

#### KİTABIN ADI

YABAN ÖRDEĞİ AİLESİNİN  
GÖÇ YOLCULUĞU



#### YAZAR

ÖMÜR KURT



#### PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



#### ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

SEVİM DEMİR AYTAÇ



#### TEMA/KONULAR

Göç, savaş, doğa, arkadaşlık, yardımlaşma, psikoloji, kararlılık, umut, iyilik, kötülük, duygular



#### ANAHTAR KELİMELER

Savaş, göç, doğa, arkadaşlık, yardımlaşma, drama, sanat, hayvanlar, atık, geri dönüşüm, umut, betonlaşma, iyilik, kötülük, hayvan sevgisi, sorumluluk, bencillik, sabretmek, güven, güvensizlik, özgürlük, merak etmek, vicdan, duygular, suçluluk

## ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Çevre sorunlarını farklı bakış açılarıyla tartışır.
- Çevre sorunları için çözüm yolları arar.
- Göç ve göç sebepleri hakkında tartışır.
- Göç edenlerin duygularıyla ilgili tahminlerde bulunur.
- Metinde geçen olayları rol oynama ve doğaçlama tekniklerinden yararlanarak canlandırır.
- Metinde geçen duyguları yorumlar.
- Metnin öncesine ve sonrasına ait kurgular yapar.
- Okuduğu metni yorumlar.
- Olaylarla ve karakterlerle ilgili tahminde bulunur.
- Karakterin/nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Öyküdeki olayları, karakterleri ve çelişkileri kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Duygu ve düşüncesini görsel sanat çalışmasına yansıtır.
- Kendini yaratıcı yollarla (afiş yaparak) ifade eder.
- Okuduğu hikâyeyi yaratıcı yollarla özetler.



### ÖZET

Kuzey ormanlarının içinde, nehrin kıyısında yaşayan yaban ördekleri için göç zamanı yaklaşmaktadır. Göç zamanının yaklaşması Bay Cesur ve Bayan Pembeburun'u biraz telaşlandırır, çünkü sürüdeki tüm yumurtalardan yavrular çıkmıştır ve büyümüştür, bir tek onların yumurtaları henüz çatlamamıştır. Bu durumda göç edemezler. Kabilenin en yaşlı üyesi Kâhinördek bir gün, "Kış soğuduğunda bir yumurta çatlayacak ve kabileye uğursuzluk getirecek." der. Bu yüzden Bay Cesur ve Bayan Pembeburun'un yumurtaları sürüdeki ördeklerin konuştuğu tek şey olmuştur. Umutların tükenmeye başladığı bir gün yumurtadan sesler duyulur. Tüm kabilenin gözü



## ÖZET

önünde yumurta çatlar ve minik yavru içinden çıkar. Bayan Pembeburun ve Bay Cesur bu duruma çok sevinirler ancak birkaç gün sonra göçün başlıyor olması onları biraz düşündürür. Uçmayı bilmeyen yavrularıyla göç yolculuğuna katılmaları imkânsızdır. Toplanan ördek kurultayında göçe çıkma kararı alınır ve ertesi gün göç başlar.

Kabilenin göç yolculuğu başladıktan sonra Bay Cesur ailesi için güvenli bir mağara bulur. Bir sabah uyandıklarında yavruları Paytak'ı yanlarında göremedikleri için telaşlanırlar. Ormanda her yeri ararlar ancak onu bulamazlar. Mağaraya döndüklerinde Paytak'ın uçarak onlara doğru geldiğini fark ederler ve çok mutlu olurlar. Paytak havada uçan kar tanelerini yakalamak için yukarı sıçradığında uçabildiğini keşfetmiş ve uçamama sorunu kendiliğinden çözülmüştür. Kar iyice bastırıldığı için güneye doğru uçarlar. Paytak aşağıda kızaklarla kayan mutlu çocukları ve köylerde yapılan şöenleri görünce çok mutlu olur. Yolculuklarının devamında gördüğü kesilmiş ağaçlar, betondan ormanlar, bacalarından kirli dumanlar sızan fabrikalar, mülteci kampları, sınırlar, savaş alanları Paytak'ı çok şaşırtır. Bay Cesur ve Bayan Pembeburun da göç yolunda ilk defa gördükleri durumlar karşısında endişelenirler. Nihayet kuş cennetine ulaşırlar. Bir süre sonra sazlığa avcılar gelir. Bazı ördekleri avlarlar. Sürü sazlığın artık güvenli olmadığını düşünerek göç yolculuğuna devam etme kararı alır. Paytak ve Vakvak yolculuğa çıkmadan önce gizemli ormana giderler. Orada da insanlarla karşılaşır, telaşlanırlar. Paytak kaçarken kanadını ağaca çarpıp yere düşer, Vakvak ise sazlığa geri döner. Ormandaki insanlar Paytak'a yardım eder ve onu iyileştirirler. Paytak göç yolculuğuna tek başına devam eder; sonunda sürüye ve ailesine tekrar kavuşur. Tek başına göç yolculuğunu tamamladığı için ördeklerin yüz akı seçilir, bundan sonra önemli kararlar alınacağı zaman Paytak'a danışılır.



## ETKİNLİKLER

# A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

## BİRİNCİ ETKİNLİK: Düşünelim



## ETKİNLİKLER

**Kazanımlar** : Göç hakkında düşünür. Olaylarla ve karakterlerle ilgili tahminde bulunur.

**Gerekli Malzemeler** : Kâğıt, kalem

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

- Göç nedir?
- Neler göç eder? Göç deyince aklınıza gelen ilk şey nedir? Başka neler göç edebilir?  
[İlk akla gelenler (yakınsak ilişki): insan, kuş vb. Poşet de göç edebilir (uzak ilişki).]
- Hayvanlar da göç eder mi?
- Yaban Ördeği Ailesinin Göç Yolculuğu hikâyesinde sizce hangi karakterler olacak?
- Kitabın adından yola çıkarak nasıl bir öykü okuyacağınızı düşünüyorsunuz?
- Göç eden bir şey olsaydınız, ne olurdu? Göç ederken yanınıza alacağınız şeyleri listeleyin.



**UYGULAYICIYA  
NOT**

Göç yolculuğuna çıkarken yanlarına alacakları malzemeleri listeledikten sonra bunlardan birini bedenleriyle canlandırırlar. Diğer öğrenciler de canlandırılan şeyin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır.



## ETKİNLİKLER

### İKİNCİ ETKİNLİK: Kuş Yuvada

**Kazanım** : Olaylarla ilgili tahminde bulunur.

#### Birinci Aşama

- Bir ebe seçilir. Geriye kalanlar üçerli grup olur. Üçerli her gruptaki iki kişi el ele tutuşup bir kafes oluşturur. Diğer kişi de kafesin ortasına geçerek yumurtadan çıkan ördek rolünü alır. Her grup diğer gruplarla birbirlerine çok yakın olmayacak şekilde sınıfta kendine bir yer bulur. Ebe ise yuvasını arayan ördek rolünde ortada durur.
- Çocuklara kuş yuvada oyunu anlatılır:

*“Ortada kalan ördek size ‘Yumurtadan çıkanlar’ dediğinde tüm eller çözülecek ve yuvalar açılacak. Ortadakiler (yumurtadan çıkan ördek rolünü alanlar) yuvalarından uçacak ve kendilerine başka bir yuva bulacaklar. Bu sırada ortada kalan ördek de boşalan yuvalardan birine yerleşmeye çalışacak. Kendine yuva bulamayan kişi ebe, yani kendine yuva arayan ördek olacak ve oyunumuz böyle devam edecek.”*

#### İkinci Aşama

- Oyun birkaç kez oynandıktan sonra yeni turda yönergeye “sürü” kavramı eklenir. Ebe bu kez “Sürü” der. Sürü dendiğinde üçerli gruplar çözülür, yuva rolündeki iki çocuk başka bir grup oluşturmak için koşar. Ortadakiler ise kendilerine yuva aradıklarından yeni gruplardan birinin ortasına girer. Ebe de bu sırada kendine bir yuva arar. Ortada, yuvasız kalan kuş ebe olur. Ebe bazen “Sürü”, bazen de “Yumurtadan çıkanlar” diyerek oyunu devam ettirir.
- Oyun oynandıktan sonra aşağıdaki soruları sorulur:
  - Okuyacağımız hikâye ile oynadığımız oyun arasında bir ilişki var. Sizce hikâyede neler geçecek? (Sürü, ördekler, yumurtadan çıkanlar, yuva arayanlar vb. kavramların hikâyede de yer aldığı üzerine konuşulur.)
  - Sürü sözcüğü size neleri çağırıyor? Neden?



## ETKİNLİKLER



### UYGULAYICIYA NOT

Çocuk sayısı üçerli gruplar oluşturmaya uygun değilse dörderli gruplar da yapılabilir. Önemli olan her grubun ortasında bir kişinin olması ve ortada bir ebe bulunmasıdır. Oyun, istenirse her grubun ortasında iki kişi olacak şekilde de oynanabilir. İkinci aşamaya birinci aşama iyice pekiştikten sonra geçilmelidir.

## ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Haritada Yolculuk

### Kazanımlar

: Göç ve göç sebepleri hakkında düşünür. Göç edenlerin duygularıyla ilgili tahminlerde bulunur.

### Gerekli Malzemeler :

Büyük boyutta bir Türkiye bölgeler haritası, 4 adet kırmızı çamaşır ipi, bant, makas

- Yedi grup oluşturulur. Bunun için çocukların her biri birden yediye kadar sırayla bir sayı söyler. Aynı sayıyı söyleyen kişiler bir araya gelip bir grup oluşturur.
- Türkiye bölgeler haritası tahtaya/duvara asılır. Grupların her birine farklı bir bölge verilir. Her grup kendi bölgesinin sınırlarını iplerle yere çizmeye çalışır. Sınırlarını oluştururken diğer bölgelerle olan bağa/komşuluğa dikkat etmeleri söylenir. Bunun için tahtaya asılan bölgeler haritası gruplara rehber olur. Gruplar bölgelerini oluşturduktan sonra kenara çekilip bekler.
- İplerle bölge sınırları belirlenmiş Türkiye haritası oluşturulduktan sonra yönergeler verilir, çocuklar bu yönergelere göre harita içinde hareket ederler:
  - *Doğduğunuz şehrin yer aldığı bölgeye gidin. O bölgede şu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.*
  - *Şu an yaşadığınız bölgede durun. O bölgede şu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.*



## ETKİNLİKLER

- Memleketinizin olduđu bölgeye gidin. O bölgede Őu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.
  - Yaşamak istediđiniz bölgeye gidin. O bölgede Őu an ne hissediyorsanız, anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.
  - Eđer bir yerden göç ettiyseniz, göç etmeden önce yaşadığınız o yerin bulunduđu bölgeye gidin. O bölgede Őu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.
  - Yaz ayları en sıcak olan bölgeye gidin. O bölgede Őu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.
  - Kış ayları en sođuk olan bölgeye gidin. O bölgede Őu an ne hissediyorsanız, bu duygunuzu anlatan bir hareket yapın, pozunuzda hareketsiz durun.
- Oyun bittikten sonra göç konusu üzerine konuşulur. İnsanların farklı sebeplerle bir yerden başka bir yere göç ettiđinden söz edilir. AŐağıdaki açıklamalarla göç ve duygular üzerine paylaŐım yapılır:

*“Az önce bölgeler arasında hareket ettik. Göçler isteyerek ya da istemeyerek yapılabilir. Göç edenler farklı duygular içinde olabilir. Bu yüzden bölgeler arasında dolaŐırken duygularımızı da ifade ettik. Hikâyesimizde de bir göç yolculuđu olacak. Kabilenin göç zamanı yaklaŐtıđında, sizce ördeler hangi duyguları yaŐamıŐlardır?”*



### UYGULAYICIYA NOT

*Çocuk sayısı azsa etkinlik her gruba iki bölge verilerek de uygulanabilir. Tahtaya asılacak Türkiye bölgeler haritası sınıfta akıllı tahta varsa oraya da yansıtılabilir.*



## ETKİNLİKLER

### B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Çatlamayan Yumurta

#### Kazanımlar

: Metinde geçen olayları rol oynama ve doğaçlama tekniklerinden yararlanarak canlandırır.  
Okuduğu metni yorumlar.  
Olaylarla ve karakterlerle ilgili tahminde bulunur.  
Karakterin/nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır; empati kurar.

- Çocuklar yarım ay düzeninde otururlar.
- Tartışmayı başlatmak için şunlar söylenebilir:

*“Biliyorsunuz, hikâyemiz göç yolculuğu yaklaşırken Bay Cesur ve Bayan Pembeburun’un çatlamayan yumurtasının sürüde konuşulması üzerine başlıyor. Kâhinördek’in bu konuyla ilgili bir kehaneti vardı. Kâhinördek, “Kış soğuduğunda bir yumurta çatlayacak ve kabileye uğursuzluk getirecek.” demişti. Kâhinördek bunu söyledikten sonra diğer ördekler arasında bir konuşma yayılmıştı. Kabiledeki ördekler Bayan Pembeburun ve Bay Cesur’un çatlamayan yumurtasını uğursuz olarak kabul etmişti. Herkes bu konuyla ilgili bir şeyler söylemişti. Siz çatlamayan yumurtanın içindeki o ördek olsaydınız ve sesinizi dışarıya duyurabilseydiniz, kabilede yaşananlar ve konuşulanlar karşısında neler düşünürdünüz ve söylediniz?”*

- Çocuklar çatlamayan yumurtanın içindeki ördek rolüne girer ve söylemek istediklerini tüm grupta paylaşırlar.



#### UYGULAYICIYA NOT

*Çocuklar rol içinde konuşmaya başlamadan önce, yumurta formunu alıp sanki bir yumurtanın içindeymiş gibi hareketsiz durarak canlandırma yapabilirler.*





## ETKİNLİKLER

### İKİNCİ ETKİNLİK: Hikâyeye Giriş

#### Kazanımlar

- : Metinde geçen olayları rol oynama ve doğaçlama tekniklerinden yararlanarak canlandırır.
- Okuduğu metni yorumlar.
- Olaylarla ve karakterlerle ilgili tahminde bulunur.
- Karakterin/nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.

Üç grup oluşturulur. Bunun için çocukların her biri bir sayı söyler, birden üçe kadar saymaca yapılıır. Aynı sayıyı söyleyen çocuklar bir araya gelip bir canlandırma konusu verilir.

**Birinci Grup:** Kahinördek'in çatlamaıan yumurtanın ördek kabilesine uğursuzluk getireceğini söylemesi ve diğer ördeklerin de bu durumu kendi aralarında tartışmaları.

**İkinci Grup:** Ördek kurultayının çatlamaıan yumurta sebebiyle göçü başlatıp başlatmayacağını görüşmesi.

**Üçüncü Grup:** Göçten önceki gün yumurtanın çatlamaıası ve kabiledaki diğer ördeklerin buna tepkisi.



UYGULAYICIYA  
NOT

*Canlandırma konuları gruplara yazılı olarak çalışma öncesinde de verilip doğaçlama hazırlamaları istenebilir.*



## ETKİNLİKLER

### ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Paytak Uçmayı Deniyor

#### Kazanımlar

: Metinde geçen olayları rol oynama ve doğaçlama tekniklerinden yararlanarak canlandırır.

Karakterin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.

Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.

**Gerekli Malzemeler** : Bilgisayar, ses sistemi, hareketli müzik

#### Birinci Aşama

– Çocuklar mekânda rahat edebilecekleri bir yer seçip orada dururlar. Herkes Paytak rolüne girer ve hareketli bir müzik eşliğinde Paytak'ın uçuş denemelerini canlandırır.

– Uçuş canlandırmaları sonrasında ikinci aşamaya geçmeden önce aşağıdaki bilgi verilir:

*“Hikâyede Paytak kar tanelerini yakalamaya çalışırken uçabildiğini keşfetmişti. Bu keşfinden sonra da ailesiyle göç yolculuğuna çıkmıştı. Bu zorlu göç yolunda yeni yerler gördü ve pek çok olaya tanık oldu. Paytak uçarken uzaktan ya da yakından gördüğü yerlerin fotoğraflarını çekseydi, bunlar ne tür fotoğraflar olurdu?”*

Bu fotoğrafların anlatıldığı durumların bir listesi yapılabilir. Grup ya da eş çalışması içinde yapılan bu listeler okunur.

– “Birazdan göç yolunda karşısına çıkan şeyleri anlatan fotoğraf karelerinden birine yakından bakacağız,” diyerek ikinci aşamaya geçilir.

#### İkinci Aşama: Fotoğraf Kareleri

– Çocuklardan biri ortaya gelir. Paytak'ın gördüğü şeylerden birini seçer. Örneğin, “Ben Paytak'ın gördüğü yanan ormanım.” der ve ormanı ya



## ETKİNLİKLER

da yangını simgeleyecek bir poz alıp donar. Bu pozunda, o rol içinde ne hissediyorsa o duygusunu da ifade edecek bir yüz/beden ifadesiyle hareket etmeden durur. Onun arkasından diğer çocuklar da birer birer ortaya gelip Paytak'ın o yangın ormanında gördüğü bir canlı, nesne vb. ne olmak istiyorlarsa onu anlatacak bir pozisyonda ve ona uygun bir yerde durarak bu fotoğraf karesine eklenirler. Hangi an seçilmişse o anı anlatan her ayrıntı fotoğrafta canlandırılabilir. Tüm çocuklar bu fotoğraf karesindeki yerlerini aldıktan sonra herkes aynı anda kendi rolüne uygun bir ses çıkartır.

- Daha sonra biraz önce yapılan listelerdeki olaylara Paytak gibi onların da bir yerde şahit olup olmadıkları sorulur. Grup paylaşımı yapılır.

*“Göç yolculuğunda Paytak pek çok olaya tanık oldu. Az önce yaptığınız listelerinizde ve fotoğraf karemizde bu anları düşündük. İlk başta gördükleri Paytak'ı mutlu etse de daha sonra gördükleri onu hayal kırıklığına uğrattı. Sizin de çevrenizde Paytak'ın gördüklerine benzeyen olaylar var mı, bunları gördüğünüzde ya da duyduğunuzda neler düşünüyor ve hissediyorsunuz?”*



### UYGULAYICIYA NOT

*Fotoğraf Kareleri çalışması için zamanınız yeterli olursa birkaç fotoğraf karesi canlandırması yapılabilir ya da gruplar oluşturulup her gruba bu canlandırmalara hazırlanmaları için birkaç gün verilebilir. Canlandırmalar için zaman yeterli olmazsa Paytak'ın gördüğü yerler üzerine konuşulabilir. Fotoğrafta yer alan nesnelere, canlılara vb. üzerine konuştuğuktan sonra “Bu karedekiler canlansaydı fotoğrafın çekildiği o anda nasıl hareket eder, neler söylerlerdi?” diyerek kısa canlandırmalar da yapılabilir. Fotoğraf karesi canlandırmasına alternatif olarak bu fotoğraf karesinin resmi çizilebilir ya da dergilerden kesilen resimlerle fotoğraf karesinin kolajı yapılabilir.*



## ETKİNLİKLER

### C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Duygu Labirenti

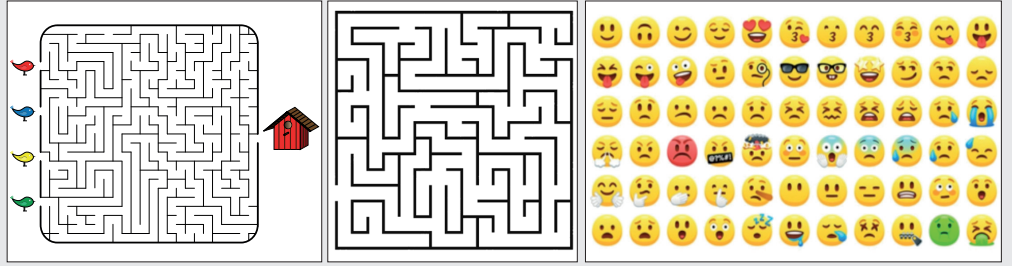
#### Kazanımlar

: Okuduğu hikâyeyi yaratıcı yollarla özetler.

Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.

#### Gerekli Malzemeler

: Büyük kraft kâğıdı, kalem, renkli boya kalemleri, emoji kartları, yapıştırıcı (ya da hamur/sakız sabitleyici)



#### Birinci Aşama

Üç grup oluşturulur. Her gruba aynı malzemeler dağıtılır. Gruplar malzemelerini kullanarak kraft kâğıdına istedikleri biçimde bir labirent çizerler ve labirentin orta noktasına yani varılacak yere “Kuş Adası” yazarlar.

#### İkinci Aşama

Gruplar öyküden olaylar seçer ve her olayı bir cümle ile anlatır, olayları sıraya dizer ve labirentin şekline göre cümleleri yerleştirirler (cümleler labirent üzerine sabitlenir).

*“Paytak bu göç yolculuğunda pek çok iyi ve kötü olay yaşadı. Bu olaylardan bazılarını seçin ve her birini anlatan kısa bir cümle yazın. Bu cümleleri okuyan biri öyküyü okumamış olsa bile bu cümlelerden Paytak'ın başına ne geldiğini anlasın. Ardından yazdığınız bu olayları sıraya dizin. Daha sonra da bu cümleleri labirente yerleştirin. Kuş Adası'na giden yollara bakın, bu yolların bazıları kapalı bazıları ise açık. Yazdığınız cümleleri bu yolların*



## ETKİNLİKLER

özelliklerine uygun olarak yerleştirin. Örneğin, çıkış olmayan bir yere onu çok bunaltan, üzen bir olayı yerleştirebilirsiniz.”

### Üçüncü Aşama

Gruplar labirentlerini anlatan kâğıtları birbirleriyle değiştirir; her grup diğer grubun kâğıdını alıp inceler. Gruplar cümleleri okur ve Paytak'ın o durumda ne hissettiğini düşünerek emoji (duygu) kartlarındaki duygu ifadeleri ile bu cümleleri eşleştirir; kartları cümlelerin yanına koyarlar.



#### UYGULAYICIYA NOT

Özet çalışmasını grup değil de bireysel olarak yapmalarını da isteyebilirsiniz. Labirent şeklini kullanmadan da benzer bir görsel özet çalışması yapabilirsiniz. Çocuklar Paytak'ın yaşadıklarını bir harita çizerek de anlatabilirler. Kuş bakışı çizilen bir yol haritası ile geçtiği güzergâh ve yaşadığı olaylar bu harita üzerinde gösterilebilir. Haritalarını dergilerden konuyla ilgili sembolik resimler keserek de tasarlayabilirler. İsterseniz ana olayları siz de verebilirsiniz. Bu durumda da o olayları kendi yaptıkları bir harita üzerine akış/oluş sırasını gözeterek yerleştirmelerini isteyebilirsiniz. Bu haritaya/labirente olayları yerleştirmeyi bir oyun veya yarışma gibi eğlenceli bir uygulamaya da dönüştürebilirsiniz.

## İKİNCİ ETKİNLİK: Tartışma

### Kazanımlar

- Çevre sorunlarını farklı bakış açılarıyla tartışır.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Olaylarla ve karakterlerle ilgili tahminde bulunur.

### Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

- Çocuklar hayvanlar, çevre bilimciler ve doğa olarak üç gruba ayrılırlar. Gruplar kendi alanlarına göre bir rol seçerler. Örneğin, hayvanlar grubunda olan biri hangi hayvan olmak istiyorsa onun rolünde konuşur. Doğa grubunda ise ağaç, nehir, göl, dağ gibi doğayı oluşturan rollere girebilir.



## ETKİNLİKLER

– Çevre uzmanı rolüne girip etkinlik başlatılır.

*“Hepiniz toplantımıza hoş geldiniz. Sizi bu toplantıya çevre sorunlarını konuşmak için davet ettim. Paytak ve ailesinin göç yolculuğunda başına gelenleri biliyorsunuz. Çevremiz her geçen gün biraz daha kirleniyor ve bu durum bitkileri, hayvanları, insanları yani tüm canlıları etkiliyor. Bu sorunu çözebilmek için hep birlikte düşünelim, çünkü bu sorun hepimizi ilgilendiriyor. Etrafınızda neler oluyor, nelere şahit oluyorsunuz? Bu durum karşısında bugüne kadar neler yaptınız, neler yapmayı öneriyorsunuz?”*

Çocuklar rollerine girdiklerinde tartışma başlatılır. Herkes aldığı rolün bakış açısıyla durumu değerlendirir.



*Tartışma boyunca çocuklar o durumu kendi rollerinin bakış açısıyla değerlendirmeli ve rollerinden çıkmamalıdır.*

### UYGULAYICIYA

#### NOT

*Bunun için öncesinde herkese bir rol seçmesini söyleyebilir ve ona ne olduğunu sorabilirsiniz ya da isterseniz rolleri önceden dağıtarak düşünmeleri için zaman verebilirsiniz. Örneğin, “Siz ormanda yaşayan Bay/Bayan Aslan’sınız sanırım, siz ormandaki çam ağacısınız.” gibi yönlendirmelerle toplantıyı yönetebilirsiniz. Bu çalışmanın amacı gruplar arası karşıt fikirler ya da karşı kutuplar oluşturmak değil, aksine çocukların doğadaki ağaç, çiçek ve hayvanların rolüne girerek onların bakış açısı ile duruma/hikâyeye dahil olmasını sağlamaktır. O yüzden üç grubun (hayvanlar, çevre bilimciler ve doğa) birbirleriyle etkileşim içinde olmasına, ortak noktalar/amaçlar/kaygılar vb. bulup birlikte kararlar almasına ve uygulamasına rehberlik ediniz.*



## ETKİNLİKLER

### ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Afiş Tasarlama

- Kazanımlar** : Çevre sorunları için çözüm yolları arar. Kendini yaratıcı yollarla (afiş yaparak) ifade eder.
- Gerekli Malzemeler** : Yaprak, ağaç dalı gibi doğadan toplanmış malzemeler; kapak, pet şişe, tuvalet kâğıdı rulosu gibi atık malzemeler; büyük bir kraft kâğıdı, yapıştırıcı, boya kalemleri

Önceki etkinlikteki gruplar yine birlikte çalışarak çevre sorunlarını anlatan üç boyutlu bir afiş tasarlar. Afişlerine çevre sorunlarını azaltmak için yapılabilecek çözüm yollarını yazarlar. Bu çözüm önerileri, temsil ettikleri grubun (hayvanlar, çevre bilimciler ve doğa) bakış açısına/rolüne uygun bir öneri/slogan vb. olmalıdır.

#### PROJE FİKİRLERİ

- Çocuklar atık malzemelerden kuş yuvaları tasarlayıp bunu okula ya da evlerine yakın bölgelere bırakabilirler ya da tarih boyunca bir gelenek olarak inşa edilen kuş evleriyle ilgili bir araştırma yapıp bunu sunabilirler.
- Kuşların göç yolları üzerindeki yerleri (ülke, şehir, bölge vb.) araştırabilirler. Kuş Cenneti vb. durak yerlerini tanıtabilirler. Göç haritalarını inceleyebilirler. Kuş gözlemcilerinin neler yaptığını araştırabilirler.
- Sıfır atık konusu ile ilgili bir yazı yazıp bunu okul panolarında sergileyebilirler.
- İhtiyaç Haritası vb. sosyal girişimleri araştırıp sunabilirler. Bilinçli tüketim alışkanlıkları, ikinci el eşya paylaşımları, doğa için dayanışma vb. alanlarda çalışan inisiyatifleri, STK'ları araştırabilirler.
- Atık malzemeleri kullanarak küçük eşyalar tasarlayacakları çalışmalar düşünebilirler. Akran öğrenmesi ile birbirlerine bir şeyler yapmayı öğretebilecekleri atölyeler düzenleyebilirler.