DAHİ ÇOCUK | 5. SINIF TÜRKÇE

Çalışma Kâğıdı 02

Oyun Dünyası: Bahçede Hazine Avı

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: Oyun kurallarını ve yönergelerin sırasını anlamak, olayları oluş sırasına göre dizmek, şemadaki bilgiyi metinle ilişkilendirmek ve görüşünü 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) Bahçede bir şeyler aranarak oynanan bir oyunun anlatılacağını
B) Bahçeye ağaç dikme çalışmasının anlatılacağını
C) Bir yemek tarifinin verileceğini
D) Bir tatil gezisinin anlatılacağını

A. Metni Oku

Özgün öyküleyici metin

Okuma

Bahçede Hazine Avı

Cuma günü 5. sınıf öğrencileri okul bahçesinde hazine avı oynadı. Öğretmenleri Selin Hanım sınıfı Kırmızı ve Mavi olmak üzere iki takıma ayırdı. Her takımın bir kaptanı vardı. Selin Hanım oyunun kurallarını tahtaya yazdı ve sesli okudu.

Kurallar şöyleydi: Önce kaptanlar zarfı alacak ve içindeki ilk ipucunu takımına okuyacaktı. Sonra takım, ipucunun gösterdiği yere gidecek ve orada ikinci ipucunu bulacaktı. Üçüncü ipucu bulunduğunda hazine sandığının yeri öğrenilecekti. Koşmak yasaktı; çünkü bahçedeki taşlı yolda düşme tehlikesi vardı. Ayrıca hiçbir takım diğer takımın ipucunu alamayacaktı.

Oyun başlayınca Kırmızı Takım, ilk ipucunu okumadan koşarak ilerlemeye başladı. Kaptanları Arda hemen takımı durdurdu ve herkesi ipucunu okumaya çağırdı. İpucunda “Dilek ağacının gölgesine bak.” yazıyordu. Takım ağacın altında ikinci ipucunu buldu. Mavi Takım ise ipuçlarını sırayla ve dikkatle takip ederek ilerledi.

Sonunda iki takım da sandığa aynı anda ulaştı. Selin Hanım, “Bugün kazanan hız değil, kurallara uymak ve birlikte düşünmekti.” dedi. Sandıktan çıkan kitaplar iki takım arasında paylaşıldı. Öğrenciler, bir sonraki oyunun kurallarını kendilerinin yazmasını istedi.

B. Metni Keşfet

Başlık, olaylar ve sözcük anlamı üzerinde çalışacaksın.

2–3. sorular

2 Metne göre oyunda koşmanın yasak olmasının nedeni nedir?

A) Oyunun çok çabuk bitmesini istememeleri
B) Bahçedeki taşlı yolda düşme tehlikesinin bulunması
C) Öğretmenin koşmayı sevmemesi
D) Hazinenin çok yakında olması

3 Metinde geçen “ipucu” sözcüğü hangi anlama gelir?

A) Oyunu bitiren son kural
B) Takımın adı
C) Bir şeyi bulmaya yardım eden küçük bilgi
D) Oyun alanının sınırı

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) Hazine avı yalnızca okul bahçesinde oynanabilir.
B) En hızlı koşan takım her zaman kazanır.
C) Oyun kuralları oyun sırasında sürekli değiştirilir.
D) Oyunlarda kurallara uymak ve birlikte düşünmek, hızlı olmaktan daha önemlidir.

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

( ) Takımın dilek ağacının altında ikinci ipucunu bulması
( ) İki takımın sandığa aynı anda ulaşması
( ) Selin Hanım’ın kuralları tahtaya yazıp sesli okuması
( ) Arda’nın takımı durdurup ipucunu okumaya çağırması

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

☐ hazine avı ☐ alışveriş ☐ kurallar ☐ tatil ☐ ipucu

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

D. Derinlemesine Anla

Neden–sonuç ilişkisi, yorum ve ana ileti.

7–9. sorular

7 Arda'nın, ilk ipucunu okumadan koşan takımını durdurması hangi sonuca ulaşılmasını sağlar?

A) Kaptanların kuralları istediği gibi değiştirebileceği

B) Kurallara uyulmasını sağlamanın takım içinde sorumluluk gerektirdiği

C) Oyunda ipucunu okumanın gerekli olmadığı

D) Hızlı koşmanın oyunu kazandıracağı

8 Selin Hanım'ın "Bugün kazanan hız değil, kurallara uymak ve birlikte düşünmekti." demesi onun oyuna bakışı hakkında ne gösterir? Yanıtını metindeki bir olayla destekle.

.....

.....

.....

.....

.....

9 Sandıktan çıkan kitapların iki takım arasında paylaşılmasıyla 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 akış şemasını incele. Şema, metindeki hazine avının adımlarını gösterir.**



Hazine avının adımları

Bu şemaya göre aşağıdaki yorumlardan hangisi doğrudur?

A) Adımlar sırayla ilerler; ipucu okunmadan gösterilen yere gidilemez.

B) Sandığın yeri ilk adımda öğrenilir.

C) Adımların sırası istenildiği gibi değiştirilebilir.

D) Üçüncü ipucu zarfın içinde bulunur.

11 **Karşılaştırma etkinliği.** **Hazine avı ile masa başında oynanan bir oyunun (örneğin satranç) bir benzerliğini ve bir farklılığını yaz.**

= Benzerlik	≠ Farklılık
.....	.....
.....	.....
.....	.....

12 **Görüşünü gerekçelendir.** **Sence oyun kurallarının herkese yazılı olarak gösterilmesi neden önemlidir? Metindeki bir olaydan yararlanarak 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 kurallara birlikte uymak 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	C	D	B	A

Açıklamalar

1 — **A:** Başlık, bahçede bir şeyin aranacağı bir oyunu düşündürür. Tahminin gerekçesi başlığa dayanmalıdır.

2 — **B:** Metinde koşmanın yasak olma nedeni, bahçedeki taşlı yolda düşme tehlikesi olarak açıkça verilmiştir.

3 — **C:** İpucu, bir şeyi bulmaya veya çözmeye yardımcı olan küçük bilgi ya da işarettir; metinde sandığa ulaşmak için kullanılır.

4 — **D:** Selin Hanım'ın sözü ve olayların sonucu, kurallara uymanın ve birlikte düşünmenin hızdan daha önemli olduğunu gösterir.

7 — **B:** Arda'nın takımı durdurması, kurallara uyulmasını sağlamanın takım içinde sorumluluk gerektirdiğini gösterir.

10 — **A:** Şemada her adım bir öncekinin sonucuna bağlıdır; ilk ipucu okunmadan gösterilen yere gidilemez.

Açık uçlu ve etkinlik soruları

Soru	Beklenen yanıt / değerlendirme
5	Doğru sıra: Selin Hanım'ın kuralları tahtaya yazıp sesli okuması (1), Arda'nın takımı durdurup ipucunu okumaya çağırması (2), takımın ağacın altında ikinci ipucunu bulması (3), iki takımın sandığa aynı anda ulaşması (4).
6	En uygun anahtar kelimeler: **hazine avı, kurallar, ipucu**.
8	Selin Hanım'ın oyunu yarıştan çok kurallara uymayı ve birlikte düşünmeyi öğrenme fırsatı olarak gördüğünü gösterir. Destekleyici olay: Kırmızı Takım'ın durdurulması ya da iki takımın sandığa aynı anda ulaşması.
9	Oyunda kazanmak ya da kaybetmek yerine paylaşmanın, adil davranmanın ve birlikte kazanmanın önemini anlatır.
11	Yanıtlar değişebilir. *Benzerlik:* İkisinin de uyulması gereken kuralları vardır. *Farklılık:* Hazine avı açık alanda hareketle ve takım hâlinde oynanırken satranç masa başında iki kişiyle oynanır.
12	Tek bir zorunlu görüş yoktur. Öğrenci, yazılı kuralların herkesin aynı bilgiye sahip olmasını sağladığını ve tartışmayı önlediğini belirtmeli; mümkünse Kırmızı Takım'ın kuralı okumadan başlamasından örnek vermelidir.

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 kuralları içeren 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

Kodlar, ÇK-5-01'de kullanılan **Oyun Dünyası** teması eşleştirmesiyle aynıdır; yayımdan önce MEB programından doğrulanması önerilir. Eşleştirmeler bu kâğıttaki 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 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
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. Kuralları ve açık bilgileri doğru bulur.	☐	☐	☐
2. Sözcüğü bağlamına göre yorumlar.	☐	☐	☐
3. Metnin anahtar kelimelerini belirler.	☐	☐	☐
4. Olayları oluş sırasına göre dizer.	☐	☐	☐
5. Şemadaki adımları metinle ilişkilendirir.	☐	☐	☐
6. Görüşünü gerekçeyle açıklar.	☐	☐	☐

9. Sonraki çalışma kâğıtları için sistemimiz

Bu kâğıt serinin ikinci halkasıdır (ÇK-5-02). 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.