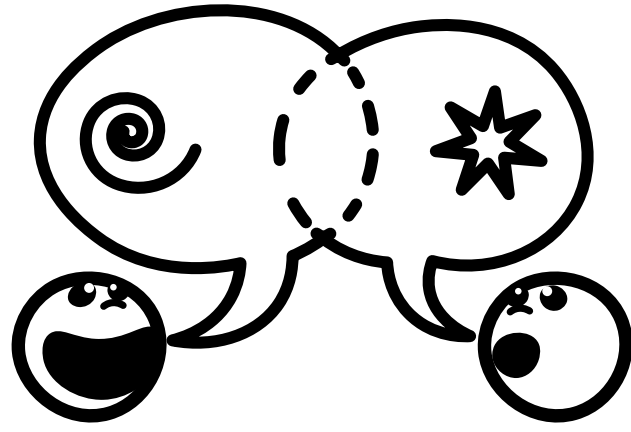




DIALOGO!

لعبة لبناء أرضية مشتركة

تعليمات الطباعة

إقرأ جيداً قبل الطباعة عن آلية تجميع لعبة الحوار
«ديالوغو» - اطبع مستلزمات اللعبة و ابدأ!

١. اطبع دليل الإرشادات على جانبي صفحة الطباعة (الصفحة ٥ - ١٢).
٢. قم بطي كتاب القواعد باتجاه المنتصف، و اعمل على تدبيسها.
٣. قم بطباعة نسخة عن صفحة الغلاف. يمكن وضع جميع مستلزمات اللعبة في أكياس بلاستيكية (صفحة ٣).
٤. قم بطباعة لوحة اللعبة على ورق كرتون (جانب واحد من الصفحة). قم بقص اللوحة على الخطوط المنقطة، و استخدم شريط لاصق على الجزء الخلفي من اللوحة ما بين ثلاثة أطراف لصنع لوحة قابلة للطي (الصفحة ١٤ - ١٩).
٥. اطبع بطاقات اللعبة باستخدام ورق كرتون (الصفحة ٢١ - ٤٢).
٦. قص البطاقات باستخدام الخطوط المنقطة. اجمع بطاقات التواصل. بطاقات "أبدأ"، و بطاقات المواضيع بشكل منفصل.

الجزء الخاص بالغلّاف

اطبع على ورق مقوّى من جهة
واحدة



KAICIID
DIALOGUE
CENTRE

الجزء الخاص بدليل الإرشادات

اطبع على ورق عادي من جهتين

نشكركم لاستخدام هذه اللعبة!



تم تصميم هذه اللعبة من قِبل مركز الملك
عبدالله بن عبدالعزيز العالمي للحوار بين أتباع
الديان والثقافات (كايسيد) بالتعاون مع
مُمكِن استوديو



لعبة لبناء أرضية مشتركة

دليل إرشادات اللعبة

لعبة الحوار "ديالوغو"

لعبة لبناء أرضية مشتركة

كلمة الحوار تعني بالإنكليزية "Dialogue"، و باللغة الإسبانية "Dialogo" وباللغة الروسية "диалог" وباللغة اليونانية (dialogos) "διάλογος". بدأ هذا المفهوم مع فلاسفة اليونان القديمة ، واستمر حتى يومنا هذا.

وبغض النظر عن كيفية نطق الكلمة، فالحوار يعني محادثة تؤدي إلى التعلم والفهم المتبادل.

لعبة المحادثة الممتعة هذه مثالية للاعبين من عمر ١٠ سنوات فما فوق. تساعد اللعبة اللاعبين على ممارسة الإصغاء الفعّال ومهارات الحوار الأخرى.

في عائلتنا ، في أحيائنا وفي دولنا ، لدينا جميعا تحديات تتطلب التعاون والتفاهم المتبادل. إن العمل في فريق والإصغاء بفعالية والتحدث بشكل مقنع هي مهارات مهمة يمكننا تحسينها.

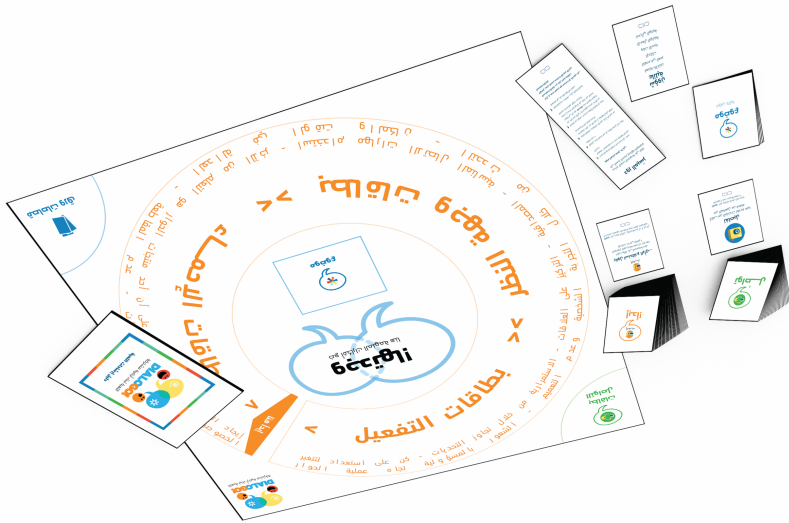
كل ما يتطلبه الأمر هو فن الحوار!

- » ጋጅ ማግኘት
- » ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » ማግኘት ላይ ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » ማግኘት ላይ ማግኘት ላይ ማሳተፍ

ማግኘት ላይ ማሳተፍ:

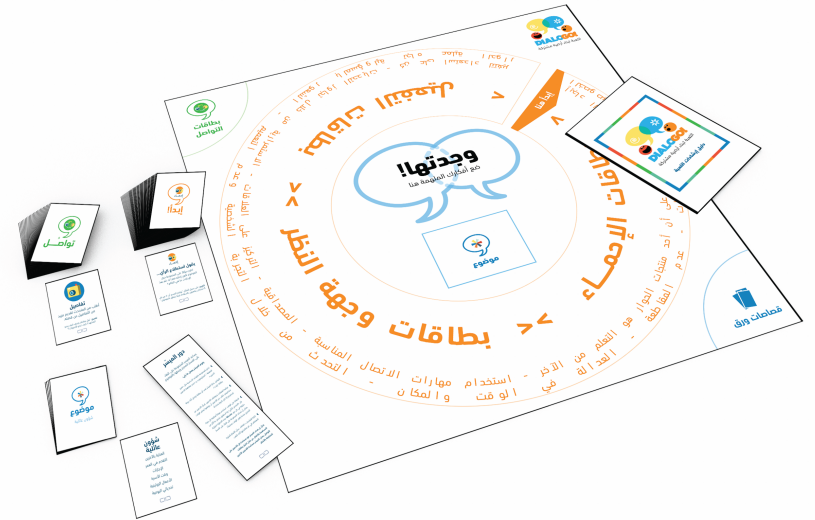
- » (1) ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » (1) ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » (1) ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » (3) ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » (3) ማግኘት ላይ ማሳተፍ
- » (4) ማግኘት ላይ ማሳተፍ

ማግኘት ላይ ማሳተፍ



المقابلة

١. يبدأ السائل عن طريق طرح سؤال مفتوح (لا يحمل الإجابة بـ "نعم" أو "لا") حول أحد الموضوعات. أو بقراءة بطاقة "ابداً!" موجه حول واحد من الموضوعات.
٢. يستخدم السائل بطاقات "التواصل" بأي ترتيب مناسب للحفاظ على استمرارية المقابلة. بعد استعمال بطاقة "التواصل" يتم قلبها. ينصح بالتدرب على جميع بطاقات "التواصل" قبل المقابلة.
٣. يمكن للسائل أيضاً تغيير الموضوع أو قراءة بطاقة "ابداً!" في كل مرة لمساعدة الشخص المقابل في إيجاد أفكار جديدة.
٤. تنتهي المقابلة عندما يرن المؤقت.
٥. من أجل اختتام المقابلة، يذكر السائل ما يراه محط تقدير حول قصص وأفكار تم طرحها من قبل الشخص المقابل.
٦. اختياري: يكتب السائل ملاحظات حول ما يقوله الشخص المقابل له. يكتب السائل قصة حول المقابلة، باستخدام اقتباسات وأفكار من المقابلة.



القواعد الأساسية

- « نلتزم بالكلمات وليس الحروب! لا ينبغي أن يحول أحد الملعقة / الميكروفون إلى سيف! »
- « كل من يحمل هذه الملعقة / الميكروفون لديه الحق في الكلام. نلتزم بالإصغاء إلى بعضنا البعض دون مقاطعة أو أحكام. لا بأس في التعبير عن مشاعرنا. لا بأس في تغيير آرائنا. »
- « يجب أن نتاح الفرصة للجميع من خلال التناوب. تذكر بأن تقول: «الشخص التالي!» عندما تنتهي من دورك، لتتمكن من دعوة شخص آخر للتحديث (قم بتمرير الملعقة / الميكروفون). »
- « أشكر اللاعبين الآخرين. لدينا جميعاً أفكار بنفس الدرجة من الأهمية. تذكر أن تقدّر أفكار كل المتحدثين من خلال كتابة اقتباسات ملهمة ووجدتها!» من أقوالهم. »
- « استمع جيداً للآخرين. الميسر هو من يرسي قواعد الحوار. سوف نصبح جميعنا ميسرين. »

٤. المتحدث الثاني يستجيب لبطاقة "ابدأ!" على نفس الموضوع.

٥. يختار الميسر بطاقة التواصل. اقرأ بطاقة التواصل على المجموعة. اطلب من جميع اللاعبين ممارسة مهارة التواصل استنادًا إلى ما شاركه شريكهم للتو.

٦. إذا كان هناك وقت إضافي، يمكن للميسر أن يطلب إلى كل ثنائي تبادل بطاقات "ابدأ!"، ومن ثم تشكيل ثنائي جديد مع شخص جديد.

٧. لإنهاء اللعبة، اطلب من المجموعة مشاركة أفكار "وجدتها!" المثيرة للاهتمام التي سمعوها من الآخرين في المجموعة.

٢

العب لعبة محادثة

(٣-٦ لاعبين ، ١٠-١٥ دقيقة)

سوف تستخدم:

- « موضوع واحد.
- « بطاقة "ابدأ!" لكل لاعب.
- « بطاقة تواصل واحدة لكل لاعب.

التحضير

١. اختيار الموضوع. يمكن للميسر استخدام بطاقات أفكار المواضيع ، أو إنشاء المجموعة الخاصة بهم. اكتب الموضوع الذي تختاره المجموعة على ورقة فارغة. ضعه في وسط الطاولة.

٢. يستلم كل لاعب واحد بطاقة "ابدأ!" واحدة وبطاقة اتصال واحدة. يستطيع الميسر اختيار البطاقات عشوائياً ، أو اختيار البطاقات بناءً على الموضوع.

اللعبة

١. اختر المتكلم الأول. ملاحظة: يمكنك البدء بأصغر لاعب عمراً، أو الشخص الذي يكون اسمه الأخير في الأبجدية.

٢. يجيب المتحدث الأول على الموضوع الموجّه على بطاقة "ابدأ!".

بطاقات "ابدأ!"

كم عدد البطاقات "ابدأ!" التي يجب أن تختارها للعبة؟ لمعرفة عدد بطاقات "ابدأ!"، حدد **المدة** التي تريدها للحوار. اقسم عدد الدقائق على **اثنين** من **مجمّل عدد اللاعبين**. هكذا تعرف عدد بطاقات "ابدأ!" التي يجب عليك استخدامها.

مدة الحوار	٣ لاعبين	٤ لاعبين	٥ لاعبين
٢٠ دقيقة	٣	٣	٢
٤٠ دقيقة	٦	٥	٤
٦٠ دقيقة	١٠	٧	٦

الميسر هو الذي يختار بطاقات "ابدأ!".

١. بطاقة الاحماء تساعد على بدء المحادثة.
٢. بطاقة وجهة نظر تنتج معلومات جديدة و وجهات نظر متعددة.
٣. بطاقة تفعيل تؤدي إلى الخطوات اللاحقة، و أفكار عمل.

مثال: إذا كنت ترغب في تركيز اللعبة على القصة الشخصية وبناء الثقة، وكنت تستخدم ٥ بطاقات، اختر (١) بطاقة إحماء، (٣) بطاقات وجهة نظر و (١) بطاقة تفعيل. ضع بطاقات "ابدأ!" على اللوح، موجهة للأسفل.

معلومات مهمة حول الموضوع ، أو (ج) أفكار مبتكرة حول الموضوع. اكتب "وجدتها!" اقتبس على ورقة فارغة مع اسم المتحدث. مكان "وجدتها!" في وسط لوحة اللعبة، حيث تم وضع علامة عليها.

٤. بعد أن تتاح لكل شخص فرصة التحدث، اقلب بطاقة "ابدأ!" بالتسلسل كما كان من قبل ، كل لاعب يأخذ دوره للحديث عن بطاقة "ابدأ!" أو لعب بطاقة تواصل.

٥. بعد الانتهاء من آخر بطاقة "ابدأ!"، اختر الأفكار الفائزة. يأخذ الميسر جميع الأوراق من دائرة "وجدتها!". يقرأ الميسر كل بطاقة "وجدتها!" بصوت عال ثم يمررها على اللاعبين حوله. يحصل كل لاعب على ما مجموعه ثلاث

الجزء الخاص بلوح اللّعب

اطبع على ورق مقوّى من جهة
واحدة



بطاقات التواصل

התורה והנבואה

ਪੰਜਾਬੀ ਨਰ ਪਾਠ
1. ਪੰਜਾਬੀ 6

התורה והנבואה

[illegible]

ابدأ هنا

ד

دتها!

ك الملهمة هنا



موضوع

الزمنية النظر

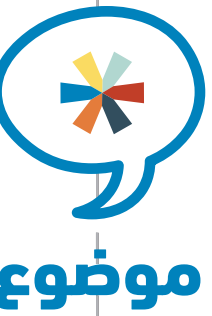
التي لا سلا سية
الضحية

اللقو | حد
المو | ضع

على
جلال

التي لا سلا سية
الضحية

وحيث
ضع أفكارك الملوه



موضوع

نقاطات مهمة

- التطور في
- السلامة
- أمنة
- العلاقة

هنا



بطاقات

الغاية / الهدف
بالتدريج

الاتفاق على
منها
الخرجه و

الاتفاق المستمر



الاحماء

> <

هو الشخص الذي
يتعلم -
بشكل تدريجي

على المسائل
التي



قصاصات ورق



الجزء الخاص ببطاقات اللعب

اطبع على ورق مقوى من جهتين



Ինքնուրույն թույլտվություն
ԴԱՄԱՐ: ՍՈՒՐԵՍՆԻՍ ԻՆՎԵՍՏԻՄԵՆՏԻՆԻ ՍՏ

ကာလကွဲ ဂရိက ပါးဂရိ ပါးဂရိ
 ဇာတ်ကားကို ပြောဆို ဂရိက ဇာတ်ကား ဂရိက
 ဇာတ်ကား ဇာတ်ကား ဇာတ်ကား ဇာတ်ကား

ᠤᠯᠤᠰ



နာမံ: | **မူလအမည်:** | **အသံထွက်:**

[illegible]

၂၂၈

[illegible][illegible]

ᄃᆞ

[illegible]

၈၇ ဘုရားရှင် နတ်ဘုရား
 နတ်ဘုရား နတ်ဘုရား နတ်ဘုရား

ᠤᠯᠤᠰ



זיטערן ריך היטערן
און אונזערע ריך אונזערע

[illegible]

၂၀၁၇



အဖြေ: ၁၂၀ မှတ်၊ ၁ နာရီ၊ ၁၀ မိနစ်၊ ၁၀ စက္ကန့်

ԽՈՒՄԱՐ ԵՒ ՄԱՍԻՆՈՒՄ
 ԵՄԵՆԻ ԵՐԵՎԱՆԻ ԵՄԵՆԻ
 ԵՄԵՆԻ ԵՐԵՎԱՆԻ ԵՄԵՆԻ
 ԵՄԵՆԻ ԵՐԵՎԱՆԻ ԵՄԵՆԻ

၂၀၁၇





כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע
לעבן: אונזערע שטענדיג און
אונזערע שטענדיג און לעבן

לעטע שטענדיג

פאטער



כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

לעטע שטענדיג

פאטער



כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

לעטע שטענדיג

פאטער



כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

לעטע שטענדיג

פאטער



כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

לעטע שטענדיג

פאטער



כּוּד

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

ללעטע שטענדיג
פאטער: רעדן און לעבן מיט אים

לעטע שטענדיג

פאטער







ԼՈՒՆԱԿ: Երբ ի՞նչ օրեր և ժամեր ավելի երկար օրեր և ժամեր կան:

||**ကံ**ပင်ဒဲး ဖျါ ဂုဏ် ဘျာ ဘျာဉ်အဖဲး
တု ဂုဏ် ကံဉ်တု ဂုဏ် ဂုဏ် ဂုဏ် ဂုဏ်

၂၇

၆၀၈၇၇၇



ጸሐፊ: ሙሉ ስም

၂၀၁၆ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ ၁ ရက်နေ့၊ နံနက် ၈ နာရီခန့်တွင်
 နေပြည်တော်၊ နေပြည်တော်၊ နေပြည်တော်၊ နေပြည်တော်

ᐅᓂ ᑭᓪᓴ ᐱᓄᓃ

၎င်း၏ အကျိုး

[illegible]

ငှ်တု ဣဏ် စး၊ ဣဆ်ဗ်ဒ်
တု၊ ဣဏ် ဣဏ် ဣဏ် ဣဏ် ဣဏ်

နိဂုံး

၆၀၇၇ ခုနှစ်

[illegible]

၎င်းတို့အား အောက်ပါအတိုင်း ဖော်ပြထားသည်။

အိမ်? | ပျော်

ნაშრომები



အစုအဝေး
ရက်စွဲ: ၂၀၁၇ ခု၊ ဇူလိုင်လ ၁၆ ရက်

၂။ အထွတ်အမြတ်
 ၃။ အထွတ်အမြတ်
 ၄။ အထွတ်အမြတ်

הנהלת

၎င်းတို့က ဘာလုပ်ကြလဲ



အဖြေ: ၁၇ နှစ်

၆၀၀
 ၆၀၀
 ၆၀၀

א

၎င်းတို့ကို ဖော်ပြ







դրություն

[illegible]

နိဗ္ဗာန်

၂၄၄ တွေ့ လူငယ် အိမ်ထောင် တွေ နဲ့ အိမ်ထောင်

၂၁၄၁ နှစ်ကျော်

၎င်းတို့၏ နားထောင်မှု



||ᄒᆞᆫᆯᆺ ᄇ ᄡᆞᆫᆯᆺ.

လှာမီလှ: ကိုယ့် တွင်ကလေး ဖက်

[illegible][illegible]

စက်မှု ဓာတ်

၎င်းတို့၏ နားထောင်မှု



လှာတို: မြို့ပေါ် ငါးဖမ်း ညှိ အင်္ဂါ ညှိတိုက်

၆၂၇၁ ၆၂၇၁

တို့ ငှာရုံ ဖွင့် လုပ်ငန်း အောင်မြင်

ကျွန်တို့ နှစ်ဦးနှစ်ဖက်က အတူတူပါပဲ။

ကုမ္ပဏီ

၎င်း၏ အကျိုး



အကျဉ်းချုပ်: : စာအုပ်အကြောင်းအရာ

၂။ နှစ်စဉ် တိုးတက်မှု ရရှိရေး

၁၉၄၆ ခုနှစ် ဇူလိုင်လ ၁၀ ရက်နေ့

6. የፍትሕ ምርመራ ማድረግ

... Եւ ի զօրս Եւսեփ Բարձրաւորի

ნაშრომები

[illegible]

လူ့အဖွဲ့အစည်းအတွက် အကျိုးရှိစေရန်

[illegible]

ከገፅ ጥሪ

ნაშრომები



ԴԱՌՆՔ: լճի ռժմի լրջան ղլլթ՚:

နဲ့ ပါတီက ဘာလုပ်လုပ်လို့လဲ

၂၀၁၆ ခုနှစ် ဇူလိုင်လ ၁ ရက်နေ့မှ ၂၀၁၆ ခုနှစ် ဇူလိုင်လ ၁ ရက်နေ့

כ"ב

ნებართვა





כ״ו

זכרון

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון



כ״ו

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון



כ״ו

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון



כ״ו

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון



כ״ו

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון



כ״ו

פסח: זכרון לפרשת מצות

זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות
זכרון לפרשת מצות

זכרון

זכרון





ပြာဇာနည်

၆ (၂) နံနက် ၅ နာရီ၊ အင်္ဂါနေ့၊
ဇူလိုင် (၁)၊ ၁၉၈၈ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ၊
ဗဟို ရဲစခန်း၊ နေပြည်တော်။ နေ့စဉ် စာ

நாட்டி



၂၀၁၄ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ၊ ၁၀ ရက်နေ့၊
 ၂၀၁၄ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ၊ ၁၀ ရက်နေ့၊
 ၂၀၁၄ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ၊ ၁၀ ရက်နေ့၊

ᲛᲗᲚᲘᲗ



|| סח'סח'סח'סח' ||

ԽՈՒՄԱՆ ՄԻՑ
 ԴՆՈՒՄ ԵՎ ԽՈՒՄԱՆ ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ
 ՄԻ ԼԵՐ ԽՈՒՄԱՆ ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ

ገጽ ፩



၁၈၈၁
 ငှက် ၂၂၀၀၀၀၀၀ ၅၂၂၅၀၀၀ ၁၂၀၀၀၀၀
 ၁၈၈၂ ငှက် ၂၂၀၀၀၀၀၀ ၅၂၂၅၀၀၀ ၁၂၀၀၀၀၀
 ၁၈၈၃ ငှက် ၂၂၀၀၀၀၀၀ ၅၂၂၅၀၀၀ ၁၂၀၀၀၀၀

நாதிர்



ԽՈՒՆԻՍ
 ԽՈՒՆԻՍԻՆ ԻՅՆ ԵՄԻՍԻՆ
 ԽՈՒՆԻՍԻՆ ԻՅՆ ԵՄԻՍԻՆ
 ԽՈՒՆԻՍԻՆ ԻՅՆ ԵՄԻՍԻՆ

நாட்டி



3. _____

၁၂
 ၁၃
 ၁၄
 ၁၅
 ၁၆
 ၁၇
 ၁၈
 ၁၉
 ၂၀
 ၂၁
 ၂၂
 ၂၃
 ၂၄
 ၂၅
 ၂၆
 ၂၇
 ၂၈
 ၂၉
 ၃၀
 ၃၁
 ၃၂
 ၃၃
 ၃၄
 ၃၅
 ၃၆
 ၃၇
 ၃၈
 ၃၉
 ၄၀
 ၄၁
 ၄၂
 ၄၃
 ၄၄
 ၄၅
 ၄၆
 ၄၇
 ၄၈
 ၄၉
 ၅၀
 ၅၁
 ၅၂
 ၅၃
 ၅၄
 ၅၅
 ၅၆
 ၅၇
 ၅၈
 ၅၉
 ၆၀
 ၆၁
 ၆၂
 ၆၃
 ၆၄
 ၆၅
 ၆၆
 ၆၇
 ၆၈
 ၆၉
 ၇၀
 ၇၁
 ၇၂
 ၇၃
 ၇၄
 ၇၅
 ၇၆
 ၇၇
 ၇၈
 ၇၉
 ၈၀
 ၈၁
 ၈၂
 ၈၃
 ၈၄
 ၈၅
 ၈၆
 ၈၇
 ၈၈
 ၈၉
 ၉၀
 ၉၁
 ၉၂
 ၉၃
 ၉၄
 ၉၅
 ၉၆
 ၉၇
 ၉၈
 ၉၉
 ၁၀၀

[illegible]



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل

כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון



כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון



כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון

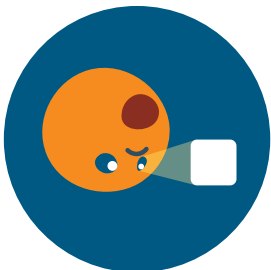


כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון



כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון



כו"ס

„האדם הראשון שראה את האש“
מקור: „האדם הראשון שראה את האש“

האדם הראשון שראה את האש
הוא האדם הראשון שראה את האש

האדם הראשון





تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل

כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה



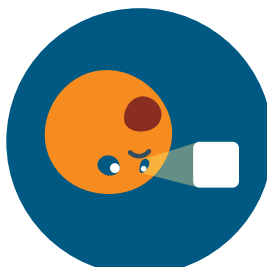
כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה



כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה



כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה



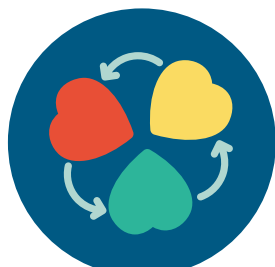
כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה



כ״ו

זמן לראות

המטרה: לראות את המטרה שלנו

המטרה שלנו היא לראות את המטרה שלנו

המטרה





تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



تواصل

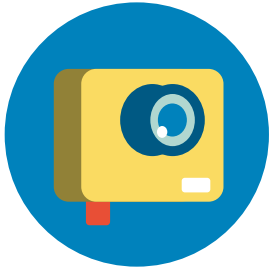


تواصل

כּוּד

„מִשְׁפָּחָהּ הָיְתָה מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ



כּוּד

„הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

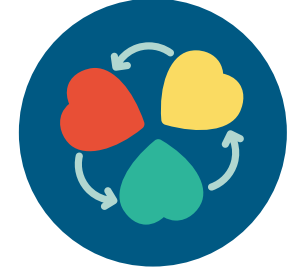
הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ



כּוּד

„הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ



כּוּד

„הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ



כּוּד

„הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ



כּוּד

„הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה“
מִשְׁפָּחָהּ: „הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה מִכָּל צֶדֶד“

הִיא מְשֻׁבָּה וְנִשְׁמָרָה
מִכָּל צֶדֶד
מִשְׁפָּחָהּ





تواصل



تواصل



تواصل



تواصل



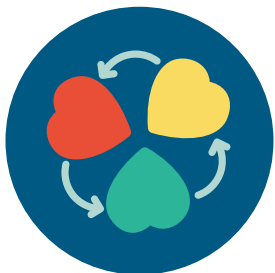
تواصل



تواصل

[illegible][illegible]

ფაქტობრივად



ጥያቄ: ለ ሾፍን ለገረጽ ጋን ለመገንጠል

စတုရန်း ဂျာမီ ပါးချပ် စတင်၍
ပြင်ဘက် ပေါ်တွင် တည်ရှိသည်။

ကုမ္ပဏီ စာတမ်း



ጥያቄ: ሆኖ ስለሚፈጸምበት ሰዓት ይጻፉ፡፡

တေးဇာနည်၊ နှစ်ပတ်လည်၊ နှစ်ပတ်လည်၊
 နှစ်ပတ်လည်၊ နှစ်ပတ်လည်၊ နှစ်ပတ်လည်၊

יחזקאל



„Եր օրեսա լրտեսան իւրի տէ՛ն՝
դու՛ն: իճ դժժ՛ օլ ցլի՛ լճ՛ լրոն՛ը

ရဲတိုက်တဲ့ ကိစ္စတွေကို ငမ္း
ရှာမိတဲ့ ငမ္းရဲတိုက်တဲ့ ငမ္းရဲတိုက်တဲ့

பெரிய நகரம்



နာမည်: _____

Խղճը Դժար է Եղ Դժնո՛ր
 Ժո՛ղ Դժ Դժնո՛ր Դժնո՛ր Դժնո՛ր

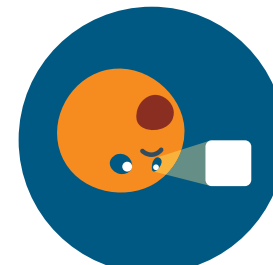
רו"ח



၂၀၁၆ ခုနှစ် ဇူလိုင်လ ၁ ရက်နေ့
 နံနက် ၈ နာရီ ၀၀ မိနစ်

ስንት ጊዜ ስንት ጊዜ
 ስንት ጊዜ ስንት ጊዜ

၂၇၀၀ မြို့နယ်



دور الميسر

يساعد الميسر المجموعة في البقاء على المسار الصحيح وربطها بالموضوع.

يقوم الميسر بعمل ما يلي:

- ◀ تذكير المجموعة بالقواعد الأساسية مثل «تمرير الملعة / الميكروفون» و «عدم مقاطعة اللاعبين الآخرين».
- ◀ التواصل. يختار الميسر لعب أي بطاقة تواصل أثناء جولة بطاقة «إبدأ!».
- ◀ مراقبة انفعالات وعواطف اللاعبين. اسأل اللاعبين عن مشاعرهم. اطلب من اللاعبين أن يتوقفوا لبعض الوقت ليستريحوا إذا كان الحوار محتدماً.
- ◀ الحفاظ على الوقت. استخدم مؤقتاً لمتابعة كل دورة. قل «الشخص التالي» إذا استغرق شخص ما أكثر من دقيقة في كل دور. **ملاحظة:** هذه الخطوة اختيارية. يمكن أن تساعد المجموعة على البقاء على المسار الصحيح عندما يكون الوقت محدوداً.
- ◀ كتابة اقتباسات «وجدتها!». سجّل الأفكار المثيرة للاهتمام التي تم مناقشتها أثناء اللعب.
- تذكر: إن هدف الميسر هو مساعدة كل اللاعبين على المساهمة بالأفكار. من خلال اختيار بطاقات التواصل، يمكن للميسر مساعدة اللاعبين الآخرين للمشاركة بالأفكار.



شؤون عائلية



ثقافة وسياسة



معتقدات وقيم



العالم الذي نتشارك فيه

፵፻፱ ሺሶታን
 ለ፳፻፱
 ለ፳፻፱ ስ ለ፳፻፱
 ለ፳፻፱
 ለ፳፻፱
 ለ፳፻፱
 ለ፳፻፱

סניף
המזרח

[illegible]

מִתְּחִלָּה מִתְּחִלָּה

၁. ငွေကြေး ဝတ်လုပ်မှု
 ၂. ငွေကြေး ဝတ်လုပ်မှု
 ၃. ငွေကြေး ဝတ်လုပ်မှု

[illegible]

(ԾԺ ԻՄԻՆ ՍԽԵՄԵ / ՍԽԵՄԵՆՏԵՐ)՝
 լուսնի տի շնո փոքր լի լուսն
 լուսնի» ԶԵՏ լուսն տի շնո,
 լուսնի լուսն լի լուսն: «ՍԽԵՄԵ
 ➤ ԸՆԴ լի լուսն լուսն տի լուսն

[illegible]

ԽՈՒՇԻ
 ԻՆՔՆՆՆԻ ԴԵՐԻՆՆԵՐԻ ՄԱՍԻՆ
 ➤ ԴՐԱՅԻՆ ԴՈՒՄԵՐՆԵՐԻ ՄԱՍԻՆ

[illegible][illegible][illegible]

Նույն լինելով լիճապահ
 լճի լիճ
 լիճապահ լիճապահ
 լիճապահ
 լիճապահ լիճապահ
 լիճապահ լիճապահ
 լիճապահ լիճապահ

**ՆՈՒՊՈՒՆ
ԴՇՄԵ**