

YARATICI
OYUNLAR

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

Pengu adlı resimli öykü kitaplarından oluşturulmuş iki ayrı etkinlik: Yaratıcı drama çalışması ve etkileşimli kitap okuma-sunum etkinliği.

SELEN SOMER'LE

"BEN BU SORUNU ÇÖZERİM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

- Grup çalışması gerçekleştirerek belirli kurallara göre hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Canlandıracakları karakteri belirlerken grup arkadaşları ile uzlaşmayı ve onların kararlarına saygı duymayı öğrenirler.
- Düşünme, karar verme ve sorun odaklı çalışma deneyimi kazanırlar.
- Kendini ifade edebilme yeteneklerini geliştirirler.
- Dramanın yaratıcı ve eğlenceli dünyası ile tanışırılar.
- İnce motor kaslarını kullanma yetilerini geliştirirler.
- El becerisine dayalı sosyal bir aktiviteye katılarak kişisel yetenekleri hakkında farkındalık kazanırlar.
- Hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayarak yeni bir şey yaratmanın mutluluğunu yaşarlar.

SELEN SOMER

İstanbul'da doğdu. 1996 yılında Bilkent Üniversitesi İngiliz Dili Edebiyatı Bölümünü onur öğrencisi olarak bitirdi. Halen İstanbul'da yaşıyor, İngilizce dersleri verip çocuk hikâyeleri yazıyor. Çocukları İrmak ve Yunus'a hikâyeler okumaya, onlarla çikolata ve dondurma kaçamağı yapıp sohbet etmeye bayılıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- *Pengu Deniz Kıyısında Bir Gün* adlı kitabı öğrencilere okunur.
- Hikâyenin ana karakterleri olan Pengu, İrmak ve Yunus'un yer aldığı resimli boyama sayfaları katılımcılara dağıtılır.
- Öğrencilerin canlandırmak istedikleri karakteri seçip boyamaya başlamaları istenir.
- Katılımcılar boyamayı bitirdikten sonra resimleri (bant yardımıyla) göğüslerine yapıştırarak hikâyede adı geçen karaktere bürünürler.
- Öyküde üzerinde durulan temel sorunu veya kendi önerecekleri bir sorunu dramatize ederek çözmeye çalışırlar.
- *Pengu Yeni Bir Arkadaş* adlı kitap okunur.
- "Sınıfımıza yeni gelen ve kimseyi tanımayan bir arkadaşımızın kendini daha iyi hissetmesi için neler yapabiliriz?" sorusu üzerine kısa bir soru-cevap bölümü yapılır.
- Hikâyeyi dinleyen öğrenciler yaratıcılıklarını kullanarak renkli oyun hamurundan hayallerindeki kahramanı tasarlar.
- Katılımcılar ortaya çıkardıkları hamurdan kahramanlara birer isim verirler.
- Her katılımcı öne çıkıp, "Bu benim kahramanım çünkü..." cümlesini tamamlayarak kahramanlarını sınıf arkadaşlarına tanıtır.



Anaokuluna giden *Pengu*, kendine has renkli dünyasında ailesi ve arkadaşlarıyla maceradan maceraya koşarken hem eğlendiriyor hem de düşündürüyor...

