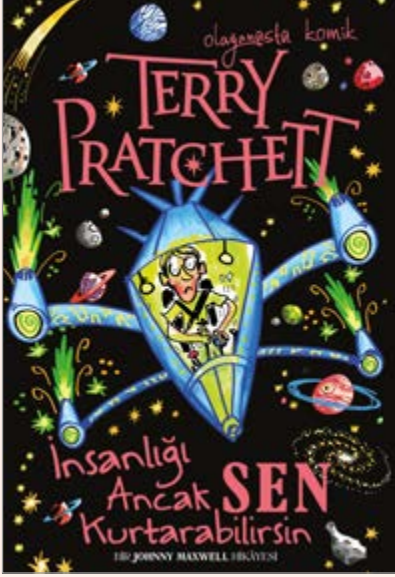


Johnny Maxwell SERİSİ

On iki yaşındaki Johnny'nin maceralarına odaklanan, fantastik unsurlardan beslenirken güldürmeyi de hiç ihmal etmeyen, tarih ve kent bilinci, savaş ve barış, ahlaki duruşlar gibi hayati kavramlar üzerine düşündüren kusursuz bir seri



Birinci kitap

İnsanlığı Ancak Sen Kurtarabilirsin

On iki yaşındaki Johnny Maxwell, dünyadaki her çocuk kadar sıradan bir çocuktur. Arkadaşları ve bilgisayar oyunları ile yaşayıp gitmektedir. Bir yandan da evdeki Sıkıntılı Zamanlar'la başa çıkmaktadır, çünkü anne ve babası büyük sorunlar yaşamaktadır. Bir gün, yine çok sevdiği bir oyunu, "İnsanlığı Ancak Sen Kurtarabilirsin"i oynarken çok tuhaf bir şey olur: Oyundaki uzaylılar onunla konuşur ve ateşkes ister. Johnny de biraz korkarak, ateş etmekten vazgeçer. İşte o andan sonra uzaylıların kahramanı oluverir; zira şimdiye kadar onların sözünü dinleyen tek çocuk o olmuştur. Johnny, durumdan arkadaşlarını da haberdar eder ama pek destek bulamaz. Sonunda, yardım, en beklemediği kişiden gelir: Kirsty adındaki bir başka oyun delisi kızdan. İkili, oyun evrenine girerek uzaylılara yardım ederler ve onları Sınır'ın ötesine taşımayı başararak kurtarırlar.

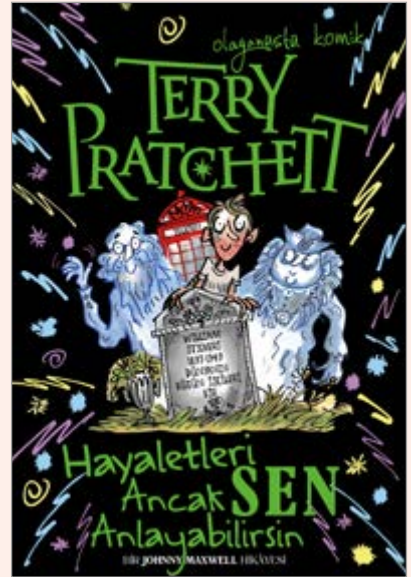
Yazan: Terry Pratchett
Resimleyen: Mark Beech
Türkçeleştiren: Niran Elçi

Roman, 216 sayfa
6, 7, 8. sınıflar

Etiketler: Arkadaşlık, Bilim ve Teknoloji,
Etik Değerler, Mizah, Savaş ve Barış

Hayaletleri Ancak Sen Anlayabilirsin

Johnny, dedesinin yanına taşındıktan sonra her gün mezarlık yolunu kullanarak yolu kısaltır. Fakat bir gün, oradaki hayaletleri... daha doğrusu "ölü vatandaşları" görmeye başlar. (Ölüler, hayalet lafını pek sevmezler.) Ancak belediye, mezarlığı bir holdinge satma derindedir, ölüler evsiz kalacaktır. Johnny kolları sıvar ve mücadeleye başlar. Mezarlıkta, oranın yıkılmasını engelleyecek "ünlü" bir ölü ararken, Blackburyli Dostlar Taburu'nu öğrenir; bunlar, topluca savaşa giden ve topluca şehit düşen bir grup askerdir. Sonunda bir dernek kurarlar, holdingi faka bastırarak bir yol bulurlar ve gerçekten de mezarlığı kurtarırlar: Ancak ölüler de boş durmamıştır: Cadılar Bayramı'nda, mezarlığı ilk kez terk ederler ve dünyanın tadını çıkarırlar. Gece sona erdiğinde Johnny onları ikna bile edemez; her biri, sonsuz mutluluğa doğru uçar gider.

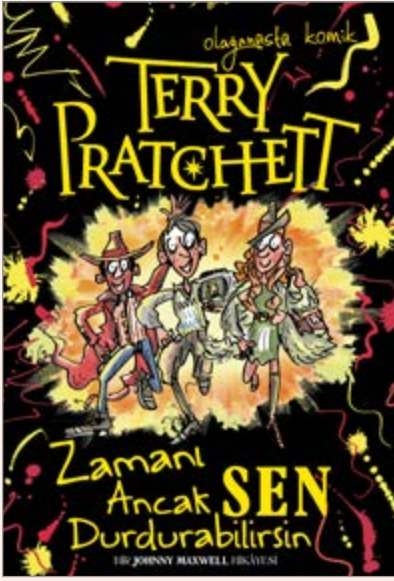


İkinci kitap

Yazan: Terry Pratchett
Resimleyen: Mark Beech
Türkçeleştiren: Niran Elçi

Roman, 216 sayfa
6, 7, 8. sınıflar

Etiketler: Arkadaşlık, Doğaüstü Unsurlar, Mizah,
Etik Değerler, Kültürel Değerler, Mücadele



Zamanı Ancak Sen Durdurabilirsin

Blackbury sokaklarında yıllardır gezinip duran, yaşlı, evsiz ve birazcık da deli bir kadın vardır: Bayan Tachyon. Önüne kattığı kocaman alışveriş arabası ve vahşi kedisi Suçlu ile, sağda solda yatar, kendi işine bakar. Ancak kimsenin bilmediği şey, o alışveriş arabasının aslında bir zaman makinesi olduğudur. Johnny ve arkadaşları, bir kaza sonrasında bunu keşfederler ve sonunda, istemsizce, 1941 yılına, İkinci Dünya Savaşı'nın en hararetli günlerine gidiverirler. İşin içinde zaman yolculuğu varsa, paradokslar ve sorunlar her zaman baş gösterir: Johnny ve dostları, 1941'deki bombardımanı engellemeye, koca bir mahalleyi kurtarmaya çalışırken, Bıngıl'ı bir anlığına geçmişte unuturlar ve o bir an, paralel bir evren oluşmasına sebep olur. Fakat nihayetinde, kendi dedelerinden de yardım alarak, bombardımanı engellemeyi başarırlar ve sağ salım 1996'ya dönerler.

Üçüncü kitap

Yazan: Terry Pratchett
Resimleyen: Mark Beech
Türkçeleştiren: Niran Elçi

Roman, 256 sayfa
6, 7, 8. sınıflar

Etiketler: Bilim ve Teknoloji, Tarih ve Medeniyet,
Hayal Gücü, Savaş ve Barış, Sorun Çözme

Öne Çıkan Özellikler

- Yetkince yazılmış, hem duygusal hem de komik bir seri. Savaş karşıtlığı, etik seçimler, ahlaki sorunlar, sosyoloji, psikoloji, aile ve okul ilişkileri gibi pek çok konuya itinayla eğiliyor.
- Her kitap, kendi özelinde konulara ve alt metinlere sahip. İlki, bilgisayar oyunları üzerinden savaş karşıtlığını, ikincisi kent ve tarih bilincinin önemi ve tüketim kültürünün sonuçlarını, üçüncüsü ise savaşın korkunç yüzünü ve "doğru şeyi yapmanın" önemini vurguluyor.
- Yine her kitap, konusu itibarıyla, ünlü film ve dizilere göndermelerle dolu: Uzay ve zamanda yolculuk temalı bilimkurgu filmleri, komedi ve hayalet filmleri, bilgisayar oyunları...

Tartışma Soruları

1. Johnny Maxwell sizce nasıl bir çocuk? Onu öncelikle hangi sıfatla tanımlayabilirsiniz?
2. *İnsanlığı Ancak Sen Kurtarabilirsin*'de Johnny bilgisayar oyununun içine giriyor. Sizce yazar, böyle bir şey yaparak neyi vurgulamak istemiş olabilir? Siz oyunun içine girseniz nasıl davranırsınız, neler yaparsınız?
3. *Hayaletleri Ancak Sen Anlayabilirsin*'de, belediye neden mezarlığı satmak istiyor? Yerine yapılacak olan şey sizce daha mı önemli? Siz olsanız ne karar verirdiniz? Neden?
4. Sizce kentlerin yaşamasını sağlayan asıl şey nedir? Tartışın.
5. *Zamanı Ancak Sen Durdurabilirsin*'de Johnny ve dostları geçmişe gidiyor. Sizce zamanda yolculuk yapmak mümkün mü? Mümkün olsaydı, dünya tarihindeki hangi olayı değiştirmek isterdiniz? Neden?
6. İkinci Dünya Savaşı hakkında neler biliyorsunuz? Sınıfta tartışın.

Sınıf Etkinlikleri

1. Sınıfta iki grup oluşturun. Bu iki grup, birbiriyle husumetli olsun. Ve bir taraf durumu savaş ve kavga ile çözmeye niyetliken, diğeri konuşmayı, ortak zemin bulmayı amaçlasın. Sizce kazanan kim? Neden?
2. Şehrinizde, tarihî öneme sahip bir yeri ziyaret edin ve hangi sebeple ünlendiğini araştırın. Sizce o yer olmasaydı, şehrinizden neler eksilirdi?
3. "Kent belleği" sözünün ne demek olduğunu araştırın ve kendi cümlelerinizle bunu bir kompozisyona dökün.
4. "Paradoks" nedir? Araştırın ve bir kompozisyon yazın.
5. Zamanda yolculuk temalı bir bilimkurgu öyküsü yazın. Öykünüzde, kahramanınız ne tür "paradokslarla" karşılaşılıyor? Ayrıntılandırın.
6. Kitaplarda bahsi geçen filmlerden hangilerini izlediniz? Küçük bir "film listesi" oluşturun, filmlere puanlar verin, yorumlar yapın, ardından da bunu arkadaşlarınızinkilerle karşılaştırın.