

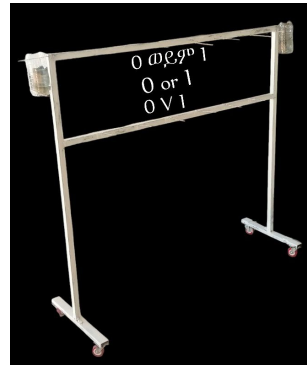


0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 0

Volume 1(2025), Issue 1, Pages 1-24

DOI: [10.5281/zenodo.18080861](https://doi.org/10.5281/zenodo.18080861)

Received: May 8, 2025; Accepted: October 23, 2025; Published: December 29, 2025



0 ወይም 1 ጨዋታወች በዜሮ ወይም አንድ ትሬዲንግ አክሲዮን ማህበር ውስጥ

ዳኛቸው ጀንበር ነጋሽ

የደራሲው የግል ድህረ-ገፅ:

<https://dagnachewjenber.github.io/Dagnachew-Jenber/>

© ዳኛቸው ጀንበር ነጋሽ፣ 2017 ዓ.ም

2017 ዓ.ም

© The Author(s) 2025. Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License, which permits any non-commercial use, sharing, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if you modified the licensed material. You do not have permission under this licence to share adapted material derived from this article or parts of it. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. If material is not included in the article's Creative Commons licence and your intended use is not permitted by statutory regulation or exceeds the permitted use, you will need to obtain permission directly from the copyright holder. To view a copy of this licence, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Contents

፩ መግቢያ	1
፩.፩ 0 ወይም 1 ጨዋታ ባጭሩ ሲገለፅ	1
፩.፪ ተልእኮ	1
፩.፫ ራእይ	1
፪ ለመፍታት የታሰበው ችግር	2
፪.፩ የችግሩ መግለጫ	2
፪.፪ የችግሩ መፍትሔ	2
፫ የገበያው ምርመራ	2
፫.፩ ደንበኞች	2
፫.፪ ተወዳዳሪ ሓይላት	3
፫.፫ መጠንና የመስፋት አቅም	3
፬ 0 ወይም 1 ጨዋታዎች	3
፬.፩ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-1	3
፬.፩.፩ መስሪያ እቃዎች	4
፬.፩.፪ የካርድ አዘገጃጀት	5
፬.፩.፫ አጨዋወት	5
፬.፩.፬ የተጫዋቾች ጥቅም	9
፬.፪ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2	9
፬.፪.፩ አጨዋወት	9
፬.፫ የገበያው ፍሰት	15
፬.፬ የገንዘብ ወጭ	16
፬.፭ የ 0 ወይም 1 የገንዘብ ምንጭ	16
፬.፮ ቁልፍ የንግድ አጋሮች	17
፬.፯ የገበያውን አቅም ማስፋፊያ ስልቶች	17
፬.፰ የ 0 ወይም 1 ጆርናሎች (0 or 1 Journal of Cards)	17
፭ ሽያጭ	20
፭.፩ የሽያጭ መንገዶች	20
፭.፪ የሽያጭ ትንበያ	21
፮ አባላቶች	21
፮.፩ ቁልፍ የሚባሉ አባላቶች	21

፩.፪	የቁልፍ አባሎች ስራዘርፋና የስራ ልምድ	21
፩	የገንዘብ ስርጭት	22
፩.፩	የገንዘብ መዋጮ መጠን	22
፩.፪	ገበያውን ለመጀመር የሚያስፈልገው የገንዘብ መጠን	22
፩.፫	የገንዘብ አጠቃቀም	22
፩.፬	ትርፍና ኪሳራ ስሌቶች	22
፩.፭	የሰራተኛ ቅጥር መስፈርትና ደመወዝ	23
፩.፮	የአጫዋቾች እና የደረሰኝ ቆራጮች ጥቅም	23
፩.፯	የአጫዋቾችና የደረሰኝ ቆራጮች ግዴታዎች	24
፩	የገበያው እድገት ጉዞና የወደፊት ስራዎች	26
፩.፩	ቁልፍ የሆኑ የወደፊት ተጨማሪ ስራ አይነቶች	26
፩.፪	የወደፊት የእድገት ጉዞ ሰንሰለቶች (ተግዳሮቶች)	26
፩.፫	ለሚያጋጥሙ ተግዳሮቶች (ሰንሰለቶች) የመፍትሄ ሃሳቦች	27
፱	ሊነሱ የሚችሉ አንዳንድ ጥያቄዎች	27

፩ መግቢያ

፩.፩ 0 ወይም 1 ጨዋታ ባጭሩ ሲገለፅ

0 ወይም 1 በሚከተሉት ነገሮች ይገለጻል።

- ጨዋታ፡ ደንብና ውድድር የሚካተቱበት በመዋቅር የተዘጋጀ የጨዋታ እንቅስቃሴ ነው።
- ትምህርት፡ ትምህርትን በማሳተፊያ መንገድ ለማጠናከር የተነደፈ የትምህርት መሣሪያ ነው።
- ሽልማት፡ አሸናፊዎች ሽልማት ወይም ማስታወቂያ ያገኛሉ፤ ይህም ጨዋታውን አነሳሽ ያደርገዋል።
- ንግድ፡ የንግድ ገጽታ አለው፤ ለኢንተርፕረኒሽናል ለገቢ ማግኘት እድል ይፈጥራል።

፩.፪ ተልእኮ

የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ተልእኮ እንደሚከተለው ነው።

- ለማህበረሰቡ የተለያዩ ትምህርቶችን በአዛምድ መልክ እየተዘናኑ እንዲያውቁ ማድረግ። ለምሳሌ የአንድን እንግሊዝኛ ቃል በአማርኛና በሌላ ተመሳሳይ ቃላቶች በጨዋታ እየተዘናኑ እንዲያውቁ ማድረግ። ስለዚህ በዚህ መልኩ ተመራማሪ እና አንባቢ ማህበረሰብን ማፍራት ይቻላል። ምክኒያቱም ከጉዋደኞቹ ጋር ተወዳድሮ ለማሸነፍ ወይም ጨዋታውን ለማሸነፍ እንዲሁም ያሸነፈበትን ገንዘብ ለመውሰድ ሲል ብዙ ያነባል። ከዚህ በተጨማሪ በጨዋታ መልክ የተማሩት ነገር የመረሳት ዝንባሌው ትንሽ ነው።
- ማህበረሰባዊ ተግባቦትን መጨመር። ይህን ጨዋታ ለብቻ መጫወት ቢቻልም ከሰው ጋር ሆነው ሲጫወቱት ግን ይበልጥ ያምራል። ከዚህ በተጨማሪም በተጫዋቾች መካከል ውይይትን ይፈጥራል።

፩.፫ ራእይ

የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ራእይ እንደሚከተለው ነው።

- አንባቢ ማህበረሰብን ማፍራትና አዳዲስ እውቀትን ማስጨበጥ ነው።
- በሆነ ጉዳይ ላይ ማህበረሰባዊ ውይይትን ማሳደግ።

፪ ለመፍታት የታሰበው ችግር

፪.፩ የችግሩ መግለጫ

የችግሩ መግለጫ (statement of the problem) እንደሚከተለው ባጭሩ እናስቀምጠዋለን።

- የአንባቢያን ማህበረሰብ እየቀነሰ መምጣት። በብዙ ምክኒያት ሰዎች ቁጭ ብለው ማንበብ የተወሰነ ጊዜ ነው። ከብዙዎቹ ምክኒያቶች ውስጥ ጠቃሚ ያልሆነ ሶሻል ሚዲያ ላይና በልባሌ ቦታዎች ጊዜን ማጥፋት የተለመደ ሆኗል።

፪.፪ የችግሩ መፍትሔ

1. ማንበብን ወይም ጥናትን መዝናኛና ገንዘብ ማግኛ እንዲሁም ደግሞ ሽልማት የሚያስገኝ ማድረግ። ከማጥኛ ወይም አዲስ እውቀትን ከማግኛ ዘዴዎች ውስጥ እንደኛው ነገሮችን በተመሳሳይነታቸው በማዛመድ ማወቅ ነው። ለምሳሌ የአንድ እንግሊዘኛ ቃል ብዙ ተመሳሳይ ቃላቶች አሉት። እነሱን በማዛመድ ለመሸምደድ መሞከር ጥሩ ከሚባሉት ዘዴ ውስጥ አንዱ ነው። ግን ደግሞ ይሄን ልምምዶች አይረሱ ለማድረግ በጨዋታ መልክ ሆኖ በቡድን እየተዛናኩና እየተወያዩ ሲሆን ተመራጭ ያደርገዋል። ለምሳሌ ካርድ በማዘጋጀት የእንግሊዘኛ ቃላቶችን ማጥናት በሚል ዙሪያ የተጠኑ ሳይንሳዊ ጥናቶች አሉ (ለምሳሌ፣ እነዚህን ይመልከቱ፣ [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10])
2. ነገሮችን በአይነት አይነታቸው እያዛመዱ ማወቅ ያመራምራል፣ ጠያቂ ያደርጋል፣ ከጓደኛ ጋር ያከራክራል፣ ማመሳከሪያ መፅሃፍ ፍለጋ እስከመሄድ ድረስ ያደርሳል። እናም በዚህ መልክ ሲሆን ያን ነገር ለመርሳት ብዙ ጊዜ ይጨርሳል።
3. ማዛመድን ደግሞ ከጉዋደኛ ጋር ሆነው እየተዛናኩ በጨዋታ መልክ ካደረጉትና እውቀትንና ማወቅን ለማበረታት ደግሞ ለአሸናፊው ጉርሻ በመስጠት ከሆነ ጨዋታውም ተወዳጅ ይሆናል ማለት ነው።
4. ከላይ ከ1-3 የተጠቀሱትን መፍትሔዎች ለማከናወን የተለያዩ አይነት ጨዋታዎችን ማዘጋጀት።

፫ የገበያው ምርመራ

፫.፩ ደንበኞች

- ይህ ገበያ በማንኛውም እድሜ ክልል ያለን ያሳትፋል። በጨዋታ መልክ የተዘጋጀ ስለሆነና በአይነቱ ደግሞ አዲስና አስተማሪ የሆነ ስለሆነ ብዙ ደንበኞች ይኖሩታል ተብሎ ይታመናል።

፫.፪ ተወዳዳሪ ሓይላት

- በኢኮኖሚ የዳበሩ ግለሰቦች ወይም ድርጅቶች ይሄን የገበያ ሞዴል የመውደድ አቅም አላቸው። ምክኒያቱም የገንዘብ ችግር ስለሌላቸው ባንድ ፀሃይ ግባት ገበያውን ማጥለቅለቅ ይችላሉ።

፫.፫ መጠንና የመስፋት አቅም

- ብዙ የአክሲዮን ባለድርሻ አካላትን የሚያሳትፍ ስለሚሆን በመጠን ሰፊ ነው። ይህ አክሲዮን በብዛት መምህራንን የሚያሳትፍ ስለሚሆን በመጠኑ እየሰፍ የሚሄድ ይሆናል ተብሎ ይታመናል።
- ይህ ገበያ በውስጡ ብዙ አይነት ለወደፊቱ እየተፈለሰፉና እየዳበሩ የሚሄዱ የጨዋታ ሞዴሎችን ስለሚይዝ በመላው ኢትዮጵያ ይስፋፋል ተብሎ ይታመናል።

፬ 0 ወይም 1 ጨዋታዎች

፬.፩ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-1

የሚከተለው ምስል 1 የ 0 ወይም 1 ጨዋታ መጫወቻ ቴብል ሲሆን ከዚህ በተጨማሪም የዜሮ ወይም አንድ ትሬዲንግ አክሲዮን ማህበር መለያ አርማም ነው። ምስል 2 ደግሞ የ 0 ወይም 1 መጫወቻ ቴብል ምስል 1 ልኬቷን በሴንቲ ሜትር ያሳያል።

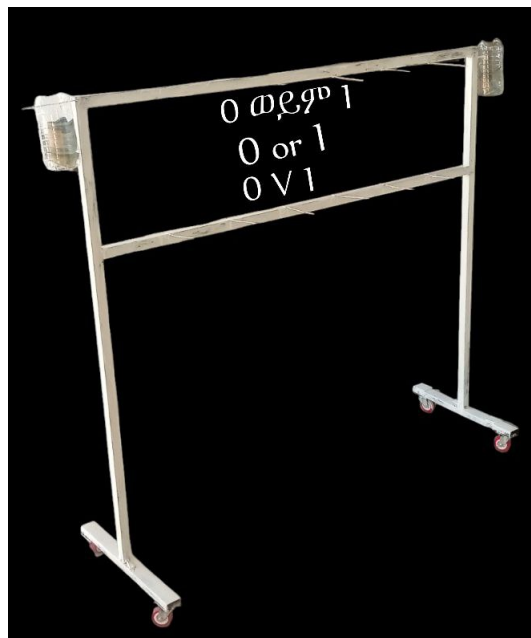


Figure 1: ምስል 1: የዜሮ ወይም አንድ ትሬዲንግ አክሲዮን ማህበር መለያ አርማ (logo)

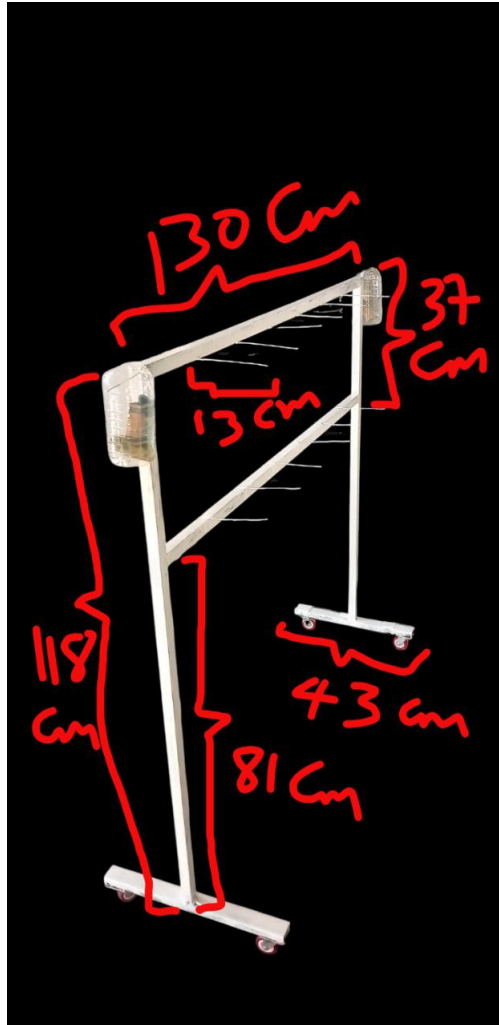


Figure 2: ምስል 2: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-1 መጫወቻ አሰራር ልኬት

፬.፩.፩ መሰሪያ እቃወች

1. ብረት ወይም እንጨት፣
2. የወረቀት ካርዶች። ስለዚህ 0 ወይም 1 የሚባለው የጨዋታ ሞዴል በብረት (ወይም በእንጨት) እንዲሁም ደግሞ ከወረቀት ካርዶች በቀላል ወጭ የሚሰራ የጨዋታ አይነት ነው።

ማስታወሻ: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ማጫወቻ ቴብል 2 መርፌ፣ 3 መርፌ፣ 4 መርፌ ፣ ወዘተ ሊኖረው ይችላል። ከላይና ከታች ያለው መርፌወች ብዛት አንድ አይነት ነው። ባለ 2 መርፌ ስንል ከላይና ከታች ያለውን ቆጥረን ሳይሆን የላይኛውን ብቻ ቆጥረን ነው። ለምሳሌ ከላይ ያለው ስእል ባለ 6 መርፌ ይባላል። ታችኛው ድርቡ አይቆጠርም።

፩.፩.፪ የካርድ አዘጋጃጀት

- ካርዶችን በ Latex እናዘጋጃቸዋለን። ቀላል የሆነ Latex ነው የምንጠቀመው። የ Latex template ስላለ ለማንኛውም የካርድ አዘጋጅ ሰራተኛ ይሰጠዋል።
 - ካርዶችን በደረጃ እንከፋፍላቸዋለን። ማለትም ደረጃ 0.1፣ ደረጃ 0.2፣ ... ፣ ደረጃ 0.k፣ ... ወዘተ እያልን እንከፋፍላቸዋለን። ለምሳሌ ጠቅላላ እውቀት (general knowledge) ካርዶችን general knowledge 0.1፣ general knowledge 0.2፣ general knowledge 0.3፣ ... ፣ general knowledge 0.k፣ ... ወዘተ እያልን እንከፋፍለዋለን።
 - General knowledge 0.1፣ ወዘተ እያሉ የሚቀጥሉት ካርዶች ማንኛውንም እውቀት የሚያጠቅልሉና ሰፊ ናቸው። General Knowledge 1.1፣ ወዘተ እያሉ የሚቀጥሉት ግን ከአንደኛ ክፍል የትምህርት አይነቶች የተውጣጡ ጠቅላላ እውቀት ናቸው። General Knowledge 2.1፣ ወዘተ እያሉ የሚቀጥሉት ደግሞ ከሁለተኛ ክፍል የትምህርት አይነቶች የተውጣጡ ጠቅላላ እውቀት ናቸው። ሌላው ምሳሌ ደግሞ የ 1ኛ ክፍል English ትምህርት ካርዶችን English 1.1, English 1.2, English 1.3, , English 1.k, ... ወዘተ እያልን እንከፋፍለዋለን። ለሌሎችም የትምህርት አይነትና የክፍል ደረጃ እስከ ዩኒቨርሲቲ ድረስ በዚህ መልኩ ካርዶች ይዘጋጃሉ ማለት ነው።
 - የካርዶች ብዛት ከአጫዎች ካርዶች በስተቀር የ 8 ብዜት እንዲሆኑ ለማድረግ የሚከተለውን እናደርጋለን። አጫዎች ካርዶች የሚባሉት ከላይኛው መርፌወች የሚቀመጡት ናቸው። የመርፌወች ብዛትና የአጫዎች ካርዶች ብዛት እኩል ነው። ለምሳሌ ባለ 6 መርፌ 0 ወይም 1 ጫዋታ ቴብል ቢኖረን የአጫዎች ካርዶች ብዛትም 6 ነው ማለት ነው። ስለዚህ "n" ን የካርድ ብዛት ይሁን ብንል "p" ን የመርፌው ብዛት ይሁን ብንል "k" ን ደግሞ የተጫዎች ብዛት ይሁን ብንል "n" ን ለማግኘት የሚከተለውን ቀመር እንጠቀማለን ምክኒያቱም "p" እና "k" የተሰጡ ናቸው የሚፈለገው "n" ብቻ ይሆናል ማለት ነው።
- $$n = 8k + p$$
- ለምሳሌ የመርፌው ብዛት፣ p=6 ቢሆን፤ የ 8 ማብዣ ደግሞ፣ k=2 ይሁን ብንል። ስለዚህ $n = 8k + p = 8(2) + 6 = 22$ ይሆናል ማለት ነው።
- **ማስታወሻ፤** የካርዶች ብዛት የ 8 ብዜት እንዲሆን የተፈለገበት ምክኒያት አጫዋወት በሚለው ክፍል ውስጥ ገለፃ ይደረግበታል።

፩.፩.፫ አጫዋወት

0 ወይም 1 ጫዋታን ለመጫወት ደረጃ 0.1፣ ደረጃ 0.2፣ ወዘተ ተብለው የተዘጋጁ ካርዶችና ዋናው ቴብል ያስፈልጋል። ከደረጃ 0.1 ወደ ደረጃ 0.2 ስንሄድ የካርዱ ብዛት እየጨመረ ይሄዳል። ጫዋታውን ለብቻ ወይም በቡድን መጫወት ይቻላል።

(ሀ) **ለብቻ መጫወት**-ይሄን ጨዋታ አንድ ሰው ብቻውን ሊጫወተው ይችላል ግን አሰልች ነው። ምክኒያቱም ተወዳዳሪ ከሌለህ ደስ አይልም ልክ ብቻን ጥል እንደመጫወት ነው የሚሆነው ስሜቱ።

(ለ) **ለቡድን መጫወት**-አንዱ ካርድ ዋጋ ይተመንለትና በካርዱ ልክ አጫዋቹ በተጫወቶቹ ይከፈላል።

- ለምሳሌ 18 ካርድ ብዛት ካለና የአንዱ ካርድ ዋጋ 1 ብር ከሆነና ሰወቹ ስድስት ሆነው መጫወት ከፈለጉ እያንዳንዳቸው 3 ብር በማዋጣት ይከፍሉና ጨዋታውን መጫወት ይችላሉ።

(ሐ) **እርስ በርስ መሸላለም**- ተጫዋቾች ጨዋታውን እርስ በርስ በመሸላለም ማድረግ ከፈለጉ ተነጋግረው በፈለጉት ብር መጠን መጫወት ይችላሉ። ለምሳሌ ባጠቃላይ 18 ካርድ ካለና ስድስት ተጫዋቾች ካሉና እያንዳንዳቸው መቶ ብር አዋተው ቢጫወቱ ሁሉንም የመለሰ ጨዋታውን ያሸንፋል። ለምሳሌ ከስድስቱ ውስጥ አንድ ሰው ካሸነፈ፤ አሸናፊው $6 \times 100 = 600$ ብር ይበላል። ሁለት ሰወች ካሸነፉ 600 ብር ለሁለት ይካፈሉትና 300 ብር እያንዳንዳቸው ይደርሳቸዋል። 3 ሰወች ካሸነፉ እያንዳንዳቸው $600/3 = 200$ ብር ይደርሳቸዋል። 4 ሰወች ካሸነፉ $600/4 = 150$ ብር ይደርሳቸዋል። 5 ሰወች ካሸነፉ እያንዳንዳቸው $600/5 = 120$ ብር ይደርሳቸዋል። ስድስቱም ሰወች ካሸነፉ እያንዳንዳቸው $600/6 = 100$ ብር ይደርሳቸዋል። ማንም ካላሸነፈ ጨዋታውን እንደገና ይጫወታሉ። እንደገና መጫወት ያልፈለገ የስያዘውን ብር መልሶ ይዞ መውጣት ይችላል። አንድ ተጫዋች ጨዋታውን ለማሸነፍ ሞዴሉ ላይ እንዳየነው ሁሉንም የአዛምድ መልስ መመለስ አለበት።

- ጨዋታው በሚከናወንበት ጊዜ ሁሉም የተንቀሳቃሽ ምስል ቀረፃ አለ። ማለትም ሁሉም የ 0 ወይም 1 ጨዋታ በአጫዋቹ ይቀረፃል። የጨዋታው ቀረፃ በ youtube ይለቀቃል። ስለዚህ ማንኛውም ፍላጎት ያለው የተጫወተውን ጨዋታ youtube ላይ ገብቶ ማየት ይችላል፤ ከተጫወቱ በኋላ ማጭበርበር አይችሉም፤ እንደ ማስታወሻም ይሆናል፤ ወላጆችም ልጆቻቸውን youtube ላይ በማየት መገምገም ይችላሉ፤ ልጆችም ካደጉ በኋላ እንደማስታወሻ ሊጠቀሙበት ይችላሉ፤ ወዘተ ብዙ ጥቅም አለው።

- **ማስታወሻ፤** አንድ ተጫዋች አንድን ካርድ ለማስቀመጥ የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ቴብሉ በያዘው የመርፌ (pin) ብዛት ሲባዛ በሁለት ሴኮንድ ይሰጠዋል። ለምሳሌ ከላይ እንዳለው ስእል ቴብል ከሆነ እንደምታዩት የመርፌ ብዛቱ 6 ነው፤ ስለዚህ አንድን ካርድ ለማስቀመጥ 12 ሴኮንድ ይሰጠዋል ማለት ነው።

(መ) **ውርርድ**-ተመልካቾች የውርርድ ጨዋታ መጫወት ይችላሉ። ለምሳሌ 6 ተጫዋቾች ካሉና ደረጃ 0.1 መጫወት ፈለጉ እንበል። ደረጃ 0.1 ደግሞ 18 ካርዶች አሉት እንበልና ይሄን ጨዋታ ተጫውተው ለመጨረስ ደግሞ እያንዳንዳቸው ተጫዋቾች 3 ካርድ ይደርሳቸዋል። ከመጀመሪያው ወደ ኋላኛው ተጫዋቾች 1፣2፣3፣4፣5፣6 ተብለው ይሰየማሉ። ለምሳሌ ቁጥር-1 ተጫዋች የመጀመሪያውን ካርድ ስቦ አዛምዱን ሊሰራው ይችላል።

አዛምዱን ሲሰራው 1 ይባላል። ሁለተኛውን ካርድ ስቦ ደግሞ አዛምዱን ላይሰራው ይችላል፤ አዛምዱን ካልሰራው 0 ይባላል። ይህ ተጫዋች አሁንም ሶስተኛውን ካርድ ስቦ አዛምዱን ሊሰራው ይችላል፤ በዚህ ጊዜ 1 ይባላል። ስለዚህ በቅደም ተከተል ቁጥር-1 ተጫዋች 101 ሆኖ ጌሙን ተሸንፎ ይወጣል። እናም ከተመልካቾች ውስጥ ቁጥር-1 ተጫዋች 101 ነው ብሎ ከጓደኛው ጋር በገንዘብ የተወራረደ ውርርዱን ይበላል ማለት ነው። በተመሳሳይ ሰወች እንደዚህ እየተወራረዱ መጫወት ይችላሉ። ሁሉም ቀረፃ ስላለ ማፈር አይቻልም።

(ሠ) **ሽልማት**- በሽልማት መጫወት ካለሽልማት መጫወት የሚለየው ሽልማት ስላለው ነው። የሽልማቱ ገንዘብ የሚሰበሰበው ፈቃደኛ ከሆኑ የማህበረሰብ ክፍል ይሆናል ወይም ደግሞ እራሳቸው ተጫዋቾች ለሽልማት የሚችሉትን ሊያዋጡ ይችላሉ። በ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል ላይ ሁለት አይነት የሽልማት ሳጥኖች አሉ። እነሱም **ሽልማት ሳጥን ፩** እና **ሽልማት ሳጥን ፪** ተብለው ይጠራሉ። ተጫዋቾች ሽልማት የሚያስገኝ ወይም ሽልማት የማያስገኝ ጨዋታ ብለው መምረጥ ይችላሉ። ሽልማት የሚያስገኘው ጨዋታ ሽልማት ከማያስገኘው የሚለየው ነገር በሚከተሉት ነው።

1ኛ) ሽልማት የሚያስገኘው ጨዋታ ሁሉም ቢሆን አንድ ተጫዋች 8 ብር ለቴብል ይከፍላል። ሽልማት የማያስገኘው ግን ከ1 ብር ጀምሮ ሊሆን ይችላል። ማለትም ከላይ እንደገለፅነው እንደተጫዋቾቹ ብዛትና መጫወት እንደሚፈልጉት የካርድ አይነት ይወሰናል።

2ኛ) ሽልማት የሚያስገኘው ጨዋታ ሽልማት ከማያስገኘው የሚለየው ሽልማት የሚያስገኘው ጨዋታ ካርድ ሁሉም ብዛቱ የ 8 ብዜት ነው። ዝቅተኛው 8 ሆኖ $8*2=16$, $8*3=24$, $8*4=32$, ወዘተ እያለ ይቀጥላል። ሁለት አይነት ሽልማት አሉ። እነሱም አንደኛ ለሚወጣው የሚሸለመው የሽልማት አይነትና ሁሉም ተጫዋቾች የሚሸለሙት የሽልማት አይነት ነው። እነዚህን የሽልማት አይነቶች **ሽልማት ፩** እና **ሽልማት ፪** ብለን እንለያቸዋለን።

- **ሽልማት ፩**፥ ይህ የሽልማት አይነት አንደኛ ለሚወጣው ወይም ለሚወጡት የሚሸለም የሽልማት አይነት ነው። በአንድ ጨዋታ ውስጥ አንድ ሰው ወይም ከዛ በላይ ተጫዋቾች ሁሉንም የካርድ ጨዋታ ሊመልሱ ይችላሉ። ስለዚህ የሽልማት ሳጥን ፩ ውስጥ ያለውን ሽልማት ይካፈላሉ። አንድ ሰው ብቻውን ካሸነፈ የሽልማት ሳጥኑ ማለትም ሽልማት ሳጥን ፩ ውስጥ ያለውን ሽልማት ይወስዳል። ለምሳሌ እርስ በርስ የመሸላለም ጨዋታ በሚል (ሐ) ላይ የተገለፀውን ማየት እንችላለን።
- **ሽልማት ፪**፥ ይህ የሽልማት አይነት ከሽልማት ፩ የሚለየው ነገር ሁሉም ተጫዋቾች የሚሸለሙት ነው። ሁሉም ተጫዋቾች ተጫውተው ጨዋታውን ከጨረሱ በኋላ ከቁጥር 1 ተጫዋች እስከ መጨረሻው ቁጥር ተጫዋች ያለው ባንድ ላይ በቅደም ተከተል ሲፃፍ ትርጉም ያለው የእንግሊዘኛ ቃል ከሰጠ ሽልማቱን ያሸንፋሉ ማለት ነው። ስለዚህ ሽልማቱን ካሸነፉ ሽልማት ሳጥን ፪ ያለውን ሽልማት በመውሰድ እኩል ይካፈላሉ። ለምሳሌ ሁለት ሰወች ሽልማት የሚያስገኘውን ጨዋታ መጫወት ቢፈልጉና ከዛ

በመቀጠል ደግሞ ባለ $8 \times 2 = 16$ ካርድ ብዛት ያለውን ጨዋታ መጫወት ቢፈልጉ ለቴብል 16 ብር ይከፍሉና ጨዋታውን ይጀምራሉ።

ለምሳሌ ተጫዋች ቁጥር 1 ጨዋታውን ከጨረሰ በኋላ $01101110 = m$ ቢያገኝና ተጫዋች ቁጥር 2 ደግሞ $01100101 = e$ ሽልማቱን ያሸንፋሉ። ምክኒያቱም የሁለቱ ከቁጥር 1 ወደ ቁጥር 2 ሲነበብ $m \leq e$ ይሆናል። ስለዚህ ሽልማት ሳጥን ጄ ውስጥ ያለውን ሽልማት በመውሰድ እኩል ይካፈላሉ። ሁለቱም ተጫዋቾች ግን ሽልማት ሳጥን ጄ ውስጥ ያለውን ሽልማት መውሰድ አይችሉም ምክኒያቱም ሁለቱም ሙሉ ጨዋታው አላሸነፉም ለማሸነፍ 11111111 ማግኘት አለባቸው።

● **ማስታወሻ፤** ተጫዋቾች ሽልማት ጄ ን አሸንፈው ለመውሰድ፤ የካርድ አዘገጃጀት የሚለው ክፍል ውስጥ ከተጠቀሰው ቀመር $\exists n = 8k + p$ ውስጥ “k” የተጫዋቾችን ብዛት ታመለክታለች ማለት ነው።

● **ማስታወሻ፤** ኮምፒውተር ከ a-z ያሉትን የኢንግሊዘኛ ፊደሎች በሚከተለው መልኩ ያውቃቸዋል፤ a = 01100001፣ b = 01100010፣ c = 01100011፣ d = 01100100፣ e = 01100101፣ f = 01100110፣ g = 01100111፣ h = 01101000፣ i = 01101001፣ j = 01101010፣ k = 01101011፣ l = 01101100፣ m = 01101101፣ n = 01101110፣ o = 01101111፣ p = 01110000፣ q = 01110001፣ r = 01110010፣ s = 01110011፣ t = 01110100፣ u = 01110101፣ v = 01110110፣ w = 01110111፣ x = 01111000፣ y = 01111001፣ z = 01111010።

(ረ) **ሃገር አቀፍ ሽልማት፡** ይህ በ 0 ወይም 1 ድርጅት የሚዘጋጅ የሽልማት አይነት ነው። 0 ወይም 1 ይሄን ሽልማት ለመሸለም የሚከተሉትን በቅደም ተከተል ያከናውናል።

1ኛ) በመጀመሪያ ደረጃ booklet ተዘጋጅቶና ታትሞ ይሸጠል። ስለዚህ ዋናው ካርድ ከመለቀቁ በፊት ሰወች ይሄን booklet እያነበቡ ይቆያሉ ማለት ነው።

2ኛ) ከላይኛው ሲቀጥል ዋናውን ካርድ በመልቀቅ 0 ወይም 1 ድርጅት ሁሉም አካባቢ ላይ በእኩል ሰዓት ጨዋታው እንዲጀመር ያደርጋል።

● **ማስታወሻ፤** ለእያንዳንዱ የካርድ አይነት በየደረጃቸው የሽልማት መጠንና አይነት ይዘጋጃል። እንደኛው የሽልማት አይነት በሃገር አቀፍ ደረጃ ካርዱ እንደተለቀቀ ወዲያውኑ ጨዋታውን ተጫውቶ ላሸነፈ ሰው የሚሰጥ የሽልማት አይነት ነው። ልክ ሽልማት ሳጥን ጄ ላይ እንዳለው ሆኖ ነገር ግን በዚህ ጊዜ ገንዘቡ ላሸናፊው በባንክ ነው የሚላክለት። በሃገር አቀፍ ደረጃ ይህ ሽልማት ላንድ ሰው ብቻ ስለሚሸለም አሸናፊውን ለመለየት ወዲያውኑ አጫዋጩ የአሸናፊውን ፎቶ፣ ቪዲዮ፣ ሰዓትና ቦታ አያይዞ ለ 0 ወይም 1 ድርጅት ይልካል። ከዚህ ሲቀጥል ሁሉም ቪዲዮዎች በ 0 ወይም 1 የ youtube እድራሻ ይለቀቃል። ይህ መሆኑ ለ 0 ወይም 1 ድርጅት ጥሩ ነው ምክኒያቱም youtube ብዙ ተመልካች ይኖረዋል። ከዚህ በኋላ 0 ወይም 1 ድርጅት ደግሞ ከሁሉም ቦታ የተላኩትን አውዳድሮ የተሻለ ሰዓት ያለውን ይሸልማል ማለት ነው። ሁለተኛው የሽልማት አይነት ደግሞ በቡድን ተጫውተው ላሸነፉ የሚሰጥ የሽልማት አይነት ነው። የዚህም ሽልማት አሸናፊ በሃገር አቀፍ ደረጃ እንደ ቡድን

ብቻ ሲሆን ማን እንዳሸነፈ የሚታወቀውም ከላይ እንደተጠቀሰው አንደኛው የሽልማት አይነት ነው።

፩.፩.፩ የተጨማሪ ጥቅም

0 ወይም 1 ን በመጫወት ምን ምን ጥቅም ያስገኛል የሚለውን ባጭሩ እንደሚከተለው እናስቀምጣለን

- (1) 0 ወይም 1 ትምህርታዊ ጌም ስለሆነ፣ 0 ወይም 1 ን መጫወት እራሥን በጌም እንደ ማዝናናት ነው፤
- (2) ከትምህርት ቤት በተጨማሪ ትምህርት እንደመማር ማለት ነው። ምክኒያቱም የተማሩትን እንዳይረሳ የማድረግ ትልቅ አቅም አለው፤ የቡድን ጨዋታ ስለሆነ ከጓደኛ ጋር እንዲወያዩ ያደርጋል፤ አዲስ ጓደኛ ማፈራረያ ዘዴም ነው፤
- (3) በእንደዚህ አይነት ቁማር የሚዝናና ካለ ያዝናናዋል። ቁማሩ እውቀት ስለሚጠይቅ 0 ወይም 1 ተጨውቶ ቁማር ማሸነፍ ትልቅ የውስጥ እርካታ ሊሰጥ ይችላል።
- (4) ከላይ እንደተገለፀው 0 ወይም 1 ን መጫወት ሽልማት ያስገኛል፤
- (5) የ 0 ወይም 1 ድርጅት ለአሸናፊ ተጨዋች ከሽልማት በተጨማሪ የተጨውተውን የትምህርት አይነትና ደረጃ ጠቅሶ ሰርትፍኬት ይሰጠዋል። ይህ ሰርትፍኬት ለተጨዋቹና ለ 0 ወይም 1 ድርጅት ትልቅ ጥቅም አለው። ለምሳሌ 0 ወይም 1 ድርጅት ለወደፊቱ ለሚያወጣቸው የስራ ማስታወቂያ እንደ አንድ መስፈርት ሊያዘው ይችላል።
- (6) ለ IELTS, GRE, TOEFL ፈተናዎችን ለመፈተን ዝግጅት ላይ ላለ ሰው በጣም ይጠቅማል። ምክኒያቱም የኢንግሊዘኛ ቃላቶችን እንዳይረሳ አድሮጎ በጌም መልክ እየተዘናኑ እንዲያውቋቸው ስለሚረዳ።

፩.፪ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2

0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 ከሞዴል-1 የሚለየው ጨዋታው በኳስ መሆኑ ነው። ሞዴል-1 ላይ የምንጠቀምበት ቴብል እዚህ ውስጥ እንጠቀመውም። ሞዴል-1 ን ለመጫወት የምንጠቀመው ቴብል ሞዴል-2 ውስጥ በእግር ኳስ ጎሎች ይተካል ካርዶች ደግሞ ኳሶች ላይ ይለጠፋሉ። ሞዴል-1 ን ማንኛውም ቦታ ላይ ስንጫወት ሞዴል-2 ን ግን የግር ኳስ ሜዳ ላይ እንጫወተዋለን። ሌሎች ነገሮች ተመሳሳይ ናቸው። ለምሳሌ አሸላለም ስነስርዓትና የካርድ አዘገጃጀቶች ሁሉ አንድ አይነት ናቸው።

፩.፪.፩ አጠቃላይ

- (1) **በሁለት ቡድን በቅጣት ምት መጫወት** - ሁለት ቡድን ይኖራል። ቡድን ሀ እና ቡድን ለ። ሁለቱም ቡድን በቁጥራቸው ቅደም ተከተል ይሰለፋሉ። ለምሳሌ ቡድን ሀ እምስት

ተጫዋቾች አሉት እንበል። ተጫዋች ቁጥር 1፣ ተጫዋች ቁጥር 2፣ ተጫዋች ቁጥር 3፣ ተጫዋች ቁጥር 4፣ ተጫዋች ቁጥር 5 ሆነው ይሰለፋሉ። ቡድን ለ ደግሞ እንደ ቡድን ሀ ሁሉ በቁጥራቸው ቅደም ተከተል ይሰለፋሉ። በተጨማሪም የሁለቱም ቡድን አምስት አምስት በር ጠባቂ ይኖራቸዋል። ከቡድን ሀ እና ከቡድን ለ ራትለፊት ሁለት ቅርጫቶች ይኖራሉ። እያንዳንዱ ቅርጫት ውስጥ 40 ኳሶች ይኖራሉ። እያንዳንዱ ኳስ ላይ ካርዶች ይለጠፋሉ። ሁለቱም ቅርጫት ውስጥ ያሉት ኳሶች ተመሳሳይ ናቸው ማለትም በብዛትና በተለጠፈባቸው ካርድ ይመሳሰላሉ። አጫዋቹ ከቡድን ለ ያሉትን አምስቱን በር ጠባቂዎች ይጠራቸውና ወደ ተዘጋጅው አምስት በር ወደፈለጉት መርጠው እንዲሄዱ ያዛቸዋል። በእያንዳንዱ በሮች በላይ ላይ አንዳንድ ካርዶች በትላልቁ ተፅፈው ይቀመጣሉ። ከዚህ በመቀጠል አጫዋቹ መጀመሪያ ከቡድን ሀ ተጫዋች ቁጥር 1 ን ይጠራውና ከቅርጫቱ ውስጥ ካሉት 40 ኳሶች አንድ ኳስ እንዲያነሳ ይፈቅድለታል። ይህ ተጫዋች ያነሳውን ኳስ ከነተለጠፈው ካርድ ላጫዋቹ ያሳየዋል። ከዚህ በመቀጠል ይህ ተጫዋች ወደ ሚፈልገው በር ይሄድና ረጎሪ ይመታል። የመታው ረጎሪ በረኛውን አልፎ ከገባና ያስገባት ኳስ ከበሩ በላይ ላይ ተፅፎ ከተቀመጠው ካርድ ጋር በትርጉም ከተመሳሰለ አጫዋቹ 1 ይላል ካልተመሳሰለ 0 ይላል። ኳሷን ካላስገባ ግን ” - ” ምልክት ይፃፋል ማለት ነው። ይች ኳስ ተመልሳ ወደ ቅርጫቶቹ አትቀመጥም። አሁን ተጫዋች ቁጥር 1 በድጋሚ ዙር እንዲደርሰው ከተጫዋች ቁጥር 5 በኋላ ይሰለፋል። ከዚህ በመቀጠል አጫዋቹ ቡድን ሀ ላይ እንዳደረገው ቡድን ለ ላይ ይደግማል ማለት ነው። በዚህ ጊዜ የቡድን ለ በረኛዎች በሩን ለቡድን ሀ በረኛዎች ይለቃሉ። አጫዋቹ በዚህ አይነት ሁኔታ መጀመሪያ ከቡድን ሀ ቀጥሎ ደግሞ ከቡድን ለ እያለ አንዳንድ ተጫዋቾችን ቅጣት ምት እንዲመቱ ያደርጋል። ይሄም ከቅርጫቱ ያሉት ኳሶች እስኪያልቁ ድረስ ይከናወናል። በመጨረሻም ከሁለቱም ቡድን የተገኙትን ” - ” በ 0 ወይም በ 1 ለመመላት አጫዋቹ ለሁለቱም ቡድን አንድ ወይም ሁለት እድል በፈለጉት ተጫዋች ቅጣት ምት እንዲመታ ይፈቅድላቸዋል። ለምሳሌ ከቡድን ሀ የተመረጠው ተጫዋች በፈለገው ኳስ ቅጣት ምቱን መቶ 1 ካገኘ ቡድን ሀ ውስጥ ያሉት ሰረዞች በ 1 ይሞላሉ ማለት ነው። 0 ካመጣ ደግሞ ሁሉም ” - ” በ 0 ይሞላሉ ማለት ነው። ይህ የተመረጠው ተጫዋች ቅጣት ምቱን መቶ ” - ” ካመጣ አሁንም አጫዋቹ በድጋሚ ሌላ እድል ይሰጣቸዋል። ይህ ለቡድን ለ ም ይሰራል ማለት ነው። መጨረሻም አሸናፊው ቡድን ከሁለቱ አይነት ሽልማቶች ውስጥ አንዱን ይወስዳል። ሽልማት 1 እና ሽልማት 2 አሉ። ሁለቱም ቡድን እኩል አሸናፊ ከሆኑ ሽልማቱን እኩል ይካፈላሉ ማለት ነው። የሚከተለውን Figure 3 (ምስል 3) ይመልከቱ።



Figure 3: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 መጫወቻ ሚዳ

- (2) **በአንድ ቡድን በቅጣት ምት መጫወት** - በአንድ ቡድን ብቻ የሚከናወን ጨዋታ በሁለት ቡድን መካከል ካለው የሚለየው። አጫዋቹ የራሱን በረኛወች ያዘጋጅና እንዲሁም ቡድኑን ብቻ በቅደም ተከተላቸው ይሰለፉና ከቅርጫቱ ያሉት ኋሶች እስኪያልቁ ድረስ እየተመላለሱ ኋሶችን እያነሱ ኋሶችን ወደ ፈለጉት በር ለማስገባት ይሞክራሉ። ኋሱን ወደፈለጉት በር ካስገቡና ኋሷ ላይ የተለጠፈው ካርድ ከበሩ በላይ ካለው ካርድ ጋር ተመሳሳይ ትርጉም ካለው አጫዋቹ 1 ይላል፤ ተመሳሳይ ካልሆነ ደግሞ 0 ይላል። ኋሷን ካላስገባት ግን ”-” ይፃፍለታል። ይህ ሁኔታ ለሁሉም ተጫዋቾች ይደገማል ከቅርጫቱ ያሉት ኋሶች እስኪያልቁ ድረስ። አንድ ቡድን ብቻውን በሚጫወትበት ጊዜ ከቅርጫቱ የሚቀመጡት ኋሶች ብዛት ሁለት ቡድኑ ሆነው ከሚጫወቱት ኋላ ብዛት በአንድ እጥፍ ያንሳል። የሚከተለውን Figure 4 (ምስል 4) ይመልከቱ።



Figure 4: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 መጫወቻ ሚዳ

- (3) **በሁለት ቡድን በቅጣት ምት መጫወት** - ሌላኛው ጨዋታ ደግሞ ቡድን ህ እና ቡድን ለ እያንዳንዳቸው ብዛታቸው ከፊት ለፊታቸው ቅርጫት ውስጥ ካለው የኋላ ብዛት ጋር ይመሳሰላል። ለምሳሌ ቡድን ህ 40 ተጫዋቾች እና ቡድን ለ ደግሞ 40 ተጫዋቾችን ያሰልፋሉ። ቡድን ህ ፊት ለፊት ያለው ቅርጫት 40 ኋላ ስኬት አሉት። ቡድን ለ ደግሞ ከፊት ለፊት ያለው ቅርጫት ያለው 40 ኋላ ስኬት አሉት። በዚህ ጊዜ ቡድን ህ ተጫዋች ቁጥር 1-1st digit, ተጫዋች ቁጥር 1-2nd digit, ተጫዋች ቁጥር 1-3rd digit, ተጫዋች ቁጥር 1-4th digit, ተጫዋች ቁጥር 1-5th digit, ተጫዋች ቁጥር 1-6th digit, ተጫዋች ቁጥር 1-7th digit, ተጫዋች ቁጥር 1-8th digit, ተጫዋች ቁጥር 2-1st digit, ተጫዋች ቁጥር 2-2nd digit, ተጫዋች ቁጥር 2-3rd digit, ተጫዋች ቁጥር 2-4th digit, ተጫዋች ቁጥር 2-5th digit, ተጫዋች ቁጥር 2-6th digit, ተጫዋች ቁጥር 2-7th digit, ተጫዋች ቁጥር 2-8th digit, ተጫዋች ቁጥር 3-1st digit, ተጫዋች ቁጥር 3-2nd digit, ተጫዋች ቁጥር 3-3rd digit, ተጫዋች ቁጥር 3-4th digit, ተጫዋች ቁጥር 3-5th digit, ተጫዋች ቁጥር 3-6th digit, ተጫዋች ቁጥር 3-7th digit, ተጫዋች ቁጥር 3-8th digit, ተጫዋች ቁጥር 4-1st digit, ተጫዋች ቁጥር 4-2nd digit, ተጫዋች ቁጥር 4-3rd digit, ተጫዋች ቁጥር 4-4th digit, ተጫዋች ቁጥር 4-5th digit, ተጫዋች ቁጥር 4-6th digit, ተጫዋች ቁጥር 4-7th digit, ተጫዋች ቁጥር 4-8th digit, ተጫዋች ቁጥር 5-1st digit, ተጫዋች ቁጥር 5-2nd digit, ተጫዋች ቁጥር 5-3rd digit, ተጫዋች ቁጥር 5-4th digit, ተጫዋች ቁጥር 5-5th digit, ተጫዋች ቁጥር 5-6th digit, ተጫዋች ቁጥር 5-7th digit, ተጫዋች ቁጥር 5-8th digit ሆነው ይሰለፋሉ። ልክ እንደ ቡድን ህ ሁሉ ቡድን ለ ም በተመሳሳይ ይሰለፋሉ። እጫዋቹ ከቡድን ለ ያሉትን ስድስቱን በረኛወችን ወደ ሚፈልጉት በር ሂደው እንዲቆሙ ያደርጋል። ከዚህ ቀጥሎ እጫዋቹ ከቡድን ህ ያለውን የመጀመሪያውን ተጫዋች ቁጥር 1-1st digit ይጠራውና ከፊት ለፊቱ ካለው

ቅርጫት ውስጥ ካሉት 40 ክፍሎች አንድ ክፍል እንዲያነሳ ይፈቅድላታል። በመቀጠል ይህ ተጫዋች ያነሳውን ክፍል እስከተለጠፈበት ካርድ ድረስ ለአጫዋቹ ያሳያል። ከዚህ በመቀጠል ይህ ተጫዋች ወደ ሚፈልገው በር ይሄድና ሪጎሪ ይመታል። ይህ ተጫዋች ሪጎሪውን መቶ ክፍሉን ካስገባትና የመታት ክፍል ላይ የተለጠፈው ካርድ ትርጉም ከበሩ በላይ ላይ ካለው ካርድ ጋር ከተመሳሰለ አጫዋቹ 1 ይላል ካልተመሳሰለ 0 ይላል። ይህ ተጫዋች ክፍሉን ካላስገባት ግን አጫዋቹ ”-” ብሎ ይፅፋሉታል። ተጫዋች ቁጥር 1-1st digit አንድ ክፍል ሪጎሪ ከሞከረ በኋላ ሁለተኛ እንዲመታ ስለማይፈቀድለት ከመጨመሪያ ሜዳው እንዲወጣ ይደረጋል። ልክ ቡድን ሀ ላይ እንደተከናወነው ቡድን ለ ላይም በተመሳሳይ ይከናወናል። ሁለቱም ቅርጫት ውስጥ ያሉት ክፍሎች እስኪያልቁ ድረስ ጨዋታው ይከናወናል። በመጨረሻም ከቡድን ሀ ወይም ከቡድን ለ እንዳሸነፉት የሽልማት ላይነት ሽልማታቸውን ይወስዳሉ። ሁለቱም በተመሳሳይ ካሸነፉ ያሸነፉትን የሽልማት ላይነት እኩል ይካፈላሉ።

- (4) **በሁለት ቡድን በጨዋታ መጫወት** - ሌላኛው ጨዋታ ደግሞ ከላይ ያሉት የተጫዋቾች አሰላለፍ እንዳለ ሆኖ ነገር ግን በቅጣት ምት የነበረው በመሃል ሜዳ ጨዋታ ሲሆን። በቅጣት ምት ካለው የሚለየው ነገር እንደሚከተለው ነው። ልክ እንደተለመደው አይነት ኋሽ ጨዋታ (ለምሳሌ እግር ኳስ) ሁለቱም ቡድኖች መሃል ሜዳ ይገቡና እርስ በርስ ይገጥማሉ። መጀመሪያ ከቡድን ህ እና ከቡድን ለ ያሉት በረኛወች በየበራቸው ይሄዳሉ። በዚህ ምሳሌ ባጠቃላይ 12 በረኛና 12 በሮች ይኖራሉ ማለት ነው። እናም የሁለቱም ቡድን ተጫዋቾች ባጠቃላይ 10 ሆነው ይገባሉ። በረኛወቹን ስንጨምር ባጠቃላይ አንድ ሜዳ ላይ 22 ተጫዋቾች ይገባሉ ማለት ነው። ከዚህ ቀጥሎ ከቡድን ህ ቁጥር 1 ተጫዋች ከቡድን ህ ቅርጫት አንድ ኳስ ያነሳል። እናም በዚች ኳስ ሁለቱም ቡድኖች በተቃራኒ ቡድን ላይ ጎል ለማስቆጠር ይጫወታሉ ማለት ነው። በዚህ አይነት ጨዋታ ጊዜ ኳሷ እስክትገባ ድረስ ነው የሚጫወቱት። ማለትም ”-” የሚባል ነጥብ የለም። እንዳቸው በዚች ኳስ ”0” ወይም ”1” እስኪያመጡ ድረስ ይጫወታሉ። እንዲ ኳስ ስኮር ካስቆጠረች በኋላ ደግሞ ሌላ ኳስ ከቡድን ለ ከራሳቸው ቅርጫት በመጀመሪያ ቁጥር 1 ተጫዋች ያነሳል ማለት ነው። እንደዚህ እያለ ሁለቱም ቅርጫቶች ውስጥ ያሉት ኳሶች እስኪያልቁ ድረስ ጨዋታው ይከናወናል ማለት ነው። በመጨረሻም ባገኙት ነጥብ መሰረት ከሁለቱ ቡድን አንዱ አሸናፊ ይሆናል ወይም ደግሞ ሁለቱም እኩል አሸናፊ ሆነው ሽልማቱን ይካፈላሉ ማለት ነው። የሚከተለውን Figure 5 (ምስል 5) ይመልከቱ።



Figure 5: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 መጫወቻ ሜዳ

ማስታወሻ-0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 ላይ በእግር ኳስ መልክ የሆነው በሌሎች የኳስ ጨዋታ አይነቶች ሊተካ ይችላል። ለምሳሌ ሁሉም ነገር አንድ አይነት ሆኖ ሜዳውና ጨዋታው የቅርጫት ኳስን ሊይዝ ይችላል። የሚከተለውን Figure 6 (ምስል 6) ይመልከቱ።

፩.፫ የገበያው ፍሰት

የዚህ ገበያ መድራት ወይም ፍሰት በሚከተሉት ምክኒያቶች ይቀጥላል ተብሎ ይታመናል

1. የጨዋታውን ተወዳጅነት በማህበረሰቡ ውስጥ እንዲሰርፅ በማድረግ።

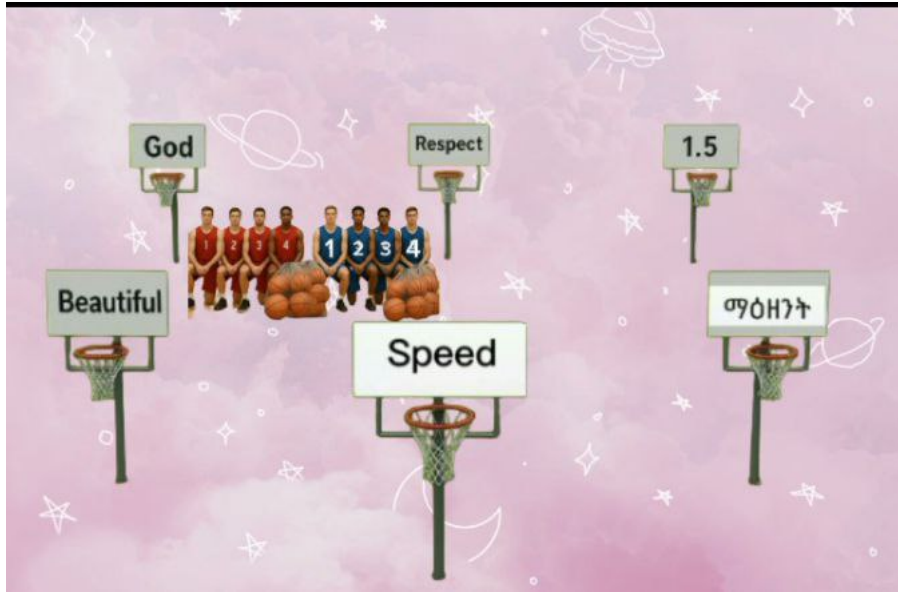


Figure 6: የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል-2 መጫወቻ ሚዳ

2. የሚያጓጓዝና እጅግካሪ ለማድረግ ከደረጃ 0.1 ወደ ደረጃ 0.2 ስትሄድ የካርዱ ቁጥር እየጨመረና እየከበደ እንዲሄድ በማድረግ።
3. እውቀታቸውን በመተማመን ይሄን ጨዋታ ተጫውተው ብዙ ገንዘብ ማግኘት የሚፈልጉ አካላት ብዙ ይሆናሉ ተብሎ ይታመናል።

፩.፩ የገንዘብ ወጭ

- ወጭ ለማውጣት የሚያስፈልጉን ብረት ወይም እንጨት፣ የወረቀት ካርዶችን ማሳተም፣ ቤት ኪራይ፣ ሰራተኛ መቅጠር፣ እና ማስታወቂያ መስራት ነው። ዋጋውም እንደገበያው ተቀያያሪ ነው የሚሆነው።

፩.፭ የ 0 ወይም 1 የገንዘብ ምንጭ

የሚከተሉት ጥቂቶቹ የ 0 ወይም 1 የገንዘብ ምንጭ ናቸው።

- (1) ከአባላቶች የሚሰበሰብ፣
- (2) ከ youtube እና ሌሎች Social media የሚሰበሰብ፣
- (3) ከተለያዩ በጎ አድራጎት ድርጅቶችና ግለሰቦች የሚሰበሰብ፣
- (4) ከአጫዋቾች የሚሰበሰብ፣
- (5) ከተለያዩ የባንክና ሌሎች ብድር አገልግሎት ድርጅቶች የሚሰበሰብ፣
- (6) ከ Booklet ሽያጭ የሚሰበሰብ፣

(7) ከ Card ሽያጭ የሚሰበሰቡ፤

(8) ከ “0 ወይም 1” ሃሳብ ሽያጭ የሚሰበሰቡ። ለምሳሌ ለተለያዩ የቴሌቪዥን ዝግጅት ሊሆን ይችላል ወይም ለሌላ ጉዳይ።

፬.፮ ቁልፍ የንግድ አጋሮች

- የዚህ ንግድ ቁልፍ የሆኑ አጋሮቻችን ትምህርት ቤቶችና ዩኒቨርሲቲዎች እንዲሆኑ መስራት። ይሄን ለማድረግ መምህራንን በብዛት እክሲዮኑ ጋር እንዲቀላቀሉ ማድረግ። ስለዚህ መምህራን የተማሪዎቻቸውን እውቀት ለማዳበርና ገበያቸውን ለማድራት ሲሉ ተማሪዎቻቸውን ይሄን ጌም እንዲጫወቱና እንዲያነቡ ያበረታታሉ።

፬.፯ የገበያውን አቅም ማስፋፊያ ስልቶች

የገበያውን አቅም ለማስፋፋት በሚከተሉት ነገሮች ላይ ማተኮር አስፈላጊ ነው።

- (ሀ) **የሱቅ ቦታ**- ገበያውን የደራ ለማድረግ ትምህርት ቤቶች እና ዩኒቨርሲቲዎች ያሉበት አካባቢ በብዛት ቢኖር ተመራጭ ነው።
- (ለ) **የአንድ ጨዋታ ዋጋ**-የአንድን ጨዋታ ዋጋ በቅናሽ ማድረግ ለምሳሌ ለአንድ ካርድ 1 ብር ማድረግ።
- (ሐ) **ማስታወቂያ**-በድርጅቱ ስም youtube እና የመሳሰሉትን በመክፈት የተለያዩ ማራኪ የሆኑ ቪዲዮችን እና ፅህፈቶችን ማሰራጨት።
- (መ) **የገበያው ስፋትና አስተዳደር**-ይህ እክሲዮን ማህበር ሃገር አቀፍ ሲሆን የራሱ ቦርድና ፕሬዝዳንት ያለው አለማቀፋዊ ጥራቱን የጠበቀ ሆኖ የሚመሰረትና የሚተዳደር ነው የሚሆነው። ስለዚህ ቢያንስ አንዳንድ ባለሀብቶችን ጨምሮ በሁሉም የኢትዮጵያ ክፍሎች ከkg-ዩኒቨርሲቲ ድረስ ያሉት መምህራንም ብዛት ብዙ ስለሆነ በዚህ ልክ ይህ እክሲዮን ማህበር የመስፋፋት አቅም አለው ማለት ነው።

፬.፰ የ 0 ወይም 1 ጆርናሎች (0 or 1 Journal of Cards)

ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ያሉ ካርዶችን የሚያዘጋጅና የሚያትም ነው። ስለዚህ ማንኛውም የማህበረሰብ ክፍል ከዚህ ጆርናል በመግባት የሚፈልውን የካርድ አይነት በማውረድ ለ 0 ወይም 1 ጨዋታ መዘጋጀት ይችላል ማለት ነው። ይህ ጆርናል አለም አቀፍ ጥራቱን የጠበቀ ነው የሚሆነው። አንድ ጆርናል ማሟላት የሚጠበቅበትን ነገር ሁሉ ያሟላ ነው የሚሆነው። ለምሳሌ የራሱ website ያለውና በዚህ website ውስጥ መሟላት ያለባቸውን፣ ለምሳሌ፣ editorial board, aim and scope, author guidelines, etc የያዘ ነው የሚሆነው። የሚከተሉት ጆርናሎች የ 0 ወይም 1 ጆርናሎች ይሆናሉ።

- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 0- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ከ KG እስከ University ድረስ ያሉትን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 1- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 1ኛ ክፍል ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 2- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 2ኛ ክፍል ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 3- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 3ኛ ክፍል ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 4- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 4ኛ ክፍል ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- ...
- ...
- ...
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge 12- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 12ኛ ክፍል ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge Degree- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ degree ደረጃ ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge Master- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ Master ደረጃ ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for General Knowledge PhD- ይህ ጆርናል በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ PhD ደረጃ ብቻ ያሉትን የትምህርት አይነቶች የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English 0- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ከ KG እስከ University ድረስ ያሉትን የሚዳስስ ነው።

- 0 or 1 Journal of Cards for English 1- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 1ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English 2- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 2ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English 3- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 3ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English 4- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 4ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።

...

...

...

- 0 or 1 Journal of Cards for English 12- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 12ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English Degree- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ degree ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English Master- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ Master ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for English PhD- ይህ ጆርናል በEnglish የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ PhD ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 0- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ከ KG እስከ University ድረስ ያሉትን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 1- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 1ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 2- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 2ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 3- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 3ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።

- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 4- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 4ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።

...

...

...

- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics 12- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን 12ኛ ክፍል ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics Degree- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ degree ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics Master- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ Master ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።
- 0 or 1 Journal of Cards for Mathematics PhD- ይህ ጆርናል በMathematics የትምህርት ዘርፍ ነገር ግን በ PhD ደረጃ ብቻ ያለውን የሚዳስስ ነው።

...

...

...

- ወዘተ እያለ ለሌሎች የትምህርት አይነቶችም ይቀጥላል።

፩ ሽያጭ

፩.፩ የሽያጭ መንገዶች

የሚከተሉትን መንገዶች በመከተል የገበያውን ሽያጭ እናደራለን፣ እናሰፋለን፣ እናስተላልፋለን።

1. **ሱቅ**-በተመረጡ ቦታወች ሱቅ በመክፈት።ሱቅ መከራየት የማይችል ማጫወቻውን ይዞ በመዞር፣ **ማስታወሻ**፤ እንደ አጫዋች ሱቅ ለመከራየት አቅሙ የማይፈቅድ ከሆነ ሱቅ መከራየት ሳያስፈልገው የ 0 ወይም 1 ማጫወቻ ቴብል ቀላልና ለአያያዝ ምቹ ስለሆነ ማለትም መሽከርከሪያ ጎማ ስላለው በቀላሉ በአስፓልት ዳር ወይም ውስጥ ለውስጥ ባሉ መንደሮች እየገባ ማጫወት ይችላል።
2. **ዩቱብ**-ማንኛውንም አገልግሎታችን በዩቱብ እናስተዋውቃለን። ተጨማሪ ትምርታዊ ዜናወችንና ዝግጅቶችን እናስተላልፋለን።

3. **ቲክቶክ**-ማንኛውንም አገልግሎታችን በቲክቶክ እናስተዋውቃለን። ተጨማሪ ትምርታዊ ዜናወችንና ዝግጅቶችን እናስተላልፋለን።
4. **ፌስቡክ**-ማንኛውንም አገልግሎታችን ፌስቡክ እናስተዋውቃለን። ተጨማሪ ትምርታዊ ዜናወችንና ዝግጅቶችን እናስተላልፋለን።
5. **ኢንስታግራም**-ማንኛውንም አገልግሎታችን በኢንስታግራም እናስተዋውቃለን። ተጨማሪ ትምርታዊ ዜናወችንና ዝግጅቶችን እናስተላልፋለን።
6. **ዋትሳፕ**-ማንኛውንም አገልግሎታችን በዋትሳፕ እናስተዋውቃለን። ተጨማሪ ትምርታዊ ዜናወችንና ዝግጅቶችን እናስተላልፋለን።
7. ወዘተ።

፩.፪ የሽያጭ ትንበያ

- የገበያውን ትርፍና ኪሳራ ለማወቅ አመታዊ በጀት ከመመደቡ አስቀድሞ የሚቀጥለው አመታዊ ሽያጭ ትንበያ መሰራት አለበት። የሽያጭ ትንበያ መስራት ጠቃሚ ነው።

፩ አባላቶች

1. ማንኛውም የገንዘብ አቅጣጫ የሚፈቅድለት ሁሉ አባል መሆን ይችላል።
2. ማንኛውም መምህር ግን የዚህ አክሲዮን አባል እንዲሆን ጠንክሮ መስራት አስፈላጊ ነው። ምክኒያቱም ትምህርታዊ ስለሆነ ከመምህራን የስራ መስክ ጋር አብሮ ይሄዳል። አባል በመሆናቸውም መምህራን የተለየ የስራ እድል ያገኛሉ።

፩.፭ ቁልፍ የሚባሉ አባላቶች

1. መምህራን፣
2. የቦርድ አባላት፣
3. የገንዘብ ክፍል ሰራተኞች፣
4. ማናጀሮች።

፩.፮ የቁልፍ አባሎች ስራ ዘርፋና የስራ ልምድ

- የነዚህ አባላቶች ስራ ዘርፍና የስራ ልምድ በሂደት የሚገመገምና እየተስተካከለ የሚሄድ ነው።

፯ የገንዘብ ስርጭት

፯.፩ የገንዘብ መዋጮ መጠን

- ማንኛውም አባል የሚፈልገውን ያህል ማስቀመጥ ይችላል። ትርፉ ደግሞ በአስቀመጠው ልክ ይሆናል ማለት ነው።

፯.፪ ገበያውን ለመጀመር የሚያስፈልገው የገንዘብ መጠን

- ገበያውን በ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል መጀመር ይቻላል። 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል ደግሞ በአንስተኛ ወጭ የሚሰራ ሞዴል ነው። ለማንኛውም ገበያው በትንሹ ተጀምሮ ቀስ እያለ የሚያድግ ነው።

፯.፫ የገንዘብ አጠቃቀም

- ማንኛውም የድርጅቱ ገንዘብ ለገበያው ማስፋፋይ ይውላል ከዚህ በተጨማሪም ለአክሲዮን ባለቤቶች በፈለጉት ጊዜ ይከፋፈላል።

፯.፬ ትርፍና ኪሳራ ስሌቶች

ለምሳሌ ይህ አክሲዮን ማህበር ጥር 1/2017 ዓ.ም ጀመረ ብንልና

- ከአባላቶች የተሰበሰበ=ጠቅላላ1/2017፤
- ከብድር የተሰበሰበ=ጠቅላላ2/2017 (ወለዱን ሳይጨምር)፤
- ከርዳታ ድርጅቶች (ወይም ደግሞ ከግለሰቦች hyoutube subscription እና ከመሳሰሉት ድረ ገጾች) የተሰበሰበ=ጠቅላላ3/2017
- የጥር 1/2017 ዓ.ም በጀት መክፈቻ=ጠቅላላ1/2017 + ጠቅላላ2/2017 + ጠቅላላ3/2017፤
- ብድር ተከፍሎ ኪሳራ (ወይም ትርፍ)=የጥር 1/2017 ዓ.ም በጀት መዝጊያ - (ብድር ከነወለዱ + የጥር 1/2017 ዓ.ም በጀት መክፈቻ)፤
- አንድ አባል አመታዊ ገቢውን ከነትርፍ ለማወቅ የሚከተለውን ቀመር ይጠቀማል፤

$$\begin{aligned} & \text{የአንድ አባል አመታዊ ገቢ ከነትርፍ (ከነወለዱ)} \\ &= (\text{የአባሉ የጥር 1/2017 ዓ.ም መዋጮ}) \times \left(\frac{\text{ብድር ተከፍሎ ኪሳራ (ወይም ትርፍ)}}{\text{የጥር 1/2017 ዓ.ም በጀት መክፈቻ}} \right) \end{aligned}$$

፩.፭ የሰራተኛ ቅጥር መስፈርትና ደመወዝ

1. ለአንድ ቴብል ሁለት ሰራተኛ ይቀጠራል። አንዱ አጫዋች ሲሆን ሁለተኛው ደረሰኝ ቆራጭ ነው። የቅጥር መስፈርት በማንኛውም የትምህርት ዘርፍ ድግሪ ያለውና በመርፌ ቁጥር 6 በጠቅላላ እውቀት ከደረጃ 0.2 እስከ ደረጃ 0.5 ማለትም ከ General Knowledge 0.2 (GK0.2) እስከ General Knowledge 0.5 (GK0.5) ተጨውቶ ያሸነፈ (ወይም ሰርትፍኬት ያለው) ለአጫዋች ሲሆን ለደረሰኝ ቆራጭ ደግሞ 12ተኛ ክፍል ያጠናቀቀ ይሆናል።
2. ደመወዝን በተመለከተ ሁለቱ አጫዋቾች በወር ከሰሩት ገንዘብ 40% ያገኛሉ። ከዚህ ውስጥ 25% ለአጫዋቹ ሲሆን 15% ደግሞ ለደረሰኝ ቆራጭ ይደርስዋል። የቀረው 60% ደግሞ ለ 0 ወይም 1 ድርጅት ገቢ ይሆናል። ከዚህ ውስጥ ድርጅቱ ለመንግስት ታክስ ይከፍላል ቀረውን ደግሞ ለካርድ ማዘጋጃና ሌሎች ወጭ ይውላል።
3. ማንኛውም አጫዋች የ 0 ወይም 1 መጨወቻ ቴብሉን በራሱ ወጭ ይሸፍናል። ደረሰኝ ቆራጭ ምንም እይነት ወጭ አያወጣም። ስለዚህ ቴብሉ የአጫዋቹ ይሆናል።
4. ካርድና የካርዱን መልስ የያዘ መፅሃፍ የሚያዘጋጁ ባለሞያወች ይቀጠራሉ። የሚከፈላቸው ግን በሚያዘጋጁት የካርድና መፅሃፍ መጠን ይሆናል። ክፍያቸውም የሚፈፀመው ከቀረው ከ 60% ቱ ነው። እነዚህ ባለሞያወች ድግሪና ከዛ በላይ ያላቸው ሲሆኑ ነገር ግን በመምህርነት ሁለትና ከዚያ በላይ የስራ ልምድ ያላቸው መሆን አለበት።

ማስታወሻ፤ አጫዋቹና ካርድ ቆራጭ የሚሰሩት ስራ 0 ወይም 1 ን ማጫወት ብቻ ሳይሆን ማንኛውንም የ 0 ወይም 1 አገልግሎቶችን ይሰራሉ። ማለትም የወር ገቢያቸው ከማጫወት ብቻ ሳይሆን ከሌሎች የ 0 ወይም 1 ምርቶች ሽያጭም ጭምር ነው። ይሄም ከላይ እንደተገለፀው ከአገልግሎታቸው ውስጥ 40% ያክል ያገኛሉ፤ 25% ለአጫዋቹ ሲሆን 15% ደግሞ ለደረሰኝ ቆራጭ ይሆናል። ለምሳሌ የ 0 ወይም 1 ን መፅሃፍት አጫዋቹ ማንኛውም የ 0 ወይም 1 የታተመበት ፋብሪካ ወይም ደግሞ የ 0 ወይም 1 ምርት ማስቀመጫ ቦታ ይሄድና የ 0 ወይም 1 ን የአጫዋችነትን መታወቂያ ካርድ በማሳየት ብቻ መፅሃፍቱን ፈርሞ በነፃ ይረከባል። ይሄን መፅሃፍት ከደረሰኝ ቆራጭ ጋር በመሆን የሸጡትን ያክል በየቀኑ ወደ 0 ወይም 1 ባንክ ደብተር ያስገባሉ። ገቢያቸውም ከሸጡት ውስጥ ከወር 40% ይሆናል ማለት ነው። 25% ለአጫዋች ሲሆን 15% ደግሞ ለካርድ ቆራጭ ይሆናል። ደረሰኙ ላይ ግን የምን ሽያጭ እንደሆነ መገለፅ ይኖርበታል። ምክኒያቱም ደመወዝ ለመክፈል እዲት መደረግ ስላለበት ለእዲተሩ ይሄን መረጃ ማቅረብ አስፈላጊ ነው።

፩.፮ የአጫዋቾች እና የደረሰኝ ቆራጮች ጥቅም

የአጫዋቾችን ጥቅም አጫውተው ከሚያገኙት ደመወዛቸው በተጨማሪ የሚከተሉትን በጥቂቱ እንዘረዝራለን።

- (1) አባል መሆን። ምክኒያቱም አጫዋች ለመሆን በመጀመሪያ የ 0 ወይም 1 ድርጅት አባል መሆን ስላለባቸው ነው።
- (2) ካርዶች ከመላካቸው በፊት የ 0 ወይም 1 መጫወቻ ካርድ መልሶችን የያዙ መፅሃፎችን በነፃ ያገኛሉ። መፅሃፎች በ soft copy ወይም hard copy ወይም ደግሞ ሁለቱንም ሊሆኑ ይችላሉ።
- (3) ካርዶችን ከ 0 ወይም 1 ድርጅት በነፃ ያገኛሉ።
- (4) አባል በመሆናቸው ከ youtube እና ሌሎች የ 0 ወይም 1 ሶሻል ሚዲያዎች የሚሰበሰበውን እንደድርሻቸው ይካፈላሉ እንዲሁም ደግሞ ከተለያዩ በጎ አድራጎት ድርጅቶችና ግለሰቦች የሚለገሱ ገንዘቦችን እንደድርሻቸው ይካፈላሉ።
- (5) በ 0 ወይም 1 ድርጅት አዳዲስ የስራ አይነቶች ሲወጡ ከአባልነታቸው በተጨማሪ አጫዋች በመሆናቸው እንደ እንድ መስፈርት ይያዝላቸዋል።
- (6) 0 ወይም 1 ድርጅት በሚያዘጋጁባቸው እንዳንድ ዝግጅቶች ልዩ ቦታ ይሰጣቸዋል። ይሄን ዝግጅትም ለማዘጋጀት እንዳንድ የስራ ድርሻ ይሰጣቸዋል። ለምሳሌ እንደ seminar, conference, ለመታወቂያ በጀት መክፈቻና መዝናኛ ወዘተ
- (7) የውጭና ሃገር ውስጥ ትምህርት እድሎችን እንዲያገኙ ማመቻቸት፤ recommendation letter ከመፃፍ ጀምሮ እስከ advisor የሚሆን ሰው መፈለግ ድረስ። ከዚህ በተጨማሪም 0 ወይም 1 ማድረግ የሚችለውን አቅም እያየ ከዚህ በላይም ሊረዳ ይችላል።
- (8) የ 0 ወይም 1 ድርጅት አጫዋቾችን GRE, TOEFL, IELTS, etc አይነት ፈተናዎችን ተጫዋቾች ተፈትነው እንዲያልፉ ያበቃቸዋል። ይሄን የሚያደርገው በነፃ ሲሆን ነገር ግን ውጭ ስኮላርሽፕ ካሸነፉ 0 ወይም 1 ድርጅትን እንዲረዱ የወረቀት ላይ ስምምነት ያስፈርማቸዋል። ከ ክፍል በተጨማሪ 0 ወይም 1 ለነዚህ ፈተናዎች የሚረዱ ኮርሶችን ቪዲዮ እያዘጋጀ በራሱ youtube channel ይለቃል።
- (9) ተጫዋቾች ሊያገኙ የሚችሉትን ጥቅም ሁሉ ያገኛሉ። እንዲያውም ከተጫዋቾች በተሻለ እውቀታቸውን እያዳበሩ ይሄዳሉ።

ማስታወሻ፦ ደረሰኝ ቆራጮችም ከአጫዋቾች ጋር እኩል አይነት ጥቅም አላቸው ከደመወዛቸው መለያየት በቀር። በተጨማሪም ከ 0 ወይም 1 ድርጅት የደረሰኝ ደብተሮችን ከነአስፈላጊ ቁሳቁሶቹ ጋር በነፃ ያገኛሉ።

፩.፯ የአጫዋቾችና የደረሰኝ ቆራጮች ግዴታዎች

የሚከተሉት ግዴታዎች በተናጠል ካልተገለፀ በቀር አጫዋቹንና ደረሰኝ ቆራጩን ይመለከታል።

- (1) 0 ወይም 1 ድርጅት ምን እንደሆነ ቢያንስ ለ 5 ሰዎች ቢበዛ ደግሞ ለ 10 ሰዎች ገለፃ ማድረግና ለነዚህ ሰዎች አስተዳዳሪ መሆን። ማለትም ከላይ ከ 0 ወይም 1 ድርጅት አዲስ ነገር ሲመጣ ይሄን ነገር በስሩ አድርጎ ለሚያስተዳድራቸው ሰዎች ማሳወቅና ሌሎችም ነገሮች ካሉ በላይ ሆኖ ማስተዳደር። በሱ ስር ያሉትም እንደዚሁ በስራቸው ያሉትን ያስተዳድራሉ፤ ወዘተ እያለ ይቀጥላል።
- (2) 0 ወይም 1 በሚሰጠው መረጃ መሰረት አጫዋቹ 0 ወይም 1 ን የሚያጫውትበት ቴብል ማዘጋጀት። ይህ የአጫዋቹ ግዴታ ብቻ ነው ደረሰኝ ቆራጮን አይመለከትም።
- (3) ለእያንዳንዱ ለሚያጫውቱት ጨዋታ ደረሰኝ መቁረጥ።
- (4) እያንዳንዱን ጨዋታ ሲያጫውቱ ተንቀሳቃሽ ምስል መቅረፅ።
- (5) የሽልማት ጨዋታ ተጫውተው ላሸነፉ ተጫዋቾች የሚገባቸውን ሽልማት መስጠት።
- (6) ስነስርዓትና ትህትናን ለተጫዋቾች ማሳየት።
- (7) ሀገር አቀፍ ሽልማት በሚያስገኘው ጨዋታ ላይ ማጫወት እንጂ ተጫውተው የሽልማት ገንዘብ ማግኘት አይችሉም። ይህ አጫዋቾችን ብቻ ነው የሚመለከተው ደረሰኝ ቆራጮችን አይመለከትም።
- (8) አንድ ከማህበረሰብ የተበረከተ ሽልማት ካለ ነገር ግን እስከ ቀኑ 10:30 ድረስ ሽልማቱን የሚያሸንፍ ከጠፋ የሽልማት ገንዘብ ልክ ተጫዋቾች እንደተጫወቱት ይሆንና የጨዋታ ገንዘብ ሆኖ በደረሰኝ ይመዘገብና ወደ ባንክ ይገባል።
- (9) ጨዋታውን እኔ ነኝ ትክክል ብሎ ለሚከራከር ተጫዋቾች በትግስት ለማስረዳት መሞከር። ከዚህ ውጭ ተጫዋቹ ያልተገባ ነገር የሚያሳይና ሊማታ ወይም ደግሞ ገንዘብ ለመቀማት የሚሞክር አይነት ከሆነ አቅራቢያው ወዳለ የ 0 ወይም 1 ደህንነት ወይም የመንግስት ፀጥታ አካል መደወል ከዛም የሚመጣው የደህንነት አካል ሊያስረዳው እንደሚችል ማማለል።
- (10) በየቀኑ የሰሩበትን ገንዘብ ወደ አቅራቢያቸው ወደ ሚገኝ ባንክ በመሄድ ወደ 0 ወይም 1 ድርጅት የባንክ ሂሳብ ደብተር ማስገባት።
- (11) የእያንዳንዱን ቀን ወደ ባንክ ያስገቡበትን ደረሰኝ ወረቀት ላይ አጫዋቾች እና ደረሰኝ ቆራጭ በማለት ስማቸውን በመፃፍ ከነፊርማቸው ወደ ሚመለከተው የ 0 ወይም 1 ድርጅት ቢሮ አድራሻ መላክ። የደረሰኝ ወረቀቱን ሲልኩ ደረሰኝ ወረቀቱ ላይ የፃፉትን ማለትም አጫዋችና ደረሰኝ ቆራጭ በሚለው ስር ስማቸውንና ያጫወቱበትን ቦታ ጠቅሰው ያለፊርማ ከደረሰኙ ጋር አብረው መላክ (Attach) ማድረግ።
- (12) አንድ አጫዋች ከአንድ በላይ ቴብል ይዞ ማጫወት አይፈቀድለትም። ብዙ ተጫዋቾች ባንድ ላይ ሆነው አንድ ሰፊ ሱቅ ተከራይተው ማጫወት ይችላሉ። በተጨማሪም 0

ወይም 1 ለሱቅ ኪራይ አይከፍልም ወይም ደግሞ ሱቅ ኪራይ የሚከፈለው በአጫዋቹ ሲሆን ደረሰኝ ቆራጩን አይመለከትም። ልብ በሉ ለአንድ አጫዋቹ ሱቅ መከራየት ግዴታው አይደለም ምክንያቱም የ 0 ወይም 1 ማጫወቻ ቴብል ተሽከርካሪ ጎማ ያላት ተንቀሳቃሽና በክብደቷም ቀላል ስለሆነች ካርዶችን ብቻ በሻንጣ ይዞ ሰፈር ለሰፈር እየዞረ ማጫወት ቀላሉና ተመራጩ መንገድ ነው።

ቷ የገበያው እድገት ጉዞና የወደፊት ስራወች

- ኢትዮጵያ ውስጥ የጨዋታ (game) ቴክኖሎጂ አለ ማለት አይቻልም። ስለዚህ ይሄን ክፍተት መሙላት የወደፊት ስራችን ይሆናል።
- ሶፍትዌሞችን ወደ ሮቦት (ወይም ሃርድ) ጌሞች እየቀየርን ገበያ መፍጠር የወደፊት ስራችን መሆን አለበት።
- 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴልን በሌላ በተሻለ ቅርጽና ውበት ማምጣትና ገበያውን ማድራት ሌላኛው የወደፊት ስራችን ነው።
- ሌሎች ለማህበረሰቡ ይጠቅማሉ ብለን የምናምንባቸውን ሁሉ እየፈጠርን እንጨምራለን።

ቷ.፩ ቁልፍ የሆኑ የወደፊት ተጨማሪ ስራ አይነቶች

1. የ 0 ወይም 1 ጨዋታ ሞዴል ተመሳሳይ፤
2. በጊዜ ሂደት በባለሞያወች የሚፈጠሩ ሲኖሩ እዚህ ዝርዝር ውስጥ ይካተታሉ።

ቷ.፪ የወደፊት የእድገት ጉዞ ሰንሰለቶች (ተግዳሮቶች)

1. የደንበኞች እየበዛ መምጣትና ደንበኞችን በአገልግሎት አለማርካት፤
2. ገበያውን በሌላ ባለሀብት መቀማት፤
3. ገበያውን የሚያጣጥሉ አሉባልታ ወሬወች፤
4. ገበያውን ለማሳለጥ የብድር አገልግሎት ማጣት፤
5. አንዳንድ ባለሀብቶችን ወደዚህ አክሲዮን እንዲቀላቀሉ ለማሳመን የሚፈጅው ውጣውረድ፤
6. ለማስታወቂያ ስራ የሚሆኑ እቃወችንና ሰወችን አለማግኘት፤
7. ለገበያው ግባት የሚሆኑ ምርቶችን በቶሎ አለማግኘት፤
8. ወዘተ።

፳.፫ ለሚያጋጥሙ ተግዳሮቶች (ሰንሰለቶች) የመፍትሄ ሃሳቦች

1. ብዙ ተከታይ ያለው ሶሻል ሚዲያ ማዘጋጀት፤
2. ገበያውን የገንዘብ አቅም ባለው ባለሀብት ላለመቀማት የአባላቶችን ቁጥር ማብዛት ስለዚህ የገንዘብና የሚዲያ ሰራዊት በቀላሉ ማፍራት እንችላለን፤
3. ጥራቱን የጠበቀ ሰራተኛ መቅጠር፤
4. ጥራቱን የጠበቀ ሱቅ ቦታ መግዛት ወይም መከራየት፤
5. የአገልግሎት ክፍያዎችን የተጋነነ አለማድረግ፤
6. ማንኛውንም የአገልግሎት ክፍያዎች ሲፈፀሙ በደረሰኝ እንዲሆኑ ማድረግ፤
7. የገበያውን ህልውና የሚጠብቁ ብቃት ያላቸው የደህንነት ሰዎችን ማዘጋጀት፤
8. ወዘተ።

፱ ሊነሱ የሚችሉ አንዳንድ ጥያቄዎች

ማንኛውም ሰው የሚከተሉትን ጥያቄዎች ሊጠይቅ ይችላል። ለእያንዳንዱ ጥያቄ መልሱን እናቀርባለን።

- (1) ከነባሩ መፍትሄዎች ወይም አቀራረቦች ጋር ሲነጻጸር የፕሮጀክታችሁ በእውነት አዲስ የሆኑ ገጽታዎች ምንድን ናቸው?
ፕሮጀክታችን በብዙ አስፈላጊ መስኮች አዲስነትን ያሳያል። በመጀመሪያ፣ ለኢትዮጵያ አውድ ተስማሚ የሆነ፣ በደንብ የተዋቀረ የ0 ወይም 1 የጨዋታ ሞዴልን ያቀርባል፤ ይህም ትምህርትን፣ መዝናኛትን እና የንግድ እድልን በአንድ መድረክ ውስጥ ያጣመራል። ከነባሩ ጨዋታዎች በተለየ መልኩ፣ ፕሮጀክታችን ትምህርትን ማጠናከር፣ ክህሎት ማሳደግ እና የገቢ ማመንጨትን በአንድ ስርዓት ውስጥ ያካትታል። በሁለተኛ ደረጃ፣ ፕሮጀክቱ ዲጂታል (ሶፍትዌር) ጨዋታዎችን ከአካላዊ (ሃርድዌር/ሮቢክ) ጨዋታዎች ጋር በማጣመር የተለየ ስርዓት ይፈጥራል፤ ይህም ተደራሽነትን እና የገበያ መስፋፋትን ያጎዳል። ከሶፍት ጨዋታ ወደ ሃርድ ወይም ሮቢክ ጨዋታ መሸጋገር በአካባቢያዊ ገበያ ውስጥ ብዙም ያልተፈተነ ነው። በሶስተኛ ደረጃ፣ ፕሮጀክቱ በማህበረሰብ ላይ የተመሰረተ የተሳተፎ እና የባለቤትነት ሞዴል ይጠቀማል፤ ተጫዋቾች፣ አጫዋቾች እና አቅራቢዎች እንደ አባላት በመሆን እውቀትን፣ ጥቅሞችን እና ገቢን ይጋራሉ። ይህ የተሳተፎ መዋቅር ፕሮጀክቱን ከተለመዱ የንግድ ጨዋታ ሞዴሎች ይለያያል። በአራተኛ ደረጃ፣ ፕሮጀክቱ በሰው ኃይል እድገትና በማህበራዊ ተፅዕኖ ላይ ትኩረት ያደርጋል፤ በጨዋታ ጎን ለጎን የትምህርት ማገዶች፣ ስልጠናዎች፣ የአለም አቀፍ ፈተና

ዝግጅት እና የአካዳሚክ ድጋፍ ይሰጣል።

በመጨረሻ፣ ፕሮጀክታችን በመጠን ሊሰፋ፣ ሊሻሻል እና ለተለያዩ የትምህርት ደረጃዎች፣ ማህበራዊ ፍላጎቶች እና የገበያ ፍላጎቶች ሊቀናበር የሚችል ተስማሚ ንድፍ አለው።

- (2) ተወዳዳሪዎችን ምሳሌ በመስጠት፣ መፍትሄዎ ከእነርሱ ጋር እንዴት እንደሚበልጥ ያብራሩ።

ተወዳዳሪዎች የንግድ ዓላማ ያላቸው የትምህርት ጨዋታዎችን ያካትታሉ፣ እንደ BrainBox፣ Scrabble (Educational Edition) እና እንዲሁም ዲጂታል መድረኮች እንደ Kahoot! ወይም Quizlet። እነዚህ መሣሪያዎች ትምህርትን ለማበረታታት ቢረዱም፣ ብዙውን ጊዜ ዲጂታል መሣሪያዎችን፣ የኢንተርኔት ግንኙነትን ይፈልጋሉ ወይም ለከፍተኛ ገቢ ገበያዎች ብቻ የተነደፉ ስለሆኑ፣ በዝቅተኛ ሀብት ያላቸው አካባቢዎች ተደራሽነታቸው ይገደባል።

ከዚህ በተቃራኒ፣ ይህ የካርድ ጨዋታ ሙሉ በሙሉ ኦፍላይን ነው፣ ዋጋው ዝቅተኛ ነው እና ለፊት-ለፊት ጨዋታ በማህበረሰብ ወይም በት/ቤት አካባቢዎች እንዲጫወት የተነደፈ ነው። ኤሌክትሪክ ወይም ቴክኖሎጂ አያስፈልገውም፣ ስለዚህ ለገጠርና ለተጎዱ ማህበረሰቦች በጣም ተስማሚ ነው። ከግትር የሆኑ የቦርድ ጨዋታዎች በተለየ፣ ይህ ጨዋታ ተለዋዋጭ (modular) የካርድ ስብስቦችን ያካትታል፣ እነሱም ለአካባቢ ቋንቋዎች፣ ለተለያዩ ትምህርት ዘርፎች እና ለዕድሜ ቡድኖች በቀላሉ ሊስተካከሉ ይችላሉ።

ከሁሉም በላይ፣ ጨዋታው የቀጥታ መሪ ያስገባል—“አጫዋቹ”—እሱም ጨዋታውን በቀልድ፣ በመዝናናት እና በማህበራዊ ተሳትፎ ይመራዋል። ይህ ነገር ተወዳዳሪ መፍትሄዎች ብዙ ጊዜ የማይኖራቸውን ማህበራዊ፣ አካታች እና ባህላዊ የሆነ የትምህርት አካባቢ ይፈጥራል። የትምህርት ጥልቀትን ከትዕይንታዊ መዝናናት ጋር በማጣመር፣ ጨዋታው ትምህርትን ከግል ተግባር ወደ የማህበረሰብ ክስተት ይቀይረዋል።

- (3) ፕሮጀክትዎ በቀላሉ እንዲሰፋ ወይም ለአዲስ አውዶች እንዲስተካከል የሚያስችሉ አባላቶችን ይለዩ።

ይህ ሊሆን ይችላል የፕሮጀክቱ ተለዋዋጭ (modular) ባህሪ፣ ለተለያዩ ባህሎች ወይም የትምህርት አካባቢዎች የሚስተካከል አቀራረብ፣ ወይም መስፋፋትን የሚያበረታቱ ቴክኖሎጂያዊ ባህሪያት።

ይህ የትምህርት የካርድ ጨዋታ በተለዋዋጭነቱ፣ በዝቅተኛ ቴክኖሎጂ መጠቀሙ እና በባህላዊ ተስማሚነቱ ምክንያት በጣም በቀላሉ ሊሰፋ የሚችል ነው። ጨዋታው ተለዋዋጭ የካርድ ስብስቦችን ያካትታል፣ እነሱም ለተለያዩ ትምህርት ዘርፎች፣ ቋንቋዎች እና የመማር ደረጃዎች በቀላሉ ሊስተካከሉ ይችላሉ። ይህም ጨዋታውን ለተለያዩ የትምህርት ፕሮግራሞችና ማህበረሰቦች ተስማሚ ያደርገዋል።

የጨዋታው ህጎች ቀላልና ሁሉን የሚያካትቱ ስለሆኑ፣ በተለያዩ ዕድሜ ቡድኖችና ባህሎች ውስጥ በፍጥነት መጠቀም ይቻላል። እንደ አካላዊ (physical) ጨዋታ መሆኑ ምክንያት፣ ኤሌክትሪክ ወይም ኢንተርኔት አያስፈልገውም፣ ስለዚህ በዝቅተኛ

ሁብት ያላቸው አካባቢዎች እንደ ገጠር ት/ቤቶች፣ የማህበረሰብ ማዕከላት ወይም የስደተኞች መጠለያ ካምፖች በጣም ተስማሚ ነው።

ጨዋታው በአካባቢ የሚገኙ “ጃስተሮች” — የተማሩ የማህበረሰብ አስተማሪዎች ወይም ወጣት መሪዎች — በመመራት ሊተገበር ይችላል። ይህ ደግሞ በ“አስተማሪን ማስተማር” (train-the-trainer) ሞዴል በመጠቀም የተከፋፈለ፣ ዝቅተኛ ወጪ ያለው እና በቀላሉ የሚሰፋ አፈፃፀም ያስችላል።

ጨዋታው ማህበራዊ ግንኙነትንና በቡድን መማርን ያበረታታል፤ ይህም በአፍ-በአፍ ማስተላለፍና በጓደኞች መካከል ተሳትፎ የሚመጣ ተፈጥሯዊ እድገት ያመጣል። አካታችና ደስ የሚያሰኝ አቀራረቡ የመማር ፍርሃትን ይቀንሳል፤ በተለይም በአዲስ ወይም በመደበኛ ያልሆኑ የትምህርት አካባቢዎች ውስጥ በጣም ውጤታማ ያደርገዋል።

- (4) ፕሮጀክቱ በሚቀጥሉት ጥቂት ዓመታት ውስጥ እንዴት ሊያድግ እንደሚችል የተግባራዊ ግምቶችና ትንበያዎችን ያቅርቡ።

ይህ ቁጥራዊ ግቦችን (ለምሳሌ፡ የተጠቃሚዎች ቁጥር፣ የጂኦግራፊ መድረሻ) ወይም ጥራታዊ ራዕዮችን (ለምሳሌ፡ በተወሰነ የትምህርት መስክ መሪ መሆን) ሊያካትት ይችላል። እንዲሁም እነዚህን ግቦች ለማሳካት የሚያገለግል የስትራቴጂ እቅድ ያቅርቡ፤ በአጭር ጊዜ (12–24 ወራት) እና በረጅም ጊዜ (3–5 ዓመታት) የሚወሰዱ እርምጃዎችን በግልፅ በመግለጽ።

በሚቀጥሉት 12–24 ወራት ውስጥ፣ ዋና ግቡ በኢትዮጵያ ውስጥ በ20 ት/ቤቶችና የማህበረሰብ ማዕከላት በኩል በነፃ የማሳያ (demo) ዝግጅቶችና ከት/ቤቶች ጋር በመተባበር 5,000 ተማሪ ተሳታፊዎችን መድረስ ነው። የ 50 አካባቢያዊ “የጨዋታ ጃስተሮች” ስልጠና ፕሮግራም የሚሰፋ አፈፃፀምን በመደገፍ የክልል መድረሻን ያሰፋል። በዝቅተኛ ወጪ የታተሙ የካርድ ስብስቦችን በማምረትና የአስተባባሪ (facilitator) ኪቶችን በመስጠት፣ ፕሮጀክቱ ራሱን የሚያስተናግድ አካባቢያዊ ሞዴል ለመገንባት ይመኛል።

በ 3–5 ዓመታት ውስጥ፣ ጨዋታው በብዙ ቋንቋዎች ተስተካክሎ ከ100,000 በላይ ተማሪዎችን በምስራቅ አፍሪካ ሙሉ መድረስ ይመኛል። ጨዋታውን ለት/ቤቶችና ለNGOዎች በፍቃድ (licensing) የሚሰጥ እና ወጣት መሪዎችን ለውድድርና የመማር ዝግጅቶች የሚያሰለጥን የማህበራዊ ንግድ (social enterprise) መመስረት ዋና ግብ ነው። የረጅም ጊዜ ራዕይ በአፍሪካ ውስጥ በዝቅተኛ ወጪ፣ በባህላዊ ተስማሚነት የተመሠረተ የ“መማር-በጨዋታ” ሞዴል መሪ መሆን፣ ከትምህርት ሚኒስቴሮች እውቅና ማግኘትና በተጨማሪ የትምህርት ፕሮግራሞች (co-curricular programs) ውስጥ መካተት ነው።

በስትራቴጂ ደረጃ፣ እድገቱ በማህበረሰብ ተሳትፎ፣ ከNGOዎችና ከት/ቤቶች ጋር በመተባበር፣ እንዲሁም የተገኘውን ገቢ እንደገና ወደ ማስፋፋት በመመለስ ይመራል።

- (5) እስካሁን የተገኘው የፋይናንስ ድጋፍ ፕሮጀክቱን ለማስፋፋትና እድገት እንዴት እንደሚያበቃ ያብራሩ። እንዲሁም ተጨማሪ ፋይናንስ ለማግኘት ያሉ እቅዶችን፣ የፕሮጀክቱን የፋይናንስ

ቀጣይነት (financial sustainability) እና የገቢ ምንጮች እንዴት የመስፋፋት ጥረቶችን እንደሚደግፉ ያብራሩ።

ፕሮጀክቱ እስካሁን ድረስ ከውጭ ተቋማት የተገኘው የፋይናንስ ድጋፍ ቢያንስም፣ በዝቅተኛ ወጪ የተዘጋጀ አካላዊ (physical) ዲዛይኑ በግል ሀብቶችና በማህበረሰብ አጋርነቶች ተጠቃሚ የመጀመሪያ ሙከራዎች (piloting) እንዲካሄዱ አስችሏል። ይህ ቀላልና ዝቅተኛ ወጪ ያለው የጀርባ-ነገድ (lean startup) አቀራረብ የጨዋታውን ተፅዕኖና ጥያቄ በአነስተኛ ደረጃ ማረጋገጥ አስችሏል።

ለቀጣይ እድገት፣ ፕሮጀክቱ ከትምህርት ኢኖቬሽን (educational innovation) ግራንቶች፣ ከአካባቢያዊ NGOዎች፣ እና በንባብና በወጣቶች ተሳትፎ ላይ የሚያተኩሩ ዓለም አቀፍ የልማት ፕሮግራሞች ፋይናንስ ለማግኘት በመፈለግ ላይ ነው።

የፕሮጀክቱ የፋይናንስ ቀጣይነት በሶስት ዋና የገቢ ምንጮች ላይ ይመሰረታል፦

(1) በማህበረሰብ ወይም በት/ቤት የሚደረጉ የተደራጁ የጨዋታ ክፍለ-ጊዜዎች የመግቢያ ክፍያ፣

(2) የታተሙ የካርድ ሽያጭና ከአጫዋቾች የሚገኝ፣

(3) አስተማሪዎችን ወይም ወጣት መሪዎችን “አጫዋቾች” እንዲሆኑ ለሚሰጥ ስልጠና ክፍያ።

እነዚህ ገቢዎች ወደ እቃ ምርት፣ የማስታወቂያና የማህበረሰብ ድርሻ ስራዎች፣ እና ወደ ክልል መስፋፋት እንደገና ይመለሳሉ።

በመጀመሪያ ደረጃ የእቅም ግንባታና የታዋቂነት ለመፍጠር የሚረዱ የአበል (donor) ወይም የግራንት ድጋፎች ካገኘ፣ ፕሮጀክቱ ራሱን የሚያስተናግድና በተለያዩ የትምህርት አውዶች ውስጥ ሊሰፋ የሚችል የማህበራዊ ንግድ (social enterprise) ሞዴል ወደ መቀየር ይችላል።

References

- [1] Aslan, Y. “Teaching vocabulary effectively through flashcards”. *International Journal of Arts & Sciences* 4.11 (2011), p. 347.
- [2] Azabdaftari, B. and Mozaheb, M. A. “Comparing vocabulary learning of EFL learners by using two different strategies: Mobile learning vs. flashcards.” *The Eurocall Review* 20.2 (2012), pp. 47–59.
- [3] Bryson, D. “Using flashcards to support your learning”. *Journal of visual communication in medicine* 35.1 (2012), pp. 25–29.
- [4] Kosim, N. “Improving the students’ vocabulary mastery through flashcards”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2.9 (2013).
- [5] Nikoopour, J. and Kazemi, A. “Vocabulary learning through digitized & non-digitized flashcards delivery”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 98 (2014), pp. 1366–1373.
- [6] Nugroho, Y. S., Nurkamto, J., and Sulistyowati, H. “Improving students’ vocabulary mastery using flashcards”. *English Education* 1.1 (2012), pp. 1–15.

- [7] Saputri, T. and Ramli, A. mardila. “Improving vocabulary mastery through flashcards in Sartika kindergarten Surabaya”. *International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2017)*. Atlantis Press. 2017, pp. 214–218.
- [8] Senzaki, S., Hackathorn, J., Appleby, D. C., and Gurung, R. A. “Reinventing flashcards to increase student learning”. *Psychology Learning & Teaching* 16.3 (2017), pp. 353–368.
- [9] Sitompul, E. Y. “Teaching vocabulary using flashcards and word list”. *Journal of English and Education* 1.1 (2013), pp. 52–58.
- [10] Wahyuni, S. and Yulaida, H. “Flashcards as a means to improve EFL learners’ vocabulary mastery”. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)* 1.1 (2014), pp. 47–61.