

## YARATICI MASAL OYUNU OKUL ÖNCESİ

Hayal gücü, Merak ve  
araştırma, Yaratıcılık

Yeni

Dağ tepe dolaşıp sevimli bir çocuğun ayaklarına konan "oyuncu" bir ayakkabının izini süren *Kırmızı Ayakkabı* kitabından hareketle, çocukların hayal kurarken fikir üretebilecekleri, çok yönlü ve etkileşimli bir yaratıcı masal oyunu.

# ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE "BİR OYUN BİR MASAL"

### ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

## 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.

- Masal türünün özellikleri hakkında fikir edinirler.
- Masalın doğasında yer alan gerçeküstü durumları zihinlerinde canlandırarak hayal güçlerini zenginleştirirler.
- Belirli yönergelere göre hareket etme, fikir yürütme ve yorum yapma becerilerini artırır.
- Anlatılan masalı gerçek dünya ile ilişkilendirerek anlamaya çalışmak için çaba gösterirler.
- Masallardan ne tür kazanımlar elde edebileceklerini fark ederler.
- Takım çalışmasına katılmak, topluluk önünde söz almak gibi özgüvenlerini pekiştirecek bir oyunun parçası olma fırsatını yakalarlar.
- Daha önce hiç anlatılmamış bir masalın yaratılmasına tanıklık ederek, hem eğlenceli hem bilgilendirici bir deneyim yaşarlar.

# ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● *Bir Oyun Bir Masal*, birbiriyle geçişli dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

## MASALLARI SEVER MİSİNİZ?

● Bu giriş bölümünde yazar tarafından masalların “büyülü” dünyası, türün klasikleşmiş ve çağdaş örnekleri çocuklarla paylaşılır.

## BEŞ “SİHIRLİ” SÖZCÜK

● Çocukları yaratıcı düşünmeye yönlendirecek bu bölümde yazar, öğrencilerden, birbirinden bağımsız sözcükler önermelerini ister.

● Yapılacak oy çokluğu ile, öneriler arasından beş sözcük belirlenir ve tahtaya yazılır.

## MASAL OYUNU BAŞLASIN!

● Yazar, beş sözcüğün de içinde yer alacağı ve daha önce hiç kimsenin dinlemediği bir masal anlatmaya başlar.

● Masalın tam ortasında birinden duraklar ve masalın seyri ile ilgili çocuklara birkaç soru yönlendirir.

● Yazar, aldığı anlık dönüşlere göre masalına kaldığı yerden devam eder ve sonunu bağlar.

## MASALIN ADINI HEP BİRLİKTE KOYUYORUZ!

● Etkinliğin bu son bölümünde, çocuklarla birlikte yeni baştan yaratılan masala isim bulma oyunu oynanır.

● Öğrenciler dinledikleri masala en uygun ismi verebilmek için çeşitli önerilerde bulunur.



Çocuk, çok sevdiği kırmızı ayakkabısının tekini bir gün kaybeder. Onu bulmak için her yere bakar; yolda karşılaştığı herkese, ayakkabısını görüp görmediklerini sorar. Komşu kadın, köşedeki manav, neşeli kırlangıç, gökteki Dolunay... Hiç kimse ayakkabıyı görmemiştir. Fakat ayakkabı her sayfada bir yere gizlenmiştir. Peki, kahramanımız onu nasıl bulacak? Kıpır kıpır anlatımının satır aralarında hayatın özü üzerine düşündüren *Kırmızı Ayakkabı*, okurlarını hayal kurmaya ve hayallerine sahip çıkmaya çağırıyor...