

Aheste Gariplikler Adası

Denizci ve Aheste'nin Olabilir de Olmayabilir de Adasının garip halkıyla ve garipliklerle tanışmasını konu alan eğlenceli bir roman



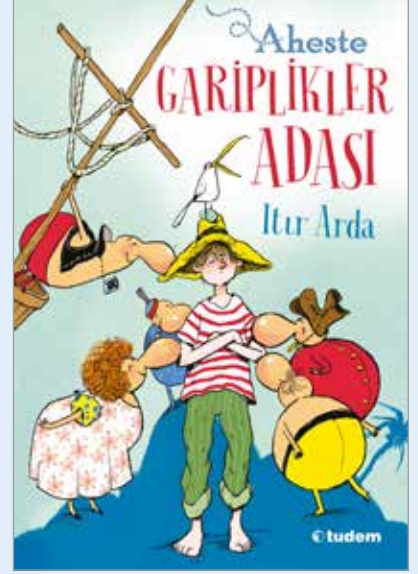
Itir Arda

Erzurum'da doğdu. Robert Kolej ve Ruhr Üniversitesi'nde

İnşaat Mühendisliği okudu. Sözcükleri sayılara tercih ettiğine karar verdiği için beri yazarlık, senaristlik ve çevirmenlik yapıyor. İlk çocuk kitabı, *Her Güne Bir Oyun* 2004 yılında yayımlandı.

Konu:

Denizci ve Aheste, fırtına dolu bir yolculuk sonunda kendilerini Olabilir de Olmayabilir de Adası'nda bulurlar. Ada halkı da, adanın doğası da, ismi gibi gariptir. Denizci kocaman burunları yüzünden burunlarının ucunu zor gören ada halkının belirsizlikle dolu yaşantısına tanık olur. Ancak bu eğlenceli adayı bırakıp Aheste'yi tamir etmesi gerekmektedir. Ada halkı, Denizci'ye yardım eder ve Denizci, Aheste ile yeni yolculuklara çıkar.



Yazan: Itir Arda

Resimleyen: Zeynep Özatalay

Roman, 96 sayfa

2, 3, 4. sınıflar

Etiketler: Serüven, İletişim, Sorun Çözme, Farklılıkların Zenginliği, Dayanışma

Öne Çıkan Özellikler

- Sıradışı ve incelikli mizahıyla eğlenceli bir okuma deneyimi sunuyor.
- Zengin deyim kullanımı, anlamlarını sezdirmesinin yanı sıra deyimlerin anlatıma katkısını da örnekliyor.
- Resimlerdeki yaratıcılık, okurun görsel deneyimlerini zenginleştiriyor.
- Farklı koşulların sorunları ve çözümlerine dair hayal gücüyle harmanlanmış bir zihinsel sürece davet ediyor.
- Mizah dolu soru ve cevaplarla olasılıklar üzerine düşünmeye yardımcı oluyor.

Tartışma Soruları

1. Denizci zor durumlara karşılaştığında yakınmak yerine uyumayı tercih ediyor. Peki, siz zor durumlara nasıl başa çıkıyorsunuz?
2. Garip kelimesini hangi durumlar için kullandığınızı, garip olarak nitelendirdiğiniz olay veya durumları düşünerek not edin. Bu garipliklere siz hangi tepkileri veriyorsunuz?
3. Olabilir de Olmayabilir de Adası'nda halk kararsızlıkları hiç sorun etmiyor, hatta kararsızlığı bir yaşam biçimi haline getirdiklerini söylemek mümkün. Peki siz, kararsız kaldığınız, emin olamadığınız durumlarda nasıl davranıyorsunuz? Belirsizlik, kararsızlık size ne hissettiriyor?
4. Kral Kimbilir'in, görmesini sağlayan gözlüğü kullanmak istememesinin nedenleri neler olabilir? İnsanların alışkanlıklarını/kanılarını değiştirmenin zorluklarını da göz önünde bulundurarak tartışınız.

Sınıf Etkinlikleri

1. Kitabın sonundaki Martıca-Türkçe sözlüğe benzer bir şekilde, siz de seçeceğiniz hayvanlardan birinin çıkardığı seslere ilişkin bir sözlük hazırlayın.
2. Olabilir de Olmayabilir de Adası'na benzer bir şekilde farklılıklarla dolu bir ada ve ada halkı resmi çizin. Bu garip adanın sakinlerindeki farklılıkları da belirgin bir biçimde çizin. Adanıza isim vermeyi unutmayın.
3. Denizci ile birlikte kendinizin de Aheste'yle başka yerlere yolculuk yaptığınızı hayal edin ve hayali bir seyahat günlüğü tutun.
4. Denizcinin denizden çıkardığı bisiklet, sarı çizme, kova, televizyon kumandası ve patates çuvalına sizce ne olmuş olabilir? Denizden çıkan bu eşyalardan birini seçin ve onun nasıl denize düştüğü ile ilgili bir hikâye yazın.