# TÜRKÇE

**5. SINIF**

## YAZILIYA HAZIRLIK

**1. DÖNEM - 1. ORTAK YAZILI · SENARYO 2**

**TYMM 2026-2027**



Hazırlayan: **Murat Altun**

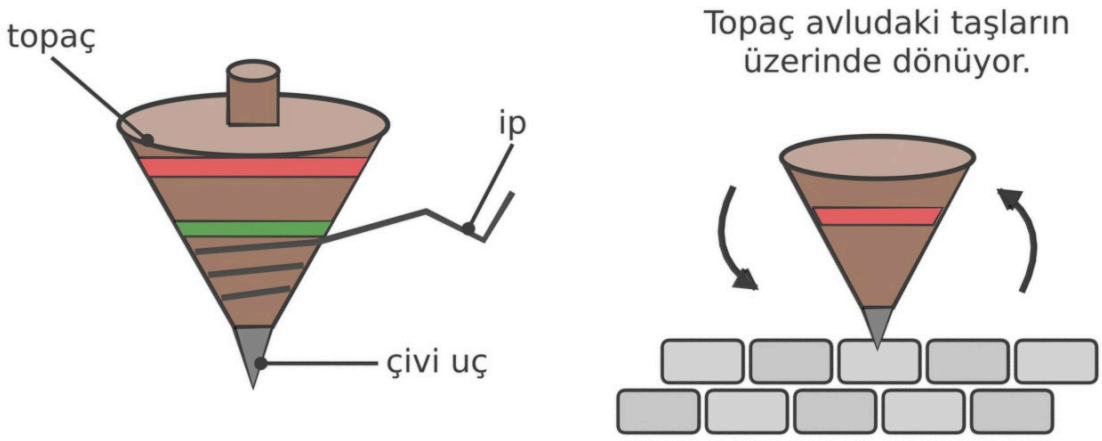
Bu sorular Claude tarafından hazırlanmıştır.

**1.** Aşağıdaki metni okuyunuz ve soruyu metinden hareketle cevaplayınız.

**DEDEMİN TOPACI**

Dedem, ceviz ağacından yaptığı topacı avucuma bıraktı. Topacın gövdesi öyle pürüzsüzdü ki parmaklarım üzerinde kayıp gidiyordu. Dedem ipi topaca sıkıca sardı. Topacı yere fırlatırken ipi bir hamlede geri çekti. Topaç, avludaki taşların üzerinde dakikalarca döndü. Mahallenin çocukları etrafımıza toplanmış, dedemin bu maharetini hayranlıkla izliyordu. Sıra bana gelince topacım iki kez dönüp yana devrildi. Dedem gülümsedi: "Acele etme, ustalık sabır ister." dedi. O akşam topacım sonunda uzun uzun döndü. Bu kez arkadaşlarım bana imrenerek baktı. Her biri, kendisinin de böyle bir topacı olmasını istiyordu.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)




**1.1. Metinde altı çizili kelimelerin anlamını tahmin etmenize yardım eden birer ipucunu metinden bularak yazınız. Ardından bu kelimelerin anlamına ilişkin tahminlerinizi tabloya yazınız. (15 puan)**

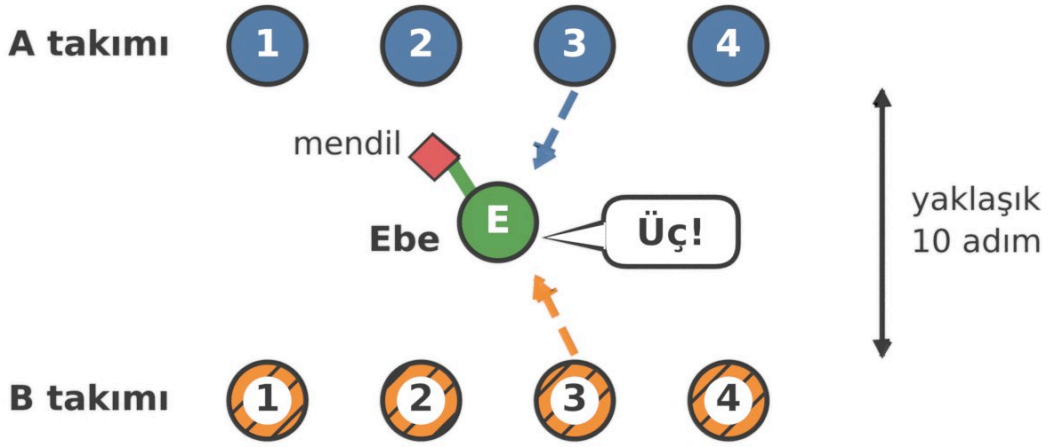
| Kelime | Metindeki ipucu | Tahminim |
|---|---|---|
| pürüzsüz | …… | …… |
| maharet | …… | …… |
| imrenmek | …… | …… |

**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.** Okul kütüphanesinin panosuna aşağıdaki afiş asılmıştır.




Afişi inceleyiniz ve soruları afişten hareketle cevaplayınız.

**4.1. Afişe göre şenlik ne zaman ve nerede yapılacaktır? (5 puan)**

**4.2. Evinden üç kitap getiren bir öğrenci şenlikten en fazla kaç kitap alabilir? Afişteki hangi bilgilerden yararlandığınızı yazınız. (5 puan)**

**4.3. Afişteki slogan ve iki kitabın arasındaki ok çizimleri okuyucuya hangi mesajı vermektedir? (5 puan)**

**5.** Aşağıdaki metni okuyunuz ve görseli inceleyiniz.

Türkiye Büyük Millet Meclisi, 23 Nisan 1920'de Ankara'da açıldı. Meclisin açılmasıyla millet, kendi geleceğine kendisi karar vermeye başladı. Atatürk, bu önemli günü geleceğimizin güvencesi olan çocuklara bayram olarak armağan etti. Bugün 23 Nisan, Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı olarak kutlanmaktadır. Bu bayram yalnızca ülkemizin değil, dünya çocuklarının da bayramıdır. 1979'dan beri TRT'nin düzenlediği uluslararası şenliklerde farklı ülkelerden gelen çocuklar, Türk çocuklarıyla bir araya gelir. Çocuklar birlikte oyunlar oynar, şarkılar söyler ve kendi ülkelerinin halk danslarını sergiler. Böylece 23 Nisan, dünya çocuklarını barış ve kardeşlik içinde buluşturan bir bayrama dönüşür.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)



**5.1. Bu metnin anahtar kelimelerini belirleyerek üç tanesini yazınız. (9 puan)**

**5.2. Belirlediğiniz anahtar kelimelerden yararlanarak metne uygun bir başlık yazınız. (6 puan)**

**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.5.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme | KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi; KB2.14. Yorumlama 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.5.7. Görselle iletilen anlamı belirleyebilme | KB2.4. Çözümleme Becerisi; KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi; KB2.14. Yorumlama Becerisi |
| 5 | T.O.5.15. Metnin anahtar kelimelerini belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme | KB1.7. Belirleme; KB2.4. Çözümleme Becerisi; KB2.3. Özetleme 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** |
| *15* | *20* | *20* | *15* | *15* | *15* | ***100*** |

Bu sınav, 2026-2027 eğitim öğretim yılı 1. dönem konu-soru dağılım tablosundaki 1. ortak yazılı **Senaryo 2** 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:** Her kelime için metindeki ipucu 2 puan, anlam tahmini 3 puan değerindedir (3 × 5 = 15 puan). Tahminin sözlük tanımıyla birebir aynı olması beklenmez; anlamı karşılayan ifadeler tam puan alır. İpucu olarak kelimenin anlamına yol gösteren başka uygun bir ifade de kabul edilir.

- **pürüzsüz:** İpucu: "parmaklarım üzerinde kayıp gidiyordu" **(2 puan)**. Tahmin: "düz, düzgün, üzerinde çıkıntı ya da kusur olmayan, kaygan" anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. (TDK Güncel Türkçe Sözlük: pürüzsüz "Pürüzü olmayan"; pürüz "Bir şeyin düzgünlüğünü bozacak çıkıntı, gedik veya kusur".)
- **maharet:** İpucu: "Topaç ... dakikalarca döndü.", "çocuklar ... hayranlıkla izliyordu" ya da "ustalık sabır ister" ifadelerinden biri **(2 puan)**. Tahmin: "beceri, ustalık, hüner, elinden iş gelme" anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. (TDK: maharet → beceri "Elinden iş gelme durumu".)
- **imrenmek:** İpucu: "Her biri, kendisinin de böyle bir topacı olmasını istiyordu." **(2 puan)**. Tahmin: "beğendiği bir şeye kendisi de sahip olmayı istemek, özenmek, gıpta etmek" anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. Yalnızca "kıskanmak" yazılırsa anlamın yalnız bir yönü karşılandığı için tahmin bölümünden 1 puan verilir. (TDK: imrenmek "Beğenilen, hoşlanılan bir şeyi edinme ... isteğini duymak", "Beğenilen bir kişi veya şeye benzemeyi istemek; gıpta etmek".)

**Örnek doğru cevap:**

| Kelime | Metindeki ipucu | Tahminim |
|---|---|---|
| pürüzsüz | "Parmaklarım üzerinde kayıp gidiyordu." | Düz, düzgün, üzerinde çıkıntı olmayan |
| maharet | "Topaç dakikalarca döndü, çocuklar hayranlıkla izliyordu." | Beceri, ustalık |
| imrenmek | "Her biri kendisinin de böyle bir topacı olmasını istiyordu." | Bir şeyin kendisinde de olmasını istemek, özenmek |

**Yanlış cevap:** "pürüzsüz" için "renkli, süslü, ağır"; "maharet" için "oyun, topaç, oyuncak"; "imrenmek" için "korkmak, üzülmek, gülmek" gibi tahminler puan almaz. Kelimenin anlamına yol göstermeyen bir cümlenin ipucu olarak yazılması (ör. "imrenmek" için "Dedem ipi topaca sıkıca sardı." cümlesi) ipucu puanı 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:**

4.1. 4 Aralık 2026 Cuma günü **(2 puan)**, saat 13.00-15.00 arasında **(1 puan)**, okul kütüphanesinde **(2 puan)**.

4.2. En fazla üç kitap alabileceğini yazma **(2 puan)**; “Getirdiğin her kitap için 1 kupon alırsın.” **(1 puan)** ve “Her kuponla 1 kitap seçebilirsin.” **(1 puan)** kurallarını yazma; üç kitap getiren öğrencinin üç kupon alacağını, üç kuponla üç kitap seçebileceğini açıklama **(1 puan)**. Getirdiği kitapların yırtık ya da eksik sayfalı olmaması gerektiğini ayrıca belirten cevaplar da doğru kabul edilir.

4.3. Okunan kitapların rafta bekletilmeyip başkalarıyla paylaşılması gerektiği; kitapların takasla el değiştirip yeni okurlara ulaşabileceği, böylece herkesin yeni kitaplar okuyabileceği mesajını yazma **(5 puan)**. Ok çizimlerini yalnızca “kitaplar değiştiriliyor” diye açıklayıp mesajı (paylaşma, kitabın yeni okura ulaşması) belirtmeyen cevaplar 2 puan alır.

**Örnek doğru cevap:**

4.1. Şenlik 4 Aralık 2026 Cuma günü saat 13.00 ile 15.00 arasında okul kütüphanesinde yapılacaktır.

4.2. En fazla üç kitap alabilir. Afişte getirilen her kitap için 1 kupon verildiği ve her kuponla 1 kitap seçilebildiği yazıyor. Üç kitap getiren öğrenci üç kupon alır, üç kuponla da üç kitap seçer.

4.3. Okuduğumuz kitapları rafta bekletmek yerine başkalarıyla paylaşmalıyız. Oklar kitapların el değiştirdiğini gösteriyor; böylece her kitap yeni bir okura ulaşır, biz de yeni kitaplar okuyabiliriz.

**Yanlış cevap:** 4.1’de tarih ya da yerin yanlış yazılması (ör. “27 Kasım”, “okul bahçesi”); 4.2’de “altı kitap”, “bir kitap” gibi kurallarla uyuşmayan sayılar; 4.3’te “Kitaplar rafta düzenli durmalıdır.”, “Kitap satın almalıyız.” gibi afişle çelişen mesajlar puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

**5. Doğru cevap:**

5.1. “23 Nisan”, “bayram”, “çocuk (dünya çocukları)”, “Atatürk”, “Meclis (Türkiye Büyük Millet Meclisi)”, “ulusal egemenlik (egemenlik)”, “barış”, “kardeşlik”, “şenlik” kelime ve kelime gruplarından her biri 3 puandır (3 × 3 = 9 puan). Metnin içeriğini yansıtmayan ayrıntı kelimeleri (ör. “Ankara”, “1920”, “şarkı”, “dans”, “ülke”, “gün”) puan almaz.

5.2. Metnin konusunu (23 Nisan’ın çocuklara armağan edilen, dünya çocuklarını buluşturan bir bayram olması) yansıtan ve en az bir anahtar kelimeyi içeren başlık 6 puandır. Metnin yalnızca bir ayrıntısını yansıtan başlıklar (ör. “Meclis Açıldı”, “Şarkılar ve Danslar”) 3 puan alır.

**Örnek doğru cevap:**

5.1. 23 Nisan, bayram, çocuk.

5.2. Dünya Çocuklarının Bayramı: 23 Nisan

**Yanlış cevap:** 5.1’de metnin konusunu yansıtmayan kelimelerin (ör. “Ankara”, “şarkı”, “yıl”) yazılması; 5.2’de metinle ilgisi olmayan başlıkların (ör. “Yaz Tatili”, “Okul Gezisi”) yazılması 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.