

Olaylar Zinciri Düzenleyicisi Örneđi

Maurice Sendak'ın VahŖi Ŗeyler Nerede'sine Yönelik Olaylar Zinciri

Bu, bir öđrencinin oluŖturabileceđi örneđ bir grafik düzenleyicidir.

İlk olay:
Max kötüleŖiyor ve hiçbir Ŗey yemeden yatađa gönderili-
yor. Odası bir orman haline geliyor.

Öđrenciler burada olayı tasvir edebilirler.



İkinci olay:
Max, teknesiyle vahŖi yaratıkların olduđu bir diyara dođru
gider. Onu, tüm vahŖi yaratıkların kralı olarak
adlandırırlar. Çevrede bir geđit töreni ve sıçrayıŖları
vardır.

Öđrenciler olayı burada tasvir edebilirler.



Üçüncü olay:
Max üzülür, kendini yalnız hisseder ve evini özler. Tekne-
siyle odasına geri gider ve yemeđi onu bekliyordur.

Öđrenciler olayı burada tasvir edebilirler.