Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Birer Kelimeyle Hikâye

Kişi başı tek kelimeyle birlikte bir hikâye anlatın ve onu anlamlı bir sona bağlamaya çalışın.

Oyuncular 3–12 (en iyi 4–8) **Oyun süresi** 5–20 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Bir hikâye başlığı seçin.**
2. **Çemberi dolaşarak her oyuncu tam olarak bir kelime ekler.**
3. **Cümleler dil bilgisine uygun olsun — “bir” ve “ve” gibi küçük kelimeler de bir sıra sayılır.**
4. **İsteyen “nokta” diyerek cümleyi bitirebilir. Hikâyeyi çemberin üç turu içinde tamamlayın.**

KURULUM

1. Sıra kendiliğinden işlesin diye çember hâlinde oturun.
2. Bir başlık seçin. Başlık hikâyeye yön verir — “Fırında Unun Bittiği Gün”.
3. En işe yarar tek ipucunu açıklayın: akla gelen en doğal kelimeyi söyleyin. Hikâye kendiliğinden komikleşir.
4. Kimin başlayacağını seçin. Geleneksel ilk kelime “Bir”dir.

NASIL OYNANIR

1. İlk oyuncu hikâyeyi başlatmak için tek bir kelime söyler.
2. Sırayla her oyuncu, cümleyi dil bilgisine uygun biçimde sürdüren tam olarak bir kelime ekler.
3. Bir oyuncu, kelime yerine “nokta” diyerek cümleyi bitirebilir. Sıradaki oyuncu yeni bir cümleye başlar.
4. Oyuncular plan yapmak için duraksamamalıdır — kelime birkaç saniye içinde gelir.
5. Özel adlar tek kelime sayılır. Grup cömert davranmak isterse birleşik kelimeler de öyle.
6. Çemberin iki tam turundan sonra sunucu “son tur” der. Grup, üçüncü turda hikâyeyi bir sona bağlamalıdır.
7. Hikâyenin son kelimesini söyleyen oyuncu sıradaki başlığı seçer.

OYUN NASIL BİTER

Her hikâye, grup üçüncü turda son bir cümleyi yerine oturttuğunda biter. Üç-dört hikâye oynayın ve durun. Kazanan yoktur; ödül, hikâyeyi yeniden anlatmaktır. Bir hikâye iki turdan sonra hiçbir yere varmıyorsa sunucu “Son” deyip yeni bir başlık açabilir.

OTURARAK OYNAMAK

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

SUNUCUYA İPUÇLARI

- İnsanlara “ve” ya da “bir”in gayet iyi bir katkı olduğunu söyleyin. Her kelimede zekice olmaya çalışmak hikâyeyi tıkar.
- Bir oyuncu hikâyeyi sürekli kendi şakasına çekiyorsa üç kelimeli varyasyona geçin; böylece her sıra daha fazla ağırlık taşır.
- Küçük oyuncular için sunucu, her yeni kelimeden önce o ana kadarki cümleyi tekrarlayabilir.
- Hiçbir şeyi kaydetmeyin. Eğlencenin bir kısmı, hikâyenin yalnızca o odada var olmasıdır.

VARYASYONLAR

Üç kelimeli hikâye. Her oyuncu tam olarak üç kelime ekler. Hikâye daha hızlı ilerler ve daha anlamlı olur; bu da karışık yaşlı gruplara ve tek tek kelime eklemeyi sinir bozucu bulanlara yardımcı olur.

Neyse ki, ne yazık ki. Oyuncular birer tam cümle ekler; cümleler sırayla “Neyse ki…” ve “Ne yazık ki…” diye başlar. Hikâye iyi ve kötü şans arasında gidip gelir ve neredeyse her zaman kendi sonunu bulur.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: HİKÂYE BAŞLIKLARI

- Fırında Unun Bittiği Gün
- İşe Başvuran Köpek
- Eve Giden Son Otobüs
- Kayıp Sol Ayakkabının Esrarı
- Ters Giden Bir Piknik
- Dünyanın En Sessiz Kasabası
- Büyükannenin Gizli İcadı
- Bir Türlü Kapanmayan Şemsiye
- Yıldızların Öğle Yemeğine Çıktığı Gece
- Postaneyi Yöneten Kedi
- Beklenmedik Bir Koli
- Gelmiş Geçmiş En Yavaş Yarış
- Fener Bekçisinin İzin Günü
- Yaza Kalan Kardan Adam

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