DAHİ ÇOCUK | 5. SINIF TÜRKÇE

Çalışma Kâğıdı 01

Oyun Dünyası: Bir İp, Üç Arkadaş

Oku • Anla • İlişkilendir • Yorumla | **12 soru • 4 aşama • Özgün metin • Karma etkinlik**

dahicocuk.tr
Oku • Anla • Düşün • Yorumla
5, 6, 7 ve 8. Sınıflar

Adı Soyadı: ..... Sınıfı: ..... Tarih: .....

Çalışmanın amacı: Metnin temel bilgilerini bulmak, sözcükleri bağlamında anlamlandırmak, olaylar arasında ilişki kurmak ve düşüncelerini gerekçelendirmek.

Okumadan Önce

Önce bu soruyu yanıtla; tahminini ve gerekçeni yaz, metni okuyunca tekrar değerlendir.

1. soru

1 Yalnızca metnin başlığına bakarak aşağıdakilerden hangisini tahmin etmek daha uygundur?

A) Üç arkadaşın bir ipten yararlanarak oyun kuracağını
B) Üç arkadaşın ipi kaybettikleri için eve döneceğini
C) Arkadaşların bir ipi satmak için yarışacağını
D) Üç arkadaşın ip üretimi hakkında araştırma yapacağını

A. Metni Oku

Özgün öyküleyici metin

Okuma

Bir İp, Üç Arkadaş

Bir cumartesi sabahı Ece, Mert ve Deniz mahalledeki boş alanda buluştular. Yanlarında yalnızca eski bir ip vardı. Önce ne oynayacaklarına karar veremediler. Mert, ipi iki ağacın arasına bağlayıp üzerinden atlamayı önerdi. Ece ise sırayla farklı hareketler yapabilecekleri bir oyun kurmak istedi.

Deniz, “İkimizin önerisini birleştirsek nasıl olur?” diye sordu. İpi yere düz bir çizgi gibi yerleştirdiler. Oyunculardan biri ipin üzerinden çift ayakla atlayacak, diğeri ipin çevresinde belirlenen yolu izleyecek, üçüncüsü de sıranın kimde olduğunu takip edecekti. Her turdan sonra görevler değişecekti.

İlk turda Mert, kendi sırasını beklemeden atlayınca oyun karıştı. Ece, kuralların baştan açıkça belirlenmesi gerektiğini söyledi. Üç arkadaş oyunu durdurup kuralları yeniden konuştular. Herkesin sırasını göstermek için küçük taşlar kullanmaya karar verdiler. Böylece kimsenin sırası unutulmayacaktı.

Bir süre sonra oyuna yeni bir arkadaşları katılmak istedi. Üçlü, yeni oyuncunun da oyuna katılabilmesi için kuralları ona anlattı ve görevleri yeniden paylaştırdı. Oyun artık daha kalabalık, ama aynı zamanda daha düzenliydi.

Eve dönme vakti geldiğinde Deniz, “Bugün yalnızca bir ip ile oyun kurmadık; birbirimizi dinlemeyi de öğrendik.” dedi. Ece gülümsedi. Mert ise ertesi gün başka bir oyun tasarlamak için şimdiden fikir düşünmeye başlamıştı.

B. Metni Keşfet

Başlık, olaylar ve sözcük anlamı üzerinde çalışacaksın.

2–3. sorular

2 Metinde arkadaşların oyunu yeniden düzenlemelerinin temel nedeni nedir?

A) Oyun alanından ayrılmak istemeleri
B) Kuralların karışması ve sıranın beklenmemesi
C) İplerinin kopması
D) Yeni bir ip satın almak istemeleri

3 Metinde geçen “görevleri yeniden paylaştırdılar” ifadesi hangi anlama gelir?

A) Oyuncuların sorumluluklarını yeniden belirlediler.
B) Oyun alanını tamamen değiştirdiler.
C) Bütün görevleri tek bir kişiye verdiler.
D) Oyunu oynamaktan vazgeçtiler.

C. Anlamı Yapılandır

Ana düşünce, olay sırası ve anahtar kelimeler.

4–6. sorular

4 Bu metnin ana düşüncesini en iyi ifade eden seçenek hangisidir?

A) Oyun oynamak için çok sayıda malzeme gerekir.
B) Oyunlarda yalnızca hızlı olan kişiler başarılı olur.
C) İş birliği ve iletişim, birlikte oyun kurmayı ve sorunları çözmeyi kolaylaştırır.
D) Yeni oyunlar yalnızca yetişkinlerin yardımıyla tasarlanabilir.

5 Metindeki olayların oluş sırasını 1’den 4’e kadar numaralandır.

( ) Arkadaşların kuralları yeniden konuşması
( ) Yeni bir arkadaşın oyuna katılması
( ) Üç arkadaşın buluşup oyun düşünmesi
( ) İlk turda oyunun karışması

6 Aşağıdaki kelimelerden hangileri metnin anahtar kelimeleri olmaya daha uygundur? Üç seçenek işaretle.

☐ oyun ☐ iş birliği ☐ alışveriş ☐ hava durumu ☐ kurallar

Yönerge: Metnin tamamını en iyi temsil eden üç kelimeyi seç.

D. Derinlemesine Anla

Neden–sonuç ilişkisi, yorum ve ana ileti.

7–9. sorular

7 **Mert’in kendi sırasını beklemeden atlaması oyunun karışmasına neden olmuştur. Bu olaydan hangi sonuca ulaşılabilir?**

A) Kuralların herkes tarafından bilinmesi ve uygulanması oyunun düzenini korur.

B) Bir oyunda kurallara gerek yoktur.

C) Oyunları yalnızca bir kişi yönetmelidir.

D) Kurallar değiştirilemez.

8 **Deniz’in “İkimizin önerisini birleştirsek nasıl olur?” demesi onun hangi özelliğini gösterir? Yanıtını metindeki bir olayla destekle.**

.....

.....

.....

.....

.....

9 **Metnin sonunda Deniz’in “Birbirimizi dinlemeyi de öğrendik.” demesiyle anlatılmak istenen nedir?**

.....

.....

.....

.....

.....

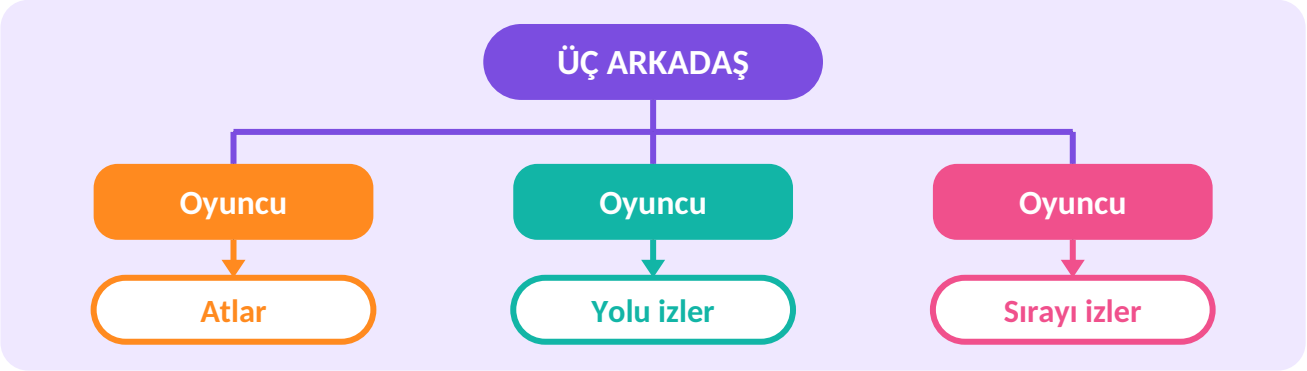
Dahi ipucu: Yanıtını yazarken metinden bir olayı örnek göster ve görüşünü “çünkü” ile gerekçelendir.

E. Becerini Geliştir

Görsel okuryazarlık, karşılaştırma ve görüş bildirme.

10–12. sorular

10 **Görsel okuryazarlık.** **Aşağıdaki şemayı incele. Şema, öyküdeki oyunun görev dağılımını örnek olarak gösterir.**



Bu şemaya göre aşağıdaki yorumlardan hangisi doğrudur?

A) Oyunda bütün oyuncular aynı görevi yapar.

B) Görevlerin paylaşılması, oyunun nasıl yürütüleceğini anlamayı kolaylaştırır.

C) Sıra takibi oyunun dışında kalan bir iştir.

D) Oyunun başarılı olması için oyuncu sayısı azaltılmalıdır.

11 **Karşılaştırma etkinliği.** **Dijital oyunlar ile sokak oyunlarının bir benzerliğini ve bir farklılığını yaz. İstersen metindeki oyun düzeninden yararlanabilirsin.**

= Benzerlik

.....

.....

.....

≠ Farklılık

.....

.....

.....

12 **Görüşünü gerekçelendir.** **Sence bir oyunun eğlenceli olması mı, kurallarının adil olması mı daha önemlidir? İki özelliğin birlikte bulunup bulunamayacağını da düşünerek görüşünü en az iki cümleyle açıkla.**

.....

.....

.....

.....

.....

dahicocuk.tr
Oku • Anla • Düşün • Yorumla
5, 6, 7 ve 8. Sınıflar

Harika iş çıkardın!

Yanıtlarını gözden geçir; bir oyunu güzel yapan şeyin çoğu zaman birlikte karar vermek olduğunu unutma.

Cevap Anahtarı ve Kısa Çözümler

6. Çoktan seçmeli ve açık uçlu sorular

ÖĞRETMEN

Çoktan seçmeli sorular

1. soru	2. soru	3. soru	4. soru	7. soru	10. soru
A	B	A	C	A	B

Açıklamalar

1 **A:** Başlık, bir ip etrafında gelişen ortak bir oyun kurma sürecini düşündürür. Tahminin gerekçesi başlığa dayanmalıdır.

2 **B:** Sıra beklenmediği için oyun karışır; arkadaşlar kuralları yeniden belirler.

3 **A:** Görevleri yeniden paylaştırmak, oyuncuların sorumluluklarını tekrar düzenlemek demektir.

4 **C:** Öykünün tamamı iletişim, iş birliği ve birlikte çözüm bulma düşüncesini destekler.

7 **A:** Olay, ortak kuralların ve bu kurallara uymanın oyunun düzeni açısından önemini gösterir.

10 **B:** Şemadaki farklı görevler, oyuncuların oyunun işleyişine farklı sorumluluklarla katkıda bulunduğunu gösterir.

Açık uçlu ve etkinlik soruları

Soru	Beklenen yanıt / değerlendirme
5	Doğru sıra: Buluşma ve oyun düşünme (1), oyunun karışması (2), kuralları yeniden konuşma (3), yeni arkadaşın katılması (4).
6	En uygun anahtar kelimeler: **oyun, kurallar, iş birliği**. Soru yönergesi üç kelime seçilecek biçimde düzenlenmiştir.
8	Deniz'in farklı önerileri birleştirmeyi önermesi, iş birliğine açık olduğunu ve çözüm aradığını gösterir.
9	Birlikte oyun kurarken başkalarını dinlemenin, iletişim kurmanın ve ortak karar almanın önemini anlatır.
11	Yanıtlar değişebilir. *Benzerlik:* İki oyun türü de eğlence sağlayabilir. *Farklılık:* Dijital oyunlar elektronik cihazlarla oynanırken sokak oyunları fiziksel bir ortamda oynanabilir.
12	Tek bir zorunlu görüş yoktur. Öğrenci görüşünü açıklamalı, en az bir gerekçe sunmalı ve mümkünse metindeki bir olayla desteklemelidir.

Puanlama önerisi: 12 sorunun her biri 1 puan olarak değerlendirilebilir. Açık uçlu sorularda puan, yalnızca beklenen ifadeyi kullanmaya değil, yanıtın anlamlı ve gerekçeli olmasına göre verilmelidir. Bu puanlama önerisi resmî bir MEB ölçeği değildir.

Çalışma kâğıdına eklenmesi gereken iki uygulama

Akıcı okuma

Öğrenci metni sesli okurken doğruluk, uygun duraklama ve akıcılık öğretmen tarafından ayrı bir gözlem formuyla değerlendirilebilir. Bu uygulama, T.O.5.2 ile ilişkilidir.

Tahmin çalışmasının sırası

T.O.5.4'e uygun ölçüm için 1. soru metin okunmadan önce uygulanmalıdır; bu nedenle "Okumadan Önce" kutusunda yer alır. Öğrenci tahminini ve gerekçesini yazar; okuma sonunda tahminini tekrar değerlendirir.

Kazanım Eşleştirme Tablosu

7. Resmî öğrenme çıktıları ve beceriler

ÖĞRETMEN

Aşağıdaki kodlar MEB'in resmî 5. sınıf Türkçe dersi programındaki **Oyun Dünyası** temasından alınmıştır. Eşleştirmeler, bu çalışma kâğıdındaki etkinliklere göre yapılmıştır.

Kod	Resmî öğrenme çıktısı	Çalışmadaki karşılığı
T.O.5.4	Okuyacağı metnin içeriğine yönelik tahminde bulunabilme	1. soru
T.O.5.5	Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme	3. soru, sözcük ve ifade çalışması
T.O.5.6	Metnin yüzey anlamını belirleyebilme	2, 5. sorular
T.O.5.7	Görselle iletilen anlamı belirleyebilme	10. soru
T.O.5.15	Metnin anahtar kelimelerini belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme	6. soru
T.O.5.20	Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme	3, 6. sorular ve ek sözcük çalışması
T.Y.5.3	Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme	8, 11 ve 12. sorulardaki yazılı anlatım uygulamalarıyla desteklenebilir
T.Y.5.13	Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme	8, 11 ve 12. sorularda nitelikli ifadeler kullanma çalışmasıyla desteklenebilir

Son iki yazma çıktısı, kısa yanıtlar aracılığıyla desteklenmektedir; bu sorular tek başına ilgili çıktılara tam olarak ulaşıldığını kanıtlamaz.

8. Öğretmen için kısa değerlendirme formu

Her beceri için öğretmen gözlemine dayalı bir düzey seçin.

Beceri	Destek gerekli	Gelişiyor	Başardı
1. Metindeki açık bilgileri doğru bulur.	☐	☐	☐
2. Sözcük ve ifadeleri bağlamına göre yorumlar.	☐	☐	☐
3. Metnin anahtar kelimelerini belirler.	☐	☐	☐
4. Olaylar arasında ilişki kurar.	☐	☐	☐
5. Görseldeki bilgiyi metinle ilişkilendirir.	☐	☐	☐
6. Görüşünü gerekçeyle açıklar.	☐	☐	☐

9. Sonraki çalışma kâğıtları için sistemimiz

Bu ilk çalışma kâğıdı, serinin başlangıç düzeyidir. Sonraki kâğıtlarda aynı beceriler farklı metin türleriyle tekrar ele alınıp yeni öğrenme çıktıları eklenebilir.

ÇK-5-01

Bir İp, Üç Arkadaş

Yüzey anlam, tahmin, anahtar kelimeler ve görsel.

ÇK-5-02

Oyun Kurallarını Anlamak

Yönergeler, sıralama ve bilgileri ilişkilendirme.

ÇK-5-03

Bir Oyundan Ne Öğrendik?

Metni yorumlama, karşılaştırma ve gerekçeli görüş.

ÇK-5-04

Geleneksel Oyunlar

Bilgi metni, görsel okuryazarlık ve dijital tasarım.

Bu başlıklar önerilen bir çalışma sırasıdır; resmî ders kitabındaki metinlerin yerine geçmez.