



YARATICI DÜŞÜNME OYUNU

1 ve 2. SINIFLAR

Üretim ve tüketim, Sorun
çözme, Sorumluluklar

Çevrimiçi de
uygulanabilir!

Alışveriş bağımlılığına kapılan ebeveynleri ve bu durumdan etkilenen çocukları komik ama gerçekçi bir hikâyede buluşturan *Tumpatumpa Sakın Kaybolma*'yla ilişkilendirilmiş, bilinçli tüketimin önemini vurgulayan, etkileşimli bir yaratıcı düşünme oyunu.

GÜZİN ÖZTÜRK'LE "TÜKETİYORUM, KAYBOLUYORUM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

GÜZİN ÖZTÜRK

Kütahya'nın Gediz ilçesinde doğdu. İlk düzyazılarını ve şiirlerini lise yıllarında yazdı. Yazma heyecanı ve isteği, Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi'nde okurken de devam etti. Üniversite bittikten sonra avukatlığı sırasında da yazdı. İlk romanı *Kuş Olsam Evime Uçsam* adlı dosya ile 2015 Tudem Edebiyat Birincilik Ödülü'nü aldı. Çocuklarla başka türlü bir hayatın mümkün olduğuna, çocukların dünyayı kurtaracağına ve yazarken daha iyi bir insan olduğuna inanıyor. Umutla, heyecanla çocuklar için yazmaya devam ediyor.

- Bilinçli tüketim konusunda farkındalık kazanırlar.
- İhtiyaç ve istek ayrımının farkına varırlar.
- İhtiyaç dışı tüketimin birey ve toplum üzerindeki olumsuz yansımaları hakkında tartışma imkânı bulurlar.
- Tutumlu olmak, tasarruf etmek, para biriktirmek gibi konular üzerine kafa yorurlar.
- Banknot, kredi kartı, kaydi para gibi para çeşitleri ile ilgili ayrıntılı bilgi edinirler.
- Empati kurarak paranın kendilerinin ve ailelerinin hayatındaki yerini/önemini tanımlamaya çalışırlar.
- Paranın araç mı, yoksa amaç mı olduğu üzerine düşünsel bir yolculuğa çıkarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 80-100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Tüketiyorum, Kayboluyorum*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

İSTEK Mİ, İHTİYAÇ MI?

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Güzin Öztürk, oyun-oyuncak-tüketim üçgeninden yola çıkarak aşağıdaki sorular ekseninde kısa bir söyleşi gerçekleştirir.
- *Yeni bir oyuncuğa sahip olmak mutluluk nedeni midir?*
- *Yeterli paramız yokken alışveriş yapmak ne kadar doğru bir hareket olur?*
- *İsteklerimiz ihtiyaçlarımızın ötesine geçince kendimizi nasıl frenleyebiliriz?*
- *Elimizdekilerle yetinmek neden bu kadar zor?*

KAYIP EŞYA CÜCESİ İLE TAHMİN OYUNU

- Yaratıcı düşünmenin ön plana çıkacağı bu eğlenceli bölümde, kitapta kaybolan Tumpatumpa'nın nerede olduğuna ilişkin etkileşimli bir tahmin oyunu oynanır.

- Bu doğrultuda çocuklar, oyun boyunca kendilerine rehberlik edecek Kayıp Eşya Cücesi ile tanışılır ve kitapta resmedilen tünel sayfasına doğru hayali bir yolculuğa çıkmaları istenir.
- Tünelden çıkış yolunu bulmaları için inatçı cüceyi ikna etmeleri beklenir.
- Çocuklar cüceyi tünelden çıkış yolunu göstermeye ikna edebilmek için aşağıdaki soruların yanıtını tartışır.
- *Efe'lerin evi neden eşyalarla dolup taşıyor?*
- *Evi eski hâline geri döndürmek için neler yapılabilir?*
- *Efe ve ailesi alışveriş yapmadan da mutlu olabilir mi?*
- *Tumpatumpa böylesine kalabalık bir evde yaşamaya mecbur mu?*



Tumpatumpa Sakın Kaybolma, koca bir eşya yığınının ortasında kalan insana kendini küçücük bir karınca gibi hissettiren, tüketim toplumuna yönelik bir kara mizah anlatısı sunuyor. Yetişkinlerin dur durak bilmeyen alışveriş alışkanlıklarını nüktedan bir dille eleştiren bu düşündürücü kitap, okurlarına bilinçli tüketim konusunda farkındalık kazandırıyor.