Gather & Play

HAZIR OTURUM PLANLARI

Aile Buluşması

Sekiz ile yirmi dört kişi için, her yaştan insanın katılabildiği bir öğleden sonra; takımlar farklı kuşakları yan yana getirir.

Oyuncular 8–24, yaşların karıştığı takımlarda

Oyun süresi Toplam yaklaşık 80 dakika.

Kimler için: Bazıları birbirini yılda bir kez gören, birkaç kuşaktan akrabalar.

KONUKLAR GELMEDEN ÖNCE

- [ ] Sessiz sinema destesini yazdırın ya da sunucu modu açık, şarjı dolu bir telefon bulundurun.
- [ ] Anlat ve Çiz için kâğıt, kalem ve yaslanacak sert bir zemin hazırlayın.
- [ ] Yaşların karıştığı takımları nasıl kuracağınıza karar verin — salonda sırayla numara saymak en hızlısıdır.
- [ ] Bir geçiş yolunu açık bırakın ve oturmayı tercih edenler için oyunun yakınına sandalye koyun.

PROGRAM

1. **Ortak Noktalar** · 15 dakika · İnsanlar gelirken
   Her birinde en az iki kuşak olan üç-dört kişilik gruplar. Her gruptan tek bir ortak nokta dinleyin.

2. **Sessiz Sinema** · 30 dakika · Ana oyun
   Dört–altı kişilik takımlar. Her sıradan önce kategoriyi duyurun ve isteyene oturarak oynanabilir kartları önerin.

3. **Anlat ve Çiz** · 15 dakika · Herkes yerine dönünce
   Bir yetişkini daha genç bir akrabayla eşleştirin. Salon kalabalıksa “tek anlatıcı” varyasyonunu kullanın.

4. **Birer Kelimeyle Hikâye** · 10 dakika · Masanın etrafında
   En küçük çocuklarla üç kelimeli varyasyonu kullanın. Masa başına bir hikâye.

5. **Hangisini Tercih Edersin?** · 10 dakika · İnsanlar gitmeden önce
   Bütün salon için el kaldırmalı biçim. Birkaç kuşak grubundan bir soruyla bitirin.

Alternatif fikir: Kâsedeki Kelimeler. Bol kâğıdınız ve kırk dakikanız varsa ana etkinliği Sessiz Sinema yerine Kâsedeki Kelimeler yapın. Çocuklar da kâğıtları büyükanne ve büyükbabalar kadar hevesle yazar.

SUNUCU NOTLARI

- Çocuklar, onları getiren yetişkinlerle birlikte katılır; buradaki hiçbir oyun bir çocuğun gözetimsiz oynamasını gerektirmez.
- Her hareketli oyunu, kimsenin istemesine gerek kalmadan otururak oynanan biçimiyle de sunun.
- Yirmi dörtten fazla kişiyle sessiz sinemayı salonun iki ucunda iki ayrı oyun olarak oynayın.

ORTAK NOKTALAR — HIZLI KURALLAR

4–40 oyuncular · 10–20 dk · Malzeme gerekmez

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.

Oyun nasıl biter: 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.

SESSİZ SİNEMA — HIZLI KURALLAR

4–20 oyuncular · 20–45 dk · Malzeme gerekmez

1. İki ya da daha fazla takıma ayrılın.
2. Bir oyuncu gizli kartı kelimesiz, sessiz ve dudak oynatmadan canlandırır.
3. Takımı, 60–90 saniyelik sayaç bitmeden tahmin eder.
4. Her doğru tahmin bir puan; herkes canlandırana kadar takımlar sırayla oynar.

Oyun nasıl biter: Her oyuncu aynı sayıda canlandırana kadar oynayın — genellikle iki tam tur — sonra puanı fazla olan takım kazanır. Akşam uzuyorsa, ortasında kesmek yerine son tur başlamadan “final turu” diye duyurun.

ANLAT VE ÇİZ — HIZLI KURALLAR

2–16 oyuncular · 10–25 dk · Kâğıt ve kalem

1. Eşleşin. Biri anlatır, diğeri çizer.
2. Anlatan basit bir resim görür; çizen görmemelidir.
3. Yalnızca şekil, boyut ve konum kullanarak anlatın — resmin ne olduğunu asla söylemeyin.
4. Üç dakika sonra çizimi aslıyla karşılaştırın, sonra rolleri değiştirin.

Oyun nasıl biter: Tam bir oyun iki turdur; böylece herkes bir kez anlatır, bir kez çizer. Dostça bir bitiş için bütün çizimleri asıllarının yanına dizin ve salon hem en yakın olanı hem de en şahane biçimde yanlış olanı seçsin.

BİRER KELİMEYLE HİKÂYE — HIZLI KURALLAR

3–12 oyuncular · 5–20 dk · Malzeme gerekmez

1. Bir hikâye başlığı seçin.
2. Çemberi dolaşarak her oyuncu tam olarak bir kelime ekler.
3. Cümleler dil bilgisine uygun olsun — “bir” ve “ve” gibi küçük kelimeler de bir sıra sayılır.
4. İsteyen “nokta” diyerek cümleyi bitirebilir. Hikâyeyi çemberin üç turu içinde tamamlayın.

Oyun nasıl biter: Her hikâye, grup üçüncü turda son bir cümleyi yerine oturttuğunda biter. Üç-dört hikâye oynayın ve durun. Kazanan yoktur; ödül, hikâyeyi yeniden anlatmaktır. Bir hikâye iki turdan sonra hiçbir yere varmıyorsa sunucu “Son” deyip yeni bir başlık açabilir.

HANGİSİNİ TERCİH EDERSİN? — HIZLI KURALLAR

2–30 oyuncular · 10–30 dk · Malzeme gerekmez

1. Sunucu iki seçenekli bir soru okur.
2. Herkes birini seçer — “ikisi de” ya da “hiçbiri” yok.
3. Masayı dolaşın ve tek cümlelik bir gerekçe söyleyin.
4. En beklenmedik gerekçeyi söyleyen, sıradaki soruyu okur.

Oyun nasıl biter: Belirli sayıda sorudan sonra durun — bir yemek masası için sekiz-on soru uygundur — ya da ana yemek geldiğinde. Bu oyunun doğal bir kazananı yoktur; sönüp gitmesine izin vermek yerine net bir bitiş için “iki soru daha” diye duyurun.

Süreler editoryal tahmindir, test sonucu değildir.

Gather & Play · familygameideas.com Kendi buluşmalarınız için yazdırmak ücretsizdir.