



Resimli Kulaktan Kulağa

Bir cümleyi masada elden ele geçirin; önce çizime, sonra yeniden söze dönüşsün ve yolculuktan geriye ne kaldığını görün.

Oyuncular 4–10 (en iyi 5–8)

Oyun süresi 15–30 dk

Malzeme Kâğıt ve kalem

Hareket Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. Herkes bir kâğıdın en üstüne bir cümle yazar ve yanındakine verir.
2. Sıradaki oyuncu onu çizer, cümleyi görünmeyecek şekilde katlar ve kâğıdı verir.
3. Ondan sonraki yalnızca çizimi görür ve ne olduğunu düşündüğünü yazar.
4. Her kâğıt sahibine dönene kadar sırayla sürdürün — sonra açıp yüksek sesle okuyun.

KURULUM

1. Her oyuncuya bir kalem ve dik tutulacak bir kâğıt verin.
2. Her oyuncu en üste kısa bir cümle yazar — çizilebilecek bir şey, örneğin “yoga dersi veren bir kedi”.
3. Her sıra için bir süre kararlaştırın. Bir dakika çizimleri hızlı, masayı hareketli tutar.

NASIL OYNANIR

1. Herkes kâğıdını aynı anda soluna verir.
2. Kâğıttaki son şey bir cümleyse altına onu çiz — çizimde harf ve rakam olmaz.
3. Kâğıttaki son şey bir çizimse altına neyi gösterdiğini düşündüğünü yaz.
4. Vermeden önce kâğıdı geriye katla; yalnızca senin eklediğin görünsün.
5. Her kâğıt onu başlatan oyuncuya dönene kadar verip sırayla sürdürün.
6. Sırayla birer kâğıt açın ve bütün zinciri ilk cümleden sonuncuya kadar yüksek sesle okuyun.

OYUN NASIL BİTER

Oyun, her kâğıt masayı bir kez dolaşıp yüksek sesle okununca biter. Puan da yoktur, kazanan da. Bir zincir çizimle bitecekse sahibi açıklamadan önce son alt yazıyı yazar.

OTURARAK OYNAMAK

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

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Kötü çizimlerin işin esprisi olduğunu açıkça söyleyin; en iyi zincirler içten yanlış anlamalardan doğar.
- Süreye uyun. Uzun ve özenli çizimler masayı yavaşlatır, zincirleri de daha az komik yapar.
- Katlamayı her seferinde kontrol edin — görünen tek bir eski satır bütün zinciri bozar.
- Küçük çocuklar her sırada çizsin; yazma sıralarını yanlarındaki yetişkine bırakın.

VARYASYONLAR

Tek kelimeyle başlangıç. Cümle yerine tek bir adla başlayın — “yanardağ”, “dişçi”, “piknik”. Zincirler daha yavaş sapar; bu da küçük oyunculara ve çizmekten çekinenlere uygundur.

Temalı akşam. Her açılış cümlesi bir temaya uymalıdır; örneğin bir aile tatili, mevsim ya da iki konunun tanışma hikâyesi. Temalı zincirler güzel bir hatıra olur — her kâğıdı, konusu olan kişiye verin.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: İŞ BAŞINDAKİ HAYVANLAR

- | | |
|---|--|
| ▪ yoga dersi veren bir kedi | ▪ sekiz atkı ören bir ahtapot |
| ▪ asansörde sıkışmış bir zürafa | ▪ okul otobüsünü süren bir köpek |
| ▪ pizza dağıtan bir penguen | ▪ sokak lambasının arkasına saklanan bir fil |
| ▪ çok yavaş bir yarıştaki iki salyangoz | ▪ halter kaldıran bir fare |

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: BEKLENMEDİK KİŞİLER VE ŞEYLER

- | | |
|--|--|
| ▪ kaykay yarışmasını kazanan büyükanne | ▪ haritasını çamaşırların arasında kaybeden bir korsan |
| ▪ doğum günü mumundan korkan bir ejderha | ▪ yalnızca ekmek kızartabilen bir büyücü |
| ▪ plaj tatilindeki bir kardan adam | ▪ dondurma kuyruğunda bekleyen bir kral |
| ▪ dans etmeyi öğrenen bir robot | ▪ güneş gözlüğü takmış ay |

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