# TÜRKÇE

**5. SINIF**

## YAZILIYA HAZIRLIK

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

**TYMM 2026-2027**



Hazırlayan: **Murat Altun**

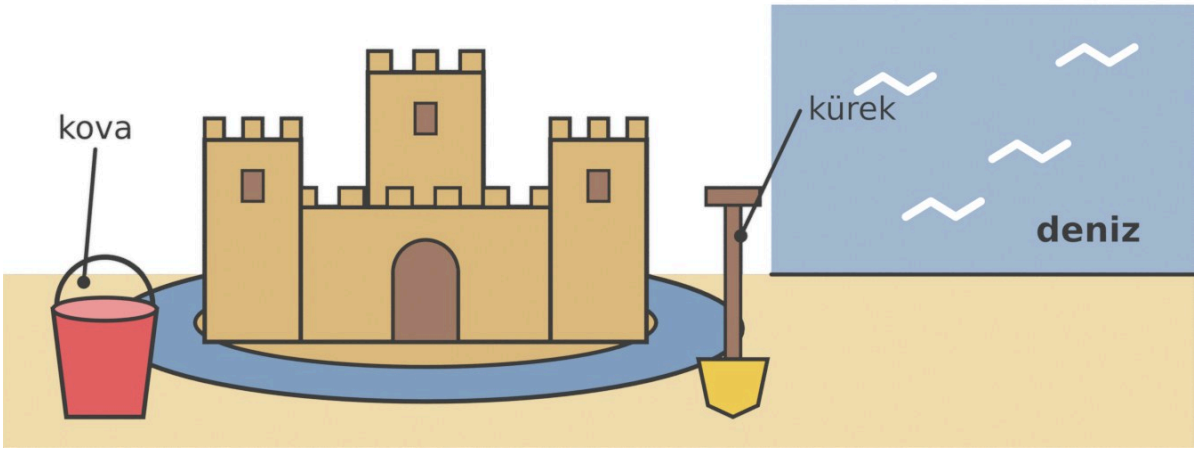
Bu sorular Claude tarafından hazırlanmıştır.

**1.** Aşağıdaki metni okuyunuz. Soruyu metinden hareketle cevaplayınız.

**KUMDAN KALE**

Geçen yaz kuzenim Ada ile kumsalda bir kale yapmaya karar verdik. Islak kumu kovalara doldurup ters çevirdik, kuleleri yan yana dizdik. Dalgalar kaleye ulaşmasın diye çevresine derin bir hendek kazdık. Dalgaların getirdiği su bu çukura doluyor, kalemize ulaşamıyordu. Akşama doğru kale öyle heybetli olmuştu ki kumsaldaki küçük çocuklar ona hayranlıkla bakıyor ama yanına yaklaşmaya çekiniyordu. Eve dönerken Ada birden durdu. Kalenin hiç fotoğrafını çekmemiştik. “Keşke bir tane olsun çekseydik!” diyerek yol boyunca hayıflandı. Ben de o akşam kalenin resmini çizip Ada’ya hediye ettim.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)




**1.1. Altı çizili kelimelerin her biri için anlamı bulmanızı kolaylaştıran bir ifadeyi metinden seçip tabloya yazınız. Bu ipuçlarından yararlanarak kelimelerin anlamını tahmin ediniz. (15 puan)**

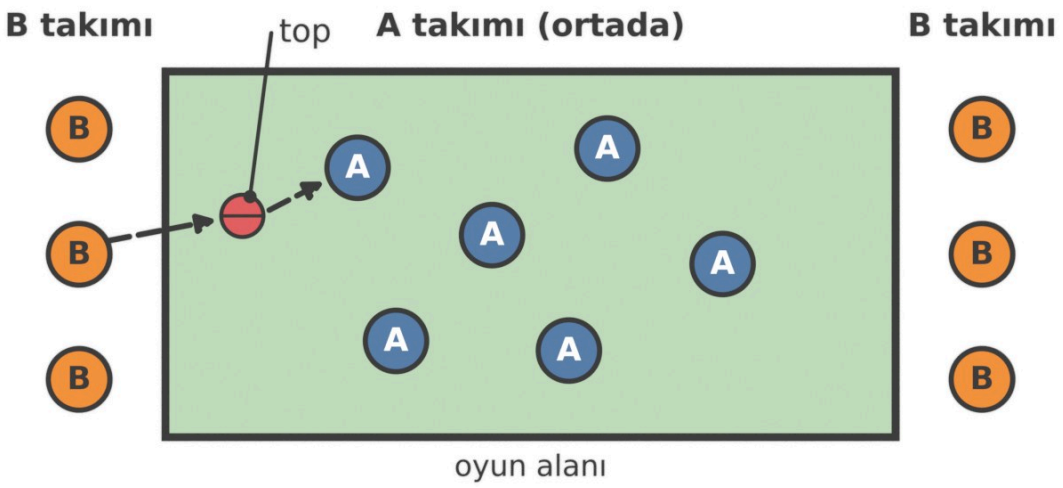
| Kelime | Tahmin ettiğim anlam | Bana yol gösteren ifade |
|---|---|---|
| hendek | ..... | ..... |
| heybetli | ..... | ..... |
| hayıflanmak | ..... | ..... |

**2.** Aşağıdaki metni okuyunuz ve oyun alanını gösteren çizimi inceleyiniz. Soruları metinden hareketle cevaplayınız.

**YAKANTOP**

Yakantop, çocukların takım arkadaşlarını korumayı ve birlikte hareket etmeyi öğrendiği hareketli bir oyundur. Oyun, bir top ve yere dikdörtgen biçiminde çizilmiş bir alanla oynanır. Oyuncular, eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrılır. Takımlardan biri alanın ortasına geçer. Öteki takımın oyuncuları ikiye bölünür ve alanın iki ucundaki çizgilerin arkasında durur. Uçtaki oyuncular topu birbirine atarak ortadaki oyunculara çarptırmaya çalışır. Top kime çarparsa o oyuncu "yanar" ve alanın dışına çıkar. Ortadaki bir oyuncu, atılan topu yere düşürmeden tutarsa bir "can" kazanır. Bu canı, yanan bir takım arkadaşını oyuna geri almak için kullanabilir. Ortada hiç oyuncu kalmayınca takımlar yer değiştirir. Oyuncuların zarar görmemesi için top, başa doğru değil bel ve bacak hizasına doğru atılır.

(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)




**2.1. Oyunun başında oyuncular kaç takıma ayrılır? Takımlar oyun alanına nasıl yerleşir? (5 puan)**

**2.2. Uçtaki oyuncuların oyundaki görevi nedir? (5 puan)**

**2.3. Ortadaki bir oyuncu nasıl can kazanır? Kazandığı canı ne için kullanabilir? (5 puan)**

**2.4. Metnin ana düşüncesini, metinde açıkça yer alan cümleden yararlanarak yazınız. (5 puan)**

**3.** Mahallenin yakınındaki şehir ormanının giriş kapısında aşağıdaki bilgi görseli asılıdır.




Görseldeki bilgileri inceleyerek soruları cevaplayınız.

**3.1. Kartlardaki ayak izi simgeleri hangi bilgiyi vermektedir? Görselden yararlanarak açıklayınız. (5 puan)**

**3.2. Tekerlekli sandalye kullanan bir arkadaşıyla yürüyüşe çıkmak isteyen bir öğrenci hangi yolları seçebilir? Görselden kanıt göstererek yazınız. (5 puan)**

**3.3. Yürüyüş için yalnızca bir saati olan bir aile hangi yolları seçebilir? Nedenini açıklayınız. (5 puan)**

**3.4. Bu bilgi görseli hangi amaçla hazırlanmış olabilir? Görseldeki bilgilerden hareketle açıklayınız. (5 puan)**

**4.** Okul kantininin yanındaki duyuru panosunda aşağıdaki afiş yer almaktadır.




Afişte verilen bilgilerden ve çizimlerden yararlanarak soruları cevaplayınız.

**4.1. Atölye hangi tarihte, saat kaçta ve nerede yapılacaktır? (5 puan)**

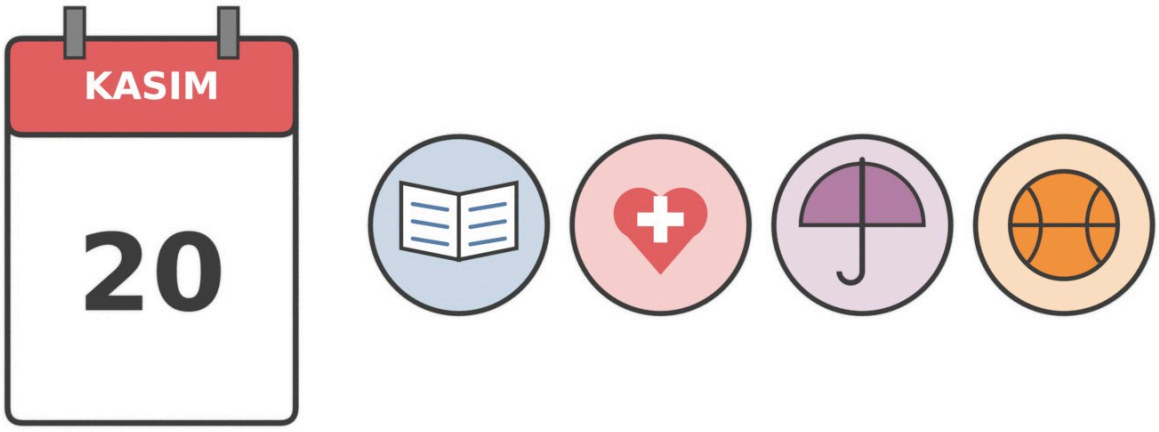
**4.2. Evinden üç eski tişört getiren bir öğrenci atölyede kaç çanta yapabilir? Afişteki hangi bilgilerden yararlandığınızı yazınız. (5 puan)**

**4.3. Afişteki slogan ile tişörtün çantaya dönüştüğünü gösteren çizim, okuyucuya hangi mesajı vermektedir? (5 puan)**

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

Her çocuğun sağlıklı büyümeye, eğitim almaya ve korunmaya hakkı vardır. Birleşmiş Milletler, çocukların bu haklarını güvence altına almak için 20 Kasım 1989'da Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'yi kabul etti. Sözleşmenin 31. maddesi, çoğu zaman akla gelmeyen bir hakkı da korur: oyun hakkını. Bu maddeye göre her çocuğun dinlenmeye, boş zaman geçirmeye ve yaşına uygun oyunlar oynamaya hakkı vardır. Çünkü oyun oynayan çocuk bedenini güçlendirir, yeni arkadaşlar edinir ve hayal gücünü geliştirir. Sözleşmenin kabul edildiği 20 Kasım, bugün Dünya Çocuk Hakları Günü olarak anılmaktadır. Bu günde okullarda çocuklara haklarını tanıtan etkinlikler yapılır.

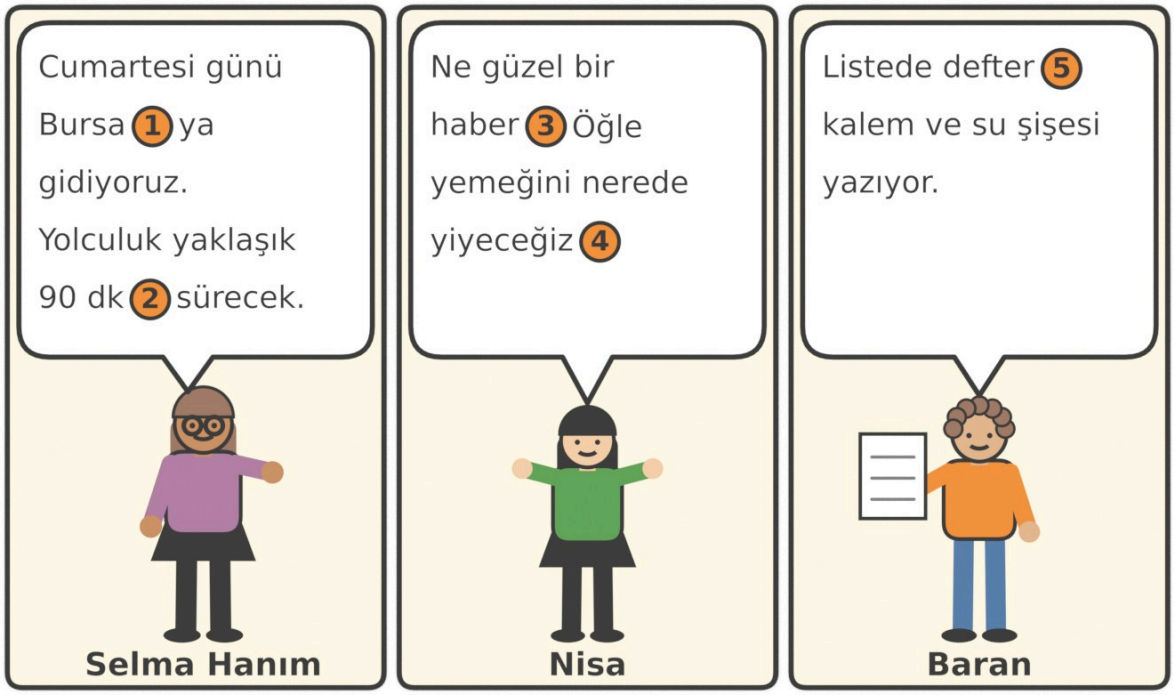
(Bu metin soru için hazırlanmıştır.)




**5.1. Metnin içeriğini en iyi yansıtan üç anahtar kelime ya da kelime grubunu yazınız. (9 puan)**

**5.2. Yazdığınız anahtar kelimelerden en az birini kullanarak metne uygun bir başlık bulunuz. (6 puan)**

**6.** Öğretmen Selma Hanım ile öğrencileri Nisa ve Baran arasında geçen konuşma aşağıda çizilmiştir. Konuşma balonlarında numara verilen yerlere gelmesi gereken noktalama işaretleri yazılmamıştır.




**6.1. Numaralı yerlere hangi noktalama işaretlerinin gelmesi gerektiğini 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. Bu kâğıt, aynı senaryonun 2. sürümüdür: öğrenme çıktıları, soru sayısı ve puanlar 1. sürümle aynı, sorular farklıdır. 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 metinden seçilen ipucu 2 puan, anlam tahmini 3 puandır (3 × 5 = 15 puan). Tahminin sözlükteki tanımla birebir aynı olması beklenmez; anlamı karşılayan her ifade tam puan alır. Kelimenin anlamına yol gösteren başka uygun bir ifade de ipucu olarak kabul edilir.

- **hendek:** İpucu: “Dalgaların getirdiği su bu çukura doluyor” ya da “çevresine derin bir hendek kazdık” ifadesindeki “çevresine derin ... kazdık” bölümü **(2 puan)**. Tahmin: “kazılarak açılmış, uzunlamasına derin çukur; çevreyi saran kanal” anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. Yalnızca “çukur” yazan cevap tahmin bölümünden 2 puan alır. Çukurun kalenin çevresini sardığını ya da suyun kaleye geçişini engellediğini de belirten cevap tahmin bölümünden tam puan alır. (TDK Güncel Türkçe Sözlük: hendek “Geçmeye engel olacak biçimde uzunlamasına kazılmış derin çukur”.)
- **heybetli:** İpucu: “küçük çocuklar ona hayranlıkla bakıyor ama yanına yaklaşmaya çekiniyordu” **(2 puan)**. Tahmin: “büyük ve görkemli, görenlerde hayranlık, saygı ya da biraz korku uyandıran” anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. Yalnızca “güzel” yazılırsa anlamın yalnız bir yönü karşılandığı için tahmin bölümünden 1 puan verilir. (TDK: heybetli “Görünüşü korku ve saygı uyandıran”.)
- **hayıflanmak:** İpucu: “Keşke bir tane olsun çekseydik!” ya da “Kalenin hiç fotoğrafını çekmemiştik.” **(2 puan)**. Tahmin: “yapılamayan, kaçırılan bir şey için üzülmek, keşke demek, pişmanlık duymak” anlamına gelen bir ifade **(3 puan)**. Yalnızca “söylenmek” yazılırsa üzüntü yönü karşılanmadığı için tahmin bölümünden 1 puan verilir. (TDK: hayıflanmak “Yapılamayan bir şey için üzüntü duymak”.)

**Örnek doğru cevap:**

| Kelime | Tahmin ettiğim anlam | Bana yol gösteren ifade |
|---|---|---|
| hendek | Bir şeyin çevresine kazılan uzun ve derin çukur | “Dalgaların getirdiği su bu çukura doluyor.” |
| heybetli | Çok büyük ve görkemli, insanda hayranlık ve saygı uyandıran | “Küçük çocuklar ona hayranlıkla bakıyor ama yanına yaklaşmaya çekiniyordu.” |
| hayıflanmak | Yapamadığı bir şey için üzülmek, keşke demek | “Keşke bir tane olsun çekseydik!” |

**Yanlış cevap:** “hendek” için “kule, kapı, kova”; “heybetli” için “ıslak, küçük, yıkık”; “hayıflanmak” için “sevinmek, gülmek, koşmak” gibi tahminler tahmin puanı almaz. Kelimenin anlamına yol göstermeyen bir cümlenin ipucu olarak yazılması (ör. “heybetli” için “Islak kumu kovalara doldurup ters çevirdik.” cümlesi) ipucu puanı almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

**2. Doğru cevap:**

2.1. Oyuncuların eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrıldığını yazma **(2 puan)**; takımlardan birinin alanın ortasına geçtiğini, öteki takımın oyuncularının ikiye bölünüp alanın iki ucunda durduğunu yazma **(3 puan)**. Yalnızca "Bir takım ortada, öteki dışarıda durur." yazılıp öteki takımın iki uca bölündüğü belirtilmezse yerleşme bölümünden 1 puan verilir.

2.2. Uçtaki oyuncuların topu birbirine atarak ortadaki oyunculara çarptırmaya (onları "yakmaya") çalıştığını yazma **(5 puan)**. Yalnızca "Topu atarlar." yazılıp topu ortadaki oyunculara çarptırma amacı belirtilmezse 2 puan verilir.

2.3. Atılan topu yere düşürmeden tutarak can kazandığını yazma **(3 puan)**; bu canı yanan bir takım arkadaşını oyuna geri almak için kullanabileceğini yazma **(2 puan)**.

2.4. "Yakantop, çocukların takım arkadaşlarını korumayı ve birlikte hareket etmeyi öğrendiği hareketli bir oyundur." cümlesini ya da bu anlamı veren bir cümleyi yazma **(5 puan)**. Yalnızca "Yakantop hareketli bir oyundur." ya da yalnızca "Bu oyunda çocuklar birlikte hareket etmeyi öğrenir." gibi ana düşüncenin bir bölümünü veren cevaplar 2 puan alır.

**Örnek doğru cevap:**

2.1. Oyuncular eşit sayıda kişiden oluşan iki takıma ayrılır. Takımlardan biri alanın ortasına geçer, öteki takımın oyuncuları ikiye bölünüp alanın iki ucunda durur.

2.2. Uçtaki oyuncular topu birbirine atarak ortadaki oyunculara çarptırmaya, yani onları yakmaya çalışır.

2.3. Ortadaki oyuncu, atılan topu yere düşürmeden tutarsa can kazanır. Bu canı, yanan bir takım arkadaşını oyuna geri almak için kullanabilir.

2.4. Yakantop, çocukların takım arkadaşlarını korumayı ve birlikte hareket etmeyi öğrendiği hareketli bir oyundur.

**Yanlış cevap:** 2.1'de "üç takım", "dört takım" gibi metinde yer almayan sayıların yazılması; 2.2'de "topu ortadakilere verirler", "alanın dışına çıkarlar" gibi metinle uyuşmayan cevaplar; 2.3'te "topa vurarak", "alandan kaçarak" gibi cevaplar; 2.4'te "Top bel hizasına doğru atılır." gibi ayrıntı cümlelerinin ana düşünce olarak yazılması puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

**3. Doğru cevap:**

3.1. Ayak izlerinin yolun zorluk derecesini gösterdiğini belirtme **(1 puan)**; bir ayak izinin yolun kolay olduğunu gösterdiğini yazma **(2 puan)**; ayak izi sayısı arttıkça yolun zorlaştığını, üç ayak izinin zor bir yolu gösterdiğini yazma **(2 puan)**.

3.2. Göl Çevresi **(2 puan)** ve Dere Yolu **(2 puan)**; kanıt olarak bu iki yolun kartında tekerlekli sandalye simgesinin bulunduğunu belirtme **(1 puan)**.

3.3. Çam Yolu **(2 puan)** ve Göl Çevresi **(2 puan)**; neden olarak Çam Yolu'nun 40 dakika, Göl Çevresi'nin 45 dakika sürdüğünü, yani bir saatten kısa olduğunu ya da Dere Yolu'nun 1 saat 15 dakika, Tepe Yolu'nun 2 saat 30 dakika sürdüğünü belirtme **(1 puan)**.

3.4. Şehir ormanındaki yürüyüş yollarını tanıtmak; her yolun uzunluğunu, süresini, zorluğunu ve kimlere uygun olduğunu göstererek ziyaretçilerin kendilerine uygun yolu seçmesine yardım etmek ya da insanları doğada yürüyüş yapmaya özendirmek 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. Ayak izleri yolun ne kadar zor olduğunu gösterir. Bir ayak izi kolay yolu, iki ayak izi orta zorluktaki yolu, üç ayak izi zor yolu anlatır.

3.2. Göl Çevresi ve Dere Yolu seçilebilir, çünkü bu iki yolun kartında tekerlekli sandalye simgesi vardır.

3.3. Çam Yolu ya da Göl Çevresi seçilebilir. Çam Yolu 40 dakika, Göl Çevresi 45 dakika sürer; ikisi de bir saatten kısadır. Dere Yolu ve Tepe Yolu bir saatten uzun sürer.

3.4. Bu görsel, şehir ormanındaki yürüyüş yollarını tanıtmak ve her yolun uzunluğunu, süresini, zorluğunu göstererek ziyaretçilerin kendilerine uygun yolu seçmesini sağlamak için hazırlanmıştır.

**Yanlış cevap:** 3.1'de simgelerin "yolda ayak izi olduğunu", "yolun çamurlu olduğunu" anlattığının söylenmesi ve zorluk bilgisiyle ilişkilendirilmemesi; 3.2'de Çam Yolu ya da Tepe Yolu'nun, 3.3'te Dere Yolu ya da Tepe Yolu'nun yazılması (doğru yolların yanına yanlış bir yol eklenirse eklenen her yanlış yol için 1 puan düşülür); 3.4'te "ormanı süslemek için", "bilet satmak için" gibi görselle ilgisi olmayan amaçlar puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

**4. Doğru cevap:**

4.1. 16 Aralık 2026 Çarşamba günü **(2 puan)**, saat 14.00-15.30 arasında **(1 puan)**, görsel sanatlar atölyesinde **(2 puan)**.

4.2. İki çanta yapabileceğini yazma **(2 puan)**; "Her çanta için 1 eski tişört getir." **(1 puan)** ve "Bir öğrenci en fazla 2 çanta yapabilir." **(1 puan)** kurallarını yazma; üç tişörtün üç çantaya yeteceğini ama kurala göre bir öğrencinin en fazla iki çanta yapabileceğini açıklama **(1 puan)**. "Makaslar atölyede verilir." kuralının ayrıca yazılması puanı etkilemez.

4.3. Eski eşyaların atılmak yerine yeniden kullanılması (dönüştürülmesi) gerektiği; eski bir tişörtten yapılan bez çantanın naylon poşet yerine kullanılabileceği, böylece çöpün azalacağı ve doğanın korunacağı mesajını yazma **(5 puan)**. Çizimi yalnızca "tişört çantaya dönüşmüş" diye açıklayıp mesajı (yeniden kullanma, poşet yerine bez çanta, çöpü azaltma) belirtmeyen cevaplar 2 puan alır.

**Örnek doğru cevap:**

4.1. Atölye 16 Aralık 2026 Çarşamba günü saat 14.00 ile 15.30 arasında görsel sanatlar atölyesinde yapılacaktır.

4.2. İki çanta yapabilir. Afişte her çanta için 1 eski tişört getirilmesi gerektiği yazıyor; üç tişört üç çantaya yeter. Ama afişte bir öğrencinin en fazla 2 çanta yapabileceği de yazıyor. Bu yüzden öğrenci iki çanta yapabilir.

4.3. Eski tişörtlerimizi çöpe atmak yerine onlardan bez çanta yapabiliriz. Alışverişte naylon poşet yerine bu çantaları kullanırsak çöp azalır, doğa korunur.

**Yanlış cevap:** 4.1'de tarihin ya da yerin yanlış yazılması (ör. "16 Kasım", "okul kantini"); 4.2'de "üç çanta", "altı çanta" gibi kurallarla uyuşmayan sayılar; 4.3'te "Yeni tişört satın almalıyız.", "Poşetler daha kullanışlıdır." gibi afişle çelişen mesajlar puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

**5. Doğru cevap:**

5.1. "çocuk hakları (hak)", "çocuk", "oyun (oyun hakkı)", "sözleşme (Çocuk Haklarına Dair Sözleşme)", "20 Kasım", "Dünya Çocuk Hakları Günü", "dinlenme (boş zaman)" kelime ve kelime gruplarından her biri 3 puandır (3 × 3 = 9 puan). Metnin içeriğini yansıtmayan ayrıntı kelimeleri (ör. "1989", "madde", "beden", "arkadaş", "etkinlik") puan almaz.

5.2. Metnin konusunu (çocukların haklarını, özellikle oyun hakkını ve bu hakları koruyan sözleşmeyi) yansıtan ve en az bir anahtar kelimeyi içeren başlık 6 puandır. Metnin yalnızca bir ayrıntısını yansıtan başlıklar (ör. "Birleşmiş Milletler", "Okuldaki Etkinlikler") 3 puan alır.

**Örnek doğru cevap:**

5.1. Çocuk hakları, oyun hakkı, 20 Kasım.

5.2. Oyun da Bir Çocuk Hakkıdır

**Yanlış cevap:** 5.1'de metnin konusunu yansıtmayan kelimelerin (ör. "beden", "madde", "yıl") yazılması; 5.2'de metinle ilgisi olmayan başlıkların (ör. "Kış Tatili", "Sağlıklı Beslenme") yazılması puan almaz. Cevap verilmemesi durumunda 0 puan verilir.

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

- 1: kesme işareti (’) — Özel adlara getirilen ekleri ayırmak için konur: “Bursa’ya” **(3 puan)**
- 2: nokta (.) — Kısaltmaların sonuna konur: “90 dk. sürecek” **(3 puan)**
- 3: ünlem işareti (!) — Sevinç ve şaşkınlık bildiren cümlenin sonuna konur: “Ne güzel bir haber!” **(3 puan)**
- 4: soru işareti (?) — Soru sözü (nerede) içeren cümlenin sonuna konur: “Öğle yemeğini nerede yiyeceğiz?” **(3 puan)**
- 5: virgül (,) — Eş görevli kelimeleri birbirinden ayırır: “defter, kalem ve su şişesi” **(3 puan)**

**Örnek doğru cevap:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
| ’ | . | ! | ? | , |

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