# رحلة إلى جبل موسى

## تعليمات اللعبة
## "رحلة إلى جبل موسى"

**تقديم**
تقترح لعبة "رحلة إلى جبل موسى" التربوية تقديم دليل على أن **السياحة المسؤولة** تحاول الدفع بطرق عيش مناسبة لتشجيع بناء القدرات النقدية لدى المواطنين والمواطنات، وإشراكهم في قاطرة التنمية وحثهم على التزام بالمشاكل التي تؤثر عليهم.
تحتوي اللعبة على لوحة تمثل خريطة منطقة جبل موسى سيتعرف من خلالها المشاركون على مقوماتها البيئية وإمكانياتها على خلق علامات السياحة المسؤولة.

**المحتوى:**
لوحة واحدة للعب
بطاقة واحدة لكل مجموعة من اللاعبين، # بطاقات في المجموع.
نرد واحد
بطاقات الأسئلة.
بطاقات التحديات.
بطاقات هل تعلم؟
بطاقة تقديم جبل موسى.
التعليمات.
الدليل التربوي. (jbelmoussa.catedraintercultural.org)
أربع بطاقات حياكات.

**كيفية اللعب:**
مجموعات مكونة من شخصين على الأقل وأربعة أشخاص على الأكثر.
تبدأ اللعبة بعرض حول جبل موسى، مع التأكيد على أن الأشخاص المشاركين في اللعبة سوف يتقمصون دور سكان منطقة جبل موسى، التي تصبو إلى جعلها وجهة سياحية مسؤولة، وبالتالي فإن جميع تصرفاتهم وقراراتهم مهمة جدا.
تهدف هذه اللعبة إلى أن تكون لعبة تعاونية يحاول فيها كل تصرفات كل فرد من الأفراد والمجموعات المشاركين مساهمة في بناء مشروع سياحي في جبل موسى، وتنتهي اللعبة عندما يصلون إلى الهدف النهائي للعبة، وهذا يعني أنهم اكتسبوا معارف جديدة تتيح لهم التقدم في مقترح للسياحة المسؤولة بجبل موسى.

ينبغي القيام بالرحلة حسب التربيت الذي تحدده اللوحة، إذ سوف تجد رموزا تعين على التقدم في ممارساتك الجيدة في إطار السياحة المسؤولة، والتوقف في دور ما لأنك في حاجة إلى تحسين ممارساتك في إطار السياحة المسؤولة، أو التراجع إلى المحطة السابقة إذا كنت لا تعرف جيدا مقومات منطقتك ومؤهلاتها.

**وصف المربعات التي سوف تجدها في طريق الرحلة:**
- أربع مربعات )( لقد فزت ببطاقة معلومات حول المنطقة، ينبغي عليك قراءتها على المجموعة وعندما تكمل ثلاثة فهذا يعني أنكم أشخاص تعرفون المنطقة وتتوفرون على مؤهلات تمكنكم من المضي قدما في المشروع، وبالتالي تتقدم ثلاث مربعات.
- ثلاث مربعات للتقدم في الرحلة وتمثلها بتاريخ والرقم =، < أو ?.
- ثلاث مربعات للتراجع في الرحلة وتمثلها بسهم إلى الوراء والرقم =، < أو ?.
- خانة واحدة لتمرير الدور وتمثلها علامة "قف".
- خمس خانات إسأل )؟( تفيد للإجابة عن الأسئلة.
- خمس خانات "هل تعلم؟" ويمثلها رمز فقاعة النص
- أربع مربعات بيئر
- مربعتي صندوق الكنز وتستخدم ورقة في اللعب يمكنك استخدامها عندما لا تستطيع الإجابة عن سؤال أو حل لغز ما.
- والنهاية تمثلها السياحة المسؤولة في جبل موسى. عندما تبلغ مجموعة أو شخص ما الهدف، يحتوي

إلى بطاقة لعب يمكن للمجموعات الأخرى استخدامها عندما لا تستطيع معرفة الإجابة عن سؤال ما، ولا يمكن لكل مجموعة سوى استخدامها مرة واحدة.

استمتعوا باللعبة طوال المسار. وإذا طرأت عليكم أسئلة أو بطاقات معلومات جديدة، يمكنكم مراسلتنا عبر الموقع الإلكتروني: jbelmoussa.catedraintercultural.org.