Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

تلميح من كلمتين

ساعد فريقك على تخمين كلمة سرية بتلميحات طولها كلمتان بالضبط — لا أكثر ولا أقل.

اللاعبون 4–16 (الأفضل مع 6–10) | **مدة اللعب** 15–30 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **فريقان. في كل دور لاعب واحد هو الملمِّح.**
2. **يرى الملمِّح كلمة سرية ويعطي تلميحًا من كلمتين.**
3. **للزملاء تخمين واحد لكل تلميح.**
4. **نقطة لكل كلمة تُخمَّن خلال 90 ثانية. تلميحات أقل، كلمات أكثر.**

التجهيز

1. انقسموا إلى فريقين أو أكثر وأجلسوا الزملاء حيث يسمع بعضهم بعضًا.
2. حدّدوا طريقة إيصال الكلمات — وضع المقدِّم على هاتف يُمرَّر للملمِّح، أو خصم يهمس بكلمة.
3. اضبطوا مؤقّتًا من 90 ثانية للدور.
4. اشرحوا الممنوع: لا جزء من الكلمة المستهدفة، ولا تلميحات بالقافية، ولا إيماءات، ولا «تشبه في النطق».

طريقة اللعب

1. ينظر ملمِّح الفريق الأول إلى كلمة مستهدفة ويخفيها عن فريقه.
2. يعطي تلميحًا من كلمتين بالضبط — مثل «مشروب الصباح» لكلمة «قهوة».
3. يتشاور الفريق سريعًا ويعطي تخمينًا واحدًا.
4. إن أخطأ التخمين قدّم الملمِّح تلميحًا جديدًا من كلمتين للكلمة نفسها. ولا تُكرَّر التلميحات السابقة.
5. إن أصاب الفريق ربح نقطة وأخذ الملمِّح كلمة جديدة فورًا.
6. للملمِّح أن يتخطى كلمة. الكلمة المتخطاة تُقرأ بعد الدور ولا تُحتسب.
7. إذا خالف تلميح القاعدة — كلمة واحدة أو ثلاث أو جزء من الكلمة — نبّه الفريق الآخر وأُلغيت الكلمة.
8. عند انتهاء الوقت ينتقل اللعب إلى الفريق التالي بملمِّح جديد.

كيف تنتهي اللعبة

العبوا حتى يكون كل شخص قد لمّح مرة ثم قارنوا المجاميع. وإن اختلف عدد اللاعبين بين الفرق فامنحوا كل فريق العدد نفسه من الأدوار ودعوا أحد أفراد الفريق الأصغر يلمّح مرتين.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا في الأصل. يبقى الملمِّحون في مقاعدهم؛ ولا خطوة تتطلب الوقوف.

نصائح للمقدِّم

- الكلمات المركّبة تُعدّ كلمة واحدة فقط إن اتفقت المجموعة سلفًا. قرروا قبل الدور الأول.
- شجعوا الفرق على التخمين بسرعة. التخمين الخاطئ يكلّف ثوانيَ فقط، والصمت يكلّف أكثر.
- إذا تعثر ملمِّح فذكّروه بأن التخطي مجاني وأن بعض الكلمات أصعب فحسب.
- مع الأعمار المختلطة، دعوا الملمِّحين الأصغر يستخدمون تلميحات من ثلاث كلمات. لا أحد يمانع.

صيغ بديلة

تلميح من كلمة واحدة. تتقلص التلميحات إلى كلمة واحدة، وللفريق حتى ثلاثة تخمينات لكل كلمة. أصعب وأهدأ — نصف ثانٍ جيد بعد أن يفهم الجميع الإيقاع.

الكلمة المشتركة. يرى ملمِّحا الفريقين الكلمة نفسها ويتناوبان على تلميح من كلمتين، فيخمّن فريق كلٍّ منهما بعد تلميحه. من يخمّن أولًا يسجّل. كل تلميح يفيد الفريقين، فيصير التلميح الجيد مجازفة.

أفكار للبداية: مباشرة

- قهوة
- وسادة
- منارة
- طابور
- عيد ميلاد
- مظلة
- مكتبة
- فطور

أفكار للبداية: أصعب

- ميزان حرارة
- صدى
- ظل
- حل وسط
- حنين
- أفق
- شهية
- تذكار

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