TÜRKÇE

5. SINIF

YAZILIYA HAZIRLIK

1. DÖNEM - 1. ORTAK YAZILI · SENARYO 1

TYMM 2026-2027

Hazırlayan: **Murat Altun**

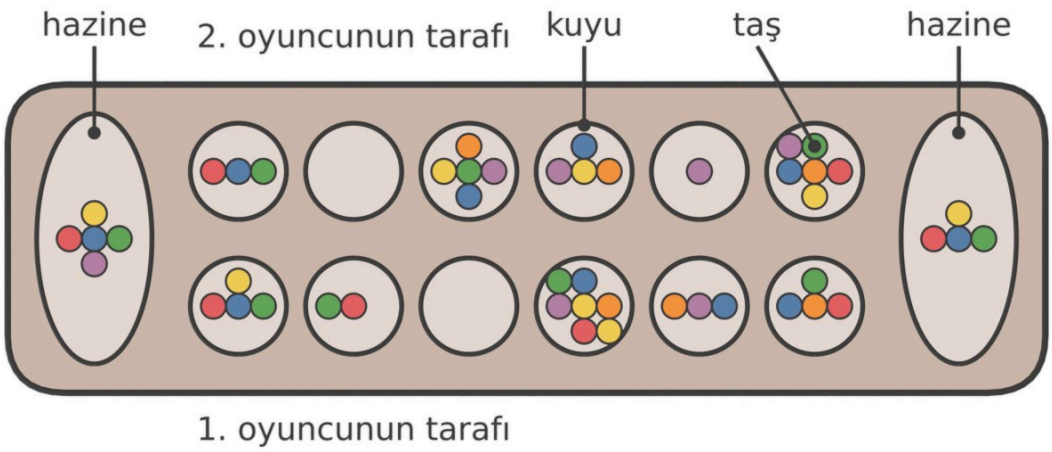
Bu sorular Claude tarafından hazırlanmıştır.

1. Aşağıdaki metni okuyunuz ve görseli inceleyiniz. Soruları metinden hareketle cevaplayınız.

MANGALA

Mangala, iki kişiyle oynanan geleneksel bir Türk akıl ve strateji oyunudur. Oyun tahtasında karşılıklı iki sıra hâlinde altışar küçük kuyu ve iki büyük hazine bulunur. Oyuna başlarken her kuyuya dörder taş konur. Oyuncular sırayla kendi tarafındaki bir kuyunun taşlarını alır ve bu taşları kuyulara birer birer dağıtır. Oyunun sonunda hazinesinde en çok taş bulunan oyuncu kazanır. Mangala oynayan çocuklar, hamlelerini önceden düşünmeyi ve sabırla beklemeyi öğrenir. Kısacası mangala, çocukların düşünme becerisini geliştiren eğlenceli bir oyundur.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)



1.1. Metne göre mangala oyununu hangi oyuncu kazanır? (5 puan)

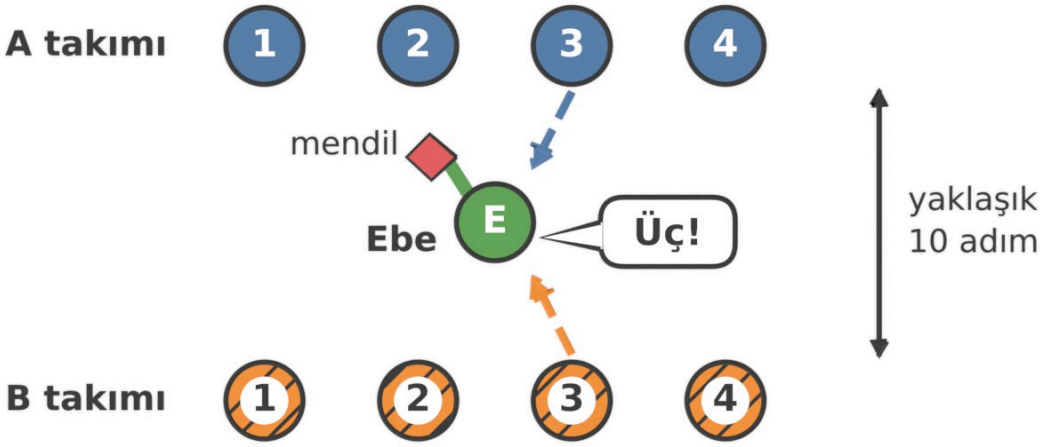
1.2. Metinde açıkça ifade edilen ana düşünceyi yazınız. (5 puan)

2. Aşağıdaki metni ve görseli inceleyiniz. Soruları metinden hareketle cevaplayınız.

MENDİL KAPMACA

Mendil kapmaca, okul bahçelerinde ve sokaklarda sevilerek oynanan geleneksel bir çocuk oyunudur. Oyun en az yedi kişiyle oynanır. Oyunculardan biri ebe olur, diğerleri eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrılır. Takımlar, aralarında yaklaşık on adım mesafe bırakarak karşılıklı sıraya dizilir. Her takımda oyunculara birden başlayarak birer numara verilir. Ebe, iki takımın tam ortasında durur ve elindeki mendili yukarı kaldırır. Ebe bir numara söylediğinde iki takımda da o numarayı alan oyuncular ortaya koşar. Mendili kapan oyuncu, rakibi ona dokunmadan kendi sırasına dönebilirse takımına bir puan kazandırır. Rakibi ona dokunursa puanı karşı takım alır. Oyunun sonunda en çok puanı toplayan takım kazanır. Mendil kapmaca, çocukların hem hızını hem de dikkatini geliştiren eğlenceli bir oyundur.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)



2.1. Metne göre mendil kapmaca en az kaç kişiyle oynanır? Oyunun başında oyuncular nasıl gruplara ayrılır? (5 puan)

2.2. Ebe bir numara söylediğinde hangi oyuncular ne yapar? (5 puan)

2.3. Mendili kapan oyuncu, takımına puan kazandırmak için ne yapmalıdır? Bunu başaramazsa ne olur? (5 puan)

2.4. Metinde açıkça ifade edilen ana düşünceyi yazınız. (5 puan)

3. 5/A sınıfı öğrencileri, "Oyun Dünyası" temasında tanıdıkları bazı geleneksel çocuk oyunlarını arkadaşlarına tanıtmak için aşağıdaki bilgi görselini hazırlamıştır.



Bilgi görselini inceleyiniz ve soruları görselden hareketle cevaplayınız.

3.1. Kartların alt bölümündeki güneş ve ev simgeleri hangi bilgiyi vermektedir? (5 puan)

3.2. Yağmurlu bir günde sınıfta oynanabilecek oyunlar hangileridir? Görselden kanıt göstererek yazınız. (5 puan)

3.3. Yalnızca iki arkadaş bir araya geldiğinde önerilen oyuncu sayılarına göre görseldeki oyunlardan hangileri oynanabilir? Nedenini açıklayınız. (5 puan)

3.4. Sizce bu bilgi görseli hangi amaçla hazırlanmıştır? Görselden hareketle yazınız. (5 puan)

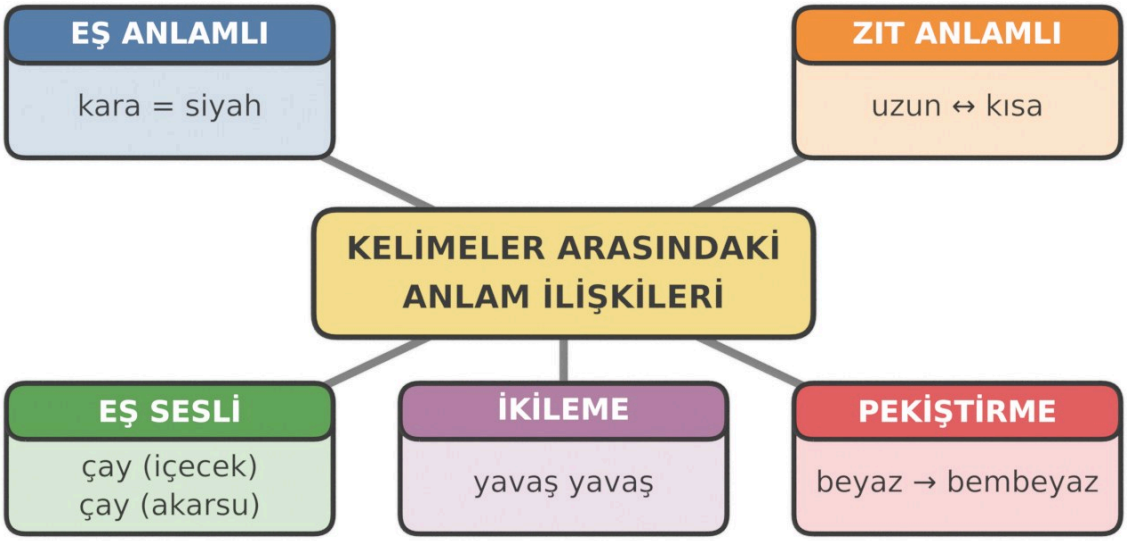
4. Aşağıdaki metni okuyunuz.

MAHALLE ŞENLİĞİ

Hafta sonu mahallemizde bir şenlik vardı. Sabah erkenden parka koştum. Her yer renkli balonlarla süslenmişti. Bir köşede **yaşlı** bir usta, çocuklara tahtadan oyuncaklar yapıyordu. Ustanın elleri hızlı hızlı çalışıyor, etrafa talaşlar saçılıyordu. Masanın üzerinde **kırmızı** bir oyuncak araba duruyordu. Arkadaşım Can arabayı görünce sevinçle bağırdı. Usta da arabayı ona **armağan** etti. Eve dönerken hepimizin **yüz**ünden gülümseme eksik olmuyordu.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)

Aşağıdaki şemada kelimeler arasındaki bazı anlam ilişkileri örnekleriyle gösterilmiştir.



4.1. Metinden hareketle tablodaki görevleri yapınız. (15 puan)

Görev	Cevabınız
a) “yaşlı” kelimesinin zıt anlamlısını yazınız.	.....
b) “armağan” kelimesinin eş anlamlısını yazınız.	.....
c) “kırmızı” kelimesinin pekiştirilmiş hâlini yazınız.	.....
ç) Metinde geçen ikilemeyi bulup yazınız.	.....
d) “yüz” kelimesini metindekinden farklı bir anlamda kullanarak bir cümle yazınız.	.....

5. Okul dergisinin “Hayalimdeki Kahraman” köşesi için bir kahraman tasarladınız. Kahramanınızın görseli ve kartı aşağıda verilmiştir.





Kahraman Kartı	
Adı ve yaşı	Deniz, 11 yaşında
Dış görünüşü	Kıvırcık kahverengi saçlı, yuvarlak çerçeveli gözlüklü; mavi bir mont giyiyor, boynunda dürbünü var.
Kişilik özellikleri	Meraklı, güler yüzlü, yardımsever
İlgi alanı	Kuşları gözlemlemek

Kelime havuzu: kıvır kıvır · masmavi · ışıl ışıl · güler yüzlü · meraklı · göz kulak olmak · ağzı kulaklarına varmak

Kahraman kartından yararlanarak Deniz’i tanıtan betimleyici bir paragraf yazınız. (20 puan)

Paragrafınızı yazarken

- Deniz’in dış görünüşüne ve kişilik özelliklerine yer veriniz,
- kelime havuzundaki ifadelerden en az beşini anlamlarına ve bağlama uygun biçimde kullanınız,
- giriş ve sonuç cümlesi bulunan, en az beş cümlelik bir paragraf oluşturunuz.

6. Ali, Zeynep ve öğretmenleri arasında geçen konuşma aşağıdaki çizimde verilmiştir. Konuşma balonlarındaki numaralı yerlere noktalama işaretleri konmamıştır.



6.1. Numaralı yerlere gelmesi gereken noktalama işaretlerini tabloya yazınız. (15 puan)

1	2	3	4	5
.....	.....	.....	.....	.....

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE BECERİLER

SORU NO	ÖĞRENME ÇIKTISI	BECERİLER
1	T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme	KB1.7. Belirleme; KB2.4. Çözümleme Becerisi
2	T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme	KB1.7. Belirleme; KB2.4. Çözümleme Becerisi
3	T.O.5.7. Görselle iletilen anlamı belirleyebilme	KB2.4. Çözümleme Becerisi; KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi; KB2.14. Yorumlama Becerisi
4	T.O.5.20. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme	KB2.4. Çözümleme Becerisi; KB2.5. Sınıflandırma Becerisi
5	T.Y.5.13. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme	KB1.3. Yazma; KB2.13. Yapılandırma Becerisi
6	T.Y.5.16. Yazım ve noktalama işaretleriyle ilgili kuralları uygulayabilme	KB1.3. Yazma; KB1.7. Belirleme

PUANLAMA TABLOSU						
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**TOPLAM**
10	*20*	*20*	*15*	*20*	*15*	***100***

Bu sınav, 2026-2027 eğitim öğretim yılı 1. dönem konu-soru dağılım tablosundaki 1. ortak yazılı **Senaryo 1** dağılımına göre, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli 5. sınıf öğretim programı esas alınarak hazırlanmıştır. Hazırlayan: Murat Altun. Bu sorular Claude tarafından hazırlanmıştır. Millî Eğitim Bakanlığının resmî yayını değildir; görseller Blender ile oluşturulmuştur.

ÇÖZÜMLER

1. Doğru cevap:

1.1. Oyunun sonunda hazinesinde en çok taş bulunan oyuncunun kazandığını yazma **(5 puan)**. “En çok taşı olan oyuncu kazanır.” gibi taşların hazinede toplandığını belirtmeyen cevaplar 3 puan alır.

1.2. “Mangala, çocukların düşünme becerisini geliştiren eğlenceli bir oyundur.” cümlesini ya da bu anlamı veren bir cümleyi yazma **(5 puan)**. Yalnızca “Mangala eğlenceli bir oyundur.” ya da yalnızca “Mangala bir akıl oyunudur.” gibi ana düşüncenin bir bölümünü veren cevaplar 2 puan alır.

Örnek doğru cevap:

1.1. Oyunun sonunda hazinesinde en çok taş bulunan oyuncu kazanır.

1.2. Mangala, çocukların düşünme becerisini geliştiren eğlenceli bir oyundur.

Yanlış cevap: 1.1’de “Taşlarını ilk bitiren oyuncu kazanır.”, “Oyuna ilk başlayan kazanır.” gibi metinde yer almayan cevaplar; 1.2’de “Her kuyuya dörder taş konur.”, “Mangala tahtasında iki hazine vardır.” gibi ayrıntı cümlelerinin ana düşünce olarak yazılması puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

2. Doğru cevap:

2.1. Oyunun en az yedi kişiyle oynandığını yazma **(2 puan)**; oyunculardan birinin ebe olduğunu, diğerlerinin eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrıldığını yazma **(3 puan)**. Yalnızca “iki takıma ayrılırlar” yazılıp ebeden ve takımların eşit olmasından söz edilmezse 1 puan verilir.

2.2. İki takımda da o numarayı alan oyuncuların ortaya, mendili kapmaya koştuğunu yazma **(5 puan)**. Yalnızca “oyuncular koşar” yazılıp hangi oyuncuların koştuğu belirtilmezse 2 puan verilir.

2.3. Rakibi ona dokunmadan kendi sırasına (takımına) dönmesi gerektiğini yazma **(3 puan)**; rakibi ona dokunursa puanı karşı takımın alacağını yazma **(2 puan)**.

2.4. “Mendil kapmaca, çocukların hem hızını hem de dikkatini geliştiren eğlenceli bir oyundur.” cümlesini ya da bu anlamı veren bir cümleyi yazma **(5 puan)**. Yalnızca “Mendil kapmaca eğlenceli bir oyundur.” ya da yalnızca “Oyun hızı geliştirir.” gibi ana düşüncenin bir bölümünü veren cevaplar 2 puan alır.

Örnek doğru cevap:

2.1. Mendil kapmaca en az yedi kişiyle oynanır. Oyunculardan biri ebe olur, diğer oyuncular eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrılır.

2.2. Ebe bir numara söylediğinde iki takımda da o numarayı alan oyuncular mendili kapmak için ortaya koşar.

2.3. Mendili kapan oyuncu, rakibi ona dokunmadan kendi sırasına dönmelidir. Rakibi ona dokunursa puanı karşı takım alır.

2.4. Mendil kapmaca, çocukların hem hızını hem de dikkatini geliştiren eğlenceli bir oyundur.

Yanlış cevap: 2.1’de oyuncu sayısının “on kişi”, “dört kişi” gibi metinde yer almayan bir sayıyla verilmesi; 2.2’de “ebe koşar”, “bütün oyuncular koşar” denmesi; 2.3’te “mendili yere atmalıdır”, “ebeye vermelidir” gibi metinle uyuşmayan cevaplar; 2.4’te “Ebe mendili kaldırır.” gibi ayrıntı cümlelerinin ana düşünce olarak yazılması puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

3. Doğru cevap:

3.1. Simgelerin oyunun nerede oynanabileceğini (oyun yerini) gösterdiğini belirtme **(1 puan)**; güneş simgesinin oyunun açık alanda (dışarıda, bahçede) oynandığını gösterdiğini yazma **(2 puan)**; ev simgesinin oyunun kapalı alanda (içeride, evde, sınıfta) oynanabildiğini gösterdiğini yazma **(2 puan)**.

3.2. Körebe **(2 puan)** ve mangala **(2 puan)**; kanıt olarak bu iki oyunun kartında ev (kapalı alan) simgesinin bulunduğunu belirtme **(1 puan)**.

3.3. Seksek **(2 puan)** ve mangala **(2 puan)**; neden olarak seksek için "2 kişi ve üzeri", mangala için "2 kişi" önerildiğini ya da körebe için 4 ve üzeri, halat çekme için 6 ve üzeri kişi önerildiğini belirtme **(1 puan)**.

3.4. Geleneksel çocuk oyunlarını tanıtmak; bu oyunların kaç kişiyle, hangi malzemelerle ve nerede oynandığını göstermek, arkadaşlarını bu oyunları oynamaya özendirmek ya da bu oyunların unutulmamasını sağlamak amaçlarından birini görselden hareketle açıklama **(5 puan)**. Yalnızca "bilgi vermek için" yazılıp neyle ilgili bilgi verildiği belirtilmezse 2 puan verilir.

Örnek doğru cevap:

3.1. Simgeler oyunun nerede oynanabileceğini gösterir. Güneş simgesi oyunun açık alanda, ev simgesi ise kapalı alanda da oynanabildiğini anlatır.

3.2. Körebe ve mangala sınıfta oynanabilir, çünkü bu iki oyunun kartında ev simgesi vardır.

3.3. Seksek ve mangala oynanabilir. Seksek için 2 ve üzeri, mangala için 2 kişi önerilmiştir. Körebe için 4 ve üzeri, halat çekme için 6 ve üzeri kişi önerilir.

3.4. Bu bilgi görseli, geleneksel çocuk oyunlarını tanıtmak, bu oyunların kaç kişiyle, hangi malzemeyle ve nerede oynandığını göstermek için hazırlanmıştır.

Yanlış cevap: 3.1'de simgelerin "havanın güneşli olduğunu", "oyunun evde yapıldığını" anlattığının söylenmesi ve oyun yeri bilgisiyle ilişkilendirilmemesi; 3.2'de seksek ya da halat çekmenin, 3.3'te körebe ya da halat çekmenin yazılması (doğru oyunların yanına yanlış bir oyun eklenirse eklenen her yanlış oyun için 1 puan düşülür); 3.4'te "süslemek için", "oyun satmak için" gibi görselle ilgisi olmayan amaçlar puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

4. **Doğru cevap:** Her görev 3 puandır (5 × 3 = 15 puan).

- a) genç **(3 puan)**. (TDK Güncel Türkçe Sözlük: yaşlı “Yaşı ilerlemiş, kocamış (kimse)”.)
- b) hediye **(3 puan)**. TDK’de verilen “bergüzar” da doğru kabul edilir. (TDK: armağan “... hediye, bergüzar, peşkeş”.)
- c) kıpkırmızı **(3 puan)**. Kelime ayrı yazılırsa (“kıp kırmızı”) 2 puan verilir.
- ç) hızlı hızlı **(3 puan)**.
- d) “yüz” kelimesinin “surat, çehre” dışındaki bir anlamda kullanıldığı anlamlı bir cümle **(3 puan)**. Örneğin sayı anlamında (“Kumbaramda yüz lira birikti.”), “yüzmek” eyleminden (“Yazın denizde yüzdüm.”) ya da bir şeyin dış tarafı anlamında (“Kumaşın yüzü parlaktı.”). Cümlede kelime metindekiyle aynı anlamda kullanılırsa puan verilmez.

Örnek doğru cevap:

Görev	Cevabınız
a)	genç
b)	hediye
c)	kıpkırmızı
ç)	hızlı hızlı
d)	Okulumuzun kütüphanesinde yüz yeni kitap var.

Yanlış cevap: a) için “küçük, yeni, eski”; b) için “oyuncak, para”; c) için “kırmızımsı, pembe”; ç) için “renkli”, “erkenden” ya da “sevinçle”; d) için “Yüzü güldü.”, “Yüzünü yıkadı.” gibi metindeki anlamla kurulan cümleler puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

5. **Doğru cevap:** Paragraf aşağıdaki ölçütlere göre puanlanır (10 + 6 + 4 = 20 puan).

Ölçüt	Puan	Açıklama
Söz varlığı kullanımı	10	Kelime havuzundaki ifadelerden anlamına ve bağlama uygun kullanılan her biri 2 puan (en fazla beş ifade, 10 puan). Deyimler anlamlarına uygun kullanılmalıdır: “göz kulak olmak” (gözetmek, korumak), “ağzı kulaklarına varmak” (çok sevinmek). Anlamına ya da bağlama uymayan kullanım (ör. “Deniz’in montu kıvır kıvırdı.”) puan almaz.
İçerik (betimleme)	6	Dış görünüşe ait en az üç özelliğin (saç, gözlük, mont, dürbün) betimlenmesi 3 puan; kişilik özelliklerinin ve ilgi alanının betimlenmesi 3 puan. Kartla çelişen bilgiler (ör. “sarı saçlı”) ilgili bölümde puan kaybettirir.
Yapı ve yazım	4	Giriş ve sonuç cümlesi bulunan, en az beş cümlelik tek bir paragraf 2 puan (maddeler hâlinde yazılırsa 0 puan); yazım ve noktalama hatası en fazla iki ise 2 puan, üç-dört ise 1 puan, daha fazla ise 0 puan.

Örnek doğru cevap: Mahallemizin en meraklı çocuğu, on bir yaşındaki Deniz’dir. Deniz’in kıvır kıvır kahverengi saçları vardır. Yuvarlak çerçeveli gözlüklerinin ardından ışıl ışıl bakan gözleri, her şeyi merakla inceler. Üzerinde hiç çıkarmadığı masmavi bir mont vardır, boynunda da her zaman dürbünü asılıdır. Güler yüzlü Deniz, parkta karşılaştığı herkese selam verir. Yardımsever bir çocuk olduğu için annesi işteyken küçük kardeşine göz kulak olur. Deniz’in en büyük merakı kuşlardır; dürbünüyle yeni bir kuş türü gördüğünde ağzı kulaklarına varır. Kısacası Deniz, merakı ve iyi kalbiyle herkesin sevdiği bir çocuktur. (Söz varlığı 10 + İçerik 6 + Yapı ve yazım 4 = 20 puan)

Yanlış cevap: Kelime havuzundaki ifadelerin anlamına uymayan cümlelerde kullanılması, Deniz’in başından geçen bir olayın öyküleyici biçimde anlatılması (betimleme yapılmaması), kartta verilmeyen başka bir kahramanın betimlenmesi ve özelliklerin birbirinden kopuk maddeler hâlinde sıralanması ilgili ölçütlerde puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

6. **Doğru cevap:** Doğru yazılan her noktalama işareti 3 puandır (5 × 3 = 15 puan).

- 1: virgül (,) — Hitap için kullanılan sözden sonra konur: “Zeynep, teneffüste seksek oynayalım mı?” Arkasından gelen kelime küçük harfle başladığı için ünlem işareti kabul edilmez. **(3 puan)**
- 2: soru işareti (?) — Soru eki içeren cümlenin sonuna konur. **(3 puan)**
- 3: ünlem işareti (!) — Sevinç bildiren sözden sonra konur: “Yaşasın!” **(3 puan)**
- 4: virgül (,) — Sıralı cümleleri birbirinden ayırır: “Tebeşiri ben getiririm, taşı sen bul.” **(3 puan)**
- 5: nokta (.) — Saat ve dakikayı gösteren sayıları birbirinden ayırır: “10.20’de” **(3 puan)**

Örnek doğru cevap:

1	2	3	4	5
,	?	!	,	.

Yanlış cevap: 1 ve 4 için nokta ya da noktalı virgül; 2 için nokta ya da ünlem; 3 için virgül ya da soru işareti; 5 için virgül ya da kısa çizgi yazılması puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.