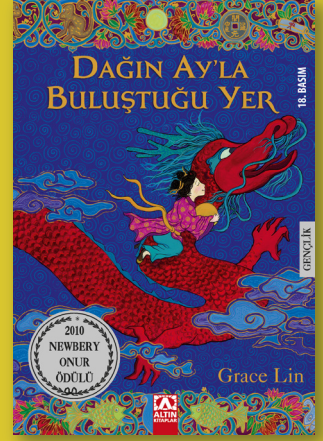




KİTABIN ADI

DAĞIN AY'LA BULUŞTUĞU YER



YAZAR

GRACE LIN



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

SEVDE KOYUNCU



TEMA/KONULAR

Aile, dostluk, arkadaşlık, yardımlaşma, engelleri aşmak, kararlılık, umut, hayal kurmak, inanç, çaba, cesaret, iş birliği, karar verme, olumlu düşünme, öz güven, dayanışma, misafirperverlik, güven, sabır



ANAHTAR KELİMELER

Arkadaşlık, yardımlaşma, drama, sanat, ejderha, çocuk, umut, iyilik, kötülük, kader, yolculuk, inanç, sabır, duygular, kararlılık, cesaret, çaba, soru, dağ



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Kendi hayalini söyler.
- Hayaline somut bir hedef koyar.
- Hedefine ulaşmak için gerekli gördüğü eylemleri listeler.
- Hedefinin önündeki engelleri söyler.
- Arkadaşlık, dostluk kavramları ile ilgili fikrini söyler.
- Metinde geçen olayları rol oynama ve doğaçlama tekniklerinden yararlanarak canlandırır.
- Metinde geçen duyguları yorumlar.
- Karakterin/nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Kitaptaki karakterlerle ilgili tahminde bulunur.
- Kısa süreli bir hedef belirler.
- Hedefine giderken karşılaştığı zorlukları listeler.
- Hedefine giderken sahip olduğu ve karşılaştığı avantajları listeler.
- Başkasından aldığı öneriyi değerlendirir.
- Başkasına öneri sunar.



ÖZET

Verimsiz Dağ'ın eteklerinde bir köyde yaşamakta olan Minli, günlerini tarla-
da çalışarak, gecelerini de babasının Yeşim Ejderha ve Ay'ın Yaşlı Adamı'yla
ilgili anlattığı masalları dinleyerek geçirmektedir. Yaşadıkları yoksulluktan
bıkmış olan Minli'nin annesi Ma, kocası Ba'ya kızının kafasına bu saçmalık-
ları soktuğu için kızar. Minli bu masallara inanmaktadır. Minli'nin en büyük
arzusu, Ma'nın üzüntüsüne çare bulmak için Ba'nın masallarındaki Ay'ın
Yaşlı Adamı'nı bulup evlerine nasıl zenginlik ve şans getirebileceğini sor-
maktır. Ay'ın Yaşlı Adamı Doruklara Uzanan Dağ'da yaşamaktadır ve bu
hem uzun hem de zorlu yolu kimse bilmemektedir. Kader Kitabı'nı elinde
tutan bu adamı bulmak ise herkesin ulaşabileceği bir istek değildir. Bir gün
Verimsiz Dağ'ın yamacına altın balık satan bir adam gelir ve altın balığın





ÖZET

sahibine bolluk ve bereket getireceğini söyler. Köydeki herkes bunun bir kandırmaca olduğunu söylerken, Minli sahip olduğu iki bakır paradan birini altın balığı satın almak için harcar. Minli hem parasını harcamış hem de beslenmesi gereken bir canlı getirmiştir eve. Zaten az olan öğünlerinden balığa da birkaç pirinç tanesi ayırmaktadırlar, altın balık eve mutluluk getirmemiştir. Minli balığa bakamayacağına karar vererek altın balığı Yeşim Nehri'ne bırakır. Bu sırada altın balık bir şeyler fısıldar ve Minli şaşkınlıkla kulak verir. Dünyada tek bir tanesi hariç tüm nehirlerde yüzmüş olan altın balık Doruklara Uzanan Dağ'ın yolunu bilmektedir ve onu özgür bıraktığı için Minli'ye yolu nasıl bulacağını söyler. Böylece Minli bir akşamüstü Ma ve Ba henüz tarlada çalışıyorlarken yola çıkar. Uzun ve çetin yolda ilerlerken birinin yardım çağrısını duyar ve sesi takip eder. Tuzağa düşmüş, uçamayan bir ejderha ile karşılaşır. Ejderha da neden uçamadığını Ay'ın Yaşlı Adamı'na sormak ister ve Minli'ye katılır. Yolda ejderha doğum hikâyesini anlatır, karşılarına çıkan maymun engellerini birlikte aşar ve sonunda Şehrin Muhafızlarını ve Ödünç Çizgi'yi sormak için Parlak Ay Işığı Şehri'ne ulaşırlar. Minli'nin şehrin kralını bulması gerekmektedir. Yolda karşılaştığı Sığırı Olan Çocuk'a kralı nasıl bulabileceğini sorar. Çocuk bilmemektedir fakat Minli için her dolunayda buluştuğu arkadaşına sorabileceğini söyler. Çocuğun arkadaşı güzeller güzeli kız her şeyi bilmektedir. Minli'ye dış şehirde krala rastlayacağını fakat kralı kendisinin bulması gerektiğini ileten çocuk Minli'yi dış şehirdeki pazara götürür. Minli pazardaki dilenciye tezgâhtan mandalina satın alır ve dilencinin yaptığı bir sihirle pazardaki herkes doyaya mandalina yer. Bu işte bir gizem olduğunu anlayan Minli, pazar meydanından hızla uzaklaşan adamın yanına gidip kim olduğunu sorarken kolundaki bilezikten onun kral olduğunu anlar. Bunun üzerine kral hızla uzaklaşır fakat Minli peşinden koşarak İç Şehir'e girmeyi başarır. Kral ona Kader Kitabı'nın yırtık sayfasının hikâyesini anlatır ve sayfanın onun elinde olmasına karar verir. Bu sırada onu dışarıda bekleyen ejderha da Şehrin Muhafızlarından Ödünç Çizgi'yi almıştır. Birlikte yola devam ederler. Bu sırada Ma ve Ba Minli'yi bulmak için çoktan yola çıkmışlardır. Yerdeki izlerin Minli'nin ayağının ve elindeki sopanın izleri olduğunu düşünerek hiç durmadan ilerlerler. İzler onları Kırmızı Balık Satan Adam'a götürür. Ma bu kez umutsuzluğunun yerine Minli'nin mutlaka eve döneceği inancını koyar, bir altın balık olarak Minli'yi evde beklemeye karar verirler. Ejderha ve Minli kralın yanından Kader Kitabı'nın sayfasını ve Ödünç Çizgi'yi alarak yola koyulurlar fakat bu kez





ÖZET

yolda Kaplan Derebeyi'nin ruhunu taşıyan Yeşil Kaplan'la karşılaşır. Yeşil Kaplan ejderha ile savaşırken köylerini Yeşil Kaplan'dan kurtarmak için plan yapmış A Fu ve Da Fu adında iki çocukla karşılaşır ve plan sayesinde Yeşil Kaplan kuyuya düşerek ölür. Ejderhayı iyileştiren köy halkı, Minli ve onu iyi dileklerle Doruklara Uzanan Dağ'a doğru yolcu eder. Yolu gösteren A Fu ve Da Fu onları dağın eteklerinde bırakarak evlerine geri dönerler. Minli elindeki Kader Kitabı'nın sayfasını, çubukları ve Ödünç Çizgi'yi kullanarak bir uçurtma yapıp Ay'ın Yaşlı Adamı'na göndermek ister. İp uçurtma yükseldikçe uzamaktadır ve bir süre sonra yükseklerde takıldığı bir yer varmış gibi ağırlaşır. Ejderha ve Minli uçurtmayı çekmeye çalışırlar ve bir köprü'nün onlara doğru geldiğini görürler. Bu köprü Ay'ın Yaşlı Adamı'na gitmektedir. Ejderha köprüye çıkmaya çalışır fakat o çıkınca köprü yıkılmaya başlar. Böylece ejderhanın kaderinde Ay'ın Yaşlı Adamı'nı görmek olmadığını anlarlar. Minli ejderhanın da sorusunu soracağına söz vererek köprüye yalnız başına çıkar. Doruğa ulaştığında onu yolculuğun başından beri taşıdığı kâsenin üzerindeki yol gösterici beyaz tavşana benzer bir tavşan karşılar. Kader Kitabı'nın sahibi adam bir sürü kırmızı ipliği birbirine bağlamakla meşguldür. Onun yanına yaklaşan Minli sadece bir soru sorma hakkı olduğunu öğrenir. Kendi sorusu ve ejderhanın sorusu arasında bir karar vermelidir. Sonunda kendi sorusundan vazgeçer çünkü artık sorunun cevabına ihtiyacı yoktur. Bu yolculuk zenginliğin bir ev dolusu altın ya da yeşim taşından çok farklı bir şey olduğunu öğretmiştir. Ay'ın Yaşlı Adamı'ndan ejderhanın başındaki incinin ona çok ağır geldiği için uçamadığını öğrenir. Döndüğünde inciye çıkarırlar ve ejderha ile Minli'nin evine doğru uçmaya başlarlar. Eve yaklaştıklarında ejderhanın güçlü bir duygu ile kendini bulunduğu yere ait hissetmesiyle Minli yolun buradan sonrasını kendi gidebileceğini söyler ve ondan ayrılır. Ejderhanın akli yolda gördüğü turuncu ejderhadır. Onunla buluşacağı günü beklemektedir. Minli'ye incisini hediye eder ve Minli sabaha karşı bir vakitte evine döner. Sabah uyandığında Ma ve Ba ile kavuşurlar. Minli'nin eve getirdiği ejderha incisi tüm dünyadaki cevherlerden daha da kıymetlidir. Bir ressamın resminden canlanarak dünyaya gelen ejderha Verimsiz Dağ'ın doruklarındaki mürekkep taşları kullanılarak çizildiği için ejderhanın yurduna dönmesiyle Verimsiz Dağ canlanmaya, yeşermeye başlar. Belki de Yeşim Ejderha çocuklarından birine kavuştuğu içindir bu verimlilik. O günden sonra köyün adı Verimli Dağ Köyü olur. Minli Ay'ın Yaşlı Adamı'na tüm sorularını soramamış olsa da hepsinin kendiliğinden cevaplandığını görür.

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Kapağın Söylediği



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

- : Kitabın içeriği ile ilgili tahminde bulunur.
- Kitaptaki karakterlerle ilgili tahminde bulunur.
- Görsel ile okuyacağı metnin içeriğini ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler : Kitabın ön ve arka kapaklarının görseli

– Çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilerek bir beyin fırtınası yapılır.

1. Görselde hangi canlıları görüyorsunuz?
2. Görseldeki cansız varlıklar nelerdir?
3. Resimdeki kızın kıyafetine, yüz ifadesine, ejderhanın üstünde seyahat edişine baktığınızda bu kız hakkında neler söyleyebilirsiniz?
4. Bunlardan yola çıkarak bu kızın kişisel özellikleri hakkında neler söyleyebilirsiniz? Sizce mutlu mu? Mutsuz mu? İnatçı mı? Kaç yaşında? Kardeşi var mı? Ailesi, arkadaşları var mı? Bu kitaptaki rolü ne olabilir?
5. Ejderhanın kişiliği hakkında neler söyleyebilirsiniz? Sizce öfkeli mi? Uysal mı? Mutlu mu? Mutsuz mu? Sevecen mi? Saldırgan mı? Ejderhanın bu kitaptaki rolü ne olabilir?
6. Kitabın arka kapağında ve kızın elinde sarı bir daire görüyoruz. Arka kapaktaki sarı daire sizce nedir? Kızın elindeki sarı daire ne olabilir? İkisinin arasında bir ilişki kurabilir miyiz?
7. Gördüğünüz canlı ve cansız nesnelerin kız ve ejderha ile bağlantısını nasıl kurarsınız?
Örneğin: kız – balık: Balık, kızın evcil hayvanı.
ejderha – balık: Balık, ejderhanın en çok sevdiği yiyecek.
8. Kitabın kapağına başka ne eklemek istersiniz? Neden?
Örneğin dağ ekleyebilirsiniz, çünkü başlıkta dağ sözcüğü var.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Resimlerin Söylediği

Kazanımlar

: Kitaptaki olaylarla ilgili grupça tahminlerde bulunur.
Tahminlerini grubuyla birlikte canlandırır.

Gerekli Malzemeler

: Oluşturulan grup sayısı kadar kitaptaki görsellerin baskısı alınabilir ya da taranarak yansıtılabilir

Birinci Aşama

- 3-4 kişilik gruplar oluşturulur. Kitabın iç resimlerinden seçilir ve bu görseller her gruba bir tane düşecek şekilde dağıtılır.
- Her grup kendi resmini inceler, orada anlatılanla ilgili bir tahminde bulunur ve olay örgüsüne, olayın nasıl geliştiğine karar verir.



UYGULAYICIYA NOT

Gruplardaki kişi sayıları görsele göre ayarlanabilir. En az üç, en fazla beş kişilik çalışmalar verimlilik açısından daha uygun olacaktır.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinliğin birinci aşaması çevrim içi ortamda odalara ayrılarak yapılabilir ve ana ekrana geri döndüğünde her grup kendi anlatısını sözlü olarak paylaşabilir. Bu paylaşım için her grubun kendine bir sözcü seçmesi çalışma öncesinde hatırlatılır.

İkinci Aşama

- Gruplar daha önce kararlaştırdıkları olay için bir canlandırma hazırlarlar. Hazırlık için çocuklara süre verilir.
- Her grup kendi canlandırmasını yapar. Canlandırmalar gruptaki herkesin kendi rolüne uygun bir kapanış pozuyla (o pozda donmasıyla) son bulur.
- Canlandırmayı izleyen gruplar içinde soru sormak isteyenler varsa canlandırma yapan grubun yanına giderek soru sormak istediği kişinin omzuna dokunur ve ona sorusunu sorar.





ETKİNLİKLER

Sorular için örnekler:

1. Bu resimde hangi roldesin?
2. Ne yapıyorsun?
3. Nereye gidiyorsun?
4. Kendini nasıl hissediyorsun?



UYGULAYICIYA NOT

– Gruptaki çocuk sayılarını resimlerdeki canlandırmaya uygun bir şekilde ayarlayabilirsiniz. Çocuklar canlı ya da cansız herhangi bir varlığın rolüne girebilirler. Bunu çocuklara hatırlatarak herkesin mutlaka rol almasına rehberlik ediniz.

– Canlandırma hazırlığı aşamasında her grubun yanına giderek hazırladıkları olay örgüsünün akışına (bir başı ve sonu olup olmadığına) bakabilir, anlatacakları olayı yapılandırmalarında onlara rehberlik edebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Canlandırma yapacak gruba sıra geldiğinde grup üyelerinin her birini ekranda büyütebilirsiniz (örneğin Zoom'da "spotlight video," "add spotlight video" vb. komutlar vererek). Canlandırma sonrası grup üyelerine sorulacak soru çalışmasında gidip arkadaşının omzuna dokunamayacağı için soru sormak istediği kişinin canlandırma sırasında ekrandaki duruşu betimlenebilir ve ona ekrandan soru sorulabilir. Örneğin dağ canlandırması yapılıyorsa soruyu soran kişi ona "Ellerini yukarı doğru açarak duran kişiye soruyorum, sen kimsin?" diyebilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Kitapta Yolculuk

Kazanımlar

: Görsel okuma yapar.

Hikâyenin gidişatına yönelik tahminde bulunur.

Aynı görsele ait farklı yorumları fark eder.

Gerekli Malzemeler

: Her bölümün başındaki görseller, kalem, kâğıt

- Çocuklar bölüm başlarında yer alan görsellerin her birine sırayla bakarak o görselin içindeki en dikkat çekici buldukları bir nesneyi ya da canlıyı seçerler.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER

- Seçtikleri varlık için hikâyede geçebileceğini düşündükleri bir cümle yazarlar. Her grup ilk bölümün cümlesini paylaşır. Daha sonra ikinci bölüme geçilir; gruplar bu kez de ikinci bölümün cümlelerini paylaşırlar. Her grubun aynı görsel ve görseldeki aynı roller için farklı cümleler ürettiklerine dikkat çekilebilir.

Örneğin 1. bölüm, sayfa 7'deki görsel için, eğer kız seçilmişse “O sabah yine güneş pırl pırl parlıyordu ve kız ormanda bir yürüyüşe çıkmıştı.” cümlesi kurulabilir.

20. bölüm, sayfa 99'da pirinç seçilmişse “Tabağın dibinde kalan pirinçler onun artık doyduğunu gösteriyordu.” denilebilir.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlikte çocuklar her bölüm için birer cümle yazabilirler ya da isterseniz her çocuğa bir bölüm verebilir ve ondan sadece o bölüme odaklanmasını isteyebilirsiniz. Aynı bölümü birkaç çocuğa da verebilirsiniz. Bu durumda aynı görselin farklı yorumlarını duymak için bölüm sıralamasını takip ederek ilerleyebilirsiniz. Bir başka alternatif olarak her çocuğa üç bölüm görseli seçip yorumlamasını söyleyebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Uygulayıcı görsellerin ekran paylaşımını yaparak devam ederse dinlenen cümlelerle görsel arasında bağlantı kurmak kolaylaşır.

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Arkamda Hayal Var

Kazanım : Hayal kurmak ile ilgili fikrini söyler.

Birinci Aşama

- Çocuklar mekânın içinde dağınık ve birbirlerine çok yakın olmayacak şekilde ayakta dururlar. Gözleri kapalıdır.
- İçlerinden birinin omzuna dokunularak o kişi “hayal” olarak belirlenir.
- Hayal olan çocuk diğerlerinin arasında sessizce dolaşır; gruptan birini seçer ve onun arkasında durur.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER

- Arkasında durduğu kişi eğer arkasında hayalin olduğunu hissederse “Arkamda hayal var!” diye seslenir ve gözünü açar.
- Arkasında gerçekten hayal varsa, bunu bilen çocuk da artık bir hayal olur. Eğer yanılmışsa sessizce oyundan çıkar.
- Oyun, oyunda kalan herkesin hayal olmasıyla son bulur.

İkinci Aşama

- Oyunda hayal olanlar bir tarafta, oyundan çıkanlar ise onların karşı tarafında konumlanırlar.
- Hayal grubu, Ba’nın hikâyede yaptığı gibi hayal kurmanın güzel olduğuna dair gerekçeler sunacak olan Ba grubudur; diğer grup ise hayal kurmanın işe yaramaz olduğuna dair gerekçeler sunacak olan Ma grubudur.
- Bir Ba, bir Ma grubundan biri konuşacak şekilde her iki gruptan da gerekçeler dinlenir.
- Söylenen her gerekçeden sonra çocuklara düşünmeleri için kısa bir zaman verilir ve bu süre içinde isteyenler gruplarını değiştirip karşı gruba geçebilirler. Burada amaç tek bir grupta toplanmak değil başka bakış açılarını duymak, duyulan fikir üzerine düşünmek ve ona göre isterse fikrini değiştirip hareket etmektir. Yani bir çocuk hayal kurmanın iyi olduğunu düşünürken karşı gruptan gelen bir gerekçeden sonra bulunduğu yerden ayrılabilir ve bir sonraki gerekçede isterse tekrar yerine dönebilir. Bu yer değişiminin keyfi olmaması ve amaç dışı eğlenceli bir hareketliliğe sebep vermemesi için yerini değiştiren çocuklara bu değişimin gerekçesi sorulabilir ya da bir gerekçeleri olması gerektiği onlara anımsatılabilir. Gerekirse -düşünce akışını bozmayacak şekilde- bu gerekçeler ara sıra da sorulabilir.

Üçüncü Aşama

- Çemberde toplanılır ve etkinlik sırasında hissedilen duygular ve düşünceler hakkında konuşulur. Bu süreçte şöyle sorular sorulabilir:
 1. Hiç yer değiştirmeyen biri var mı?
 2. Bir kere yer değiştirip daha sonra oradan hiç ayrılmayanlar kimler?
 3. Sürekli yer değiştiren var mı?
- Bu sorulardan yola çıkarak hiç yer değiştirmemenin ya da sürekli yer değiştirmenin sebebi ve duygusu üzerine sorular sorulabilir.





ETKİNLİKLER

Dördüncü Aşama

- Aşağıdaki sorular her bir kâğıtta bir soru yer alacak şekilde yazılır. Daha sonra soru kâğıtları çocuklara rastgele dağıtılır.
- Çocukların her biri sırayla A ve B diyerek saymaca yaparlar. Herkesin bir harfi olur.
- B'ler çemberin içine doğru bir adım ilerleyerek A'ların karşısında durur. Böylece bir iç, bir de dış çember oluşturulur.
- B olan her çocuk elindeki kâğıtta yazan soruyu dış çemberde olan ve karşısına denk gelen A çocuğuna sorar ve onun cevabını dinler. A ve B'ler karşılıklı olarak sorularını sorup yanıtlarını aldıktan sonra soru kâğıtlarını birbirlerine verirler.
- Daha sonra iç çemberdeki B'ler bir adım sola kayar, karşılıklarına denk gelen başka bir A'nın karşısında dururlar. Bu sırada A'lar hiç hareket etmezler. Karşılıklı soru sorma, yanıtlama ve soru değişme işi yeni eşlerle de aynı şekilde devam eder.
- Hareketlilik, B'ler başladıkları noktaya dönene ya da etkinlik için ayrılan süre bitene kadar devam eder.
- Eğer iç ve dış çemberdeki çocuk sayısı eşit değilse, hareket hâlindeki B'ler dış çemberdeki iki A ile eşleşebilir.

Soru Önerileri

1. Hayal kurmakla ilgili duyduğunuz en şaşırtıcı cümle neydi? Neden?
2. Hayal kurmak ne zaman işe yarar?
3. Öyküde kimler hayal kuruyordu?
4. Öyküde bulunduğu durumdan mutsuz olanlar, mutsuz oldukları hâlde daha farklı bir yaşamı hayal edenler kimlerdir?
5. Öyküde mutsuz olan ama onu mutsuz eden bir durumu değiştiremeyeceğine inananlar kimler? Neden?
6. Öyküde pek de iyi görünmeyen fakat mutlu olduğu için durumunu değiştirmek istemeyen kimler var? Neden?
7. Öyküde iyi olan fakat yine de bulunduğu durumu değiştirmek isteyenler kimler? Neden?





ETKİNLİKLER

8. Yeni bir işe başlamadan önce sen nasıl davranıyorsun? O işle ilgili hayal kuruyor musun?

9. Öyküde hayali için kimler çaba harcıyor?

10. Öyküde hayali için kimler hiç çaba harcamıyor?

- Öyküdeki karakterlerden yola çıkarak “hayal kurmak,” “mevcut durumu değiştirmek istemek,” “memnun olmak,” “ne olursa olsun memnun olmamak” kavramları ile ilgili konuşulur.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinliğin amacı hayal kurmayı her yönüyle ele almaktır. Çocuklara Kaplan Derebeyi'nin, Minli'nin, Ejderha'nın, Wu Kang'ın hayallerinden bahsedip karakterlerin farklı bakışları üzerine konuşabilirsiniz. Eğer 10 soru üzerinde tek tek konuşmak için yeterli zamanınız yoksa istasyon tekniği uygulayabilirsiniz. Soruları kâğıtlara yazıp mekânın içinde farklı yerlere koyarak (duvarlara vb. asarak) çocukların bir süre dolaşmasını, bütün soruları okumasını ve daha sonra da istediği bir soruyu seçerek onun yanında durmasını isteyebilirsiniz. Aynı soruyu seçen çocuklar kendi aralarında birkaç dakika konuşabilir ve ardından sizin yönergenizle yeni bir soru seçerek birlikte düşünme sürecine devam edebilirler. Daha sonra tüm gruba bir araya gelip Kaplan Derebeyi, Minli, Ejderha ve Wu Kang'ın hayalleri ve farklı bakış açıları hakkında konuşabilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Ba grubunu çevrim içinde ana ekrana taşıyabilirsiniz. Böylece Ma grubu arka planda daha küçük gözükür. Grup yani fikir değiştirmek isteyenler “Ben yerimi değiştirmek istiyorum.” diyerek sizden onu diğer gruba geçirmenizi talep eder. Böylece değişim herkes tarafından da gözlemlenmiş olur.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Kararım Kesin

Kazanımlar

: Kararını savunacak fikirler söyler.
Kararını olumsuz yönde etkileyecek fikirler söyler.
Kararlı olma kavramı hakkındaki düşüncesini söyler.

- Çocuklar ikili eş olurlar. Bir kişi Minli'nin, diğeri ise yolculuğa çıktığında olabilecek olumsuz durumları ona hatırlatan köydeki komşulardan birinin yerine geçer. Minli rolündeki çocuk fikrini kararlılıkla savunan taraftır; komşu rolündeki çocuk ise savunulan fikrin önündeki engelleri Minli'ye hatırlatan taraftır.
- Komşu rolündeki çocuk olumsuz cümlelerine “Maalesef...” diyerek başlar. Minli ise “Yine de...” diyerek doğaçlamayı devam ettirir. Komşunun kararlılık göstereceği konu doğaçlama öncesinde ona verilir ve doğaçlamayı onun başlatması istenir.

Örneğin:

Komşu: Maalesef bu yolculuğa çıkarsan ailen senin için çok endişelenecek.

Minli: Yine de ailem benim başımın çaresine bakabilecek biri olduğumu bilir.

Komşu: Maalesef ne kadar dikkatli olursan ol, başına gelecekleri kontrol edemezsin; hiç bir şeyin garantisi yok.

Minli: Yine de insan sadece garanti olduğunu düşünerek bir şeyler yapmamalı; öyle yaparsa büyük hedeflere ulaşamaz.

Komşu: Maalesef büyük hedeflere ulaşmak aileni üzmemekten daha önemli değil. Öyle değil mi?

Minli: Yine de ben hepimizin ortak mutluluğu için bu yolculuğa çıkıyorum. Beni anlayacaklarına eminim.

Komşu: Maalesef Ma üzüntüden hasta olabilir.

Minli: Yine de Ma iyileşecektir, güçlü biridir o, benim için iyi olacaktır.





ETKİNLİKLER

- Doğalama konuları drt ana bařlık altında toplanmıřtır. Bu konulardan sadece biri seilebilir ve tm eřlerden aynı anda o konuyla ilgili doğalamalar yapması istenebilir ya da her eře farklı bir konu verilerek aynı anda tm konular zerine dřnlebilir.

Doğalama konuları:

1. **AİLE:** Bu yolculuđa ıkarsan ailen senin iin ok endiřelenecek.
2. **GEREK:** Masallara inanıp bu yolculuđa ıkarsan sonunda hsrana uđra-yacaksın.
3. **FİZİKİ KOřULLAR:** Bu yolculuktaki zor kořullara dayanamazsın.
4. **BAřKA İNSANLAR:** Bu yolculukta karřına kt kiřiler ıkar, stelik yalnızsın.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlikte nemli olan, doğalamanın verilen konuya bađlı kalınarak akıcı bir řekilde devam etmesidir. rneđin eřlerin konusu aile ise konuřmalar hep aile zerinden ilerlemeli, konu yolculuktaki fiziki zorluklar ise cmlelerin merkezinde hep fiziki zorluklar olmalıdır; yani dřnceler bir řekilde o konuya bađlanacak biimde ifade edilmelidir.

NC ETKİNLİK: Kimi Sesem

Kazanımlar

- : Yardım nerileri yapar.
- Duruma ynelik zm nerisi sunar.
- Kitaptaki karakterlerle empati kurar.

Gerekli Malzemeler

- : Kitaptaki karakterlerin isimlerinin yazılı olduđu kk kâđıtlar, bir kese

- Farklı zelliklere sahip karakterlerden birkaçı seilir. Kiři sayısına denk gelecek řekilde karakter isimleri kk kâđıtlara yazılarak keseye konur.
- ocuklar emberde bulur. Tm ocuklar keseden bir kâđıt eker.
- Gnll bir ocuk etkinliđi bařlatmak iin emberin ortasına gelir, kim olduđunu syler ve yardım istediđi konuyu kısaca anlatır.
- emberdeki herkes ona yardım etmek iin can atan karakter rolndedir.





ETKİNLİKLER

- Ortadaki çocuk istediği birinin yanına giderek ona “Yardıma ihtiyacım var.” der. Yardımını istediği kişi ise kim olduğunu ona söylemez. Seçmiş olduğu karakterin özelliklerine uygun düşecek şekilde çocuğa bir yardım teklifinde bulunur.
- Yardım isteyen çocuk yardımı beğenip kabul edebilir ya da “İhtiyacım olan bu değil.” diyerek o yardımı geri çevirip bir başkasının yanına giderek ondan da yardım isteyebilir. Ortadaki çocuğun en fazla üç kişiden yardım isteme hakkı vardır ve daha önce yardımını kabul etmediği kişiye tekrar dönemez. Eğer hiçbiri ona uygun gelmediyse, en son yardımını istediği kişinin yardımını kabul etmek zorunda kalır.
- Yardımı kabul edilen kişi çemberin ortasına gelir, yardımı alan çocuksa kendine çemberde bir yer bulur. Oyun, ortadaki çocuğun yardım istediği konuyu çemberdekilere anlatmasıyla devam eder. Her karakterin kendi durumuna “uygun” bir yardım isteği olması gerektiği çocuklara anımsatılır. Aynı şekilde yardım eden karakter de o yardımı edebilecek özelliklere/koşullara sahip olmalıdır.
- Daha sonra aşağıdaki sorular çerçevesinde grup tartışması yapılır:
 1. Her yardım önerisi, yardım istenilen duruma bir çözüm getirebilir mi?
 2. Bize sunulan yardımı seçme hakkımız var mı? Her yardımı kabul etmek zorunda mıyız?
 3. Yapılan yardım, yardım eden kişinin özelliği ile bağlantılı mıdır?
 4. Yardım eden kişinin, yardım isteyen kişinin özelliğini bilip bilmemesi önemli midir?



UYGULAYICIYA NOT

İsterseniz bu çalışmayı aşamalı olarak, yani çocuklar her bölümü okuduktan sonra yeniden uygulayabilirsiniz ya da bir sınırlandırma yaparak kitabın sadece okunan bölümünde yer alan karakterleri düşünmelerini isteyebilirsiniz. Aynı çalışmayı farklı bölümlerde birkaç kez uygulamak istediğinizde, her bölümde akışa yeni karakterler eklenecektir. Eklenen yeni karakterler daha önceki uygulamanızda yardım talep eden karakterlere (yine aynı sorun için) farklı yardım önerilerinde bulunabilirler. Bu durumda aynı çocukların bir sonraki bölümde yine aynı karakteri seçmesini söyleyebilir; karakterlerinin sorununu sonraki çalışmalarda da anımsayabilmeleri için sorunlarını not almalarını isteyebilirsiniz. Aynı karakterler kurgunun akışına göre farklı bir sorun için de yardım talebinde bulunabilirler.





ETKİNLİKLER

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Ben de Yaparım

Kazanımlar

- : Kısa süreli bir hedef belirler.
- Hedefine giderken karşılaştığı zorlukları listeler.
- Hedefine giderken sahip olduğu, karşılaştığı avantajları listeler.
- Başkasından aldığı öneriyi değerlendirir.
- Başkasına öneri sunar.

Gerekli Malzemeler : Kraft kâğıtları ve renkli keçeli kalem

Birinci Aşama

“Minli’nin bir hedefi vardı: Ay’ın Yaşlı Adamı’nı bulmak ve ona bir soru sormak. Bu hedef için çaba harcadı, yardım istedi ve çıktığı yoldan geri dönmeyi asla düşünmedi. Acaba sonunda hedefine ulaştı mı, bunu okudukça göreceğiz.” diyerek anımsatma yapılır.

- Ardından aşağıdaki sorular çocuklara yöneltilir. Çocuklar bu sorular çerçevesinde kendi hedeflerini bulma konusunda da dolaylı olarak düşünmüş olurlar. (Bu çalışmanın ikinci ve üçüncü aşamasında buna dair uygulamalar yapılacağı için bu sorular aynı zamanda buna da hazırlık amacını taşımaktadır.)
- 1. Okuduğumuz bölüme kadar olan olayları düşünün. Sizce Minli ne gibi zorluklarla karşılaştı?
- 2. Minli sizce ne gibi kolaylıklarla karşılaştı?
- 3. Minli’ye başka neler ya da kimler engel olabilir?
- 4. Minli kendi kendinin engeli olabilir mi? Duygu ve düşünceleri onu durdurabilir mi? Bunlar sizce ne tür engeller olabilir?
- 5. Hedefine gitme konusunda kararlılığını devam ettirmesi için Minli’ye dışarıdan ne gibi destekler gelebilir?





ETKİNLİKLER

6. Minli hedefinde ilerleme konusunda kendi kendini nasıl destekleyebilir?
7. Hedefe ulaşma konusunda Minli'ye benzeyip benzemediğinizi düşünün... Şimdilik sadece düşünün, bunu daha sonra konuşacağız.

İkinci Aşama

- “Minli hedefi için yola çıktı. Şimdi biz de onunla birlikte yola çıkacağız fakat ilk önce herkes kısa sürede ulaşabileceği bir hedef düşünmeli.” denir. Olası hedeflerle ilgili örnekler verilir.

Örneğin: Bir ay içinde üç yemek tarifi öğrenip yapabilirim. Bir ay içinde iki şiir ezberleyebilirim. Bir hafta içinde sulu boyayla ilgili bir teknik geliştirip bir resim uygulaması yapabilirim. Üç gün içinde bir kitap okuyabilirim. Bugün yeni bir bilgi öğrenebilirim...

- Herkes ulaşmak istediği bir hedef seçer ve onu neden seçtiğini, hedefine giderken yaşayabileceği zorlukları ve ona yardım edecek, işini kolaylaştıracak avantajları düşünür. Bunun için çocuklara yeterli zaman verilir.
- Daha sonra çocuklar ikili eş olurlar. Eşlerden biri A, diğeri B rolünü seçer. A'lara bir dakika boyunca B'lere hedeflerini anlatmaları, bu hedefi neden seçtiklerini, bu hedeflere giderken yaşayabilecekleri olası zorlukları, onlara yardım edecek avantajları açıklamaları söylenir. Bir dakika sonunda bu kez de B'ler A'lara hedeflerini anlatırlar.

Üçüncü Aşama

- Uygulayıcı bu aşamada sürece katılır ve çocuklara kendi hedefini söyler. “Bunu gerçekleştirmem için beni kim desteklemek istiyor?” diye sorar.
- Çocuklardan kim onu desteklemek istiyorsa “Evet, sen bunu yaparsın.” der ve ardından bu kez de o kendi hedefini söyleyerek kendi desteği için “Beni kim destekler?” diye yeni bir çağrı yapar.
- Desteklenenler mekânda bir noktada toplanıp beklerler. Desteklenen kişilerin sayısı beşe ulaştıktan sonra her yeni gelen kişi o beş kişiden birinin yanına giderek onunla yeni bir grup oluşturur. Böylece grup içinde yeni gruplar oluşur. Beş kişi tamamlanınca bu kez onlar da yeni bir grup yaparlar. Herkes desteklenene kadar gruplaşma devam eder.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Grubunuzdaki çocukların sayısına göre grup içinde grup oluşturma kuralını isterseniz üç kişiyle de sınırlayabilirsiniz.

Dördüncü Aşama

- Her çocuğa bir kraft kâğıdı ve renkli keçeli kalem verilir.
- Herkes kâğıdına hedefine uygun bir takma isim yazar. Örneğin kitap okuma hedefi için “Kitap Kurdu,” yeni bir yemek yapmayı öğrenmek için “Yemeyen Pişman” diyebilir.
- Bu hedefe ulaşmasında ona yardımcı olacak iki güçlü yönünü yazar.
- Bu hedefe ulaşmasında onu zorlayabilecek iki durum yazar.
- Belirlediği süre içindeki ilerleyişini işaretlemek için hedeflediği süreyi temsil eden boş kutucuklar çizer. Örneğin bir ay için otuz kutucuk, bir hafta için yedi kutucuk gibi.
- Daha sonra kâğıtlar mekânda uygun yerlere asılır. Çocuklar hedefler hakkında bilgi sahibi olmak için diğer kâğıtları incelerler.
- Hareket planının hazırlanmasıyla eş zamanlı olarak süreç başlatılır ve çocuklar hedefleri için uğraştıkları, çaba verdikleri her gün kutucuklardan birini kararlar. Ayrıca her çocuk süreç boyunca duygu, düşünce ve ilerleyişle ilgili notları da kâğıdına ekler.
- Hedeflerine ulaşan çocuklar hedefleriyle ilgili sunum yaparlar. Bu süreçte içinde yaşananları anlatan fotoğraf, video vb. görseller sunuma dâhil edilebilir. Çocuklar belirledikleri sürede hedeflerine ulaşamamış olsalar bile planladıkları bu sürenin bitiminde, o süreç içinde yaşadıkları deneyimleri anlatırlar.



UYGULAYICIYA NOT

Bu çalışmayı kitabı okuduktan sonra da yapabilir, öykü karakterlerini çocuklara anımsatarak hedef belirleme uygulamasına daha çok odaklanabilirsiniz. Bu çalışmayı öyküyü okuma aşamasında yaptığınız durumda ise öyküye “hedefe ulaşma” perspektifinden bakmalarını, olayları bu uygulamadaki paylaşımlardan yola çıkarak okumaya devam etmelerini isteyebilirsiniz.





ETKİNLİKLER

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Ödünç Çizgi Bende

Kazanımlar

: Ulaşmak istediği bir amaç/hedef söyler.

Amacına uygun somut bir eylem bulur.

Gerekli Malzemeler : Kırmızı renkli bir yumak ip

Birinci Aşama: Çocuklar çember şeklinde oturur. Herkes bir hedef belirler. Hedef belirleme aşamasında çocuklar özgür bırakılmalıdır. Örneğin çocuk uçmayı ya da bir peri olmayı hedefleyebilir; somut bir hedef de belirleyebilir. Hedef cümle gerçekleşmiş gibi söylenerek yumak birine atılır, süreç başlatılır. Örneğin “Sevdiğim yazarın tüm kitaplarını okudum.” diyerek yumaktaki ipin bir ucundan tutulur, yumak çocuklardan birine doğru atılır. Yumağı alan çocuk kendi hedefini sanki gerçekleşmiş gibi söyler ve o da ipin kendisine gelen ucunu elinde tutarak yumağı bir başka çocuğa atar. Tüm çocuklar gerçekleşmiş gibi hedeflerini sırayla söyler. Daha sonra herkes tuttuğu ucu kaçırmadan, ipin hareketini ve dağılımını da bozmadan ipi hep birlikte yavaşça yere bırakır. Ortada ipten bir desen oluşur, hep birlikte o desene bakılır ve paylaşım yapılır.

- Sizce hepimizin hedefinin izlerini taşıyan bu desen neye benziyor?
- Bu desene ya da ipe bir isim versek bu ne olur?

“Ay’ın Yaşlı Adamı’nın insanları ve olayları birbirine bağladığı gibi, biz ve hedeflerimiz de bu ipe birbirine bağlandı. Birbirimizin isteklerini duyarak bağ kurduk.”

1. Öyküde de böyle birbirine bağlananlar vardı. Onlar kimdi?
2. Öyküde birbirine bağlı olan iki olay söyleyebilir misiniz?
3. Bütün hikâyeyi başlatan olay hangisiydi?
4. Ejderhayı gerçek bir ejderha yapan olay neydi?





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Ortada oluşan deseni üçüncü aşamada tekrar kullanacağımız için ipleri dağıtmayın, şeklini karıştırmayın. Gerekirse herkes ismini küçük bir kâğıda yazarak bulunduğu noktaya bırakabilir çünkü bu ip çalışmasına tekrar döneceğiz. İpin ucunun nerede bittiği (en son hangi çocukla çalışmanın sonlandığı) de not edilmeli. Eğer çalışmanın ikinci ve üçüncü aşamaları için uygulamayı bölmeden yapmaya yetecek kadar süreniz varsa, ikinci aşamadaki paylaşımı ipin çevresinde oturarak gerçekleştirebilirsiniz.

5. İçinde kaplan geçen olaylar hangileriydi?

İkinci Aşama: Bu aşamada çocukların kendi yaşamına odaklanılır. Birinci aşamadaki hedeflere geri dönülür. Çocuklar isterse yeni bir hedef de belirleyebilirler.

“Şimdi herkes hedefini düşünsün ve o hedefe ulaştığını, onu gerçekleştirdiğini hayal etsin.”

1. Hedefimle ilgili yerler nereler?
2. Hedefime ulaştığım anda orada kimler var?
3. Hedefimle ilgili durumlar neler, o anda orada neler oluyor?
4. Hedefim kimleri olumlu etkiliyor?
5. Hedefimin olumsuz bir etkisi var mı? Kime?
6. Aramızda kimlerin hedefleri birbirine benziyor?
7. Hangi hedefler birbirini destekleyebilir?
8. Birbirini engelleyen hedefler olabilir mi?

Üçüncü Aşama: İplerle grup ağının oluşturulduğu yerde tekrar buluşulur. Herkes kendi yerine geçer. Hedef cümlesi tekrar söylenerek bu kez geri sayım başlatılır. Örneğin “Her gün yirmi sayfa okuma yapacağım.” diyerek hedefinizi belirtip geri sayımı (ipi geri sarmayı) başlatabilirsiniz. Bir önceki aşamada hedefinize ulaştığınız o anı “Sevdiğim yazarın tüm kitaplarını okudum.” diye söylemişsiniz. Çocuklara ipi kendinden öncekine geri atarken hedefinin ilk olayına, bunu belirleme anına geri dönecekleri anlatılır, yönerge netleştirilir. Önceki çalışmayı sonlandıran çocuktan başlayarak geriye doğru ilerlenir. Herkes kendisine yumağı atan kişiye yumağı geri atarken kendi hedef cümlesini söyler. Buna ek olarak o ilk adımdan sonraki ikinci adımını





ETKİNLİKLER

da söyler. Örneğin, hedef sonuç cümlesi “Sevdiğim yazarın tüm kitaplarını okudum.”, başlangıç cümlesi “Her gün yirmi sayfa okuma yapacağım.” İkinci adımı “Bugün ilk 20 sayfamı okudum.” ya da “Hangi kitabı okuyacağıma karar vermek için sevdiğim yazarın tüm kitaplarını listeledim.” vb. olabilir. Böylece yumak adım adım geri sarılarak toplanır. Son olay ve başlangıç olayı arasında bir bağ kurulur, kişiyi ilk adımdan son adıma taşıyan ikinci eylem adımı da belirlenmiş olur. Çocuklar ikinci adımlarını yani onlara hedeflerine taşıyacak “yaptıkları ilk işi/eylemi” bulmakta zorlanırlarsa yardım edilebilir:

Hedefe karar verdikten sonra onları harekete geçiren ilk olaylar (bir başka deyişle ikinci hareket) için örnekler:

1. Hedefin konusuyla ilgili Google araştırması yapma
2. Hedefini gerçekleştirmiş biri ile bir sohbet gerçekleştirme
3. Hedefin akşam yemeğinde aile ile paylaşılması ve fikirlerin dinlenmesi
4. Hedefi anlatan bir resim yapıp onu baş ucuna asma
5. Hedef gerçekleştiğindeki kişi olarak o anki duygularını anlatan bir mektup yazma
6. Hedefle ilgili bir eğitim/kurs vb. alma, kitap okuma



UYGULAYICIYA NOT

1. Hedef belirleme aşamasında çocuklar özgür bırakılmalıdır. Örneğin çocuk uçmayı ya da bir peri olmayı hedeflediye, üçüncü aşamada ona hedefinin onun için anlamını sorabilir; hedefi ile gerçek arasında bağlantı kurulmasını sağlayabilirsiniz. Örneğin, çocuk bir peri ya da süper kahraman olmak istiyorum dediye, peri ya da kahraman kavramının onun için ne anlam ifade ettiğini sorarak düşündürebilirsiniz... “Peri insanlara yardım ettiği için mi, güzel bir görüntüsü olduğu için mi, istediği zaman kaybolduğu için mi tercih edilen bir hedeftir?” Bu soruların cevabına göre çocuğun ulaşmak istediği durumun ne olduğuna karar vermesi için ona rehberlik yapabilirsiniz.

2. Bu etkinliğin her aşaması üç ayrı oturumda da yapılabilir. Bunun için çocuklardan hedeflerini ve onu gerçekleştirme yolları üzerinde düşüncelerini isteyebilir; her oturuma ayrı zaman ayırarak bir eylem planı oluşturmalarını ve bu planda yer alan her adımı düşünüp listelemelerini isteyebilirsiniz.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Minli Yani Hızlı Düşünme

Kazanım	: Hikâyedeki kavramlar arasında bağlantı kurar.
Gerekli Malzeme	: Top

- Çember oluşturulur ve “Minli’nin özelliklerini hatırlayan var mı? Dış görünüşü ve karakteri nasıl?” diye sorulur.
- Bunun üzerine konuşulduktan sonra kitabın 8. sayfasının ikinci paragrafı okunur. Daha sonra Minli’nin isminin anlamı ile (hızlı düşünmek) ilgili bir oyun oynayacakları söylenir.
- Top ile oynanan oyunu çocuklardan biri hikâyede geçen kavramlardan birini söyleyerek ve topu bir başkasına atarak başlatır. Topu alan kişi ise biraz önce söylenen kavram ile ilgili olduğunu düşündüğü başka bir kavram söyler ve o da topu bir başkasına atar. Kavram olarak hikâyede geçen her şey söylenebilir: kişiler, nesneler, yerler, canlılar, duygular vb. seçilebilir. Bağlantısı kurulabildiği sürece herhangi bir sınırlama olmadığı belirtilir. Bu oyunda önemli olan, söylenen kavramların birbirleri ile ilişkili olması ve topun akıcı bir şekilde elden ele dolaşmasıdır. Söylenen kavram ikinci kez tekrarlanamaz ve top alınan kişiye top tekrar atılamaz. Kavram bulamayıp duraksayan çocuk topu aldığı kişiye geri vererek izleyici konumuna geçer; oyun alanı dışına çıkar. Akış içinde gerek görülürse, söylenen kavramın önceki söylenen kavramla bağlantısını duymak için onu söyleyen kişiye “Bağı açıkla.” komutu verilebilir. “Bağı açıkla.” yönergesi ile çocuklar daha ıraksak, merak uyandırıcı, şaşırtıcı bağlantılar kumaları için cesaretlendirilir. Çocuk “Bağı açıkla.” yönergesinden sonra tutarlı bir açıklama yapabiliyorsa oyuna devam eder; eğer yapamazsa o da izleyici konumuna geçer; oyun alanı dışına çıkar. Oyun bu şekilde istenilen süre kadar devam ettirilir. Örneğin ejderha ile kırmızı, kırmızı ile Minli’nin yanakları, Minli’nin yanakları ile soğuk bağlantısı kurulabilir. “Bağı açıkla.” dendiğinde, “Minli dağdan esen sert rüzgârın soğukunu yanaklarında hissediyor.” açıklaması yapılabilir. Soğuk ile yamalı hırka, yamalı hırka ile yardımseverlik, yardımseverlik ile iyileştirici çay kavramları söylenerek akış sürdürülebilir.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Oyundan çıkan ve izleyici olan çocukların da süreci takip etmeleri için onlara da ara sıra bağı açıklama şansı verilebilir. Söz alan ve arkadaşlarının söyledikleri sözcükler arasındaki bağı açıklayabilen çocuk oyuna geri dönebilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Benim Formülüm

Kazanım : Nesnelerden hareket ederek kurgu yapar. Karakter yaratır.

Gerekli Malzemeler : Evlerinden getirecekleri üç nesne, kâğıt ve kalem

Minli, Ay'ın Yaşlı Adamı'na ulaşmak için kader kâğıtlarını yemek çubuklarına sararak bir uçurtma yapmış ve Ödünç Çizgi'yi de uçurtmaya bağlayarak doruklara uçurmuştu. Ay'ın Yaşlı Adam'ı sihirli köprü olmadan ulaşılacak bir yerde değildi.

- Çocuklar evlerinden üç nesne getirirler.
- Çocuklara, “Minli gibi sorularınız olsaydı onları nasıl birine sorardınız?” diyerek bir karakter tasarlamaları söylenir. Karakter yaratmak için aşağıdaki sorulardan yararlanılabilir.
 1. Bu karakter nasıl biri? Dış görünüşü nasıl? Büyük mü? Küçük mü? İnsana mı, hayvana mı ya da başka bir varlığa mı benziyor?
 2. Öfkeli mi? Uysal mı? Yardımsever mi? İnatçı mı? Sevgi dolu mu? Eğer yardımsever ise yardım edeceği kişileri seçiyor mu yoksa herkese mi yardım ediyor? Seçiyorsa bunu hangi ölçütlere göre yapıyor?
 3. Nerede yaşıyor? Ona ulaşmak neden zor?
- Çocuklara bu kurgu karaktere ellerindeki üç nesnenin yardımıyla ulaşabilecekleri söylenir. Ancak bunun için o nesneleri gerçek işlevleri dışında kullanmaları gerektiği anlatılır. Çocuklar o karaktere ulaşmanın yollarını anlattıkları bir plan yaparlar.



UYGULAYICIYA NOT

Bu karakter tasarımlarında gerçeküstü durumlara da yer verilebilir. Burada önemli olan, bağlantıların tutarlı kurulabilmesidir. Örneğin “Bu bardak onu attığım yöne doğru çok hızlı gidebilir. Atma hareketi onu moleküllerine ayırdığı için hızlı hareket edebiliyor. Yani bu bardak ışınlama makinesi gibi mekânlar ve zamanlar arasında hızla yol alarak varış yerine ulaşabilen bir bardak. Oraya gittiğinde molekülleri tekrar birleşiyor ve yeniden bardağa dönüşüyor.” açıklaması kendi içinde tutarlı bir açıklama olarak kabul edilebilir.

