Gather & Play ورقة المقدِّم للطباعة

الشارادز (التمثيل الصامت)

مثّل كلمة أو عبارة من دون كلام ليخمّنها فريقك قبل انتهاء الوقت.

اللاعبون 4–20 (الأفضل مع 6–12) **مدة اللعب** 20–45 دقيقة **الأدوات** بلا أدوات

الحركة وقوف وحركة

القواعد السريعة

1. **انقسموا إلى فريقين أو أكثر.**
2. **يمثّل أحد اللاعبين بطاقة سرية بلا كلام ولا أصوات ولا تحريك شفاه.**
3. **يخمّن فريقه قبل انتهاء مؤقّت من 60 إلى 90 ثانية.**
4. **نقطة لكل تخمين صحيح، وتتناوب الفرق حتى يمثّل الجميع.**

التجهيز

1. أخلوا «مسرحًا» صغيرًا يرى فيه الجميع الممثّل، وأبعدوا المشروبات وكل ما يمكن أن ينكسر.
2. انقسموا إلى فرق من 3–6 لاعبين. الأعمار المختلطة ودرجات الجرأة المتفاوتة في كل فريق تجعل اللعب عادلًا.
3. اتفقوا على مصدر البطاقات: وضع المقدِّم على الهاتف، أو بطاقات مطبوعة مقلوبة، أو أن يهمس الفريق الخصم بالبطاقة للممثّل.
4. اتفقوا على مدة الجولة. تسعون ثانية مريحة للمبتدئين، وستون ثانية تناسب من يلعبون كثيرًا.

طريقة اللعب

1. يرسل الفريق الأول ممثّلًا إلى المسرح، فينظر إلى بطاقة من دون أن يراها أحد.
2. شغّلوا المؤقّت. يستخدم الممثّل الإيماءات وتعابير الوجه والحركة فقط — بلا كلام ولا مؤثرات صوتية ولا تحريك شفاه، ومن دون الإشارة إلى شيء في المكان هو الجواب نفسه.
3. يصيح زملاؤه بتخميناتهم بحرية. وللممثّل أن يومئ بالموافقة أو الرفض أو يشير بمعنى «واصلوا».
4. إذا قال الفريق البطاقة نفسها، أو صيغة يتفق الجميع على أنها قريبة كفاية، ربح نقطة وانتهى الدور.
5. إذا انتهى الوقت أولًا فلا نقطة. اكشفوا الجواب ليستمتع به الجميع.
6. للممثّل أن يتخطى بطاقة واحدة في كل دور ويأخذ غيرها، لكن الوقت يواصل الجريان.
7. تتناوب الفرق. وينبغي أن يمثّل كل لاعب مرة قبل أن يمثّل أحد مرتين.

كيف تنتهي اللعبة

العبوا حتى يمثّل كل لاعب العدد نفسه من المرات — دورتان كاملتان عادةً — ثم يفوز الفريق صاحب النقاط الأكثر. وإذا طالت السهرة فأعلنوا «الجولة الأخيرة» قبل بدء الدورة الأخيرة بدلًا من التوقف في منتصفها.

اللعب جلوسًا

العبوا «شارادز الطاولة»: يبقى الممثّل جالسًا ويستخدم يديه ووجهه وأعلى جسمه فقط. اختاروا البطاقات الموسومة بأنها تصلح جلوسًا، واتركوا كل ما يتطلب مشيًا أو قفزًا أو استلقاءً.

نصائح للمقدِّم

- دعوا المتردّدين يمثّلون في ثنائيات في دورهم الأول. شخصان يمثّلان بطاقة واحدة معًا لعبٌ صحيح.
- حدّدوا قبل البدء مدى التشدد في «قريب كفاية»، واجعلوا الفريق غير الممثّل هو الحكم.
- لا تسجّلوا النقاط علنًا إلا إذا كانت المجموعة تحب المنافسة. مجموعات كثيرة تلعب بسعادة بلا نقاط.
- مع الأعمار المختلطة، أعطوا الصغار والمبتدئين البطاقات السهلة واتركوا الصعبة للمتطوعين.

صيغ بديلة

جولات الفئات. أعلنوا الفئة قبل كل دور — حيوانات، مهن، أدوات منزلية. معرفة الفئة تسرّع التخمين، وهي ألطف طريقة لتعريف من لم يلعب من قبل باللعبة.

شارادز التتابع. أعطوا كل فريق القائمة نفسها من خمس بطاقات. يركض ممثّل واحد في كل مرة إلى المقدِّم ليأخذ البطاقة التالية ويمثّلها لفريقه. أول فريق ينهي الخمس يفوز. استخدموا غرفتين أو طرفي قاعة واسعة كي لا تتسامع الفرق.

أفكار للبداية: أفعال يومية

- تنظيف الأسنان بالفرشاة
- ربط شريط الحذاء
- فكّ تشابك السماعات
- إدخال الخيط في الإبرة
- طيّ شرشف بأطراف مطاطية
- تقشير برتقالة
- نفخ بالون
- تغليف هدية

أفكار للبداية: أغراض منزلية

- مظلة
- محمصة خبز
- غسالة ملابس
- غلاية
- مكنسة كهربائية
- ساعة منبّهة
- مطحنة فلفل
- طاولة كيّ

المدد الزمنية تقديرات تحريرية وليست نتائج اختبار. رُوجعت هذه الصفحة تحريريًا من حيث الوضوح والاتساق. ولا ندّعي أنها اختُبرت مع مجموعات فعلية.