

## Sıkıntıdan Patlayan Kasaba • Selen Aydın

Resimleyen: Sadi Güran • İlk Kitaplar • Öykü • 72 sayfa • Önerilen sınıflar: 2, 3, 4  
ZAMAN ve MEKÂN • DUYGULAR • SAĞLIK ve SPOR • BİREY ve TOPLUM  
hayal gücü • sıkılmak • keşifler • merak • kasaba yaşamı • coğrafya • meslekler • resim •  
hayvanlar • hobi • deyimler • bitkiler • sarnıç • deniz feneri

**Selen Aydın**, yeni resimli öyküsünde merakın, keşfetmenin ve hayal etmenin hepimiz için vazgeçilmezliğini, komik üslubuyla düşündürüyor. Okuru, gündelik sorumlulukları dışında hiçbir şeyle ilgilenmeyen, tekdüze yaşamlar süren ve “sıkıntıdan patlayan” insanların yaşadığı bir kasabaya davet ediyor. Yaşama sevinci veren tutkuları, duyguları hatırlatan sıcak ve renkli öykü, sanatçı **Sadi Güran**’ın usta işi desenleriyle canlanıyor. Yaratıcı ve eğlenceli dilinin yanı sıra zengin görselliğiyle dikkati çekerken, hayatın büyümlü anlarını sevgiyle kucaklıyor.

*Deniz fenerinde yaşayan Bayan Tepedenbakan, işleri dışında hiçbir şeyle ilgilenmeyenleri çok yadırgıyordu. Ona göre, kasaba adeta donup kalmış, insanlar çevrelerindeki güzellikleri görmez olmuştu. Sonunda bir gün, kasaba sakinleri “sıkıntıdan patlamaya” başladı. Önce emekli öğretmen Bay Sormageç, sonra şapkallı Bay Fernando, derken masalcı Bayan Sonsuzmasal... Kasabanın doktoru Bay Cansever de “patlayınca”, tatilini dedesi Bay Sormageç’le geçiren hayalperest Bulut’un aklına bir fikir geldi...*

### TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Bayan Tepedenbakan neden kasabayı “olağanaltı” diye niteliyor? Bir kasaba ne zaman “olağan”, hangi durumda “olağanüstü” olur?
- 2- İlgi alanları olan meraklı biriyken, Bay Birdünya gibi evlenip, çoluk çocuğa karışmak, hayatın zorluklarıyla uğraşmak, insanı neden umursamaz ve renksiz biri haline getirsin? Çevrenizde bu değişime uğramış kişiler var mı?
- 3- “Boş hayallere ayıracak vaktim yok,” diyen Bayan Köstek ne kadar haklı? Mars’a gitmek, hayvanların dilini konuşmak gibi gerçekleşmesi mümkün olmayan hayaller kurmak gerçekten de zaman kaybı değil mi? Hayal kurmak insanın ne işine yarar?
- 4- Sizce yazar, kasaba sakinlerine neden Birdünya, Sormageç, İyisimi, Fernando, Sonsuzmasal, Tepedenbakan, Köstek, Cansever gibi ilginç isimler vermiş? Bu isimlerin kişilikleriyle ilişkisi olabilir mi? Tutumlarına bakarak yanıtlayın.
- 5- Herkesin sıradışı bir ismi varken neden Bulut’un ki değil? Bulut’a kasaba sakinlerinininkine benzer hangi sıradışı ismi yakıştırırsınız? Neden?
- 6- Herkes sıkıntıdan patlarken Bayan Tepedenbakan ve Bulut neden patlamıyor? Strese diğerlerinden daha dayanıklı oldukları için mi?
- 7- Saat tamircisi Bayan Köstek, neden yeni bir hayalin peşinden koşmamakta ısrarcı davranıyor? Kişiliğini düşünerek yanıtlayın.
- 8- Eczacı Bay İyisimi, doktora gitmeden ilaç isteyenlerden yakınıyor; sizin çevrenizde de bu tutumda insanlar var mı? Doktora danışmadan eczacıdan ilaç istemek ne tür sorunlara yol açabilir? Sorun çıktığında kim suçlanmalı; ilacı alan mı, satan mı?
- 9- Kasabada kurulan tiyatronun bir yıl çalıştıktan sonra televizyona yenik düşerek kapanması size ne düşündürüyor? Tiyatro ve televizyon eş değerde mi?
- 10- Bulut karakterinin hikâyedeki yerini ve önemini açıklayın.
- 11- Kasaba sakinlerinin patlamalarını önleyen hangisi: Araştırma, merak, sohbet, dostluk, hobi? Neden patlamaları engelliyor?

- 12- Hiç sıkıntıdan “patladığınız” olur mu? Sıkıntınızı gidermek için sizin çareleriniz ne?
- 13- Çocukluktaki merak duygusunun ve heyecanının zamanla azalması, insanın büyüdüğünde sıradan bir yetişkin olması nasıl önlenir? Evden işe, işten eve koşturan renksiz bir yetişkin olmamak için sizin gelecekle ilgili hayalleriniz neler?

#### YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **Röportaj:** Herkes çevresinden en az 3 yetişkinle röportaj yapsın: “Çocukluğunuzda en büyük hayaliniz neydi? Gerçekleşti mi? (Gerçekleşmediyse) Neden gerçekleşmedi?” sorularının yanıtlarını öğrensin. Bütün yanıtları sınıfça ayırtın ve yetişkinlerin ne tür çocukluk hayalleri kurduğunu, en değişik hayalleri ve gerçekleşmeme nedenlerini hep birlikte tartışın. Bir sonuç bildirgesi düzenleyerek sosyal medyada paylaşın.
- **Bulmaca:** Öğrenciler ikili gruplara ayrılın. Gruplar öyküdeki “sıkıntıdan patlamak”, “gülmekten kırılmak” gibi deyimlere benzer örnekler bulsun ve anlamını çalışsın. Her grup bir diğerine kendi deyimini buldurmak üzere deyimden bir sözcüğü söylesin. Örnek 1: Deve = Deve kini, deveye kulak, deveye hendek atlatmak. Örnek 2: Nabız = Nabza göre şerbet vermek, nabzını yoklamak vb... Sorulan grup, bu sözcüğü içeren bir deyim ve anlamını bilirse ikinci tura çıksın, bilemeyenler elensin. Sona kalan 5 grubun üyelerine önceden hazırlanan “Deyimler Hâkimi” rozetleri takılsın.
- **Resimleme:** Herkes geleceğe dair hayalinin resmini yapsın. Resmine bakarak öğrencinin hayalinin ne olduğunu sınıfça anlamaya çalışın. Resimleri, “Sıkıntıdan Patlayan Kasaba ve Hayallerimiz” sergisiyle herkesin görebilmesini sağlayın.
- **Karikatür:** Öğrencilerin isimlerini küçük kâğıtlara yazıp katlayarak bir torbaya koyun. Her öğrenci bir isim çeksın. Kâğıtta ismi yazan arkadaşı için kişilik özelliklerini, eğilimlerini ve alışkanlıklarını gözeterek, romandaki isimlere benzer bir yaklaşımla ona en uygun ismi düşünsün ve bu ismi anlatacak biçimde arkadaşının karikatürünü yapsın. Karikatürler “Sıkıntıdan Patlayan Kasaba ve Biz” albümünde sergilensin.
- **Kermes:** Öyküdeki “hayal takası” kermesine benzer bir uygulamayı sınıfınızda deneyin. Herkes eski bir hayalini yazarak “Eski Hayaller” kutusuna koysun; önceden sınıfça kararlaştırılan hayallerin durduğu “Taze Hayaller” kutusundan yeni bir hayal çeksın. (Beğenmezse yalnızca bir kez değiştirme şansını kullanabilir.) Taze hayalleri gerçekleştirmek üzere 10-15 gün süre verilsin ve herkes bu sürede yeni hayalini gerçekleştirmek için gayret etsin. Sürenin sonunda herkes tek tek “taze hayalini” gerçekleştirmek için yaptıklarını ve bu çabanın onu nasıl hissettirdiğini anlatsın.
- **Oyun:** Kasabalılar sıkıntıdan patlarken karşıdaki Didik Adası sakinlerinin gülmekten kırılacakları söyleniyor. Herkes karşı adada yaşayan birini hayal etsin ve onun mesleğini de anlatan, gülmekten kırıldığı bir resmini yapsın. Resimler irdelenirken yapan, hayali kişinin neden güldüğü açıklasın, diğerleri de resmin ayrıntılarına bakarak mesleğini tahmin etsin. Oyunun resimleri “Gülmekten Kırılanlar Adası Sakinleri” başlığıyla sergilensin.
- **Tartışma:** “Mantıklı olmak hayal kurmayı engeller mi?” sorusuna “evet” diyenler yakalarına, boyunlarına ya da saçlarına kırmızı, “hayır” diyenler ise mavi bir kurdele, kâğıt, atkı, toka, taç, kumaş parçası, tüy vb. taksın. Maviler bir yana, kırmızılar bir yana toplansın ve 2 grup da sırayla düşüncesini savunsun. Tartışmadan sonra görüşünü yani rengini değiştirmek isteyenler olabilir. Sonunda hangi görüşün öne çıktığını ve nedenlerini saptayın. Bir sonuç duyurusu hazırlayarak yaygınlaştırın.
- **Gösteri:** Öyküde sıkıntıyı aşmak için hobilerin yararlı olduğu anlatılıyor. Herkesin hobisini sergileyeceği bir “Hobi Şenliği” düzenleyin. Öğrenciler hobilerinin hikâyesini ve kendilerini nasıl hissettirdiğini anlatsın, mümkünse hobisini ya da fotoğraflarını sergilesin. Etkinlik, hobisi olmayanları özendirsin; gösterinin sonunda kendilerine nasıl bir hobi seçeceklerini açıklasınlar.