Ad – Soyad:

Tarih:

Puslu: Bu sayfa senin defter notun. Kuralları okuyup defterine geçir.

İki Nokta ile Liste

Sıralamadan önce

Sayacağımız şeylerden önce iki nokta konur.

Sonra virgül

İki noktadan sonra sıralanan sözcükler virgülle ayrılır.

Küçük harf

İki noktadan sonraki sıralama küçük harfle başlar. Özel adlar yine büyük yazılır.

Nerede işe yarar?

Oyun kurallarında, tariflerde ve alışveriş listelerinde.

ÖRNEK

Oyunun malzemeleri: zar, pul ve tahta.

Bahçede iki oyun oynadık: seksek ve körebe.

Grupta üç kişi vardı: Ela, Mert ve Nil.

İki noktadan sonra bir liste gelecek; önce say, sonra yaz.

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Oyunun nasıl düzeltildiğine dikkat ederek oku.



Kendi Oyunumuzu Yaptık

Dün yağmur yağdığı için teneffüste bahçeye çıkamadık. Kerem "Kendi oyunumuzu yapalım mı?" diye sordu. Herkes bu fikri çok beğendi.

Üç gruba ayrıldık. İlk grup kartona dolambaçlı bir yol çizdi. Bazı kareleri kırmızıya boyadı. İkinci grup şişe kapaklarından renkli pullar yaptı.

Üçüncü grup kuralları yazdı. Kırmızı kareye gelen oyuncu bir bilmece soracaktı. Bitişe ilk varan oyuncu kazanacaktı.

Oyunu ilk kez oynayınca bir sorun çıktı. Kırmızı kareler çok fazlaydı, oyun bitmiyordu. Kareleri azalttık, oyun daha eğlenceli oldu.

Deniz "Bilgisayar oyunlarını da biri böyle tasarlıyor." dedi. Öğretmenimiz gülümsedi. "Oyun tasarlamak da bir yetenektir." dedi.

1 Metni iki kez oku. İkincisinde arkadaşına sesli oku.

Kerem'in sorusunu sorar gibi oku.

Kaç dakikada okudun? _____

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Cevabı metinde arayacaksın; acele etme.

1 Metne dön, soruları cevapla. Cevabını cümleyle yaz.

1. Çocuklar neden bahçeye çıkamadı?

2. İkinci grup pulları neyle yaptı?

3. Oyunu ilk oynayınca hangi sorun çıktı?

4. Metnin konusu nedir?

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

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Bilmediğin sözcüğün anlamını cümlesinden çıkarabilirsin.

1 Sözcüğün anlamını metinden tahmin et, satıra yaz.

dolambaçlı	İlk grup kartona dolambaçlı bir yol çizdi. _____
pul	İkinci grup şişe kapaklarından renkli pullar yaptı. _____
bitiş	Bitişe ilk varan oyuncu kazanacaktı. _____
tasarlamak	Oyun tasarlamak da bir yetenektir. _____

2 Sözcükleri alfabetik sıraya diz.

1.	2.	3.	4.

Seçtiğin bir sözcüğü cümle içinde kullan:

_____

_____

_____

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Önce kaç şey sayıldığını bul, sonra iki noktayı koy.

1 Sıralamadan önce iki nokta konur.

Bir şeyleri SAYACAKSAK önüne iki nokta (:) konur.
İki noktadan sonra sıralananlar virgülle ayrılır.
Son ikisinin arasında ve varsa virgül konmaz.

2 Cümleleri iki noktayı ve virgülleri koyarak yeniden yaz.

ÖRNEK
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

_____

Pulların renkleri şunlardı kırmızı mavi ve sarı

_____

Oyun için iki şey gerekir zar ve tahta

_____

Kartlarda üç tür soru vardı kolay orta ve zor

_____

Masada şunlar duruyordu makas yapıştırıcı ve karton

_____

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: İki noktayı ve virgülleri duyduğun yerde koy.

1 Öğretmenin okuduğu cümleleri dikkatle dinle.

ÖĞRETMEN OKUR: Her cümleyi iki kez okuyun; ikincisinde çocuk yazsın.

2 Duyduğun cümleyi satıra yaz. Noktalama işaretlerini unutma.

1 _____

_____

2 _____

_____

3 _____

_____

4 _____

_____

5 _____

_____

6 _____

_____

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Kuralları oyunun oynanış sırasıyla yaz.

1 Kendi oyununun kurallarını yaz.

Oyunumuzun adı … Bu oyun için şunlar gerekir: … Oyuna başlarken önce … Sonra …

Kaç kişi oynar? Neler gerekir? Kim kazanır?

2 Oyununa bir ad bul, sonra kurallarını dört cümleyle yaz.

Başlık: _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

3 Kurallarını okuyup oyunu arkadaşınla dene.

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Bu yaprakta önce kulağın, sonra sesin çalışacak.

1 Öğretmenin okuduğunu dinle. Kutuyu işaretle, son soruyu sözlü cevapla.



Dinlemeden önce resme bak: metin ne hakkında olabilir?
Tahminini söyle; dinledikten sonra doğru muydu, konuş.

ÖĞRETMEN 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 ☐ deftere

Bu metin ne hakkında? ☐ oyun yapan ekip ☐ spor takımı

Sence sınıftaki oyun ile bu oyunun benzer yanı ne? sözlü

2 Konuşma planı: anlatacaklarını sırala.

1. En sevdiğin oyun hangisi?
2. O oyun nasıl oynanıyor?
3. Oyunun kuralını arkadaşına sırayla anlat.

3 Anlatırken bunlara dikkat et.

- Arkadaşlarına bakarak konuş.
- Söz almak için uygun zamanı bekle.
- Anlamlı ve kurallı cümleler kur.

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Oyunda sen olsan ne derdin? Düşünerek yaz.

1 Sözcük bankasını oku. Kartlarda bu sözleri kullanacaksın.

Tebrik ederim.	Sıra sende.	Yardım eder misin?	Tekrar deneyelim.

2 Oyunda ne dersin? Kartlara yaz, sonra kesip oyunda kullan.

1. Arkadaşın bitişe senden önce vardı.
   Ne derim? _____

2. Zarı attın, şimdi arkadaşın oynayacak.
   Ne derim? _____

3. Kuralı anlamadın, arkadaşın biliyor.
   Ne derim? _____

4. Kurallar karıştı, oyun bozuldu.
   Ne derim? _____

5. Küçük kardeşin ilk kez kazandı.
   Ne derim? _____

6. Zar masanın altına kaçtı, uzanamıyorsun.
   Ne derim? _____

Ad – Soyad: Tarih:

Puslu: Burada doğru cevap yok; kendini dürüstçe değerlendir.

1 Bu hafta neler yapabiliyorsun? Her satırda bir yüzü işaretle.

	yapabiliyorum	biraz	tekrar bakmalıyım
Sıralamadan önce iki nokta koyabiliyorum.	☺	😐	☹
Bir oyunun kurallarını yazabiliyorum.	☺	😐	☹
Oyunda arkadaşıma uygun sözlerle konuşabiliyorum.	☺	😐	☹
İki metnin benzer yanını bulabiliyorum.	☺	😐	☹

2 Çalışırken nasıldım? Her satırda bir yüzü işaretle.

	evet	biraz	hayır
Yazmadan önce masamı ve ışığı düzenledim.	☺	😐	☹

3 Bu haftanın rozetini boya.

