Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Anlat ve Çiz

Basit bir resmi yalnızca sözlerle anlatın; resmi göremeyen eşiniz onu olabildiğince doğru çizsin.

Oyuncular 2–16 (en iyi 4–10) **Oyun süresi** 10–25 dk **Malzeme** Kâğıt ve kalem **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Eşleşin. Biri anlatır, diğeri çizer.**
2. **Anlatan basit bir resim görür; çizen görmemelidir.**
3. **Yalnızca şekil, boyut ve konum kullanarak anlatın — resmin ne olduğunu asla söylemeyin.**
4. **Üç dakika sonra çizimi aslıyla karşılaştırın, sonra rolleri değiştirin.**

KURULUM

1. Her çizene bir kâğıt, bir kalem ve yaslanacak sert bir zemin verin.
2. Çiftleri oluşturun. Birbirini iyi tanımayanları eşleştirmek bunu nazik bir buz kırıcıya çevirir.
3. Her çifti, çizen anlatanın resmini göremeyecek biçimde oturtun.
4. Her anlatana bir resim verin — basılı bir kart, telefonda sunucu görünümü ya da sunucunun çiziverdiği bir eskiz.
5. Tur için üç dakikalık sayaç kurun.

NASIL OYNANIR

1. Sayaç başlayınca anlatan resmi tarif etmeye başlar.
2. Anlatan yalnızca şekilleri, çizgileri, boyutları, yönleri ve konumları kullanabilir — “sayfanın ortasında büyük bir daire”, “üst kenarından çıkan kısa bir çizgi”.
3. Anlatan nesnenin ya da herhangi bir parçasının adını söyleyemez. “Bu bir ev” ya da “bir çatı çiz” demek yasaktır.
4. Çizen istediği an soru sorabilir, anlatan da cevaplayabilir.
5. Anlatan, çizim sürerken çizime bakamaz.
6. Sayaç bitince kalemler bırakılır ve her çift çizimi aslıyla karşılaştırır.
7. Rolleri değiştirin ve yeni bir resimle yeniden oynayın.

OYUN NASIL BİTER

Tam bir oyun iki turdur; böylece herkes bir kez anlatır, bir kez çizer. Dostça bir bitiş için bütün çizimleri asıllarının yanına dizin ve salon hem en yakın olanı hem de en şahane biçimde yanlış olanı seçsin.

OTURARAK OYNAMAK

Oturarak oynanır. Çiftler sırt sırta oturur; sandalyeleri çevirmek zahmetliyse yüz yüze oturup resmi bir menünün, kitabın ya da kaldırılmış bir elin arkasında tutmaları yeter.

SUNUCUYA İPUÇLARI

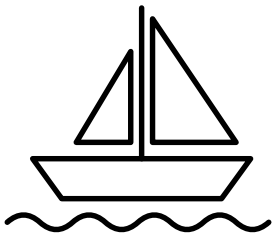
- Dört-beş şekilden oluşan çok basit resimlerle başlayın. Zorluk hızla artar.
- Anlatanlara sayfanın neresinden başlanacağını söylemelerini hatırlatın. Felaketlerin çoğu, ilk şeklin yanlış yere çizilmesiyle başlar.
- Sonuçlara iyi niyetle gülmek oyunun ta kendisidir. Çizimi olduğu kadar anlatımı da övün.
- Biri çizmekte ya da ince ayrıntıyı görmekte zorlanıyorsa iki turda da anlatan olsun ya da kalın kalemle çizilmiş, büyük şekilli resimleri kullanın.

VARYASYONLAR

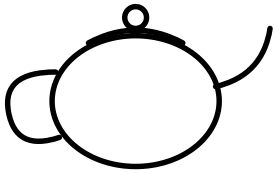
Tek anlatıcı. Bir kişi aynı resmi bütün salona anlatır ve herkes aynı anda çizer. Sonra bütün çizimler birlikte havaya kaldırılır. Kalabalık gruplar için en iyi biçimdir ve tek bir resim yeter.

Soru yok. Çizen sessiz kalmak zorundadır; anlatan hiçbir geri bildirim alamaz. Belirgin biçimde daha zordur ve anlaşıldığımızı kontrol edebilmeye ne kadar güvendiğimizi gösterir.

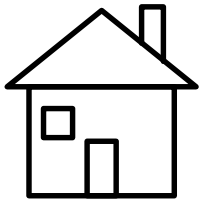
BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: BASİT RESİMLER



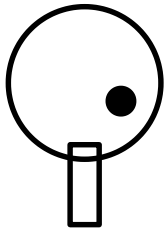
Bir yelkenli



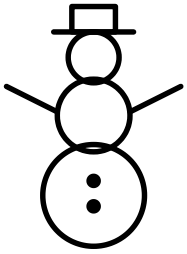
Bir çaydanlık



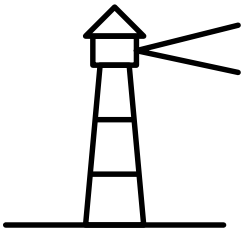
Bacalı bir ev



Elmalı bir ağaç



Bir kardan adam



Bir deniz feneri

Süreler editoryal tahmindir, test sonucu değildir. Açıklık ve tutarlılık açısından editoryal olarak kontrol edildi. Gerçek gruplarla test edildiğini iddia etmiyoruz.