Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

# Nesneyi Pazarla

Takımca odadan sıradan bir nesne alın ve onu partiye, bambaşka bir amacı olan parlak yeni bir icat olarak pazarlayın.

**Oyuncular** 4–30 (en iyi 8–20) **Oyun süresi** 20–40 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Ayakta durmak isteğe bağlı

**HIZLI KURALLAR**

1. **Üç-dört kişilik takımların her biri odadan gündelik bir nesne seçer.**
2. **Sunucu bir görev okur — "bunu bir seyahat aleti olarak pazarlayın".**
3. **Takımların yeni bir kullanım, bir isim ve bir slogan bulmak için üç dakikası vardır.**
4. **Her takım bir dakika sunum yapar. Herkes oy verir; ama kendi takımına değil.**

## KURULUM

1. Üç-dört kişilik takımlar kurun. Yaşları ve arkadaş gruplarını karıştırmak daha iyi sunumlar çıkarır.
2. Her takım odadan sıradan, kırılmaz bir nesne seçer — bir yastık, bir tahta kaşık, bir terlik, bir süzgeç.
3. Sunucu sunum görevini yüksek sesle okur. Bütün takımlar aynı görev üzerinde çalışır.
4. Hazırlık için üç dakikalık sayaç kurun.

## NASIL OYNANIR

1. Hazırlık sırasında her takım, nesnesi için göreve uyan yeni bir amaç uydurur. Nesnenin gerçek amacı kullanılamaz.
2. Takım ürüne bir isim ve tek satırlık bir slogan verir, kimin ne söyleyeceğine karar verir. Takımdaki herkes en az bir kez konuşmalıdır.
3. Hazırlık bitince takımlar sırayla sunum yapar. Her sunum en fazla bir dakika sürer.
4. Sunumda ürünün adı, ne işe yaradığı, kimin için olduğu ve gerçek nesneyle yapılan bir gösterim bulunmalıdır.
5. Her sunumdan sonra seyirci tek bir soru sorabilir; takım rolünden çıkmadan cevaplamak zorundadır.
6. Bütün takımlar sunduktan sonra herkes aynı anda favorisini göstererek oy verir. Kimse kendi takımına oy veremez.
7. En çok oyu alan takım turu kazanır. İkinci tur için takımlar nesneleri değiştirir ve yeni bir görev alır.

### OYUN NASIL BİTER

Tek tur — her takımdan bir sunum, ardından oylama — eksiksiz bir oyundur. Nesnelerin değiştirildiği iki tur, çoğu partinin isteyeceği en fazlasıdır. Kazanan takımı duyurun ve sloganlarını tekrarlamalarını isteyin; bu, oyuna temiz bir bitiş verir.

### OTURARAK OYNAMAK

Takımlar, masada zaten ellerinin altında olan bir nesneyi kullanarak oturdukları yerden plan yapıp sunabilir. Sunum için ayağa kalkmak isteğe bağlıdır — ciddi bir yüzle otururak yapılan sunum çoğu zaman daha komiktir.

### SUNUCUYA İPUÇLARI

- Başlamadan her takımın nesnesini onaylayın. Kırılgan, değerli, keskin ya da izni alınmamış bir misafire ait hiçbir şey olmasın.
- Üç dakika sınırı önemlidir. Daha fazla süre takımları aşırı plan yapmaya iter ve sunumları daha az komik kılar.
- “Herkes en az bir kez konuşur” kuralında güler yüzle ısrar edin. Kendinden emin tek bir kişinin her şeyi yapmasını önler.
- Daha sessiz bir grupta seyirci sorusunu kaldırın ve bir sunumdan doğrudan diğerine geçin.

### VARYASYONLAR

**Aynı nesne, farklı sunum.** Her takım aynı nesneyi pazarlar — salonda elden ele dolaşan tek bir tahta kaşık. Nesne şansı olmadan karşılaştırma yalnızca fikirler arasındadır ve sunumlar birbirinin şakalarının üzerine kurulur.

**Yatırımcı kurulu.** Salon oylaması yerine üç misafir sözde bir kurul oluşturur. Her kurul üyesi yalnızca tek bir ürüne “yatırım” yapabilir ve nedenini açıklamalıdır. Doğum günlerine uyar — günün onur konuğunu kurula alın.

### BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: SUNUM GÖREVLERİ

- Onu, işe gidip gelenler için bir ürün olarak pazarlayın.
- Onu, olmazsa olmaz bir kamp malzemesi olarak pazarlayın.
- Onu, evde sporda bir devrim olarak pazarlayın.
- Onu, lüks bir hediye olarak pazarlayın.
- Onu, uykuya dalmaya yarayan bir araç olarak pazarlayın.
- Onu, bir seyahat aleti olarak pazarlayın.
- Onu, her yeni ebeveynin ihtiyaç duyduğu bir şey olarak pazarlayın.
- Onu, bahçecilikte bir yenilik olarak pazarlayın.
- Onu, bir ofis malzemesi olarak pazarlayın.
- Onu, yeni başlayanlar için bir çalgı olarak pazarlayın.
- Onu, bir güvenlik ekipmanı olarak pazarlayın.
- Onu, arkadaş edinmenin bir yolu olarak pazarlayın.
- Onu, mutfakta zaman kazandıran bir alet olarak pazarlayın.
- Onu, toplu taşımanın geleceği olarak pazarlayın.

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