GUIDE FOR FACILITATOR

Your role as facilitator would be to reach the above objectives through observation and facilitating the discussion among the group.

1. You will form groups from 4 to 6 persons

2. Each player will draw one or two cards from each of the 3 cards categories according to the number of players:
   - **Perception**
   - **Knowledge**
   - **Action**

3. Each player will respond to each situation /question in the group of 4

4. Accessories will be available to help players get into the character

The "Reflection" cards will only be used by the facilitator at the end of the game and he/she will choose some or all of the cards and address them to the whole group to exchange what they have experienced during the game and draw lessons learned.

GUIDE FOR FACILITATOR

OBJECTIVE

Knowledge Card

- Increase empathy towards people in vulnerable situation;
- Explore perceptions, negative attitudes and bias that can lead to discrimination towards people affected by substance abuse or dependence;
- Recognize the effect of language/nonverbal communication on social stigma and how it could negatively affect people and enhance the risk of discrimination promote the use of non-stigmatizing language.

Perception Card

Recognize misperceptions regarding substance use and negative bias and stigmatization of people with substance use disorders.

Action Card

Explore ways to take action to prevent and reduce stigma and discrimination.

Reflection Card

Reflect on the challenges of stigmatization and its impact.

دليل الميسّر

الهدف

بطاقة المعرفة

- زيادة التعاطف مع الأشخاص في وضع هشاشة;
- استكشاف التصورات والمواقف السلبية والتحيّز الذي يمكن أن يؤدي إلى التمييز تجاه الأشخاص الذين يعانون من تعاطي المخدرات أو الادمان;
- التعرف على تأثير اللغة / التواصل غير اللفظي على الوصمة الاجتماعية وكيف يمكن أن تؤثر سلبًا على الناس وتعزز مخاطر التمييز.

بطاقة التصورات

التعرف على المفاهيم الخاطئة فيما يتعلق بتعاطي المخدرات والتحيّز السلبي ووصم الأشخاص الذين يعانون من اضطرابات تعاطي المخدرات.

بطاقة التصرّف

استكشاف طرق لإتخاذ إجراءات لمنع وتقليل الوصمة والتمييز.

بطاقة التفكير

التفكير في تحديات الوصمة وتأثيرها.

دليل الميسّر

يتمثل دورك كميسر في الوصول إلى الأهداف المذكورة أعلاه من خلال الملاحظة وتسهيل المناقشة بين المجموعة.

1 ستشكل مجموعات من 4 إلى 6 لاعبين

2 كل لاعب سوف يسحب بطاقة أو بطاقتين من كل فئة من فئات البطاقات الثلاثة حسب عدد اللاعبين:

تصورات

معرفة

تصرّف

3 كل لاعب سوف يرد على كل موقف / سؤال في المجموعة المكونة من 4 أشخاص.

4 سوف يتوفر إكسسوارات لمساعدة اللاعب في الوصول إلى الشخصية.

سيتم استخدام بطاقات "التفكير" من قبل الميسّر فقط في نهاية اللعبة وستختار بعض أو كل البطاقات وتوجهها إلى المجموعة بأكملها لتبادل ما مروا به أثناء اللعبة واستخلاص الدروس المستفادة.

التفكير

REFLECTION

شو تعلمت
من هيدي اللعبة؟

What did you learn
from this game?

التفكير

REFLECTION

كيف بتأثر الوصمة
على الأشخاص؟

كيف فيك تتجنّب الوصمة عليك
وما توصم الأخرين؟

How does stigma affect people?

How can you avoid stigmatizing others and avoid being stigmatized?

التفكير

REFLECTION

شو يلي بتحب تغيروا بتفكيرك
ومواقفك وتصرفاتك تجاه
الأشخاص يلي هني بوضع هشاشة؟

What would you change in your perception, attitudes and behaviors towards people in vulnerable situation?

التفكير

REFLECTION

شو رح تكون ردّة فعلك بس تنحط بموقف تتعرض فيه أو أي شخص ثاني للوصمة؟

What would you do when you face a situation where you or someone is being stigmatized?