



## وعاء الكلمات

اجعل فريقك يخمن كلمات الوعاء نفسها ثلاث مرات — بالوصف أولاً، ثم بكلمة واحدة، ثم بالتمثيل.

الأدوات ورق وقلم

مدة اللعب 25-45 دقيقة

اللاعبون 4-20 (الأفضل مع 6-12)

الحركة الوقوف اختياري

### القواعد السريعة

1. يكتب كل لاعب ثلاث كلمات أو أسماء على أوراق، وتوضع كلها في وعاء واحد.
2. الجولة الأولى — صف ما في الورقة دون أن تقول. دقيقة لكل دور، والفريقان يتناوبان.
3. الجولة الثانية — الأوراق نفسها، لكن التلميح كلمة واحدة فقط.
4. الجولة الثالثة — الأوراق نفسها مرة أخرى، تمثيلاً في صمت.
5. نقطة عن كل ورقة تُخمن! وأعلى مجموع بعد ثلاث جولات يفوز.

### التجهيز

1. انقسموا إلى فريقين واجلسوا متناوبين إن أمكن، لينتقل الدور طبيعياً حول الغرفة.
2. ورّعوا ثلاث أوراق على كل لاعب. يكتب في كل واحدة شيئاً واحداً — شخصاً أو مكاناً أو غرضاً أو عبارة يعرفها كل من في الغرفة — ثم يطويها ويضعها في الوعاء.
3. اضبطوا مؤقتاً على دقيقة واختاروا الفريق الذي يبدأ.

### طريقة اللعب

1. في الدور، يسحب لاعب الأوراق واحدة واحدة ويلمّح لفريقه إلى أن تنتهي الدقيقة.
2. كل ورقة تُخمن يحتفظ بها الفريق. والورقة التي ما زالت في اليد عند انتهاء الوقت تعود إلى الوعاء.
3. لمقدم التلميح أن يتجاوز ورقة واحدة في الدور؛ فتعود إلى الوعاء.
4. يتناوب الفريقان، بمقدم تلميح جديد في كل دور، حتى يفرغ الوعاء. عُدّوا الأوراق وسجّلوا النتيجة وأعيدوا كل الأوراق إلى الوعاء.
5. الجولة الأولى: قل أي شيء إلا الكلمات المكتوبة في الورقة أو أجزاء منها.

6. الجولة الثانية: قل كلمة واحدة بالضبط تلميحًا — بلا إشارات ولا محاولة ثانية.

7. الجولة الثالثة: بلا أي صوت — مثّلها.

### كيف تنتهي اللعبة

تنتهي اللعبة حين يفرغ الوعاء ثلاث مرات. اجمعوا أوراق كل فريق في الجولات الثلاث؛ والمجموع الأعلى يفوز. وإن ضاق الوقت فتوقفوا بعد أي جولة مكتملة — والنتيجة تبقى صحيحة.

### اللعب جلوسًا

يمكن لعبها كاملة جلوسًا: يبقى مقدّم التلميح على كرسيه في الجولات الثلاث، وفي جولة التمثيل يستخدم يديه ووجهه وأعلى جسمه فقط. اتفقوا على ذلك للجميع لا للاعب واحد.

### نصائح للمقدّم

- راجعوا الأوراق قبل البدء واستبدلوا بهدوء كل ما لا يعرفه إلا شخص واحد.
- ذكّروا الجميع بأن الجولة الأولى جولة الذاكرة — الإصغاء أثناء لعب الفريق الآخر ينفع لاحقًا.
- أبقوا الوعاء متحركًا. يتغير مقدّم التلميح في كل دور، فلا يجلس أحد خارج اللعب طويلًا.
- إذا كان اللاعب الواصل نفسه يخمن دائمًا، فاطلبوا من مقدّم التلميح أن ينظروا كل مرة إلى زميل مختلف.

### صيغ بديلة

**أربع جولات.** أضيفوا جولة أخيرة يختبئ فيها مقدّم التلميح خلف ملاءة أو تحت بطانية ويلمّح بالأصوات فقط — بلا كلمات. عندها يكون الجميع قد حفظوا الأوراق، حتى إن همهمة واحدة تكفي غالبًا.

**وعاء قصير.** للعبة من عشرين دقيقة، اكتبوا ورقتين لكل لاعب والعبوا الجولتين الأولى والثالثة فقط. وهذه ألطف طريقة لتعريف عائلة لم تلعبها من قبل.

### أفكار للبداية: أشياء

- |             |                           |
|-------------|---------------------------|
| ■ منطاد     | ■ كيس نوم                 |
| ■ قلعة رمل  | ■ غسالة ملابس             |
| ■ كعكة عرس  | ■ طائرة ورقية من ورق مطوي |
| ■ خريطة كنز | ■ بطاقة مطاطية            |

### أفكار للبداية: لحظات

- |                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| ■ زحمة سير             | ■ فرقة موسيقية تمشي في استعراض |
| ■ مظلة ضائعة           | ■ نزهة تحت المطر               |
| ■ جولة في قطار الملاهي | ■ حقيبة سفر لا تنغلق           |
| ■ معركة كرات ثلج       | ■ آخر قطعة من الكعكة           |

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

