

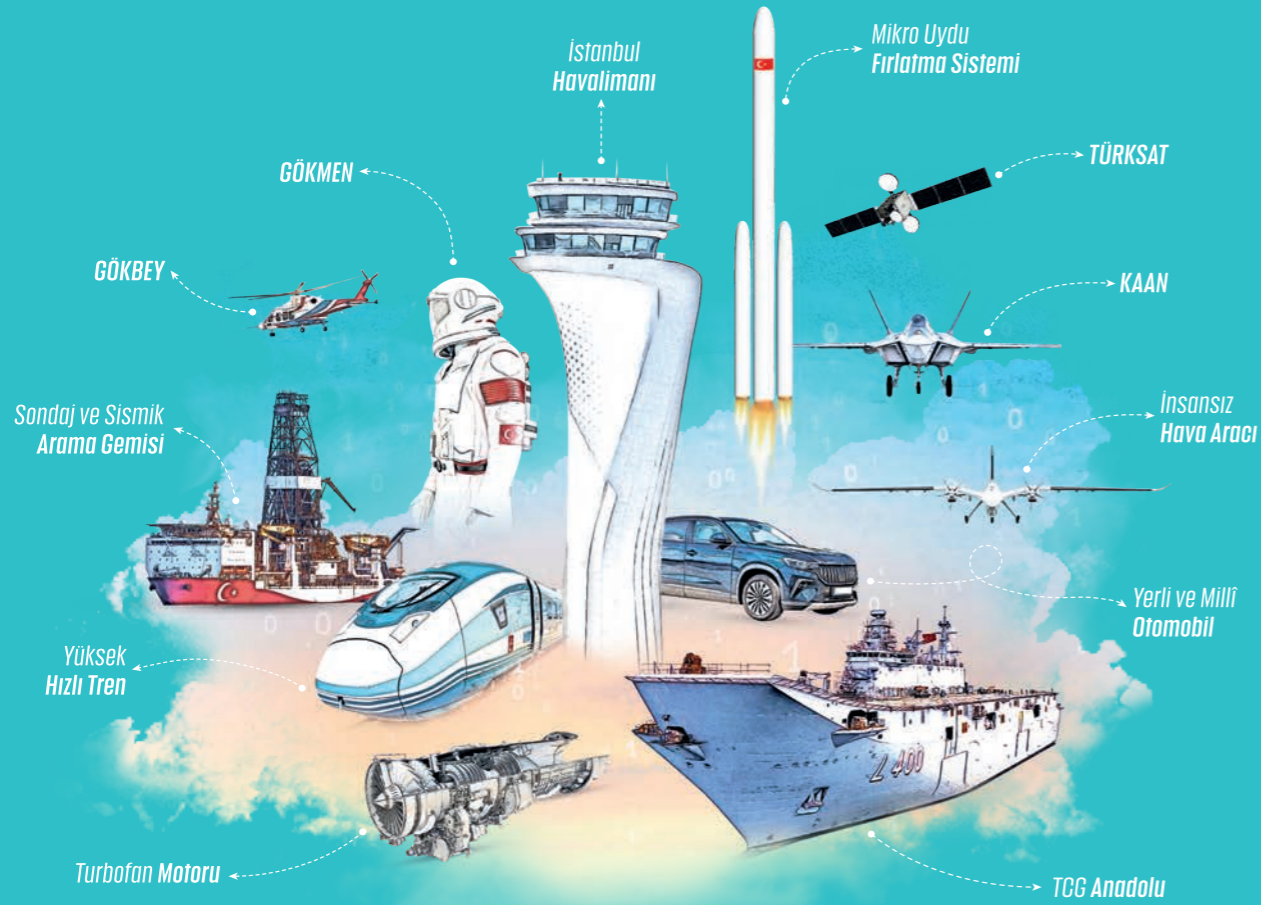
# Bu kitaba sığmayan daha neler var!

**eba**  
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

## Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA  
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.  
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-975-11-6912-9

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

**MESLEKİ VE TEKNİK  
ANADOLU LİSESİ**

**KONAKLAMA VE SEYAHAT  
HİZMETLERİ ALANI**

KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI SAHNE UYGULAMALARI ATÖLYESİ 11 DERS MATERYALİ



## SAHNE UYGULAMALARI ATÖLYESİ | 11 DERS MATERYALİ





**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI**

# **SAHNE UYGULAMALARI** **ATÖLYESİ**

11

**DERS MATERYALİ**

YAZARLAR

Çağlar Kadir ÖZHAN  
Faruk ÖZKAYA  
Uyum ALBAYRAK  
Zahide HIZAL



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....: 8470  
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 2362

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

## **HAZIRLAYANLAR**

### **Dil Uzmanı**

Ferhat AYDIN

### **Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı**

Hatice Gürdil EGE

### **Görsel ve Grafik Tasarım Uzmanı**

Seval AYDEMİR

**ISBN: 978-975-11-6912-9**

Millî Eğitim Bakanlığınının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



## İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;  
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.  
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;  
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!  
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?  
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.  
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!  
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.  
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,  
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.  
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,  
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;  
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.  
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;  
Kim bilir, belki yarım, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:  
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.  
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:  
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?  
Şüheda fişkırarak toprağı sıksan, şüheda!  
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,  
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:  
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.  
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-  
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,  
Her cerîhamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,  
Fıskırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;  
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!  
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.  
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;  
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

**Mehmet Âkif Ersoy**

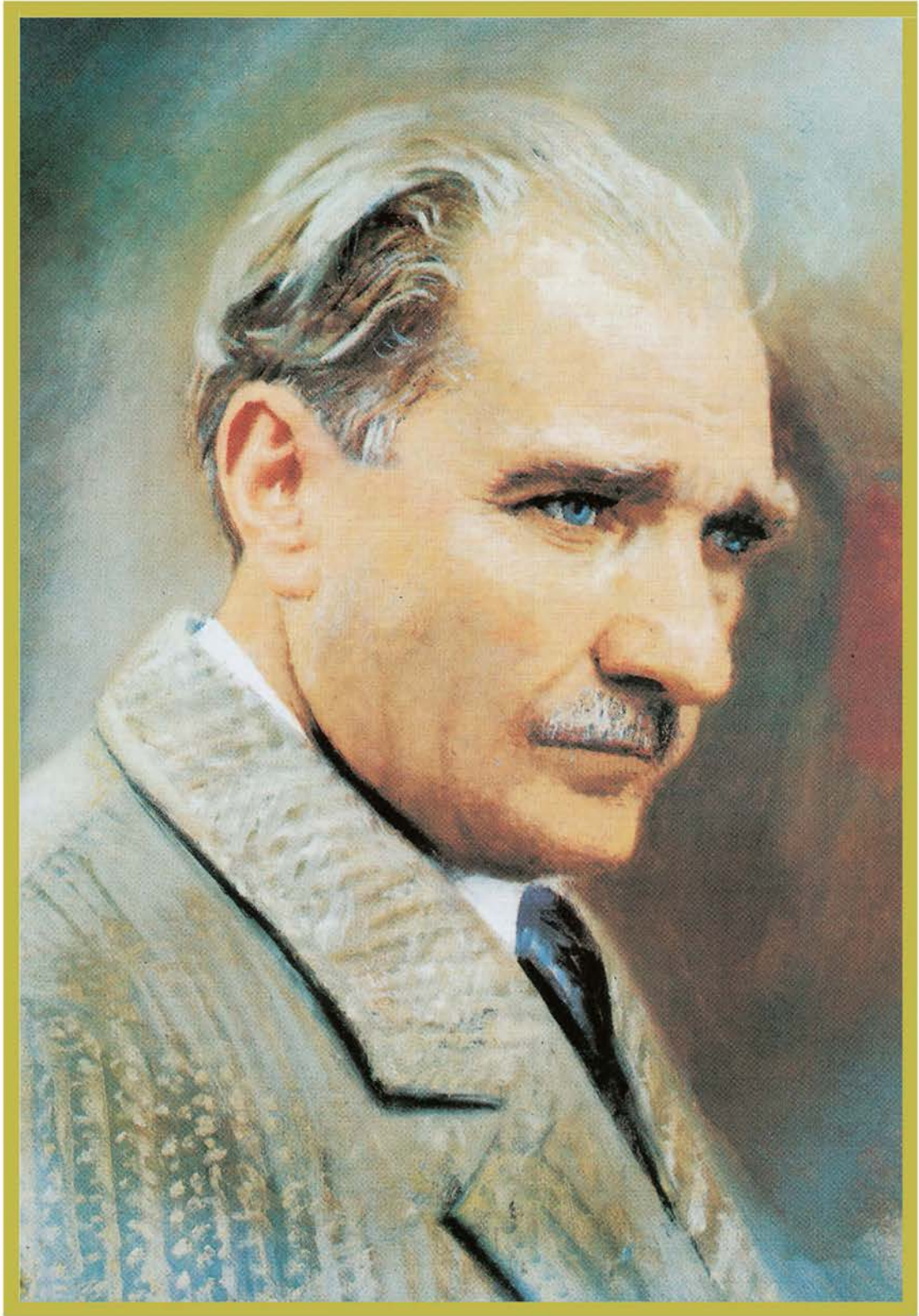
## GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinedir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



**MUSTAFA KEMAL ATATÜRK**



# İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI .....	11
<b>1. ÖĞRENME BİRİMİ: MİKROFON KULLANMA.....</b>	<b>15</b>
1. SAHNE ETKİNLİKLERİNDE NEFES, SES, BEDEN DİLİ VE MİKROFON KULLANIMI.....	16
1.1. NEFES VE SES KULLANIMI .....	19
1.1.1. Nefes .....	22
1.1.2. Ses.....	25
1.1.3. Beden Dili.....	30
1.1.4. Mikrofon .....	38
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>49</b>
<b>2. ÖĞRENME BİRİMİ: TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİ .....</b>	<b>53</b>
2. TİYATRO .....	54
2.1. TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİ .....	61
2.1.1. Opera.....	62
2.1.2. Müzikal .....	66
2.1.3. Skeç.....	69
2.1.4. Stand Up .....	73
2.1.5. Pantomim .....	76
2.1.6. Hikâye ve Masal Anlatıcılığı .....	78
2.2. TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİNİN BAŞVURDUĞU KAYNAKLAR.....	81
2.2.1 Edebî Eserler .....	81
2.2.2. Güncel Olaylar .....	91
2.2.3. Mitoloji .....	94
2.2.4 Tiyatral Sahne Gösterilerinin Yapıldığı Yerler.....	97
2.2.4.1 Animasyon Hizmetleri .....	99
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>104</b>
<b>3. ÖĞRENME BİRİMİ: ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİ .....</b>	<b>107</b>
3. ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİ .....	108
3.1. ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİNİN ÇEŞİTLERİ .....	109
3.1.1. Hokkabazlık .....	109
3.1.2. Cambazlık (Akrobasi).....	113
3.1.3. Kahramanlık ve Güç Gösterileri .....	118
3.2. GÜNÜMÜZDE ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİNİN YAPILDIĞI YERLER .....	120
3.2.1. Animasyon Hizmetleri .....	123
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>127</b>

<b>4. ÖĞRENME BİRİMİ: YARIŞMA AKTİVİTELERİ.....</b>	<b>129</b>
4. YARIŞMA.....	130
4.1. YARIŞMA ÇEŞİTLERİ.....	137
4.1.1. Sanatsal Yarışmalar.....	138
4.1.2. Bilgi Yarışmaları.....	138
4.1.3. Sportif Yarışmalar.....	139
4.1.4. Diğer Yarışmalar.....	141
4.2. YARIŞMA AKTİVİTELERİNİN YAPILDIĞI YERLER.....	150
4.2.1. Animasyon Hizmetlerinde Yarışma.....	151
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>162</b>
<b>5. ÖĞRENME BİRİMİ: GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİ.....</b>	<b>167</b>
5. GELENEKSEL SAHNE GÖSTERİLERİ.....	168
5.1. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİSİ ÇEŞİTLERİ.....	169
5.2. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİNİN KONULARI.....	182
5.3. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİNİN YAPILDIĞI YERLER.....	185
5.3.1. Sahne Çeşitleri.....	185
5.3.2. Eğitim Kurumları.....	185
5.3.3. Dijital Medya.....	185
5.3.4. Animasyon Hizmetleri.....	186
5.3.4.1. Animasyon Hizmetlerinde Geleneksel Türk Sahne Gösterileri.....	186
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>192</b>
<b>SÖZLÜK.....</b>	<b>196</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>199</b>
<b>CEVAP ANAHTARI.....</b>	<b>206</b>

# DERS MATERYALİNİN TANITIMI

## MİKROFON KULLANMA



### 1. Öğrenme Birimi

**KAVRAMLAR**

- Nefes
- Ses
- Beden Dili
- Mikrofon

**BÖLÜMLER**

- Nefes ve Ses Kullanımı
- Beden Dili Kullanımı
- Mikrofon Kullanımı

**HAZIRLIK ÇALIŞMALARI**

1. Mikrofon hakkında (kullanım, çeşit, amaç vb.) bildiklerinizi sınıfa paylaşınız.
2. Animasyon hizmetlerinde mikrofon hangi amaçlar için kullanılabilir? Açıklayınız.



Öğrenme biriminin adını gösterir.

Öğrenme biriminin konularını örnekleyen resmi gösterir.

Öğrenme biriminin numarasını gösterir.

Birimde öğrenilecek kavramları gösterir.

Öğrenme biriminin karekodunu gösterir.

Biriminin bölümlerini gösterir.

Derse başlamadan önce yapılacak hazırlıkları gösterir.

## 1. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ


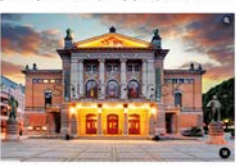
Aramızdan bir yazman seçiniz. Sıramın nasıl oluşacağını herkesin sırayla katılacağı bir etkinlik için belirleyiniz (En küçük numaralı öğrenciden, en ön sıradan, en arka sıradan başlayarak gibi.). Ardından sırayla tiyatro hakkında bildiğiniz bir şeyi söyleyip bunu tahtaya yazdırınız. Söyleyeceğiniz şeyin tiyatro ile ilgili olması yeterlidir (örneğin "Tiyatro sahnede oynar." gibi). Herkesin sırası geçtikten sonra söz alıp ek bilgi verebilirsiniz. Yazdıkları bilgiler bittikten sonra söz alıp etkinliği değerlendirirsiniz.

### 2. TİYATRO

Türk Dil Kuramına göre tiyatro; sahnelenmek için yazılmış oyunların tümü, bu oyunların oynandığı yer ve bu oyunların sahnede oynayan oyuncu grubu olarak tanımlanmaktadır. Tüm bu anlamların kesimini olarak sayılabilecek bir tanım daha vardır. Buna göre tiyatro; bir öyküyü, sahne olarak ayrılmış bir yerde, oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatıdır.

Tiyatro oyunlarının çoğu birer edebi eser olarak kaleme alınmış ve kitap olarak yayımlanmıştır. Bu eserler dışında diğer edebiyat yapıtları da tiyatro tekniklerine uygun duruma getirilerek yani uyarlanarak sahnelenebilir. Sahnelenmek üzere yazılan ya da uyarılan tüm eserler, tiyatro oyunu ya da yapıtı olarak adlandırılır.

Tiyatro oyunlarının oynandığı açık ya da kapalı yerler de tiyatro olarak adlandırılır. Tiyatro oyunu, opera, müzikal, bale vb. gösteriler için sahne, seyirinin dağılım biçimi (akustik), izleyici alanı gibi öğeler dikkate alınarak özel binalar yapılmaktadır (GörSEL 2.1 ve 2.2). Ayrıca elektronik ses sistemlerinin kullanıldığı ve esas olarak koferans, panel, toplantı vb. amaçlarla yapılmış bazı binaların sahnelerinde de tiyatro oyunları sahnelenmektedir.



GörSEL 2.1: Oslo Ulusal Tiyatro Binası, Norveç

GörSEL 2.2: Eski bir tiyatro binasının içi

### SIRA SİZDE

Tiyatronun üç farklı anlamını da içeren tek bir cümle yazınız. Yazdığınız cümleleri arkadaşlarınızla sırayla okuyunuz. Arkadaşınızın kurduğu cümledeki üç farklı anlamın neler olduğunu söz alıp açıklayınız.

2

Haftaya başlama etkinliğini gösterir.

Metnin konu başlığını gösterir.

Öğrenme biriminin konu anlatımını gösterir.

Konuya ait görseli gösterir.

Konu tekrarını sağlayan sıra sizde bölümü ve simgesini gösterir.

Kitabın sayfa numarasını gösterir.

Birim finalinin numarasını gösterir.

Birim finalinin ilk bölümünü gösterir.

Birim finalinin ikinci bölümünü gösterir.

#### 4. BİRİM FINAL UYGULAMASI

**Amaç:** Yarışma aktiviteleri ile ilgili poster hazırladıktan sonra, belirleyeceğimiz bir yarışma aktivitesini hazırlamak.

**Yer:** İlgili

**Süre:** 80 dk.

**Araç Gereç:** A2 kâğıdı, renkli kalemler, resim araç gereci, seçilecek yarışma aktivitesinin araç gereci.

##### A. Aşağıdaki maddeye göre poster hazırlayınız.

1. Yarışma ve yarışmacı kavramlarını tanımlayınız.
2. Ferdi ve takım olarak yapılan yarışma çeşitlerini yazınız.
3. Türk geleneksel yarışmalarına (Görsel 4.30) 5 örnek yazınız.
4. Diğer yarışmalar kategorisinde ele alınan yarışma çeşitlerini yazınız.
5. Günümüzde yarışma aktivitelerinin yapıldığı yerlere 5 örnek yazınız.
6. Animasyon hizmetlerinde yarışma aktivitesi hazırlanırken dikkat edilmesi gerekenlere 5 örnek yazınız.

##### B. Seçeceğimiz bir yarışma aktivitesini aşağıdaki işlem basamaklarına göre oluşturunuz.

7. Hedef kitle, katılımcı sayısı, yarışma alanı gibi kriterleri dikkate alarak daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesi belirleyiniz.
8. Belirlediğiniz yarışma aktivitesi için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecinizi hazırlayınız.
9. Belirlenen yarışma aktivitesini hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereç ve yarışma alanı gibi kriterlere uygun olarak uygulayınız.



Görsel 4.30: Geleneksel atlı okçuluk yarışması

160

Birim finali, her birimin sonunda tüm birim kapsayıcı tekrara sahiptir.

Birim finale ait rubriği (dereceli puanlama anahtarı) gösterir.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen rubrik listesindeki ölçütleri kullanılmaktadır.

RUBRİK ÖLÇÜT	KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
	10 PUAN	8 PUAN	6 PUAN	4 PUAN	2 PUAN	
1	Nefes, ses, beden dili ve mikrofon kavramlarını tanımlayabilmek.	Kavramların tamamının tanınması yazıldı.	Kavramların kısmının tanınması yazıldı.	Kavramların kısmının tanınması yazıldı.	Kavramların tamamının yazılması yazıldı.	Hiçbir tanım yazılmadı.
2	Yürütülebilirlikteki anlatır unsurları yazabilmek.	Unsurların hepsini yazıldı.	Unsurların çoğunu yazıldı.	Unsurların birini yazıldı.	Başka bir konuya ait unsurlar yazıldı.	Hiçbir unsur yazılmadı.
3	Beden dilinde ses tonunu oluşturan emmeler yazabilmek.	Emmelerin tamamını yazıldı.	Emmelerin çoğunu yazıldı.	Emmelerin birini yazıldı.	Başka konuya ait emmeler yazıldı.	Hiçbir emme yazılmadı.
4	Mikrofon çeşitlerini yazabilmek.	Çeşitlerin hepsini yazıldı.	Çeşitlerin çoğunu yazıldı.	Çeşitlerin birini yazıldı.	Çeşitlerin tamamını yazılmadı.	Hiçbir çeşit yazılmadı.
5	Mikrofonların temel özelliklerini yazabilmek.	Temel özelliklerin hepsini yazıldı.	Temel özelliklerin çoğunu yazıldı.	Temel özelliklerin birini yazıldı.	Temel özelliklerin kısmını yazıldı.	Hiçbir özellik yazılmadı.
6	Sahne mikrofon kullanırken dikkat edilmesi gerekenleri yazabilmek.	Dikkat edilmesi gerekenlerin hepsini yazıldı.	Dikkat edilmesi gerekenlerin çoğunu yazıldı.	Dikkat edilmesi gerekenlerin birini yazıldı.	Başka bir konuya ait dikkat edilmesi gerekenleri yazıldı.	Hiçbir şey yazılmadı.
7	Hedef kitle, katılımcı sayısı, sahne mikrofonu, ölçümleri gibi kriterleri dikkate alarak bir sahne performansını bu performansın da kullanılmak üzere bir mikrofon çeşidi belirleyebilmek.	Bir sahne performansını ve bu performansın da kullanılmak üzere mikrofonu tüm kriterlere uygun olarak belirledi.	Bir sahne performansını ve mikrofonu belirledi ancak kriterlerden birine uyum sağlamadı.	Bir sahne performansını ve mikrofonu belirledi ancak kriterlerin çoğuna uyum sağlamadı.	Belirlediği sahne performansını ve mikrofonu uygun olmayan mikrofonu belirledi.	Sahne performansını ve mikrofonu belirlemedi.
8	Belirlenen sahne performansında kullanılacak mikrofon için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayabilmek.	Sahne performansını ve mikrofonu kullanma için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırladı.	Sahne performansını ve mikrofonu kullanma için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırladı.	Sahne performansını ve mikrofonu kullanma için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırladı.	Sahne performansını ve mikrofonu kullanma için ISG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırlamadı.	Çalışma alanını ve araç gerecini hazırlamadı.
9	Belirlenen sahne performansında kullanılacak mikrofon kullanma hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereci, sahne alanı, mikrofon kablesi, nefes ve ses teknikleri gibi kriterlere uygun olarak uygulanabilmek.	İşlem basamaklarının tamamını kullanarak sahne performansını da mikrofon kullanımını uyguladı.	İşlem basamaklarının en az üçüne uyarak sahne performansını da mikrofon kullanımını uyguladı.	İşlem basamaklarının en az birine uyarak sahne performansını da mikrofon kullanımını uyguladı.	İşlem basamaklarını uygulamada sahne performansını da mikrofon kullanımını uyguladı.	Sahne performansını ve mikrofon kullanımını uygulamadı.
Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Sınıfı ve Numarası	Sınav Tarihi ve Yer	Sınav Notu		

48


Birim finalini yapacak kişilerin bilgilerini gösterir.

Uygulamanın numarasını ve adını gösterir.

Uygulama işlem basamaklarını gösterir.

### 3.4. UYGULAMA: SAĞLIK TOPU İLE GÜÇ GÖSTERİSİ

**Amaç:** Sağlık topunu en uzak noktaya atmak.  
**Yer:** Okul bahçesi  
**Süre:** 40 dk.  
**Araç Gereç:** 5 kilogram ağırlığında sağlık topu, tebeşir.  
**İş Sağlığı Ve Güvenliği (İSG) Önlemleri:** Sağlık topunun kullanıldığı sırada, ağırlığından dolayı incinime ve yaralanmalara karşı dikkatli olunmalı; top atış menziline kimsenin olmamasına dikkat edilmelidir.



**İşlem Basamakları:**

1. Sınıf olarak okul bahçesinin en geniş kısmında konulunuz.
2. Sınıfları gösteren bir kişiyi atılan topları yerlerini işaretlemek üzere seçiniz.
3. Sıra sıra sağlık topunu (Görsel 3.22) en uzağa atmaya çalışınız.
4. Atılan topları durduğu yere görevli olan kişinin yardımıyla tebeşir ile topu kimin attığını yazınız.
5. Bütün sınıflar atışında en uzağa atana belirleyip birinci olarak seçiniz.

#### DENETLEME LİSTESİ

SIRA	ÖLÇÜT	Evet	Hayır
1	Animatör, uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydular.		
2	Animatör, çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	Animatör, iş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Animatör, zaman verimli ve etkili kullandı.		
5	Animatör, uygulama sonrası çalışma alanını eski haline getirmeye yardım etti.		

**"H"** olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılsaydı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıt arayınız.

119

Uygulama amaç, araç gereç, yer ve süresini gösterir.

Uygulamayı değerlendirmeyi sağlayan denetleme listesini gösterir.

## 18. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ

Sınıfları iki kümeye ayırınız. Geleneksel Meddah ve Karagöz oyunlarından birini seçerek Türkiye bilen yabancı bir turist topluluğuna yapar gibi bu oyunu tanıtır. Tanıtım yapmayan kümeye olarak turist topluluğunu oluşturunuz ve gerçekliğinde anlamak için soru sorunuz. İki kümenin de tanıtımı bittikten sonra gönüllü olarak söz alıp etkinliği değerlendiriniz.

#### 5.2. Geleneksel Türk Sahne Gösterilerinin Konuları

Geleneksel Türk sahne gösterilerinin de diğer gösterileri gibi konuları vardır. Amacı seyirciyi ders vermek, onları eğlendirmek, toplumsal bir sorunu halka anlatmaya çalışmak, onları hem güldürmek hem düşündürmek olan geleneksel sahne gösterileri, konuların belirleyici bazı kaynaklara sahiptir. Bunlar, din, edebî eserler, masal, efsane, destan, mitoloji, güncel olaylar, toplumsal sorunlardır (Görsel 5.13).



**Görsel 5.13:** Pınarlar'ın Kattusu kuklu oyunu

**5. ÖĞRENME BİRİMİ**

Ağızdan ağıza aktarılarak gelen destan, masal ve efsaneler birçok geleneksel sahne gösterisinin konusunu oluşturmuştur. Teknolojinin olmadığı zamanlarda, meydanlarda meddahların anlatım yapımları halkın ve toplumun ilgisini çekmiştir. Halk, bunları büyük bir dikkatle dinlemiş ve izlemiştir.

Din, tüm toplumlar ve insanlar için kutsal olduğundan dolayı dini içerikli konular halk için her zaman önemli olmuştur. Bu nedenle din içerikli hikâyeler, olaylar veya dini halka doğru anlatma, tanıtma gayesi içindeki meddahlar, anlatımlarında bunlara sık sık başvurmuşlardır. İslamiyet'in yayılışı, din için yapılan savaşlar, peygamberlerin hayatları gibi birçok konuyu gösterilerinde işlemişlerdir.

Edebî eserlerde, birçok geleneksel sahne gösterisinin içeriğinde yer alır. Orta oyununda okunan şiirler, köy seyirlik oyunlarında atışmalı maniler, gölge oyunundaki tekerlemeler ve birçokta işlenen, anlatım yapılan hikâyeler, masallar edebî eserin kaynağıdır. Yazılmış bir romanın konusu orta oyununda canlandırılırken meddah da anlatım yapar; kuklu oyunda kukullar, karakterlerin yerine geçerek oynatılabilir veya gölge oyununda Hacivat ve Karagöz'ün atışma konusu olabilir.

Toplumsal sorunlar, geleneksel sahne sanatlarında en çok işlenen konulardır. Bunlar; açlık, kıtlık, savaşlar, ölümler, hastalıklar, doğal afetler gibi toplumun genelini ilgilendiren sorunlardır. Toplumun bilinçlenmesi, yasadıklarını unutmaması ve tekrar yaşadığı zaman alınabilecekler önlem ve çözümler için geleneksel sahne sanatlarının en çok işlenen konuları olmuştur. Bazen ironisi yapılarak bazen gerçek hâliyle samimiyet ve anlatılır. Özellikle köy seyirlik oyunlarında o köyedeki veya ilçedeki halkın sorunları canlandırılır.

Yeni yaşanmış bir olay, doğal afet, kaza, savaş, Nobel ödüllü gibi halkın hemen hemen çoğunun haberdar olduğu güncel bir olayda görsel sahne sanatlarının konusunu oluşturur. Hacivat ve Karagöz, orta oyunu, köy seyirlik oyunlarında bunlara sıkça değinilir. Özellikle tuhaflar gibi doğaçlama yapılan sahne sanatında bunlara sıkça yer verir.

16

**Önemli:** Meslek liselerindeki eğitim takvimine ve konuların dağılımına göre her birim, 5 haftalık sürede işlenecek şekilde bölümlere ayrılmıştır. Bu bölümler, sayfanın en üstünde 1. Hafta, 2. Hafta vb. şeklinde gösterilmiştir. Animasyonda Teknik Destek dersi haftada 2 ders saatinden oluşmaktadır. 1. Hafta'dan 2. Hafta'ya geçildiğinde 2 ders saati için planlanan 1 haftalık konu işlenecektir.

Yabancı kelimelerin nasıl okunduğunu gösteren nasıl okunur bölümünü gösterir.

Öğrenme biriminde edinilen bilgileri değerlendirmek amacıyla hazırlanan soruları gösterir.

4. ÖĞRENME BİRİMİ

İlk Çağ insanları, avlarını kolay avlayabilmek için avcılığa hazırlık amaçlı egzersiz yapma gerekliliğini hissetmişlerdir. Bu da en basit oyun ve yarışmaların doğmasını sağlamıştır. Yapılan arkeolojik çalışmalar; ilk uygarlıkların savaş ve savunma oyunları başta olmak üzere pek çok farklı zihinsel ve bedensel oyun aletlerine sahip olduklarını ortaya çıkarmıştır. Önceleri avcılık ve toplayıcılık ile yaşamını sürdüren insanlar, tarım toplumuna geçişle birlikte sınıfsal ayrılıma da karşılaşılmaya başlamışlardır. Bir tarafta tarım ve hayvancılık gibi bedensel güce dayalı çalışan insanların oluşturduğu büyük bir kitle, diğer tarafta yönetim ayrıcalıkları ve yetkilerine sahip, siyasi ve ekonomik gücü yüksek olan din adamları, toprak sahipleri ve soylular gibi boş zaman konusunda daha şanslı olan seçkinler grubu ortaya çıkmıştır. Çalışma hayatının ve boş zamanını belirginleştirmeye başladığı bu dönemde insanlar "homo-faber" (işçi, alet kullanarak çalışan insan) ve "homo-ludens" (oyuncu insan) olarak iki sınıfa ayrılmıştır. "Homo-ludens" olarak ifade edilen insanlar; o dönem boş zaman hakkını elinde bulandıran ve boş zamanlarında farklı aktivite, yarışma ve özellikle oyunlara katılan seçkin sınıflı toplumlar için kullanılmaktaydı.

Spor faaliyetlerinin ilk olarak MÖ 5000 yıllarında Sümerler tarafından yapıldığı kabul edilir. Sümerlerin "gawli" denilen yüzme tekniğini, ok ve yay kullanmayı bildiklerini, bunu da askerlere öğretmeye çalıştıkları saptanmıştır. Görsel 4.3'te görülen bir duvar resmi MÖ 3000'li yıllara tarihlenir ve Yunanistan'ın Delos Adası'nda bulunmuştur. Burada, boks yapan ve mızrak atan insanlar görülür. MÖ 300 yıllarında, Mısır ve Irak'ta yapılan kazılarda güreş sporunun, savunma ve saldırı amaçlı yapılmadığı saptanmıştır. Eski Yunan'da sporun ve yarışmanın tarifiye ettiğün hareketlerin neler olduğunu Homeros'un İlyada ve Odessa destanından öğreniyoruz. Burada, spor ve yarışma olarak disk atma, koşma (atletizm) ve güreşten öncelikle söz edilmştir. Yarışmaların yapıldığı yer olarak cinnasyunların MÖ 2000 de yapıldığı belirtilmiştir. Spor ve yarışmalar yapılması amacıyla kurulan cinnasyunlar ve kolezyunlar; atletizm, boks, disk ve mızrak atma, halter ve güreş yarışmaları yapılmıştır.

Organize olarak ilk aklı gelen oyun ve yarışmalar, Antik Yunan dönemine kadar uzanır. Antik Çağ'da oyun ve yarışma denildiği zaman ilk anımsanan MÖ 776 ve MS 393 yılları arasında yapılan Antik olimpiyatlardır. Oyunlar, Penelopes'deki Alpeios İrmuğu kıyısında kutsal bir alan olan Olimpiya'da düzenlenirdi. Antik Yunanda, olimpiyatların dışında; ışık, tavla, çember sürme, topaç ve toplu oynanan farklı oyunların olduğu döneme ait resimler bulunmamaktadır. İnsanın bir yeryden ötekine giderken yararlandığı tek doğal yöntem olan yürütme, koşma ve atlama atletizminin ana dallı sayılır; yürütme, halter gibi branşlarda yarışmalar yapılmıştır. Roma İmparatorluğu'nun yaygın kültüründen dolayı, savunma ve savaş oyunları gibi farklı güce ve dayanıklılığa dayalı oyun ve yarışmalar daha çok yapılmaktaydı. Romalılarda da oyunlar, bir nevi savaşa hazırlanma adına gerçekleştirildikleri yarışmalardı. Bu oyunların dışında, farklı top türleri ile oynadıkları (pila ve follis) oyunlar da mevcuttu hatta bugün oynanan futbol ve voleybol oyununa benzer top oyunlarının olduğu tarihi kaynaklarda ifade edilmiştir. Bizans dönemine ait kalıntılarda, çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyununun resmedildiği mozaikler bulunmuştur.

Oyun ve yarışmaların yapıldığı açık hava tiyatrolarındaki (Görsel 4.4) aktiviteler, halkı eğlence yoluyla oyalamak ve onların ayaklanmalarına engel olmak amacıyla yapılmaya ancak burası, temelde necevi yönetimin ve cezalandırma güçlerini gösteren bir yerydi çünkü bir yarıdan bu yarışmalarda ticareti yoluyla kazanan para, diğer yarıda ise imparatorluğun gücünün de göstergesinin yapıldığı yerlerdi.

**Görsel 4.3: Antik duvar resmi**

**Görsel 4.4: Roma'daki açık hava tiyatrosu İmaza**

Nasıl Okunur	Homo-ludens - Homeludens Homo-faber - Homofeybr	Grawl - Grel Delos - Dilos	Penelopes - Penolopi Alpeios - Alficos
--------------	--	-------------------------------	---

132

#### ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

##### A. Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun ifadeleri yazınız.

1. Bir toplumdaki, eskiden kalmış, yapıtım gücü olan kültürel kalıtları, alışkanlıkları ve davranışları ..... denmektedir.
2. Bir düşünce, tasarı, güzellik vb nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sürecinde ortaya çıkan bütün yaratıcılığa ..... denir.
3. Sahne gösterilerinde kullanılmak üzere tiretilen, insan tarafın hareket ettirilen, hayvan, çiçek, insan figürlerine ya da soyut figürlere ..... denir.
4. Bir rivayete göre Sultan Orhan döneminde cami inşaatında çalışan ve inşaat ustası olan ..... ve ..... sürekli olarak ironi şeklinde birbirleriyle şakalaşıyorlardı.
5. Meddah, ..... denilen mendil taşıyıcı ve cümlede büyüyen, gücün simgesi olan deşnek tutar.
6. Sahne, perde, dekor, süsle kullanmadan halkın ortasında oynanan Türk halk tiyatrosuna ..... denir.
7. Orta oyununda dekor olarak yeni dünya denilen bezsiz bir paravan ve ..... denilen iki katlı bir kafes kullanılır.
8. Köylüler tarafından tasarlanıp uzun kış aylarında, diğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için oynanan oyunlara ..... oyunları denir.

##### B. Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi gelenek ile ilgili doğru bir bilgi değildir?
  - A) Bir toplumda görülen bir gelenek başka bir toplumda da görülebilir.
  - B) Hiçbir gelenek bir boşluktan doğmaz veya çıkarılmaz.
  - C) Belli bir toplum, tarih veya kültürden bağımsız değildir.
  - D) Atalardan miras kalır ve nesiller boyunca aktarılır.
  - E) Genellikle kutsal ve değerli görülmesinden dolayı yok olmaya dayanıklı değildir.
2. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel Türk sahne gösterisi çeşitlerinden değildir?
  - A) Gülgöç oyunu
  - B) Köy seyirlik oyunları
  - C) Bale
  - D) Kukla
  - E) Meddah

# MİKROFON KULLANMA



## 1. Öğrenme Birimi

### KAVRAMLAR

- Nefes
- Ses
- Beden Dili
- Mikrofon

### BÖLÜMLER

- Nefes ve Ses Kullanımı
- Beden Dili Kullanımı
- Mikrofon Kullanımı

### HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Mikrofon hakkında (kullanım, çeşit, amaç vb.) bildiklerinizi sınıfça paylaşınız.
2. Animasyon hizmetlerinde mikrofon hangi amaçlar için kullanılabilir? Açıklayınız.



## 1. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Sahne üzerinde gerçekleştirilen etkinlikleri aşağıdaki boş satırlara yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aranızdan bir yazman seçip sırayla yazdığınız etkinlikleri tahtaya yazdırınız. Tüm etkinlikler yazıldıktan sonra bu etkinliklerde sahne üzerinde görev alan kişiler için nefes, ses, beden dili ve mikrofon kullanımının önemi hakkındaki görüşünüzü söz alarak ifade ediniz. Bu etkinliklerde kullanılan mikrofon türleri, bunların nasıl kullanıldığı, hangi beden dili öğelerinin önemli olduğu, etkili nefes ve ses kullanımı gibi konularda görüşünüzü belirtebilirsiniz.

## 1. SAHNE ETKİNLİKLERİNDE NEFES, SES, BEDEN DİLİ VE MİKROFON KULLANIMI

Sahne üzerinde düzenlenen farklı özellik ve çeşitlikte olan gösterilere **sahne etkinlikleri** adı verilir. Dans, şarkı söyleme, tiyatro oyunu, tiyatral sahne gösterileri, gösteri sanatları ve konferanslar bu sahne etkinliklerine birer örnek olabilir. Bunlar incelendiğinde ana özellikler şunlardır:

**Dans:** Müzik ve ritim eşliğinde yapılan bir hareketler dizisidir. Dans, sahne performanslarındaki enerjiyi artırır ve izleyicilere görsel bir şölen sunar.

**Şarkı Söyleme:** Sesli performanslar, genellikle şarkı söyleme şeklinde gerçekleştirilir. Şarkı söyleme, müzikle birleşerek dinleyicilerle duygusal bağ kurmayı sağlar.

**Tiyatro Oyunları:** Genellikle sahnede bir hikâyenin canlandırılması gerçekleştirilir. Oyuncular, belirli karakterleri canlandırarak sahnede bir performans sergilerler.

**Tiyatral Sahne Gösterileri:** Tiyatroya özgü özellikler taşıyan ancak tiyatrodan farklı özellikleri de bulunan gösterilerdir. Opera, operet, müzikal, stand up, skeç, pandomim, hikâye ve masal anlatıcılığı örnek verilebilir. Stand up oyuncular, genellikle bir mikrofon ve bir mikrofon standı ile sahnede performans sergilerler. İzleyicileri güldürmek için onlara öyküler, fıkralar anlatıp şakalar yaparlar. Pandomim yapanlar beden diline odaklanır. Anlatıcılıkta beden dili ve ses kullanımı önemlidir.

**Gösteri Sanatları:** Gösteri sanatları, sahne performanslarının çok çeşitli şekillerini içerir. Bu sanatlar; akrobasi, jonglörlük, hokkabazlık, gölge oyunu vb. gösterileri içerir.

**Konferanslar:** Konuşmacıların belirli bir konuda bilgi paylaşımında bulunmak için sahneye çıktığı bir tür performanstır (Görsel 1.1). Konuşmacılar, sunumları sırasında görsel materyaller kullanarak konuya açıklık getirirler.



**Görsel 1.1:** Konferansta sunum yapan konuşmacı ve seyirciler

Bu sahne etkinliklerinin hepsi farklı beceriler gerektirir ve sahne performanslarını çeşitlendirir. İzleyicilerin ilgisini çekmek ve sahne performansını daha heyecanlı hâle getirmek için de çok önemlidir.

Sahne etkinlikleri sırasında nefes, ses, beden dili ve mikrofon kullanımı oldukça önemlidir. Bu unsurlar, performansın kalitesini artırmaya yardımcı olabilir. Bu unsurlar hakkında daha detaylı bilgiler aşağıda yer almaktadır.

**Nefes:** Nefes kontrolü için doğru nefes alma teknikleri, sahne performansının kalitesini artırmak için son derece önemlidir. Nefesin doğru şekilde kullanımı; sesin kontrol edilmesine, doğru ton ve yüksekliğin yakalanarak performansın daha uzun süreli olmasına yardımcı olur. Diyafram kullanılarak derin ve kontrol edilmiş bir nefes almak gerekir. Nefes, nefes kontrolü kaybedilmeden yavaşça verilir.

**Ses:** Sahne performansının en önemli unsurlarından biri olan ses, doğru teknikle kullanıldığında etkileyicidir. Sesi kontrol etmek için, doğru nefes alma tekniklerini öğrenmek, sesi doğru şekilde yönlendirmek için ise ağız, dil ve dudak duruşlarını ayarlamak gerekir. Sesi değiştirmek için ton, yükseklik ve şiddet gibi farklı unsurlar kullanılabilir. Sahnede kullanılan hoparlörler zemine yakın bir noktaya yerleştirilip yukarı yönlendirildiğinde ses daha net ve yüksek olarak çıkabilir.

**Beden Dili:** Sahne etkinlikleri sırasında, beden dilinin doğru şekilde kullanımı da önemlidir. Vücudun duruşu, hareket ve jestleri, söylenen sözlerle birleşerek performansın anlaşılmasını ve izleyicilerle etkileşim kurulmasını sağlar. Örneğin dik, kendine güvenen ve güçlü bir duruş sergilenerek izleyicilere güven verilebilir. Vücudu doğru şekilde kullanarak söylenen sözlerin yanı sıra hareket ve jestlerle de hikâye anlatılabilir.

**Mikrofon Kullanımı:** Mikrofon, sahne performansını daha yüksek bir seviyeye taşımak için önemli bir araçtır (Görsel 1.2). Doğru mikrofon tekniği kullanılarak ses, daha net ve anlaşılır bir şekilde yükseltilebilir. Mikrofon doğru mesafede tutularak düzgün çalışması, doğru şekilde tutularak da ondan çıkan sesin düzgün bir şekilde işitilmesi sağlanabilir.



**Görsel 1.2:** Gitar konseri

## 1.1. UYGULAMA: SAHNE ETKİNLİĞİ DÜZENLEMEK

**Amaç:** Ses, beden dili ve mikrofon kullanarak bir sahne etkinliği gerçekleştirmek.

**Araç Gereç:** Mikrofon, ses sistemleri, çeşitli kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Seçeceğiniz bir sahne etkinliğini canlandırmak üzere kümelere ayrılıңыз.
2. Tüm küme üyelerinin etkin görev alacağından emin olacak şekilde planlama yapınız. Planlayacağınız sahne etkinliğinde ses, beden dili ve mikrofon kullanımına yer veriniz. Ses, kendi sesiniz olabileceği gibi bir müzik ya da efekt de olabilir. Etkinlik doğaçlama ya da bir metne dayalı olabilir. Metni siz oluşturacaksınız yazmanız, size fayda sağlayacaktır.
3. Tüm kümeler hazırlıklarını yapıp provalarını bitirdikten sonra sahne etkinliğinizi sırayla canlandırınız.
4. Etkinliği canlandırdıktan sonra ses, beden dili ve mikrofon kullanımına etkinliğinizde nasıl yer verdiğinizi anlatınız. Bu konularla ilgili yaptığınız planlama ve hazırlık hakkında bilgi veriniz.
5. Kümenin etkinliği ve açıklaması bitince her üyenin söz alıp kendisi, arkadaşları ve sundukları etkinliği değerlendirilmesinden sonra diğer kümeye geçiniz.
6. Tüm kümelerin etkinliği bitince gönüllü olanların değerlendirmesi ile birbirinizi tebrik ederek etkinliği sonlandırınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

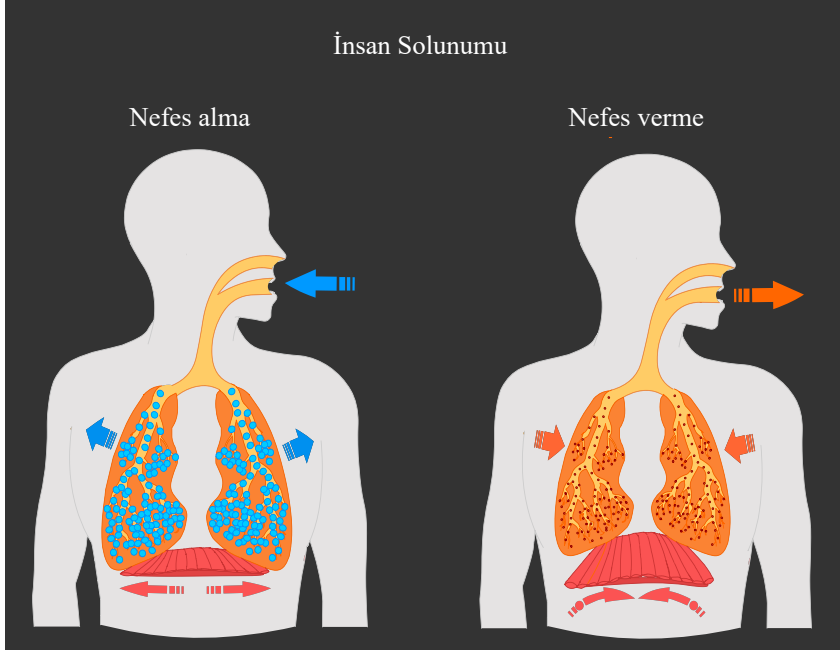
#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 1.1. NEFES VE SES KULLANIMI

Nefes ve ses arasındaki ilişki oldukça önemlidir. Havanın akciğerlere çekilip akciğerlerden çıkarılması sesin oluşumu için gereklidir. Doğru nefes tekniği kullanmak, sağlıklı bir ses üretmek için önemlidir.

Nefes alma ve verme işlemi, “diyafram” adı verilen kasın kontrolünde gerçekleşir (Görsel 1.3). Diyafram kası, göğüs boşluğunun altında bulunur. Nefes alırken diyafram kası kasılır, aşağı doğru hareket eder ve akciğere hava çekilir. Nefes verirken ise diyafram kası gevşer, akciğerleri yukarı iter ve hava akciğerden atılır. Diyafram kası kasılıp aşağı hareket ederek akciğerleri hava ile doldururken gevşediğinde ise akciğerleri yukarı iter ve havanın akciğerlerden boşalmasını sağlar.



Görsel 1.3 : Diyafram kası, akciğerler ve nefes boruları ile insanın nefes alış verişini anlatan çizim

Ses oluşması için bir titreşim kaynağına ihtiyaç vardır. Bu titreşim kaynağı; bir enstrüman, bir insanın ses telleri, bir zil ya da bir motor gibi herhangi bir nesne olabilir. Titreşen kaynak, ortama enerji verir ve kaynağın titreşimleri havada yayılır. İnsan sesinin oluşumunda, diyafram kası gevşeyince hava, akciğerlerden soluk borusuna ve sonrasında ses tellerine doğru ilerler. Ses telleri, hava akımının titreşimleri nedeniyle açılır ve kapanır. Bu açılıp kapanma hareketi, sesin oluşmasını sağlar.

Doğru nefes tekniği, akciğerlerin tam kapasitede kullanılmasına ve daha uzun bir süre boyunca nefes alınıp verilmesine olanak tanır. Bu da sesin daha yüksek, net ve uzun bir süre boyunca sürdürülebilmesine yardımcı olur.

Ses eğitimi sırasındaki doğru ses egzersizleri, genellikle doğru nefes tekniğini öğrenmek ve geliştirmek için kullanılır. Örneğin nefes kontrolü egzersizleri ile diyafram kası güçlendirilebilir ve daha uzun bir süre boyunca nefes alınıp verilebilir. Diğer egzersizler, ses tellerini güçlendirmek ve doğru şekilde yerleştirmek için kullanılır. Bu egzersizler, daha iyi bir ses kalitesi ve performansı için önemlidir.

Sahne etkinliklerinde ses ve nefes kullanımı, performansın kalitesini belirleyen önemli unsurlardan biridir. İyi bir ses kontrolü ve doğru nefes tekniği, performansın etkisini artırmakla birlikte sanatçı, oyuncu ya da animatörün yorgunluğunu ve yaralanma riskini de azaltır.

Ses, sahne performansının en önemli unsurlarından biridir. İyi bir ses kontrolü, seyircilerin performansı daha iyi anlamalarına yardımcı olur. Oyuncu ya da animatörler doğru ses tonunu kullanarak seyircilere karakterlerini ve duygularını daha iyi iletebilirler. İyi bir ses kontrolü; sanatçı, oyuncu ya da animatörün nefes teknikleri, ses tonu ve vokal stili gibi etkenlere dikkat etmesini gerektirir.

Nefes kontrolü, sahne performansındaki en önemli etkenlerden biridir. İyi bir nefes kontrolü; sanatçı, oyuncu ya da animatörün performans süresi boyunca yeterli miktarda oksijen almasını sağlar. Bu, performans sırasında yorgunluğu azaltır ve performansın daha uzun süre devam etmesine yardımcı olur.

Doğru nefes tekniklerinin kullanılması performansın kalitesini artırır. Doğru nefes teknikleri ile yeterli miktarda oksijen almak, performansın daha uzun süre devam etmesine yardımcı olabilir. Burun nefesi çalışmaları ile bedenin farklı noktaları harekete geçirilebilir (Görsel 1.4). Diyafram nefesi, özellikle tiyatro oyuncularını için önemlidir. Bu nefes tekniği, sanatçıların diyafram bölgesindeki kasları kullanarak daha derin ve kontrol edilebilir nefes almasını sağlar.



**Görsel 1.4:** Burundan nefes alma çalışması

Sahne performansından önce solunum egzersizleri yapmak, performansın başarısını artırır. Bu egzersizler; sanatçı, oyuncu ya da animatörlerin sahneye çıkmadan önce rahatlamasını ve performansları sırasında rahat kalmasını sağlar.

Tiyatro oyuncularını ve animatörlerin, konuşma hızlarını kontrol etmeleri de önemlidir. Kişi, konuşma hızını karakterine ve sahne durumuna göre ayarlamalıdır. Çok hızlı konuşmak, seyircilerin takibini zorlaştırırken çok yavaş konuşmak da performansın etkisini azaltabilir.

Tiyatro oyuncularını ve animatörlerin performanslarından önce ısınma egzersizleri yapmaları da önemlidir. Sıcaklama egzersizleri, kişinin kaslarını ve eklemlerini ısıtarak performans sırasında yaralanma riskini azaltır. Ayrıca, performans sırasında kişinin daha rahat olmasını ve performansının etkisini artırmasını sağlar.

Sonuç olarak doğru bir nefes tekniği ve doğru ses egzersizleri, sağlıklı bir ses üretmek için önemlidir. Bu nedenle, doğru nefes tekniklerini öğrenmek ve uygulamak ses eğitimine başlanmadan önce oldukça önem arz eder.

## 1.2. UYGULAMA: SAHNEDE SES, BEDEN DİLİ VE MİKROFON KULLANMAK

**Amaç:** Ses, beden dili ve mikrofonu sahnede farklı şekillerde kullanmak.

**Araç Gereç:** Ses sistemi, mikrofon, çeşitli kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Sahnede sizin yapacağınız bir dakikalık konuşmayı içeren bir metin hazırlayınız.
2. Bir etkinliğin açılış veya kapanış konuşması, stand up yapen birinin anlatısı ya da konser başlangıcında seyircilerle kısa bir konuşma yapan bir şarkıcının konuşması olabilir.
3. Konuşmanızı ilk olarak sesinizi farklılaştırmadan, beden dilinizi çok kullanmadan ve mikrofonu standart bir şekilde kullanarak yapınız.
4. Ardından, içinde bulunduğunuz duygu ve karaktere özgü şekilde ses ve beden dilinizi farklılaştırarak ve mikrofonu daha etkin ya da farklı bir şekilde kullanarak yapınız.
5. Konuşmalarınız sonrasında neler hissettiğinizi, ses, beden dili ve mikrofon kullanımının sizde uyandırdığı etkileri arkadaşlarınıza anlatınız.
6. Arkadaşlarınıza söz vererek onlardan sizi değerlendirmesini isteyiniz.
7. Herkesin bu çalışmayı sırayla yapmasını sağlayınız.
8. Katılım ve değerlendirmelerinden dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

**Nasıl Okunur**

stand up stendap

### 1.1.1. Nefes

Hayatın en temel fonksiyonlarından biridir ve bedenin her hücresine oksijen taşıyarak vücudun sağlıklı bir şekilde çalışmasını sağlar. **Nefes**, solunum sistemi tarafından yönetilen bir işlemdir ve akciğerlere oksijen alırken karbon-dioksit ve diğer atık maddeleri de vücuttan uzaklaştırır.

Nefes, solunum kasları olarak bilinen kasların kasılması ve gevşemesiyle kontrol edilir. Bu kaslar; göğüs kafesi (Görsel 1.5), diyafram ve karın kasları gibi kas gruplarını içerir. Doğru nefes alıp verme teknikleri, solunum kaslarının doğru şekilde kullanılmasını ve daha verimli bir solunum sürecini sağlar.

Doğru nefes alma tekniği, derin nefes alma ve yavaş nefes verme işlemidir. Derin nefes alma, diyaframın düzgün bir şekilde kullanılmasını sağlar ve akciğerlere daha fazla oksijen çekmeyi mümkün kılar. Yavaş nefes verme ise akciğerlerdeki atık gazların vücuttan daha etkili bir şekilde atılmasını sağlar.

Nefes alma ve verme işlemleri; stres yönetimi, endişe azaltma ve uykusuzlukla mücadele gibi birçok farklı duruma da yardımcı olabilir. Daha derin ve yavaş nefes almak, vücuttaki stres hormonu seviyesini düşürür ve bedende gevşeme hissi yaratır.

Nefes teknikleri; meditasyon, yoga ve diğer türlerdeki uygulamalarda sıklıkla kullanılır. Bu uygulamalar, doğru nefes almayı ve stresi azaltmayı öğrenmek için etkili bir yoldur.

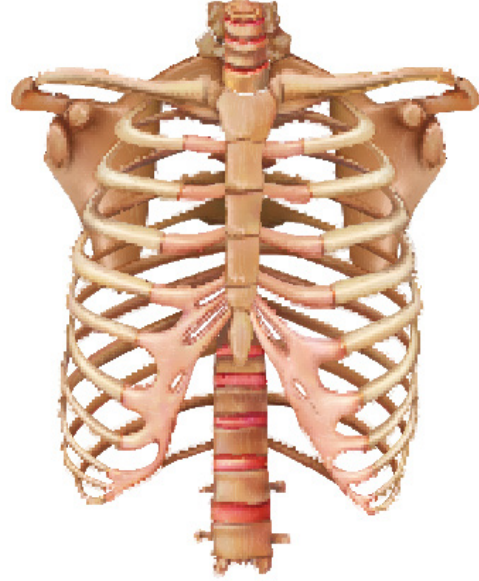
Doğru nefes alma teknikleri, sağlıklı bir yaşamın temel taşıdır ve vücudun doğru şekilde çalışmasına yardımcı olur. Derin nefes alma ve yavaş nefes verme teknikleri, solunum kaslarının doğru şekilde kullanılmasını sağlar ve stres yönetimi, endişe azaltma ve uyku problemleriyle mücadelede kişiye yardımcı olur.

Havanın burun ya da ağız yoluyla vücuda girmesi nefes alıp vermek için gerekmektedir. Burun ve ağız, iki farklı nefes alma yolu olsa da ikisi de vücudun oksijen ihtiyacını karşılamak için gereklidir.

Burundan nefes almak, daha sağlıklı bir nefes alma şeklidir çünkü burun, havanın temizlenmesine ve ısınmasına yardımcı olur. Burun tüyleri, havayı filtreler ve kirleticilerin akciğerlere girmesini önler.

Ayrıca burundan nefes almak; akciğerlere daha fazla oksijen çekilmesine yardımcı olan, daha derin bir nefes alma tekniğidir. Burundan nefes alma, ağızdan nefes almaya göre daha sessizdir ve bu nedenle daha az gürültüye neden olur.

Ağızdan nefes almak, burun yoluyla alınan nefese kıyasla daha fazla hava almayı sağlar ve egzersiz, gösteri, spor vb. sırasında ihtiyaç duyulan ek oksijenin alınmasına yardımcı olabilir. Ağız yoluyla alınan nefesler, burundan daha soğuk olabilir ve bronşlar ve akciğerlerde bu nedenle daralma oluşabilir.



**Görsel 1.5:** Göğüs kafesi



### 1.3. UYGULAMA: NEFES VE SES EGZERSİZLERİ YAPMAK

**Amaç:** Tekniğine uygun olarak nefes ve ses egzersizleri yapmak.

**Araç Gereç:** Rahat bir kıyafet, yoga matı, küçük yastık ya da minder.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

**İşlem Basamakları:**

#### 1. Diyafram Nefesi

- Yoga matını serip matın üstüne sırt üstü yatınız. Dizler bükük ve baş altında küçük bir yastık, minder ya da kitap olmalıdır.
- Bir elinizi göğsünüzün üzerine, diğerini karın bölgenize koyunuz.
- Burnunuzdan derin bir nefes alıp yavaşça veriniz.
- Bu süreçte karnınız ile göğsünüzü gözlemleyiniz. Göğüs kafesinin yükseldiği nefes yerine karnın şiştiği diyafram nefesini almaya çalışınız (Karın kısmınızda bulunan diyafram kasının kasılması ile bu nefes alınır.).
- Nefes aldığımızda karnınızın çaba sarf etmenize gerek kalmadan şişmesi gerekir.
- Yaklaşık on dakika boyunca gözlemleyerek nefes alıp veriniz.
- Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz.

#### 2. Ortak Nefes

- Çember oluşturacak şekilde oturunuz.
- Ortak bir ritim tutarak aynı hız ve zamanlama ile nefes alıp vermeye çalışınız.
- Çalışmanıza eşlik edecek bir müzik seçebilirsiniz.
- Aynı ritimde nefes alıp verebildikten sonra farklı bir ritim ile aynı işlemi tekrar çalışınız.
- Çalışmanızı 20 dakika boyunca devam ettiriniz.
- Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

#### 3. Nefes Meditasyonu

- Rahat bir duruşta oturunuz.
- Ortamda sessizliği sağlayınız.
- Burnunuzdan nefes alıp vereceğiniz farkındalık meditasyonu için hazırlanınız.
- Nefesinizi derin ve yavaş bir şekilde alıp yine yavaş bir şekilde veriniz.
- Gözlerinizi kapatıp, tüm dikkatinizi nefesinize odaklayarak on dakika boyunca nefes alıp veriniz.
- Dikkatiniz dağılırsa aynı işleme sessizce tekrar başlayınız.
- Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz.

#### 4. Birlikte Şarkı Söyleme

- Çember oluşturacak şekilde oturunuz.
- Birlikte söylemek üzere herkesin bildiği bir şarkı seçiniz.
- Hep birlikte aynı ses tonu ve yüksekliğinde şarkıyı söylemeye çalışınız.
- Ortak bir ritimde nefes alıp vermeniz işinizi kolaylaştıracaktır.
- Kendinizi ve arkadaşlarınızı gözlemleyiniz.
- İki farklı şarkı söyleyiniz.
- Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz.

## 2. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



İki kümeye ayrılınız ve ip gibi diziliniz. Küme başındakiler yüz yüze bakacak şekilde durunuz ve sırayla belirlenen cümleleri söyleyiniz.

**Soru Soran Küme:** Merhaba, görüşmeyeli nasılsın?

**Cevap Veren Küme:** İyiyim sağ ol, sen nasılsın?

Ses tonunuzu ve beden dilinizi farklılaştırarak soru sorunuz. Örneğin meraklı, kızgın ve mutlu bir şekilde sorabilirsiniz. Sesinizin tonu, yüksekliği ve vurgusunu değiştirerek farklı anlamların çıkmasını sağlayınız. Duygu durumuna (mutlu, üzgün vb.) uygun ses ve beden dili ile cevap veriniz.

Karşılıklı konuşma yapıldıktan sonra kümenin önündekiler olarak arkaya geçiniz. Sırası gelenler olarak aynı konuşmayı yapınız. Herkesin konuşması bittiğinde soru soran ve cevap veren kümeleri değiştirip etkinliği tekrarlayınız.

Beden dili kullanımı, farklı tonlar ve vurgular kullanarak nasıl farklı anlamlar yaratılabileceğini aranızda tartışınız. Etkinlik sonunda söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve etkinliği değerlendirebilirsiniz. Katılımından ötürü birbirinizi tebrik edip etkinliği sonlandırınız.

### 1.1.2. Ses

Türk Dil Kurumuna göre, kulağın duyabildiği titreşim anlamına gelip titreşimler yoluyla yayılan bir enerji türüdür. Bu titreşimler, bir kaynaktan (örneğin bir çalgı, insan sesi veya hoparlör) yayılan mekanik dalgalardır. Bu dalgalardaki basınç değişiklikleri, havadaki moleküllerin hareket etmesini sağlar ve dalga böylece yayılır.

**Ses**, genellikle insanlar tarafından duyulabilen titreşimlerdir ve bir dizi frekans aralığında olabilir. **Frekans**, bir sesin perdesini belirler ve ölçümünde "hertz (Hz) birimi" kullanılır (Görsel 1.7). İnsanların duyabileceği sesler genellikle 20 ila 20.000 Hz arasında bir frekans aralığında bulunur.



Görsel 1.7: Frekansmetre

Ses şiddeti, bir sesin ne kadar yüksek veya düşük olduğunu belirler ve ölçümünde “desibel (dB) birimi” kullanılır. İnsanların duyabileceği en düşük ses seviyesi, 0 desibel (dB) olarak kabul edilirken normal bir konuşmanın şiddeti 60-65 dB arasında olabilir ve yüksek sesle çalan bir müzik aleti veya konserdeki bir hoparlör, 100 dB veya daha yüksek bir ses seviyesi oluşturabilir.

Ses tonu, bir sesin kalitesini veya karakterini belirler ve ölçümünde genellikle frekans ve harmoniklerin birleşiminden oluşan “dalga şekli” kullanılır. Örneğin bir piyano (Görsel 1.8) notasının ses tonu, frekans ve harmoniklerinin birleşimiyle oluşur. Harmonik bir piyano tuşuna basıldığında ölçülen, temel frekansın daha detaylıdır. Temelde aynı frekansı çıkaran piyanoların ton ayarları, harmonik frekansların ayarlanması gerçekleşir.

Ses rengi, bir sesin karakteristik özelliklerini belirler ve müzikte özellikle sıkça kullanılır. Örneğin bir gitarın sesi genellikle “sıcak” veya “kabaca”, bir trompetin sesi ise daha “keskin” veya “parlak” olarak tanımlanabilir.

Ses, günlük hayatımızda oldukça önemli bir rol oynar ve iletişim, eğlence ve müzik gibi birçok alanda kullanılır. Tıp, fizik ve diğer bilim dallarında da önemli bir rol oynar.



Görsel 1.8: Piyano dinletisi

**Oyunculukta ses eğitimi**, oyuncuların seslerini kullanma ve kontrol etme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir eğitim türüdür. Ses eğitimi; bir oyuncunun konuşma, şarkı söyleme, karakterize etme, vurgu ve doğru solunum tekniklerini kullanarak sahne performansını geliştirmesine yardımcı olur.

Ses eğitimi, doğru solunum tekniklerinin öğrenilmesiyle başlar. Bir oyuncu, doğru solunum tekniklerini kullanarak vurgularını kontrol edebilir ve daha uzun süre sahnede kalabilir. Solunum teknikleri, göğüs kafesi ve diyaframın doğru şekilde kullanılmasını içerir.



Aşağıda yer alan nefes ve ses çalışmalarını yapınız.

**Göbek Nefesi:** Rahat bir pozisyonda oturunuz ve ellerinizi göbeğinize yerleştiriniz. Burun deliklerinizi kullanarak yavaşça ve derin şekilde nefes alınız. Nefesi göğsünüze değil göbeğinize yönlendiriniz. Nefesi alırken göbeğinizi şişiriniz ve nefesinizi mümkün olduğunca uzun bir süre tutunuz. Sonra nefesinizi burnunuzdan yavaşça veriniz ve göbeğinizi içeri çekiniz. Bu egzersizi 5-10 kez tekrarlayınız.

**Siren Egzersizi:** Bu egzersizde, sesinizi burun ve ağız yoluyla aynı anda kullanarak genişletirsiniz. Burun yoluyla nefes alınız ve ardından ağız yoluyla “siren” sesi yapınız. Başlangıçta yüksek bir sestten başlayarak düşük bir sese doğru yavaşça ilerleyiniz.

**Göğüs Sesi Egzersizi:** Oyuncuların güçlü bir ses üretmeleri ve vurgu yapmaları için göğüs sesi egzersizleri faydalıdır. Ayakta durunuz ve göğsünüzün üst kısmına ellerinizi yerleştiriniz. Daha sonra, “Ha” veya “Ho” gibi güçlü bir ünlemlerle birlikte bir kelimeyi yüksek sesle söyleyiniz ve göğsünüzdeki titreşimi hissediniz.

**Artikülasyon Egzersizi:** Bu egzersiz, sözcükleri net ve doğru bir şekilde telaffuz etmenizi sağlar. Farklı seslere sahip birkaç kısa kelimeyi (mesela “pat”, “pet”, “pit”) başlangıçta seçiniz ve bu kelimeleri yüksek sesle ve net bir şekilde söyleyiniz.

Daha sonra oyuncular; ses tonu, rengi ve yüksekliği gibi etkenler üzerinde çalışır. Ses tonu, bir karakterin konuşma tarzını belirlerken ses rengi, bir karakterin duygusal durumunu veya özelliklerini yansıtabilir. Ses yüksekliği, bir karakterin duygu durumuna uygun olarak değiştirilebilir ve konuşmanın vurgusunu tamamlayabilir.

Oyuncular; seslerinin doğru şekilde yansıtılmasını ve sahne üzerinde anlaşılabilir olmasını sağlamak için mikrofon kullanma tekniklerini de ayrıca öğrenirler (Görsel 1.9). Bu teknikler, bir oyuncunun sahnede daha etkili bir şekilde konuşmasına yardımcı olur ve seyircilerin sahnedeki diyalogları ve performansları daha iyi anlamasını sağlar.

Ses eğitimi, bir oyuncunun kendi sesini sağlıklı bir şekilde kullanmasını ve oyuncuların yaralanmalarının önlenmesini de sağlar. Özellikle, uzun sahne performansları sırasında oyuncuların ses tellerinin zarar görmesinin önlenmesini de sağlar.

Oyunculukta ses eğitimi; bir aktörün sahne performansını geliştirmesine yardımcı olmak için vurgu, tonlama, doğru solunum teknikleri ve mikrofon kullanma teknikleri gibi birçok farklı beceriyi öğretir.



Görsel 1.9: Mikrofon tutuş biçimleri

## 1.4. UYGULAMA: SES ÇALIŞMASI YAPMAK

**Amaç:** Bireysel ve kümece ses çalışması yaparak sesi ısıtmak, yüz kaslarını çalıştırmak ve doğru ses çıkarmak için çalışma yapmak.

**Araç Gereç:** Rahat bir kıyafet.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

#### 1. Doğru Nefes Alma Çalışması

- Ayakta veya otururken rahat bir duruş alınız.
- Nefes alırken karın bölgesini şişiriniz.
- Nefes verirken karın bölgesini içeri doğru çekiniz.
- Nefes alma ve verme işlemlerinde göğüs kafesinin çok hareket etmemesi gerektiğini unutmayınız.

#### 2. Dil, Dudak ve Çene Hareketleri

- Dilinizi öne, arkaya, yukarı ve aşağı hareket ettiriniz ardından da dairesel hareketler yapınız.
- Dudaklarınızı oynatınız, sıkınız ve gevşetiniz.
- Çenenizi aşağı ve yukarı doğru hareket ettiriniz.
- Dudakları sıkıca birbirine bastırarak on saniye boyunca tutunuz ve ardından da gevşetiniz.
- Dudakları öne doğru itiniz ve ardından da geri çekiniz.
- Dudakları sağa ve sola doğru hareket ettiriniz.
- Dudak dizisi için “pa-pa-pa”, “ba-ba-ba” ve “ma-ma-ma” gibi ünsüz hecelerini tekrar ediniz.
- Suratınızı aslan kükremesi gibi bir şekle sokunuz.
- Suratınızı bir limon yemiş gibi büzüştürünüz.

#### 3. Isınma Egzersizleri

- Daha iyi ses kalitesi için ses tellerini ısıtmak önemlidir.
- “Ahh”, “Ehh” ve “Ohh” gibi ünlemlerle başlayınız; ünlemlerin her birini en az beş kez tekrarlayınız.
- Daha sonra, “mi-mi-mi-mi-mi” veya “la-la-la-la-la” gibi heceler kullanarak aralıklı sesler çıkarmak için alıştırmaya yapınız.
- “Ha-ha-ha”, “Ho-ho-ho” ve “He-he-he” gibi kahkaha benzeri sesler çıkarınız.
- “ya-ya-ya”, “ye-ye-ye” ve “yo-yo-yo” gibi heceler kullanarak sesler çıkarınız. Ağız içi yapınızın bu heceleri çıkarırken nasıl farklılaştığını, dil, damak, diş ve dudakların aldığı şekilleri fark etmeye çalışınız.
- “mmm” veya “ng-ng” gibi uzun süreli sesler çıkarın.
- “mi-mi-mi-mi-mi” veya “la-la-la-la-la” gibi heceler kullanarak aralıklı sesler çıkarınız.
- “ma-ma-ma-ma-ma” ve “lu-lu-lu-lu-lu” gibi heceleri farklı tonlarda çıkarınız (Yüksekten düşüğe, düşükten yükseğe, kızgın, mutlu gibi.).

#### 4. “Do-Re-Mi” egzersizi

- Çember oluşturacak şekilde ayakta durunuz.
- Bir müzik aleti ya da müzik sisteminden “do-re-mi-fa-sol-la-si-do” notalarını dinleyiniz. Notaların incelik ve kalınlık olarak farklarını inceleyiniz.
- Ardından notaları sırayla söyleyiniz.
- Notayı sıra size geldiğinde doğru tonda söylemeye çalışınız.
- Herkesin birkaç defa yapması sonrasında notaları hep birlikte aynı tonu tutturmaya çalışarak söyleyiniz.

## 5. Ritim egzersizi

- Çember oluşturacak şekilde ayakta durunuz.
- El, ayak, beden veya ağızınızı kullanarak belli ritimde bir ses çıkarınız.
- Arkadaşınızın çıkardığı ritmi yapıp siz de onun ritmine farklı bir ritim ekleyerek devam ediniz.
- Çemberin sonundaki kişinin de ekleyeceği son ritimle aynı ritmi kümece yapmaya çalışınız.
- Aynı ritmi yakalamak için kendinizi ve arkadaşlarınızı gözlemleyiniz.

## 6. Aynı Tonda Okuma Yapma Çalışması

- Üçer kişilik kümelere ayrılınız.
- Sahnedeki okuyarak ya da ezberden anlatmak için bir masal, öykü, mitoloji vb. seçiniz.
- Metni tüm küme üyelerine çoğaltınız ve okuyacağınız bölümleri aranızda paylaşınız.
- Metne uygun bir ses tonuyla okumaya başlayınız. Sıra size geldiğinde arkadaşınızın anlattığı tonu korumaya ve farklılaştırmamaya çalışınız.
- Kümenin okuması bitince söz alıp kendinizi ve küme arkadaşlarınızı değerlendiriniz.
- Ardından söz verip arkadaşlarınızın sizi değerlendirmesini sağlayınız.

## 7. Değerlendirme ve Bitiriş

- Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı, çalışmalarını ve uygulamayı değerlendirebilirsiniz.
- Ayakta çember olunuz.
- El ele tutuşup hep birlikte ve sürekli olarak “o” sesini düşükten yükseğe doğru söyleyiniz.
- En yüksek noktaya geldiğinizde göz ve başınızla arkadaşlarınızla anlaşip “Oley” deyiniz.
- “Oley” sözünü hep birlikte aynı anda söyleyene kadar tekrar ediniz.
- Kendinizi ve arkadaşlarınızı tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılsaydı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

### 1.1.3. Beden Dili

Bir kişinin sözlü iletişimi olmadan iletişimi kurmasına yardımcı olan jest, mimik ve vücut hareketlerini içerir (Görsel 1.10). **Jest**; el, kol ve bacakların kullanımı ile yapılan beden hareketleridir. Jest; genellikle konuşmanın anlamını vurgulamak, bir fikri desteklemek, bir şeyi göstermek veya bir şeyi açıklamak için kullanılır. Örneğin parmakla göstermek, başı sallamak veya kaşları kaldırmak gibi.



**Görsel 1.10:** Jest ve mimik kullanarak kendini ifade eden kişi

**Mimikler** ise yüz ifadesi, göz hareketleri, kaş çatma, gülümseme, göz kırpması gibi yüz hareketleridir. Mimikler; duyguları ifade etmek, konuşmanın tonunu veya anlamını vurgulamak ya da diğer insanların duygusal durumlarını okumak için kullanılır.

Beden dili, sözlü iletişimin yanı sıra insanlar arasındaki iletişimde çok önemli bir rol oynar ve çoğu zaman daha güçlü bir etki yaratır. Beden dilinde kullanılan birçok farklı hareket, jest ve mimik vardır. Yüz ifadeleri, el, omuz hareketleri, bakışlar, ses tonu ve beden duruşları bunlar arasında yer alır. Her biri farklı anlamlar taşıyabilir ve iletişim sırasında kişinin ne hissettiğini, düşündüğünü veya istediğini gösterir.

Beden dilinin incelenmesi; bir kişinin duygu, düşünce ve niyetlerini daha iyi anlamak için önemlidir. İletişimde etkili bir şekilde kullanmak, kişisel ilişkileri geliştirmek, iş başarısını artırmak ve çatışmaları çözmek için faydalı bir araçtır.



Aşağıda yer alan ifadelerden birini seçiniz. Seçtiğiniz ifadedeki hareket veya duruşu yaparak bu ifadenin anlamına uygun şekilde kısa bir doğaçlama yapınız. Canlandırmanız sonucunda seçtiğiniz ifadeyi sesli şekilde okuyunuz.

1. **Kolları Kavuşturmak:** Kendini savunmasız hissetmek veya saldırganlık göstermektir.
2. **Gözlerin Kaçması:** Utangaçlık, yalan söyleme veya suçluluk hissidir.
3. **Kafayı Sallamak:** İnanma veya kabul etmedir.
4. **Kafayı Sallamamak:** İnanmama veya kabul etmemedir.
5. **Elleri Cebe Koymak:** Güvensizlik veya rahatlık göstermektir.
6. **Elleri Bele Koymak:** Kendine güven göstermektir.
7. **Parmak Uçlarına Basmak:** Sabırsızlık veya heyecan göstermektir.
8. **Kaşlarını Çatmak:** Kızgınlık veya şaşkınlık göstermektir.
9. **Gülümsemek:** Mutlu veya rahat hissetmektir.
10. **Gözleri Kısarak Gülümsemek:** Şüpheli veya kurnaz hissetmektir.
11. **Mimiksiz Kalmak:** Duygularını gizlemek veya ilgisizlik göstermektir.
12. **Başını Eğmek:** Utangaçlık, pişmanlık veya saygı göstermektir.
13. **Kollarını Açmak:** Güven veya kucaklama göstermektir.
14. **Göz Temasından Kaçınmak:** Utangaçlık, yalan söyleme veya suçluluk hissidir.
15. **Başını Yana Eğmek:** Merak, ilgi veya anlayış göstermektir.
16. **Ayağa Kalkmak:** Saygı göstermek veya harekete geçmektir.
17. **Gözlerini Devirmek:** İğrenme veya sıkılmışlık göstermektir.
18. **Elleri Kaldırmak:** Teslim olmak veya şaşkınlık göstermektir.
19. **Parmak Uçlarına Basarak El Çırpma:** Heyecanlı, coşkulu veya beğenme göstermektir.
20. **Kolları Sallayarak Yürümek:** Kendine güvenli, rahat veya enerjik hissetmektir.

Beden dilini doğru bir şekilde okumak ve anlamak, kişinin karşısındaki kişiyi anlamasına yardımcı olabilir. Beden dilinde dikkat edilmesi gereken bazı önemli noktalar şunlardır:

**Yüz ifadeleri:** Beden dilindeki en önemli unsurlardan biridir. Bir kişinin yüzü, ne hissettiğini gösterir ve karşısındaki kişiye doğrudan bir mesaj verir. Göz, kaş, ağız ve burun yüz ifadelerindeki anahtar unsurlar arasında yer alır (Görsel 1.11).

- a) **Gözler:** Beden dilindeki en güçlü ve anlamlı ifadelerden biridir. Bir kişinin gözleri, ne hissettiğini, düşündüğünü ve istediğini doğrudan yansıtabilir. Göz teması, beden dilindeki en güçlü iletişim araçlarından biridir. Gözler, karşısındaki kişiyle kurulan iletişimde samimiyet ve güven yaratabilir. Örneğin güven ve samimiyet ifade etmek için göz teması kurmak önemlidir. Gözleri kısıp bakmak ise kuşku, korku ve endişe anlamına gelebilir.
- b) **Kaşlar:** Yüz ifadesindeki bir diğer önemli unsurdur. Kaşlarını kaldırmak; merak, şaşkınlık ve ilgiyi ifade ederken çatmak ise sinirlilik, stres ve endişe belirtisi olabilir.
- c) **Ağız:** Bir kişinin hislerini ve düşüncelerini yansıtabilir. Ağızını kapatmak; üzüntü, endişe ve sıkıntıyı ifade ederken ağızını açmak ise şaşkınlık, ilgi ve merak belirtilerini gösterir. Bir kişinin ağızındaki gülümseme veya buruşturma, mutluluk veya üzüntü belirtilerini gösterir.
- ç) **Burun:** Yüz ifadesindeki en küçük unsurlardan biridir ancak hisler ve duygular için önemli bir gösterge olabilir. Burundan gelen hava değişiklikleri, stres veya endişe belirtisi olabilir.



**Görsel 1.11:** El ve kol hareketleri ile desteklenen çeşitli yüz ifadeleri

**El Hareketleri:** Konuşmanın anlamını vurgulamak için kullanılan bir beden dilidir. Konuşmacı, el hareketleriyle söylediklerine daha fazla vurgu yapabilir veya bir şeyi anlatmak için elini göstererek konuşmasına görsel bir yardım sağlayabilir.

- a) **Parmaklar:** Beden dilindeki en ince hareketleri yansıtır. Parmak uçlarından gelen hareketler; hassasiyet, dikkat ve özveri gösterirken yumruğu sıkma ise öfke veya agresif duyguları yansıtabilir.
- b) **El Sıkma:** İletişimde güven ve saygıyı ifade eder. El sıkılırken o elin ne şiddette sıkıldığı veya elin kaç saniye sıkıldığı; kişinin ne kadar güçlü, samimi veya heyecanlı olduğunu gösterebilir.
- c) **El Kol Hareketleri:** Eller, iletişim sırasında sık sık kullanılan bir araçtır. Örneğin avuç içleri yukarı doğru kaldırıldığında, kişi özür diler veya karşısındaki kişiye yardım etmeye hazır olduğunu gösterir. Ellerin havada gezdirilmesi, konuşmanın vurgulanmasına ve önemli noktaların belirtilmesine yardımcı olur.
- ç) **Eller Cepte:** Kendine güvenen bir tavır gösterir ancak cepteki ellerin sıkılmış bir şekilde durması ise endişe veya sinirlilik belirtisi olabilir.
- d) **Parmakla Gösterme:** Bir kişinin kendi karşısındaki kişinin dikkatini çekme veya bir şeyi ona işaret etme yoludur ancak çok sık kullanıldığında düşüncesizlik ve saygısızlık göstergesi olarak nitelendirilebilir.
- e) **Eller Yüzde:** Sıkıntı, endişe veya düşünceli bir ruh hâlinin işaretidir. Örneğin çene tutmak, kararsızlık veya düşünceli bir durumda olduğunu gösterirken elin yanağa konulması, sıkıntı veya endişe belirtisi olabilir.



**Görsel 1.12:** Beden diliyle zafer ifadesi

**Beden Duruşu:** Beden dilinde beden duruşu, bir kişinin kendine güveni, rahatlığı ve kontrolü ifade etmesinde önemli bir rol oynar. Beden duruşu, insanların karşısındaki kişi hakkında hızlı bir şekilde yargılama yapmalarına yardımcı olabilir (Görsel 1.12). Beden dilinde beden duruşuna ilişkin bazı detaylar aşağıda yer almaktadır.

- a) **Ayaklar:** Ayakların duruşu, kişinin özgüvenini ve güvenilirliğini yansıtır. Ayakları omuz genişliğinde açık tutmak, güçlü ve kararlı bir duruş sergilerken ayakları birleştirmek veya topukları birbirine yakın tutmak, endişeli veya ürkek bir duruş yansıtabilir.

- b) Sırt:** Sırtı dik bir şekilde durmak, öz güveni ve güçlü bir duruşu yansıtırken kambur bir şekilde durmak; öz güven eksikliği, stres veya yorgunluğun bir işaretidir (Görsel 1.13).
- c) Kollar:** Kolların çapraz yapılması; genellikle savunma, öfke veya reddetme hissi verirken kolların açık ve yanlarda durması ise açıklık, davetkârlık ve pozitif bir tutum sergiler. Kolların sıkıca kapalı olması ise güvensizlik, korku veya endişe hissi verir.
- ç) Baş:** Başı dik ve yukarıda tutmak öz güveni, cesareti ve gücü gösterirken başı öne eğmek ve göz temasından kaçınmak; utanç, güvensizlik veya kaygıyı ifade edebilir. Başın yanlara eğilmesi; dinleme, merak veya ilgiyi gösterebilirken başın dikleştirilmesi ve arkaya yaslanması, kendine güveni gösterir.



**Görsel 1.13:** Beden diliyle yorgunluk ve bezginlik ifadesi

**Ses Tonu:** Beden dili, sadece vücut hareketleriyle sınırlı değildir aynı zamanda ses tonunu da içerir; kişinin ne hissettiğini ve düşündüğünü yansıtabilir. Ses tonu; sözlerin ne kadar ciddi, üzgün, mutlu, kızgın veya endişeli olduğunuzu belirtebilir. Beden dilinde ses tonunu oluşturan etmenler; yükseklik, ritim, tonlama, tonlama süresi ve sessizlik olarak ele alınabilir.

- a) Yükseklik:** Ses tonunun yüksekliği, iletişimdeki duyguları yansıtabilir. Örneğin yüksek bir ses tonu; genellikle heyecan, sevinç ve mutluluk gibi pozitif duyguları ifade ederken düşük bir ses tonu; genellikle ciddiyet, endişe, kızgınlık veya üzüntü gibi negatif duyguları ifade eder.
- b) Ritim:** Ses tonunun ritmi de duyguları yansıtabilir. Örneğin hızlı bir ritim, heyecan veya coşku gösterirken yavaş bir ritim, sakin veya üzgün bir duygusal durumu gösterebilir.
- c) Tonlamalar:** Tonlamalar da iletişimdeki duyguları yansıtabilir. Örneğin yükselen tonlamalar; soru sorma, endişe veya şaşkınlık gibi duyguları yansıtırken alçalan tonlamalar; ciddiyet, düşüncelilik veya kızgınlık gibi duyguları yansıtır.

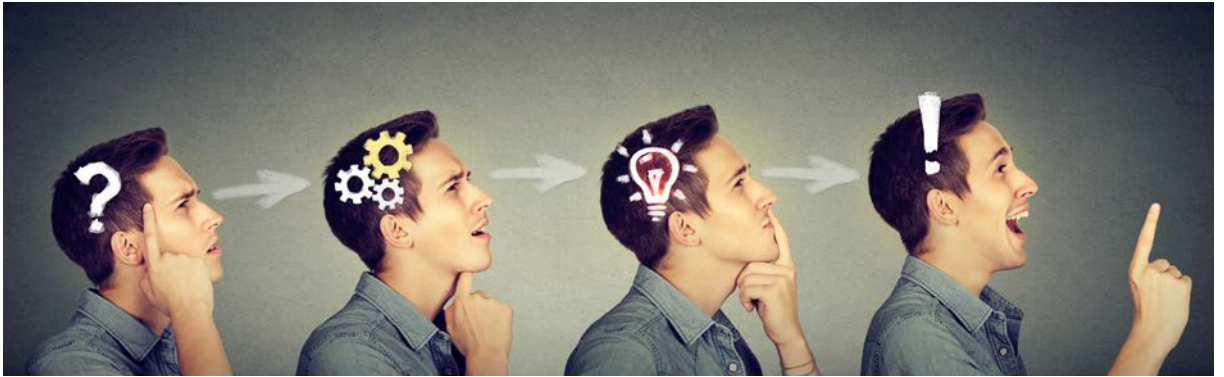
ç) **Tonlama Süresi:** Ses tonunun süresi, kişinin duygusal durumunu iletişim sırasında yansıtabilir. Örneğin bir kelimenin uzatılması, endişe veya üzüntü gibi negatif duyguları yansıtabilirken hızlı ve keskin bir tonlama; kızgınlık, coşku veya heyecan gibi pozitif duyguları yansıtabilir.

d) **Sessizlik:** Sessizlik de beden dilindeki ses tonunu etkiler. Sessizlik; bir kişinin düşüncelerini toparlamak, karar vermek veya diğer kişinin dinlemesi için ona zaman vermek için kullanılabilir ancak fazla sessizlik, endişe veya rahatsızlık belirtebilir.

Ses tonu, iletişimde daha etkili olmayı doğru bir şekilde kullanıldığında sağlar. Pozitif bir ses tonu, karşı tarafı dinlemeye ve onunla iletişim kurmaya teşvik ederken negatif bir ses tonu, karşı tarafın savunmaya geçmesine ve iletişimde onunla zorluk yaşanmasına neden olabilir. Doğru tonlama, ritim ve yükseklik, beden dilinde doğru bir ses tonu oluşturmaya yardımcı olur ve karşıdaki kişiyle daha etkili bir şekilde iletişim kurulmasını sağlar.

Bir kişinin yüz ifadesi; el hareketleri, beden duruşu ve ses tonu gibi diğer beden dili unsurları ile birlikte okunmalıdır. Bu, iletişimde doğru anlaşılmanın sağlanmasına yardımcı olur.

Beden dilinde dikkat edilmesi gereken birçok etken vardır. Kişinin jest, mimik ve vücut hareketlerinden onun beden dilini doğru bir şekilde okumak; iletişimdaki anlaşmazlıkları çözmek, ilişkileri geliştirmek ve daha iyi bir iletişim kurmak için önemlidir (Görsel 1.14).

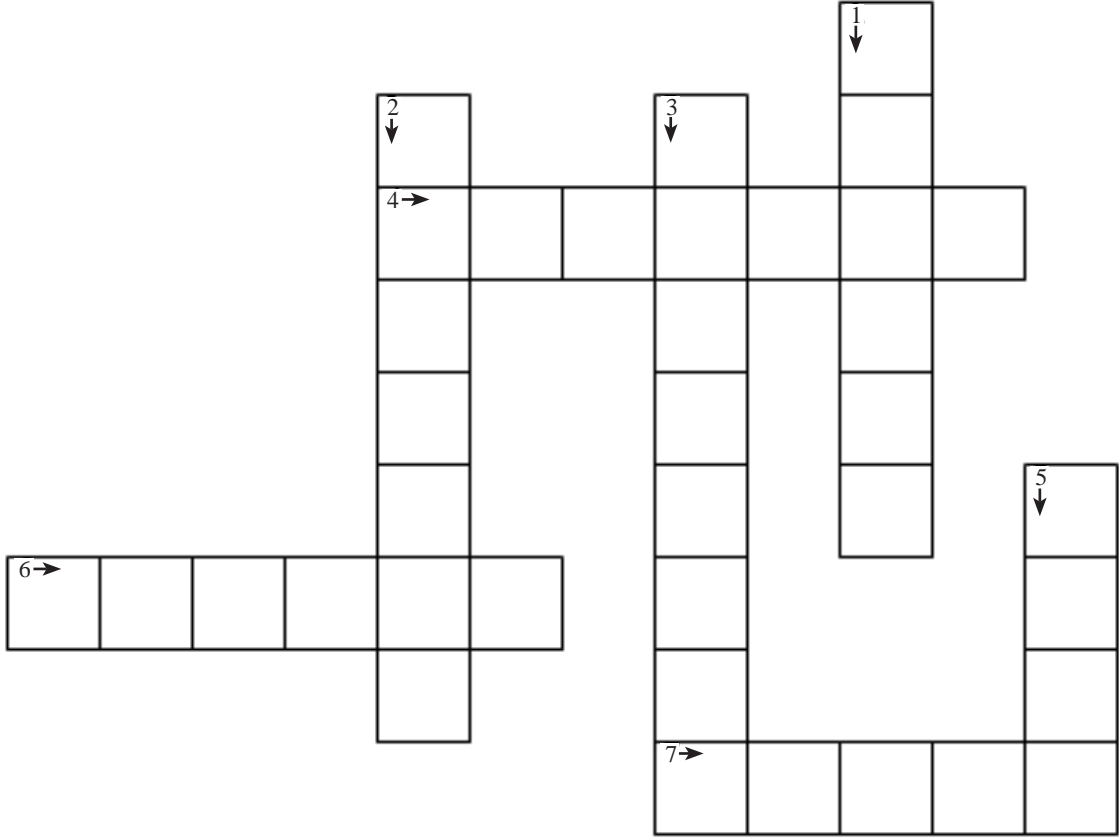


Görsel 1.14: Bir sorunun cevabını buluncaya kadar geçen sürenin beden dili ile anlatımı

#### SIRA SİZDE



İki kümeye ayrılıp sırayla birbirinize bir cümle söyleyiniz. Karşı küme üyesinin söylediği cümlenin aynısını sesinizin özelliğini (yükseklik, ritim vb.) değiştirip farklı bir duyguyla söyleyiniz. Tüm küme üyelerinin söylemesinin ardından başlama sırasını değiştirerek tekrar karşılıklı cümle söyleyiniz. Etkinlik sonunda söz alarak ses özelliklerinin duyguların ifadesindeki belirleyici etkisi üzerine görüşlerinizi paylaşınız ve çalışmayı sonlandırınız.



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

#### Sorular

1. Öz güven eksikliği, stres veya yorgunluğu işaret eden sırtın duruş şekli.
2. Sesin şiddetinin ölçüldüğü birim.
3. Sesi uzakta bulunan alıcıya ileten, ulaştırıcı araç.
4. İletişimde güven ve saygıyı ifade eden el hareketi.
5. Müzik ve ritim eşliğinde yapılan hareket.
6. Yüz ifadelerindeki anahtar unsurlardan biri.
7. Hayatımızın en temel fonksiyonlarından olup solunum sistemi tarafından yönetilen.

## 1.5. UYGULAMA: BEDEN DİLİ ÇALIŞMASI YAPMAK

**Amaç:** Bireysel ve kümece ses çalışması yaparak sesi ısıtmayı, yüz kaslarını çalıştırmayı ve doğru ses çıkarmak için çalışma yapmak.

**Araç Gereç:** Rahat bir kıyafet.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

#### 1. Yüz İfadesi

- Dörder kişilik kümelere ayrılıңыз.
- Kümeden bir kişiyi diğer kümelerin yanına gönderiniz.
- “Mutlu, üzgün, kızgın, şaşkın, gururlu, heyecanlı, endişeli, utangaç, gergin, memnun, şüpheli, hayranlık, nefret, yorgun, şefkatli, korkmuş, iğrenmiş, hayal kırıklığı, rahatlamış, sinirli, sarsılmış” ifadelerinden birini seçip anlatımı yapacak küme üyesine seçtiğiniz ifadeyi söyleyiniz.
- Sahneye çıkan küme üyesi, seçilen kelimedeki ifadeyi hiç ses çıkarmadan sadece jest ve mimik kullanarak 1 dk. boyunca yüzünde yansıtmaya çalışır.
- Bir dk. sonunda diğer küme üyelerinin üç tahmin hakkı vardır ve doğru yanıtlar kümeye bir puan kazandırır.
- Her kelime yalnızca bir defa seçilebilir.
- Tüm kümelerin birer üyesi yarıştıktan sonra sıra, kümelerin diğer üyelerine geçer.
- Herkesin canlandırması bittikten sonra puanları hesaplayıp ikinci adıma geçiniz.

#### 2. Beden Duruşu

- Kümeden bir kişiyi diğer kümelerin yanına gönderiniz.
- “Çekirdek yemek, otobüs durağında beklemek, tuvalet sırası beklemek, futbol maçı izlemek, ders dinlemek, bulaşık yıkamak” eylemlerinden birini seçiniz.
- “Mutlu, üzgün, kızgın, şaşkın, heyecanlı, endişeli, utangaç, gergin, memnun, şüpheli, hayranlık, nefret, yorgun, şefkatli, korkmuş, iğrenmiş, hayal kırıklığı, rahatlamış, sinirli, sarsılmış” ifadelerinden birini seçip anlatımı yapacak küme üyesine seçtiğiniz ifadeyi söyleyiniz.
- Sahneye çıkan küme üyesi, seçilen eylem ve ifadeyi hiç ses çıkarmadan beden dilini kullanarak bir dk. içinde anlatmaya çalışır. Örneğin “çekirdek yerken korkmuş biri” gibi.
- Bir dk. sonunda diğer küme üyelerinin iki tahmin hakkı vardır ve doğru yanıtlar, kümeye bir puan kazandırır.
- Eylem ve ifadeler ayrı ayrı puanlanır.
- Tüm kümelerin birer üyesi yarıştıktan sonra sıra, kümelerin diğer üyelerine geçer.
- Herkes canlandırmasını yaptıktan sonra puanlar toplanarak kazanan küme ilan edilir. Kazanan kümeden sevinçlerini beden diliyle yansıtmaya istenir ve dileyenlerin söz alıp uygulamayı değerlendirmesi ile uygulama sonlandırılır.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 3. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Söz alıp bildiğiniz mikrofon çeşitlerini sayınız. Sayacak yeni bir çeşit kalmayınca sırayla hangi tür mikrofonun hangi etkinliklerde kullanıma uygun olduğunu söyleyiniz. Ardından mikrofon kullanarak ya da bir kalemi mikrofon gibi tutarak bir animasyon etkinliğini açan animatörün kısa konuşmasını canlandırınız. Söz alıp kendiniz, arkadaşlarınız ve etkinliği değerlendirebilirsiniz.

#### 1.1.4. Mikrofon

Sesi uzakta bulunan alıcıya elektrik akımı etkisiyle ulaştıran araç anlamına gelen mikrofon, ses dalgalarını elektrik sinyallerine dönüştüren bir cihazdır. Bu elektrik sinyalleri, daha sonra bir ses kaydediciye veya ses sistemine aktarılabilir ve kaydedilmiş veya canlı olarak yayımlanan ses böylece elde edilir.

Mikrofonlar; insan sesini veya diğer sesleri kaydetmek, yayımlamak veya yükseltmek için kullanılır.

Mikrofonlar; müzik kayıt stüdyoları, konferans salonları, canlı performanslar, radyo ve televizyon yayınları, podcast kayıtları, telekonferans görüşmeleri hatta telefon görüşmelerinde kullanılır.

Mikrofonların birçok farklı türü vardır. Örneğin el tipi mikrofonlar, yaka mikrofonları, kondenser, dinamik, USB (Görsel 1.15), bluetooth mikrofonlar vb. daha birçok mikrofon türü bulunmaktadır. Her tür mikrofonun kendine özgü kullanım alanları ve özellikleri vardır.



Görsel 1.15: Bilgisayar ile kullanılan USB mikrofon

Mikrofonlar, ses dalgalarının titreşimlerini algılayarak bu titreşimleri elektrik sinyallerine dönüştüren birçok farklı yöntem kullanılabilir. Bu yöntemlere göre de farklı mikrofon türleri ortaya çıkar. En yaygın mikrofon türü olan dinamik mikrofonlar, ses dalgalarının bir diyafram üzerinde oluşturduğu titreşimleri bir manyetik alana çevirir. Kondenser mikrofonlar ise iki plakadan oluşan bir kapasitör kullanarak ses titreşimlerini elektrik sinyallerine dönüştürür.

**Mikrofonların Özellikleri:** Bu özellikler; ses kalitesi, performans ve kullanım amaçlarına göre değişir. Mikrofonların temel özelliklerine bakıldığında bazı teknik başlıkların ortaya çıktığı görülür:

- a) **Polar Desen:** Mikrofonun hangi yönde ses kaydettiğini belirler. Tek, çift ve çok yönlü polar desenlere sahip olan mikrofonlarda bu farklılık mikrofonun farklı açılardan sese karşı olan hassasiyetini yani sesi farklı açılardan ne derecede yakaladığını belirtir.

Nasıl Okunur

**podcast** podkest  
**bluetooth** blutuuth

- b) **Frekans Tepkisi:** Mikrofonun ne kadar geniş bir frekans aralığında çalıştığını belirler. Bu, mikrofonun sesin yüksek veya düşük frekanslarını yakalayabilme özelliğidir. İdeal bir mikrofon, 20Hz-20kHz aralığında düzgün bir tepki vermelidir. Farklı frekans aralığında ses alan mikrofonlar bulunur.
- c) **Hassasiyet:** Mikrofonun gürültüye karşı hassasiyetidir. Hassas mikrofonlar, düşük ses seviyelerini daha iyi algılar ve daha az gürültüye sahiptir.
- ç) **Gürültü Seviyesi:** Mikrofonun kendi kendine ürettiği arka plan gürültüsüdür. Düşük gürültü seviyesine sahip mikrofonlar, daha temiz bir kayıt sağlar. Bu mikrofonlar daha çok tercih edilir.
- d) **Bozulma:** Mikrofonun ses sinyalindeki bozulmaları ifade eder. İdeal bir mikrofon, sinyalleri bozulmaya uğratmadan yakalamalıdır.
- e) **Diyafram Boyutu:** Ses kalitesi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Daha büyük bir diyafram, daha iyi bir düşük frekans tepkisi sağlar ve daha iyi bir dinamik aralık elde edilmesine yardımcı olur.
- f) **Hassasiyet Aşırı Yükleme:** Mikrofonun ne kadar yüksek bir sese dayanabileceğini, bozulma yapmadan ne kadar yüksek ses kaydedebileceğini belirler.
- g) **Empedans:** Mikrofonun elektrik akımının akışını etkiler. Düşük empedanslı mikrofonlar, daha az gürültü üretir ve daha uzun kablolarla kullanılabilir.

**Mikrofon Türleri:** Sahne etkinliklerinde kullanılan mikrofon türleri, farklı ihtiyaç ve kullanım alanlarına göre değişir. Genel olarak kablolu ve kablosuz olarak sınıflandırılacak mikrofonların bazı türlerinin her iki modeli de vardır. Örneğin el mikrofonları (Görsel 1.16) kablolu da kablosuz da olabilir ancak sahne etkinliklerinde kullanılan bazı türlerin kablosuz olması gerekir çünkü sabit bir kullanım alanı yoktur ve kullanan kişi hareket hâlinindedir. Örneğin kafa ve yaka mikrofonları mutlaka kablosuz olmak zorundadır ancak sahne etkinlikleri harici kullanımlarda kablolu olan kafa ve yaka mikrofonları da bulunur. Genel olarak mikrofon türlerine bakıldığında mikrofonların takıldığı yer, işlev ve özelliklere göre çeşitlendikleri görülmektedir.



Görsel 1.16: Kablosuz el mikrofonu

- a) **El Mikrofonu:** Birçok farklı alanda kullanılan ve genellikle elde taşınabilen bir mikrofon çeşididir. Genellikle sahne performanslarında kullanılan en yaygın mikrofon türüdür. Kolay taşınabilir olmaları, geniş polar desenleri ve düşük gürültü seviyeleri sayesinde ses sanatçıları tarafından sıklıkla tercih edilir. Bu mikrofonlar; konuşmacı, şarkıcı ve müzisyenler tarafından konser, canlı yayın, toplantı, sunum, stüdyo kaydı ve diğer ses kayıt uygulamaları için yaygın olarak kullanılmaktadır.

El mikrofonları, çeşitli özelliklere sahip olabilir. Örneğin dinamik veya kondenser mikrofon olabilir. Dinamik mikrofonlar, genellikle daha dayanıklı ve daha az hassasiyetli olup daha yüksek ses basınçlarına dayanabilecek şekilde tasarlanmıştır. Kondenser mikrofonlar ise daha hassastır ve daha geniş bir frekans aralığına sahiptir.

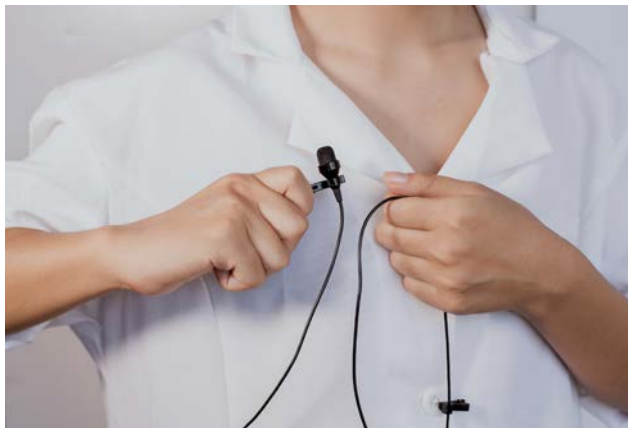
El mikrofonları, bazı durumlarda kablosuz olarak da kullanılabilir. Kablosuz el mikrofonları, bir verici cihazı aracılığıyla bir alıcıya sinyal gönderir ve bu sayede kullanıcılar, kabloların kısıtlamalarından kurtulabilir. Kablosuz el mikrofonları, genellikle pil veya bataryaya ihtiyaç duyar ve bu bataryaların ömrü de mikrofonun kullanım süresini etkiler.

El mikrofonlarının bir diğer özelliği de genellikle çeşitli filtre ve düğmeye sahip olmasıdır. Bu düğmeler; ses seviyelerini kontrol etmek, ses frekanslarını ayarlamak veya farklı modları seçmek gibi işlemlere sahip olabilir. Bazı modeller, örneğin sahne performansları için tasarlanmış el mikrofonları, genellikle çok yönlü bir polar desene sahiptir. Bu, mikrofonun daha dar bir alan içindeki sese odaklanmasına olanak tanır ve arka plan gürültüsünü en aza indirir.

Çeşitli özelliklere sahip olan ve birçok farklı uygulama için kullanılan bir mikrofon türüdür. Dinamik veya kondenser, kablosuz veya kablolu, filtre ve düğmelerle birlikte veya sadece basit bir yapıda olabilir. El mikrofonlarının esnekliği ve taşınabilirliği, birçok farklı uygulama için bu türün ideal olmasını sağlar.

- b) Yaka Mikrofonu:** Giyilebilir, küçük boyutlu bir mikrofon çeşididir ve birçok farklı alanda kullanılmaktadır (Görsel 1.17). Özellikle sahne performansları, konferans, sunum, röportaj, canlı yayın ve film çekimleri gibi yerlerde sıklıkla kullanılır. Kullanım alanları oldukça geniş olan yaka mikrofonları; düşük gürültü seviyeleri, yüksek hassasiyetleri ve doğru konumlandırma ile kullanıldıklarında yüksek kaliteli ses kayıtları elde etmeye olanak tanır.

Yüksek hassasiyetleri sayesinde, ses yakalamayı yüksek kalitede yapar. Ayrıca, düşük gürültü seviyeleri ve yüksek çıkış seviyeleri ile bilinir. Kablolu veya kablosuz olarak kullanılabilen çeşitleri vardır. Yaka mikrofonları, genellikle kablosuz sistemlerle birlikte ve bir klips veya askı ile birlikte kullanılır. Giysilere kolayca takılabilir ve konuşmacıların veya oyuncuların hareketliliğini sınırlamaz. Bu, kullanıcının mikrofonu doğru bir şekilde konumlandırmasına yardımcı olur. Mikrofonun konuşmacının ağzına yakın bir konumda olması, daha net ve anlaşılır bir ses elde edilmesini sağlar.



**Görsel 1.17:** Yakaya klips ile tutturulan yaka mikrofonu

- c) **Kafa Mikrofonu:** Başın üstüne veya kulak arkasına yerleştirilen bir mikrofondur. Bu tip mikrofonlar, özellikle sahne performansları sırasında hareketliliği ön plana çıkaran sanatçılar tarafından tercih edilir. Genellikle tek yönlü polar desene sahiptir. Kullanan kişinin ağızına yakın yerleştirilen mikrofonların bu özelliği, sadece o kişinin sesinin alınmasını, çevredeki sesleri ve özellikle bir sunucunun karşısındaki kişinin sesini ise almamayı sağlar.

Sanatçının performans sırasında hareketliliğini korumasına olanak tanırken doğru konumlandırılması ile düşük gürültü ve yüksek hassasiyetli kayıt sağlar ancak kafa mikrofonlarının doğru bir şekilde konumlandırılması ve kullanılması, performansın kalitesi açısından önemlidir. Ayrıca, mikrofonun doğru şekilde ayarlanması, ses kalitesini ve mikrofonun sağlamlığını etkileyen etkenlerden biridir.

Tiyatro, müzik, sunum, spor etkinlikleri gibi birçok alanda kullanılmaktadır (Görsel 1.18). Özellikle sahne performanslarında ve sunumlarında sıklıkla tercih edilir.



**Görsel 1.18:** Kafa mikrofonu ile sahnede sunum yapılması

- ç) **Çalgı Mikrofonu:** Çalgıların çıkardığı sese odaklanarak tasarlanmış mikrofonlardır. Bunlar, çalgının tipine ve çalınış biçimine göre farklı şekillerde tasarlanabilir.

Bir çalgı mikrofonunu çalgının ses karakteristiği ve performansı ile uyumlu olarak seçmek önemlidir. Bazı çalgı mikrofonları, belirli bir çalgı için özel olarak tasarlanmış olabilir. Örneğin bateri setleri için kullanılan bateri mikrofonları; davul toplarını, zilleri ve diğer davul parçalarını yakalamak için birden fazla mikrofondan oluşabilir (Görsel 1.19). Benzer şekilde, klarnet veya saksafon gibi nefesli çalgılar için tasarlanmış mikrofonlar, daha ince bir yapıya sahiptir ve çalgının ağırlığına uygun bir şekilde tasarlanmıştır.



**Görsel 1.19:** Kablolu mikrofon

Bazı çalgı mikrofonları, mikrofon alıcısının çalgının yakınına yerleştirilmesi gerekirken bazıları ise daha uzağa konumlandırılabilir. Bu tür mikrofonlar, çalgının çıkardığı sese daha geniş bir alandan yaklaşır ve daha doğal bir ses kaydı sağlar. Çalgı özelinde farklılaşan mikrofon tipi ve kullanımı, bazı çalgılar için detaylandırılabilir:

**Davul Mikrofonları:** Davul setindeki her çalgı için farklı bir mikrofon kullanılabilir. Bas davul için, büyük membranlı mikrofonlar tercih edilirken tenor ve üst davullar için daha küçük membranlı mikrofonlar kullanılır.

**Gitar Mikrofonları:** Elektro, akustik ve bas gitar için farklı mikrofon türleri kullanılır. Elektro gitar için manyetik mikrofonlar, akustik gitar için kondenser veya manyetik mikrofonlar, bas gitar için de manyetik veya yüksek ses seviyelerine dayanıklı piezo mikrofonlar tercih edilir.

**Klavye Mikrofonları:** Klavye mikrofonları, genellikle klavyenin üstüne ya da yanlarına yerleştirilir. Kondenser veya dinamik mikrofonlar kullanılabilir.

**Yaylı Çalgı Mikrofonları:** Keman, viyola ve çello gibi yaylı çalgılar için kondenser mikrofonlar tercih edilir. Bu mikrofonlar; çalgıların gövdesinde bulunan, tellerin sapla birleştiği kürk kısmına yerleştirilir. Tellerin titreşimlerinin en yoğun olduğu bölgeye yerleştirilen mikrofonla en doğal ve etkili ses alınması hedeflenir.

**Piyano Mikrofonları:** Piyanonun tellerine yerleştirilen mikrofonlardır (Görsel 1.20). Bu mikrofonlar, piyanonun doğal tonunu korurken titreşimlerden kaynaklanan gürültüyü en aza indirir. Piyano kayıtlarında sıkça kullanılır.

Sahne etkinliklerinde görev alan oyuncu, şarkıcı, animatör ve sanatçılar performanslarını sorunsuz bir şekilde ortaya koymak için sahne provalarında mikrofon ve ses sistemi ile ilgili bazı noktalara dikkat etmelidir. Dikkat edilecek bu noktaların bir kısmı, teknik personelin görevi olsa da gerekli düzenlemeler, sahnede performans sergileyecek kişi ile birlikte yapılmalıdır.

- d) **Tavan Sarkıt Mikrofonu:** Tavan sarkıt mikrofonu, bir mekânın tavanına monte edilen ve genellikle silindirik şeklinde tasarlanmış bir mikrofondur. Bu tür mikrofonlar, yüksek kaliteli ses kaydı veya yayın yapmak için kullanılır. Genellikle toplantı odası, konferans salonu, tiyatro ve stüdyo ortamı gibi geniş ve yüksek tavanlı mekânlarda kullanılır. Mikrofon, tavanın yüksek noktasından asılır ve genellikle ses kaynağının tam ortasına konumlandırılır.



**Görsel 1.20:** Piyano içine yerleştirilmiş mikrofon ve ses kayıt aygıtı

## 1.6. UYGULAMA: SAHNEDE MİKROFON KULLANMAK

**Amaç:** Konuşma yapma, ortam sesi yakalama ve çalgı için mikrofon ayarlamalarını yapmak.

**Araç Gereç:** Ses sistemi, mikrofon, çeşitli çalgılar.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

**İşlem Basamakları:**

### 1. Mikrofon Konuşması

- Sahneye sırayla çıkararak iki dakikalık bir konuşma yapınız.
- Tercih ettiğiniz bir mikrofonu konuşmanızı yaparken kullanınız.
- Nasıl hissettiğinize yönelik görüşlerinizi konuşmanız bitince paylaşınız.
- Herkesin bu konuşmayı yapmasını sırayla sağlayınız.

### 2. Ortam Sesini Yakalama

- Mikrofonları bir skeç etkinliğinde ortam sesini alacak şekilde sahnenin çeşitli yerlerine konumlandırınız.
- Birkaç kişi sahneye çıkıp doğaçlama bir skeç canlandırınız.
- Sesin nasıl duyulduğunu seyirciler olarak değerlendirip mikrofonları farklı yerlere yerleştiriniz.
- Animatör ya da oyuncuların üzerine mikrofon yerleştirmeden sesin seyircilere en iyi şekilde ulaşımının bir yolunu bulunuz.

### 3. Çalgı Mikrofonu Kullanma

- Çeşitli çalgıları sahneye yerleştiriniz.
- Hangi mikrofonun nasıl yerleştirilmesi gerektiğini çalgıların sesini seyircilere iletebilmek için bulunuz.
- Sesin nasıl duyulduğunu seyirciler olarak değerlendirip mikrofonları farklı yerlere yerleştirerek en doğru mikrofonu ve konumu bulunuz.
- Çalışmanızı yaptıktan sonra çalgı ya da çalgılar eşliğinde bir kişinin şarkı söylemesini sağlayınız.
- Çalgı ve şarkı sesinin seyirci tarafından doğru duyulabilmesi için gerekli ayarlamayı araç gereçte yapınız.
- Bireysel şarkı söyledikten sonra koro hâlinde şarkı söylemek için mikrofon tercihi ve yerleşimini yapınız.
- Koro olarak çalgı eşliğinde şarkı söylerken birkaç kişinin şarkıyı dinleyip sesin nasıl duyulduğunu tespit etmesini sağlayınız.

### 4. Final

- Topluca karaoke yapmak için hazırlık yapınız.
- Mikrofonları sahnede belli konumlara yerleştirip hazırlayınız.
- Hep birlikte seçeceğiniz bir şarkıyı karaoke olarak söyleyiniz.
- Şarkı sonrası katılımları için herkesi tebrik ediniz.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet "E" ve Hayır "H" seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
"H" olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

Sahnede mikrofon kullanırken dikkat edilecek noktalar; mikrofonun doğru konumlandırılması, ses ayarları, iletişim, yankı, mikrofonun kalitesi ve geri besleme kontrolü olarak aşağıdaki gibi ele alınabilir.

- a) **Mikrofonun Doğru Konumlandırılması:** Mikrofonun doğru pozisyonda olması çok önemlidir. Konuşma yaparken veya şarkı söylerken mikrofonun ağız veya ağız yakınlıklarına yerleştirilmesi gerekir. Konuşmacı, mikrofona doğru eğilerek konuşurken şarkıcı, mikrofonunun ağıza paralel olduğundan emin olmalıdır (Görsel 1.21). Bu, sesin net ve anlaşılır şekilde duyulmasını sağlar. Müzik aleti çalarken ise mikrofon, ses kaynağına yakın bir yere yerleştirilmelidir.



**Görsel 1.21:** Doğru konumlandırılmış şarkı mikrofonu

- b) **Ses Ayarları:** Mikrofonun ses ayarları doğru yapılmalıdır. Yüksek veya düşük frekanslı seslerin ön plana çıkmaması için eşitleme ayarları yapılmalıdır. Ayrıca mikrofon hassasiyeti de doğru bir şekilde ayarlanmalıdır. Hassasiyet, mikrofonun sese ne kadar duyarlı olduğunu belirler. Daha hassas mikrofonlar, daha fazla detayı yakalayabilir ancak aynı zamanda arka plandaki gürültüleri de yakalar. Bu nedenle, mikrofonun hassasiyeti kontrol edilmeli ve gerektiğinde ayarlanmalıdır.
- c) **İletişim:** Sahne performansları sırasında, mikrofonu kullanırken iletişim kurmak önemlidir. Sesi doğru şekilde yakalamak için konuşmacı veya şarkıcı, mikrofonun nerede olduğunu ve hangi açıdan konuşacağını bilmelidir. Sahne üzerinde bazı konumlarda hoparlör ve ses ayarları gereği mikrofon kullanılmaması, sanatçı ya da konuşmacıya söylenir. Ayrıca, ses mühendisiyle iyi bir iletişim kurmak ve mühendisin mikrofon ayarlarını ihtiyaca göre değiştirmesini sağlamak da önemlidir.
- ç) **Ses Yankısı:** Sahne performansında yankıya dikkat etmek çok önemlidir. **Ses yankısı**, ses dalgalarının bir yüzeye çarparak yansması sonucu oluşan tekrarlanan seslerdir. Sahne performanslarında, mikrofonun hoparlörlere çok yakın yerleştirilmesi durumunda yankı oluşabilir. Bu, sahne sesi çok fazla yükseltildiğinde veya yansıtıcı yüzeylerin (duvarlar, tavanlar, zeminler vb.) çok olduğu bir mekânda gerçekleşebilir.

Yankısının azaltılması için bazı önlemler alınabilir. Bunlardan biri, mikrofonun hoparlörlere çok yakın yerleştirilmemesidir. Mikrofon ve hoparlörler arasında en az 1-2 m mesafe bırakılması, yankının azalmasına yardımcı olabilir. Yankıyı azaltmak için ses yalıtımı yapılmış bir stüdyo veya salon kullanılabilir.

Bunun yanı sıra bazı mikrofonlar, özel yankı önleyici özelliklere sahiptir. Bu özellikler, mikrofonun etrafındaki yankıyı azaltarak daha net bir ses kaydı elde etmeyi amaçlar. Yankı önleyici mikrofonlar, özellikle konser ve canlı performanslarda kullanışlıdır.

- d) **Mikrofonun Kalitesi:** Mikrofonlar, farklı kalitede ve özelliktedir (Görsel 1.22). Kaliteli bir mikrofon kullanmak performansın kalitesini artırır. Bu nedenle, mümkün olan en iyi mikrofonların seçilmesi önerilir. Mikrofon kalitesi, kullanıcının ihtiyaçlarına göre değişebilir ancak kaliteli bir mikrofon; genellikle daha yüksek fiyatlı, daha iyi malzemelerle kaliteli biçimde üretilmiş olur. Bununla birlikte, bir mikrofonun kalitesi, sadece malzeme kalitesi ile değil aynı zamanda ses kalitesi ve özellikleri ile de belirlenir.

Kaliteli bir mikrofon, ses kaynağından en yüksek ses kalitesini alabilecek biçimde yapılandırılmıştır. Aynı zamanda, düşük gürültü seviyesi ve düşük bozulma oranı da önemlidir. Düşük gürültü seviyesi, mikrofonun arka plan gürültüsünü en aza indirerek temiz bir ses kaydı sağlar. Düşük bozulma oranı ise ses kaynağının doğal sesinin kaydedilmesini sağlar ve kaynağın çıkış sesinde herhangi bir bozulma olmaz.

Kaliteli bir mikrofonun dayanıklılığı da önemlidir. Sahne performansları ve diğer etkinliklerde kullanılan mikrofonlar, darbe ve çizilmelere karşı dayanıklı olmalıdır. Buna rağmen birçok mikrofon, düşme ve darbelerle karşı hassastır. Mikrofon kullanılırken dikkatli olunmalı ve mikrofonu düşürmekten kaçınılmalıdır.



Görsel 1.22: Ayaklık üzerinde duran mikrofon çeşitleri

- e) **Geri Besleme Kontrolü:** Sesi yükseltmek amacıyla hoparlörleri çok yüksek sesle kullanmak geri besleme sorununa neden olabilir. Geri besleme kontrolü yapılmalı ve varsa bu sorunlar hemen çözülmelidir.

**Geri besleme;** bir ses sisteminde, hoparlörlerden gelen ses dalgalarının mikrofonlara geri dönerek kendi kendini kuvvetlendirmesi sonucu oluşan, istenmeyen bir ses olayıdır. Bu durumda, mikrofonlardan gelen sinyaller, hoparlörlerden yükseltilerek yeniden mikrofonlara gönderilir ve bu döngü tekrarlanarak sürekli artan bir ses yükselmesi oluşur. Sonuç olarak bu yüksek ses seviyesi; çınlama, tiz bir ıslık sesi veya diğer rahatsız edici sesler şeklinde duyulabilir.

Geri besleme sorunu, özellikle yüksek ses seviyeleri gerektiren sahne performanslarında sıkça karşılaşılabilen bir durumdur. Geri besleme kontrolünü yapmak için, hoparlör ve mikrofonların yerleşim yerleri, hoparlörlerin yüksekliği ve açısı, eşitleyici (ekolayzır) ayarları, ses dengeleyici ve sınırlayıcı (kompresör / limitör) kullanımı ve diğer teknik ayarlar gözden geçirilmeli ve ayarlanmalıdır. Geri besleme sorunu, ses kalitesini önemli ölçüde düşürdüğü için, mümkün olan en kısa sürede çözülmelidir.

## 1.7. UYGULAMA: BİRİM KONULARINDAN POSTER HAZIRLAMAK

**Amaç:** Birim konularından poster hazırlamak.

**Araç Gereç:** A4 kâğıtları, renkli kalemler, yapıştırıcı ya da bant.

**Yer:** Atölye

**Süre:** 40 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Sınıf mevcudunuza göre üç ya da dört kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Sıra ve masa düzeninizi grupça çalışmak için oluşturunuz.
3. Araç gerecin tam olduğundan emin olunuz ve bunları çalışma alanınıza yerleştiriniz.
4. Aşağıda dört soru bulunmaktadır. Her bir A4 kâğıdına aşağıdaki sorulardan birinin cevabını renkli kalemlerle 3-4 m’den okunabilecek şekilde yazınız. Bunları resimlendirebilirsiniz. Sorular şu şekildedir:
  - a) Nefes, ses, beden dili ve mikrofonu tanımlayınız.
  - b) Beden dilinde dikkat edilmesi gereken önemli noktaları yazınız.
  - c) Mikrofonların temel özelliklerindeki teknik başlıkları yazınız.
  - ç) Sahnede mikrofon kullanılırken dikkat edilmesi gereken noktaları yazınız.
5. Hazırladığınız A4 kâğıtlarını istediğiniz bir grupla değiştiriniz.
6. Diğer gruptan aldığınız cevapları sunmak üzere grubunuzla tahtaya çıkınız. A4 kâğıtlarını tahtaya yapıştırınız.
7. Dört kişilik grubunuzdaki her bir kişinin bir cevabı sunmasından sonra elinizdeki cevapların doğruluğunu sınıfla paylaşınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

## 1. BİRİM FİNALİ UYGULAMASI

**Amaç:** Mikrofon kullanılacak bir sahne gösterisi hazırlayıp uygulamak.

**Araç Gereç:** A2 kâğıdı, renkli kalemler, resim araç gereçleri, seçilecek sahne performansının araç gereci, mikrofon.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

**A) Aşağıdaki maddelere göre poster hazırlayınız.**

1. Nefes, ses, beden dili ve mikrofon kavramlarını tanımlayınız.
2. Yüz ifadelerindeki anahtar unsurları yazınız.
3. Beden dilinde ses tonunu oluşturan etmenleri yazınız.
4. Mikrofon çeşitlerini yazınız.
5. Mikrofonların temel özelliklerini yazınız.
6. Sahnede mikrofon kullanılırken (Görsel 1.23) dikkat edilmesi gerekenleri yazınız.

**B) Seçeceğiniz bir sahne performansı için kullanacağınız mikrofonu aşağıdaki işlem basamaklarına göre belirleyiniz.**

7. Hedef kitle, katılımcı sayısı, sahne, mikrofonun özellikleri gibi kriterleri dikkate alarak bir sahne performansı ve bu performansta kullanılmak üzere bir mikrofon çeşidi belirleyiniz.
8. Belirlenen sahne performansında kullanılacak mikrofon için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayınız.
9. Belirlenen sahne performansında kullanılacak mikrofon kullanımını hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereç, sahne alanı, mikrofon kalitesi, nefes ve ses teknikleri gibi kriterlere uygun olarak uygulayınız.



**Görsel 1.23:** Sahnede mikrofon kullanımı

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen rubrik listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

RUBRİK ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		10 PUAN	8 PUAN	6 PUAN	4 PUAN	2 PUAN	
1	Nefes, ses, beden dili ve mikrofon kavramlarını tanımlayabilme.	Kavramların tamamının tanımını yazdı.	Kavramların üçünün tanımını yazdı.	Kavramların ikisinin tanımını yazdı.	Kavramların tanımlarına yakın tanımlar yazdı.	Hiçbir tanım yazmadı.	
2	Yüz ifadelerindeki anahtar unsurları yazabilme.	UNSURLARIN HEPSİNİ YAZDI.	UNSURLARIN ÜÇÜNÜ YAZDI.	UNSURLARIN BİRİNİ YAZDI.	Başka bir konuya ait unsurlar yazdı.	Hiçbir unsur yazmadı.	
3	Beden dilinde ses tonunu oluşturan etmenleri yazabilme.	ETMENLERİN TAMAMINI YAZDI.	ETMENLERİN ÜÇÜNÜ YAZDI.	ETMENLERİN BİRİNİ YAZDI.	Başka konuya ait etmenleri yazdı.	Hiçbir etmen yazmadı.	
4	Mikrofon çeşitlerini yazabilme.	ÇEŞİTLERİN HEPSİNİ YAZDI.	ÇEŞİTLERİN ÜÇÜNÜ YAZDI.	ÇEŞİTLERİN İKİSİNİ YAZDI.	ÇEŞİTLERİN BİRİNİ YAZDI.	Hiçbir çeşit yazmadı.	
5	Mikrofonların temel özelliklerini yazabilme.	TEMEL ÖZELLİKLERİN HEPSİNİ YAZDI.	TEMEL ÖZELLİKLERİN ALTISINI YAZDI.	TEMEL ÖZELLİKLERİN DÖRDÜNÜ YAZDI.	TEMEL ÖZELLİKLERİN İKİSİNİ YAZDI.	Hiçbir özellik yazmadı.	
6	Sahnede mikrofon kullanılırken dikkat edilmesi gerekenleri yazabilme.	DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLERİN HEPSİNİ YAZDI.	DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLERİN DÖRDÜNÜ YAZDI.	DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLERİN İKİSİNİ YAZDI.	Başka bir konuya ait dikkat edilmesi gerekenleri yazdı.	Hiçbir şey yazmadı.	
7	Hedef kitle, katılımcı sayısı, sahne, mikrofonun özellikleri gibi kriterleri dikkate alarak bir sahne performansı ve bu performans da kullanılmak üzere bir mikrofon çeşidi belirleyebilme.	BİR SAHNE PERFORMANSI VE BU PERFORMANS DA KULLANILMAK ÜZERE MIKROFONU TÜM KRİTERLERE UYGUN OLARAK BELİRLEDİ.	BİR SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON BELİRLEDİ ANCAK KRİTERLERDEN BİRİNE UYMADI.	BİR SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON BELİRLEDİ ANCAK KRİTERLERİN ÜÇÜNE UYMADI.	BELİRLEDİĞİ SAHNE PERFORMANSINA UYGUN OLMAYAN MIKROFONU BELİRLEDİ.	Sahne performansı ve mikrofon belirlemedi.	
8	Belirlenen sahne performansında kullanacak mikrofon için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayabilme.	SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON KULLANIMI İÇİN İSG ÖNLEMLERİNE UYGUN ÇALIŞMA ALANINI VE ARAÇ GEREÇİNİ HAZIRLADI.	SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON KULLANIMI İÇİN İSG ÖNLEMLERİNE UYGUN ARAÇ GEREÇİNİ HAZIRLADI.	SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON KULLANIMI İÇİN İSG ÖNLEMLERİNE UYMADAN ÇALIŞMA ALANINI VE ARAÇ GEREÇİNİ HAZIRLADI.	SAHNE PERFORMANSI VE MIKROFON KULLANIMI İÇİN DOĞRU ARAÇ GEREÇİNİ HAZIRLAMADI.	Çalışma alanını ve araç gereci hazırlamadı.	
ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		20 PUAN	16 PUAN	12 PUAN	8 PUAN	4 PUAN	
9	Belirlenen sahne performansında kullanılacak mikrofon kullanımını hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereç, sahne alanı, mikrofon kalitesi, nefes ve ses teknikleri gibi kriterlere uygun olarak uygulayabilme.	İŞLEM BASAMAKLARININ TAMAMINA UYARAK SAHNE PERFORMANSINI VE MIKROFON KULLANIMINI UYGULADI.	İŞLEM BASAMAKLARININ EN AZ ÜÇÜNE UYARAK SAHNE PERFORMANSINDA MIKROFON KULLANIMINI UYGULADI.	İŞLEM BASAMAKLARININ EN AZ BİRİNE UYARAK SAHNE PERFORMANSINDA MIKROFON KULLANIMINI UYGULADI.	İŞLEM BASAMAKLARINA UYMADAN SAHNE PERFORMANSINDA MIKROFON KULLANIMINI UYGULADI.	Sahne performansını ve mikrofon kullanımını uygulamadı.	
Öğretmenin Adı ve Soyadı		Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Sınıfı ve Numarası	Sınav Tarihi ve Yer		Sınav Notu	

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### A) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun olan doğru kelimeleri yazınız.

1. Müzik ve ritim eşliğinde yapılan hareketler dizisine ..... denir.
2. Sahne aktiviteleri sırasında nefes, ses, beden dili ve ..... kullanımı oldukça önemlidir.
3. Nefes, solunum kasları olarak bilinen kasların..... ve gevşemesiyle kontrol edilir.
4. Kulağın duyabildiği titreşim anlamına gelen ....., titreşimler yoluyla yayılan bir enerji türüdür.
5. Beden dili; bir kişinin kendi sözleri olmadan başkalarıyla iletişim kurmasına yardımcı olan jestler, ..... ve vücut hareketlerini içerir.
6. Mikrofonun ..... seviyesi, mikrofonun kendi kendine ürettiği arka plan gürültüsüdür.
7. Sahne performanslarında en yaygın kullanılan ve elde taşınabilen mikrofona ..... mikrofonu denir.
8. Sesi yükseltmek amacıyla hoparlörleri çok yüksek sesle çalmak, ..... besleme sorununa neden olabilir.
9. Ses dalgalarının bir yüzeye çarparak yansması sonucu tekrarlanarak oluşan seslere ses ..... denir.
10. Çalgıların çıkardığı sese odaklanarak tasarlanmış mikrofonlara ..... mikrofonu denir.

### B) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

#### 1. Aşağıdakilerden hangisi sahne aktivitesi değildir?

- A) Dans
- B) Gösteri sanatları
- C) Sinema
- D) Şarkı söyleme
- E) Tiyatro oyunları

#### 2. Aşağıdakilerden hangisi sahne aktivitelerinde performansın kalitesini artırmaya yardımcı olur?

- A) Doğru beden dili ve nefes
- B) Müzikal
- C) Şarkı söyleme
- D) Skeç
- E) Tiyatro oyunları

3. Aşağıdakilerden hangisi sahne aktivitelerinde nefes ve ses kullanımı ile ilgili yanlış bir bilgidir?
- A) Doğru nefes tekniği, akciğerlerin tam kapasiteyle çalışmasını sağlar.  
B) Doğru nefes ve ses kullanımı, performansın kalitesini artırır.  
C) Sahne performanslarının en önemli unsurlarından biridir.  
D) Sahne performansından önce ısınma egzersizleri yapılmalıdır.  
E) Sahne performansında sürekli çok hızlı konuşmak gerekir.
4. Aşağıdakilerden hangisi ses ile ilgili doğru bir bilgidir?
- A) Ses şiddeti, bir sesin ne kadar yüksek ya da düşük olduğunu belirlemez.  
B) İnsanların duyabileceği en düşük ses seviyesi 60-65 desibeldir.  
C) Sesin günlük hayatımızda önemli bir rolü yoktur.  
D) Ses eğitimi, öncelikle doğru solunum tekniklerinin öğrenilmesiyle başlar.  
E) Ses rengi, bir sesin karakteristik özelliklerini belirleyemez.
5. Aşağıdakilerden hangisi beden dili ile ilgili yanlış bir bilgidir?
- A) İnsanlar arasındaki iletişimde çok önemli bir rol oynar.  
B) Beden dili kullanılıyorsa sözlü iletişim kullanılmaz.  
C) Yüz ifadeleri, beden dilindeki en önemli unsurlardandır.  
D) El hareketleri, konuşmanın anlamını vurgulamak için kullanılır.  
E) Bir kişinin duygu, düşünce ve niyetlerinin daha iyi anlaşılmasını sağlar.
6. Aşağıdakilerden hangisi beden dilinde dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan değildir?
- A) Yüz ifadeleri  
B) El hareketleri  
C) Beden duruşu  
D) Ses tonu  
E) Nefes kontrolü
7. Aşağıdakilerden hangisi beden dilinde sırtın dik duruşunu ifade eder?
- A) Öz güven ve güçlü duruş  
B) Savunma, öfke ve reddetme hissi  
C) Öz güven eksikliği  
D) Utanç ve kaygı  
E) Kararsızlık ve düşünceli durum

8. Mikrofonların hangi yönde ses kaydettiğini belirleyen teknik aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Gürültü seviyesi
- B) Frekans tepkisi
- C) Polar desen
- D) Hassasiyet
- E) Diyafram boyutu

9. Birçok farklı alanda kullanılan, giyilebilir, küçük boyutlu mikrofon aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Çalgı
- B) El
- C) Kafa
- D) Klavye
- E) Yaka

10. Aşağıdakilerden hangisi sahne aktivitelerinde görev alan oyuncunun performanslarını sorunsuz bir şekilde ortaya koymak için mikrofon ve ses sistemi ile ilgili dikkat edilmesi gereken noktalardan değildir?

- A) Mikrofonun doğru konumlandırılması
- B) Ses ayarları ve mikrofon kalitesi
- C) İletişim ve ses yankısı
- D) Beden dili
- E) Geri besleme kontrolü

C) Aşağıdaki soruların cevaplarını boş bırakılan satırlara yazınız.

1. Beden dili nedir? Beden dilinde dikkat edilmesi gereken noktalar nelerdir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Mikrofonun özellikleri nelere göre değişir? Mikrofonların temel özelliklerine bakıldığında hangi teknik başlıklar ortaya çıkar?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Mikrofon türlerini yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Sahne performanslarında beden dili, ses ve nefes teknikleri ile mikrofon kullanımı önemli midir? Neden?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİ



## 2. Öğrenme Birimi

### KAVRAMLAR

- Tiyatro
- Tiyatral Gösteri

### BÖLÜMLER

- Tiyatro Kavramı
- Tiyatral Sahne Gösterileri
- Tiyatral Uygulamalar

### HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Tiyatral sahne gösterileri hakkında (çeşit, özellik, amaç, araç gereç vb.) bildiklerinizi sınıfça paylaşınız.
2. Animasyon hizmetlerinde sunulabilecek tiyatral sahne gösterilerini sınıfça belirleyiniz.



## 4. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Aranızdan bir yazman seçiniz. Sıranın nasıl oluşacağını herkesin sırayla katılacağı bir etkinlik için belirleyiniz (En küçük numaralı öğrenciden, en ön sıradan, en arka sıradan başlayarak gibi.). Ardından sırayla tiyatro hakkında bildiğiniz bir şeyi söyleyip bunu tahtaya yazdırınız. Söyleyeceğiniz şeyin tiyatro ile ilgili olması yeterlidir (Örneğin “Tiyatro sahnede oynanır.” gibi.). Herkesin sırası geçtikten sonra söz alıp ek bilgi verebilirsiniz. Yazdırılan bilgiler bittikten sonra söz alıp etkinliği değerlendirebilirsiniz.

## 2. TİYATRO

Türk Dil Kurumuna göre **tiyatro**; sahnelenmek için yazılmış oyunların tümü, bu oyunların oynandığı yer ve bu oyunları sahnede oynayan oyuncu grubu olarak tanımlanmaktadır. Tüm bu anlamların keşişimi olarak sayılabilecek bir tanım daha vardır. Buna göre tiyatro; bir öyküyü, sahne olarak ayrılmış bir yerde, oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatıdır.

Tiyatro oyunlarının çoğu birer edebî eser olarak kaleme alınmış ve kitap olarak yayımlanmıştır. Bu eserler dışında diğer edebiyat yapıtları da tiyatro tekniklerine uygun duruma getirilerek yani uyarlanarak sahnelenebilir. Sahnelenmek üzere yazılan ya da uyarlanan tüm eserler, tiyatro oyunu ya da yapıtı olarak adlandırılır.

Tiyatro oyunlarının oynandığı açık ya da kapalı yerler de tiyatro olarak adlandırılır. Tiyatro oyunu, opera, müzikal, bale vb. gösteriler için sahne, seslerin dağılım biçimi (akustik), izleyici alanı gibi öğeler dikkate alınarak özel binalar yapılmaktadır (Görsel 2.1 ve 2.2). Ayrıca elektronik ses sistemlerinin kullanıldığı ve esas olarak konferans, panel, toplantı vb. amaçlarla yapılmış bazı binaların sahnelerinde de tiyatro oyunları sahnelenmektedir.



Görsel 2.1: Oslo Ulusal Tiyatro Binası, Norveç



Görsel 2.2: Tiyatro salonu

### SIRA SİZDE



Tiyatronun üç farklı anlamını da içeren tek bir cümle yazınız. Yazdığınız cümleleri arkadaşlarınıza sırayla okuyunuz. Arkadaşınızın kurduğu cümledeki üç farklı anlamın neler olduğunu söz alıp açıklayınız.

Tiyatro, iki farklı sanat dalı olarak ele alınmaktadır. Birincisi, sahnelenmek için yazılmış tiyatro yapıtı yani edebî eser olarak edebiyatın bir türüdür. İkincisi ise gösterime dayalı sahne sanatlarının bir dalıdır. Tüm sanatlar içinde tiyatronun ayırıcı özelliği, insan ilişkilerini hareketli olarak ele alması ve sanatsal ölçüler içinde seyircilere bunu aktarabilmesidir. Tiyatronun bilinen anlamları içinde ön plana çıkan da bu ayırıcı özelliği ile ilgili olan bir öykünün sanatsal bir şekilde canlandırılarak seyirciye aktarılmasıdır.

Tiyatroda bir öykü mutlaka bulunur. Bu öykü; insan yaşamına özgü olayları, bireyin toplumsal ya da bireysel yaşayışından kesitleri içerir. Öyküler, kurmaca bir yapıda, sahnede gerçeğe uygun olarak gösterilir. Dekor, ses, ışık ve kostüm gibi öğeler kullanılarak oyuncularca canlandırma yapılır.

Yapıldığı yer, hitap edilen kitle, anlatım şekli vb. açılardan sokak tiyatrosu (Görsel 2.3), gezici tiyatro (Görsel 2.4), çocuk tiyatrosu, politik ve dışavurumcu tiyatro gibi çeşitli şekillerde sınıflandırılabilen tiyatro oyunları içerik, biçim ve amaç yönünden ağılatı, dram, güldürü, acıklı güldürü, vodvil, kaba güldürü vb. türlere ayrılır. Bu türler kısaca şu şekilde tanımlanabilir:



Görsel 2.3: Sokak tiyatrosu yapan iki oyuncu



Görsel 2.4: Taşınabilir kukla sahnesi ile gezici çocuk tiyatrosu

**Ağılatı (trajedi);** konusunu söylence ya da tarihsel olaylardan alan, yazgının kişiler üzerindeki etkisinin açıkça görüldüğü, yıkımla sonuçlanan tiyatro yapıtıdır.

**Dram;** tiyatronun Antik Yunan'dan gelen güldürü ve ağılatı türlerinin harmanlanmasıyla ortaya çıkmış, yaşamın gündelik sorunlarını yansıtan, kişilerin kendi iradeleriyle davrandığı, genellikle ahlaksal bir mesajı olan tiyatro yapıtıdır.

**Güldürü;** yaşamın ve insanların gülünç yanlarını, güldürmek ve düşündürmek amacıyla sahneye yansıtan eserlerdir.

**Acıklı güldürü,** gülünç ve acıklı durumları birlikte ele alan ve ağılatı özelliği ağır basan oyun türüdür.

**Vodvil;** birbirine bağlı yanılgi, rastlantı ve tuhaflıklarla örülü bölümlerden oluşan, hareketli, eğlenceli bir konuya dayanan, şarkılara da yer verilen hafif güldürüdür.

**Kaba güldürü** ise gülünç durum, eylem ve tipleri, kimi kez gerçeğin sınırlarının dışına çıkıp abartıya kaçarak incelikten yoksun bir şekilde anlatan, bir mesajı olmadan yalnızca eğlendirmeyi amaçlayan güldürüdür.

#### SIRA SİZDE



Tiyatronun ağılatı, dram, güldürü, acıklı güldürü, vodvil ve kaba güldürü türlerine yönelik araştırma yapınız. Bu türdeki tiyatro oyunları, bu oyunların özetleri, bu türe yönelik çeşitli bilgileri derleyiniz. Bu bilgilerden oluşan bir poster hazırlayıp sınıfa getiriniz ve arkadaşlarınıza sunumunuzu yapınız.

## 2.1. UYGULAMA: TİYATRO OYUNU TİRADI SÖYLEMEK

**Amaç:** Metin ezberlemek ve sahnede bu metni oynamak.

**Araç Gereç:** Çeşitli kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Tablo 2.1’de yer alan tiratlardan birini seçip bu metne özgü kostüm ve dekor öğelerini hazırlayınız.
2. Metninizi ezberledikten sonra kostüm ve dekor öğelerini de kullanarak prova yapınız.
3. Herkes hazır olduktan sonra metninizi sahnede canlandırınız.
4. Canlandırma sonunda söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve etkinliği değerlendirebilirsiniz.

**Tablo 2.1:** Çeşitli Tiratlar

<b>A:</b> “Ben bir çocuk animatörüyüm. İşim; çocukların hayal güçlerini canlandırmak, eğlenceli anılar yaratmak ve onlara öğretmek için harika bir fırsat sunuyor. Her gün işe gittiğimde, çocukların coşkusunu hissediyorum. Benim amacım, çocukların kalplerine dokunmak ve onların yaşamlarında bir fark yaratmaktır.”
<b>B:</b> “Ben bir ressamım, hayal gücümün renkleriyle beyaz tuvalime hayat veririm. Her resimde bir parça beni, duygularımı ve özgürlüğümü görürsünüz. İşim her zaman benimle konuşur, güler ve ağlar. Benim dünyam rengarenk ve canlı, her resimde bir dünya yaratırım.”
<b>C:</b> “Ben bir öğretmenim ve öğrencilerimin hayatına dokunarak dünyayı değiştirmeye çalışıyorum. Her öğrencinin benzersiz yetenekleri ve zayıf noktaları olduğundan, öğretme yaklaşımım öğrenciye özel olarak belirlenir. Öğrencilerimde bir tutku uyandırmak, onların merak duygularını beslemek ve öğrenmeyi keyifli hâle getirmek için elimden geleni yaparım. Benim işim, geleceğin liderlerini eğitmek ve onları hayallerine ulaşmaları için cesaretlendirmek.”
<b>Ç:</b> “Ben bir sporcuyum. Antrenman yapmak ve kendimi sınırlarımın ötesine taşımak benim tutkum. Her gün vücudumu zorlar, gücümü artırır ve daha iyi olmak için çalışırım. Spor, benim hayatımın bir parçasıdır ve benim için bir yaşam tarzıdır. Her yarışma benim için bir fırsat demektir. Kazandığım zaman kutlama yapar, kaybettiğim zaman ise dersler çıkarırım. Spor bana özgüven, kararlılık ve disiplin kazandırdı. Hayatta herhangi bir şeyi başarmak için ihtiyacım olan nitelikleri de bu sayede kazandım. Ben bir sporcuyum, her zaman daha iyisini yapmak için çaba sarf ederim ve asla pes etmem.”

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılsaydı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

**Tiyatronun Tarihi:** İnsana dair birçok şeyin ortaya çıkışı ilk insanlara kadar dayanır. Tiyatronun kökeninde, ilkel insanın doğa olaylarını kendi bedensel hareketleriyle simgesel olarak temsil etme çabaları yer alır. MÖ 40.000-10.000 arasındaki döneme tarihlenen mağara resimlerinde el ve yüzüne hayvan postları geçirmiş insanların çeşitli canlandırmalar yaptığı görülür. İlkel insanın ateş etrafında yaptıkları danslar, avlayacakları hayvanları taklit etmeleri, maskelerle yaptıkları yağmur yağdırma ve ürün çoğaltma gibi canlandırmalar tiyatronun ilk örnekleridir. Bu taklit ve canlandırmalar zamanla gelişip belli özellikler kazanarak tiyatro kavramını ortaya çıkarmıştır.

Antik Yunan uygarlığında bağ bozumu tanrısı Dionysos (Görsel 2.5) onuruna yapılan törenlerde koro tarafından söylenen şarkılara koro içinden birinin söz alıp cevap vererek ilk diyalogu gerçekleştirilmesiyle bugünkü anlamdaki tiyatro ortaya çıkar. Bu sözü alan Thespis, tarihin ilk tiyatro oyuncusu olarak bilinir.

Yazılı bir metin olarak tiyatro, günümüzden 2500 yıl önce ortaya çıkar. Antik Yunan uygarlığında ağlatı (trajedi, tragedya) ve güldürü (komedi, komedy) türünde en önemli yapıtların MÖ 5 ve 4. yy.larda yazıldığı bilinir. Tüm bu yapıtlar, Dionysos adına düzenlenen törenlerde sergilenmiştir. Bu törenler dışında ilk kez Helenistik Dönem’de Büyük İskender’in (Görsel 2.6) zaferlerinin kutlanması için tiyatro gösterileri sergilenmiştir.



Görsel 2.5: Dionysos Heykeli



Görsel 2.6: Büyük İskender’in heykeli

Antik Roma uygarlığı döneminde gerek eğlence kültürünün değişmesi gerekse de devletin tiyatro oyunlarına hükmederek bunu bir propaganda aracı olarak kullanması, tiyatroya olan ilgi ve ortaya konan eser sayısını azaltmıştır. Ağlatının yerini güldürüye dayalı oyunlara bıraktığı Roma Dönemi 6. yy.a kadar devam etmiştir. Bu dönemde tiyatronun özellikle pagan inanç sistemine ait olan Dionysos şenliklerinin ürünü olarak görülmesi sonucu Katolik kilisesi, tiyatroyu baskı altına almıştır. Gülmenin ve gerçek olmayan hikâyelerle boşa zaman geçirmenin yasak olduğu Katolik inancında özellikle güldürü oyunları olmak üzere tiyatro oyunları yasaklanmıştır.

#### Nasıl Okunur

dionysos dionizos

9. yy.da, okuma yazma bilmeyen halka Hristiyanlığın kurallarını yaymak isteyen din adamları tarafından dinî oyunlar sergilenmeye başlanmıştır. 11. yüzyıla gelindiğinde artık bu dinî oyunların binlerce seyircisi olmuş ve tiyatro büyük bir gelişme yaşamıştır. Ayrıca bu dinî oyunlarda melek, şeytan gibi soyut kavramları somutlaştırmak için geliştirilen kostümler devrim niteliğinde görülmüştür.

15. yy.da İtalya’da başlayıp diğer Avrupa ülkelerine de yayılan bilim ve sanat akımı olan Rönesans’la birlikte tiyatronun yorumlanması da değişir. Bu döneme kadar oyunlar, sahnede metinlerin okunması şeklinde yapılırken Rönesans’la birlikte canlandırma, jest ve mimik önem kazanmış ve “Tiyatro, okunmak için değil oynanmak içindir.” anlayışı öne çıkmıştır.

1500’lü yıllarda ise tiyatro, kilisenin baskısından kurtulmuş ve özgürleşmeye başlamıştır. Rönesans akımının bu dönemde İngiltere’ye gelmesi ve İngiliz kraliçesinin sanata verdiği destekle birlikte toplumun her kesimine seslenebilen, konusunu toplumun sosyal, kültürel ve politik sorunlarından alan bir tiyatro şekli doğar. William Shakespeare, bu dönemde yetkin eserler ortaya koymuş; tarihin en önemli tiyatro yazarları içinde yer almıştır.

17. yy.da birçok ülkede ulusal tiyatrolar kuruldu. Opera ve balenin de ortaya çıktığı bu dönemde, soylu sınıfa mensup olan sınırlı bir izleyici kitlesine hitap eden saray tiyatroları dönemin tiyatro kültüründe belirleyici rol oynadı.

18 ve 19. yy.larda Sanayi Devrimi ile birlikte ortaya çıkan orta sınıfa (burjuva) yönelik oyunlar tiyatronun yönünü değiştirdi. Bu dönemde, güldürü oyunları ön plandaydı.

20. yüzyıla gelindiğinde ise dünyanın her yerinde yaşanan olaylar, savaşlar ve yıkımlar insanları etkilemiş; bu da tiyatro oyunlarının konularına yansımış ve epik, absürt, dışavurumcu, gerçeküstü tiyatro gibi çeşitlilik oluşturmuştur.

#### SIRA SİZDE



“Benim Tiyatro Tarihim” başlıklı olan ve bu yaşınıza kadar tiyatro ile olan ilişkinizi anlatan bir yazı yazınız. Tiyatro kelimesini ilk duyduğunuz an, çevrenizden birinin anlattığı ilk tiyatro oyunu, ilk gittiğiniz tiyatro oyunu vb. sorulara yanıt verecek şekilde yazınızı tamamlayınız. Ardından yazınızı arkadaşlarınıza okuyunuz. Söz alıp kendiniz, arkadaşlarınız ve etkinliği değerlendirebilirsiniz. Değerlendirme sonunda, katılımından dolayı herkesi tebrik ederek etkinliği sonlandırınız.

**Türk Tiyatrosunun Tarihi:** Anadolu coğrafyasına yerleşen Türklerin tiyatro tarihine bakıldığında, Selçukluların Orta Asya döneminden gelen el kuklası ve ipli kukla geleneğini yaşattıkları görülür. Türklerin Anadolu’da komşuluk yaptıkları Bizans’tan etkilenmiş olmaları kuvvetle muhtemeldir. Türk seyirlik oyunlarında ilk başlarda Rum sanatçıların çoğunlukta olduğu görülür.

Oyun sözcüğü; çocuk oyunu, dans, kâğıt oyunu, baht ve spor oyunları gibi çok çeşitli anlamlara geldiğinden tiyatro niteliği taşıyan oyunlara “seyirlik oyun” denmiştir. Anadolu coğrafyasının tamamına yayılmış, toprağa bağlı köylülerin oluşturduğu köylü tiyatrosu geleneği; çeşitli dans, kukla ve doğaçlamadan oluşan seyirlik oyunlardır. Seyirlik oyunların tamamı öykü anlatma ve canlandırma gibi tiyatral (dramatik) özellik taşımamaktadır.

#### Nasıl Okunur

william shakespeare vilyım şekspir

Oyun ve orta oyunun kökeni de Orta Asya dönemindeki Şamanlık inanç sistemine dayanır (Görsel 2.7). Bir Türk halkı olan Yakutlar, Şaman'a "oyun" demektedir. Orta Şaman ise "orta oyun" olarak adlandırılırdı. Seyircinin ortasında oynanan, tulûata dayanan, müzik, dans ve taklit gibi unsurları içeren **orta oyunu** geleneksel bir halk tiyatrosu örneğidir. **Halk tiyatrosu**, kentlerde ve daha çok başkentte oluşmuş bir tiyatrodur. Önemli türleri; kukla, Karagöz ve orta oyunudur.



Görsel 2.7: Şaman

Batılı bir sanat dalı olarak görülen tiyatronun (Görsel 2.8) Anadolu'ya gelmesi Tanzimat Dönemi'ne rastlar. Bu dönemde geleneksel sahne gösterisi yapanlar, tiyatroya eğilmişler ve oyunlarını tiyatroya uyarlamaya başlamışlardır. 19. yy.da geleneksel halk tiyatrosu, Batı tiyatrosuyla birleşerek Tulûat tiyatrosunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Tulûat tiyatrosu, geleneklere dayalı orta oyununun batılı tiyatro örnekleriyle karışarak sahnede sergilenmesiyle oluşur.

Zamanla oyunlar, tamamen gelişerek modern tiyatro oluşmaya başlamış. Böylece geleneksel sahne oyunları daha az sunulur ve izlenir olmuştur. Geleneksel Türk tiyatro oyuncularını, modern tiyatroya yönelerek birikimlerini ve bilgilerini bu alanda kullanmaya başlamışlar ve tiyatronun ülkemizde şimdiki hâlini almasına katkıda bulunmuşlardır. Osmanlı Dönemi'nin Batılı anlamda bilinen ilk tiyatro eseri Şinasi'nin *Şair Evlenmesi*, Türkçe olarak sahnelenen ilk oyun ise Namık Kemal'in 1873'deki *Vatan Yahut Silistre*'sidir.

Cumhuriyet Dönemi'nde tiyatro artık yerine oturmuş, devlet yardımı ve denetimi ile ülke genelinde gelişme göstermiştir. Kabul edilen 1961 anayasası ile her bakımdan yepyeni bir dönem başlamıştır. Toplumsal sorunlar, bilinçli bir toplumsal eleştiri ve karşıt toplumsal güçlerin çatışması tiyatrodaki etkisini göstermiştir. Bu dönem, Türk tiyatrosu için altın çağ olarak adlandırılmış ve günümüze dek gelmiştir.



Görsel 2.8: İlk tiyatro oyununun 1792'de oynandığı Venedik, İtalya'daki Fenice tiyatro binası

## 2.2. UYGULAMA: BİR OLAYI CANLANDIRMA YAPARAK ANLATMAK

**Amaç:** Söz kullanmadan canlandırma yapıp başından geçen olayı anlatmak.

**Araç Gereç:** Çeşitli kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. İlk insanların yaşadığı mağara döneminde olduğunuzu düşününüz.
2. Buna uygun kostüm ve dekor öğeleri belirleyip hazırlayınız.
3. Mağara dışında geçirdiğiniz zamandan sonra mağaraya döndüğünüzde arkadaş ve ailenize anlatacağınız bir olay düşününüz. Örneğin yediğiniz meyveden zehirlendiniz ve gün boyu baygın yattınız.
4. Bu metni bir kâğıda yazıp kâğıdınızı kimseye göstermeyiniz.
5. Sahneye çıkıp söz kullanmadan kâğıda yazdığımız, başınızdan geçen olayı arkadaşlarınıza anlatmaya çalışınız.
6. Anlatım sonunda, dinleyiciler olarak ne olduğuna yönelik tahminde bulununuz.
7. Doğru tahmin edilene kadar anlatım ve tahmini devam ettiriniz. Uzunca bir süre doğru tahmin edilememe durumunda anlatımı yapan arkadaşınıza anlatımında eşlik ediniz. Metne bakıp anlatımı birlikte yapınız.
8. Anlatım ve tahminler bittikten sonra söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve uygulamayı değerlendirmeye yönelik en az birer cümle söyleyiniz.
9. Katılım ve çabalarından dolayı birbirinizi tebrik ederek uygulamayı sonlandırınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 5. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Sahnede yapılan gösteri çeşitlerini bir kâğıda yazınız. Olabildiğince çok gösteri çeşidi yazmaya çalışınız. Herkesin yazması bitince aranızdan bir yazman seçip gösteri çeşitlerini tahtaya sırayla yazınız. Aynı olan gösterileri sadece bir sefer yazınız. Tüm gösteri çeşitleri yazıldıktan sonra tiyatroya benzeyen gösteri çeşitlerini bulmaya çalışınız. Bulduğunuz gösteri çeşitlerinin hangi yönüyle tiyatroya benzediğini yazdırınız. Tüm gösterileri seçip yazdıktan sonra gönüllü olanların değerlendirmesi ile etkinliği sonlandırınız.

### 2.1. TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİ

Tiyatro sahnelerinde güldürü, ağlatı, dram gibi çeşitli türdeki tiyatro oyunlarından farklı olarak bazı gösterilerin sahnelendiği görülür. Bu gösteriler tiyatroya özgü özellikler taşır. Yaklaşık 400 yıllık bir geçmişe sahip opera, müzikle tiyatronun iç içe geçtiği bu gösterilerden yalnızca biridir. Müziğin yanında dansın da etkin şekilde kullanıldığı, sanatçıların oyunculuk yönlerinin ağır bastığı müzikal (Görsel 2.9), kısa güncel güldürü olan skeç ve meddahlığın günümüzdeki hâli stand up (ayakta güldürü) (Görsel 2.10) ile günümüz tiyatro sahnelerinde sıkça karşılaşmaktadır.



Görsel 2.9: Müzikal gösteride dans eden oyuncular



Görsel 2.10: Stand- up gösterisi

İçinde bulunulan çağ ve yerel kültüre göre farklılaşan eğlence kültürü, tiyatral sahne gösterilerinin doğmasını sağlamış ve bunları çeşitlendirmiştir. Özellikle 19. yy.da, seyretmeye dayalı, dans, şarkı, hokkabazlık, skeç ve çeşitli cambazlık gösterilerine yer verilen minstrel, vodvil, burlesk, kabare, revü ve varyete gösterilerinde tiyatro oyunlarının farklı kimliklere büründüğü görülür. Örneğin minstrel olarak adlandırılan gösterilerde beyaz tenli Amerikalıların kendi yüzlerini siyaha boyayıp siyahilere yönelik çeşitli canlandırma ve gülünçlükler yaptığı görülür. Gülünçlüğe dayanan edebî bir tür olan **burlesk**; kelime oyunları üzerinden giden, kafiyeli ve mizahi diyaloglardan oluşan tek perdelik komedidir. Birbirinden bağımsız sahne gösterilerine dayalı bu eğlencelerde skeç gibi kısa tiyatral gösteriler yer almıştır.

Tiyatroya özgü olan canlandırma, öykü, dekor, kostüm gibi nitelikleri barındıran ancak farklı özellikleriyle öne çıkan, doğrudan bir tiyatro oyunu olmayan bu gösteriler tiyatral sahne gösterileri olarak adlandırılır. Bu gösteriler; opera, müzikal, skeç, stand up, pandomim, hikâye ve masal anlatıcılığı olarak sıralanabilir.



İki kişilik kümeler oluşturunuz. Bir sahne gösterisinin tiyatral sahne gösterisi sayılabilmesi için gösterinin hangi özellikleri taşıması gerekir? Cevabınızı aşağıdaki boş satırlara yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cevabınızı okuyunuz ve seçeceğiniz yazmanın bu cevabı tahtaya yazmasını sağlayınız. Söz alıp arkadaşınızın verdiği cevabı değerlendiriniz. Tüm kümelerin cevapları yazıldıktan sonra cevaplar hakkında görüşünüzü bildirebilirsiniz. Değerlendirme sonrasında katılımından dolayı herkesi tebrik edip etkinliği sonlandırınız.

### 2.1.1. Opera

TDK'de "Sözlerinin bütünü veya çoğu şarkılı olarak söylenen müzikli tiyatro eseri" olarak tanımlanmaktadır. Sözlerinin tümü ya da büyük bölümü müzikle bestelenmiş, orkestra ya da müzik topluluğu eşliğinde sunulan **opera**; içinde dans, dekor, kostüm, ışık vb. barındıran tiyatral formda bir sahne sanatıdır.

Operada oyuncu, "şarkıcı" olarak adlandırılır ve oyuncunun temel eğitimi ses üzerinedir (Görsel 2.11). İstenen incelik ya da kalınlıktaki sesleri çıkarmak için bedenlerini eğitmiş opera sanatçıları, aynı zamanda birer oyuncudur ancak sanatçıların öne çıkan yanları şarkı söylemektir. Şarkı söyleyip dekor, kostüm ve makyaj gibi öğeleri kullanarak oyunculuk becerilerini sergilerler.

Opera sanatçıları çıkarabildikleri sesin özelliğine göre çeşitli şekillerde isimlendirilir. Erkek seslerde en inceden en kalına "tenor, bariton ve bas"; kadınlarda ise "soprano, mezzosoprano ve alto" olarak adlandırılır. En tiz sesleri çıkaranlar, operada genelde başrolü alır. Bu sesleri çıkarabilmek için alınan eğitim önemlidir ancak beden özellikleri de belirleyici bir etkidir.



Görsel 2.11: Opera şarkıcısı

Libretto ve müzik olmak üzere iki temel bölümden oluşan operada konuyu anlatan ve şiir şeklinde yazılan söz kısmı **libretto**dur. Müzik olarak genellikle klasik Batı müziği tercih edilir. Operada müzik ve söz, bir öyküyü seyirciye uyum içinde aktarır. Oyunun gidişatına göre gergin, heyecanlı, romantik anlar müzikle somutlaştırılarak seyircinin ilgi ve beğenisi kazanılmıştır.

1597 yılında Floransa’da Antik Yunan oyunlarını yeniden sahnelemek isteyen bir ekip “Dafne” isimli oyunu, şiir şeklinde ve müzikle oynamışlardır.

Orkestra çukuru (Görsel 2.12) adı verilen, müzisyenlerin bulunduğu özel bir sahnede opera eserleri sergilenir. Müzisyenler için özel bir bölme bulunan ilk büyük opera binası 1637’de Venedik’te inşa edilmiştir. Burada sergilenen operalar çok beğenilince opera, diğer şehirlere de yayılmış ve zamanla tüm Avrupa’da var olmuştur.

Operanın konusu, dinleyicilerin ve sahnelendiği yerin kültürel özelliklerini yansıtır. Sahnelenen opera eserlerinin konusunu tarih, güncel olaylar, mitoloji ve efsaneler oluşturmuştur. Osmanlı İmparatorluğu’nun etkilediği Avrupa’da konusu Türkler ve Osmanlı olan operalar ortaya çıkmıştır.



**Görsel 2.12:** Eski bir opera gösterisindeki orkestra üyelerinin bulunduğu bölüm ve orkestra çukurunun farklı bir hâli

Osmanlı zamanında sefirler, Avrupa’da görüp izledikleri operayı eserlerinde anlatmaya başlar. Bazı padişahlar sarayda opera sahnelenmesini sağlamış ve Türk gençlerine öğretilmesi için Avrupa’dan kişiler getirtmiştir. Özellikle Cumhuriyet Dönemi’nde daha çok ilgi görmeye başlayan operada yerli eserler de verilmeye başlanmıştır.

**Operet:** 19.yy.da operaların uzun sürmesi ve ciddi konuları ele aldığı için sıkıcı bulunmasıyla birlikte daha kısa, eğlenceli, hafif konulu ve içinde bestesiz konuşmalar (müziksiz diyalog) bulunan sahne eseri olan operet ortaya çıkmıştır. Operalardan farklı olarak her zaman mutlu sonla biten bir olay örgüsü vardır.

### 2.3. UYGULAMA: OPERET CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir opereti sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Çeşitli kostüm ve dekor öğeleri, müzik çalar, müzik.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

#### İşlem Basamakları:

1. Her kümede bir kız ve iki erkeğin bulunacağı üçer kişilik kümeler oluşturunuz.
2. Tablo 2.2'de yer alan operet metnini baştan sona inceleyiniz.
3. Operet gösterisine uygun kostüm ve dekor öğeleri ile fon müziğini belirleyiniz.
4. Koro haricindeki oyuncular doğaçlama yaparak ezgili (Müzik eşliğinde şarkı söyler gibi.) ya da ezgisiz (normal konuşma) konuşmalarla rollerini canlandıracaktır. Koro ise ezgili şekilde metinlerini söyleyecektir.
5. Küme dışındaki herkes koroyu oluşturacaktır.
6. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatörle açılış konuşması yapınız ve ardından ilk kümeyi sahneye davet ediniz.
7. Her kümenin gösterisi sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
8. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Not:** Uygulama sürecinde almak istediğiniz notları uygulama sonundaki “notlarınız” bölümüne yazabilirsiniz.

**Tablo 2.2:** Operet Metni

<b>OYUNCULAR</b>	<b>Mehmet:</b> Genç ve yakışıklı bir adam. <b>Ayşe:</b> Güzel bir kadın. <b>Selim:</b> Zengin bir iş insanı. <b>Koro:</b> Topluluk tarafından çalınacak birkaç sahne.
<b>SAHNE 1</b>	Mehmet ve Ayşe romantik bir yürüyüş yaparken karşılaşırlar. İkisi de birbirlerine âşık olur ve birbirlerine hissettikleri duyguları ifade ederler. <b>KORO:</b> Aşkın sesi yankılanır, Gökyüzünde bir yıldız parlar, Kalplerimiz aynı tempo tutar, Aşkın sesi yankılanır.
<b>SAHNE 2</b>	Selim, Ayşe'yi kıskanarak onu kendi yanına çekmeye çalışır. Ayşe, Selim'in zenginliğine ve lüks yaşam tarzına kapılır ve onun teklifini kabul eder. <b>KORO:</b> Aşkın sesi yankılanır, Gözyaşlarımız düşer, Ayrılığın acısı çeker, Aşkın sesi yankılanır.
<b>SAHNE 3</b>	Mehmet, Ayşe'nin ayrılığıyla karşılaşır ve onun dönmesi için mücadele eder. Sonunda, Ayşe onu geri alır ve ikisi birlikte mutlu bir hayat yaşarlar. <b>KORO:</b> Aşkın sesi yankılanır, Yeniden birleşen sevgililer, Mutluluklarına kavuşurlar, Aşkın sesi yankılanır.
Operet burada sona erer ve oyuncular perde arkasına doğru gider.	

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### NOTLAR

### 2.1.2. Müzikal

Müzik eşliğinde sergilenen film veya tiyatro oyunu olarak tanımlanan **müzikal**; popüler müziğin kullanıldığı, profesyonel oyuncuların görev aldığı ve grup dansına çokça yer verilen tiyatral sahne gösterilerinden biridir.

Doğu tiyatronun ilk ortaya çıktığı Antik dönemlere kadar uzanır. O dönemlerde oyun metni, müzik eşliğinde koro (Görsel 2.13) tarafından şiirsel şekilde okunup söylenmekteydi. Oyuncuların kordan ayrılması, diyalog oluşturup canlandırmaların başlamasıyla doğan tiyatro, başlarda uzunca bir süre müzikle iç içeydi. Örneğin Dionysos adına yapılan törende, “dithrambos” şarkısını söyleyenler tanrının kutsal hayvanı olan teke kılığına girerek hem şarkıyı söyleyip hem de kaba saba danslar ederdi.

Roma Dönemi’nde ise tiyatro oyunlarında sıklıkla müzik kullanılırdı. Orta Çağ’da da devam eden bu durum, halk tiyatrolarında ve kiliselerin temsillerindeki oyunlarda müzikli oyunlar olarak yer almıştır.

Operanın doğuşuyla müzik ve şarkı söylemek, oyunculuğun önüne geçmiş ve müzikli tiyatro, yerini tiyatrolu müziğe bırakmıştır. Öyle ki opera sanatçılarının temel eğitimi “şan” (Görsel 2.14) üzerinedir. Klasik Batı müziğine yer verilen operanın tiyatrodan farklı bir tür olarak başkalaşması sonucu tiyatro oyunlarında müzik kullanımı bir dönem azalmış, oyunculuk ve metin üzerine yoğunlaşan bir tiyatro dönemi ortaya çıkmıştır.

19. yy.a gelindiğinde, tiyatro oyunlarında müzik kullanımı tekrar başlamıştır ancak bu sefer, klasik Batı müziği yerine hafif, popüler müzikler tercih edilmiştir. Müzik ve dansla harmanlanmış, seyir zevki yüksek bir tür olarak ortaya çıkan bu yeni sahne sanatı; ‘müzikli tiyatro, müzikal komedi ve müzikal’ olarak adlandırılmıştır.

Operaların süresinin kısaltılması, konularının daha eğlenceli hâle gelmesi ve müziksiz konuşmaların yani oyunculuğun artması ile ortaya çıkan operet, müzikal ile birbirlerine çok yakın iki türdür. Müzikale geçişte önemli bir basamak olan operet ile müzikal, müzik türü bakımından birbirinden farklılaşır. Müzikallerde her çeşit müzik kullanılabilirken operetler biraz daha seçicidir ve klasik Batı müziğine yakın eserleri tercih eder.



Görsel 2.13: Eğitimci eşliğinde şarkı söyleyen koro



Görsel 2.14: Şan eğitimi

## 2.4. UYGULAMA: MÜZİKAL CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir müzikali sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Çeşitli kostüm ve dekor öğeleri, müzik çalar, müzik.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. İki kız ve bir erkeğin bulunacağı üçer kişilik kümeler oluşturunuz.
2. Tablo 2.3'te yer alan müzikal metnini baştan sona inceleyiniz.
3. Müzikal gösterisine uygun kostüm ve dekor öğeleri ile fon müziğini sınıfça belirleyiniz.
4. Karakterler, şarkılarını müzik eşliğinde besteli olarak yapacaktır. Bu sözlere ve duyguya en uygun müzik seçilmelidir.
5. Belirli üç karakter dışında kalan oyuncular, sahnede sözsüz canlandırma yapacaktır.
6. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatörle açılış konuşması yapınız ve ardından ilk kümeyi sahneye davet ediniz.
7. Her kümenin gösterisi sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
8. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.3:** Müzikal Metni

Müzikal "Arkadaşlarımızla Geçen Yıllar" adıyla günümüzde geçen lise öğrencilerinin hikâyesidir. Ana karakterler öğrencilik yıllarında aralarında güçlü bir bağ kurmuş olan üç arkadaştır. Bu arkadaşlar; okulda yaşadıkları zorluklar, aşk hayatları, gelecek planları ve arkadaşlık bağları hakkında endişeler taşıyacaklardır.	
Müzikalin karakterleri, lise öğrencileri olacak ve ana karakterlerimiz; utangaç ve içine kapanık bir kız olan Doğa, zeki ve çalışkan bir öğrenci olan Aleyna, sporcu ve popüler bir çocuk olan Toprak şeklinde olacaktır.	
<b>SAHNE 1</b>	<p>Doğa, liseye yeni başlayan bir öğrenci olarak müzikal boyunca arkadaşlık bağları kurmaya çalışacaktır. Doğa, sahneye çıkar ve sahnede sözsüz bir şekilde kendi aralarında sohbet eden öğrencileri görür. Onlara yanar ama öğrenciler Doğa'ya ilgi göstermez. Doğa, sahne önüne doğru gelir ve müzik eşliğinde şarkısını söyler.</p> <p>Doğa'nın ilk şarkısı, liseye başladığı ilk günü anlatan bir şarkıdır. Bu şarkıda Doğa, yeni bir okulda yalnız kalmaktan korkar ve bu korkularıyla yüzleşmek için cesaret toplamaya çalışır.</p> <p>Şarkının sözleri: Bu yeni başlangıçta kaybolmuş gibiyim Yalnız kalmaktan korkuyorum Ama başımı dik tutacağım ve cesaretimi toplayacağım Bu okulda benim yerim olduğumu biliyorum.</p>
<b>SAHNE 2</b>	<p>İkinci karakterimiz, Doğa'nın sınıf arkadaşı ve en iyi arkadaşı olacak olan Aleyna'dır. Aleyna, müzikal boyunca Doğa'ya destek olacak ve onunla birlikte maceralar yaşayacaktır. Bu maceralar, sözsüz bir şekilde canlandırılacaktır. Sahne ve oyuncular bu canlandırmalara göre planlanmalıdır. Örneğin birlikte ders çalışıp sınavdan iyi not almak, ayağını incittiğinde koluna girerek ona destek olmak, sıkılmadan uzun süre boyunca birbirinin derdini dinlemek gibi.</p> <p>İkili, birlikte söyleyecekleri şarkıda arkadaşlıklarının ne kadar güçlü olduğunu vurgulayacaklardır.</p> <p>Şarkının sözleri: Seni tanıdığımı inanamıyorum Benim için her zaman buradaydın Seni seviyorum ve her zaman yanıdayım Arkadaşlık bu kadar güzel.</p>

<b>SAHNE 3</b>	<p>Üçüncü karakterimiz, müzikalimizin erkek karakteri olan Toprak olacaktır. Toprak, Doğa'nın dikkatini çeken bir öğrencidir ve müzikal boyunca Doğa'ya romantik bir ilgi duyacaktır. Toprak, önceki sahnelerde bu ilgisini belli edecek davranışlar içinde bulunacaktır.</p> <p>Toprak'ın şarkısı, Doğa'ya olan hislerini anlattığı bir şarkıdır.</p> <p>Şarkının sözleri:          Sen benim dünyamı aydınlatıyorsun          Her zaman seni düşünüyorum          Kalbim sana ait ve bunu biliyorum          Seni seviyorum, Doğa.</p>
<b>SAHNE 4</b>	<p>Müzikalin final şarkısı, tüm karakterlerin bir araya geldiği bir sahnede seslendirilecektir. Bu şarkıda, karakterler hayatın güzelliklerine ve arkadaşlıklarının sonsuzluğuna odaklanacaklardır.</p> <p>Şarkının sözleri:          Hayat bir yolculuk, biz de bu yolda birbirimize tutunuyoruz          Arkadaşlarımız sonsuza kadar kalacak          Bu anları asla unutmayacağız.</p>

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 6. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Kümelere ayrılıp ve stand up yapan kişinin başından geçenleri anlatacağınız doğaçlama skeç yapınız. Skeciniz en az iki dk. sürmelidir. Tüm kümelerin gösterisi bitince söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz. Ardından etkinliği sonlandırınız.

#### 2.1.3. Skeç

Güldürü niteliğinde kısa oyun anlamına gelen skeç, süre ve metin bakımından tiyatro oyunundan farklıdır. Genellikle 5-20 dk. arasında olan skeçler, güncel ya da tarihî olaylardan yola çıkılarak yazılmış hikâyelerden oluşur.

Skeçlerle varyete olarak adlandırılan ve aralarında şarkı, dans, hokkabazlık (Görsel 2.15), temsil gibi ilişki bulunmayan farklı oyunlardan oluşan gösterilerde, kısa tiyatro temsili olarak karşılaşılmıştır. Sanatsal kaygı gütmeyen sadece eğlence amaçlı yapılan bu gösterilerde güldürüye dayalı, güncel konuya sahip skeçlere yer verilmiştir.

Skece benzer güldürü programının radyo ve televizyonlarda kendine yer bulması 1920'lere dayanır. Durum güldürüsü (Görsel 2.16) olarak adlandırılan (situation comedy-sitcom) ve öncelikle radyo için geliştirilen biçim (format,) zamanla televizyonun en gözde biçimi hâline gelmiştir. Bu biçimde bağımsız içeriklere sahip 24-30 dk.lık bölümler vardır ve süreklilik kişiler ile mekânda esastır. Klasik bir duruma bir veya daha çok alışılmadık karakterin dâhil edilmesiyle ortaya çıkan çeşitli gülünç diyaloglara dayanan bu güldürülerde temel amaç "aileler hakkında, aileler için eğlence"dir.



Görsel 2.15: Zarları havada tutarak gösteri yapan bir hokkabaz



Görsel 2.16: Televizyonda yayımlanan bir durum güldürüsü anı

Televizyonda durum güldürüsü işleyen dizilerin sayıları önce çok artmış fakat günümüze geldiğinde azalmıştır. Bu durum, dizilerin gerek çok uzun sürelerle çıkması (120, 150 dk.) gerek maliyet gerekse de başarılı yapıt çıkaramadaki zorluktan doğmuştur. Bu süreçte yaklaşık 10 kişilik yazar ekibinin birlikte çalışabildiği, 10-15 dk.lık kısa skeçlerden oluşan, durum güldürüsüne göre maliyeti daha düşük televizyon skeçleri ortaya çıkmıştır. Üretimi, çekimi ve yayımlanması durum güldürülerine kıyasla daha kolay olan bu programlar, günümüzde skeç ile en sık karşılaşılan yerlerdir. Durum güldürülerindeki temel amaç korunmuş ve bu skeçlerde "aileler hakkında, aileler için eğlence" ilkesine dayalı içerik oluşturulmuştur.

Skeçleri oluşturan hikâyelerin çeşitli anlatım şekilleri vardır. Skeçlerin içeriği, bu anlatım şekillerine göre oluşur. Skeçler oluşturulurken ironi, parodi, grotesk ve pastiş gibi farklı biçimlerden yararlanabilir.

#### Nasıl Okunur

**situation comedy** Siçueyşın komedi  
**sitcom** sitkom

**İroni**, söylenen sözün tersinin kastedilerek kişi veya olayla alay etmektir. İronik anlatımda ifade edilenle kastedilen arasındaki uyumsuzluk mizahi anlatımı oluşturur. İroni, bir skecin tamamını kapsamaz. Sadece belli bölümlerinde anlatım, ironik bir şekilde yapılır.

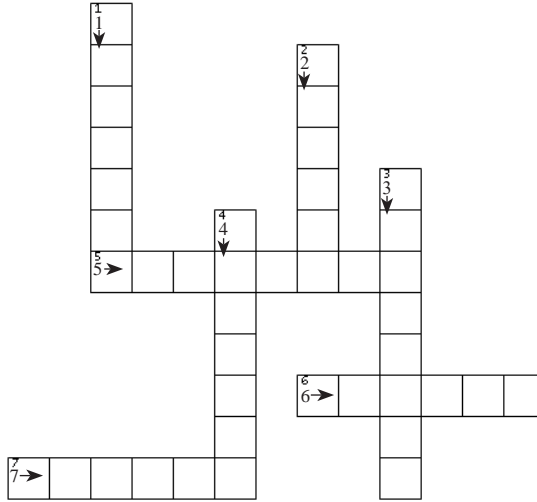
**Parodi**; ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütününe alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan gülünç etkisi yaratan bir oyun türü olarak tanımlanır. Parodi; önceden ortaya konmuş eser, söylem ya da konunun tekrar oluşturulup gülünç bir hâl almasıdır. Parodi, skecin tamamını etkiler ve başlı başına bir anlatım türüdür.

**Grotesk**; kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi olarak tanımlanır. Grotesk de ironi gibi, skecin belli bölümlerinde mizahı ortaya çıkarmak için kullanılır.

**Pastiş**, başka sanatçıların eserlerini taklit yoluyla meydana getirilen sanat eseri olarak tanımlanır. Başka bir yapıtın tamamı ya da bir parçasındaki olay, durum, ilişkiler örgüsü gibi öğelerin farklı şekilde ele alınarak bunların taklidinin yapılmasıyla ortaya çıkar. Asıl metni gülünç duruma getirmeye dayalı olan parodinin aksine pastişte her zaman güldürme amacı güdülmez. Pastiş de parodi gibi skecin tamamını kapsar ve skeç, pastişin kurallarına göre oluşturulur.

Günümüzde bir çeşit varyete olarak adlandırılabilir. Eğlenceye dayalı çeşitli gösterilerde skeçlere yer verildiği görülür. Birbirinden bağımsız çeşitli gösteriler ile belki de en sık animasyon hizmetlerinde karşılaşılır. Özellikle sahne gösterilerinde çeşitli skeçlere yer verildiği görülür. Yabancı turistlerin uzun süreler konakladığı Ege ve Akdeniz sahil otellerinde, farklı dil konuşan turistlerin tamamına aynı anda hitap edebilen fazla söz içermeyen skeçlere yer verilir.

### SIRA SİZDE BULMACA-2



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

#### Sorular

1. Müzik eşliğinde sergilenen film veya tiyatro oyunu.
2. Operanın daha kısa süren ve mutlu sonla biten hali.
3. Antik Yunan'da bağ bozumu Tanrısı.
4. Yıkımla sonuçlanan tiyatro yapıtı.
5. Operanın konusunu anlatan ve şiir şeklinde yazılan söz kısmı.
6. Başka sanatçıların eserlerini taklit yoluyla meydana getirilen sanat eseri.
7. *Şair Evlenmesi* oyununun Türk yazarı.

## 2.5. UYGULAMA: SKEÇ CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir skeci sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Şiir kitabı, çeşitli kostüm ve dekor öğeleri, müzik çalar, müzik.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Üç erkek ve iki kızın bulunacağı kümeler oluşturunuz. Kız ve erkek sayısı eşit değilse karakterlerin cinsiyeti ve isimleri değiştirilebilir.
2. Tablo 2.4'te yer alan skeci baştan sona inceleyiniz.
3. Skeç gösterisine uygun kostüm ve dekor öğeleri ile müzikleri belirleyiniz.
4. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatörle açılış konuşması yapınız ve ardından ilk kümeyi sahneye davet ediniz.
5. Her kümenin gösterisi sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
6. Uygulama sonunda, katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.4:** Skeç Metni

#### **KARAKTERLER:**

**Ahmet:** Kendini beğenmiş bir genç adam.

**Mehmet:** Espriyi bir karakter, bir şaka yapmaktan her zaman hoşlanır.

**Ayşe:** Akıllı ve düşünceli bir kız.

**Emre:** Sessiz ve gizemli bir karakter.

**Zeynep:** Esrarengiz bir kız.

**1. SAHNE** Ahmet, Mehmet ve Ayşe, bir kafede otururlar ve Ahmet, kendini överek hava atar.

**Ahmet:** (Kendinden emin bir şekilde) Ben gerçekten çok zeki bir insanım. Her şeyi yapabilirim.

**Mehmet:** (Gülerek) Ama senin yapamayacağın tek bir şey var.

**Ahmet:** (Sorgulayarak) Nedir o?

**Mehmet:** (Gülerek) Benim esprilerimi anlamak.

**Ayşe:** (Gülerek) Ben de katılıyorum Mehmet'e. Senin gibi kendini beğenmiş biri, esprileri anlamaz.

**Ahmet:** (Kızgın bir şekilde) Siz ne anlarsınız? Benim IQ seviyem çok yüksek.

**Mehmet:** (Gülerek) Tabii, tabii. Senin IQ seviyen yüksek olduğuna göre, neden hayatınla ilgili bu kadar çok sorunun var?

**Ayşe:** (Gülerek) İşte tam da bu yüzden Ahmet, kendinin havalı olduğunu düşünüyorsun ama gerçekte öyle değilsin.

**Ahmet:** (Kendinden emin bir şekilde) Kesinlikle yanılıyorsunuz. Ben her şeyi yapabilirim.

**Mehmet:** (Gülerek) Tamam o zaman, burada olanlar arasında bir şiiri en iyi senin okuyabileceğine inanıyorum.

Ahmet, şiiri okumaya başlar ancak çok zorlanır ve okuyamaz.

**Ayşe:** (Gülerek) Demek istediğimiz buydu Ahmet. Sen gerçekten becerikli bir insan olabilirsin ama havalı olduğunu düşünmek seni aptal yapıyor.

**2. SAHNE** Ahmet, Mehmet ve Ayşe kafede oturmaya devam eder, Emre ve Zeynep, gizemli bir şekilde içeri girer ve diğerlerinin masalarına otururlar.

**Mehmet:** (Gülerek) Şimdi daha ilginç bir gruba sahibiz.

**Zeynep:** (Sert bir ses tonuyla) Siz burada neden oturuyorsunuz?

**Ahmet:** (Kendine güvenli bir şekilde) Biz sadece bir şeyler içiyoruz ve sohbet ediyoruz.

**Emre:** (Sessiz bir şekilde) Burası sizin için uygun bir yer değil.

**Ayşe:** (Şaşırmış bir şekilde) Neden öyle söylüyorsunuz?

**Zeynep:** (Esrarengiz bir şekilde) Burası, burada olmak istemeyenler için bir yer.

**Mehmet:** (Gülerek) Oh, burayı anladık yani Ahmet burada olamaz.

**Ahmet:** (Saldırgan bir şekilde) Neden olamayacağım?

**Emre:** (Sessiz bir şekilde) Çünkü burada olmak istemeyenlerin burada olmaması gerekir.

**Ayşe:** (Tedirgin bir şekilde) Peki ya biz burada olmak istiyoruz?

**Zeynep:** (Esrarengiz bir şekilde) O zaman bu sizin seçiminiz ama burada olmak istemeyenler için bir yer burası.

**Ahmet:** (Kendine güvenli bir şekilde) Ben burada olmak istiyorum ve kimse beni engelleyemez.

**Emre:** (Sessiz bir şekilde) Kimse sizi engellemeye çalışmıyor ama burada olmak istemeyenler için bir yer burası.

Zeynep ve Emre'nin gizemli tavırları, aslında sadece bir şakadan kaynaklanmaktadır. İkisi de kafede çalışan garsonlardır ve oyuncu olmak istemektedirler. Müşteriye karşı oyunculuk becerilerini denemek istedikleri için böyle davranmışlardır. Zeynep ve Emre bunu açıklar. Ahmet, Ayşe ve Mehmet de bu şakadan oldukça keyif almışlardır ve herkes kahkahalarla gülmeye başlar. Skeç böylece mutlu bir şekilde sonlanır ve karakterler, birlikte güzel bir zaman geçirdiklerini fark ederler.

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet "E" ve Hayır "H" seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

"H" olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### 2.1.4. Stand Up

Bir kişinin topluluk karşısında genelde monolog (bir kişinin dinleyicilere anlattığı, genellikle güldüren olay) bazen de diyalog şeklinde gülünç hikâye, şaka, fıkra, güncel olay vb. anlatımına dayalı bir sahne gösterisidir. Güldürü oyuncusu (komedyen); dekor, kostüm veya müzik kullanabilir. Oyuncu; taklit, canlandırma, seslendirme gibi oyunculuk becerilerini kullanarak anlatımını zenginleştirir ve dinleyicileri güldürmeye çalışır.

Kökenine bakıldığında şehirde yaşayan kişilerin ucuz ve basit eğlence taleplerine yönelik ortaya çıktığı düşünülmektedir. Özellikle 1930'larda büyük kriz döneminde çok yaygınlaşmıştır. Batı'da ortaya çıkmış, sonradan Türkiye'ye gelmiş ve zamanla gelişerek günümüzde büyük kitlelere hitap eden küresel bir eğlence türü olmuştur.

Anadolu coğrafyasında yaşayan Türklerin geleneksel seyirlik gösterilerinden olan meddahlığın çağdaş şekli olan bu gösteri çeşidinin farklı toplumlardaki en eski hâli; gazete okuyuculuğu, hikâye ve masal anlatıcılığıdır. Yazılı ve görsel basının yaygın olmadığı dönemlerde, şehir şehir gezerek güncel gazeteleri okuyan ya da çocuk ve yetişkin fark etmeksizin hikâye ve masal anlatıp dinleyicileri eğlendiren kişiler var olmuştur.

Stand up gösterileri çoğunlukla yetişkinlere hitap eder. Genellikle seyircinin sahneye bir adım uzakta olduğu, oyuncunun seyirci tarafından açık ve net görüldüğü, seyircinin de oyuncu tarafından görünür olmakla birlikte biraz karanlıkta olduğu küçük sahneler kullanılır. Sahnede sadece güldürü oyuncusunun olduğu alan aydınlık olur, kalan kısım karanlıktır. Bu da genellikle oyuncunun üzerine yansıtılan ışık ile yapılır çünkü büyük sahnelerde oyuncu ve seyirci arasındaki iletişim azalır. Oyuncu, esprilerin karşılığı olan gülme eylemini fark edebilmelidir. Sahnede dekor veya aksesuar, seyircinin oyuncuya odaklanabilmesi için fazla kullanılmaz. Genellikle bir koltuk veya sandalye olur. Oyuncu da seyircinin kendisine odaklanabilmesi için genellikle siyah, kahverengi gibi koyu renkli kıyafetler giyer (Görsel 2.17).



**Görsel 2.17:** Siyah fon perdesi önünde, koyu renk bir giysi ile stand up gösterisi yapan adam

## 2.6. UYGULAMA: STAND UP CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir stand up gösterisini sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Kısa bir stand up gösterisi yapmak için kostüm ve dekor öğeleri ile varsa başlangıç ve bitiriş müziklerinizi belirleyiniz.
2. Stand up gösteriniz için kendi oluşturacağınız bir metni ya da Tablo 2.5'teki örnek stand up metinlerinden birini kullanabilirsiniz.
3. Kendi metninizi kullanacaksanız bu metni yazmanız, size kolaylık sağlayacaktır.
4. Amacınızın seyircileri güldürmek olduğunu unutmayınız.
5. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk güldürü oyuncusunu sahneye davet ediniz.
6. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
7. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.5:** Örnek Stand Up Metni

**Örnek 1:** Merhaba herkese! Benim adım Ayşe ve sizin için buradayım. Komik olmayı çok seviyorum ama bazen kendimi gerçekten zorluyorum. Geçen gün bir arkadaşıma dedim ki, "Bu sabah uyandığımda kendimi çok iyi hissettim!" Arkadaşım bana, "Neden?" diye sordu. "Çünkü uyandığımda hayattaydım!" diye cevap verdim ama işte, bu kadar kötü bir espri yapıyorum.

Komik olmak çok zor ama öğrendiğim bir şey var, kendinizle dalga geçerseniz, insanlar sizi daha çok seviyor. Yani bugün size kendimle ilgili birkaç şey anlatacağım.

Öncelikle, hepimizin geçmişte yaptığı aptalca şeyler vardır. Ben de hayatımda birkaç aptalca şey yaptım. Mesela bir keresinde arkadaşımın doğum gününde pastaya mumları koymaya yardım ediyordum ama sonra düşündüm ki, neden sadece mumları koymayalım? Neden pastaya birkaç tane maytap koymayalım? Evet, sonuçta pastayı yakan ben oldum.

Aptalca şeyler yapmak sadece benim yeteneğim değil. Bir gün marketteydim ve bir çocuk yere düştü. Annesi çocuğa sordu, "Acıyor mu?" Çocuk, "Hayır." dedi. Annesi tekrar sordu, "Gerçekten mi acıtmıyor?" Çocuk yine, "Hayır." dedi. Anneden sonra benim de sormak istediğim şeyi sordum, "Peki ya gururun?" Annenin yüz ifadesi... Tamam, belki de yanlış bir şey yaptım.

Ama bir şey var ki hayatta kalmanızı sağlayacak en önemli şey komik olmak değil hayatı eğlenceli hâle getirmektir. Hayat kısa ve tatlıdır yani neden gülmeden geçirelim ki?

Teşekkürler herkese, iyi geceler!

**Örnek 2:** (Sevgili izleyiciler, herkese merhaba! Benim adım Ali, ve bugün sizinle biraz gülmek istiyorum.)

Bakın, aslında ben çok komik biri değilim ama söz konusu sahne olduğunda, biraz deli olabilirim.

Bir keresinde, arkadaşlarımızla bir restorana gittik. Garsona siparişimizi verirken arkadaşlarımdan biri ‘‘Pardon, biraz daha tuzlu olabilir mi?’’ dedi. Benim aklıma hemen bir şaka geldi ve ‘‘Biraz daha tuzlu olacak kadar tuzlu istiyorsan, bir çorba kasesine tuz koyup yemeğini orada ye.’’ diye yanıtladım. Arkadaşlarım kahkahalarla gülerken garson biraz tuhaf bakışlar attı.

Sonra bir gün, biri telefonumu çaldırdı. Arayan numara tanıdık gelmedi ama yine de açtım. ‘‘Alo?’’ diye sordum ve karşıma, telefon görüşmeleri yapan biri çıktı. ‘‘Merhaba, bugün sizin enerji sağlayıcınızı değiştireceğiz.’’ dedi. Ben de ‘‘Benim ne sağlayıcı?’’ diye sordum. ‘‘Elektrik sağlayıcınızı.’’ dedi. ‘‘Ama benim elektriğim yok ki! Benim enerjimi nasıl değiştireceksiniz?’’ diye yanıtladım.

Her neyse, bu benim kısa stand-up gösterimimdi. Umarım size biraz gülümseme sağlamışumdur. Teşekkürler!

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet ‘‘E’’ ve Hayır ‘‘H’’ seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

‘‘H’’ olarak işaretlenenlere dair ‘‘Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?’’ sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

## HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Üçer kişilik kümeler oluşturunuz. Kümedeki bir kişi anlatıcı, diğer iki kişi ise canlandırıcıdır. Doğaçlama yöntemiyle kısa bir hikâye, masal ya da olay anlatmak ve bu anlatımı canlandırmak üzere hazırlık yapınız. Anlatıcı hikâye ya da masalı anlatırken diğer iki kişi konuşmadan bu anlatımı canlandıracaktır. Tüm kümelerin anlatım ve canlandırması bittikten sonra söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz. Ardından etkinliği sonlandırınız.

## 2.1.5. Pandomim

Sözsüz oyun anlamına gelen **pandomim**; bir düşünce, duygu, öykü veya kavramı, dans, beden hareketleri, jest ve mimiklerle anlatma sanatıdır. Bu anlatımı yaparken müzik, dekor, kostüm vb. öğelerden faydalanabilir.

“Herhangi bir şeyi taklit eden” anlamındadır (Görsel 2.18). Terimler sözlüğünde “Latin tiyatrosunda, bedensel beceriler gösterme ve doğaçlama gülünçlükler yapma sanatı.” olarak yer almaktadır. Tiyatro oyunları içinde bazı anlarda oyuncular pandomim yapıp bu sanatı icra edebilir.



Görsel 2.18: İp çeker gibi yapan pandomim sanatçısı

Pandomim, bir tiyatro oyununda kısa bir anda kendine yer bulabileceği gibi başlı başına bir gösteri olarak da tiyatral sahne gösterileri arasında yer alabilir. Bu gösterilerde oyuncu genellikle tek başına sahneye çıkar ve sözsüz olarak müzik, dekor veya kostüm kullanarak bir hikâye anlatır. Bu yönüyle tiyatral sahne gösterileri içinde yer alan pandomimin farklı uygulanma şekilleri de vardır.

Günlük hayatta gerek yetişkinler gerekse çocuklar tarafından oynanan sessiz sinema pandomim olarak sayılabilir. Sokaklarda veya belli bir mekânda hareketsiz şekilde duran, kostüm giymiş, vücudunun açıkta kalan yüz ve el gibi kısımlarını boyamış kişiler de **pandomim sanatçısı** olarak anılabilir. Bu sanatçılar; dondurulmuş bir anı genellikle koşan bir adam, oturan bir insan gibi yansıtır. Kostüm ve dekorları da ona uygun olarak kullanırlar. Bu şekilde bir sanatı icra edenlere turistik kentlerin kalabalık sokaklarında, fuar ve festival alanlarında rastlanabilir.

Kökeninin Antik Yunan’a kadar dayandığı düşünülmekle birlikte Hristiyanlık döneminde Katolik Kilisesi’nin sahne sanatlarına baskı uygulaması sonucu gösterimi azalmıştır. Rönesans’la birlikte tekrar canlanmış ve özellikle 1900’lerden itibaren gelişme göstermiştir.

Pandomim, insanın iç dünyasını konu alır. Genellikle beden hareketleri kullanılır. Bu hareketler çok iyi yapılmalıdır ki karşıdaki seyirci ne anlatılmak istendiğini anlayabilsin. Hayalî nesnelere kullanıldığı için oyuncunun sahnede o nesne varmış gibi davranması gerekir. Örneğin bir ip çekiliyormuş gibi yapıyorsa oyuncunun yüzü zorlanıyormuşçasına gerilmeli ve vücut hareketleri de buna uygun olmalıdır.

Pandomim oyuncusu, yüzüne ve ellerine değişik şekillerde makyaj yapar. Genellikle yüze resim yapma ile oluşturulan bu makyajda beyaz, siyah, kırmızı gibi birbirine zıt renkler kullanılır. Sunacakları oyunun konusu dram içerikli ise üzgün, güldürü ise gülen surat ifadesi abartılarak yapılır. Kostümü ise çizgili ve siyah, beyaz renklerde tercih edilir ki seyirci beden hareketlerini daha net görebilsin ve anlamlandırabilsin.

## 2.7. UYGULAMA: PANDOMİM GÖSTERİSİ CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir pandomim gösterisini sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Kısa bir pandomim gösterisi yapmak üzere kostüm ve dekor öğeleri ile varsa başlangıç ve bitiriş müziklerinizi belirleyiniz.
2. Pandomim gösteriniz için kendi oluşturacağınız bir metni ya da Tablo 2.6'daki örnek pandomim metnlerinden birini kullanabilirsiniz.
3. Kendi metnizi kullanacaksanız bu metni yazmanız, size kolaylık sağlayacaktır.
4. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk pandomim oyuncusunu sahneye davet ediniz.
5. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
6. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.6:** Örnek Pandomim Metni

<p><b>Örnek 1:</b> Bir kişi sahneye çıkar ve bir kutu taşıdığını simgeleyen hareketler yapar. Kutuyu yere bırakır ve kutunun içinde bir şey arar gibi görünür. Daha sonra, kutudan çıkan bir topu göstermek için elindeki bir şeyi havaya fırlatır. Topu yakalamaya çalışır ancak her seferinde kaçar. Bu sırada, seyirciler topu yakalaması için ona telkinlerde bulunur. Sonunda, kişi topu yakalamayı başarır ve kutuyu sevinçle alıp sahneden ayrılır. Bu pandomim örneği; kişinin bir nesneyi arama, onu bulma ve elde etme çabası hakkında bir hikâyeye anlatıyor. Topu kaçırmaya hareketi seyircileri güldürürken topu yakalama sonrası kişinin mutluluğu da izleyicilere iletilir.</p>
<p><b>Örnek 2:</b> Bir kişi sahneye çıkar ve bisiklet sürer gibi hareket eder. Daha sonra, bisikletinin tekerleği arızalandığında ortaya çıkan “tik tak” sesini taklit eder. Tekerleği onarmak için hareket eder ancak başarısız olur. Bisikleti iterek sahneden ayrılır.</p> <p>Bu pandomim örneği, bir kişinin arızalı bir bisikletle başa çıkma çabası hakkında bir hikâyeye anlatıyor. Kişi, bisikletin tekerleği arızalandığında gerçekleşen sesi taklit ederek seyircilere arızanın farkında olduğunu gösteriyor ancak, bisikleti onarmak için yaptığı çabalar başarısız oluyor ve bisikleti itmek zorunda kalıyor. Bu örnek, insanların zorluklarla başa çıkmaya çalışırken karşılaştıkları engellere dikkat çekiyor.</p>
<p><b>Örnek 3:</b> Bir kişi sahneye çıkar ve bir kutu açar. Kutudan bir çift ayakkabı çıkarır ve onları giymeye çalışır ancak ayakkabılar, çok küçük olduğu için giyilemez. Kişi, farklı pozisyonlarda ayakkabıları denemeye çalışır ama her seferinde başarısız olur. Ayakkabıları kutuya koyar ve hayal kırıklığına uğramış bir şekilde sahneden ayrılır.</p> <p>Bu pandomim örneği, bir kişinin bir nesneyi kullanma girişimleriyle başa çıkma çabasını ve hayal kırıklığına uğramasını anlatıyor. Ayakkabılarının küçük olması, kişinin başarısız olma sebebini ve hayal kırıklığını vurguluyor. Bu örnek, insanların beklentileri ile gerçekler arasındaki çatışmaya dikkat çekiyor.</p>

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

### 2.1.6. Hikâye ve Masal Anlatıcılığı

**Anlatıcılık;** masal, hikâye, destan veya güncel olayların uygun ses tonu, jest ve mimik kullanılarak dinleyicilere aktarılmasıdır (Görsel 2.19). Anlatılanın dinleyiciyi etkilemesi için oyunculuk becerisi, dekor, kostüm ve müzik gibi öğeler kullanılabilir. Bu hâliyle anlatıcılık mesleği, eski zamanlardan günümüze gelen belki de en yaygın ve eski tiyatral sahne gösterisidir. Anlatıcılık, sosyal bir olay olduğu için her toplumda ve kültürde var olmuştur.



Görsel 2.19: Anlatıcılık yapan adam

Anadolu coğrafyasında yaşayan Türklerde masal ve hikâye anlatıcıları öne çıkmıştır. Bu kişiler, ‘meddah’ ve ‘masal anası’ gibi isimlerle bilinir. Sözlü kültürün aktarıcısı olan hikâye ve masal anlatıcıları, anlattıklarının kuşaklar boyunca dilden dile aktarılmasını sağlamışlardır.

Eskiden köy meydanlarında ya da ateş etrafında yapılan bu anlatımlarda usta-çırak ilişkisi içinde yetişen anlatıcılar, günümüzde çeşitli kurslarda özel dekor, kostüm ve çalgılarla eğitim almaktadırlar. Alınan bu eğitimler ile profesyonel masal anlatıcıları yetişmektedir ve bu kişiler, genellikle çocuklara yönelik organizasyonlarda görev almaktadır. Bu anlatıcılar; fon müziği, canlandırma, sahneye yansıtılan görüntü veya herhangi bir müzik aleti ile anlatımlarını renklendirir. Anlatımına uygun kostüm giyebilir. Elinde baston, mendil gibi araç gereç olabilir.

Masal anlatıcılığında ‘‘Bir varmış, bir yokmuş’’ sözüyle dinleyiciye ‘‘anlatılanların tamamının bir masalın parçaları olduğu ve bunların gerçekle bir ilgisinin olmadığı’’ söylenmek istenmektedir. Masalın sonunda da genellikle ‘‘Onlar ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine (Başka insanların mutluluğuna ortak olmak ve bu mutluluktan payına düşeni almak.)’’ denir.

#### SIRA SİZDE



**Çeşitli kaynaklardan masal başı tekerlemesi bulunuz ya da Tablo 2.7’de yer alanlardan birini belirleyiniz. Ardından metin üzerinde okuma provası yapınız. Tahtaya ya da sahneye çıkarak bir masal anlatıcısı gibi giriş tekerlemesini okuyunuz.**

Tablo 2.7: Masal Başı Tekerlemeleri

**1. Örnek:** Evvel evvel iken deve tellal iken, sinek berber iken: tosbağa kulakları çınlayasica ölçekçi iken, ben babamın beşiğini tıngır mıngır salları iken, babam düştü beşikten, alnını yardı eşikten, anam kaptı maşayı, babam da kaptı meşeyi, bana da gösterdiler kapının ardındaki köşeyi ( Hekimoğlu Yavuz, 1999:139).

**2. Örnek:** Bir varmış bir yokmuş...Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde...Develer tellallık eder eski hamam içinde...Hamamcının tası yok. Külhancının baltası yok...Arap bacı hamama gider, koltuğunda bohçası yok...Handadır handa yetmiş iki deli ile bir manda. Yedik, içtik, dişimizin dibi et yüzü görmedi...Bereket versin hacı cambaza...Bize bir at verdi dorudur diye...At bize bir tekme vurdu. Geri dur diye...Deniz ortasına vardık kıyıdır diye...Tophane güllisini cebimize doldurduk darıdır diye...Kız kulesini belimize soktuk borudur diye...Tuttu bizi bir zaptiye delidir diye...Attı tımarhaneye, bir gün, iki gün, üç gün...Tuttuk pirenin birisini, yüzdük derisini, çadır kurduk Üsküdar’dan berisini...Masaldır bunun adı...Söylemekle çıkar tadı... Her kim ki dinlemezse, hakkından gelsin topal dadı...(Tezel, 1985: 82)

## 2.8. UYGULAMA: HİKÂYE VE MASAL ANLATICILIĞI CANLANDIRMASI YAPMAK

**Amaç:** Kısa ve örnek bir hikâye ve masal anlatıcılığını sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Hikâye ya da masal anlatımı için kendi oluşturacağınız bir metni ya da Tablo 2.8'deki örnek hikâye ve masal metinlerinden birini kullanabilirsiniz.
2. Belirlediğiniz metinle uyumlu kostüm ve dekor öğeleri ile varsa başlangıç ve bitiriş müziklerinizi belirleyiniz.
3. Kendi metnizi kullanacaksanız bu metni yazmanız, size kolaylık sağlayacaktır.
4. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk hikâye ya da masal anlatıcısını sahneye davet ediniz.
5. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
6. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.8:** Örnek Hikâye ve Masal Metinleri

**Örnek 1:** Bir zamanlar, uzak bir ülkede, güzel bir prenses yaşardı. Prenses, tüm krallığı güzelliğiyle büyüleyen bir hazineydi ancak prensesin kalbinde yalnızlık vardı çünkü kimse onun gerçek kimliğini görmüyordu. Bir gün, bir köylü çocuğu prensesi ziyarete geldi ve onunla konuştu. Prenses, köylü çocuğunun samimi ve içten tavırlarından etkilendi ve ona gerçek kimliğini açıkladı. Köylü çocuğu, prensesi olduğu için ona hayranlık duymuyordu, sadece kalbinin güzelliği için onu seviyordu. Prenses ve köylü çocuğu arasında güzel bir dostluk başladı ve prensesin yalnızlığı sona erdi ancak, prensesin babası kral, prensesi sadece soylu biriyle evlenmesi için zorluyordu. Prenses, köylü çocuğuna kendisine yardım etmesi için sarayda bir iş verdi. Köylü çocuğu, sarayda prensesin gardiyanı olarak işe başladı ve onunla birlikte vakit geçirdikçe birbirlerine olan sevgileri arttı ancak bir gün kral, köylü çocuğunun gerçek kimliğini öğrendi ve onu saraydan kovdu. Prenses, köylü çocuğunun kalbini kazanmak için sarayı terk etti ve onunla birlikte yaşamaya karar verdi. Bu şekilde, prenses gerçek sevginin gücünü keşfetti ve köylü çocuğuyla mutlu bir hayat sürdürdü. Bu masal anlatıcılığı metni, hayal gücünüzü kullanarak bir masalın etkileyici bir şekilde anlatılmasını sağlar. Masallar, kurgusal bir dünyada gerçek hayat dersleri vermek için kullanılabilir ve dinleyicileri hem eğitip hem de eğlendirebilir.

**Örnek 2:** Bir zamanlar, genç bir adam ormanda yürüyüş yaparken bir çeşme buldu ve susuzluğunu gidermek için su içti ancak, suyu içtikten sonra kendisini başka bir dünyada buldu. Bu dünya, her yerinde renkli çiçeklerin açtığı, sıcak bir yerdi. Genç adam, bu yeni dünyayı keşfetmek için yürümeye başladı. Yürürken bir ormanın kenarına geldi ve ormanın içinde bir ev gördü. Evin kapısını çaldı ve kapıyı açan yaşlı bir kadınla karşılaştı. Yaşlı kadın, genç adamı içeriye davet etti ve ona bu dünyanın herhangi bir dileği gerçekleştirebileceği bir yer olduğunu söyledi. Genç adam, çok mutlu oldu ve bir dilek dilemeye karar verdi ancak düşünmeden dilekte bulunduğu için genç adamın dileği ters tepti. Kendisini bir anda karşılaştığı dünyadan uzakta, başka bir dünyada buldu. Bu dünya, karanlık ve ürkütücüydü. Genç adam, evine dönmek istedi ama ne kadar yürüse de evi bulamadı. Genç adamın yaşadığı bu macera, dinleyicilerine aceleci kararlar almanın ve düşünmeden dilekler dilemenin sonuçlarını anlatır. Hikâyenin sonunda, genç adamın kaybettiği şeyi yeniden kazanması için daha dikkatli ve sabırlı olması gerektiğine vurgu yapılır.

**Örnek 3:** Bir zamanlar, uzak bir ülkede bir ormanın içinde küçük bir kız yaşardı. Kızın en büyük tutkusu, ormanda gezinmek ve doğanın güzelliklerini keşfetmekti. Bir gün, ormanda yürürken karşısına kocaman bir ayı çıktı. Ayı, kızını korkutmak istemiyordu ama kız korkmuştu ve kaçmak istedi.

Ancak, kızın ayağı kaydı ve ayının yanında düştü. Korkulu bir bekleyiş içindeyken ayı ona zarar vermedi. Tam tersine, kızın elinden tuttu ve onu evine götürdü. Ayı, aslında büyüklü bir ayıymış ve kızın yanında kendini rahat hissetmiş.

Kız, ayının evinde yaşamaya başladı ve aralarında büyük bir dostluk oluştu. Ayı, kız için her şeyi yapardı ve onu korumaya kararlıydı ancak, kızın ailesi, kızın ayının yanında yaşamasını kabul etmedi. Kız, ayıdan ayrılmak zorunda kaldı ve onu çok özledi.

Kız büyüdüktan sonra ayının yanına dönmeye karar verdi ancak onu aramaya başladığında, ayının yaşadığı yeri bulamadı. Kız, üzgün bir şekilde geri döndü ancak bir gün ormanda yürürken ayının beklediği yeri buldu. Ayı, onu özlemişti ve kızın yanında olmak istiyordu. Kız, sevinçle ayının yanına koştu ve yeniden bir araya geldiler.

Bu hikâyeye, dinleyicilerine gerçek dostluğun ve sevginin gücünü hatırlatır. Ayı, kız için her şeyi yapmaya hazır ve kız da ayıyı çok özledi. Hikâyenin sonunda, kızın ayının yanına dönmesiyle gerçek dostluğun ve sevginin her zaman sürdürülebileceği mesajı verilir.

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

## 8. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Tiyatral sahne gösterisi için senaryo hazırlayacak bir yazar olduğunuzu düşününüz. Bildiğiniz bir edebî eserden (roman, masal, hikâye, şiir, efsane veya fıkra) yola çıkarak tiyatral sahne gösterisi için senaryo hazırlayınız. Herkesin yazması bitince sırayla uyarlanacak edebî eseri, tiyatral sahne gösterisini ve seçimlerinizin nedenini arkadaşlarınıza açıklayınız. Tüm açıklamalar bitince söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz. Ardından etkinliği sonlandırınız.

## 2.2. TİYATRAL SAHNE GÖSTERİLERİNİN BAŞVURDUĞU KAYNAKLAR

Tiyatral sahne gösterileri tiyatral adını taşıdığı için mutlaka bir hikâye anlatmalı ve bu anlatım; oyunculuk, dekor, kostüm gibi tiyatro öğeleri kullanılarak yapılmalıdır. Bu gösterilerde anlatılan hikâyeler çok çeşitli olabilir.

Roman, masal, efsane, şiir gibi edebî eserlerden yola çıkılarak gösteri hazırlanabilir. İçinde yaşanan toplum ya da çağa ait güncel olaylar kullanılarak da hikâyeler oluşturulabilir. Mitoloji de tiyatro ve tiyatral sahne gösterileri için önemli bir kaynaktır.

Tiyatral sahne gösterileri oluşturulurken başvuru kaynakları için edebî eserler, güncel olaylar ve mitoloji başlıkları ele alınabilir.

### 2.2.1 Edebî Eserler

Olay, düşünce, duygu ve hayallerin dil aracılığıyla sözlü veya yazılı olarak biçimlendirilmesi sanatı **edebiyat** olarak tanımlanmaktadır. Biçimlendirilen bu olgular; roman, masal, şiir, hikâye, efsane ve fıkra gibi edebî eserleri ortaya çıkarır.

**Roman**; insanın veya çevrenin karakterlerini, göreneklerini inceleyen, serüvenlerini anlatan, duygu ve tutkularını çözümleyen, kurmaca veya gerçek olaylara dayanan uzun edebî tür ve bu türde yazılmış eserlerdir (Görsel 2.20).

Romanda konu sınırı yoktur. Ana konu etrafında pek çok olay, ayrıntılı olarak işlenir. Romanlarda olaylar, gerçek hayattaki gibi inişli çıkışlı veya günlük yaşamın sıradanlığı biçiminde de olabilir. Bu sebeple, kurmaca ya da gerçek dışı romanlarda okuyucular bunların bir hayal ürünü olduğunu düşünmeden roman kahramanları adına üzülür, sevinir veya kızar.



Görsel 2.20: Tren yolculuğunda müzik dinleyerek roman okuyan bir yolcu

Herhangi bir eşya veya canlı, romanın kahramanı olabilir. Bu kahramanlar da insana ait nitelikler ile düşündürülür ve duygulanırılır. Romanlarda mekânlar ise en ince ayrıntısına kadar anlatılır ki okuyucu zihninde o yeri canlandırabilsin.

Konuları da oldukça çeşitli olabilmektedir. Aşk, macera, bilim kurgu, korku, siyasi, tarihî, polisiye, psikolojik, fantastik gibi türleri vardır.

Tiyatral sahne gösterisine kaynak olarak kullanılacak romanlar, olduğu gibi ya da gerçekçi bir şekilde ele alınıp sahneye uyarlanabilir. Gerçekçi bir şekilde romanın yansıtıldığı gösteride olay örgüsü kısaltılabilir; ironi, parodi, pastiş gibi anlatım şekilleri kullanılıp değiştirilerek de sahne gösterisi oluşturulabilir.

### SIRA SİZDE



**Aşağıda yer alan çeşitli türdeki roman konu örneklerinden yola çıkıp iki türde konu örneği yazınız. Yazdıklarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız. Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve etkinliği değerlendirebilirsiniz. Değerlendirme sonrası etkinliği sonlandırınız.**

**Bilim Kurgu Romanı:** İnsanlar, uzayda başka bir gezegen keşfederler ve bu gezegende yabancı bir türle karşılaşılır ancak yabancı türün niyetleri belirsizdir ve insanlar, bu yeni gezegende hayatta kalmak için zorlu bir mücadele verirler.

**Tarih Romanı:** İki farklı topluluk, antik Roma Dönemi'nde bir arada yaşar ancak birbirleriyle düşmanca bir şekilde rekabet eder. Roman, bu iki topluluğun birbirleriyle mücadele ederken birbirlerine ne kadar benzediklerini ve birbirlerinde farklılıklarını keşfetmelerini konu edinebilir.

**Aşk Romanı:** İki kişi birbirlerine aşık olur ancak farklı hayat tarzlarına sahiptir. Roman, bu iki kişinin birbirleri için ne kadar fedakarlık yapabileceklerini ve aşklarını korumak için ne kadar çaba harcayacaklarını anlatır.

**Gizem Romanı:** Bir cinayet işlenir ve romanın ana karakteri, olayı çözmek için dedektif gibi davranır. Olaylar geliştikçe ana karakterin özel hayatındaki bazı gizli şeyler de açığa çıkar ve çözüme yaklaştıkça kendini tehlikede bulur.

**Macera Romanı:** Genç bir kahraman, efsanevi bir hazinenin peşine düşer ve bu hazineyi bulmak için türlü maceralar yaşar. Roman; kahramanın hayatta kalma mücadelesini, tarihî yerlerdeki zorlu yolculuğunu ve hazineyi bulduktan sonra yaşadığı heyecanı konu edinebilir.

**Masal:** TDK'ye göre ‐Halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri (Görsel 2.21 ve 2.22) vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî tür.‑ diye tanımlanmaktadır. Tamamı hayal ürünü olan, anlatılanlara inandırılmak gibi gayesi olmayan kısa anlatılardır.

Tiyatral sahne gösterileri oluşturulurken sıklıkla masallara başvurulur. Dünya, masal yönünden çok zengindir. Bu da tiyatral sahne gösterisi oluşturanları kendine çeker. Tiyatro, skeç, pandomim gibi gösteriler için kaynak olarak çok çeşitli masallar vardır. Özellikle çocuklara yönelik tiyatro, skeç gibi gösterilerde masallar vazgeçilmezdir.



**Görsel 2.21:** Cadı Kostümlü Masal Kahramanı



**Görsel 2.22:** Peri kostümlü Masal Kahramanı

Masal anlatıcısı, palyaço gibi kişiler masalları olduğu gibi anlatırken skeç ya da müzikallerde masalların parodisini yapılabilmektedir. Tiyatral sahne gösterilerinde masalların tamamına ya da bir kısmına değinilebilir.

**Hikâye:** Gerçek veya tasarlanmış olayları anlatan, şiir olmayan söz ve yazı, düzyazı, öykü olarak tanımlanan hikâye, tiyatral sahne gösterilerinde sıkça başvurulan edebî eserler arasındadır.

Konusu bakımından olay ve durum öyküsü olmak üzere ikiye ayrılır. Olay öykülerinin merkezinde bir veya birden fazla olay vardır ve bu olaylar anlatılır. Durum öyküleri ise insan yaşamının bir bölümünün veya bir düşüncenin ele alındığı öykülerdir. Hikâyelerde zaman kısa, kullanılan dil sade ve akıcıdır. Bağımsız bir yazı türüdür. Olaylar anlatılırken ayrıntıya romandaki gibi çok fazla girilmez.

## 2.9. UYGULAMA: SAHNEDE ANLATICILIK YAPMAK

**Amaç:** Sahnede anlatıcılık yaparak topluluk karşısında konuşma yapma becerisi geliştirmek.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Kendi oluşturacağınız bir metni ya da Tablo 2.9'daki örnek roman özeti, hikâye ve masal metinlerinden birini kullanabilirsiniz.
2. Belirlediğiniz metinle uyumlu kostüm ve dekor öğeleri ile varsa başlangıç ve bitiriş müziklerinizi belirleyiniz.
3. Kendi metninizi kullanacaksanız bu metni yazmanız, size kolaylık sağlayacaktır.
4. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk anlatıcıyı sahneye davet ediniz.
5. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
6. Uygulama sonunda katılımı ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.9:** Örnek Roman Özeti

### Örnek Roman Özeti: Sonsuzluk Yolculuğu

Romanın konusu, insanların hayal bile edemeyecekleri bir dünyada geçmektedir. Roman; dünya dışındaki bir gezegende yaşayan farklı bir türün, insan ırkını yok etmek için yaptığı planları konu almaktadır. Bu türün adı “Zorlar” olarak geçmektedir ve güçlerini insanların hayallerinden ve korkularından almaktadırlar.

Ana karakterimiz, genç bir bilim insanı olan Lisa'dır. Lisa, insanların hayallerini ve korkularını kullanarak Zorlar'ın güçlerini ortadan kaldıracak bir cihaz geliştirmektedir ancak, Zorlar'ın lideri olan Kraliçe, Lisa'nın çalışmalarını öğrenir ve Lisa'yı kaçırarak onu kendi tarafına çekmeye çalışır.

Lisa, Kraliçe'nin zorbalıklarına karşı koymak için kendi hayal gücünü kullanarak bir grup arkadaşıyla kaçmayı başarır ancak kaçırları, onları sonsuz bir yolculuğa sürükler ve farklı gezegenlerdeki tuhaf yaratıklarla karşılaşır.

Lisa ve arkadaşları, Zorlar'ı durdurmak ve insanların hayal dünyalarını korumak için büyük bir mücadele verirler. Bu yolculukta, Lisa ve arkadaşları, kendilerine ait güçlü hayalleri kullanarak dünyayı ve insanlığı kurtarmak için mücadele ederler.

*Sonsuzluk Yolculuğu*, fantastik öğelerle dolu bir macera romanıdır. Hikâyesi, hayal gücüne ve hayallerin gücüne odaklanarak hayatın sıradanlığından kaçmak isteyen okuyuculara ilham verebilir.

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

**Örnek Masal: Yıldız Çiçeği**

Bir zamanlar, küçük bir kızın annesi ölmüştü. Kız, annesini çok özlediği için her gece gökyüzüne bakarak onu arıyordu ancak bir gece, gökyüzünde parlak bir yıldız gördü ve o yıldızın annesi olduğuna karar verdi.

Bir sonraki gün, kızın babası ona özel bir tohum verdi. “Bu tohumu bahçeye ekersen benim için çok özel bir çiçek büyüteceğim” dedi. Kız, tohumu alıp bahçeye gitti ve güzel bir yer buldu. Tohumu yere ekti ve her gün ona su verdi.

Birkaç gün sonra tohumdan çiçeklerin filizlendiğini gördü ancak filizlerin bir tanesi diğerlerinden farklıydı. Bu çiçek, parlak bir yıldız şeklindeydi ve gökyüzüne doğru yükseliyordu. Kız, gökyüzündeki annesine bir mesaj göndermek istediği için çiçeği koparıp aldı.

Bir anda, çiçek büyüyüp kızın elinden uçtu ve gökyüzünde parlamaya başladı. Kızın karşısında, yıldız şeklindeki çiçeğin içinde annesi belirdi. Annesi, kızına “Beni araman güzel kızım ama ben hep kalbindeyim. Senin güzel kalbinde” dedi.

Kız, annesiyle tekrar bir arada olmanın sevinciyle sarıldı ve mutlu bir şekilde eve döndü. O günden sonra gökyüzüne bakmaktan vazgeçti ve her zaman kalbindeki sevgi ve hatıralarıyla mutlu oldu.

*Yıldız Çiçeği*, insanların kaybettikleri sevdiklerinin hatıralarının ve sevgilerinin her zaman kalplerinde olduğunu hatırlatır.

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

**Örnek Hikâye: Eşsiz Dostluk**

Bir kedi yavrusu, yağmurun şiddetli olduğu bir gecede dışarıda kaybolmuştu. Anne kedi, yavrusunu aramaya çıktı ancak bulamadı. Birkaç gün boyunca yavru kendisini aç ve üşümüş hissetti, çaresizce bir çatı altında sığınmak için yer aradı.

Nihayet, eski bir kulübe gördü ve gidip uyumaya başladı. Yavru, uyandığında kendisini koklayan ve yalayan bir köpek gördü. Köpeğin ona zarar vereceğinden korktu ancak köpek, yavruya dokunmadı ve sadece onu korumak için onun yanında yattı.

Yavru, köpeğin yanında güvende hissetti. Köpek, yavruyu kendi yavrusu gibi koruyordu ve ona yemek bulmak için avlanmaya gitti. Yavru, köpeğin her dönüşünde mutlu oldu ve köpekle yavaş yavaş dost oldu.

Birkaç gün sonra anne kedi, yavrusunu buldu ve kulübede onu köpekle birlikte görünce şaşırды ancak köpeğin yavruyu koruduğunu ve yavruya yardım ettiğini görünce anne kedi, köpeği affederek onun dostluğunu kabul etti.

O günden beri, küçük kedi yavrusu ve köpek arasında eşsiz bir dostluk başladı. Bu hikâye, iki farklı türün birbirlerine karşı sevgi ve dostlukla nasıl bağlandıklarını anlatan sıcak örnek.

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

**Denetleme Listesi**

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

**Şiir:** TDK'ye göre “Zengin sembollerle, ritimli sözlerle, seslerin uyumlu kullanımıyla ortaya çıkan, hece ve durak bakımından denk ve kendi başına bir bütün olan edebî anlatım biçimi, manzume, nazım, koşuk.” diye tanımlanır. Cahit Sıtkı Tarancı şiir için “Kelimelerle güzel şekiller kurma sanatı” diye söz eder. Şiir; kelimeleri kullanarak duygularımızı, hissettiklerimizi anlattığımız bir edebî türdür. Konusu; insan, hayvan, eşya, doğa, sevgi, aşk, korku gibi herhangi bir şey olabilir. Genellikle kıtalar hâlinde ve her kıtada belli sayıda dizelerle yazılır.

Özellikle şiir dinletilerinde kullanılan şiirler bazen parodi, müzikal ya da skeç olarak sahnelenmektedir. Herhangi bir tiyatral sahne gösterisi içinde de şiire yer verilebilir. Şiir içinde bulunulan durumu, yalın ve güzel bir şekilde özetleyerek anlatabilir. Bu anlatım, seyircilerin duygularına hitap ederek onları derinden etkileyebilir. Böyle güçlü ve özel bir yanı olan şiir, sahne gösterilerinde yer ve zamanı doğru ayarlanarak sıkça kullanılmaktadır.

## SIRA SİZDE



**Dörder kişilik kümeler oluşturunuz. Kümenin bir üyesi aşağıdaki şiiri ezberden ya da kâğıda bakarak okurken diğer üyeler de sahnede metne uygun şekilde canlandırma yapacaktır. Prova yapmadan sahneye çıkıp şiiri okuyunuz ve canlandırmanızı yapınız. Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve etkinliği değerlendirebilirsiniz.**

<p><b>1. Kıt</b> Sonsuz bir deniz gibi geniş ve derin, İnsan hayatı, sırlarla dolu bir hazine. Gözlerinde hayaller, yüreğinde sevgi, Güneş gibi parlar insanın gönül cihanında.</p>	<p><b>2. Kıt</b> Kimisi ağlar, kimisi güler, Kimisi sevinir, kimisi üzülür. Ama hepsi insan, aynı yolda yürür, Hayatın tüm zorluklarına göğüs gerer.</p>
<p><b>3. Kıt</b> Kimisi cennet gibi bir dünyada yaşar, Kimisi ise cehennemi gözyaşlarına boğar. Ama hepsi insan, sevdikleri için dövüşür, Ve hep bir umutla hayata tutunur.</p>	<p><b>4. Kıt</b> İşte insan, ne güzel yaratılmış, Yeryüzünün en değerli varlığı. Hepimiz birbirimize bağlıyız, Ve hep birlikte yürüyoruz hayatın yolu boyunca.</p>

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

**Efsane:** Eski çağlardan beri söylene gelen, olağanüstü varlıkları (Görsel 2.23), olayları konu edinen hayalî hikâye, söylene olarak tanımlanan efsane, bir halk edebiyatı ürünüdür. Kimin ortaya çıkardığı belli olmayan, ağızdan ağıza (sözlü bir biçimde) aktarılan bir türdür.

Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren halk hikâyeleri olan mitlerin devamı olarak ortaya çıktığı düşünülmektedir. Çoğunlukla olağanüstü ve insanüstü güçleri ele alır. Gerçek olaylara ve kişilere abartı ile değinir. Kahramanları, genellikle kahramanca işler yapmış kişilerdir.



**Görsel 2.23:** Olağanüstü bir varlık gibi makyaj yapmış bir kadın

Dünyanın yaratılışı, sonu, tarihi, tabiatüstü şahıslar ve dinî efsaneler olmak üzere sınıflara ayrılır. Her toplumun kendine özgü efsaneleri hatta toplumların efsaneleri arasında benzerliklerde vardır yani her toplum, eski bir efsaneyi zaman içerisinde kendi kültürüne uyarlamıştır.

Tiyatro oyunları ve tiyatral sahne gösterilerinde, efsanelere başvurulduğu görülür. Efsane, gösteri içinde bir konu olarak yer alabilir. Gösterinin kendisi de efsaneyi anlatabilir. Özellikle izleyici kitlesinin tamamı tarafından bilinen efsanelere anlatım içinde değinilebilir. Toplumun ortak kültürünü oluşturan efsanelerin tiyatral sahne gösterilerinde kullanılması, gösterinin başarılı olmasına katkı sunabilir.



#### SIRA SİZDE

**Çeşitli kaynaklardan araştırarak bir efsane belirleyiniz. Dilerseniz aşağıda yer alan efsanelerden birini de seçebilirsiniz. Efsaneyi kendi kendinize birkaç kez okuyunuz. Sahneye çıkıp efsanenizi tercihen ezberden ya da kâğıttan okuyarak anlatınız. Kâğıttan okumanız durumunda metne hâkim olup seyirciler ile göz teması kurmayı ve anlatımınızı izlenir kılmayı unutmayınız. Söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı ve etkinlik hakkındaki görüşünüzü belirtebilirsiniz.**

#### Örnek 1: Pamukkale Efsanesi

Çok çok eskiden Çökelez Dağı eteklerinde yaşayan, fakir, oduncu bir aile varmış. Bu ailenin kızı, o kadar çirkinmiş ki erkek çocuk anneleri onu görünce yollarını değiştiriyormuş. Fakirliği, genç kızın umurunda bile değilmiş ama çirkinliği canına tak etmiş. Çökelez Dağı'nın eteklerinden kendini boşluğa bırakmış. Su ve tortu dolu havuza hızla düşmüş (Görsel 2.24). Burada uzun süre suların içinde baygın kalmış. O esnada bu su, o çirkin kızı güzelliğe boğmuş. Oradan geçmekte olan Denizli Beyi'nin oğlu, kanlar içindeki güzel kızı görmüş. Atına oduncu kızı atarak evine götürmüş. Kız iyileşmiş ve evlenmişler. O günden sonra kadınlar, güzelleşmek için bu ılıcaları ziyaret etmeye başlamış. O gün bu gündür güzelleşmek isteyen tüm kadınlar bu suyun içine kendilerini atar olmuşlar.

<https://denizli.ktb.gov.tr/TR-211827/efsaneler.html>



Görsel 2.24: Pamukkale travertenleri

**Örnek 2:** Lületaşı Efsanesi

Bir gün genç bir çoban, bölgenin Karatepe yöresindeki köylerine gitmektedir. Genç çoban yorgun düşer, acıkır, oturur, azığını çıkarıp yemeğini yemeye başlar. O sırada topraktaki bir delikten bir köstebeğin ak taşları yüzeye çıkarmaya çalıştığını görür. Çoban, taşlardan birini eline alır ve çakısıyla yontmaya başlar. İlk çakı darbesiyle taş birdenbire ayın on dördü gibi güzel bir kız oluverir. Kız dile gelir ve “Ah insanoğlu bana kıymasaydın!” diye bağırarak köstebeğin açtığı delikten içeri girip kaybolur. Delikanlı da kızın ardından başlar deliği eşelemeye. Günler geçer, delikanlıdan haber alnamaz. Delikanlıyı arayan köylüler, yerin yedi kat altında bu daracık kuyuda boğulmuş olarak bulurlar. Elinde sıkı sıkı tuttuğu ak taşları ile birlikte avuçlarında sımsıkı tuttuğu bir parça lületaşı varmış (Görsel 2.25). O günden beri her lületaşı parçasında, çobanın ölümüne sürüklendiği sevdamın izlerini görmüş köylüler. Lületaşı işleyenler için bu efsanenin anlamı büyüktür. Lületaşını yedi kat yerin dibinden çıkaran köstebeği, sanatlarının öncüsü ve pirleri olarak kabul etmektedirler.

<https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/eskisehir/kulturatlasi/luleyasi-efsanesi>



**Görsel 2.25:** Lületaşından yapılmış hediyeelik eşya

**Fıkra:** TDK’ye göre “Kısa ve özlü anlatımı olan, nükteli, güldürücü hikayecik.” diye tanımlanır. Konusunu gerçek hayattaki olaylardan alır. Kısa ve yoğun anlatımlıdır. Günlük hayattaki kötü, gülünç durumları, toplumsal hayatın çarpıklık ve zıtlıklarını, nesiller arasındaki çatışmaları ince bir mizah yolu ile anlatır. Gerçek olaylardan hareketle ders almayı amaç edinir. Halk tarafından oluşturulduğu için toplumdaki gerçek olayları anlatır. Diğer edebî türlere göre kısa ve gülünçtür.

Fıkralar, meydana geldiği bölgenin coğrafi özellikleri ve dilinden etkilenir. Örneğin Karadeniz fıkralarında çay, deniz, hamsi gibi sözcükler yer alır. Fıkra, çıktığı bölgenin toplumsal yaşamını yansıtarak bu yaşam hakkında bilgi verir.

Fıkraları ile ünlü en önemli kişilik Nasreddin Hoca’dır. Nasreddin Hoca’nın birbirinden farklı ve anlamlı fıkraları vardır. Bu fıkralar, sahne gösterilerinde kendine sıklıkla yer bulur.

Günümüz Türkiye’inde öne çıkan fıkra kahramanları arasında Temel, Dursun ve Fadime yer alır. Bu kahramanlara yer verilerek çok çeşitli fıkra anlatıldığı görülür.

Sözlü anlatıma dayalı olarak gelişen fikranın yazılı olmamasının bir nedeni, belki de anlatıcının anlatım becerisidir. Fıkra anlatmak ustalık ister. Duraklama, vurgu, taklit gibi öğeler ustalıkla kullanılırsa fıkra güldürür. Aksi hâlde fıkra, amacına ulaşmayıp kitleleri etkilemeyebilir.

Tiyatral sahne gösterilerinde fıkralar kendilerine yer bulur. Fikranın tamamı skeç ya da müzikal gibi gösterilerde yer alabilir. Sahne gösterileri içinde anlatımı desteklemek için de fıkralardan yararlanılabilir. Gerek skeç, müzikal, hikâye anlatıcılığında gerekse de stand up gösterilerinde fıkralara başvurulduğu görülür. Çocuklara yönelik skeç ya da tiyatro oyunlarında fıkralara yer verilebilmektedir.

## 2.10. UYGULAMA: BİR EDEBÎ ESERDEN UYARLANMIŞ SKEÇ OYNAMAK

**Amaç:** Edebî eserden uyarlanmış bir skeci sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Dörder kişilik kümelerine ayrılıңыз.
2. Sahnede canlandırmak için edebî bir eseri skece uyarlayınız ya da Tablo 2.10'daki masaldan uyarlanmış skeç örneğini kullanınız.
3. Belirlediğiniz metinle uyumlu kostüm ve dekor öğeleri ile varsa müziklerinizi belirleyiniz.
4. Kendi metninizi kullanacaksanız bu metni yazınız.
5. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk kümeyi sahneye davet ediniz.
6. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
7. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.10:** Masaldan Uyarlanmış Skeç Örneği

**Skeç Adı:** Altın Tüyü Arayanlar

### KARAKTERLER

**Lena:** Genç bir kız ve maceraperest bir ruha sahiptir. Cesur ve kararlıdır, zorluklara karşı savaşmak için her zaman hazırdır.

**Fredo:** Lena'nın en yakın arkadaşı ve maceraperest ortağıdır. İyi bir kalbe sahip ve her zaman arkadaşlarının yanında olmaktan mutluluk duyar.

**Gizemli Adam:** Çok zeki ve gizemli bir karakterdir. Lena ve Fredo'ya yol gösterir ve onların Altın Tüy'ü bulmalarına yardımcı olur. Kim olduğu hakkında çok az şey bilinmektedir.

**Ayı:** Saldırgan bir ayıdır.

(Bir grup maceraperestin yola çıktığı bir ormanın etrafındaki sahne)

### Açılış sahnesi: Maceraperestler, bir haritayı inceliyorlar ve birbirleriyle tartışıyorlar.

**Fredo:** Bu haritayı doğru okuyorsam, bu ormanda Altın Tüy'ü bulabiliriz.

**Lena:** Ama bu orman tehlikeli olabilir. Belki de bu sadece bir efsanedir.

**Fredo:** Kesinlikle öyle değil büyük dedelerimiz, bu efsaneyi hep anlatırlardı ve efsanenin gerçek olması için elimizden geleni yapacağız.

**Lena:** Peki ya bu yolculukta bize ne tür zorluklar çıkacak?

**Fredo:** Kim bilir ama yalnız değiliz. Biz birbirimize güveniyoruz.

### Sahne 2: Maceraperestler ormana girdiklerinde, birdenbire bir ayı belirir.

**Lena:** Hemen kaçın!

**Fredo:** Hayır, ona saldırmak zorundayız.

**Sahne 3: Ayıya karşı zorlu bir mücadele verirler ve sonunda ayı kaçar.**

**Lena:** Sen gerçekten delisin!

**Fredo:** (gülümseyerek) Her zaman cesaretli olmamız gerekiyor.

**Sahne 4: Maceraperestler yürümeye devam ederken bir gizemli adam onlara yaklaşır.**

**Gizemli Adam:** Selam, yolculuğunuz nereye?

**Fredo:** Altın Tüy'ü arıyoruz. Bu ormanda olduğunu düşünüyoruz.

**Gizemli Adam:** Bu bilgi tam bana göre ama önce bir test yapmanız gerekiyor. Şu çalıkların arkasında sihirli bir çiftlik var. Hayatta kalırsanız Altın Tüy'ü bulacaksınız.

**Sahne 5: Maceraperestler çalılara doğru ilerlerken karşılıklarına zorlu bir test çıkar fakat onlar birbirlerine destek olur ve testi geçerler.**

**Sahne 6: Sonunda, maceraperestler Altın Tüy'ü bulurlar.**

**Lena:** Bu gerçek mi?

**Fredo:** Kesinlikle gerçek. Büyük dedelerimizin söylediği gibi.

**Gizemli Adam:** (belirir) Göreviniz başarılı. Artık bu efsanenin gerçek olduğunu kanıtladınız.

**Sahne 7: Maceraperestler sevinçle birbirlerine sarılırken, gizemli adam kaybolur.**

**Lena:** Bu deneyimle ne öğrendin?

**Fredo:** Birbirimize güvenmeliyiz ve asla pes etmemeliyiz. Yolculuğumuzda karşılaştığımız her zorlukla yüzleşebiliriz.

**Lena:** (gülümseyerek) Yani cesaretimiz ödüllendirildi.

**Sahne 8: Maceraperestler, Altın Tüy'ü ellerinde tutarken birbirlerine sarılırlar ve güzel bir dostluk hikâyesi ile skeç sona erer.**

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

**Denetleme Listesi**

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜT	Evet	Hayır
1	Animatör, uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Animatör, çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	Animatör, iş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Animatör, zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Animatör, uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

## 9. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Tiyatral sahne gösterisinde rol alacak bir oyuncu ya da animatör olduğunuzu düşününüz. Güncel bir olay ya da mitolojiden uyarlanacak bir gösteride kim olmak isterdiniz? Uyarlanacak güncel olay veya mit ile gösteri çeşidini belirleyiniz. Bu belirlediklerinizi ve gösterideki rolünüzü aşağıdaki boş satırlara yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yazdıklarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız. Rolünüzü çok kısa canlandırınız (belki bir cümle ile). Etkinlik sonunda söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz. Ardından etkinliği sonlandırınız.

### 2.2.2. Güncel Olaylar

Bir şehir, ülke veya dünyada meydana gelen, insanlık ve toplum için önemli etkileri olan, yeni meydana gelmiş veya etkisi devam eden olaylardır (Görsel 2.26). Günün konusu olan olay, haber, etkinlik vb.dir. Dünya ve Avrupa genelindeki şampiyonalar, savaş, barış, deprem ve yangın gibi felaketler, ödül törenleri gibi etkinlikler güncel olaylara girer.

Tiyatral sahne gösterilerinde çoğunlukla stand up, skeç gibi gösterilerin konusunu oluşturmaktadır. Sosyal medyada güncel haberlerin parodisi sık sık yapılmaktadır. Televizyon programlarında da eğlendirme amaçlı sunulan skeçlerde de çoğunlukla güncel olaylara başvurulduğu görülür.



Görsel 2.26: Futbol galibiyetini sokakta kutlayan taraftarlar

## 2.11. UYGULAMA: GÜNCEL BİR OLAYDAN UYARLANMIŞ SKECİ OYNAMAK

**Amaç:** Güncel bir olaydan uyarlanmış bir skeci sahnede canlandırmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Üçer kişilik kümelere ayrılıңыз.
2. Sahnede canlandırmak için güncel olaylardan uyarlanan ya da Tablo 2.11'deki masaldan uyarlanmış skeç örneğini kullanınız.
3. Belirlediğiniz metinle uyumlu kostüm ve dekor öğeleri ile varsa müziklerinizi belirleyiniz.
4. Kendi metninizi kullanacaksanız bu metni yazınız.
5. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra gönüllü bir animatör olarak açılış konuşması yapınız ve ardından ilk kümeyi sahneye davet ediniz.
6. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
7. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Not:** Uygulama sürecinde almak istediğiniz notları uygulama sonundaki "notlarımız" bölümüne yazabilirsiniz.

**Tablo 2.11:** Güncel Bir Olaydan Uyarlanmış Skeç Örneği

### KARAKTERLER

**ADAM:** Yerde bulduğu parayı sahibine teslim eden dürüst bir adamdır.

**MUHABİR:** Haber muhabiridir.

**KAMERAMAN:** Omzunun üstüne koyduğu ve elinde tuttuğu kamerayla muhabiri ve adamı çeker. Muhabirin yönlendirmelerine uyar.

(Muhabir, mikrofonunu açar ve kameraya dönerek konuşmaya başlar.)

**Muhabir:** Merhaba! Bugün harika bir hikâyemiz var. Bir adam, sokakta yürürken yerde 1000 TL buldu ve bunu sahibine teslim etmek için ne yaptı dersiniz? Hadi hep beraber öğrenelim!

(Muhabir, sokakta yürürken Adam'a rastlar.)

**Muhabir:** Merhaba! Sizden bir hikâye dinleyebilir miyim? Yerde bulduğunuz 1000 TL'yi sahibine nasıl teslim ettiniz?

**Adam:** Tabii, efendim. Yerde para buldum ve onu cebime koydum. Sonra bir işim çıktı ve para unutuldu. Ertesi gün cebimi kontrol ettiğimde para orada duruyordu. Hemen sahibini bulmak için ilan verdim.

**Muhabir:** Evet ama bu kadar basit bir hikâye nasıl haber oluyor?

**Adam:** Neden olmasın? Benim için önemli olan dürüstlüğü korumaktı.

**Muhabir:** Tabii ki ama benim için önemli olan daha fazla reyting almak yani söz verdiğiniz gibi para sahibine verildi mi?

**Adam:** Evet, tabii ki! Sahibi, ilanımdan haber alıp bana ulaştı. Parayı kendisine verdim.

**Muhabir:** Peki, o kişinin parayı düşüren kişi olduğunu nasıl anladınız?

**Adam:** Parayı düşüren siz misiniz diye sordum. O da evet dedi.

**Muhabir:** Gerçekten garip ama siz ne kazandınız?

**Adam:** Ne kazandım? Sadece vicdanımın rahat olmasını ve doğru bir şey yapmış olmanın huzurunu kazandım.

**Muhabir:** Evet, evet ama herkes buna inanmaz yani para sahibinin size küçük bir ikramiye verip vermediğini sormak istiyorum?

**Adam:** Hayır, hiçbir şey almadım. Sadece dürüstlüğü korudum.

**Muhabir:** Peki, ya bir fotoğraf çekilmek için sizinle poz vermek isteyen hayranlarınız var mı?

**Adam:** Hayır, böyle bir şey yok. Sadece işime gitmek için yola çıkmıştım.

**Muhabir:** Ah, çok fazla bilgi vermiyorsunuz ama olsun. Yine de harika bir hikâye, teşekkür ederim!

**Adam:** Ben teşekkür ederim, iyi günler.

(Muhabir, kameraya dönerek konuşur.)

**Muhabir:** İşte, burada dürüstlük hâlâ var! Kendini adayan insanlarımızı kutluyorum! Bu haberi izleyenlere teşekkür ederim, bizi takip etmeye devam edin!

(Kamera karşısında eğilir ve skeç sona erer.)

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### NOTLAR

### 2.2.3 Mitoloji

TDK'ye göre "Mitleri ve onların doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim" olarak tanımlanmaktadır. Yunanca da söylenen söz, anlatılan hikâye anlamına gelen "myth" ve bilimle akıl anlamındaki "logia" sözcüklerinin bir araya gelmesiyle mitoloji sözcüğü oluşmuştur. Eski çağlarda toplumlar; olağanüstü olayları, evrenin yaratılışı ve sonu, tanrılar gibi durumları açıklayamadıkları için gerçek ile hayal ürünlerini birbirine karıştırarak ilkel inançları ile bu durumları açıklamaya çalışmışlardır. Böylece mitoloji kavramı ve mitler oluşmaya başlamıştır (Görsel 2.27).

Mitler; destan, efsane, masal gibi sözlü kültür ürünleri içerisinde kendine yaşama alanı bularak günümüzdeki toplumların sosyal benliğini oluşturmuştur. İlkel zamanlarda ortaya çıktığı düşünülen mitler, zamanla gelişerek ve değişime uğrayarak bugünkü hâlini almıştır.

Bir topluma ait olan değer ve deneyimlerin bir şekilde anlam bulması bütün mitlerin ortak özelliğidir. Edebî türler içerisinde mitolojik kökenli efsaneler önemli bir yere sahiptir. Bütün toplumların kendi mitleri vardır. Bütün milletlerin hatta millet olmayan küçük toplumların bile kendilerine ait mitleri vardır. Bunlar arasında en çok bilinenleri Yunan, Çin, Hint, İskandinav, Türk, Roma, İran, Mısır gibi toplumların mitleridir. Kültürlerin etkileşimi sonucu mitler, tanrılar ve olaylar benzerlikler gösterebilir.



Görsel 2.27: Mitolojik hikâyelerin resmedildiği bir rölyef

Mitoloji; din, efsane, destan, masal ve güncel olaylarla iç içedir. Her ne kadar iç içe geçmiş ve birbiri ile karıştırılsa da efsane, mit ve destan arasında farklar vardır. Destanlar, gerçek dünyaya aittir ve millidir. Genellikle kahramanlık hikâyelerini anlatır ve ortaya çıkması için olayın üzerinden uzun bir zaman geçmesi gerekir. Destanların konusu olan olayları, tarih sayfalarında bulmak mümkündür. Bu durum, efsane için geçerli değildir. Efsaneler millî değildir, efsanelerin başka milletlerde de benzerleri bulunabilir. Destanlar, uzun iken efsaneler kısa içeriklidir. Oluşması için uzun zaman geçmesine gerek yoktur. Bazı efsanelerde kutsallık varken destanlarda bu durum yoktur. Mitler ise destan veya efsane gibi gerçek dünyada değil bu dünyadan farklı bir dünyadaki konuları ele alır. Destanların konusu kahramanlık iken mitlerin konusu; tanrılar, evren ve evrenin yaratılışı ve sonu ile ilgili konulardır. Destanlar, efsane ve mitlere göre daha uzundur. Efsane ve destanlar, konusunu gerçek dünyada olan olaylardan ve kahramanlardan alırken mitler, doğaüstü olaylardan alır ve kahramanları da tanrısal varlıklardır.

Türkler; büyük milletler ve medeniyetler arasında, mitoloji ve destan açısından en zengin uygarlıklardan biridir. Yüzyıllar boyunca Çin ile komşu olduğu için Türk mitolojisinin en önemli kanıtları Çin kaynaklarındadır. Türk mitolojisinin ait Asena efsanesi Çin'in MÖ 330 yılından kalan bir yazısında geçmektedir. Türk mitolojisinin en önemli özelliğinden biri ise etkileşime geçtiği toplumların inanç sistemlerinden etkilenmiş ve onları da etkilemiş olmasıdır. Sümer gibi bazı toplumlar da Türk mitolojisinden faydalanmıştır. Türk mitolojisinin en çok benzerlik gösterdiği toplum Moğollardır. Bu yüzden Türk mitolojisinin en çok Moğollardan etkilendiği düşünülmektedir. Türk mitleri sosyal ve kültürel temalarla doludur. Zamanla İslamiyet'in etkisi ile değişikliğe uğrayan kısımları olmuştur.

#### Nasıl Okunur

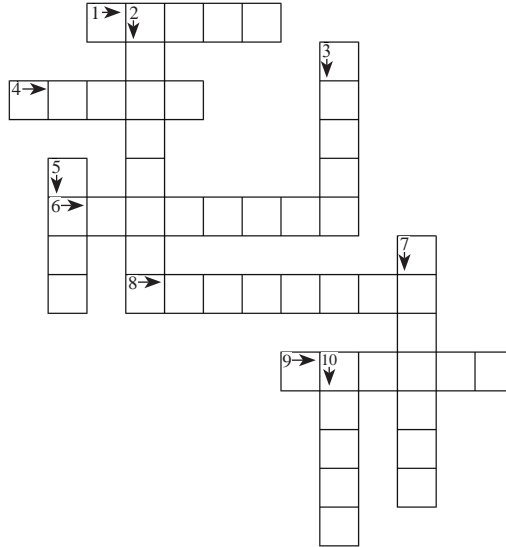
**myth** mith  
**logia** locia

Türk mitlerindeki tanrıların ve tanrıçaların çoğu şefkatli, merhametli ve cömerttir. İyilik yapmaktan hoşlanır, bereket ve bolluk dağıtırlar, adaletlidirler. Kötülük tanrısı az da olsa mevcuttur. Yunan mitolojisinde karşılaşılan iyi tanrıların bile zaman zaman kötülük yaptığı görülürken Türk mitolojisindeki iyi tanrılar asla insanlara kötülük yapmaz ve ceza vermezler.

Zamanında Anadolu'nun bir bölümünde hüküm süren Yunanların da 12 ana tanrı ve tanrıçası Yunan panteonunu oluşturur. Ayrıca düşük dereceli tanrıların insanlarla olan ilişkileri sonucu oluşan yarı tanrıları da vardır. MÖ 1600-1100 döneminde hüküm süren Yunan Miken uygarlığı döneminin sonunda binlerce yıl anlatılacak şiirleri Homeros ve Hesiodos oluşturur. Yunan mitolojisine ait bilinen en eski mit olarak Homeros'un *İlyada* ve *Odesa*'sı kabul görür. Yunan toplumunda bu tanrıların başlarından geçen olayların anlatıldığı mitolojiler, insanlar açısından oldukça önemli olmuş ve bu hikâyelerden yola çıkılarak çeşitli bayram ve festivaller düzenlenmiştir.

Tiyatro oyunları ve tiyatral sahne gösterilerinde mitolojiden yapılan uyarlamalara sıkça yer verilir. Hedef kitlenin kendi milletlerine ait mitleri ya da en çok bilinen mitler, sahneye uyarlanarak rahatça sunulabilir. *Truva Savaşı*, *Titanların Doğuşu*, *Pandora'nın Kutusu*, *Kanatlı At Pegasus'un Doğuşu* gibi mitolojik hikâyelerden esinlenerek oyun, skeç, müzikal, masal anlatısı sahnelenebilir.

### SIRA SİZDE - BULMACA-3



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

#### Sorular

1. Müzikli tiyatro oyunu.
2. Sözsüz oyun.
3. Aşk, macera, bilim kurgu, korku, polisiye gibi birçok türü olan edebî eser.
4. Söylenen sözün tersinin kastedilerek kişi veya olayla alay etme.
5. Güldürü niteliğinde kısa oyun.
6. Güldürü oyuncusu.
7. Sahnelenmek için yazılmış oyunların tümü.
8. Mitleri ve onların doğuşlarını, anlamlarını inceleyen bilim.
9. Hayalî hikâye, söylence.
10. Kısa, özlü, nükteli, güldürücü hikâye.

## 2.12. UYGULAMA: POSTER HAZIRLAMAK

**Amaç:** Birim konularından poster hazırlamak.

**Araç Gereç:** A4 kâğıtları, renkli kalemler, yapıştırıcı ya da bant.

**Yer:** Derslik

**Süre:** 40 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Dört kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Grupça çalışmak için sıra ve masa düzeninizi oluşturunuz.
3. Araç gerecin tam olduğundan emin olunuz ve bunları çalışma alanınıza yerleştiriniz.
4. Aşağıda 4 soru bulunmaktadır. Her bir A4 kâğıdına aşağıdaki sorulardan birinin cevabını renkli kalemlerle 3-4 m'den okunabilecek şekilde yazınız. Bunları resimlendirebilirsiniz. Sorular şu şekildedir:
  - a) Tiyatroyu tanımlayınız.
  - b) Tiyatral sahne gösterileri çeşitlerini yazınız.
  - c) Tiyatral sahne gösterilerinin başvurduğu kaynakları yazınız.
  - ç) Güncel olaylar ve mitoloji hakkında bilgi veriniz.
5. Hazırladığınız A4 kâğıtlarını istediğiniz bir grupta değiştiriniz.
6. Diğer gruptan aldığınız cevapları sunmak üzere grubunuzla tahtaya çıkınız. A4 kâğıtları tahtaya yapıştırınız.
7. 4 kişilik grubunuzdaki her bir kişinin bir cevabı sunmasından sonra elinizdeki cevapların doğruluğunu sınıfla paylaşınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet "E" ve Hayır "H" seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
"H" olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 10. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Çeşitli milletlerden turistlerin konakladığı, iki bin kişi kapasiteli, genişçe sahnenin bulunduğu bir açık hava tiyatrosu olan tatil köyünde animasyon müdürü olduğunuzu hayal ediniz. Sizden burada sahnelenmek üzere bir tiyatral sahne gösterisi hazırlamanız isteniyor. Hangi tiyatral sahne gösterisini hazırlarsınız? Gösteri hakkında genel bilgi ile neden bu gösteriyi seçtiğinizi bir kâğıda yazınız. Herkesin yazması bitince yazdıklarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız. Etkinlik sonunda söz alıp kendinizi, arkadaşlarınızı veya etkinliği değerlendirebilirsiniz. Ardından etkinliği sonlandırınız.

#### 2.2.4 Tiyatral Sahne Gösterilerinin Yapıldığı Yerler

Tiyatral sahne gösterileri, eskiden genellikle belli bir mekânda sunulurdu hatta bunun için özel salonlar, binalar inşa edilirdi. Antik açık hava tiyatroları ve Rönesans'la salon kültürünün oluşmaya başlaması ile yapılan opera ve tiyatro binaları bu gösterilerin yapıldığı yerler olmuştur. Zamanla devletlerin de toplumlarının kültürlerini artırmak için yaptıkları teşvik ve destekle birlikte gerek özelde gerek kamuda kültür ve sanat merkezleri yapılarak gösteriler buralarda da sahnelenmeye başlanmıştır.

Günümüzde artık sadece kapalı alanlarda değil hemen hemen her yer, sahne gösterisi uygulama yeri olabilir. Pantomim, skeç veya stand up için gösteri yeri sokak olabilir. Oyuncuların gösteriyi yapacakları yeri belirlemesi ve seyirciyi etrafına toplaması yeterlidir. Bu şekilde, artık tek bir fiziksel alana sığmayan tiyatral sahne gösterileri hayatın hemen her alanında görülebilir.

**Çeşitli Sahneler:** Alışveriş ve kültür merkezi (Görsel 2.28), konferans, toplantı amacıyla kullanılan salonlar, tiyatro salonları gibi açık ve kapalı alanlarda yer alan sahneler bu gösterilerin yapıldığı yerlere örnektir. Bu sahnelerde yer verilen tiyatral sahne gösterileri; herhangi bir kurum, kuruluş veya birey tarafından halk ya da belirli bir kesime sunulabilir. Örneğin alışveriş merkezlerinde açılış yıl dönümü için yapılan skeç ve stand up gibi gösteriler buraya gelen misafirlere yöneliktir. Bir belediye binasındaki sahnede sunulan bir müzikal veya tiyatro oyunu, belediye çalışanlarına veya halka açık düzenlenen bir gösteri olabilir.

Bu sahnelerde yapılan gösterilerin amacı; daha çok kişiye ulaşmak, kültürün tanıtımını yapmak ve halka ücretsiz bir şekilde bu gösterileri sunmak olabilir. Ayrıca gösterinin düzenlenmesini isteyen kurumun tanıtımını yapmak, istediği bir ürün varsa bu gösteriler ile daha çok ilgi çekip tanıtımının gerçekleştirilmesi de amaçlar arasında yer alabilir. Özellikle alışveriş merkezleri, bu gösteriler sayesinde müşteri çekerek gelir elde etmeyi amaçlayabilir.



Görsel 2.28: Alışveriş merkezinde kurulmuş bir sahne ve seyirciler

## 2.13. UYGULAMA: SAHNE GÖSTERİSİ AÇILIŞ KONUŞMASI YAPMAK

**Amaç:** Sahne gösterisine uygun açılış konuşması hazırlayıp sunmak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. İkişer kişilik kümelere ayrılınız.
2. Bir alışveriş merkezinde düzenlenecek gösteriyi kabaca planlayınız. Tablo 2.12'deki örnek gösterilerden birini de belirleyebilirsiniz.
3. Belirlediğiniz bir gösterinin açılış sunumunu yapmak ve tüm gösteride yer alacak etkinlikleri tanıtmak için bir metin oluşturunuz.
4. Gösteri açılış konuşmasını yaparken kullanacağınız ses ve ışık sistemleri ile kostüm ve dekor öğelerini hazırlayınız.
5. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra kümedeki bir arkadaşınız ses ve ışık sistemlerini yönetirken siz de animatör olarak açılış konuşması yapınız.
6. Ardından kümenizdeki arkadaşınızla görev değişimi yaparak tekrar aynı konuşmayı yapınız.
7. Her açılış konuşması sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
8. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.12:** Bir Alışveriş Merkezinde Düzenlenebilecek Çeşitli Gösteriler

**Dans Gösterisi:** Profesyonel dansçıların bir araya gelerek gerçekleştireceği bir dans gösterisi, alışveriş merkezlerinde oldukça popülerdir. Dans gösterileri, farklı müzik tarzlarına ve dans stillerine göre tasarlanabilir. Örneğin popüler şarkılarla bir hip-hop dans gösterisi düzenlenebilir.

**Müzikal Gösteri:** Canlı müzikal performansları, alışveriş merkezlerinde müşterilerin ilgisini çeken başka bir gösteri programı seçeneğidir. Özellikle müzikallerin popüler olduğu bir dönemde olduğunda müzikal şovlar düzenlenebilir.

**Sirk Gösterisi:** Alışveriş merkezlerinde, sirk benzeri bir gösteri de sunulabilir. Bu gösteriler, akrobatik hareketler ve çeşitli sanat dallarını bir araya getiren bir performans türüdür.

**Işık Gösterisi:** Görsel efektlerle desteklenen bir ışık gösterisi de alışveriş merkezlerinde sunulabilecek bir diğer popüler gösteri programıdır. Özellikle gece saatlerinde gerçekleştirilen ışık gösterileri, müşterilerin dikkatini çekebilir.

**Çocuk Gösterisi:** Alışveriş merkezleri, ailelerin sık sık ziyaret ettiği yerlerdir. Bu nedenle, çocuklara yönelik gösteriler de düzenlenebilir. Çocuk gösterileri, palyaço şovları, kukla gösterileri, sihirbazlık gösterileri gibi farklı türlerde tasarlanabilir.

Bu farklı gösteri programlarına ek olarak sezonluk etkinlikler (örneğin yılbaşı temalı gösteriler) veya yerel sanatçıların performansları gibi diğer özel gösteri programları da düzenlenebilir. Gösteri programının amacı, hedef kitle ve etkinliğin temasını dikkate alınarak tasarlanabilir.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet "E" ve Hayır "H" seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

"H" olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

**Eğitim Kurumları:** Kreş, anaokulu, ilk ve ortaokul, lise, üniversite, etüt merkezi gibi eğitim kurumlarında tiyatral sahne gösterilerine yer verildiği görülür. Özellikle kreş ve anaokulunda yer alan sahnelerde masal anlatımı, skeç ve tiyatro gibi gösteriler sunulmaktadır.

Lise gibi eğitim kurumlarında millî ve dinî günlerde, önemli gün ve haftalarda, sahnede bu günlere özel tiyatro oyunu ve skeç gibi gösteriler sunulmaktadır. Bunlar, öğrenciler tarafından gerçekleştirilen ve öğretmenler tarafından yönetilen gösterilerdir.

Üniversitelerin konservatuar ve sahne sanatları bölümlerinde, öğrencilerin bu alanda yetişebilmesi için ders amaçlı birçok etkinlik yapılmaktadır. Bu sahnelerde, halka açık da çok çeşitli gösteriler yapılabilmektedir.

**Dijital Medya:** Televizyon, internet ve radyo gibi haberleşme ve iletişim kanallarıdır. Televizyon insan hayatına girmeden önce radyonun insanlar için çok önemli olduğu zamanda, radyo kanallarında skeçler yapılır ve dinletilirdi. Skeçlere benzer şekilde, radyo tiyatroları çok yaygındı. Teknolojinin gelişmesi sayesinde artık herhangi bir film, tiyatro oyunu veya gösteri istenilen yerden rahatlıkla seyredilebilmektedir. Özellikle televizyonun insanın hayatına girmesi sonucu zamanı kısıtlı olan, uzun saatler çalışan insanlar için bu gösterileri evlerinden seyredilebilmek cezbedici olmuştur. Televizyon programlarında özellikle son zamanlarda insanları eğlendirmek, güldürmek amaçlı skeç programları yapılmaktadır.

#### 2.2.4.1 Animasyon Hizmetleri

Animasyon hizmetinin verildiği konaklama işletmeleri, kültür, sanat ve spor organizasyonları ile özel organizasyonlarda yapılan aktiviteler çocuk ve yetişkinlere yönelik olmak üzere ikiye ayrılır çünkü çocukların katıldığı veya izlediği bir aktivite yetişkinlere sıkıcı gelebilir. Yetişkinlere uygun bir aktivite de çocukların yaşına uygun olmayabilir ve onları sıkabilir. Bu sebeple aktivitelerde çocuk ve yetişkinlere yönelik olmak üzere bir ayrıma gidilir.

**Konaklama İşletmeleri:** Animasyon hizmetinin sürekli ve çok çeşitli şekilde verildiği konaklama işletmelerinde, tiyatral sahne gösterileri önemli bir aktivite türüdür (Görsel 2.29). Apart, pansiyon, motel gibi küçük konaklama işletmelerinden ziyade kulüp otel, dört ve beş yıldızlı oteller ile tatil köyü gibi büyük konaklama işletmelerindeki akşam gösterilerinde tiyatral sahne gösterileri sıklıkla sunulur. Yetişkinlere yönelik olan aktiviteler genellikle akşamları olur. Çocuklara yönelik olanlar da çocuk kulübünde veya çocuk oyun alanlarında sunulur. Çocuklara yönelik aktiviteler hemen her gün mutlaka sunulmaktadır. Dışarıdan bir ekip çağırılabilceği gibi konaklama işletmesinin kendi animasyon ekibinin hazırladığı aktivitelere de yer verilebilir.



**Görsel 2.29:** Bir otelde bulunan açık hava tiyatrosu sahnesi

**Kültür, Sanat ve Spor Organizasyonları:** Fuar, festival, sergi, maç gibi organizasyonlardır. Buralarda düzenlenen çeşitli aktiviteler vardır. Tiyatral sahne gösterileri de bu aktiviteler içinde yer alır. Kültürel ve sanatsal etkinliklerde pandomim, skeç, tiyatro oyunu gibi gösteriler organizasyonun içeriğine göre yer alır. Örneğin bir resim sergisinde konuklara resimlerin sunumu pandomim (Pandomim; beden hareketi, jest ve mimiklerden oluştuğu için resimler bu şekilde anlatılabilir.) gösterisi ile sunulabilir veya başka bir fuar sergilğinde pandomim sanatçısı, saatlerce belli bir şekilde hareketsiz kalarak ilgi çekebilir.

**Özel Organizasyonlar:** Doğum günü, evlilik, sünnet düğünü, açılış gibi organizasyonlardır. Bu organizasyonların amacına uygun olarak çeşitli tiyatral sahne gösterilerine yer verilebilir. Örneğin sünnet düğünü veya bir çocuğun doğum günü için masal anlatıcılığı, çocuk skeci gibi gösteriler tercih edilebilir. Bir şirketin personellerine yönelik bir organizasyonda ise skeç, stand up, pandomim, müzikal gibi gösteriler daha etkili olabilir. Bu ve benzeri gösterilere özel organizasyonlarda yer vermek için animasyon şirketleri ile iletişime geçmek gerekir.

## 2.14. UYGULAMA: SKEÇ OYNAMAK

**Amaç:** Skeç metnine uygun hazırlığı yapıp skeci oynamak.

**Araç Gereç:** Müzik, kostüm ve dekor öğeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 120 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Tablo 2.13’de yer alan örnek skeç metnini okuyunuz.
2. Skeci canlandırmak için beşer kişilik kümelere ayrılıңыз.
3. Ses ve ışık sistemleri ile kostüm ve dekor öğelerini belirleyiniz.
4. Hazırlık çalışması ve provalar bittikten sonra kümedeki bir arkadaşınızın yapacağı sunum konuşması sonrasında gösterinizi sununuz.
5. Her gösteri sonunda söz alıp değerlendirme yapabilirsiniz.
6. Uygulama sonunda katılım ve çabalarından dolayı herkesi tebrik edip uygulamayı sonlandırınız.

**Tablo 2.13:** Örnek Skeç Metni

**Skeç Adı:** Olimposlu Problemler

#### Karakterler:

- Zeus (Olimpos tanrıları lideri)
- Hera (Zeus’un eşi)
- Ares (savaş tanrısı)
- Athena (savaş ve bilgelik tanrıçası)
- Hades (ölüler diyarı tanrısı)
- Hermes (haberlerin ve yolculukların tanrısı)

**Sahne:** Olimpos Dağı’nın zirvesi

(Açılış sahnesinde, Zeus tahtında otururken Hera yanında duruyor.)

**Zeus:** (gürleyen bir sesle) Olimpos tanrıları! Toplantı vakti geldi!

(Hades, Ares, Athena ve Hermes sahneye girer ve Zeus’un etrafına toplanır.)

**Hades:** (sakin bir sesle) Ne hakkında konuşacağız Zeus?

**Zeus:** (düşünceli bir şekilde) Sevgili tanrılar, insanlarla olan etkileşimlerimizde bazı problemler yaşıyoruz. İnsanlar bizi unuttu gibi görünüyor.

**Athena:** (Kaşlarını çatar.) Ne demek istiyorsun Zeus? Onlar hâlâ tapıyorlar, değil mi?

**Zeus:** Evet, ancak onların inancı zayıflıyor ve güçlerimizi sorgulamaya başlıyorlar. Tanrılar olarak insanların hayatlarına daha fazla dâhil olmamız gerekiyor.

**Hermes:** (heyecanlı bir şekilde) Belki de onlara doğrudan görünmeliyiz! Haberlerimi getirip insanlara rehberlik edebilirim!

**Hera:** (gülümseyerek) Evet, Hermes’in önerisi iyi bir fikir gibi görünüyor ama ne hakkında haberler vereceğiz?

**Ares:** (heyecanlı) Savaşlar! İnsanlar savaşa bayılıyor, değil mi? Onlara korkutucu savaş hikâyeleri anlatalım!

**Athena:** (sakinleştirici bir şekilde) Ares, savaşlar sadece acı ve yıkım getirir. İnsanlara bilgeliği ve barışı aşılamamız gerekiyor.

**Zeus:** (düşünceli bir şekilde) Athena haklı. İnsanlara sevgi, bilgelik ve adalet konularında rehberlik etmeliyiz. Bu şekilde güçlerimizi hatırlayabilirler.

**Hades:** (espri yaparak) Belki de ölüler diyarımda küçük bir tur düzenlemeliyim. İnsanlar ölümü unuttular gibi görünüyor.

(Hepsi güler.)

**Zeus:** (gülerek) İyi bir fikir Hades. Hepimiz insanlara yardımcı olmak için güçlerimizi kullanmalıyız. Bu bizim görevimizdir.

(Ekip, Olimpos Dağı’ndan ayrılır ve insanların dünyasına doğru ilerler.)

**Sahne:** İnsanlar dünyası

(Hermes, insanların arasında dolaşırken Zeus, Athena, Hera, Ares ve Hades bir araya gelir.)

**Zeus:** (güçlü bir sesle) İşte, insanlar dünyası tanrılar. Görevlerimizi yerine getirmenin zamanı geldi.

**Athena:** (halka doğru ilerleyerek) İnsanlar! Bilgelik ve adalet tanrıçası Athena olarak size sesleniyorum. Sizlere doğru yolu göstermek için buradayım.

(Hermes hızla geri döner.)

**Hermes:** (heyecanlı bir şekilde) Haberlerimle geldim! İnsanlar, hayatınızda önemli kararlar almanız gereken bir dönemdesiniz! Size yardım etmek için buradayız!

**Ares:** (güçlü bir şekilde) Savaş tanrısı Ares olarak savaşın acılarını ve barışın değerini anlatmak istiyorum. Savaşlar sadece yıkım getirir, barışı tercih edin!

**Hades:** (gizemli bir şekilde) Ölüler diyarı tanrısı Hades olarak size hatırlatmak istiyorum ki ölüm bir gerçeklik. Hayatınızı değerlendirin ve sevdiğinizizi unutmayın!

**Hera:** (sevgi dolu bir şekilde) Ben Hera, aile ve sevgi tanrıçası olarak size sesleniyorum. Sevdiklerinizle bağlarınızı güçlendirin ve sevgiyle dolu bir hayat yaşayın!

**Zeus:** (güçlü bir sesle) İnsanlar, tanrılar size rehberlik etmek için burada! Güçlerimizi hatırlayın ve bize inanın! Sizlere yardımcı olabiliriz.

(Athena, Hermes, Ares ve Hades insanlarla bire bir etkileşime girer, onların sorularını yanıtlar, onlara öğütler verir ve rehberlik eder.)

**Athena:** (Bir genç kıza yaklaşır.) Merhaba genç kız, karar vermen gereken bir konuda yardımcı olabilirim. Bilgelik ve içgörüyü sana rehberlik edebilirim.

**Hermes:** (Bir adamın yanına gider.) Merhaba! Size bir haberim var. Yeni bir yolculuğa çıkmak mı istiyorsunuz? Size yol gösterebilirim.

**Ares:** (Bir grup askerın yanına gider.) Siz, cesur askerler! Savaşın gerçek yüzünü bilmenizi istiyorum. Barışı tercih edin ve güçlü bir toplum yaratın!

**Hades:** (Bir yaşlı kadının yanına gider.) Merhaba, yaşlı kadın! Ölümün bir parçası olduğunu hatırlamanı sağlamak istiyorum. Sevdiklerinizi hatırlayın ve onlara olan sevginizi yaşatın!

(Tanrılar, insanlarla daha fazla etkileşimde bulunurken insanlar da onların rehberlik ve yardımlarını kabul eder.)

**Zeus:** (mutlu bir şekilde) İşte görüyorum, insanlar tanrılarına yeniden inanmaya başlıyorlar. Güçlerimizi hatırladıklarında hayatlarına anlam katacaklar.

**Hera:** Evet, sevgi ve aile değerleri insanların kalplerine dönüyor. İnsanlar arasında daha fazla sevgi ve birlik görüyorum.

**Zeus:** Görevimizi yerine getirdik. İnsanlarla daha fazla etkileşimde bulunmaya devam edelim ve dünyayı daha iyi bir yer hâline getirelim.

(Tanrılar sahneden ayrılırken skeç sona erer.)

Komisyon tarafından oluşturulmuştur.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 2. BİRİM FİNALİ UYGULAMASI

**Amaç:** Daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisi hazırlayıp uygulamak.**Araç Gereç:** A2 kâğıdı, renkli kalemler, resim araç gereçleri, seçilecek tiyatral sahne aktivitesinin araç gereci.

**Yer:** Atölye

**Süre:** 120 dk.

### A) Aşağıdaki maddeye göre poster hazırlayınız.

1. Tiyatro, dram, güldürü, vodvil kavramlarını tanımlayınız.
2. Tiyatral sahne gösterileri çeşitlerini yazınız.
3. Skeç, stand up, pandomim ve müzikali tanımlayınız.
4. Tiyatral sahne gösterilerinin başvurduğu edebî kaynakları yazınız.
5. Mitoloji ve güncel olaylar hakkında bilgi veriniz.
6. Tiyatral sahne gösterilerinin yapıldığı yerleri yazınız.

### B) Seçeceğiniz bir tiyatral sahne aktivitesini aşağıdaki işlem basamaklarına göre oluşturunuz.

7. Hedef kitle, katılımcı sayısı, sahne gibi kriterleri dikkate alarak daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisi belirleyiniz.
8. Belirlediğiniz tiyatral sahne gösterisi için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve gösterinin araç gerecini hazırlayınız.
9. Belirlediğiniz tiyatral sahne gösterisini hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereç ve sahne alanı gibi kriterlere uygun olarak uygulayınız.

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen rubrik listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

RUBRİK ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		10 PUAN	8 PUAN	6 PUAN	4 PUAN	2 PUAN	
1	Tiyatro, dram, güldürü, vodvil kavramlarını tanımlayabilme.	Kavramların tamamının tanımını yazdı.	Kavramların üçünün tanımını yazdı.	Kavramların ikisinin tanımını yazdı.	Kavramların tanımlarına yakın bir tanımlar yazdı.	Hiçbir tanım yazmadı.	
2	Tiyatral sahne gösterileri çeşitlerini yazabilme.	Çeşitlerin hepsini yazdı.	Çeşitlerin dördünü yazdı.	Çeşitlerden birini yazdı.	Başka bir konuya ait çeşitler yazdı.	Hiçbir çeşit yazmadı.	
3	Skeç, stand up, pandomim ve müzikali tanımlayabilme.	Kavramların tamamının tanımını yazdı.	Kavramların ikisinin tanımını yazdı.	Kavramların birinin tanımını yazdı.	Kavramların tanımlarına yakın bir tanımlar yazdı.	Hiçbir tanım yazmadı.	
4	Tiyatral sahne gösterilerinin başvurduğu edebi kaynakları yazabilme.	Edebi kaynakların hepsini yazdı.	Edebi kaynakların dördünü yazdı.	Edebi kaynakların ikisini yazdı.	Edebi kaynakların birini yazdı.	Hiçbir edebi kaynak yazmadı.	
5	Mitoloji ve güncel olaylar hakkında bilgi verebilme.	Mitoloji ve güncel olaylar hakkında bilgi yazdı.	Sadece mitoloji hakkında bilgi yazdı.	Sadece güncel olaylar hakkında bilgi yazdı.	Başka bir konuya ait bilgi yazdı.	Hiçbir bilgi yazmadı.	
6	Tiyatral sahne gösterilerinin yapıldığı yerleri yazabilme.	Tiyatral sahne gösterilerinin yapıldığı yerlerin hepsini yazdı.	Tiyatral sahne gösterilerinin yapıldığı yerlerin ikisini yazdı.	Tiyatral sahne gösterilerinin yapıldığı yerlerin birini yazdı.	Başka bir konuya ait yerler yazdı.	Hiçbir yer yazmadı.	
7	Hedef kitle, katılımcı sayısı, yarışma alanı gibi kriterleri dikkate alarak daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisi belirleyebilme.	Daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisini tüm kriterlere uygun olarak belirledi.	Daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisi belirledi ancak kriterlerden birine uymadı.	Daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisi belirledi ancak kriterlerin üçüne uymadı.	Daha önce yapılmamış bir tiyatral sahne gösterisini tüm kriterlere uygun olarak oluşturdu.	Tiyatral sahne gösterisi belirlemedi.	
8	Belirlediğiniz tiyatral sahne gösterisi için İSG önlemlerine uygun çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayabilme.	Belirlediği tiyatral sahne gösterisi için İSG önlemlerine uygun çalışma alanını ve araç gereci hazırladı.	Belirlediği tiyatral sahne gösterisi için İSG önlemlerine uygun araç gerecini hazırladı.	Belirlediği tiyatral sahne gösterisi için İSG önlemlerine uymadan çalışma alanını ve araç gereci hazırladı.	Belirlediği tiyatral sahne gösterisi için doğru araç gereci hazırlamadı.	Çalışma alanını ve araç gereci hazırlamadı.	
ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		20 PUAN	16 PUAN	12 PUAN	8 PUAN	4 PUAN	
9	Belirlenen tiyatral sahne gösterisini kriterlere ve işlem basamaklarına uygun olarak uygulayabilme.	İşlem basamaklarının tamamına uyarak tiyatral sahne gösterisini uyguladı.	İşlem basamaklarının en az üçüne uyarak tiyatral sahne gösterisini uyguladı.	İşlem basamaklarının en az birine uyarak tiyatral sahne gösterisini uyguladı.	İşlem basamaklarına uymadan tiyatral sahne gösterisini uyguladı.	Tiyatral sahne gösterisini uygulamadı.	
Öğretmenin Adı ve Soyadı		Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Sınıfı ve Numarası	Sınav Tarihi ve Yer		Sınav Notu	

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### A. Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun ifadeleri yazınız.

1. Bir öyküyü sahne olarak ayrılmış bir yerde, oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatına ..... denir.
2. Operaların uzun sürmesi ve ciddi konuları ele aldığı için daha kısa, eğlenceli, hafif konulu ve bestesiz konuşmalarının bulunduğu türüne ..... denir.
3. Genellikle 5-20 dk. arasında oynanan ..... güncel ya da tarihî olaylardan yola çıkılarak yazılmış hikâyelerdir.
4. Söylenen sözün tersinin kastedilerek kişi veya olayla alay etmeye ..... denir.
5. Türklerin geleneksel seyirlik gösterilerinden olan ..... çağdaş şekli olarak stand up gösteri karşımıza çıkar.
6. Sözsüz oyun anlamına gelen ..... ; bir düşünce, duygu, öykü veya kavramı, beden hareketleri, jest ve mimiklerle anlatma sanatıdır.
7. Anadolu coğrafyasında Türklerde masal ve hikâye anlatıcıları meddah ve masal ..... gibi isimlerle bilinir.
8. Edebî eserlerden ..... aşk, macera, bilim kurgu, korku, siyasi, tarihî, polisiye, psikolojik, fantastik gibi edebî türleri vardır.
9. Konusunu gerçek hayattaki olaylardan alan, kısa ve özlü anlatımı olan, nükteli, güldürücü hikâyeciğe ..... denir.
10. Tiyatral sahne gösterileri; çeşitli sahneler, eğitim kurumları ve ..... yapılıdır.

### B. Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi içerik, biçim ve amaç yönünden sınıflandırılan tiyatro türlerinden değildir?
  - A) Ağlatı
  - B) Dekor
  - C) Dram
  - D) Güldürü
  - E) Vodvil
2. Aşağıdakilerden hangisi sözlerinin bütünü veya çoğu şarkılı olarak söylenen müzikli tiyatro oyunudur?
  - A) Masal anlatıcılığı
  - B) Müzikal
  - C) Opera
  - D) Skeç
  - E) Pantomim

3. **Popüler müziğin kullanıldığı ve profesyonel oyuncuların görev aldığı, çokça grup danslarının yapıldığı tiyatral sahne gösterisi aşağıdakilerden hangisidir?**
- A) Müzikal  
B) Opera  
C) Skeç  
D) Stand-up  
E) Pantomim
4. **Aşağıdakilerden hangisi ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütünü alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçimle öz arasındaki bu aykırılıktan gülünç etki yaratan oyun türüdür?**
- A) Grotesk  
B) Müzikal  
C) Opera  
D) Parodi  
E) Vodvil
5. **Aşağıdakilerin hangisi bir kişinin bir kişinin topluluk karşısında monolog, diyalog kurarak gülünç hikaye, şaka, fıkra, güncel olay vb. anlatımına dayanan sahne gösterisine ne denir?**
- A) Müzikal  
B) Opera  
C) Parodi  
D) Skeç  
E) Stand up
6. **Aşağıdakilerden hangisi stand-up gösterisi ile ilgili yanlış bir bilgidir?**
- A) Yetişkinlere hitap eder.  
B) Oyuncu seyirci tarafından net görülür.  
C) Sahnede dekor ve aksesuar kullanılabilir.  
D) Sahnede genellikle bir koltuk veya sandalye olur.  
E) Sahnede çok fazla profesyonel oyuncu tarafından oynanır.
7. **Aşağıdakilerden hangisi pantomime ait doğru bir bilgidir?**
- A) İnsanın dış dünyasını konu alır.  
B) Sözlü oyuna dayanır.  
C) Oyunun konusu dram ise yüz gülen surat şeklinde boyanır.  
D) Herhangi bir şeyi taklit eden anlamındadır.  
E) Yüze makyajda birbirine yakın renkler kullanılır.

8. Aşağıdakilerden hangisi hikaye ve masal anlatıcılığı hakkında yanlış bir bilgidir?

- A) Eskiden köy meydanlarında ateş etrafında anlatılır.
- B) Anlatıcı jest, mimik ve beden hareketleri kullanmadan anlatır.
- C) Anlatıcılar usta-çırak ilişkisi içinde yetişir.
- D) Bir anlatıcı genellikle “Bir varmış, bir yokmuş.” sözüyle başlar.
- E) Anlatıcının elinde baston, mendil gibi aksesuar olur.

9. Eski çağlardan beri söylenegelen, olağanüstü varlıkları, olayları konu edinen hayali hikaye, söylence olarak tanımlanan edebiyat türü aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Efsane
- B) Fıkra
- C) Masal
- D) Roman
- E) Şiir

10. Aşağıdakilerden hangisi mitoloji ile ilgili yanlış bir bilgidir?

- A) Mitleri ve onların doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan inceleyen bilimdir.
- B) Din, efsane, destan, masal ve güncel olaylarla iç içedir.
- C) Yunanlıların 10 ana tanrı ve tanrıçası Yunan panteonunu oluşturur.
- D) Türk mitolojisinin en önemli kanıtları Çin kaynaklarındadır.
- E) Türk mitlerindeki tanrı ve tanrıçaların çoğu şefkatli ve merhametlidir.

11. Aşağıdakilerden hangisi animasyon hizmetlerinde sunulan tiyatral sahne gösterileri ile ilgili doğru bir bilgidir?

- A) Sadece yetişkinlere yöneliktir.
- B) Tek bir çeşidi vardır.
- C) Konaklama işletmelerinde sadece skeç sunulur.
- D) Profesyonel tiyatro eğitimi gerektirir.
- E) Çocuk kulüplerinde hemen hemen her gün sunum yapılır.

# ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİ



## 3. Öğrenme Birimi

### KAVRAMLAR

- Özel gösteri
- Cambazlık
- Hokkabazlık

### BÖLÜMLER

- Özel sahne gösterisi kavramı
- Özel sahne gösterileri
- Özel sahne gösteri uygulamaları

### HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Özel sahne gösterileri hakkında (çeşit, özellik, amaç, araç gereç vb.) bildiklerinizi sınıfça paylaşınız.
2. Animasyon hizmetlerinde özel sahne gösterileri neden sunulabilir? Açıklayınız.



## 11. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Sınıfça eğlenceli bir sahne gösterisi yapacağımızı düşününüz. Bu gösteride hangi becerilerinizi sergileyebilirsiniz? Sahnede sergileyebileceği farklı bir becerisi olan (basit illüzyon numaraları, güldürü, güç gösterisi vb.) arkadaşlarınızı tahtaya alarak izleyiniz. En çok şaşırdığınız ve eğlendiğiniz arkadaşınızı alkışla belirleyiniz.

### 3. ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİ

Beceri ve özel yeteneklere sahip olan kişilerin, bu özelliklerini tek başına veya grup olarak sergiledikleri gösteri çeşidine **özel sahne gösterileri** denir.

Beceri, TDK'ye göre *kişinin yatkınlık ve öğrenimine bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi sonuçlandırma yeteneği* anlamına gelir. Yetenek ise bir kimsenin bir şeyi anlama, yapabilme ya da bir etkiyi alabilme yeterliliği, gücü olarak tanımlanır. Özel yetenek, herkeste olan genel yeteneklerden farklı olarak diğer kişilerin başarılı olamayacakları konularda başarı gösterilmesi durumudur. Bu alanlarda kişiler tarafından yüksek performanslar sergilenir. Doğuştan gelen özel yetenekler olduğu gibi, çeşitli yetenekler üzerinde çok çalışarak da beceri sahibi olunabilir. Örneğin satranç; sonradan öğrenilebilen, üzerinde çok çalışılarak bu konuda becerili ve başarılı olarak addolunabilecek bir spor çeşididir ancak resim yapma yeteneği, üzerinde çok çalışılarak kazanılabilecek bir yetenek değildir. Doğuştan var olması gereklidir. Özel sahne gösterilerinde de her bireyin üzerinde çok çalışmadan kazanamayacağı bir becerisi veya doğuştan gelen yeteneği olmadan yapamayacağı, seyircilerde şaşkınlık, merak ve korku uyandıran beceriler ve yetenekler sergilenir.

Özel sahne gösterileri, antik çağlardan beri tarihte yer alan gösterilerdir. Özel sahne gösterilerini yapan kişiler, para ve ün kazanmak amacıyla performanslarını sergilemişlerdir. Hititlere ait vazoların üzerlerine resmedilmiş pardenin atan insan figürleri, Anadolu'da özel gösterilerin yapılmış olabileceğini gösterir. Renkli kıyafetler ve hareketli müzikler eşliğinde yapılan gösteriler arasında danslar, hayvan maskeleri ile yapılan törenler, savaş ve dövüş gösterileri de yer alır (Görsel 3.1). Bu gösterilerin asıl kökeni ise antik çağlardaki Şaman kültürünü benimsemiş topluluklara dayanır. Yaptıkları törenlerde sihir yoluyla hayvan kontrolü, estetik sıçrayışlar, şu anki ve ölümden sonraki yaşamımız arasındaki bağlantıyı simgeleyen bir ip üzerinde karşı tarafa gidip gelme, bu gösterilerin temelini oluşturmaktadır.

Zaman içinde bu kişiler, daha fazla ses getirmek ve tanınmak amacıyla topluluklar oluşturmuş, gösterilerini daha profesyonel hâle getirmişlerdir. Bu topluluklar zamanla kendilerine sirk ismi vermişlerdir. Latince kökenli olan **sirk**, daire-çember ve yuvarlak alanda yapılan oyunlar anlamına gelmektedir. Doğaüstü gibi görünen üstün beden yetenekleri ile seyircilerin kendilerini sihirli bir dünyada hissetmelerine sağlar.



Görsel 3.1: Hayvan kostümü ile yapılan ritüel

Türk kültüründe özel gösteriler, toplumu birleştirici ve yatıştırıcı etkisi olan kutlamalarda karşımıza çıkar. Ölümün de yaşam gibi kutsal sayıldığı, ölen kişilerin farklı bir âlemde yaşamlarına devam ettiğine inanıldığı için ölümlerin gömüldüğü sırada yapılan ritüellerde de benzer gösteriler yapılmaktadır. Galibiyet ya da mağlubiyet fark etmeksizin, savaş sonrasında da kutlama veya motivasyon amaçlı özel gösterilerin sergilendiği şenlikler düzenlenir, yağ denilen büyük yuvarlak çadır etrafında akrobatlar, ip cambazları gösteriler sergiler, kutlamalar yapılırdı (Görsel 3.2). Özellikle ip cambazlığının yeri Türk kültüründe, göğe yükselişi temsil ettiği için kutsal olarak kabul görülürdü. Bu etkinlikler Osmanlı İmparatorluğu zamanında da görülmektedir.



Görsel 3.2: Orta Asya Türklerinde yağ çadırı

Özellikle 16 ve 18. yüzyıllar arasında Osmanlı İmparatorluğu'nda düzenlenen şenliklerde cambazlık, gözbağcılık, akrobasi, dans, hayvan eğitimi gibi gösteriler yapılmaktadır. Akrobatik ve denge hareketleriyle şenlikler dışında, dinsel törenlerde ve kutlamalarda da karşılaşılmaktadır. Osmanlı Devleti'nin son zamanlarında bu kültür eski ilgisini kaybetmiştir.

Cumhuriyet'in ilanından sonra, 1936 yılında İzmir Enternasyonal Fuarı'nın her yıl bir sirk Türkiye'ye davet etmesine karar verilmiştir. Bu tarih itibariyle özel gösterilerin organize edilip toplu hâlde yapıldığı çağdaş sirkler ülkemizde yaygınlaşmaya başlamış; profesyonelliği ve toplumun Batı'dan gelen kültürlerle karşı gösterdiği merak ve ilgiden dolayı Karagöz Hacivat, cambazhane, orta oyunu, meddah gibi gösteri kültürü öğelerine olan ilgi azalmaya başlamıştır.

Günümüzde özel gösterilerin; profesyonel sanatçıların özel gösterileri, yurt içi veya dışı kaynaklı profesyonel sirk grupları ile televizyon, sinema, internet gibi medya unsurları üzerinden gösterimleri yapılmaktadır.

### 3.1. ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİNİN ÇEŞİTLERİ

Eski sirk disiplinlerinin ayrışarak kendi içinde bir uzmanlık alanı hâline gelmesi ile özel sahne gösterileri çeşitlere ayrışmıştır. Bunlar; hokkabazlık, cambazlık, kahramanlık ve güç gösterileri adları altında birbirinden ayrılır.

#### 3.1.1. Hokkabazlık

Latince "preste (atik)" ve "digitus (parmak)" kelimelerinin birleşiminden oluşan "prestidigitator" ismiyle antik çağlardan beri süregelen bir el çabukluğu sanatıdır (Görsel 3.3). Eli çabuk, sihirbaz, hokkabaz anlamlarına gelir. Orta Çağ döneminde "escamot" ismiyle bilinen **hokkabazlar**; "escamot" denilen mantardan yapılan topları, hokkalar yardımı ile kaybeden kişi olarak bilinir. Hokkabazlık da hokka kullanımından gelen bir tabirdir.

Orta Çağ Fransa'sında büyücü olarak tabir edilen kişilerin yaygın olması, bu kişilerin çeşitli el çabukluğu numaraları ile başkalarına zarar veren büyüler yaptıklarının düşünülmesi, benzer hareketler kullanarak numaralarını yapan hokkabazların da kilise tarafından büyücülükle suçlanması bu kişilerin tehlikeli olarak görülmesine sebep olmuştur.



Görsel 3.3: Kuzeydoğu Brezilya'da keşfedilen, hokkabazların tasvir edildiği düşünülen antik duvar resmi

#### Nasıl Okunur

preste   pireste   prestidigitator   prestidijiteytr  
digitus   dijitas

Hokkabazların büyücülükle suçlanmasının son bulmasında, numara ve hilelerinin nasıl yapıldığına dair açıklamaların yer aldığı kitapların yazılması etkili olmuştur. Robert-Houdin takma adıyla bilinen Fransız hokkabaz Jean-Eugene Robert sayesinde, sık ve göz alıcı pelerinler, takım ve fraklar giyilerek modern hokkabazlığın öni açılmış; eğlenceli gösterilere dönüşmüştür.

Frak ve şapka giyerek, ellerindeki çubukla şapkalarına sihirli vuruşlar yaparak tavşan çıkaran modern sihirbaz imajı tüm dünyada klasikleşmiştir (Görsel 3.4). Bu şekilde, çubukla yapılan gösterilerin günümüzde popülarlığını kaybettiği, daha çok el çabukluğu, parmak çevikliği, göz yanılgısı ve manipülasyon sayesinde yapılan numaraların yaygın olduğu görülür. Birinci Dünya Savaşı itibari ile geçerli olan bu anlayış **illüzyon**, gerçekleştiren kişiler ise **illüzyonist** olarak kabul edilmiştir. Ülkemizde bu kavrama, el çabukluğu ile göz boyama anlamına gelen **gözbağcılık** da denir.



Görsel 3.4: Sihirbaz

İllüzyonistlerin temel amacı; seyircilerin algılarını manipüle ederek, yaşanan bir durumun aslında bir göz yanılsamasından ibaret olduğunu onlara göstererek sunmak istedikleri numaraları başarı ile gerçekleştirmektir. Manipüle etmek, kafa karıştırarak hileli yönlendirme anlamına gelir. İskambil kartları ile çeşitli numaralar, seyircilerden birini sahneye alıp kaybetme, özel yapılmış kutu içinde kişiyi ikiye bölme, havada tutma gibi numaralarla sıklıkla karşılaşılır (Görsel 3.5).



Görsel 3.5: İllüzyonist

Ünlü Türk sihirbaz Kubilay Tuncer'e göre sihirbazlığın özü; insanların beklenti, dikkat ve algılarını yönetmektir. Yapılan numaraları izleyen dikkatli bir göz, aslında numara içinde kullanılan hileleri görebilir ancak numarayı yapan kişinin el çabukluğu, aktörlüğü, izleyiciler üzerinde etki oluşturması yani kısaca onları manipüle etmesi izleyenlerin bu hileleri görmezden gelmesine ve sonuç olarak hiç görmediğini düşünmesine yol açar çünkü izleyicilerin beklentisi olağan dışı numaralar izleyerek şaşırarak, hayrete düşmektir. Kubilay Tuncer'in yaptığı numaralardan biri aşağıdaki gibidir.

Seyirci sahneye davet edilir. İçinde Kubilay Tuncer'in tahmininin bulunduğu bir zarf kendisine teslim edilir. Seyirciden masada bulunan üstü örtülü nesnelere birini hızlıca seçmesi istenir. Masada yer alan objeler; brokoli, domates, un, nazar boncuğu ve kömürdür. Seyirciden hangi objeyi seçtiğini ondan söylemesi istenir. Seçilen obje söylendikten sonra seyirci elinde kapalı olan zarfı açar ve seçtiği objenin resmini görür.

Seyirci herkes ve her şeyden bağımsız bir tercih yaptığı yanılgısıyla duruma çok şaşırılmaktadır. Aslında seyirci, Kubilay Tuncer'in manipülasyonu sayesinde seçimini yapmaktadır. Kravatını kırmızı seçen ve masa örtüsünün iç yüzeyinin kırmızı olmasını sağlayan Tuncer, seyirciyi kırmızı domatesi seçmesi konusunda yönlendirmiştir. Seçimini hızlıca yapması gereken seyirci, bilinçaltının yönlendirmesi ile kırmızının etkisi altında bir seçim yapmak durumunda kalmıştır ancak sorulduğunda özgürce bir seçim yaptığını düşünmektedir. Bu, sihirbazların çok sık başvurduğu bir manipülasyon tekniğidir.

#### Nasıl Okunur

robert houdin rabirt hudin  
jean eugene robert jan yucin rabirt

### 3.1. UYGULAMA: BASİT SİHİRBAZLIK NUMARALARI

**Amaç:** Çeşitli sihirbazlık numaraları yapmak.

**Araç Gereç:** Elma, kulak temizleme pamuğu, çift taraflı bant, makas, karton torba, bir bardak su, pamuk.

**Yer:** Sınıf

**Süre:** 40 dk.

#### 1. Elma Havalandırma Numarası



**Elma 1:** Elmanın arkasına parmağınızı koyabilecek şekilde bir delik açınız.



**Elma 2:** Parmağınızı geçiriniz.



**Elma 3:** Görünmemesi için arka tarafa alarak numaranızı gerçekleştiriniz.

#### 2. Kaybolan Su Numarası



**Su 1:** Bir bardak su ve torbayı hazırlayınız.



**Su 2:** Torbanızın içine pamuklarınızı dışarıdan görünmeyecek şekilde koyunuz.



**Su 3:** Suyu poşetin içine dikkatlice boşaltınız.



**Su 4:** Pamukları suyu emeceği için döktüğünüz su kaybolmuş gibi görünecektir.

#### 3. Kaybolan Kulak Pamuğu Numarası



**Pamuk 1:** Çift taraflı bandınızdan küçük bir parça keserek sağ elinizin başparmağının tırnağına yapıştırınız. Bandın üzerine kulak pamuğunu görselde gözüktüğü gibi yapıştırınız.



**Pamuk 2:** Sol elinizden yardım alarak elinizi açtığınızda kulak pamuğunun elinizin arkasında kalarak gözükmemesini sağlayınız.



## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### NOTLAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### SIRA SİZDE



Türkiye’de özel yetenekleri ile ünlünen, bu yeteneklerini sahnede sunan kişileri araştırınız. Araştırmanızda bulduğunuz kişilerden birini seçiniz. Bu kişinin performanslarını ( Hangi yeteneği ile ünlendiği, yeteneğini hangi yollarla sergilediği gibi.), görseller yardımı ile bir özet hâline getiriniz. Çalışmalarınızı birleştirerek sınıfta bir afiş oluşturunuz.

### 3.1.2. Cambazlık (Akrobasi)

Denge sanatı olarak bilinen cambazlık; ip cambazlığı, yerde ve ayakla denge, jonglörlük başta olmak üzere çeşitlere ayrılır.

**İp Cambazlığı:** Antik dönemlerden beri süregelen bir sanat olan **ip cambazlığı**, yerden 2 ila 3 metre arasında yüksekliğe sahip ip veya ince tel üzerinde dengede yürümektir (Görsel 3.6). İp üzerinde çeşitli hareketler yaparak dengede durmak, parade atmak, baş üzerinde dengede durmak, çeşitli ağırlık veya objeler kullanarak karşıdan karşıya geçmek gibi çeşitli yöntemleri bulunur. Bu sanat, denge sanatları içerisindeki en tehlikeli sanatlardan biri olup gerekli önlemler alınmadığı takdirde kazalarla karşılaşılabilir. Güvenlik önlemi olarak sanatçının beline güvenlik kemeri bağlanması veya ip altına düşüşü yumuşatacak şilteler serilmesiyle oluşabilecek kazaların önüne geçilebilmektedir.



Görsel 3.6: Sirkte gösteri yapan ip cambazları

**Yerde Denge:** Sahne üzerinde yer çekimine karşı gelecek hareketler yapılması, sanatçının kendisini, başka birini veya bir nesneyi dengede tutmasıdır (Görsel 3.7). Bir veya birden çok kişi ile el, ayaklar ve baş üzerinde dengede durarak çeşitli numaralar yapılır. 2-3 metre yüksekliğinde değnekler, 5-6 metre yüksekliğinde "pole" denilen direk ve sandalyeler şovlar esnasında kullanılan objeler arasındadır.



Görsel 3.7: Birbirlerini dengede tutan akrobatlar

**Ayakla Denge:** Sanatçıların ayaklarının üzerindeki nesneleri dengede tutmasıdır. Sandalye, şemsiye, şişe, merdiven, tahta bacak (Görsel 3.8), baston, bisiklet gibi nesneli ayak üzerinde dengede tutma veya nesnelere üzerinde dengede durma gösterileri yapılır. Çapı sanatçının boyu kadar olan çemberler (Görsel 3.9), 1.5 metre çapındaki ahşap toplar da denge gösterilerinde kullanılır.



**Görsel 3.8:** Tahta bacak kullanan sirk sanatçıları



**Görsel 3.9:** Çember kullanan akrobat

**Jonglörlik :** Latince “joculator” kelimesinden türemiş olan “jongleor”, neşeli- şakacı anlamlarına gelir. Günümüzde “Juggling” olarak kullanılır. Bin yıllık bir gösteri çeşidi olup antik çağlardan bu yana özellikle Mısır, Roma ve Yunanistan tarihinde yeri fazladır (Görsel 3.10). Mısır mezar taşları ve hiyerogliflerinde kadın jonglörlerin resmedildiği, Romalıların bronz heykellerinde üç topa gösteri yapan sanatçıların tasvir edildiği görülür. Orta Çağ’da sokaklarda el becerilerini sergilemenin yanında şifalı otlar satarak, şiir okuyup şarkı söyleyerek para topladıkları da bilinmektedir. 20. yüzyıldan itibaren kauçuktan yapılan topları aşağı ve yukarı hareket ettirerek gösterilerini gerçekleştirdikleri görülür.



**Görsel 3.10:** Antik Roma’da yapılan sokak tiyatrosunda, jonglörler tarafından yapılan gösterinin ressam Chifoni tarafından resmedilişi

Jonglör gösterilerinde top (Görsel 3.11), lobut (Görsel 3.12), şapka, çember (Görsel 3.13), şeytan sopası, tabak (Görsel 3.14), sandalye gibi nesnelere kullanılır. Bu nesnelere dengede tutabilmenin, düşürmeden havaya atıp tutmanın, hızlı bir şekilde havada yerlerini değiştirebilmenin odaklanma, çeviklik ve ustalık istediği bilinmektedir. Jonglörük üç temel disiplin üzerine kuruludur. Bunlar; atma, tartma, jiroskopik jonglörük olarak adlandırılmıştır.



Görsel 3.11: Kauçuk toplar



Görsel 3.12: Lobut



Görsel 3.13: Çember



Görsel 3.14: Tabak

**Atma**, bir veya çift elle nesnelere havaya atılıp tutulmasıdır. Tartma ise bu nesnelere havaya atıldıktan sonra bedenin bölümlerinin, sopanın veya herhangi bir nesnenin üzerinde dengede tutulmasıdır. Jiroskopik jonglörük; topaç, diablo (Görsel 3.15), denge silindiri (Görsel 3.16), hacıyatmaz, şeytan sopası, dönen tabaklar gibi nesnelere belli bir yörüngeye göre döndürmek anlamına gelir.



Görsel 3.15: Diabolo



Görsel 3.16: Denge silindiri

#### Nasıl Okunur

joculator jakuleytr  
jongleur janglr

juggling jagling

## 3.2. UYGULAMA: ÜÇ TOP ÇEVİRME

**Amaç:** Üç topu havaya atıp tutarak jonglörlük yapmak.

**Araç Gereç:** Üç jonglör topu ya da tercihen az zıplayan veya hiç zıplamayan üç tenis topu.

**Yer:** Sınıf / İşlik

**İş Sağlığı ve Güvenliği (İSG) Önlemleri:** Zeminde herhangi bir engel bulunmamalıdır. Zıplayan topun çarpıp zarar verebileceği nesnelere çevreden kaldırılmalıdır.

### İşlem Basamakları

1. Takılıp düşülmeyecek şekilde genişçe, düz ve boş çalışma alanı hazırlayınız.
2. Bir topu sağ elinize alıp dikey bir şekilde havaya atıp tutmaya çalışınız. Topun ulaşması gereken yaklaşık yükseklik başınızın bir karış üstü kadardır.
3. Topu dik bir şekilde başınızın bir karış üstüne kadar havaya aralıksız yirmi kere atıp, yere düşürmeden tuttuktan sonra aynı çalışmayı diğer elinizle yapınız.
4. Havada yay çizecek şekilde, sağ elinizden sol elinize doğru topu atınız. Topun ulaşması gereken yaklaşık yükseklik başınızın bir karış üstü kadardır.
5. Aralıksız yirmi kere topu sağ elinizle atıp sol elinizle tuttuktan sonra aynı çalışmayı diğer elinizle yapınız.
6. Başarılı çalışmalardan sonra sağ elinizle topu atıp sola tuttuktan sonra, sola atıp sağ ile tutacak şekilde çalışma yapınız. Bu çalışmayı topu yere düşürmeden aralıksız yirmi kere yapınız.
7. İki elinize de top alın. Önce sağ, sonra sol elinizdeki topu havada yay çizecek ve diğer ele düşecek şekilde atınız. Sağ elle attığınız top sol elinize düşmeden sol elinizdeki topu belirtilen şekilde atınız. Atılan topları diğer elinizle tutmaya çalışınız. Yirmi başarılı atış ve tutuş sonrası diğer aşamaya geçiniz.
8. Sağ elinize iki, sol elinize bir top alın. Sırayla sağ, sol ve sağ elinizdeki topları atıp diğer elinizle tutmaya çalışınız. Sol elle atılan top, sağ elle tutulmadan eldeki ikinci top atılmalıdır.
9. Çaba ve katılımından dolayı herkesi tebrik edip çalışmayı sonlandırınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet "E" ve Hayır "H" seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
"H" olarak işaretlenenlere dair "Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?" sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

### 3.3. UYGULAMA: TAHTA PARÇASI ÜZERİNDE DENGE YARIŞMASI

**Amaç:** Tahta parçası üzerinde denge kurmak.

**Araç Gereç:** 1 veya 2 metre arası uzunlukta, 10 cm kalınlıkta bir tahta parçası veya kalas, iki tane kiremit veya kaldırım taşı.

**Yer:** Sınıf veya okul bahçesi

**Süre:** 40 dk.



**Görsel 3.17:** Tahta parçası

#### İşlem Basamakları:

1. Sağlam olan 1-2 metre arası uzunlukta tahta parçasını (Görsel 3.17) iki kiremit veya kaldırım taşı üzerine dengeli duracak şekilde yerleştiriniz.
2. Tahta parçasının iki tarafına minderleri yerleştiriniz.
3. Kronometre tutması için gönüllü bir kişiyi görevlendiriniz.
4. Sınıfça tahta parçasının üzerinden en hızlı ve dengeli şekilde sırayla geçmeye çalışınız.
5. Dengesini kaybederek tahta üzerinden düşenleri oyundan eleyiniz.
6. En hızlı olan ve dengesini kaybetmeden tahta üzerinde yürüyen birinci seçiniz.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### 3.1.3. Kahramanlık ve Güç Gösterileri

Bu gösterilerin içinde, güç gösterisi yapan güçlü adamlar, ateş yutanlar (ateşbazlar), kılıç veya bıçaklarla gösteri yapanlar bulunur.

Güçlü adamlar olarak tabir edilen kişiler; milattan önceki zamanlarda güçlü olmaları ile bilinen, dövüş konusunda uzmanlaşmış atletler olarak bilinir. Bu kişiler olağan dışı güçlerini ağırlık taşıyarak, zincir kırarak, demir çubukları bükerek, ağızlarıyla olağan dışı ağırlıkları çekerek gösterirler (Görsel 3.18). Zaman zaman hile ile gösterilerini gerçekleştirirler de çoğu zaman gerçek güçleri ile performans sergilerler. Karate sporu kullanılarak yapılan kiremit kırma gösterisi en sık karşılaşılan güç gösterilerinden biridir.

Kılıç ve bıçakla performans sergileyen kişiler, bir hedefe doğru istedikleri noktalara keskin objeleri isabet ettiren kişilerdir (Görsel 3.19). Kızgın kor üzerinde çıplak ayakla yürüme (Görsel 3.20), keskin, sıcak nesnelere veya cam kırıklarını vücuda sürme gibi gösteriler de bu disipline dâhildir.



**Görsel 3.18:** Yüksek ağırlıklarla prova yapan bir sirk sanatçısı



**Görsel 3.19:** Elmaya isabetli bir ok atışı



**Görsel 3.20:** Kor

Genellikle ateş yutarak gerçekleştirilen ateşbazlık gösterileri ise yanar hâlde olan bir malzemenin ağız içine alınması, hava ile temasının kesilerek oksijen yetersizliğinden sönmeye başlaması olarak açıklanır (Görsel 3.21). Aynı zamanda ateşin özel maddeler kullanılarak çıplak vücuda sürülmesi, ucu yanıcı bir maddeye batırılmış çubuklara ateş üflenmesi, kızgın demirle yapılan performanslar da bu gösterilere dâhildir (Görsel 3.22).



**Görsel 3.21:** Ateş yutan bir ateşbaz



**Görsel 3.22:** Vücuduna ateşli çubuklar sürerek gösteri yapan bir sanatçı

Bu tarz gösterilerin çok tehlikeli olduğu, sadece gerekli bilgi ve donanımına sahip kişilerin gerçekleştirebileceği bilinmelidir.

### 3.4. UYGULAMA: SAĞLIK TOPU İLE GÜÇ GÖSTERİSİ

**Amaç:** Sağlık topunu en uzak noktaya atmak.

**Araç Gereç:** 5 kilogram ağırlığında sağlık topu, tebeşir.

**Yer:** Okul bahçesi

**Süre:** 40 dk.



Görsel 3.23: Sağlık topu

#### İşlem Basamakları:

1. Sınıf olarak okul bahçesinin en geniş kısmında konumlanınız.
2. Sınıftan gönüllü bir kişiyi atılan topların yerlerini işaretlemek üzere seçiniz.
3. Sırayla sağlık topunu (Görsel 3.23) en uzağa atmaya çalışınız.
4. Atılan topların durduğu yere görevli olan kişinin yardımıyla tebeşir ile topu kimin attığını yazınız.
5. Bütün sınıf, topları attığında en uzağa atanı belirleyip birinci olarak seçiniz.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 12. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Sınıfça bir organizasyon şirketi kurduğunuzu, bir önceki hafta öğrendiğiniz tüm sahne gösterisi çeşitlerinin hizmetiniz dâhilinde olduğunu ve önemli bir futbol kulübünün yeni stadyumunda oynanacak ilk maç gününde hizmet vermek üzere anlaştığınızı düşününüz. Hangi tür etkinlikler düzenlersiniz? Bu etkinliklerin içeriği ve zamanları hakkında sınıfça beyin fırtınası yapınız.

### 3.2. GÜNÜMÜZDE ÖZEL SAHNE GÖSTERİLERİNİN YAPILDIĞI YERLER

Günümüzde özel sahne gösterileriyle yaşamın her alanında karşılaşılabilir. Bu gösteriler, ücret karşılığında özel yeteneklerin sergilendiği sirkler, ücretsiz veya bahşiş karşılığında eğlence amaçlanan sokak gösterileri ile beraber hizmet sektöründe olan konaklama, kültür sanat, spor ve özel organizasyonları içine alan animasyon hizmetleri olarak dallara ayrılır.

#### Sirkler

Fransızca ‘cirque’, İngilizce ‘circus’ olarak ortaya çıkan Latince bir kelimedir (Görsel 3.24). Türk Dil Kurumuna göre; ‘Eğitilmiş hayvanların ve cambazların gösteri yaptıkları genellikle kapalı yer.’ anlamına gelir. 19. yüzyılın başlarında akrobasi, hayvan eğitimi, binicilik gibi gösterilerin sergilendiği toplu gösteriler için kullanılmıştır. Bu gösteriler genelde büyük, yuvarlak bir çadır içinde gerçekleştirilir. Yuvarlak bir çadır içinde yapılmasının sebebi, izleyicilerin gösterileri her açıdan görebilmesini sağlamaktır. Sirkler; panayır sirkleri, sabit ve gezici sirkler olmak üzere üç çeşit olarak ele alınır.



Görsel 3.24: Daire şeklinde sirk alanı

**Panayır sirkleri,** Sokak sanatçılarının kurulan panayırlar içerisinde yer kiralayarak belli zaman aralıklarında gösterilerini sergiledikleri bir sirk türüdür (Görsel 3.25). Genellikle göçebe toplulukların gerçekleştirdiği gösterilerdir. 1950’li yıllardan sonra, panayır sirklerinin taşınmasının zorluklarından dolayı bu tarz sirkler son bulmuştur ancak günümüzde bazı göçebe topluluklar arasında hâlâ çağdaş sirk toplulukları olduğu görülmektedir.



Görsel 3.25: Panayır sirk çadırı

#### Nasıl Okunur

**cirque** sirg  
**circus** sörkıs

**Sabit Sirk**, ahşap ve taştan inşa edilmiş binalar kullanılarak gerçekleştirilen sirk çeşididir. 19. yüzyılın ortalarında inşa edilmeye başlanmıştır. Bu tarz sirklerin ilki, modern sirkün kurucusu olarak kabul edilen Philip Astley tarafından inşa edilmiştir. Genellikle at biniciliği üzerine gösteriler yapılan sirk anlayışının, sabit sirklerin başlaması ile değişip günümüzdeki hâlini aldığı bilinmektedir. Halkın zengin kesimine hitap eden sirkler olarak kabul edilmiştir. Şaşı ve lüks binaların kullanıldığı sabit sirklerde, seyirciler şıklık ve gösteriş yarışlarında bulunmuşlardır. Günümüzde hâlâ ayakta olan en eski sirk binası, 1852’de Paris’te inşa edilmiş olan Cirque d’Hiver’dir (Görsel 3.26).



**Görsel 3.26:** Paris’te bulunan Cirque d’Hiver binası

**Gezici sirk (çadır sirki)**, farklı ülkeler hatta kıtalarda bile seyahat edilebilmesini mümkün kıldığı için sirk sanatçıların daha özgür hareket edebilmesini ve sanatçıların daha fazla insana ulaşmalarını sağlamıştır. Yelken kumaşlarının gemi direklerinin üzerine geçirilmesi ile oluşturulan çadırlarda, seyircilerin oturabilmesi için sökülebilir basamaklar kullanılmıştır. Günümüzde gezici sirklerin en ünlülerinden bazıları Cirque du Soleil ve Cirque Pinder’dir (Görsel 3.27).



**Görsel 3.27:** Cirque du Soleil Sirkü

### Özel Sahne Gösterileri

Eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek amaçlı bulunulan yerlerde yapılan gösterilerdir. İçinde sahne barındıran mekânlarda yapılmasının yanında, halka açık yerlerde de bu gösteriler yapılır (Görsel 3.28). Sanatçıların bağımsız olarak kendilerini ifade ettiği akrobasi, pantomim, jonglörlük, sihirbazlık, palyaço gösterileri yapılır. Kapalı sahnesi olan mekânlarda genellikle ücretli olarak yapılır.



**Görsel 3.28:** Özel sahnede gösteri yapan bir sihirbaz

### Sokak Gösterileri

Sanatçılar tarafından halka açık alanlarda yapılan gösterilerdir (Görsel 3.29). Çevredeki insanların eğlenmesi, hoşça vakit geçirmesi önemsenmektedir. Çoğunlukla pantomim, jonglörlük, sihirbazlık, akrobasi, palyaço gösterileri yapılır. Ücretsiz olduğu gibi, isteyen izleyiciler tarafından bahşiş verilebilir. Bu bahşişler, sanatçıların buldukları alana görünür bir biçimde koydukları şapka, boş malzeme kutuları, bez gibi eşyalar üzerine bırakılır.



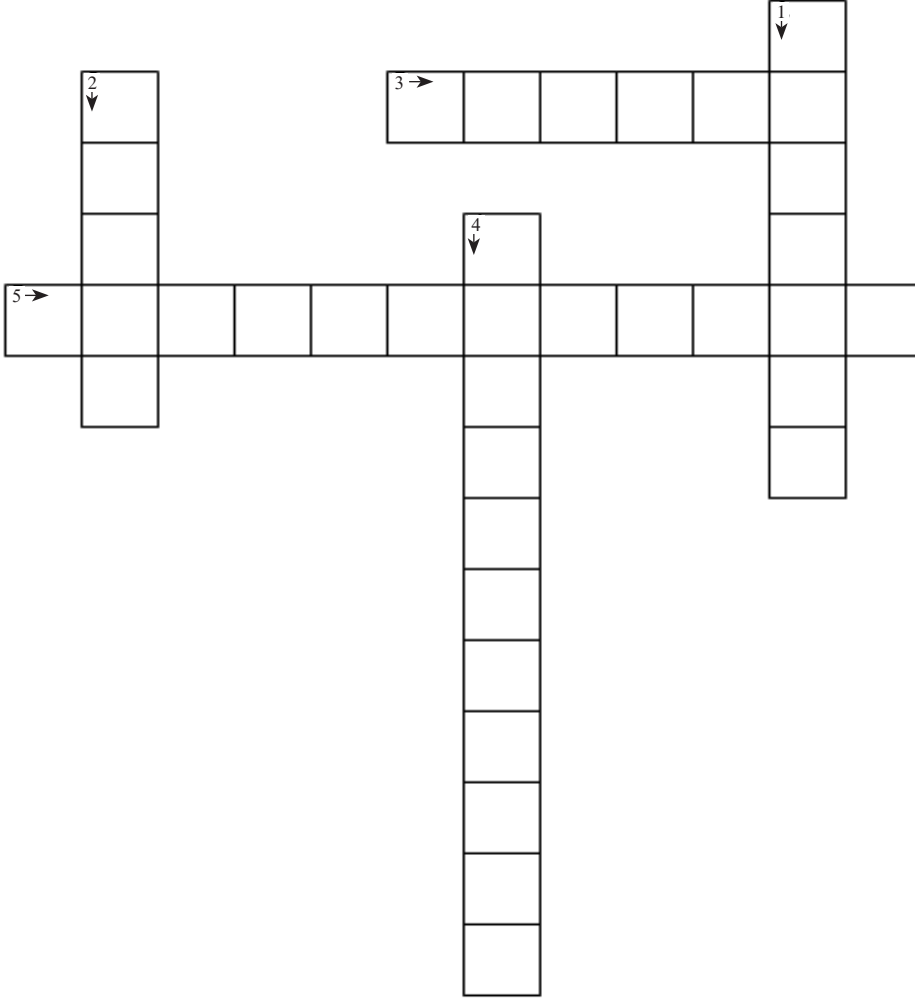
**Görsel 3.29:** Sokakta gösteri yapan jonglör

#### Nasıl Okunur

**cirque d’hiver**  
**cirque pinder**

sirkü diver  
sirkö pander

**cirque du soleil** sirkü di sölel



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

**Sağdan Sola:**

3. Kişinin yatkınlık ve öğrenimine bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi sonuçlandırma yeteneği.
5. Kafa karışıklığı ile hileli yönlendirme.

**Yukarıdan Aşağıya:**

1. Havaya fırlatılıp iki ucu olan çubuklu bir iple dengede tutulan oyuncak.
2. Canlı bir hedefe doğru istenen noktalara isabet ettirilen keskin nesne.
4. Bir işi el kullanarak hızlı bir şekilde bitirme işlemi.

### 3.2.1. Animasyon Hizmetleri

Animasyon hizmetlerinde **özel sahne gösterileri**; otel, işletme ve organizasyonlarda görev alan animatörler tarafından genellikle amfi tiyatro sahnesinde yapılan gösterilerdir. Bu gösteriler; jonglörük, akrobasi, palyaço gibi gösterilerin yanında taklit, popüler şarkıların playback gösterileri gibi özel yeteneklerin kullanıldığı gösterilerden oluşur. Defalarca prova edilerek hazırlanan bu gösteriler için animasyon şefi veya müdürünün planlaması doğrultusunda, yeteneklere göre görev dağılımları yapılır. Gereken durumlarda dışarıdan da profesyonel hizmet alınabilir. Işık, müzik, ses, kostüm, dekor gibi bileşenlerin gösterilere göre hazırlanması, provalar kadar uzun süren, emek isteyen bir iştir. Eğlendirmek, şaşırtmak, hoşça vakit geçirmek amaçlanır.

Yetişkinler için hazırlanan gösteriler kadar çocuklara yönelik hazırlanan özel sahne gösterileri de otel ve işletmeler için büyük önem taşımaktadır. Mini kulüplerde yapılan sahne gösterileri, çocukların keyifli vakit geçirmeleri için özenle hazırlanmaktadır. Sahne dekorları, makyaj, kostüm, müzik gibi unsurlar ve yapılacak özel sahne gösterisinin içeriği de çocukların düzeylerine uygun olarak seçilmektedir.

Çocuklara yönelik yapılan özel sahne gösterilerinden en çok tercih edileni palyaço gösterileridir (Görsel 3.30). Palyaço gösterileri; pantomim, jonglörük, akrobasi, sihirbazlık gibi sanatların birleştirilmesi ile hazırlanabilmektedir. Sakarlık, hantallık, çocuksu hareketler güldürü malzemesi olarak kullanılır.

Palyaço gösterilerinin yanı sıra jonglörük, akrobasi, sihirbazlık gibi sanatlar da tek başına gösteri olarak sunulabilmektedir. Bu gösterileri gerçekleştirecek kişiler; çocukların ilgisine ulaşabilen, onların seviyesine inebilen, dikkatlerini uzun süre canlı tutabilecek kişiler arasından seçilmelidir.

Kostüm olarak renkli ve bol tulumlar, kıvrıkcık peruk, büyük ayakkabılar, burnun ucuna takılan top şeklinde palyaço burnu, abartılı ve komik bir makyaj kullanılır (Görsel 3.31).



**Görsel 3.30:** Mini kulüpte palyaço olarak çocuklarla çalışan animatör



**Görsel 3.31:** Klasikleşen, genelde çocuk şovlarında kullanılan palyaço kostümü

### Konaklama işletmeleri

Konaklama işletmeleri bünyesinde yapılan özel sahne gösterileri, müşterilerin akılda kalıcı bir konaklama süreci ve hoşça vakit geçirmesi için yapılır. Bu gösteriler akrobasi, jonglörük, sihirbazlık, pantomim, palyaço gösterileridir (Görsel 3.32). Genellikle dışarıdan profesyonel yardım alınarak yapılan bu gösteriler, otel bünyesindeki animasyon ekibi tarafından da yapılabilir. Müzik, dramatik etkinlikler, yarışmalar gibi aktiviteler arasında müşterilerin dikkat ve ilgisini kaybetmemesi, eğlenceli vakit geçirilmesi amaçlanır. Gece aktivitelerinde sadece özel sahne gösterilerine ait programlar hazırlanabilir.

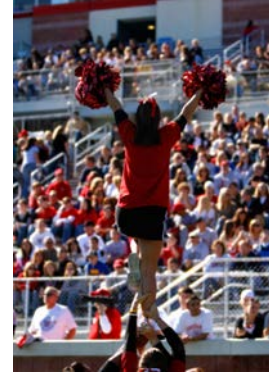


Görsel 3.32: Sahnede gösteri yapan sihirbaz

Mini kulüplerde çocukların seviyelerine uygun şekilde hazırlanan özel sahne gösterileri; genellikle palyaço gösterileri, hokkabazlık ve jonglörüküdür. Özellikle çocukların çok ilgi gösterdiği palyaço gösterileri mini kulüplerde sıkça uygulanır. Bu gösteriler ayrı ayrı yapılabileceği gibi, tek bir gösteri olarak da planlanabilir. Bir palyaço gösterisi hazırlanırken basit sihirbazlık numaraları ve lobut çevirme gibi jonglörük numaraları da gösteriye dâhil edilebilir.

### Kültür Sanat ve Spor Organizasyonları

Fuar, sergi, çeşitli spor müsabakaları, konser, festival gibi organizasyonlarda yapılan özel sahne gösterileridir. En bilinenleri, spor müsabakalarında devre araları veya molalarda yapılan akrobasi gösterileridir (Görsel 3.33). İzleyicileri veya katılımcıları eğlendirmek, onların organizasyona olan ilgilerini kaybetmemelerini sağlamak önemlidir. Bu gibi organizasyonların içeriğinde de özel sahne gösterileri yapılabileceği gibi, açılışlarında katılımcıların ilgileri çekilerek açılışa katılım sağlanması da amaçlanır. Türkiye ve dünyada sadece özel yeteneklerin sergilendiği festivaller de düzenlenmektedir.



Görsel 3.33: Futbol maçı devre arasında gösteri yapan akrobasi grubu

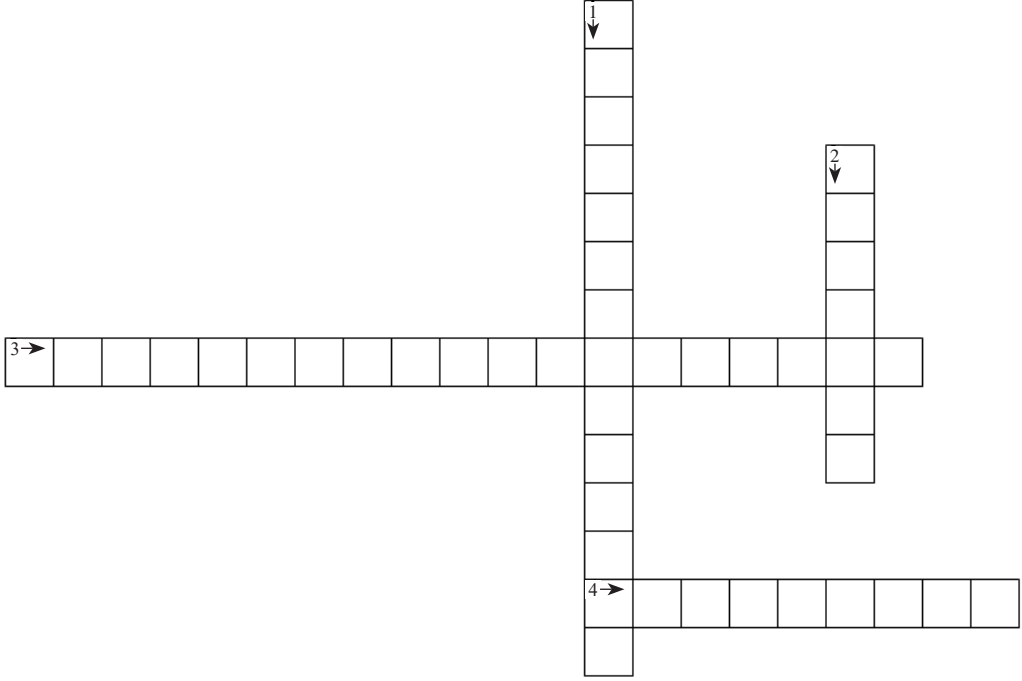
### Özel organizasyonlar

Düğün, kına, doğum günü, açılış, okulların yıl sonu gösterileri, bayram kutlamaları ve çeşitli özel kutlamalarda yapılan özel yetenek gösterileridir (Görsel 3.34). Kurum ve kişiler tarafından özel olarak bu işi yapan animasyon ve organizasyon kurumları veya profesyonel kişilerden hizmet alınır. Amaç, özel organizasyonun çeşidi ve hizmet verilecek kişilerin yaş grubuna göre hazırlanan eğlenceli gösterilerle, ayrılan süre doğrultusunda kişilere hoşça vakit yaşatabilmektir. Bu hizmetleri almak isteyen kişi ve kurumlar, hizmeti veren kurum veya kişilerle telefon, e-posta üzerinden iletişim kurabileceği gibi bizzat kurum veya kişileri ziyaret ederek hizmet konusunda bilgi alıp kurumlarla anlaşma sağlayabilir. Hizmet almak isteyenler; hizmet veren kurum veya kişilerle beraber hizmetin içeriği, kimler tarafından nasıl yapılacağı, kullanılacak malzeme, kostüm ve müzik gibi konuları belirleyebilir.



Görsel 3.34: Özel doğum günü etkinliğinde görev yapan palyaço

## SIRA SİZDE BULMACA-5



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

### Sağdan Sola:

3. Düşün, kına, okul gösterisi gibi etkinliklerin genel ismi.
4. Özel sahne gösterilerinin toplu bir şekilde belli bir binada yapılmasına verilen isim.

### Yukarıdan Aşağıya:

1. Halka açık alanlarda yapılan gösteri türü.
2. Sakarlık ve hantallıkları güldürü malzemesi yapan kişi.

## SIRA SİZDE



Çevrenizdeki konaklama işletmelerini ziyaret ederek, müşterilerin özel sahne gösterisi olarak hangi tür gösterilere daha çok ilgi gösterdiğini ve bu gösterileri neden seçtiğini araştırınız. Bulduğunuz sonuçları birbirinizle sınıfça paylaşarak tahtada bir sıralama oluşturunuz. Sıralamada yer almayan gösterilere neden ilgi olmadığını, -ilgi gösterilen gösterilerin seçilme sebeplerinden yola çıkarak- bu gösterileri ilgi çekici hâle getirmek için neler yapılabileceğini sınıfça tartışınız.

### 3. BİRİM FİNALİ UYGULAMASI

**Amaç:** Öğrenilen özel sahne gösterilerinden sahne aktivitesi hazırlamak.

**Araç Gereç:** Seçilen gösterilere yönelik kostüm ve malzemeler, ses sistemi.

**Yer:** Derslik

**Süre:** 80 dk.

#### İşlem Basamakları:

1. Sınıf olarak bir sahne aktivitesi hazırlamak üzere aranızdan bir kişiyi aktivite öncesi açılışı yapacak, gösterileri sunup tanıttak ve aktivite kapanışını yapacak kişi olarak seçiniz. Aktivitenin yer ve zamanını belirleyiniz.
2. Hokkabazlık, cambazlık, kahramanlık ve güç gösterileri çeşitlerini uygulamak üzere sınıfa 3 gruba ayrılız. Gösteri çeşitlerini kura yöntemi ile belirleyiniz.
3. Belirlenen gösteri planlarına uygun olarak gösterilerinizi tanıtmak, sahne aktivitesinin yer ve zamanını belirtmek amacıyla 3 grup birleşerek bir aktivite afişi oluşturunuz. Oluşturduğunuz afişi okulunuzda herkesin görebileceği bir panoya asınız.
4. Yapacağınız gösteriyi seçtiğiniz gösteri çeşidine göre grup olarak belirleyip planlayınız (Malzeme hazırlığı, ortam dekoru, kostüm, aktiviteyi uygulayacak kişiler olarak kendi içinizde gruplara ayrılabilirsiniz.).
5. Planladığınız aktiviteye göre gerekli hazırlık ve provaları yapınız.
6. Belirlediğiniz gösteriler için çalışma alanını ve araç gerecinizi İSG önlemlerine uygun olarak hazırlayınız.
7. Gösterileri belli bir sıraya koyarak plana uygun olarak sununuz.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki boşluğa cümleler doğru ise “D” yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Yuğ çadırı eski Türk kültüründe özel gösterilerin sergilendiği alandır.
2. (...) Jonglörlük, hokkabazlık becerisinin bir türüdür.
3. (...) Sokak gösterileri belirli bir ücret karşılığında izlenir.
4. (...) Çocuklara yönelik yapılan gösterilerin en çok tercih edileni palyaço gösterileridir.
5. (...) Fransız hokkabaz Robert Houdin sayesinde modern hokkabazlığın önu açılmıştır.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun ifadeleri yazınız.

1. Algılarla oynanarak gerçekleri farklı göstermeye ..... denir.
2. Spor müsabakalarında en çok ..... gösterileri tercih edilir.
3. Okullarda yapılan sahne gösterileri ..... kapsamında olan gösterilerdir.
4. Yerden belli bir yükseklikte ip üzerinde yürüyen kişilere ..... denir.
5. Yuvarlak alanda oynanan oyunlar ..... kavramı ile ifade edilir.

C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi jonglörükte kullanılan araçlardan biri değildir?
  - A) Çember
  - B) Lobut
  - C) Sağlık topu
  - D) Şeytan sopası
  - E) Tabak
2. Aşağıdakilerden hangisi konaklama işletmelerinde sahne aktivitesi olarak yapılmaz?
  - A) Akrobasi
  - B) Bocce oyunu
  - C) Güç gösterileri
  - D) Hokkabazlık
  - E) Jonglörük
3. Aşağıdaki sirklerle ilgili bilgilerden hangisi yanlıştır?
  - A) Gezerek çalışmak isteyen sanatçılar gezici sirkini tercih eder.
  - B) Gösteri alanları, yuvarlak olarak tercih edilir.
  - C) Panayır sirkleri genelde göçebe topluluklar tarafından kurulur.
  - D) Sabit sirkler belli bir bina içerisinde yapılıır.
  - E) Sirklerde yapılan gösteriler tehlikeli güç gösterileri yapılıır.

4. **Aşağıdakilerden hangisi el çabukluğu gerektiren bir beceridir?**
- A) Ayakla denge kurma
  - B) Havada üç top çevirme
  - C) Kiremit kırma
  - D) Kor üzerinde yürüme
  - E) Olağandışı ağırlıkları kaldırma
5. **Aşağıdakiler bilgilerden hangisi hokkabazlık gösterisine aittir?**
- A) Diğer adı ip cambazlığıdır.
  - B) Üç topla gösteri yapılır.
  - C) Kılıç veya bıçakla sunum yapılır.
  - D) Seyircilerin algıları manipüle edilir.
  - E) 5-6 metrelik Pole denilen direkler kullanılır.
6. **Aşağıdakilerden hangisi kahramanlık ve güç gösterisi çeşitlerindedir?**
- A) Ateşbazlar
  - B) Jonglörlük
  - C) İp cambazlığı
  - D) Yerde ve ayakta denge
  - E) İllüzyon
7. **Aşağıdakilerden hangisi animasyon hizmetlerinde sunulan özel sahne gösterileri ile ilgili doğru bir bilgidir?**
- A) Mini kulüpte ateşbazlık gibi özel sahne gösterisi yapılabilir.
  - B) Konaklama işletmelerinde profesyonel gösteri ekibi çağrılır.
  - C) Dekor ve kostüm kullanımına ihtiyaç duyulmaz.
  - D) Gösteri için güvenlik önlemi almaya gerek yoktur.
  - E) İşletmenin her yerinde özel sahne gösterisi sunumu yapılabilir.

# YARIŞMA AKTİVİTELERİ



## 4. Öğrenme Birimi

### KAVRAMLAR

- Rekabet
- Yarışma

### BÖLÜMLER

- Yarışma kavramı
- Yarışma çeşitleri
- Yarışma uygulamaları

### HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Yarışma ve yarışma çeşitleri hakkında (çeşit, özellik, alan, araç gereç vb.) bildiklerinizi sınıfça paylaşınız.
2. Animasyon hizmetlerinde yarışma aktiviteleri ne amaçla sunulabilir? Sınıfça paylaşınız.



## 13. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Sınıfça, bulunduğunuz odada mevcut araç gereçle yapılabilecek bir yarışma belirleyiniz. Yarışmanın kimseyi tehlikeye atmamasına ve 10 dk.yı geçmemesine özen gösteriniz. Aranızdan gönüllü bir animatör seçiniz. Animatör olarak açılış konuşması yapıp yarışma aktivitesini uygulatınız. Yarışma sonunda katılımlarından ötürü herkesi alkışlatınız.

## 4. YARIŞMA

**Yarışma**, Türk Dil Kurumunca başkalarından üstün olmaya çalışma olarak tanımlanmaktadır. Bu üstün olma çabası; insan, hayvan, bitki belki de tüm canlıların ilk olarak hayatta kalma güdülerıyla ortaya çıkmıştır. Hayatta kalmanın temeli olan besine ulaşma isteği, canlıların kendi türleri arasında rekabeti doğurmuştur. Elbette bu rekabetin olabilmesi için rakiplerin çok, kaynakların kıt olması gerekir. Az güneş gören bir ortamda bitkiler daha fazla güneş ışığı için dal ve yapraklarını uzatmakta, etçil hayvanlar avlanmak veya birbirlerinin avlarını elde etmek için ölümü göze almakta, insanlar ise kıtlık, savaş, afet, mahsur kalma vb. durumlarda besin bulup hayatta kalmak için çeşitli eylemlerde bulunmaktadır.

Hayvan, bitki ve diğer canlıların temel eylemleri hayatta kalmak ve nesillerinin devamını sağlamak üzereyken belki de sadece insanoğlu, hayatta kalmanın dışında farklı amaçlar için türdeşlerine üstünlük sağlamaya çalışır. Bu amaçlar; para, saygınlık, ün ve makam kazanmak, eğitim almak, eğlenmek vb. olarak sıralanabilir. Ticarete üstünlük elde edip para kazanmak, sıralama sınavlarında dereceye girip eğitim hakkı elde etmek, görevini en iyi şekilde yapıp belirli makamlara atanmak ya da toplum tarafından saygı görmek için insanlar hayatları boyunca çok kez yarış eylemi içinde bulunmaktadır.

İnsan, bireysel veya takım olarak bir kuruluşun içinde ya da ait olduğu millet ile birlikte hareket ederek yarış eylemine dâhil olabilir. Bireysel ya da takımca çeşitli spor branşlarında rakiplerine üstün gelmeye çalışan insan, özel bir şirket ya da kamu kuruluşunun parçası olarak çeşitli başarıların peşinde koşabilir. Yaşadığı toplumun üyesi olan insan; ekonomi, spor, eğitim vb. alanlarda diğer millet ya da toplulukların önüne geçip bu konularda bayraktar olmak için çaba sarf edebilir.

Yarış, aynı amacı güden kimseler arasındaki çekişme anlamına gelen rekabeti içerir ve bu rekabeti sağlayacak rakip ile yapılır. Spor yarışmalarında rekabet ve rakip çok net bir şekilde görülür. Futbol, basketbol, tenis, satranç vb. spor dallarında rakiple doğrudan yarışılır. Dağcılık, sal (rafting) ve arazi yarışlarında (Görsel 4.1) (off-road) doğa ve zamana karşı bir yarış vardır. Koşu, okçuluk, bilardo, jimnastik ve uzun atlama (Görsel 4.2) gibi yarışlarda ise zaman, puan, mesafe gibi ölçütlerde rakipten daha iyi dereceyi elde etmeye dayalı bir yarış yapılır.



Görsel 4.1: Arazi yarışı yapan motosikletliler



Görsel 4.2: Uzun atlama yapan atlet

### Nasıl Okunur

ofroad ofrout

Yarışlarda rakiplerini çeşitli amaçlarla geçmeye çalışan insan; bilgi, beceri, erdem vb. özelliklerini geliştirmek, kendini gerçekleştirmek ve çeşitli bireysel amaçlarına ulaşmak için kendi ile bir mücadele içinde olmaktadır. Bu mücadelenin yarış olarak nitelendirilmemesi rekabet kavramı ile ilgilidir ancak “kendinin gelecekteki hâline” ulaşmaya çalışan insan için geride bırakması gereken “kendisi” rakip, içinde bulunduğu eylem de yarış olarak değerlendirilebilir.

Yarışma kavramının ortaya çıkardığı rekabet duygusu, insanları daima bir yarışma isteğine yönlendirmiştir. Yarışma sayesinde insanlar; bir hedef doğrultusunda kazanma hazzını yaşamak için bir eylemi gerçekleştirerek başarılı olmaya çalışmışlardır. Bu doğrultuda yarışmalar, fiziksel eylemler üzerine olabileceği gibi bilgi ölçmeye yönelik de olabilmektedir. Yarışmaların sonunda mutlaka bir ödül bulunur. Bu ödül, maddi olabileceği gibi manevi de olabilmektedir. Günümüzde televizyon programlarında bilgi ve becerisini kanıtlayıp ödül, ün ve saygınlık kazanmak için yarışma düzenlenirken Antik Dönem’de şehirlerarası koşarak haber iletcek kişileri seçmek, güvenlik ve avlanma gibi konularda kimlerin görev alacağını belirlemek için çeşitli yarışmalar düzenlenmiştir.

Yarışma kavramı, toplumsal yaşamın bir parçası her zaman olmuştur. İnsanlar; yönetim, karar alma ve uygulamada söz ve yetki sahibi olabilmek, rakiplerine üstünlük kurmak, üstünlüklerini ispat etmek ve sonuç olarak kabul görüp onaylanmak için yarışma ile ilgili eylemlere girişmişlerdir. Bu eylemler, kimi zaman yapılacak bir tapınağın mimarı olmak için proje hazırlamakken kimi zaman ilgili mercilere atanmak için görev ve sorumluluklarını en iyi şekilde yapmak olmuştur.

Tarih boyunca, sosyal yaşamı oluşturan tüm canlılar, birbirleriyle bir yarış içerisinde olmuşlardır. Kimi zaman besin bulmak, kimi zaman eğitim amaçlı, kimi zaman savaşa hazırlık için ya da oyun amaçlı birçok eylemin içerisinde bulunmuşlardır. Böylelikle tüm canlıların yaptığı bu mücadeleler tabiatta oyun kültürünün oluşmasını sağlamıştır.

**Oyun;** zevk için yapılan, eğitici yanı bulunan, kurallarla yapılandırılmış, eğlence etkinliğidir. Bir veya daha fazla oyuncu içerebilir. Bir oyunun hedefleri, kuralları, mücadelesi ve etkileşimi genellikle vardır. Saklambaç, mendil kapmaca ve yakan top gibi oyunları örnekleyebiliriz. Bu oyunların tümünün hem belirlenmiş kuralları, hem eğlendirime-eğitme yanı hem de mücadele yönü vardır. **Yarışma;** fiziksel bir aktivitedir. Kabul edilmiş bir kurallar dizisine sahiptir. Eğlenme veya rekabet amaçlı oynanabilir. Bir yarışmanın olabilmesi için o yarışmaya bireysel ya da organize bir katılım gösterilmesi gerekir; yarışma, kişinin fiziksel yeteneklerini sürdürmeli veya geliştirmelidir. Yarışma; genellikle adil rekabeti ve haklı bir kazananı sağlamayı amaçlayan, bir dizi kural veya kurum tarafından yönetilir.

Oyun sadece insanoğluna has bir eylem olmamıştır. Yapılan gözlemler ve araştırmalar, hayvanların belki insanlardan daha zengin oyun kültürü içinde olduğunu göstermiş hatta oyunların hayvanların gelişimine etkileri, atasözlerine kadar sirayet etmiştir. Bir Türk atasözü olan” Oynamayan tay, at olmaz” sözü büyüme ve gelişmenin oyun yoluyla olacağını anlatan önemli atasözlerindedir hatta hayvanların oynadığı oyunlar, insanlara da çoğu zaman ilham kaynağı olmuştur. Geleneksel ve yöresel oyunlar başta olmak üzere pek çok oyun türünde, insanların hayvanların davranışlarından etkilendikleri ve onları taklit ettikleri görülmektedir. Bugünlerde bile oyunlarda görülen figür ve ritimlerde, oyuncuların jest ve mimiklerinde, duruş ve hamlelerinde, çıkarılan seslerde ( kuşların kanat çırpması, süzülmesi ve silkinmesi, hayvanların atılışı ve boğuşması, oynaşması, dövüşmesi, savaş düzenine girmesi gibi benzerliklerin görülmesi) oyun olgusuyla karşılaşılmaktadır. Günlük hayatta, eğlenmek, kaliteli ve hoşça vakit geçirmek için oynadığımız oyunlara rekabet eklendiğinde bu oyunlar yarışmalara dönüşmüştür.

İlk Çağ insanları, avlarını kolay avlayabilmek için avcılığa hazırlık amaçlı egzersiz yapma gerekliliğini hissetmişlerdir. Bu da en basit oyun ve yarışmaların doğmasını sağlamıştır. Yapılan arkeolojik çalışmalar; ilk uygarlıkların savaş ve savunma oyunları başta olmak üzere pek çok farklı zihinsel ve bedensel oyun aletlerine sahip olduklarını ortaya çıkarmıştır. Önceleri avcılık ve toplayıcılık ile yaşamını sürdüren insanlar, tarım toplumuna geçişle birlikte sınıfsal ayrımla da karşılaşmaya başlamışlardır. Bir tarafta tarım ve hayvancılık gibi bedensel güce dayalı çalışan insanların oluşturduğu büyük bir kitle, diğer tarafta yönetim ayrıcalıkları ve yetkilerine sahip, siyasi ve ekonomik gücü yüksek olan din adamları, toprak sahipleri ve soylular gibi boş zaman konusunda daha şanslı olan seçkinler grubu ortaya çıkmıştır. Çalışma hayatının ve boş zamanın belirginleşmeye başladığı bu dönemde insanlar "homo-faber" (işçi, alet kullanarak çalışan insan) ve "homo-ludens" (oyuncu insan) olarak iki sınıfa ayrılmıştır. "Homo-ludens" olarak ifade edilen insanlar; o dönem boş zaman hakkını elinde bulunduran ve boş zamanlarında farklı aktivite, yarışma ve özellikle oyunlara katılan seçkin sınıfı tanımlamak için kullanılmaktaydı.

Spor faaliyetlerinin ilk olarak MÖ 5000 yıllarında Sümerler tarafından yapıldığı kabul edilir. Sümerlerin "grawl" denilen yüzme tekniğini, ok ve yay kullanmayı bildikleri, bunu da askerlere öğretmeye çalıştıkları saptanmıştır. Görsel 4.3'te görülen bir duvar resmi MÖ 3000'li yıllara tarihlenir ve Yunanistan'ın Delos Adası'nda bulunmuştur. Burada, boks yapan ve mızrak atan insanlar görülür. MÖ 300 yıllarında, Mısır ve Irak'ta yapılan kazılarda güreş sporunun, savunma ve saldırı amaçlı yapılmadığı saptanmıştır. Eski Yunan'da sporun ve yarışmanın tarifine en uygun hareketlerin neler olduğunu Homeros'un İlayda ve Odesa destanından öğreniyoruz. Burada, spor ve yarışma olarak disk atma, koşma (atletizm) ve güreşten öncelikle söz edilmiştir. Yarışmaların yapıldığı yer olarak cimnasyumların MÖ 2000 de yapıldığı belirtilmiştir. Spor ve yarışmalar yapılması amacıyla kurulan cimnasyumlar ve kolezyumlarda; atletizm, boks, disk ve mızrak atma, halter ve güreş yarışmaları yapılmıştır.



Görsel 4.3: Antik duvar resmi

Organize olarak akla ilk gelen oyun ve yarışmalar, Antik Yunan Dönemi'ne kadar uzanır. Antik Çağ'da oyun ve yarışma denildiği zaman ilk anımsanan MÖ 776 ve MS 393 yılları arasında yapılan Antik olimpiyatlardır. Oyunlar, Penelopes'deki Alpheios Irmağı kıyısında kutsal bir alan olan Olimpia'da düzenlenirdi. Antik Yunanda, olimpiyatların dışında; âşık, tavla, çember sürme, topaç ve topla oynanan farklı oyunların olduğu döneme ait resimler bulunmaktadır. İnsanın bir yerden ötekine giderken yararlandığı tek doğal yöntem olan yürüme, koşma ve atlama atletizmin ana dalı sayılmış; yüzme, halter gibi branşlarda yarışmalar yapılmıştı. Roma İmparatorluğu'nun yayılcı kültüründen dolayı, savunma ve savaş oyunları gibi fiziki güce ve dayanıklılığa dayalı oyun ve yarışmalar daha çok yapılmaktaydı. Romalılarda da oyunlar, bir nevi savaşa hazır olabilmek adına gerçekleştirdikleri yarışmalardı. Bu oyunların dışında, farklı top türleri ile oynadıkları (pila ve follis) oyunlar da mevcuttu hatta bugün oynanan futbol ve voleybol oyununa benzer top oyunlarının olduğu tarihî kaynaklarda ifade edilmektedir. Bizans dönemine ait kalıntılarda, çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyununun resmedildiği mozaikler bulunmuştur.

Oyun ve yarışmaların yapıldığı açık hava tiyatrolarındaki (Görsel 4.4) aktiviteler; halkı eğlence yoluyla oyalamak ve onların ayaklanmalarına engel olmak amacıyla yapıyordu ancak burası; temelde mevcut yönetimin ve zenginlerin güçlerini gösteren bir yerdi çünkü bir yandan bu yarışmalarda ticaret yoluyla kazanılan para, diğer yanda ise imparatorluğun gücünün de gösterisinin yapıldığı yerlerdi.



Görsel 4.4: Roma'daki açık hava tiyatro binası

#### Nasıl Okunur

**homo-ludens** homoludins  
**Homo-faber** Homofeybr

**Grawl** Grol  
**Delos** Dilos

**Penelopes** Penolopi  
**Alpheios** Alfeos

Açık hava tiyatrolarındaki eğlencelere katılan Romalıların rolü, modern dönemin sıradan TV izleyicisinin durumunda olduğu gibi, yalnızca “izlemeye” dayalıydı. Burada, adlarına “gladyatör” denilen dövüşçüler alana çıkarlardı. **Gladyatör dövüşleri** aslında, kitleleri siyasetten uzaklaştırmanın ve psikolojisi bozuk olan toplumun eğlenip, stres atmalarını sağlayan yarışmalar olarak adlandırılmıştır.

Tarihte bilinen, dünyanın ilk güzellik yarışması İda Dağı (Kaz Dağı) eteklerinde Paris’in hakemliğinde, Afrodid Hera ve Atena arasında yapılmış olup sonucunda da Truva Savaşı’nın başlamasına neden olmuştur. Tarihteki ilk müzik yarışmasının da Apollon ve Marsyas ♪♫ arasında yapıldığı bilinmektedir.

### SIRA SİZDE



Antik çağlarda yapılan yarışma çeşitlerini, yarışmaların yapıldıkları yerlerin özelliklerini araştırınız. Bulduğunuz yarışmalardan birini seçerek bu yarışmanın yapılışı ve özelliklerini görseller yardımı ile bir özet hâline getiriniz. Çalışmalarınızı birleştirerek sınıfta bir pano oluşturunuz.

Türklerde oyun ve yarışma konusu ile ilgili olarak Göktürk Kitabeleri, Manas Destanı, Dede Korkut Hikâyeleri gibi, yerli edebiyattan yararlanılarak bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Buradan yola çıkılarak yapılan araştırmalar sonucunda, Türklerin ata sporlarının binicilik, okçuluk ve güreş eksenli olduğu genel olarak ifade edilmektedir. Savaşçı bir topluluk olduklarından dolayı, güreş sporu Türk kültüründe önemli bir yere sahiptir. Türklerde spor kültürü bağlamında güreş, okçuluk, avcılık, binicilik, at yarışları, cirit (Görsel 4.5), çevgen (polo) (Görsel 4.6), gökbörü, tepük, kayak, matrak ve tomak gibi oyun ve yarışmaların yapıldığı görülmektedir. Hun, Harzemşahlar, Samanoğulları, Selçuklular, Osmanlı İmparatorluğu gibi birçok Türk devletinde de oyun ve yarışmalar büyük aşamalar kaydedilerek yapılmıştır.



Görsel 4.5: Geleneksel Türk cirit sporu



Görsel 4.6: Polo sporu

Eski Türklerin mabetlere bağlı spor merkezleri çerçevesinde de büyük bayramlar ve yarışmalar organize ettikleri bilinmektedir. Aralıksız üç gün, üç gece devam eden bu bayramlarda, pehlivanlar güreştirilmekte, koşu ları düzenlenmekte, atlar koşturulmakta, top oynatılmak ve ok atılmaktaydı. Bir atlas kumaş üzerine konan küçük hedefe, oku hedefleyerek vuran, o ülkenin bir günlük beyi ilan olunmakta ve o gün için beyin bütün haklarını kazanabilmekteydi. Benzeri şekilde Dede Korkut Hikâyelerinde de Bamsı Beyrek’in, ok atıcılığındaki başarısından dolayı Kazan Han tarafından ödüllendirilerek “han” ilan edildiği birçok kaynak tarafından açıklanmaktadır.

Osmanlı Türklerinin özellikle saray ve saraya yakın çevrelerde, spor faaliyetleri ve yarışmalar yaptıkları görülmektedir. Osmanlı şehzadelerinden, spora yapısı uygun olanlar ata binme, ok atma, cirit oynama, kılıç kullanma gibi sporlarla eğitilmekteydiler. Padişahlar da İstanbul çevresindeki gezinti yerlerine giderek orada Enderun koğuşlarındaki sporcuları yarıştırdılar.

### Nasıl Okunur

marsyas marsias

Osmanlı Devleti'nde yapılan en önemli sportif yarışma, Kırkpınar yağlı güreşleridir (Görsel 4.7). Bugün de bu yarışmalar yapılmaya devam edilmektedir. Cumhuriyet'in ilanından sonra güreşler, Edirne'nin Sarayı bölgesinde yapılmaktadır. Bu yapılan yarışmanın en büyük ödülünü "başpehlivan" alır ve bir yıl süreyle "Türkiye Başpehlivanı" unvanını elinde tutar. Bu unvanı üç yıl arka arkaya koruduğu takdirde altın kemerin sahibi olur.

17. yüzyıl Osmanlı döneminde, spor ve yarışma konusu, en gelişmiş devrini yaşamış olup Sultan 2. Mahmut zamanında Enderun, spor ve müzik akademisi hâline getirilmiştir. Osmanlı İmparatorluğu'nun son döneminde ve 20. yüzyıl başlarında, İttihat ve Terakki Cemiyeti, genç kuşakların özellikle düşünsel ve bedensel yönden o zamanların Avrupa gençliği örnek alınarak yetiştirilmesi amacıyla spora ve müziğe ağırlık verilmesi yönünde çalışmalar yapmıştır.

Dünya genelinde yarışmalar zamanla daha organize ve uluslararası bir hâl almıştır. Modern olimpiyatlar (Görsel 4.8) organize edilerek yarışmacılar ve ülkelerarası rekabet ortamı yaratılmıştır. Modern olimpiyatların kurucusu Baron Pierre de Coubertin'dir. İlk modern olimpiyatlar ise 1896 yılında Atina'da düzenlendi ve ardından her 4 yılda bir yapılmaya başlandı. İç içe geçmiş beş halka, olimpiyat oyunlarının simgesidir ve oyunlara katılan ülkelerin bayrak renklerini temsil eder.



Görsel 4.7: Kırkpınar yağlı güreş alanından fotoğraf

Günümüzde ise teknoloji ve dijital dünyanın gelişmesiyle birlikte yarışma kültürü de bu değişimden payını almıştır. Yeni teknolojiler sayesinde, telefon, tablet ve bilgisayarlar, daha çok bireysel kullanım olarak, televizyonun ise izlenirliği kitlesel olması sebebiyle daha fazla kişiye ulaşarak yarışmaların gelişimine katkıda bulunmuştur. En önemli fonksiyonları arasında ise bilgilendirme, eğitime ve eğlendirme gibi unsurlar yer almaktadır.

Yarışma programları; katılanlar ve seyredenler için, yaşanan ekonomik krizlerin umut, heyecan ve eğlence aracı olmuştur. Bir anlamda yarışma programları, izleyicilere verdikleri bu umut ve heyecan duygusuyla bir "Külkedisi masalı" vaat etmektedir. Bu masal sayesinde insanlar; sosyal, ekonomik ve siyasi sıkıntılarının gerçekliğinden kaçmaktadırlar. Televizyon yarışmaları; izleyenlere renkli bir dünya, dikkat çeken bir ün ve parasal bir getiri ihtimalini sunmaktadır. İnsanlarda oluşan bir umudun eyleme dönüşmüş hâli olan sahne yarışmaları, bir yandan toplumsal ilgiyi arttırırken diğer yandan izleyicinin, en azından birkaç dk.lığına, yaşadığı zorluklardan uzaklaşmasını sağlayabilmekte ve yarışmacıya onlarca bölümlük bir harikalar dünyası imkânı sunabilmektedir.



Görsel 4.8: Olimpiyat oyunlarında koşu yarışı

#### Nasıl Okunur

baron pierre de coubertin baron pier de kubertan

## 4.1. UYGULAMA: RESİM YARIŞMASI

**Amaç:** Çocuklara resim yapma yarışması aktivitesini uygulamak.

**Araç Gereç:** A3 ebadında resim kâğıdı, çeşitli boyalar, siyah kurşun kalem, masa veya şövale, kutu, tükenmez kalem ve kâğıt.

**Yer:** Sınıf, ışık

**Süre:** 40 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Arkadaşlarınızın arasından birini sayışmacıyla şef animatör, iki kişiyi de yardımcı animatör olarak seçiniz.
2. Aktiviteyi çeşitli şekillerde (poster, el kitapçığı ve sesli duyuru vasıtasıyla) duyurunuz.
3. Animatörler haricinde herkesin sınıf dışına çıkmasını ve birer misafir olarak sınıfa girmelerini sağlayınız.
4. Misafirleri güler yüzle karşılayarak aktivite alanına alınız.
5. Şef animatör olarak arkadaşlarınıza yapılacak animasyon aktivitesini açıklayınız.
6. Aktivitenin resim yapmaya dayalı bir yarışma aktivitesi olduğunu, gönüllü öğrencilerin sergileyeceği duruşu diğer öğrencilerin resmedeceğini ve ardından tüm sınıfça yapılacak değerlendirmeye kazananın belirlenip aktivitenin sonlandırılacağını onlara söyleyiniz.
7. Yarışma için duruş sergileyecek olan gönüllüleri sahneye alıp onların duruş üzerinde fikir alışverişi yapmalarını sağlayınız. Gönüllülere, resmedilecek bir duruşun Görsel 4.9-10'daki gibi ortak oluşturması gerektiğini hatırlatınız.



Görsel 4.9: Beden dili ile başarı ifadeleri



Görsel 4.10: Kedi taklidi yapan kişiler

8. Arkadaşlarınızın masa ve sandalyeden oluşan çalışma alanlarını araç gereçle birlikte hazır hâle getirmesini sağlayınız.
9. Animasyon alanında kullanılacak olan araç gerecin uygunluğunu kontrol ediniz (Resim yapılırken kullanılacak olan masanın zemininin düzgün olması, kullanılacak kağıtların ebatlarının uygunluğu, kullanılacak boyaların uygunluğu gibi.).
10. Yarışmada kullanılacak resim tekniği ve gerecin yarışmacıların hayal gücünü sınırlandırmamak için serbest olduğunu belirtiniz.
11. Yarışmacılara, gönüllülerin sergileyeceği duruşu resmetme süresi olarak 10 dk.nın verileceğini belirtiniz.
12. Süre dolduktan sonra, resimlerin yardımcı animatörler tarafından toplanarak sınıftaki yazı tahtasına asılacağını belirtiniz.

13. Animatörler hariç herkesin, resimleri değerlendirip 3, 2 ve 1 puanı istedikleri resme (kendi resimleri hariç) vereceklerini onlara söyleyiniz. Resme puan verirken kâğıdın tamamının resim için kullanımı, farklı renklere yer verme ve duruşa uygunluk gibi ölçütleri dikkate almaları gerektiğini belirtiniz.
14. Yarışmacıların resim kağıtlarına birer numara vermeleri gerektiğini onlara söyleyiniz.
15. Gönüllülerin rahatça durabilecekleri duruşu sergilemelerini ve 10 dk. boyunca bu şekilde hareketsiz kalmalarını söyleyip resim çizme süresinin başladığını ilan ediniz.
16. Yarışmacılar resim yaparken puanlama için bir kutu, küçük kâğıtlar ve kalem hazırlayıp bunları masaya yerleştiriniz.
17. Süre bittikten sonra resimleri toplayıp koli bandı ile tahtaya asınız ve sırayla değerlendirme yapmaya başlayınız.
18. Değerlendirme yapacakların küçük kâğıda puanlamayı yazmasını söyleyiniz (2 numara 3 puan, 5 numara 2 puan ve 4 numara 1 puan gibi.).
19. Değerlendirmeler bitince puanların toplamını hesaplayıp dereceye giren ilk üç kişiyi sahneye çağırıp alkışlatınız. Katılımlarından dolayı tüm yarışmacıları ve gönüllüleri de alkışlatınız. Yardımcı animatörlere de teşekkür edip aktiviteyi sonlandırınız.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 14. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Aranızdan gönüllü bir yazman seçiniz. Sırayla, aklınıza gelen bir yarışmayı tahtaya yazdırınız. En az 20 yarışma yazıldıktan ve herkes eşit sayıda yarışma söyledikten sonra yazılan yarışmaları belli kümelerde toplamaya çalışınız. Örneğin seyircili ve seyircisiz yarışmalar. Yazdığınız ve bildiğiniz yarışmaların en az %90'ını kapsayacak şekilde kümeleme yapmaya çalışıp yarışmaları sınıflandırmaya çalışınız. “Yarışmaların sınıflandırılması ne işe yarar?” sorusuna cevap vermek için görüşünüzü arkadaşlarınızla paylaşınız ve etkinliği sonlandırınız.

### 4.1. YARIŞMA ÇEŞİTLERİ

Yaşamın her anında karşımıza çıkan yarışmalar; türleri ve uygulaması açısından mahalli, ulusal ve uluslararası olarak üç aşamada gerçekleştirilmektedir.

Dünya genelinde yapılmakta olan tüm yarışmalarda ana hedef “dürüst oyun (Fair Play)” ruhunu kaybetmemektir (Görsel 4.11). Türkiye Millî Olimpiyat Komitesi, dürüst oyunu etik üstü davranış olarak tanımlamaktadır. Kuralların dürüstlük ve saygıyla uygulanması anlamına gelen etik davranıştan öte **dürüst oyun**, kişisel çıkar ve hırsları bastırarak yaşamda üstün insan ruhunu ortaya koymak olarak tanımlanmıştır.

Yarışmada en önemli nokta; seçilecek ilginç etkinlik ve konularla katılımı artırmak, hedef kitleleri genişletmektir. Yarışmalar; belli bir mekânda, tören, konser ya da başka etkinlik çerçevesinde gerçekleştirileceği gibi bağımsız olarak da düzenlenmektedir. Yarışmalar, topluluk önünde ya da başvuru yöntemiyle de (Fotoğraf, karikatür, kompozisyon dallarında çokça görüldüğü gibi.) yerine getirilmektedir. Sonuçların yazılı basın, sosyal medya ve televizyon aracılığı ile haber olarak yansıtılmasıyla hedef kitleler daha da büyütülmektedir. Yarışmalarda amaç; kişi, ülke ya da kurumun adını duyurmak, halkın ilgisini çekmek ve katılanları ödüllendirmektir.

Bilimsel konularda veya kamuoyunu ilgilendiren çeşitli sanat ve spor dallarında düzenlenecek yarışmalar, bu alanda çalışanları ve ilgi duyanları hem kazandıracak hem de özendirecektir. Örneğin sporda yeni rekorların oluşması, müzisyenin yeni müzik yapıtları ortaya çıkarması gibi. Ülkemizde kamuoyunu yakından ilgilendiren yarışmalar da düzenlenmektedir. Örneğin bazı gazete ve televizyon yönetimlerinin düzenlediği güzellik, şarkı, yemek yarışmaları ya da Antalya’da düzenlenen Altın Portakal Film Festivali gibi.



Görsel 4.11: Dürüst oyunu örnekleyen bir davranış

#### Nasıl Okunur

fair play feyır pley

Yarışmalar; kurum, kişi veya ülkenin hem tanıtımını hem de halkın destek ve beğenisini kazanmasını sağlar. Yarışmayı kazananların ve yakınlarının sevinçleri, bunu çevrelerine anlatmaları, yarışmanın olumlu etki alanını genişletir.

Ferdi ve takım olarak yapılan yarışmalar, çeşitleri bakımından dört ana başlık altında incelenmektedir:

1. Sanatsal yarışmalar
2. Bilgi yarışmaları
3. Sportif yarışmalar
4. Diğer yarışmalardır.

#### 4.1.1. Sanatsal Yarışmalar

Katılımcıların kendilerini ifade edebildiği, yarıştıkları alan içinde isimlerini duyurabildiği, farklı sanat alanlarından insanlarla iletişime geçebildiği ve halk tarafından tanınma olanağını sağladığı etkinliklerdir. Bu yarışmalar, toplumun sanata karşı olan eğilim ve ilgisini artırmaktadır. Sanatsal yarışmalar; devlet kurumları, belediyeler, vakıflar, bakanlıklar, dernekler, şirketler, bankalar, üniversiteler tarafından organize edilmektedir. Çeşitli kuruluşlarca yürütülen bu yarışmalar; sanatçılar, akademisyenler ve sanatsever birçok çevre için önemli bir temsil alanı olarak görülmektedir. Sanat yarışmalarında, ortaya konan eser ancak ona muhatap olanda uyandırdığı estetik heyecan ile anlam kazanır ve değerlendirilir. Sanata ödül bu yüzden verilemez; ödül, sanatçıya verilmektedir. Bu yarışmalara verilebilecek örnekler aşağıdaki gibidir.

- a. Resim ve heykel yarışmaları: yağlı boya, kara kalem...
- b. Fotoğraf yarışması: doğa, gazete haber ve insan temalı...
- c. Film yarışmaları: uzun, kısa metrajlı...
- ç. Dans yarışmaları: modern dans, halk dansları...
- d. El sanatları yarışmaları: kırk yama, hat, çini, ebru, cam, kalem işi...

**Dans yarışmaları;** dünyada ve ülkemizde, toplumların sahip olduğu kültürel ve folklorik değerleri yaşatma ve yayma çabasında olan halk dansları topluluklarını desteklemek, çalışmalarına hız kazandırmak ve yurtdışında veya yurtiçinde ülkelerini temsil ederek, genel tanıtımlarına katkıları olacak dansçı ve toplulukların tespitini yapmak üzere bu yarışmalar düzenlenir. Dans yarışmaları; modern dans yarışmaları ve halk dansları yarışmaları olmak üzere ikiye ayrılır. Bu yarışmalar kendi içerisinde de kategorilere ayrılmaktadır. Dünyada dans faaliyetleri ve yarışmaları “Dünya Dans Federasyonu” (IDSF) tarafından, ülkemizde ise bu alanda yapılan tüm çalışma ve yarışmalar” Türkiye Dans Sporları Federasyonu” (TDSF) tarafından yürütülmektedir.

#### 4.1.2. Bilgi yarışmaları

**Öğrenme;** araştırma veya gözlem yolu ile elde edilen gerçek bilgilerin, kurallardan yararlanarak kişinin veriye yönelttiği anlam ve cevaplardır. Bilgi yarışmaları; çocuk, genç, yetişkin demeden neredeyse her yaş grubunun zevk, heyecan ve hırsıyla oynadığı bir yarışma türü olarak geçmişten günümüze önemini hiç kaybetmemiştir. Bakanlık destekli birçok yarışma düzenlenmiş; okullar ve iller arası büyük turnuvalar düzenlenerek insanların yetenek ve bilgilerini sergilemeleri sağlanmıştır. Tüm dünyada ve ülkemizde de televizyon, sosyal medya ve dijital teknoloji aletleri sayesinde bilgi yarışmaları bu platformlar üzerinden büyük ilgi görmektedir. Bilgi yarışmaları sürekli yeni bilgiler edinme, bu bilgileri eğlenerek öğrenme imkânı sağlar. Hızlı düşünmeyi, zamanın önemini öğretir, hızlı ve doğru kararlar verebilme yeteneğini geliştirir. Kişilerin hırsını artırarak kazanma isteğini harekete geçirir. Yarattığı heyecan ile her yaşta insana hitap eder.

### 4.1.3. Sportif Yarışmalar

Ferdi yarışmalar, takım yarışmaları ve geleneksel yarışmalar olarak üç başlıkta incelenmektedir. Bunlar; belirli kurullarla sınırlandırılan, ferdi veya takım olarak yapılan, zaman, ağırlık, mesafe ve teknik gibi ölçülerle sonucu belirlenen yarışmalardır (örneğin atletizm, boks, güreş). Bu yarışmalara ferdi katılanlara **yarışmacı** denilmektedir.

Günümüzde yapılmakta olan en büyük spor organizasyonları, olimpiyatlar ve dünya şampiyonalarıdır. Yapılan yarışmalarda kişinin veya takımın yapmış olduğu en yüksek derece rekor olarak kabul edilir. Dünyada ve ülkemizde katıldığı yarışmalarda büyük başarılar göstererek rekorlar kıran yarışmacılar vardır. Örneğin, atletizmde 100 metre koşu yarışmasında, insanoğlunun en yüksek hızı (9.58 saniye) dünya rekoru kırmıştır. Ülkemizde ise halter (Görsel 4.12) branşında kendi ağırlığının üç katından on kilo fazlasını kaldırıp, ulaşılmış güç olan rekorlar kırarak dünya spor tarihine adını altın harflerle yazdırmış olan isim, Naim Süleymanoğlu'dur.



Görsel 4.12: Halter sporunu yapan insanlar

Toplumda ise çocuk, genç ve yaşlı her yaştan birey, beden ve ruh sağlıklarını korumak, geliştirmek, disiplinli çalışma alışkanlığı kazanmak, spora olan ilgilerini artırmak, enerjilerini olumlu yöne yöneltmek, boş zamanlarını eğlenerek hoşça değerlendirmek için ilgi duydukları oyun ve yarışmalara katılım sağlamaktadır. Bunu bazen ev, bazen sokak, bazen de devlet ya da belediyeler tarafından oluşturulan alanlarda gerçekleştirmektedirler. Örneğin iki takım arasında oynanan yakan top, sokakta oynanan futbol, basketbol ya da koşular gibi.

Tüm toplumlarda geçmişten günümüze kadar, nesilden nesile aktarılan, hâlâ güncelliğini koruyan yarışmalar devam etmektedir. Bu yarışmalar; buldukları bölgenin fiziki şartları, gelenek görenekleriyle, yaşam biçimleriyle ortaya çıkmış ve günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Bu yarışmalar, **geleneksel yarışmalar** olarak tanımlanmaktadır. Özellikle ülkemizde ata sporumuz güreş ve atlı sporlar ön plana çıkmaktadır. Bunlara aşağıdakiler örnek olarak verilebilir.

**Şalvar Güreşi:** Güreşçiler, şalvar giyer ve güreşçilerin ayakları çıplaktır (Görsel 4.13). Kısa şalvar güreşinde tüm teknikler ayakta yapılır. Rakip alta düştüğü anda güreşçiye bir hamle şansı verilir. Bu hamlede sonuç olmaz ise genelde ayağa kaldırılır. Dengenin son derece önemli olduğu güreş sporunda ayakta muazzam bir denge unsuru oluşturan kısa şalvar güreşlerinin ata sporumuza birçok şampiyonunun kazandırılmasında bir hayli büyük yararları olmuştur. Genellikle Kahramanmaraş il merkezi ve ilçelerinde icra edilen bu güreş çeşidi yıllardır yapılmaktadır. Şalvar güreşi, çok eski geleneklere dayanan ve Türkmenler tarafından yapılan bir güreş türüdür. Kahramanmaraş yöresinde yapılan tüm güreşlerde bu tür şalvar kullanılmaktadır. Yapılışı çok eskilere dayanan şalvar güreşi, şimdi sadece Kahramanmaraş'ın Bertiz, Baydemirli ve çevresinde yılda bir defaya mahsus olmak üzere festival şeklinde tanzim edilerek bu ananın yaşatılmasına çalışılmaktadır.



Görsel 4.13: Şalvar güreşi yapan sporcular

## SIRA SİZDE



Türkiye’de yarışmalarda elde ettiği başarılar ile ünlenen, bu başarıları ile bizleri gururlandıran kişileri araştırınız. Bulduğunuz kişilerden birini seçerek bu kişinin performanslarını (Hangi yarışmalardan nasıl derecelerle ayrıldığı ve yeteneğini hangi yollarla sergilediği gibi.), görseller yardımı ile bir özet hâline getiriniz. Çalışmalarınızı birleştirerek sınıfta bir afiş oluşturunuz.

**Aba Güreşi:** Aba güreşleri, Hatay ve Gaziantep yörelerinde yapılmaktadır. Çok eski çağlardan beri Türkler tarafından icra edilen bu spor, özgün niteliklerinden neredeyse hiçbir şey kaybetmeden günümüze dek gelmiştir. Aba güreşi adını, güreşçilerin giydiği abadan almaktadır. Türk toplumları MÖ II. yüzyıla kadar uzanan oldukça eski dönemlerde savaş idmanı şeklinde yapılan güreş, binicilik ve atıcılığın yanı sıra en çok tercih edilen sporların başında gelmekteydi. Günümüzde aba güreşleri, “aşırı ve kapışmalı aba güreşi” olmak üzere ağırlıklı olarak Hatay, Gaziantep ve Kahramanmaraş’ta yapılmakta olup Türkiye Geleneksel Spor Dallarını Federasyonunun yurdun dört bir yanındaki müsabakalarıyla coşkusunu geleceğe taşımaktadır.

**Kuşak Güreşi:** Kırım lehçesinde adı “küreş” olan kuşak güreşi, geleneksel olarak “Tepreş” denilen bahar eğlencelerinde yapılmaktadır. Kuşak güreşinin kendine has özellikleri vardır. Bu güreşte pehlivanlar soyunmazlar, yalnız ceketlerini ve ayakkabılarını çıkarırlar, bellerine kuşak bağlarlar. Daha sonra pehlivanların birbirlerinin kuşaklarından tutmasıyla güreş başlar. Ayaktan tutmak yasaktır. Galibiyet, güreşçinin “şalka düşmesi” yani iki omzunun yere değmesi ile olmaktadır. Sayı ile de galibiyet olmaktadır. Baş ve yardımcı hakemler, daha aktif güreşen pehlivani galip kurallara göre ilan eder.

**Atlı Cirit:** Cirit, etimolojik olarak Arapça kökenlidir ve “hurma ağacının soyulmuş dalı” anlamına gelmektedir. Günümüzde sporcular; 100 cm uzunluğunda, baş tarafı 2,5 cm çapında, oval, arkaya doğru 1,5 cm çapında inen ahşaptan yapılmış ve 2,5 cm çaplı tarafı lastik kaplamalı olacak şekilde tasarlanmaktadır. Atlı cirit sporunun icra edilebilmesi için önem arz eden bir diğer husus da sahadır. Atların hızı ve koşu mesafesi göz önüne alındığında sahanın büyüklüğü bir gereklilik hâlini almaktadır. , her iki takımdan 7 at ve oyuncu ile başlar ve bir takımın at ve sporcu sayısı beşten aşağı düşerse o takım hükmen mağlup sayılır. Bozkır kültüründe önemli bir yere sahip olan at, Türk toplumlarının hızla büyümesinde daima ön plandaki unsurlardan biri olmuştur. Savaşçı bir yapıya sahip Türk halkları, henüz çocuk yaşlarda ve koyun sırtında biniciliği deniyor; atıcılık öğreniyorlardı. Bu bağlamda savaşçı bir yapıya sahip olan ve bozkır yaşamının zor şartlarıyla mücadele eden Türk toplumlarında sporun ileri düzeyde gelişmiş olması olağan bir durumdur zira ata binmek, ok ve cirit atmak herkesin doğal uğraşlarındandı ve atlı cirit oyunları da bu sayede Türklerin mücadele azmini keskinleştirirdi. Tüm spor hareketleri savaş hazırlığı niteliği taşırdı. Nisan ve mayıs aylarında ilk gök gürlemesi ile başlayan sazlı, türkülü, eğlenceli bahar bayramlarında at yarışları ve çeşitli lar düzenlenirdi.

**Rahvan Binicilik:** Atlar, kendilerine özgü yürüyüş şekilleri olan hayvanlardır. Atlarda doğal yürüyüş şekli; adi adım (adeta) , tırıs ve dörtmala olmak üzere üçe ayrılır. Bir de bazı atlara özgü olan ya da kimi ata ancak sonradan öğretilen yürüyüş şekli de rahvan (yorga) yürüyüş biçimidir. Ülkemizde rahvan yürüyüş şekilleri; rahvan, kırık rahvan (yorga) ve kısa rahvan (düz yorga) olarak sınıflandırılır. Bir atın rahvan yürüyebilmesi için en az yüzde elli rahvan kanına sahip olması gerekmektedir, aksi takdirde atın rahvan yürüyüşü öğrenme ihtimali çok düşüktür.

**Atlı Kızak:** Çift atlı kızak yarışları (Görsel 4.14), uzunluğu 800-1200 metre, kulvar genişliği 5 metre olan düz kulvar; tek atlı kızak yarışları ise oval-yuvarlak pist uzunluğu 600-800 metre, kulvar genişliği 3-5 metre olan alanda yapılır.



**Görsel 4.14:** Çift atlı kızak yarışları

**Atlı Okçuluk:** Türk atlı okçuluğunun tarihsel geçmişi kadim bir nitelik taşımaktadır. Yaklaşık MÖ 5000'den itibaren Altay ve Tanrı dağları çevresinde ortaya çıkan daha sonra da İç Asya'ya tamamen egemen olan atlı bozkır kültüründe atlar ve okçuluk, sosyal yaşamın önemli bir parçasını oluşturmaktaydı. Türk toplumlarında binicilik ve avcılığın yanı sıra okçuluk, erkek ve kız çocuğu ayırt etmeksizin küçük yaşlardan başlanılan askeri bir idman, eğitim vasıtası olarak görülmüştür. Bu sayede askeri yapılanma ve silah kullanımında üstün başarılar ortaya konulmuştur.

**Geleneksel Kızak:** Sporcular, pist başında iki tarafa çakılı kazıklardan elleriyle hız alıp hareket ettikten sonra iniş başlamadan iki tarafta hazırlanan kar topraklarına ellerini vurarak hız alabilir ya da vurmada yarışa devam edebilir. Hızlandıktan sonra sporcu, kızağa sırtüstü yatarak, rüzgârdan en az etkilenecek şekilde bacaklarını uzatır; elleri ile pantolonunu tutarak yarışa devam eder.

#### 4.1.4. Diğer Yarışmalar

Bu kategoride ise, güzellik yarışmaları, müzik yarışmaları, dans yarışmaları, yemek yarışmaları, dijital yarışmalar ve şans(oyunu) yarışmalarını sayabiliriz.

- a) **Güzellik Yarışmaları:** Katılan kişi veya ülkelerin imaj ve moda bilincinin temsil edildiği platformlardır. Yalnızca insanlara yönelik değil hayvanlara yönelik güzellik yarışmaları da bulunur (Görsel 4.15). Dünyanın ilk güzellik yarışması İda Dağı (Kaz Dağı) eteklerinde, Paris'in hakemliğinde, Aphroite, Hera ve Athena arasında yapılmıştır. Sonucunda, Truva Savaşı'nın başladığı bir yarışma olarak tarihî kayıtlara geçmiştir. Bu savaşın Truva Atı (Görsel 4.16) kullanılarak sona erdiğine inanılır. İlk resmî ve uluslararası güzellik yarışması ise 14 Ağustos 1908 tarihinde İngiltere'nin Folkstone kentinde yapılmıştır. Dünya güzellik kraliçesi yarışmasının ilki ise 19 Nisan 1951 tarihinde Londra Festivali kapsamında düzenlenmiştir. Ülkemizde ise amacı; Türkiye'de kadının değişen yerini, ülkenin modernleşen yüzünü dünyaya göstermek olan ilk güzellik yarışması 1929 yılında dönemin Cumhuriyet gazetesi tarafından düzenlenmiş olup yarışmada Feriha Tevfik birinci seçilmiştir. Uluslararası alanda katılan dünya güzellik yarışmasında ise 1932 yılında Keriman Hâlis Ece'nin dünya güzeli seçilmesiyle ülkemiz büyük bir gurur yaşamıştır. Atatürk, bu başarısından ötürü Keriman Halis'e "Ece" soyadını vermiştir.



**Görsel 4.15:** Güzellik yarışmasına hazırlanan köpek



**Görsel 4.16:** Filmde kullanılan Truva Atı

- b) **Müzik Yarışmaları:** Müzik aletlerinin antik dönemlerde keşfedilmesiyle müzik, insanlık için vazgeçilmez bir uğraş olmuştur. Antik Dönem duvar resimlerinde müzik aleti kullanan insanlar görsel 4.17’de görülebilir. İnsanlık tarihinin bilinen en eski müzik yarışması Apollon ve Marsyas arasında yapılan yarışma olarak bilinmektedir. Ortaçağ dönemlerinde, o dönemin ozanları arasında yarışmaların tertip edildiği tespit edilmiştir. Yapılan bir çok müzik yarışmaları önce sadece eğlence amacıyla başlamış olsa da, daha sonra şarkıların, müzisyenlerin, bestecilerin yarıştığı bir durum ortaya çıkmıştır. Ülkemizde de bu yönde yapılmış olan ilk yarışma ‘‘Altın Mikrofon Şarkı Yarışması’’dır.



Görsel 4.17: Antik Dönem duvar resminde yer alan müzik aletleri

Müzik yarışmaları farklı yaş gruplarına yönelik düzenlenebilir (Görsel 4.18). Günümüzde yapılmakta olan en önemli müzik temalı yarışma Eurovision’dur. Avrupa Yayın Birliğinin (EBU)’nin her yıl Avrupa ülkeleri arasında düzenlediği dünyanın en ünlü ve uzun soluklu şarkı yarışmasıdır. 1956’da başlayan Eurovision macerası, San Remo Şarkı Festivali’nde doğdu. 24 Mayıs 1956’da İsviçre’nin Lugano kentinde ilk kez düzenlenmiştir.

Türkiye ilk kez 22 Mart 1975 yılında, Semiha Yankı’nın seslendirdiği ‘‘Seninle Bir Dk.’’ şarkısı ile Eurovision’a katılmıştır. 24 Mayıs 2003 tarihinde de yarışmaya Sertap Erener’in seslendirdiği ‘‘Everyway That I Can’’ (Yapabileceğim her şekilde) şarkısı ile katılan Türkiye, 167 puanla birinci olmuştur.



Görsel 4.18: Genç müzik grubu

#### Nasıl Okunur

eurovision yorovijin  
everyway that I can evrivey det ay ken

- ç) **Yemek Yarışmaları:** Bu yarışmaların (Görsel 4.19) insanlarda gastronomi turizmine katılım isteğini artırdığı, bu yarışmaların katılımcıları daha iyi nasıl yemek yapabilirim duygusuna yönlendirdiği tespit edilmiştir. Yemek yaparken en uygun malzemeyi nasıl bulması gerektiğini ve maliyetini, nasıl uygun tutabileceğini öğrenmelerine yardımcı olduğu görülmüştür. Bu yarışmalar, yöresel yemekleriyle ön plana çıkmış şehir veya ülkelere olan gezi duygusunu da ön plana çıkarmıştır. İnsanlar evlerinde farklı yörelerin de yemeklerini yapmaya başlamışlardır. Bazı besin ve yemeklere karşı olumsuz duygusu olan kişilerin, bu yarışmalardan sonra fikirlerinin değiştiği görülmüştür.



**Görsel 4.19:** Yemek yarışmasında değerlendirme

Özellikle dünya genelinde yemek yarışmaları büyük ilgi görmektedir. Bu doğrultuda her yıl Dünya Aşçılık Olimpiyatları organize edilmektedir. Günümüzde tüm dünyada ve ülkemizde, gastronomi konulu TV programları ve yarışmaları yoğun bir şekilde yapılmaktadır. Dünya genelindeki çoğu ülkede sadece yemek ve yemek pişirmeye yönelik yayın yapan TV kanalları da bulunmaktadır.

- d) **Dijital Oyun ve Yarışmalar:** Bu tür yarışmalar, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, medya ve internetin imkânlarından faydalanılarak dijital dünyaya girmiştir. İnternet sayesinde bilgiye ulaşım, sosyalleşme, keyifli zaman geçirme gibi herkese hitap eden yeni özellikler kazanılmıştır. İnternet teknolojisi; önce bilgisayar, sonra ise telefon ekranlarına ulaşmıştır. Cep telefonunun icadı ile hayatımıza giren mobil medya kavramı, bu cihazlara internetin de eklenmesi ile büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Akıllı telefonların icadıyla cep telefonları; eğlence, bilgilendirme, küreselleşme aracı olarak faaliyet göstermektedir. Telefonların internete kavuşmasının ardından mobil uygulamalar ortaya çıkmış ve bu uygulamalar bireylerin kullanımına sunulmuştur.

Bilgisayarın kullanılmaya başladığı dönemlerden itibaren ortaya çıkan dijital oyun, her yaşta insanın oynayabileceği biçimde üretilmektedir. İlk dijital oyunlar 1960 yılından itibaren insanların hayatına girmiştir. Bilgisayar oyunları, bireyin eğlenceli zaman geçirmesini sağlamak için üretilmiştir. Bilgisayarların yaygınlaşmasıyla bir sektör hâline gelen dijital oyunlar, bireyleri sanal ekranlara hapsedmiştir. Dijital oyunları diğer oyunlardan ayıran en önemli özelliklerden birisi, her şeyin sanal olmasıdır. Dışarıda oynanabilecek bir futbol oyunu, dijital ekrana aktarılmış ve her şey sanallaştırılmıştır. Kazanılan ödüller, yapılan eylemler sanaldır. Dijital oyun, internet bağlantısı gerektirebildiği gibi internetsiz olarak da oynanabilmektedir. İnternet bağlantısına ihtiyaç duyan çoğu dijital oyunda kişi, oyundaki katılımcılarla ya da oyunun içindeki sanal oyuncu ile oynayabilmektedir. Bu sanal oyuncu, bir makinedir; gerçek değildir. Günümüzdeki yapay zekâ yazılımlarına benzer bir yazılım şeklinde tasarlanmıştır ve oyuncuya karşısında gerçekten bir rakip olduğu hissini vermektedir. Bu ise adeta bir yarışa dönüşmekte ve oyuncunun oyuna olan ilgisini bir kat daha artırmaktadır.

Sanal gerçeklik gözlükleri (Görsel 4.20), kullanan kişiyi farklı bir alana taşımaktadır. Bu alanlarda, çizimlerle oluşturulan sanal bir ortam bulunur ve oyun, yarışma ya da etkinliğin türüne göre kişi, kendini ortamın bir parçası olarak bulur.



**Görsel 4.20:** Sanal gerçeklik gözlüğü kullanan çocuklar

Akıllı telefonların mağazalarından indirilen oyun ve uygulamalar, insanları birer yarışmacıya dönüştürmüştür. İlk olarak ortaya çıkan oyun yukarıdan aşağıya doğru yavaş yavaş inen şekillerin doğru bir şekilde uygun olan yere yerleştirilmesine yönelik yapılmıştır. Bir el cihazı ile oynanabilen oyundaki amaç; boşluklara uygun parçaların yerleştirilmesini kapsamaktadır. Bu cihaz, internete bağlı değildir ve oyuncu, bir yarışma içerisinde değildir. Kişi, sadece kendisi ve zamanla yarışmaktadır. Bu süreci bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin gelişmesi takip edince çevrim içi oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar sayesinde yarışma duygusu internete aktarılmıştır. İki kişilik ya da bilgisayar ile oynama imkânları sunan bu oyunlar, akıllı telefonların icadıyla yeni uygulamalara uyum sağlamıştır.

- e) **Şans Oyunu / Yarışmaları:** Şans oyunları, toplumların genel yapıları göz önüne alındığında( kültürel, geleneksel ve sosyal), önce deneme süreciyle başlayan, bir süre sonra oynama isteğinin artmasıyla devam eden bir durum olarak görülmüştür. Bu istek ,bir takım kurumlar ve iletişim araçları yoluyla, toplumsal beklentinin artmasıyla devam etmektedir. Toplumun içinde bulunduğu ekonomik koşullar, bu yarışmalara yönelmenin başlıca sebebi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun ve yarışmalar farklı şekillerde de sınıflandırılabilir. Bunlar Tablo 4.1’de yer almaktadır.

**Tablo 4.1:** Oyun ve Yarışmalara Yönelik Çeşitli Sınıflandırmalar

Etkinliğe katılanların yaşları açısından	Çocuk ve yetişkin oyunları, yarışmaları
Etkinliğe katılanların sayıları açısından	Bireysel ve takım oyunları, yarışmaları
Etkinliğin kökeni açısından	Geleneksel ve uluslararası oyun ve yarışmalar
Etkinliğin gerçekleştiği alan açısından	Açık ve kapalı alan ile Hava, Kara ve Su oyunu ve yarışmalar
Etkinlikte kullanılan araç gereç açısından	Aletli ve aletsiz oyunlar ve yarışmalar
Fonksiyonel açıdan	Sportif oyunlar, zekâ, şans oyunları, dijital oyunlar

- **Katılımcıların Yaşları Açısından:** Animasyon etkinlikleri yapılırken aktiviteler, çocuk ve yetişkin olarak iki ana gruba ayrılır.

Yetişkin oyun ve yarışmaları; katılımcıların isteğine bağlı, herhangi bir zorlama olmadan, eğlenmeye yönelik, fiziksel yapıları, yaşları ve örf adetleri göz önünde bulundurularak, kişileri rencide etmeyecek şekilde olmalıdır. Unutulmamalıdır ki, burada ana hedef katılımcıların hoşça zaman geçirmelerini sağlamaktır. Eğer güce ve efora dayalı yarışmalar yapılacaksa; 19- 25 yaş, 26- 35 yaş, 36-45 yaş ve 46- üstü olarak yaş gruplarını ayırmak gerekmektedir.

- **Katılanların Sayıları Açısından:** Oyun ve yarışmalar genellikle bireysel ve takım hâlinde yapılan etkinlikler olarak sınıflandırılır.

Bireyin tek başına katılarak diğer yarışmacılara karşı yapmış olduğu oyun ve yarışma türüne “bireysel etkinlikler”, iki ya da daha fazla kişiyle eşli takım oluşturmak suretiyle katıldığı oyun ve yarışmalar “takım etkinlikleri” olarak adlandırılır.

<b>Bireysel Oyun ve Yarışmalar</b>	Bocce, dart, okçuluk, tombala
<b>Takım Oyunu ve Yarışmaları</b>	Plaj voleybolu, su topu, halat çekme, bayrak yarışları

- **Oyun ve Yarışmaların Kökeni Açısından:** Bu açıdan bakıldığında etkinlikler; geleneksel ve uluslararası oyun ve yarışmaları olmak üzere ikiye ayrılır.

Yapılan oyun veya yarışmanın kural ve kıyafetlerinin ait olduğu bölgenin inanç, gelenek-görenekleri, törelerinden alıp, kuşaktan kuşağa aktarılarak yaşatılan sportif ve folklorik etkinliklere “geleneksel etkinlikler”; özellikleri evrensel oyun kurallarına dönüşüp tüm dünyada yaygın şekilde oynanan yarışma ve oyunlar ise “uluslararası etkinlikler” olarak adlandırılır. Örneğin, “oryantiring” İsveç kökenli bir oyunken şimdi dünyanın pek çok bölgesinde oynanan uluslararası bir oyun ve yarışma hâlini almıştır.

- **Oyun ve Yarışmaların Gerçekleştiği Alan Açısından:** Gerçekleştiği alan açısından açık ve kapalı alan oyun ve yarışmaları olmak üzere iki gruba ayrılır.

Açık alan oyun ve yarışmalarına su sporları, okçuluk, kayak, plaj futbolu vb. gibi doğa ve açık alanda yapılan etkinlikler; kapalı alan oyun ve yarışmalarına ise üzeri kapatılmış alan ve binalarda yapılan etkinlikler; otel işletmesinin içinde ise disco, lobi ve eğlence alanlarında yapılan etkinlikler örnek verilebilir.

#### SIRA SİZDE



Yarışmaların yapıldığı yerler nerelerdir? Bu yerlerin özelliklerini araştırınız. Bulduğunuz yerlerden birini seçerek bu yerin özelliklerini görseller yardımı ile bir özet hâline getiriniz. Çalışmalarınızı birleştirerek sınıfta bir afiş oluşturunuz.

- **Oyun ve Yarışmalarda Kullanılan Araç Gereç Açısından:** Kullanılan araç gereç bakımından aletli ve aletsiz oyun ve yarışmalar olarak ikiye ayrılır.

Araç gereç gerektiren oyun ve yarışmalar "aletli etkinlikler" olarak adlandırılır. Dart takımı, bilardo setleri, ok ve yay takımı gibi malzemeler çok yönlü araçlardır. Top, ip, mendil gibi kolay bulunabilen araçlar da sayılabilir. Bir araç gereç kullanılmadan yapılan oyun ve yarışmalar da "aletsiz etkinlikler" olarak adlandırılır. Asıl hedefin eğlenme ve hoş vakit geçirme olduğu etkinliklerdir. Saklambaç, kovalamaca, sessiz sinema gibi oyunlar buna örnektir.

- **Oyun ve Yarışmanın Fonksiyonel Özelliği Açısından:** Özellikleri bakımından zekâ, şans oyunları ve yarışları, drama oyunları ve yarışları, dijital (bilgisayar ve video oyunları) oyunlar ve yarışları, sportif oyun ve yarışmaları olarak sınıflandırılır.

Sudoku, dama ve satranç gibi oyunlar kişilerin hafıza, algı ve bilişsel becerilerinin gelişmesini sağlayan zekâ oyunu ve yarışma çeşitlerindedir. Otel işletmelerinde, sonucunun bilinmediği, heyecan duygusunu öne çıkarıp eğlenceyi hedef alan, şansa dayalı olan oyun ve yarışma türü de şans oyunlarıdır. Tombala ve bingo bilinen örneklerdendir.

Drama oyun ve yarışmaları; skeç ve canlandırmalar, taklit ve tiyatral oyunlar, olay ve gözlemlerden yola çıkılarak yapılan etkinliklerdir. Dijital oyun ve yarışmalar ise rekabetçi bir ruhla eğlenceli ve interaktif zaman geçirmeyi, bilgisayar ve konsol vasıtasıyla sağlayan oyun ve yarışmalardır. Burada turnuva tarzı yarışmalar düzenlenebilmektedir. Playstation, jetonlu oyun aletleri, dijital oyun konsolları gibi etkinlikler sayılabilir.

- **Oyun ve Yarışmanın Sportif Özelliği Açısından:** İçerisinde yarışma ve rekabet duygusunu barındıran, kişilerin aktif olarak katılım sağladıkları, oyunlaştırılmış sportif etkinliklerdir. Havuzda yapılan sportif etkinlikler, yüzme yarışmaları, dart, masa tenisi, jimnastik (Görsel 4.21), step aerobik, futbol ve basketbol gibi spor dalları oyunlaştırılarak eğlenceli oyun ve yarışmalara çevrilebilmektedir.



Görsel 4.21: Jimnastik halkasında duruş yapan atlet.

## 4.2. UYGULAMA: ATLI CİRİT

**Amaç:** Geleneksel atlı cirit sporunu deneyimlemek.

**Araç Gereç:** Yaklaşık 150'ye 3 cm. tahta sopa, oluklu mukavva, yapıştırıcı, kurşun kalem, keçeli kalemler, pastel boya, koli bandı, makas, renkli fon kartonları, ip, köpük havuz makarnası, tebeşir, sandalye, emniyet şeridi, mavi ve kırmızı kurdele, taşınabilir yazı tahtası, tahta kalemi, sopalı 2 Türk bayrağı.

**Yer:** Bahçe, spor sahası

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Arkadaşlarınız arasından birini sayışmacıyla şef animatör, iki kişiyi de yardımcı animatör olarak seçiniz.
2. Animatörler haricinde herkesin sınıf dışına çıkmasını ve birer misafir olarak sınıfa girmelerini sağlayınız.
3. Misafirleri güler yüzle karşılayarak aktivite alanına alınız.
4. Şef animatör olarak arkadaşlarınıza bugünkü yapılacak animasyon aktivitesini açıklayınız.
5. Aktivitenin ilk aşamasında model at ve cirit yapılacağını ardından takımlara ayrılarak atlı cirit aktivitesi uygulanacağını belirtiniz.
6. Arkadaşlarınızın çalışma alanını araç gereçlerle birlikte hazır hale getirmesini sağlayınız.
7. Arkadaşlarınız 8-12. basamaktaki işlemleri yaparken animatörler olarak onlara yardımcı olunuz.
8. Görsel 4.22'den yararlanarak model atın baş kısmını oluklu mukavva, kalem ve makas yardımıyla oluşturunuz.



Görsel 4.22: Model at için çeşitli şablonlar

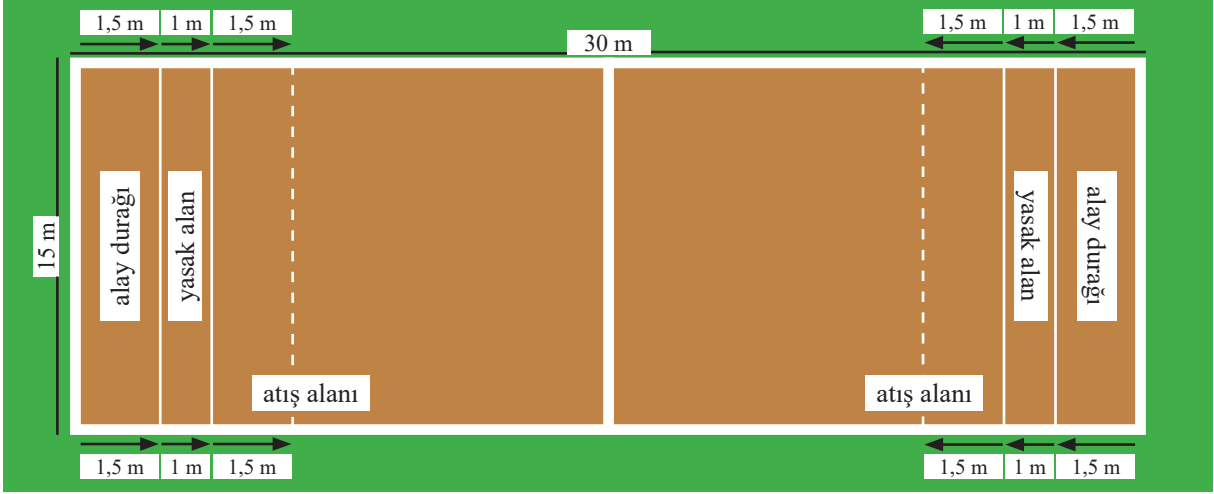
9. Bu başı; keçeli kalem, pastel boya veya fon kartonlarını kullanarak renklendiriniz.
10. Oluşturduğunuz başı, tahta sopaya tutturunuz ve Görsel 4.23'teki gibi bir model at oluşturunuz.



Görsel 4.23: Model at

11. İpi kullanarak tahta atı tutabileceğiniz dizgin oluşturunuz.
12. Köpük havuz makarnalarını 30 cm uzunluğunda kesip sınıf mevcudunun iki katı kadar model cirit oluşturunuz.
13. Animatörler olarak 15\*30 m ebadında bir alanı (tercihen beton zemine sahip düz bir alan) aktiviteye alanı olarak belirleyiniz.

14. Animatörlerin liderliğinde sınıfça aktivite alanını sınırlandırıp saha içi alanlarını Görsel 4.24'teki gibi oluşturunuz. Tebeşir, sandalye, emniyet şeridi gibi gereçleri kullanabilirsiniz.



Görsel 4.24: Atlı cirit oyunu sahası

15. Sahanın orta çizgisi hizasında herkesin görebileceği bir alana taşınabilir yazı tahtasını sonuç tahtası (skorbord) olarak yerleştiriniz.
16. Aktivite alanının İSG yönünden uygunluğundan emin olunuz. Örneğin zeminin uygunluğu, tehlike yaratmayacak şekilde çevrenin düzenlenmesi gibi.
17. Aktivite alanındaki alay durağı, yasak alan ve atış alanını tüm katılımcılara tanıttınız.
18. Kurdeleleri kollara bağlayıp eşit sayıda iki takım oluşturunuz. Takımların birer kaptan belirlemesini isteyiniz.
19. Oyuncuların model atı, dizgin ya da gövdesinden tutarak bacakları arasında taşımaları gerektiğini onlara belirtiniz.
20. Kaptanların Türk bayraklarını alarak takımlarını sahaya çıkarmasını ve seyirciyi selamlamasını sağlayınız.
21. Oyuncular saha ortasına yakın konumda beklerken kaptanlar arası yazı tura atarak takımların sahasını ve ilk hücum hakkını belirleyiniz.
22. Takımların alay durağı olarak adlandırılan yerlerde bulunmasını sağlayınız.
23. Her oyuncunun bir cirit taşıması gerektiğini ve fazla ciritlerin alay durağında bulundurulması gerektiğini onlara söyleyiniz.
24. Oyun kurallarını içeren 25-28. basamakları tüm oyunculara açıklayınız.
25. Oyuncular sırayla sahaya girip rakip takımın atış alanı içinde ciritlerini rakibe atar ve kendi alay durağına dönmeye çalışır. Rakip takım oyuncusu atış yapıldıktan sonra atış alanına girip rakibi kovalar ve atışını yapar. Birer birer sahaya girip rakibi kovalayıp atış yaparak maç tamamlanır. Amaç, rakibi vurup veya ciridi havada yakalayıp puan kazanarak galip gelmeye çalışmaktır kurallarını söyleyiniz.
26. Oyun on beşer dk.lık 2 devre hâlinde toplam 30 dk. sürer.
27. Rakibin gövdeden vurulması 4, ciridin havada yakalanması 3, ciridin kendi alay durağında yakalanması 1 puandır.

28. Aktivitenin bazı ceza puanları da vardır: Aktivite boyunca dizginlerin bırakılması ya da tutulamaması sonucu atın düşmesi 1, atış yapmak için koşarken ciridin düşürülmesi 1, oyuncunun atı bilinçli olarak bırakması 1 puandır.
29. Tüm kuralları oyunculara açıkladıktan sonra hakemin işareti ile ilk hücum hakkına sahip takım oyuncusunun rakip atış alanına gelerek, rakip takım oyuncularından birinin adını söyleyerek atış yapmasını ve aktiviteyi başlatmasını sağlayınız.
30. Şef animatör (hakem) olarak yardımcılarınızla birlikte puanlama, süre ve çizgi ihlallerini takip ediniz. Atılan ciritlerin toplanmasını ve alay duraklarına gönderilmesini sağlayınız.
31. Aktivite sonunda kazanan takımı saha ortasına davet ederek tüm izleyicilere alkışlatınız.
32. Katılımları için tüm oyunculara teşekkür edip bir sonraki aktiviteyi duyurarak aktiviteyi sonlandırınız.
- Not:** Uygulama sürecinde almak istediğiniz notları uygulama sonundaki “notlarınız” bölümüne yazabilirsiniz.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

NOTLAR	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

## 15. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Kısa bir münazara yapmak için iki kümeye ayrılıp kümelerinize isim veriniz. Kura ile aşağıdaki konulardan birini seçiniz. Kümece savunacağınız konu üzerine 2 dk. görüş alışverişinde bulununuz. Hazırlık sonrası ilk turda herkesin 1, ikinci turda da her kümeden 2 kişinin ikişer dk. konuşma yapmasını sağlayınız. Konuşmalar bitince, adınızı yazmadığınız bir kâğıda, konusunu en iyi savunan kümenin adını yazıp katladığınız kâğıdı masaya bırakınız. Tüm kâğıtları açıp değerlendirmeye bakınız ve katılımlarından dolayı herkesi alkışlayınız.

**Konu 1:** Bir yarışma aktivitesi farklı milletten konuklara sunulurken farklılaştırılır.

**Konu 2:** Bir yarışma aktivitesi milliyet farkı gözetmeksizin herkese aynı şekilde sunulur.

### 4.2. YARIŞMA AKTİVİTELERİNİN YAPILDIĞI YERLER

Günümüzde yarışma, çok çeşitli yerlerde yapılmaktadır. Tüm dünya genelinde sportif yarışma olarak sayılabilecek farklı dallardan spor maçları belki de en yaygın yarışma çeşididir. Her geçen gün yeni eklenen bir spor dalında, rekabete dayanan maç ve organizasyonlar görülmektedir. Bu maçlar; açık ve kapalı sahalarda, çeşitli özelliklere sahip salonlarda düzenlenmektedir. Milyonlarca gözün takip ettiği futbol gibi sportif yarışmaların yanında, dağcılık gibi hiç seyircisi olmayan yarışmalar da bulunur. Göl, deniz ya da havada yapılan yarışmalar da vardır.

Televizyon ekranları, yarışmaların en çok görünür olduğu yerlerin başında gelmektedir. Günümüzde ekranlarda yer alan programların birçoğunu yarışmalar oluşturmaktadır. Para ödüllü olan bu yarışmalar; sportifliğe, bilgi ya da yeteneğe dayalı olmaktadır. Çok farklı olan televizyon yarışma programları içinde yıllardır değişmeden yer alanlar da bulunur. Özellikle bilgi yarışmaları, uzun zaman aynı şekilde kalmıştır.

Okullar, yarışmalara sahne olan diğer bir alandır. Bilgi yarışmaları, sanatsal ve sportif yarışmalar yerel ve ulusal ölçekte okul ve benzeri eğitim kurumlarında düzenlenir. Öğrencilerin farkındalıklarını artırmak, sosyal beceri geliştirmelerini sağlamak gibi amaçlarla düzenlenen bu yarışmalar çok çeşitli olmaktadır. Öğrencilerin kendi aralarında bireysel ya da takım olarak yaptıkları yarışmaların haricinde sınıf olarak da kurallara uymak, sınıf ve okulu temiz tutmak vb. yarışmalar düzenlenebilmektedir. Kazanmaktan daha çok, katılım ve sürecin önemli olduğu yarışmalar öğrencilere çok faydalı olabilmektedir.

Yarışma yaparak konukların eğlendiği önemli bir diğer alan da animasyon hizmetinin verildiği yerlerdir. Özellikle konaklama işletmelerinde uzun zaman geçiren konukların tatillerini keyifli hâle getiren bu yarışmalar ayrı bir başlıkta incelenebilir.

#### 4.2.1. Animasyon Hizmetlerinde Yarışma

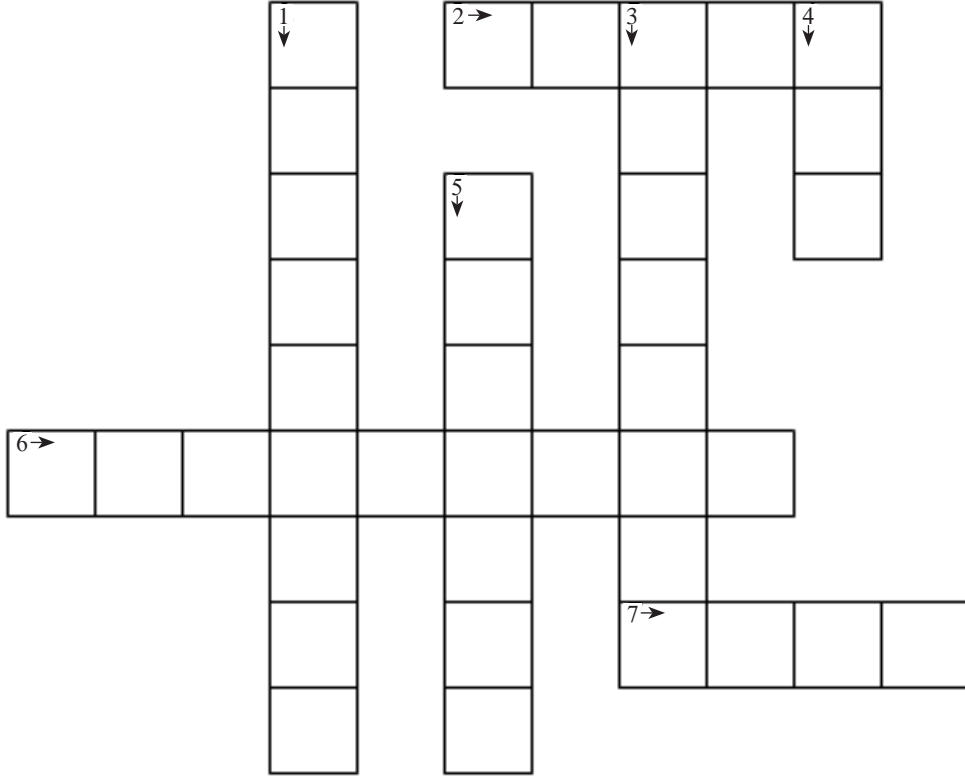
Otel işletmeleri, konuklarına tatilleri boyunca keyifli vakit geçirebilmelerini sağlamak amacıyla birbirinden farklı aktiviteler sunmaktadır. Konaklama ve yiyecek hizmetlerinin dışında, tatil esnasında oluşan boş zamanlarında yapacakları etkinlikler için rekreatif alan oluşturmaktadırlar. Bu alanlarda düzenlenecek oyun ve yarışmalar için programların planlaması yapılmaktadır. Genel olarak otel işletmelerinde konukların boş zamanlarının en iyi şekilde değerlendirilmeye yönelik sunulan hizmetlere ‘‘rekreasyon hizmetleri’’ dendiğini biliyoruz. Kumsalda güneşlenme, deniz kıyısında yürüyüş yapma, su sporları aktivitelerine katılma, golf oynama, tenis, futbol, voleybol, basketbol gibi sportif etkinliklere katılma, tekne ile yapılan turlara katılma, yüzme gibi etkinlik ve alanlar konukların kendi istekleri ile katıldıkları, otel tarafından sunulan rekreasyon etkinlikleri içerisinde yer almaktadır.

Bunun yanı sıra konukların hoşça vakit geçirmelerini sağlamak amacıyla otellerde yardımcı hizmet olarak planlanan, organize edilen, yönlendirilen ve konuklara hissettirilmeden denetlenen, konukların gönüllü katılımlarını amaç edinen, tamamen keyif almaya ve eğlendirmeye yönelik yapılan, konukların boş zamanlarını değerlendirici her türlü aktivite de animasyon hizmeti olarak ifade edilmektedir. Örneğin otelde kalan konukların yürüyüş yapması, yüzmesi, güneşlenmesi bir rekreasyon etkinliğidir. Konukların havuzda düzenlenen yarışma ve oyunlara, bir yürüyüş etkinliğine katılmaları, toplu oyunlar oynamaları animasyon etkinliği olarak kabul edilir. Animasyon etkinlikleri, animatörler tarafından yürütülmektedir. Animatörler, oyun ve yarışma aktivitelerinin tamamını programlayıp planlamasını yaparlar.

Otel işletmeleri, rekreasyon alanlarını oluştururken ve animasyon hizmetlerinin programlamasını yaparlarken oyun ve yarışmaların yeri, sunacakları aktiviteler için büyüktür. Çeşitli oyunlardan faydalanılarak aktiviteler oluşturulmakta; bocce, satranç, bowling, havuz oyunları (Görsel 4.25), tombala, çocuk oyunları gibi oyunlardan faydalanılmaktadır.



Görsel 4.25: Havuz oyunu, su topu



Aşağıda tanımları verilen kavramları sağdan sola ve yukarıdan aşağıya uygun kutucuklara yazarak bulmacayı tamamlayınız.

1. Yarışmalara ferdi olarak katılan kişiler.
2. İnsanlarda gastronomi turizmüne katılım isteğini artıran yarışma.
3. Belirli kurallarla, bir takımın başka bir takıma (futbol, voleybol vs.) karşı yapılan yarışmalar.
4. Mitolojide dünyanın ilk güzellik yarışmasının yapıldığı dağ.
5. Başkalarından üstün olmaya çalışma.
6. İleri 1986 yılında Atina'da yapılan ve dört yılda bir yapılan yarışmalar.
7. Hurma ağacının soyulmuş dalı anlamına gelen geleneksel bir cirit yarışması.

### 4.3. UYGULAMA: BİLGİ YARIŞMASI

**Amaç:** Çocuklara bilgi yarışması aktivitesini uygulamak.

**Araç Gereç:** A4 ebadında kâğıtlar, tahta kalemleri ve yapıştırıcı.

**Yer:** İşlik ya da sınıf

**Süre:** 80 dk.

#### İşlem Basamakları:

1. Arkadaşlarınız arasından birini sayışmacıyla şef animatör, bir kişiyi de yardımcı animatör olarak seçiniz.
2. Aktiviteyi çeşitli şekillerde (poster, el broşürü ve sesli duyuru vasıtasıyla) duyurunuz.
3. Animatörler haricinde herkesin sınıf dışına çıkmasını ve birer misafir olarak sınıfa girmelerini sağlayınız.
4. Misafirleri güler yüzle karşılayarak aktivite alanına alınız.
5. Şef animatör olarak arkadaşlarınıza yapılacak animasyon aktivitesini açıklayınız.
6. Aktivitede, ders kitabının geçmiş birimlerinin sonundaki ölçme değerlendirme sorularını kullanılarak bilgi yarışması düzenleneceğini, ardından yapılacak değerlendirme ile aktivitenin sonlandırılacağını söyleyiniz.
7. Arkadaşlarınızı eşit ya da eşite yakın sayıda dört takıma ayırınız.
8. Her takımın bulunacağı şekilde çalışma alanını hazırlayınız.
9. Her takımın önünde tahta kalemi ve çok sayıda kâğıt olmasını sağlayınız.
10. Takım isimlerinin belirlenip masanın önüne herkesin görebileceği şekilde yerleştirilmesini sağlayınız.
11. Şef animatör ile birlikte yardımcınızla yarışmanın açılış konuşmasını yapınız ve yarışmayı başlatınız.
12. Yardımcınız ile birlikte kitabın geçmiş birimlerindeki ölçme değerlendirme sorularını rastgele seçip sorunuz. Takımların yanıtlarını kâğıda bir dk. içinde yazıp masanın bir köşesine koymasını gerektiğini ve kesinlikle kâğıda dokunmamaları gerektiğini onlara söyleyiniz.
13. Sırayla takımların yanıtlarını alıp tahtada puanlama yapınız.
14. On soru sorduktan sonra en çok doğru yanıt veren takımı alkışlatınız.
15. Katılımlarından dolayı tüm takımlara teşekkür edip aktiviteyi sonlandırınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 16. HAFTA

### HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Her yaş kümesinden eşit sayıda olan 500 yerli konuğa yönelik yapacağınız bir yarışma aktivitesi planlayınız. Planlama bitince sırayla aktivitenizi ve bu aktiviteyi seçme nedeninizi açıklayınız. Herkesin açıklaması bittikten sonra küçük bir kâğıda en iyi düşünülmüş yarışmayı yazıp sınıfça değerlendiriniz. En çok oy alan yarışmanın özellikleri hakkında konuşmak üzere söz alıp etkinliği sonlandırınız.

**Yarışma aktivitelerinde dikkat edilmesi gerekenler:** Yapılacak olan aktivitelerde başarıyı sağlayabilmek için oyun, yarışma ve animasyon ilkelerine bağlı kalmak çok önemlidir. Oyun ve yarışma aktivitelerinde amaçlanan başarı ancak bu şekilde kazanılabilir. Bu doğrultuda dikkat edilecek hususlar şöyle sıralanabilir:

- Katılımda kesinlikle gönüllülük esasına dayalı ve iş birliğine açık bir ortam oluşturulmalıdır. Baskı, ısrar ve zorlamaya dayalı davranışlar sergilenmemelidir. Aksi takdirde, direnme ve başkaldırı tepkisiyle karşılaşabilir.
- Etkinlikte kazanma hedefi ön plana çıkarılmamalıdır. Eğlenme odaklı hareket edilmeli ve ödül, geneli kapsayacak şekilde, tüm katılımcılara verilmelidir.
- Animatörler, oyun ve yarışmaları çok dikkatli yönetmeli; kuralların ihlal edilmesini engellemelidir.
- Oyunlarda tempo zaman zaman düşerse oyunlara ufak tefek eğlenceli müdahalelerde bulunulmalıdır.
- Yapılan etkinlikler; örf ve âdetleri sarsıcı, sakıncalı niteliklerde olmamalıdır.
- Sağlık, güvenlik ve hijyen kurallarına mutlaka uyulmalıdır.
- Oyun ve yarışmalar; katılımcıların yaş, cinsiyet, kültür ve eğitim düzeylerine göre belirlenmelidir.
- Çocuklar için seçilen oyunlar, onların gelişim sistemlerine uygun olmalıdır.
- Oyun ve yarışmaların süresi ne çok kısa, ne de izleyici ve katılımcıları sıkacak düzeyde olmalıdır.
- Verilecek ödüller, katılımı artıracak şekilde, etkinliğin özelliğine uygun olmalıdır.
- Oyun ve yarışmanın kuralları, katılımcılara açık ve anlaşılır bir şekilde anlatılmalıdır. Katı değil esnek kurallar konulmalıdır.
- Gerekli olan araç gereç sağlanarak etkinlikler, uygun alan ve zamanda yapılmalıdır.
- Oyun ve yarışmalarda, kişi ya da grupları rencide edici söz ve hareketlerden kesinlikle uzak durulmalıdır.
- Özellikle çocuk oyunu ve yarışmalarının, yaş dönemleri gözetilerek oynatılması ve hazırlanması pedagojik açıdan önemlidir.

#### 4.4. UYGULAMA: SEÇ, BEĞEN VE YARIŞTIR

**Amaç:** Animatör olarak yarışma aktivitesi uygulamak.

**Yer:** İşlik ya da sınıf

**Süre:** 320 dk.

**İşlem Basamakları:**

1. İkişerli takımlar oluşturunuz.
2. Aşağıda yer alan yarışmaları inceleyip yaptırmak istediğinizi seçiniz.
3. Yarışma araç gerecini hazır edip çalışma alanınızı hazırlayınız.
4. Şef animatör ve yardımcı animatör olarak tüm arkadaşlarınızı dışarı çıkarınız.
5. Tek tek arkadaşlarınızı (konukları) karşılayıp yerlerine yerleştiriniz.
6. Seçtiğiniz yarışma aktivitenizi yaptırınız.
7. Tüm takımlara yarışma yaptırdıktan sonra uygulamaya yönelik görüşlerinizi paylaşıp aktiviteyi sonlandırınız.

**Not:** Uygulama sürecinde almak istediğiniz notları uygulama sonundaki “notlarınız” bölümüne yazabilirsiniz.

##### 1. TOP İLE DANS ETME YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Müzik sistemi, tenis topu veya elma.

Yarışmacı çiftler belirlenir. Yarışmacı çiftler, dansa hazır vaziyette beklerler. Her çifte bir tenis topu verilir ve çiftlerden alınlarının arasına topu koyarak sıkıştırılmaları istenir. Dans esnasında elleriyle asla topa dokunmamaları ve düzeltmemeleri gerektiği söylenir. Yarışma esnasında sabit durarak dans edemezler. Yarışmacılar müzikle birlikte dans etmeye başlarlar. Amaç, dans ederken topu yere düşürmemektir. Topu düşüren çift, yarışmadan elenir. Son kalan çift, yarışmayı kazanır.

##### 2. KAŞIK İLE TOP TAŞIMA YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Müzik sistemi, pinpon topu, kaşık.

Başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir. Yarışmacılar, başlangıç noktasına alınırlar. Her bir yarışmacı, kaşığın içine pinpon topunu yerleştirip bekler (Görsel 4.26). Başlama komutuyla oyuna başlanır. Diğer elle kaşık ve topa asla dokunulmaz. Topu düşüren yarışmacı topu alıp kaldığı yerden yarışmaya devam edebilir. Parkur kısaysa topu düşüren yarışmacı doğrudan elenebilir. Bitiş noktasına önce gelen yarışmacı, oyunu kazanmış olur. Yarışmayı daha da zor hâle getirmek için yarışma alanına çeşitli engeller konulabilir.



Görsel 4.26: Kaşığın üstündeki yumurta ile yarışa hazır bekleyen çocuklar

### 3. ÇUVAL YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Dayanıklı çuvalar.

Yarışma için başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir. Yarışmacılar başlangıç noktasına alınarak kendilerine verilen çuvaların içine iki ayaklarıyla birlikte girmeleri (Görsel 4.27), iki elleriyle çuvalı tutmaları, başlama komutuyla birlikte zıplayarak bitiş noktasına varmaları onlardan istenir. Parkur kısaysa düşen yarışmacı elenebilir. Dileğe göre yarışa devam etmesi kararlaştırılabilir. Bitiş noktasına ilk gelen yarışmacı, oyunun galibi olur.



Görsel 4.27: Çuval yarışı yapan yetişkinler

### 4. BARDAKDAN PINPON TOPU ÇIKARMA YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Pinpon topu, un, bardak, bone, deniz gözlüğü.

Sahneye alınan yarışmacıların başlarına bone ve gözlerine küçük deniz gözlükleri takılır. Bardakların içine üçte bir hizasında un, ardından pinpon topu konur. Her yarışmacı için dört bardak hazırlanır. Bardak sayısı artırılabilir. Başlama işaretiyle bardaklara üfleyerek toplar çıkarılmaya çalışılır. Bardağı devirmeden tüm topları çıkaran yarışmacı kazanır.

### 5. TOMBALA YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Tombala kartları, sayıların yazdığı pullar, renkli kalem ve kart kapama kâğıtları.

Tüm kartlar yarışmacılara dağıtılır. Bir kesenin içerisine konulan, üzerinde 1-99 arası sayıların yazılı olduğu pullar, yarışmayı yürüten kişi tarafından tek tek çekilerek yüksek sesle okunur. Büyük tesislerde projeksiyon cihazı vasıtasıyla çekilen rakamlar yansıtılarak yarışmacıların rakamları görmesi sağlanır. Akıllı tahti kullanılarak böyle bir düzenleme yapılabilir. Okunan sayı kendi kartında olan yarışmacı, küçük bir kâğıt parçası ile sayının üzerini kapatabilir. Görsel 4.28’te görüldüğü gibi, karta kalemle de işaret koyulabilir. Soldan sağa herhangi bir satırdan birisini kapatan yarışmacı, birinci çinkoyu yapmış olur ve ödüllendirilir. Daha sonra iki satırı birden tamamlayan yarışmacı, ikinci çinkoyu yapmış olur ve ödüllendirilir. En sonda da kartlardaki bütün satırları dolduran yarışmacı, tombala yapmış olur ve oyunu kazanmış sayılır. Ortaya konulan büyük ödül alır.



Görsel 4.28: Kalemle renklendirilmiş tombala oyun kartı

### 6. KARAOKE YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Ses sistemi, mikrofon, projeksiyon cihazı ya da akıllı tahta, şarkılar için sözlü videolar.

Yarışmacılara müzik listesinde bulunan şarkılar öncelikle gösterilir. Daha sonra, belirledikleri şarkıları yarışma yöneticisine bildirirler. Seçtikleri şarkının sözleri ekranda sırayla çağrılarak yansıtılır. Yarışmacı, müzik eşliğinde sözleri söyleyerek şarkıyı seslendirir (Görsel 4.29). En doğru ve uygun okuyan kişi, yarışmayı kazanır. İzleyicilerin alkış oranı da sonucu belirleyebilir. Bu aktivite, rekabet içermeden sadece eğlenceye dayalı olarak da gerçekleştirilebilir.



Görsel 4.29: Ekranda şarkı sözlerine bakıp karaoke yapan kadın

## 7. MENDİL KAPMACA YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Mendil ve tebeşir.

26'ya 15 metre genişliğinde bir yarışma alanı çizilir. Her iki takım yarışmacılardan alanın kısa kenarlarına oturmaları istenir. Her oyuncuya bir sıra numarası verilir. Animatör ya da yardımcısı sahanın tam ortasında elinde mendil ile bekler. Yüksek sesle bir numara söyler. İki takımdan numarası söylenen birer yarışmacı ortada animatörün elindeki mendili kapmaya çalışır. Mendili ilk kapamayan kişi, rakibine yakalanmadan kendi takımının olduğu yere kaçar. Diğer yarışmacı, onu kendi alanına kaçmadan yakalamak zorundadır. Mendili kendi alanına kaçırana ya da rakibini yakalayan oyuncunun takımı bir puan kazanır. Tüm yarışmacılar bitirdikten sonra en çok puan toplayan takım, oyunu kazanmış olur.

## 8. EN ÇOK MEYVEYİ YEME YARIŞMASI

**Araç Gereç:** İp, elma veya armut, ses sistemi.

Meyveler iple bağlanarak havada asılı tutulur. Meyvelerin yerden yüksekliği, yarışmacıların boylarına göre hazırlanır. Müzikle birlikte yarışmacılardan meyvelere dokunmadan, asılı bulunan meyveleri yemeleri istenir. Müzik bitene kadar yarışma devam eder. Sonunda en çok meyve yiyen yarışmacı, oyunu kazanır.

## 9. DENGE YARIŞMASI

**Araç Gereç:** İki denge topu ve dört deniz makarnası.

İki denge topu, aralarında bir metre mesafe olacak şekilde yerleştirilir (Görsel 4.30). Yarışmacılara ikişer deniz makarnası verilir. Başlama işaretiyle yarışmacılar, makarnaları kullanıp birbirlerini toptan düşürmeye çalışır. Baş bölgesine çok sert vuruşlara izin verilmez. Rakibin deniz makarnası tutulmaz. Denge topundan ilk düşen kaybeder. Bu yarışma, bireysel ya da takım hâlinde yapılabilir. Üç oyunun ikisi ya da beş oyunun üçünü kazanma şeklinde de yapılabilir. İhtiyaç hâlinde toplar arası mesafe yakınlaştırılıp uzaklaştırılabilir. Denge topunun sert ya da yumuşak kısmı üzerinde durulacağına animatör karar verir (Görsel 4.31). Sırayla her iki şekilde de yarışma düzenlenebilir.



**Görsel 4.30:** Sert kısmı yerde olan denge topları



**Görsel 4.31:** Yumuşak kısmı yerde olan denge topları

## 10. EVET-HAYIR YARIŞMASI

**Araç Gereç:** Ses sistemi ve mikrofon ya da mikrofonu andıran bir gereç.

Sunucu, gönüllü kişileri sahneye sırayla davet eder. Sunucu, yarışmacıya çeşitli sorular yöneltir. Sorular, kişisel bilgilerden ve özelliklerden olmalıdır. Yarışmacı, sorulan sorulara sözle cevap vermek zorundadır. Kafa sallayarak veya mimikleriyle asla cevap veremez. Sorulan sorulara “Evet-Hayır” cevabını vermemek ana hedeftir. 3 dk. süre içerisinde kurallara uyarak yarışan kişi, ödülü kazanır.

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

### NOTLAR

## 4.5. UYGULAMA: POSTER HAZIRLAMA

**Amaç:** Birim konularından poster hazırlamak.

**Araç Gereç:** A4 kâğıtları, renkli kalemler, yapıştırıcı / bant.

**Yer:** İşlik ya da derslik

**Süre:** 40 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Sınıfta arkadaşlarınızla 4 kişilik gruplar oluşturunuz ve çalışmak üzere sıra veya masa düzeni hazırlayınız.
2. Araç gerecin tam olduğundan emin olunuz ve bunları çalışma alanınıza yerleştiriniz.
3. Ortamınızın termal konforu, ışıklandırma ve sınıf içinde dolaşmayı engelleyecek sıra düzeni vs.ye dikkat ediniz.
4. Aşağıda 4 soru bulunmaktadır. Her bir A4 kâğıdına aşağıdaki sorulardan birinin cevabını renkli kalemlerle 3-4 m'den okunabilecek şekilde yazınız. Bunları resimlendirebilirsiniz.
5. Hazırladığınız A4 kâğıtlarını istediğiniz bir grupta değiştiriniz.
6. Diğer gruptan aldığınız cevapları sunmak üzere grubunuzla tahtaya çıkınız. A4 kâğıtları tahtaya yapıştırınız.
7. 4 kişilik grubunuzdaki her bir kişinin bir cevabı sunmasından sonra elinizdeki cevapların doğruluğunu sınıfla paylaşınız.

### SORULAR

1. Yarışma, yarışmacı ve oyun kavramlarını tanımlayınız.
2. Ferdi ve takım olarak yapılan yarışma çeşitlerini yazınız.
3. Yarışmalar, katılımcıların yaşları açısından kaç sınıfa ayrılır? Bunlar nelerdir?
4. Animasyon hizmetlerinde yarışma aktivitesi düzenlenirken dikkat edilmesi gerekenleri yazınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.			
SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		
“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.			

## 4. BİRİM FİNAL UYGULAMASI

**Amaç:** Daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesi hazırlayıp uygulamak.

**Araç Gereç:** A2 kâğıdı, renkli kalemler, resim araç gereci, seçilecek yarışma aktivitesinin araç gereci.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### A) Aşağıdaki maddeye göre poster hazırlayınız.

1. Yarışma ve yarışmacı kavramlarını tanımlayınız.
2. Ferdi ve takım olarak yapılan yarışma çeşitlerini yazınız.
3. Türk geleneksel yarışmalarına (Görsel 4.32) 5 örnek yazınız.
4. Diğer yarışmalar kategorisinde ele alınan yarışma çeşitlerini yazınız.
5. Günümüzde yarışma aktivitelerinin yapıldığı yerlere 5 örnek yazınız.
6. Animasyon hizmetlerinde yarışma aktivitesi hazırlanırken dikkat edilmesi gerekenlere 5 örnek yazınız.

### B) Seçeceğiniz bir yarışma aktivitesini aşağıdaki işlem basamaklarına göre oluşturunuz.

7. Hedef kitle, katılımcı sayısı, yarışma alanı gibi kriterleri dikkate alarak daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesi belirleyiniz.
8. Belirlediğiniz yarışma aktivitesi için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecinizi hazırlayınız.
9. Belirlenen yarışma aktivitesini hedef kitle, katılımcı sayısı, araç gereç ve yarışma alanı gibi kriterlere uygun olarak uygulayınız.



**Görsel 4.32:** Geleneksel atlı okçuluk yarışması

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen rubrik listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

RUBRİK ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		10 PUAN	8 PUAN	6 PUAN	4 PUAN	2 PUAN	
1	Yarışma ve yarışmacı kavramlarını tanımlayabilme.	Yarışma ve yarışmacı kavramlarının tanımını yazdı.	Yarışma ve yarışmacı tanımına yakın bir tanım yazdı.	Yarışma ve yarışmacı tanımını çok az kapsayan bir tanım yazdı.	Yarışma ve yarışmacı tanımlarının yerine başka bir tanım yazdı.	Hiçbir tanım yazmadı.	
2	Ferdi ve takım olarak yapılan yarışma çeşitlerini yazabilme.	Dört tane çeşit yazdı.	Üç tane çeşit yazdı.	Bir tane çeşit yazdı.	Başka bir konuya ait çeşitler yazdı.	Hiçbir çeşit yazmadı.	
3	Türk geleneksel yarışma çeşitlerine beş tane örnek yazabilme.	Beş tane örnek yazdı.	Üç tane örnek yazdı.	Bir tane yazdı.	Başka bir konuya ait örnek yazdı.	Hiçbir örnek yazmadı.	
4	Diğer yarışmalar kategorisinde ele alınan yarışma çeşitlerini yazabilme.	Çeşitlerin hepsini yazdı.	Çeşitlerin dördünü yazdı.	Çeşitlerin ikisini yazdı.	Başka bir sınıfa ait yarışma çeşitlerini yazdı.	Hiçbir çeşit yazmadı.	
5	Günümüzde yarışma aktivitelerinin yapıldığı yerlere beş tane örnek yazabilme.	Beş tane örnek yer yazdı.	Üç tane örnek yer yazdı.	Bir tane örnek yer yazdı.	Başka bir konuya ait örnek yer yazdı.	Hiçbir örnek yer yazmadı.	
6	Animasyon hizmetlerinde yarışma aktivitesi hazırlanırken dikkat edilmesi gerekenlere beş tane örnek yazabilme.	Dikkat edilmesi gerekenlere beş tane örnek yazdı.	Dikkat edilmesi gerekenlere üç tane örnek yazdı.	Dikkat edilmesi gerekenlere bir tane örnek yazdı.	Başka bir aktiviteye ait dikkat edilmesi gerekenleri yazdı.	Hiçbir örnek yazmadı.	
7	Hedef kitle, katılımcı sayısı, yarışma alanı gibi kriterleri dikkate alarak daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesini belirleyebilme.	Daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesini tüm kriterlere uygun olarak belirledi.	Daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesini belirledi ancak kriterlerden birine uymadı.	Daha önce yapılmamış bir yarışma aktivitesini belirledi ancak kriterlerin üçüne uymadı.	Daha önce yapılmış bir yarışma aktivitesini kriterlere uygun olarak oluşturdu.	Yarışma aktivitesi belirlemedi.	
8	Belirlediğiniz yarışma aktivitesi için İSG önlemlerine uygun çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayabilme.	Belirlediği yarışma aktivitesi için İSG önlemlerine uygun çalışma alanını ve araç gereci hazırladı.	Belirlediği yarışma aktivitesi için İSG önlemlerine uygun araç gerecini hazırladı.	Belirlediği yarışma aktivitesi için İSG önlemlerine uymadan çalışma alanını ve araç gereci hazırladı.	Belirlediği yarışma aktivitesi için doğru araç gereci hazırlamadı.	Çalışma alanını ve araç gereci hazırlamadı.	
ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		20 PUAN	16 PUAN	12 PUAN	8 PUAN	4 PUAN	
9	Belirlenen yarışma aktivitesini kriterlere ve işlem basamaklarına uygun olarak uygulayabilme.	İşlem basamaklarının tamamına uyarak yarışma aktivitesini uyguladı.	İşlem basamaklarının en az üçüne uyarak yarışma aktivitesini uyguladı.	İşlem basamaklarının en az birine uyarak yarışma aktivitesini uyguladı.	İşlem basamaklarına uymadan yarışma aktivitesini uyguladı.	Yarışma aktivitesi uygulamadı.	
Öğretmenin Adı ve Soyadı		Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Sınıfı ve Numarası	Sınav Tarihi ve Yer		Sınav Notu	

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### A) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun ifadeleri yazınız.

1. Başkalarından üstün olmaya çalışma durumuna ..... denir.
2. Yarışma temelde başkalarından ..... olmak olarak tanımlanır.
3. Tarihte bilinen ilk güzellik yarışması Paris'in hakemliğinde Aphrohite, Hera ve ..... arasında yapılmıştır.
4. Osmanlı Devleti'nde yapılan en önemli sportif yarışma; ..... yağlı güreşleridir.
5. Belirli kurallarla, birden fazla ferdin, yine birden fazla ferde karşı yaptığı yarışmalara ..... denilmektedir.
6. Geçmişten günümüze kadar, nesilden nesile aktarılan ve hâlâ güncelliğini koruyan yarışmalara ..... yarışmalar denir.
7. Katılan kişi veya ülkelerin imajının ve moda bilincinin temsil edildiği platformlara ..... yarışmaları denir.
8. Yarışmalar, katılanların sayıları açısından ..... ve takım olmak üzere iki sınıfa ayrılır.
9. Konaklama işletmelerinde rekreasyon alanlarının ve animasyon hizmetlerinin programları hazırlanırken sunulacak aktivitelerde oyun ve ..... yeri büyüktür.
10. Animasyon hizmetlerinde yarışma aktiviteleri hazırlanırken sağlık, güvenlik ve ..... kurallarına mutlaka uyulmalıdır.

### B) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi yarışma ile ilgili yanlış bir bilgidir?
  - A) Başkalarından üstün olmaya çalışma durumudur.
  - B) Tüm canlıların hayatta kalma güdüleriyle ortaya çıkmıştır.
  - C) Aynı amacı güden kişiler arasındaki rekabeti içerir.
  - D) Her zaman toplumsal yaşamın bir parçası olmuştur.
  - E) Kabul edilmiş kurallara göre oynanmayanları bulunur.
2. Aşağıdakilerden hangisi zevk için yapılan, eğitici yanı bulunan, birtakım kuralla yapılandırılmış, eğlenceli etkinliklere ne denir?
  - A) Aktivite
  - B) Oyun
  - C) Rekabet
  - D) Yarışma
  - E) Yarışmacı

3. Mitolojide yer alan tarihte bilinen ilk mzik yariřması ařađıdakilerden hangileri arasında yapılmıřtır?

- A) Hera ve Athena
- B) Athena ve Aphrodite
- C) Apollon ve Marsyas
- D) Hera ve Aphrodite
- E) Hera ve Marsyas

- I. Mahalli
- II. Ulusal
- III. Uluslararası

4. Ařađıdakilerden hangisi yariřmaların trlerindedir?

- A) Yalnız I
- B) Yalnız III
- C) II ve III
- D) I, II ve III
- E) I ve III

5. Ařađıdakilerden hangisi ferdi ve takım olarak yapılan yariřma eřitlerinden deđildir?

- A) Bilgi yariřmaları
- B) Geleneksel yariřmalar
- C) Sanatsal yariřmalar
- D) Sportif yariřmalar
- E) Diđer yariřmalar

6. Katılımcıların kendilerini ifade edebildiđi, yariřtıkları alan iinde isimlerini duyurabildiđi ve farklı sanat dallarında iletiřime geebildiđi ve halk tarafından tanınma olanađı sađlayan yariřma eřidi ařađıdakilerden hangisidir?

- A) Bilgi
- B) Geleneksel
- C) Gzellik
- D) Sanatsal
- E) Sportif

7. Ařađıdakilerden hangisi sanatsal yariřma eřitlerinden deđildir?

- A) Dans
- B) Film
- C) Fotođraf
- D) Resim ve heykel
- E) Yemek

8. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel sportif yarışmalardan değildir?

- A) Şalvar güreşi
- B) Atlı cirit
- C) Resim yarışması
- D) Aba güreşi
- E) Atlı kızak

9. Aşağıdakilerden hangisi diğer yarışmalar başlığı altında ele alınmaktadır?

- A) Müzik yarışmaları
- B) Sanatsal yarışmalar
- C) Geleneksel yarışmalar
- D) Sportif yarışmalar
- E) Bilgi yarışmaları

10. Osmanlı imparatorluğunun aşağıda yer alan hangi padişahı döneminde, Enderun spor ve müzik akademisi haline getirilmiştir?

- A) 1. Mahmut
- B) 2. Abdulhamit
- C) 2. Mahmut
- D) 3. Selim
- E) Hiçbiri

11. Atina'da yapılan ilk modern olimpiyatlar aşağıdaki yıllardan hangisinde yapılmıştır.

- A) 1789, Berlin
- B) 1896, Atina
- C) 1886, Paris
- D) 1907, Montreal
- E) 1796, Londra

12. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel Türk yarışmalarından değildir?

- A) Şalvar güreşi
- B) Atlı cirit
- C) Atlı kızak
- D) Eskrim
- E) Aba güreşi

14. Aşağıdakilerden hangisi animasyon hizmetlerinde yarışma aktivitesi düzenlenirken dikkat edilmesi gerekenlerden biri değildir?

- A) Katılımcıların yaş, cinsiyet, kültür ve eğitim düzeylerine göre belirlenmelidir.
- B) Örf, âdet ve gelenekleri sarsıcı sakıncalı niteliklerde olmamalıdır.
- C) Konuklar yarışmaya katılmaya zorlanmalıdır.
- D) Yarışmalar katılımcılara açık ve anlaşılır bir şekilde anlatılmalıdır.
- E) Sağlık, güvenlik ve hijyen kurallarına mutlaka uyulmalıdır.

C) Aşağıdaki soruların cevaplarını boş bırakılan satırlara yazınız.

1. Yarışma, yarışmacı ve oyun kavramlarını tanımlayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sanatsal yarışma çeşitlerini yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Türk geleneksel sportif yarışma çeşitlerine 5 örnek yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Oyun ve yarışmaların yapıldığı yerler hakkında bilgi veriniz.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Animasyon hizmetleri departmanında yarışma ve oyun aktiviteleri önemli midir? Neden? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Bir animatör olarak misafirlere bir yarışma aktivitesi hazırlamanız gerekseydi hangi yarışmayı hazırlardınız? Neden?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİ



## 5. Öğrenme Birimi

### KAVRAMLAR

- Geleneksel
- Sahne gösterisi

### BÖLÜMLER

- Geleneksel sahne gösterisi
- Türk geleneksel sahne gösterileri
- Animasyonda geleneksel sahne gösterisi

### HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Geleneksel Türk sahne gösterileri neler olabilir? Açıklayınız.
2. Animasyon hizmetlerinde özel sahne gösterileri neden önemlidir? Sınıfla paylaşınız.



## HAFTANIN ETKİNLİĞİ



Aileniz veya yaşadığınız çevrenizden öğrendiğiniz geleneksel bir dans, oyun veya yarışma bulunuz. Tahtaya sırayla kalkarak bulduğunuz tarifini, danssa o dansın nasıl icra edildiğini, oyunsu oyunun nasıl oynandığını, yarışmaysa yarışmanın kurallarını vb. anlatınız.

## 5. GELENEKSEL SAHNE GÖSTERİLERİ

TDK'ye göre gelenek “Bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlar, anane, tradisyon (gelenek ve görenek).” olarak tanımlanmıştır. Tanımdan da anlaşılacağı gibi bir toplumda atalardan miras kalan ve nesiller boyunca aktararak gelen ve o toplumun yaşam tarzlarının bir parçası olarak görülen bilgi, beceri, teknik ve uygulamalardır. Yani modern zamanımızdan öncesine ait olanlardır. Bunlar; o toplum için kalıcı, kullanışlı ve yararlı buldukları şeylerdir.

**Gelenekler;** belli bir tarih, toplum veya kültürel çevreden bağımsız olmayan değerlerdir. Toplumsal sosyalleşme sürecinin ayrılmaz bir parçası olan bu değerler; sözlü iletişim yoluyla ağızdan ağıza, ritüel ve taklit yoluyla aktarılır. Kuşaklar boyu aktarılmasından dolayı süreklilik arz eder, genellikle kutsal ve değerli görülmesinden dolayı da yok olmaya dayanıklıdır.

Toplumların birbirleri ile etkileşime geçmeleri, geçmişteki toplumların daha çok göçebe yaşamaları, sürekli olan savaşlar, ticaret gibi çeşitli sebeplerden dolayı gittikleri yerleri ya da etkileşime geçtikleri toplumları hem etkilemiş hem de onlardan etkilenmişlerdir. Bu sebeple bir toplumda görülen bir gelenek başka bir toplumda da görülebilir.

Toplumlar kendi varlıklarının temellerini kutsal bir kökene dayandırır. Bu kutsallık bir medeniyeti veya toplumu toplum yapan din dâhil tüm özgün nitelikleri kapsar. Bu sebeple her toplumun eski bir geleneği mutlaka vardır. Hiçbir gelenek, bir boşluktan doğmaz veya çıkmaz. Bu sadece ilk insan topluluğu için geçerli olabilir çünkü ilk insanlardan önce başka bir toplum olmadığı için ilk gelenekleri onlar oluşturmuşlardır. Yeni bir gelenek, eski bir geleneğin zamanla bozulması, yıkılması vs. sonucu o geleneğin birçok unsurunu barındırarak yeniden anlamlandırılarak oluşur. Örneğin yakın zamana kadar görücü usulü evlilikler yapılırken günümüzde bu gelenek değişime uğramaya başlamış ve birçok evlilik, karı kocanın kendi aralarında tanışmaları sonucu gerçekleşmeye başlamıştır. Eskiden yer sofrasında, aynı tabaktan yemek yeme kültürü, günümüzde yeniden uyarlanarak masada ve ayrı tabaklarda yenen hâlini almaya başlamıştır. Babaanne, dede, anne, baba ve çocuklardan oluşan kalabalık aile geleneği yerini çekirdek aile geleneğine bırakmaya başlamıştır.

**Geleneksel** ise geleneğe dayanan, gelenekle ilgili olan, ananevi, tradisyonel demektir. Geleneğin oluşturduğu ürünleri içine alan bir kavramdır. Gelenek olan bir davranış, ürün, kültür vs. zaman içinde yeniden uyarlanabilir, değişebilir veya yenilikleri özümseyebilir. Yani gelenek, zaman zaman farklı toplumlarla veya yeni durumlarla karşı karşıya geldiği zaman bu yeni durumların şartlarına ayak uydurabilir; uyarlanabilir. Geleneksel ise geleneğin artık oturmuş ve büyük oranda gelişime, yeniliklere ve değişimlere kapanmış hâlidir. Geleneğin tüm unsurlarının yerli yerine oturduğu ve yüzyıllarca bozulmadan süreklilik ve devamlılık gösterebileceği hâlidir. Bir toplumda gelenekselleşmiş bir geleneğin artık bu aşamadan sonra ortadan yok olabilmesi için ya güçlü bir dış müdahale olmalı ya da o toplumun geleneklerinin özünden tamamen koparak bozulup ortadan yok olması gerekir.

Geleneksel kavramını bilgi, kültür, sanat, tıp, giyim, tarım, spor, yemek, oyun, dans, müzik, mimari, eğitim gibi hemen hemen her alanda görmekteyiz. İnsanlar yaşamları boyunca yaşamlarını idame ettirirken kullandıkları yöntem ve davranışlar tüm bu alanları kapsamaktadır. Güvenlik için bir eve, açlığı gidermek için bir yemeğe, giymek için bir kıyafete ihtiyaç duyarlar. Bunlar da aynı toplum için de benzerlik gösterir. Yani bir mahalle de ya da köyde kadın ve erkeklerin giyim kuşamları benzerlik gösterir. Ya da o toplumda şifacı diye adlandırdıkları kişilerin kullandıkları tedavi yöntemleri benzerlik gösterir. Toplum değişirken yenilenirken bu alanlarda da büyük değişimler olur. Ama bazı noktalar değişmez veya çok az değişir. Böylece zamanla değişmeyen bu kısımlar yüzyıllar içinde var oldukça kendi alanında gelenekselleşerek ilerler ve kalıcı hale gelir.

Tüm milletlerin veya küçük toplumların bile kendilerine ait geleneksel ürünleri vardır. Yani her toplumun kendine has geleneksel sanatı, müziği, dansı, müzik aleti, örf ve âdetleri gibi geleneksel ürünleri vardır. Bu sebeple Türk kültüründe de kendine has her alanda gelenekselleşmiş ürünler vardır. Cirit, güreş, okçuluk gibi geleneksel sporlar, Safranbolu evleri gibi geleneksel mimari eserlerimiz, hacamat, sülük uygulaması gibi geleneksel tedavi yöntemleri, modern tarım aletleri ve ilaçlar kullanılmadan yapılan geleneksel tarım, halıcılık (Görsel 5.1), ebru gibi geleneksel el sanatları vardır.



Görsel 5.1: Geleneksel Türk halısı

TDK'ye göre "Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık." olarak tanımlanan sanatın içine tarih boyunca neyin sanat olarak gireceği sürekli değişmiştir. Günümüzde buna bir kısıtlama getirilse de hâlâ geniş bir alanı kapsadığı söylenebilir. El sanatları, mimari sanat, sahne sanatı, müzik sanatı, görsel sanatlar, edebiyat sanatı, dekoratif sanat, plastik sanatı, grafik sanatı gibi çeşitleri vardır.

Sahne sanatlarının da tiyatro, bale, opera, müzikal, dans, sinema gibi alt dalları vardır. Türklerde sahne sanatlarından tiyatronun temelini geleneksel sahne gösterileri oluşturmaktadır çünkü Türk kültüründe tiyatro Batılılaşma sürecinde yani Tanzimat'ta girmiştir. Öncesinde Türklerin Anadolu'da kendilerinin oluşturdukları seyirlik oyunlar, tuluat, meddah gibi sahne oyunları vardır. Tiyatronun Batılılaşma sürecinde Türk kültürüne girmesi sonucu, öncesindeki oyunlar az oynanır olmuş ama unutulmamış ve nesillerce aktararak günümüze ulaşmıştır. Günümüzdeki Türk tiyatrosunun temelini oluşturmasından dolayı tiyatro dalı içerisine girmiş ve geleneksel tiyatro oyunları olarak adlandırılmıştır. Her ne kadar tiyatronun içinde varlığını sürdürse de kendisini tiyatrodan ayıran noktalar vardır. Tiyatro; bir sahnesi olan mekanda birden fazla oyuncu tarafından daha çok yapılırken geleneksel sahne gösterileri için kahvehane, köy meydanı, düğün, şenlik gibi kutlamalar mekân olmuştur ve hikâye anlatma, kukla oynatma, sosyal bir olayı canlandırma gibi birçok şekilde gösterimi yapılmaktadır.

## 5.1. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİSİ ÇEŞİTLERİ

Batılılaşma öncesi Türk kültürünün tiyatrosu olarak adlandırılan geleneksel sahne gösterileri; Türklerin dinî inanç, yaşam şartları ile saray, esnaf ve loncaların yönlendirmesi ile şekillenmiştir. Şarkı, dans ve söz oyunlarına dayanan geleneksel sahne gösterilerinde güldürü ögesi ön plandadır ve bunların yazılı metinleri genellikle yoktur. Daha önce de bahsettiğimiz gibi gelenekler taklit ve kulaktan kulağa aktarıldığı için geleneksel sahne oyunları da bu şekilde yeni nesillere öğretildiğinden yazılı metinlerden ziyade ata veya ustalarından öğrenilen anlatımlar yolu ile icra edilir.

Modern sahne gösterileri; günümüzde daha çok ilgi görse de toplum olarak kültürümüzü, gelenek ve göreneklerimizimizi yaşatma ve gelecek nesillere aktarma gayesi nedeniyle özellikle bayramlar, âdet ve törenler, kültürel etkinliklerde sıklıkla sunulmaktadır. Bu etkinliklerde sunulan geleneksel sahne gösterileri aşağıda sıralanmıştır.

- Kukla
- Gölge oyunu
- Meddah
- Köy seyirlik oyunları
- Orta oyunu
- Tuluat

**Kukla:** Sahne gösterilerinde kullanılmak üzere üretilen, insan tarafından hareket ettirilen, hayvan, çiçek, insan, soyut biçimli figürlerdir (Görsel 5.2). Parmak boyundan, insan boyunu aşan büyüklüğe kadar iki veya üç boyutlu olarak üretilir.



Görsel 5.2: Parmak ve el kuklası

**Kukla,** Türk kültüründe geleneksel sahne oyunlarından olan ve kukla bebek anlamına gelen, birçok Türk boyunda kendine özgü teknik, taklit, söze ve karşılıklı konuşmaya dayanan, seyirlik oyunların en eskisidir. Orta Asya’da “korkolçak, çadır hayal” gibi isimle bilinmekte ve Anadolu’ya Orta Asya’dan geldiği düşünülmektedir. Türkiye’de şehirlerde kukla adı ile bilinen, Anadolu’da köylerde “bebek, çömçe gelin, karaçör” gibi isimlerle yaygın olan kukla, konusunu günlük yaşamdan ve edebî hikâyelerden alır.

Türk kültüründe oynatılan kuklalarda karakterlerin baş kahramanları genellikle kurnaz olan “İbiş” ve varlıklı bir kişi olan “İhtiyar”dır.

Her türlü malzemeden kukla yapılabilir. Kâğıt, plastik, ahşap, demir gibi herhangi bir malzeme veya şal, eldiven, poşet gibi bir malzeme ile bile kukla oluşturulabilir. Bu malzemelerden üretilen el kuklası, sopalı kukla, tezgah altından yönetilen gölge kuklalar ve ip kuklaları olmak üzere kuklanın çeşitleri vardır. En zor oynatılan ve çok fazla deneyim isteyen türü ise ipli kuklalardır. İpli kuklalarda genellikle bilek, omuz, ayak, baş gibi kısımlarda ipler vardır. Bu ipler artırılarak kuklalara daha fazla ayrıntılı hareket olanağı sunulabilir. Bu da kukla oyuncusu için ekstra zorlanma demektir.

Kuklaları oynatan kişi, el kuklacısı olarak bilinir ve küçük bir sahnenin arkasından iki eliyle kuklaları iplerinden oynatarak karşılıklı konuşturur. Kukla oyuncusu, sahne fonunda kıyafet giyerek veya sahne arkasına gizlenerek gözükmemeye çalışır.

Kuklanın oynatıldığı sahne (Görsel 5.3), kuklanın boyutuna uygun olmalıdır. Mesela parmak boyunda kuklalar için minyatür bir sahne kullanılırken insan boyutunda veya daha büyük kuklalar için daha geniş ve büyük sahneler ile dekor ve aksesuar kullanılır. Sahnede ışıklar, kukla oynatıcısını değil kuklaları görünür kılacak şekilde yansıtılır.



Görsel 5.3: Kukla sahnesi

#### SIRA SİZDE



Kendinize ait olan veya bir tanıdığınızdan alabileceğiniz el ve ayakları rahat hareket eden bir oyuncak bebeği aşağıdaki işlem basamaklarına uyarak ipli kukla hâline dönüştürünüz.

Oyuncak bebek, eklem yerlerinden rahat hareket ediyor mu inceleyiniz. Rahat hareket etmiyorsa eklem yerlerinden (el bilek, kol dirsek, omuz, ayak bileği, bacak dirsek kısmı ve boyun) keserek, kestiğiniz parçalara minik delik açarak ip ile tekrar birleştiriniz ki kuklanız, eklem yerlerinden oynayabilsin.



**Kukla 1:** İki tane metal veya ahşap çubuğu görseldeki gibi örgü ipi veya örgü ipi kalınlığında bir ip ile ilk önce üst üste birleştirerek tam ortasından bağlayınız. Sonra da uçlarından ve tam ortasından sarkacak ve ayaklara bağlanacak ipler daha uzun olacak şekilde ipleri bağlayınız.



**Kukla 2:** Çubuğun tam ortasındaki ipi oyuncak bebeğin başına, diğerlerini de ayak ve el bileklerine bağlayınız ve oyuncak bebeği ipler yardımı ile oynatınız.

**Gölge Oyunu (Karagöz):** Geçmişte hayvan derilerinden kesilerek hazırlanmış insan, hayvan, eşya gibi figürlerin ufak bir sahnede, bir ışık kaynağı önünde oynatılarak gölgelerinin beyaz bir perdeye düşürüldüğü gösteridir (Görsel 5.4). Ebeveyn, öğretmen veya çocukların kendilerini eğlendirmek için genellikle ışıkları kapatarak bir fener yardımı ile ellerini kuş, çiçek, köpek gibi şekiller yapıp beyaz bir duvara görüntüsünü yansıtarak ve seslendirerek oynadıkları oyun bir nevi gölge oyunudur.



Görsel 5.4: Gölge oyunu

Doğu kültürüne özgü bir sanat türü olan gölge oyununun ilk defa Çin’de ortaya çıktığı bilinmektedir. Anadolu’ya 16. yüzyılda Mısır’dan, çingeneler aracılığı ile geldiği düşünülmektedir. Türkler, zamanla kendi yaratıcılıklarını katarak gölge oyunlarını geliştirmişlerdir. Özellikle Ramazan şenlikleri ve çocuklara yönelik gösterilerde sık sık gösterim yapılır.

Sahnede (Görsel 5.5) kuklaların gölgesi 1 m ile 1.20 cm boyutlarında beyaz bir perdeye yansıtılır. Bu perdeye **ayna** denir. Perdeyi aydınlatacak ışık, fener gibi malzemeler kullanılır. Sahnede sadece perde aydınlatılır. Sahnenin kalan kısmı karanlık olur. Gölgesi yansıtılacak figür, ışık ile perde arasında yer alır ve görüntünün perdeye düşmesi için burada hareket ettirilir.



Görsel 5.5: Gölge oyunu sahnesi

Gölge oyununu oynatana “**hayali**” veya “**usta**”, yardımcısına da “**yardak**” denir. Bütün karakterlerin seslendirmelerini tek bir kişi yapar.

**Hacivat ve Karagöz** en çok bilinen gölge oyunudur (Görsel 5.6). Bir rivayete göre Sultan Orhan döneminde cami inşaatında çalışan ve iki inşaat ustası olan Karagöz ve Hacivat, sürekli olarak ironi şeklinde şakalaşıyorlarmış. Cami inşaatının geç tamamlanıyor oluşu sultanı sinirlendirmiş ve onların ölüm fermanını verdirmişti. Sonra ise verdirdiği bu emre üzülmüş, içini hüsrana kaplamış. Bunun üzerine “Şeyh Küşteri” Karagöz ile Hacivat’ın deriden kukla tipi taklitlerini Sultan için yaptırmıştır.



Görsel 5.6: Hacivat ve Karagöz

Karagöz ve Hacivat oyunu dört bölümden oluşur. Mizahi şekilde tartışmaya başladıkları bölüm **mukaddime**, asıl konulara girişin yapıldığı ve Hacivat’ın “Vay Karagöz’üm, benim iki gözüm merhaba.” dediği bölüm **muhavere**, anlatının gerçekleştiği **fasıl**, tartışmaların dozunun yükseldiği ve Hacivat’ın “Yıktın perdeyi eyledin virân. Varayım sahibine haber vereyim hemân”, Karagöz’ün de “Her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola.” diyerek oyunun bitirildiği **bitiş** adını alır. Hacivat ve Karagöz gölge oyununda karakterler arasında onların günlük hayatında yer alan Rum, Ermeni, Bekçi, Davulcu, Cinler, Tuzsuz Deli Bekri, Bekri Mustafa, Matiz, Efe, Tiryaki, Beberuhi, Kekeme, Deli, Aptal ve kadın tipler olarak Zenne, Köçek ve Arap bacı gibi karakterler de vardır. Oyunlarda yazılı bir metin de kullanılabilir veya oyun ustası, seyirci ile karşılıklı iletişime geçerek doğaçlama yolu ile gösterisini sunabilir.

Karagöz oyununun asıl kişisi Karagöz’dür. **Karagöz**; eğitimsiz, halk diliyle konuşan, genellikle sözleri yanlış anlayan, açık sözlü ve dürüst bir kişiliğe sahip halkı temsil eden kişidir. **Hacivat** ise Karagöz’den sonraki önemli kişi, eğitilmiş, görgü kurallarına uyan, uyanık ve çıkarıcı, medrese diliyle konuşan ve yarı aydın kişileri temsil eden karakterdir.

## 5.1. UYGULAMA: HACİVAT KARAGÖZ GÖLGE OYUNU

**Amaç:** Hacivat Karagöz gölge oyununu oynatmak.

**Araç Gereç:** Asetat veya kalın beyaz kâğıt, boyama kalemleri, ayakkabı kutusu, yağlı kâğıt veya ince beyaz ku-  
maş, yapıştırıcı, makas, iki adet balon çubuk set, raptiye veya arkası geçmeli çit çit (İp, düğme gibi terzi malzemesi  
satılan yerlerden temin edebilirsiniz.), el feneri.

**Yer:** İşlik ya da sınıf

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Sınıf olarak dört gruba ayrılıңыз.
2. Kendi aranızdan her grup aşağıdaki görevlerden birini seçmelidir.
  - Hacivat kuklası yapımı
  - Karagöz kuklası yapımı
  - Perde yapımı
  - Hacivat ve Karagöz konuşma metni hazırlama
3. Her grup kendi görevini yerine getirdikten sonra ortamı karanlık hâle getirip sunumunuzu yapınız.
4. En iyi sunumu yapan grubu ödüllendiriniz.

**Not:** Uygulama sürecinde almak istediğiniz notları uygulama sonundaki “notlarınız” bölümüne yazabilirsiniz.

### Hacivat ve Karagöz Kuklası Yapımı



**Karagöz 1:** Asetata veya kalın beyaz kâğıda görseldeki gibi kalın kalem ile Hacivat ve Karagöz çiziniz.

**Karagöz 2:** Görseldeki gibi Karagöz'ü boyayınız.



**Karagöz 3:** Karagöz'ü boyamaya devam ediniz.

**Karagöz 4:** Şimdi de Hacivat'ı görseldeki gibi boyayınız.



**Karagöz 5:** Makas yardımıyla görselleri görseldeki gibi siyah çizgilerinin kenarından kesiniz.



**Karagöz 6:** Kestiğiniz parçalar görseldeki gibi ve 4 tane olmalıdır.



**Karagöz 7:** Delgeç yardımıyla görseldeki gibi her bir parçaya bir tane olmak üzere delik açınız.



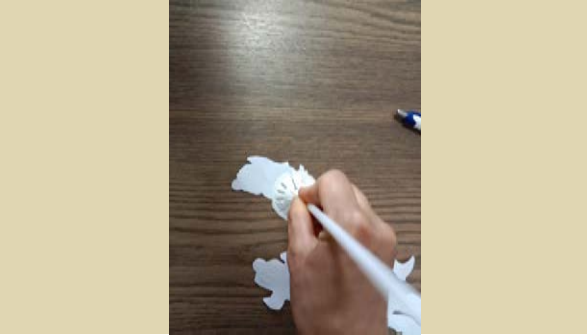
**Karagöz 8:** Balon çubuk setin oval kısmına yapıştırıcı sürünüz.



**Karagöz 9:** Yapıştırıcı sürdüğünüz oval kısmın birini Karagöz'ün diğerini de Hacivat'ın üst gövde parçalarının arka kısmının tam ortasına yapıştırınız.



**Karagöz 10:** Delgeçle deldiğiniz delikleri üst üste getiriniz ve minik çıt çıtı delikten geçirerek arkasını takınız.

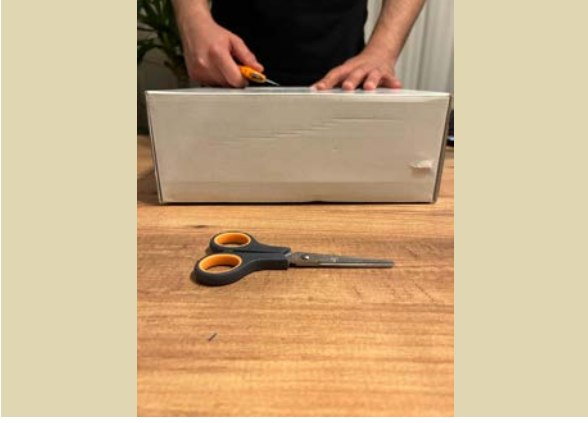


**Karagöz 11:** Son olarak balon setin çubuğunu oval kısmına takınız. ve Karagöz ile Hacivat'ı oynatınız .

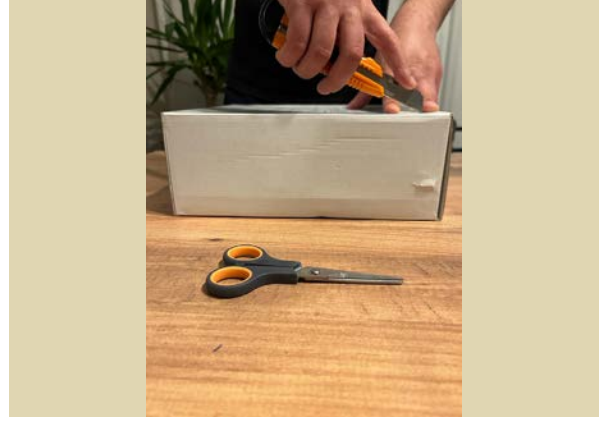


**Karagöz 12:** Karagöz ile Hacivatı oynatınız.

## Basit Gölge Oyunu Perdesi Yapımı



**Karagöz perdesi 1:** Ayakkabı kutusunun büyük kısmını alınız ve kutuyu ters çeviriniz.



**Karagöz perdesi 2:** Bıçak yardımıyla kenarlarını 2 cm kalacak şekilde kesiniz.



**Karagöz perdesi 3:** Kesim işleminiz bittiğinde görseldeki gibi olmalıdır.



**Karagöz perdesi 4:** Yağlı kâğıdı veya beyaz ince kumaşı kutununun kestiğiniz kısmını tam kaplayacak ölçüde kesiniz.



**Karagöz perdesi 5:** Kestiğiniz yağlı kâğıt veya kumaşa yapıştırıcı sürerek görseldeki gibi yapıştırınız. Minik kağıtlara yaptığınız bulut, çiçek gibi görselleri de iç veya dış kısmına yapıştırarak dilediğiniz gibi süsleyiniz.

### Hacivat ve Karagöz Konuşma Metni

Hacivat ve Karagöz oyunu için aşağıda bir kısmı verilen örnek metinden yola çıkarak kendi fikirlerinizi içeren, günlük yaşamınızdan güncel bir olay, haber, şarkı vb. bir kaynaktan yararlanarak giriş, atışma, asıl konu ve bitiş bölümlerinden oluşan metin hazırlayınız.

Hacivat Karagöz Örnek Metin (Çene Yarıştırma)

H - Gel benim ömrümün hasılı.

K - (pencereden) Gelemem ayağımın nasırı

H- Gel benim serseri gezenim

K- (pencereden) Atlarsam tepeni ezerim.

H- Aşağı gelsene Karagözüm

K- Memgel

H- Pergel mi?

K- Beş on tane usta dülger.

H- Aman Karagözüm, aşağıya ne ile gelirsin?

K- Arabayla.

H- Araba olmazsa.

K- Şimendiferle.

H- Anlaşıldı Karagözüm, senin canın letatif istiyor.

K- Nasıl bilirsin canımın kadayıf istediğini.

H- Karagözüm dil bilir misin?

K- Dil de bilirim, dudak da, yanak da.

H- Mesela Rumca bilir misin?

K- Bilirim.

H- Elado.

K- Elin doluysa oraya koy.

H- Anlaşıldı Rumca bilmiyorsun. Ermenice bilir misin?

K- Bilirim.

H- Egurnayım.

K- Koy oraya sonra alayım.

H- Anlaşıldı, Ermenice de bilmiyorsun. Yahudice bilir misin?

K- Bilirim.

H- Venakı.

K- Al parayı ver ekmeği.

H- Peki Arapça bilir misin?

K- Uydur uydur söyle.

Kanlı Nigar Oyunu, Muhittin Sevilen, karagöz, M.E.B., İst., 1969, S. 254.



**Meddah:** Metheden anlamına gelen Arapça “medh” kökünden türemiştir. Tek sanatçının taklit, jest ve mimik kullanarak anlattığı hikâyledir. Anlatıma dayalıdır. Kökeni İslamiyet öncesine kadar dayanır ve Hazreti Hamza’dan Hazreti Ali’ye, Kerbela olaylarından, İran efsanelerine kadar uzanır ve destan ile Şehname gibi konuları işlediği için de geçmişte İslam ülkelerinde en çok tercih edilen anlatı türüdür. Sözlü edebiyatta saz eşliğinde çeşitli hikâyeleri dramatize etmeye çalışarak anlatan ozanlar, meddahların öncüsü olarak kabul edilmiştir. Modern sahne sanatları içerisindeki stand-up da temelini tek kişilik oyunların ilk örneği sayılan meddahlıktan alır.

Hikâyeyi anlatan kişiye de meddah denir (Görsel 5.7). Daha çok dramatik hikâye anlatıcısı olarak bilinir. Anlattığı hikâyede tüm kahramanları kendi konuşturduğu için söz cambazıdır. Meddah, makreme denilen mendil taşır ve değnek kullanır. Değneği, büyü ve gücün simgesidir. Bu değneği yere vurduğunda oyunun başladığını haberdar etmiş olur. Bu değnek; anlatımı canlandırmak için kimi zaman kapı çalma aracı, bazen silah, kılıç, bazen de seyircinin dikkatini toplamak ve hikâyenin geçiş bölümlerini belirlemek için kullanılır.



Görsel 5.7: Meddah

Meddahlar, hikâyeleri genellikle kahvehane / kıraathanelerde ya da şenlik, han, sayfiye ve mesire gibi halkın toplandığı yerlerde sunmuşlardır. Meddahlar, anlatımlarına genellikle aynı tarzda başlar. Bir iskemle veya taburenin üstüne oturarak “Hak dostum Hak!” diye anlatıma başlar ve sonra ya bir divan şiiri ya da bir tekerleme söyler. Sonra da hikâyenin geçtiği yer, zaman, kişiler, toplumsal ve ekonomik durumları açıklayarak hikâyeyi anlatmaya başlar.

Gölge oyunu ve orta oyunu ile çok fazla ortak yönü olmasına karşın işlediği konuların daha çeşitli ve zengin olması açısından onlardan farklılaşır.

**Köy Seyirlik Oyunları:** Köylüler tarafından tasarlanıp uzun kış aylarında, düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için köylülerin oynadıkları canlandırmaya dayalı oyunlardır.

Kökeni, eski Türklere dayanmaktadır. Anadolu’ya göç etmeleri, İslamiyet’i benimsemeleri ve diğer kültürlerle etkileşime girmeleri de bu oyunları çok etkilemiştir. Geçmişte köy seyirlik oyunlarını genellikle din adamları yönetmiş ve onlara oyuncu başı, elebaşı, dede, köse, kâhya gibi isimlerle hitap edilmiştir. Geleneksel sahne oyunlarının en ilkel ve basitidir. Bunun sebebi; herhangi bir sahneye, dekora vs.ye ihtiyaç duyulmamasıdır.

Köylülerin kültür ve ekonomik yaşantısını, toplumsal aksaklıkları veya kişilerin komik ve ilginç yönlerini alaya alınarak ve doğaçlama yapılarak canlandırılmasıdır. Köy temsilleri diye de adlandırılır. İğneleme ve mizahın yer aldığı, taklide dayalı ve genellikle köy meydanlarında, belirli zamanlarda ve yerlerde sözlü iletişime dayalı oynanan oyunlardır. Kendi içinde çalgılı ve çalgısız oyunlar ile konusuna göre dinî içerikli olan ve olmayan oyunlar diye gruplara ayrılır.

Oyunu oynayacak kişiler genellikle oyun meydanına toplanan kişiler arasından seçildiği için kılık değiştirilir, makyaj yaptırılır. Düğün, bayram, şenlik gibi günün önemine göre oynanacak oyunlar genellikle belli olduğu için oyunun sunulacağı alan da belli olurdu. Oyunların giriş veya kapanışında atışmalı, manili, tekerlemeli sözler oyunun içerik ve yöresine göre söylenmektedir.



İzlemek için karekodu tarayınız.

**Örnek:** Yozgat saya oyunu ve oyunda söylenen mani (Görsel 5.8)

Sayacı geldi duydun mu?  
Selam verdim aldın mı?  
Hey ne kaldı, ne kaldı?  
Şurada elli gün kaldı,  
Elli günden az kaldı,  
Otuz günden tez kaldı,  
Oğlağın yağı yetti,  
Kuzunun tüyü bitti.  
Şu derede tütün tüter,  
Çocumanlar (çocuklar) kefen üter,  
Heey çocumanlar heeey



**Görsel 5.8:** Yozgat saya oyunu oynayan kişiler

Her yöre kendine özgü seyirlik oyunlar oynamıştır (Görsel 5.9). Mesela Isparta’da Arap, at, deve oyunu; Tokat’ın oyunu, ceylan oyunu; Kayseri’nin tilki oyunu, Ankara’nın Beypazarı ilçesinin ayı oyunu gibi birçok oyun mevcuttur. Bazı yörelerin oyunlarının isimleri aynı olsa da o yörenin halkı tarafından ve o yörenin sorunlarına uygun oynandığı için içerik yönünden benzer veya değişik şekillerde oynanmaktadır. Örneğin Isparta, Balıkesir, Karaman, Çanakkale, Yozgat gibi birçok ilde aynı isimle oynanan deve oyunu, içerik, oynanış ve konu bakımından değişiklik gösterir.



**Görsel 5.9:** Aydın deve oyunu

Hangi yörede oynanırsa oynansın köy seyirlik oyunlarının ortak özellikleri vardır. Bunlar; şaşırtma, eğlendirme, istenilen bir şeyin yerine getirilmesi, saklanan bir şeyin bulunması vb.dir.

#### SIRA SİZDE



Sınıf olarak belli sayıda gruplara ayrılınız. Aşağıda Amasya’da oynanan deve oyunu ve bunun oynanışı hakkında bilgi verilmiştir. Gruplar olarak deve oyununun oynandığı Balıkesir, Isparta gibi şehirleri belirleyerek seçiniz. Seçtiğiniz şehirde bu oyunun nasıl oynandığı belirleyiniz ve grup içinde rol dağılımı yaparak kısaca sunumunu yapınız. Sonra da oynanan oyunların benzer ve farklı yönlerini sınıfça belirleyiniz.

**Amasya’da deve oyununun oynanışı:** Düğün merasiminde üç-beş genç; kilim, merdiven, döven sürü, saman sepeti, davar derisi kullanarak iki kişiye deve görüntüsü verip onları meydana oturturlar. Gençlerden bir tanesi elindeki tefi çalıp türkü söyleyerek yüksek sesle “Hacca gitmek isteyen var mı?” diye bağırır. Gençlerden biri, hacca gitmek istediğini söyleyerek devenin üstüne biner. Deve, birkaç kişinin yardımıyla ayağa kaldırılır. Gençler, türkü söyleyerek ateşin başında deveyi oynatmaya başlarlar. Bu esnada deve, ateşten korkarak etraftaki seyircilerin üzerine doğru kaçır. Devenin önündeki delikanlı, elindeki değnekle deveye vurur. Kilimin içindeki adamın elinde çuvaldız iğnesi vardır. O anda devenin üstüne binen kişiye batırır. Canı acıyan kişi, devenin üzerinden inmeye çalışır. Yüksek olduğu için deveden inmeyi başaramaz. Yaşanan bu hareketlilik, etraftaki insanları güldürür; oyun bir müddet bu şekilde devam eder.

**Orta Oyunu:** TDK'ye göre "Sahne, perde, dekor, suflör kullanmadan halkın ortasında oynanan Türk halk tiyatrosu." olarak tanımlanmaktadır. Seyircilerin çember oluşturduğu, oyuncuların tam ortada müzik, dans, taklit gibi doğaçlama canlandırmalar yaparak oynanan geleneksel bir oyundur. Yazılı metin olmadan (doğaçlama) oynanır ve konularını günlük hayattan alır. Genel olarak açık alanda oynanmıştır. Kapalı alan olarak da kahvehane gibi mekânlar kullanılmıştır.

Orta oyununun ne zaman ortaya çıktığı ile ilgili farklı görüşler olmasına rağmen daha çok II. Mahmud'un oğullarının sünnet düğününü anlatan Hızır'ın Sûrnâmesi'nde yer alması, orta oyununun 19. yüzyılın ilk yarısında bilindiğini göstermektedir. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren de yaygınlaştığı düşünülmektedir. Bazı araştırmacılar ise orta oyununun aslında Osmanlı'da daha eskiden var olan kol oyunu, meydan oyunu, zuhuri kolu gibi oyunlar olduğunu ileri sürmektedir.

Oyunun oynandığı alana **palanga** denir. Dekor olarak **yeni dünya** denilen bezsiz bir paravan ve **dükkân** denilen iki katlı bir kafes kullanılır. Paravan, ev sayılırken dükkân ise oyunda iş yeri olarak kullanılır. Oyun için gerekli olan en önemli araç da Pişekar'ın kullandığı pastavdır. Çalgılı ve oyuncu kadrosu geniş olan bir oyundur. Çalgıcılar seyircilerin önünde yer alır.

Oyunun ana kahramanları Kavuklu ve Pişekar'dır. Karagöz oyunu ile benzerlik gösterir. Kavuklu Karagöz'ün, Pişekar da Hacivat'ın karşılığıdır. Karagöz ve Hacivat oyununda olduğu gibi ön deyiş, söyleşme, fasıl ve bitiş bölümlerinden oluşur.

Müzik eşliğinde Pişekar'ın sahneye girmesi ve seyircileri selamlaması ile başlar. Daha sonra Kavuklu gelir ve aralarında laf kavgası ile söz oyunları geçer. Yanlış anlaşılmalara ve tekerlemeler gibi atışmalar olur. Daha kibar ve eğitilmiş olan Pişekar, seyircilere karşı bir kusur işlemişçesine ve Kavuklu'nun hareketlerinden dolayı özür dileyerek oyunu bitirir.

Laz, Arnavut, Rum, Fransız, Arap, Acem gibi tipler oyun esnasında seslendirilir. Oyunda kadın kılığına girmiş erkeğe ise **zenne** denir.

Geleneksel orta oyununu yaşatmak adına *Geçmiş Zaman Olur Ki, Kavuk, Mandıra, Ağalık, Berber, Kanlı Nigar* (Görsel 5.11) gibi birçok orta oyunu oynanmaktadır. Kültür ve sanat etkinliklerinde sıklıkla yer verilen bu oyunlar, günümüzde kapalı tiyatro veya kültür sanat merkezlerinde daha çok oynanmaktadır (Görsel 5.10).



Görsel 5.10: Bu Benim Hikâyem orta oyunu



Görsel 5.11: Kanlı Nigar orta oyunu

**Tuluat:** TDK’de “Doğaçlama.” diye tanımlanmaktadır. Yazılı metne dayanmayan, izleyicilerin tepkisine göre oyuncuların oyunlarını doğaçlama oynadıkları oyundur. Oyunun akışına göre sözlerin söylendiği, esprilerin yapıldığı sanattır. Bu açıdan bakıldığında bu oyunda oynayan oyuncuların oyuna zekâ, anlayış, yetenekleri yardımıyla gerekli, güzel ve yerinde uygun sözler bulabilmeleri önemlidir. Bu da bu sanatı diğerlerine göre zorlaştıran kısımdır. Her seferinde aynı söz, diyalog, jest, mimik ve davranışlarla oynanan bir oyuna göre hemen her gün ortam ve seyircinin tepkisine göre değişen diyalog ve içerikle oynanan oyunlar arasında farklar vardır. En önemli özelliklerinden biri de oyunlardan önce kantocu denen kadın şarkıcıların dans ederek seslendirdikleri şarkılardır. Bunlar oyunlara renk katar.

Kökeni orta oyununa benzer. Orta oyununun biraz daha gelişmiş hâlidir denilebilir. Yani orta oyununun Batı’nın tiyatrosu ile karışması sonucu meydana gelmiştir. Orta oyununda Pişekar, Kavuklu gibi sabit karakterler varken tuluat oyununda günlük hayattaki karakterler vardır (Görsel 5.12).

Konularında ahlak ve ders çıkarımlarını amaç edinmez ve özellikle Batı tiyatrosunun komedi türündeki oyunlarını örnek alarak kendi kültür ve geleneklerine uyarlayıp ve doğaçlayarak oynamayı tercih etmişlerdir.



**Görsel 5.12:** Tuluat oyunundan görsel



## HAFTANIN ETKİNLİĞİ

Sınıfça iki kümeye ayrılıңыз. Geleneksel Meddah ve Karagöz oyunlarından birini seçerek Türkçe bilen yabancı bir turist topluluğuna yapar gibi bu oyunu tanıtınız. Tanıtım yapmayan küme olarak turist topluluğunu oluşturunuz ve gerektiğinde anlamak için soru sorunuz. İki kümenin de tanıtımı bittikten sonra gönüllü olarak söz alıp etkinliği değerlendiriniz.

## 5.2. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİNİN KONULARI

Geleneksel Türk sahne gösterilerinin de diğer gösteriler gibi konuları vardır. Amacı; seyirciye ders vermek, onları güldürmek, toplumsal bir sorunu halka anlatmaya çalışmak, onları hem güldürmek hem düşündürmek olan geleneksel sahne gösterileri, konularını belirlerken bazı kaynaklara başvurur. Bunlar; din, edebî eserler, masal, efsane, destan, mitoloji, güncel olaylar, toplumsal sorunlardır.

Ağızdan ağıza aktarılarak gelen destan, masal ve efsaneler birçok geleneksel sahne gösterisinin konusunu oluşturmuştur. Teknolojinin olmadığı zamanlarda, meydanlarda meddahların anlatım yapımları halkın ve toplumun ilgisini çekmiştir. Halk, bunları büyük bir dikkatle dinlemiş ve izlemiştir.

Din, tüm toplumlar ve insanlar için kutsal olduğundan dolayı dinî içerikli konular halk için her zaman önemli olmuştur. Bu nedenle din içerikli hikâye, olaylar veya dinî halka doğru anlatma, tanıtmaya gayesi içindeki meddahlar, anlatımlarında bunlara sık sık başvurmuşlardır. İslamiyet'in yayılışı, din için yapılan savaşlar, peygamberlerin hayatları gibi birçok konuyu gösterilerinde işlemişlerdir.

Edebî eserlerde, birçok geleneksel sahne gösterisinin içeriğinde yer alır. Orta oyununda okunan şiirler, köy seyirlik oyunlarında atışmalı maniler, gölge oyunundaki tekerlemeler ve birçoğunda işlenen, anlatımı yapılan hikâyeler, masallar edebî eserin kaynağıdır. Yazılmış bir romanın konusu orta oyununda canlandırılırken meddah da anlatımını yapar; kukla oynatmada kuklalar, karakterlerin yerine geçerek oynatılabilir veya gölge oyununda Hacivat ve Karagöz'ün atışma konusu olabilir.

Toplumsal sorunlar, geleneksel sahne sanatlarında en çok işlenen konulardır. Bunlar; açlık, kıtlık, savaşlar, ölümler, hastalıklar, doğal afetler gibi toplumun genelini ilgilendiren sorunlardır. Toplumun bilinçlenmesi, yaşadıklarını unutmaması ve tekrar yaşandığı zaman alınabilecekler önlem ve çözümler için geleneksel sahne sanatlarının en çok işlenen konuları olmuştur. Bazen ironisi yapılarak bazen gerçek hâliyle sunulur ve anlatılır. Özellikle köy seyirlik oyunlarında o köydeki veya ilçedeki halkın sorunları canlandırılır.

Yeni yaşanmış bir olay, doğal afet, kaza, savaş, Nobel ödülü gibi halkın hemen hemen çoğunun haberdar olduğu güncel bir olayda görsel sahne sanatlarının konusunu oluşturur. Hacivat ve Karagöz, orta oyunu, köy seyirlik oyunlarında bunlara sıkça değinilir. Özellikle tuluat gibi doğaçlama yapılan sahne sanatında bunlara sıkça yer verilir.

## 5.2. UYGULAMA: GELENEKSEL SAHNE GÖSTERİSİNİ CANLANDIRMAK

**Araç Gereç:** Kostüm, aksesuar, dekor, geleneksel sahne sanatları malzemeleri.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

### İşlem Basamakları:

1. Sınıf ortamını uygulama için uygun hâle getiriniz.
2. Eşit sayıda gruplara ayrılınız.
3. Aşağıda örnek verilen fıkralardan veya kendi araştırdığınız ve beğendiğiniz, sınıf ortamında oynamaya veya anlatmaya uygun bir fikrayı grupça belirleyiniz.
4. Belirlediğiniz fikranın meddah gibi anlatımlı mı, köy seyirlik oyunu gibi oynanışla mı, gölge oyunundaki Hacivat ve Karagöz gibi atışmalı mı, herhangi bir kukla ile canlandırılmalı mı, yoksa tuluat gibi doğaçlamaya mı uygun olduğunu grup olarak en fazla 5 dk. sürecek şekilde belirleyiniz.
5. Belirlediğiniz geleneksel sahne sanatına uygun gerekli kostüm, aksesuar, dekor gibi araç gerecinizi hazırlayınız.
6. Atölyenin bir köşesinde grup olarak 5 dk. prova ediniz.
7. Sahneye grubunuzla sırasıyla çıkarak sunumlarınızı gerçekleştiriniz.
8. En güzel sunumu yapan grubu ödüllendiriniz.
9. Sunum sonunda en güzel anlatımı yapanı ödüllendiriniz.

### Örnek Fıkralar

#### Fıkra 1:

Hoca, komşusundan bir gün ödünç kazan istemiş. Birkaç gün sonra elinde ufak bir tencereyle komşusunun kapısını çalmış ve:

— Şu tencereyi al, demiş, senin kazan doğurdu!

Adam memnun, almış tencereyi.

Aradan epey uzun zaman geçmiş. Komşusu bakmış kazandan haber yok, Hoca'ya gidip sormuş:

— Hocam bizim kazandan ne haber?

Hoca:

— Başın sağ olsun, demiş, kazan öldü.

Adam:

— Nasıl olur, demiş, hiç kazan ölür mü?

Hoca:

— Be köftehor demiş, doğurduğuna inanıyorsun da öldüğüne niye inanmıyorsun?

(Bütün yönleriyle Nasreddin Hoca, s. 193 (146 no.lu fıkra: KAZAN))

### Fıkra 2: Zil Çaldı... Paydos Oldu!

Delileri uçağa bindirip bir şehirden ötekine naklediliyorlardı ama o kadar çok gürültü yapıyorlardı ki sonunda pilot dayanamadı, uçağı ikinci pilota teslim ederek içeride ne olup bittiğini görmek istedi.

Deliler, uçakta hep bir ağızdan bağırıp çağırıyorlardı. Baktı, en başta, bir deli, ötekilere uymamış, akıllı uslu oturuyordu.

- Sen neden bağırılmıyorsun? diye soracak oldu.

Adam:

- Ben bunların öğretmeniyim, diye cevap verdi. Onlar da benim öğrencilerim. Şimdi teneffüster de onun için ses çıkartmıyorum.

Pilot, çaresiz yerine döndü. Bir süre geçti. Bir an geldi ki sesler büsbütün kesiliverdi.

Pilot:

- Aman çok güzel! diye sevindi. Herhâlde kendinin öğretmen olduğunu sanan deli, ötekileri derse almış olsa gerek, diye düşündü.

Ama dk.lar geçiyor, arkadan hiçbir ses seda çıkmıyordu. Pilot, biraz daha bekledikten sonra merak etti. Gidip bakmak istedi. Birde ne görsün! Uçağın kapısı açık ve içeride öğretmenden başka kimsecikler yok değil mi!

Dehşetle sordu:

- Öğrencilerin nerede?, diye...

- Dersler bitti. Hepsini evlerine gönderdim!

### Fıkra 3: Balık Avı

Temel, Kuzey Kutbu'na gider. Buzda balık avlamanın çok popüler olduğunu duyar, hemen kendine bir olta alır ve bulduğu ilk geniş buzlu alanda ise girişir.

Tam buzı kırmaya çalışırken gümbür gümbür bir ses duyar:

-”Orada balık bulamazsın!”.

Ne olduğunu anlamayarak etrafına bakınır ama sesin nereden geldiğini çözemez. Biraz ileriye gidip tekrar buzı kırmaya çalışırken aynı ses yine duyulur:

-”Sana söyledim, orada balık bulamazsın!!”.

Temel, korku içinde başını yukarı kaldırır ve dehşet içinde sorar:

-”Tanrım? Sen misin?”.

Aynı ses cevap verir:

-”Hayır, ben buz hokey sahasının bekçisiyim” (<https://yunus.hacettepe.edu.tr/~b0123213/fikralar.htm>)

## DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılsaydı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

### 5.3. GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİNİN YAPILDIĞI YERLER

Geçmişte kahvehane, köy meydanları, sokaklar, düğün, şenlik gibi mekânlarda sunulan geleneksel sahne gösterileri günümüzde tiyatro binası, kültür sanat etkinliklerindeki portatif sahneler gibi yerlerde daha çok yapılır ve sunulur olmuştur. Bu yerler aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir.

#### 5.3.1. Çeşitli Sahneler

Tiyatro salonu, özel sahne, kültür ve sanat merkezleri, kültür, sanat ve spor organizasyonlarındaki sahneler, belediye gibi binalardaki sahneler, AVM gibi ticari alanlardaki sahneler, tarihî sit alanındaki sahneler çeşitli sahnelere örnektir. Bu yerlerdeki sahnelerde gerek ticari amaçlı gerekse geleneksel ürünlerin sürekliliğini sağlamak gibi birçok amaç için geleneksel sahne gösterileri sunulmaktadır. Özellikle dinî ve millî bayramlarda bu sahnelerde geleneksel sahne gösterilerine çok sık yer verilir.

#### 5.3.2. Eğitim Kurumları

İlkokul, ortaokul, lise, üniversite, ana okulu, kreş ve özel okullar gibi eğitim kurumlarıdır. Buralarda öğrencilere geleneksel kültürü tanıtmak ve yaşatmalarını sağlamak amacıyla gösterimler yapılır. Özellikle üniversitelerin sahne sanatları bölümünde her öğrenci bunların eğitimini alır. Ana okulu, kreş ve ilkököl gibi eğitim kurumlarında gölge oyunu ve kukla oyunu sunumu daha çok yapılırken orta okul ve lise gibi eğitim kurumlarında tüm geleneksel sahne gösterilerinin sunumu yapılır. Ana okulu, kreş gibi yerlerde öğretmenler veya dışarıdan gelen bir ekip tarafından sunum yapılırken, ortaokul, lise ve üniversite gibi eğitim kurumlarında, okullarda tiyatro kulüplerindeki öğrenciler tarafından öğretmenlerin yönlendirmesi ile yapılmaktadır.

#### 5.3.3. Dijital Medya

Teknolojinin gelişmesi her eve ilk önce radyo sonra televizyon ve günümüzde de bilgisayar, laptop, tablet, akıllı telefon ve internet sağlayıcılarının girmesini sağlamıştır. Bu da geleneksel sahne sanatlarının sunum alanlarını genişletmiştir. İlk önce radyoda seslendirme ve anlatım yoluyla yapılan sunumlar, televizyonun gelmesi ile ekranlara taşınmış ve kanallarda sunumların gösterimi yapılır olmuştur. Zamana bağlı kalmak istemeyen, kendi boş vaktinde ve istediği zamanda bir şeyler izlemek isteyen kişilerin artması ve teknolojinin daha da gelişerek bilgisayar, laptop ve akıllı telefonların insan hayatına girmesi sonucu sosyal medya gibi alanlarda sunumlar yapılmaya başlanmıştır.

Eskiden profesyonel kişiler ve sadece bu alanda eğitim almış kişiler tarafından yapılan oyunlar, şimdi isteyen herkes tarafından dijital medyada yapılır olmuştur. Örneğin eskiden köy seyirlik oyunlarında oynayan kişiler, o köydeki kişilerdi ve her şenlikte, düğünde hemen hemen aynı kişiler, aynı karakteri oynardı ya da herhangi bir ilçede birkaç meddah olur ve hep onlar sunum yapardı. Dijital medyada ise bu, yön değiştirmiş ve isteyen, bilgisi olsun veya olmasın, kendi kurguladığı şekilde sunum yapar olmuştur. Elbette belli bir eğitim almış, bu alanda bilgi sahibi olan kişilerin de sunumları dijital medyada bulunmaktadır.

Günümüzde internetten bir bilgi araştırıldığı zaman yalan yanlış bir sürü bilgi de internet ortamında dolaşmakta ve araştırma yapılırken bunların doğruluğu tartışılmadan veya araştırılmadan birçok kişi tarafından doğru kabul edilip kullanılmaktadır. Dijital medyada da bilen bilenmeyen herkes tarafından sunumu yapılan geleneksel sahne sanatlarının yanlış sunumları günümüz gençlerinin veya kuşaklarının bunları yanlış öğrenmelerine sebep olmaktadır. Aynı zamanda geleneksel sahne sanatlarının da yozlaşmasına sebebiyet vermektedir. Bu sebeple dijital medyada izlenen geleneksel sahne sanatları izlenmeden önce bunların tarihi, konusu, içerikleri ve sunuşları hakkında bilgi sahibi olunmalı ve bu bilgiler ışığında sanat eseri izlenmelidir.

### 5.3.4. Animasyon Hizmetleri

Animasyon hizmetinin verildiği otel, kültürel etkinlikler, özel organizasyonlar gibi birçok alanda geleneksel sahne sanatlarının sunumları yapılmaktadır. Buradaki amaç, yerli halka gelenekleri tanıtmak ve yaşatmalarını sağlamaktır. Ayrıca yabancı misafirlerin de geleneksel kültürümüz hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamak ve onlara kültürümüzü tanıtmaktır.

#### 5.3.4.1. Animasyon Hizmetlerinde Geleneksel Türk Sahne Gösterileri

Animasyon hizmetinin verildiği her yerde geleneksel sahne sanatları sunumu yapılmaktadır. Animasyon hizmetlerinin verildiği yerler aşağıdaki gibi sınıflandırılmaktadır.

**Kültür, Sanat ve Spor Organizasyonları:** Fuar, festival, konser, dinî ve millî bayram etkinlikleri gibi birçok organizasyonu kapsar. Buralarda kurulan portatif sahneler veya belirlenen bir alanda sunumları yapılabilir. Özellikle millî ve dinî bayramlarda gölge oyunu çok sık yapılmaktadır. Ramazan şenliklerinde hemen her akşam Hacivat ve Karagöz oynatılmaktadır.

Yöresel festival, şenlik gibi etkinliklerde ise o yörenin köy seyirlik oyunları oynanmaktadır. Ülke tanıtımlarında, millî maçlarda kültürümüzü tanıtmak amaçlı da birçok sunum yapılmaktadır.

Kültür, sanat ve spor organizasyonlarında görev alan animasyon ekibi, etkinliğin içeriğine uygun biçimde gösteriyi hazırlamak ve sunmaktan sorumludur.

**Özel Organizasyonlar:** Doğum günü, parti, açılış gibi organizasyonlardır. Özellikle çocuklar için düzenlenen doğum günü gibi organizasyonlarda gölge oyunu, kukla oynatma gibi geleneksel sahne gösterilerine yer verilir. Açılış, parti gibi organizasyonlarda pek ilgi görmese de bazı işletmeler geleneksel sahne sanatlarına önem veriyor ise bunların kendi organizasyonlarında oynatılmasını, sunulmasını talep edebilir. Animasyon ekibi de bu istek ve talebe karşılık vererek organizasyona uygun geleneksel sahne gösterisi hazırlayıp sunmakla görevlidir.

**Konaklama İşletmeleri:** Otel, tatil köyü gibi konaklama işletmelerinde misafirlerin tatilleri boyunca eğlenmelerini sağlamak, kültürümüzü tanıtmak için geleneksel sahne gösterileri yapılmaktadır. Bunların sunumunu yapmakla animasyon hizmetleri departmanı sorumludur.

Mini kulüp gibi çocukların bulunduğu yerlerde çocuklara yönelik gölge ve kukla oyununa sıkça yer verilir hatta çocuklara kendi kuklaları yaptırılır, sonra da çocukların bunları oynatmaları sağlanabilir.

Yetişkinlere yönelik etkinlikler ise akşam yemeğinden sonra yapılan akşam gösterilerinde sunulur. Hemen hemen tüm geleneksel sahne sanatlarının gösterimi sunulabilmektedir.

Animasyon hizmetleri departmanı bu gösterilerin araç gerecini, kostümünü, dekorunu, kuklalarını vs. temin etmekle sorumludur.

Sunumları esnasında hiçbir kültürle dalga geçilmemeli ve alay edilmemeli, misafirler arasında alay etmeye çalışan olursa da müdahale edilmelidir çünkü buldukları yer bir konaklama işletmesidir ve orada her yöreden, şehirden misafir bulunabilir. Hiçbir misafir, kendi yöresinin veya kültürünün ürünleri ile dalga geçilmesini kabul etmez. Örneğin Aydın yöresine ait bir köy seyirlik oyunu oynanırken başka bir şehirden olan misafirin sesli yapacağı aşağılayıcı bir söylem o anda orada bulunan Aydın'dan gelmiş bir misafiri çok üzer ve sinirlendirir. Animasyon hizmetleri departmanı bu tarz söylemlerin önüne geçmelidir.

Yabancı misafirlerin çoğunlukta olduğu bir sunumda da animasyon hizmetleri departmanı geleneksel sahne sanatlarını tanıtmak amacıyla kültürel öğeleri doğru ve düzgün sunmak, ayrıca yabancılara bunlar hakkında kısaca bilgi vermek zorundadır. Yerli halk, geleneksel sahne sanatları hakkında küçüklüklerinden beri gerek ailelerinden gerekse katıldıkları etkinliklerden veya okudukları okullardan bilgi sahibi olmuş olabilirler ama bu durum, yabancı misafirler için geçerli değildir. Onlar bu sahne gösterileri ile ilk defa karşılaşılıyor olabilirler. Bu nedenle ilk önce kısa bir bilgilendirme; bu sunumların daha etkili, verimli ve katılımlı geçmesini sağlayacaktır.

### **Animasyonda Hizmetlerinde Geleneksel Türk Sahne Gösterisi Uygulama Basamakları**

Animasyon hizmetleri departmanı geleneksel sahne sanatları uygulamasının başarıya ulaşması ve yüksek katılımının olması için uygulama basamaklarının sırayla takip edilmesi gerekmektedir. Bu uygulama basamakları aşağıdaki gibidir.

**Geleneksel Türk Sahne Gösterisinin Belirlenmesi:** İşletmedeki misafirlerin sayısı, yaşı, milliyeti, günün anlam ve önemi gibi kriterlere göre sunumu yapılacak geleneksel sahne oyunu belirlenmelidir. Ayrıca bütçe de sunumu yapılacak sahne oyunu için önemlidir çünkü bu tür gösteriler için işletme dışından uzman bir ekip ücret karşılığında çağrılabilir. Gösteri animasyon personeli tarafından yapılacaksa kostüm, aksesuar ve dekor gibi araç gereç temin edilmelidir.

Özellikle Ramazan ayında, her gün başka bir geleneksel sahne oyunu belirlenerek bunun sunumu yapılabilir. Yetişkinlere yönelik gösterilerde tüm geleneksel sahne oyunları yapılabiliyorken çocuklar için ise gölge oyunu, kukla gibi gösteriler daha uygun olacaktır.

**İSG Önlemlerine Göre Geleneksel Sahne Oyunlarının Alanının Belirlenmesi:** Geleneksel sahne oyunları, oyunun ortada sergilenebileceği bir boşluğun olduğu ve etrafa misafirlerin oturabileceği veya oyunu rahatlıkla seyredilebileceği bir alanda rahatlıkla sunulabilir. Konaklama işletmelerinde genellikle sahne veya geniş bir boş alanda sunulabilir. Çocuklara yönelik oyunlar ise mini kulüp, çocuk oyun alanları gibi yerlerde rahatlıkla sunulabilir. Buralarda sunum yapılmadan önce İSG önlemleri mutlaka alınmalıdır. Sahne kaygan olmamalı, yerlerde ayağa takılabilecek nesnelere olmamalı, dekor ve aksesuarlar sağlam monte edilmeli ve seyirciler ile sunum yapılacak alan arasında boşluk olmalı ki herhangi bir problemde seyirciler etkilenmesinler.

**Geleneksel Sahne Oyunu Alanı Araç Gerecinin Belirlenmesi:** Seçilen geleneksel oyuna uygun kostüm, aksesuar, dekor, ışıklandırma gibi araç gereç belirlenmeli ve temin edilmelidir. Gölge oyununda Hacivat ve Karagöz, kukla ile mi yoksa animatörler tarafından kostüm ve aksesuar giyilerek mi sunulacak belirlenmelidir. Kukla ile sunulacaksa kukla perde sahnesi, perdeyi aydınlatacak fener gibi ışıklandırma, kuklalar ve kukla sahnesinin üzerine konacağı bir masa vs. belirlenmelidir.

Orta oyunu gibi oyunlarda, oyunun içeriğine uygun kostüm, aksesuar vs. belirlenirken köy seyirlik oyunlarında ise o oyunun oynandığı yöreye ait kostüm, aksesuar vb. temin edilmelidir. Örneğin deve oyunu için deve maketi, gerçek deve veya deve kılığına girmiş kişiler belirlenebilir.

Meddah gibi tek kişilik sunumda sandalye, baston, mendil, başlık, ve meddah kostümü uygulama için yeterli olmaktadır. Kukla oynatmada ise kukla sahnesi, kuklalar, aydınlatma araçları ve kukla oyuncusu olmalıdır.

Geleneksel sahne oyununun içeriğine, oyunun oynanacağı alana, ve hedef kitleye göre bu araç gereç belirlenmeli ve temin edilmelidir.



## SIRA SİZDE

Konaklama işletmesinde mini kulüpte görevli animatör olduğunuzu düşününüz. Öğleden sonra saat 15.00-16.00 arası 3-10 yaş arası çocuklara kukla oyunu gösterisi yapacaksınız. Bunun için parmak boyutunda kuklalara (Görsel 5.13) ihtiyacınız var ve bunları kendiniz oluşturmak istiyorsunuz. Aşağıdaki örnek parmak kuklalarına benzer kuklalardan oluşturabilirsiniz. Malzeme olarak keçe, el işi kâğıdı, artık kumaş, çorap, minik gözler vs. kullanabilirsiniz.



Görsel 5.13: Çeşitli parmak kuklaları

**Tanıtım Yöntemlerinin Belirlenmesi ve Hazırlanması:** Sunumu yapılacak geleneksel sahne oyunundan misafirlerin haberdar olması gereklidir. Aksi takdirde gösteriye katılım az olacak ve gösteri başarıya ulaşamayacaktır. Misafirlerin haberdar olabilmesi için de geleneksel sahne oyununun tanıtımının yapılması gerekir. Misafirlerin çokluğuna göre bir hafta önceden zamanı ve yeri ilan edilebilir. Animasyon masasına broşürler asılabilir. Sunum günü animatörler, geleneksel sahne oyununun içeriğine uygun kostüm giyerek restoran, lobi, havuz başı gibi yerlerde gezerek ve tanıtım yapabilir. Gün içerisinde misafirleri aktivitelere davet etmek için yapılan anonslarla misafirler haberdar edilebilir. Misafirlerin çoğunlukta bulunduğu alanlarda geleneksel sahne oyunları hakkında animatörler tarafından sözlü bilgiler verilerek dikkatleri çekilebilir.

**Misafirlerin Karşılması:** Uygulama öncesi misafirler, alanın girişinde görevli bir animatör tarafından saygı ve sevgi çerçevesinde karşılanır. Animatörün geleneksel sahne oyununa uygun kostüm giymesi karşılama için daha uygun olacaktır. Örneğin Hacivat ve Karagöz oyunu için Karagöz veya Hacivat kılığına girmek ya da kukla oynatımı için ele bir kukla alınarak, onu seslendirerek misafirleri karşılamak hoş ve dikkat çekici olacaktır.

**Geleneksel Türk Sahne Oyununun Uygulanması:** Tüm misafirler gelince ve yerlerine geçince sunuma başlanabilir. Yabancı misafirler var ise sunuma başlanmadan önce geleneksel oyun hakkında onlara kısaca bilgi verilmeli; sonra da uygulamaya geçilmelidir. Doğaçlama oynanan tuluat, orta oyunu gibi gösterilerde misafirlerin ilgileri kontrol edilmeli ve hatta misafirlerle de iletişime geçilerek sunum yapılmalıdır. Çocuklara yönelik yapılan sunumlarda çocuklarla espri ve şakalar yardımıyla iletişime geçilebilir.

**Geleneksel Türk Sahne Oyunu Uygulamasının Değerlendirilmesi:** Uygulama sonunda gerek misafirlere sorularak gerekse kısa bir anket yapılarak misafirlerden sunum hakkında olumlu veya olumsuz dönüt alınabilir. Böylece bir sonraki sunum için değişiklik veya düzeltmelere gidilebilir. Animatörler arasında da yapılan sunum değerlendirilerek bir sonraki uygulama için oyuncu değişikliğine vs. gidilebilir.

### 5.3. UYGULAMA: GELENEKSEL TÜRK SAHNE GÖSTERİLERİNİN SUNULMASI

**Amaç:** Geleneksel Türk sahne gösterisi hazırlayıp sunmak.

**Araç Gereç:** Kukla oyunu için kukla; gölge oyunu için Hacivat ve Karagöz perdesi; orta oyunu, köy seyirlik oyunu ve tuluat için kostüm, aksesuar ve dekor; meddah için sandalye, baston, mendil, başlık ve kostüm.

**Yer:** İşlik

**Süre:** 80 dk.

#### İşlem Basamakları:

1. Sınıf olarak 6 grubu ayırınız.
2. Grup olarak kendinize geleneksel sahne oyunlarından birini seçiniz (Her grup farklı bir geleneksel oyun seçmeli.).
3. Sunumunuzu yapacağınız hedef kitleyi ve yeri seçiniz (Çocuk veya yetişkinlere, mini kulüp, sahne, havuz başı vs.).
4. Seçtiğiniz geleneksel oyun için kendi oluşturacağınız veya atölyede en fazla 10 dk. sunuma uygun bir içerik (metin) bulunuz.
5. İçeriğinizi oluşturduktan sonra içerikteki karakterler için rol dağılımını grup içinde yapınız.
6. Grupça geleneksel oyun araç gerecinizi hazırlayınız. Daha önceki etkinlik veya uygulamalarda yaptığımız araç gereci kullanabilirsiniz. Orta oyunu, tuluat, köy seyirlik oyunlarını oynayacak gruplar olarak kostüm, aksesuar ve dekorları hazırlayınız. Kukla ve gölge oyunu oynatacak gruplar olarak kuklalarınız ve mini sahnelerinizi hazırlayınız.
7. Araç gereç ve içeriğiniz ile prova yapınız.
8. Uygulamanız için tanıtım broşürü hazırlayınız (Büyük bir mukavva kağıdın üzerine geleneksel oyununuzu, oyunun yerini, saatini ve görselini yapıştırarak veya resmini yaparak bir tanıtım broşürü hazırlayabilirsiniz.).
9. Grup olarak tüm hazırlığınız ve provalarınız tam olduğunda sunumu yapmak üzere sahneye sıra ile çıkınız.
10. Grup içinden bir kişi açılış konuşmacısı olarak sahneye çıkmalıdır. Hedef kitleye göre misafirleri sunumu izlemek üzere davet ediniz ve selamlayınız. Daha sonra sunumunuz hakkında kısaca bilgi vererek sahneyi sunumu yapacaklara bırakınız.
11. Sunum bitiminde tüm misafirleri selamlayarak sizi izledikleri için onlara teşekkür ediniz.
12. Konuşmacı animatör tekrar sahneye çıkarak misafirlerin sunumu beğenip beğenmediklerini onlara sormalı ve son olarak da sunum değerlendirmelidir.
13. Tüm gruplar bu şekilde sırayla sunumlarını yaptıktan sonra uygulamasını en güzel yapan grubu ödüllendiriniz.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen denetleme listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

#### Denetleme Listesi

Ölçütlerin karşısında bulunan Evet “E” ve Hayır “H” seçeneklerinden uygun olanlarının hizasındaki kutucuğu işaretleyiniz.

SIRA	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1	Uygulama süresince iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uydu.		
2	Çalışma alanının ve araç gerecin hazırlanmasına katkıda bulundu.		
3	İş birliği içinde işlem basamaklarını tamamladı.		
4	Zamanı verimli ve etkili kullandı.		
5	Uygulama sonrası çalışma alanını eski hâline getirmeye yardım etti.		

“H” olarak işaretlenenlere dair “Farklı ne yapılırdı daha iyi olurdu?” sorusunu sorunuz ve arkadaşlarınızla bu soruya yanıtlar arayınız.

## 5. BİRİM FİNALİ UYGULAMASI

**Amaç:** Geleneksel sahne gösterisi hazırlayıp uygulamak.

**Araç Gereç:** A2 kâğıdı, renkli kalemler, resim araç gereçleri, seçilecek geleneksel sahne oyunu için gerekli kostüm, aksesuar, dekor, kukla gibi malzemeler.

**Yer:** Derslik

**Süre:** 80 dk.

**A) Aşağıdaki maddeye göre poster hazırlayınız.**

1. Geleneksel Türk sahne oyunlarını tanımlayınız.
2. Geleneksel Türk sahne oyunlarının çeşitlerini yazınız.
3. Geleneksel Türk sahne oyunlarının oynandığı yerleri yazınız.
4. Geleneksel Türk sahne oyunlarının konularının yararlandığı kaynakları yazınız.
5. Geleneksel Türk sahne oyunlarından gölge oyunu (Görsel 5.14) ve orta oyununun bölümlerini yazınız.
6. Animasyon hizmetlerinde Geleneksel Türk sahne oyunlarının uygulama basamaklarını yazınız.

**B) Seçeceğiniz bir geleneksel sahne oyununu aşağıdaki işlem basamaklarına göre uygulayınız.**

7. Seçtiğiniz geleneksel sahne oyunu için hedef kitle, uygulama alanı gibi kriterleri dikkate alarak, seçtiğiniz geleneksel sahne oyunu için daha önce yapılmamış bir içerik oluşturunuz.
8. Seçtiğiniz geleneksel oyuna uygun dekor, aksesuar, kostüm vs. için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gereci hazırlayınız.
9. Seçilen geleneksel sahne oyununu oyunun içeriğine, hedef kitleye, uygulama alanı gibi kriterlere uygun olarak sunumunu yapınız.



**Görsel 5.14:** Karagöz oyununa ait farklı karakterlerin kuklası

**DEĞERLENDİRME**

Uygulamanın değerlendirilmesinde aşağıda verilen rubrik listesindeki ölçütler kullanılacaktır.

RUBRİK ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		10 PUAN	8 PUAN	6 PUAN	4 PUAN	2 PUAN	
1	Geleneksel Türk sahne oyunlarının tanımını yazabilme.	Tanımı doğru yazdı.	Geleneksel Türk sahne oyunu tanımına yakın bir tanım yazdı.	Geleneksel Türk sahne oyunu tanımını çok az kapsayan bir tanım yazdı.	Geleneksel Türk sahne oyunu tanımının yerine başka bir tanım yazdı.	Hiçbir tanım yazmadı.	
2	Aksesuar çeşitlerinin incelendiği başlıkları yazabilme.	Hiçbir tanım yazmadı.	Üç tane çeşit yazdı.	Bir tane çeşit yazdı.	Başka bir konuya çeşit yazdı.	Hiçbir çeşit yazmadı.	
3	Geleneksel Türk sahne oyunlarının oynandığı yerleri yazabilme.	Geleneksel Türk sahne oyunlarının oynandığı yerleri hepsini yazdı.	Geleneksel Türk Sahne oyunlarının oynandığı yerlerden üç tanesini yazdı.	Geleneksel Türk sahne oyununun oynandığı yerlerden birini yazdı.	Başka sahne sanatlarının sunulduğu yerleri yazdı.	Hiç bir yer yazmadı.	
4	Geleneksel Türk sahne oyunlarının konularının yararlandığı kaynakları yazabilme.	Kaynakların hepsini yazdı.	Kaynakların üç tanesini yazdı.	Kaynakların birini yazdı.	Geleneksel Türk sahne oyunlarına ait olmayan kaynaklar yazdı.	Hiçbir kaynak yazmadı.	
5	Geleneksel Türk sahne oyunlarından orta oyunu ve gölge oyununun bölümlerini yazabilme.	Bölümlerin hepsini doğru yazdı.	Bölümlerin ikisini doğru yazdı.	Bölümlerin birini doğru yazdı.	Bölümlerin hiçbirini doğru yazamadı.	Hiçbir bölüm yazmadı.	
6	Animasyon hizmetlerinde geleneksel Türk sahne oyunlarının uygulama basamaklarını yazabilme.	Basamakların hepsini doğru yazdı.	Basamakların beş tanesini doğru yazdı.	Basamakların üç tanesini doğru yazdı.	Basamakların bir tanesini doğru yazdı.	Hiçbir basamak yazmadı.	
7	Geleneksel Türk sahne oyunu için hedef kitle, uygulama alanı, araç gereç gibi kriterleri dikkate alarak daha önce sunulmamış bir içerik hazırlayabilme.	Daha önce sunulmamış içeriği tüm kriterlere uygun olarak oluşturdu.	Daha önce sunulmamış bir içerik oluşturdu ancak kriterlerden birine uymadı.	Daha önce sunulmamış içeriği oluşturdu ancak kriterlerin üçüne uymadı.	Daha önce sunulmuş bir içeriği kriterlere uygun olarak oluşturdu.	Hiçbir içerik oluşturmadı.	
8	Seçilen geleneksel oyuna uygun dekor, aksesuar, kostüm vs. için İSG önlemlerine uygun olarak çalışma alanını ve araç gerecini hazırlayabilme.	Seçtiği geleneksel sahne oyunu için İSG önlemlerine uygun çalışma alanını ve araç gereci hazırlayabildi.	Seçtiği geleneksel sahne oyunu için İSG önlemlerine uygun araç gerecini hazırladı.	Seçtiği geleneksel sahne oyunu için İSG önlemlerine uymadan çalışma alanını ve araç gereci hazırladı.	Seçtiği geleneksel sahne oyunu için doğru araç gereci hazırlayamadı.	Çalışma alanını ve araç gereci hazırlamadı.	
ÖLÇÜT		KONUNUN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ					PUAN
		20 PUAN	16 PUAN	12 PUAN	8 PUAN	4 PUAN	
9	Seçilen geleneksel sahne oyununun içeriğine, hedef kitleye, uygulama alanı gibi kriterlere ve işlem basamaklarına uygun olarak sunumunu yapabilme.	İşlem basamaklarının tamamına ve kriterlere uyarak sunumunu yaptı.	İşlem basamaklarının en az üçüne, kriterlerinde birine uyarak sunumunu yaptı.	İşlem basamaklarından ve kriterlerden en az birine uyarak sunumunu yaptı.	İşlem basamaklarına ve kriterlere uymadan sunumunu yaptı.	Sunumunu yapmadı.	
Öğretmenin Adı ve Soyadı		Öğrencinin Adı ve Soyadı	Öğrencinin Sınıfı ve Numarası	Sınav Tarihi ve Yer		Sınav Notu	

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### A) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşluklara uygun ifadeleri yazınız.

1. Bir toplumda, eskiden kalmış, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar ve davranışlara ..... denmektedir.
2. Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılığa ..... denir.
3. Sahne gösterilerinde kullanılmak üzere üretilen, insan tarafın hareket ettirilen, hayvan, çiçek, insan figürlerine ya da soyut figürlere ..... denir.
4. Bir rivayete göre Sultan Orhan döneminde cami inşaatında çalışan ve inşaat ustası olan ..... ve ..... , sürekli olarak ironi şeklinde birbirleriyle şakalaşıyorlarmış.
5. Meddah, ..... denilen mendil taşır ve elinde büyüünün, gücün simgesi olan değnek tutar.
6. Sahne, perde, dekor, suflör kullanmadan halkın ortasında oynanan Türk halk tiyatrosuna ..... denir.
7. Orta oyununda dekor olarak yeni dünya denilen bezsiz bir paravan ve ..... denilen iki katlı bir kafes kullanılır.
8. Köylüler tarafından tasarlanıp uzun kış aylarında, düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için oynanan oyunlara ..... oyunları denir.

### B) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. **Aşağıdakilerden hangisi gelenek ile ilgili doğru bir bilgi değildir?**
  - A) Bir toplumda görülen bir gelenek başka bir toplumda da görülebilir.
  - B) Hiçbir gelenek bir boşluktan doğmaz veya çıkmaz.
  - C) Belli bir toplum, tarih veya kültürden bağımsız değildir.
  - D) Atalardan miras kalır ve nesiller boyunca aktarılır.
  - E) Kutsal ve değerli görülmesinden dolayı yok olmaya dayanıklı değildir.
2. **Aşağıdakilerden hangisi geleneksel Türk sahne gösterisi çeşitlerinden değildir?**
  - A) Gölge oyunu
  - B) Köy seyirlik oyunları
  - C) Bale
  - D) Kukla
  - E) Meddah

3. Orta Asya'da "korkolçak, çadır hayal" gibi isimlerle bilinen ve Anadolu'ya Orta Asya'dan geldiği düşünülen Geleneksel Türk sahne oyunu aşağıdakilerden hangisidir?
- A) Gölge oyunu  
B) Kukla  
C) Meddah  
D) Orta oyunu  
E) Tuluat
4. Aşağıdakilerden hangisi kukla çeşitlerinden değildir?
- A) El  
B) İp  
C) Gölge  
D) Plastik  
E) Sopalı
5. Hayvan derilerinden kesilerek yapılan insan, hayvan, eşya gibi figürlerin ufak bir sahnede bir ışık kaynağı önünde oynatıldığı geleneksel Türk sahne oyunu aşağıdakilerden hangisidir?
- A) Gölge oyunu  
B) Kukla  
C) Meddah  
D) Orta oyunu  
E) Tuluat
6. Hacivat ve Karagöz oyununda asıl konulara girişin yapıldığı ve Hacivat'ın "Vay Karagöz'üm, benim iki gözüm merhaba." dediği bölüm aşağıdakilerden hangisidir?
- A) Başlangıç  
B) Bitiş  
C) Fasil  
D) Muhavere  
E) Mukaddime
7. Dramatik hikâye anlatıcısı olarak daha çok bilinen ve anlattığı hikâyede tüm kahramanları kendi ko-  
nuşturduğu için söz cambazı da denilen Geleneksel Türk sahne oyuncusu aşağıdakilerden hangisidir?
- A) Hacivat  
B) Karagöz  
C) Meddah  
D) Pişekar  
E) Sufför

8. Aşağıdakilerden hangisi orta oyununun oynandığı alandır.

- A) Dükkân
- B) Kafes
- C) Palanga
- D) Paravan
- E) Perde

9. Yazılı metne dayanmadan, izleyicilerin tepkisine göre doğaçlama olarak oynanan geleneksel Türk sahne oyunu aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Gölge oyunu
- B) Köy seyirlik oyunu
- C) Meddah
- D) Orta oyunu
- E) Tuluat

10. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel Türk sahne gösterilerinin oynandığı yerlerden biri değildir?

- A) Ev
- B) Çeşitli sahneler
- C) Eğitim kurumları
- D) Dijital medya
- E) Animasyon hizmetleri

C) Aşağıdaki soruların cevaplarını boş bırakılan satırlara yazınız.

1. Geleneksel Türk sahne oyunlarının çeşitlerini yazınız ve bunların tanımlarını kısaca yapınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Animasyon hizmetlerinde, geleneksel Türk sahne oyunları sunulmalı mıdır? Neden? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Bir animatör, geleneksel Türk sahne oyunlarının oynanışı hakkında bilgi sahibi olmalı mıdır? Neden? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Çocuklara yönelik Ramazan şenliğinde, geleneksel Türk Sahne oyunlarından hangisini çocuklara sundunuz? Neden? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# SÖZLÜK

- A**
- absürt** : Saçma.  
**agresif** : Saldırgan.  
**akrobasi** : Cambazlık.  
**akustik** : Fizik biliminin konusu ses olan kolu, yankı bilimi.  
**artikülasyon** : Boğumlanma.
- 
- B**
- basınç** : Bir yüzey üzerine etkide bulunan gücün yüz ölçümü birimine düşen miktarı, tazyik.  
**bluetooth** : Cep telefonu, bilgisayar ve diğer elektronik aygıtların kısa mesafede birbirlerine kablosuz şekilde bağlanmalarına imkân tanıyan radyo teknolojisi.  
**bronş** : Soluk borusunun akciğerlere giden iki kolundan her biri ve bunların dalları.
- 
- D**
- dekor** : Tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin yazıldığı yerin ve geçtiği çağın özelliklerini belirleyen perde, aksesuar vb. öğelerin bütünü.  
**desibel** : Ses şiddetini gösteren birimin onda biri.  
**diyafram** : Göğüs ve karın boşluklarını birbirinden ayıran ince ve geniş kas.  
**doğaçlama** : Birdenbire, düşünmeden, içine doğduğu gibi, doğaçtan, yazılı metni olmayan, kararlaştırılmış taslağı, yerine, zamanına göre oyuncular tarafından, sahnede yakıştırılan sözlerle tamamlanan oyun, tuluat.
- 
- E**
- efekt** : Radyo ve televizyon yayınlarda, tiyatro oyunlarında veya film seslendirmelerinde, hareketleri izlemesi gereken seslerin doğal kaynakların dışında, optik, mekanik, kimyasal yöntemlerle gerçekleştirilmesi.  
**egzersiz** : Alıştırma yapma.  
**epik** : Destansı.  
**etkinlik** : Etkin olma durumu, müessiriyet, bir işletmenin, bir kurumun belli bir alandaki eylemi, faaliyet, aktivite.
- 
- F**
- frak** : Resmî törenlerde giyilen uzun etekli, eteğinin arkası beline kadar yırtmaçlı, siyah erkek ceketi veya takımı.  
**frekans** : Sıklık.
- 
- G**
- gastronomi** : Sağlığa uygun, iyi düzenlenmiş, hoş ve lezzetli mutfak, yemek düzeni ve sistemi.  
**gölge oyunu** : Geriden ışıkla aydınlatılmış bir perde arkasında hareket ettirilen resimlerin gölgelerinden yararlanılarak oynatılan oyun.
- 
- H**
- hacıyatmaz** : Yere nasıl bırakılırsa bırakılsın, dibinde bulunan ağırlık sebebiyle dik bir durum alan oyuncak.  
**harmoni** : Uyum, düzen, ahenk.  
**hokkabaz** : El çabukluğu ile birtakım şaşırtıcı olaylar yapmayı meslek edinen kimse.  
**hormon** : İç salgı bezlerinden kana geçen ve organların işlemlerini düzenleyen adrenalin, insülin, tiroksin vb. fizyolojik etkisi olan maddelerin genel adı.

## **İ**

**ironi** : Gülmece, söylenen sözün tersini kastederek kişiyle veya olayla alay etme.

---

## **J**

**jest** : Herhangi bir şeyi açıklamak için genellikle el, kol ve baş ile yapılan içgüdüsel veya iradeli hareket

**jonglör** : İnsanları eğlendirmek amacıyla top gibi çeşitli nesnelere hızlıca havaya atıp tutan ve tekrar atarak gösteri yapan kişi.

---

## **K**

**konferans** : Topluluğa bir konuda bilgi vermek amacıyla yapılan konuşma

**kostüm** : Sinema ve tiyatrodaki rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adı.

**kukla** : Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelere yapılmış insan ve hayvan figürleri.

---

## **M**

**manipülasyon** : Yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme.

**materyal** : Gereç, yazılı, sözlü, görüntülü, kaydedilmiş her türlü belge.

**matrak** : Savaşmayı öğretmek için kullanılan, ucu giderek yuvarlaklaşan kalın sopa, değnek.

**meddah** : Taklitler yaparak, hoş hikâyeler anlatarak halkı eğlendiren sanatçı.

**meditasyon** : Dalınç, zihnin derinliklerine dalma.

**mekanik** : Kuvvetlerin maddeler ve hareketler üzerine etkisini inceleyen fizik dalı, denge veya hareket kurallarıyla ilgili. makine ile yapılan.

**mikrofon** : Elektrik akımı etkisiyle sesi uzakta bulunan alıcıya ulaştıran araç.

**mimik** : Duyguları, düşünceleri belirtecek biçimde yüzde beliren kıvrımlar, hareketler.

**mitoloji** : Bir ulusa, bir dine, özellikle Yunan, Latin uygarlığına ait mitlerin, efsanelerin bütünü, mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim.

**molekül** : Element veya bileşikler oluşturduğu ve onların özgül niteliklerini gösteren en küçük birim, madde, fiziksel kimyada bir veya birkaç atomun birleşmesinden oluşan, birkaç çekirdek veya elektronlu yapı. bir bütünün en küçük parçası.

**müzikal** : Müzik eşliğinde sergilenen film veya tiyatro oyunu.

---

## **O**

**obje** : Nesne.

**opera** : Sözlerinin bütünü veya çoğu şarkılı olarak söylenen müzikli tiyatro eseri.

**operet** : Eğlenceli, hafif konulu, içinde beste olmayan konuşmalar bulunan sahne eseri.

---

## **Ö**

**özveri** : Bir amaç uğruna veya gerçekleştirilmesi istenen herhangi bir şey için kendi çıkarlarından vazgeçme, fedakârlık.

## P

- pantomim** : Sözsüz oyun.  
**panel** : Açık oturum.  
**parodi** : Ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütünü alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan gülünç etki yaratan bir oyun türü.  
**partikül** : Parçacık.  
**pastiş** : Başka sanatçıların eserlerini taklit yoluyla meydana getirilen sanat eseri.  
**performans** : Başarım.  
**podcast** : İnternette alınıp bilgisayarda veya yanınızda taşıyabileceğiniz bir aygıtta oynatılabilen dijital ses dosyası.  
**prova** : Bir şeyin amacına uygun, istenilen düzeyde olup olmadığını anlamak için yapılan deneme.
- 

## R

- Rönesans** : XV. yüzyıldan başlayarak İtalya'da ve daha sonra diğer Avrupa ülkelerinde hümanizmin etkisiyle ortaya çıkan, klasik ilk çağ kültür ve sanatına dayanarak gelişen bilim ve sanat akımı.
- 

## S

- sahne** : İzleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer, oyunluk.  
**siren** : İtfaiye, cankurtaran ve polis araçlarında bulunan, tiz ses çıkaran uyarıcı alet.skeç: Güldürü niteliğinde kısa oyun.  
**spazm** : Özellikle kalp, mide, bağırsak ve kasların elde olmadan kasılması.  
**stand up** : Ayakta güldürü.  
**stres** : Ruhsal gerilim.
- 

## T

- telekonferans** : Ses ve görüntünün uzağa iletilmesi yoluyla katılanların bir arada olmamalarına karşın birbirleriyle konuşup görüşebildikleri elektronik konferans türü.  
**tomak** : Ağaçtan yapılmış top.  
**trompet** : Bir ağızlık ve kendi üstüne kıvrılmış silindir bir borudan oluşan nefesli çalgı.  
**tuluat** : Doğaçlama.
- 

## V

- varyete** : Şarkı, dans, hokkabazlık, temsil gibi aralarında ilişki bulunmayan farklı oyunlardan oluşan gösteri.  
**vodvil** : Hareketli, eğlenceli bir konuya dayanan, şarkılara da yer verilen hafif güldürü.  
**vokal** : İyi işlenmiş, düzenlenmiş ses.
- 

## Y

- yoga**: Ruhsal yaşama ve bedene egemen olmayı amaçlayan Hint felsefe sistemi.

## KAYNAKÇA

- D. M. Akman, ‘‘Karşılaştırmalı Türk ve Yunan Mitolojisi’’, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- P. Ateş Arık, ‘‘Geleneksel Türk Gösteri Sanatlarındaki Sirk Öğelerinin Çağdaş Tiyatro Oyunculığında Kullanımı ve Bir Uygulama: Güngör Dilmen’in ‘‘Deli Dumrul’’ Oyunu’’, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, 2014.
- Bilal M. Arık, ‘‘Postmodern Bir Dünyada Değişen Mizah Anlayışı, Simsiyah Bir Tebessüm ve Absürdün Kaçınılmazlığı’’, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi
- E. Aslan, ‘‘1980 Sonrası Türk Tiyatrosunda Parodi’’, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- İroni ve Etik Söylem Üzerine (Hazırlayan: Adnan Ataç-Sevgi Şar)
- Oğuzhan Ayaz, ‘‘Oyunculuk Eğitiminde ‘‘Ses-Nefes-Konuşma’’ Üçlüsünün Önemi ve Bu Üçlünün Oyunculuk Eğitimi Veren Üniversitelerin Ders Programlarındaki Yeri’’, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Miray Aydın, ‘‘Türk Tiyatro Tarihindeki Yeri ve Önemi Açısından Ses Tiyatrosunun İncelenmesi’’, İstanbul Kültür Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Sedef Baban, ‘‘Beden Dili ve Yüz İfadelerinin İletişimdeki Etkisi’’, İstanbul Ayvansaray Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- A. Duymaz, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (Cilt:4,96:96-97), 2001.
- Cengiz Batuk, ‘‘Mit, Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar, Milel ve Nihal’’, (6 (1), 27-53), 2009.
- ‘‘Türkiye’de Dramatik Yazarlık Eğitimi Programlarının Karşılaştırılmalı Olarak İncelenmesi’’, (Hazırlayan: Özlem Belkıs-Hatice Şaşmaz-Hatice Gümüş-Yunus Emre Alpan-Ezgi Deniz) SDÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, (Cilt:12 Sayı:24), 2019.
- ‘‘Türkiye’de Okul Öncesinde Drama Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi’’, (Hazırlayan: M. Can Yaşar-N. Aral), Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi ((22), 70-90), 2011.
- Seyhan Cankayan ‘‘Ses Tarihi: Audio Özelinde Müzik Teknolojisi ve Kökeni’’, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Özel Sayı:2, 2017.
- Oktay Ceviz, ‘‘Yoga Nefes Tekniklerinin Koro Öğrencilerinin Nefes Kapasitesine Etkisi’’, İnönü Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Muhammet E. Ceylan, ‘‘Farklı Özellikteki Mikrofonlardan ve Akıllı Telefonlardan Elde Edilen Parametrelerin Sağlıklı ve Disfonik Sesi Ayırt Etmedeki Tanısal Performanslarının Karşılaştırılması’’, Üsküdar Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2011.

- M. Çağlayan Takımcı, “Antik Çağ’da Bayramlar ve Festivaller”, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2016.
- Gülsüm Çalışır, “Kültürler Arası İletişim (İletişim Odaklı Güncel Yaklaşımlar)”, Eğitim Yayınevi, 2019.
- A. B. Çankaya, “Müzikaller ve Müzikal Oyuncululuğu Üzerine Bir İnceleme”, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2015.
- Zehra Çelenk, “Yerli Durum Komediğinde Sürdürülebilirlik Problemi: Avrupa Yakası Örneği”, İletişim Araştırmaları (S.82), 2010.
- Serap Çelik, “Pediatrik Triyajda Palyaço Uygulamasının Çocuk-Ebeveynin Anksiyete ve Memnuniyetine Etkisi”, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Doktora Tezi, 2022.
- Çetiner ve Yaylı, 2017.-Argan, 2016.-Ergün, 1980.-whitebread,Basilio,Kuvalja ve Verma, 2012.-Abdulma-jeed, 2010.-İşler, 1997.
- dergipark.org.tr/, Yemek Programlarında Katılımcı ve Takipçi Yorumlarının Sağlıklı Beslenme Açısından İncelenmesi (Hazırlayan: Dr. Canan Umuç) Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi İletişim Fakültesi, (e-ISSN:1308-3198)
- dergipark.org.tr/, M. Emin İğde, “Mobil Bilgi Yarışmalarının Kullanımları Üzerine Görgül Bir Çalışma”, Uluslararası Toplumcu ve Kültür Çalışmaları Dergisi, (3,66-79), 2019.
- dergipark.org.tr, Ekmek Geçer, “Gerçekliğin Paradoksal Yenilgisi: Televizyon Yarışmalarına Sosyopsikolojik Bir Bakış”, TRT Akademi, (ISSN2149-9446-Cilt:3 Sayı:6)
- dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1175385, Muhammet Emin İğde, “Mobil Bilgi Yarışmalarının Kullanışı”, Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi, (3, 66-79)
- B. Dilek, “Türkçe Ders Kitaplarında Yer Alan Dramatik Etkinlikler Üzerine Bir Değerlendirme”, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Günel D. Atasaral, “Televizyon Ekranlarından Mobil Uygulamalara Yarışma Programları: “Hadi” Bilgi Yarışması Üzerine Bir İnceleme”, Doğuş Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- earşiv.batman.edu.tr, Nihat Özen, “Türk Kültür Tarihinde Spor ve Türklerin Spora Katkıları”.
- “Yaratıcı Drama İle Mitoloji Öğretimi”, (Hazırlayan: F. B. Emen-G. Aytaç), Zeitschrift für die Welt der Türken, (11(3)), 2019.
- Sibel Ertekin , “Türk Operası’nın Gelişim Süreci”, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2007.
- fed.sakarya.edu.tr/, “Şans Oyunlarının Toplum Beklentileri Üzerine Etkisi”, (Hazırlayan: Adem Sağır-Serdar Çabuk), SAÜ Fen Edebiyat Dergisi, 2010-1.

- Tahsin Emre Fırat, ‘‘Postmodern Baęlamda Parodi, İroni ve Absürd’ün Zaytung Örneęinde Yeniden Üretimi-ne İlişkin Bir İçerik Analizi’’, Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi, (10(2), 426-438), 2019.
- gavsispanel.gelişim.edu.tr., Prof. Dr. Rasim Kale, ‘‘Beden Eğitimi ve Spor Bilimlerine Giriş’’, İstanbul Gelişim Üniversitesi Besyo, Nobel Akademik Yayıncılık, - ISBN: 9789755913889, 2003.
- E. Gültekin, ‘‘Geleneksel Türk Sirki ve Eski Türklerde Şenlik Geleneęi’’, Millî Kültür Araştırmaları Dergisi (MİKAD), (Cilt 5-Sayı 1.), 2021.
- Şinasi Gündüz, ‘‘Kutsal Hakkında Konuşmak: Dinsel Söylemde Mitos, Milet ve Nihal’’, (6 (1), 9-26), 2009.
- Ajda Güney, ‘‘Aristoteles ve Bertolt Brecht’in İngiliz Tiyatrosuna Etkisi’’, E-Journal of New Science Academy (Volume:6, Number:1), 2011.
- S. Güney, ‘‘Drama Tekniklerinin İlköğretim 4 ve 5. Sınıflarda Kullanımı (Dede Korkut Hikayeleri Örneęi)’’, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2009.
- M. Hakkıoęlu, ‘‘Ladini Dramanın Doęuşunda Gorboduc Örneęi’’, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2002.
- jotags.org/, ‘‘Masterchef Türkiye Yemek Programının Yemek Alışkanlıklarına ve Mutfaęa İlgi Düzeyine Etkisi, (Hazırlayan: Aykut Şimşek-Demet Güner) Kastamonu Üniversitesi Turizm Fakültesi Gastronomi Bölümü, (9(3),1679-1697), 2021.
- Ümit Kahraman, ‘‘Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Beden Dili Kullanım Beceri Düzeylerinin İncelenmesi (Manisa İli Örneęi)’’, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- S. Yaęmur Karadeniz, ‘‘Efsane ve Mitoloji Üzerine Genel Bir Deęerlendirme ve Efsane Mitoloji İlişki’si’’, Asia Minor Studies, (6(12), 317-328), 2018.
- ‘‘Turizm Pazarlamasında Animasyon Aktivitelerinin Bir Araç Olarak Deęerlendirilmesi’’, (Hazırlayan: Mehmet Karaman-Gizem Özgürel-Zekeriya Bingöl), (Cilt:6 Sayı:11), 2016.
- A. Kartal, ‘‘Meddahlık Geleneęinin Günümüz Sanatçılarındaki Yansıması Üzerine Bir Deęerlendirme’’, Turkish Academic Research Review, (2(1), 11-20), 2017.
- İ. Çelik Kasapoęlu, ‘‘Yirminci Yüzyıldan Günümüze Opera ve Müzikal Tiyatro Arasındaki Etkileşimler’’, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2007.
- Kamile Kemal, ‘‘Topluluk Karşısında Konuşma Becerisinin Ses ve Diksiyon Dersiyle Geliştirilmesine Yönelik Öğrenci Görüşleri’’ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- O. Koç, ‘‘Komik Olanın Peşinde: Parodi’’, Türk Dili, ((9), 233-238), 2015.
- T. Konur, ‘‘Ortaoyunu’’, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, (12 (12), 47-51 . DOI: 10.1501/TAD\_0000000196), 1995.

- T. Konur, “Dünya Tiyatro Tarihi”, D.T.T. I. (Birinci Dönem).
- Ahmet Yaşar Ocak, “İslâm’ın Temel İnançları Etrafında Oluşan “Mitolojik” Kültür: “İslâm Mitolojisi”, Milet ve Nihal”, (6 (1), 137-163), 2009.
- “Halk Masalları”, (Hazırlayan: M. Ö. Oğuz-E. Ölçer Özünel), Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını (No: 2467), 2019.
- “Masal Anlatıcılarına Göre Masal Anlatıcılarında Olması Gereken Özellikler” (Hazırlayan: Ş. Oruç-S. Çağır), İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi, (3(2), 707-723), 2020.
- “Türk Masallarında Varoluşçuluk Tasarımı Üzerine Bir Deneme”, (Hazırlayan: M. N. Önal- A. O. Gündoğan-S. Tuna Turhan), Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, ((53), 121-147), 2015.
- Tolga Özenç Özençel, “Oyuncu Eğitiminde Moliere’in Tiyatro Oyunlarının Yeri, Dramaturjisi, Reji ve Diksiyon Çalışması”, Selçuk Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- F. Özşener, “Dramatik Metinde Motif Kullanımı”, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Doktora Tezi, 2010.
- Y. Pekman, “Murathan Mungan’ın Oyunlarında Mitolojik Ögeler”, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1990.
- Sibel Polat, “Ses Eğitiminin Temel Öğeleri ve Çeşitli Söyleme Tekniklerine Yönelik Uzman Görüşleri ve Performans Değerlendirme Ölçeği Örneği”, İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, (Cilt:3, Sayı:1/1-18), 2017.
- “Rekreasyon Yönetimi”, (Hazırlayan: Dr. Öğr. Üyesi Özgür Yayla-Dr. Öğr. Üyesi Ercan Karaçar), Detay Yayıncılık, Ankara, 2019.
- “Rekreasyon Yönetimi( Güncel Animasyon Uygulamaları)”, (Hazırlayan: Dr. Öğr. Üyesi Özgür Yayla-Dr. Öğr. Üyesi Ercan Karaçar), Detay Yayıncılık
- idildergisi.com.tr., Mehmet Ali Böyükparmaksız , “Resim Yarışmalarına Yönelik görüşler”, (cilt 6, sayı 29), 2017.
- Hasan Sarıtaş, “Ses Eğitiminde Diksiyon Eğitiminin Eksikleri Üzerine Bir Çalışma”, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- M. Sayın, “Kukla Tiyatrosunun Gelişimi, Dev Kuklalar ve Dev Kukla Gruplarının İncelenmesi”, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Z. F. Sayın, “Mitolojik Olay ve Hikayelerin Metafor ve Paradigma Olarak Yönetim Literatürüne Kazandırılması”, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2019.

- İ. Seylani, “Öğretmenlerin Dram Sanatına Yönelik Bilgi ve Donanımlarının Öğretmen ve Okul Yöneticileri Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi” KKTC Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi, 2018.
- Gülfem Sezen Balçıkanlı, “Yarışma Sporlarının Ahlaksal Amacı”, Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi, (Cilt:8, Sayı:1), 2016.
- B. Sezgin, “Tiyatro, Performans ve Drama Yazıları” Mimesis Sahne Sanatları Portalı Açık arşiv E-Kitap Çalışması, 2020.
- O. Sütçüoğlu, “Bir Anadolu Seyirlik Oyunu (Pıngıdık) ve Ritüelin Çözümlemesi”, Mediterranean Journal of Humanities, (4(1), 261-274), 2014.
- Atilla Coşkun Toksoy, “Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları”, Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, ( Sayı:1/11), 2010.
- “Şiir Okuma Performansını Değerlendirme İle İlgili Görüşler ve Bir Değerlendirme Formu Önerisi”, (Hazırlayan: F. Ünal Topçuoğlu-F. Sevimli), Ana Dili Eğitimi Dergisi, (2(1), 96-112), 2014.
- “Çok Güzel Hareketler 2 ve Güldür Güldür Show İsimli Komedi Programlarında Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Temsili”, (Hazırlayan: Erdem Türkavcı-Huriye Kuruoğlu), Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi, (Cilt:03/No:02), 2020.
- Zeki Tüzün, “Müzikal Tiyatroya Giriş”, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü, (S. 116).
- Nil Ünlüayıcı, “Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı”
- Oğuz Gürsel Yaktıl “Televizyon Durum Komediğinde Anlatı Yapısı”, Kurgu Dergisi, (S.19,9-23), 2002.
- Okan Yanar, “Türk Halk Müziği Çalgı Türlerine Yönelik Ses Kayıt Stüdyolarında Tercih Edilen Mikrofonlama İşlemleri Üzerine Bir İnceleme”, Atatürk Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Zerrin Yanıkkaya, “Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 2003.
- M. Yıldız, “Geleneksel Türk Tiyatrosu Orta Oyunu Tiplerinin Ferhan Şensoy Oyunlarına Yansıması”, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2011.
- T. Yılmaztürk, “Meddahlık Kavramının Sanatının Doğuşundan Günümüz Kadar Değişim Sürecinin Günümüzdeki Temsilcileri Üzerinden İncelenmesi”, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Çağatay Yücel, “Dionysos Bayramları ve Şenlikleri”, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (Sayı:4 Sayfa:151-164), 2015.

“Kaynakça atıf sistemi, APA 7.0 yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimine göre düzenlenmiştir.”

## GENEL AĞ ADRESLERİ

- [ab.org.tr/ab14/bildiri/231.pdf](http://ab.org.tr/ab14/bildiri/231.pdf)
- <https://www.zorlupsm.com/tr/blog/eglence-sektorunun-alamatifarikasi-sirk-geleneginin-kisa-tarihi>
- <http://www.inegolunfikri.com/Content/Upload/Dokuman/yarisma-geleneksel.pdf> Erişim tarihi: 20/09/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/255250> Erişim tarihi: 22/09/2022
- [https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair\\_Play/28/1](https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair_Play/28/1) Erişim tarihi: 23/09/2022
- [https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/82727/mod\\_resource/content/0/%282%29%20SPOR%20B%20C4%B0L%20C4%B0MLER%20C4%B0N%20TAR%20C4%B0HSEL%20TEMELLER%20C4%B0%20%28D%20C3%20CNYA%20DA%20VE.pdf](https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/82727/mod_resource/content/0/%282%29%20SPOR%20B%20C4%B0L%20C4%B0MLER%20C4%B0N%20TAR%20C4%B0HSEL%20TEMELLER%20C4%B0%20%28D%20C3%20CNYA%20DA%20VE.pdf) Erişim tarihi: 19/09/2022
- <http://earsiv.batman.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12402/1669/1.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Erişim tarihi: 20/09/2022
- <https://edirne.ktb.gov.tr/TR-76392/kirkpinar-yagli-guresleri.html> Erişim tarihi: 21/09/2022
- <https://arkeopolis.com/sonucu-olumle-biten-ilk-muzik-yarismasi/> Erişim tarihi: 22/09/2022
- <https://www.ansiklopedim.com/detay/15817/Eurovision-Sarki-Yarismasi-Tarihcesi.html> Erişim tarihi: 22/09/2022
- <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/63090/19537.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Erişim tarihi: 25/09/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/255250> Erişim tarihi: 03/10/2022
- <https://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/dursun-evirgen.pdf> Erişim tarihi: 05/10/2022
- [https://actaturcica.files.wordpress.com/2020/01/ii\\_1\\_21.pdf](https://actaturcica.files.wordpress.com/2020/01/ii_1_21.pdf) Erişim tarihi: 06/10/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/673221> Erişim tarihi: 10/10/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/800923> Erişim tarihi: 10/10/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/498831> Erişim tarihi: 15/10/2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/371398> Erişim tarihi: 15/10/2022
- [https://gavsispanel.gelisim.edu.tr/Document/rkale/20180704153100001\\_98f7581a-8276-45c5-b484-a-9efd0557190.pdf](https://gavsispanel.gelisim.edu.tr/Document/rkale/20180704153100001_98f7581a-8276-45c5-b484-a-9efd0557190.pdf) Erişim tarihi: 20/10/2022
- <http://www.sdoakademi.com/rekabet/> Erişim tarihi: 18/10/2022
- [https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair\\_Play/28/1](https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair_Play/28/1) Erişim tarihi: 18/10/2022
- <https://geleneksel-turk-spor-dallari.nedir.org/> Erişim tarihi: 22/10/2022
- <https://www.gsdf.gov.tr/tr/spor-dallari> Erişim tarihi: 22/10/2022
- <https://gsdf.gov.tr/tr/spor/atli-cirit> Erişim tarihi: 23/10/2022

- <http://www.sdoakademi.com/rekabet/> Erişim tarihi: 18/10/2022
- [https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair\\_Play/28/1](https://www.olimpiyatkomitesi.org.tr/Detay2/Fair_Play/28/1) Erişim tarihi: 18/10/2022
- <https://geleneksel-turk-spor-dallari.nedir.org/> Erişim tarihi: 22/10/2022
- <https://www.gsdf.gov.tr/tr/spor-dallari> Erişim tarihi: 22/10/2022
- <https://gsdf.gov.tr/tr/spor/atli-cirit> Erişim tarihi: 23/10/2022
- <https://www.gsdf.gov.tr/tr/spor/atli-okculuk> Erişim tarihi: 23/10/2022
- <https://ydyo.kastamonu.edu.tr/images/2018/haber/genclerasibilgiyarismasi/5.pdf> Erişim tarihi: 25/10/2022
- <http://www.ajindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423866466.pdf> Güzellik yarışmalarının Türkiye’deki moda bilincine etkileri- Emine Koca- Fatma Koç , Erişim tarihi: 28/10/2022
- [https://www.muzikegitimcileri.net/bilimsel/makale/O-Berrakcay\\_3.html](https://www.muzikegitimcileri.net/bilimsel/makale/O-Berrakcay_3.html) Erişim tarihi: 01/11/2022
- <https://gastroafyon.org/wp-content/uploads/2021/09/Yaris%CC%A7malar-Kitabi.pdf> Erişim tarihi: 04/11/2022
- <https://www.kisikates.com.tr/blog/yemek-olimpiyatlarinda-jurinin-degerlendirme-kriterleri-875> Erişim tarihi: 04/11/2022
- [http://www.tdsf.gov.tr/images/doc/mevzuatlar/TDSF\\_DS\\_Yarisma\\_Talimati\\_2019-2020.pdf](http://www.tdsf.gov.tr/images/doc/mevzuatlar/TDSF_DS_Yarisma_Talimati_2019-2020.pdf) Erişim tarihi: 08/11/2022
- [https://turkoloji.cu.edu.tr/pdf/erman\\_artun\\_cukurova\\_yerel\\_fikra\\_tipleri.pdf](https://turkoloji.cu.edu.tr/pdf/erman_artun_cukurova_yerel_fikra_tipleri.pdf) Erişim Tarihi: 11. 10.2022
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/441957> Erişim Tarihi: 13.09.2022
- Uygulama: Basit sihirbazlık numaraları; [https://m.youtube.com/watch?v=oMSUrYB\\_its&list=WL&index=36](https://m.youtube.com/watch?v=oMSUrYB_its&list=WL&index=36)

## GÖRSEL KAYNAKÇA



Görsel kaynakça sayfasına ulaşmak için yukarıdaki kodu tarayın ya da aşağıdaki linke erişim sağlayın.

<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2663>

# CEVAP ANAHTARI

## 1. ÖĞRENME BİRİMİ

### A) Boşluk Doldurma

1. dans
2. mikrofon
3. kasılması
4. ses
5. mimikler
6. gürültü
7. el
8. geri
9. yankısı
10. çalgı

### B) Çoktan seçmeli

1. C
2. A
3. E
4. D
5. B
6. E
7. A
8. C
9. E
10. D

### Bulmaca 1 (36. sayfadaki sıra sizde)

1. Kambur
2. Desibel
3. Mikrofon
4. El sıkma
5. Dans
6. Gözler
7. Nefes

### C) Açık Uçlu

1. “Bir kişinin sözleri olmadan iletişim kurmasına yardımcı olan jest, mimik ve vücut hareketlerine denir. Yüz ifadeleri, el hareketleri, bedenin duruşu ve ses tonu beden dilinde dikkat edilmesi gereken noktalardır.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
2. “Mikrofonun özellikleri; ses kalitesi, performans ve kullanım amaçlarına göre değişir. Mikrofonların temel özelliklerine bakıldığında ortaya çıkan teknik başlıklar polar desen, frekans tepkisi, hassasiyet, gürültü seviyesi, bozulma, diyafram boyutu, hassasiyet aşırı yüklemesi ve empedanstır.” cevabına yakın başlıklar doğru kabul edilecektir.
3. “El, yaka, kafa, çalgı mikrofonudur.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
4. “Çok önemlidir. Kaliteli bir sahne performansı için izleyici memnuniyeti için sahne performanslarında ve sunumlarında doğru beden dili kullanılmalı, ses iyi kontrol edilmeli ve sunuma uygun mikrofon seçilmelidir. Aksi takdirde sunum aksayacak, izleyici seyrettiğinden bir şey anlamayacak, yüksek veya çok alçak ses onları rahatsız edecektir. Mikrofon kullanılmazsa da özellikle birçok izleyici kapasitesine sahip sunumlarda -ön sıradakiler hariç- sahnedeki sunum duyulmayacaktır. Bu da sunumun kalitesini düşürür.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.

## 2. ÖĞRENME BİRİMİ

### A) Boşluk doldurma

1. tiyatro
2. operet
3. skeçler
4. ironi
5. meddahlığın
6. pandomim
7. anası
8. romanların
9. fıkra
10. dijital medya

### B) Çoktan seçmeli

1. B
2. C
3. A
4. D
5. E
6. E
7. D
8. B
9. A
10. C
11. E

### Bulmaca 2 (70. sayfadaki sıra sizde)

1. Müzikal
2. Operet
3. Dionysos
4. Trajedi
5. Libretto
6. Pastiş
7. Şinasi

### Bulmaca 3 (95. sayfadaki sıra sizde)

1. Opera
2. Pandomim
3. Roman
4. İroni
5. Skeç
6. Komedyen
7. Tiyatro
8. Mitoloji
9. Efsane
10. Fıkra

### 3. ÖĞRENME BİRİMİ

#### A) Doğru/Yanlış

1. doğru
2. yanlış
3. yanlış
4. doğru
5. doğru

#### B) Boşluk Doldurma

1. İllüzyon
2. Akrobasi
3. Özel organizasyonlar
4. Cambaz
5. Sirk

#### C) Çoktan Seçmeli

1. C
2. B
3. E
4. B
5. D
6. A
7. B

#### Bulmaca 4 (122. sayfadaki sıra sizde)

1. Diabolo
2. Bıçak
3. Beceri
4. El çabukluğu
5. Manipülasyon

#### Bulmaca 5 (125. sayfadaki sıra sizde)

1. Sokak gösterisi
2. Palyaço
3. Özel organizasyonlar
4. Sabit sirk

### 4. ÖĞRENME BİRİMİ

#### A) Boşluk doldurma

1. Yarışma
2. Yarışma
3. Athena
4. Kırkpınar
5. Müsabaka
6. Geleneksel
7. Güzellik
8. Bireysel
9. Yarışmaların
10. Hijyen

#### B) Çoktan seçmeli

1. E
2. B
3. C
4. D
5. B
6. E
7. D
8. E
9. A
10. C
11. B
12. D
13. C

#### Bulmaca 6 (152. sayfadaki sıra sizde)

1. Yarışmacı
2. Yemek
3. Müsabaka
4. Kaz
5. Yarışma
6. Olimpiyat
7. Atlı

#### C) Açık Uçlu

1. “Yarışma: Başkalarından üstün olma durumuna denir.  
Yarışmacı: Yarışmalara ferdi olarak katılan kişilere denir.  
Oyun: Zevk için yapılan, eğitici yanı bulunan, birtakım kuralla yapılandırılmış, eğlenceli etkinliklerdir.”  
cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
2. “Resim ve heykel yarışmaları, fotoğraf yarışması, film yarışması, dans yarışması ve el sanatları yarışmaları.”  
cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
3. “Atlı cirit, atlı okçuluk, rahvan binicilik, atlı kızak, geleneksel kızak, aba güreşi, kuşak güreşi.” cevabına  
yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.

4. “Eđitim kurumları, çeşitli sahneler, dijital medya, kapalı ve açık spor salonları, çeşitli yerler (dađ, göl, nehir, sokak vs.), konaklama işletmeleri gibi birçok yerde yapılmaktadır.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
5. “Önemlidir çünkü tatilini geçirmek isteyen misafir; aynı zamanda eğlenmek, deşarj olmak, fazla enerjisini atmak, günlük hayatta öğrenmeye ve oynamaya vakit bulamadığı yarışmalara katılmak ister. Bu nedenle de animasyon hizmetlerinde sunulan oyun ve yarışmalar misafirler için iyi bir fırsattır. Aynı zamanda işletmenin imajı ve reklamı, misafir memnuniyeti için de önemlidir.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
6. “X yarışmasını düzenledim çünkü bu yarışmanın kurallarını, yapılışını vs. biliyorum. Misafirleri koordine edebilir, onları doğru yönlendirebilir ve yarışma esnasında doğabilecek olumsuzluklara, yarışma hakkındaki bilgi ve tecrübelerim sayesinde anında müdahale edebilirim.” cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.

## 5. ÖĞRENME BİRİMİ

### A) Boşluk doldurma

1. Gelenek
2. Sanat
3. Kukla
4. Hacivat, Karagöz
5. Makreme
6. Orta oyunu
7. Kafes
8. Köy seyirlik

### B) Çoktan seçmeli

1. E
2. C
3. B
4. D
5. A
6. D
7. C
8. C
9. E
10. A

### C) Açık Uçlu

11. “Kukla, meddah, orta oyunu, köy seyirlik oyunu, gölge oyunu, tuluat. İnsan tarafından hareket ettirilen, hayvan, çiçek, insan, soyut biçimli figürler kukladır. Hayvan derilerinden kesilerek hazırlanmış insan, hayvan, eşya gibi figürlerin ışık kaynağı önünde oynatarak gölgelerinin perdeye düşürülmesi gölge oyunudur. Meddah denen sanatçının taklit, jest ve mimik kullanarak anlattığı anlatım meddah’ dır. Köylüler tarafından tasarlanıp, uzun kış aylarında, düğünlerde, bayramlarda eğlenmek ve vakit geçirmek için oynanan oyunlar köy seyirlik oyunlarıdır. Sahne, perde, dekor, suflör kullanmadan halkın ortasında oynanan oyunda Orta oyunudur. Yazılı metne dayanmayan, izleyicilerin tepkisine göre doğaçlama oynanan oyunda tuluattır.” Cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
12. “Sunulmalıdır. Gerek kültürümüzü yabancılara tanıtmak, gerekse yeni nesillere aktarmak için sunulmalıdır. Ayrıca tatil yapan yabancılar gittikleri ülkenin kültürü hakkında bilgi sahibi, o kültürü tanımak ister. Yerli halk da kendi kültürüne ait atalarının bıraktığı gelenekleri görmek yaşamak ve bilmek isterler. Bu nedenle geleneksel Sahne oyunları animasyon hizmetlerinde sunulmalıdır.” Cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
13. “Olmalıdır. Misafirlere sunulan geleneksel sahne oyunlarını çođu kez o işletmedeki animatörler sunar. Bu sunumun güzel, geleneksel oyuna uygun, kültürümüzü doğru tanıtabilmeyi sağlayabilmesi için bir animatör geleneksel sahne oyunlarının oynanışı hakkında bilgi sahibi olmalıdır.” Cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.
14. “Bir animatör olarak kukla veya gölge oyununun sunumunu yapardım. Bu oyunların sunumu çocuklara yönelik aktivitelerde daha uygundur. Çocukların ilgisini çeker ve onların eğlenmesini daha çok sağlar.” Cevabına yakın cevaplar doğru kabul edilecektir.

## Notlar



A series of 25 horizontal dotted lines for writing notes, arranged in a rounded rectangular frame.

## Notlar



A series of 20 horizontal dotted lines, spaced evenly down the page, providing a guide for handwriting practice. Each line consists of small black dots connected by thin lines.