

zar ve sıra arkadaşına verir. Arkadaşı bu kelimelerle bir hikâye yazar ve ilk öğrenciye hediye eder. (Buna alternatif: Her öğrenci, hikâyede geçmesini arzu ettiği 3 veya 5 kelimeyi veya eşyayı liste halinde bir kâğıda yazar. Bu istek listeleri küçük bir torbada veya kutuda toplanır. Her öğrenci torbadan bir liste alır ve listedeki kelimelerle bir hikâye yazar.). Diğer seçenek: Öğrenci, aile üyelerinden birisine böyle bir liste hazırlamasını rica eder ve o kelimelerle bir hikaye yazar. O hikayeyi sonra listeyi hazırlayan kişiye hediye eder (bkz. Ünite 3: Gözde Kelime Hikâyeleri).

# 5

## Hayal Gücüne Dayanan Hikâye Yazma Etkinlikleri

### Hedef

Ana dilde oyun yoluyla kolay ve eğlenceli hikâye anlatma ve yazma becerisini geliştirmek ve öğrencilerin yaratıcılıklarını harekete geçirmek. Kolay görevler aracılığıyla karşılaştırmalı metin çalışması ve metin değerlendirmesine geçmek.

### 1. İkili Çalışma

2.–6. Sınıflar

30 dk.



Kaynakça:

Büchel/İsler 2006, S. 146.

a) İki öğrenci birlikte çalışır (bunlar farklı yaş ve sınıf seviyelerinde olabilirler). 1. öğrenci, hikâyenin başlangıç cümlesini bulur (1 cümle) ve 2. öğrenciden bunu yazmasını ister.

b) 2. öğrenci cümleyi yazar ve hikâyenin nasıl devam edebileceğini düşünür. Bulacağı cümleyi 1. öğrenciye yazdırır.

c) Hikâye tamamlandığında ikili öğrenci grupları hazırladıkları hikâyeleri birbirlerine okurlar.

Seçenek (birbirine yakın düzeydeki öğrencilerle): Etkinlik sırasında öğrenciler birbirleriyle konuşmazlar: 1. öğrenci, hikâyenin başlangıcı olan 1–2 cümle yazar. 2. öğrenci hikâyeye 1–2 cümle ekleyerek devam eder vs.

### 2. Bir Başlık – Birden Çok Metin

3.–6. Sınıflar

30–40 dk.



a) Öğretmen, öğrencilerin hayal gücünü harekete geçiren ilgi çekici bir başlık verir: Örnek: “Ben bir sihirbaz olsaydım” / “10 yıl sonra ben...” / “Kral/kraliçe olsaydım (veya: Başbakan olsaydım)” / “Ailemin geldiği ülke için dilediklerim”.

b) Her öğrenci başlığa uygun bir hikâye yazar veya bir A3 kâğıda yazıyla birlikte hikâyeye uygun görseller ve/veya resimlerle süsler.

c) Sergi, sunum ve değerlendirme gruplarda veya sınıf ortamında yapılır.

### 3. Birlikte Macera Kitabı Yazma

4.–9. Sınıflar

60–120 dk.



Materyal:

Bir klasör.

a) Öğrencilere verilen görev (grup çalışması veya sınıf projesi): Birlikte maceralar yaşayan 2 ana karakter hayal edin. Kahramanlarınız, sizin veya ailenizin geldiği ülkede, şu an yaşadığınız ülkede, dünyanın herhangi bir yerinde veya uzayda yaşıyor olabilirler: karar sizin! İki kahramana (en iyisi bir kız ve bir erkek) isim verin, kaç yaşında olduklarına ve özel güçlere veya yeteneklere sahip olup olmadıklarına karar verin (örneğin: sihir yapma yeteneği, zaman ve mekânda çok hızlı hareket etme yeteneği, vs.). Kahramanlarınızın karakter ve özelliklerini yazın (portrelerini oluşturun): İsim, yaş, hobileri, özel yetenekleri, vs.). Bu portreler, macera kitabının ilk sayfalarını oluşturur.

b) Kahramanların başından geçen bir veya birkaç maceralı hikâye yazın.

c) Yazdığınız macera hikâyelerini birbirinize okuyun ve bunları bir dosyada veya klasörde toplayın.

d) Ara ara macera dolu yeni hikâyeler yazın ve bunları yine dosyanıza ekleyin. Zamanla gerçek bir macera kitabı oluştuğunu göreceksiniz.