التعاون الألماني
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Mis en œuvre par
giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

شباب رائد

دليل مسار رائد أعمال

المحتوى

مقدمة الدليل "مسار رائد الأعمال الشاب" 4

مسار ريادة الأعمال: النهج 9

1. الأفكار والفرص 14

1.1 إيجاد الفرص 14

1.2 الابداع 15

1.3 الرؤية 16

1.4 تقييم الأفكار 17

2. الموارد 18

2.1 الوعي بالذات 18

2.2 الحماس 19

2.3 تعبئة الموارد 20

2.4 معرفة الحساب والاقتصاد 21

3. التصرف 22

3.1 المبادرة 22

3.2 التخطيط والإدارة 23

3.3 المخاطرة 28

3.4 العمل الجماعي 30

الخاتمة

التوطئة

ترتبط المشاكل التي عرفتها تونس والتي أدت إلى اندلاع الثورة بالأساس ببطالة الشبّان والشابات وتغييبهم عن المشاركة في إدارة الشؤون المحلية. تراهن تونس، التي لا تتمتع بموارد طبيعية هامة، على إمكانياتها البشرية وخاصة على الشباب التونسي، الذي يُعتبر قاطرة التغيير وقوة دفع العملية، للتمكن من تحقيق أهداف الثورة.

تدعو الرؤية القطاعية المتعلقة بالشباب إلى انشاء " **بيئة تمكّن من ظهور شباب مواطنين، مؤهلين، مستقلين، متفتحين وملتزمين اجتماعياً**"[1].

ولهذا السبب ومنذ سبتمبر 2017، تتعاون وزارة الشباب والرياضة والإدماج المهني مع شريكها، التعاون الفني الألماني، GIZ ،على تجسيد ذلك متقاسمين رهان الثقة في الشباب واتخاذ القرارات معهم ومن أجلهم، وهي قرارات من شأنها أن تمكّنهم من التعايش بشكل جيد وتساعدهم على تعلّم كيف يكونون مواطنين ناشطين، ملتزمين، مستقلين ومسؤولين. وفق المنظور نفسه، يدعم هذا التعاون أيضاً مبادرة قادة الشباب المتعلقة بمجموعة من الأنشطة التي تهدف إلى تعزيز مشاركة الشبان والشابات في إدارة الشؤون المحلية. تختلف هذه الأنشطة في أشكالها فمنها الدورات التدريبية وورشات العمل التفكيرية وبناء شراكات أو إعداد أدلة تُستعمل كأدوات.

نتج عن هذا التعاون "**رائد الأعمال الشاب**" وهي سلسلة من الأدلة الموجهة بالأساس إلى القادة الشبان وتقترح أنشطة تعليمية تدريبية يتم تنفيذها مع الشباب المنخرطين في دور الشباب حول موضوع ريادة الأعمال والإدماج الاقتصادي للشباب، بأسلوب يتسّم بالمرح والجاذبية.

نحن مقتنعون أن الشباب التونسي قادر على إعطاء الأفضل لبلده وأن مسؤوليتنا تتمثل في دعمه بكل الوسائل الممكنة.

مقدمة الدليل "مسار رائد الأعمال الشاب"

تتمثل الأنشطة المقترحة في دليل "رائد **الأعمال الشاب**" في حزمة ألعاب تقدّم كفايات ريادة الأعمال التي حددها الاتحاد الأوروبي.

تم إعداد هذا الدليل بدعم من الإدارة العامة للشباب التابعة لوزارة الشباب والرياضة والإدماج المهني التونسية وفي تعاون وثيق معها. وهو يشرح بالتفصيل الألعاب وما تهدف إليه. يُطلب من المستعمل قراءة التعليمات وشرحها للشباب والقيام بنقاش معهم بعد كل لعبة حول الكفاية المستهدفة. هناك13 جذاذة لعبة تقدم كل منها كفاية أو كفايتين.

الهدف ليس التعلّم المعمّق للكفايات، وإنّما إطلاق التّفكير في ريادة الأعمال: هل أنا مهتم(ة) بريادة الأعمال؟ ما هي الكفايات التي أتمتّع بها، ما هي الكفايات التي تنقصني وما الذي يجب عليّ القيام به لتعزيزها؟

[1] الرؤية القطاعية المتعلقة بالشباب في تونس، وزارة شؤون الشباب والرياضة، 2016.

يتمثل الهدف من المسار في تعرّف الشباب على كفايات رائد الأعمال. من المحتمل أن يصبحوا، بعد المسار، مهتمين أكثر بأن يكونوا رواد أعمال أو مهتمين أكثر بالبحث عن عمل. يمكن، بعد ذلك، توجيههم إلى تدريبات إضافية تتصل بموضوع ريادة الأعمال أو إلى تدريبات حول التقنيات الجديدة للبحث عن عمل يقوم الشباب، من خال المشاركة في المسار، بتجربة أولى تتعلق بكفايات رائد الأعمال ويحصلون على انطباع حول عمل رائد الأعمال. وهكذا يتم القيام بالخطوة الأولى في طريق البحث عن مستقبل مهني.

كفايات رائد الأعمال

يستند المسار إلى نموذج الكفايات الـ 15 لرواد الأعمال، الذي أعده معهد من لجنة الاتحاد الأوروبي. يتكوّن المسار من 12 لعبة حُددت من أجل أن تتناسب مع كفايات ريادة الأعمال. تتطابق كل لعبة مع كفاية أو كفايتين على أقصى تقدير من النموذج.

سيلعب الشباب في ثلاث قاعات يكون في كل منها 9 شباب. يوجد في كل قاعة منشط مختص في مسار ريادة الأعمال ومنشط من دار الشباب. المشاركة ويتم لعب الألعاب بنفس الترتيب.
1 - نشرح كفايات رائد الأعمال، في المقدمة، باستعمال "معلقة الكفايات" مع رمز لكل كفاية.
2 - بعد المقدمة، نضع الملصقة على الحائط حتى يتمكن الشباب من مراجعة الكفايات خلال الألعاب.
3 - تنفذ كل الألعاب بطريقة مماثلة: يلعب الشباب الألعاب بعدما تقديم التعليمات.

>> يجب أن يجد الشباب لكل لعبة الحل للكفاية المتصلة بها.
ستكون هناك حصة للتفكير بعد كل لعبة. نتحدث أولاً عن الكفاية موضوع اللعبة بالاستعانة بالمعلقة. ثم، نطلب من الشباب أن يفكروا في طريقة تنفيذهم للّعبة من خلال الإجابة على الأسئلة المقترحة في الكراس أو على أسئلة أخرى. نُذَكِّرُ أن الهدف من كل لعبة لا يتمثل في النجاح في اللعبة وأن يكون الشخص هو الأفضل، وإنما يتمثل في التعرّف على كفايات رائد الأعمال وكفايات كل شخص. يمنح الشباب، بعد التفكير، إلى أنفسهم نقاطاً من 1 إلى 4 حول قدراتهم المتعلقة بالكفاية التي تم التطرق إليها.
بعد اللعبة الأخيرة، "صياد النجاح"، نختم بتطابق الاستشهادات والهدايا والكفايات المعروضة في الجدول ثم بمسائل تتعلق بالتقييم وردود الفعل.

البرنامج:

اليوم الأول:

س08 و30 دق: كلمة الترحيب وتقديم ورشة العمل (5 دقائق)
المقدمة: الجدول الكبير للكفاءات (20 دقيقة)
الكفاية 2.2 « **الوصول إلى تحقيق الهدف** » (30 دقيقة)
الكفاية 1.1 « **الزبائن المستقبليون** » (20 دقيقة)
الكفاية 1.2 « **شيء واستعمالات عدة** » (30 دقيقة)
الكفاية 1.3 « **أنا، سأغيّر الصورة** » (20 دقيقة)

س 10 و30 دق: استراحة

س 11: الكفاية 1.4 « **لي فكرة جيدة** » (20 دقيقة)
الكفاية 2.1 « **أرى نفسي على أنني** » (40 دقيقة)
الكفاية 2.4 « **إيجاد الأعداد الصحيحة في الفوضى** » (30 دقيقة)

س 12 و30 دق: استراحة الغداء

س 14: الكفاية 3.2 « **إدارة المطبخ** » (45 دقيقة)
الكفاية 3.3 « **عجلة الاستثمار**» (45 دقيقة)
الكفاية 3.4 « **العمل في إطار فريق** » (30 دقيقة)
(معاً في الخارج، التفكير في مجموعات صغيرة في القاعات)

س 16 و15 دق: النهاية

اليوم الثاني:

س08 و30 دق: كلمة الترحيب

س 8 و45 دق: الكفاية 2.3 « **جمع الموارد** »
الكفاية 3.1 « **النموذج** »

س 10 و30 دق: استراحة

س 11: الختام « **صيادو النجاحات** » والنهاية

س 12 و30 دق: الغداء

جدول 1 : نموذج تصوري للكفاية في ريادة الأعمال

المجالات	الكفايات	التوضيحات	المواصفات
1- الافكار و الفرص	1.1 اكتشاف الفرص	استعن بخيالك وملكاتك لتحدد فرص خلق أو ابتكار القيمة	• حدّد الفرص الموجودة واستثمرها لخلق أو ابتكار القيمة عن طريق تشخيص المشهد الاقتصادي والاجتماعي والثقافي حدد الاحتياجات والتحديات التي من الممكن أن تواجهها • كوّن علاقات جديدة واربط عناصر المشهد المتفرقة حتى تتمكن من ايجاد فرص تضمن خلق القيمة
	2.1 الإبتكار	فكر بطريقة مبتكرة وهادفة	• طور العديد من الأفكار وابحث عن فرص خلق القيمة واشمل بالبحث حلول أفضل للتحديات الجديدة الموجودة • اكتشف وجرب باتباع طرق مبتكرة • وحّد المعرفة والموارد حتى تتحصل على نتائج ذات قيمة
	3.1 إنشاء رؤية	كوّن رؤية حول مستقبلك حتى يتحقّق	• تخيل المستقبل • طور رؤيتك حتى تحوّل أفكارك إلى واقع • تخيل سيناريوهات مستقبلية تساعدك في توجيه جهودك وأعمالك
	4.1 تثمين الأفكار	حقق أقصى فائدة ممكنة من أفكارك ومن الفرص الموجودة	• حدّد المفهوم الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للقيمة • استوعب القوة التي تكتسبها كل فكرة لخلق القيمة وحدد الطرق المناسبة حتى تحقق أقصى فائدة ممكنة منها
	5.1 تفكير ذو بعد إيتيقي ومستدام	قيم نتائج أفكارك التي تحقق القيمة	• قيّم أثر روح المبادرة على المجتمعات المحلية المستهدفة والسوق والمجتمع والمحيط • تأمّل في مدى استدامة الأهداف الاجتماعية والثقافية والاقتصادية التي تدوم فترة طويلة ومسار العمل الذي قمت باختياره تصرّف بطريقة مسؤولة

المجالات	الكفايات	التوضيحات	المواصفات
2- الموارد	1.2 الوعي بالذات والنجاعة الذاتية	ثق بقدراتك وطور من نفسك	• فكر بعمق في احتياجاتك وتطلعاتك ورغباتك التي من الممكن تحقيقها في فترة قصيرة ومتوسطة وطويلة • حدد وقيّم نقاط ضعفك وقوتك ونقاط ضعف وقوة فريقك • آمن بقدراتك في التأثير على مسار الأحداث حتى لو كان هناك غموض وعقبات وفشل وقتي
	2.2 الحماس والمثابرة	اتسّم بالتركيز ولا تسلّم أبدا	• كن حاسما في تحويل أفكارك إلى واقع وفي تلبية حاجتك إلى الإنجاز • كن على استعداد واتسّم بالصّبر، ولا تكّف أبدا عن محاولات السعي لتحقيق أهدافك أو أهداف فريقك • أصمد أمام الضغوطات والصعوبات وحالات الفشل
	3.2 تعبئة الموارد	اجمع الموارد الضرورية وتعلّم التصرّف فيها	• إجمع وتصرّف في الموارد الضرورية المادية وغير المادية والرقمية لتحوّل أفكارك إلى عمليات • حقق أقصى فائدة ممكنة من الموارد المحدودة • اكتسب وتصرّف في الكفايات اللازمة في كل المراحل، سواء كانت هذه الكفايات فنية، قانونية، ضريبية أو رقمية
	4.2 الثقافة المالية والاقتصادية	طور معارفك ومهاراتك المالية والاقتصادية	• قدّر المصاريف اللازمة لتحويل فكرة إلى نشاط مدرّ للقيمة • خطط ونفّذ وقيّم القرارات المالية التي اتخذتها على مدى فترة زمنية معينة • تصرف في التمويل حتى تضمن أن الأنشطة ذات القيمة الي أسستها قادرة أن تدوم لفترة طويلة

مسار ريادة الأعمال: النهج:

أ. الصباح الأول

1. شرح الجدول الكبير للكفايات

2. توزيع كراسات اللعب

نصف الشباب اللعبة 1: « **الوصول إلى تحقيق الهدف** » وتفكير اللعبة 2: « **إيجاد الأعداد الصحيحة في الفوضى** » و تفكير	نصف الشباب اللعبة 3: « **الزبائن المستقبليون** » وتفكير اللعبة 4: « **أنا، سأغيّر الصورة** » وتفكير
نصف الشباب اللعبة 3: « **الزبائن المستقبليون** » وتفكير اللعبة 4: « **أنا، سأغيّر الصورة** » وتفكير	نصف الشباب اللعبة 1: « **الوصول إلى تحقيق الهدف** » وتفكير اللعبة 2: « **إيجاد الأعداد الصحيحة في الفوضى** » وتفكير

اللعبة 5: « **الشعور بالقيمة الذاتية** » (في طور الإعداد)

ب. بعد الظهر الأول - في الخارج

نصف الشباب اللعبة 6: « **العمل في إطار فريق** » وتفكير	نصف الشباب اللعبة 8: « **إدارة المطبخ** » وتفكير
اللعبة 7: « **عجلة الاستثمار** » وتفكير	اللعبة 6: « **العمل في إطار فريق** » وتفكير
اللعبة 8: « **إدارة المطبخ** » وتفكير	اللعبة 7: « **عجلة الاستثمار** » وتفكير

ت. الصباح الثاني

اللعبة 9: « **جمع الموارد** » وتفكير

اللعبة 10: « **النموذج** » وتفكير

اللعبة 11: « **الوصول إلى تحقيق الهدف** » وتفكير

اللعبة 12: « **صياد النجاح** » وتفكير

جدول 3 : نظرة عامة على الكفاية في ريادة الأعمال

المجالات	الكفاية	مستويات الكفاية		
		أساسي	متوسط	متقدم
الأفكار والفرص	اكتشاف الفرص	المتعلمين يجدون فرص تولد القيمة لغيرهم.	المتعلمين يستطيعون أن يكتشفوا فرص توفر لهم الاحتياجات الي لا يستطيعون توفرها.	المتعلمين يستطيعون أن يستغلوا وأن يوفروا فرص تواجه التحديات وتخلق القيمة لفايدة الغير.
	التحلي بالابتكار	المتعلمين قادرين لأن يقدموا عديد الأفكار تخلق القيمة لغيرهم.	المتعلمين قادرين أن يختبروا ويحسنوا من أفكارهم لخلق القيمة لغيرهم.	المتعلمين قادرين أن يحولوا أفكارهم لحلول تخلق القيمة لفايدة الغير.
	إنشاء رؤية	المتعلمين قادرين أن يحلموا بالمستقبل ليحبوا عليه.	المتعلمين قادرين أن يبنوا رؤية ملهمة تشرك الغير.	المتعلمين قادرين أن يستعملوا رؤيتهم ليوجهوا عملية اتخاذ القرارات الاستراتيجية.
	تثمين الأفكار	المتعلمين قادرين أن يفهموا ويقدروا قيمة الأفكار.	على المتعلمين أن يستوعبوا أن الأفكار قادرة أن يكون لها أنواع عدة للقيمة وأن تطبق بطرق مختلفة.	المتعلمين قادرين أن يفكروا في استراتيجيات تحقق أقصى فائدة من القيمة المولدة عن طريق الأفكار.
	تفكير أخلاقي دائم	المتعلمين قادرين أن يستوعبوا الآثار الناتجة عن اختياراتهم وتصرفاتهم في المجتمع وفي المحيط الذي يعيشنا فيه أيضا.	المتعلمين قادرين أن يتبعوا الاخلاقيات والاستدامة في قراراتهم.	المتعلمين قادرين أن يتخذوا الاجراءات اللازمة ليضمنوا تحقيق الأهداف الأخلاقية والمستدامة.

[1] المتعلم هو مصطلح كبير يستعمل فيما يخص مسألة التعلم مدى الحياة ويشير إلى التلاميذ والطلاب والباحثين على شغل وأصحاب المشاريع والمواطنين أيضا.

المجالات	مستويات الكفاية			
	الكفاية	أساسي	متوسط	متقدم
الموارد	الوعي بالذات والكفاية الذاتية	المتعلمين لديهم ثقة بقدراتهم حتى يولدوا القيمة لغيرهم.	المتعلمين قادرين أن يحققوا أكبر فائدة ممكنة من نقاط قوتهم وضعفهم.	المتعلمين قادرين أن يتجاوزوا نقاط ضعفهم بالعمل الجماعي وبزيادة تطوير نقاط قوتهم.
	الحماس والمثابرة	المتعلمين يريدون أن يتبعوا الأشياء التي يهوونها ويريدون أن يخلقوا القيمة لغيرهم.	المتعلمين مستعدين لتسخير جهودهم ومواردهم في سبيل اتباع احلامهم ورغباتهم ولخلق القيمة لغيرهم.	المتعلمين قادرين أن يركزوا على رغباتهم ويواصلوا في خلق القيمة بالرغم من المصاعب التي تعرضهم.
	تعبئة الموارد	المتعلمين قادرين أن يجدوا الموارد وأن يستغلوها بمسؤولية.	المتعلمين قادرين أن يجمعوا ويسيروا الموارد المتنوعة لخلق القيمة لفائدة الغير.	المتعلمين قادرين أن يحدّدوا استراتيجيات لتجهيز الموارد الي يحتاجوها ليولدوا القيمة لغيرهم.
	الثقافة الاقتصادية والمالية	المتعلمين قادرين أن يخصصوا ميزانية لنشاط بسيط من أنشطتهم.	المتعلمين قادرين أن يجدوا خيارات تمويلية ويسيروا الميزانية المخصصة لخلق القيمة.	المتعلمين قادرين أن يخططوا ليحققوا الاستدامة لخلق أنشطه فيها قيمة.
	تعبئة الموارد البشرية	المتعلمين قادرين أن يوصلوا أفكارهم بوضوح وحماس.	المتعلمين قادرين على الاقناع والتشريك وأن يكونوا مصدر الهام لغيرهم في أنشطة خلق القيمة.	المتعلمين قادرين أن يكونوا مصدر الهام لغيرهم ويشركونهم في الأنشطة المنتجة للقيمة.

المجالات	الكفاية	مستويات الكفاية		
		أساسي	متوسط	متقدم
وضع حيز التنفيذ	القيام بمبادرة	المتعلمين مستعدين لمحاولة حل المشاكل الي تأثر على مجتمعهم.	المتعلمين قادرين أن يبادروا في بدء أنشطة خلق القيمة.	المتعلمين قادرين أن يبحثوا عن فرص ليبادروا في إضافة وخلق القيمه.
	التخطيط والتسيير	المتعلمين قادرين أن يحددوا أهداف لخلق أنشطة فيها قيمه.	المتعلمين قادرين أن يضعوا خطة تحدد الأولوَيات والمراحل لتحقيق أهدافهم.	المتعلمين قادرين على إعادة ترتيب أولوياتهم ومخططاتهم حتى يتأقلموا مع الظروف المتغيره.
	واجه مخاوفك والغموض والمخاطر	المتعلمين لا يخافون القيام بأخطاء حين يجربوا أشياء جديدة.	المتعلمين قادرين أن يقيَموا فوائد ومخاطر الخيارات البديلة وأن يختاروا مل تعكس ميولتاهم.	يجب على المتعلمين أن يأخذوا بعين الاعتبار المخاطر وأن يتَخذوا قرارات حتى لو كان هناك شكوك وغموض.
	العمل في إطار مجموعة	المتعلمين قادرين أن يخدموا في فريق ليخلقوا القيمة.	المتعلمين قادرين أن يعملوا في مجموعة كبيرة من الأفراد لخلق القيمة.	على المتعلمين تكوين فريق وشبكة علاقات ترتكز على احتياجات النشاط المولّد للقيمة.
	التعلم بالتجربة	المتعلمين قادرين أن يكتشفوا مذا تعلموا من خلال المشاركة في أنشطة خلق القيمة.	المتعلمين قادرين أن يتأملوا في انجازاتهم وتقييمها وفي فشلهم وأن يتعلموا منها.	المتعلمين قادرين أن يحسنوا من قدراتهم لخلق القيمة بالاستفادة من التجارب السابقة والتفاعل مع الغير.

1. الأفكار والفرص

1.1 إيجاد الفرص

« **الزبائن المستقبليون** »، كراس الشباب، الصفحة 2

رصد الفرص
وظّف خيالك وقدراتك لرصد الفرص السانحة لخلق القيمة

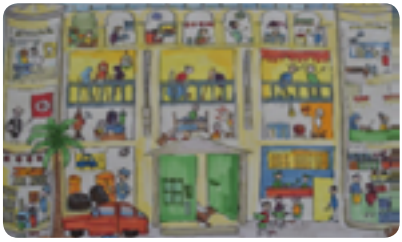
• تحديد واغتنام فرص خلق القيمة من خلال استكشاف المشهد الاجتماعي والثقافي والاقتصادي

• تحديد الاحتياجات والتحدّيات التي لا بدّ من رفعها

• إرساء روابط جديدة وتجميع العناصر المتفرّقة داخل المشهد لبعث فرص تسمح بخلق القيمة

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
• الصورة الكبرى للمبنى، كَرَاسِ، طاولات، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟



بالنسبة للشباب:
قلم، كراس [2] بداية من الصفحة 2 (قائمة الفرص)
الوقت المُقدر: 10 دقائق للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• عمل فردي • أنظروا جيداً إلى صورة المبنى ثم ابحثوا عن الفرص من أجل أن تصبح الشخصيات في الصورة زبائنكم • من يحتاج إلى العيش بشكل أفضل وما هي هذه الحاجة؟ بماذا يمكنكم المساهمة لتحسين وضع هذه الشخصيات التي ستصبح زبائنكم المستقبليين؟ • اعدوا قائمة في الكراس بالمنتوجات أو الخدمات التي يمكن تطويرها أو تقديمها.	ليكون الشخص رائد أعمال، يجب أن تكون له القدرة على إيجاد الفرص وخلق قيمة للزبائن المحتملين: يجب معرفة حاجيات الزبائن المحتملين. تمثل الشخصيات الموجودة في الصورة أشخاصاً في بيئتهم العادية لهم احتياجات وآمال ومشاكل: هناك شباب وراشدون وأطفال وأشخاص ذوي مهن مختلفة. هم زبائن محتملون لهم احتياجات مشتركة وكذلك احتياجات خاصة. يمكن أن يكون لكل الشخصيات في الصورة صلة ببعضهم البعض وكذلك صلة بشيء ما أو شخصية ليسا في الصورة.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب، بعد ذلك، تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل تمكنتم بسهولة من إيجاد فرص؟ • هل تمكنت من الحصول على فكرة واضحة حول احتياجات الشخصيات حسب خصوصياتهم؟ • ما هو عدد الفرص التي وجدتموها؟ • ما هو عدد الشخصيات التي استهدفتموها؟ • هل وجدتم صلات بين مختلف عناصر الصورة؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على إيجاد الفرص؟

1. الأفكار والفرص
1.2 الابداع

« **شيء واستعمالات عدة** »، كراس الشباب، الصفحة 3
الابداع
تطوير الأفكار الخلّاقة والهادفة

• تطوير العديد من الأفكار والفرص لخلق القيمة بما في ذلك حلولا أفضل للمشاكل المطروحة والتحديّات الجديدة

• استكشاف واختبار المقاربات المبتكرة

• التّجميع بين المعارف والموارد لتحقيق مفعول ذي قيمة

المعدات اللازمة
بالنسبة للمنشط:
كَرَاسِ، طاولات، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي:
ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
قلم، كراس بداية من الصفحة3 (قائمة للأفكار)
الوقت المُقدر: 20 دقيقة للّعب
و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• عمل فردي • تجوّلوا وخذوا شيئاً من الطبيعة يعجبكم • اجلسوا في هدوء وركزوا على الشيء. انظروا إلى الشيء من كل الجهات وافحصوه بكل الحواس: السمع، الشم، الذوق واللمس. • أعدوا قائمة تتضمن أفكاراً حول كيفية استعمال هذا الشيء.	يبحث الشباب عن شيء ويحللونه كما يجب. ثم يفكروا في كيفية استعماله لخلق قيمة له. يتعرف الشباب على قدراتهم على الإبداع. يمكنهم التعرف على قدرتهم على إيجاد أفكار مختلفة وعلى دمج معرفتهم مع مؤهلات الشيء لخلق شيء جديد.	• ما هي الكفاءة التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاءة (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل تمكنتم من التركيز على الشيء؟ • ما هو عدد الأفكار التي وجدتموها؟ • ما هو عدد المجموعات المستهدفة التي يمكن أن تستفيد من أفكاركم؟ • هل أعجبكم التمرين؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لإبداعكم؟

1. الأفكار والفرص

1.3 الرؤية

« **أنا، سأغيّر الصورة** »، كراس الشباب، الصفحة 4

الرّؤية

اعمل من أجل تحقيق رؤيتك المستقبليّة

- تصوّر المستقبل
- إعداد رؤية لتحويل الأفكار إلى أعمال
- تصوّر سيناريوهات المستقبل للمساعدة على توجيه الجهود والعمل

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:

كَرَاسِ، طاولات، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي:

ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:

- نسخ بالأبيض والأسود لصورة المبنى
- أقلام
- الكراس، الصفحة 4

الوقت المُقدر:

10 دقائق للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• عمل فردي • صوروا أنفسكم في المبنى. أين توجدون؟ ماذا تفعلون؟ • غيروا صورة المبنى حسب الرؤية التي تكون لكم بالنسبة لمكان أفضل. • ما هي التغييرات المتعلقة بحضوركم؟	على الشباب تعلم كفاءة تحديد الرؤية. يتحصلون على نسخة بالأبيض والأسود من صورة لعبة الكفاية "إيجاد فرص". عليهم تغيير الصورة حسب رُاهم المتعلقة بمكان أفضل. يمكنهم معرفة إذا ما كان بإمكانهم تصور مستقبل مختلف. من السهل، بواسطة رؤية، تحقيق أفكار والقيام بالمتابعة.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل وجدتهم هذا التمرين سهلاً أو صعباً؟ • هل أنتم سعداء بنتيجتكم؟ • هل قمتم كذلك بتغييرات لا تتعلق بحضوركم؟ • هل ركّزتم على مجال حياة معيّن أم هل تودون القيام بتغييرات في مجالات أخرى؟

1. الأفكار والفرص
1.4 تقييم الأفكار

« **لي فكرة جيدة** »، كراس الشباب، الصفحة 5
تثمين الأفكار
استفد إلى أقصى حدّ من الأفكار والفرص

• التّثمين الأفكار في أبعادها الاجتماعية والثقافية والاقتصادية

• التعرّف على القدرة الكامنة في الفكرة لخلق القيمة وتحديد السبل الملائمة للاستفادة منها إلى أقصى حدّ

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
كُرَاسٍ، طاولات، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• الصور التي غيّرها الشباب خلال لعبة **« أنا، سأغير الصورة »**، قلم، كراس ابتداء من الصفحة 5 (القائمة للتقييم)
الوقت المُقدر:
10 دقائق للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	أسئلة للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• عمل ثنائي • اطرحوا على بعضكم البعض أسئلة حول أفكاركم • على كل شخص دعم شريكه لتطوير أفكاره • شجعوه على القيام بما بوسعه	يتعرف الشباب من خلال الحوار على قدرتهم على تقييم الأفكار وعلى التأثير على قيمة الأفكار في مختلف المجالات: الاجتماعية والثقافية والاقتصادية. يمكننا تحسين الأفكار ومنهجتها بسهولة من خلال القدرة على التقييم. **أفكار للأسئلة:** وضّح فكرتك، كيف ستحمل تغييراً في المبنى؟ من سيستعمل منتوجك؟ كيف ستؤثر هذه الفكرة على الحياة في المبنى؟ هل سيكون هناك أشخاص مستاؤون بسبب التغيير؟ إن كانت الإجابة بنعم، كيف ستقوم بإدارة الوضع؟ كيف ستؤثر هذه الفكرة على البيئة؟ كيف يمكنك وصف القيمة الثقافية للفكرة؟ مع من يجب عليك أن تعمل لتحقيق النجاح؟ ما هي الموارد التي ستحتاجها لتنفيذ الفكرة؟	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللّعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل استفاد شريكك من ملاحظاتك؟ هل كان بإمكانه تحسين فكرته؟ هل يشعر بالتشجيع للمواصلة؟ • هل استفدت من الملاحظات المتبادلة؟ هل يمكنك تحسين فكرتك؟ هل تشعر بالتشجيع للمواصلة؟ • ما هي الجوانب التي قيمتموها؟ (مثلاً القيمة الثقافية، الاجتماعية، الاقتصادية...) النتائج على البيئة، المجتمع، الزبائن؟ الاستدامة؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على تقييم الأفكار؟

2. الموارد

2.1 الوعي بالذات

« **أرى نفسي على أنني...** » كراس الشباب، الصفحة 6

التّوعية الذاتيّة والفعاليّة الذاتيّة ثق بقدراتك وطور من نفسك

- التّفكير في الاحتياجات والتطلّعات على المدى القصير والمتوسّط والطّويل
- تحديد وتقييم نقاط القوّة ونقاط الضّعف الفرديّة والجماعيّة
- الثّقة في القدرة على تغيير مجرى الأحداث رغم الشكّ والنّكسات والفشل المؤقّت

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:

حزمة تحويل كل شيء رأساً على عقب، أكياس رمل، خط البداية والنهاية، أداة قيس الزمن، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي:

ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:

- قلم، كراس ابتداء من الصفحة 6 (أسئلة للتقدير)

الوقت المُقدر:

30 دقيقة للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
كونوا فرقاً متكونة من شخصين. يبدأ الفريق 1 باللعبة 1، يبدأ الفريق 2 باللعبة 2 ويبدأ الفريق 3 باللعبة 3. على أعضاء الفريق مراقبة بعضهم البعض. تلعب الفرق الألعاب بالتناوب. على كل شخص تقدير نجاحه قبل كل لعبة. بعد كل لعبة يجب مقارنة التقدير بالنتيجة الحقيقية. لكل فريق 3 دقائق لكل لعبة.	يتمثل الهدف من اللعبة في معرفة إذا ما كانوا يقدّرون نقاط قوتهم أو نقاط ضعفهم أو آمالهم واحتياجاتهم بطريقة واقعية. على الشباب، في هذه المرحلة، لعب ثلاث ألعاب. عليهم تقدير نجاحهم في اللعبة قبل كل لعبة وعليهم تقديم النتيجة المقدرة مع النتيجة الحقيقية بعد كل لعبة. **اللعبة 1:** تحويل كل شيء رأساً على عقب. على الشباب تقدير عدد العلب التي سيسقطونها. **اللعبة 2:** حمل أكياس من الرمل لمسافة معينة دون التوقف. عليهم تقدير عدد الأكياس/الكيلوغرامات التي يمكنهم حملها دون التوقف. **اللعبة 3:** لعبة الكرسي مع رفع العجل: عليهم تقدير الثواني التي يمكنهم خلالها الصمود.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب، بعد ذلك، تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل كان تقديركم جيداً؟ هل بالغتم في التقدير أم أخطأتم التقدير؟ • هل لكم أفكار لتحسين نتائجكم؟ ما الذي ستقومون به بطريقة مختلفة؟ • هل كنتم متأكدين من النجاح؟ • ما هو شعوركم عند بداية كل لعبة؟ • إن لم تنجحوا، أكان ذلك حافزاً للقيام بما هو أحسن في المرة القادمة؟

2. الموارد

2.2 الحماس والمثابرة

« **الوصول إلى تحقيق الهدف** »، كراس الشباب، الصفحة 1
التّحفيز و المثابرة
ركز ولا تقف

• المثابرة على تحويل الأفكار إلى أفعال وتلبية الحاجة إلى تحقيق الأهداف

• الاستعداد للصّبر ومحاولة تحقيق الأهداف الفرديّة أو الجماعيّة طويلة المدى

• الصّمود تحت الضّغط وأمام المصاعب وتجاه الفشل المؤقّت

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
لعبة المتاهة، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي:
ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• كرّاس، الصفحة 1
الوقت المُقدر:
20 دقيقة للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
عمل فردي حركوا الكرة من الحفرة الأولى « **الفكرة** » إلى غاية تنفيذ المشروع دون تركها تسقط في الحفر الأخرى. إذا ما سقطت الكرة، يجب البدء من جديد. لكل شخص دقيقتين للّعب.	تتطلب اللعبة الكثير من المثابرة والقدرة على التركيز على الهدف. تتنقل الكرة من المراحل الأربعة لعملية تنفيذ المشروع. كل حفرة ترمز إلى عقبة خلال المراحل. لتنفيذ مشروع بصفة رائد أعمال، يجب التحمس والمثابرة، كما هو الشأن بالنسبة للّعبة، للنجاح. **المرحلة 1:** الفكرة العقبات: غياب رصد البيئة، خيال محدود **المرحلة 2:** دراسة السوق العقبات: فكرة غير قابلة للتنفيذ على المستوى التقني، سعر غير تنافسي، منافسة شديدة، غياب الطلب **المرحلة 3:** التوقعات المالية العقبات: اعتبار نفسك خبيراً، اختيار المستشار الخاطئ **المرحلة 4:** الإجراءات الإدارية العقبات: سوء التفاوض، التعب، عدم تحديد كل التراخيص، عدم احترام الآجال **خط الوصول المُعين:** التنفيذ	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب، بعد ذلك، تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • كم من مرة حاولتم قبل النجاح أو التخلي عن المحاولة؟ • هل غيّرتم طريقة اللعب بعد الفشل الأول؟ • ما هو الشعور الذي راودكم خلال اللعبة؟ • ما الذي أثّر على حماسكم ومثابرتكم؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لحماسكم ومثابرتكم؟

2. الموارد

2.3 تعبئة الموارد

« **جمع الموارد** »، كراس الشباب، الصفحة 11
تعبئة الموارد
جمّع الموارد التي تحتاجها
و اسهر على إدارتها

• تجميع وإدارة الموارد الماديّة واللامادّيّة والرقميّة الضروريّة لتحويل الأفكار إلى أفعال

• الاستفادة إلى أقصى حدّ من الموارد المحدودة

• تجميع وإدارة الموارد الضروريّة في كلّ مرحلة بما في ذلك الكفاءات التقنيّة والقانونيّة والضريبيّة والرقميّة

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
• 8 راشدين، ختمان، صندوقان، معدات للتوزيع، تاجان، عباءتين، جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• كراس، الصفحة 11
الوقت المُقدر: ساعة و15 دقيقة للّعب الجماعي باللعبة 3.1 « **النموذج** »
30 دقيقة للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير
• عمل فردي • ستحتاجون إلى معدات للّعبة قادمة. يجب القيام بعملية جمعها من خلال تقديم طلبات إلى الوزراء • حافظوا على المعدات بعناية • بعد الحصول على المعدات، اذهبوا إلى المنشط ليعطيكم معلومات حول اللعبة الموالية • يتم القيام بالتفكير حول هذه اللعبة مع التفكير حول اللعبة الموالية.	على الشباب اقناع بالغين يلعبون أدواراً للحصول على معدات للّعبة الموالية. كل دور ينتظر شيئاً مختلفاً من الشباب قبل أن يوزع المعدات. يتعرف الشباب على قدرتهم على تعبئة أشياء وأشخاص كذلك. نشرِّكُ 4 بالغين يلعبون 4 أدوار مختلفة ويكون كل منهم مُزود بمعدات ستوزع على الشباب. **الدور 1: وزير التجارة:** يلحّ على تغيير شيء ما بشيء آخر (يمكن أن يكون أي شيء)، ويوزع الدبابيس الورقية **الدور 2: رئيس الوزراء:** يلحّ على الحصول على أسباب معقولة تجعل الشاب يستحق الحصول على شيء ما (لا يقبل إلا أسباباً مقنعة). وهو يوزع طين النمذجة **الدور 3: الوزير المسؤول عن خزينة المملكة:** يلحّ على أن يعرض عليه الشاب أولاً ختم الموافقة. وهو يوزع 4 أقراص من الخشب على كل شاب. **الدور 4: الملك:** له ختم. لا يعطي الموافقة للشباب إلا إذا ما طلبوها بلطف (السلام، صوت منخفض، من فضلك...)	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل فهمتم بسرعة ما يجب القيام به للحصول على المعدات؟ • من هو الشخص، حسب رأيكم، الذي كان التواصل معه الأسهل؟ ومن كان التواصل معه الأصعب؟ • ما هي حسب رأيكم نقطة قوتكم التي ساعدتكم على النجاح؟ رقيّكم، قدرتكم على التعبير عن أنفسكم، لطافتكم... أو شيء آخر؟ • هل تبادلتم الأفكار مع الآخرين للاستفادة؟

2. الموارد
2.4 معرفة الحساب والاقتصاد

كراس الشباب، الصفحة 7
الثقافة الماليّة و الاقتصاديّة
طوّر معارفك الماليّة والاقتصاديّة

• تقدير كلفة تحويل فكرة إلى نشاط يخلق القيمة

• التّخطيط وتنفيذ وتقييم القرارات الماليّة على مرّ الزّمن

• إدارة التّمويل لضمان استدامة النّشاط المنتج للقيمة على مرّ الزّمن

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
• لعبة الأرقام، 3 مسطرات، جدول الكفاءات
للتّفكير في السؤال التالي:
ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• كراس، انطلاقاً من الصفحة 7

الوقت المُقدر:
20 دقيقة للّعب و10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• لعبة في مجموعات متكونة من ثلاثة أشخاص • لكل فريق 7 دقائق للّعب • سأعرض عليكم عدداً. يجب أن تجدوه في اللعبة من خلال القيام بعملية حسابية بثلاثة أرقام يكون كل منهم بجانب الآخر بطريقة أفقية وعمودية. سنلعب ثلاثة جولات بمشغلين مختلفين. • إذا ما وجدتم الحل ضعوا مسطرتكم على الأرقام الثلاثة واربحوا نقطة.	على الشباب، في هذه اللعبة القيام بعملية حسابية بطريقة مرحة. سيعرفون إن كان من السهل بالنسبة لهم التصرف في الأرقام. تمثل القدرة على الحساب أساس الخبرة الاقتصادية لرائد الأعمال. سنلعب مع مجموعة متكونة من ثلاثة شباب. يعرض المنشط عدداً. على الشباب أن يجدوه في اللعبة من خلال القيام بعملية حسابية بثلاثة أرقام يكون كل منهم بجانب الآخر وبطريقة أفقية وعمودية. مثلاً، نبحث عن العدد 11، من الحلول الممكنة نجد 1-5+7 أو 9+2-4. **الجولة الأولى:** يستعمل الشباب عملية الضرب والجمع والطرح **الجولة الثانية:** يستعمل الشباب عملية الجمع والطرح يضع الشاب الذي يجد الحل بسرعة عوده على الأرقام الثلاثة ويربح نقطة.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل تحبون اللعب بالأرقام؟ • هل ربحتم بعض النقاط؟ • هل تحتسبون أموالكم بطريقة جيدة في حياتكم اليومية؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على القيام بعمليات حسابية؟

3. التصرف

1.3 القيام بمبادرة

« **نموذجي** »، كراس الشباب، الصفحة 12
القيام بالمبادرة
لا تتأخر عن اغتنام الفرصة

• إطلاق مسارات لخلق القيمة

• مواجهة التحدّيات

• العمل بطريقة مستقلّة لتحقيق الأهداف والتمسّك بالنّوايا وانجاز المهام المبرمجة

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
• طاولة لعرض النماذج
• بطاقة لاسم النموذج واسم المبدع/المبدعة
• جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي:
ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• معدات الأعمال اليدوية التي تم الحصول عليها خلال لعبة « **جمع الموارد** »
• الأفكار التي طورها الشباب في 1.1 ، 1.3 و1.4 من الكراس الصفحات 2.4 و5.

الوقت المُقدر
15 دقيقة للأعمال اليدوية، 15 دقيقة للعرض والتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
من المفيد عرض نموذج لشرح فكرتكم إلى الآخرين. لكم ورق وشريط لاصق وأعواد أسنان... ستجدون بالتأكيد في الطبيعة مواد أخرى مفيدة لصنعه. عليكم خلق نموذج. ثم عليكم عرضه.	رائد الأعمال يبدأ النشاط ثم يطوره ثم يكتشف طرقاً في الطريق، وهو لا ينتظر إذناً أو طلباً، وهو يجرؤ على عرض الناقص ومتحمس وشخص قادر على القيام بأعمال يدوية. من خلال تصور الفكرة بموارد محدودة، يمكن للشباب المحاولة والتفكير انطلاقاً من هذه التجربة في كفاءتهم المتعلقة بالمبادرة.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • ما هو الوقت الذي تحتاجونه للبدء؟ • ما هي الخطوات التي اتبعتموها: التفكير أولاً والبناء لاحقاً أو التفكير من خلال المحاولة؟ أو غير ذلك؟ • ماهي التحديات وكيف تغلّبتم عليها؟ • هل أعجبتكم العملية أو لا؟ • هل أنتم سعداء بنتيجتكم؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على المبادرة؟

3. الأفكار والفرص
2.3 التخطيط والإدارة

« **إدارة المطبخ** »، كراس الشباب، الصفحة 8
التّخطيط و الإدارة
حدّد الأولويّات ونظّم وتابع

• تحديد أهداف على المدى البعيد والمتوسّط والقريب

• تحديد الأولويّات وخطط العمل

• التكيّف مع التغيّرات الطّارئة

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:
• لوحة طبخ، أواني، مكونات لائحة الطعام، جدول الكفاءات للتّفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:
• الكراس ابتداء من الصفحة 8

الوقت المُقدر
35 دقيقة للّعب، 10 دقائق للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
• عمل جماعي • تختار كل مجموعة قائد فريق • يجب طبخ وصفة اليوم بالمكونات المُقدمة وخلال الوقت المُحدد	على الشباب طبخ لائحة طعام. يتطلب إعداد لائحة طعام قدرة كبيرة على التخطيط والإدارة. يجب تحديد الأولويات وتنظيم وتقاسم المهام. وهكذا يعرف الشباب إن كانوا قادرين على التخطيط والتنظيم. يجب أن يُظهر الشباب مواقف قيادية وعليهم إدارة فرقهم واستعمال الموارد بالطريقة الأمثل والسهر على جودة منتوجهم. عليهم توزيع المهام وقيادة الفريق عند التحضير. يتم تقديم لائحة الطعام إلى الفريق.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • هل تمكنتم من احترام الوقت؟ • كيف قسّمتم المهام؟ • هل شرّكتهم الجميع؟ • هل سهرتم على الجودة وعلى حسن السير؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على التخطيط والإدارة؟

لائحة الطعام 1 :

سلطة مطهوة بالبخار

اقطعوا الخضر في شكل مكعبات صغيرة واطهوها ببخار الماء
أضيفوا زيت الزيتون عندما ينتهي طبخها
أضيفوا الملح والفلفل الأسود

عجة بيض بجبن البارميزان

100 غ من جبن البارميزان
4 بيضات
25 سل من الحليب الدسم
40غ من الزبدة نصف المالحة
40غ من الطحين صنف ت55
ملح وفلفل أسود

إعداد الوصفة:

قوموا برحي جبن البارمزان بواسطة مقشرة للحصول على رقاقات صغيرة.
صبوا الحليب في قدر صغير وأضيفوا 20غ من الزبدة. اتركوهما حتى الغليان.
صُفُّوا البيض (احتفظوا بالبياض)، اخلطوا صفار البيض مع الطحين حتى تتحصلوا على خلطة متجانسة. أضيفوا الحليب تدريجياً مع الخلط. أضيفوا الملح والفلفل الأسود.
اخفقوا بياض البيض بقوة حتى يلصق بأعواد المخفقة. أضيفوا القليل من الملح. أضيفوا بلطف الخليط إلى محتوى الوعاء.
قوموا بإذابة 20غ من الزبدة في مقلاة وصبّوا فيها عجة البيض. يجب طبخها لمدة تتراوح بين 4 و6 دقائق.
ضعوا عجة البيض في طبق ورشوها برقاقات جبن البارميزان.

سلطة فواكه:

اغسلوا الفواكه واقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا السكر وضعوها في كأس.

لائحة الطعام 2 :

سلطة تونسية

2 طماطم
1 خيار
1 بصل
زيت زيتون
ملح وفلفل أسود
نعناع مجفف

طريقة الإعداد:

اغسلوا الفواكه جيداً، اقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا الملح والفلفل الأسود، أضيفوا زيت الزيتون والنعناع المجفف. أخلطوا وضعوا في الصحن.

كباب ديك رومي + صلصة طماطم

شرائح ديك رومي
زيت زيتون
3 طماطم
بصل
فلفل
ثوم
ملح وفلفل أسود
أسياخ

طريقة الإعداد:

اقطعوا شرائح الديك الرومي إلى قطع، أضيفوا الملح والفلفل الأسود، أضيفوا القليل من زيت الزيتون، أدخلوا القطع في الأسياخ، اشووا الأسياخ

سلطة فواكه:

اغسلوا الفواكه واقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا السكر وضعوها في كأس.

لائحة الطعام 3 :

سلطة تونسية

2 طماطم
1 خيار
1 بصل
زيت زيتون
ملح وفلفل أسود
نعناع مجفف

طريقة الإعداد:

اغسلوا الفواكه جيداً، اقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا الملح والفلفل الأسود، أضيفوا زيت الزيتون والنعناع المجفف. أخلطوا.

سمك مشوي + صلصة طماطم

أضيفوا الملح والفلفل الأسود للسمك
اشووا السمك

صلصة الطماطم:

ضعوا الزيت في القدر وأضيفوا الطماطم
أضيفوا الملح والفلفل الأسود
أضيفوا أربعة توابل وفص ثوم
أطبخوا على نار هادئة

سلطة فواكه:

اغسلوا الفواكه واقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا السكر وضعوها في كأس.

لائحة الطعام 4 :

سلطة تونسية

2 طماطم
1 خيار
1 بصل
زيت زيتون
ملح وفلفل أسود
نعناع مجفف

طريقة الإعداد:

اغسلوا الفواكه جيداً، اقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا الملح والفلفل الأسود، أضيفوا زيت الزيتون والنعناع المجفف. أخلطوا.

شرائح ديك رومي مقلية مع صلصة طماطم

أضيفوا التوابل إلى شرائح الديك الرومي واشووها

صلصة طماطم:

ضعوا الزيت في القدر وأضيفوا الطماطم،
أضيفوا الملح والفلفل الأسود،
أضيفوا أربعة توابل وفص ثوم،
أطبخوا على نار هادئة

سلطة فواكه:

اغسلوا الفواكه واقطعوها قطعاً صغيرة، أضيفوا السكر وضعوها في كأس.

3. التصرف

3.3 التصرف في انعدام الأمن والغموض والخطر

« **عجلة الاستثمار** »، كراس الشباب، الصفحة 9

التعامل مع الشكّ و الغموض و المخاطر

خذ قرارات لمواجهة الشكّ والغموض والمخاطر

• أخذ القرارات عندما تكون نتيجة تلك القرارات غير واضحة أو عندما تكون المعلومات المتوفّرة جزئيّة أو غامضة أو عندما تكون هنالك امكانيّة لتسجيل نتائج غير مقصودة

• للحدّ من مخاطر الفشل ينبغي ادماج مرحلة لاختبار الأفكار والنّماذج الأوليّة داخل مسار خلق القيمة

• التصرّف في المواقف التي تتطلّب السرعة بليونة ودون تأخير

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:

• العجلة: عجلة وسجادة

• جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:

• حلوى، فيشة اللعب

• الكراس ابتداء من الصفحة 9 (قائمة الرهانات والأرباح المحتملة)

الوقت المُقدر

30 دقيقة للعب، 15 دقيقة للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
لعبة في فرق متكونة من أربعة اشخاص **اللعبة الأولى:** تتحصلون على 5 قطع حلوى تحمل لون فريقكم. عليكم اتخاذ قرار إما للحافظ عليها أو اللعب بها. من خلال اللعب يمكنكم ربح أكثر حلوى أو خسارة حلوى. **قواعد اللعبة:** عندما يقول المنشط: "بداية اللعبة" ضعوا العدد الذي تريدونه على السجادة. تشرح لكم القائمة في كراسكم انطلاقاً من الصفحة 9 مختلف الإمكانيات التي يمكن وضعها. كلما كبر الخطر كلما تزيد إمكانية الربح. عندما يقول المنشط "لا يمكن إضافة أي شيء"، لا يمكنكم تغيير الحلوى. يقوم المنشط بجعل العجلة تدور في اتجاه عقارب الساعة ويجعل العجلة تدور في الاتجاه المعاكس لعقارب الساعة. تتوقف الكرة على رقم. يقوم المنشط بعملية الحساب حسب النتائج. يكون هناك ثلاث جولات. ثم يتم احتساب عدد قطع الحلوى التي تم ربحها أو تمت خسارتها. **اللعبة الثانية:** نفس اللعبة. يتمثل الفرق الوحيد في البداية بوضعيات غير متفاوتة. يتحصل شاب على فيشتي لعب، وشاب على 4 فيشات لعب، وشاب على 6 فيشات لعب وشاب على 8 فيشات لعب. نلعب ثلاث جولات كذلك بهذه الاستعدادات المتفاوتة. تفكير ثاني باستعمال الأسئلة المُقدمة.	يكون لرائد الأعمال القدرة على التصرف في انعدام الأمن والغموض والمخاطر. يجب إدارة المخاطر في لعبة العجلة حتى يتم تفادي خسارة كل شيء وعدم ربح أي شيء. طريقة إدارة الخطر ترتبط بوضعية البداية. كلما ارتفع رأس المال كلما ازدادت الإمكانيات للمناورات.	• ما هي الكفاءة التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • على كل شاب وصف مقارباته: قراراته، عواطفه، نتائجه، ما قام به، إذا ما غيّر استراتيجيته خلال الجولات الثلاث. • على الفريق مقارنة المقاربات والنتائج وانجذابهم للخطر. يجب شرح فكرة أن الجميع يبدأ في الحياة بظروف متفاوتة جداً. لتجربة ذلك، يتم القيام بجولة ثانية، ليست بالحلوى وإنما بفيشات لعب. التفكير الثاني: كيف غيرت شروطكم المسبقة مقاربتكم؟ كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على التصرف في انعدام الأمن والغموض والمخاطر؟

3. التصرف

3.4 العمل الجماعي

« **العمل في إطار فريق** »، كراس الشباب، الصفحة 10

العمل مع الآخر

كوّن فريقًا وتعاون مع الغير وأحرص على بناء شبكات

• العمل الجماعي والتّعاون مع الغير لتطوير أفكار وتحويلها إلى أعمال

• التّشبيك

• تسوية النّزاعات وعند الحاجة مواجهة المنافسة بطريقة ايجابيّة

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:

• الشريط لخط الانطلاق وخط الوصول
• صفارة للانطلاق
• جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:

• متزلجات
• الكراس في الصفحة 10، للتقييم الذاتي للكفاءة

الوقت المُقدر

15 دقيقة للّعب، 15 دقيقة للتفكير

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
عمل جماعي في فرق متكونة من خمسة أشخاص. يجب إعطاء اسم للفريق. اذهبوا إلى نقطة الانطلاق. اصعدوا على المتزلجات. على كل شخص أخذ الحبل في يده. عند سماع الصفارة، يجب التوجه معاً إلى نقطة الوصول في أسرع وقت ممكن.	يجب على رائد الأعمال أن تكون له القدرة على العمل الجماعي، إما كقائد أو كمساهم. يجب إيجاد توافق ومناهج وإيقاع. للتنقل على المتزلجات، يجب التعاون على السرعة وفي إطار فريق.	• ما هي الكفاية التي تتطابق مع هذه اللعبة؟ • يجب تقديم شرح قصير للعلاقة بين اللعبة والكفاية (يرجى مراجعة فكرة اللعبة) • كيف نجحتم كفريق؟ ما هو الوقت الذي تطلبه ذلك؟ • ما الذي قمتم به لإيجاد فريق تلعبون معه؟ • كيف ساهمتهم في إيجاد اسم لفريقكم؟ هل أنتم راضين عن الاسم؟ • ما الذي قمتم به للبدء؟ • ما الذي قمتم به لتنظيم الفريق خلال المسافة المقطوعة؟ • كيف يمكنكم وصف دوركم في الفريق؟ • هل تحصلتم على ردود فعل اللاعبين الآخرين؟ • ما الذي قالوه لكم؟ • كم من نقطة، بين 1 و4، تعطونها لأنفسكم لقدرتكم على العمل في إطار فريق؟

الختام

المعدات اللازمة

بالنسبة للمنشط:

- هدايا صغيرة مع استشهادات مشجّعة
- "بركة سمك" (قماش فيه سمك)
- جدول الكفاءات للتفكير في السؤال التالي: ما هي الكفاية المتصلة بهذه اللعبة؟

بالنسبة للشباب:

- قصبة صيد

الوقت المُقدر

20 دقيقة للّعب، 30 دقيقة للتفكير النهائي

تعليمات للشباب	فكرة اللعبة	اقتراح للتفكير (أسئلة مفيدة لتنشيط المناظرة)
		• ما هو أهم اكتشاف قمتم به؟
يجب عرض كراساتكم مملوءة بالكامل.	تتمثل الفكرة في تقديم خاتمة لطيفة يربح فيها كل الشباب.	• ما هي الأسئلة التي تطرحونها على أنفسكم والتي لم تفكروا فيها في السابق؟
يجب صيد سمك نجاحكم من بركة السمك.	لا يتمثل الأمر في الحصول على أكبر قدر ممكن من الكفاءات للنجاح.	• ما هي الكفاية التي يمكن أن تكونوا فيها مثالاً بالنسبة لمن يريد تعلمها؟
فكروا مع فرقكم في تجاربكم مع مسار ريادة الأعمال عموماً.	الرابح هو من ربح أفكاراً وإلهاماً ومن تعلم شيئاً عن نفسه.	• ما هي الكفاية التي تهتمون بها والتي تريدون دعمها ومن يمكن أن يكون مثالكم؟
		• هل تهتمون بشكل أعمق بموضوع ريادة الأعمال؟

الجدول الكبير للكفايات

إيجاد اكتشاف فرص

للمستقبل عدة أسماء:
فهو ما لا يمكن الوصول إليه بالنسبة للضعفاء. وهو المجهول بالنسبة للمتخوف. وهو الفرصة بالنسبة للشجاع

(غوته)

الرؤية

من ينظر إلى الخلف لا يمكن أن يرى ما يوجد أمامه

(كونفوسيوس)

تثمين الأفكار

لا يوجد شيء في العالم أقوى من فكرة حان وقتها

(فيكتور هيغو)

الثقة في النفس

قوموا بذلك كالعصفور الذي لا يتوقف عن الغناء حتى وإن تكسر الغصن لأنه يعرف أنه قادر على الطيران

(دون بوسكو)

المبادرة

قم بما يمكنك القيام به بما أُتيح لك في المكان الذي توجد فيه

(ثيودور روزفلت)

الحماس والمثابرة

لا يهم إن كنّا نمشي ببطء، المهم هو أن لا تتوقف

(كونفوسيوس)

في سياق إطار عمل الفائدة في ريادة الاعمال ننظر إلى الكفاءة في ريادة الأعمال كقدرة فردية وجماعية في نفس الوقت

تعبئة الموارد

يمكننا خلق شيء جميل حتى
وإن وُضعت عراقيل أمامنا

(غوته)

معرفة الحساب والاقتصاد

الرياضيات تشبه بعض
الشيء قيادة السيارة.
لن تتمكن من تعلّمها فقط من خلال
النظر إليها

الإبداع

يتمثل الإبداع في اهتمام
بأبسط الأشياء
في الحياة وفي احترامها

(فرانشيسكو ألبيروني)

التخطيط و التسيير

خارق العادة
لا يأتي من الطريق العادي

(غوته)

التصرف في انعدام الأمن والغموض والخطر

الشجاع ليس الشخص الذي لا يعرف
الخوف. الشجاع هو الشخص الذي
يعرفه ويتغلب عليه

(خليل جبران)

العمل في إطار مجموعة

إذا ما أردت الإسراع،
امشي لوحدك.
إذا ما أردت الذهاب إلى بعيد، امشي
مع شخص آخر

(مثال أفريقي)

المجالات	الكفايات	التوضيحات	المواصفات
3- نحو تنفيذ العمل	5.2 تعبئة الموارد البشرية	كن مصدر الهام للناس وحفزهم وأشركهم	• كن مصدر الهام وتحفيز للمساهمين • تحصل على الدعم الذي تحتاجه لتحقق نتائج هامة • برهن على النجاعة في عمليات التواصل والإقناع والتفاوض والقيادة
	1.3 القيام بالمبادرة	أبدا	• بادر بمسارات لخلق أو ابتكار القيمةخض التحديّات • افعل واعمل باستقلالية لتحقق أهدافك وتمسّك بنواياك ونفذ المهام التي خطط لها
	2.3 التخطيط والتسيير	حدد الأولويات ونظمها وراقبها	• حدد أهداف طولية ومتوسطة وقصيرة المدى • حدد أولوياتك ضع خطط لأعمالك • تأقلم مع التغييرات الغير متوقعة
	3.3 واجه مخاوفك والغموض و المخاطر	خذ قرارات تتناول مخاوفك وشكوكك والمخاطر التي من الممكن التعرض إليها	• خذ قرارات حتى لو كانت النتائج غير أكيدة أو كانت المعلومات الموجودة ناقصة أو غير واضحة وحتى لو كان هناك خطر غير مقصود يتعلق بالنتائج • في إطار عملية خلق القيم. قم باختبار الافكار والنماذج الأولية بطرق منظمة منذ المراحل المبكرة حتى تقلل من احتمال خطر الفشل • تعامل مع الحالات الي تتغير بسرعة في وقت قصير وبمرونة
	4.3 أعمل مع غيرك	كوّن فريق ثم تعاونوا وكوّن شبكة علاقات	• إعمل بصفة جماعية وتعاون معا غيرك لتطور افكارك وتطبقها على أرض الواقع • نظم شبكة علاقات • حل النزاعات وواجه المنافسة بإيجابية إن لزم الأمر.
	5.3 تعلم بالتجربة	تعلم بالممارسة	• اعتبر كل مبادرة لخلق القيمة فرصة للتعلم • تعلم مع غيرك بما في ذلك من هم في محيطك والمرشدين الخاصين بيك • تأمل وتعلم من النجاح والفشل (من تجاربك أو تجارب غيرك)

Publié par

Deutsche Gesellschaft für
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Siège de la société
Bonn et Eschborn, Allemagne
[Appui à la politique jeunesse et participation des jeunes]

GIZ-Bureau Tunisie
Rue Le Grand Boulevard de la Corniche
Immeuble le Grand Boulevard Cité les Pins
1053 Berges du Lac II de Tunis

Tél. : (+216) 71 967-220
(+216) 71 967-227
[jeunesse@giz.de]
www.giz.de/Tunisie

Mise à jour
Septembre, 2021

Impression
DADA Studio
Tunis

Conception
DADA Studio
Tunis

Experts techniques GIZ
Avec l'appui de : Hanen Haddade, Asma Belaid, Imen Hassini, Aymen Ben Romdhane, Nizar Ben Abdallah, Moneem Ayadi, Nizar Mhadhebi, Hayfa Gmati, Monia Sehimi, Imen Chhab, Achraf Khalifi, Mohamed Jammali en leurs titres de cadres de jeunesse
Vérification pédagogique et linguistique de la version arabe : Tawfik Makdmi, inspecteur général au sein ministère des affaires de la jeunesse, du sport et de l'intégration professionnelle

Sur mandat du
Ministère fédéral de la Coopération économique et du Développement (BMZ)