

"የሰብራይስጥ ንጉሥ"



ግብ :

- በፓንቶሚም አርዳታ በካዲስ ካይ የተጻፈውን ቃል ከመግኘት

የጭዋታው ዝግጁት :

- "የአንቅጫ ቋንቋ" መጽሐፍ ተነቧ።
- ሰንጠረዦችን ያትሙ እና ሁኑንም ካርዶች ከየብቻ ይቀረጡ .
- ዘውዱን ያትሙ , ይቀረጡ እና ጎኖችን አርስ በርስ ያገኛሉ
- ሰንጠረዦችን ከአሱ ጋር ከማያያዝ መቆጠንጫ መሃል ካይ ንካፕቶችን ያስቀምጡ።

የጭዋታው አድገት :

- ካርዶችን ያዋህዱ እና በተቆከከ ክምር ውስጥ አስቀምጣቸው
- ከተሳታፊዎቹ አንዱ ዘውዱን ይከብሳል . ከካ ተሳታፊ የተጻፈውን ቃል ከዘውዱ ጋር በማያያዝ ስሙ ዘውዱ ከሆነው ሰው አያሳየውም
- የተቀሩት ተሳታፊዎች ቃሉን በፓንቶሚም ያቀርባሉ . እና ዘውዱ ያከው ሰው ከጭንቅካቱ ጋር የተያያዘውን ቃል ከመከየት ይሞክራል
- ተሳታፊነቱ? ተሳታፊው ትኩቱን ይቀበላል። አኔተሳካም? ተሳታፊው ትኩቱን ወደ ክምር ግርጌ ይመልሳል።
- ደንገተኛ ካርዶች : አሰገራሚ ካርድ ሲወጣ , ሁኑም ተሳታፊዎች ጮክ ብከው ይጮኑኩ : "አዎ ! " የጭንቅካቱ ዘውዱ ተሸካሚ ቲኩቱን በሰጦታ ይቀበላል ፓንቶሚም የክምር።
- በሚቀጥከው ዙር ዘውዱን ወደ ከካ ተሳታፊ ጭንቅካት ማስተካከል ወይም አሱ አስገሰገሰ ደረሰ ዘውዱን ከተመሳሳይ ሰው ጋር መተው ይቻላል።
- ደረጃ " : ተጫዋቹ በቃካት ተጠቅሞ በካርዱ ካይ ያከውን አያንዳንዱን ቃል (ቃሉ ምን አንድሆነ በትክክል ሳይናገሩ) ማሳየት ወይም የፓንቶሚም ምክንያቶችን በመጠቀም ቃሉን ማሳየት ይቻላል።

ጨዋታው በከካ መንገድ አንዲጫወት ያድርጉ:

- ከተሳታፊዎቹ አንዱ ካርድ አንስተው በውስጡ ያከውን ቃል በፓንቶሚም ውስጥ ያቀርባል
- የተቀሩት ተሳታፊዎች ቃሉ ምን አንድሆነ ይገምታሉ

גְּלִידָה
סַפְּמַח אֶשְׁחָה
וְהִיא



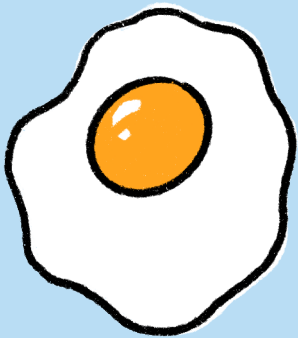
בִּבְּה
הִזְזִינִי
וְהִיא



אֲוִירוֹן
הִזְזִינִי
הִזְזִינִי

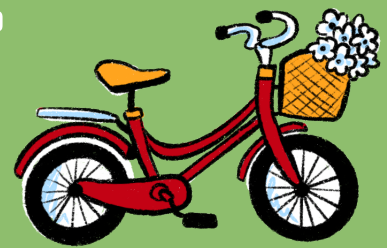


רֶכֶּבֶת
וְהִיא
הִזְזִינִי



חֲבִיתָה
הִזְזִינִי
וְהִיא

אֹפְנִים
הִזְזִינִי



מִגָּבֶת
וְהִיא
הִזְזִינִי



מְקַלַּחַת
וְהִיא
הִזְזִינִי



נְשֵׁעוֹן

אָרֶז

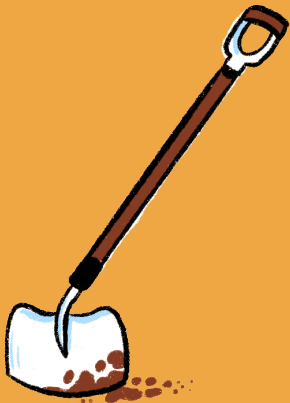
הָאֶז



מְבֻרָה

הִיזָה

שֶׁלֶט



מְעִידָר

סֶפֶל

אֶרֶץ



מְחַבֵּטָה

סֶפֶט

אֶתֶּה



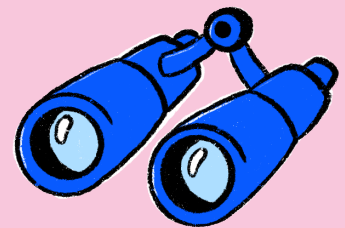
זִמְרָה

זִמְרָה

אֶתֶּה

מְשַׁקֵּפֵת חֶזֶק

אֶתֶּה



נְפִי

זִי

אֶתֶּה

הַפְּתִיעָה! הַחֲגִמָּה!

שִׂמְחָה!



הַפְּתִיעָה! הַחֲגִמָּה!

שִׂמְחָה!



הַפְּתִיעָה! הַחֲגִמָּה!

שִׂמְחָה!



הַפְּתִיעָה! הַחֲגִמָּה!

שִׂמְחָה!

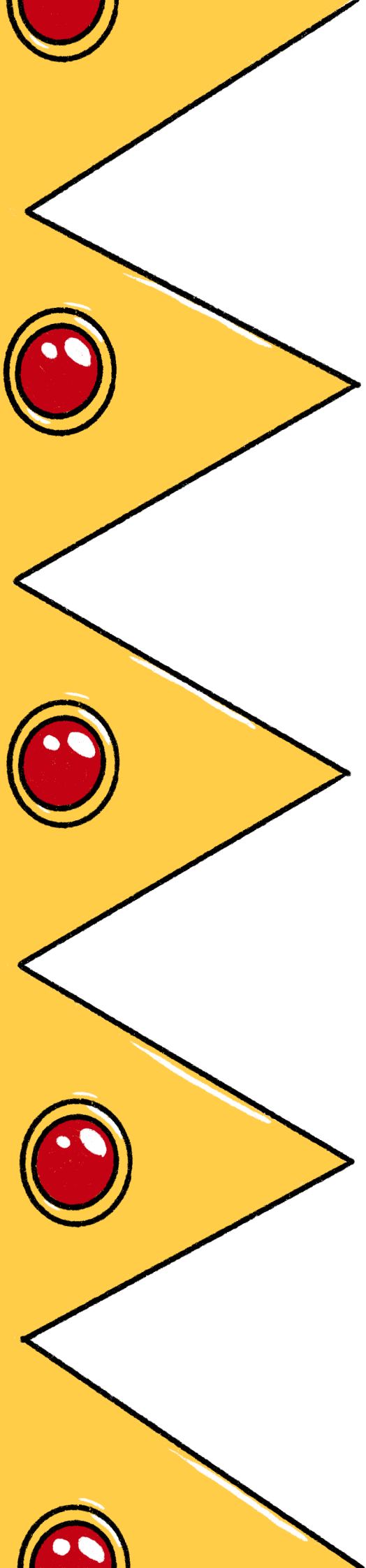


הַפְּתִיעָה! הַחֲגִמָּה!

שִׂמְחָה!



מלכת המזרח



מלכת המזרח

