



Çocukların yaratıcılığını geliştirip onları sürekli yeni şeyler üretmeye teşvik eden *Akıl Fikir Kitabı*’na ilişkilendirilmiş, öğrencilerin hayal güçlerini zenginleştirip bakış açılarını çeşitlendirecek, bol etkileşimli bir yaratıcı düşünme oyunu.

# AYGÜL BAHAR YILMAZ’LA “GÜÇLER ÇARKIFELEĞİ OYUNU”



## AYGÜL BAHAR YILMAZ

1980 yılında Adana’da doğdu. Yüksek lisansını Psikolojik Danışma ve Rehberlik bölümünde yaptı. Rehber öğretmen ve Aile Danışmanı olarak çalışıyor. En büyük hayali çocuklara ve kendi yaratıcılığına rehberlik etmek. Rüyalarda gezmeyi, fantastik kitaplara ışınlanmayı, bilim kurgu filmlerinde koşuşturmayı, farkındalık karikatürleri çizmeyi, şiirlerdeki kelime oyunlarını, ressamların renkleriyle dans etmeyi seviyor.

## ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Hayal güçlerinin sınırlarını zorlayarak yaratıcı düşünme becerilerini artırır.
- Etkili iletişim ve empati kurma olanağı bularak kişisel gelişimlerine katkıda bulunurlar.
- Sınıf arkadaşlarıyla işbirliği yapma, ortak paydada buluşma gibi deneyimleri elde ederler.
- Doğa olayları üzerine farkındalık kazanıp çevre bilinciyle hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Merak duygularını harekete geçirerek; düşünmeye, araştırmaya, tasarlamaya yönelirler.
- Topluluk önünde kendilerini ifade etme yetilerini geliştirir.
- Drama yoluyla canlandırma becerilerini artırır.

# ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, en fazla 30-40 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Güçler Çarkifeleği Oyunu*, birbiriyle geçişli beş kısa bölümden oluşmaktadır.

## HARFLER BİZİ ISITIYOR

- Etkinliğe ısınma niteliğindeki bu giriş bölümünde, gönüllü öğrencilerden öne çıkmaları ve aşağıdaki yönergelerle uyararak kendilerine yönlendirilen sorulara yanıt vermeleri istenir.
- Bu doğrultuda, öğrencilere (her birine bir harf) sesli harfler paylaşılır ve verecekleri yanıtta yer alan sesli harfleri eşleştikleri sesli harf ile değiştirmeleri istenir. Örneğin, A harfi ile eşleşen Ece'ye adının ne olduğu sorulduğunda, vermesi gereken yanıt "Aca"; E ile eşleşen Nejat'a babasının mesleği sorulduğunda, vermesi gereken yanıt "etfeeyece" olur.

## GÜÇLER ÇARKİFELEĞİ OYUNU

- Üzerinde rüzgâr, deniz, toprak, su, bitki, güneş resmi olan Güçler Çarkifeleği Aygül Bahar Yılmaz tarafından temin edilir.

## SORULAR CEVAPLARI KOVALIYOR

- *Bir sabah uyandığında bazı olağanüstü güçlerin olduğunu keşfettin, neler hissedersin?*
- *Hangi güçlere sahip olmayı istersin?*
- *Şu an sahip olduğunu düşündüğün güçlerin neler?*

## DOĞA DRAMA YAPIYOR

- Yaratıcı düşünmenin ve hayal gücünün öne çıkacağı bu bölümde, öğrencilere doğa ile ilgili bazı kelimeler verilir ve bunları vücut diliyle canlandırmaları beklenir. Örneğin, "güneş" dendiğinde iki elle, yuvarlak güneş şekli yapılır ya da "rüzgâr" dendiğinde iki kolun yana doğru açılıp aşağı yukarı hareket ettirilmesi sağlanır.
  - Önce hep birlikte deneme yapılır, ardından rastgele kelimeler verilerek gönüllü öğrencilerden bağımsız canlandırma yapmaları istenir.
- ## HAYAL GÜCÜM EĞLENMEYİ SEVİYOR
- Öğrenciler birbiriyle yarışacakları bu etkileşimli oyunda, sahip oldukları güçlerle neler yapabileceklerini dile getirmek için tek tek "Güçler Çarkifeleği"nin başına oturur. Karşılıklarına çıkan resimle (rüzgâr, deniz, toprak, su, bitki, güneş) eşleşen soruya ("*Rüzgârı kontrol edebilme gücün olsa, ne yapardın?*" gibi) kendilerince yanıt bulmaya çalışır.



*Akıl Fikir Kitabım*, çocukların yaratıcılığını geliştirip onları sürekli yeni şeyler üretmeye teşvik eden, etkileşimli bir etkinlik kitabı. Bilimden sanata, tarihten teknolojiye onlarca farklı konu üzerine düşünmeye, araştırmaya, tasarlamaya, yazmaya, çizmeye ve hatta karalamaya davet eden bu eğlenceli kitap, merak duygusunu tetikleyici yönergeleriyle okurlarının hayal güçlerini zenginleştiriyor, bakış açılarını çeşitlendiriyor.