



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

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

KURULUM

1. İki takıma ayrılın ve mümkünse karışık oturun; böylece sıra odada doğal biçimde dolaşır.
2. 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.
3. Sayacı bir dakikaya kurun ve hangi takımın başlayacağını seçin.

NASIL OYNANIR

1. Bir sırada bir oyuncu kâğıtları birer birer çeker ve dakika bitene kadar kendi takımına ipucu verir.
2. Bilinen her kâğıt o takımda kalır. Süre bittiğinde elde kalan kâğıt kâseye döner.
3. İpucu veren, sıra başına bir kâğıdı pas geçebilir; o kâğıt kâseye döner.
4. Takımlar sırayla oynar, her sırada ipucu veren değişir; kâse boşalana kadar sürer. Kâğıtları sayın, puanı not edin ve hepsini kâseye geri koyun.
5. Birinci tur: kâğıttaki kelimeler ve parçaları dışında her şeyi söyleyebilirsiniz.
6. İkinci tur: ipucu olarak tam bir kelime söyle — el kol hareketi yok, ikinci deneme yok.
7. 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 |
| ■ düğün 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.