

YAZMA ATÖLYESİ



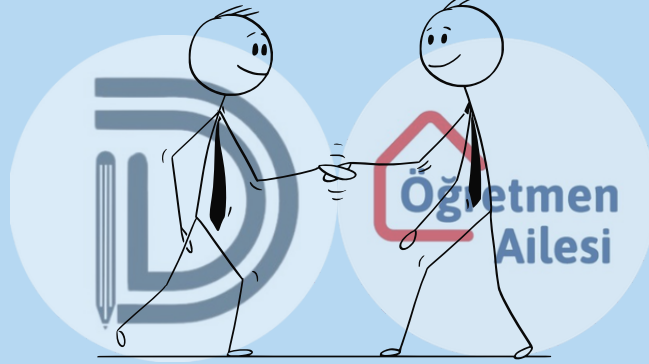
İsa Ülku

YARATICI YAZMA ETKİNLİĞİ

**Karagöz – Hacıvat
Gölge Oyunu Metni Yazıyoruz**



KARAGÖZ



HACIVAT

YAZMA ATÖLYESİ

İsa Ülkü



YARATICI YAZMA ETKİNLİĞİ

Karagöz – Hacivat

Gölge Oyunu Metni Yazıyoruz

Amaç: Öğrencilerin geleneksel gölge oyunu yapısını tanıyarak; yanlış anlamalar, söz oyunları ve karakter çatışması üzerinden özgün bir oyun metni yazmaları hedeflenir.

Genel Yazma Kazanımları(Uyarlanmış)

Bu etkinlikte öğrenciler:

- Geleneksel tiyatro türünü tanır.
- Diyalog yazma becerisi geliştirir.
- Karakter özelliklerini yazılı anlatımda yansıtır.
- Yanlış anlama ve söz oyunları kullanır.
- Olay örgüsü kurar.
- Mizah unsurlarını bilinçli yerleştirir.
- Değerler temasını metinle ilişkilendirir.
- Yazma sürecini planlama, taslak oluşturma ve düzenleme aşamalarıyla yürütür.

📌 Öğrenme Çıktıları(Uyarlanmış)

- Karagöz–Hacivat oyun yapısını kavrar.
- En az 20 replikten oluşan özgün bir diyalog yazar.
- En az 2 yanlış anlama örneği oluşturur.
- Seçilen değeri olay içinde işler.
- Karakterlerin konuşma üslubunu ayırt eder.

YAZMA ATÖLYESİ

İsa Ülkü

Oyun Yapısı - Öğretmen Kılavuzu

GİRİŞ – Mukaddime

Hacivat Semai söyleyerek (kültürel değeri olan yöresel ya da yöresel bir şarkı da seçilebilir.) sahneye çıkar.

Seçilen değer temasıyla ilgili süslü, şiirsel bir konuşma yapar.

Örneğin tema:

- Saygı
- Doğruluk
- Paylaşmak
- Sabır
- Dijital nezaket
- Komşuluk



Hacivat süslü bir şiir okur: (Perde Gazeli)

Offf Hay-i Hak (söz semai sonrası Hakk'a selam ile başlar”

Ey perde-i âlem, ey ibret sahnesi...

Bugün doğruluğun latif rayihasından dem vuracağız...

YAZMA ATÖLYESİ

İsa Ülkü

Karagöz'ü Çağırma

Hacivat:

“Karagözüm, neredesin efendim?”

Karagöz gelmek istemez.

Yukarıdan laf atar.

Hacivat'ı kızdırır.

Aşağı inmeyi geciktirir.

Bu bölümde fiziksel komedi vardır.

Kavga ve Kaçış

Karagöz gelir.

Rahatsız ettin, diye tartışırlar

Hacivat'ın süslü sözlerini anlamaz.

Tartışırlar, kavga çıkar

Hacivat kaçır.

Karagöz sahnede kalır.

Karagöz'ün Yakınması

Karagöz kendi kendine söylenir:

- “Bu adam hep konuşur ama ne dediğini kendi de bilmez.”
- “Bir doğru dürüst ‘merhaba’ demedi.”

Bu bölüm karakteri derinleştirir.

Asıl Konuya Giriş Öncesi Küçük Atışma - Muhavere

Hacivat geri gelir.

Seçilen değer konusu açılır.

Yanlış anlamalar başlar.

FASIL BÖLÜMÜ

Oyunun Asıl Bölümü FASIL Bölümüdür. Uzun, Daha çok Karakterle)

Son Bölüm Bitiş Hacivat gider Karagöz sözü toparlayıp geleneksel biçimde oyunu bitirir. “Yıktın perdeyi eyledin viran...”



YAZMA ATÖLYESİ

İsa Ülkü



KARAGÖZ

Yanlış Anlama Modeli

Hacivat'ın öğütleri yemek ismi gibi anlaşılabilir. Güncel konular da kullanılırsa oyun daha eğlenceli olur.

Örnek:

Hacivat: "Evladım, sabır nimettir."

Karagöz: "Nimet mi? Bilm Nimet Abla vardı fena baklava yapardı"

Hacivat: Yahu aklın fikrin baklavada. kitap okur musun sen?

Karagöz: Telefondan mesaj okurum.

Hacivat: Yahu ne mesajı?

Karagöz: Apartman WhatsApp grubu mesajları. Çok eğlenceli oluyor.

Hacivat: İlahi Karagöz'üm