Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

القصة بأسلوب آخر

أعد رواية قصة يومية بسيطة بأسلوب مفاجئ — كنشرة جوية، أو تعليق رياضي، أو حكاية قبل النوم — ودَع المجموعة تخمّن الأسلوب.

اللاعبون 3–10 (الأفضل مع 4–8) | **مدة اللعب** 15–30 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **اتفقوا على قصة أساسية بسيطة يعرفها الجميع — «إعداد كوب شاي».**
2. **يحصل كل راوٍ سرًّا على أسلوب، مثل «فيلم وثائقي عن الطبيعة».**
3. **يعيد رواية القصة الأساسية بذلك الأسلوب مدة دقيقة على الأكثر.**
4. **أول مستمع يخمّن الأسلوب يسجّل، وكذلك الراوي.**

التجهيز

1. اختاروا قصة أساسية — تسلسلًا يوميًا من أربع أو خمس خطوات يفهمه الجميع، كاللحاق بالحافلة أو غسل الكلب.
2. قولوا خطوات القصة الأساسية بصوت مسموع مرة، ليكون لدى الجميع النسخة نفسها.
3. حدّدوا كيف توزَّع الأساليب: وضع المقدِّم على هاتف يُعرض للراوي سرًّا، أو يهمس بها اللاعب الذي عن يمينه.
4. اختاروا الراوي الأول — متطوعًا إن أمكن.

طريقة اللعب

1. يتلقى الراوي أسلوبًا سرًّا.
2. يعيد رواية القصة الأساسية بذلك الأسلوب. ينبغي أن تقع كل خطواتها، بالترتيب.
3. لا يجوز للراوي أن يسمّي الأسلوب أو يستخدم أوضح كلماته الدالة — المعلّق الرياضي لا يقول «تعليق» أو «مباراة».
4. يلزم المستمعون الصمت حتى ينتهي الراوي أو تمضي دقيقة، أيهما أسبق.
5. ثم يصيح المستمعون بتخميناتهم. أول تخمين صحيح يمنح صاحبه نقطة، ويمنح الراوي نقطة أيضًا.
6. إن لم يصب أحد خلال ثلاث محاولات كشف الراوي الأسلوب ولا نقاط.

7. صاحب التخمين الصحيح يصبح الراوي التالي. وإن كان قد أخذ دوره فينتقل اللعب إلى اليسار.

كيف تنتهي اللعبة

العبوا حتى يكون كل شخص قد روى القصة مرة. غيّروا القصة الأساسية بعد أربع روايات أو خمس لتبقى طازجة. المجموع الأعلى يفوز، وإن كانت أغلب المجموعات تكفّ عن العدّ بعد الجولة الأولى وتطلب المزيد فحسب.

اللعب جلوسًا

يؤدي الرواة من مقاعدهم. الوقوف في دورك لمسة مسرحية اختيارية وليس جزءًا من القواعد أبدًا.

نصائح للمقدِّم

- ابدأ أنت بأسلوب سهل — حكاية قبل النوم — لتُظهر أن ثلاثين ثانية كافية.
- اعرضوا على الرواة المتوترين الاختيار بين أسلوبين.
- أبقوا القصة الأساسية بسيطة جدًا. الطرافة تأتي من الفجوة بين مهمة مملة وأسلوب فخم.
- الأساليب أنواع من الكلام لا تقليد لأشخاص بعينهم. تقليد اللهجات أو الأفراد غير وارد.

صيغ بديلة

غيّر شيئًا واحدًا. بدلًا من الأسلوب يغيّر كل راوٍ عنصرًا واحدًا — المكان يصير القمر، البطل يصير قطة، كل شيء يحدث بالمقلوب. ويخمّن المستمعون ما الذي تغيّر.

رواية الفريق. تؤدي فرق من ثلاثة أو أربعة معًا، فيأخذ كل شخص خطوة من القصة الأساسية بالأسلوب المشترك. تناسب المجموعات الكبيرة ومن يفضّلون ألا يؤدوا وحدهم.

أفكار للبداية: القصص الأساسية

- إعداد كوب شاي
- اللحاق بالحافلة
- غسل الكلب
- إعداد شطيرة
- إرسال رسالة بالبريد
- تغيير مصباح كهربائي
- نشر الغسيل
- العثور على جورب ضائع

أفكار للبداية: الأساليب

- فيلم وثائقي عن الطبيعة
- تعليق رياضي
- حكاية قبل النوم
- إعلان السلامة على متن الطائرة
- نشرة جوية
- برنامج طبخ
- قصة بوليسية
- دليل صوتي في متحف

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.