Gather & Play

خطط سهرات جاهزة

لقاء عائلي

عصرية لمختلف الأعمار، لثمانية إلى أربعة وعشرين شخصًا، بفرق تضع الأجيال المختلفة جنبًا إلى جنب.

اللاعبون 8–24، في فرق مختلطة الأعمار | **مدة اللعب** نحو 80 دقيقة إجمالًا.

لمن هذه الخطة: أقارب من أجيال عدة، وبعضهم لا يلتقون إلا مرة في السنة.

قبل وصول الضيوف

- [ ] اطبع مجموعة الشارادز، أو تأكد أن هاتفًا واحدًا عليه وضع المقدِّم مشحون.
- [ ] جهّز ورقًا وأقلامًا وشيئًا صلبًا يُستند إليه للعبة «صِف وارسم».
- [ ] قرّر كيف ستكوّن الفرق المختلطة الأعمار — العدّ بالتتابع حول الغرفة أسرع طريقة.
- [ ] أبقِ ممرًّا واحدًا خاليًا، ومقاعد قريبة من مكان اللعب لمن يفضّل البقاء جالسًا.

جدول السهرة

1 **القواسم المشتركة** · 15 دقيقة · مع وصول الناس

مجموعات من ثلاثة أو أربعة، في كل منها جيلان على الأقل. استمعوا إلى قاسم مشترك واحد من كل مجموعة.

2 **الشارادز (التمثيل الصامت)** · 30 دقيقة · اللعبة الرئيسية

فرق من أربعة إلى ستة. أعلن الفئة قبل كل دور، واعرض البطاقات التي تصلح جلوسًا على كل من يريدها.

3 **صِف وارسم** · 15 دقيقة · العودة إلى الجلوس

اجمع كل كبير مع قريب أصغر منه. استخدم تنويعة «واصف واحد» إذا كانت الغرفة مزدحمة.

4 **قصة كلمة بكلمة** · 10 دقيقة · حول المائدة

استخدم تنويعة الكلمات الثلاث مع الأطفال الأصغر. قصة واحدة لكل طاولة.

5 **ماذا تفضّل؟** · 10 دقيقة · قبل أن يغادر الناس

صيغة رفع الأيدي للغرفة كلها. اختم بسؤال من مجموعة اللقاءات التي تجمع الأجيال.

فكرة بديلة: وعاء الكلمات. إن توفّر ورق كثير وأربعون دقيقة، فاجعلوا «وعاء الكلمات» الفقرة الرئيسية بدل الشارادز. الأطفال يكتبون الأوراق بالحماس نفسه الذي يكتب به الأجداد.

ملاحظات المقدِّم

- يشارك الأطفال إلى جانب الكبار الذين أحضروهم؛ ولا لعبة هنا تطلب من طفل أن يلعب بلا إشراف.
- اعرض كل لعبة حركية بصيغتها الجالسة من دون أن تضطر أحدًا إلى طلبها.
- فوق أربعة وعشرين شخصًا، أقيموا الشارادز لعبتين منفصلتين في طرفَي الغرفة.

القواسم المشتركة — القواعد السريعة

4–40 اللاعبون · 10–20 دقيقة · بلا أدوات

1. كوّنوا مجموعات من ثلاثة أو أربعة، ويُفضَّل مع من تعرفونهم أقل.
2. لديكم أربع دقائق لإيجاد ثلاثة أشياء تجمعكم كلكم.
3. لا يُحتسب ما يُرى — لا الملابس ولا «كلنا في هذه الحفلة».
4. تشارك كل مجموعة أغرب قاسم وجدته مع الجميع.

كيف تنتهي اللعبة: تنتهي اللعبة بعد فقرة المشاركة. جولتان بمجموعات مختلفة كافيتان — الغاية أن يجد الناس ما يتحدثون عنه لبقية اللقاء، فتوقفوا والمكان ما زال ضاجًّا بالحديث. لا فائز، وإن كان للمقدِّم أن يطلب تصفيقًا لأغرب قاسم.

الشارادز (التمثيل الصامت) — القواعد السريعة

4–20 اللاعبون · 20–45 دقيقة · بلا أدوات

1. انقسموا إلى فريقين أو أكثر.
2. يمثّل أحد اللاعبين بطاقة سرية بلا كلام ولا أصوات ولا تحريك شفاه.
3. يخمّن فريقه قبل انتهاء مؤقّت من 60 إلى 90 ثانية.
4. نقطة لكل تخمين صحيح، وتتناوب الفرق حتى يمثّل الجميع.

كيف تنتهي اللعبة: العبوا حتى يمثّل كل لاعب العدد نفسه من المرات — دورتان كاملتان عادةً — ثم يفوز الفريق صاحب النقاط الأكثر. وإذا طالت السهرة فأعلنوا «الجولة الأخيرة» قبل بدء الدورة الأخيرة بدلًا من التوقف في منتصفها.

صِف وارسم — القواعد السريعة

2–16 اللاعبون · 10–25 دقيقة · ورق وقلم

1. كوّنوا ثنائيات. أحدهما يصف والآخر يرسم.
2. يرى الواصف صورة بسيطة؛ ولا يراها الرسّام.
3. صِف بالأشكال والأحجام والمواضع فقط — لا تقل أبدًا ما هي الصورة.
4. بعد ثلاث دقائق قارنوا الرسم بالأصل ثم تبادلوا الأدوار.

كيف تنتهي اللعبة: اللعبة الكاملة جولتان ليصف كل شخص مرة ويرسم مرة. ولختام لطيف، اعرضوا كل الرسوم بجانب أصولها ودعوا الحاضرين يختارون الأقرب تطابقًا والأروع خطأً.

قصة كلمة بكلمة — القواعد السريعة

3–12 اللاعبون · 5–20 دقيقة · بلا أدوات

1. اختاروا عنوانًا للقصة.
2. بالدور حول الحلقة يضيف كل لاعب كلمة واحدة بالضبط.
3. حافظوا على سلامة الجمل — الكلمات الصغيرة مثل «في» و«ثم» تُحتسب دورًا.
4. لأي لاعب أن ينهي الجملة بقول «نقطة». أنهوا القصة خلال ثلاث دورات حول الحلقة.

كيف تنتهي اللعبة: تنتهي كل قصة حين تبلغ المجموعة جملة ختامية في الدورة الثالثة. العبوا ثلاث قصص أو أربعًا وتوقفوا. لا فائز؛ المكافأة في إعادة الرواية. وإن تاهت القصة بعد دورتين فللمقدِّم أن يعلن «النهاية» ويبدأ عنوانًا جديدًا.

ماذا تفضّل؟ — القواعد السريعة

2–30 اللاعبون · 10–30 دقيقة · بلا أدوات

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.

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.

المدد الزمنية تقديرات تحريرية وليست نتائج اختبار.
