Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Kelime Çağrışımı

Birbirine bağlı kelimelerden bir zinciri çemberde döndürün — son kelimenin aklınıza getirdiği ilk kelimeyi söyleyin ve bağlantıyı açıklamaya hazır olun.

Oyuncular 3–12 (en iyi 4–8) **Oyun süresi** 5–20 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **İlk oyuncu herhangi bir kelime söyler.**
2. **Sıradaki oyuncu, o kelimenin aklına getirdiği ilk kelimeyi söyler — çember böyle döner.**
3. **İsteyen "Bağlantı?" diyebilir; söyleyen, ilişkiyi açıklamak zorundadır.**
4. **Duraksayan, kelime tekrarlayan ya da açıklayamayan bir puan alır. En az puan kazanır.**

KURULUM

1. Sıranın belli olacağı biçimde oturun.
2. Başlayacak oyuncuyu ve bir başlangıç kelimesini seçin — sıradan herhangi bir isim olur.
3. Tempoyu açıklayın. Her cevap yaklaşık üç saniye içinde gelmelidir.
4. Puan tutup tutmayacağınıza karar verin. Başka bir oyundan önce ısınma olarak puansız oynayın.

NASIL OYNANIR

1. Başlayan oyuncu tek bir kelime söyler.
2. Solundaki oyuncu, önceki kelimenin aklına getirdiği tek bir kelimeyle karşılık verir.
3. Oyun saat yönünde, sabit bir tempoyla sürer.
4. Bir oyuncu, istediği an "Bağlantı?" diyerek son kelimeye itiraz edebilir. Söyleyenin, ilişkiyi açıklamak için tek cümlesi vardır.
5. Grup bağlantıyı kabul ederse puanı itiraz eden alır. Etmezse söyleyen alır.
6. Kararlaştırılan süreden fazla duraksayan, bu zincirde kullanılmış bir kelimeyi tekrarlayan ya da birden fazla kelimeyle cevap veren oyuncu da bir puan alır.
7. Her puandan sonra, puanı alan oyuncu yeni bir kelimeyle taze bir zincir başlatır.

OYUN NASIL BİTER

Belirli sayıda zincir oynayın — altı iyi bir uzunluktur — ya da ilk oyuncu üç puana ulaşınca durun. En az puanı olan kazanır. Isınma olarak, yalnızca beş dakika oynayıp sıradaki oyuna geçin.

OTURARAK OYNAMAK

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

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Hızı ilk turda gösterin. Rahat bir ritim iyidir; ama uzun uzun düşünmek oyunun anlamını bozar.
- Beklenmedik bağlantılar oyunun kalbidir. “Bağlantı?” itirazlarını şüpheden değil meraktan yapmaya teşvik edin.
- Biri hızdan rahatsız görünüyorsa duraksama kuralını kaldırın, yalnızca “tekrar yok”u tutun.
- Masadaki birini utandırabilecek her çağrışım, “yeni kelime” denerek puansız geçilebilir.

VARYASYONLAR

Çağrışımsız. Her kelimenin bir öncekiyle hiçbir ilgisi olmamalıdır. Art arda gelen iki kelime arasında inandırıcı bir bağlantı açıklayabilen kişi, söyleyene bir puan yazdırır. Şaşırtıcı derecede zordur ve temel biçimi daha önce oynamış gruplara uyar.

Gidiş dönüş. Grup bir başlangıç kelimesi ve bir hedef kelimede anlaşır — diyelim “şemsiye”den “yanardağ”a — ve zinciri birlikte çalışarak olabildiğince az hamlede hedefe ulaştırmaya çalışır.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: BAŞLANGIÇ KELİMELERİ

- köprü
- mum
- bavul
- bahçe
- gök gürültüsü
- merdiven
- marmelat
- liman
- battaniye
- düdük
- pazar
- fener
- cep
- meyve bahçesi

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