



التعليم
مراحل التعليم

إعلان الدوحة:
ترسيخ ثقافة احترام القانون



UNODC

مع الدعم من

دليل لعبة النزاهة



المحتويات

لميسر اللعبة

المقدمة	3
إجراءات اللعبة	3
خطة اللعبة	4
شرح المفاهيم الأساسية	5
اعداد اللعبة	7

للاعبين

كيف تلعب	9
القواعد	9

لميسر اللعبة المقدمة، إجراءات اللعبة، خطة اللعبة

اسم اللعبة:	Play for Integrity
متوسط اعمار اللاعبين:	يفضل من عمر 13-18 سنة
عدد اللاعبين:	20-4
الوقت:	45د - ساعة
المواد:	لوحة (تتألف من 9 أوراق A4)، وبطاقات الأسئلة والمهام، والتعابيين، والسلالم والجسور، والنرد (مصنوع من النموذج الموجود أو يمكن استخدام قالب من البلاستيك) رموز ملونة

إجراءات اللعبة

- بصفتك الميسر، يرجى تخصيص بعض الوقت لقراءة صفحة الدليل والتعريفات قبل بدء اللعبة، لضمان فهم المفاهيم الأساسية إذا كان الطلاب يستفسرون أكثر عن الأسئلة التي طرحت. قم بمراجعة الأسئلة التي تأتي مع اللعبة وأضف، عدّل، أو استبعد حسب ما تراه مناسباً. يوصى باستخدام ما لا يقل عن ٢٠ بطاقة سؤال في اللعبة.
- بعد أن قررت أن تلعب اللعبة مع الطلاب، يرجى إعداد اللعبة باتباع الإرشادات الواردة.
- قبل بدء اللعبة، يرجى توضيح الغرض من هذه اللعبة للطلاب. تسعى اللعبة إلى تمكين الطلاب من التصرف بنزاهة والاعتراف بالفساد والاعتراض عليه.
- عند لعب اللعبة، ستكون مشاركتك هي قراءة الأسئلة وبطاقات المهام إذا كان الطلاب الذين يلعبون على ثعبان أو سلم أو مهمة (القواعد موضحة في الصفحة 9 في الدليل). سوف يُطلب منك أيضاً التحقق مما إذا كان مثال للاعب يتصرف بنزاهة عند وصوله إلى الجسر يكفي لرفع اللوحة.

المقدمة

يهدف نمط هذه اللعبة (الثعابين والسلم) لتعليم الطلاب مفاهيم أساسية عن النزاهة. من خلال طرح الأسئلة والمهام، يتم تحدي الطلاب للوصول إلى نهاية اللعبة من خلال الإجابة على الأسئلة بشكل فردي والتنافس في فرق لإتمام المهام. يمكن العثور على تعليمات محددة في قسم "تعليمات اللاعبين". الميسر هو المعلم أو شخص مسؤول واللاعبين هم الطلاب.

لميسر اللعبة

خطة اللعبة

سياق الاستخدام

صممت اللعبة ليتم استخدامها في الغرفة الصفية، في بيئة سهلة الوصول لأولئك الذين قد يعيشون مع الإعاقة ومرحلة بالذين هم عرضة لخطر الإقصاء. هذه اللعبة ذات أهمية خاصة إذا كان لدى المدرسة نادي يركز على تطوير قيم النزاهة وأخلاقيات مكافحة الفساد. لا حاجة لتيسير من البالغين، شريطة أن يفهم الطلاب كيفية إعداد اللعبة، كما هو موضح في ملف "إعداد اللعبة". لهذا السبب، يوصى بأن يقوم شخص بالغ بتيسير اللعبة الأولى التي يقوم بها الطلاب؛ سواء كان المعلم، أو في سياق "نادي النزاهة"، قائد نادي النزاهة.

UNODC (مكتب الجريمة والمخدرات)

تهدف اللعبة إلى المساهمة في مجال عمل مكتب الأمم المتحدة المعني بالمخدرات والجريمة المتمثل في الحد من الفساد من خلال مبادرة "التعليم من أجل العدالة" (E4J). كما أنه يساهم في الهدف ١٦ من أهداف التنمية المستدامة؛ بناء السلام والعدالة والمؤسسات القوية. لمزيد من المعلومات حول أهداف التنمية المستدامة يمكنكم زيارة الرابط التالي: https://www.unicef.org/agenda2030/69525_82235.html

ستساعد اللعبة في تثقيف الشباب حتى يتمكنوا من مساءلة المؤسسات وتشجيعهم على تحسين ما يقدمونه وما يقومون به. سوف تسمح اللعبة بذلك من خلال جعل الطلاب على دراية بالمهارات المهمة التي تمكنهم من أن يصبحوا مواطنين يتصرفون ويطلبون النزاهة. ويشمل ذلك الوصول إلى المعلومات لاكتشاف حقوقهم ومسؤولياتهم، والتعامل مع المشاكل الناجمة عن الفساد، وتدريبهم على تحديد وحلها، وفهم ما يشكل سلوكاً فاسداً وتأثيره على مجتمعاتهم. ويهدف كل سؤال في اللعبة إلى بدء مناقشة حول النزاهة ومعناه في الممارسة، لمعرفة الإجابة الأكثر ملاءمة.

وكنتيجه لهذه اللعبة، سيكون الطلبة:

- لقد قاموا بتحسين معرفتهم حول كيفية التصرف بنزاهة ووضع هذا موضع التنفيذ نتيجة لعب اللعبة.
- أصبحوا قادرين على التفكير بشكل نقدي من أجل الإجابة على الأسئلة، وكذلك العمل في فرق لإتمام المهام المحددة.

يمكن أن تكون هذه اللعبة ذات صلة بالدروس الأخرى في المناهج التي تتعلق بكونك مواطناً صالحاً وذا مسؤولية اجتماعية. يمكن جعلها أكثر صعوبة من خلال خلق أسئلة ومهام أكثر صعوبة، وتغيير نسبة الثعابين إلى السلام مما يعني أن الطلاب يجب أن يجيبوا على أسئلة أكثر بشكل صحيح من أجل الوصول إلى نهاية اللعبة. بمجرد إعداد لعبة اللوحة مرة واحدة، يرجى إتاحتها للطلاب لاستخدامها عندما يرغبون.

شرح المفاهيم فيما يلي بعض المفاهيم الأساسية التي تستكشفها اللعبة:

النزاهة

أشخاص مختلفون يعني أشياء مختلفة عندما يستخدمون كلمة "النزاهة". بالنسبة للبعض، تعني النزاهة فعل الشيء الصحيح عندما لا يشاهد أحد، بالنسبة للآخرين قد تكون مرتبطة بالمبادئ الدينية. لتوفير تعريف أكثر عملية وواضح وملاموس للنزاهة، يمكننا استخدام معادلة النزاهة:

$$I = a [A + C + E] - c$$

النزاهة هي اتحاد المساءلة والكفاءة والأخلاق بغياب الفساد

المساءلة = أن نفعل ما نقوله وأن نسمح للآخرين بالتحقق من ذلك

الكفاءة = لدينا ما يلزم للحصول على الوظيفة / العمل

الأخلاق = نعمل من أجل المصلحة العامة وبطريقة شاملة تتبع قواعد النظام

بدون فساد = نعمل في بيئة وضعت إجراءات أو قواعد أو أعراف ثقافية تجعل الفساد صعباً (مثل عمليات التدقيق والقواعد المؤسسية أو الاجتماعية) واللوائح

الفساد

يشير الفساد إلى الفعل أو الأفعال التي يرتكبها فرد أو مجموعة من الأفراد للحصول على ميزة أو منفعة على حساب فرد آخر أو مجموعة من الأفراد. ويمكن أن تحدث هذه الأعمال على نطاق صغير، على سبيل المثال طلب رشوة مقابل الحصول على خدمة مجانية، أو على نطاق أوسع، مثل نهب الأموال العامة من قبل موظف عام.

يمكن أن تحدث هذه الأفعال لأنها ترتكب في بيئات متساهلة أو قد تكون مخفية. البيئات المتساهلة هي البيئات التي يكون فيها الفساد حدثاً يومياً، وحيث يتم بناء الأعراف الاجتماعية على تبادلات صغيرة يمكن أن يُنظر إليها على أنها فاسدة. أما البيئات التي يُخفى فيها الفساد هي المواقف التي يكون فيها المواطنون أو أولئك الأفراد الفاسدون عرضة للمساءلة، لديهم وصول محدود إلى المعلومات بحيث لا يستطيعون تحديد متى حدث فساد، سواء في القطاع العام أو القطاع الخاص.

أنماط التواصل

الأنواع المختلفة للتواصل هي طريقة لتفسير الطريقة التي تتدفق بها المعلومات من فرد / مؤسسة إلى فرد / مؤسسة أخرى. من المهم أن نفهم ذلك كطرق مختلفة تتدفق بها المعلومات، لدعم أو عدم دعوة مشاركة جمهورها. الاتصال في اتجاه واحد هو المعلومات التي يتم تقديمها لجمهورها بطريقة لا يستطيع الجمهور الرد عليها، على سبيل المثال مقال صحفي. الاتصال ثنائي الاتجاه هو توفير المعلومات التي تدعو إلى الاستجابة والتعليق من جمهورها، مثل لقاء مجتمعي أو الزيارات المنزلية.

يعد الاتصال ثنائي الاتجاه مهماً بشكل خاص عندما تكون احتياجات مجتمع أو مجموعة من الأفراد ضرورية لنجاح مشروع أو خدمة. في بعض الأحيان يتم إهمال الاتصالات ثنائية الاتجاه من أجل تجاهل احتياجات الأشخاص الذين يتم خدمتهم. يمكن أن يكون هذا من سمات الأفراد / المؤسسات التي قد تتطلع إلى الحصول على منفعة من خلال العمل بطريقة فاسدة. في سياق التنمية، يعد الاتصال ثنائي الاتجاه أمراً ضرورياً لضمان أن مشروعاً أو خدمة ما تعمل على تحسين حياة الأشخاص ويمكن الوصول إليها لجميع فئات المجتمع.

شرح المفاهيم

أهداف التنمية المستدامة

أهداف التنمية المستدامة، والمعروفة باسم الأهداف العالمية، هي دعوة عالمية للعمل من أجل القضاء على الفقر وحماية كوكب الأرض وضمان تمتع جميع الناس بالسلام والازدهار. وتستند هذه الأهداف الـ ١٧ إلى نجاحات الأهداف الإنمائية للألفية، مع تضمين مجالات جديدة مثل تغير المناخ وعدم المساواة الاقتصادية والابتكار والاستهلاك المستدام والسلام والعدالة، ضمن أولويات أخرى. إن الأهداف مترابطة – وغالباً ما يكون مفتاح النجاح في أحد الأهداف سوف ينطوي على معالجة القضايا المرتبطة ببعضها بشكل أكثر شيوفاً.

الهدف التنموي 16 السلام والعدالة والمؤسسات القوية

بدون السلام والاستقرار وحقوق الإنسان والحكم الفعال، استناداً إلى حكم القانون – لا يمكننا أن نأمل في تحقيق التنمية المستدامة. نحن نعيش في عالم ينقسم بشكل متزايد. تتمتع بعض المناطق بمستويات متواصلة من السلام والأمن والازدهار، بينما تقع مناطق أخرى في دورات لا نهاية لها على ما يبدو من الصراع والعنف. هذا لا يمكن بأي حال من الاحتمالات ويجب معالجته.

تؤثر المستويات العالية من العنف المسلح وانعدام الأمن تأثيراً مدمراً على تنمية البلد، مما يؤثر على النمو الاقتصادي وغالباً ما يؤدي إلى مظالم طويلة الأمد يمكن أن تستمر لأجيال. كما ينتشر العنف الجنسي والجريمة والاستغلال والتعذيب عندما يكون هناك نزاع أو عدم سيادة للقانون، ويتعين على البلدان اتخاذ تدابير لحماية الأشخاص الأكثر عرضة للخطر. تهدف أهداف التنمية المستدامة إلى الحد بشكل كبير من جميع أشكال العنف، والعمل مع الحكومات والمجتمعات المحلية لإيجاد حلول دائمة للصراع وانعدام الأمن. إن تعزيز سيادة القانون وتعزيز حقوق الإنسان أمر أساسي لهذه العملية، مثلما هو الحال في الحد من تدفق الأسلحة غير المشروعة وتعزيز مشاركة البلدان النامية في مؤسسات الحكم العالمي.³

المساواة بين الجنسين والدمج الاجتماعي

الاستبعاد وعدم المساواة تأتي بتكلفة عالية. وبدون المشاركة المتساوية لجميع الناس، بمن فيهم الأفراد المعرضون لخطر الإقصاء، فإن المجتمع لديه فرصة أقل للوصول إلى إمكاناته الكاملة، سواء من حيث الاقتصاد أو مستوى الحكم.

إن سوء الإدارة تؤثر على الفئات الفقيرة والمحرومة والضعيفة، كما أن المرأة أكثر عرضة لتحمل العبء الثقيل لأنها غالباً ما تكون مهمشة وممثلة تمثيلاً زائداً بين أفقر الفئات. وتعرف إدارة الشؤون الاقتصادية والاجتماعية في الأمم المتحدة الاستبعاد الاجتماعي بأنها الاستبعاد غير الطوعي للأفراد والجماعات من العمليات السياسية والاقتصادية والاجتماعية للمجتمع، مما يحول دون مشاركتهم الكاملة في المجتمع الذي يعيشون فيه.¹

تشير المساواة بين الجنسين إلى المساواة في الحقوق والمسؤوليات والفرص بين النساء والرجال والفتيات والفتيان.² يتمثل الإدماج الاجتماعي في اتخاذ خطوات لضمان مشاركة جميع الفئات، بما في ذلك الأكثر تهميشاً، في أي شيء يتم إجراؤه.

¹ <http://www.un.org/esa/socdev/publications/measuring-social-inclusion.pdf>

² <http://www.un.org/womenwatch/osagi/conceptsanddefinitions.htm>

³ <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

اعداد اللعبة عناصر اللعبة

ستجد في حزمة اللعبة:

2 ملف يحتوي على "الشعابين والسلالم والجسور"، وملف آخر فارغ. لا تتردد في استخدام النموذج الفارغ المتوفر والسماح للطلاب برسم الشعابين والسلالم بأنفسهم إذا كانوا يرغبون بذلك.

1 9 أوراق A4 تُشكل اللوح. تُطبع وتُلصق معاً. تشير الخطوط والأسهم البرتقالية الى المكان الذي يجب أن تلتصق فيه قصاصات الورق. إذا كان ذلك ممكناً، فبمجرد أن يتم لصقها معاً، يمكن أن يتم لصق القطع على قطعة أكبر من الورق المقوى. يجب أن يشكل هذا لوحة كبيرة للعب عليها.

73	74	75	76	77	78	79	80	81
72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9

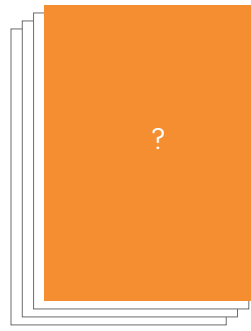


اعداد اللعبة

3 وثيقة من 10 صفحة
تحتوي على بطاقات
الأسئلة. يجب أن تطبع
وتقطع. ✂️ 🖨️



4 وثيقة من 5 صفحات
تحتوي على بطاقات
المهام. هذه يجب أن تطبع
وتقطع. ✂️ 🖨️



لكل من بطاقات الأسئلة
والمهام، قم بوضعهم في
كومة، بحيث تكون موجهة
للأسفل. ضع البطاقة التي تشير
إلى **"اختر مهمة"** و **"?"** أعلى
كل كومة، بحيث تكون موجهة
لأعلى. حتى يعرف اللاعبون أي
كومة يختارون من ثم تهبط
على ثعبان أو سلم أو مهمة أثناء
اللعبة.
ضع بطاقات **"اختر مهمة"**
الأصغر عشوائياً على اللوح بحيث
يمكن للاعبين أداء مهمة عندما
يحبطون على هذه المربعات

6 مخطط للنرد. يجب أن تتم طباعته
وتجميعه. يمكنك اللعب مع حجر نرد
واحد أو اثنين. بدلاً من ذلك، إذا كان لديك
نرد من البلاستيك، يمكنك اللعب به.

7 **سوف تحتاج** إلى العثور على عناصر
صغيرة يمكنك استخدامها لتمثيل كل
فريق من اللاعبين على اللوحة (على
سبيل المثال، زجاجات فارغة). بدلاً من
ذلك، يمكنك طباعة الأشكال الصغيرة
الموجودة في المغلف وقصها.

5 وثيقة تحتوي على **"الثعابين والسلالم والجسور"**،
بالإضافة إلى أجزاء **"مهمة"**. إذا كنت ترغب في إضافة
تعقيد للعبة قم بإضافة المزيد من الثعابين والسلالم أو
المزيد من الجسور. هذا يعني أنه يمكنك تغيير مدى تحدي
اللعبة في كل مرة يتم لعبها. ستؤثر إضافة المزيد من
الثعابين والسلالم والجسور على الوقت الذي يستغرقه
لعب اللعبة.

تعليمات اللاعبين

كيف تلعب

المثال ٥-١) ووضع الأرقام على قصاصات من الورق يتم طيها. يجب أن تحتوي القصاصات الورقية على واحد من أرقام كل فريق، ويجب أن يكون هناك كمية مساوية من القصاصات المكتوبة مع كل رقم. يجب أن يساوي العدد الإجمالي للورق عدد اللاعبين. تأكد من أن قصاصات الورق مطوية بحيث لا يمكن للاعبين رؤية الأرقام التي يحملونها.

يختار اللاعبون قطعة من الورق من كومة الورق. ثم ينضمون إلى اللاعبين الآخرين الذين التقطوا قطعة من الورق تحمل نفس العدد. هذا سيشكل الفرق.

سيتم لعب هذه اللعبة في فرق تصل إلى 4 لاعبين سيتم تمثيلهم برمز واحد. يجب أن يكون هناك ما لا يقل عن لاعبين اثنين في كل فريق. يمكنهم مناقشة الأسئلة، وتنفيذ المهام كفريق.

يمكن أن يعتمد عدد الفرق التي تلعب اللعبة على عدد اللاعبين والفضاء المتاح. نوصي بحد أقصى ٥ فرق (بحد أقصى ٢٠ لاعب) لكل لعبة.

لاتخاذ قرار بشأن الفرق، يتعين على الميسر أولاً أن يقرر عدد الفرق المناسبة لعدد اللاعبين. بمجرد تحديدهم، يقومون بتعداد كل فريق (على سبيل

القواعد

لبدء اللعب، يقوم الفريق الذي يحمل الرقم الأعلى برمي النرد. ثم تأخذ الفرق دورها في رمي النرد بعد بدء الفرق السابقة.

يقوم الفريق بتحريك العنصر لعدد المربعات التي يظهرها النرد.

إذا هبط فريق على مربع حيث يكون هناك أسفل السلم أو مربع حيث يكون رأس الثعبان، فعليهم الإجابة عن سؤال من بطاقات الأسئلة. يسأل السؤال الميسر أو عضو من الفريق المنافس. الإجابة الصحيحة تكون بخط غامق.

الهدف من اللعبة هو الوصول إلى نهاية اللوحة (مربع 81) أو في غضون وقت محدد، الوصول إلى أعلى رقم على اللوحة

تقرير أي فريق يبدأ، يقوم شخص واحد من كل فريق برمي النرد. الفريق ذو الرقم الأعلى هو الأول يحصل الفريق الذي يحمل ثاني أكبر عدد على الرقم الثاني، وما إلى ذلك.

يضع كل فريق الرمز في المربع الذي يشير إلى "START".

تعليمات اللاعبين

القواعد

يمكن للفريق مناقشة السؤال لمدة أقصاها 20 ثانية قبل أن يقدموا إجابة. يجب أن يتم توقيت ذلك من خلال مسؤول أو لاعب في فريق منافس. النتائج المحتملة موضحة أدناه:

الموقع	إجابة	النتيجة
أسفل السلم	صحيحة	يتحرك العنصر/الشكل إلى المربع أعلى السلم
	خاطئة	يبقى الرمز في نفس المربع، يطرح السؤال على اللاعبين الآخرين
أعلى الثعبان	صحيحة	يبقى الرمز في نفس المربع
	خاطئة	ينتقل العنصر إلى المربع في الجزء السفلي من الثعبان، يطرح السؤال على اللاعبين الآخرين

بطاقات المهام

بطاقات المهام هي مكون إضافي للعبة. من أجل إدخال أنشطة مختلفة في اللعبة.

إذا هبط أحد لاعبي فريقك على مربع "مهمة"، فيجب أن يلتقط بطاقة "المهام" وسيعرض المهمة على الفريق.

في فريقك، أنت تتنافس في المهمة التي تذكرها البطاقة.

إذا كنت عضواً في فريق يفوز بمهمة، فيُسمح لك بتحريك العنصر الخاص بك ثلاثة مربعات على اللوحة (ملاحظة: إذا كنت من هذه الحركة ستهبط على أسفل سلم أو أعلى ثعبان، فهذا لا يعني أن تجيب على سؤال. دورك يتوقف هنا.

إذا تمت الإجابة على السؤال بشكل خاطئ أو لم يتم الرد عليه من قبل الفريق بعد 20 ثانية، فيمكن طرح السؤال على الفرق الأخرى. **لا يستطيع اللاعبون في الفرق الأخرى مناقشة إجاباتهم**، ولكن يمكن للاعبين كأفراد رفع أيديهم عندما يعتقدون أنهم يعرفون الإجابة، إذا كانت صحيحة، يمكن أن ينتقل عنصر فريقهم 3 مربعات إلى الأمام. إذا كانت غير صحيحة، فإنها تحرك للخلف مربعين.

إذا هبط فريق على جسر، فيمكنهم الانتقال إلى حيث نهاية الجسر من خلال **تحديد موقف تصرفوا فيه بنزاهة**. سيحكم الميسر أو اللاعبون الآخرون بالتصويت برفع الأيدي ما إذا كانت التجربة تدل على التصرف بنزاهة.

ينتهي دور اللاعب عندما يكمل أي إجراء مطلوب.