

Kraliçeyi Kurtarmak • Vladimir Tumanov

Türkçesi: Mine Kazmaoğlu • Resimleyen: Sadi Güran

Çocuk Kitaplar • Roman • 160 sayfa • Önerilen sınıflar: 4, 5, 6, 7

ERDEMLER • BİLİM ve TEKNOLOJİ • OYUNLAR • YETENEKLER

matematik • bulmaca • kamp yaşamı • arkadaşlık • macera • mücadele • umut • cesaret • dayanışma • iz sürmek • oyun • fantastik

Kanadalı yazar **Vladimir Tumanov**, ülkemizde milyonlarca okula buluşan başyapıtında çocuklara matematiği sevdiliyor. Baştan sona zorlaşarak çözülmeyi bekleyen birbirinden ilginç matematik bilmecelerinden oluşan bu eğlenceli ve sürükleyici romanı, Kanada'da matematik öğretmenleri derslerde etkin olarak kullanıyorlar. Yazarın yine çocuklar için, zor bir konu olan coğrafya ile ilgili ikinci kitabı *Haritada Kaybolmak* ve son romanı *Asılı Dağ'ın Kâhini* dünyada ilk kez Türkiye'de yayımlandı.

Yolda bulduğu tuhaf kalemin, canını sıkın bütün matematik problemlerini çözüverdiğini fark eden Aleks, nasıl bir maceraya atılmakta olduğunu bilmiyordu. Kitaplığında ortaya çıkıveren esrarengiz kitap, hem onu hem de arkadaşları Sam ile Vanessa'yı neredeyse esir aldı. Kitapta anlatıldığına göre, Kral Rechner'in şatosuna kaçırılan Zümrüt Kraliçe Jayden'in birbirinden ilginç matematik problemleri halindeki yüzlerce bilmeceyi çözmesi gerekiyordu. Bu zorlu bilmeceler çözüldükçe zindanların kapısı birer birer açılacaktı. Kraliçeye yardım etmek zorunda kalan üç kafadar için soluksuz bir mücadeleden başka kurtuluş yoktur...

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Boyu kısalan sihirli kalem için Aleks'in, Sam ve Vanessa'ya yalan söylemesini arkadaşlık açısından değerlendirin. Sizin de çok değer verdiğiniz bir eşyanızı arkadaşlarınızdan gizlediğiniz oldu mu?
- 2- Romandaki ilk bulmacaya geldiğinizde bir okur olarak ne hissettiniz? Kimler, okumaya devam etmeden önce bulmacayı çözdü, kimler nasılsa çözümü verilir diye, okumaya devam etti? Sihirli kalemi olmadığı halde Aleks, tek gözlü canavarın Jayden'e sorduğu bulmacanın yanıtını nasıl buldu?
- 3- Jayden karakteri nasıl çizilmiş; diğer masal kraliçeleriyle benzer ve farklı yönleri neler?
- 4- 57-59. sayfalarda Sam'in, Aleks ve Vanessa ile yaptığı sohbeti, arkadaşlık açısından inceleyin. Sam'in Aleks'e yaklaşımı karakterinin hangi yönlerini orta koyuyor?
- 5- Çocuklar kâğıtsız kalan Jayden'a nasıl yardım ediyor? İlk mahzendeki nöbetçi neyi simgeliyor; maceraya ve mücadeleye ne katıyor; adının önemi ya da anlamı var mı? Son kapıda çocuklara nasıl yardım ediyor? Son kapıdaki bulmaca diğerlerinden ne bakımdan farklı; nasıl çözüyorlar?
- 6- Waconda Kampı'nda hangi aktiviteler var; üçlünün buradaki günleri nasıl geçiyor? Rechner kampa nasıl katılıyor; çocukların kurtulma şansı var mı?
- 7- Monoculus, Rechner'i alt edecek sihirli sözcüğü bulmak için çocuklara nasıl bir yol gösteriyor; neden doğrudan sözcüğü vermiyor? Yaşamda hangi durumlarda bu çalış-hak et yöntemiyle karşılaşıyorsunuz?
- 8- Jayden mahzenden kurtulduktan sonra çocuklar neden oyunu sonlandırmıyor; cesareten, meraktan, eğlencesinden ya da zorunluluktan mı? Blackwell Adası'nda çalışma fikri nereden doğuyor; ada gece karanlığında doğru bir çalışma mekânı mı?
- 9- Sizce Sam, Aleks ve Vanessa, gelişmeler boyunca yalnızca bulmacaları çözmekle mi uğraşıyorlar; başka mücadele ettikleri şeyler var mı? Bu sayede hangi yetileri gelişiyor? Örneğin soğukkanlılık, bu yetilerden biri olabilir mi?
- 10- Waconda Kampı'nda ne tür etkinlikler var? Siz bu kampa katılsanız hangi etkinlikler daha çok hoşunuza gider?
- 11- Macerada, Danny ile denizkızının gibi, ders çıkarılacak hangi hikâyeler var? Kitabın ana söylemi ne?

- 12- Matematik bulmacalarının zorluk derecesi için neler söylenebilir? Üç arkadaşın yardımlaşarak çözdükleri bulmacalardan hangilerini tek başınıza çözdünüz?
- 13- Romanda matematiğin hangi konuları işleniyor? Bulmacalar, matematikten başka hangi yetkinlikleri gerektiriyor?

YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **Resimleme:** Herkes, romandaki mahzenleri aşmaya çalışan Jayden'in önünü kesen yaratıklardan istediği birinin resmini yapsın. Resimler akış sırasına dizilerek "Kraliçeyi Kurtarmak" panosunda sergilensin.
- **Bulmaca:** Öğrenciler 4 kişilik gruplara ayrılсын. Her grup başka bir gruba sormak üzere bulmacalar hazırlasın. Gruplar sırayla bulmacalarını birbirlerine sorsun; doğru yanıt belirlenen sürede veremeyen grup 0 puan alırken, doğru yanıtlayan grup 5 puan kazansın. 3 tur sonunda en yüksek puanları toplayan grupların üyelerine, önceden sınıfça üretilen "Bulmaca Ustası" rozetleri verilsin.
- **Yarışma:** Herkes rumuz kullanarak, "Cesaretin korkmamak olmadığını öğrendi!" cümlesiyle biten bir kısa öykü yazsın. Konu ya da üslup kısıtlaması olmayan öyküler okunurken, öğrenciler her birine 1-5 arası puan versin. En yüksek puanları toplayan 3 öğrencinin boynuna sembolik birer madalyon kolye takılsın ve öyküleri okul sitesinde yayımlansın.
- **Araştırma:** Pisagor'dan başlayarak bugüne kadar bilinen en büyük 10 matematik dâhisini internette araştırarak listeleyin. Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılсын. Her grup, isimleri yazılarak bir torbaya konmuş bu dâhilerden şanslarına çıkanla ilgili araştırma yapsın. Matematiğe kazandırdıklarını, çalışma alanı ve yöntemini, bilim tarihindeki yerini ve önemini içeren kısa bir tanıtım sunumu hazırlasın. "Matematik Dehalarına Teşekkür Saati"nde sunumlar paylaşılsın.
- **Oyun:** Önce, herkes arkadaşlık temasını işleyen birkaç kitap saptasın. Sonrasında, her öğrenci üç soru sorarak bir diğ erinin tuttuğu kitabı bilmeye çalışsın. İki yanıt hakkını kullandığı halde doğru adı bilemeyen elenirken, bilenler ikinci tura yükselsin. Böylece 3 kişi kalana kadar oyun sürdürülsün. Kazanan 3 öğrenciye sınıfça hazırlanacak "Kraliçeyi Kurtarmak - Kitap Kurdu" kurdelesi takılsın.
- **Sosyal Sorumluluk Projesi:** Okullarda öğrencilerin matematik başarısı nasıl arttırılabilir? Türkiye'deki öğrencilerin, dünya sıralamasında geride olan matematik düzeyi nasıl geliştirilir? Derinlemesine irdeleyerek ve başarılı ülkelerin uygulamalarına bakarak bu önemli soruna çareler üretmeye çalışsın.
- **El İşi:** 3 kişilik gruplar halinde çalışarak, maceranın başında Aleks'in matematik problemlerini çözmesini sağlayan sihirli kalemin benzerlerini üretin. Bakalım en yaratıcı sihirli kalem hangi grubunki olacak?
- **Sergi:** Matematik dâhilerini sınıfça araştırın. Fotoğraf ya da çizimlerinin, haklarındaki önemli bilgilerin yer aldığı panolar hazırlayın. Yaratıcı görsellerle oluşturulan matematik ustaları panoları okulda, diğ er sınıfların da görebileceği yerlerde sergilensin.