مُهمَّة غير مُستحيلة

لُعبة تفاعليّة للأطفال من عمر ٩ إلى ١٢ سنة

عدد اللاعبين

٤ إلى ٦ لاعبين
(إذا تخطى عدد اللاعبين الستة، يشكِّل اللاعبون مجموعاتٍ تتحدى بعضها البعض)

لوازم اللعبة

لوحة اللعبة

زهر

٦ أحجار لعب بألوان مختلفة

بطاقات اللَّعب (٢٠ بطاقة من كل لون من الألوان الستة)

أدوات النظافة (٢٤ أداة)

بطاقات المهام

بطاقات الصِّحة

بطاقات الجرائيم

بطاقات الأسئلة

بطاقات التحدي

أعـدَّ هذه اللعبـة برنامج الأمم المتحدة الإنمائي، في إطار مشـروعه "تحسين الظروف الحياتية في التجمعات الفلسطينية المضيفة".

يُسـمح بإسـتخدام هذه اللعبة لأهداف توعويّة، ولكن ليس للبيع والتسويق.

جميع الحقوق محفوظة لبرنامج الأمم المتحدة الإنمائي © 2015.

UNDP
شعوب متمكنة.
أمم صامدة.

بتمويل من الحكومة اليابانية وبنك التنمية الألماني (KFW) وصندوق الإستجابة الطارئة في مكتب الأمم المتحدة لتنسيق الشؤون الإنسانية:

من الشعب الياباني
From the People of Japan

german cooperation
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

implemented by:
KFW

هدف اللعبة

يسعى كل لاعب (أو مجموعة لعب) للوصول إلى خانة النهاية في أقرب وقت ممكن، ومعه «أدوات النظافة» اللازمة لإنجاز المهمة التي إختارها.

مسار اللعبة

- يختار كل لاعب لوناً من "بطاقات اللَّعب" خاصاً به، ويحصل على ١٠ بطاقات من هذا اللون.
- يسحب كل لاعب بطاقةً من "بطاقات المهام"، ويحاول الحصول على "أدوات النظافة" اللازمة لتحقيق مهمته.
- في الدور الأول، يرمي اللاعب الزهر ويتقدَّم خطوات بحسب الرقم الذي يشير إليه الزهر.
- في الأدوار التي تلي، يُحدِّد اللاعب قبل رمي الزهر إذا كان يريد التقدم إلى الأمام أو العودة إلى الوراء.
- عندما يصل اللاعب إلى إحدى الخانات، يأخذ البطاقة التي تشير إليها الخانة، ويطبِّق مضمونها.
- عندما يصل اللعب إلى أحد خانات الأسئلة، يسحب بطاقة من بطاقات الأسئلة ويقرأها له أحد اللاعبين الآخرين، لأنها تحمل الإجابة الصَّحيحة.
- إذا حصل اللاعب على أحد أدوات النظافة عند وصوله إلى خانة معيَّنة، يأخذ البطاقة من الدكان إذا كان يحتاجها لإنجاز المهمة أو يتخلى عنها مقابل الحصول
- إذا وصل اللاعب إلى خانة "الدكان"، يأخذ البطاقة من "أدوات النظافة" التي يحتاجها، ويتنازل بالمقابل عن ثلاث بطاقات لعب.
- لا يُطلب من اللاعب تطبيق محتوى أي خانة يصل إليها بسبب تعليمات "بطاقات الصِّحة" أو "بطاقات الجراثيم"، كما لا يمكنه الحصول على "أدوات النظافة" الموجودة عليها.
- عندما تَنفَذ بطاقات اللَّعب من أحد اللاعبين، يَحُق له أن يختار إما أن يرمي الزهر للتقدم أو أن يختار إحدى "بطاقات التحدي" للحصول على ثلاث بطاقات لعب إذا نجح في التحدي.

خانات لوحة اللعب

خانات الأسئلة:
يسحب اللاعب البطاقة، ويقرأها له لاعبٌ آخر لأنها تحتوي على الإجابة الصَّحيحة. إذا نجح اللاعب بإعطاء الإجابة الصَّحيحة، يتقدَّم خانة إلى الأمام، أما إذا لم يتمكَّن من الإجابة، يعود إلى الخانة التي إنطلق منها.

خانات الصحة:
تمثل ممارسات صحية وبيئية، تجعل اللاعب متى وصل إليها يربح بطاقات لعب أو يتقدَّم خانات إلى الأمام، بحسب ما تحدِّد البطاقة.

خانات الجراثيم:
تمثل ممارسات غير صحية تساهم في إنتشار الجراثيم، وتجعل اللاعب متى وصل إليها يخسر بطاقات أو يعود خانات إلى الوراء، بحسب ما تحدِّد البطاقة.

خانات أدوات النظافة:
متى وصل إليها اللاعب، يتخلى عن ثلاث بطاقات لعب إذا أراد الحصول عليها.

خانات الدكان:
متى وصل إليها اللاعب، يأخذ البطاقة من «أدوات النظافة» التي يحتاجها، ويتنازل بالمقابل عن ثلاث بطاقات لعب.

خانات التحدي:
متى قرر اللاعب أن يقوم بتحدٍ ما، يسحب إحدى بطاقات التحدي ويحصل على ثلاث بطاقات لعب إذا نجح في التحدي.

النهاية

يتنتهي اللُّعبة متى إستطاع أحد اللاعبين الوصول إلى خانة النهاية محققاً مهمته.