DERS KUTUSU
DERSKUTUSU.COM

ÇALIŞMA KÂĞIDI CEVAPLI

5. Sınıf · Türkçe · 5. Hafta

Ad Soyad: _____
Sınıf / No: _____
Tarih: _____

Bir İp Bul, Oyuna Başla!: Yönerge Okuma, Görsel Okuma, Oyun Söz Varlığı, Hazırlıksız Konuşma ve Karşılaştırma

T.O.5.3 / T.O.5.6 / T.O.5.7. Okuma amacına göre uygun yöntem seçebilme, yönerge metinlerinde yüzey anlamı ve görsellerdeki açık/örtük mesajları belirleyebilme · T.O.5.20 / T.K.5.7 / T.Y.5.3 / T.Y.5.16. Oyun söz varlığını ve ip deyimlerini çözümleyebilme, hazırlıksız konuşmada sesini ayarlayabilme, karşılaştırma ve sıralı yönerge yazılarında yazım-noktalama kurallarını uygulayabilme

HATIRLAYALIM

- Metni okumadan önce başlık ve görsellerden tahmin yürütülür; oyunu öğrenip oynamak için adım adım okuma, belirli bir bilgiyi bulmak için göz gezdirip tarama, başkasına tanıtmak için not alma yöntemi seçilir.
- Bir işin nasıl yapılacağını sırayla anlatan metinlere yönerge denir; metinde cümle olarak doğrudan bulunan bilgiler yüzey anlamdır, görsellerde ise doğrudan görülen açık mesaj ile ipuçlarından çıkarılan örtük mesaj yer alır.
- Oyun söz varlığında kazanmak-kaybetmek zıt, yarış-müsabaka eş anlamlıdır; sicim ince ipi, halat ve urgan kalın ipi anlatır; 'ipin ucunu kaçırmak, ipleri eline almak, ipe un sermek' kalıplaşmış deyimlerdir.
- Karşılaştırma yazılarında benzerlik için 'ikisi de, tıpkı ... gibi', farklılık için 'oysa, buna karşılık' kullanılır; yönerge adımlarında sıra sayısından sonra nokta (1., 2.) konur, m, cm ve kg kısaltmaları noktasız yazılır.

1 EŞLEŞTİRME

Sol sütundaki ip ve oyun deyimlerini sağ sütundaki anlamlarıyla eşleştiriniz.

a 1. ipin ucunu kaçırmak	a) Bir işin veya oyunun denetimini, ölçüsünü elinden yitirmek
b 2. ipleri eline almak	b) Dağılan bir işte yönetimi ve denetimi bizzat üstlenmek
d 3. ipe un sermek	c) Karşı tarafın kurduğu düzene aldanmak, kandırılmak
c 4. oyuna gelmek	d) Üzerine düşen bir işi yapmamak için geçersiz bahaneler uydurmak

2 DOĞRU MU, YANLIŞ MI?

Yönerge okuma, görsel yorumlama ve yazım kurallarıyla ilgili ifadelerden doğru olanların D, yanlış olanların Y kutusunu işaretleyiniz.

	D	Y
Oyun kuralları, yemek tarifleri ve kullanma kılavuzları bir işin aşamalarını sırayla anlatan yönerge metinleridir.	☑	☐
Görselde çocukların neşeyle gülmesinden oyunun eğlenceli olduğunu çıkarmak görselin örtük mesajıdır.	☑	☐
Deyimlerin içindeki kelimeler eş anlamlılarıyla serbestçe değiştirilebilir (ipe un sermek yerine ipe şeker sermek gibi).	☐	☑
Uzunluk ve ağırlık ölçü birimi kısaltmaları olan m, cm ve kg sonuna nokta konulmadan yazılır.	☑	☐
Yönerge metninde 'önce, sonra, en sonunda' diye sıralanan adımların yeri değiştirilirse oyun kuralları bozulmaz.	☐	☑

3 KISA CEVAP

Görseldeki yönerge metnine yöneltilen A ve B sorularından hangisinin 'yüzey anlam' sorusu, hangisinin 'yorum' sorusu olduğunu nedeni ile birlikte kısaca yazınız.

YÖNERGE METNİ · İP ÇEVİRME OYUNU

"İp çevirme oyunu en az 5 oyuncu ve 3 m uzunluğunda bir iple bahçede oynanır."

Soru A: Kaç oyuncuyla oynanır? | Soru B: İp neden yere yakın çevrilmelidir?

A doğrudan metinde yazdığı için yüzey, B akıl yürütme istediği için derindir.

4 ÇOKTAN SEÇMELİ

Görseldeki dört öğrencinin okuma amacı ve seçtiği okuma yöntemi kartlarından hangisi doğru eşleştirilmiştir?

1. Kart · Oyunu Oynamak Kuralları adım adım okuma	2. Kart · Bilgi Bulmak (!) Tüm metni ezberleyerek okuma
3. Kart · Oyunu Tanıtmak (!) Oyun başlıklarını atlama	4. Kart · Keyif Almak (!) Yalnızca sayfa sayısına bakma

(A) 1. Kart: Kedi beşiği oyununu öğrenip teneffüste oynamak — Kuralları adım adım takip ederek okuma

(B) 2. Kart: Metinde yalnız takımla oynanan oyunların adını bulmak — Bütün metni ezberleyerek okuma

(C) 3. Kart: Metindeki oyunları sınıftaki arkadaşlarına tanıtmak — Oyun başlıklarını atlayarak okuma

(D) 4. Kart: Metnin tamamını keyif almak için okumak — Yalnızca sayfa numaralarına göz gezdirme

5 BOŞLUK DOLDURMA

Cümlelerdeki boşlukları kutuda verilen uygun kavramlarla tamamlayınız.

deyim · urgan · sicim · yönerge · örtük

1. Bir oyunun nasıl oynanacağını birinci adımdan son adıma kadar sırasıyla anlatan metinlere **yönerge** denir.
2. Görselde doğrudan çizilmeyen ancak renk, mekan ve yüz ifadelerinden çıkarılan mesaja **örtük** mesaj denir.
3. En az iki kelimenin gerçek anlamından uzaklaşarak kalıplaşmasıyla oluşan söz öbeğine **deyim** adı verilir.
4. Halat çekme gibi güç gerektiren takım oyunlarında kopmaması için kalın ip türü olan halat ya da **urgan** kullanılır.

6 ÇOKTAN SEÇMELİ

Görseldeki oyun yönergesi adımlarından hangisinde sıra sayısı, büyük harf veya kısaltmaların yazımıyla ilgili bir kural hatası yapılmıştır?

1. Adım	1. Oyuncular bahçede geniş bir çember oluşturur.
2. Adım	2. Ebe eline 3 m uzunluğunda sağlam bir ip alır.
3. Adım (!)	3. ebe ipi yerden çevirir ve oyuncular zıplar
4. Adım	4. İpe değen oyuncu yeni ebe olarak ortaya geçer.

(A) 1. adım: Oyuncular bahçede geniş bir çember oluşturur.

(B) 2. adım: Ebe eline 3 m uzunluğunda sağlam bir ip alır.

(C) 3. adım: ebe ipi yerden çevirir ve oyuncular zıplar

(D) 4. adım: İpe değen oyuncu yeni ebe olarak ortaya geçer.

7 ÇOKTAN SEÇMELİ

Görseldeki dört cümle kartından hangisinde eski ve yeni oyunlar karşılaştırılırken hem benzerlik hem de farklılık bildiren ifadeler bir arada kullanılmıştır?

1. Kart	Çocuklar hafta sonu okul bahçesinde neşeyle mendil kapmaca oynadı.
2. Kart (!)	İp atlama da dijital oyun da kurallarla oynanır; oysa ip atlama hareket ettirir.
3. Kart	Kedi beşiği oyununda iki ucu birbirine bağlanmış orta kalınlıkta ip kullanılır.
4. Kart	Halat çekme yarışması başlamadan önce ortaya düz bir sınır çizgisi çizilir.

(A) 1. Kart: Çocuklar hafta sonu okul bahçesinde toplanıp neşeyle mendil kapmaca oynadı.

(B) 2. Kart: İp atlama da dijital oyun da kurallarla oynanır; oysa ip atlama bedeni hareket ettirir.

(C) 3. Kart: Kedi beşiği oyununda iki ucu birbirine bağlanmış orta kalınlıkta bir ip kullanılır.

(D) 4. Kart: Halat çekme yarışması başlamadan önce iki takımın tam ortasına düz bir çizgi çizilir.

8 TABLOYU TAMAMLA

Görseldeki oyun çizimi inceleme kartlarında yer alan unsurların ilettiği anlamı ve mesaj türünü (Açık Mesaj / Örtük Mesaj) tabloya yazınız.

1. Ortadaki Çizgi ve Halat Oyun halat çekmedir (Açık)	2. Neşeyle Gülen İfadeler Oyun eğlencelidir (Örtük)
3. Numaralar ve Yön Okları Hareket sırası ve yönü (Açık)	4. Siyah-Beyaz Eski Kare Eskiden de oynanırdı (Örtük)

Görseldeki Unsur	İlettiği Anlam	Mesaj Türü
1. Ortadaki çizgi ve halat tutan iki takım	Oynanan oyun halat çekmedir	Açık Mesaj
2. Oyuncuların neşeyle gülen yüz ifadeleri	Oyunun çok eğlenceli olduğu	Örtük Mesaj
3. Numaralı çizimler ve yön okları	Hareketlerin sırası ve yönü	Açık Mesaj
4. Siyah-beyaz sararmış fotoğraf karesi	Oyunun geçmiş yıllarda da oynandığı	Örtük Mesaj

9 AÇIK UÇLU · DÜŞÜN

Görseldeki konuşma rehberi kartını inceleyiniz. Bir oyunun kurallarını arkadaşlarınıza anlatırken ses tonunuzu, konuşma hızınızı ve beden dilinizi nasıl kullanmanız gerektiğini açıklayınız.

1. Ses ve Hız Ayarı • Kuralları yavaş ve tane tane söyle • Önemli kuralı vurgula, adım arası dur	2. Beden Dili ve Etkileşim • Hareketleri elinle göstererek açıkla • Dinleyenlerle göz teması kur

Yavaş konuşmalı, önemli kuralı vurgulamalı ve hareketlerle desteklemelidir.

10 SIRALAMA

Görselde verilen 'bir oyunu sınıfta hazırlıksız konuşmayla anlatma' zihinsel plan adımlarını baştan sona 1'den 4'e kadar sıralayınız.

1. Giriş	2. Hazırlık	3. Süreç	4. Bitiş
Oyunun adını söyleme	Kişi sayısı ve malzeme	Başlangıç ve kurallar	Bitiş ve kazanan kuralı

4 Bitiş: Oyunun ne zaman sona erdiğini ve kazananın nasıl belirlendiğini açıklamak

3 Süreç: Oyunun nasıl başladığını ve temel kurallarını adım adım anlatmak

2 Hazırlık: Oyunun kaç kişiyle, nerede ve hangi malzemeyle oynandığını belirtmek

1 Giriş: Dinleyicilere tanıtılacak oyunun adını net biçimde söylemek

11 ŞİFRELİ KELİME

İpuçlarındaki kavramları kutulara yazarak "bir oyunun veya işin nasıl yapılacağını adım adım anlatan metin" kavramını bulunuz.

'Müsabaka' sözcüğünün Türkçe eş anlamlısı olan kelime	Y A R I Ş
Görselde doğrudan verilmeyen, ipuçlarından çıkarılan mesaj türü	Ö R T Ü K
Bir oyunda yer alan ve kurallara uyan kişilerin her biri	O Y U N C U
Oyunlarda ipi çeviren veya arkadaşlarını yakalamaya çalışan kişi	E B E
Yarışmada veya oyunda kazanmak için mücadele edilen karşı taraf	R A K İ P
Takım oyunlarında birlikte hareket eden oyuncu topluluğu, küme	G R U P
'Başlamak' kelimesinin zıt anlamlısı olan eylem	B İ T M E K

Turuncu kutulardaki harfler yukarıdan aşağıya:

YÖNERGE

12 ÇOKTAN SEÇMELİ · DÜŞÜN

Görseldeki 'Oyun Söz Varlığı ve Anlam İlişkileri' panosuna göre aşağıdaki çıkarımlardan hangisine ulaşılamaz?

Zıt Anlam İlişkisi kazanmak ↔ kaybetmek · başlamak ↔ bitmek	Eş Anlam İlişkisi yarış = müsabaka · kural = ilke
Genel ve Tür Adı ip (genel) → sicim (ince), halat/urgan (kalın)	İp Deyimleri ipin ucunu kaçırmak · ipleri eline almak

(A) 'Kazanmak — kaybetmek' ve 'başlamak — bitmek' kelimeleri birbirinin zıt anlamlısıdır.

(B) 'İp' genel bir ad iken 'sicim' ince ipi, 'halat' ve 'urgan' ise kalın ip türlerini karşılar.

(C) 'Takım kaptanı ipleri eline aldı.' cümlesinde ip sözcüğü gerçek anlamı dışında kullanılmıştır.

(D) Oyun kelime ağında yer alan bütün sözcükler yalnızca mecaz anlamlı deyimlerden oluşur.