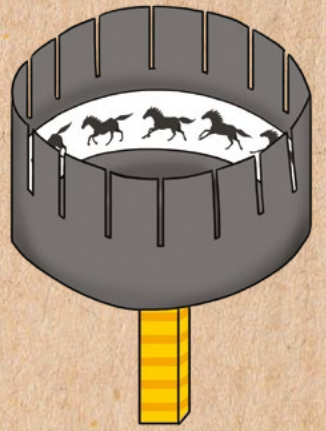


Kitap...

Oyun...

Öneri...

Görüntüleri Hareket Ettiren Oyuncak Zoetrop



Bu sayımızda dergimizin ekinde verdiğimiz zoetrop, yan yana çizilmiş resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bir oyuncak. Zoetrop, animasyon ve sinema tarihinin en önemli buluşlarından biri olarak gösterilir. Bu oyuncak, 1800'li yıllarda geliştirilmiş. Üzerinde birbirine eşit uzaklıkta kesikler bulunan, tepesi açık bir silindirden ve bu silindirin dönmesini sağlayan bir düzenden oluşuyor. Silindirin iç kısmında, birbirinin ardına çizilmiş resimler var.

Sizin için hazırladığımız zoetropun üst kısmını hızlıca döndürdüğünüzde resimlerdeki atların koştuğunu göreceksiniz. Bunun için bir elinizle zoetropu sapından tutarak yüzünüzden 30 santimetre kadar uzağa getirin. Deliklerden birinin içinden karşı duvardaki at resimlerine bakın. Diğer elinizle zoetropun üst kısmını yavaş yavaş döndürün. Zoetropu farklı hızlarda döndürerek atların hızlanıp yavaşlamasını izleyebilirsiniz.

Zoetropun yapılışı

- Zoetropun üst kısmını yapmak için 1 numaralı kartondaki parçaları kartondan ayırın. Bu iki parçadan birindeki sarı kulakçıya yapıştırıcı sürün, bu kulakçıyı diğer parçanın arka kısmındaki sarı kısma yapıştırın. Sonra diğer parçanın pembe kulakçıya yapıştırıcı sürerek bu kulakçıyı da ona karşılık gelen pembe kısma yapıştırın.
- 2 numaralı kartondaki parçaları da kartondan ayırın. Zoetropun üst kısmındaki mavi kulakçıkları arkaya katlayın. Bu kulakçıklara yapıştırıcı sürün, mavi kulakçıkları daire şeklindeki büyük parçanın mavi kısımlarına yapıştırın.
- Sarı-turuncu çizgili parçayı, uzun kenarındaki kat yerlerinden arkaya katlayın. Yeşil kulakçıya yapıştırıcı sürün. Bu kulakçıyı, kendisine karşılık gelen yeşil kısma yapıştırın.
- Şimdi sarı-turuncu parçanın üst kısmındaki kulakçıkları öne katlayın. Bu kulakçıkların pembe yüzlerine yapıştırıcı sürün. Bu kulakçıkları daire şeklindeki küçük parçanın bir yüzündeki pembe kısımlara yapıştırın. Zoetropun sap kısmı hazır.
- Sap kısmındaki dairenin ortasında bulunan kesikli yerleri parmağınızla ittirerek dairenin gri yüzüne doğru kıvrın. Bunları zoetropun tabanındaki delikten geçirip iki yana doğru açın.

Aslı Zülal

Tasarım ve Çizim: Pınar Büyükgöral

Oyuncak At Şarkısı

Bir oyuncak at yapalım,
Onunla oynayalım.
Yelesini, kuyruğunu,
Sakin unutmayalım.

Atım, di-gı-dık
Atım, di-gı-dık
Atım, di-gı-dık
Diye dolaşır...

Bu sözleri "Arı Vız Vız
Vız..." şarkısının melodisine
uydurarak söyleyebilirsiniz.



Gülnehal Mert

Çizim: iStockphoto.com

Atlar ve Barınakları Maketi

Dergimizin ekinde bulunan atlar ve barınakları maketi, iki at ve bu atların içinde dinlenebileceği bölmeleri bulunan bir barınaktan oluşuyor. Bölmelerin önündeki kapıları açıp kapatarak atları içeri koyabilir ya da dışarı çıkarabilirsiniz.

Maketin yapılışı

- Atları

yapmak için

önce 1 numaralı

kartondaki parçaları

kartondan ayırın. Atları

tüm kat yerlerinden arkaya

katlayın. Kulakçıklarına yapıştırıcı

sürün. Bu kulakçıkları, parçaların iç yüzünde onlara karşılık gelen kısımlara yapıştırın.

- 2 numaralı kartondaki büyük parçayı kartondan ayırıp kat yerlerinden arkaya katlayın.

- 3 numaralı kartondaki iki büyük parçayı kartondan ayırın. Bunlar, barınağın yan duvarlarını oluşturacak. Bu parçaları kat yerlerinden arkaya katlayın. Bunları, 2 numaralı kartondan çıkardığınız

en büyük parçanın iç kısmına yapıştıracaksınız.

Parçaların kulakçıklarına yapıştırıcı sürün.

Kulakçıkları, en büyük parçanın iç yüzündeki renkli kısımlara, renklerini bu kısımların renklerine denk getirerek yapıştırın. (Örneğin yeşil kulakçık, büyük parçanın içindeki yeşil kısma yapışacak.)

- 3 numaralı kartondaki küçük parçayı da kartondan ayırın. Bu parçayı ortadaki kat yerinden arkaya katlayın. Parçanın kulakçıklarını öne katlayın. Kulakçıkların arkasındaki yavruağızı renkli kısımlara yapıştırıcı sürün. Kulakçıkları, barınağın tabanındaki aynı renkli kısma yapıştırın.

- 2 numaralı kartondaki küçük parçaların da kulakçıklarına yapıştırıcı sürün. Bu kulakçıkları barınağın iç duvarlarındaki, kendileriyle aynı renkte kısımlara yapıştırın.

Aslı Zülal

Tasarım ve çizim: Pınar Büyükgöral

Kartlar - Taylar ve Anne Atlar

Bu sayımız için hazırladığımız kartların dokuzunda farklı renklere ve desenlere sahip atlar var. Kartların kalan dokuzundaysa bu atların yavruları... Bu kartlarla bir eşleme oyunu oynayabilirsiniz. Bunun için önce kartları birbirinden ayırıp karıştırın. Resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere dizin. Sonra kartları ikiye ikiye açın. Birbirinin eşi olan kartları yani anne ve yavrularını bulmaya çalışın. Açtığınız iki kart birbirinin eşiyse bu kartları kenara ayırın. Açtığınız kartlar birbirinin eşi değilse kartları tekrar ters çevirip başka iki kart açın. İsterseniz bu oyunu iki ya da daha fazla oyuncuyla, kartları sırayla açarak da oynayabilirsiniz. Bu durumda birbirinin eşi olan kartları bulan oyuncu bir kez daha kart açabilir. Dilerseniz oyunu kolaylaştırmak için, kartları resimli yüzleri açık hâlde yere dizerek de oynayabilirsiniz.

Bu kartlarla oynayabileceğiniz bir oyun önerimiz daha var! Bu oyun, iki kişiyle oynanır. Önce bütün kartlar resimli yüzleri üste gelecek şekilde, karışık hâlde yere dizilir.

Daha sonra oyuna kimin başlayacağına karar verilir. Oyuna ilk başlayan oyuncu, kartlardaki atlardan ya da yavrulardan birini seçer. Ancak hangi atı seçtiğini diğer oyuncuya söylemez ya da göstermez. Diğer oyuncu, arkadaşına seçtiği kartla ilgili bazı sorular sorar. Örneğin, "Seçtiğin at anne mi yoksa yavru mu?" gibi. Arkadaşı bu soruya "Anne at." yanıtını verirse üzerinde yavru at resmi olan tüm kartlar ters çevrilir. Diğer oyuncu, açık kalan kartlardaki atların rengine, desenine ve diğer özelliklerine yönelik başka sorular da sorar ve arkadaşının seçtiği kartı tahmin etmeye çalışır.

Merve Yıldırım

Çizim: Gül Orali

