Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

قصة «نعم، و...»

ابنوا قصة واحدة كمجموعة، جملةً جملة، بحيث تقبل كل جملة ما سبقها وتضيف جديدًا.

اللاعبون 3–10 (الأفضل مع 4–7) | **مدة اللعب** 10–20 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **يقرأ المقدِّم جملة افتتاحية.**
2. **يضيف كل لاعب جملة واحدة تبدأ بـ«نعم، و...».**
3. **لا تُلغوا ولا تناقضوا ما قاله لاعب سابق.**
4. **بعد دورتين حول الحلقة يقول اللاعب التالي الجملة الختامية.**

التجهيز

1. اجلسوا حيث يسمع بعضكم بعضًا بسهولة.
2. اشرحوا الفكرة في نفَس واحد: كل ما قاله الشخص السابق صار حقيقة، ومهمتك أن تضيف إليه.
3. اختاروا جملة افتتاحية — ابتكروا واحدة أو استخدموا جملة من وضع المقدِّم.
4. اتفقوا على الطول. دورتان كاملتان حول الحلقة ثم خاتمة تناسبان معظم المجموعات.

طريقة اللعب

1. يقرأ المقدِّم الجملة الافتتاحية بصوت مسموع.
2. يضيف اللاعب الذي عن يسار المقدِّم جملة تبدأ بـ«نعم، و...».
3. يفعل كل لاعب تالٍ الشيء نفسه، بانيًا على الجملة التي قبله مباشرة.
4. لا يجوز لجملة أن تمحو أحداثًا سابقة — لا «كان كل ذلك حلمًا» ولا «في الحقيقة لم يحدث شيء من هذا».
5. إن علق لاعب فله أن يقول «نعم، وفي هذه الأثناء...» ويضيف تفصيلًا عن شخصية أو مكان آخر.
6. بعد دورتين كاملتين يبدأ اللاعب التالي بـ«وفي النهاية...» ويختم القصة.

كيف تنتهي اللعبة

تنتهي القصة بجملة «وفي النهاية...» بعد دورتين حول الحلقة. ثلاث قصص مجموعة مريحة. لا نقاط؛ وإن أرادت المجموعة فائزًا فصوّتوا للجملة التي غيّرت مجرى القصة أكثر من غيرها.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا في الأصل. لا خطوة تتطلب الوقوف أو الحركة.

نصائح للمقدِّم

- أكثر العثرات شيوعًا إضافة نكتة تسدّ طريق القصة. أعيدوا التذكير بالقاعدة بلطف — اقبل ثم أضف.
- الإضافات الصغيرة المحسوسة أنجح. «نعم، وكان الباب موصدًا» تمنح اللاعب التالي أكثر مما يمنحه منعطف درامي.
- مع ضيوف لا يعرف بعضهم بعضًا، ابدؤوا بأكثر الجمل الافتتاحية عاديةً.
- إذا انحرفت القصة إلى ما يزعج فاستخدموا بأنفسكم «نعم، وفي هذه الأثناء...» لنقل المشهد.

صيغ بديلة

مؤشر النوع. قبل البدء اختاروا نوعًا — قصة بوليسية، فيلم وثائقي عن الطبيعة، برنامج طبخ — واحكوا القصة كلها بذلك الأسلوب. يمنح ذلك اللاعبين المترددين صوتًا يستعيرونه.

نعم، وتذكرون حين. احكوا القصة كذكرى مشتركة. تبدأ كل جملة بـ«نعم، وتذكرون حين...». صياغتها كشيء فعلته المجموعة كلها معًا تجعلها دافئة خصوصًا في لقاءات لمّ الشمل.

أفكار للبداية: جمل افتتاحية

- في صباح يوم مهرجان القرية، كانت الكوسا الفائزة بالجائزة قد اختفت.
- توقف المصعد بين طابقين، وكان أحدهم قد أحضر كعكة.
- لم يتذكر أحد من الذي طلب البيانو.
- كانت الخريطة تُظهر بحيرة بوضوح، لكن لم يكن هناك سوى حقل من الخراف.
- عند الظهيرة تمامًا، بدأت كل ساعات البلدة تدور إلى الوراء.
- انتقل الجيران الجدد في منتصف الليل، ولم يحملوا معهم سوى سلّم.
- كانت تلك أول مرة تصل فيها العبّارة قبل موعدها.
- قالت الوصفة «تكفي أربعة»، لكن أربعين شخصًا حضروا.
- حين انقشع الضباب، كان الجسر بلون مختلف.
- كان الطرد معنونًا إلى البيت، لا إلى أحد من ساكنيه.
- ظلت الجوقة تتدرب على أغنية واحدة عامًا كاملًا، والليلة هي الليلة.
- كان أحدهم قد زرع عبّاد الشمس على طول الطريق السريع.
- أقدم لوحة في المتحف زاد فيها شخص بين ليلة وضحاها.
- في آخر يوم من الإجازة، لم يعد المدّ.

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.