

Annen Mağara Kadını Olmuş • Jon Scieszka

Zamanda Gezinen Üç Kafadar Dizisi • Resimleyen: Lane Smith • Türkçesi: Müren Beykan •
Çocuk Kitaplar • 88 sayfa • Önerilen sınıflar: 4, 5, 6
ZAMAN ve MEKÂN • BİLİM ve TEKNOLOJİ • ÇOCUK DÜNYASI • İLETİŞİM
tarihöncesi • icatlar • aile • hayvanlar • doğa olayları • arkadaşlık • sanat • fantastik • Arşimed •
matematik

“Zamanda Gezinen Üç Kafadar” dizisi, eski bir ilkokul öğretmeni olan **Jon Scieszka**’nın gerçek tarihsel dönemlere, uygarlıklara, olay ve kişilere dayanan eğlenceli hikâyelerinden oluşuyor. 6 kitaplık çılgın dizinin bu macerası, minik okuyucuları tarihöncesi çağlara götürüyor. Tüm dünyada büyük ilgi gören dizi, www.timewarptrio.com üzerinden de takip edilebiliyor; okumayı sevmediğini sanan çocuklar bile ellerinden bırakamıyor. Özellikle erkek çocukların kitap okuma direncini kırmaya ilişkin sıradışı görüşleri ve yaklaşımlarıyla tanınan yazar, 2008-2010 yıllarında ABD’nin Ulusal Okuma Elçisi seçildi.

Sam, Joe ve Fred, bu kez hazırlıklı bir zaman yolculuğu planlarlar. Niyetleri yanlarında, gidecekleri zamanda henüz icat edilmemiş bir sürü eşyayı götürmek ve bu sayede ilgi çekmektir. Bunun tarihöncesi çağlarda çok etkili olacağını düşünen üç kafadar, sihirli “Kitap”ı da sıkı sıkı tutarak on binlerce yıl öncesine gitmeyi dener. Ancak zamanda geriye gittiklerinde, yanlarında ne bir eşya, ne giysileri, ne de “Kitap” kalmıştır! Üstelik, bu ilkel dünyada, yazının ve tabii, kitabın da bulunması için, daha on binlerce yıl geçmesi gerekmektedir!..

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Tarihte yolculukların genellikle bir zaman makinesiyle yapıldığı hayal edilir; bu hikâyede sizce neden bu amaç için kitap seçilmiş? Kitap nasıl “çalışıyor”?
- 2- Hikâyenin başında Üç Kafadar’ın yolculuk için yanlarına aldıkları malzemeler ne işe yarayacak; doğru malzemeler mi? Böyle bir durumda siz yanınıza neler alırdınız?
- 3- Üç kızın yaptığı dinozor kafasının günümüzdeki karşılığı ne olabilir? İlk karşılaştıklarında Üç Kafadar’a, kızların onlarla arkadaş olacağını düşündüren neden ne?
- 4- Okur hikâyeyi, Üç Kafadar’ın düşünce ve yorumlarıyla, onların gözünden algılıyor. Acaba tarihöncesinde ilkel bir yaşam sürdüren insanlar, Joe, Sam ve Fred ve davranışları hakkında ne düşünmüş olabilirler? Kendinizi onların yerine koyun.
- 5- Üç Kafadar’ın düdüğü çalan yaratığına ne demek doğru olur; bir sanat eseri mi, icat mı? Mağaraya gitmek için Duh ve diğerlerini nasıl ikna ediyorlar?
- 6- Mağaraya doğru yola çıktıklarında deprem olması sizi şaşırttı mı; neden?
- 7- Nat-Li’yi kurtarmak için Duh ve adamlarının da yardım etmesi günümüzde nasıl adlandırılır? Sizce neden Ana ve klanı, Duh ve adamlarından ayrı yerlerde yaşıyorlar?
- 8- Nat-Li’nin kurtuluşundan sonra düzenlenen “parti”yi günümüz gözüyle irdeleyin. Partide yapılanların bugünkü karşılığı ne olabilir?
- 9- Üç Kafadar’ın kişilik özellikleri ve becerileri neler? Macerada birbirlerine ne yararları oluyor; nasıl yardımlaşıyorlar?
- 10- Bu macerada sizi en çok etkileyen ne oldu?

YARATICI ETKİNLİKLER...

Çalışmaların çoğu online / çevrimiçi ortamda, ekran başında da gerçekleştirilebilir.

- **Pano:** Gruplar halinde çalışarak tarihöncesi dönemlerde yeryüzünde yaşayan hayvanları ve her türden canlıları anlatan kapsamlı bir pano yapın. Pano kronolojik düzende hazırlanmalı, görselleri ve açıklamalarıyla gezegenin tarihöncesi her yönüyle yansıtmalı. Fiziki ya da dijital olarak gerçekleştirilecek bu çalışma, okulda herkesin görebileceği biçimde yayınlaştırılmalı.
- **Maket:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılın. Her grup, oyun hamuru, pamuk, kumaş, tüy, karton, kil, çamur, düğme gibi malzemelerle istediği cins bir dinozor maketi yapsın. Maketler tarihöncesi panosuyla birlikte sergilensin. (Eğer pano dijital ortamda hazırlandıysa bu maketler için ayrı bir sergi alanı oluşturulabilir.)
- **Uygulama:** Öyküde sıkça sözü edilen Arşimed’le ilgili bilginizi derinleştirin. Yöntemi denemek üzere bir kaldıraç yapın ve az emekle ne kadar büyük ağırlıkları kaldırabileceğinizi deneyimleyin. Hayatta bu yöntemle nelerin, hangi işlerin kolayca yapılabileceğini listeleyin.
- **Yarışma:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılın. Her grup diğerlerine sormak üzere icatlar ve mucitlerle ilgili sorular hazırlasın. Kendisine sorulan icat sorusunu bilemeyen ya da yanlış cevaplayan grup elensin. Sona kalan 3 grup hep birlikte kutlama dansı yapsın.
- **Yazma:** Dizinin 3 kafadarı gibi zamanda gezinme şansınız olsa hangi döneme ve nereye gitmek istersiniz? Herkes nedenlerini açıklayarak bu sorunun yanıtını verdiği bir yazı yazsın. Hayal ettiği dönemde ve yerde ne yapmak istediğini, kendisi için neden çekici olduğunu açıklasın. Bakalım, kimler aynı ya da benzer dönemi ve yeri seçecek?
- **Araştırma:** Dünyada ve Türkiye’de tarihöncesine ait duvar resimlerini araştırın. Hangi coğrafyalarda ve ne tür ortamlarda bulunmuşlar? Bu resimlerden o dönemlere ve yaşama ait ne gibi bilgiler ediniyoruz. Bu resimlerin ortak nitelikleri ve farklılıkları neler? İnternette ciddi bir araştırma yaparak ulaştığınız bilgileri tartışın. Bulgularınızı sunum formatında düzenleyin.
- **Resimleme:** Herkes, günümüzden çok farklı bir dönemde geçen öykünün dilediği bir sahnesinin resmini yapsın. Kabartma tekniğinin de kullanılabileceği çalışmalar “Zamanda Gezinen Kafadarlar” sergisine eklensin.