



EDEBİYAT BALOSU

Hazırlayan: Krystyna Rózga

Katılımcıların yaşı – 7-10 yaş

Ders süresi: 3 saat

Genel hedefler:

- Edebiyatla ilgili olumlu çağrışımlar oluşturmak
- Katılımcılar arasında entegrasyon ve ilişkilerin güçlendirilmesi
- Yaratıcılık ve hayâl gücünü geliştirmek

Özel hedefler:

- Takım çalışmaları
- Masalın olay örgüsünün unsurlarını oyunlarda kullanma ve oyunlarda canlandırma

Yöntemler:

- Dans oyunları
- Hareket oyunları

Anahtar kelimeler:

Edebiyat, kitaplar, dans oyunları, temalı oyunlar, karnaval balosu

Malzemeler:

- müzik çalar
- battaniyeler – 10 kişilik grup başına iki adet (I.c.)
- kağıt (I.e.)
- sandalyeler – katılımcı sayısı kadar (II.a.)
- katılımcılar için soru listesi içeren kağıtlar (II.b.)
- bulunacak karakterlerin yazılı olduğu kağıtlar ve bunları sırtlarına yapıştırmak için bir şey (II.c.)



I. DANS OYUNLARI

a) Donma

Eğitmen, katılımcıların en sevdikleri kitaplardaki siyah karakterler arasından büyü yapabilen bir karakter seçer. Örneğin: „Narnia Günlüklerindeki Beyaz Cadı, „Harry Potter” serisinden bir karakter vb.

Katılımcılar müzik eşliğinde oynarlar ve müzik durduğunda, seçilen kahramana uygun olarak herkese bir büyü yapılır: taşa dönüştürür, Petryficus Totalus büyüü yapar vb. Herkes sanki büyülenmiş gibi olduğu yerde donmak zorundadır. Panzehir, müziğin tekrar çalınmasıdır. Oyun birkaç kez tekrarlanır.

b) Sihirli okuma ağı

Müzik çalarken, salonda okuma büyüü yayılır – başlangıçta iki kişi el ele tutuşarak, diğer katılımcıları yakalamaya ve kendi saflarına katmaya çalışır. Oyuncuların biri dokunulduğunda çiftte katılır ve çiftlerden birisine elini uzatır, böylece ağın kapsamı genişler. Üçlü, dörtlü ve giderek daha büyük bir ağ oluşur. Katılımcılar ağın kapsamından kurtulmaya çalışırlar, ancak sonunda ağ o kadar uzar ki, henüz yakalanmamış olanları da kapsayabilir.

c) Kahramanların bayrak yarışı

Balo katılımcıları 10 kişilik gruplara ayrılır. Seçim kriteri, kıyafetlerin benzerliği, kostümlerle ilgili ortak özellikler veya çocukların kendi tercihleri olabilir.

Her grup beşer kişilik gruplara ayrılır – bir grup salonun bir tarafına, diğer grup diğer tarafına gider. Görev, sihirli bir araçla (çocukların edebi ilgi alanlarına uygun olarak bir at arabası, uçan halı, sihirli süpürge, pegasus atı olabilir) birbirlerini bir uçtan diğer uca taşımaktır. Sağ taraf başlar: bir kişi battaniyenin üzerinde oturan ve battaniyeyi bacaklarıyla kavrayıp elle-riyle tutunan diğer kişiyi çeker.

Çekilen kişi sıranın sonuna gider ve son çeken kişi olur.

Çeken kişi artık çekilen kişi olur – böylece her katılımcı hem itici güç hem de binici olur.

Takımlar, tüm katılımcıları salonun bir ucundan diğer ucuna en hızlı şekilde taşıyan takımın kazanacağı bir yarışma yaparlar.

d) Farklı dünyaları ziyaret

Katılımcılar çiftler halinde eşleşir ve müzik eşliğinde çiftler halinde dans etmeye başlar. Müzik durduğunda hızlı bir şekilde başka bir eş bulmak gerekir. Bu durum birkaç kez tekrarlanır ve katılımcılar her seferinde başka biriyle dans etmeye özen gösterir.

e) Gemi yolculuğu

Oyun lideri, kahramanlarının gemiyle seyahat ettiği bir roman seçer. Bu roman, „Yolcunun Şafağa Yolculuğu”, „80 Günde Devr-i Alem”, „Peter Pan” veya gemiyle seyahat içeren başka herhangi bir roman olabilir.

Katılımcılar salonun ortasına, lider ise yüksek bir yere geçer. Elinde, güverteyi taklit eden bir A4 kağıdı tutar. Kağıdı bir tarafa eğdiğinde, katılımcılar sanki ayaklarının altındaki zemin öyleymiş gibi davranırlar – sola eğilme, herkesin yerçekimi kuvveti tarafından sola çekildiği anlamına gelir, sağa eğilme ise onları sağ tarafa iter.

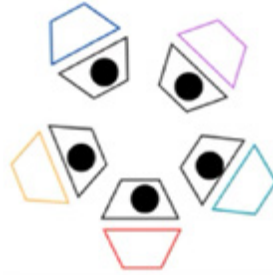
Kağıt dalgalanabilir, zıplayabilir, yukarı ve aşağı hareket edebilir, kıvrılabilir, yukarı, aşağı, sola, sağa eğilebilir...

Gösteri sırasında, fikri aldığı romanın konusunu kullanarak, eğilimin korkunç anlarını vurgulayan bir hikâye anlatır.

SOSYAL OYUNLAR

a) Hızlı randevu

Salonda sandalyeler daireler halinde dizilir: sandalyelerin bir kısmı sırtları birbirine dönük, bir kısmı ise karşı karşıya olacak şekilde – iki daire oluşturulur – biri iç, diğeri dış. Katılımcı sayısı fazla ise, her katılımcının oturabilmesi için birkaç daire oluşturulmalıdır. Bir daire 10/12 kişiden fazla kişiyi barındırmamalıdır – çok büyük bir grup oyunu aşırı uzatacaktır.



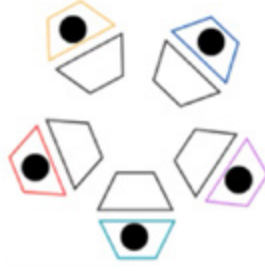
(Siyah kareler iç çemberi, renkli kareler dış çemberi temsil eder.
Nokta ile işaretlenmiş yerler, konuşan kişilerin yerleridir.)

Katılımcılar yerlerini alırlar ve iç çemberdeki kişi dış çemberdeki kişiye kostümünün ilham kaynağı olan kitap/kahraman hakkında bilgi verir. Bu 60 saniye sürer. Süre dolduktan sonra, lider bir değişiklik olduğunu duyurur ve dış çemberdeki kişiler saat yönünde bir sonraki yere geçerek yer değiştirirler.



(Oklar, dış çemberdeki kişilerin hareket yönünü gösterir.)

Şimdi dış çember, kılık değiştirme ve seçimine ilham veren şey hakkında konuşur.



(Nokta ile işaretlenmiş yerler, konuşan kişilerin yerleridir.)

Oyun, dış çemberdeki kişiler başlangıç yerlerine dönene kadar tekrarlanır.

b) Listedeki kişileri bulun

Bu oyunun hazırlanması için katılımcıların kostümlerini bilmek gerekir – bu önceden veya etkinlik sırasında yapılabilir.

Her katılımcı, edebi karakterlerin özellikleri ve deneyimlerinin yazıldığı bir liste alır. Belirli bir süre içinde (süre, katılımcı sayısına bağlıdır) oyun katılımcıları birbirlerinin arasında koşuşturur ve kendilerine sorular sorarak, tanıma uyan karakterlere bürünmüş kişileri bulmaya çalışır. Bir kişi, birkaç tanıma uysa bile, yalnızca bir tanıma yazılabilir.

Örnek özellik listesi:

- büyü yapabilen kahraman
- arkadaşına güvenebilen kahraman
- başka bir ülkeden gelen kahraman
- bir evcil hayvanı olan kahraman
- fantastik bir dünyadan gelen kahraman
- bir kız olan kahraman
- erkek olan kahraman
- sihirli güçlere sahip olan bir kahraman
- komik şeyler yapan bir kahraman
- oyun sırasında kendi dünyasından birini salonda olan bir kahraman
- kötü gücü yenen kahraman

Oyun belirlenen süre sonunda biter ve oyun lideri bu süre içinde kaç kişinin listeyi tamamladığını kontrol eder.

c) Benim edebi dostum kim?

Oyun, kostüm listesinin oluşturulmasıyla başlar – her katılımcı başlangıçta kimin kostümünü giydiğini bildirebilir.

Oyun başladığında, her katılımcının sırtına, başka birinin giydiği rastgele seçilmiş bir kahramanın adı yazılı bir kart iliştilir, böylece katılımcılar kimin kendi edebi arkadaşları olduğunu bilmezler. Katılımcılar, EVET veya HAYIR şeklinde cevaplanabilecek sorular sorabilirler. Görev, ipuçlarından edebi arkadaşın kim olduğunu tahmin etmek ve onu bulmaktır. Katılımcılar salonda dolaşır ve herkese, sırtlarına yapıştırılan kartta yazan kişinin kim



olduğunu anlamalarına yardımcı olacak ayrıntıları sorarlar. Katılımcı kendisine atanan kişiyi tahmin ettiğinde, o kostümü giyen kişiden sırtındaki kağıdı çıkarmasını ister.

DEĞİŞİKLİK

Katılımcılar çiftler halinde seçilebilir, böylece birbirlerini birlikte arayabilirler. Bu durumda birbirlerini ararlar, örneğin Harry Potter Gandalf'ı, Gandalf ise Harry Potter'ı bulmalıdır. Oyun bittikten sonra, bu şekilde birbirlerini bulan çiftler birlikte dans edebilirler.