Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

01 - Defter Notu · cevap gerektirmez

Bu yaprak bir BİLGİ sayfasıdır, soru sormaz: "İki Nokta ile Liste".

İşleniş: kuralları birlikte okuyun, çözülmüş örnekleri tahtada tekrarlayın, çocuk deftere geçirsin.

Örnekler: Oyunun malzemeleri: zar, pul ve tahta. · Bahçede iki oyun oynadık: seksek ve körebe. · Grupta üç kişi vardı: Ela, Mert ve Nil.

02 - Okuma Metni · cevap gerektirmez

Metin: "Kendi Oyunumuzu Yaptık" — 91 sözcük, 5 paragraf.

Okuma yaprağı ölçme değil ALIŞTIRMA sayfasıdır; cevap aranmaz. İkinci okumada akıcılık ve noktalama durakları dinlenir.

03 - Okuduğumu Anlıyorum · metinden cevaplanır

1. Çocuklar neden bahçeye çıkamadı? → örnek cevap: Yağmur yağdığı için çıkamadılar.

2. İkinci grup pulları neyle yaptı? → örnek cevap: Şişe kapaklarından yaptı.

3. Oyunu ilk oynayınca hangi sorun çıktı? → örnek cevap: Kırmızı kareler çok fazlaydı, oyun bitmiyordu.

4. Metnin konusu nedir? → örnek cevap: Çocukların kendi oyunlarını tasarlayıp denemesi.

5. Sen nasıl bir oyun tasarlardın? Bir cümleyle yaz.

Cevaplar metinden bulunur; çocuğun KENDİ cümlesiyle yazması beklenir. Sözcüğü sözcüğüne aynı olması gerekmez, bilgi doğruysa doğrudur.

Son soru KİŞİSEL: her çocuğun cevabı farklıdır, yalnız cümlenin kurallı yazılışına bakılır.

04 - Sözcük Çalışması · alfabetik sıra kesin

dolambaçlı — bağlam cümlesi: "İlk grup kartona dolambaçlı bir yol çizdi."

pul — bağlam cümlesi: "İkinci grup şişe kapaklarından renkli pullar yaptı."

bitiş — bağlam cümlesi: "Bitişe ilk varan oyuncu kazanacaktı."

tasarlamak — bağlam cümlesi: "Oyun tasarlamak da bir yetenektir."

Anlam tahmini çocuğun kendi sözleriyle yazılır; sözlük tanımı beklenmez.

Alfabetik sıra: bitiş - dolambaçlı - pul - tasarlamak

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.

Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

05 - İki Nokta · tek doğru cevap

Kural: Sıralamadan önce iki nokta konur.

ÖRNEK (yaprakta basılı): Kutuda üç şey var zar pul ve kart →	Kutuda üç şey var: zar, pul ve kart.
Oyunu dört kişi oynadık Ela Deniz Nil ve ben →	Oyunu dört kişi oynadık: Ela, Deniz, Nil ve ben.
Pulların renkleri şunlardı kırmızı mavi ve sarı →	Pulların renkleri şunlardı: kırmızı, mavi ve sarı.
Oyun için iki şey gerekir zar ve tahta →	Oyun için iki şey gerekir: zar ve tahta.
Kartlarda üç tür soru vardı kolay orta ve zor →	Kartlarda üç tür soru vardı: kolay, orta ve zor.
Masada şunlar duruyordu makas yapıştırıcı ve karton →	Masada şunlar duruyordu: makas, yapıştırıcı ve karton.

06 - Dikte · cümleler burada basılı

Öğretmen her cümleyi İKİ KEZ okur; ikincisinde çocuk yazar.

1. Teneffüste bahçeye çıkamadık.
2. Kendi oyunumuzu yapalım mı?
3. Gerekenler şunlar: zar, pul ve tahta.
4. Kerem, Ela ve Deniz kuralları yazdı.
5. Bitişe ilk varan kazanır.
6. Oyun tasarlamak da bir yetenektir.

Değerlendirme: büyük harf, noktalama ve sözcük aralığı; bu haftanın kuralı: Sıralamadan önce iki nokta konur. Yazım yanlışı işaretlenir ama not verilmez; hatalar birlikte düzeltilir.

07 - Yazma Atölyesi · serbest üretim

Görev: Kendi oyununun kurallarını yaz.

Tek doğru metin yoktur, bu yaprak SERBEST ÜRETİMDİR .

Bakılacaklar: başlık var mı · en az dört cümle · cümleler büyük harfle başlıyor ve noktalama ile bitiyor mu · kurallar açık, kısa ve uygulanabilir mi.

08 - Dinle ve Anlat · ilk bölüm kesin cevap

Öğretmen şu kısa metni okur: Bilgisayar oyunları bir ekip işidir. Ekipte biri oyunun resimlerini çizer. Biri müziğini yapar. Biri de oyunun kurallarını bilgisayara yazar. Hepsi birleşince oyun ortaya çıkar.

Kurallar nereye yazılır? → bilgisayara (çeldirici: deftere)

Bu metin ne hakkında? → oyun yapan ekip (çeldirici: spor takımı)

"Sence sınıftaki oyun ile bu oyunun benzer yanı ne?" sözlü cevaplanır, SERBESTTİR : çocuğun cevabı metindeki bir bilgiye dayanıyorsa kabul edilir.

2. ve 3. bölüm SERBESTTİR — konuşma planı: En sevdiğin oyun hangisi? · O oyun nasıl oynanıyor? · Oyunun kuralını arkadaşına sırayla anlat.

Konuşma sırasında bakılacaklar: Arkadaşlarına bakarak konuş. · Söz almak için uygun zamanı bekle. · Anlamlı ve kurallı cümleler kur.

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.

Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

09 - Durum Kartları · bankadan tek doğru

Sözcük bankası: Tebrik ederim. · Sıra sende. · Yardım eder misin? · Tekrar deneyelim.

1. Arkadaşın bitişe senden önce vardı. → **Tebrik ederim.**
2. Zarı attın, şimdi arkadaşın oynayacak. → **Sıra sende.**
3. Kuralı anlamadın, arkadaşın biliyor. → **Yardım eder misin?**
4. Kurallar karıştı, oyun bozuldu. → **Tekrar deneyelim.**
5. Küçük kardeşin ilk kez kazandı. → **Tebrik ederim.**
6. Zar masanın altına kaçtı, uzanamıyorsun. → **Yardım eder misin?**

Kartlar kesilir; sınıf oyununda öğretmen durumu okur, çocuk kartı kaldırıp sözcüğü söyler. Aynı durumda başka bir nazik cümle de kurulabilir; bankadaki sözcük KESİN cevaptır.

10 - Kendimi Değerlendiriyorum · serbest

Çocuk kendi öğrenmesini işaretler, öğretmen doğru/yanlış aramaz; bu yaprak **SERBESTTİR** .

Beceriler: Sıralamadan önce iki nokta koyabiliyorum. · Bir oyunun kurallarını yazabiliyorum. · Oyunda arkadaşıma uygun sözlerle konuşabiliyorum. · İki metnin benzer yanını bulabiliyorum.

2. bölüm (çalışma süreci, MEB'in bu hafta istediği): Yazmadan önce masamı ve ışığı düzenledim. (T.Y.2.4)

Üçüncü yüz (tekrar bakmalıyım) işaretlenen beceri, gelecek haftanın tekrar planı için not alınır.

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.