

DÜŞÜNME OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Engelli yaşam, Çevre bilinci,
Kültürel değerler, İletişim

İnsana dair mutlulukların, farklılıkların ve hüznelerin yer aldığı öykü kitabı *A-TİK-TUK*'tan esinlenilerek kurgulanmış, herkesin birbirinden farklı ama insan olarak aynı olduğu ilkesine dayanan eğlenceli bir düşünme oyunu.

ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE

"FARKLIYIZ ÇÜNKÜ AYNIYIZ"



ÇİĞDEM GÜNDEŞ

Bursa'da dünyaya geldi. Şehir şehir gezerek ve oyun oynayarak eğitimini tamamladı. Kızları dünyaya geldikten sonra onlarla birlikte yeni oyunlar buldu. Bu oyunlar sayesinde birlikte büyüdüler, düşler kurdular. Zamanla düşleri sözcüklere büründü, masal oldu, öykü oldu. 2003 yılından beri masal ve öyküleriyle başka çocuklara da ulaşmaya çalışıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kişisel, sosyal, kültürel, toplumsal farklılıklar üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Farklılıklara karşı hoşgörülü davranmayı öğrenirler.
- Tüm farklılıklarına rağmen herkesin özünde eşit ve aynı olduğu bilincini kazanırlar.
- Özgüven kazanırlar.
- Okudukları metni anlama ve üzerine yorum yapma becerilerini geliştirirler.
- Grup çalışmasına katılarak topluluk önünde söz alır ve temsil yeteneklerini artırırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, en fazla 30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç oturum düzenlenebilir.
- *Farklıyız Çünkü Aynıyız*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

TANIŞMA

- Çiğdem Gündeş, öğrencileri etkinliğe ısındırmayı amaçladığı bu bölümde, öğrencilerden, birer kelimeyle sıra arkadaşları ile aralarındaki benzerlikleri ve farklılıkları belirtmelerini ister. Örneğin, fiziksel özellikler, alışkanlıklar, sevilen veya sevilmeyen yönler gibi.

"AMA..." DEMEDEN OYUNU

- Kimine göre yanlış ve çirkin olan bir şeyin bir başkasına göre doğru ve güzel olabileceği konusunda farkındalık yaratmayı hedefleyen, karşılaştırma esasına dayalı bir oyun oynanır.
- Öğrenciler sıra arkadaşlarıyla eşleşirler.
- Her öğrenci, söz alarak kısaca kendi özelliklerini ve farklılıklarını sıra arkadaşıyla karşılaştırır. Ancak oyunun kuralı gereği, olumsuz özelliklerden bahsederken asla "ama" bağlacını kullanamaz. Örneğin, *"Ben geceleri hep aynı saate uyumaya dikkat ederken, sıra arkadaşım sabaha kadar uyanık kalmayı tercih eder,"* gibi.



Üst kata yeni taşınan çocuğun çıkardığı "tak tak tak" sesleri, 23 Nisan'da Yunanistan'dan gelen arkadaş, Eciş ile Bücüş'ün hikâyesi, bir çocuğun gözünden savaş ve sürprizlerle dolu bir nine... *A-Tik-Tuk*, mutlulukların, hüznün, farklı kültürlerin hoşgörüsü ile iç içe geçtiği, sevgi ve saygının önemini vurgulayan, umut dolu öykülerden oluşan bir kitap; önyargıları yıkma üzerine, duyarlılıkla örülmüş kurgulara sahip bir öykü seçkisi.