



# Kâsedeki Kelimeler

Takımına aynı kâsedeki kelimeleri üç kez buldur — önce anlatarak, sonra tek kelimeyle, sonra da canlandırarak.

**Oyuncular** 4–20 (en iyi 6–12)

**Oyun süresi** 25–45 dk

**Malzeme** Kâğıt ve kalem

**Hareket** Ayakta durmak isteğe bağlı

## HIZLI KURALLAR

- Herkes kâğıtlara üç kelime ya da ad yazar; bütün kâğıtlar tek bir kâseye girer.
- Birinci tur — kâğıttakini söylemeden anlat. Sıra başına bir dakika, takımlar sırayla.
- İkinci tur — aynı kâğıtlar, ama ipucu yalnızca tek kelime.
- Üçüncü tur — yine aynı kâğıtlar, sessizce canlandırılarak.
- Bilinen her kâğıt bir puan; üç turun sonunda en yüksek toplam kazanır.

## KURULUM

- İki takıma ayrılın ve mümkünse karışık oturun; böylece sıra odada doğal biçimde dolaşır.
- Oyuncu başına üç kâğıt dağıtın. Herkes her birine tek bir şey yazar — odadaki herkesin bileceği bir kişi, yer, nesne ya da ifade — ve katlayıp kâseye atar.
- Sayacı bir dakikaya kurun ve hangi takımın başlayacağını seçin.

## NASIL OYNANIR

- Bir sırada bir oyuncu kâğıtları birer birer çeker ve dakika bitene kadar kendi takımına ipucu verir.
- Bilinen her kâğıt o takımda kalır. Süre bittiğinde elde kalan kâğıt kâseye döner.
- İpucu veren, sıra başına bir kâğıdı pas geçebilir; o kâğıt kâseye döner.
- Takımlar sırayla oynar, her sırada ipucu veren değişir; kâse boşalana kadar sürer. Kâğıtları sayın, puanı not edin ve hepsini kâseye geri koyun.
- Birinci tur: kâğıttaki kelimeler ve parçaları dışında her şeyi söyleyebilirsiniz.
- İkinci tur: ipucu olarak tam bir kelime söyle — el kol hareketi yok, ikinci deneme yok.
- Üçüncü tur: hiç ses yok — canlandır.

## OYUN NASIL BİTER

Oyun, kâse üç kez boşalınca biter. Her takımın üç turdaki kâğıtlarını toplayın; yüksek toplam kazanır. Vakit darsa tamamlanan herhangi bir turdan sonra durun — puanlar geçerlidir.

## OTURARAK OYNAMAK

Baştan sona oturarak oynanabilir: ipucu veren üç turda da sandalyesinde kalır ve canlandırma turunda yalnızca ellerini, yüzünü ve gövdesinin üst kısmını kullanır. Bunu tek bir oyuncu için değil, herkes için kararlaştırın.

## SUNUCUYA İPUÇLARI

- Başlamadan önce kâğıtlara göz atın ve yalnızca bir kişinin bilebileceği şeyleri sessizce değiştirin.
- Birinci turun hafıza turu olduğunu hatırlatın — öbür takım oynarken dinlemek sonradan işe yarar.
- Kâseyi dolaştırın. İpucu veren her sırada değişir, böylece kimse uzun süre dışarıda kalmaz.
- Hep aynı kendinden emin oyuncu tahmin ediyorsa ipucu verenlerden her seferinde başka bir takım arkadaşına bakmalarını isteyin.

## VARYASYONLAR

**Dört tur.** İpucu verenin bir çarşafın arkasına ya da battaniyenin altına saklandığı ve ipucunu yalnızca seslerle — kelimesiz — verdiği bir son tur ekleyin. O zamana kadar oda kâğıtları öyle iyi öğrenmiştir ki çoğu zaman tek bir mırıltı yeter.

**Kısa kâse.** Yirmi dakikalık bir oyun için kişi başı iki kâğıt yazın ve yalnızca birinci ile üçüncü turu oynayın. Oyunu hiç oynamamış bir aileye tanıtmanın en yumuşak yoludur.

## BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: ŞEYLER

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| ■ sıcak hava balonu | ■ uyku tulumu      |
| ■ kumdan kale       | ■ çamaşır makinesi |
| ■ düşün pastası     | ■ kâğıttan uçak    |
| ■ hazine haritası   | ■ lastik ördek     |

## BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: ANLAR

- |                             |                        |
|-----------------------------|------------------------|
| ■ trafik sıkışıklığı        | ■ yürüyen bir bando    |
| ■ kayıp bir şemsiye         | ■ yağmurda piknik      |
| ■ lunapark treninde bir tur | ■ kapanmayan bir bavul |
| ■ kartopu savaşı            | ■ pastanın son dilimi  |

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