

## نظام "لعبة مسافر"

يمكن ممارسة هذه اللعبة على طريقتين:

الأولى تخص الأطفال الصغار و تكمن في الشكل العشوائي الذي من خلاله يحرك المشاركون بيدقهم فوق اللوحة حسب النتيجة المحصل عليها عند رمي النرد. قوانين اللعبة قليلة و محدودة و على البالغين المشرفين على اللعب توجيههم فقط حول الرسم الموجود على اللوحة والذي وقع فوقه بيدق اللاعب. تشير تلك الرسومات الى معلومات و خصائص مختلفة حول محمية المحيط الحيوي للربط القاري المتوسطية.

الشكل الثاني و هي طريقة التعلم التي تخص الأطفال الذين يتقنون القراءة و الكتابة و كذا البالغين و يشترط في المشاركين معرفة بعض خصائص محمية المحيط الحيوي للربط القاري المتوسطية. لأن حب استطلاع المشاركين من خلال ممارسة اللعبة سيحثهم على توسيع معرفتهم حول خصائص محمية المحيط الحيوي للربط القاري المتوسطية و ذلك من خلال قراءة كتاب "مغامرات مسافر" وكذا من خلال تفحصه المتكرر.

### الطريقة الأولى للعبة: العشوائي

- يمكن أن يشارك عدد غير محدود من اللاعبين.
- يبدأ اللعب من خانة الانطلاقة.
- يرمى النرد بالترتيب و كل يتقدم حسب عدد الخانات المشار إليه في النرد.
- اللاعب الذي يقع بيدقه على كلمة "مسافر" يتقدم عبر اللوحة إلى الخانة الموالية المرتبطة بنفس الشخصية و يرمي النرد من جديد.
- اللاعب الذي يقع بيدقه على الخانة رقم 33 (المضيق) يخسر دورتين و ينحصر في المضيق بفعل الرياح الشرقية.
- اللاعب الذي يقع بيدقه على خانة "حريق غابوي" يرجع إلى خانة الانطلاقة.
- اللاعب الفائز هو الأول من يصل بالضبط إلى الخانة رقم 65 (شفشاون).

## الطريقة الثانية للعبة: التعلم

- يمكن أن يشارك عدد غير محدود من اللاعبين.
- يبدأ اللاعبون من خانة الانطلاقة.
- يُرمى النرد بالترتيب و كل يتقدم حسب عدد الخانات المشار إليه في النرد.
- اللاعب الذي يقع بيدقه على كلمة "مسافر" يتقدم عبر اللوحة إلى الخانة الموالية المرتبطة بنفس الشخصية و يرمي النرد من جديد.
- عندما يقع بيدق اللاعب فوق كلمة "التعلم" يُطرح عليه سؤال من طرف الآخرين حول موضوع ما حسب لون الخانة (نبات، وحيش، تراث ثقافي، تراث إثني، مواقع مهمة، سكان) و الموجود بالورقات الموافقة لها. إذا أصاب اللاعب الإجابة فيرمي النرد من جديد و يتابع اللعب، لكن إذا لم يوفق في الإجابة فالدور يعود للاعب الموالي.
- اللاعب الذي يقع بيدقه على الخانة رقم 33 (المضيق) يخسر دورتين و ينحصر في المضيق بفعل الرياح الشرقية.
- اللاعب الذي يقع بيدقة على خانة "حريق غابوي" يرجع إلى خانة الانطلاقة.
- اللاعب الفائز هو الأول من يصل بالضبط إلى الخانة رقم 65 (شفشاون).

### خانات:

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| 8 خانات مسافر      | 8 خانات تراث إثني    |
| 8 خانات نبات       | 8 خانات ساكنة        |
| 8 خانات وحيش       | 8 خانات مواقع مهمة   |
| 8 خانات تراث ثقافي | 8 خانات كوارث طبيعية |
| 1 خانة المضيق      |                      |