



Sağım Solum Kedi: Kıvırcık her zamanki gibi çok sabırsızdır. Okul yolunu sıkıcı bulur ve bir an önce okula varmak ister. Pıtırıcık da her zamanki gibi sabırlıdır. Arkadaşına “dikkat oyunu” oynamayı önerir. Yol boyunca doğadaki ayrıntılar; rüzgâr, çiçek kokuları, kediler, arılar, karıncalar, tavuklar Kıvırcık’a sabrın önemini fısıldar. Kıvırcık doğanın diliyle karşılaşır ve sabrın gücünü fark eder. Sonunda okul yolu ona artık bambaşka görünür.

Kuş Doktoru: Sınıf arkadaşları Fırtına, Pıtırıcık’ın babasının “kuş doktoru” olduğunu söyleyerek sınıfı karıştırır. Çocuklar bu bilgiyi alaya alınca da Pıtırıcık üzülür. Kıvırcık, arkadaşını savunur. O sırada okulun papağanı Kırmızı Kuyruk ortadan kaybolur ve herkes endişelenir. Sonunda kuşun bulunup da sağlık kontrolü için Pıtırıcık’ın veteriner babasına götürüldüğü ortaya çıkar. Tüm sınıf rahat bir nefes alır ve arkadaşlarıyla empati kurmayı öğrenir.

Saçma Sapan Kurabiyesi: Kıvırcık ile Pıtırıcık birlikte kurabiye yapmak isterler. Kıvırcık çikolata getirmek için yola çıkar, fakat çikolatayı bir karga kapar. Onu kovalamaya başlayınca kendini Gökyüzü Ülkesi’nde bulur. Orada yıldız dikenler, yıldız çobanı ve gökyüzü çöpçüsüyle tanışır ama hepsiyle başladığı işleri sabırsızlıkla yarım bırakır. Bu sırada Pıtırıcık, Kıvırcık’ı arar. Güvercinler yardıma koşar. Kıvırcık sonunda asıl görevini hatırlar, çikolatayı bulur ve Pıtırıcık’ın yanına döner. Birlikte mutfağa girer, saçma sapan ama çok lezzetli kurabiyeyi yaparlar.

Seni Gidi Robot: Kıvırcık, kediler için kedi evi yapmak ister ama Pıtırıcık buna yanaşmaz. Aralarında küçük bir tartışma yaşanır. Pıtırıcık, her dediğini yapan uysal bir arkadaş diler ve aniden Of adında bir robot belirir. Of, sadece verilen komutlara göre davranır, duyguları yoktur. Pıtırıcık onunla vakit geçirdikçe gerçek dostluğun yerini tutamadığını fark eder. Hamakta sallanırken düşer ve Kıvırcık ona hemen yardıma koşar. Pıtırıcık o an gerçek arkadaşlığın, paylaşım ve şefkatle anlam kazandığını anlar. Sonunda birlikte kedi evini yapmaya karar verirler.

Altı Şapka: Pıtırıcık ile Kıvırcık ödev konusunda anlaşamazlar. Kıvırcık ortak ödevi yapmak istemez, Pıtırıcık ise hem üzülür hem kafası karışır. Dedesine derdini anlatınca, dedesi ona düşünmeyi öğreten eğlenceli bir oyun önerir: Altı Renkli Şapka Oyunu. Her şapka, olaylara farklı bir açıdan bakmayı sağlar. Pıtırıcık bu şapkalarla olayın iyi, kötü, duygusal, yaratıcı ve mantıklı yönlerini düşünür. Oyun sayesinde hem duygularını anlar hem çözüm yolları üretir. Sonunda karar verir: Kıvırcık’a gidip bu oyunu birlikte oynamayı teklif eder.

Yazan:
Mavisel Yener

Resimleyen:
Berna Dörtpınar
Öykü, 48 sayfa

Etiketler:
Arkadaşlık, Çevre Bilinci,
Duygular, Eleştirel Düşünme,
Hayal Gücü, Mizah,
Sorun Çözme

Öne Çıkan Özellikler

- Mizahi ve sade anlatımıyla erken yaş grubu için uygun, kısa bölümlerden oluşan öyküler içeriyor.
- İki zıt karakterin çatışmaları üzerinden empati ve hoşgörü temaları işleniyor.
- Her kitapta doğal yaşam, hayvan sevgisi, sabır, iletişim gibi değer odaklı temalar öne çıkıyor.
- Hayal gücünü destekleyen olaylar zinciriyle okuma isteğini arttırıyor.

Sınıf Etkinlikleri

1. Kıvırcık ve Pıtırıcık gibi birbirine zıt iki karakter oluşturun, bir olayda nasıl davranacaklarını karşılaştırın.
2. Kitaplarda geçen olaylardan yola çıkarak “Sabır nedir, nasıl öğrenilir?” konulu sınıf tartışması yapın.
3. “Eğer Pıtırıcık bir gün Kıvırcık gibi davransaydı...” temalı yaratıcı yazı çalışması yapın.
4. Her kitapta geçen hayvanları listeleyin ve bu hayvanlarla ilgili kısa bilgi kartları hazırlayın.
5. Of gibi bir robot tasarlayın. Bu robotun neler yapmasını istediniz? Robotun bir resmini çizin.
6. “Altı Şapka” tekniğini sınıfa tanıttın ve basit bir günlük durumu bu teknikte analiz edin.