



Ormanda Alfabe adlı Kitaptan hareketle, çocukların yaratıcı drama yoluyla alfabedeki harfleri öğrenecekleri keyifli bir oyun.

# DİDEM ÜNAL'LA "ORMANDA ALFABE OYUNU"

## ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kendilerine yöneltilen sorulara hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi öğrenirler.
- Eğlenceli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenirler.
- Doğru anlama, doğru özümseme, doğru ve yaratıcı düşünme yetilerini geliştirirler.
- Kelime dağarcıklarını zenginleştirerek daha uzun cümleler kurmaya çalışırlar.
- Harflere tek tek odaklanarak alfabe bilgilerini pekiştirirler.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak topluluk önünde söz alma ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirirler.
- Görsel algı yeteneklerini ölçme fırsatı bulurlar.
- Merak ve keşif duygularını harekete geçirirler.

## DİDEM ÜNAL

Ankara'da doğdu. 1995'ten bu yana yayın dünyasında çalışıyor. Araştırma, reklam sektörü ve STK deneyimi edindi; AB destekli projeler yazdı ve yönetti. *Sözcükler*, *Papirüs*, *Patika*'da öyküleri yayımlandı. Osmanlıcadan ve İngilizceden Türkçeye kitap çevirileri bulunan Didem Ünal, Everest Yayınları'nın Türk ve Dünya Edebiyatı editörlerindedir.



# ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Ormanda Alfabe Oyunu*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

## ORMANIN GERÇEK SAHİPLERİ İLE TANIŞMA

- *Ormanda Alfabe* kitabı barkovizyona yansıtılarak öğrencilerle birlikte okunur.
- Sayfalar ilerledikçe hikâyede adı geçen bütün hayvan türleri tek tek tahtaya yazılır.
- Hayvan isimlerinin baş harfleri ve alfabedeki sıraları belirlenir.
- *Ormanda Alfabe*'de yer alan hayvanlar yerine, aynı harfle başlayan başka hangi hayvanlara yer verilebileceği tartışılır.

## HARFLERİ CANLANDIRMA OYUNU

### Harfini seç

- Yazar, alfabenin bütün harflerinin yer aldığı bir kutu çıkararak, her öğrenciye bir harf seçtirir.

### Bir hayvan ya da bitki düşün

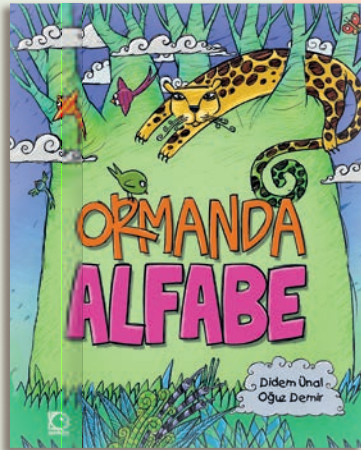
- Öğrenciler seçtikleri harfle başlayan bir hayvan ya da bitki belirler.

### Söz al ve kendini tanı

- Söz almak isteyen öğrenciler sahneye/tahtaya çıkar ve ekrana yansıtılacak *Ormanda Alfabe* görselindeki harf kodlarını kullanarak isimlerini şifreler ve kendilerini tanıtır.
- Örneğin, **OSMAN** – Orman-Sarı-Mağara-Ay-Nar

### Sahne senin: Bilin bakalım hangi hayvanı/bitkiyi seçtim?

- İsmi şifreleyen ve kendini tanıtan öğrenciler belirledikleri hayvanı ya da bitkiyi, sessiz sinema yoluyla canlandırarak veya yazı tahtasına çizim yaparak arkadaşlarına anlatmaya çalışır.



Didem Ünal'ın şiirsel metni ve Oğuz Demir'in güçlü çizgileriyle özgün bir resimli kitaba dönüşen *Ormanda Alfabe*, minik okurların görsel belleklerinde estetik bir algı oluştururken, merak duygularını harekete geçirerek benzersiz bir okuma deneyimi yaşatıyor. Anlatım tekniği ile farklılaşan bu eğlenceli kitabın sayfalarında saklı sürprizler, hitap ettiği yaş grubundaki çocukların kelime dağarcıklarını geliştirerek hayal güçlerini zenginleştiriyor.