

Ne Halin Varsa Gör, Gladyatör • Jon Scieszka

Zamanda Gezinen Üç Kafadar Dizisi • Resimleyen: Adam McCauley • Türkçesi: Müren Beykan
Çocuk Kitaplar • Öykü • 96 sayfa • Önerilen sınıflar: 4, 5, 6
ZAMAN ve MEKÂN • BİLİM ve TEKNOLOJİ • ÇOCUK DÜNYASI • İLETİŞİM
Eski Roma • gladyatör • yurttaşlık • arkadaşlık • fantastik • eğitim • kahramanlık • kitap • yabancı dil • kaba güç • aklını kullanmak • zaman yolculuğu

Eski bir ilkokul öğretmeni olan **Jon Scieszka**'nın, gerçek tarihsel dönemlere, uygarlıklara, olay ve kişilere dayanan 6 kitaplık eğlenceli dizisi "**Zamanda Gezinen Üç Kafadar**"ın bu kitabı, Eski Roma'daki bir gladyatör okulunda geçiyor. Özellikle erkek çocukların kitap okumaktan çekinmesine ilişkin sıradışı görüşleri ve yaklaşımlarıyla tanınan yazar, 2008-2010 yıllarında ABD'nin Ulusal Okuma Elçisi seçildi. Tüm dünyada büyük ilgi gören dizi, www.timewarp trio.com üzerinden de takip edilebiliyor.

Üç kafadar Sam, Joe ve Fred alt alta üst üste boğuşurlarken olan olur ve kitaplığın üst rafında duran "Kitap" tepelerine düşer. Açılan sayfada, arenanın ortasında dikilen bir gladyatörün resmi görünür. Kendilerini, Eski Roma'da, bir gladyatör okulunda buluveren üçlü için, berbat biçimde yemek yiyen ve geçirip duran, üstelik iğrenç derecede kıllı yüzlerce gladyatörün arasında yaşamak hiç de kolay olmayacaktır...

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Üç kafadar zamanda gezinmeyi nasıl başarıyor? Sihirli "Kitap" nereden çıktı; nasıl çalışıyor?
- 2- Gladyatör kime denir; ne yapar? Gladyatörün günümüzde bir karşılığı var mı?
- 3- Azmanus kim ve özelliği ne? Kafadarlar onunla nasıl bir anlaşma yapıyor? Yere çizdiği Roma rakamları günümüzde nerelerde kullanılıyor?
- 4- Yemek masasında tanıştıkları Profesör'ün gladyatörler arasında ne işi var? "Yakında hepimiz doğal olmayan bir sirkin parçası olacağız," sözüyle ne anlatmak istiyor?
- 5- Joe'nun arkadaşı Fred'i kurtarmak için gladyatörlere meydan okuması sizce akıllıca mı? Joe, Dehşetüs ve Gaddarus'u yenmek için nasıl bir yöntem kullanıyor; hangi bilgiden yararlanıyor?
- 6- Profesör kaçacağı yerde, kendisini köle eden Roma'dan yurttaşlık hakkı almayı neden önemsiyor? Roma'ya hayranlığı nereden kaynaklanıyor? Profesör'ün bahsettiği Via Appia Yolu için neler biliyorsunuz?
- 7- Joe'nun, "Hangisi daha hızlı koşar: Korku mu öfke mi?" sorusunun yanıtı nasıl veriliyor? Neden koşmaları gerekiyor?
- 8- Girmenin yasak olduğu Vesta Tapınağı nasıl oluyor da çocukların kurtulmalarına yarıyor?
- 9- Eve dönen üç kafadarın Eski Roma'ya zamanda yolculuk yaptığının kanıtları neler?
- 10- Üç kafadar hikâye boyunca hangi nitelikleri sayesinde tehlikelerden kurtulmayı, zor durumlara çare üretmeyi başarıyorlar?

YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **Yazma:** Üç kafadar gibi zamanda gezinme şansınız olsa hangi döneme ve nereye gitmek istesiniz? Herkes nedenlerini açıklayarak bu sorunun yanıtını bir sayfayı geçmeyecek uzunlukta yazsın. Orada ne

yapmak istediğini, kendisi için neden çekici olduğunu kısaca açıklasın. Bakalım, yazılarda kimler aynı dönemi ya da yeri seçecek?

- **Atölye:** Önce herkes Eski Roma'ya ilişkin araştırma yapsın. Bilgiler derlenince sınıfta öğrencilerin birbirini görebileceği biçimde yerleşsin. Sırayla herkes Eski Roma'nın tarihi, coğrafi, kültürel ya da sanatsal özellikleriyle ilgili bir bilgiyi paylaşsın. Önceden aktarılan bilgiyi tekrarlamama kuralıyla gerçekleştirilen bu beyin fırtınası sayesinde konu derinlemesine işlensin. Atölyenin sonunda, önemli ayrıntıların listelendiği "Eski Roma Raporu" oluşturulsun ve bir hafta süreyle sınıfta oluşturulacak bir köşede sergilensin.
- **Yarışma:** Öğrenciler daire biçiminde sıralansın. Herkes yanındaki arkadaşına Roma rakamlarıyla yazılmış bir sayı sorsun ve bugünkü rakamlarla karşılığını istesin. Roma rakamını doğru yanıtlayamayan elensin. Turların sonunda rakamları doğru bilen 3 öğrenciye "Romanus Rakamus Efendus" madalyası takılsın.
- **Örnekleme:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup hikâyenin, bugünün görgü kurallarına aykırı olan unsurlarını bulup listelesin. Bakalım, iki kültür arasında hangi farklılıklar var ve kimler günümüzdeki görgü kurallarının yeterince farkında?
- **Karikatür:** Herkes hikâyedeki tanımlara uyan bir gladyatör ve karşısında kahramanlık yapmak üzere dikilen üç kafadardan birinin karikatürünü çizsin. Karikatürler "Ne Halin Varsa Gör, Gladyatör Sergisi"nde sergilensin.
- **Tartışma:** "Kahramanlık", kitaptaki gibi bir kas ve irilik meselesi, yalnızca fiziksel özelliklere bağlı bir sonuç mudur? Kahramanlık ne anlama gelir, nasıl kahraman olunur? Sıradan bir kişi kahraman olamaz mı? Bunların ve benzeri türetilebilecek başka soruların yanıtlarını sınıfça tartışın. Kahraman olarak anılan kişilerden örnekler vererek konuyu somutlaştırın.
- **Oyun:** Her öğrenci diğerlerine sormak üzere, çeşitli konularda evet ya da hayır ile yanıtlanacak sorular hazırlasın ve sorusunun yanıtını bir kâğıda yazsın. Soru sorulduktan sonra "evet" diyenler başparmaklarını yukarı kaldırarak, "hayır" diyenler ise başparmaklarını aşağı indirerek yanıtlarını belirtsin. Kâğıtta yazan "doğru"ya göre hangi grubun kazandığı belirlensin. Bu oyun istenildiği kadar sürdürülebilir. Böylece Eski Roma'da yaşama duygusu deneyimlensin.
- **Gezi:** Hikâyedeki önemli yerlerden biri, kültür tarihinin en ünlü yapılarından olan İtalya, Roma'daki Kolezyum'a sanal bir gezi yapın. Bu görkemli binanın tarihini, işlevini ve Roma İmparatorluğu için anlamını tartışın. Örnek video: https://youtu.be/Z_8hxJc12Is