Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

عرض الفريق التسويقي

خذوا كفريق غرضًا عاديًا من المكان وسوّقوه للحاضرين كاختراع باهر له غاية مختلفة تمامًا.

اللاعبون 4–30 (الأفضل مع 8–20)

مدة اللعب 20–40 دقيقة

الأدوات بلا أدوات

الحركة الوقوف اختياري

القواعد السريعة

1. **يختار كل فريق من ثلاثة أو أربعة غرضًا يوميًا من المكان.**
2. **يقرأ المقدِّم موجزًا — «سوّقوه كأداة سفر».**
3. **للفرق ثلاث دقائق لابتكار استخدام جديد واسم وشعار.**
4. **يعرض كل فريق مدة دقيقة. ويصوّت الجميع، لكن لا لفريقهم.**

التجهيز

1. كوّنوا فرقًا من ثلاثة أو أربعة. خلط الأعمار ودوائر الصداقة يثمر عروضًا أفضل.
2. يختار كل فريق غرضًا عاديًا غير قابل للكسر من المكان — وسادة، ملعقة خشبية، خُفًّا، مصفاة.
3. يقرأ المقدِّم موجز العرض بصوت مسموع. كل الفرق تعمل على الموجز نفسه.
4. اضبطوا مؤقّتًا من ثلاث دقائق للتحضير.

طريقة اللعب

1. خلال التحضير يبتكر كل فريق لغرضه غاية جديدة تلائم الموجز. ولا يجوز استخدام غايته الحقيقية.
2. يعطي الفريق المنتج اسمًا وشعارًا من سطر واحد، ويقرر من يقول ماذا. على كل فرد أن يتكلم مرة على الأقل.
3. عند انتهاء التحضير تعرض الفرق بالدور. مدة العرض دقيقة على الأكثر.
4. يجب أن يتضمن العرض اسم المنتج، وما يفعله، ولمن هو، وتجربة حية بالغرض الحقيقي.
5. بعد كل عرض يجوز للجمهور سؤال واحد، وعلى الفريق أن يجيب متقمّصًا الدور.
6. بعد انتهاء كل العروض يصوّت الجميع في اللحظة نفسها بالإشارة إلى المفضّل. ولا يصوّت أحد لفريقه.
7. الفريق الأكثر أصواتًا يفوز بالجولة. ولجولة ثانية تتبادل الفرق الأغراض وتحصل على موجز جديد.

كيف تنتهي اللعبة

جولة واحدة — عرض من كل فريق ثم التصويت — لعبة كاملة. وجولتان بتبادل الأغراض أقصى ما تريده أغلب السهرات. أعلنوا الفريق الفائز واطلبوا منه إعادة شعاره، فذلك يمنح اللعبة ختامًا واضحًا.

اللعب جلوسًا

تستطيع الفرق أن تخطط وتعرض من مقاعدها، مستخدمةً غرضًا في متناول اليد على الطاولة. الوقوف للعرض اختياري — والعرض الجالس بوجه جادّ كثيرًا ما يكون أطرف.

نصائح للمقدِّم

- وافقوا على غرض كل فريق قبل البدء. لا شيء هشًّا أو ثمينًا أو حادًّا، ولا ما يخص ضيفًا لم يوافق.
- حدّ الدقائق الثلاث مهم. الوقت الأطول يجعل الفرق تفرط في التخطيط ويقلّل طرافة العروض.
- أصرّوا بمرح على «الجميع يتكلم مرة على الأقل». يمنع ذلك شخصًا واثقًا واحدًا من أداء كل شيء.
- مع مجموعة أهدأ، ألغوا سؤال الجمهور وانتقلوا من عرض إلى التالي مباشرة.

صيغ بديلة

الغرض نفسه، عرض مختلف. يسوّق كل فريق الغرض نفسه — ملعقة خشبية واحدة تُمرَّر في المكان. من دون حظ الغرض تصير المقارنة بين الأفكار وحدها، وتبني العروض على نكات بعضها.

لجنة المستثمرين. بدلًا من تصويت القاعة يجلس ثلاثة ضيوف لجنةً هزلية. لكل عضو أن «يستثمر» في منتج واحد فقط وعليه أن يشرح السبب. تناسب أعياد الميلاد — ضعوا صاحب العيد في اللجنة.

أفكار للبداية: موجزات العروض

- سوّقوه كمنتج للتنقل اليومي إلى العمل.
- سوّقوه كعُدّة تخييم لا غنى عنها.
- سوّقوه كطفرة في الرياضة المنزلية.
- سوّقوه كهدية فاخرة.
- سوّقوه كوسيلة تساعد على النوم.
- سوّقوه كأداة سفر.
- سوّقوه كشيء يحتاج إليه كل أب وأم جديدين.
- سوّقوه كابتكار في البستنة.
- سوّقوه كتجهيزات مكتبية.
- سوّقوه كآلة موسيقية للمبتدئين.
- سوّقوه كمعدّات سلامة.
- سوّقوه كطريقة لتكوين الصداقات.
- سوّقوه كموفّر للوقت في المطبخ.
- سوّقوه كمستقبل النقل العام.

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