصيات الأخرى في السيناريو عينه؟
- تاريخ النزاع بحسب الطرف المعني
 - o متى وكيف بدأ؟
 - o ماذا حاولت فعله؟
 - o كيف أثار فيك وفي الآخرين؟
 - o ما هو الوضع اليوم؟
- طبيعة علاقتك مع الأطراف الأخرى ومستوياتها
- أهدافك في هذه اللعبة
- ملاحظات إضافية

الخطوة ٥: التخطيط للعبة

- يجب التخطيط للتالي:
- المساحة المخصصة للعبة؛ من المفضل أن تكون في مكان عام أو مركز اجتماعي أو مدرسة...
 - الترويج للعبة في المجتمع المحلي
 - تحضير طلبات المشاركة للمشاركين المحتملين
 - توزيع المهام بين المتطوعين

تعلموا
تحكي
Let's
talk

تعتبر الحملة لجذب الانتباه طريقة مثيرة للاهتمام لتعريف المجتمع إلى اللعبة ولفت انتباههم إليها. إليكم ما قام متطوعو جمعية ALEF بتحضيره في إحدى المجتمعات المحلية.



يضي منح اسم لكل من مراحل اللعبة لمسة جميلة ويساعد في التسويق للمشروع. إليكم مثال عمّا اختاره متطوعو جمعية ALEF:

المرحلة ١: (-) "طرحناها" (للإشارة إلى طرح المشكلة أو عملية طرح رقمين كما في مادة الرياضيات). تم تخصيص هذا اليوم لتعزيز ديناميكية المجموعة بين المشاركين وتعريف المفاهيم المتعلقة بالنزاع.

المرحلة ٢: (/) "قسمناها" (تجزئة المشكلة أو قسمة رقمين كما في مادة الرياضيات). خلال هذا اليوم، عمل المشاركون أكثر على تطوير المهارات المتعلقة بالنزاعات كالتواصل والإصغاء والتعاطف. كما تم تعريفهم إلى لعبة "تعو نحكي".

المرحلة ٣: (+) "جمعناها" (الجمع بين الأطراف أو جمع رقمين كما في مادة الرياضيات). خلال هذا اليوم، تعرّف المشاركون إلى قوّة الحوار الذي يقرب بين الأطراف المتنازعة لمناقشة المشاكل والتعاون على إيجاد الحلول.

الخطوة ٦: إشراك أعضاء المجتمع المحلي

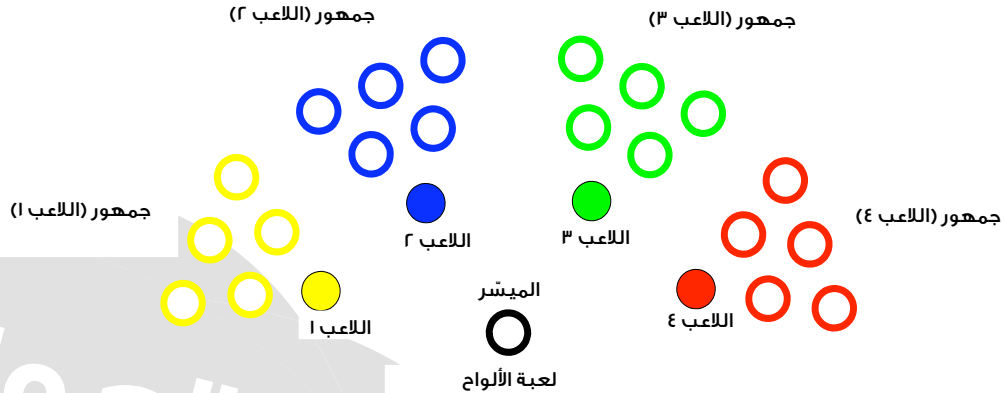
يتم إشراك الأعضاء (الشباب) في اللعبة في كل مجتمع مستهدف خلال مرحلة تقييم النزاعات ويلعبون بعدها دور الجمهور. ننصح بعدم تجاوز عدد الجمهور ٣ مشاركا شابا بهدف منحهم الانتباه الكامل والمساحة الضرورية للتعلم والتفاعل والتحدّث.

الخطوة ٧: تنفيذ اللعبة

تأتي هذه الخطوة بعد التحضير لكل العناصر. يشارك في اللعبة ٤ شباب، ويلعب دور الجمهور الشباب الآخرون الذين يتفاعلون مع اللاعبين الرئيسيين.



في كل مجتمع محلي، يجب إعداد المساحة مسبقًا لينظّم الشباب النشاطات المختلفة مع أقرانهم الشباب. يساعد النموذج التالي في الاستفادة بفعالية من المساحة المقدّمة:



تعلموا
تحكي
Let's
talk

الخطوة ٨: التقييم

من الضروري إشراك المتطوعين الرئيسيين في عمليات إبداء الآراء والتقييم وذلك لتحديد النجاحات والتحديات وطرق تجاوز هذه الأخيرة في المستقبل.

الخطوة ٩: الاحتفال

تدعو المشاركة بلعبة "نعو نحكي" دائماً إلى الاحتفال، ليس بالضرورة في نهاية الرحلة ولكن في مراحل مختلفة منها لتسليط الضوء على التقدم والتطور والأفكار الإبداعية والوحي والأهم، العمل معاً.



"نلعب بالطايرة" خلال نشاط محلي

تعوا
نحكي
Let's
talk

كيف يمكنني الحصول على نسخة من اللعبة؟

للحصول على نسخة مجانية من اللعبة، على المدرّبين الخضوع لتدريب على العدة ولعبة الأدوات الذي تنظمه جمعية ALEF.

تعدوا
نحكي
"Let's
talk"

نصائح حول العمل مع الشباب على تحويل النزاع بين الأشخاص

١. مقارنة الرأس-اليدان-القلب-القدمان

يهدف التدريب المتعلّق بالنزاع إلى تزويد الشباب بالإطار النظري والمهارات والممارسة لتحضيرهم على مواجهة النزاع بطريقة شاملة مؤلفة من المكونات التالية: (بحسب الأستاذة الجامعية دايان هندركس)

- الرأس أو بناء المعرفة
- من الضروري تأمين المعرفة من خلال الوقائع والمعلومات والمفاهيم بغية تعزيز فهم ماهية النزاعات وأسبابها وتبعاتها ونماذج معالجتها وغير ذلك.

”خلال هذا المشروع، تعلّمت مبادئ تحويل النزاعات واستفدت مما قدمه الأعضاء الآخرون من مساهمات. شعرت بوجود قدرة هائلة وإمكانية كبيرة ليكون للمشاركين وقع على مجتمعاتهم.“ فانيسا (متطوعة رئيسية في جمعية ALEF)

• اليدان أو المهارات

بعد ”المضمون“ تأتي ”طريقة العمل“، أي تطوير المهارات التي ستحصّر الشباب للتعامل مع النزاعات بشكل بناء كالتواصل بدون عنف والوساطة والتمهيد والتوسط والإصغاء والتفكير الحاسم وحلّ المشاكل بطريقة جماعية... يشكّل المكوّنان (المعرفة والمهارات) أسس العنصرين الثالث والرابع.

”تعلّمت التسامح أكثر مع الناس والإصغاء إلى الآخرين والتعاطف معهم والاستمتاع في أن. حتى أنني تعلّمت عن نفسي في هذه التجربة؛ أستطيع التعامل بإيجابية مع النزاعات. تعلّمت منهم الصبر...تعلّم من الآخر وتعلّم لأجلك وحافظ على التفكير الإيجابي.“ نادين (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

• القلب أو المواقف

يتعيّن على الشباب أن يفهموا تأثير مواقفهم في خياراتهم في الحياة وسلوكهم. لذا، من الأهمية بمكان تنمية المواقف الإيجابية لديهم التي تولد العلاقات الناجحة ورؤية الأمور من منظار منفتح وإيجابي. قيل "ابتسم تبتسم لك الحياة" لأننا المرآة التي تعكس العالم الذي نقرر العيش فيه. من بين المواقف التي يجب تطويرها في الشباب التعاطف والإيجابية والتفكير بإبداع وغير ذلك.

د اقتباس: "التربية الفعالة توازن بين العقل والقلب واليدين من حيث الأهمية". (أي.جي. راد)

• القدامان أو السلوك

تشكّل الممارسة والسلوك جزءاً لا يتجزأ من حلقة النمو. فبعد اكتساب المعرفة والمهارات الضرورية وتطوير الموقف الصحيح، يترجم الشباب ما تعلموه إلى سلوك يمارسونه في مجتمعاتهم المحلية. وهنا، من المهم توعيتهم للبحث عن إمكانيات وخيارات للمساهمة في مجتمعاتهم المحلية سواء كان ذلك في المدرسة أو المنزل أو النوادي أو في الحيّ. في الوقت عينه، من المهم إيجاد البيئات المناسبة التي توفر للشباب الفرص والمساحة للاختبار والممارسة. وفي هذا السياق، يصبح توفير الدعم والمتابعة والأصداء المناسبة والتقييم المتشارك فضلاً عن الإقرار بجهودهم ومساهماتهم عناصر محورية لتعلّمهم.

مقاربة الرأس-اليدان-القلب-القدامان



يجب على الشباب التعلّم ثمّ التفاعل والاختبار ثمّ الممارسة ثمّ التطبيق في الحياة اليومية

٢. التأمل

يقول "جون ديوي": "نحن لا نتعلّم من التجارب...بل من التأمل بالتجارب".
بنهاية كل نشاط، يجب خلق مساحة يتشارك فيها المشاركون الشباب تجاربهم وآراءهم حول النشاط لتسليط الضوء على الأهداف التعليمية وإدراك الذات والتفكير الحاسم.

"كان لديّ في البداية بعض التحفظات حول نادي اليّونة من منطقة "بعلبك" بسبب ما سمعته عنهم. لكن، بعد ورشة العمل هذه، غيرت رأيي وقررت عدم الإصغاء للأحكام المسبقة والسعي وراء الحقيقة بنفسني. اكتشفت أن أعضاء نادي اليّونة محبّون واستمتعت بالتفاعل معهم. كشفت لي اللعبة عن زوايا جديدة." - نورهان (ثانوية الروضة)

ممارسة جيدة: استخدام كتاب التأمل كمذكرات يدوّن فيها الشباب ملاحظاتهم وما تعلّموه وأفضل الأوقات بالنسبة إليهم وتجاربهم خلال المشروع أو النشاط أو الاجتماع أو النشاط الاجتماعي. تخلق المذكرات ذكرى جماعية للمشروع الذي نظمه الشباب بأنفسهم.

٣. بناء الثقة

يعدّ بناء الثقة والعلاقات الشخصية مع الشباب محورياً لأنه يساعد هؤلاء على تحمّل مسؤولية المشروع والاضطلاع بالمهام القيادية فيه. أما مفتاح النجاح فهو تأمين طرق تواصل وتبادل مباشرة وأمنة وضمن سماع صوت الشباب واحترامه على الرغم من اختلافاتهم.

تواصلوا
تحدثوا
Let's
talk

”من الأهمية بمكان ”التسكّع“ وتمضية الوقت مع الشباب في مختلف المناسبات لأن ذلك يساعد في خلق أجواء من الثقة، فضلاً عن ذلك، يساهم هذا بدفع الفرد إلى المشاركة ليفهم ويتواصل أكثر مع بيئة الشباب وحياتهم اليومية.



”أصبحت أكثر انفتاحًا واجتماعيًا لأنني أحببت الروح والثقة اللتين خيّمتا طيلة فترة المشروع“ – سالار (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

٤. التوجيه مقابل التدريب

أظهرت التجارب أن عدم تأمين متابعة للتدريب لجهة الإرشاد والتوجيه، يؤدي إلى عدم تحقيق التدريب للأهداف المرجوة المتعلقة ببناء القدرات وتغيير المواقف ولن يتمكن الشباب من تطبيق ما تعلموه في الحالات الواقعية. يسمح الإرشاد والتوجيه الصحيح للشباب بتعزيز روح الثقة والاستمرارية.

٥. المرونة

يتطلب العمل مع الشباب مرونة وقدرة على التأقلم مع جداول أعمال مليئة بالنشاطات ومتضاربة، الأمر الذي يفترض الحاجة إلى العمل لساعات متأخرة أو الاجتماع في أوقات وأماكن غريبة للتسريع في النشاط.

٦. العملية مقابل التركيز على النتائج

تسمح المشاركة الكاملة للشباب بوضع جدول أعمال التدريب واختيار مواضيعها وتحديد حاجاتهم وطرق الاستجابة إليها وطرح المشاكل التي يعانون منها. وبالتالي، يتلاءم التدريب المناسب مع خبرات الشباب وينشئ رابطًا بينهم وبين الموضوع المطروح. والأمر ينطبق أيضًا على تحويل النزاعات لأنه يشكل فرصة جديدة للعمل على نزاعات أو توترات موجودة بالفعل في المجتمع المحلي أو ضمن مجموعة الشباب فيكون العمل مستندًا إلى حالات واقعية.

تعلموا
نحكي
Let's
talk

إن التنمية وبناء القدرات أهم من النتيجة بالنسبة إلينا لأن عملنا قائم على العملية. وبرأينا أن حل المشاكل، كما المشاكل نفسها الناتجة عن الأفراد، يكمن في الأفراد أيضًا. لهذا، علينا البدء بإحداث تغيير داخلنا.“ ليلي (متطوعة رئيسية)

٧. الاستمتاع ثم الاستمتاع ثم الاستمتاع

أظهرت لنا التجارب بالفعل أن الإنسان يتعلّم أكثر إذا كان يستمتع بالعملية. بعض الثقافات في الشرق الأوسط تساوي وتوازي "الاستمتاع" بـ"تضييع الوقت" أو "القيام بأمر غير منتجة". من الناحية التنموية، الاستمتاع يعني الشعور بالرضا مع تحقيق المزيد من الإنجازات بالإضافة إلى أنه يساعد في التعلّم، ذلك أن الأفراد يميلون إلى تحمّل مسؤولية العملية أكثر ويصممون على تحقيق الأهداف التعلّمية الشخصية بشكل أفضل.

«إذا غاب الاستمتاع، غاب معه التعلّم» (جوان إي. أوبنهايم)

”إنها المرّة الأولى التي أستمتع وأتعلّم شيئاً في آن. ففي العادة، إما يكون الاستمتاع أو التعلّم.“ سيرين (مركز حقوق الانسان-جامعة بيروت العربية)

تعلموا
تحكي
Let's
talk

الألفاظ المختصرة

- ALEF الجمعية اللبنانية للتربية والتنشئة
YBR الشباب بينون المصالحة
RAY مشروع الشباب المسؤول والنشط
NGO منظمة غير حكومية
INGO منظمة عالمية غير حكومية

قائمة المراجع

الكتب

- سورا هارت وفكتوريا كندل هادسون، "The compassionate class room"
- داييل هانتر وأن بايلي وبيل تايلور، "The Art of Facilitation". منشورات دار Da Capo Press، ١٩٩٥
- مارشال روزنبرغ، "Teaching Children Compassionately"
- مارشال روزنبرغ، "Nonviolent communication: a language for life"
- ألكس أوستن ومارتينا فيشر ونوربرت روبرز، "Transforming ethno-political conflict. The Berghof Handbook"
- معهد الولايات المتحدة للسلام "Youth in Post-conflict reconstruction: agents of change"
- ريان إيزلر ورون ميلر، "Educating for a culture of peace"
- م. سكوت بيك، "The different drum: community making and peace"
- ويليام أيزاكس، "Dialogue and the art of thinking together"

المنشورات

- نادي الشباب الأوروبي في أولتزينك، White Papers and all clear: a scenario of the activities concerning youth rights in the EU، ٢٠٠٥
- منظمة العفو الدولية، "Youth-Activism-Engagement-Participation: Good Practices and essential Strategies for Impact"، ٢٠٠١
- جمعية الصحة العامة في أونتاريو (OPHA)، Youth Engagement Toolkit، ٢٠١١
- معهد الحياة والسلام، "New Routes: Conflict Transformation: Three lenses in one frame"، مجلد ١٤، ٢٠٠٩/٢

- أطروحة جان بول شامي إلى جامعة السلام الأوروبية (EPU)
- آي. جي. راد، "E&C / Education and Culture ٢٢ (١)، ٢٠٠٦، ص. ٥-٦
- Coaching guide on youth initiative and participation

مراجع على شبكة الإنترنت

From Facilitation and Conflict Resolution". <http://www.eeeee.net/facilitation.htm> •

www.interpeace.org •

موارد أخرى

- تقارير جمعية ALEF (القديمة والجديدة)
- مجموعات التركيز في مشروع RAY المؤلفة من المشاركين في المشروع والمسؤولين عن المجتمع المحلي وأعضاءه
- مقابلات مع:

- o الأنسة جوستين أبي سعد، مديرة برنامج التربية والانتشار، جمعية ALEF
- o السيد حسن كوسا، مسؤول مشروع RAY، جمعية ALEF
- o المتطوعين الرئيسيين وأعضاء المجتمع
- o إدارة المجتمعات المحلية والمسؤولين عنها

- محاضرات اجتماعات مشروع RAY
- تقارير المشروع الداخلي
- كتاب التأمل الأسبوعي
- تقارير النشاطات الاجتماعية
- حالات ناجحة من أعضاء المجتمع المحلي

الندوات والحصص:

- الأستاذة الجامعية دايان هندركس، حصة حول طرق التربية على السلام، جامعة السلام الأوروبية، صيف ٢٠٠٨
- ندوة للأستاذ الجامعي مارشال روزنبرغ في جامعة السلام الأوروبية (ربيع ٢٠٠٧)
- برنامج نسيج / Save the Children
- حوار من أجل تغيير سلمي، باتايا، تايلاند ٢٠١٠

تحدثوا
تحدثوا
تحدثوا
Let's
talk