Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Ortak Noktalar

Küçük bir grupta, hepinizin paylaştığı ve size bakarak kimsenin anlayamayacağı üç şey bulun.

Oyuncular 4–40 (en iyi 8–24) **Oyun süresi** 10–20 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Ayakta durmak isteğe bağlı

HIZLI KURALLAR

1. **Üç ya da dört kişilik gruplar kurun; mümkünse en az tanıdığınız kişilerle.**
2. **Hepinizin paylaştığı üç şeyi bulmak için dört dakikanız var.**
3. **Görünen hiçbir şey sayılmaz — ne kıyafet ne de "hepimiz bu partideyiz".**
4. **Her grup en şaşırtıcı ortak noktasını salonla paylaşır.**

KURULUM

1. İnsanlardan üç ya da dört kişilik gruplar kurmalarını isteyin. Karışmayı önerin — farklı aileler, farklı kuşaklar, farklı arkadaş çevreleri.
2. Neyin sayıldığını açıklayın: bir ortak nokta gruptaki herkes için doğru olmalı ve görünür ya da bariz olmamalıdır. "Hepimizin saçı var" sayılmaz. "Hepimiz aynı kemiğimizi kırdık" sayılır.
3. İşe yarayan konu türlerinden iki-üç örnek verin — yemek, yerler, ilk işler, küçük alışkanlıklar.
4. Dört dakikalık sayaç kurun.

NASIL OYNANIR

1. Sayaç başlayınca her grup, bütün üyelerinin paylaştığı şeyleri arayarak serbestçe konuşur.
2. Bir ortak nokta ancak gruptaki herkes için doğruysa sayılır. Üçte iki yetmez.
3. Ortak nokta görünür bir şey ya da salondaki herkes için doğru olan bir şey olmamalıdır.
4. Gruplar üç ortak nokta hedefler. Üçe erken ulaşan grup, daha sıra dışı bir dördüncüyü arasın.
5. Sayaç bitince her grup en şaşırtıcı tek ortak noktasını seçer.
6. Salon dolaşılır; her gruptan bir sözcü ortak noktayı tek cümleyle duyurur.
7. İkinci tur için yeni gruplar kurun; mümkünse ilk grubunuzdan kimse olmasın.

OYUN NASIL BİTER

Oyun paylaşım turundan sonra biter. Farklı gruplarla iki tur fazlasıyla yeter — amaç, insanlara etkinliğin geri kalanında konuşacak bir şey vermektir; bu yüzden salon hâlâ uğulduyorken durun. Kazanan yoktur; ama sunucu en beklenmedik ortak nokta için alkış isteyebilir.

OTURARAK OYNAMAK

Herkesten dolaşmasını istemek yerine grupları zaten yakın oturanlardan oluşturun. İkinci tur için gruplar karıştırılırken yalnızca hareket etmekte rahat olanların yer değiştirmesi yeter.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Dört dakika boyunca aralarda dolaşın. Takılan bir gruba çoğu zaman tek bir konu yeter — “en kötü tatil” ya da “ilk iş” önerin.
- Kimsenin paylaşmak istemediği bir şeyi paylaşmak zorunda olmadığını açıkça söyleyin. Önemsiz ortak noktalar en iyileridir.
- Salonda birkaç kuşak varsa her gruptan en az iki yaş grubunu içermesini isteyin.
- Paylaşım turunu hızlı tutun. Grup başına tek cümle — hikâyeler yemekte sürer.

VARYASYONLAR

Ortak olmayan nokta. Üç ortak şeyin yanında her grup, yalnızca tek bir üyesi için doğru olan ve gruptaki başka kimse için doğru olmayan bir şey de arar. Herkese ilginç olduğu bir an verir.

Bağlantı zinciri. Paylaşım turundan sonra her grup yanındaki grupla bir bağ bulmaya çalışır; bu, bütün partiden geçen bir zincir oluşana kadar salon boyunca sürer. Kalabalık bir buluşma için güzel bir kapanış anıdır.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: SOHBET AÇICILAR

- Hepinizin yemeyi reddettiği yiyecekler
- Hepinizin gizlice sevdiği bir ev işi
- Hiçbirinizin bugüne kadar yapmadığı bir şey
- İlk işler
- Çocukken hepinizin korktuğu şeyler
- Hepinizin gittiği bir yer
- Hepinizin kaybedip bir daha bulamadığı bir şey
- Hiçbirinizde olmayan beceriler
- Sabahları hepinizin ortak bir alışkanlığı
- Hepinizin çoğu insandan geç öğrendiği bir şey
- Hepinizin sevdiği ya da hiç sevmediği hava
- Hepinizin kırdığı bir şey
- Hepinizin sahip olduğu ve hiç kullanmadığı bir eşya
- Hepinizin aynı tuhaf biçimde yediği bir yiyecek

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