



Playing for Gender Equality!





Save the Children

About Save the Children



Save the Children

Save the Children fights for children's rights.

We deliver immediate and lasting improvements to children's lives worldwide. Our vision is a world in which all children's rights are fulfilled.

Save the Children works for:

- A world which respects and values each child.
- A world which listens to children and learns.
- A world where all children have hope and opportunity.

About ABAAD - Resource Center for Gender Equality



ABAAD is a non-profit, non-politically affiliated, non-religious civil association that aims to achieve gender equality as an essential condition to sustainable social and economic development in the MENA region.

ABAAD seeks to promote women's equality and participation through policy development, legal reform, gender mainstreaming, engaging men, eliminating discrimination, and advancing and empowering women to participate effectively and fully in their communities.

ABAAD also seeks to support and collaborate with civil society organizations that are involved in gender equality programs and advocacy campaigns.

Save the Children

P.O. Box: 113 - 7167, Beirut, Lebanon
Tel: +961 (1) 738 654 - 5
Fax: +961 (1) 739 023
lebanon.info@savethechildren.org
www.savethechildren.net

ABAAD - Resource Center for Gender Equality

Furn El Chebbak, Sector 5, 51 Bustani Street, Najjar Bldg, Ground Floor
P.O.Box: 50 - 048, Beirut, Lebanon
Tel/Fax: +961 (1) 28 38 20, +961 (1) 28 38 21
Mob (office): +961 (70) 28 38 20
Men Center: +961 (71) 28 38 20
abaad@abaadmena.org
www.abaadmena.org
facebook.com/abaadmena
youtube.com/user/ABAADMENA
twitter.com/ABAADMENA

Prepared by Mr. Anthony Keedi, Ms. Fadia El Haddad and Ms. Roula El Masri.

Reviewed by Ms. Anita Nassar, Ms. Gisel Abi Chahine, Mr. Ghassan Akkary, Mr. Nizar Rammal and Ms. Ghida Anani.

This booklet has been produced with the support of Save the Children.

The content of this publication cannot be taken to reflect the views of Save the Children.

Designed and illustrated by Karim Al-Dahdah Illustration Studio . www.karimaldahdah.com

© Save the Children & ABAAD 2013

This manual is dedicated to our late colleague, friend and sister, Fadia Al-Haddad. Much of ABAAD's work, including this manual, was led by her caring, strategic and passionate vision. As much as we mourn her loss, her spirit remains a guiding light for ABAAD and our mission of gender equality. Although she is dearly missed, her memory is carried on in ABAAD and our ongoing work.

In loving memory of Fadia Al-Haddad

“A journey of a thousand miles begins with a single step”

Confucius

Index

Introduction	5
Why this workbook?	6
Who can use this workbook?	7
Where can I use this workbook?	8
How to use this workbook?	9
The 10 Games	10

Introduction

Greetings! We would like to begin by thanking you for your interest in this manual. The ideal of beginning the youth's education towards concepts of Gender Equality at a young age is one that must be actively worked on should we hope to see a gender equal Middle East in the future.

This manual is one of the first manuals, developed and tested in the Middle East, for that purpose. The manual is composed of fun and interactive games for children aged 8 to 12 years old. The games will facilitate the learning of important concepts and terminology pertaining to Gender Equality. More importantly, during/after the games have been played, it allows the trainer the freedom to begin important discussions about the concepts that the children learned during the games.

List of the games vis-à-vis the addressed concepts pertaining to gender equality:

- Game 1: Know your role (concept of partnership)
- Game 2: Bucket toss (concepts of gender and gender roles)
- Game 3: Stand on your own 3 legs (concepts of gender-based violence - GBV)
- Game 4: United we stand (concept of partnership)
- Game 5: Four legged race (concept of equality)
- Game 6: Strong foundations (concepts of gender-based violence - GBV)
- Game 7: The truth will set you free (concept of equality)
- Game 8: Right on target (concepts of gender equality and discrimination)
- Game 9: Circles (concepts of gender, gender equality, gender roles and GBV)
- Game 10: Find the truth (concepts of equality and gender discrimination)

We hope you find the exercises within to be helpful, and above all effective and inspiring for the children with whom you work!



Why this Workbook?

The issue of Gender Equality, Gender Roles, and Violence Against Women (VAW) is a looming and taboo one in the Middle East. This workbook was developed to begin teaching young children and adolescents about the concepts of Gender Equality. Through the fun, interactive, and educational exercises found within this workbook, we hope to reach these individuals at an important period of their lives. It is at this point in their lives where they will begin formulating their ideals of gender and inter/intra gender relations. It is at this phase of their lives where they are observant of the interactions of those in their immediate environment. It is a critical period, where they question these things that they see, and begin formulating the beliefs and attitudes that they will carry with them for the rest of their lives.

By learning the terms and concepts associated with Gender Equality, children can begin the important process of questioning the inequalities that they see around them. They can be engaged in discussions that will give them a different perception of gender relations than those that they have witnessed in their home, culture, and local media. They can start on a path to becoming adults who are sensitive to issues of gender and gender inequalities, and advocates for laws and policies to correct those human rights violations in their country.

This work must begin with our children and adolescents today should we hope for a gender equal tomorrow. This workbook is a tool for trainers and facilitators to begin that work through fun, interactive, competitive, and educational games and exercises for children aged 8- to 12. Through these games, important ground work for understanding the concepts and issues surrounding Gender Equality will be introduced to these children, such as important terms and definitions. With this ground work, the trainer may open up discussions pertaining to those terms and concepts, or simply prepare them in terms of having an excellent knowledge-base for the future discussions they will have on these topics.

Who Can Use This Workbook?

It is highly recommended that the users of its content have certification or rigorous experience in two particular domains:

The first is in working with children who are 8 to 11 years old. To ensure, not only the safety of the children, but also that the information and lessons of the games are properly and effectively transmitted to them, the trainer needs to “understand” children in this age range and how to deal with them.

This includes awareness of the developmental stage these children are in and the inherent questions and stresses that are typically dealt with by children of these ages. Understanding and knowing how to deal with the challenges of working with children of this age, better prepare the trainer for the tasks required of them in facilitating the games found in this workbook.

The second is having experience in training and/or facilitating learning on issues of Gender Equality. The trainer must be prepared for subsequent discussions and/or questions pertaining to the concepts and terminology that children will learn while playing the games found in this workbook.

A trainer who is well equipped in both of these domains can fully handle the subsequent inquires and/ or foster a healthy AGE APPROPRIATE discussion on the topics. They will be able to fully capture the essence and ambitions of this workbook, and perhaps even improve upon them!



Where Can I Use This Workbook?

This workbook was meant to be used by any and all certified and/or experienced trainers and facilitators who would like to use fun and interactive methods to teach children, aged 8 to 11 years, about the concepts and principles of Gender Equality.

These criteria assured, the only physical recommendation is to have a location to play these games in which there is plenty of space for movement. Examples of settings in which this workbook can be used are the following:

- Summer camps
- Schools
- Programs and activities during weekend trainings
- Activity Groups (such as scouts or afterschool groups)
- Workshops
- Any other group setting in which children convene under the direct supervision of adults with proper training backgrounds, and with a desire to support these children in becoming socially aware of issues of Gender Equality at a young age.



How to Use This Workbook?

The use of this workbook is very simple! Within this workbook are 10 original and culturally tested games developed to facilitate learning and discussion of principals and concepts in gender equality for children aged 8 to 11 years old.

Each of these games has a name that, when the trainer becomes familiar with the 10 games, will give an indication as to the description of how the game is played, or the aim of that particular game. Each game is divided into several sections:

- **“Materials”**: This section allows the trainer to know what materials they would need, and how much, in order to set up and play that game. Should those materials not be available to the trainer, the trainer would be better off choosing another game from the workbook that is more in accordance with the materials at their disposal.
- **“Description of the Game”**: This section comprises step-by-step instructions on how the trainer should set up the game, how the game is to be carried out/played, and the sequential order of the set up and execution of the game.
- **“Objective”**: This section will give the trainer further insight as to the aim of the game.
- **“Duration”**: is the time required to play the game and facilitate discussions with the children afterwards
- **“Concepts pertaining to each game”**: include general and broad aspects of the concepts that each game tries to sensitize children on.
- **“Questions for the facilitator”**: these questions help in relating concepts of gender to the life and experience of the children.
- **“Key learning messages”**: include the main key messages need to be communicated and discussed with children.
- **“Key messages pertaining to each concept”**: these include a short summary of the theoretical framework of each concept. A full-fledged document about these concepts is annexed to this workbook.
- **“Tips for Trainers”**: only few games include this section, where the trainer finds:
 - Different variations of how to play the game are explained (should there be any).
 - Challenges that the trainer may expect or have to account for prior to playing the game are mentioned.
 - Logistical considerations in terms of setting or participant characteristics (such as literacy level).

Most of the games require children learning and answering terms, definitions, and concepts related to the topic of Gender Equality. When the trainer becomes familiarized with the games, the type of questions that the games require (given a proper knowledge of issues of Gender Equality), and the trainer can then develop their own questions. These questions are to be used for the games to fit the specific objectives for the program on Gender Equality that they have set.

The 10 Games

1 Know Your Role



Materials

- ✎ Different types of sports balls.
- ✎ Different baskets to place the balls in.
- ✎ Any materials that might make for a good obstacle course (chairs, tables, school bags, etc.)



Description of the game

Before the game:

- Facilitator is to distribute different types of balls (basketball, football, American football, volleyball) around the room.
- Obstacle course: facilitator is to design the obstacle course using the resources available, which depends on venue, other materials, and safety.
- Base: facilitator is to prepare a basket (or designated area) for each particular ball at one of the room's corners.

During the game:

- Facilitator is to divide participants into pairs (A & B). Facilitator mentions that the winning team is the one who can collect five balls by running through a rigorous obstacle course and drop the balls off at the BASE. The team that finishes first has to whistle to drag the facilitator's attention to count the best time.
- Participant A is to start at an area called THE BASE, and run through the obstacle course to collect one of the balls. They then run back through the obstacle course. They are to do this for all of the balls.
- Participant B remains at the base. Their only job is to collect the balls, and place them in a basket (or designated area) for that particular ball.
- The best time (team that does this the fastest wins).
- Participants take a short period of time as a break.
- Participants, after a period of rest will play the game again. This time participants A & B will alternate running through the obstacle course to retrieve the balls, and place them in their designated areas. Again, the best time wins (you can also compare the 1st and 2nd time that the same team ran the course with the different rules).



Objectives: Participants acquire the the notions and concepts of participation and collective/team work.

Duration: 60 minutes.

Concepts pertaining to this game:

- Importance of participation and partnership to achieve the desired goal.
- Enhance trust building among each other



Questions for the facilitator:

After the end of the game, facilitator is to ask children the following:

- What did you learn from this game?
- Was it difficult for 'A' to do the job all alone?
- Describe how would 'B' have felt by standing at the BASE line doing nothing but waiting?
- Was it different when both 'A' and 'B' did the job collectively?
- Would you prefer playing this game differently? How is that?



Key learning message:

Partnership is a normal thing and is essential to do the job perfectly!

2 Bucket Toss



Materials

Small colored balls (red, yellow, green, blue balls)



Buckets / Baskets (7)



Description of the game

This game conveys the concepts of gender and gender roles. Hence, the game uses a list of questions where participants are asked to answer in an interactive and fun way.

- Participants are divided into small teams. Each team should have 4 players (depending on the total number of participants).
- Each team will be asked to choose a name
- Facilitator gives each team a bunch of balls from the same color and asks them to stand in a semi-circle or full circle.
- Facilitator places a basket 1 or 1.5 meters away from all teams as the «target»
- Facilitator will ask a question from the list of questions on the right page.
- The different teams shout their names when they are ready to answer the question.
- If one team gets the answer right, a player from this team tosses a ball of the team's color in the basket.
- Facilitator continues with the rest of questions
- After the game, the facilitator counts the colored balls in the basket.
- The winning team is the one that collected the largest number of balls.

Samples of Questions:

Choose the right answer:

Q. When the girl is bound to help her mother in the household, and the boy is bound to help his father in fixing things, what is this called?
a. Society discriminates between two sexes.
b. Normal division of roles between girls and boys.

Q. If a boy expresses his interest in helping his mother in the kitchen, is this a normal thing?
a. Yes b. No

Q. If a girl wants to become a pilot, but her parents refuse.
a. She is not supposed to be a pilot
b. This is a normal thing as girls can choose their future careers.

Q. If a boy wants to have a career in dancing, is this normal?
a. Yes b. No



Objectives: Motivate children to acquire concepts of gender and gender roles in a friendly, interactive way

Duration: 60 minutes.

Concepts pertaining to this game:
Gender, gender equality and gender roles



Questions for the trainer:

- What did you learn from this game?
- Who can define gender?
- Did anyone experience or hear of similar incidents and stories?



Key learning messages:

- Gender is what society expects from men and women to do (roles, behaviors, activities, and responsibilities).
- Gender is the image expected from women and men to fit in, i.e. stereotyped femininity and masculinity (traits, characteristics, and personality).

Tips for Trainers

- ! Facilitator has to make clear for participants that each question will be asked only once.
- ! Facilitator has to stand in a position where s/he can see all teams
- ! Facilitator may decide to discuss and elaborate more on the questions and issues raised during the game either after the game, or after the question is answered, before the player steps up to the ball/basket part of the round.
- ! In case of a tie, facilitator gives five extra tosses for the two teams. The winning team is the one that scores more balls.



3 Stand on your own 3 Legs



Materials

- ✎ Rope or some sort of material to tie the participants legs together (tying the legs together should not be done in a way the participant's body parts are touching. This is important for reasons of cultural sensitivity).
- ✎ Red paper or postcards
- ✎ White papers or postcards
- ✎ Pencils



Description of the game

- Facilitator writes a number of hypothetical situations on red cards or posters, and write the corresponding answers on the white cards or posters.
- Facilitator divides participants into two groups «A» and «B»
- Facilitator hands the red cards (hypothetical situations) to group «A» and asks them to tap the post-cards to their back.
- Facilitator hands the white cards (answers) to group «B» and asks them to do the same.
- When the facilitator says «go», each participant has to find their match without speaking (for example, the group with the questions needs to find the appropriate answer for their question, and the group with the answers needs to find the appropriate question for their answer.)
- When the participants find their match, they then run to another area of the room where they tie their legs together using a rope or strap (their body parts do not have to touch in order to do so). They then run from a starting line to a finish line.
- The first team to finish the race are the winners, but the game ends when all participants complete the race.



! Tips to Trainers

Facilitators should be sensitive to the literacy levels of the group. Should some or all of the participants be illiterate, the facilitator must make the exercise easier without embarrassing these children.

It should be noted that, should a large number of the participants be illiterate, the facilitator may be better off with another game from this manual.



Objectives: Motivate children to learn the concepts pertaining to gender based violence in an interactive way

Duration: 60 minutes.

Concepts pertaining to this game:

Gender-based violence



Questions for the trainer:

- Has anyone of you experienced or heard similar incidents or stories? (at school, in the neighborhood, etc)
- What is in your opinion, the gender-based violence?



Key learning messages:

Gender-based violence is any act of violence that results in, or is likely to result in physical, sexual or psychological harm or suffering to women, including threats of such acts, coercion or arbitrary deprivation of liberty, whether occurring in public or in private life.



HYPOTHETICAL SITUATION

If a brother prevents his young sister from going to the cinema with her friends

CORRECT ANSWER

Emotional violence

If a brother forces his sister to get him water

Emotional violence

If a boy wants to kiss a girls against her will

Sexual violence

If a boy takes other people's money forcibly

Violence

If a kid is bullied by a group of kids who denies him from being part of their group

Emotional violence

If a girls is mocked because she is fat

Emotional violence

If a boy curses another boy

Verbal Violence

If a girl goes for grocery shopping and she is followed by someone who tells her bad words

Verbal violence

4 United We Stand



Materials

None.



Description of the game

- Participants are asked to sit on the floor with their feet flat on the ground.
- They are told to try to stand up, without using their hands, touching anything else in the room, and keeping their feet flat on the floor (they can have their hands in their pockets if this helps them not to use their hands).
- After a few minutes the trainer now says that they can, using the same rules, get up using partner.
- The participants may use the best strategy, which is getting back to back with a partner and using the counter-force of their partner for both to stand up. If they do not, the trainer can show them the trick.





Objectives: Motivate participants to acquire the notion of partnership and collective work.

Duration: 30 minutes.

Concepts pertaining to this game:

- Importance of partnership to achieve the goal
- Trust building among each other



Questions for the facilitator:

- Who noticed any difference while standing alone or with the help of a partner?
- Was it difficult to trust your partner to achieve the goal? Why?
- What happened in this game, might take place in our everyday life. Have you ever experienced or heard of any similar incident, where it was impossible to achieve something alone?



Key learning message:

- Importance of partnership.
- The goal can be achieved regardless of the sex of the partner (boy or girl).
- Individual attempts to solve an issue might complicate it. Hence, it is important to ask for a partner's help.

! Tips to Trainers

! The trainer may need to be aware of the result of the game even it was different than the anticipated objective.

! If participants found it easier to stand alone than to lean on each other, facilitator may need to reflect on the importance of learning how to work together even if it sounded difficult in the beginning.






5

Four-legged Race



Materials

-  Two baskets
-  30 white cards
-  Pens



Description of the game

Preparatory phase:

- Facilitator prepares 60 cards and writes «right» or «wrong» on them (30 cards «right» and 30 cards «wrong»).
- Facilitator divides the cards inside two baskets each containing 15 cards «right» and 15 cards «wrong».
- Facilitator places each basket in a different corner of the room.

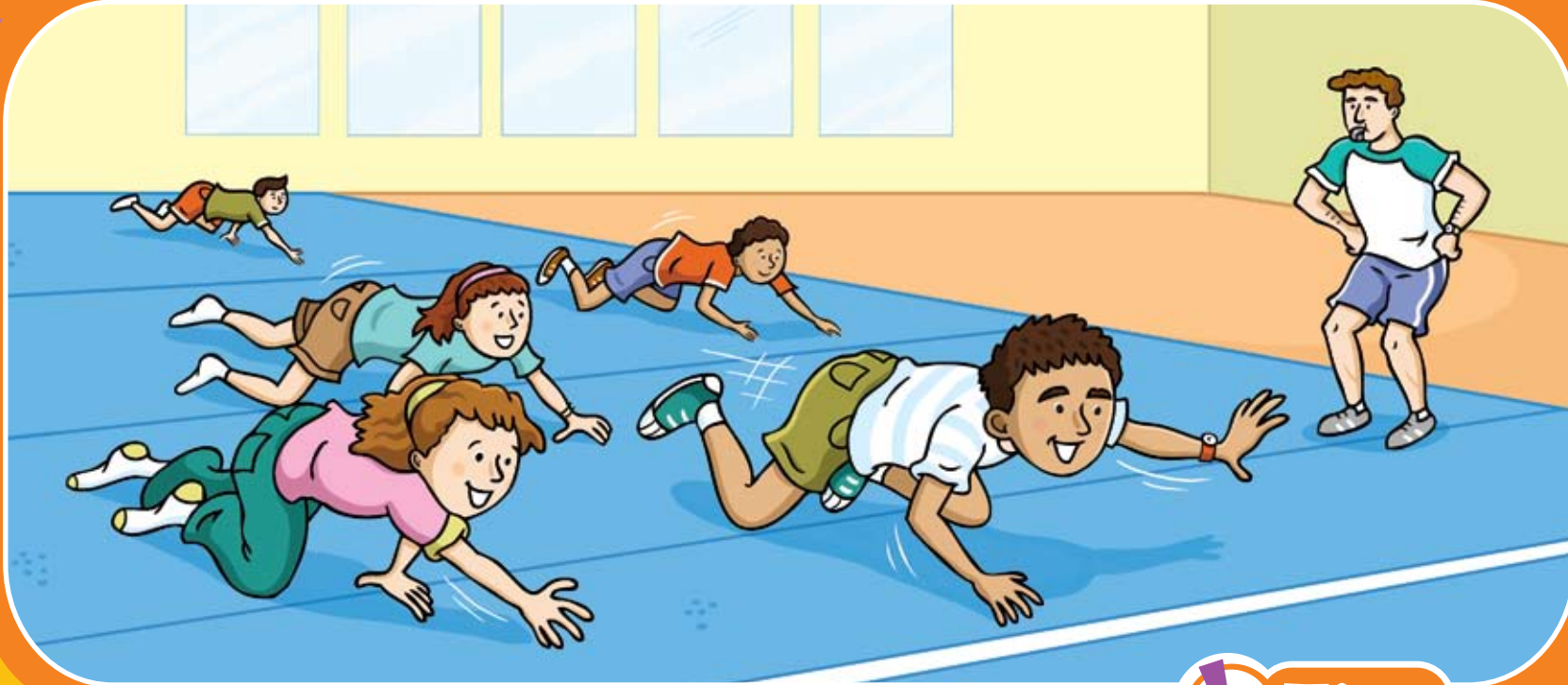
During the game:

- Each of the seven participants lines-up at the «start» line.
- Facilitator asks a question about gender equality from the list of questions.
- All participants run towards the baskets and pick the correct answer without speaking.
- Facilitator reveals the correct answer and asks participants to show their cards.
- Participants who hold the correct answer move to the second round and second question.
- Participants whose answers are incorrect, stay in their place.
- Facilitator asks 5 questions on Gender Equality and gender discrimination.
- The winner is the one who answers all questions correctly.
- Participants whose answers are incorrect may help other participants competing to win the race.

Samples of Questions:

Facilitators can chose five questions:

- Mothers can be doctors and fathers peasants.
- Women can drive trucks.
- Women can be pilots.
- Women can enroll in the army.
- Men can help in household chores.
- Fathers can help in feeding their children.
- Boys can play until late hours during summer vacation, but girls cannot.
- Both boys and girls are entitled to have recreational activities.
- Both boys and girls are entitled to have the same amount of pocket money.
- A mother's duty is to clean the house because she is a female.
- Mothers and fathers can do household chores equally.
- Boys are better than girls in mathematics and girls are better than boys in litterature.
- Boys don't cry while girls are more emotional.



Objective: Motivate participants to acquire the notions of gender equality in an interactive way .

Duration: 60 minutes.

Concepts pertaining to this game:
Gender equality and gender discrimination

Questions for the facilitator:
Who can give more examples of similar stories or incidents?



Key learning messages:

- Gender discrimination is giving or preventing anyone from a right or a privilege based on their sex
- Gender equality ensures men and women and boys and girls have same and equal rights, opportunities, resources at all levels (personal, family, and public)

! Tips to Trainers

This game is designed for a small group of children (between 5 to 7).



6 Strong Foundations



Materials

- ✓ Incentives (Lego blocks)
- ✓ Tape
- ✓ Pens
- ✓ Paper



Description of the game

- Participants are divided into several teams of 3 to 7 person.
- Each group will be asked to choose a name.
- Each group is then given questions (same questions annexed to game 3) to discuss as a group and to answer. They write their group answers on a sheet of paper and give it to the facilitator.
- Facilitator then asks the questions one at a time.
- Each group writes down their answers on a flip-chart paper with the name of their group.
- For each correct answer, the group gets a piece of lego.
- The group that managed to build the tallest pole is the winner.



Objectives

Participants are sensitized on the notion of gender based violence.



! Tips to Trainers

- ! Incentives should be distributed directly after a correct answer is given to each group to avoid confusion and dispute between groups before the building part of the game.
- ! This game should be played with participants between 9 and 11 years old.



7 The Truth Will Set You Free



Materials

Cards or papers.



Description of the game

Before the game:

- Facilitator prepares a number of cards holding the statement «Set Me Free».
- Facilitator prepares the list of questions annexed to game 5, pertaining to gender equality and discrimination.

During the game:

- Participants are asked to line-up in a single-file.
 - Facilitator will assign two corners of the room and hang the word «right» at one of the corners and the word «wrong» at the other.
 - Facilitator assigns two random participants as the «chasers».
 - Facilitator asks the questions.
 - Participants start running to the two corners of the room according to their answers.
 - Each participant with a correct answer gets a «Set Me Free» card.
 - All participants then come back to the middle of the room for the next question.
 - Every time a participant answers correctly, he/she gets a «set me free» card.
 - When the facilitator says «go», the chasers will start chasing participants. The participant that is caught is out of the game. If the caught participant has a «Set Me Free» card, they may use it immediately by giving it to the trainer to return to the game.
- The participant who is the last to get caught is the winner.



Objectives

Participants acquire the notion of gender equality and discrimination in an interactive way.

8 Right On Target



Materials

- Two huge cardboard posters red and green.
- Something to hang posters from, stick to the wall, or make them stand.
- Balls.



Description of the game

- Before the game, facilitator prepares two large cardboards: red and green.
- Facilitator writes on the green cardboard the word “right” and on the red one the word “wrong”.
- Participants will be divided into two groups (5 to 7 participants in each group).
- Each team will be lined up behind each other. The first in the row will play the first round, and so on.
- Each participant during its round will be given a ball.
- Facilitator will read a question on gender equality (same questions annexed to game 5). The question must be read very clearly and loud enough for all the children to hear). The children will listen to the questions **ONLY**.
- When the facilitator say «go», each participant will hit the ball against the cardboard that reflects their answer.
- The participant to hit the right answer with their ball first (which the trainer will decide, so they must watch very carefully) will win the round and be awarded 1 point for their team.
- The winning team is the one that scores the large number points.



Objectives

Participants acquire the concept of gender equality and gender discrimination in an interactive way.



9

Three Circles



Materials

Posters or flipchart paper



Description of the game

- Facilitator prepares two big cardboards. He/she writes the word «violence» in the middle of the first cardboard and the word «equality» in the middle of the other.
- Facilitator hang-up the two cardboards against walls in different areas of the room.
- Facilitator reads the below sentences out loud (the question must be read very clearly and loud enough for all the children to hear).
- When the trainer says “go”, the participants will have 5 seconds to get to the area that is designated for the answer they believe to be correct for the question that was read.
- Participants that are in the correct area move forward to the next question. The participants that are in an incorrect area are eliminated from the game.
- The participant(s) that last till the end of the game are the winner(s) of the game.
- The trainer can lead a small discussion on each of the concepts brought up after each question is answered and before the next question is read.

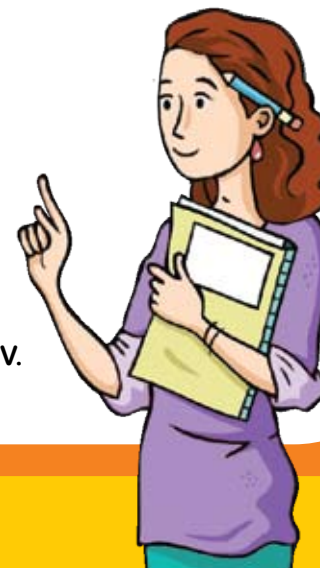


Objectives

Participants will learn about the concepts of GBV and Gender Equality in a fun group activity.

Statements:




- Boys and girls can both become doctors: equality.
- Girls can enroll in the army just like boys: equality
- Girls and boys have equal rights to education: equality.
- Girls and boys have equal rights to recreational activities: equality.
- Girls and boys have equal rights for equal amounts of pocket money: equality.
- Girls and boys have equal right to express their sadness by crying: equality.
- When a boy prevents his young sister from going to the cinema: GBV.
- When a boy obliges his sister to fetch him water: GBV.
- If a boy wants to kiss a girl forcibly: GBV.
- If a boy takes money from other kids: violence
- If a kid was bullied by his friends and not allowed to be part of their group: violence.
- If a girl was mocked because she is fat: GBV.
- If a boy curses another boy: violence.
- If a girl goes for grocery shopping , and someone follows her and says bad words: GBV.



10 Find the Truth



Materials

-  Basket
-  Plastic balls
-  Paper



Description of the game

- Before the beginning of the game, the facilitator writes down the answers to the questions on white cards and tape them to the plastic balls (The facilitator can use the list of questions in games 2, 3 and 4).
- The balls with the answers will be mixed with many other balls with no answers. The balls will then be placed in a basket.
- The larger group of participants will be divided into smaller teams (about 3 to 5 participants per team).
- Each team will pick a participant to play for their team in each round. All participants in one team must play one round before any participant of that team can play a second round.
- During each round the participants from each team line-up in an area designated by the facilitator. The facilitator reads a question out loud about GBV, Gender Roles, or Gender Equality.
- When the facilitator says «go», participants will have to get to the basket and find the ball with the correct answer for the question that the facilitator read. The participant who finds the right answer ball first wins a point for their team.
- The next participant from each team then comes to play the next round.
- The team with the most points at the end of the game wins.



Objectives

Participants learn the concepts of GBV, Gender Roles, and Gender Equality in a fun and interactive way.



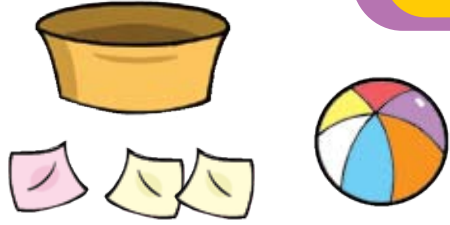
الهدف

إكساب المشاركين/ات القدرة على التعرف على مفاهيم المساواة بين الجنسين والعنف القائم على الجندر والمساواة والتمييز القائم على الجندر بطريقة طريفة، ودية وتفاعلية



١. كشف الحقيقة

الأدوات



سلة
كرات بلاستيكية
أوراق

وصف اللعبة

- يقوم الميسر/ة قبل البدء بتطبيق اللعبة بكتابة أجوبة على بعض الأسئلة التي سوف تطرح في اللعبة ومن ثم يلصقها بالكرات البلاستيكية. (يمكن الإستعانة بجملة الأسئلة التي وردت في الألعاب رقم ٢-٣ و٥)
- يتم خلط الكرات التي تحمل الأجوبة مع عدد من الكرات التي لا جواب عليها. ثم يتم وضع جميع الكرات في سلة
- يتم توزيع المشاركين/ات إلى مجموعات (ما بين ٣ و٥ مشاركين للفريق الواحد).
- يختار كل فريق مشاركاً يلعب عن فريقه عند كل جولة. ويجب على جميع المشاركين/ات الموجودين/ات في فريق واحد ان يلعبوا/يلعبين ضمن جولة واحدة قبل أن يتمكن أي فرد في ذلك الفريق من لعب جولة ثانية.
- في خلال كل جولة، يصطف المشاركون/ات من كل فريق في مكان من القاعة يحدده الميسر/ة. ويقرأ هذا الأخير سؤالاً بصوت عال.
- حين يقول الميسر/ة "انطلق"، على المشاركين/ات التوجه الى السلة والعثور على الكرة التي تحمل الجواب الصحيح على السؤال الذي قرأه الميسر/ة. المشارك/ة الذي/التي يعثر/تعثر على الكرة التي تحمل الجواب الصحيح أولاً يسجل نقطة لصالح فريقه/ها.
- ثم يأتي المشارك/ة التالي عن كل فريق للعب في الجولة الثانية.
- الفريق الذي يسجل أعلى معدل نقاط في نهاية اللعبة هو الفائز.



الهدف

إكساب المشاركين/ات القدرة على التعرف على مفاهيم المساواة بين الجنسين والعنف القائم على النوع الاجتماعي بطريقة طريفة، ودية وتفاعلية

لائحة الأسئلة:

- يمكن للفتاة كما الصبي أن تصبح طبيبة: المساواة
- يمكن للفتاة كما الصبي أن تنخرط في الجيش: المساواة
- للفتاة والصبي الحق في دخول المدرسة: المساواة
- للفتاة والصبي الحق في المشاركة بأنشطة ترفيهية: المساواة
- يحق لكل من الصبي والفتاة الحصول على نفس المصروف: المساواة
- يحق للفتاة والصبي التعبير عن الحزن عبر البكاء: المساواة
- عندما يمنع أخ أخته من الذهاب مع أصدقائها إلى السينما يكون ذلك: عنف
- إذا أمر أخ أخته بإحضار كوب ماء: عنف
- إذا أراد صبي ما أن يقبل فتاة غصباً عنها: عنف
- إذا أخذ صبي ما من صبي آخر نقوده عنوة: عنف
- إذا منع ولد من الإنضمام إلى مجموعة أولاد ليلعب معها: عنف
- إذا تعرضت فتاة للسخرية بسبب كونها بدينة: عنف
- إذا شتم ولد ولد آخر: عنف
- إذا خرجت فتاة لجلب أغراض لأمها، وقام أحدهم بملاحقتها وإسماعها كلام بذيء: عنف

الأدوات



ملصقات أو أوراق اللوح الأبيض

وصف اللعبة

- يحضّر الميسّر/ة قبل البدء باللعبة ورقتين كبيرتين، ويكتب في وسط ورقة بخط كبير "عنف"، وفي وسط الورقة الثانية "مساواة".
- يعلّق الميسّر/ة الورقتين في زاويتين مختلفتين من الغرفة
- يقول الميسّر جملة معينة من الجمل الواردة أدناه تعبّر عن مفاهيم العنف، أو المساواة بصوت عالي
- عندما يقول الميسّر/ة "انطلق"، سيكون أمام المشاركين/ات خمس ثوان للوصول الى المكان المخصص للجواب الصحيح بحسب رأيهم على السؤال الذي تمت قراءته. مثلاً، إذا قال الميسّر/ة، يجب أن يحصل الأولاد والبنات على فرص تعليم متساوية، يجب أن يذهب الأطفال إلى زاوية الغرفة حيث توجد لوحة "مساواة" ويقفون تحتها.
- المشاركون/ات الموجودون/ات في المكان الصحيح ينتقلون/ينتقلن الى السؤال التالي. أما المشاركون/ات الموجودون/ات في المكان غير الصحيح فيخرجون/يخرجن من اللعبة.
- المشاركون/ات الذين/اللواتي يقفون حتى نهاية اللعبة هم الفائزون/ات في اللعبة.
- بوسع الميسّر/ة أن يقود/تقود مناقشة صغيرة حول كل من المفاهيم التي تمت إثارتها بعد الاجابة على كل سؤال وقبل قراءة السؤال التالي.



الهدف

إكساب المشاركين/ات القدرة على التعرف على مفاهيم المساواة بين الجنسين والتمييز القائم على النوع الإجتماعي بطريقة تفاعلية



مباشرة نحو الهدف

الأدوات



- أوراق كرتون كبيرة حمراء وخضراء
- ورق لاصق للصق الكرتون على الحائط
- كرات

وصف اللعبة

- يحضر/تحضر الميسر/ة سلفاً كرتونة كبيرة حمراء وكرتونة خضراء
- يكتب الميسر/ة على الورقة الكبيرة الخضراء كلمة "صح" ويكتب على الكرتونة الحمراء "خطأ".
- سيتم تقسيم المجموعة كاملةً الى فريقين (حوالي 5 - 7 مشاركين/ات في كل فريق).
- سيصطف كل فريق وحده بحيث يقف المشاركون/ات خلف بعضهم البعض في صف مستقيم. يلعب المشاركون/ة الموجود/ة في أول الصف في الجولة الأولى بحيث يجيب/تجيب على أول جواب. وبعد انتهاء الجولة، يرجع/ترجع الى الخلف، وينتقل الدور الى المشارك/ة التالي/ة (وهكذا دواليك حتى انتهاء اللعبة).
- يتم إعطاء كرة لكل من المشاركون/ات الذي سيلعبون في الجولة.
- يقرأ الميسر/ة بصوت عال سؤالاً حول المساواة بين الجنسين (التي وردت في اللعبة رقم 5) على أن يتم قراءة السؤال بشكل واضح جداً وبصوت عال كفاية ليتمكن جميع الأولاد من سماعه). سوف يصغي الأولاد إلى السؤال فقط.
- عندما يقول الميسر/ة "انطلق"، يبدأ المشاركون/ات برماية الكرة على ما يعتبرونه إجابة صحيحة.
- أول مشارك/ة يضرب/تضرب بكرته/ها على الجواب الصحيح (والميسر/ة هو الذي يقرر، لذلك يجب عليه أن يراقب/تراقب بانتباه فائق) يفوز/تفوز بالجولة ويسجل/تسجل فريقه/ها نقطة.
- الفريق الذي أحرز أكبر عدد نقاط هو الفريق الرابع.



الهدف

إكساب المشاركين/ات القدرة على التعرّف على مفاهيم
المساواة بين الجنسين والتمييز بطريقة تفاعلية



الأدوات



عدد من البطاقات

وصف اللعبة

قبل اللعبة

- يحضّر الميسّر/ة بطاقات عدة مكتوب على كل واحدة منها «أطلق سراجي».
- يحضّر الميسّر/ة لائحة الأسئلة الخاصة بالمساواة والتمييز (لائحة الأسئلة المرفقة باللعبة رقم 0) - صح أم خطأ.

خلال اللعبة

- يطلب الميسّر/ة من المشاركين/ات الوقوف جميعاً في صف واحد.
- يعيّن الميسّر/ة جانب/زاوية من القاعة، جانب يعلق فوقه بطاقة «صح»، وجانب/زاوية يعلق فوقها بطاقة «خطأ».
- يعيّن الميسّر/ة شخصين «مطاردين» للمرحلة التالية.
- يطرح الميسّر/ة الأسئلة على المشاركين/ات.
- لمشاركون/ات بحسب إجاباتهم يذهبون إلى أحد جوانب القاعة جانب «صح» أم جانب «خطأ».
- ينتقل المشاركون بعدها من جديد إلى منتصف القاعة للإجابة على السؤال التالي، وهكذا دواليك.
- المشاركون/ات الذين أجابوا إجابة صحيحة يحصلون على بطاقة «أطلق سراجي».
- يحصل المشاركون/ات على بطاقات «أطلق سراجي» بعدد المرات التي يجيبون فيها إجابات صحيحة.
- لدى الإنتهاء من الأسئلة، يطلب الميسّر/ة من المطاردين ملاحظة المشاركين/ات.
- المشارك/ة الذي/التي يتم الإمساك به/ها، يخرج/تخرج من اللعبة، إلا إذا كان لديه/ها بطاقة «أطلق سراجي» التي تخوله/ها البقاء فيها.

الهدف

إكساب المشاركين/ات القدرة على التعرّف على مفاهيم العنف القائم على النوع الاجتماعي.

نصائح للميسر

! يجب توزيع المحفزات مباشرة بعد إعطاء جواب صحيح على كل مجموعة وذلك لتجنّب النزاع بين المجموعات قبل البدء بعملية تركيب العמוד.

! يجب أن ينتبه الميسر/ة للمستوى التعليمي للمشاركين/ات لذا يفضّل أن تطبق هذه اللعبة مع الفئات العمرية بين ١٠ و١١ سنة.



الأدوات



- محفّزات للمشاركين/ات (ويفضّل إعطاء قطع ألعاب التركيب/الليغو)
- شريط لاصق
- أقلام
- ورق

أساسيات طلبة

7

وصف اللعبة

- يوزّع المشاركون/ات إلى فرق عدة تتألف كل منها من ثلاثة إلى سبعة أشخاص.
- يطلب الميسّر/ة من كل مجموعة أن تطلق على نفسها إسمًا ما.
- يوزع الميسّر/ة على كل فريق عدد من البطاقات التي تحمل الأسئلة المراد طرحها (لائحة الأسئلة الملحقة باللعبة رقم ٣)، ويوزّع الميسّر/ة على كل فريق بطاقات بيضاء ليكتبوا إجاباتهم عليها، ويقوم كل فريق بقراءة الأسئلة قبل البدء باللعبة.
- يقرأ الميسّر/ة الأسئلة كل واحد على حدى.
- تقوم كل مجموعة بلصق بطاقة الجواب الخاص بها على لوحة كبيرة تحمل إسم المجموعة.
- مقابل كل إجابة صحيحة تحصل المجموعة على قطعة ليغو.
- المجموعة التي إستطاعت تركيب أطول عامود من قطع الليغو هي المجموعة الفائزة.





نصائح للميسر

تستهدف هذه اللعبة المجموعات الصغيرة من الأطفال (بين خمس وسبع أطفال كأبعد حد).



أبرز الرسائل الخاصة بالنوع الاجتماعي

- التمييز الجندري هو إعطاء أو حرمان حق أو إمتياز لشخص ما بناءً على الجنس.
- المساواة الجندرية تتطلب التمتع على قدم المساواة وبشكل متطابق بين الأولاد والبنات وبين النساء والرجال بالحقوق والفرص والموارد ذات القيمة الاجتماعية وعلى كافة الصعد الحياتية الخاصة (المستوى الشخصي وفي الاسرة) والعامه (مجالات المشاركة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية).

الهدف: تحفيز المشاركين/ات للتعرف على مفاهيم المساواة بين الجنسين وأشكال التمييز بطريقة تفاعلية.

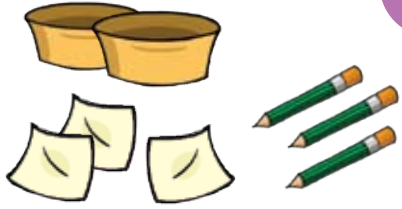
مدة اللعبة: ساعة.

المفهوم الذي تحاول هذه اللعبة التحسيس عليه: المساواة بين الجنسين والتمييز الاجتماعي.

الأسئلة: من يمكنه أن يعطيني أمثلة أخرى عنا المساواة بين الجنسين بحسب ما سمعناه وناقشناه في اللعبة؟

سباق الأربعة أرجل

الأدوات



سلة
بطاقات بيضاء ٣٠ بطاقة
أقلام

وصف اللعبة

قبل البدء باللعبة

- يحضّر الميسّر/ة قبل البدء باللعبة بطاقات كتب عليها «صح» (٣٠ بطاقة) وأخرى كتب عليها «خطأ» (٣٠ بطاقة).
- يضع الميسّر/ة جميع البطاقات مخلوطة في سلتين كل واحدة تتضمن ٣٠ بطاقة (صح وخطأ).
- يضع الميسّر/ة سلة في ناحية من الغرفة والأخرى في الناحية المقابلة.

أثناء اللعبة

- يقف كل مشارك/ة من المشاركين/ات السبعة امام نقطة الإنطلاق (يحددها الميسّر/ة داخل القاعة).
- يسأل الميسّر/ة سؤالاً من الأسئلة الملحقة الواردة لاحقاً حول المساواة والتمييز.
- على كل مشارك/ة الرّكض بإتجاه سلة من السلتين ويبحث عن البطاقة التي تحمل إجابته «صح» أم «خطأ».
- ويحمل الجواب دون أن يتكلم.
- يقول الميسّر/ة الجواب الصحيح ويطلب من المشاركين/ات إبراز جوابهم.
- المشارك/ة الذي/التي كان جوابه/ها مطابقاً لجواب الميسّر/ة ينتقل للمرحلة الثانية والسؤال الثاني.
- المشارك/ة الذي/التي كان/ت يحمل/تحمل إجابة خاطئة على السؤال، يبقى مكانه حتى إنتهاء اللعبة.
- يقوم الميسّر/ة بطرح كافة الأسئلة الخمس التي لديه.
- المشارك/ة الفائز/ة هو/هي الذي/التي يجب/تجيب على كافة الأسئلة بشكل صحيح وينتهي/تنتهي المرحلة الخامسة.
- المشاركون/ات الذين توقفوا على المراحل السابقة، يمكنهم مساعدة المشاركين/ات الذين يتنافسون للوصول وإنجاز كافة المراحل.

أسئلة عن المساواة والتمييز الجندري:

(يمكن للميسّر/ة إختيار خمسة أسئلة).

- يمكن أن تكون الأم طيبة والأب مزارع.
- يمكن للمرأة أن تقود شاحنة.
- يمكن للمرأة أن تكون كابتن طيران.
- يمكن للمرأة أن تكون مقاتلة في الجيش.
- لا يمكن للأب أن يساعد في تنظيف البيت.
- لا يمكن للأب أن يطعم الطفل.
- يحق للصبي أن يلعب في العطلة الصيفية حتى وقت متأخر، أما الفتاة فلا يمكنها ذلك.
- يحق لكل من الفتاة والصبي أن يحصلوا على أنشطة ترفيهية بالتساوي.
- يحق لكل من الصبي والفتاة الحصول على نفس المصروف.
- قيام الأم بتنظيف المنزل هو من واجبهما لأنها أنثى؟
- يمكن للأب والأم القيام بتنظيف طاولة الطعام والجلي والغسيل بالشراكة
- الصبيان أفضل من البنات بالرياضيات، والبنات أفضل من الصبيان بالحفظ.
- الصبيان لا يكون في حين أن البنات عاطفيّات.



الهدف : إكساب المشاركين/ات مبادئ أهمية الشراكة والعمل الجماعي

مدة اللعبة : نصف ساعة

المفهوم الذي تحاول هذه اللعبة التحسيس عليه :
أهمية الشراكة للقيام بالعمل وإنجازه لتحقيق الهدف تعزيز الثقة بالآخر والإعتماد عليه.



الأسئلة : بعد الإنتهاء من اللعبة، يمكن الميسر/ة جمع الأطفال والناشئة في حلقة وأن يسألهم ما يلي:

- هل لاحظتم أي فرق عندما قمتم بالوقوف وحدكم وحين قمتم بذلك بمساعدة شريك لكم؟
- هل كان من الصعب عليكم الثقة بالشريك لتحقيق الهدف/القيام عن الأرض؟ لماذا نعم؟ ولماذا لا؟
- ما حدث في هذه اللعبة، يمكن أن يحدث في حياتنا اليومية، هل سبق وحدث أو سمعتم بشيء قد حدث مع شخص آخر في حياتكم، بحيث لم يتم القيام بالأمر إلا بمساعدة الآخر؟ من هو هذا الشخص؟ وكيف كانت المساعدة؟

نصائح

للميسر

! من المفيد أن يكون الميسر واعياً بأية نتيجة قد تحققها اللعبة حتى ولو كانت مغايرة للهدف المرجو. ففي الوقت الذي ترمي في هذه اللعبة إلى تعريف الأطفال والناشئة على أهمية الشراكة بالقيام بالأمر، إلا أن المشاركين/ات قد يخرجون بنتيجة مغايرة للهدف المتوخى.

! إذا كانت الحال كذلك لدى المجموعة التي يقوم الميسر بتنشيطها، حينها يجب أن يعطي ملاحظة عن أهمية تعلّم العمل بالتشارك حتى ولو كان ذلك صعباً في البداية ويشكل تحدياً لإنجازه. هنا، يجب على الميسر الإشارة إلى أن ثقافتنا تعزز العمل الفردي وتعطي للفردية قيمة أكبر.



أبرز الرسائل الخاصة بالنوع الاجتماعي :

(مع الإشارة إلى ضرورة الإطلاع على الوحدة الخاصة بالنوع الاجتماعي).

- أهمية الشراكة في القيام بالأمر وإنجازها
- يمكن الإستعانة بأي شخص اي كان جنسه (صبي، بنت) لإنجاز الهدف.
- عند الإستعانة بشريك لحل مشكلة ما يمكن الوصول إلى نتيجة أفضل حيث أن المبادرة الفردية لحل مهمة صعبة قد يعقد الأمور في بعض الأحيان

الأدوات



لا حاجة الى أدوات.

معاً نقف متحدين

٤

وصف اللعبة



- يُطلب من المشاركين/ات الجلوس على الأرض والأرجل ممدودة.
- يُطلب إليهم/إليهنّ محاولة الوقوف من دون إستخدام أيديهم/أيديهن، أو الإستعانة بأي شيء، مع ابقاء أرجلهم مسطحة على الأرض.
- بعد عدة دقائق من محاولة الوقوف يطلب عندها الميسّرة/ة أن يستعين كل مشارك/ة بشريك/ة.
- يسمح للمشاركين/ات إبتكار وإستخدام عدة طرائق لنجاح عملية الوقوف ومثال ذلك الوقوف ظهراً على ظهر مع الشريك واستخدام قوة الشريك المضادة كي يقفا معاً. يمكن للميسّرة/ة إعطاء بعض الأفكار للوصول إلى ذلك.



الأسئلة : بعد الإنتهاء من اللعبة، على الميسرة/ة أن يسأل الأولاد المشاركين، ما يلي:

• هل سبق لأي شخص منكم أن لاحظ أو سمع بأمور مشابهة في حياته؟ (في المدرسة، الحي، إلخ).

• ما هو العنف القائم على النوع الاجتماعي برأيكم؟

أبرز الرسائل الخاصة بالنوع الاجتماعي :

العنف القائم على النوع الاجتماعي هو "أي فعل عنيف يحصل بسبب جنس الشخص-الضحية فقط (غالباً النساء)، ويترتب عليه أذى أو معاناة للنساء، سواء من الناحية الجسمانية أو الجنسية أو النفسية سواء خارج المنزل أو داخله".



الهدف : تحفيز المشاركين/ات للتعرف على مفاهيم العنف القائم على النوع الاجتماعي بطريقة ودية وتفاعلية.

مدة اللعبة : ساعة

المفهوم الذي تحاول هذه اللعبة

التحسيس عليه :

العنف القائم على النوع الاجتماعي



نصائح

للميسرة

يجب أن يكون لدى الميسرة/ة حساسية تجاه المستوى التعليمي للأفراد. في حال كان بعض المشاركين/ات أو كلهم أميين، يجب أن ينفذ الميسرة/ة التمرين بدون إخراج هؤلاء الأولاد. ولا بد من الإشارة الى أنه في حال كان عدد كبير من المشاركين أمياً ربما يستحسن بالميسرة أن يرجع الى إحدى الألعاب الأخرى الموجودة في هذا الكتيب.

الوضعية المقترحة

الجواب	الوضعية المقترحة
مضايقة/عنف معنوي	إذا منع أخ أخته من الذهاب مع اصدقائها إلى السينما يكون ذلك
مضايقة/عنف معنوي	إذا أمر أخ أخته بإحضار كوب ماء
مضايقة/عنف جنسي	إذا أراد صبي ما أن يقبل فتاة غصباً عنها
مضايقة/عنف معنوي	إذا أخذ صبي ما من صبي آخر نقوده عنوة
مضايقة/عنف معنوي	إذا منع ولد من الإنضمام إلى مجموعة أولاد ليلعب معهم
عنف معنوي	إذا تعرضت فتاة للسخرية بسبب كونها بدينة
عنف شفهي	إذا شتم ولد ولد آخر
عنف شفهي/ وعنف جنسي	إذا خرجت فتاة لجلب أغراض لأمها، وقام أحدهم بملاحظتها وإسماعها كلام بذيء

الأدوات



حبل أو أي أداة تستخدم لربط أرجل المشاركين/ات (لا ينبغي ربط الأرجل بطريقة تؤدي إلى تلامس أعضاء أجسام المشاركين. هذا أمر مهم نظراً للخصوصيات الثقافية).



بطاقات حمراء
بطاقات بيضاء
أقلام

٣ الوقوف على ثلاثة أرجل

وصف اللعبة

- يقوم الميسر/ة بكتابة فرضيات معينة على مجموعة بطاقات حمراء اللون وكتابة أجوبة هذه الفرضيات على بطاقات بيضاء اللون (لائحة بالفرضيات موجودة أدناه).
- يقوم الميسر/ة بتوزيع المشاركين/ات إلى مجموعتين متساويتين مجموعة "أ" ومجموعة "ب".
- يقوم الميسر/ة بإعطاء البطاقات الحمراء (الفرضيات) إلى مجموعة "أ" ويطلب منهم لصق البطاقات على ظهرهم.
- يقوم الميسر/ة بإعطاء البطاقات البيضاء (الأجوبة) إلى مجموعة "ب" ويطلب منهم لصق البطاقات على ظهرهم.
- حيث يقول الميسر/ة "إنطلق"، على كل مشارك/ة إيجاد رديفه بدون أن يتكلم. (المشارك/ة الذي/التي يحمل/تحمل السؤال يجب أن يبحث عن المشارك/ة الذي يحمل/تحمل الجواب الصحيح لهذا السؤال، والعكس صحيح).
- عندما يجد المشارك/ة رديفه، يركضان معاً إلى مكان آخر في الغرفة حيث يربطان أرجلهما بواسطة حبل أو شريط. ثم يركضان من نقطة انطلاق إلى نقطة وصول.
- أول فريق ينهي السباق هو الراح، لكن اللعبة تنتهي عندما يستكمل كافة المشاركين السباق.



الأسئلة : بعد الإنتهاء من اللعبة، يقف الأولاد والميسر/ة في حلقة ويسأل الميسر/ة، ما يلي:

- ماذا تعلمتم من هذه اللعبة؟
- من يمكنه أن يعرّف النوع الإجتماعي؟
- هل سبق لأي شخص منكم أن لاحظ أو سمع بأمور مشابهة في حياته؟ (في المدرسة، الحي، إلخ).



أبرز الرسائل الخاصة بالنوع الإجتماعي :

- الجندر هو ما يتوقع المجتمع من النساء والرجال القيام به (أي الأدوار والتصرفات والنشاطات والمسؤوليات).
- الجندر هو الصورة التي يتوقع المجتمع من النساء والرجال أن يكونوا عليها (الخصائص والسمات الشخصية).



الهدف : تحفيز المشاركين/ات لإكتساب مفاهيم النوع الإجتماعي والمساواة بين الجنسين بطريقة مشوقة، ودية وتفاعلية.

مدة اللعبة : ساعة.

المفهوم الذي تحاول هذه اللعبة التحسيس عليه :
الجندر والمساواة بين الجنسين والأدوار الجندرية.

نصائح للميسر

! على الميسر/ة أن يوضّح للمشاركين/ات بأن السؤال لن يُطرح سوى مرة واحدة.

! على الميسر/ة أن يحرص/تحرص بأن يقف/تقف بحيث تكون كافة الفرق على مدى من نظره/ها.

! على الميسر/ة إجراء نقاش والتوسع في الأسئلة/القضايا المطروحة خلال اللعبة، بعد الاجابة على كل سؤال، وبعد أن يقف اللاعب ويسدد الكرة في السلة التي هي جزء من الجولة.

! في حال التعادل، يعطي الميسر/ة خمسة رميات إضافية، والفريق الذي يحرز أكبر عدد من الرميات يكون الفريق الراجح.



أحقق هدف في المرمى

الأدوات



كرات صغيرة ملونة (مجموعة كرات باللون الأحمر،
الأصفر، الأخضر والأزرق)
دلو (عدد ٧)



نماذج أسئلة:

إختر الإجابة الصحيحة:

س. حين يجب على البنت أن تساعد إمها بالمطبخ، والصبي يجب
مساعدة أبوه في تصليح المنزل، هذا يعني؟

أ. المجتمع يفرّق بين الجنسين (x)
ب. دور طبيعي لتقسيم الأدوار

س. إذا أحب الصبي أن يساعد والدته في إعداد الطبخ والحلوى،
هل هذا أمر طبيعي؟

أ. نعم (x)
ب. لا

س. إذا أحببت فتاة أن تصبح كابتن طيران ومنعها أهلها من ذلك؟
أ. لا يحق لها أن تصبح كابتن طيران

ب. هذا أمر طبيعي لأنها تستطيع إختيار مهنتها المستقبلية

س. إذا أحب الصبي أن يمتهن الرقص، هذا برأيكم أمر طبيعي؟
أ. نعم (x)

ب. لا

وصف اللعبة

تعتمد هذه اللعبة على إيصال المفاهيم المتعلقة بالنوع الإجتماعي والأدوار من خلال مجموعة أسئلة يجيب عليها المشاركون/ات وهم يلعبون بطريقة تفاعلية مرحة.

- يوزع الميسر/ة المشاركين/ات على مجموعات صغيرة، تتألف كل مجموعة من ٤ مشاركين/ات (حسب عدد الأطفال والناشئة المشاركين في اللعبة).
- يطلب الميسر/ة من كل مجموعة أن تطلق على نفسها إسم.
- يعطي الميسر/ة كل مجموعة كرات من نفس اللون ويطلب من أفراد كل مجموعة أن يقفوا بصورة دائرية.
- يضع الميسر/ة "سلة" أمام المجموعات تبعد حوالي متر أو متر ونصف عن "نقطة المرمى".
- يطرح الميسر/ة أحد الأسئلة الواردة في اللائحة أدناه.
- تصرخ المجموعة بإسمها متى كانت مستعدة للإجابة على السؤال.
- إذا أعطت المجموعة الجواب الصحيح، يقوم لاعب من المجموعة الراححة في "نقطة المرمى" ويرمي كرة تمثّل لون فريقه في السلة التي تبعد حوالي متراً أو متر ونصف. وهكذا دواليك حتى تنتهي الأسئلة.
- ينظر الميسر/ة في السلة ويحسب أكبر عدد كرات من نفس اللون دخلت في السلة.
- يكون الفريق الراحح هو الفريق الذي "سدّد الهدف في المرمى".

الأسئلة:

بعد الإنتهاء من اللعبة، على الميسّر/ة أن يسأل الأولاد/البنات المشاركين، ما يلي:

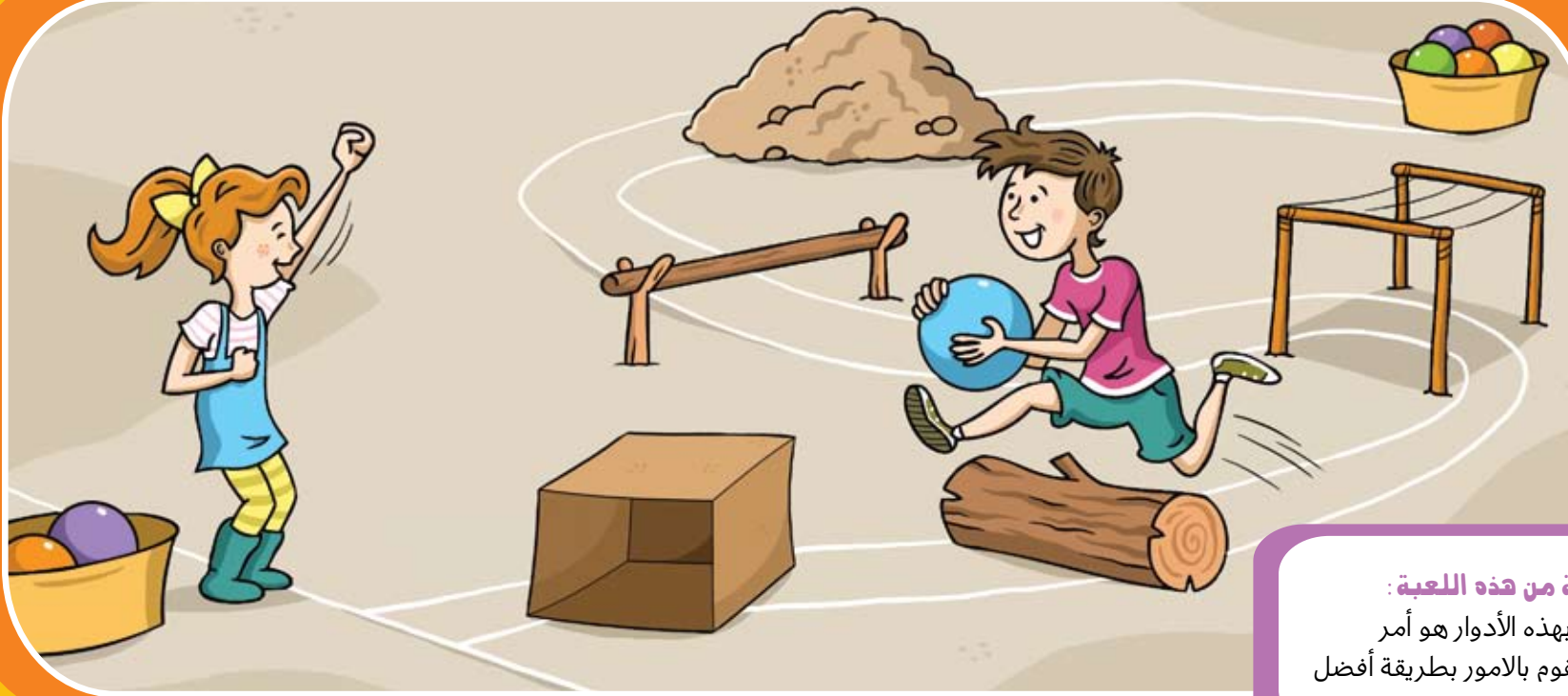
- ماذا تعلمتم من هذه اللعبة؟
- هل كان من الصعب على "أ" القيام بكل ما كان عليه القيام به وحده؟
- ما هو شعور "ب" في الوقوف في منطقة القاعدة، دون أن يفعل شيئاً؟
- هل تغيّر الأمر حين قام "أ" و"ب" بالتشارك من أجل لمّ الكرات؟ كيف ذلك؟
- هل كنتم تفضلون القيام باللعبة بطريقة مختلفة، ومغايرة لتعليمات الميسّر/ة؟

الهدف: إكساب المشاركين/ات مبادئ التشارك والعمل الجماعي.

مدة اللعبة: ساعة.

المفهوم الذي تحاول هذه اللعبة التحسيس عليه:

أهمية التشارك والشراكة للقيام بالعمل وإنجازه لتحقيق الهدف
تعزيز الثقة بالآخر والإعتماد عليه.



الرسائل التعليمية من هذه اللعبة:

التشارك في القيام بهذه الأدوار هو أمر طبيعي، ويجعلنا نقوم بالامور بطريقة أفضل

إعرف دورك

الأدوات



- أنواع مختلفة من كرات الرياضة
- سلال مختلفة لوضع الكرات فيها
- أي مواد قابلة للاستخدام لتكون بمثابة حاجز سباق (كراسي، طاولات، علب كرتون، حقائب مدرسية، إلخ...)

وصف اللعبة

قبل البدء بتطبيق اللعبة

- يقوم الميسر/ة بتوزيع أنواع مختلفة من الكرات (كرة سلة، كرة قدم، كرة الطائرة، إلخ...) في كافة أنحاء الغرفة.
- حاجز السباق: يقوم الميسر/ة بتصميم حاجز السباق بواسطة الأدوات المتاحة (المذكورة أعلاه) وهذا يعتمد على المكان وعلى السلامة.
- منطقة القاعدة: يحضّر الميسر/ة سلة لجمع الكرات ويضعها في زاوية الغرفة ويسمّيها "منطقة القاعدة"

أثناء اللعبة

- يوزّع الميسر/ة المشاركين إلى أزواج من فئة "أ" و "ب"
- يشير الميسر/ة للمشاركين/ات أن الفريق الراح هو الذي يستطيع جمع خمس كرات عبر إجتياز الحواجز ووضعها في السلة في أقصر وقت. والفريق الذي نجح بذلك، يطلق "صرخة النصر" للفت إنتباه الميسر/ة ليقوم بدوره بتسجيل وقت الفريق الراح وإنهاء اللعبة عند هذا الحد.
- ينطلق المشاركون/ات من فئة "أ" من منطقة "القاعدة" حيث توجد سلة لجمع الكرات ويركضون عبر حواجز السباق لجمع طابة واحدة ثم يعودون ركضاً عبر حاجز السباق لوضعها في القاعدة. وعليهم تكرار ذلك حتى آخر كرة.
- يبقى المشاركون/ات من فئة "ب" في منطقة القاعدة ووظيفتهم/هن الوحيدة هي إستلام الطابات من المشاركين/ات من فئة "أ" (شريكهم/شريكتهم في اللعبة) ووضعها في السلة.
- يقوم الميسر/ة/الميسرة بقياس الوقت الذي إستغرقه الفريق الراح ومن ثم يعطي المشاركين/ات إستراحة قصيرة.
- خلال الإستراحة، يقوم الميسر/ة بإعادة توزيع الطابات مجدداً في جميع أنحاء الغرفة ووضع حواجز السباق في أماكنها (إذا كانت قد تغيرت).
- بعد الاستراحة، يلعب المشاركون/ات من جديد. وهذه المرة، سيتناوب المشاركون من فئة "أ" و "ب" على الركض عبر حاجز السباق لجمع الطابات، ووضعها في منطقة القاعدة. يقوم الميسر/ة مجدداً بقياس الوقت الذي إستغرقه العمل بالتناوب بين المشاركين/ات من فئة "أ" و "ب" ومقارنته للمرة الأولى.

الألعاب العشر



كيف نستخدم هذا الكتيب؟

من السهل جداً استخدام هذا الكتيب! فهو يحتوي على عشر ألعاب تم تطويرها وإختبارها خصيصاً لتلائم والعادات الثقافية، وقد تم وضعها لتسهيل عملية إكتساب مفاهيم ومناقشة المبادئ المتعلقة بالمساواة بين الجنسين للأطفال والناشئة الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١١ سنة. كل لعبة من هذه الألعاب لديها عنوان، وعندما يكتسب الميسر/ة تقنية تطبيق الألعاب الواردة في هذا الكتيب، سوف يعطي فكرة أو لمحة حول طريقة وكيفية تطبيق اللعبة، أو الغرض منها. وكل لعبة تحتوي على تسعة أبواب على الشكل التالي:

• "المواد/الأدوات": تعرّف الميسر/ة على نوعية وعدد المواد والأدوات التي سوف يحتاج إليها، من أجل التحضير للعبة وتطبيقها. وفي حال لم تكن هذه الأدوات متاحة للميسر/ة، يستحسن به/ها اختيار لعبة أخرى من الكتيب تتماشى أكثر مع الأدوات المتاحة لديه/ها.

• "وصف اللعبة": هي التعليمات التي ترشد الميسر/ة خطوة بخطوة على كيفية تحضير اللعبة والترتيب التسلسلي لكيفية تطبيقها.

• "الهدف": يوفر المعلومات الإضافية بشأن الهدف المراد تحقيقه من اللعبة.

• "مدة اللعبة": هي الفترة الزمنية التي يتطلبها تطبيق اللعبة والتواصل مع الأطفال والناشئة من بعدها.

• "المفهوم": الذي تحاول هذه اللعبة إيصاله، ويتضمن الأطر العامة لكل مفهوم سيسعى الميسر/ة إلى إيصالها للأطفال.

• "أسئلة" للميسر/ة لتعزيز المفاهيم المطروحة: وتتمثل هذه بمجموعة أسئلة، تمكن الميسر/ة من مساعدة الأطفال من تطبيق المفاهيم التي تتضمنها اللعبة على واقعهم المعاش. الأسئلة مطروحة بطريقة سهلة أقرب إلى العامة.

• "الرسائل التعليمية" من اللعبة، ويسلّط هذا الجزء الضوء على ما يُراد إيصاله للأطفال والناشئة من مفاهيم ومبادئ عملية ربطاً بإياها بواقعهم قدر المستطاع "أبرز الرسائل الخاصة بالمفهوم"، تتناول بعض الألعاب لمحة سريعة عن القاعدة النظرية التي تحكم بعض المفاهيم من مثل أدوار النوع الاجتماعي، والمساواة بين الجنسين والعنف القائم على النوع الاجتماعي. تجدر الإشارة إلى أن هذه الرسائل مختصرة، ويمكن الإطلاع على القاعدة النظرية الكاملة حولها في الملحق المخصص حول الموضوع.

• "نصائح للميسرين/ات"، والتي تتضمنها بعض الألعاب فقط، ويجد الميسر/ة في هذا القسم:

- شرح الطرائق المختلفة لتطبيق اللعبة (إن وجدت)،

- ذكر التحديات التي قد يواجهها الميسر/ة أو التي عليه/ها الإبلاغ عنها قبل تطبيق اللعبة،

- الاعتبارات اللوجستية من حيث التحضير للعبة أو مواصفات المشاركين/ات (مثل مستوى الإلمام بالقراءة والكتابة).

معظم الألعاب تتطلب من الأطفال والناشئة الإستجابة والإجابة على مختلف المصطلحات، والمفاهيم ذات الصلة بموضوع المساواة بين الجنسين، بطرق تفاعلية ومشوّقة. متى يصبح الميسر/ة متألّفاً مع الألعاب، وأنواع الأسئلة التي تتطلبها هذه الأخيرة (مع المعرفة الملائمة بقضايا المساواة بين الجنسين)، عندئذ يمكنه/ها صياغة أسئلة إضافية لاستخدامها في الألعاب لتناسب مع الأهداف المحددة لبرنامج المساواة بين الجنسين الذي قام بوضعه.

أين نستخدم هذا الكتيّب؟

تم وضع هذا الكتيّب ليكون بتصرف أي ميسّرة/يرغب/ترغب في استخدام أساليب تفاعلية لتعليم الأطفال والناشئة الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١١ سنة مفاهيم المساواة بين الجنسين ومبادئها. تجدر الإشارة إلى ضرورة تأمين مكان فسيح لتسهيل عملية التحرك التفاعلي خلال تطبيق هذه الألعاب. وفي ما يلي أمثلة عن الأماكن حيث يمكن استخدام هذا الكتيّب:

- المخيمات الصيفية
- المدارس
- برامج وأنشطة خاصة تقام خلال عطلة نهاية الاسبوع
- الأنشطة الجماعية (مثل الكشافة أو التجمعات بعد المدرسة)
- ورشات العمل
- أي مكان خاص يجتمع فيه الأطفال والناشئة حيث يتواجدون تحت إشراف مباشر من قبل الكبار من ذوي الخلفيات التدريبية المناسبة، ولديهم الرغبة في دعم هؤلاء الأطفال والناشئة لكي يكتسبوا في سنّ مبكرة المفاهيم المتعلقة بالمساواة بين الجنسين.



من يمكنه استخدام هذا الكتيب؟

يتطلب من مستخدمي/ات هذا الكتيب أن يكون لديهم خبرة كبيرة أو معرفة في ما يلي:

أولاً: العمل مع الأطفال والناشئة الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١١ سنة. فبغية ضمان سلامة الأطفال، والأهم من ذلك، لإيصال المعلومات والمفاهيم من الألعاب بشكل صحيح، على الميسر/ة أن يكون/تكون على معرفة بخصائص الفئات العمرية التي يتعامل/تتعامل معها. ولعل الوعي والتنبيه لمراحل النمو التي يمر بها الأطفال والناشئة، وللأسئلة والضغوطات الملازمة لهؤلاء بحسب الفئة العمرية، فضلاً عن فهم ومعرفة التحديات، من شأنه أن يساهم في إعداد الميسر/ة بشكل أفضل للقيام بالمهام المطلوبة منه/ها في تيسير الألعاب الواردة في هذا الكتيب.

ثانياً: أن يكون للميسر/ة تجربة سابقة في مجال التيسير لمثل هذا النوع من النشاطات. يجب أن يكون الميسر/ة مستعداً/ة لمناقشات و/أو أسئلة لاحقة تتعلق بالمفاهيم والمصطلحات التي سوف يكتسبها الأطفال والناشئة من خلال تطبيق الألعاب الموجودة في هذا الكتيب.

وتالياً، فإن الميسر/ة الذي/التي لديه/ها خبرة كافية ويمتحن/تمتحن العمل في هذين المجالين، يمكنه/ها التعامل بشكل مطلق مع الاستفسارات اللاحقة والسعي إلى إجراء مناقشة حول هذه المواضيع بشكل يتناسب مع الفئة العمرية للمشاركين/ات.



ما الهدف من هذا الكتيب؟

غالباً ما تعدّ مفاهيم المساواة الجندرية، والأدوار القائمة على النوع الاجتماعي، والعنف ضد النساء، من المواضيع التي يتم التعطيم عليها وإعتبارها من المحرمات في منطقة الشرق الأوسط. وقد تم وضع هذا الكتيب للبدء بتعليم الأطفال والناشئة مفاهيم المساواة بين الجنسين. ومن خلال التمارين التفاعلية والتربوية الموجودة داخل هذا الكتيب، نأمل الوصول إلى هؤلاء الأفراد والتأثير في مرحلة مهمة من حياتهم. ففي هذه المرحلة من حياتهم سوف يبدأون بتكوين هوية النوع الاجتماعي وتشكيل أطر العلاقات بين الجنسين. وفي هذه المرحلة بالتحديد من حياتهم سوف يبدأون بمراقبة طريقة التفاعل بين الأفراد الذين يحيطون بهم ويعيشون في بيئتهم. انها فترة حساسة ودقيقة، حيث يتساءلون حول هذه الأشياء التي يرونها، ويبدأون بتكوين المعتقدات والسلوكيات التي سوف يمارسونها من خلال تصرفاتهم في حياتهم اليومية.

ومن خلال إيصال المصطلحات والمفاهيم المرتبطة بالمساواة بين الجنسين بطرق تفاعلية عبر الألعاب، يمكن للأطفال والناشئة البدء بعملية التفكير النقدي من خلال التساؤل حول أشكال عدم المساواة التي تمارس من حولهم. حينها، يمكن أن تتاح لهم/لهن فرصة الخوض في نقاشات تمكّنهم/هن من تكوين وجهة نظر عن العلاقات بين الجنسين التي قد تختلف عن تلك التي كانوا قد إختبروها بين أفراد أسرهم، وفي ثقافتهم، وفي وسائل الإعلام المحلية. ويمكنهم حينها الوصول إلى مرحلة البلوغ كراشدين/ات يمتلكون/يتملكن حساسية بالغة ووعي تام لقضايا المساواة وعدم المساواة بين الجنسين، وحيث يدافعون عن القوانين والسياسات الرامية إلى تصحيح انتهاكات حقوق الإنسان في بلادهم.

يجب أن يبدأ هذا العمل مع الأطفال والناشئة اليوم، لو أردنا تحقيق غد قائم على المساواة بين الجنسين. هذا الكتيب هو أداة للميسرين/ات للبدء في هذا العمل من خلال الألعاب والتمارين التفاعلية والتنافسية والتعليمية، مستهدفاً الأطفال والناشئة الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١١ سنة. من خلال هذه الألعاب، سيتم تعريفهم/هن على المفاهيم والقضايا المرتبطة بالمساواة بين الجنسين، وعلى فهم تلك المفاهيم عبر المصطلحات والتعاريف المهمة. وعليه، يصبح بإمكان الميسر/ة فتح النقاشات المتعلقة بهذه المصطلحات والمفاهيم، أو إعدادهم ببساطة لتكون لديهم زادة معرفية صحيحة لإجراء النقاش المتعلق بموضوع المساواة بين الجنسين التي سيجرونها في المستقبل.

المقدمة

تحية وبعد! نود أن نبدأ بتوجيه خالص الشكر لكم/لكنّ على اهتمامكم/كن بهذا الكتيّب. لعل الطريقة الأمثل لتعليم الشباب تكمن في إرشادهم وتثقيفهم حول مفاهيم المساواة بين الجنسين في سن مبكرة بطريقة ناشطة وفاعلة، لو أردنا فعلاً تحقيق المساواة بين الجنسين في الشرق الأوسط في المستقبل.

يعدّ هذا الكتيّب الأول من نوعه كونه أول الكتيّبات التي تم وضعها واختبارها في الشرق الأوسط، خدمة لهذا الغرض، فهو يزرع بالألعاب المسلية والتفاعلية التي تتوجه إلى الأطفال والناشئة الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١١ سنة. من شأن هذه الألعاب أن تيسّر عملية تعلّم المفاهيم والمصطلحات الهامة المتعلقة بالمساواة بين الجنسين. والأهم من ذلك، هو إستطاعة الميسّرة/ أثناء اللعبة أو بعدها بأن يفتح/تفتح مناقشات هامة حول المفاهيم التي تعلمها الأطفال خلال اللعب.

لائحة بالألعاب الواردة في هذا الكتيّب والمفاهيم المراد إيصالها من كل لعبة:

- لعبة رقم ١: إعرف دورك (مفهوم الشراكة)
- لعبة رقم ٢: أحقق هدف في المرمى (مفهوم النوع الاجتماعي والأدوار القائمة على النوع الاجتماعي)
- لعبة رقم ٣: الوقوف على ثلاثة أرجل (مفهوم العنف القائم على النوع الاجتماعي)
- لعبة رقم ٤: معاً نقف متحدين (مفهوم الشراكة)
- لعبة رقم ٥: سباق الأربع أرجل (مفهوم المساواة بين الجنسين)
- لعبة رقم ٦: أساسيات صلبة (مفهوم العنف القائم على النوع الاجتماعي)
- لعبة رقم ٧: أطلق سراحى (مفهوم المساواة بين الجنسين)
- لعبة رقم ٨: مباشرة نحو الهدف (مفاهيم المساواة بين الجنسين والتمييز)
- لعبة رقم ٩: الدوائر (مفاهيم العنف القائم على النوع الاجتماعي والمساواة بين الجنسين وأدوار النوع الاجتماعي)
- لعبة رقم ١٠: كشف الحقيقة (مفاهيم المساواة بين الجنسين والتمييز)

نأمل أن تجدوا/تجدن الألعاب الواردة في الدليل ذات فائدة لكم/لكن، والأهم من ذلك هو أن تكون فعالة ومصدر إلهام للأطفال والناشئة الذين تعملون معهم.



الفهرس

- ٥ المقدمة
- ٦ ما الهدف من هذا الكتيب؟
- ٧ من يمكنه استخدام هذا الكتيب
- ٨ أين نستخدم هذا الكتيب؟
- ٩ كيف نستخدم هذا الكتيب؟
- ١٠ الألعاب العشر

يهدى هذا الكتيب، تخليداً لذكرى الزميلة والصديقة والأخت فاديا الحداد. لقد كان لفاديا تأثيراً كبيراً في إطار عمل مؤسسة أبعاد عموماً، كما في سياق إعداد هذا الكتيب بشكل خاص، حيث أنها كرّست حرصها ونظرتها الإستراتيجية، ورؤيتها الثاقبة في سياق عمل المؤسسة. على قدر حزننا الشديد لخسارتها، إلا أن روحها سوف تبقى المنارة التي تنير طريق أبعاد وتقودنا في تنفيذ رسالتنا لتحقيق المساواة الجندرية.

بالرغم من إفتقادنا الشديد لها، إلا أن ذكرها سوف تستمر في مؤسسة أبعاد وفي عملنا المستمر نحو تحقيق المساواة الجندرية والعدالة الإجتماعية.

تخليداً لذكرى الزميلة فاديا الحداد

"رحلة الألف ميل تبدأ بخطوة"

كونفوشيوس

جمعية إنقاذ الطفل

صندوق البريد: 7167 - 113 بيروت، لبنان
هاتف : 5 - 73 86 54 (1) 961+
فاكس : 23 90 73 (1) 961+
lebanon.info@savethechildren.org
www.savethechildren.net

أبعاد- مركز الموارد للمساواة بين الجنسين

فرن الشباك، القطاع 5، 51 شارع البستاني، بناية نجار، الطابق الأرضي
صندوق البريد: 048 - 50 بيروت، لبنان
هاتف / فاكس : 21 28 38 (1) 961+ 20 28 38 (1) 961+
الخليوي (المكتب): 20 28 38 (70) 961+
مركز الرجال: 20 28 38 (71) 961+
abaad@abaadmena.org
www.abaadmena.org
www.facebook.com/abaadmena
www.youtube.com/user/ABAADMENA
twitter.com/ABAADMENA

إعداد: السيد أنطوني كعدي، الانسة فاديا الحداد، السيدة رولا المصري.
مراجعة وتدقيق: السيدة أنيتا نصّار، السيدة أمل فرحات باسيل، السيدة جيزيل أبي شاهين، السيد غسان عكاري، السيد نزار رّمّال، السيدة غيدا عناني.

تمّ إنتاج هذا الكتيّب بدعم من منظمة جمعية إنقاذ الطفل.
إنّ محتويات هذا الكتيّب لا تعكس بالضرورة وجهات نظر جمعية إنقاذ الطفل.

تصميم ورسوم: كريم الدحاح - www.karimaldahdah.com

© جمعية إنقاذ الطفل وأبعاد 2013

لمحة عن جمعية إنقاذ الطفل

تناضل جمعية إنقاذ الطفل من أجل حقوق الأطفال. نساهم في تحسين حياة الأطفال بشكل سريع ودائم في جميع أنحاء العالم. الرؤيا التي وضعناها نصب عيننا تتمثل بأن نعيش في عالم حيث يتم النهوض بجميع حقوق الأطفال فيه.

تعمل جمعية إنقاذ الطفل من أجل:

- عالم يحترم ويقدر كل طفل.
- عالم يصغي الى الأطفال ويتعلم منهم.
- عالم حيث يشعر جميع الأطفال بالأمل وحيث تتوفر لهم الفرص.



Save the Children

لمحة عن مؤسسة أبعاد - مركز الموارد للمساواة بين الجنسين

أبعاد هي مؤسسة مدنية، غير طائفية وغير ربحية تهدف إلى إحقاق مساواة النوع الاجتماعي لتعزيز التنمية الاقتصادية والاجتماعية المستدامة في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا.

تسعى أبعاد إلى تعزيز المساواة بين المرأة والرجل وتفعيل مشاركة النساء من خلال تطوير السياسات، والإصلاح القانوني، وإدماج مفهوم النوع الاجتماعي، وتعزيز إشراك الرجال في هذه العملية، وإلغاء التمييز وتمكين النساء وتعزيز قدراتهن للمشاركة بفعالية في مجتمعاتهن. كما تسعى أبعاد إلى التعاون ودعم منظمات المجتمع المدني المعنيّة ببرامج المساواة بين الجنسين وحملات المناصرة.



Resource Center For Gender Equality
مركز الموارد للمساواة بين الجنسين



Save the Children

abqad
أبعاد
Resource Center For Gender Equality
مركز الموارد للمساواة بين الجنسين



لنلعب من أجل المساواة بين الجنسين!

