Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

01 · Ad Kartım · serbest çalışma

Bu yaprak **SERBEST** çalışmadır; adı öğretmen yazar, çocuk kendini çizer.

Kart kesilip sırada ve yakada kullanılır; doğru/yanlış yoktur.

02 · Arkadaşımla Aynı mıyız? · aynı olanlar boyanır

1. + -> **AYNI (boyanır)**
2. + -> **FARKLI (boyanmaz)**
3. + -> **AYNI (boyanır)**
4. + -> **FARKLI (boyanmaz)**
5. + -> **AYNI (boyanır)**
6. + -> **FARKLI (boyanmaz)**

Toplam **3** kutu boyanır.

03 · Sınıfa Gelince · doğru sıra

- Sınıfın kapısından girer. -> **1**
- Öğretmenine günaydın der. -> **2**
- Çantasını askıya asar. -> **3**
- Yerine oturur. -> **4**

Yaprakta görseller karışık sırada basılır; çocuk kutulara sıra numarasını yazar.

2 ile 3 (günaydın demek / çantayı asmak) yer değiştirebilir; iki sıra da DOĞRUDUR. Kapıdan girmek hep 1, yerine oturmak hep 4.

04 · Arkadaşımı Tanıyorum · serbest çalışma

Arkadaşına sor: en çok hangi meyveyi seversin? -> **SERBEST**, arkadaşın cevabı ne ise o işaretlenir

Arkadaşına sor: en çok hangi hayvanı seversin? -> **SERBEST**, arkadaşın cevabı ne ise o işaretlenir

Arkadaşına sor: en çok neyle oynarsın? -> **SERBEST**, arkadaşın cevabı ne ise o işaretlenir

Bu yaprak bir röportajdır: doğru cevap yoktur, çocuk arkadaşını TANIR.

05 · Yeni Arkadaş · tek doğru seçenek

1. Yanına giderim, adını sorarım. -> **DOĞRU**
2. Görmezden gelir, uzaklaşırım. -> yanlış
3. Arkadaşlarımla ona gülerim. -> yanlış

Tek doğru seçenek vardır; diğerleri arkadaşı dışarıda bırakır.

06 · Arkadaş Çemberi · oyun kartı + serbest çizim

1. Sınıfça büyük bir çember olun.
2. Topu tutan kendi adını söyler.
3. Topu yanındaki arkadaşına verir.

Çizim alanları **SERBEST**: çocuk çemberde yanındaki iki arkadaşını çizer.

Adlandırma notu: Her görselin hedef adı bu anahtarda yazılıdır. Öğrenci görsele farklı bir ad verirse (ör. “anne” yerine “kadın”), hedef sözcüğü siz söyleyip tekrar ettirin — etkinlik hedef ada göre değerlendirilir.