Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Başka Tarzda Hikâye

Basit, gündelik bir hikâyeyi şaşırtıcı bir tarzda yeniden anlatın — hava durumu, maç anlatımı, uyku masalı gibi — ve grup tarzı tahmin etsin.

Oyuncular 3–10 (en iyi 4–8) | **Oyun süresi** 15–30 dk | **Malzeme** Malzeme gerekmez | **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Herkesin bildiği sade bir temel hikâyede anlaşın — “bir bardak çay demlemek”.**
2. **Her anlatıcı gizlice bir tarz alır; örneğin “doğa belgeseli”.**
3. **Temel hikâyeyi o tarzda, en fazla bir dakika boyunca yeniden anlatır.**
4. **Tarzı ilk bilen dinleyici puan alır, anlatıcı da.**

KURULUM

1. Bir temel hikâye seçin — herkesin anladığı dört-beş adımlık gündelik bir sıra; otobüse yetişmek ya da köpek yıkamak gibi.
2. Temel hikâyenin adımlarını bir kez yüksek sesle söyleyin; böylece herkeste aynı sürüm olur.
3. Tarzların nasıl dağıtılacağına karar verin: telefondaki sunucu görünümü anlatıcıya gizlice gösterilir ya da sağındaki oyuncu fısıldar.
4. İlk anlatıcıyı seçin — tercihen bir gönüllü.

NASIL OYNANIR

1. Anlatıcı bir tarzı gizlice alır.
2. Temel hikâyeyi o tarzda yeniden anlatır. Temel hikâyenin bütün adımları yine sırasıyla gerçekleşmelidir.
3. Anlatıcı tarzın adını ya da onu en çok ele veren kelimeyi söyleyemez — bir spor spikeri “anlatım” ya da “maç” diyemez.
4. Dinleyenler, anlatıcı bitirene ya da bir dakika dolana kadar — hangisi önce olursa — sessiz kalır.
5. Sonra dinleyenler tahminlerini söyler. İlk doğru tahmin o dinleyiciye bir puan, anlatıcıya da bir puan kazandırır.
6. Üç denemede kimse bilemezse anlatıcı tarzı açıklar ve puan verilmez.
7. Doğru tahmin eden sıradaki anlatıcı olur. Daha önce sırasını aldıysa sıra sola geçer.

OYUN NASIL BİTER

Herkes hikâyeyi bir kez anlatana kadar oynayın. Taze kalsın diye dört-beş anlatımdan sonra temel hikâyeyi değiştirin. En yüksek puan kazanır; ama çoğu grup ilk turdan sonra saymayı bırakır ve yalnızca devamını ister.

OTURARAK OYNAMAK

Anlatıcılar yerlerinden anlatır. Sıranız geldiğinde ayağa kalkmak isteğe bağlı bir gösteriştir ve asla kuralların parçası değildir.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Otuz saniyenin fazlasıyla yettiğini göstermek için kolay bir tarzla — bir uyku masalıyla — ilk siz başlayın.
- Gergin anlatıcılara iki tarz arasından seçme hakkı verin.
- Temel hikâyeyi son derece basit tutun. Mizah, sıkıcı bir işle görkemli bir tarz arasındaki uçurumdan doğar.
- Tarzlar belirli kişilerin taklidi değil, konuşma türleri olmalıdır. Aksan ya da kişi taklidi yapılmaz.

VARYASYONLAR

Tek şeyi değiştir. Tarz yerine her anlatıcı tek bir ögeyi değiştirir — mekân Ay olur, ana karakter bir kedi olur, her şey tersten gerçekleşir. Dinleyenler neyin değiştiğini tahmin eder.

Takım hâlinde. Üç-dört kişilik takımlar birlikte sunar; her kişi temel hikâyenin bir adımını ortak tarzda anlatır. Bu biçim kalabalık gruplara ve tek başına sahneye çıkmak istemeyenlere uyar.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: TEMEL HİKÂYELER

- Bir bardak çay demlemek
- Otobüse yetişmek
- Köpek yıkamak
- Sandviç hazırlamak
- Mektup postalamak
- Ampul değiştirmek
- Çamaşır asmak
- Kayıp bir çorabı bulmak

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: TARZLAR

- Doğa belgeseli
- Maç anlatımı
- Uyku masalı
- Uçak güvenlik anonsu
- Hava durumu
- Yemek programı
- Polisiye hikâye
- Müze sesli rehberi

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