



KİTABIN ADI

ROBOTUM ZEYTİN



YAZAR

BUKET ÇETİN



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

ASLI ŞİŞMAN



TEMA/KONULAR

Göç, savaş, arkadaşlık, duygular, psikoloji, birey ve toplum, erdemler, iletişim



ANAHTAR KELİMELER

Savaş, göç, aile içi iletişim, arkadaşlık, drama, mitoloji, duygu yönetimi, kaygı, özlem, dayanışma, paylaşma, dostluk



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Metinle ilgili sorulara cevap verir.
- Metindeki gerçek ve hayalî ögeleri ayırt eder.
- Metni canlandırır.
- Duygu ve düşüncesini görsel sanat çalışmasına yansıtır.
- Okuduğu metnin içeriğini görsellerle ilişkilendirir.
- Çerçevesi belirlenmiş bir konu hakkında konuşur.
- Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır.
- Yazdıklarının içeriğine uygun bir başlık belirler.
- Somut ve soyut benzetmeler yapar.



ÖZET

Uğur ve ailesinin yaşadıkları yerde savaş çıktığından hayat şartları zorlaşmış, babası artık işini yapamaz hâle gelmiştir. Bu yüzden o bölgeden ayrılarak Uğur'un amcasının evine gitmeye karar verirler. Robot Zeytin, başka şehirlerden gönderilen oyuncak yardımları ile Uğur'a gelen bir hediyedir. Uğur, hediyeyi gönderen Umut'un adından, onun yazdığı mektuptan ve Zeytin'le ilgili anlattığı hikâyeden çok etkilenmiştir. O günden sonra robotu Zeytin, Uğur'un en iyi arkadaşı ve oyuncuğu olmuştur.

Zeytin ağaçlarının insanların yaralarını iyileştirecek şifaya sahip olması Uğur'a umut verir. Ancak robotu Zeytin'i yanına alamadan evlerinden ayrılmak zorunda kalmaları Uğur'u mutsuz eder. Akli Zeytin'de kalmıştır. Bir gün ailesiyle birlikte evlerinin olduğu yere giderler. Savaşın o bölgedeki her şeyi yıktığını görürler. Uğur ve ailesi evlerine girip ihtiyaç duydukları eşyaları alır. Uğur sonunda robotu Zeytin'e de kavuşur.

Savaşın etkileri artınca Uğur'un amcası ve ailesi başka bir şehre taşınma kararı alır. Uğur için daha da zor günler başlar çünkü yeni taşındıkları şehirdeki çocuklar onu aralarına almak istemezler, sadece Mustafa adında bir çocuk Uğur'la yakınlaşır. Bir gün çocuklardan biri Uğur'a saldırınca Uğur artık onlarla bir arada olamayacağını düşünür. Robotu Zeytin'le birlikte





ÖZET

savaşı bitireceğine inanır. Bununla ilgili bir hikâye kurgular. Bu hikâyesinde zeytin ağacının mitolojik öyküsü de vardır. Bunu ailesine anlattığında annesi ve babası onun için endişelenir çünkü Uğur artık kendi yarattığı o hikâye içinde yaşamaya başlamıştır. Ailesi bir uzmandan yardım almak için Uğur'u bir psikoloğa götürür. Doktoruyla yaptığı görüşmeler ve paylaşımlar sonucunda Uğur bu hikâyenin kendi zihninin oyunu olduğunu ve düşündüğü şeylerin aslında gerçek olmadığını fark eder. Zihninin savaş ortamıyla ve yaşadıklarıyla baş edemediği için bu hikâyeleri yarattığını anlayan Uğur, hissettiği utanç ve kızgınlık duygusu içinde robotu Zeytin'i bir daha görmek istemez. Okula gitmeyi ve Zeytin'le oynamayı da bırakan Uğur zor zamanlar geçirmektedir. Doktoru ile devam eden görüşmelerine bir gün Uğur'un öğretmeni de katılır. Doktor, öğretmene drama yöntemlerini kullanmasını önerir. Bu öneri hem Uğur'un içinde bulunduğu sürece hem de diğer çocukların ona yönelik yaklaşımlarının çözümüne faydalı olacaktır. Böylece drama öğretmeni ile başlayan oyunsu çalışmalar herkesi yeni bir döneme ve arkadaşlık sürecine taşır.

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Don Oyunu



ETKİNLİKLER

Kazanım : Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler : Duyguları (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş, öfkeli, endişeli, meraklı, heyecanlı vb.) ifade eden görseller (kart, fotoğraf, emoji vb. kullanılabilir)

Birinci Aşama

- Tahtaya/duvara duyguları ifade eden görseller asılır. Çocuklar bu ifadeleri inceler ve içlerinden birini seçer ancak neyi seçtiklerini söylemek yerine akıllarında tutarlar.
- Daha sonra "Don Oyunu" anlatılır: "*Çocuklar, biraz önce seçtiğiniz duyguyu unutmayın. Birazdan hep birlikte ortada dolaşacağız. Ben elimi çır-*





ETKİNLİKLER

“pıp ‘don’ dediğimde herkes seçtiği duyguyu anlatacak şekilde bir hareket yapacak ve donacak.”

- Oyun oynanırken çocuklardan diğer arkadaşlarının ne yaptığını kendi ifadelerini bozmadan göz ucuyla bakmaları istenir. Ancak bunu hiç kımıldamadan yani sadece başlarını çevirerek yapmaları gerektiği söylenir.

İkinci Aşama

- Oyun birkaç kez oynandıktan sonra yönerge değiştirilir. Bu kez “don” dendiğinde hareketsiz kalan çocuklar kendilerine en yakın kişiyle eşleşirler. Eşler seçtikleri duyguyla ilgili konuşurlar.
- Eşlerin paylaşımı bittikten sonra tüm grupla paylaşım yapılır. Duygular Uğur’un hikâyesiyle ilişkilendirilir. Bu ilişkilendirmede şunları söyleyebilirsiniz: “Öyküde çocuklar var, her biri içinde buldukları duruma bağlı olarak farklı duygular hissediyor; öyküde yetişkinler de var, tıpkı çocuklar gibi onlar da pek çok duygu yaşıyorlar. Hangi yaşta olursa olsun insanlar bazen duygularını gizler. Örneğin, Uğur’un babası duygularını çok rahat gösterebilen ya da ifade edebilen biri değildir. Fakat o da bütün insanlar gibi endişelenebileceği, üzülebileceği ya da neşelenebileceği pek çok olay yaşıyor.”
- *Siz duygularınızı kolaylıkla ifade edebilen biri misiniz?*
- *Duygularınızı her ortamda ya da her zaman gösterebiliyor musunuz?*
- İnsanlar duygularını ifade etmezse ne olur? Bu durumda neler yaparlar ya da neler yapamazlar?
- *Duygularımızı sözcüklerle anlatabiliriz. Nasıl hissettiğimizi konuşmak dışında başka hangi araçlarla ifade edilebiliriz?*





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Düğüm Oyunu

Kazanımlar

: Çerçevesi belirlenmiş bir konu hakkında konuşur.

Düğüm kavramı ile ilgili somut ve soyut bağlantılar kurar.

– Saymaca yöntemiyle gruplar oluşturulur.

(Saymaca yöntemi: Her çocuk sırayla bir sayı söyler. Örneğin 4 grup yapılırsa, 1, 2, 3 ve 4 diyerek dörde kadar saymaca yapılır. Aynı sayıyı söyleyenler bir araya gelerek bir grup oluşturur. 4 grup için, dörde kadar sayıldıktan sonra tekrar birden dörde kadar saymaca yapılır. Her çocuk söylediği sayıyı aklında tutar. Aynı sayılar bir araya gelerek gruplar oluşturulur.)

– Birinci grup ortaya gelir, çember biçimini alacak şekilde yan yana durur. Her biri önce sağ ellerini öne doğru uzatarak bir arkadaşının sağ elini tutar. Sonra herkes bu kez de sol elleriyle yine başka birinin sol elini tutar. Böylece grup düğümlenir.

– Gruba ellerini hiç bırakmadan bu düğümü çözmeye çalışmaları söylenir. Grubun amacı birbirlerinin ellerini bırakmadan oluşturdukları düğümü çözerek tekrar bir çember hâline dönebilmektir.

– Çocukların birbirlerine zarar vermeden hareket etmeleri gerektiği onlara hatırlatılır. Grup, düğümü çözmeye çalışır. Diğer gruplar ilk grubu bir süre izledikten sonra onlar da aynı şekilde kendi düğümlerini yaparlar. Daha sonra öğretmenin de yardımı ve rehberliğiyle düğüm çözme çalışması yapılır. Tüm gruplar eş zamanlı olarak çalışır ve kendi düğümlerini çözmeye uğraşırlar.

– Oyun bittikten sonra “düğüm” kavramı üzerine konuşulur. Düğüm çözenin kolay bir iş olmadığı, bazen düğümü çözmeye çalıştıkça işin daha da kanşıp düğümlenebileceği söylenir. Okuyacakları öyküdeki Uğur ve





ETKİNLİKLER

ailesinin yaşamının da bir düğümüne benzediği anlatılır. Savaş yüzünden değişen, karışan, çözmeye çalıştıkça daha da düğümlenen hayatlarından kısaca bahsedilir, öyküyle ilgili merak uyandırılır.

- Çocuklara öyküyle ve yaşamla bağ kurmaları için rehberlik edebilirsiniz:
“Biraz önce düğümü çözmeye çalışırken ne yapacağınızı düşündünüz, farklı çözüm yolları denediniz, birlikte konuşarak fikirler ürettiniz. Bazen fikir ayrılığına düşüp tartıştınız, bazen de fikir birliği içinde hareket ederek denemeler yaptınız. Bir düğümü çözmek kolay bir iş değildir. Bazen de aslında çok kolaydır ama insan o düğümü gözünde büyüttüğü için çözemez.”
“Robotum Zeytin’in öyküsünde Uğur ve ailesiyle tanışacağız. Onların da yaşamlarında pek çok düğüm olacak. Bazılarını çözebilecekler, bazılarını gözlerinde büyütecekler, bazılarını ise çözmekte zorlanacaklar. Bakalım benim bu oyunda size rehberlik ettiğim gibi onlara da yardım edenler, çözüm yolu önerenler ya da yol gösterenler olacak mı? Kitabı okurken bu düğümleri düşünerek de okuyalım. Düğüm olduğunu düşündüğümüz durumları not alalım.”

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Sorular-Cevaplar

Kazanım : Metinle ilgili sorulara cevap verir.

Çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir ve bu cevaplardan yola çıkarak kitaba giriş yapılır:

- Hikâyenin karakterleri kimler?
- Uğur’un yaşadığı ilk yeri anlatır mısınız?
- Uğur’un oyuncağının adı ne?
- Sen de Uğur gibi bir nesne seç ve bize onu anlat. Adından, özelliklerinden ve onu neden sevdiğinden bahset. Onunla birlikte olduğunda nasıl hissediyorsun?





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Bir Oyuncak Olsam

Kazanım : Somut ve soyut benzetmeler yapar.

- “Bir oyuncak olsan ne olurdu?” diye sorulur. Herkes birkaç dakika düşündükten sonra paylaşım yapılır.
- Daha sonra 4-5 kişilik gruplar oluşturulur. Her grup tek bir oyuncak seçer ve grubun bütün üyeleri onu hareketsiz olarak (bir heykel gibi durarak) canlandırır. Herkes aynı anda bu oyuncuğun farklı bir canlandırmasını/yorumunu yapar. Diğer gruptakiler tüm canlandırmalara bakarak grubun canlandığı oyuncuğun ne olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.
- Tahminler alındıktan sonra grup üyelerine oyuncakla ilgili sorular sorulur. Herkes kendi canlandırmasından yola çıkarak kendi yanıtlarını verir.
 - Bir adın var mı?
 - Ne renksin?
 - Seni benzerlerinden ayıran en belirgin özelliğin nedir?
 - Kimin oyuncuğsın? Oyun arkadaşını seviyor musun?
 - Şu an neredesin?





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Zeytin Ağacının Hikâyesi

Kazanım : Metni canlandırır.

Gerekli Malzemeler : Zeytin ağacı görselleri, zeytin ağacının mitolojik hikâyelerini anlatan görseller

– Aşağıdaki hikâye okunur. O sırada görseller de gösterilir.

“Tanrıça Minerva ve denizler tanrısı Neptün, Atina şehrini yönetmek isterler. Atina'nın sahibi Jüpiter karar vermek için iki tanrı arasında bir yarışma düzenler. İnsanlara en yararlı işi hangisi yaparsa Atina şehrini ona vereceğini söyler. Zekâ ve aydınlık tanrıçası Minerva insanlara zeytin ağacını hediye ettiği için yarışmayı kazanır çünkü zeytin ağaçları insanları iyi eden ve onlara şifa veren özelliklere sahiptir. Üstelik zeytin ağaçları savaşları sonlandırıp barışın gelmesine katkıda bulunarak karanlığı aydınlığa çevirir.”

– En az üç grup oluşturulur. Gruplar zeytin ağacının hikâyesini canlandırır. Her gruba hangi bölümü canlandıracağı söylenir.

ÖNERİLER

Birinci grup: Tanrıça Minerva'nın ve tanrı Neptün'ün Jüpiter'in huzuruna gelip Atina'yı yönetmek istediklerini söylemeleri

İkinci grup: Jüpiter'in yarışmayı açıklaması

Üçüncü grup: Minerva'nın yarışmayı kazanması



UYGULAYICIYA
NOT

Olay hikâyede anlatıldığı şekilde canlandırılabilceği gibi, görsellerden ve metnin satır aralarından yola çıkılarak hikâye farklı bölümlere ayrılabilir ve yeni ayrıntılarla da canlandırma yapılabilir.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Yeni Bir Şey

Kazanım : Farklı duyguları ayırt eder.

Gerekli Malzemeler : Doğaçlama konularının yazılı olduğu kâğıtlar, canlandırma için aksesuarlar

- Üç grup oluşturulur. Her gruba doğaçlama konularının yazılı olduğu bir kâğıt verilir. Hazırlık için gruplara süre verilir. Doğaçlama yaparken dikkat edilecek noktalar da açıklanır.
 - Canlandırmalarda kendi isimlerimizi kullanmayacağız.
 - İzleyenlere arkamızı dönmeyeceğiz.
 - Aynı anda konuşmayacağız.

Doğaçlama Konuları

1. Yaşadığınız şehirden taşınmak zorunda kaldınız. Artık başka bir yerde yaşıyorsunuz.
 2. Yeni bir okula nakil oldunuz. Yeni tanıştığınız arkadaşlarınız var.
 3. Sınıfınıza bir çocuk katıldı.
- Grupların doğaçlamaları sırayla izlenir.
 - Canlandırmalar sonrasında “Uğur’un yaşadığı durumlara benzer şeyler yaşadınız.” denir ve aşağıdaki sorular üzerinden değerlendirme yapılır. Hem rolün içinde olan hem de doğaçlamayı izleyen kişiler olarak neler hissettikleri sorulur.
 - Yaşadığınız yerden ayrılmak zorunda kalınca neler hissettiniz?
 - Yeni bir okul, yeni arkadaşlar, her şeyin yeni olması nasıl bir duyguydu?
 - Sınıfınıza sonradan katılan çocuğa karşı tavrınız nasıldı? Herkesin birbirini tanıdığı bir ortamda her şeye yabancı olmak nasıl bir duyguydu?





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Üçten fazla grupta çalışmak isterseniz aynı konuyu iki gruba birden verebilirsiniz. Böylece çocuklar aynı konunun farklı yorumlarını görmüş olurlar.

BEŞİNCİ ETKİNLİK: Düğümler

Kitabı okumadan önce oynadığınız düğüm oyunundan sonra çocuklara sorduğunuz soruyu (Uğur ve ailesinin hayatındaki düğümlerle ilgili) paylaşımlarını isteyin.

“Uğur’un ve ailesinin yaşamlarında hangi düğümler vardı? Bunların hangilerini çözebildiler; hangi düğümleri gözlerinde büyüttüler ve çözmekte zorlandılar; hangi düğümleri çözemediler? Benim size rehberlik ettiğim gibi onlara da yardım edenler; çözüm yolu öneren ya da onlara yol gösterenler var mıydı?”

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Kukla Yapalım

Kazanım : Duygu ve düşüncesini görsel sanat çalışmasına yansıtır.

Gerekli Malzemeler : Çocuk sayısı kadar gazete kâğıdı ve peçete

- Çocuklara malzemeler dağıtılır.
- Her çocuğa kâğıt ya da peçete verilir. Çocuklar bunları kullanarak bir kukla ya da bir figür yaparlar. Yaptıkları şeye bir isim verirler.
- Tahtaya şu cümle yazılır: “Merhaba, ben Bu öyküde beni en çok bölümü etkiledi, çünkü”





ETKİNLİKLER

- Her çocuk kendi kuklasını seslendirir. Onun ağzından konuşarak öyküde en çok etkilendiği bölümü söyler.



UYGULAYICIYA NOT

Kukla yapımına fazla zaman ayırmamak için malzeme olarak kâğıt seçilmiştir. Zamanınız varsa kukla tasarımını atık malzemeler kullanarak yapmalarını isteyebilirsiniz.

Bu uygulamayı geri dönüşümü ve sıfır atığı vurgulayacak çalışmalarla birleştirip öyküyü dönüşümün 3R kuralıyla (Reduce, Reuse, Recycle) ilişkilendirerek olayları bu kavramlar üzerinden tartışabilirsiniz.

3R Kuralı: Azalt (Reduce), Yeniden Kullan (Reuse), Geri Dönüştür (Recycle)

- *Uğur ve ailesi yaşamlarında neleri azaltabilir? (bir düşünce, duygu, eylem, kişi, nesne vb.) Neden?*
- *Uğur ve ailesinin daha önce yaşadıkları yerde nasıl bir yaşam sürdüklerini düşünün. O günlerden bugünkü yaşamlarına neler aktarabilir, orada sahip oldukları şeylerden hangilerini bugüne taşıyıp kullanmaya devam edebilirler? Neden? Sence bu ne işe yarayacak, neleri değiştirecek? (bir düşünce, duygu, eylem, kişi, nesne vb.)*
- *Uğur ve ailesi içinde buldukları hangi durumu ya da olayı değiştirebilir? Bu değişimi yapmaları neleri etkiler? Bu değişimle birlikte sence yaşamlarında neler azalır ve dönüşür? Neden?*





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Düşün ve Yaz

Kazanımlar : Şiir yazar.
Yazdıklarının içeriğine uygun bir başlık belirler.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

Birinci Aşama

- Çocuklara sözcükler söylenir ve herkesin aynı anda bu sözcükle ilgili bir hareket yapması istenir. Sözcükler söylenmeden önce bir örnek uygulama yapılır: “Ben elma dediğimde herkes elma ile ilgili bir eylem seçip yapsın. Örneğin elmayı soyabilirsiniz, elma toplayabilirsiniz ya da elma satabilirsiniz.”
- Yedi sözcük (robot, zeytin ağacı, bavul, kamyonet, ev, kukla, insan) sırayla canlandırılır. Çocuklar her sözcük için aynı anda o sözcükle ilgili bir eylem yapar.



**UYGULAYICIYA
NOT**

Çocukların her canlandırmada birbirlerinin yaptıklarına da bakmalarını söylerseniz aynı kavramın farklı biçimlerde canlandırmaları olabileceğini fark etmelerini sağlayabilirsiniz.





ETKİNLİKLER

İkinci Aşama

Çocuklara canlandırdıkları yedi sözcükten birini seçmeleri ve onunla ilgili bir dördlük yazmaları söylenir. Şiirlerine bir de başlık verirler. Okumak ve paylaşmak isteyenlerin şiirleri dinlenir.

Üçüncü Aşama

- Şiirlerden biri seçilir.
- Çocuklara bu şiirin içinde geçen sözcüklerden birini seçmeleri söylenir.
- Bir çocuk ortaya gelir ve seçtiği sözcüğü söyler. Ardından o sözcüğün içinde geçtiği dizeyi de tekrarlayarak, seçtiği sözcükle ilgili bir hareket yaparak donar. Örneğin, şiirin içinde “kök” sözcüğü geçiyorsa, “Köklerini derinlere salmıştı” dizesini söylerken “kök” sözcüğünü anlatacak şekilde bir hareket yapar, örneğin bir ağacın kökü gibi yerde yatabilir. Canlandırmasını yaptığı yerde ve pozda kalır.
- Ardından başka bir çocuk, yine şiirde geçen farklı bir sözcük için aynı şeyi yapar. Sözcüğü önceki sözcükle yakından ilgiliyse, onu canlandıran arkadaşının yanına giderek kendi canlandırmasını yaparak onun yanına eklenir. Örneğin, “Köklerini derinlere salmıştı” dizesinden “derin” ya da “salmak” sözcüklerinden birini seçtiyse, önceki kök sözcüğünü yapan arkadaşının yanında derin ya da salmak sözcüğünü canlandıracak şekilde pozisyonunu alır. Seçtiği sözcük bu dizede yer almıyorsa onunla ilgili sözcüklerin yanına gider.
- Seçilen sözcüklerin eklenmesiyle ortaya o şiirin bir fotoğrafı çıkar.
- Şiire yeni bir başlık verilir.



UYGULAYICIYA NOT

Sözcük ve canlandırmalarda zincirleme olarak eklenme yapılırken belirli bir sırayı takip etmek gerekmiyor. Çocuklar istedikleri sözcükleri istedikleri sırada seçebilirler. Bu çalışmada önemli olan nokta çocuğun canlandırma yaparken seçtiği sözcüğün ait olduğu dizinin bulunduğu sözcüklerin yanına gitmesi ve onlara eklenerek ait olduğu dizeyi genişletebilmesidir. Bir diğer nokta ise çocukların dizelerin dizilim sırasına göre konum almasıdır. Bunu kolaylaştırmak için her dize için belirli bir nokta seçebilirsiniz. Ancak sonunda şiiri bir bütün olarak görmek daha etkili olacaktır. Sözcükler başka bir dizedeki sözcükle de bağlantı kurabilir; o zaman o çocuk canlandırmasını bağ kurduğu diğer sözcükleri de kapsayacak şekilde yani fiziksel olarak onlarla da etkileşecek şekilde eklenmelidir.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Rüyanın Öyküsü ve Resmi

Kazanım : Metindeki gerçek ve hayalî öğeleri ayırt eder.

Gerekli Malzemeler : A4 kâğıdı (çocuk sayısı kadar), boya kalemleri

- “Zihnimiz bazen bize oyunlar oynayabilir, özellikle bazı şeyleri kabul edemediği ya da onlarla baş etmekte zorlandığı zamanlarda. Biliyorsunuz, bizim öykümüzde de Uğur, savaşın ve haksızlıkların yok olması için bir hikâye yaratıyor ve sonra anlattığı şeylerin gerçekten yaşandığını sanıyor. Sonra bu hikâyeyi zihninin yarattığını anlıyor. Şimdi size dört sözcük vereceğim. Bu sözcüklerin içinde geçtiği bir hikâye yaratacağız. İsterseniz sadece bir veya birkaç sözcük seçebilirsiniz ya da hepsini birlikte düşünebilirsiniz. Bu sözcükler hikâyenizde doğrudan yer alabilir ya da bu sözcüklerle ilgili soyut bağlantılar kurarak onları dolaylı olarak da hayalî hikâyenizin içine yerleştirebilirsiniz. Sözcüklerimiz: göç, arkadaş, okul, drama. Haydi şimdi gözlerimizi kapatalım. Zihnimizde bir hikâye yaratalım. Bunu bir rüya gibi düşünün. Yani içinde bu sözcüklerin geçtiği bir rüya görseydik acaba bu nasıl bir rüya olurdu? Rüyanızda ne görmek isterdiniz?” diyerek imgelemi başlatın.
- Birkaç dakika sessiz bir ortamda imgelem yaparlar. Daha sonra herkes rüyasının resmini çizer. Rüyalar ve resimler sözlü ya da yazılı olarak ifade edilir.
- Daha sonra rüyalarda yer alan dört sözcüğün nasıl kullanıldığına bakılır, yani bu sözcüklerin o rüyanın bağlamındaki doğrudan ve dolaylı anlamlarının ne olduğu üzerine konuşulur. Sözcüklerin gerçek (sözlük) anlamları ile o anlamların çağrışımlarından yola çıkılarak kurulan bireysel bağlantıların, dolaylı anlatımların ve kişisel anlamların/yorumların varlığından söz edilir. Hayalî kavramının sadece hayalle ya da fantastik kurgularla ilgili olmayabileceğine, belirsizlikle ve öznellikle de bağlantısı olabileceğine dikkat çekilir.

