



YARATICI DÜŞÜNME OYUNU

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Spor kültürü, Tarih ve medeniyet,
Arkadaşlık, Dayanışma

Spor etkinlikleri ile genel kültür bilgilerini harmanlayan *Spor Gezgini - 1 Kaçış Oyunu* kitabından esinle, öğrencileri tarihin derinliklerinde macera dolu bir zaman yolculuğuna çıkaracak eğlenceli bir yaratıcı düşünme oyunu.

ALPER AKAL'LA "BAMBAŞKA BİR KAÇIŞ OYUNU"



ALPER AKAL

Koç Üniversitesi Hukuk Fakültesini bitirdi. Sanatı ve sporu hep çok sevdi; ne yazmaktan ne de spordan vazgeçti. Çocukluğundan itibaren şiirler, öyküler yazdı. İlkokulda basketbol, lisede futbol, üniversitede de profesyonel düzeyde Amerikan futbolu oynadı. Avukatlık dışında, bazı internet dergilerinde yazarlık ve editörlük görevlerini üstlendi. Akal, bugün özel bir şirkette çalışırken bir yandan da çocuklar için macera romanları yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Spor ve tarih ile ilgili bilgi edinme fırsatı bulurlar.
- Kitapta karşılaştıkları bir oyunu gerçek hayata taşıyarak ve hayal güçlerinde canlandırarak yaratıcılıklarının sınırsızlığını keşfederler.
- Geçmişten günümüze düşünsel bir zaman yolculuğuna çıkarak farklı dönemlerle, insanlarla ve kültürlerle tanışır.
- Yaratıcı düşünmeyi tetikleyen bir oyunu kurallarına göre oynama deneyimi kazanarak ortak bir hedef uğruna yarışmanın heyecanını yaşarlar.
- Hem sporcu, hem yazar, hem de hukukçu bir insanla tanışma fırsatını yakalayarak, bir kişinin aynı zamanda birden fazla uğraşa sahip olabileceğini kavrarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

TANIŞMA

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Alper Akal, öğrencilere spor tutkusundan bahsederek, hayatına yön veren bu yaşam biçimini yazarlık kariyeriyle nasıl buluşturduğuna dair kısa paylaşımlarda bulunur.
- Alper Akal, tanışmanın ardından öğrencilerin hangi spor dallarından hoşlandığını sorar. Aldığı dönütlerden yola çıkarak öğrencileri 6'şarlı gruplara ayırır.

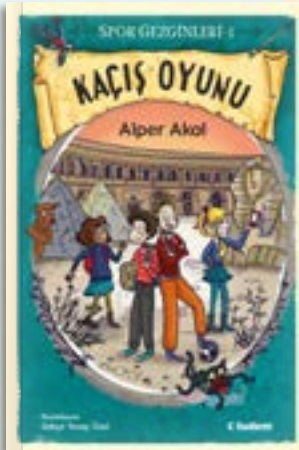
OYUN ZAMANI

- 6'şarlı gruplara ayrılan öğrenciler, spor ve tarih bilgilerini konuşturacakları bu bölümde, Alper Akal rehberliğinde, *Spor Gezginleri -1 Kaçış Oyunu*'nda bahsi geçen Olimpium oyununu oynarlar.
- Oyuna göre; 6'şarlı gruplar, sınıf mevcuduna göre dört ya da beş ayrı durakta toplanır. Grupların başarılı olabilmeleri için Alper Akal tarafından önceden hazırlanan 10 adet soru kartına doğru yanıtlar vermeleri gerekmektedir.
- Öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini yarıştıracakları bu bölümde, spor ve tarih bilgisi hayal gücüyle buluşarak zihinlerde yeniden canlanır.
- Kâh acımasız bir firavuna, kâh gözü pek bir futbol antrenörüne dönüşen Alper Akal, çocukların sportmence kendilerini ifade edebilmeleri için eşitlikçi bir zemin hazırlar.

- Amaç, ortaklaşa bir oyun kurmak için çocuklara fırsat sunmaktır. Her grup, kartlardaki sorulara sırayla yanıt vermeye çalışır.
- Gruplar, oyunun sonunda verdikleri doğru yanıtlara göre derece alır. Soruların geçtiği mevcut ortamı ve Alper Akal'ın büründüğü karakteri tahmin edenler ayrıca ek puan kazanır. İlk üçe giren gruplar ödüllendirilir.

YENİ SORULAR

- Oyunun genel bir değerlendirmesinin yapılacağı bu kapanış bölümünde, derece alamayan gruplara, daha sonraki oturumlarda diğer çocuklara sorulması için değişik bir Olimpium sorusu geliştirmeleri ve bunu kendilerine dağıtılacak oyun kartlarına yazmaları istenir.
- Amaç, yaratıcılıklarını kullanacakları manevi bir ödülle, ödül alamayan öğrencileri motive etmek ve böylelikle tüm gruplar arasında eşitlikçi bir ortam sağlamaktır.



Genç yazar Alper Akal'ın spor etkinlikleri ile genel kültür bilgilerini harmanlayarak yazdığı ilk romanı *Spor Gezginleri -1 Kaçış Oyunu*, eski püskü bir kutu oyunu etrafında toplanan farklı karakterlerdeki dört sınıf arkadaşına, Antik Roma'dan Orta Asya'ya, hatta Eski Mısır'a uzanan inanılmaz bir serüven yaşıyor.