Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

الشارادز المعكوسة

يمثّل الفريق كله البطاقة معًا، ويحاول زميل واحد فقط أن يخمّنها.

اللاعبون 6–24 (الأفضل مع 8–16) | **مدة اللعب** 15–35 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** وقوف وحركة

القواعد السريعة

1. **فرق من أربعة إلى ستة. أحد أعضاء الفريق هو المخمِّن ويواجه زملاءه.**
2. **يرى بقية الفريق البطاقة ويمثّلونها معًا في صمت.**
3. **نقطة لكل بطاقة تُخمَّن خلال 60 ثانية.**
4. **يتغيّر المخمِّن في كل دور.**

التجهيز

1. كوّنوا فرقًا من 4–6 وأخلوا مساحة تكفي ليقف فريق واحد جنبًا إلى جنب.
2. اختاروا المخمِّن الأول في كل فريق. يقف أو يجلس وظهره إلى المقدِّم.
3. حدّدوا طريقة عرض البطاقات: يرفع المقدِّم الهاتف في وضع المقدِّم خلف المخمِّن، أو يعرض بطاقة مطبوعة.
4. اضبطوا مؤقّتًا من 60 ثانية للدور. يحاول الفريق إنجاز أكبر عدد ممكن من البطاقات.

طريقة اللعب

1. يعرض المقدِّم البطاقة على الفريق الممثّل من خلف المخمِّن كي لا يراها.
2. يمثّلها الفريق في اللحظة نفسها. لا كلام ولا مؤثرات صوتية ولا تخطيط بصوت مسموع — التنسيق يتم بالتمثيل وحده.
3. يصيح المخمِّن بتخميناته. وحين يصيب يعرض المقدِّم البطاقة التالية فورًا.
4. للفريق أن يتخطى بطاقة بتكتيف الأذرع؛ والتخطي لا يكلّف سوى الثواني الضائعة.
5. عند انتهاء الوقت يحصل الفريق على نقطة لكل تخمين صحيح.
6. يلعب الفريق التالي. وفي الدور التالي لكل فريق يصبح شخص آخر هو المخمِّن.

كيف تنتهي اللعبة

العبوا حتى يكون كل لاعب في كل فريق قد خمّن مرة. المجموع الأعلى يفوز. ومع فرق غير متساوية، توقفوا حين يُتم أصغر فريق دورته.

اللعب جلوسًا

أجلسوا الفريق الممثّل في صف مواجه للمخمِّن، واقتصروا على البطاقات الموسومة بأنها تصلح جلوسًا. تبقى الطرافة حاضرة — خمسة أشخاص «يجدّفون» بصمت من كراسيهم مشهد واضح — لكن تجنّبوا ما يحتاج إلى التنقل في المكان.

نصائح للمقدِّم

- البطاقة الأولى فوضوية دائمًا. امنحوا كل فريق بطاقة تجريبية بلا نقاط.
- ذكّروا الممثّلين بأن يراقب بعضهم بعضًا — المتعة في أن يختار أربعة أشخاص الفكرة نفسها كلٌّ على حدة، أو لا.
- قفوا حيث يقرأ الفريق الممثّل البطاقة بسهولة؛ الخط الصغير يبطّئ كل شيء، فاستخدموا الخط الكبير في وضع المقدِّم.
- إذا استأثر ممثّل واثق بالمشهد، فجرّبوا صيغة «المرآة» أدناه لجولة.

صيغ بديلة

جولة المرآة. يقود ممثّل يُختار عشوائيًا، وعلى الباقين تقليد حركاته تمامًا. يرى المخمِّن صفًا من الأداءات المتطابقة، وهذا ينصف اللاعبين الأهدأ الذين قلّما يقودون.

صوت واحد مسموح. للمجموعات التي يصعب عليها الصمت، اسمحوا لكل ممثّل بمؤثر صوتي واحد — لا كلمة — في كل بطاقة. يخفّض ذلك الصعوبة كثيرًا ويجعل اللعبة ألطف مع الصغار في لقاء عائلي.

أفكار للبداية: مشاهد جماعية

- طاقم قارب تجديف
- فرقة موسيقية تضبط آلاتها
- لعبة شدّ الحبل
- إعادة بالحركة البطيئة
- تركيب أثاث يأتي مفككًا
- جولة في قطار الملاهي
- زحمة سير
- سباحة إيقاعية
- سرب حمام
- صورة عائلية
- دفع سيارة معطّلة
- جوقة أضاعت موضعها في النشيد
- سلسلة أيدٍ تمرّر الدلاء لإطفاء حريق
- ركاب في حافلة تهتز

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

Gather & Play · familygameideas.com

طباعتها مجانية للقاءاتك الخاصة.