



Sanat Türü  
Heykel / 3D

## 1. GİRİŞ ETKİNLİĞİ (5-7 DK)



Çocukların mekânda gezerek heykelleri incelemesi, gözlemlerini grupla paylaşması.



Etkinliğe başlamadan önce çocuk sayısı kadar küçük kağıt hazırlanır. Kağıtlara 1'den başlayarak sayılar yazılmış olmalıdır. Bu kağıtlar her çocuğa birer tane olacak şekilde dağıtılır. Böylece her çocuğun bir numarası olur. Çocuklardan bu numarayı hatırlamaları istenir (veya kağıtlar ellerinde durabilir). Eğitimci ve çocuklar heykellerin olduğu alanda, ayakta çember biçiminde sıralanırlar. Çocuklar çemberi oluştururken numara sırasına göre değil, karışık dizilirler. Çocuklara, mekândaki heykellerle ilgili bir oyun oynanacağı bilgisi verilir.

➔➔➔ **Öneri:** Sergi salonunun koşulları oyun için uygun değilse bu oyun, müzenin uygun bir yerinde oynanabilir; oyundan sonra heykellerin bulunduğu alana geçilir. Ayrıca çocuklar birbirinin ismini biliyorsa oyun, numaralar yerine isim söylenerek de oynanabilir.



Çemberde rastgele bir yer boş bırakılır. Boş bırakılan yer hangi çocuğun sağ tarafına denk geliyorsa o çocuk, "Sağ yanım boş!" der. Grup hep birlikte sorar: "Kim gelsin?" Sağ tarafı boş olan çocuk bir sayı söyler, örneğin "6 gelsin!" der. Grupta numarası 6 olan çocuk, boş olan yere geçer. Bu sefer 6 numaralı çocuğun yeri boş kalmış olur. Boş kalan yerin sağ tarafında kalan çocuk "Sağ yanım boş!" der. Grup "**Kim gelsin?**" diye sorar. Sağ tarafı boş olan çocuk, örneğin "3 gelsin!" der. Oyun bu akışta devam eder. Tüm çocuklar yer değiştirdiğinde, oyun sonlandırılır.



Çocuklar heykellere yönlendirilir. Heykelleri dikkatle incelemeleri söylenir. Çocuklar heykelleri inceledikten sonra yine çemberde bir araya gelirler ve gözlemlerini sözlü olarak ifade ederler. Paylaşımlar sırasında ek sorularla çocuklara destek verilebilir.

*"Buradaki heykelleri incelediniz. Heykellerle ilgili neler dikkatinizi çekti? Neler gördünüz? Heykellerin isimlerine baktınız mı? Hangi isimleri hatırlıyorsunuz? Sizce bu heykelleri kim yapmıştır? Neden yapmıştır? Kaç günde yapmıştır?"*

## 2. ANA ETKİNLİK (30-35 DK)



Çocukların, heykelleri yönlendirici sorular eşliğinde incelemesi; her çocuğun, seçtiği heykel için bir yürüyüş ve yüz ifadesi tasarlaması/hayal etmesi.



Çocuklar yeniden heykellere yönlendirilir. Bu defa, bir heykel seçmeleri istenir. Ancak seçtikleri heykelin hangisi olduğunu arkadaşlarına söylemez veya göstermezler.

*"Şimdi yeniden mekânda dolaşıyoruz, heykelleri bir daha inceleyeceğiz. Ama bu defa herkes bir heykel seçecek! Heykellerimizi seçerken şu sorulara zihninizde cevap verelim: Heykelimin adı ne olsun? Bu heykeli kim yapmış olabilir? Hayal edelim. Gözünüzde neler canlanıyor? Bu heykeli yapan kişi (heykeltıraş), heykelleri yaparken nasıl hayaller kurmuştur, neler hissetmiştir? Peki, bu heykel canlı olsaydı neler yapardı?"*



Tüm çocuklar birer heykel seçtiğinde, herkes yeniden çemberde toplanır. Seçtikleri heykeli düşünmeleri, heykelin hangi beden formunda durduğunu hatırlamaları istenir. Daha sonra bu heykel için bir **yürüme şekli** ve bir **yüz ifadesi** hayal etmeleri istenir.



Çocuk Sayısı  
10-16 çocuk



Süre  
Yaklaşık 45 Dakika



Yer  
Müze içinde veya dışında, çok sayıda heykelin bulunduğu bir mekân



Malzeme

1. Çocuk sayısı kadar boş kağıt ve kalem

2. Çocuk sayısı kadar post-it (küçük kağıt)

Her post-it üzerine, 1'den başlayarak bir sayı yazılır.

“Gözlerimizi kapatıp seçtiğimiz heykelin duruşunu düşünelim. Birazdan bu duruşu oyunda kullanacağız, o yüzden arkadaşlarımıza göstermeyelim. Şimdi de hayalimizde heykelimize bir yürüyüş ve yüz ifadesi tasarlayalım. “Bu heykel yürümeye başlasa nasıl yürürdü? Yüzünde nasıl bir ifade olurdu?” diye düşünelim. Bunu da oyunda kullanacağız; o yüzden kimseye göstermiyoruz.”



Giriş etkinliğindeki oyuna yeni kurallar eklenerek, oyun yeniden oynanır. Çemberde yine rastgele bir boş yer bırakılır. Sağ tarafı boş olan çocuk “Sağ yanım boş!” der. Grup “**Kim gelsin?**” diye sorar. Sağ yanı boş olan çocuk, yine bir numara (ya da isim) söyler. Numarası (ya da ismi) söylenen çocuk, seçtiği heykelin beden formunu alır ve olduğu yerde donar. Bu sefer grup “**Nasıl gelsin?**” diye sorar. Aynı çocuk “Heykeli gibi yürüyerek gelsin.” der. Çocuk, heykeli için tasarladığı yüz ifadesi ve yürüme formuyla, çemberde boş olan yere doğru yürür. Yerine geçer geçmez yine seçtiği heykelin beden formunu alır ve donar. Gruptakiler, mekândaki heykellere bakarak bu heykelin hangi heykel olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Doğru cevap bulununca oyun aynı akışla, tüm çocuklar yer değiştirene kadar sürer.

➤➔➔ **Öneri:** Bu çalışma sırasında aynı heykeli seçen çocuklar olabilir. Bu durumun gerçekleşme ihtimali yüksek olduğundan, çocuklara oyun başında bunun bir sorun olmadığı belirtilebilir.



**Çokdillilik/Dil Desteği:** Oyunda kullanılan “Kim gelsin?” ve “Nasıl gelsin?” soruları, gruptaki çocukların bildikleri farklı diller kullanılarak sorulabilir. Ayrıca çocuklar oyunda söyledikleri sayıları istedikleri farklı bir dilde söyleyebilirler.

### 3. ÇIKIŞ ETKİNLİĞİ (5-7 DK)



Çocukların, inceledikleri ve tasarladıkları heykel figürleri ile hep beraber büyük bir tablo oluşturması; yeni oluşan bu tabloya her çocuğun bir isim vermesi.

“Son olarak, bütün heykellerin bir arada olduğu kendi tablomuzu oluşturacağız. Bunun için herkes az önce seçtiği heykelin beden formunu alacak. Önce bir kişi başlayacak; birlikte belirlediğimiz boş alana geçip seçtiği heykelin formunu alacak ve hareketsiz duracak. Sonra, kim kendi beden figürünün onun yanına uygun olduğunu düşünüyorsa, oraya gidip kendi heykelinin beden formunu alacak. Böylece tablomuz giderek büyüyecek. (Birden fazla kişi de aynı anda tabloya eklenebilir.) İhtiyaç duyarsanız heykelinizin duruşunda küçük bir değişiklik yapabilirsiniz.”



**Ek Etkinlik:** Medya Kullanımı - Birlikte oluşturulan bu tablonun fotoğrafı eğitimci tarafından çekilebilir. İmkân var ise, daha sonra bu fotoğraf basılarak sınıfa, eğitim ortamına asılabilir.

➤➔➔ **Öneri:** Fotoğraf çekimi için çocuklardan izin alınması şarttır. Fotoğrafın çekilme amacı çocuklarla paylaşılır. Çekilen fotoğraf, “çocuğun yüksek yararı” gözetilerek alınması gereken tüm izinler alınmadan, sosyal medyada veya kamuya açık alanlarda paylaşılabilir.



Her çocuğa bir kalem ve kağıt verilir. Birlikte oluşturdukları tabloya bir isim düşünmeleri ve bunu kağıda yazmaları istenir. Gönüllü olan çocuklar, yazdıkları ismi tüm gruba okur ve neden bu ismi seçtiğini paylaşırlar.



**Çokdillilik/Dil Desteği:** Çocuklar tabloya verdikleri ismi, istedikleri/bildikleri diğer dillerde yazabilirler. İhtiyaç duyulursa yazılan isimlerin diğer dillerdeki karşılıkları gruba sorulabilir. Bu dilin hangi dil olduğu veya kelimelerin söylenişleri üzerine grupça konuşulabilir.