

KATALYST

A KATALYST FOR CHANGE AMONGST THE YOUTH OF THE NEAR EAST

لعبة النمط System

WWW.KATALYSTNE.NET

1



لعبة النمط System

عدد اللاعبين: كلما كثر العدد اللعبة ستكون أفضل.

المساحة: الجلوس في دائرة.

الهدف من اللعبة: الحماسة، الضحك، اختلاط الناس ببعضها، فك التجمعات.

التوجيهات:

١. يجلسون بشكل دائري واحد منهم يخرج خارج المكان، اللذين في الدائرة يتفقون على النمط معين للتجاوب فيه فيما بينهم عند سؤالهم من الشخص الذي هو خارج الغرفة.

مثلا: عندما يدخل الذي في الخارج ويطرح عليهم سؤال عليهم أن يجيبوا بنمطهم الذي اتفقوا عليه، والخارج عليه أن يكتشف نوع النمط الذين يتبعونه.

مثال حي: مثلا الاتفاق على نمط من الثلاث كلمات للإجابة، أو البدء بحرف معين عند الإجابة، أو البدء ببلد معين أو إدخال اسم هذا البلد في الحديث.

الاتفاق هو: التكلم بثلاث كلمات.

السؤال المطروح: ما اسم والدك، لماذا تلبس بهذا الشكل

الإجابة ستكون: بثلاث كلمات ممكن الاسم الثلاثي، أو اسم أبي كذا

كيفية إنهاء اللعبة: عند الملل.

