

KİTABIN ADI

ESRARENGİZ KELİMELER



YAZAR

ALMILA AYDIN



ÇİZER

HANDE ÜNVER



PROJE KOORDİNATÖRÜ

NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

MEHMET AYTAÇ



TEMA/KONULAR

Arkadaşlık, okul, sınıf ve grup olma, öğretmen, öğrenci, ders, etkinlik, duygudaşlık, bireysel farklılıklar, farklılıklara saygı, okuma kültürü, kitap sevgisi, dürüstlük, saygı, sevgi, güven, merhamet, duygular, yardımlaşma, dayanışma, dostluk, macera, çaba, grup uyumu



ANAHTAR KELİMELER

Hayalinizdeki okul, arkadaşlık, kitap, okul, iletişim, esrarengiz kelimeler, okuma alışkanlığı, kitap sevgisi, öğretmen, öğrenci, ders, etkinlik, empati, bireysel farklılıklar, farklılıklara saygı, sevgi, güven, merhamet, farklı bakış açısı, iyilik, ön yargı, yardımlaşma, dayanışma, dostluk, çaba, sınıf toplantısı, drama, oyun, maceraperest, öğrenmek, yazar, esrarengiz, oyunla öğrenme, dolaylı öğrenme, grupça hareket, uyum, araştırma, öğrenme, yazarlar ve eserleri



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Metinle ilgili 5N1K sorularını yanıtlar.
- Okuduklarını yaratıcı yollarla ifade eder.
- Metinle ilgili tahminlerde bulunur.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleriyle ilişkilendirir.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Metinden yola çıkarak okuma ve okuma kültürü arasında bağlantı kurar.
- Resimdeki bir karakterin/nesnenin yerine geçer, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır; empati kurar.
- Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
- Metindeki karakter ve olayların nedenleriyle kendi hayatındakiler arasında bağlantı kurar.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılarak ve grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.
- Sorunlara yaratıcı çözümler önerir.
- Okuduklarını kendi yaşantısıyla ilişkilendirir.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Kitap kapağından hareketle karakterler ve olaylar hakkında tahminde bulunur.
- Bir karakterin rolüne girerek onun düşüncelerini ifade eder.
- Karakterler ile gerçek hayattaki kişiler arasında ilişki kurar.
- Kitapta geçen etkinlikleri özetler.
- Hikâyede geçen olayla ilgili grupça canlandırma hazırlar.

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Karakterlerin rollerine girer.
- Okuduğu kitabı yaratıcı yollarla özetler.
- Etkinlik içinde eser ve yazar eşleştirmesi yapar.
- Parçadan bütün ilişkisi kurar.
- Kitaptan seçilen kavramı yasaklı kelimeleri söylemeden anlatır.
- Kitaptan seçilen eylemleri ve eserleri beden formuyla anlatır.
- Kitabın içinden aklında kalan bölümü ifade edip beden formuyla gösterir.
- Kitabın içeriğiyle ilgili tanıtım yazısı hazırlar.
- Dixit kartlarını kullanarak kitabı özetler.
- Parça-bütün ilişkisini kurar.
- Parça-bütün ilişkisini fark eder.



ÖZET

Bir okulun öğrencileri birlikte bir şeyler yapmayı çok severler. Bu öğrencilerden biri olan Mert kitap okumayı pek sevmez. Bir gün eline bir kitap geçer. Bu kitabın adı ve yazarı yoktur. İçinde sadece bir tiyatro bileti olan bu kitabı Mert sahibine vermek ister. Bu arayış içinde bir macera başlar. Mert ve arkadaşları kitabın sahibini bulmak için çıktıkları bu yolda edebi bir serüven yaşarlar. Bu serüvende karşılarına yeni yollar, yeni insanlar, yazarlar, eserler, mekânlar, yazılı metinler çıkar. Bilmeceler, ipuçları, şifreler, gizli kalmış ve açığa çıkmayı bekleyen bu oyunsu süreçte öğrendikleri bilgiler maceralı yolculuklarını daha da heyecanlı kılar.



A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Kelime Adası



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Kelimelerin çağrışımlarına göre hareket eder.
- Kelimeleri anlamlarına göre ifade eder.

Gerekli

“Esrarengiz” kelimesinin yazılı olduğu bir tahta ya

Malzemeler

da kâğıt

Birinci Aşama

Çocuklar çember biçiminde ayakta durur. Esrarengiz* kelimesinin anlamı okunur. Çocuklar arasından gönüllü biri çemberin ortasına gelerek ona göre esrarengiz olan bir kelime söyler. Diğer çocuklar söylenen kelime kendilerine ne hissettiriyorsa bedenlerini bir forma sokarak beden hareketleriyle ifade edip gösterirler. Tüm çocuklar kelimesini söyleyene kadar etkinlik sürdürülür.

İkinci Aşama

Çocuklar arasından gönüllü biri yine esrarengiz bir kelime söyler. Bu kez diğer çocuklar söylenen kelime ile ilgili akıllarına gelen bir olayı, durumu ya da anıyı sırayla paylaşır. Kelimelerin çağrıştırdıkları üzerine konuşulur. Örneğin çocuklardan biri “sevgi” kelimesini söyledi, diğer çocuklar sıraları geldiğinde sevgi kelimesi ile ilgili bir anısını ya da bir durumu tüm çocuklarla paylaşır.

* Esrarengiz; Kimsenin bilmediği gizli yönleri bulunan, ne olduğu belli olmayan, gizlerle dolu olan.



İKİNCİ ETKİNLİK: Karanlıkta Bir Sayfa

Kazanım

- Metinle ilgili tahminlerde bulunur.
- Metinden yola çıkarak okuma ve okuma kültürü arasında bağlantı kurar.
- Sorunlara yaratıcı çözümler üretir.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Parça-bütün ilişkisini kurar.
- Parça-bütün ilişkisini fark eder.

Gerekli

Malzemeler

Esrarengiz kitap olarak kabul edilen bir defter ya da dosya, bir romanın çocuk sayısı kadar fotokopi ile çoğaltılmış çıktıları

Birinci Aşama

Sınıfa bir kitap getirilir. Bu kitap çocuklara “esrarengiz kitap” olarak tanıtılır. Bu esrarengiz kitapla bir yolculuğa çıkılacağından bahsedilir. Aşağıdaki yönerge çocukların duyacağı biçimde yüksek sesle okunur.

“Bu kitabın bir sahibi, adı, yazarı yok. Şifreler, gizli yollar ve bulmacaların olduğu karmaşık bir yol sizleri bekliyor. İlk macerası için sizlere bu kitabın sayfalarını vereceğim. Bu esrarengiz kitabın sayfalarında gizli bir mesaj da var. Mesajı hep birlikte çözeceğiz. Bu maceralı yolculuktan sonra da kitap bize peşinden gideceğimiz bir işaret verecek.”

İkinci Aşama

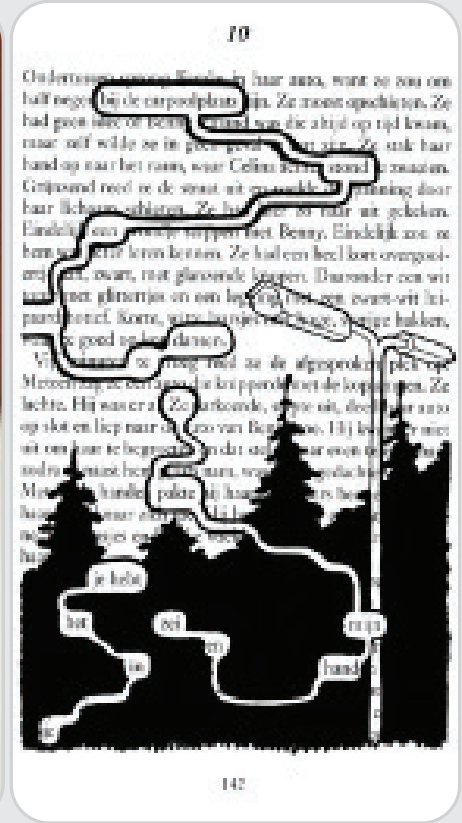
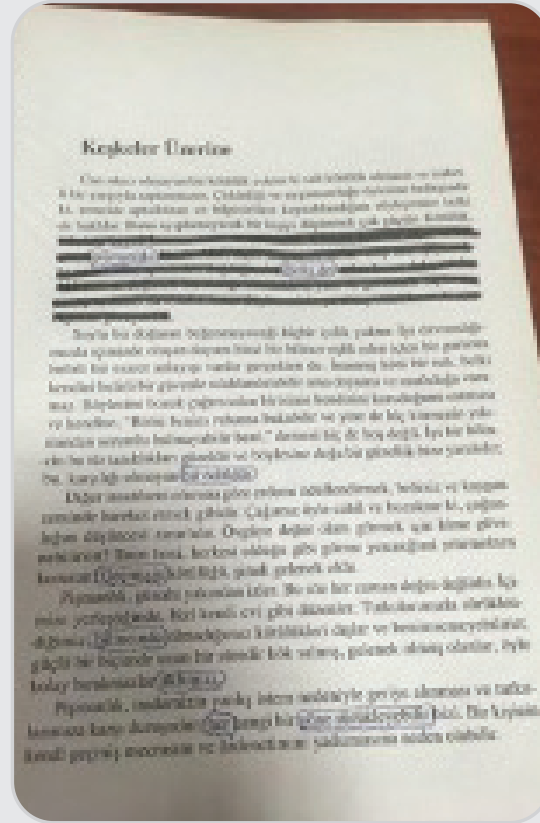
Çocuklara bir romanın yapraklarından çekilmiş fotokopi çıktıları dağıtılır ve “karartma tekniği” (blackout poetry) hakkında kısaca bilgi verilir. Daha sonra çocuklardan bu tekniği kullanarak verilen sayfalardan satırları alt alta gelecek şekilde kelimeler seçmeleri istenir.



UYGULAYICIYA NOT

Karartma (Blackout Poetry) Tekniği: Karartma tekniği görselde görüldüğü gibi bir tekniktir. Kitap sayfaları kullanılır; sayfada yan yana ya da alt alta duran kelimeler içinden anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde seçmece yapılır.

Seçilen/belirlenen kelimelerin önce altı çizilerek, daha sonra da daire/kutu içine alınarak anlamlı bir dizilim oluşturulur. Ardından geri kalan kelimeler karalanarak ya da boyanarak kapatılır. Sonunda dilbilgisi kurallarına uygun şekilde ifade edilen bir cümle ya da cümleler açıkta kalır. Cümleye/metne uygun bir çizim ya da desen yapılması da önerilir. Bu etkinliği bir romanın sayfalarını fotokopiyle çoğaltarak yapabileceğiniz gibi kullanılmayan, eski bir kitabı bu çalışma için ayırarak sayfalarını koparabilirsiniz.



ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Son Harf

- Kazanım**
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
 - Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
 - Kurguya uygun hareket eder.
 - Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler Esrareniz Kelimeler kitabı, tiyatro bileti (arkasına oyunun yönergesi yazılacak), kâğıt, kalem

Birinci Aşama

Çocuklara kitap gösterilir. Sayfaların arasına gizlenmiş tiyatro biletinin arkasına yazdığınız şu yönerge okunur:

“Kitabın herhangi bir sayfasını açarak içinden bir kelime seçin. Seçtiğiniz kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime bulmak için kitabın başka bir sayfasını açın.”

Her söylenen kelimenin son harfiyle başlayan kelimeler bularak oyunu sürdürün. Örneğin şifre – esrareniz gibi.

Çocuklar kendi kitaplarını kullanarak herhangi bir sayfa içinde bu kurala uyan bir kelime (söylenen son kelimenin son harfiyle başlayan başka bir kelime) bulmaya çalışır. Herkes aynı anda kitabını açarak o kelimeyi arar. Aranılan harfle başlayan en çok sözcüğü bulan kazanır. Bulunan bütün kelimeler tahtaya ya da bir kâğıda not edilir.

İkinci Aşama

Çocuklara “Esrareniz Kelimeler” kitabını henüz okumamış olsalar da biraz önce söylenen kelimelerin bu kitapla ilişkisini kuracak bazı tahminlerde bulunmaları söylenir. Bu kelimelerin kitabın ismiyle bağlantısı kurulmaya çalışılır; kelimelerden ya da kelime ararken hızlıca okunan cümlelerden yola çıkarak kitabın ne anlattığıyla ilgili kısa ve anlamlı tahmin cümleleri söylemeleri istenir.



UYGULAYICIYA NOT

Etkinliğin birinci aşaması hep birlikte yapılabilir. İkinci aşamasını çocukları küçük gruplara ayırarak da uygulayabilirsiniz.

İlk aşamada söylenen kelimeler tahtaya herkesin görebileceği şekilde duvara asılacak bir kraft kâğıdına ya da gönüllü bir çocuk tarafından boş bir kâğıda yazılabilir; böylece tüm gruplar sözcükleri görerek bireysel olarak çalışabilir.

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Ara Bul Çöz!

Kazanım

- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.
- Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılarak ve grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.
- Sorunlara yaratıcı çözümler önerir.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Parçadan bütün ilişkisi kurar.

Gerekli

Malzemeler

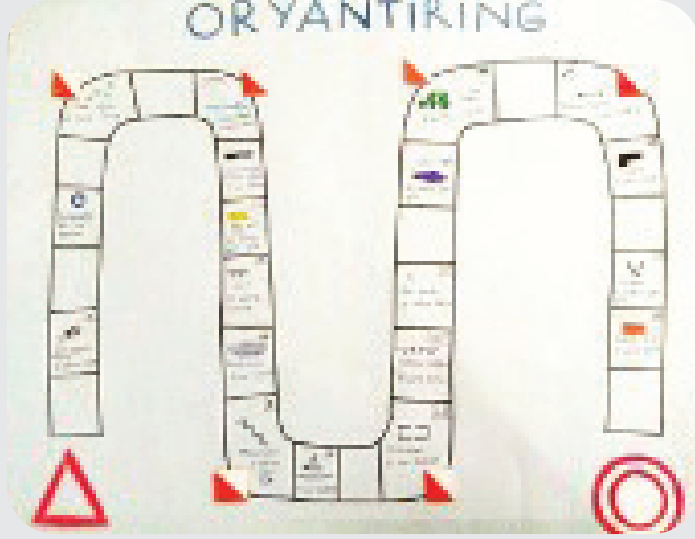
Şifre yazıları, şifrelerin yerini görebilecekleri basit oryantiring haritası, yönerge yazısı, kütüphanedeki kitaplar

Ön Hazırlık

Etkinlik öncesinde şifrelerin yazılı olduğu kâğıtlar, çalışılacak mekânda ya da çalışma alanının dışındaki çeşitli yerlere saklanır.



Birinci Aşama



Çocuklar iki gruba ayrılır. Her gruba şifreleri çözebilmeleri için bir harita ve aşağıdaki yönerge metni verilir. Aşağıdaki şifreler örnektir. Yönerge-lerinizi nereye gizleyecekseniz çocukları yönlendirecek şifreleri de buna göre belirlemelisiniz. Aşağıda altı çizili sözcükler örnek mekânlarla ilgilidir. O bölümleri kendinize göre değiştirmeyi unutmayın.

- Şimdi birlikte yeni bir oyun oynayacağız. Bu oyunu oynayabilmek için şifreleri çözüp yanıma gelmeniz gerekir. Haydi, acele edin! Şifreleri çözüp bana ulaşın. Hazır mısınız?
- 1. Şifre: Eğer beni bulduysan çok çabuk ikinci şifreyi bul, o sana nerede olduğumu anlatacaktır. Birinci şifre gizlidir bahçede duvarın dibinde.
- 2. Şifre: Okur beni çocuklar, yerim belli yurdum belli, koş üçüncü şifreye, haydi sen de bul beni. İkinci şifre sınıfta dolabında, Aç beni.
- 3. Şifre: Al beni oku beni! Yerim kütüphanede gizli, yeşil bir kitabım. Adımda Hugo var. Bil bakalım ben hangi yazarım?



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinliđi imkânlarınız uygunsa kütüphanede de yapabilirsiniz. Etkinliđin birinci aşaması için oryantiring haritası bilgisayar ortamında hazırlanabileceđi gibi şifre koyduđunuz yerleri belirleyecek şekilde basit bir el çizimi de yapılabilir.

Eđer sınıf dışında bir mekân kullanılmıyacaksa şifreleri sınıf içinde gizleyebilir, çocuklarla beraber sınıfın krokisini gösteren basit bir harita çizebilirsiniz.

Oryantiring: Harita yardımıyla yön bulmayı içeren, zamana karşı yapılan bir spor. Farklı arazi koşullarında yapılabilir de genellikle ormanlık arazide yapılması tercih edilir. Çođu ülkede federasyonlar hâlinde örgütlenmiştir ve belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilir.

Omurga Tekniđi (Spine Poetry): Yer aldığı sırt kısmı kitabın omurgasıdır. Kitaplar üst üste koyularak anlamlı cümle ya da cümleler oluşturulur.



A) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Elmanın Diğer Yarısı



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Metinle ilgili tahminlerde bulunur.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.
- Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Metinden yola çıkarak okuma ve okuma kültürü arasında bağlantı kurar.

Gerekli

Malzemeler

Kitap ve yazar isimlerinin olduğu kartlar ya da kâğıtlar (her biri için iki kopya), müzikçalar, Happy şarkısı

Ön Hazırlık

Etkinlik başlamadan önce mekân ikiye bölünür; yazar adları ve eserlerin olduğu kartlar mekânın her iki bölümüne de dağınık bir biçimde yerleştirilir. Kitapla ilişki kurmaları açısından oyunu aşağıda adı geçen yazar ve kitap isimleriyle oynamanız önerilir:

Çocuklara Esrarengiz Kelimeler kitabıyla ilgili bir eşleştirme oyunu oynanacağı söylenir. İki grup oluşturulur. Gruplar müzik eşliğinde dans eder, müzik durduğunda herkes kendi bölümlerindeki kartların içinden bir yazar ya da eser adı alıp kartları birbiriyle eşleştirmeye çalışır. Grubun eşleştirmesi bittikten sonra grup üyeleri kendi aralarında akran değerlendirmesi tekniği* ile eşleşen kartları değerlendirir.

Kitap İsimleri: *Saatleri Ayarlama Enstitüsü, Çalikuşu, Sefiller, Monte Cristo Kontu, Denizler Altında Yirmi Bin Fersah, Robinson Crusoe, Gulyabani*

Yazar İsimleri: *Ahmet Hamdi Tanpınar, Victor Hugo, Reşat Nuri Güntekin, Aleksander Dumas, Jules Verne, Hüseyin Rahmi Gürpınar, Jules Verne, Daniel Defoe*

Akran deęerlendirmesi Teknięi: Akran deęerlendirme, gruptaki çocukların belli ölçütler çerçevesinde birbirlerini deęerlendirme sürecidir. Yani çocukların, arkadaşlarının hazırladığı ödev, araştırma, proje, rapor vb. çalışmalarını deęerlendirmesi bir akran deęerlendirmesidir. Bu çalışmada istenen şey yazar ve kitap ismini eşleştirme olduğundan belirli bir ölçüğe ihtiyaç yok ancak zamanla yarışılan bir süreçte kartları nasıl seçtikleri, nasıl eşleştirme yaptıkları ya da neyi neden yapamadıkları üzerine birbirlerine geribildirim verebilirler.

İKİNCİ ETKİNLİK: Doęaçlama

Kazanım

- Okuduklarını yaratıcı yollarla ifade eder.
- Doęaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleriyle ilişkilendirir.
- Okuduklarını kendi yaşantısıyla ilişkilendirir.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Bir karakterin rolüne girerek onun düşüncelerini ifade eder.

Gerekli

Kitaptan seçilen cümlelerin yazılı olduğu kâğıtlar

Malzemeler (çocuk sayısının yarısı sayısı kadar)

Üçerli gruplar oluşturulur. Grup üyeleri A, B ve C rollerini alır. Kitabın içinden alınan bir paragrafta yer alan aşağıdaki cümlelerin yazılı olduğu kâğıtlar/çiktılar grup üyelerine verilir. (Üç çocukta da farklı cümle olur. Aşağıdaki sekiz cümleyi 3-3-2 olarak üyelere dağıtabilirsiniz.) A rolünde olan çocuk elindeki cümlelerden birini okuyarak orada yazılan anı/durumu canlandırmaya başlar.

B rolündeki çocuk da arkadaşının başlattığı canlandırmaya elindeki cümleyi söyleyerek katılır, iki çocuk karşılıklı konuşarak canlandırmalarını sürdürür. Ardından üçüncü çocuk da kendi cümlesiyle istediği bir anda arkadaşlarının yaptığı canlandırmaya dahil olur. Böylece çocuklar ellerindeki tüm cümleleri kullanarak anlamlı bir bütünlük içinde bir doęaçlama yaparlar.



Çocuklar ellerindeki cümleleri sıralı bir şekilde kullanmak zorunda değildir. Burada önemli olan anlamlı bir diyalog geliştirmek ve uygun zamanda cümleyi araya yerleştirip canlandırmaya devam etmektir. Cümlelerin farklı şekillerde sıralanmasıyla doğaçlanan durum da farklılık gösterecektir.

1. Parça

Bunun bir tiyatro bileti olduğunu anlamak için dâhi olmaya gerek yok!

2. Parça

Adam aceleci adımlarla köşeyi döndü. Kadın acil hareketlerle kahvesini içti. Dükkân sahibi hep iveness biri olmakla övünürdü.

3. Parça

Eğer çok istersen bir şeyi, aşman gerekir güçlükleri.

4. Parça

Okumadığımda aç kalmışım gibi geliyor.

5. Parça

Evet, eski ama her eski eşya antika değildir.

6. Parça

Küçükken heceleri birleştirip kelimeler oluştururduk, ne eğlenirdik ama.

7. Parça

Uğuldayan tepe yolunu araştırabilirdi, ya öyle bir tepe yoksa?

8. Parça

Kelimelerden, kitaplardan, ipuçlarından başka bir şey konuşamaz olmuştu.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Kitaplar ve Okurlar

Kazanım

- Okuduklarını yaratıcı yollarla ifade eder.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Bir karakterin rolüne girerek onun düşüncelerini ifade eder.

Kitap ve okur karşı karşıya gelip sohbet etseler acaba neler konuşurlar? Kim kime ne sorar? Bu sorular ve aşağıdaki diğer rehber sorular eşliğinde bu karşılaşma anı üzerine hep birlikte düşünülür.



REHBER SORULAR

1. *Kitap canlansa ve bir okuruyla karşılaşsa acaba birbirlerine ne derler?*
2. *Acaba kitap okura, okur kitaba neler söylemek ister?*
3. *Kitap ve okur karşılaştığında nasıl hissederler? Hangi duygular içinde olurlar?*

Ardından çocuklardan okur ve kitap rollerine geçmeleri istenir:

“Esrarengiz Kelimeler kitabı bugün kendi içinden yeni bir kitap çıkarcak. O kitapla konuşmak ve ona sorular sorup tanımak isteyen gönüllüler varsa buraya gelebilir.” yönergesi verilir. Gönüllü iki çocuk ortaya gelir. “Kitap” ve “okuyucu” rollerinden hangisini seçerlerse o rolü alırlar. “Okuyucu” ve “kitap” rolleri içinde birbirleriyle konuşurlar.



C) OKUMA SONRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Anlat Anlatabilirsen: Tabu Oyunu



ETKİNLİKLER

Kazanım Kitaptan seçilen kavramı yasaklı olarak belirlenen kelimeleri söylemeden anlatır.
Kitaptan seçilen eylemleri ve eserleri beden formuyla anlatır.

Gerekli Malzemeler Kitabın içinden seçilmiş kelimelerden oluşturulmuş tabu kartları, kum saati

Ön Hazırlık

Birinci aşama için tabu kartları hazırlanır. On kart ayrı kâğıtlara yazılır. İkinci aşama içinse sözcüklerin her biri ayrı ayrı A4 kâğıtlara uzaktan görünecek büyüklükte yazılır.

Birinci Aşama

Çocuklar iki takıma ayrılırlar. Takımlar kendilerine birer grup temsilcisi seçer. Seçilen temsilcilere 10 tabu kartından sadece biri verilir. Temsilciler yasaklı (tabu) kelimeleri söylemeden kartta yazan kelimeyi kendi takımlarına anlatmaya çalışırlar. Oyun her kelime için farklı bir temsilci seçerek oynanır. Böylece oyun boyunca her kelime için bir çocuk, toplamda 10 çocuk söz almış olur. Bir başka versiyonda aynı grup temsilcisine beş kelimenin yazılı olduğu tek bir kart verilebilir. Bu durumda oyun tek temsilci ve beş kelime ile oynanır. Temsilcilerin ellerindeki beş kelimeyi toplam kaç dakikada anlattığı not edilir. Beş kelimeyi hangi takım en kısa sürede anlatmışsa oyunu o kazanır.



TABU KARTLARI

KELİME

YASAKLI KELİMELER

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 1. Esrarengiz | Gizemli – Kelimeler – Enteresan |
| 2. Tiyatro | Maske – Sahne – Seyirci |
| 3. Kütüphane | Kitap – Okuyucu – Sessizlik |
| 4. Macera | Serüven – Gulliver – Gezi |
| 5. Şifre | Kod – Sayı – Kredi kartı |
| 6. Antikacı | Eski – Eşya – Nostalji |
| 7. Bulmaca | Sudoku – Çengel – Sözcük |
| 8. Pusula | Yön – Kuzey – Güney – Doğu – Batı |
| 9. Harita | Coğrafya – Taslak – Kroki |
| 10. Hayal | Düş – Kurmak – İmge |

İkinci Aşama

Bu kez oyunun tam tersi oynanır. Burada temsilciler anlatan değil, anlatılanı “anlayan” kişi rolündedir. Takımlar anlatıcı rolünü üstlenir. İki gruptan da birer temsilci seçilir. Temsilciler gruplarını görecektir ama onlardan uzakta bir yerde dururlar. İki grup da aynı kelime için eş zamanlı olarak yarışır. Kelimenin yazılı olduğu kâğıt iki gruba aynı anda gösterilir (A4 kağıdına yazılmış kelime).

İki grup da sadece kendi temsilcisinden o kelimeyi bulmasını ister. Her grup üyesi ister aynı anda ister bireysel olarak ister grupça (ya da 3-4 kişi bir araya gelerek) ve diğer grupla eş zamanlı olarak beden diliyle/hareketlerle/canlandırmalarla (sessiz sinema gibi) kelimeyi anlatmaya çalışır.

Grup temsilcileri aynı kelimenin onlarca farklı anlatım /ifade biçimini görür. Anlatılanın hepsine aynı anda bakan grup temsilcileri gördüklerini birleştirerek anlatılan kelimenin ne olduğunu bulmaya çalışırlar. Anlatım beden diliyle yapılmalıdır, konuşarak anlatan gruba puan verilmez.

Gruplara anlatacakları kelimeyi göstermeden önce ya da gruplar henüz anlatmaya başlamadan önce grup temsilcilerine bazı ipuçları verilebilir. Örneğin anlatılacak kelimenin bir eylem ya da bir kitap ismi olduğu belirtilerek ipucu verilirse grup temsilcilerinin tahminleri daha odaklı olacaktır.

TABU KARTLARI

Eylem ya da Kitap

1. Aramak
2. Şifre çözmek
3. Merak etmek
4. Heyecan duymak
5. Uğultulu Tepeler
6. Zaman Makinesi
7. Gulliver'in Maceraları
8. Hikâye anlatma
9. Kitap okumak
10. Define Adası

Esrarengiz

Gizemli
Kelimeler
Enteresan



UYGULAYICIYA

NOT

Tabu kartlarını A4 kâğıdını dört eşit parçaya bölerek basit bir şekilde yapabileceğiniz gibi bilgisayar ortamında da örnekte gösterildiği gibi hazırlayabilirsiniz.

İsterseniz kavram ve eylemleri kendiniz belirleyebilir ya da çalışacağınız gruptaki çocukların seçip karar vermesini isteyebilirsiniz. Takımlar, rakip takımın tabu kartlarını da oluşturabilirler. Süreyi herkesin görebileceği şekilde tutmanız önemlidir. Kum saati ya da alarmla uyaracak bir telefon da kullanılabilir.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

İKİNCİ ETKİNLİK: Kitabın İçinden Çıktım Geldim

- Kazanım**
- Kitabın içinden seçilen bir bölümü ifade edip onu beden formuyla gösterir.
 - Kitabın içeriğiyle ilgili tanıtım yazısı hazırlar.

Gerekli Malzemeler Kâğıt, kalem

Birinci Aşama

Çocuklar rahat edebilecekleri bir yerde otururlar. Orta alan boş bırakılır. Her çocuk kitaptan istediği bir bölümü, bir olayı ya da durumu seçer ya da isterse öyküde geçen bir nesne belirler. Daha sonra seçtiği bu şeyi bedeniyle taklit ederek ve onun şekline girerek gösterir.

Tahminler alınıp bir kâğıda/tahtaya yazılır. Ortaya her gelen çocuk kitaptan neyi seçtiyse, "Ben bu kitaptakiyım." cümle kalıbıyla söyler, daha sonra da bedeniyle ne olmayı seçtiyse onu anlatan bir hareket yapar. Örneğin, "Ben bu kitaptaki tiyatro biletiyim." diyerek kendini bilete benzetecek şekilde durur. Kitapta geçen bir mekân, bir yer, bir duygu, bir karakter, bir olay vb. her şey seçilebilir. Tüm çocuklar kendi seçimlerini sırayla söyleyip onu anlatan hareketi gösterene kadar herkes heykel gibi (donuk imge formunda) durmaya devam eder.

İkinci Aşama

Çocuklar dört gruba ayrılır. Her gruba bir kâğıt-kalem verilir ve Esrarengiz Kelimeler kitabı için her grubun bir tanıtım yazısı yazacağı söylenir. Her grup verilen süre içinde, birinci aşamada herkesin söylediği durum, olay, nesnelere de kullanarak ve isterlerse bunlara yenilerini de ekleyerek içinde bunların geçeceği bir metin yazar. Bu metin kitabı henüz okumayan birine fikir verecek; kitapta nelerin geçeceğinden, okurun kitapta nelerle karşılaşacağından bahseden bir tanıtım yazısı formatında tasarlanır. Daha sonra gruplar sırayla yazılarını okur. Gruplar ilk aşamada söylenen aynı kelimeleri/durumları/olayları seçmiş olsa bile aynı seçkinin farklı kelimelerle birleşmesinden her biri farklı olan anlatım ve ifade biçimlerinin ortaya çıktığını fark etmeleri sağlanır; bu duruma dikkat çekilir.

Üçüncü Aşama

İlk bölümde yapılan karartma şiiri ve omurga şiiri uygulamalarında oluşturulan cümleler ortaya konur. Her cümle yeniden okunur.

Ardından bu cümleleri kitaptaki hangi karakterin söyleme potansiyeli olduğu sorulur. Çocuklardan bu cümlelerden birini seçmeleri ya da kendi yaptıkları karartma ve omurga şiiri cümlelerinden hareket ederek bunu kitaptaki hangi karakterin, hangi olay sırasında kime söylediğini açıklamaları istenir.



UYGULAYICIYA NOT

Çocuklar kitaptaki bir kişi, durum ya da olayla doğrudan ya da dolaylı bir şekilde bağ kurup bu cümlelerle eşleştirme yapabildikleri ve bunun gerekçesini açıklayabildikleri sürece söylediklerini kabul edelim.

Burada amacımız kitapta anlatılanları hatırlamalarını sağlamak; karakterleri de artık iyi tanıdıkları için kimin hangi durumda neyi söyleyebilecek bir bakışı ve yaşam biçimi olduğunu düşünmelerine olanak tanımaktır. Bu bağlamda aynı cümle birden fazla durum ve karakterle eşleşebileceği için bu esnekliği görmeleri de sağlayalım.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Resimlerle Kitap Özeti

Kazanım

- Dixit oyun kartları ya da resimler kullanarak kitabı özetler.

Gerekli

Malzemeler

Dixit kartları (20 kart) ya da dergilerden kesilmiş resimlerle yapılan kartlar (Her çocuğa en az 3 kart verilecek şekilde görseller çoğaltılmalıdır.)

Yirmi resimli kart mekânın ortasına yerleştirilir. Çocuklar kitaptaki olay örgüsünü ve olayların akış sırasını düşünerek giriş, gelişme, sonuç akışı için kendilerince önemli olduğunu düşündükleri üç olay belirler.

Daha sonra her çocuk kendine üç kart seçer. Belirledikleri durum ve olayları seçtikleri kartlardaki resimle, imgeyle, renkle, şekille bir bağlantı kurarak anlatır. Örneğin karttaki resimde kırmızı varsa anlatmak için seçtiği ilk olaydaki bir kişi ile ya da bir durum, mekan vb. ile kırmızı rengi eşleştirir.



Mesela, “Karakter şu durumda çok kızdı, o yüzden de şöyle yaptı.” diyerek kırmızı ile kızgınlık duygusu arasında bir bağ kurarak kitaptaki bir durumu bu renk aracılığıyla anlatabilir.

Bu görsel eşleştirmelerde amaç, doğru bir yanıt arayışı içinde olmaları ya da resim ve seçilen olay arasında birebir somut bir eşleştirme yapmaya çalışmaları değildir. Burada önemli olan çocuğun kitabı anlatmak için seçtiği üç ana olayla bağ kuracak görsel ipuçlarını belirlemesi, bulduğu görsel ayrıntıyı bir sebep-sonuç ilişkisi kurarak kitaptaki bir anı/olayı anlatma aracı olarak kullanmasıdır.

İsterseniz bu çalışmayı tek bir kart üzerinden de yapabilirsiniz. Aynı görseli tüm kitabı anlatmanın “tek aracı” olarak kullandığınız bu yaklaşım da aslında yine öncekine benziyor. Seçilen görseldeki ayrıntılar yine “giriş, gelişme, sonuç” bölümlerinden seçilen her durum ve her farklı olay için kullanılacak ama bu kez aynı şey her defasında farklı bir odak noktasına işaret edecek. Örneğin görselde bir ağaç görseli varsa bu ağaç öyküdeki yeşilliği, ormanı, oksijen kaynağı ve sağlıklı olmayı anlatabilecekken farklı bir olayda da farklılığın, çeşitliliğin, kalabalığın ve birlikte yaşamının bir göstergesi/simgesi olabilir. Ağaç görseli bazen öyküde de bizzat sözü edilen bir ağaç olabileceken bazen de ağaç gibi kök salan bir düşüncenin, kararlılığın, çoğalmanın, büyümenin ifadesi olarak ilişkilendirilebilir.

Ardından her çocuk kendi seçtiği kartları/görselleri kendi anlatısını dikkate alarak sıraya koyar ve bunların üzerinden kitabın akışını anlatan en az üç cümle kurarak açıklar. Herkes kendi kartlarını anlatan cümleleri sırayla söyler. Bunu, önce herkesin ilk kartını seçmesi ve bunu anlatan bir olayı söylemesi şeklinde herkesin aynı anda sürece katılımı ile de yapabilirsiniz. Böylece herkesin giriş bölümü için seçtiği olayları aynı anda görme ve karşılaştırma olanağı da yakalamış olursunuz. Daha sonra ikinci olaya ve karta geçilebilir.



UYGULAYICIYA NOT

Dixit kartlarını somut olarak kullanabileceğiniz gibi seçtiğiniz birkaç kartı/görseli akıllı tahtaya yansıtarak da bu etkinliği yaptırabilirsiniz. Çocuklar gerekçesini söyleyebildiği, kitaptaki bir kişi, durum ya da olayla doğrudan ya da dolaylı bir şekilde bağ kurup benzetme yapabildiği sürece dediklerini kabul edelim.

