Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

ماذا تفضّل؟

اختر بين خيارين ودافع عن اختيارك، واكتشف مَن على المائدة يفكر مثلك.

اللاعبون 2–30 (الأفضل مع 4–10) | **مدة اللعب** 10–30 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **يقرأ المقدِّم سؤالًا فيه خياران.**
2. **يختار كل شخص واحدًا — لا «كلاهما» ولا «لا هذا ولا ذاك».**
3. **دوروا على الحاضرين ليذكر كلٌّ سببه في جملة.**
4. **صاحب أطرف سبب يقرأ السؤال التالي.**

التجهيز

1. اختاروا قارئًا للسؤال الأول. وضع المقدِّم يخلط مجموعة الأسئلة؛ ومن دون هاتف يستطيع اللاعبون ابتكار أسئلتهم.
2. اتفقوا قبل البدء على قاعدة للنبرة: الأسئلة نظيفة، ولا أحد مطالَب بتبرير اختيار يفضّل الاحتفاظ به لنفسه.
3. قرروا هل تلعبون للحديث فقط، أم تسجّلون نقاطًا خفيفة بصيغة «توقّع رأي الأغلبية».

طريقة اللعب

1. يطرح القارئ سؤالًا بصيغة «ماذا تفضّل: ... أم ...؟» ويقرؤه مرتين.
2. يأخذ الجميع ثوانيَ للاختيار في صمت.
3. عند العدّ إلى ثلاثة يُظهر الجميع اختيارهم معًا — إصبع للخيار الأول وإصبعان للثاني.
4. ابتداءً من يسار القارئ يذكر كل لاعب سببًا قصيرًا. جملة واحدة تكفي.
5. للاعبين أن يناقش بعضهم منطق بعض، لكن القارئ يحرّك الأمور بعد دقيقة أو اثنتين.
6. يختار القارئ السبب الأغرب أو الأمتع، فيقرأ صاحبه السؤال التالي.

كيف تنتهي اللعبة

توقفوا بعد عدد محدد من الأسئلة — ثمانية إلى عشرة تناسب مائدة عشاء — أو حين يصل الطبق الرئيسي. لا فائز طبيعي في هذه اللعبة، فأعلنوا «سؤالان أخيران» لتنتهي بوضوح بدلًا من أن تخبو.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا في الأصل. وفي صيغة المجموعات الكبيرة استبدلوا بالمشي إلى أحد جانبي الغرفة رفعَ اليد اليسرى أو اليمنى كي لا يضطر أحد إلى الحركة.

نصائح للمقدِّم

- أفضل الأسئلة ما كان خياراه مغريين قليلًا أو محرجين قليلًا. تخطَّوا ما ينتج إجماعًا فوريًا.
- ادعوا اللاعبين الأهدأ إلى الإجابة أولًا في بعض الجولات كي لا يكونوا دائمًا يردّون على الأصوات الأعلى.
- إذا لم يوفَّق سؤال فاتركوه بلا تعليق واسحبوا غيره.
- مع الأعمار المختلطة ابدؤوا بفئة «اختيارات يومية»؛ المعضلات الخيالية أمتع بعد أن يسخن الجو.

صيغ بديلة

توقّع رأي الأغلبية. قبل الكشف، يتوقع كل لاعب أيضًا هل ستختار الأغلبية الخيار الأول أم الثاني. نقطة لكل توقع صحيح. تتحول اللعبة إلى اختبار لطيف لمدى معرفة المجموعة بعضها ببعض.

أقنعني. بعد الكشف تُمنح الأقلية ثلاثين ثانية لإقناع الأغلبية. من يغيّر رأيه فعلًا ينتقل إلى الجانب الآخر. وتنال الأقلية نقطة عن كل من انضم إليها.

أفكار للبداية: خيارات يومية

- أن تصل دائمًا قبل الموعد بعشرين دقيقة — أم — أن تصل دائمًا في الدقيقة المحددة تمامًا
- أن تترك القهوة والشاي سنة كاملة — أم — أن تترك الحلويات سنة كاملة
- بيتًا مرتبًا دائمًا لكنه ليس نظيفًا تمامًا — أم — بيتًا نظيفًا دائمًا لكنه ليس مرتبًا تمامًا
- أن تطبخ العشاء كل ليلة — أم — أن تغسل الصحون كل ليلة
- أن تعيش بلا موسيقى — أم — أن تعيش بلا أفلام ولا تلفزيون
- عطلة نهاية أسبوع طويلة كل أسبوع — أم — إجازة ثلاثة أشهر مرة في السنة
- أن تصعد الدرج دائمًا — أم — أن تنتظر المصعد دائمًا
- ألا تقرأ إلا النصف الأول من كل كتاب — أم — ألا تقرأ إلا النصف الثاني

أفكار للبداية: افتراضات مرحة

- زرًّا يعيد يومك إلى الوراء — أم — زرًّا يوقفه مؤقتًا
- أن تستطيع محادثة الحيوانات — أم — أن تتكلم كل لغات البشر
- يدين مكان قدميك — أم — قدمين مكان يديك
- أن تتنقل دائمًا قفزًا — أم — أن تمشي دائمًا إلى الوراء
- موسيقى تصويرية خاصة بك يسمعها الجميع — أم — راويًا يصف يومك بصوت مسموع
- أن تطير بسرعة المشي — أم — أن تركض بسرعة الطيران
- أن تعطس قصاصات ملوّنة — أم — أن تخرج منك فقاعات مع كل حازوقة
- ذيلًا يكشف مزاجك — أم — أذنين تلتفتان نحو ما تفكر فيه

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

طباعتها مجانية للقاءاتك الخاصة.