Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

# Farklı Olan Hangisi?

Dört şeyi dinleyin, hangisinin diğerlerine uymadığına karar verin ve gerekçenizin en iyisi olduğuna masayı ikna edin.

**Oyuncular** 3–12 (en iyi 4–8) **Oyun süresi** 10–25 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

**HIZLI KURALLAR**

1. **Okuyucu dört şey söyler.**
2. **Herkes sessizce diğerlerine uymayanı — ve bir gerekçeyi — seçer.**
3. **Sırayla bir-iki cümleyle savununuzu yapın.**
4. **Okuyucu, en ikna edici ya da en yaratıcı savunmaya bir puan verir.**

## KURULUM

1. İlk okuyucuyu seçin. Sunucu görünümünden bir set kullanın ya da benzer ama aynı olmayan dört şey uydurun.
2. Başlamadan asıl noktayı netleştirin: resmî bir cevap yoktur. Gerekçe iyiyse dördünden herhangi biri farklı olan olabilir.
3. Kaç tur oynayacağınıza karar verin. Herkesin bir kez okuması için oyuncu başına bir tur, doğal bir uzunluktur.

## NASIL OYNANIR

1. Okuyucu dört ögeyi iki kez, yavaşça söyler.
2. Oyuncular yaklaşık yirmi saniye sessizce düşünür.
3. Üçe kadar sayınca herkes seçimini göstermek için bir, iki, üç ya da dört parmak kaldırır.
4. Okuyucunun solundan başlayarak her oyuncu seçimini bir-iki cümleyle açıklar.
5. Oyuncu, daha önce söylenmiş bir gerekçeyi yeniden kullanamaz. Biri sizinkini aldıysa başka bir gerekçe bulmalı ya da başka bir ögeyi savunmalısınız.
6. Okuyucu en ikna edici bulduğu savunmaya bir puan verir; en yaratıcı olana ikinci bir puan da verebilir.
7. Ana puanı kazanan oyuncu sıradaki okuyucu olur.

## OYUN NASIL BİTER

Herkes bir kez okuyucu olana kadar oynayın, sonra puanları toplayın. Daha hızlı bir oyun için altı set oynayıp durun. Beraberlikler, eşitliğe dahil olmayan bir oyuncunun hakemliğinde bir set daha oynanarak çözülür.

### OTURARAK OYNAMAK

Zaten otururak oynanır. Hiçbir adım ayağa kalkmayı ya da hareket etmeyi gerektirmez.

### SUNUCUYA İPUÇLARI

- Setler, dört öge yakın akraba olduğunda en iyi çalışır. Biri bariz biçimde farklıysa tur saniyeler içinde biter.
- Bilgiyi değil akıl yürütmeyi ödüllendirin. Herkesin izleyebildiği bir savunma, az bilinen bir bilgiden üstündür.
- Okuyucular kararlarını birkaç kelimeyle açıklasın — “Bu hiç aklıma gelmemişti” yeter.
- Karışık yaşlı gruplarda önce küçük oyuncular savunsun; böylece basit gerekçeler hâlâ boşta olur.

### VARYASYONLAR

**Seçilmeyeni savun.** Seçimler açıklandıktan sonra kimsenin seçmediği her öge okuyucuya verilir; okuyucu, asıl farklı olanın o olduğunu savunmak zorundadır. Okuyucuyu her turda oyunun içinde tutar.

**Seti kur.** Hazır setler yerine her oyuncu sırayla sete bir öge ekler — dört oyuncu, dört öge — sonra bütün masa her zamanki gibi tartışır. Grup bir seti neyin ilginç kıldığını kavradıktan sonra iyi çalışır.

### BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: DÖRTLÜ SETLER

- bisiklet · el arabası · market arabası · kaykay
- demlik · su ısıtıcısı · bahçe sulama kabı · sürahi
- mum · el feneri · deniz feneri · ateş böceği
- keman · gitar · arp · piyano
- mektup · kartpostal · koli · telgraf
- nehir · kanal · göl · su birikintisi
- havuç · patates · domates · soğan
- şemsiye · çadır · şapka · çatı
- saat · takvim · güneş saati · kum saati
- merdiven · basamaklar · asansör · halat
- arı · kelebek · yarasa · uçurtma
- ekmek · peynir · yoğurt · reçel
- bank · tabure · kanepe · salıncak
- düdük · çan · davul · kapı zili

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