HİKÂYE MAKİNESİ

—

RENÉ NEKUDA

KRONİK KİTAP: 363

YAYIN YÖNETMENİ
Olcay Mağden

EDİTÖR
Ayşe Koçal

ÇEVİRİ
Olcay Mağden

RESİMLEYEN
Marie Urbánková, Johana Švejdíková, Tereza Lukešová & Aneta Františka Holasová

KAPAK UYGULAMA
Selin Öztekin

MİZANPAJ
Kronik Kitap

1. Baskı, Ocak 2023, İstanbul

ISBN
978-625-6989-14-6

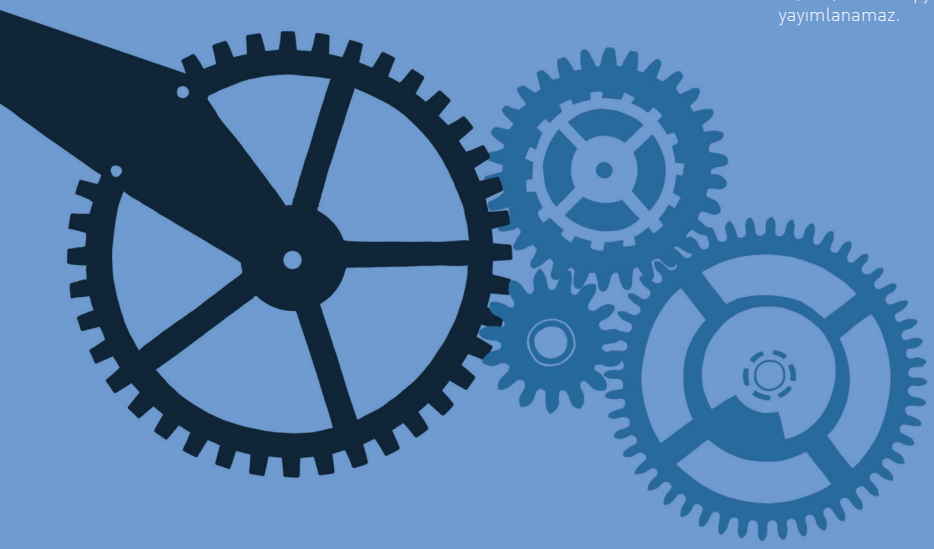
KRONİK KİTAP
Şakayıklı Sk. N°8, Levent
İstanbul - 34330 - Türkiye
Telefon: (0212) 243 13 23
Faks: (0212) 243 13 28
kronik@kronikkitap.com

Kültür Bakanlığı Yayıncılık Sertifika No: 49639

www.kronikkitap.com
kronikcocuk_

BASKI VE CİLT
Optimum Basım
Tevfikbey Mah. Dr. Ali Demir Cad. No: 51/1
34295 K. Çekmece / İstanbul
Telefon: (0212) 463 71 25
Matbaa Sertifika No: 41707

YAYIN HAKLARI
© René Nekuda, 2019 - © Labyrint, 2019
The Story Machine özgün adıyla Albatros Media tarafından yayımlanan bu kitabın Türkiye'deki tüm yayın hakları Kronik Yayıncılık A.Ş.'ye aittir. Tanıtım amacıyla yapılacak kısa alıntılar dışında, hiçbir şekilde kopya edilemez, çoğaltılamaz, yayımlanamaz.



HİKÂYE MAKİNESİ

Tasarlayan ve yazan: René Nekuda
Resimleyen: Marie Urbánková, Johana Švejdíková,
Tereza Lukešová & Aneta Františka Holasová

Çeviri: Olcay Mağden

Kronik

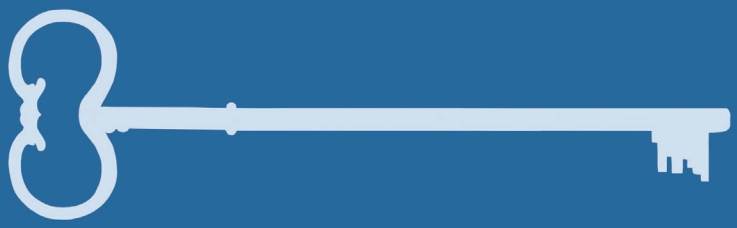
HADİ GEL

KARAKTER

Hikâye Makinesi her şeyin mümkün olduğu, gizemli bir diyara açılan sihirli kapının anahtarı. Hikâye Makinesi sayesinde şimdiye dek adı duyulmamış masalların anlatıcısı olacak, büyüleyici karakterlerle tanışacak, sıradışı oyunlara katılacak ve tüm bunları yaparken müthiş eğleneceksin.

Evet, Hikâye Makinesi birbirinden uçuk öykülerini tek bir parmak şıklatmanla sıralayabilir. Ancak bazen işleri senin için zorlaştırabilir de. Ne de olsa onu Şans diye anılan şu esrarengiz hanım tasarladı.

Bu kitabın üzerine istediğini yazıp çizebilir, sağına soluna çekinmeden bir şeyler yapıştırabilirsin. Kitap, şimdilik tüm hikâye diyarı yolcularına aynı gözüküyor. Ancak ilk çizgini üzerine kondurmanla birlikte sana, sadece sana ait olacak. Çünkü böylece yalnızca senin içinde bulunan o benzersiz kıvılcımı kitaba yerleştirmiş olacaksın. Doğru duydun, dünya üzerinde başka hiç kimsede o kıvılcımın aynısından yok. Bu kitabın içindeki tüm görevleri yerine getirirsen tam anlamıyla bir Hikâye Makinesi Üstadı olacaksın!



YER

KULLANIM KILAVUZU

Bu kitapta karşına çıkacak görevler, zorluk derecesine göre dört kategoriye ayrıldı. Her bir görevin sonunda yepyeni bir hikâye bulacaksın. İster yaz, ister anlat. Hikâyenin karakterlerine ilginç özellikler eklemeye çalış, öykünün geçtiği sahneleri dilediğince renklendir ve keyifli bir konu bul. İstersen sayfaların köşelerinde yer alan kelimelerden yararlanabilirsin.

KELİMELERİ RASGELE SEÇEBİLİRSİN

1) Kitabın herhangi bir sayfasını aç.
2) Köşelerdeki kelimelerden bir ya da birkaçını seç.
   - sol üst köşeden bir karakter,
   - sağ üst köşeden bir eşya,
   - sol alt köşeden bir yer,
   - sağ alt köşeden de bir eylem, kişisel bir özellik ya da davranış seçebilirsin.
3) Bu kelimeleri hikâyene ekle.

Hikâye Makinesi birbirinden farklı bir sürü öykü oluşturabilir, sen de onu değişik şekillerde kullanabilirsin. Burada hayal gücünü sınırlayan tek bir engel bile yok.

OYUN – YEPYENİ BİR HİKÂYE ANLAT:

- Gelişigüzel iki karakter seç. Onlara bir isim ver, sonra da neye benzediklerini ve kişisel özelliklerini anlat.
- Olayın geçeceği yeri belirle ve burayı tarif et. Nasıl bir yer olacağı hayal gücüne kalmış.
- Hikâyene eklemek için bir eşya ve konunun seyrini değiştirmek için de sağ alt köşeden bir kelime seç. Şimdi de hepsini birbiriyle harmanlamaya çalış.
- Dilediğin zaman bambaşka bir sözcük seçip hikâyene renk katabilirsin. Belirlediğin en az üç kelimeyi bir araya getirip tüm bunları ilginç ve hayret verici bir sona bağlayabilirsin.

AİLENİ YA DA ARKADAŞLARINI DÂHİL ET

Taptaze öykülerinin daha çıkar çıkmaz ortadan kaybolduğunu düşünsene. Ne acı! Onları başkalarına da anlatmalısın. Kitabı bir masanın etrafında elden ele uzatmaya ne dersin? Böylece herkes hikâyeye kendinden bir şey katabilir.

düğme

DAHA SONRA NE OLACAĞINA KARAR VEREMEDİN Mİ? O ZAMAN ŞU SORULARI CEVAPLAMAYI DENE:

Neden oldu?
Kim yaptı?
Neden yaptı?
Kimin başına geldi?
Kim çözdü?
Nasıl çözdü?

AYRINTILARI UNUTMA

Olan biteni en ufak ayrıntısına kadar anlatmaya çalış. Düğme dediğin düğmedir. Ama bir zamanlar Meryem Nine'ye ait olan ucu kırık, tahta düğme deyince işler değişir. Anlıyorsun, değil mi?

SORUN YOK!

Bu kitapta hata yapma gibi bir derdin olmayacak. Bu sayfalarda, kelimelerle oynayabileceğin, hikâyeler anlatabileceğin, yazıp çizebileceğin korunaklı bir yer bulacaksın. İyi şanslar öykü avcısı!

İPUCU!

Kitabın sonunda birbirinden farklı üç hikâye var. İçlerinde de ne zaman hangi kelimeyi seçeceğini belirten talimatlar bulunuyor. Denemeye ne dersin?

gözünde tütmek

seyis

KAÇAK AT ÇAKIR

Ödü kopmuş Çakır çiftlikten kaçıverdi.
Yaşlı çiftçinin kayıp atını bulmasına yardımcı ol ve yoluna çıkan engelleri nasıl aşacağını anlat.
Hikâyene sayfaların köşelerindeki kelimeleri de eklemeyi unutma.

ücra bir misafirhane

dizgin
kaybolmak

GENÇLEŞTİREN GÖZYAŞI

Yan sayfadaki boşluklara çok sevdiğin birkaç şeyin resmini çiz. Sonra da bunak büyücü Aksakal'ın, bunlardan bazılarını senden zorla almaya çalıştığını hayal et. Aksakal insanların gözyaşlarını içmeye bayılırmış (Bir rivayete göre bu gözyaşları büyücüyü gençleştiriyormuş). Onu nasıl durduracağını düşün. Herhangi bir karakter ve eşya seç. Sonra da bu karakterin, elindeki eşyanın da yardımıyla büyücüden nasıl kurtulduğunu anlat.

rengârenk bir göz
korkaklık