ድጋፍ ከ United Nations Office on Drugs and Crime

ለሀቀኝነት • • • • መጫወት •

የሀቀኝነት ተግባር

ማውጫ

ለአስተባባሪ
3 መግቢያ
3 ሂደት
4 የትምህርት እቅድ
5 የቁልፍ ጽንሰ ሃሳቦች ማስገዘቢያ
7 ጨዋታውን ማደራጀት (ዝግጁ ማድርግ)

ለተጫዋቾች
9 አጨዋዎት (እንዴት መጫዎት አለብን)
9 የጨዋታው ህግጋት

ለአስተባባሪ
መግቢያ፤ የሒደት ስርአት እና የትምህርት እቅድ

የጨዋታው ስም:	**ለሃቀኝነት መጫዎት**
የተጫዋቾች እድሜ ክለልል:	**ከ13–18 አመት ለሆናቸው የሚመከር**
የተጫዋቾች ቁጥር:	**ከ 4–20**
ጊዜ:	**ከ 45 ደቂቃ እስከ 1 ሰአት**
የሚያስፈልጉ ቁሳቁሶች:	**ሰሌዳ (ቦርድ) (ከዘጠኝ ኤ ፎር (A4) ወረቀቶች ያሉት) ወረቀቶች የተዘጋጀ የጥያቄና ተግባር ካርዶች እባቦች፤ መሰላሎችና ድልድዮች (snakes, ladders and bridges) ዳይስ (dice) [ከቀረበው ናሙና የተዘጋጀ ወይም የፕላሰቲክ ዳይስ ካካለ መጠቀም ይቻላል] ልዩልዩ ቀለማት ያሉዋቸው ቶክኖች (tokens)**

መግቢያ

ይህ በእባቦችና መሰላል መልክ የተዘጋጀ ጨዋታ ተማሪዎችን ቁልፍ ሆኑ የሀቀኝነት ጽንሰሃሳቦችን የተመለከተ ግንዛቤ ለማስጨበጥ የታለመ ነው። ጥያቄዎችን እና ተግባራትን የያዘው ይህ ጨዋታ ተማሪዎች በቡድን ሆነው ጥያቄዎች በመመለስ እና ተግባራትን በማከናዎን የሰሌዳው (የቦረዱ) መጨረሻ ለመድረስ የሚወዳደሩበት ነው። ዝርዝር የአጨዋዎት መመሪያዉ ለ ‶ተጫዋቾች ″ በሚለው ክፍል ይገኛል።

የጨዋታው ሒደት (ስነስርአት)

ሀ. እንደ አሳላጭ ጨዋታው ከመጀመሩ በፊት የጫዋታውን ማንዋልና (manual) ትርጉሞች የቀረቡበትን ገጽ አንብብ።
ይህ ማንዋል የተዘጋጀው ተማሪዎች ለሚያነሷቸው ጥያቄዎች ቁልፍ ስለሆኑ ጽንሰሃሳቦች ተጨማሪ ማብራሪያ በመስጠት ግንዛቤ ለማስጨበጥ ነው።
ከሰሌዳ(ከቦርድ)ጨዋታው ጋር የመጡትን ጥቄዎች በመገምገም እንደ አስፈላጊነቱ ጥቄዎችን መጨመር፤ መቀነስ(ማውጣት) ወይንም ማስማማት (ማጣጣም) ሊያስፈልግ ይችላል።
በጭዋታው በትንሹ 20 የጥያቄ ካርዶች ጥቅም ላይ እነዲውሉ ይመከራል።

ለ. ከተማሪዎች ጋር ለሚደረገው ጨዋታ በገጽ 7? የተቀመጡትን መመሪያዎች በመከተል ጨዋታውን ዝግጁ አድርግ።

ሐ. ጨዋታው ከመጀመሩ በፊት የጨዋታውን አላማ ግለጽላቸው። የጨዋታው አላማ ተማሪዎች የእለት ተእለት ህይዎታቸውን በሀቀኝነት እንዲመሩ፤ ሙስናን እንዲለዩ እና እነዲታገሉ ማብቃት ነው፡፤

መ. በጨዋታው ወቅት የአንተ ሀላፊነት በመጫዎት ላይ ያሉ ተማሪዎች በእባብ፤ መሰላል ወይም በተግባር ክፍል (TASK segment) ላይ በሚያርፉበት ጊዜ የጥያቄና ተግባር ካርዶችን ማንበብ ይሆናል (የጭዋታው ህግጋት በ ገጽ 9? ላይ ተብራርተዋል)። በተጨማሪም አንድ ድልድይ ላይ ያረፈ ተጫዋች አድርጌዋልሁ ያለው ሀቀኛ ተግባር በቦርዱ ወደፊት እንዲራመድ የሚያበቃ መሆን ያለመሆኑን ማረጋገጥ ይጠበቅብሀል።

ለአስተባባሪ
የቀጠለ

የትምህርት አቅድ

ጥቅም ላይየሚውልበት አውድ

ይህ ጨዋታ ለአካል ጉዳተኞች ተድራሽ እና ለአድሎ እና መገለል ተጋላጭ ለሆኑ ተማሪዎች ተስማሚ በሆነ የትምርት ክፍል ጥቅም ላይ እንዲውል የተዘጋጀ ነው። ይህ ጨዋታ በተለይም የሀቀኝነት እሴቶችን እና ሙስና ጽዩፍ የሆነ ስነምግባርን ለማበልፀግ የሚሰሩ ክለቦች ላሉዋቸው ትምህርት ቤቶች አስፈላጊ ነው። “ጨዋታውን ማደራጀት” በሚለው ክፍል እንደተገለጸው ተማሪዎች ስለጨዋታው አዘገጃጀት ግንዛቤ ካላቸው የአዋቂ ከትትል አያስፈልጋቸውም። ይሁንና የመጀመሪያውን ጨዋታ መምህሩ ወይም ሌላ ሀላፊነት የሚሰማው ሰው እንዲያሳልጠው ይመክራል።

የተመድ የወንጀል እና አደንዛዥ እጽ ጽ/ቤት (UNODC)

ጨዋታው UNODC ትምህርት ለፍትህ (E4J) በተሰኘው ኢኒሺየቲቩ በኩል ሙስናን የመቀነስ ሃላፊነቱን እንዲወጣ ሃላፊነቱን እነዲወጣ አስተዋጽኦ ያበረክታል። በተጨማሪም ከዘላቂ ልማት ግቦች መካከል አንዱ የሆነዉንና ሰላም ፍትህና ጠንካራ ተቋማት መገንባትን ያለመው ግብ 16 እነዲሳካ አስተዋጽኦ አለው። ስለዘላቂ የልማት ግቦች(SDGs) ተጨማሪ መረጃ በቀጣዩ ድረገጽ ላይ ይገኛል። https://www.unicef.org/agenda2030/69525_82235.html

ጨዋታው የወጣቶችን ተቋማት ለሚፈጽሙት ተግባር ተጠያቂ እንዲሆኑ የማድረግ አቅም የሚፈጥር ትምህርት እንዲያገኙ በማድረግ ተቋማት የስራ አፈጻጸማቸውን እነዲያሻሽሉና የተቋቋሙበትንም አላማ እንዲያሳኩ ያግዛል። ይህም እንዲሆን ጨዋታው ሃቀኛ ባህሪን እንዲላበሱ ማስቻል ብቻ ሳይሆን ከሌሎችም ተመሳሳዩን የሚጠብቁ ዜጎች እንዲሆኑ የሚያስችል አቅም ይፈጥርላቸዋል።እነዚህ ክህሎቶች መብትና ሃላፊነታቸውን መረዳት የሚያስችላቸውን መረጃ የማግኘት አቅም፤ በስልጠናው መሰረት በሙስና ችግሮች ላይ የመፍተሄ እርምጃ መውሰድ፤ እና የሙስናን ምንነት ብሎም በማህበረሰብ ላይ የሚያስክትለውን አሉታዊ ተጽእኖን መረዳት ወዘተ ይይዛል።

ከጨዋታው በኋላ(ጨዋታው ሲጠናቀቅ) ተማሪዎች:

- ሀቀኝነትን ስለተላበሰ ስብእና ያላቸውን እውቀትና በጭዋታው በመሳተፋቸው ይህን እውቀት ወይም ሃቀኝነትን ለመተግበር ያላቸውን ክህሎት ያሻሽላሉ።
- ጥያቄዎችን ለመመለስ ምክንታዊ እና የሰላ (የጠለቀ) አስተሳሰብን (critical thinking) የመጠቀምና የተሰጣቸውን ተግባራት ለመፈጸም በቡድን(በጋራ) የመስራት ክህሎት ያዳብራሉ።

ጨዋታው በካሪኩለም (የትምረት ስርኣት) ውስጥ ከመልካም ዜግነትና ማህበራዊ ሃላፊነት ጋር ቁርኝት ላላቸው ትምህርቶች ጠቃሚ ሊሆን ይችላል።የጥያቄዎችና ተግባራቱን ክብደት በመጨመር ወይንም ጨዋታውን ለማጠናቀቅ በእባቦችና መሰላሎች ያለውን ምጥጥን (ratio) በመቀየር በትክክል መመለስ ያለባቸውን የጥያቄዎች ቁጥር በማብዛት ጨዋታውን የበለጠ ፈታኝ ማድረግ ይቻላል።

ጨዋታውን ካደራጀህ (ካዘጋጀህ) በኋላ ተማሪዎች በፈለጉት ጊዜ እነዲጠቀሙበት ምቹ ልታደርግላቸው ይገባል።

የቁልፍ ጽንሰ ሀሳቦች ማብራሪያ

ጨዋታው የሚዳስሳቸው የተወሰኑ ጽንሰሃሳቦቸ ከዚህ በታች ቀርበዋል

ሀቀኝነት
የተለያዩ ሰወች ሀቀኝነትን የተለያዩ ነገሮችን ለማመልከት ይጠቀሙበታል፡፡ ለአንዳንዶች ሃቀኝነት ታዛቢ(ተመልካች) አለ የለም ሳይሉ ተገቢ (ትክክል) የሆነን ነገር መፈጸም ማለት ሲሆን ለሌሎች ከሀይማኖታቸው መርሆዎች ጋር የሚያያዝ ሊሆን ይችላል፡፡ ተግባራዊ ግልጽና ተጨባጭ የሆነ የሃቀኝትን ትርጉም (ምንነት) ለማሳየት የሀቀኝነት ቀመርን (formula) ልንጠቀም እንችላለን፡፡ ይኼውም፤

ሀ = ጥ [ተ + ብ + ስ] - ሙ

ሀቀኝነት (ሀ) ሙስና (ሙ) የሌለበት የተጠያቂነት (ተ) ፤ የብቃት (ብ) እና የመልካም ስነምግባር (ስ) ጥምረት ወይም ህብረት ማለት ነው፡፡ በሌላ አነጋገር የተጠያቂነት ፤ ብቃትና ፤ ስነምግባር አንድ ላይ መገኘት ማለት ነው፡፡

ተጠያቂነት = እናደርጋለን (እንፈጽማለን) ያልነውን መተግብርና ሌሎች እንዲያረጋግጡት መፍቀድ፡፡

ብቃት = ስራውን ወይንም ተግባሩን በስኬት ለመፈጸም የሚያስፈልገውን ክህሎት ወይም እውቀት አሟልቶ መገኘት፡፡

ስነ ምግባር = ስርአቱ ያስቀመጣቸውን ደንቦች(ህግጋት) ተከትለን አካታች በሆነ መልኩ ለህዝብ ጥቅም መስራት፡፡

ሙስና የሌለበት(የተወገደበት) = ለሙስና ምቹ እነዳይሆን በማሰብ ህግጋትን፤ ስርአቶችንና የባህል ደምቦችን (ምሳሌ ኦዲት/ቁጥጥር፤ማህበራዊና ተቋማዊ ህግጋትና ደምቦች) ባስቀመጠ ከባቢ ውስጥ መስራት፡፡

ሙስና
ሙስና አድ ወይም ከአንድ በላይ የሀኑ ሰዎች ሌሎችን በሚጎዳ አኳኋን ያልተገባ ጥቅም ለማግኘት የሚፈጽሙትን ድረጊት ወይም ድረጊቶችን ያመለክታል፡፡ የሙስና ድርጊቶች በአነስተኛ መጠን(ለምሳሌ፤በነጻ የሚሰጡ አገልግሎቶችን ለማግኘት የሚጠየቅ ጉቦ) ወይም ከፍ ባለ ደረጃ(ለምሳሌ፤-በመንግስት ባለስልጣናት የመዘረፍ የህዝብ ገንዘብ) ሊከሰቱ ይችላሉ፡፡ እነዚህ የሙስና ድርጊቶች ሊከሰቱ የቻሉት አንድም ተሸካሚ (tolerant) በሆነ ማህበረሰባዊ ከባቢ አሊያም በድብቅ ስለሚፈጸሙ ነው፡፡ ሙስናን የሚታገስ ወይንም የሚሸከም ከባቢ የምንለው ሙስና የእለት ተእለት ከስተት የሆነበት እና ማህበርስባዊ ደምቦች ወይንም ልማዶች በባህሪያቸው እነደ ሙስና ተግባር ሊቆጠሩ በሚገባቸው አነስተኛ የእጅ መንሻ ልውውጦች ላይ የመሰረተ ማህበራዊ ከባቢን ነው፡፡ ሙስና ድብቅ የሆነባቸው ከባቢዎች የምንላቸው ዜጎችም ሆኑ ሙሰኞችን ተጠያቂ የማድረግ ሃላፊነት የተጣለበሰቸው ግለሰቦች በመንግሰታዊም ሆነ በግል ሴክተሩ የሚፈጸሙ የሙስና ተግባራት መለየት የሚያስችላቸው የመረጃ ተድራሽነት የተገደበ (ውስን) ሲሆን ነው፡፡

የተግባቦት አይነቶች
ሁሉም የተግባቦት አይነቶች መረጃ ከአንድ ሰው ወይም ተቋም ወደሌላ ሰው ወይም ተቋም የሚፈስበትን(የሚተላለፍበትን) መንገድ ለማስገንዘብ የምንጠቀምባቸው ዘዴዎች ናቸው፡፡ ይህን መረዳት አስፈላጊ ነው፤ ምክንያቱም መረጃ የሚፈስባቸው የተያዩ መንገዶች ታዳሚውን (አድማጨን) ለተሳትፎ ሊጋበዙም ላይጋብዙም ይችላሉና ነው፡፡ ባለአንድ አቅጣጫ (መንገድ) ተግባቦት (one-way communication) መረጃው የሚተላለፍለት አድማጭ መልስ መስጠት የማይችልበት መንገድ ሲሆን፤ ለዚህም የጋዜጣ ጽሁፍ ጥሩ ምሳሌ ነው፡፡ ባለሁለት አቅጣጫ (መንገድ) ተግባቦት(two-way communication) በሌላ በኩል አድማጨን እንዲመልስ ወይም አስተያየት እንዲሰጥ የሚጋብዝ የመረጃ አቀራረብ ነው፡፡ የማህበረሰብ ስብሰባዎች እና የቤት ለቤት ጉብኝቶች ለዚህ ምሳሌ ናቸው፡፡ ለአንደ ፕሮጀችት ወይም አገልግሎት መሳካት የማህበረሰቡ ወይም የቡድን ፍላጎቶች የግድ አስፈላጊ በሚሆንበት ጊዜ ባለሁለት አቅጣጫ ተግባቦት በተለይ ተመራጭ ይሆናል፡፡ አንዳንድ ጊዜ የተገልጋዩን ፍላጎቶች ላለመስተናግድ ሲፈለግ ባለሁለት መንገድ ተግባቦት ችላ ይባላል ፡፡ ይህም ድረጊት ከሙስና ማትረፍ የሚፈልጉ ግለሰቦች ወይም ተቋማት ባህሪን ሊያመላክት ይችላል፡፡ በተለይም በልማት ተግባሮች አውድ ባለሁለት አቅጣጫ ተግባቦት ወሳኝ ሚና አለው፡ ፤ ይህ የተግባቦት መንገድ አንድ ፕሮጀክት ወይም አገልግሎት በተጨባጭ የማህበረሰቡን ህይዎት ማሻሻሉን እና ለሁሉም የህብረተሰብ ክፍል ተደራሽ መሆኑን ለማረጋገጥ ጠቀሜታው የጎላ ነው፡፡

የቁልፍ ጽንሰ ሀሳቦች ማብራሪያ
የቀጠለ

የጾታ እኩልነት ማህበራዊ አካታችነት
ማግለል(አድሎ) እና የእኩልነት እጦት ከፍተኛ ኪሳራን ያስከትላል። ለመገለልና አድሎ የተጋለጡ ግለሰቦችን ጨምሮ የሁሉም ሰወች እኩል ተሳትፎ በማይኖርበት ጊዜ ማህረሰቡ ያለውን የኢኮኖሚና አስተዳደር እምቅ አቅም በተሟላ መልኩ የመጠቀም እድሉ አይኖረውም። ብክነት እና ብልሹ አስተዳደር ድሆችን፤ ተጎጅ የሆኑና ተጋላጭ የሆኑ የማህበረሰብ ክፍሎችን በከፍተኛ ሁኔታ ያጠቃል።በተጨማሪም ሴቶች ብዙውን ጊዜ የበለጠ መገለል ስለሚደርሰባቸውና ድሃ ከሆነው የማህበረሰብ ክፍል ከፍተኛውን ቁጥር ስለሚይዙ ትልቁን ጫና የመሸከም እድላቸው ከፍተኛ ነው›። በተመድ የኢኮኖሚና መህበራዊ ጉደዮች ዲፓርትመንት (Department of Economic and Social Affairs of the Unite Nations)ትርጓሜ መሰረት‵ማህበራዊ መገለል ማለት˝ ግለሰቦች ወይንም ቡድኖች ያለፍላጎታቸው ከማህበረሰቡ ፖለቲካዊ ፤ ኢኮኖሚያዊና የማህበረሰባዊ ሂደት(ስርአት) በመገለላቸው ምክንያት በሚኖሩበት ማህበረሰብ ውስጥ ሙሉ ተሳትፎ እነዳያደርጉ ሲገደዱ ነው። [1]

የጾታ እኩልነት የሴቶች፤ የወንዶች፤ የልጃገረዶችና የወንድ ልጆችን እኩል መብቶች ፤ ሃላፊነቶች እና እድሎችን ይመለከታል።[2] ማህበራዊ አካታችነት ማለት እጅግ በከፋ ሁኔታ የተገለሉትን ጨምሮ ሁሉም የህብረተሰብ ክፍሎች በሁሉም የተግባር መስክ መካተታቸውንና መሳተፋቸውን ለማረጋገጥ እርምጃዎችን መውሰድ ማለት ነው።

ዘላቂ የልማት ግቦች (SDGs)
ዘላቂ የልማት ግቦች ወይም በሌላ አጠራር የአለም አቀፍ ግቦች፤ ድህነትን ለማጥፋት፤ፕላኔታችንን(መሬትን) ለመንከባከብና የሁሉንም ህዝቦች ሰላምና ብልጽግና ለማረጋገጥ የቀረበ አለማቀፋዊ የተግባር ጥሪ ነው። አስራ ሰባቱ ግቦች በሚሊኒየሙ የልማት ግቦች ስኬቶችን የበለጠ የሚያጎለብቱና የሚያስፋፉ ብቻ ሳይሆን እነደ የአየር ንብረት ለውጥ፤ የኢኮኖሚ እልነት መጓደልን፤ፈጠራን፤ዘላቂ የሃብት አጠቃቀም፤ሰላምና ፍትህን የመሳሰሉ አዳዲስ መስኮችን ያካትታሉ። ግቦቹ እርስ በእረስ የተሳሰሩ ሲሆኑ ብዙውን ጊዜ አንዱን የማሳካት ቁልፉ ከሌላው ጋር የበለጠ ቁርኝት ላላቸው ጉደዮች መፍተሄ ማበጀት ሊሆን ይችላል።

ዘላቂ ልማት ግብ 16፤- ሰላም ፍትህ እና ጠንካራ ተቋማት
ሰላም፤ መርጋጋት፤ ሰብአዊ መብቶች እና በህግ የበላይነት ላይ የተመሰረት ውጤታማ አስተዳደር በሌሉት ሁኔታ ዘላቂ ልማት እዲኖረን ተስፋ ማድረግ አንችልም።የምንኖረው ከጊዜ ወደጊዜ ልዩነቶች እየጨመሩና እየሰፉ በጡበት አለም ላይ ነው።የተወሰኑት የአለም ክፍሎች በንጽጽር ያልተቋረጠ የሰላም ደህንነት(ጸትታ) እና ብልጽግና ተጠቃሚ ሲሆኑ ሌሎች ደግሞ ማለቂያ ያለው በማይመስል የግጭትና ብጥብጥ ሽክርክሪት ውስጥ ይገኛሉ።ይህ በፍጹም የማይቀረፍ ባለመሆኑ መፍተሄ ሊበጅለት ይገባል። ጦርነትና የድህንነት(ጸጥታ) እጦት በአንድ ሃገር እድገት ላይ አስከፊ ተጽእኖ ይኖረዋል ይህም በኢኮኖሚ እድገት ላይ ጉዳት በማድረስ ለብዙ ትውልዶች የሚተላለፉ ወይም የሚቆዩቅሬታዎችን ሊያስከትል ይችላል።ግጭቶች ባሉባቸው አገሮች የጾታዊ ጥቃት፤ ወንጀል፤ ብዝበዛና ቶርቸር በብዛት ይከሰታሉ።በመሆኑም አገሮች ለነዚህ አይነት አደገዎችና ጥቃቶች በከፍተኛ ደረጃ ተጋላጭ የሆኑ ሰዎችን ለመጠበቅ አስፈላጊውን እረምጃ ሊወስዱ ይገባል። ዘላቂ የልማት ግቦች ሁሉንም አይነት ጥቃቶች በከፍተኛ ደረጃ ለመቀነስ እና ከመንግስታትና ማህበረሰቦች ጋር ለግጭቶችና የደህንነት ችግሮች ዘላቂ የሆኑ መፍተሄዎችን ለማግኘት በትብብር ለመስራት ያልማሉ። የህግ የበላይነትን ማጠናከርና ሰብአዊ መብቶችን ማስፋፋት ለዚሂህ ሒደት ቁልፍ ናቸው። በተጨማሪም ህገወጥ የጦር መሳሪያ ዝውውሮችን መቀነስና የታዳጊ ሀገሮች በአለም አቀፍ ያስተዳደር ተቋማት ያላቸውን ተሳትፎ ማጠናከርም በእኩል ደረጃ ቁልፍ (ወሳኝ) ነው።[3]

[1] http://www.un.org/esa/socdev/publications/measuring-social-inclusion.pdf
[2] http://www.un.org/womenwatch/osagi/conceptsandefinitions.htm
[3] http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html

ጨዋታውን ዝግጁ ማድረግ

የሰሌዳ (ቦርድ) ጨዋታ አካላት (component)

በቦረዱ ጥቅል(እሽግ) ውስጥ የሚከትሉትን ታገኛላችሁ፤

1. ሰሌዳው ወይም ቦርዱ ከዘጠኝ “ላንድሰኬፕ ኤ ፎር” (landscape A4) ወረቀቶች የሚሰራ ነው። እነዚህ ወረቀቶች ከታተሙ በኋላ እርስ በርሳቸው እነዲያያዙ (እነዲቀጣጠሉ) ይደረጋሉ። በምስሉ ላይ የተመለከቱት ብርቱካናማ መስመሮችና ቀስቶች ወረቀቶቹ እንዴት መያያዝ እነዳለባቸው ይጠቁማሉ። ወረቀቶቹ እንዲያያዙ ከተደረጉ በኋላ ከተቻለ በፕላስቲክ እነዲታሸጉ ካልሆነም በትልቅ ዝርግ ካርቶን (card board) ላይ እንዲለጠፉ በማድረግ እንዳይታጠፉ ማጠንከር ይቻላል። ይህም ትልቅ የመጫወቻ ቦርድ(ሰሌዳ) እንዲኖር ያደርጋል።

2. ጨዋታው በሁለት ተጨማሪ መልኮች ቀርቧል። አንድኛው እባቦች፤መሰላሎችና ድልድዮች ያሉት ሲሆን ሌላው ባዶ (ክፍት) የተተወ ነው። አስፈላጊ ከመሰለህ ክፍት የተተወውን ናሙና ተማሪዎችህ እባቦች እና መሰላሎችን እነዲስሉበት ማድረግ ትችላለህ።

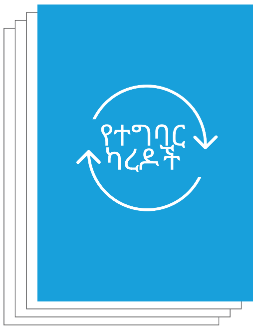
73	74	75	76	77	78	79	80	81
72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9

ጨዋታውን ዝግጁ ማድረግ

የሰሌዳ (ቦርድ) ጨዋታ አካላት (component)

3 አስር ገጾች ያሉት የጥያቄ ካርዶችን የያዘ ዶክመንት እነዚህ ካርዶች ታትመው እንዲቆራረጡ ወይም ተቀርጸው እንዲወጡ መደረግ አለባቸው።

4 የተግባር ካርዶችን የያዘ ባለ 5 ገጾች ያሉት ዶክመንት እነዚህ ካርዶች ታትመው እንዲቆራረጡ ወይም ተቀርጸው እንዲወጡ መደረግ አለባቸው።



የጥያቄና ተግባር ካርዶች ለየብቻ ፊታቸውን ወደታች በመድፋት ተደራርበው እንዲቀመጡ አድርግ። **“የተግባር ካርዶች”** እና **“የጥያቄ ካርዶች”** የሚሉትን ካርዶች ፊታቸው ወደላይ በማዞር በተገቢው የካርዶች ስብስብ ላይ እንዲቀመጥ አድርግ። ይህም የሚሆነው ተጨዋቾች በጨዋታው ወቅት በእባብ፤ መሰላል ወይም በ”ተግባር” ላይ ሲያርፉ ከየትኛው የካርድ ክምር መሳብ(ማንሳት) እነዳለባቸው እነዲያውቁ ነው። በመጠናቸው ትንንሽ ተደርገው የተዘጋጁትን የ ተግባር ካርዶች በዘፈቀደ (randomly) በቦርዱ ላይ እነዲቀመጡ አድርግ። ይህም የሚሆነው ተጫዋቾቹ እነዚህ ካርዶች ያሉባቸው ካሬዎች (square) ላይ ሲያርፉ የሚፈጽሙት ተግባር እነዲኖራቸው ነው።

5 **“እባቦች፤ መሰላሎችና ድልድዮች”** እንዲሁም የ **“ተግባር”** ክፍሎች የያዘ ዶክመንት ይህ ተጨማሪ እባቦች፤ መሰላሎችና ድልድዮች በመጨመር ጨዋታውን የበለለጠ ውስብስብ(ከባድ) ለማድረግ ከተፈለገ ተብሎ የቀረበ ነው።በሌላ አባባል ጨዋታው በሚከናወንበት በእያንዳንዱ ጊዜ የጨዋታውን ክብደት(ፈታኝነት) ለመቀያየር እነዲያስችል የታሰበ ነው። እባቦችን፤ መሰላሎችንና ድልድዮችን በጨመርን ቁጥር ጨዋታዉ በሚወስደው ጊዜ ላይ ተጽእኖ ይኖረዋል።

6 ተቀርጸው የሚወጡ የዳይስ(dice) ንድፎች ንድፎቹ ከታተሙ በኋላ ቅርጾቹን ቆረጦ በማውጣት የመጫወቻ ዳይሶች ይሰራሉ። በአንድ ወይም ሁለት ዳይሶች መጫወት ትችላላችሁ። የፕላስቲክ ደይሶች ማግኘት የሚቻል ከሆነ በነሱ መጫወት ይመረጣል።

7 እያንዳንዱን የጨዋታ ቡድን በቦርዱ ላይ የሚወክሉ ቁሳቁሶችን ማዘጋጀት ያስፈልጋል (ለምሳሌ የጠርሙስ ክዳኖች)። ወይንም በጥቅሉ ውስጥ የሚገኙትን ትንንሽ ቅርጾችን በማተም(print) እና ቅርጾችን ቆርጦ በማውጣት እንደ ቶከን (token) በሌላ አማራጭነት መጠቀም ይቻላል።

ለተጫዋቾች

ለመጫወት

ይህ ጨዋታ እስከ **4 ተጨዋቾች በሚይዙ ቡደኖች** የሚከናወን ሲሆን እያንዳንዱ ቡድን በቦረዱ/ሰሌዳው ላይ በአንድ ቶክን (ምልክት) ይወካላል። እያንዳንዱ ቡድን **ቢያንስ 2 ተጫዋቾች** ሊኖሩት ይገባል። በቡድን ሆነው ጥያቄዎች ላይ መወያየት እና ተግባሮችን መፈጸም ይችላሉ።

በአንድ ጊዜ ሊጫወቱ የሚችሉ ቡድኖች ቁጥር በተጫዋቾች ቁጥርና ባለው የመጫዎቻ ቦታ የሚወሰን ነው። ለእያነዳነዱ ጨዋታ ከፍተኛው የቡድኖች ቁጥር አምስት እና የሚያዟቸው ተጫዋቾች ቁጥር 20 እነዲሆኑ ይመከራል።

የቡድኖቹን ቁጥር የተመለከተ ዉሳኔ ላይ ለመድረስ አስቀድሞ አሳላጩ (facilitator) ላለው የተጫዋች ቁጥር ተገቢ የሆነው የቡድኖች ቁጥር ምን ያህል መሆን እንዳለበት ሊወስን ይገባል።ይህ ከተወሰነ በኋላ እያንዳንዱ ቡድን ቁጥር እንዲሰጠው ይደረግ(ለምሳሌ ከ1-5)። እነዚህ ቁጥሮች በወረቀቶች ላይ ለየብቻ እነዲጻፏቸው አድርግ። የእያንዳንዱ ቡድን ቁጥር የተጻፉባቸው ወረቀቶች መጠን እያንዳንዱ ቡድን አባላት ቁጥር ልክ መሆን አለበት። ለምሳሌ አንድ ቡድን ሁለት አባላት ካሉት ቡድኑ ተሰጠው ቁጥር በሁለት ወረቀት ላይ ይጻፋል ማለት ነው። የወረቀቶቹ አጠቃላይ ብዛት የተጫዋቾቹአጠቃላይ ብዛት ጋር እኩል ይሆናል ማለት ነው። ወረቀቶቹ በመጠን (Size) እኩል እነዲሆኑና በሚታጠፉበት ጊዜ የተጻፈባቸው ቁጥር ለተጫዋቾቱ እነዳይታይ ተደርጎ በጥንቃቄ መሆን ይኖርበታል።

በመቀጠል እያንዳንዱ ተጫዋች ትጣጥፈው ከተከመሩት ወረቀቶች ማሀል እነዲያነሳ ይደረጋል። ሁሉም አንስቶ ሲጨርስ ወረቀቶቹ እነዲገለጡ ከተደረገ በኋላ ተመሳሳይ ቁጥር የደረሣቸው ተጫዋቾች የአንድ ቡድን አባላት ይሆናሉ ማለት ነው። በዚህ መልኩ ቡደኖቹ ይመሰረታሉ።

ህግጋት

የጨዋታው አላማ በቦረዱ መጨረሻ (ካሬ 81) መድረስ ወይም በተፈቀደው ሰአት ውስጥ በቦርዱ ላይ ከፍተኛው ቁጥር ላይ መድረስ ነው።

ቀድሞ የሚጀምረውን ቡድን ለመወሰን ከእያንዱ ቡድን አንድ አባል ዳይስ እንዲወረውር ይደርጋል። ከፍተኛ ቁጥር የወጣለት ቡድን ጨዋታውን ይጀምራል። ሁለተኛው ከፍተኛ የወጣለት ሁለተኛ ተረኛ ሲሆን በዚሁ መልክ ቅደም ተከተሉ ይወሰናል ማለት ነው።

እያንዳንዱ ቡድን የያዘውን ቶከን **“መጀመሪያ”** (Start) የሚለው ካሬ ላይ ያስቀምጣል።

ጨዋታውን ለመጀመር ከፍተኛ ቁጥር የወጣለት ቡድን ዳይሱን በመወርወር ጭዋታውን ይጀምራል። ሌሎቹ ቡድኖችም ከላይ እነደተጠቀሰው ተራቸውን እየጠበቁ ዳይስ እነዲወረዉሩ ይደረጋል።

እያንዳንዱ ቡድን የወረወረው ዳይስ በሚያሳየው (በወጣለት) ቁጥር መጠን ያክል ካሬዎች ቶከናቸውን ወደ ፊት ያንቀሳቅሳሉ።

አንድ ቡድን **የመሰላል መጀመሪያ** (የታችኛው ጫፍ/bottom of a ladder) ያለበት ወይም **የእባቡ ጭንቅላት** (head of the snake) ያለበት ካሬ ላይ ካረፈ ያ ቡድን ከተደረደሩት የጥያቄ ካርዶች ውስጥ ጥያቄ መመለስ አለበት። ጥቄው በአሳላጩ ወይም በተቃራኒው ቡድን ሊጠየቅ ይችላል። **ትክክለኛው መልስ በጥያቄው ካርድ ላይ በጉልህ(Bold) የተጻፈው ነው።**

ለተጫዋቾች

ህግጋት (የቀጠለ)

የተጠቀው ቡድን አባላት ጥያቄውን ከመመለሳቸው በፊት **ለ 20 ሰከንድ ያህል** መወያየት ይችላሉ። አሳላጩ ወይም የተቃራኒው ቡድን አባል ሰአት ይይዛል። መልሱን ተከትለው ሊመጡ የሚችሉት የውጤት አማራጮች ከታች የተገለጹት ናቸው።

ቦታ(ካሬ)	መልስ	ውጤት
የመሰላሉ መጀማሪ	ትክክል	ቶከኑ የመሰላሉ መጨረሻ(የላይኛው ጫፍ)
	ስሕተት	ወዳለበት ካሬ ይንቀሳቀሳል(ይቀጥላል) ቶከኑ ባለበት ይቆያል ፤ ጥያቄው ለሌሎቹ ተጨዋቾች ይቀርባል
የእባቡ ጭንቅላት	ትክክል	ቶከኑ ባለበት ካሬ ላይ ይቆያል
	ስሕተት	ቶከኑ የእባብ የታችኛው ጫፍ ወዳለበት ካሬ ይንቀሳከሳል (ይዛዋራል)

የጥያቄው መልስ ትክክል ካልሆነ ወይንም በተመደበው ስዓት ካልተመለሰ፡ጥያቄው ለሌሎች ቡድኖች ይቀርባል። የሌሎች ቡድኖች አባለት በመልሱ ላይ መወያየት አይችሉም ፤ ይሁንና ተጨዋቾች መልሱን ያወቁት ከመሰላቸው እጃቸውን ማውጣት ይችላሉ።

መልሱን በትክክል ካገኙት የቡድኑ ቶከን በሶስት ካሬ ወድፊት ይራመዳል። መልሱ ጥክክል ካልሆነ ቶከናቸው በሁለት ካሬ ወደኋላ ይመለሳል። አንድ ቡድን ድልድይ ላይ ካረፈ አባላቱ ሀቀኛ ተግባር የፈጸሙበትን ወቅት በመናገር ድልድዩን መሻገር ይችላሉ። አሳላጩ ወይም ሌሎቹ ተቻዋቾች እጅ በማውጣት በድምጽ ብልጫ ቡድኑ የፈጸመው ተግባር ሀቀኝነትን የሚያሳይ መሆን ያለመሆኑን ይወስናሉ።

የወረወሩት ዳይስ የሚጠይቀውን ተግባር ሲያጠናቅቁ የተጫዋቾቹ ተራ ያበቃል።

የተግባር ካርዶች

የተግባር ካርዶች የጭዋታው ተጨማሪ አካል ናቸው። ለጨዋታው የተለያዩ ተግባራትን ለመጨመር የታቀዱ ናቸው።

የቡድናችሁ አባል የ ״ተግባር״ ክፍል ላይ ካረፈየተግባር ካርድ በማንሳት ተግባሩን ለቡድኖቹ ማስተዋወቅ አለበት። በየቡድኖቻችሁ ካርዱ በሚጠይቀው ተግባር ትወዳደራላችሁ በተግባሩ ያሸነፈው ቡድን ኣባል ከሆናችሁ ቶከናችሁን በሶስት ካሬ ወደፊት ማንቀሳቀስ ትችላላችሁ።

ማሳሰቢያ፡- በዚህ እንቅስቃሴ ቶከናችሁ በመሰላሉ መጀመሪያ ወይም በእባቡ አናት ላይ የሚያረፍ ከሆነ ጥያቄ እንድትመልሱ አይጠበቅባችሁም። ተራችሁ በዚሁ ይጠናቀቃል።