

YAZALIM

3. ETKİNLİK

Betimleme paragrafı; bir kişi, varlık, mekân, olay ya da durumun ayırt edici özelliklerini okuyucunun zihninde canlandıracak şekilde anlatan paragraftır. Betimleme paragrafında görme, işitme, dokunma, koklama veya tat alma duyularından yararlanılarak ayrıntılara yer verilir. Amaç, anlatılanın okuyucunun zihninde belirgin ve canlı bir biçimde canlanmasını sağlamaktır.

- a. Okuduğunuz kitaplardaki kahramanlarla aranızda bir bağ kurar mısınız? Bağ kurma nedeninizi söyleyiniz.

Evet, bağ kurarım. Kitaptaki kahramanın yaşadığı sevinçleri, korkuları, merakı ve olaylar karşısındaki tepkilerini kendi duygularıma benzettiğimde kendimi onun yerine koyar ve hikâyeyi daha içten yaşarım.

- b. Aşağıdaki olayın anlatıldığı hikâye için bir kahraman oluşturunuz. Kahramanınızın özelliklerini ilgili yerlere yazınız. Yazarken aşağıdaki yönergeleri dikkate alınız.

- Anlatmak istediklerinizi kullanacağınız kelimelerin eş ya da yakın anlamlılarını tercih ederek yazınız.
- Kelime ya da kelime gruplarını yazma konunuza uygun kullanınız.

Hikâyedeki olay: Birbirinden farklı özelliklere sahip üç iyi arkadaş, mahallelerindeki parkta buluşup oyun oynamaya başlar. Bir süre sonra içlerinden biri çok sevdiği kolyesinin kaybolduğunu fark eder. Kolyeyi aramaya koyulmalarıyla bir macera başlar...

Benim Kahramanım

Adı: **Can**

Dış görünüşü: **Kıvrıkcık koyu kahverengi saçlı, iri kahverengi gözlü, dizleri koştuktan hafif tozlanmış, sportif giyimli ve neşeli bir çocuk.**

Korkuları: **Karanlık yerlerden, sevdiklerini üzmemekten ve arkadaşlarına verdiği sözü tutamamaktan çekinir.**

Yetenekleri: **Çok dikkatli gözlem yapar, iz sürme ve saklanan eşyaları bulma konusunda pratik zekâyâ sahiptir, hızlı koşar.**

İlgi alanları: **Doğa yürüyüşleri, dedektiflik hikâyeleri, zekâ oyunları ve parkta arkadaşlarıyla macera oyunları kurmak.**

Alışkanlıkları: **Karşılaştığı her ipucunu küçük not defterine çizmek, büyüteç taşımak ve arkadaşlarına her zorlukta destek olmak.**

- c. Öğretmeninizin yönlendirmesiyle uygun ortamlarda (sınıf panosu, okul gazetesi, dijital ortamlar vb.) paylaşınız. Paylaşırken yazdıklarınızdan hareketle kahramanınızın görselini çizersiniz.