

## Vay Vay Samuray • Jon Scieszka

Zamanda Gezinen Üç Kafadar Dizisi • Resimleyen: Adam McCauley • Türkçesi: Müren Beykan  
Çocuk Kitaplar • Öykü • 84 sayfa • Önerilen sınıflar: 4, 5, 6  
ZAMAN ve MEKÂN • BİLİM ve TEKNOLOJİ • ÇOCUK DÜNYASI • SANAT  
haiku • şiir • Japonya • samuray • fizik yasaları • gelenekler • iletişim • fantastik • tarih •  
yabancı dil • macera • arkadaşlık • kitap • zaman yolculuğu

Eski bir ilkokul öğretmeni olan **Jon Scieszka**'nın, gerçek tarihsel dönemlere, uygarlıklara, olaylara ve kişilere dayanan 6 kitaplık eğlenceli dizisi "**Zamanda Gezinen Üç Kafadar**"ın bu kitabı 1600'lü yılların Japonya'sını konu ediyor. Japon şiiri "haiku" yazma ödevini fazla ciddiye alan üç kafadar yine komik bir maceraya atılır. Özellikle erkek çocukların kitap okumaktan çekinmesine ilişkin sıradışı yaklaşımlarıyla tanınan yazar, 2008-2010 yıllarında ABD'nin Ulusal Okuma Elçisi seçildi. Tüm dünyada büyük ilgi gören dizi, [www.timewarp trio.com](http://www.timewarp trio.com) üzerinden de takip edilebiliyor.

*Üç kafadar Sam, Joe ve Fred, öğretmenin verdiği Japon şiiri "haiku" yazma ödevi üzerinde çalışırken, "Kitap" yine harekete geçer ve hep birlikte 1600'lü yılların Japonya'sına, zırhını kuşanmış bir samurayın odasına gidiverirler. Bu çok farklı kültüre ayak uydurmaları epey zordur, üstelik otomatik dil çevirici de bozulup durmaktadır. Üç kafadar, tehlikeli samuray Offdonabak'ı kızdırdıklarında ise işler çoktan rayından çıkmıştır...*

### TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Üç kafadar zamanda gezinmeyi nasıl başarıyor? Sihirli "Kitap" ellerine nereden geçti; nasıl çalışıyor?
- 2- Nasıl oluyor da kafadarlar her gittikleri yerin dilini anlayabiliyorlar?
- 3- Samuray nedir; geleneksel Japon kültüründe nasıl bir yeri var? Samuraylar ve ninjalar aynı şey mi?
- 4- Sam, Fred ve Joe'ya okulda verilen ödevdeki "haiku" nedir? Fred'in ilk yazdığı haikular hangileri? Zaman yolculuğu haikusu ne?
- 5- Kafadarlar samurayla nasıl iletişim kuruyorlar? Tada Honda'nın sözünü ettiği "daimyo" kime deniyor? Tada Honda neden artık bir "ronin"? Kızıl Şeytanlar isimlerini nasıl hak ediyorlar?
- 6- 1600'de evinde kot pantolon, tişört, spor pabuç gibi acayip şeyler giyen 3 çocuk bulan biri ne hisseder? Kendinizi Tada Honda'nın yerine koyup yanıtlayın.
- 7- Joe'nun, Japon kadınla yaptığı numara gerçekten zihinsel güçlere mi dayanıyor? Bu numaranın mantığı ne?
- 8- Jo, Samm, Freddi kim? Edo neresi? Edo'ya giderken yolda ve kent içinde neler görüyorlar?
- 9- Gerçek bir samurayın eğitilmiş bir savaşçı, sanatçı, eğitilmiş bir zihin olması ne anlama geliyor? Kafadarlar, samuray ilkelerini öğrenmek için neler çalışıyorlar?
- 10- "Renga" nedir? Renga, kafadarların evlerine dönmesini nasıl sağladı?
- 11- Sizce evine kavuşan Sam'in Japon tarzı saç modeli maceranın ödülü mü, cezası mı oldu?

### YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **El işi:** Sınıfça çalışarak, duvara asmak üzere dev bir samuray kabartması yapın. Bu kolektif yaratıcı çalışmada kâğıt, karton gibi malzemelerin yanı sıra kumaş, kurdele, kordon, ip, pamuk, tahta, pleksi,

tüy, alüminyum gibi pek çok değişik malzeme de kullanılabilir. Ortaya çıkacak bu çok renkli, canlı ve etkileyici samuraya bir isim verin ve diğer sınıfların da görebileceği bir noktada sergileyin.

- **Canlandırma:** Joe ile samurayın ilk karşılaşmalarında birbirlerine yaptıkları sihir numaralarını ve geleneksel Japon selamlaşma biçimini deneyin. Bakalım, kimlerin sihir yapmaya yeteneği var; kimler geleneksel Japon selamında başarılı?
- **Yarışma:** Öğrenciler 2 kişilik gruplara ayrılınsın. Gruplar bir dakika gibi çok kısa bir süre içinde, öğretmenin verdiği temayı işleyen birer haiku yazsın ve sırayla seslendirsın. Haikusunu bir dakikada yazamayan grup elensin. 3 grup kalana kadar turlar değişik temalarla sürdürülsün. Sona kalan 3 gruba sembolik “Haiku Ustası” ödülü verilsin.
- **Bulmaca:** Öğrenciler 2 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup bir diğerine sormak üzere Japonya’ya ilişkin değişik sorular hazırlasın. (Örnekler: Japonya’nın para birimi nedir? Japonya’da kaç ada var? vb...) Kendisine yöneltilen soruyu 20 saniye içinde yanıtlayan grup bir üst tura yükselsin. En sona 3 grup kalıncaya kadar turlar sürdürülsün. “Japonya Hakkında Neler Biliyoruz?” başlığını taşıyan bu bulmacada sona kalan 3 grubun üyelerine yine sınıfça hazırlanacak birer Japon bayrağı rozeti armağan edilsin.
- **Yazma:** Sihirli “Kitap” sizde olsa hangi döneme gitmek ve nasıl bir macera yaşamak istersiniz? Herkes bu sorunun yanıtını vereceği, bir sayfayı aşmayan uzunlukta birer yazı yazsın. Nedenleriyle birlikte yaşamak istediği maceranın ayrıntılarını dile getirsin. Yazılar sınıfta okunsun. Bakalım, kimlerin benzer hayalleri var?
- **Söyleşi:** Japonya’yı çok iyi bilen bir gezi rehberi, Japonya’da yaşamış bir kişi ya da olanağınız varsa Japonya Kültür Ataşeliği’nden birini sınıfınızda konuk edin. Bu kültürün inceliklerini, geleneklerinin ve samurayların dününü ve bugününü anlatmasını isteyin. Bu buluşmaya veliler de katılabilir.
- **Sergi:** Herkes büyükçe bir samuray resmi yapsın. Samurayın yüzünü oyarak çıkarsın; yerine kendi fotoğrafını koysun. Ortaya çıkan fotoğraflı resimler “Sınıfın Samurayları Sergisi”nde sergilensin.