

Kelebek Etkisi • Günay Gafur

Gizemli Maceralar - Kaos Oyunları Dizisi 1

Resimleyen: Yusuf Tansu Özel • Çocuk Kitaplar • 288 sayfa • Önerilen sınıflar: 5, 6, 7

BİLİM ve TEKNOLOJİ • YETENEKLER • DOĞA ve EVREN • İLETİŞİM • SORUMLULUKLAR

dedektiflik • arkadaşlık • bilim • iz sürmek • oyun • Kaos Teorisi • hayal gücü • bulmaca • gizem •

hayvan hakları • internet • mizah • kardeşlik • özgürlük • psikoloji • kurallar • ekip çalışması

Güneşliği Kitaplığı'ndan, 30. yılına özel, yepyeni **Gizemli Maceralar** koleksiyonunun ikinci dizisi, ödüllü polisiye yazarı **Günay Gafur**'dan. Polisiye edebiyatının ödüllü yazarı Günay Gafur, çocuklar için yazdığı dizinin ilk romanında okurları şifreler, ipuçları ve sürprizlerle örülü bir oyunun içine çekiyor. Sürükleyici kurgusu kadar karakterlerin içdünyasına da odaklanan roman; bilim, psikoloji ve doğayı mizahi bir üslupla harmanlıyor. Altı aklıevvel arkadaşın soluksuz macerası, Kaos Teorisi ve ayrıntılar üzerine düşündürüyor.

Profesör, Siren, Zehir, Acisos, Ejderha ve Baykuş... Hepsi aynı sitenin çocukları. Bir gün, tuhaf buldukları olayları listeleyip çözmeye karar verdiklerinde kendilerini şifreler ve ipuçlarıyla örülü bir oyunun içinde bulurlar. Farklı özelliklere sahip altı kafadar, Kemikli Tepe'de gece gezinen gölgelerin, yankılanan tuhaf seslerin peşine düşer. Çözdükleri her bulmacada "kaos" daha da çoğalırken çocuklar tekrar özgürlüklerine kavuşabilecekler midir?..

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Profesör, Siren, Acisos, Ejderha, Zehir ve Baykuş'un en ilginizi çeken yönleri, kişilik özellikleri neler? Konuşma ritmi, mizah anlayışı ve sözcük dünyası bakımından her biri nasıl farklılaşıyor? Yazarın anlatımında bu karakterleri ayırt etmeyi sağlayan incelikler neler? Karakter farklılıklarına rağmen takım olabilmeleri nasıl açıklanmalı?
- 2- "Profesör yetişkinleri niçin "vahşi" olarak tanımlıyor? Siz bu tanıma katılıyor musunuz? Nedenlerinize birlikte açıklayın.
- 3- Yazar kardeşlik ilişkisini nasıl kurguluyor? Siren ve Zehir'in kardeşleriyle iletişimlerinde hangi ayrıntılar dikkat çekiyor?
- 4- "Kelebek Etkisi" kurgusal bir unsur mu yoksa bilimsel bir gerçek mi? Kendi örneklerinizle açıklayın. Romanda "Kelebek Etkisi" karakterlerin başına gelenlerin doğrudan açıklaması olarak nasıl kurgulanıyor?
- 5- İshak adındaki genci gruba almamaları ayrımcılık olarak yorumlanabilir mi? Hikâye ilerledikçe İshak okuru nasıl şaşırtıyor?
- 6- Romanda çocuk-ebeveyn ilişkilerine dair ne gibi ayrıntılar dikkat çekiyor? Siren'in annesinden yola çıkarak hayatı algılamada yetişkin ve çocuk bakışı arasında nasıl farklar görülüyor?
- 7- 6 çocuğun hangi yetenek ve özellikleri gizemin izini sürme sürecinde birbirini tamamlıyor? Romanda mizah nasıl yaratılmış?
- 8- Doğadaki kaosun ardında müthiş bir düzen olduğunu kanıtlayan şekiller neler olabilir?
- 9- Hikâyede internet ortamındaki görünürlük ve bunun tehlikeleri nasıl yansıtılmış? Baykuş'un gizlilik kuralını çiğneyerek yaşadıklarını forumda paylaşması ne tür bir gereksinimden kaynaklanıyor olabilir?
- 10- Hayaletler, uzaylılar ve tuhaf olaylarla gizem atmosferini sürekli diri tuttuğuna göre romanın doğaüstü bir havası olduğu söylenebilir mi? Doğüstü unsurlarla bilimsel gerçeklik nasıl bağdaştırılmış?
- 11- Kaos Evi bölümü, kitabın tonunu nasıl etkiliyor? Macera hangi etkenlerle psikolojik gerilim atmosferine dönüşüyor?

- 12- Bay Oyunbaz “Kaos Teorisi”nin gerçek hayatta ne işe yaradığını nasıl açıklıyor?
- 13- Çocuklar oyunu kazanmak için hangi yetenek ve becerilerini kullanıyorlar? EBOKO’nun sınavı bireysel mi, takım performansını mı ölçmeye odaklı? Oyunu başarıyla bitirmek, grubun hangi tutum ve eğilimlerine bağlanmış?
- 14- Çocuklara ve ailelerine sorulmadan deneyimledikleri oyunun televizyonlarda ve dijital kanallarda bir program halinde yayınlanması sizce etik mi?
- 15- Oyun sürecinde çocuklar hangi duyguları deneyimliyorlar? Sizce kötü bir sonucu olmayacağını baştan bilselerdi sonuna kadar giderler miydi?

YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **Örnekleme:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup, Profesör’ün “Kaos Teorisi”ni açıklamak için kullandığı hava tahminine benzer bir örnek üzerinden bu teoriyi anlatsın. Örnekler tartışılınsın ve teorinin günlük yaşamdaki yeri ortaya çıkarılınsın. Bu bilginin nerelerde ve hangi durumlarda yararlı olabileceği saptansın.
- **Oyun:** Sınıf 2 gruba ayrılınsın. Gruplar birbirlerine sormak üzere romandaki “Kaos Teorisi” ve “Kelebek Etkisi” gibi bilimsel konuları temel alan birer oyun kurgulasınlar. Maceradaki saç kurutma makinesiyle çıkan sıcak fırtına, gözyaşlarıyla beliren harfler, gizemli koordinatlar gibi yaratıcı ipuçları ve bulmacalar düşünerek oluşturulacak kurgular gruplarca karşılıklı denensin. Bu oyunlar sınıfça yaratılıp başka bir sınıfla da oynanabilir. Akış gözlemlenerek, süreç, sonuç ve bilimsel düşünme açılarından tartışılınsın.
- **Gösteri:** Öğrenciler 4-5 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup internet konusunu temel alan bir komedi yazsın ve sembolik aksesuarlarla sahnelesin. İstenirse sınıfça gerçekleştirilecek tek bir oyun da düşünülebilir. Gösteriyi diğer öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin izlemesi sağlansın. Gösterinin sonundaki interaktif oturumda internetin doğru ve yanlış kullanım biçimleriyle ilgili izleyicilerin görüşleri alınsın.
- **Tartışma:** İnternet, kişileri ne derece ulaşılabilir kılıyor? Bu durumun sakıncaları var mı? Sanal ortamdaki kişi ve gruplara ne kadar güvenilebilir? Sınıfça tartışın. Sanal ortamdaki gruplarda neler, ne kadar paylaşılabılır? Sanal ortamdaki kişilerle kanka olunabilir mi? Buradan edinilen arkadaşlıklar fiziki dünyaya taşınırsa ne gibi sonuçlar doğabilir? Sanal ortamdaki arkadaşlar birbirlerine nasıl yardımcı olabilir? Örneğin, zor durumda kalmış bir sanal arkadaşına borç verilebilir ya da onunla buluşup birlikte etkinliklere, kafelere gidilebilir mi? Sanal ortamda herkese, her gruba şüpheyle yaklaşmak haksızlık mı? Sanal arkadaşın gerçekliğinden ne şekilde emin olunabilir? Üreteceğiniz başka sorularla konuyu derinlemesine tartışın. Vardığınız ortak sonuçları sloganlaştırarak paylaşın.
- **Bilmece:** Sınıfta yaratıcılığı yüksek 4 öğrenci, kendi aralarında önceden saptayacakları bir alandan (fizik, iklim, bilim, edebiyat, müzik, hayvanlar vb.) romandakilere benzer 5 bilmece hazırlasın ve yanıtlarını öğretmene iletin. Bilmecelerin her biri, diğer öğrencilerden oluşturulan 5 gruptan birine kura yöntemiyle dağıtılsın. Saptanan sürede bilmeceyi çözen grup üyeleri önceden hazırlanan yıldızlı konik şapkaları, çözemeyen ya da yanlış cevaplayan grup üyeleri siyah külahlar taksın. Tek cevap hakkı olan bu etkinlik sonunda grupların ve grup üyelerinin şapkalı ya da külahlı fotoğrafları “Kaos Oyunları-Kelebek Etkisi” sergisinde paylaşılsın.
- **Atölye:** Romandaki isimler akışa ayrı bir hava kazandırmış. Herkes hem kendine hem de sınıftan bir arkadaşına romandaki isimler gibi ilgi alanlarını ya da eğilimlerini simgeleyen yaratıcı bir isim taksın. Herkes kendine ve arkadaşına yakıştırarak uygun gördüğü 2 ayrı ismi bir kâğıda yazarak hakem seçilen öğrenciye versin. Hakem isim vermeden her öğrencinin kendine yakıştırdığı ismin ve arkadaşına uygun gördüğünün kime ait olabileceğini sınıfa sorsun. Yanıtlar hakem tarafından, elindeki listeden kontrol edilsin. Çoğu ismi doğru tahmin edenlere sembolik armağanlar verilsin. Bakalım aynı ismi düşünenler çıkacak mı?

- **Araştırma:** İnternet oyunlarını sınıfça masaya yatırın. İnternet oyunlarının zararlı olduğu, çocukları olumsuz etkilediği şeklindeki görüşler doğru mu, irdileyin. Cep telefonu, tablet ve bilgisayarda oynanan oyunların hiç olumlu yanı yok mu? Hepsi yasaklanmalı mı? Konuyu irdeledikten sonra oyunların artı ve eksilerini listeleyin. Hangi yön öne çıkacak, saptayın. Son aşamada oyunların zararlı etkilerini ortadan kaldırmak için alınması gereken önlemleri ve kullanım biçimlerini saptayın. Bu etkinliği velilerin de dinlediği bir ortamda yapmaya özen gösterin.
- **Yarışma:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup antika görünüm verdikleri kâğıt, karton ya da kumaş gibi bir parçaya, diğerlerine göstermeden, şifresi kendilerinde olan değişik bir yazıyla ya da resimle bir mesaj yazsın. Her grup hazırladığı gizemli mesajı saptanan süre içinde çözmesi için bir diğerine versin. Böylece bütün gruplar aynı anda bir mesajı çözmek üzere düşünüp araştırsın. Mesajını ilk çözen gruba önceden hazırlanan dedektiflik rozetleri takılsın.
- **Müzik:** Sınıfça özgürlük temasında bestelenmiş şarkıları araştırıp inceleyin. Bu temada bir şarkı besteleyip seslendirmek üzere görev bölümü yapın. Bir grup sözleri yazsın, diğeri sözlere uygun müziği oluştursun. Bir başka grup seslendirmek üzere yaratıcı yollarla üretecekleri çalgılardan bir orkestra kursun. Solo-koro formatında provalar yapın. Besteyi okulda herkesin dinleyeceği bir ortamda seslendirin. Yaratma ve performans sürecini kaydederek sosyal medyada paylaşın.