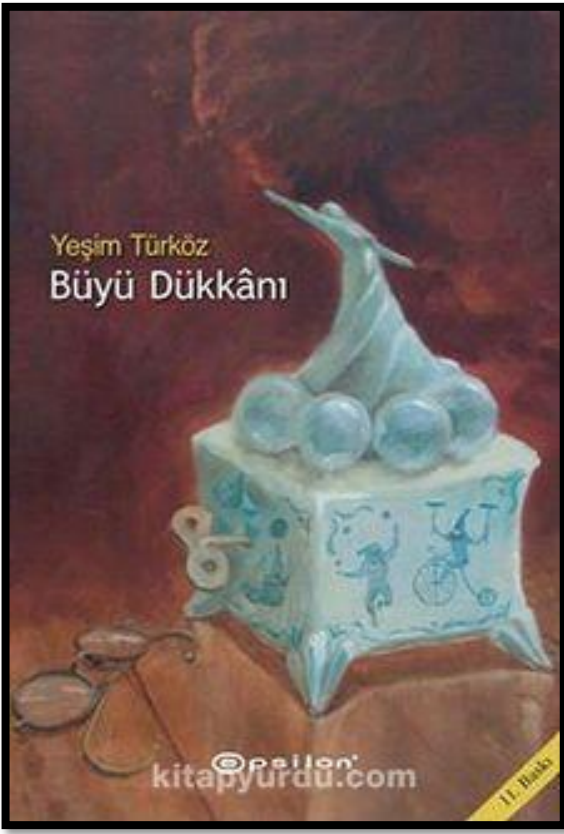




KİTABIN ADI: Büyü Dükkânı

YAZAR: Yeşim Türköz

Etkinliği Hazırlayan: Ayşegül PALA

TEMA/KONULAR: seçimlerimiz, cesaret, tutku, çocukluk, oyun, şans, mutluluk, şöhret, sağduyu

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Hedefinin önündeki engelleri 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.

1. ETKİNLİK: DİLEKLERİM, NEYSE Kİ.... NE YAZIK Kİ....

Kazanımlar : Dileklerini söyler.

Dileklerinin bedellerini farkedir.

- Öğrencilere 1 dk. Süre verilir. Bu süre zarfında hayattan en çok istediği şeyleri, dileklerini listelemesi istenir.
- Süre sonunda şu sorular sorulur:
 - *listendeki dileklerden hangileri maddi?
 - *listendeki dileklerden hangileri manevi?
 - *hangi dileklerini gerçekleştirmek senin elinde?
- gönüllü bir öğrenci seçilir. Yazdığı dileklerden birini seçmesi istenir. “neyse ki... ne yazık ki...” oyunu oynayacağız.
- öğrenci dileğini söyler. Karşılığında “ne yazık ki gerçekleşmesi için bedel ödemen gerekir.” Diye öğretmen oyunu başlatır. Öğrenci “neyse ki....” Diye devam

ederek dileğinin gerçekleşmesi için olumlu şartları içeren bir cümle kurar.

Arkasından sınıf arkadaşları “ne yazık ki...” diye olumsuz bir cümle kurarak oyunu devam ettirir.

-bu etkinlikte öğrenci dileğinin gerçekleşmesi için önüne çıkabilecek ve sorumlusu olduğu durumları farkedir.

2. ETKİNLİK: DONUK İMGE

Kazanımlar: Karakterlerin duygularını anlar. Karakterlerle empati kurarak duygularını ve düşüncelerini ifade eder. Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar. Doğaçlama yapar.

- Karakterler tahtaya yazılır. Özelliklerinin ne olduğu, ayırt edici yönlerini daha iyi anlayabilmek için öğrencilere şu sorular sorulur:
- Şimdi size verdiğim karakterleri düşünelim. Onun yaşını, cinsiyetini, dış görünüşünü hayal edelim.
 - Kartınızdaki karakterin sizce evi nasıl? Kendine ait bir odası var mı?
 - Gün içinde sabah, öğlen, akşam neler yapıyor? Gündelik yaşantısı nasıl?
 - Hangi oyunları ve etkinlikleri seviyor? Nelerden hoşlanıyor?
 - Nasıl hareket ediyor? • Karakterinizi zihninizde canlandırın.
- Karakterlerin ismi kağıtlara yazılır ve torbaya atılır. Gönüllü 8 öğrenci tahtaya çıkar. Bir karakter çeker. Kendisine çıkan karakterin özelliklerini düşünerek bir hareket belirler. Bunu yaparak heykel gibi durur. Diğer öğrenciler onun hangi karakter olduğunu tahmin eder.
- **KARAKTERLER:**
 - 1.dükkan sahibi
 2. 55 yılını isteyen yaşlı adam
 3. Hayalindeki kadını seçmek için cesaret isteyen adam
 - 4.kendisine çok aşık olacak birini isteyen kadın
 - 5.büyümek isteyen çocuklar
 - 6.şans isteyen kadın
 - 7.şöhret isteyen delikanlı
 8. huzur isteyen adam

3. ETKİNLİK: Kim Kime Ne Derdi?

KAZANIMLAR: Karakterlerin duygularını anlar. Karakterlerle empati kurarak duygularını ve düşüncelerini ifade eder. Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar. Doğaçlama yapar. Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur. Metindeki olaylara/sorunlara yönelik çözümler üretir.

- Öğrencilere şu yönerge verilir:
 - * müşteri olarak dükkana gelen 7 karakterin dükkân sahibiyle yaptıkları konuşmalardan ders aldığını düşünün.
 - *Öyle bir eşleşme yapın ki karakterlerden biri kendi yaşadıklarından ders çıkararak eşleştiği karaktere öğüt verebilsin.
 - *hangi karakter, hangi karaktere öğüt verebilir?

-öğrenciler eşleştirmede zorluk yaşarlarsa aşağıdaki eşleşmeleri verin ve öğrencilerden karakterleri konuşturmalarını isteyin:

- *55 yaşındaki yaşlı adam> şöhret olmak isteyen gence ne söylerdi? Neden?
- *huzur isteyen adam> şans isteyen kadına ne derdi? Neden?
- *aşk isteyen kadın> huzur isteyen adama ne derdi? Neden?
- *55 yaşındaki adam> ikilem yaşayan ve cesaret isteyen adama ne derdi? Neden?
- * çocuklar> cesaret isteyen adama ne derdi? Neden?
- *şöhret isteyen delikanlı> çocuklara ne derdi? Neden?

4. ETKİNLİK: NESNELER

Kazanımlar: Okuduğu metnin içeriğini görsellerle ilişkilendirir. Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır. Somut ve soyut benzetmeler yapar. Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurar.

- kitap kapağındaki resmi öğrencilerin incelemesi istenir. Bu resmin hangi hikâyeye eşleşebileceği sorulur.
- Sonrasında öğretmen tarafından sınıfa her öyküyü temsil eden ikişer nesne getirilir. Bu nesneler öğrencilere gösterilir.
- her öğrenci, elindeki kağıda gösterilen nesnelerin hangi hikayeyi simgelediğine dair düşüncesini gerekçesiyle birlikte yazar. Gönüllü öğrencilere okumaları için söz verilir. Farklı eşleştirme yapan öğrenciler var mı diye sorulur.
- sonrasında öğrencilerden sıra arkadaşıyla birlikte bu nesnelerden istediklerini kullanarak bu kitaba farklı bir kapak tasarımları istenir.

Nesneler: müzik kutusu, kanat, kilit ve anahtar, harita, oyuncak, biblo, kibrit, toka