



Gizli Göz Kırpan

Gizli bir oyuncu göz kırparak diğerlerini uyutur; ortadaki dedektif de onu iş üstünde yakalamaya çalışır.

Oyuncular 6–20 (en iyi 8–14)**Oyun süresi** 10–20 dk**Malzeme** Kâğıt ve kalem**Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. Herkes katlanmış bir kâğıt çeker; birinde nokta vardır — o oyuncu gizli göz kırpanıdır.
2. Bir dedektif ortaya oturur ve izler.
3. Göz kırılan kişi üçe kadar sayar, sonra gösterişli biçimde “uykuya dalar”.
4. Dedektifin, çember uyumadan göz kırpanı bulmak için üç suçlama hakkı vardır.

KURULUM

1. Bir dedektif seçin; sandalyesini çemberin ortasına alır.
2. Kalan her oyuncu için bir kâğıt katlayın, yalnızca birinin içine nokta koyun ve hepsini bir kâsede ya da şapkada karıştırın.
3. Her oyuncu bir kâğıt alır, kimseye göstermeden bakar ve kaldırır. Noktalı kâğıdı çeken göz kırpanıdır.

NASIL OYNANIR

1. Herkes çemberde etrafına bakar ve olabildiğince doğal biçimde göz göze gelir.
2. Göz kırpan, dedektifin başka yöne baktığı anları kollayarak her seferinde tek bir oyuncuya göz kırpar.
3. Göz kırılan oyuncu içinden üçe kadar sayar, sonra dilediği kadar teatral biçimde uykuya dalar ve turun dışında kalır.
4. Dedektif istediği an bir oyuncunun adını söyleyerek onu suçlayabilir. Yanlış suçlanan “ben değilim” der ve oyunda kalır.
5. Dedektif göz kırpanı üç suçlama içinde bulursa kazanır. Üç suçlama da boşa çıkarsa ya da yalnızca iki oyuncu uyanık kalırsa göz kırpan kazanır.
6. Uyuyanlar gözlerini kapalı tutar ve hiçbir şey belli etmez.

OYUN NASIL BİTER

Tur, göz kırpan bulununca, dedektif üç suçlamasını da kullanınca ya da yalnızca iki oyuncu uyanık kalınca biter. Dedektif olmak isteyen sayısı kadar tur oynayın — beş altı tur çoğu zaman yeter — ve önceki göz kırpan ortadaki sandalyeye geçsin.

OTURARAK OYNAMAK

Zaten çember hâlinde oturarak oynanır. Dedektif ortada oturur ve yalnızca sandalyesinde döner.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Uyumadan önce üçe kadar sayma kuralında ısrar edin; yoksa dedektif her uyuyanın nereye baktığına bakıp işi çözer.
- Gösterişli uykuları teşvik edin. Uykuya dalmak eğlencenin yarısıdır ve göz kırpanın izini örter.
- Bazıları göz kırpmaz. Kâğıtlar dağıtılmadan önce başka bir işaret kararlaştırın; örneğin yavaş bir çift göz kırpma.
- İşaretli kâğıt tanınmasın diye her turdan sonra bütün kâğıtları toplayın.

VARYASYONLAR

Dedektifsiz. Ortadaki sandalye olmadan oynayın. Uyanık her oyuncu elini kaldırıp suçlayabilir; ikinci bir oyuncu suçlamayı desteklerse suçlanan kâğıdını göstermek zorundadır. İkisi de yanılırsa kendileri uyur; bu yüzden kimse gelişigüzel suçlamaz.

İki göz kırpan. On iki ve daha fazla kişilik çemberde iki kâğıdı işaretleyin. Göz kırpanlar birbirini bilmez ve kazara birbirlerini uyutabilirler. Dedektifin dört suçlama hakkı vardır ve ikisini de bulmalıdır.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: YAVAŞ VE UYKULU

- İki kolu da gerektiren kocaman bir esneme
- Eriyen dondurma gibi sandalyende yavaşça kay
- “Beş dakika daha” de ve başını düşür
- Kedi gibi gerin ve kıvrıl
- Susuz kalmış çiçek gibi sol
- Görünmez bir battaniyeyle üstünü ört
- Hayalî bir yastığa sarıl
- Herkese el sallayıp iyi geceler dile

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: BİRDENBİRE

- Cümlelerin ortasında uyuyakal
- Sesli olarak üç koyun say ve dur
- Yanağını eline daya ve ıskala
- Bir kez, kibarca horla
- Kestir, irkilerek uyan, yeniden kestir
- Görünmez bir mumu üfle
- Gözlerin kapalı, heykel gibi don
- Görünmez bir kitabı yüzüne düşene kadar oku

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