

التجهيزات:

1. **جهاز لوحة اللعبة:** يوجد خياران هنا:
 - (أ) **استخدم اللوحة المعدة مسبقاً:** هذه جاهزة للعب ولا تتطلب مزيداً من التحضير.
 - (ب) **استخدم اللوحة الفارغة:** في حالة استخدام اللوحة الفارغة، هناك خطوة إضافية تتمثل في اتخاذ قرار جماعي لمجموعة من 14 تحدياً / حدثاً / خطراً، وأصحاب المصلحة الذين سيمثلهم اللاعبون. في هذه الحالة، ينبغي أن تتفقوا على السياق أولاً (الخطوة 3 أدناه)، ثم اسأل المشاركين عن أهم التحديات أو الأحداث أو المخاطر التي قد يواجهونها في هذا السياق واكتبها في المساحات الفارغة على لوحة اللعبة.
 2. **خصص قطعة ودور لكل لاعب (عشوائياً أو عن طريق الاختيار):** الأزرق لممثل حكومي، والأرجواني لممثل منظمة غير حكومية، والأحمر لأحد أفراد المجتمع، والأخضر للمتبرع. استخدم قطعة اللعب الصفراء لدور آخر من اختيارك. إذا كنت تلعب مع أقل من خمسة أشخاص، فتأكد من وجود عضو من المجتمع دائماً.
إذا كنتم مجموعة أكبر، فيمكنكم استخدام أكثر من لوحة، أو استخدام لوحة واحدة وتنظيم الأشخاص في 4 أو 5 مجموعات، مع تخصيص دور لكل مجموعة.
 3. **الاتفاق على سياق.** يجب أن يشمل السياق كارثة أو أزمة (على سبيل المثال، زلزال أو توغل عسكري) من المتوقع حدوثها وقد تشمل منطقة جغرافية؛ ولكن لا ينبغي أن يكون هذا محددًا للغاية ما لم يكن لدى جميع اللاعبين معرفة مشتركة بموقع واحد. في حالة المجموعة الدولية، بدلاً من اختيار مكان معروف، اتفقوا على عاملين سياقيين محددتين مثل المناخ البارد مقابل المناخ الحار، أو الريف مقابل الحضر.
 4. **مقدمات:** بناءً على السياق المتفق عليه، يجب على كل لاعب أن يقدم نفسه لفترة وجيزة. على سبيل المثال، يمكن للجهة الفاعلة الحكومية أن تقرر تمثيل حكومة وطنية أو محلية، أو وزارة (مثل الصحة)، أو زعيم قبلي، أو جنرال في طغمة عسكرية تتولى فعلياً السلطة على المنطقة المختارة.
- ملحوظة:** مهما كان الدور الذي تختاره، يجب أن تُعطي الأولوية للمصالح الفضلى للمجتمع المحلي المتأثر على أي أهداف أخرى. في حين أن هذا قد لا يكون هو الحال في الحياة الواقعية، فإن اللعبة لن تنجح إذا اتبعت نهجاً عدائياً أو ساخرًا.
5. ضع جميع قطع اللعب على مساحة البدء.
 6. ضع علامة مرحلة اللعب على المساحة المخصصة للتأهب. تذكر أنه مع بدء اللعبة، لم تحدث الكارثة أو الأزمة المتوقعة بعد.

طريقة اللعب

عضو المجتمع هو الذي يبدأ أولاً. ويكون اللعب في اتجاه عقارب الساعة.

1. في دورك، لف النرد وحركه عبر العديد من المساحات حول اللوحة في اتجاه عقارب الساعة. إذا هبطت في مساحة يشغلها بالفعل لاعب آخر، فحرك عدادك على الفور إلى الأمام إلى المساحة الفارغة التالية المتاحة.

2. بناءً على المكان الذي هبطت فيه، يجب عليك الآن البحث عن إرشادات في أحد الأدلة الإرشادية لشراكة المعايير الإنسانية ذات الصلة **بالحدث** (المُشار إليه في المساحة التي يوجد فيها عدادك على لوحة اللعبة)، و**السياق المُتفق عليه**، ومن أنت (دورك)، وما **مرحلة الأزمة** التي أنت فيها (كما هو موضح بواسطة علامة مرحلة اللعب).

نصيحة: نوصي بشدة بإجراء عمليات بحث عن الكلمات الرئيسية في الدليل التفاعلي عند البحث عن إرشادات ذات صلة. قد تنجح في ذلك من خلال الجمع بين الحدث والمرحلة لإنشاء مصطلح بحث - ربما حتى دورك وبعض الكلمات السياقية، على سبيل المثال، حارة أو باردة. **ملحوظة:** أثناء البحث عن إرشادات، يجب على جميع اللاعبين الآخرين استخدام هذا الوقت (قد ترغب في فرض حد أقصى قدره 5 دقائق) للبحث أيضاً عن التوجيه بناءً على الحدث نفسه، والسياق، والمرحلة، والدور.

يمكنك التفاعل مع لاعبين آخرين، ولكن في النهاية يجب عليك تحديد إجراء واحد ستأخذه. راجع المثال أدناه.

العب ثم مرّر إلى اللاعب الموجود على يسارك.

إحراز تقدم في الاستجابة

عندما يقوم أحد اللاعبين بعمل لفة كاملة واحدة من اللوحة (عن طريق الهبوط على مساحة تفتشي المرض أو تجاوزها)، تحدث الكارثة أو الأزمة المتوقعة، وتبدأ مرحلة الاستجابة. بغض النظر عن التقدم الفردي لكل لاعب في جميع أنحاء اللوحة، يبحث الجميع الآن عن إرشادات ذات صلة بالاستجابة. عندما يقوم لاعب واحد (ليس بالضرورة اللاعب نفسه الذي أكمل اللفة الأولى أولاً) **بجولتين** كاملتين من اللوحة، تخف الأزمة، وتبدأ مرحلة التعافي.

نهاية اللعبة

عندما يقوم لاعب واحد بثلاث لفات كاملة من اللوحة، تنتهي اللعبة على الفور.

نصائح اللعب

هذه لعبة لعب أدوار تعاونية (وليست تنافسية) من المفترض أن يتم لعبها بعقلية إيجابية. لماذا لا تعتمد "نعم ، و ... " تفكّر؟¹ أي عند مناقشة التوجيه، يجب أن تبدأ كل جملة ب "نعم، و ...".

عندما تكون بانتظار دورك، لا تهيمن على اللاعب النشط؛ بل كن داعماً ومستعداً لتقديم المشورة إذا طُلب منك ذلك.

قد لا يكون لبعض مجموعات السياق والدور والمرحلة والحدث أي معنى. إذا حدث هذا، فلا تقضي فترات طويلة في تطوير روايات مفتعلة. ما عليك سوى نقل قطعة اللعب الخاصة بك إلى المساحة المتاحة التالية والمتابعة.



دليل اسفير: الميثاق الإنساني والمعايير الدنيا في الاستجابة الإنسانية

الإصدار الرابع (عام 2018)

الميثاق الإنساني، ومبادئ الحماية، والمعيار الإنساني
الأساسي بشأن الجودة والمساءلة، والمعايير الدنيا لتعزيز
الإمداد بالمياه والإصحاح والنهوض بالنظافة، والأمن
الغذائي، والتغذية، المأوى والمستوطنات البشرية،
والصحة

طالع المزيد عبر الإنترنت من خلال
[handbook.hspstandards.org/
sphere](http://handbook.hspstandards.org/sphere)

مقدمة من اسفير
spherestandards.org/ar



Standards Partnership

الصورة: تتضمن البطاقات البريدية (بطاقة اسفير البريدية الموضحة كمثال) ملخصاً لمحتويات كل دليل إرشادي وروابط إلى الدليل الموجود في الدليل التفاعلي والموقع (المواقع) الخاص بالموارد (الموردين).

¹ انظر: [...https://en.wikipedia.org/wiki/Yes,_and](https://en.wikipedia.org/wiki/Yes,_and)

مثال

يتفق اللاعبون على أن السياق هو بلد حار يعاني من العنف الطائفي. ورغم أن المجتمع المعني في حالة سلام حالياً، فإنها مسألة وقت فقط قبل أن ينتشر العنف إلى هذه المنطقة.

قررت الجهة الفاعلة في المنظمات غير الحكومية تمثيل منظمة مجتمعية مع مجموعة متنوعة من الأنشطة وبعض الخبرة الأعمق في مجالي الزراعة والأمن الغذائي.

في دورها الأول (مع اللعبة وبالتالي في مرحلة الاستعداد)، تلعب من تمثل المنظمة غير الحكومية، حيث تتحرك خمس مساحات وتهبط على المساحة الخاصة بحدث الصدمات النفسية.

اعتماداً على السياق والحدث، قد يحتاج اللاعبون إلى توضيح السياق: الناس في المجتمع قلقون للغاية بالفعل بشأن العنف في المجتمعات المجاورة، وقد فقد بعضهم أقرارهم بالفعل. عندما ينشب القتال إلى هذا المجتمع، من المرجح أن يتعرض بعض الناس للعنف الجسدي والصدمات النفسية الشديدة.

تتصفح اللاعبة التي تمثل المنظمة غير الحكومية البطاقات البريدية لشراكة المعايير الإنسانية، وتلاحظ أن دليل اسفير يتضمن فصلاً عن الصحة. تقوم بمسح رمز الاستجابة السريعة (QR code) الموجود على بطاقة اسفير الذي يأخذها إلى دليل اسفير في الدليل التفاعلي. ثم تبحث عن الاستعداد للدعم النفسي والاجتماعي.

درب العاملين في الرعاية الصحية على تقديم الرعاية النفسية، بما يشمل السيطرة على الألم والاضطراب ودعم الصحة النفسية والدعم النفسي الاجتماعي.

Sphere < الصحة < 2. الرعاية الصحية الأساسية < 5.2 الصحة العقلية < معيار الصحة العقلية 5.2: رعاية الصحة العقلية < ملاحظات إرشادية

يعزز التفريغ النفسي ذو الجلسة الواحدة التنفيس وذلك عن طريق تشجيع الأفراد على إعادة التصورات والأفكار وردود الفعل العاطفية بشكل وجزيل ولكن منتظم والتي تعرضوا لها أثناء الكرب الأخير. وهي في أفضل حالاتها غير فعالة وينبغي عدم استخدامها.

الإسعافات الأولية النفسية: من الضروري توفر الإسعافات الأولية النفسية للأشخاص المتعرضين لأحداث صدمية محتملة، مثل العنف البدني أو الجنسي، أو الذين يشهدون فظائع أو يتعرضون لإصابات خطيرة. وهذا ليس تدخلاً سريعاً، بل إنه استجابة أساسية وداعمة وإنسانية نحو المعاناة، حيث تشمل الإصغاء الجيد، وتقدير الاحتياجات الأساسية وتلبيتها، وتشجيع الدعم الاجتماعي والحماية من التعرض لمزيد من الضرر، وهي غير تدخلية ولا تقوم بالضغط على الأفراد للحديث حول محنتهم. وبعد توجيهه وجزيل، يمكن للقادة المحليين والعاملين في الرعاية الصحية وغيرهم المنخرطون في الاستجابة الإنسانية تقديم الإسعافات الأولية النفسية للأفراد المعرضين للمحن. كما يجب توفرها على نطاق واسع، ويجب ألا تقتصر استجابة الصحة العقلية والدعم النفسي الاجتماعي ككل على تلك الإسعافات فقط.

المصدر: المجموعة المرجعية للصحة العقلية والدعم النفسي في حالات الطوارئ التابعة للجنة الدائمة المشتركة بين الوكالات (2011)

تبدو النتيجة الخامسة مثيرة للاهتمام، لذا فهي تنقر على هذه الملاحظة الإرشادية في معيار رعاية الصحة العقلية.

وباعتبار أنه هي من سيتولى هذا الإجراء، فهي تقرر العمل مع مقدمي الرعاية الصحية المحليين لتنظيم سلسلة من جلسات التوجيه النفسي والاجتماعي للإسعافات الأولية.