Bir İp Bul, Oyuna Başla!: Konuşma, Akıcı Okuma, İsim ve Fiil, Yazım ve E-posta

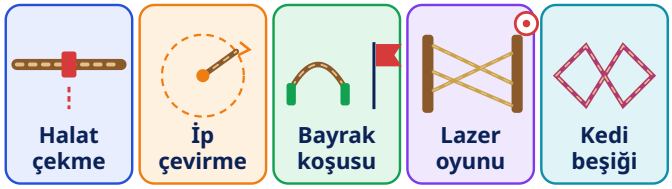
T.O.5.2. Akıcı okuyabilme · T.O.5.15. Metnin anahtar kelimelerini belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme · T.K.5.20. Konuşmasında beden dilini kullanabilme · T.Y.5.16. Yazım ve noktalama işaretleriyle ilgili kuralları uygulayabilme

HATIRLAYALIM

- Akıcı okuma; anlamı yansıtan hız, yerinde vurgu ve doğru söyleyişle yapılır. Hızlı okumak akıcı okumak demek değildir.
- Anahtar kelimeler metnin içeriğini yansıtır; metinde sık geçen ve konuyla yakından ilgili kelimelerdir.
- Varlığa ad olan kelime isimdir; iş ya da durum bildiren kelime fiildir. Ek alan isim yine isimdir.
- Satıra sığmayan kelime hece sınırından bölünür; kısa çizgi satırın sonunda kalır, kelimenin devamı alt satıra geçer.

1 EŞLEŞTİRME

Görseldeki beş ip oyununu oynanış biçimleriyle eşleştiriniz. Harfleri kutulara yazınız.



[d] 1. Halat çekme

[c] 2. İp çevirme

[a] 3. Bayrak koşusu

[e] 4. Lazer oyunu

[b] 5. Kedi beşiği

a) Oyuncular ip atlayarak gidip döner, ipi sıradaki arkadaşına verir.

b) İki kişi, uçları bağlı ipe sırayla yeni biçimler verir.

c) Ortadaki oyuncu ipi döndürür; ötekiler ipe değmemek için zıplar.

d) İki takım ipin uçlarından çeker; rakibi sınır çizgisinden geçiren kazanır.

e) Ağaçlara bağlı iplere değmeden hedefe ulaşılır.

2 ÇOKTAN SEÇMELİ

Görseldeki duyuru kartında I, II ve III ile gösterilen noktaların görevleri hangi seçenekte doğru verilmiştir?

İP ATLAMA ŞENLİĞİ

Başlangıç: 10.45 I

Katılım: 1.250 öğrenci II

Bilgi: www.meb.gov.tr III

(A) I saat ile dakika, II binlik basamak, III adres bölümleri

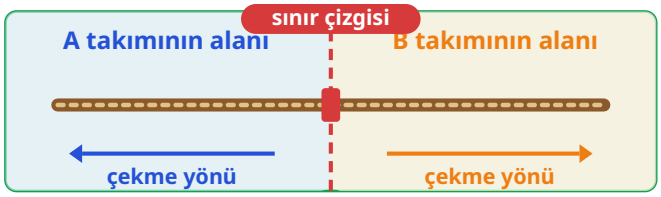
(B) I binlik basamak, II saat ile dakika, III adres bölümleri

(C) I saat ile dakika, II çarpma işlemi, III binlik basamak

(D) I adres bölümleri, II binlik basamak, III saat ile dakika

3 ÇOKTAN SEÇMELİ

Görselde bir ip oyununun alanı çizilmiştir. Bu alanda oynanan oyunla ilgili aşağıdakilerden hangisi doğrudur?



(A) Oyuncular iplere değmeden hedefe koşar.

(B) Rakip takımı sınır çizgisinden geçiren takım kazanır.

(C) İpi en uzun süre çeviren oyuncu kazanır.

(D) İp düğüm olunca oyun biter.

4 DOĞRU MU, YANLIŞ MI?

Konuşma, okuma ve yazımla ilgili ifadelerden doğru olanların D, yanlış olanların Y kutusunu işaretleyiniz.

	D	Y
Konuşmaya, konuyu neden seçtiğimizi söyleyerek başlayabiliriz.	☑	☐
Akıcı okumada hız, metnin anlamını yansıtacak ölçüde olmalıdır.	☑	☐
Konuşurken bakışlarımızı sınıftaki tek bir arkadaşımıza sabitleriz.	☐	☑
Ek almış bir kelime artık isim sayılmaz.	☐	☑
Satır sonunda bölünen kelimenin kısa çizgisi alt satırın başına yazılır.	☐	☑

5 TABLOYU TAMAMLA

Cümlelerden alınan kelimelerin isim mi, fiil mi olduğunu tabloya yazınız. İlk satır örnektir.

Cümle	Kelime	Türü
Kardeşim ipi sıkıca tuttu.	ipi	İsim
Takımlar sahaya dizildi.	dizildi	Fiil
Ağaçlara renkli kurdeleler bağlandı.	kurdeleler	İsim
Oyun düdük sesiyle başladı.	başladı	Fiil
Sepetin kapağı açık kalmış.	sepetin	İsim

6 KISA CEVAP

Görseldeki defter sayfasında satır sonuna sığmayan üç kelime bölünmüştür. Yanlış bölünen kelimenin numarasını ve bu kelimenin doğru bölünmüş biçimini yazınız.

Dün teneffüste arkadaşlarımla bah- 1
çede ip atladık. İpin ucuna kurd- 2
ele bağladık. Oyun bitince ip- 3
liği sepete koyduk.

2. kelime yanlış bölünmüştür. Doğrusu: kur-dele ya da kurde-le.

7 ÇOKTAN SEÇMELİ · DÜŞÜN

Görselde Arda'nın arkadaşına yazdığı e-posta verilmiştir. Arda, iletisini göndermeden önce kontrol etseydi hangi eksikliği fark ederdi?

Yeni ileti
Kimden: arda@eposta.com
Kime: selin@eposta.com
Konu: Kedi beşiği kuralları

Merhaba Selin,
Geçen hafta oynadığımız kedi beşiği oyununun kurallarını bana yazar mısın? Hafta sonu kuzenime öğretmek istiyorum.

Gönder

A) Konu alanını boş bıraktığını
B) Alıcının adresini yazmadığını
C) Selam ve hitapla başlamadığını
D) Kapanış ve imza yazmadığını

8 ÇOKTAN SEÇMELİ · DÜŞÜN

Görselde öğretmenin, bir öğrencinin sınıf konuşması için doldurduğu değerlendirme kartı verilmiştir. Bu öğrencinin geliştirmesi gereken yanlar hangi seçenekte birlikte verilmiştir?

KONUŞMA DEĞERLENDİRME KARTI	
✓ Göz teması	farklı arkadaşlarına baktı
✓ El ve kol hareketleri	anlatımı destekledi
✓ Olayların sırası	akışa uygundu
✗ Yüz ifadesi	duyguları yansıtmadı
✗ Konuşmayı bitirme	sonucu söylemedi

A) Yüz ifadesi ile konuşmayı bitirme
B) Göz teması ile el ve kol hareketleri
C) Olayların sırası ile yüz ifadesi
D) Göz teması ile konuşmayı bitirme

9 SIRALAMA

Defne, ailesiyle yaptığı bir etkinliği sınıfta anlatacaktır. İzlemesi gereken adımları 1'den 5'e kadar sıralayınız.

2 Listeden en çok hoşuna giden etkinliği seçer.
3 Ne sıklıkla yaptığı, neler hissettiği gibi sorulara cevap verip kısa bir plan yapar.
1 Ailesiyle yaptığı etkinlikleri sosyal, eğlence ve kültürel alanlarda listeler.
5 Zorlandığı yerleri ve sonraki konuşmada düzelteceklerini not alır.
4 Göz teması, el kol hareketleri ve yüz ifadesiyle desteklediği konuşmasını yapar.

10 KISA CEVAP · DÜŞÜN

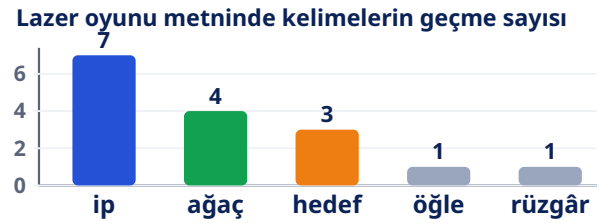
Görselde Efe'nin günlüğünden alınan cümle çok uzundur. Bu cümleyi, anlamını koruyarak üç kısa cümle hâlinde yeniden yazınız.

8 Ekim, Perşembe
Teneffüs zili çalınca ipimizi alıp bahçeye çıktık, gölgeli köşede iki takıma ayrıldık ve halat çekmeye başladık.

Teneffüs zili çalınca ipimizi alıp bahçeye çıktık. Gölgeli köşede iki takıma ayrıldık. Halat çekmeye başladık.

11 ÇOKTAN SEÇMELİ

Lazer oyununu anlatan bir metinde bazı kelimelerin kaç kez geçtiği görseldeki grafikte gösterilmiştir. Buna göre metnin anahtar kelimeleri hangi seçenekte birlikte verilmiştir?



A) ip, ağaç, hedef
B) öğle, rüzgâr, ip
C) rüzgâr, hedef, öğle
D) ağaç, öğle, rüzgâr

12 ŞİFRELİ KELİME

İpuçlarına uyan kelimeleri kutulara yazınız. Turuncu kutulardaki harfler, iki takımla oynanan bir ip oyununun adını verir.

Satıra sığmayan kelime bu sınırdan bölünür: ... sınırı — H E C E
Konuşurken duygularımızı yüz ... ile gösteririz. — İ F A D E S İ
Ağaçlara bağlı iplere değmeden hedefe ulaşılan oyun — L A Z E R
Anlamı yansıtan hız, vurgu ve doğru söyleyişle yapılan okuma: ... okuma — A K I C I
Konuşurken dinleyenlerle kurulan göz ... — T E M A S I

Turuncu kutulardaki harfler yukarıdan aşağıya:
HALAT