Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

قصة كلمة بكلمة

احكوا قصة معًا، كلمة واحدة لكل شخص، وحاولوا أن توصلوها إلى خاتمة معقولة.

اللاعبون 3–12 (الأفضل مع 4–8) | **مدة اللعب** 5–20 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **اختاروا عنوانًا للقصة.**
2. **بالدور حول الحلقة يضيف كل لاعب كلمة واحدة بالضبط.**
3. **حافظوا على سلامة الجمل — الكلمات الصغيرة مثل «في» و«ثم» تُحتسب دورًا.**
4. **لأي لاعب أن ينهي الجملة بقول «نقطة». أنهوا القصة خلال ثلاث دورات حول الحلقة.**

التجهيز

1. اجلسوا في دائرة ليكون ترتيب الأدوار تلقائيًا.
2. اختاروا عنوانًا. العنوان يمنح القصة اتجاهًا — «يوم نفد الطحين من المخبز».
3. اشرحوا أنفع نصيحة: قل الكلمة التالية البديهية. ستصبح القصة مضحكة من تلقاء نفسها.
4. اختاروا من يبدأ. الكلمة الأولى التقليدية هي «كان».

طريقة اللعب

1. يقول اللاعب الأول كلمة واحدة لتبدأ القصة.
2. يضيف كل لاعب بدوره كلمة واحدة بالضبط تكمل الجملة لغويًا.
3. للاعب أن يقول «نقطة» بدلًا من كلمة لينهي الجملة، فيبدأ التالي جملة جديدة.
4. لا يتوقف اللاعبون للتخطيط — تأتي الكلمة خلال ثوانٍ.
5. الأسماء تُعدّ كلمة واحدة، وكذلك الكلمات المركّبة إن تسامحت المجموعة.
6. بعد دورتين كاملتين حول الحلقة يعلن المقدِّم «الدورة الأخيرة». وعلى المجموعة أن تبلغ الخاتمة خلال الدورة الثالثة.
7. من يقول الكلمة الأخيرة في القصة يختار العنوان التالي.

كيف تنتهي اللعبة

تنتهي كل قصة حين تبلغ المجموعة جملة ختامية في الدورة الثالثة. العبوا ثلاث قصص أو أربعًا وتوقفوا. لا فائز؛ المكافأة في إعادة الرواية. وإن تاهت القصة بعد دورتين فللمقدِّم أن يعلن «النهاية» ويبدأ عنوانًا جديدًا.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا في الأصل. لا خطوة تتطلب الوقوف أو الحركة.

نصائح للمقدِّم

- طمئنوا الناس إلى أن «و» أو «في» مساهمة ممتازة. محاولة التذاكي في كل كلمة تعطّل القصة.
- إذا ظل لاعب يجرّ القصة إلى نكتته الخاصة فانتقلوا إلى صيغة الكلمات الثلاث ليحمل كل دور وزنًا أكبر.
- مع الصغار، يستطيع المقدِّم أن يعيد الجملة حتى الآن قبل كل كلمة جديدة.
- لا تسجّلوا شيئًا. جزء من المتعة أن القصة لا توجد إلا في هذا المجلس.

صيغ بديلة

قصة ثلاث كلمات. يضيف كل لاعب ثلاث كلمات بالضبط. تتحرك القصة أسرع وتكون أوضح، وهذا يساعد المجموعات المختلطة الأعمار وكل من يضيق بكلمة واحدة في كل مرة.

لحسن الحظ، لسوء الحظ. يضيف كل لاعب جملة كاملة، بالتناوب بين جمل تبدأ بـ«لحسن الحظ...» وأخرى بـ«لسوء الحظ...». تتأرجح القصة بين الحظ الحسن والسيئ وتجد خاتمتها بنفسها في الغالب.

أفكار للبداية: عناوين القصص

- يوم نفد الطحين من المخبز
- الكلب الذي تقدّم لوظيفة
- آخر حافلة إلى البيت
- لغز الحذاء الأيسر المفقود
- نزهة لم تسر كما يجب
- أهدأ بلدة في العالم
- اختراع الجدة السري
- المظلة التي رفضت أن تُغلق
- ليلة خرجت النجوم لتناول الغداء
- القط الذي أدار مكتب البريد
- طرد غير متوقع
- أبطأ سباق في التاريخ
- يوم إجازة حارس المنارة
- رجل الثلج الذي بقي حتى الصيف

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