Gather & Play

HAZIR OTURUM PLANLARI

Küçük Grupla Oyun Gecesi

Dört ile sekiz kişi için, iki dakikalık bir ısınmadan takım ipuçlarına ve hikâye anlatmaya uzanan dolu dolu bir akşam.

Oyuncular 4–8 **Oyun süresi** Toplam yaklaşık 83 dakika.

Kimler için: Bir kanepesi, birkaç sandalyesi olan ve özel hiçbir malzeme gerektirmeyen bir oturma odasında dört–sekiz arkadaş.

KONUKLAR GELMEDEN ÖNCE

- [ ] İki Kelimelik İpucu'nun sunucu modunu bir telefonda açın ve büyük yazının bir kol boyu mesafeden okunduğunu kontrol edin.
- [ ] Grubunuzda çok rekabetçi oyuncular varsa İki Kelimelik İpucu takımlarına önceden karar verin.
- [ ] Atıştırmalıkları ve içecekleri, "sahne"den geçmeden uzanılabilecek bir yere koyun.

PROGRAM

1. **Kelime Çağrışımı** · 8 dakika · Isınma
   Puan yok. Herkesin hızlıca konuşmaya başlaması için üç-dört zincir yeter.

2. **İki Kelimelik İpucu** · 25 dakika · Ana oyun
   İki takım, 90 saniyelik sıralar ve herkesin bir kez ipucu vermesi için tam bir tur.

3. **Kuralı Bul** · 20 dakika · Tempo değişimi
   Jest listesinden görünür bir kuralla başlayın, sonra sözlü bir kural deneyin.

4. **Başka Tarzda Hikâye** · 20 dakika · Kapanış
   Temel hikâye — bir bardak çay demlemek. Önce gönüllüler; insanlar hâlâ bir sıra daha isterken durun.

5. **Yirmi Soru** · 10 dakika · Dağılırken
   İsteğe bağlı. İnsanlar paltolarını toplarken bir-iki tur.

Alternatif fikir: Gülmemeye Çalış. Daha canlı bir kapanış için Yirmi Soru yerine Gülmemeye Çalış ile bitirin: tek bir ciddi yüz ve her oyuncuya yirmi saniye.

SUNUCU NOTLARI

- Ana oyundan sonra on dakika mola verin. Küçük gruplar, sunucuların beklediğinden çabuk yorulur.
- Yalnızca dört oyuncuyla İki Kelimelik İpucu'nu iki çift hâlinde oynayın ve her çifte iki sıra verin.
- Bu plandaki bütün oyunlar oturarak oynanabilir.

KELİME ÇAĞRIŞIMI — HIZLI KURALLAR

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

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.

Oyun nasıl biter: 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.

İKİ KELİMELİK İPUCU — HIZLI KURALLAR

4–16 oyuncular · 15–30 dk · Malzeme gerekmez

1. İki takım. Her sırada bir oyuncu ipucu verir.
2. İpucu veren gizli bir kelime görür ve iki kelimelik bir ipucu söyler.
3. Takım arkadaşlarının ipucu başına tek tahmin hakkı vardır.
4. 90 saniyede bilinen her kelime bir puan. Az ipucu, çok kelime.

Oyun nasıl biter: Herkes bir kez ipucu verene kadar oynayın, sonra toplamları karşılaştırın. Takımların oyuncu sayısı farklıysa her takıma aynı sayıda sıra verin ve küçük takımdan biri iki kez ipucu versin.

KURALI BUL — HIZLI KURALLAR

4–12 oyuncular · 15–30 dk · Malzeme gerekmez

1. Bir oyuncu — dedektif — duyamayacağı bir yere geçer.
2. Grup, sorulara nasıl cevap vereceğine dair gizli bir kuralda anlaşır.
3. Dedektif döner ve istediği kişiye sıradan sorular sorar.
4. Herkes kurala uyarak cevap verir. Dedektifin kuralı söylemek için üç tahmin hakkı vardır.

Oyun nasıl biter: Bir tur, dedektif kuralı söylediğinde ya da tahmin hakkı bittiğinde sona erer. İsteyen herkes bir kez dedektif olana kadar oynayın. Genel bir puan yoktur — ama grup, her dedektifin kaç soruya ihtiyaç duyduğunu sayıp en düşüğü alkışlayabilir.

BAŞKA TARZDA HİKÂYE — HIZLI KURALLAR

3–10 oyuncular · 15–30 dk · Malzeme gerekmez

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.

Oyun nasıl biter: 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.

YİRMİ SORU — HIZLI KURALLAR

2–10 oyuncular · 10–25 dk · Malzeme gerekmez

1. Bir oyuncu bir şey düşünür ve yalnızca kişi mi, yer mi, şey mi olduğunu söyler.
2. Diğerleri sırayla evet-hayır soruları sorar — toplam yirmi.
3. İsteyen, sırasını soru yerine tahmin için kullanabilir.
4. Yirmi soru içinde bilinirse tahmin edenler kazanır; bilinmezse cevaplayan.

Oyun nasıl biter: Bir tur doğru tahminle ya da yirminci sorudan sonra biter. Herkes bir kez cevaplayan olsun diye oyuncu başına bir tur oynayın ve durun — ya da tahmin edenlerin ve cevaplayanların kazandığı turları sayın ve kararlaştırılan sayıdan sonra bitirin.

Süreler editoryal tahmindir, test sonucu değildir.