

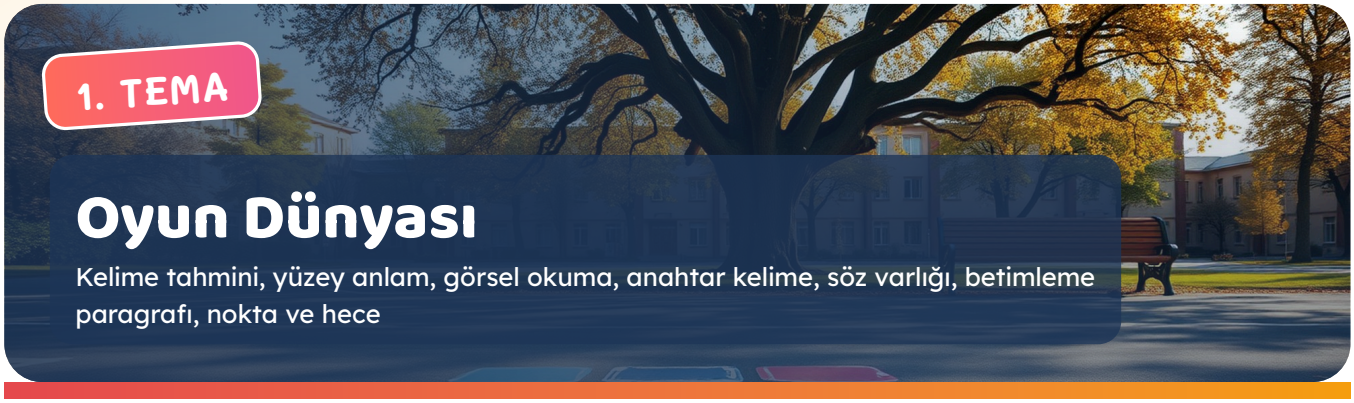
5. Sınıf

Türkçe

1. Tema: Oyun Dünyası

1. Dönem 1. Ortak Yazılı · Genel Tekrar

Talim Noktası
5 · 6 · 7. SINIF DERS KİTAPLARI



1. TEMA

Oyun Dünyası

Kelime tahmini, yüzey anlam, görsel okuma, anahtar kelime, söz varlığı, betimleme paragrafı, nokta ve hece

Bu temada neler var?

1. Bilmediğimiz Kelimenin Anlamını Tahmin Etme 3
2. Metnin Yüzey Anlamını Belirleme 6
3. Görselle İletilen Anlamı Belirleme 8
4. Metnin Anahtar Kelimelerini Belirleme 10
5. Söz Varlığını Geliştirme: Eş, Yakın, Zıt ve Eş Sesli Kelimeler 12
6. Yazıda İçerik ve Yapı: Betimleme Paragrafı 15
7. Yazıyı Söz Varlığıyla Zenginleştirme 17
8. Nokta, Kısa Çizgi, Hece ve Satır Sonu 19

Oyun, insanın en eski arkadaşlarından biridir. **Oyun** oynarken kurallara uymayı, sırasını beklemeyi, kaybedince yeniden denemeyi öğreniriz. Bu temada oyunların dünyasına bir okur ve bir yazar gözüyle bakacaksınız.

Bir oyunun kurallarını anlamak için onu **dikkatle okumak** gerekir. Bir oyunu başkasına anlatmak için de **doğru kelimeyi** seçmek gerekir. Bu yüzden bu temada okuma ile yazmayı birlikte çalışacaksınız.

Anahtar kavramlar

bağlam · sözlük · yüzey anlam · görsel okuma · açık mesaj · örtük mesaj · grafik simge · anahtar kelime · söz varlığı · eş anlamlı · yakın anlamlı · zıt anlamlı · eş sesli · betimleme · duyular · nokta · kısaltma · hece · satır sonu

Notlarım

1 Bilmediğimiz Kelimenin Anlamını Tahmin Etme

Kelimeler ipucu bırakır

Kitap okurken bazen tanımadığımız bir kelimeyle karşılaşırız. O anda okumayı bırakmak zorunda değiliz. Çünkü kelimenin çevresindeki cümleler çoğu zaman **ipucu** taşır. Bir dedektif gibi bu ipuçlarını toplayıp kelimenin anlamını **tahmin** edebiliriz.

Şu cümleye bakınız: Dedem çok **tecrübeli** bir hakemdi; kırk yıl boyunca yüzlerce maç yönetmişti. "Tecrübeli" kelimesini bilmeseniz bile "kırk yıl", "yüzlerce maç" sözleri size yol gösterir. Uzun süre aynı işi yapan biri o işi iyi bilir. Demek ki tecrübeli, **bir işi çok yapmış ve iyi öğrenmiş** kişi demek olabilir.

Tanım Bağlamdan anlam tahmini

Bir kelimenin anlamını, içinde geçtiği cümledeki ve çevresindeki cümlelerdeki ipuçlarından bulmaya bağlamdan anlam tahmini denir. Bağlam, bir kelimenin içinde geçtiği cümle ve çevresindeki cümlelerdir.

Tahmin ettikten sonra iş bitmez. Tahmininizi **sözlükten**, başvuru kitaplarından ya da genel ağdan kontrol eder; gerekirse öğretmeninize veya ailenize sorarsınız.

AÇIKLAMA İPUCU



Yazar kelimeyi hemen ardından açıklar. Kurayla, yani torbadan isim çekerek ebeyi seçtik. **Hatırlayınız:** "yani, diğer bir deyişle" gibi sözlere dikkat ediniz.

BENZER ANLAM İPUCU



Aynı cümlede anlamca yakın bir kelime geçer. Çok çevik bir oyuncuydu; atik hareketleriyle herkesi şaşırtırdı. **Hatırlayınız:** Yakındaki tanıdık kelime yol gösterir.

KARŞIT ANLAM İPUCU



Kelimenin karşıtı aynı cümlededir. Kardeşim sabırlıdır, bense oyunda hep aceleciyim. **Hatırlayınız:** "ama, ise, oysa" gibi sözler karşıtlık haber verebilir.

ÖRNEK İPUCU



Kelimeden sonra örnekler sıralanır. Bilye, topaç, uçurtma gibi oyuncakları kardeşimle paylaşırım. **Hatırlayınız:** Örnekler, kelimenin ait olduğu grubu gösterir.

DURUM İPUCU



Anlatılan olay kelimenin anlamını sezdirir. Takım kaptanı topu kaçırınca yüzü kızardı, utançla başını eğdi. **Hatırlayınız:** Kişinin ne yaptığı ve ne hissettiği ipucudur.

Tahmin etmenin üç adımı

Bir kelimenin anlamını tahmin ederken şu üç adımı izleyebilirsiniz:

1. **İpucunu bulunuz.** Kelimenin geçtiği cümleyi ve bir önceki, bir sonraki cümleyi yeniden okuyunuz. Size yardım eden kelimelerin altını çiziniz. Bildiklerinizi de hatırlayınız: Bu kelimeyi daha önce bir yerde duydunuz mu?
2. **Mantıklı bir tahmin yapınız.** Kelimenin yerine kendi bildiğiniz bir sözü koyunuz. Cümle hâlâ anlamlı mı? Anlamlıysa tahmininiz **mantıklıdır**.
3. **Kontrol ediniz.** Sözlüğe bakınız. Sözlükte bir kelimenin birden çok anlamı varsa okuduğunuz cümleye uyanı seçiniz. Sonra tahmininizin tuttuğunu ya da tutmadığını yazınız.

Sözlük nasıl kullanılır?

Sözlükte kelimeler **alfabe sırasıyla** dizilir. Aradığınız kelimenin ilk harfine, sonra ikinci harfine bakarak ilerlersiniz. Türk Dil Kurumunun **Güncel Türkçe Sözlük**'üne sozluk.gov.tr adresinden de ulaşabilirsiniz. Sözlükte kelimenin eksiz hâli aranır: "hünerimi" değil **"hüner"** aranır.

Tuzağa düşme!

Tahmin, doğrulamadan önce gelir

Tahmininiz sözlükteki anlamla tam örtüşmeyebilir. Bu bir hata değildir. Önemli olan tahmininizin **ipucuna dayanması** ve sonra sözlükle kontrol edilmesidir. "Bilmiyorum" deyip geçmek yerine tahmin etmek, kelimeyi daha kolay akılda tutmanızı sağlar.

Üç adım bir örnekte: "çevik" kelimesi

Cümle: Çok çevik bir oyuncuydu; atik hareketleriyle herkesi şaşırtırdı.

1	2	3
İpucunu bul	**Tahmin et**	**Kontrol et**
Cümleyi yeniden oku. Yol gösteren sözlerin altını çiz: atik hareketleriyle, herkesi şaşırtırdı.	Kelimenin yerine kendi sözünü koy: Çok **hızlı ve becerikli** bir oyuncuydu. Cümle anlamlı mı?	Sözlüğe bak. Okuduğun cümleye uyan anlamı seç. Tahminin tuttuysa ✓, tutmadıysa ✗ koy.

Okuma metni: Beştaşın Sırrı

★ BEŞTAŞIN SIRRI

Yaz tatilinin ilk haftasında annemle Kayseri'ye, babaannemin yanına gittik. Babaannemin evi eski bir taş evdi. Odaların hepsi ortadaki **avluya** açılıyordu. Avlunun üstü açıktı, dört yanı ise yüksek duvarlarla çevriliydi. Köşesinde yaşlı bir dut ağacı vardı.

İkinci sabah babaannem elinde küçük bir bez keseyle kapıda belirdi. Beni evin aşağısındaki dereye götürdü. Orada bana ilginç bir görev verdi. Suyun kıyısındaki binlerce **çakıl** arasından beş tane seçecektim. Hepsi yuvarlak ve pürüzsüz olmalıydı. Büyüklükleri de bir cevizden biraz küçük olmalıydı.

Hikâyeden iki an





Taşları tek tek avucuma aldım. Köşeli olanları ve büyükleri suya geri bıraktım. Kesenin ağzını büzerken bu taşların ne işe yarayacağını sordum. Bahçe yoluna dizeceğimizi sanıyordum. Babaannem yalnızca gülümsedi:

— Akşam olsun, görelim.

Akşam yemeğinden sonra avluya bir kilim serdik. Babaannem taşları kilimin üstüne saçtı. Bir taşı havaya attı. O taş daha yere düşmeden yerdekilerden birini kaptı. Sonra havadan inen taşı da aynı eliyle yakaladı. Ardından taşları ikişer ikişer, sonra üçer üçer topladı. Eli öyle **kıvrak** hareket ediyordu ki gözüm onu izlemekte zorlanıyordu.

— Bunun adı beştaş, dedi babaannem. Bizim mahallede bu oyunda benden usta kimse yoktu. Kızlar da oğlanlar da benim **hünerimi** görmeye gelirdi.

Sıra bana geldi. Taşı havaya attım. Yerdekine uzanırken havadaki taş kucağıma düştü. Bir daha denedim. Bu kez yerdekini kaptım ama havadakini kaçırdım. Üçüncü denemede taşlar kilimin dört bir yanına dağıldı. Yüzüm kızardı, ellerim terledi. Bir an önce başarmak istiyordum. Bu **telaşla** her şeyi daha da karıştırıyordum.

Babaannem elimi tuttu:

— Acele yok, dedi. Taşlar kaçmaz. Gözler havadaki taşta olur, el yerdekini kendisi bulur.

Sonra bana küçük bir sır verdi. Taşı çok yükseğe atmamak gerekiyordu. Yalnızca bir karış yukarı atılan taş, hem yerdekini almaya hem de havadakini yakalamaya vakit bırakıyordu.

Ertesi gün kuzenlerim Doruk ile Eylül de geldi. Avluda dördümüz bir halka olduk. Herkes **nöbetleşe** oynadı. Biri oynarken diğerleri bekliyor, taşını düşüren sırayı yanındakine veriyordu. Doruk taşlarını düşürünce hemen dönüp "Sıra Azra'da!" dedi. Kimse kuralı çiğnemedi. Babaannem dut ağacının altından bizi izliyor, her güzel atışta elini dizine vuruyordu.

Akşama doğru taşları üçer üçer toplamayı ilk kez başardım. Sevinçten avlunun ortasında zıpladım. Hepimiz yorgun ama mutluyduk. Babaannem gülerek:

— İşte **tecrübe** böyle kazanılır, dedi. Ben de bu oyunu belki yüz kez kaybettikten sonra öğrendim. Bana annem öğretti, ben de size öğretiyorum.

Tatilin son günü kesedeki beş taşı çantama koydum. Okullar açılınca teneffüste sınıf arkadaşlarıma beştaşı öğrettim. Önce hepsi telaşla taşları kaçırdı. Ben de babaannemin sözünü tekrarladım: “Acele yok. Bir karış yukarı.” Şimdi teneffüslerde sınıfın bir köşesinde küçük bir halka kuruluyor. Halkanın ortasında beş çakıl taşı duruyor. O taşlarda hâlâ dere kenarındaki yazın serinliği var.

Bu metin özgün olarak yazılmıştır.

Metin üzerinde uygulama

Metindeki kalın kelimelerin anlamını üç adımla tahmin edelim. İlk kelimeyi birlikte çözüyoruz.

Tuzağa düşme!

Kelime defterinizi unutmayınız

Yeni öğrendiğiniz her kelimeyi bir **kelime defterine** (söz varlığı dosyasına) yazınız. Kelimenin yanına sözlük anlamını ve onu kullandığınız kendi cümlenizi ekleyiniz. Yıl boyunca bu defter büyüdükçe kullandığınız kelimeler de çoğalacak.

2 Metnin Yüzey Anlamını Belirleme

Metin ne söylüyor?

Bir metni okuduktan sonra kendinize ilk sormanız gereken soru şudur: **Metin açıkça ne söylüyor?**

Tanım Yüzey anlam

Metinde kelimesi kelimesine yazan bilgilere metnin yüzey anlamı denir.

Yüzey anlamı bulmak için tahmin yürütmeniz gerekmez. Cevap metnin içinde, bir cümlede durur.

Örneğin “Beştaşın Sırrı” metninde babaannenin taşları **bir karış** yukarı atmayı öğütlediği açıkça yazılıdır. “Babaanne taşları ne kadar yukarı atmayı öğütledi?” sorusunun cevabı bu yüzden bir yüzey anlam bilgisidir.

Yüzey anlamda neler aranır?

Bir metinde açıkça verilen bilgiler şunlar olabilir:

- **Tanımı verilen kavram:** “Köşe kapmaca, … bir çocuk oyunudur.”
- **Yönerge:** Bir işin nasıl yapılacağını adım adım söyleyen cümleler.
- **Düşünce:** Yazarın ya da kahramanın açıkça söylediği görüş.
- **İletilmek istenen mesaj** ve **açıkça ifade edilen ana fikir:** Yazarın “İşte asıl önemli olan budur.” der gibi doğrudan yazdığı cümle.

İpuçları önce bağlamı kurar

Metne başlamadan önce başlığa, görsele ve varsa alt yazıya bakınız. Bunlar size metnin **bağlamını** söyler: Metin nerede geçiyor, kimden ya da neyden söz ediyor, hangi türde yazılmış? “Beştaşın Sırrı”

başlığı ve avludaki yaşlı kadınla kız çocuğunun görseli, bir oyunun aile içinde öğretildiğini sezdirir. Okurken bu ipuçlarını metnin cümleleriyle birleştirirsiniz.

Yüzey anlamı yakalamanın en kolay yolu **5N1K sorularıdır**: Kim? Ne? Nerede? Ne zaman? Nasıl? Neden? Bu soruların cevabı metinde açıkça yazıyorsa yüzey anlamı bulmuşsunuz demektir.

5N1K soruları



Sorunun cevabı metinde **açıkça yazıyorsa** ve onu bir cümleyle **gösterebiliyorsanız**, yüzey anlamı buldunuz.

Tuzağa düşme!

Yazmayanı eklemeyiniz

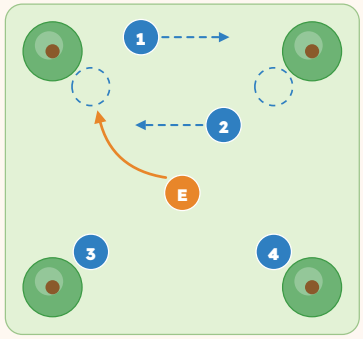
Yüzey anlam sorusunda cevabı metinden **gösterebilmelisiniz**. "Azra'nın babaannesi çok yaşlıdır." demek için metinde bunu söyleyen bir cümle olmalıdır. Metinde yazmayan bir şeyi ipuçlarından çıkarmak başka bir okuma işidir; o konuyu ilerleyen temalarda çalışacaksınız. Bu bölümde yalnızca **açıkça yazanı** arıyoruz.

İkinci metin: bir oyun kartı

Yüzey anlamı en çok **bilgi veren metinlerde** ararız. Aşağıdaki oyun kartı, bir oyunun ne olduğunu ve nasıl oynandığını anlatıyor. Oyun kartları, kullanma kılavuzları ve tarifler gibi metinler **yönerge** içerir.

Köşe kapmaca alanı (kuşbakışı)

Ölçekli değildir



Köşe: ağaç, sandalye ya da yere tebeşirle çizilmiş daire

1 Köşedeki oyuncu

E Ebe (ortadaki oyuncu)

Yer değiştiren oyuncular

Ebe, boşalan köşeye koşar.

Boşalan köşe

★ OYUN KARTI: KÖŞE KAPMACA

Ne? Köşe kapmaca, dört köşesi belli bir alanda beş oyuncuyla oynanan bir çocuk oyunudur. Köşedeki oyuncular yer değiştirir, ortadaki oyuncu ise boşalan köşeyi kapmaya çalışır.

Kaç kişi? Beş oyuncu gerekir. Dört oyuncu köşelerde, bir oyuncu ortada durur. Ortadaki oyuncuya **ebe** denir.

Neler gerekir? Köşeleri belli bir alan yeter. Köşe olarak dört ağaç, dört sandalye ya da yere tebeşirle çizilmiş dört daire kullanılabilir.

Nasıl oynanır?

1. Oyuncular kura çeker. Kurada adı çıkan ebe olur ve alanın ortasına geçer.
2. Diğer dört oyuncu birer köşeye yerleşir ve köşesine elini değdirir.
3. Köşedekiler göz ucuyla birbirine işaret verir ve koşarak yer değiştirir.
4. Ebe, yer değiştirme sırasında boşalan köşelerden birine koşar.
5. Köşeye önce elini değdiren, o köşenin yeni sahibi olur.
6. Köşesiz kalan oyuncu yeni ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Kurallar

- Oyuncular birbirini itmez, çelme takmaz.
- Bir köşede aynı anda yalnızca bir oyuncu durabilir.
- Oyuncu, köşede en fazla beş saniye bekleyebilir; sonra yer değiştirmelidir.

Güvenlik: Köşeler arasındaki yolda taş, kök ya da su birikintisi olmamalıdır.

Unutmayın: Bu oyunda en önemli şey hızlı koşmak değil, doğru anı kollamaktır. Kurala uyarak oynayan herkes oyunun kazananıdır.

Bu metin özgün olarak yazılmıştır.

Notlarım

3 Görselle İletilen Anlamı Belirleme

Görseller de konuşur

Bir parkın girişindeki levhada üzeri çizili bir bisiklet resmi görünce ne anlarsınız? Kimse size bir şey söylemeden "Buraya bisikletle girilmez." mesajını alırsınız. Demek ki görseller de tıpkı cümleler gibi **mesaj iletir**.

Ders kitabınızdaki fotoğraflar, matematikteki sütunlar, sosyal bilgilerdeki haritalar, yol kenarındaki levhalar… Hepsi birer **görsel unsurdur**. Bu temada resim ve fotoğrafla birlikte tablo, grafik, harita, kroki, grafik simge ve karikatür okuyacaksınız. Kimi görsel yanındaki yazıya yardımcı olur; kimi ise yazıya hiç ihtiyaç duymadan kendi mesajını verir.

Tanım Açık mesaj, örtük mesaj

Görselin doğrudan gösterdiği mesaja açık mesaj denir: Grafikte en uzun sütun hangisiyse en çok seçilen odur. Görselin doğrudan söylemediği ama ipuçlarından anlaşılan mesaja ise örtük mesaj denir: Bir karikatürde sırasını bekleyen çocukların gülümsemesi, sıraya uymanın herkesi mutlu ettiğini sezdirir. Örtük mesajı söylerken mutlaka **görseldeki bir ipucunu** gösteriniz.

Yazısız bir afişte açık ve örtük mesaj

Temsilî çizim



Açık mesaj

Görsel bunu **doğrudan** gösteriyor:
Çöpler çöp kutusuna atılır.
İpucu 1: Çocuğun elinden çıkan ambalaj ve çöp kutusu.

Örtük mesaj

Görsel bunu **sezdiriyor**: Temiz bir park, herkesin oyununu güzelleştirir.
İpucu 2: Yerde hiç çöp yok; salıncaktaki çocuk keyifle sallanıyor.

Görsel okuma basamakları

Dört basamakta görsel okuma

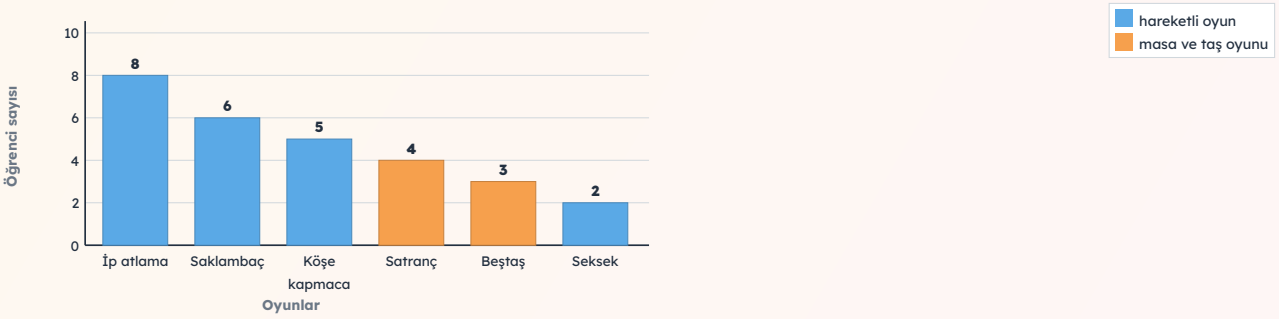


Grafik okuma

5-B sınıfının öğretmeni, sınıftaki 28 öğrenciye “Teneffüste en çok hangi oyunu oynamak istersiniz?” diye sordu. Her öğrenci yalnızca bir oyun seçti. Sonuçlar aşağıdaki **sütun grafiğinde** gösterildi.

5-B sınıfının teneffüs oyunu tercihleri

Her öğrenci bir oyun seçmiştir; toplam 28 öğrenci



Grafik simge okuma

Tanım Grafik simge

Parklarda, yollarda, hastanelerde gördüğümüz küçük resimli işaretlere grafik simge denir.

Grafik simgeler kelime kullanmadan, kısa yoldan bilgi verir. Görevlerine göre dört gruba ayrılabilir: **bilgi veren**, **yasaklayan**, **uyaran** ve **yön gösteren** simgeler.

Bir oyun parkının girişindeki dört grafik simge

Simgeler yazısızdır



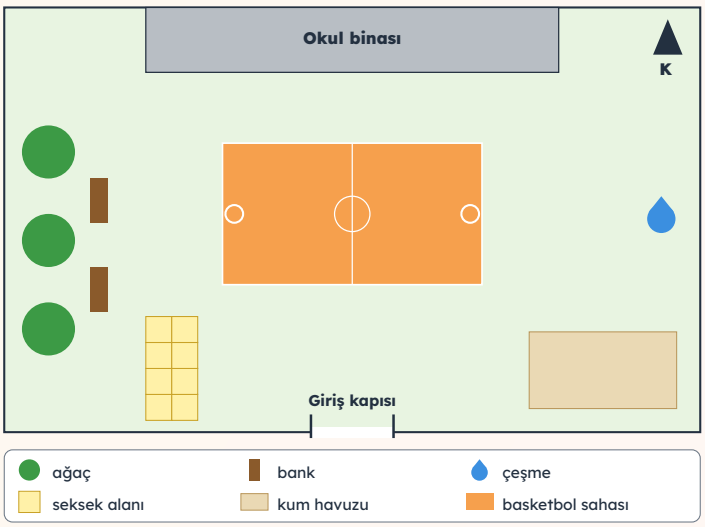
1 2 3 4

Kroki okuma

Kroki, bir yerin ya da yolun ölçüsüz, sade bir çizimidir. Krokide yerler simgelerle gösterilir; simgelerin ne anlama geldiği bir köşedeki açıklama kutusunda yazar.

Martı Ortaokulu bahçe krokisi

Ölçekli değildir



Karikatür okuma

Karikatür, bir durumu çoğu zaman eğlenceli bir çizimle anlatan görseldir. Bazı karikatürlerde hiç yazı yoktur; mesajı çizgiler, yüz ifadeleri ve nesneler taşır.

4 Metnin Anahtar Kelimelerini Belirleme

Arama kutusuna ne yazarsınız?

Kütüphanenin bilgisayarında beştaş oyununu anlatan bir kitap arıyorsunuz. Arama kutusuna kitabın bütün cümlelerini yazmazsınız. “beştaş”, “çocuk oyunu” gibi kitabın neyi anlattığını gösteren birkaç kelime yazarsınız. Bilgisayar da bu kelimelerle doğru kitabı bulur. Bir metnin **anahtar kelimeleri** de böyle çalışır.

Kütüphane bilgisayarında arama

Çınaraltı Halk Kütüphanesi · Katalog

Babaannemin çocukken avlusunda beş küçük taşla oynadığı o eski oyunu anlatan kitabı arıyorum

Ara

Sonuç bulunamadı.

Uzun cümleyle arama yapıldı. Daha az ve konuyu taşıyan kelimeler deneyiniz.

Çınaraltı Halk Kütüphanesi · Katalog

beştaş, çocuk oyunu

Ara

Bulunan kitap sayısı: 3

- Avucumdaki Beş Taş
- Çakıl Taşlarıyla Oyunlar
- Bahçeden Sokağa Çocuk Oyunları

Kütüphane ve kitap adları hayal ürünüdür.

Anahtar kelimeler bir kapının anahtarı gibidir: Metnin içeriğine açılan kapıyı açar.

Tanım Anahtar kelime

Bir metnin içeriğini **en net yansıtan** kelime ya da kelime gruplarına anahtar kelime denir.

Anahtar kelime çoğu zaman metinde geçer. Ama bazen metinde hiç yazmayan bir kelime de içeriği çok iyi özetleyebilir.

METİNDE GEÇEN



Metinde yer alan ve konuyu taşıyan kelime. "Beştaşın Sırrı" metninde **beştaş**, **babaanne**, **çakıl**. **Hatırlayınız:** Metinde geçen her kelime anahtar olmaz; kelime konuyu taşımalıdır.

METİNDE GEÇMEYEN



Metinde yazmayan ama içeriği özetleyen kelime. Aynı metin için **geleneksel oyun** ya da **sabır**. **Hatırlayınız:** Böyle bir kelimeyi seçerken gerekçenizi metinden gösteriniz.

Anahtar kelime nasıl seçilir?

1. Metnin **konusunu** bir cümleyle söyleyiniz: Bu metin neyi anlatıyor?
2. Metinde konuyla **doğrudan ilgili** kelimelerin altını çiziniz.
3. Listeden konuyu en iyi taşıyan **üç-beş kelimeyi** seçiniz. Ayrıntı kelimelerini eleyiniz.
4. Metni özetleyen ama metinde yazmayan bir kelime var mı, düşününüz.
5. Her kelimenin **metinle ilişkisini** bir cümleyle açıklayınız.

Tuzağa düşme!

Ayrıntı, anahtar değildir

Metinde geçen her ilginç kelime anahtar kelime olmaz. "Kilim" kelimesini çıkardığınızda metnin konusu değişmez ama "beştaş" kelimesini çıkarırsanız metin anlamını yitirir. Bir kelimenin anahtar olup olmadığını anlamak için şunu sorunuz: **Bu kelime olmadan metnin konusu anlaşılır mı?**

Uygulama metni: bir haber

★ MARTI ORTAOKULUNDA TOPAÇ TURNUVASI

Martı Ortaokulunda dün öğle arasında bir topaç turnuvası yapıldı. Turnuvayı okulun öğrenci meclisi düzenledi.

Turnuvaya beşinci ve altıncı sınıflardan 32 öğrenci katıldı. Öğrenciler, teknoloji ve tasarım dersinde ahşaptan kendi yaptıkları topaçlarla yarıştı. Her öğrenci topacının çevresine ip sardı ve işaret verilince ipi çekti. Topacı en uzun süre dönen öğrenci, turu kazandı. Süreleri, ellerinde süreölçer bulunan iki hakem öğrenci ölçtü.

Dört turun sonunda 5-C sınıfından Nehir Aydın birinci oldu. Nehir'in topacı tam 48 saniye döndü. Nehir, "Topacımın ucunu zımparayla düzelttim, ipi de daha sıkı sardım. Birkaç denemeden sonra topacım dengeli dönmeye başladı." dedi.

Turnuva boyunca kimse başkasının topacına dokunmadı, her yarışmacı sırasını bekledi. Öğrenci meclisi başkanı Arda Çelik, gelecek ay okul bahçesinde bir bilye turnuvası düzenleneceğini açıkladı.

Bu haber metni özgün olarak yazılmıştır; olay ve kişiler hayal ürünüdür.

5 Söz Varlığını Geliştirme: Eş, Yakın, Zıt ve Eş Sesli Kelimeler

Oyun dünyasının kelimeleri

Tanım Söz varlığı

Bir dilde kullanılan kelimelerin, deyimlerin ve kalıp sözlerin bütününe söz varlığı denir.

Söz varlığımız ne kadar zengin olursa düşündüğümüzü o kadar doğru anlatırız. Her konunun kendine ait kelimeleri vardır. **Oyun** dünyasının da kendi kelimeleri vardır: ebe, sobe, kura, takım, rakip, hakem, sıra, kural, tur…

Kelimeler birbirine anlamca bağlıdır. Bir kelimenin anlamdaşını, karşıtını ya da sesçe ikizini bilmek söz varlığımızı genişletir. Bu temada dört anlam ilişkisini tanıyacaksınız.

Eş anlamlı kelimeler

Şu iki cümleyi karşılaştırınız: Bu bilmecenin **cevabını** buldum. / Bu bilmecenin **yanıtını** buldum. İki cümle de aynı şeyi söylüyor.

Tanım Eş anlamlı kelimeler

Yazılışları farklı olduğu hâlde anlamları aynı olan kelimelere eş anlamlı kelimeler denir.

Eş anlamlı kelimeler cümlede birbirinin yerine kullanılabilir.

Kelime	Eş anlamlısı
cevap	yanıt
misafir	konuk
hediye	armağan
zaman	vakit
hızlı	süratli
beceri	maharet
tecrübe	deneyim

Yakın anlamlı kelimeler

Şimdi şu iki cümleye bakınız: Maçtan sonra **yorgunduk**. / Maçtan sonra **bitkindik**. İkisi de dinlenme ihtiyacını anlatıyor. Ama "bitkin", "çok yorgun" demektir; anlamı daha güçlüdür.

Tanım Yakın anlamlı kelimeler

Anlamları birbirine yakın olan ama tam olarak aynı olmayan kelimelere yakın anlamlı kelimeler denir.

Yakın anlamlı kelimeler arasında çoğu zaman **derece farkı** ya da kullanım farkı bulunur: yorgun - bitkin, sevinç - neşe, bakmak - görmek, korkmak - çekinmek. "Sevinç" içimizde duyduğumuz mutluluktur; "neşe" ise bu sevincin gülme, şarkı söyleme gibi davranışlarla dışarı taşmasıdır.

Anlam yakınlığı ölçeği

Ölçekli değildir



Tuzağa düşme!

Eş mi, yakın mı?

Bir kelime çiftinin eş mi yakın anlamlı mı olduğunu anlamak için kelimeleri **farklı cümlelerde** birbirinin yerine koyunuz. Her cümlede anlam hiç değişmiyorsa eş anlamlıdır (cevap - yanıt). Bazı cümlelerde anlam biraz değişiyorsa yakın anlamlıdır. Bahçeye baktım ama kimseyi görmedim. cümlesinde "bakmak" ile "görmek" yer değiştiremez; bu yüzden ikisi **yakın anlamlıdır**.

Zıt anlamlı kelimeler

Maçı **kazandık**. / Maçı **kaybettik**. Bu iki cümle birbirinin tam karşıtını anlatır.

Tanım Zıt anlamlı kelimeler

Anlamca birbirinin karşıtı olan kelimelere zıt anlamlı (karşıt anlamlı) kelimeler denir: kazanmak - kaybetmek, hızlı - yavaş, giriş - çıkış, önce - sonra, kolay - zor, dolu - boş.

Tuzağa düşme!

Her kelimenin zıttı yoktur

"Sıcak"ın zıttı "soğuk"tur ama "masa", "topaç", "dut" gibi kelimelerin zıt anlamlısı yoktur. Zıt anlamlı arıyorsanız kelimenin bir **karşıtı olabilecek** bir anlam taşıyıp taşımadığına bakınız. Bir kelimenin olumsuzu da her zaman zıt anlamlısı değildir: "Güzel değil" demek ile "çirkin" demek aynı şey değildir.

Eş sesli kelimeler

Şu cümleleri okuyunuz: Ebe **yüze** kadar saydı. / Ebe ellerini **yüzüne** kapattı. İlk cümledeki "yüz" bir sayıdır; ikincideki "yüz" ise başımızın ön tarafıdır.

Tanım Eş sesli kelimeler

Yazılışları ve okunuşları aynı olduğu hâlde anlamları arasında hiçbir ilgi bulunmayan kelimelere eş sesli kelimeler denir.

Sözlükte eş sesli kelimeler **ayrı ayrı madde** olarak verilir.

Kelime	1. anlamıyla cümle	2. anlamıyla cümle
yüz	Saklambaçta ebe yüze kadar saydı. (sayı)	Topu yakalayınca yüzünde kocaman bir gülümseme belirdi. (surat)
dolu	Dolu yağınca oyun yarıda kaldı. (yağış)	Sepet bilyeyle doluydu. (boş olmayan)
çay	Çayın kıyısında taş sektirdik. (küçük akarsu)	Oyundan sonra ıhlamur yerine çay içtik. (içecek)
yaş	Bu oyun her yaştan çocuğa uygun. (ömür)	Çimenler yaş olduğu için kaydık. (ıslak)
kır	Bayramda kırda uçurtma uçurduk. (şehir dışı açık alan)	Dedemin saçları kır olmuştu. (beyaza çalan gri renk)

EŞ ANLAMLI



Yazılışı farklı, anlamı aynı. Cümlede yer değiştirebilir. misafir - konuk **Hatırlayınız:** Yer değiştirince anlam hiç bozulmaz.

YAKIN ANLAMLI



Anlamı yakın ama tam aynı değil; derece ya da kullanım farkı var. yorgun - bitkin **Hatırlayınız:** Bazı cümlelerde yer değiştiremez.

ZIT ANLAMLI



Anlamı birbirinin karşıtı. kazanmak - kaybetmek **Hatırlayınız:** Her kelimenin zıt anlamlısı yoktur.

EŞ SESLİ



Yazılışı ve okunuşu aynı, anlamları ilgisiz. yüz (sayı) - yüz (surat) **Hatırlayınız:** Sözlükte ayrı maddelerdir.

Metin üzerinde uygulama

Örnek 6: Metinde anlam ilişkisi bulma

Soru: "Beştaşın Sırrı" metninde eş sesli olarak kullanılabilecek bir kelime bulunuz ve iki anlamını yazınız.

Çözüm: Metinde "Yüzüm kızardı" cümlesinde **yüz** "surat" anlamındadır. Babaannenin "belki yüz kez kaybettikten sonra" sözünde ise **yüz** bir sayıdır. Aynı yazılan bu iki kelimenin anlamları arasında ilgi yoktur. Bu yüzden ikisi **eş seslidir**.

6 Yazıda İçerik ve Yapı: Betimleme Paragrafı

Önce amaç, sonra paragraf

Yazmaya başlamadan önce kendinize şunu sorunuz: **Bu yazıyla ne yapmak istiyorum?** Bir yeri okurun gözünde canlandırmak mı, bir olayı anlatmak mı, yoksa bir şeyi tanıtmak mı? Amacınız, yazacağınız **paragraf türünü** belirler.

Yazma amacım	Uygun paragraf türü
Bir yeri, varlığı ya da kişiyi okurun gözünde canlandırmak	Betimleme paragrafı
Bir olayı başından sonuna, zaman sırasıyla anlatmak	Öyküleyici paragraf
Bir oyunu, nesneyi ya da kavramı özellikleriyle tanıtıp bilgi vermek	Tanıtma paragrafı

Bu temada özellikle **betimleme paragrafını** çalışacaksınız. Öyküleyici paragrafı ve tanıtma paragrafını ilerleyen temalarda ayrıntılı olarak yazacaksınız.

Kelimeden cümleye, cümleden paragrafa

Betimleme yapmadan önce kelime toplayalım. Gözünüzü kapatıp bir oyun alanını düşününüz. Aklınıza gelen kelimeleri duyulara göre ayrı **sepetlere** atınız. Göz sepetine pembe tebeşir, yaşlı çınar; kulak sepetine kahkaha, düdük sesi; burun sepetine ıslak toprak kokusu girebilir. Sonra farklı sepetlerden aldığınız kelimeleri bir araya getirerek cümle kurunuz: Düdük çalınca ıslak toprak kokan bahçede yaşlı çınarın altı boşaldı.

Kelimeden cümleye, cümleden paragrafa



Betimleme paragrafı nedir?

Betimleme, kelimelerle resim yapmaktır. Okur, sizin gördüğünüz yeri göremez; ama doğru kelimeleri seçerseniz o yeri **görür, duyar, koklar** gibi olur. Bunun için ayrıntı verir; renklerden, seslerden, kokulardan söz ederiz.

Tanım Betimleme paragrafı

Bir varlığı, yeri ya da kişiyi niteliklerini göstererek okurun gözü önünde **canlandıran** paragrafa betimleme paragrafı denir.

Betimlemenin üç anahtarı

- **Duyular:** Gördüklerinizi, duyduklarınızı, kokladıklarınızı, dokunduklarınızı ve tattıklarınızı yazınız. Her paragrafta beş duyunun hepsi gerekmez; iki-üç duyu yeterlidir.
- **Ayrıntı:** "Güzel bir park" demek yetmez. Neyin güzel olduğunu gösteriniz: rengi, biçimi, büyüklüğü, sesi.
- **Düzen:** Okurun gözünü bir yerden başlatıp sırayla gezdiriniz: genelden ayrıntıya, yakından uzağa ya da soldan sağa. Düzensiz bir betimleme okurun kafasını karıştırır.

Model paragraf

Aşağıdaki paragrafı okuyunuz. Paragrafın yanına, hangi cümlenin hangi duyuyla yazıldığını kurşun kalemle not ediniz.

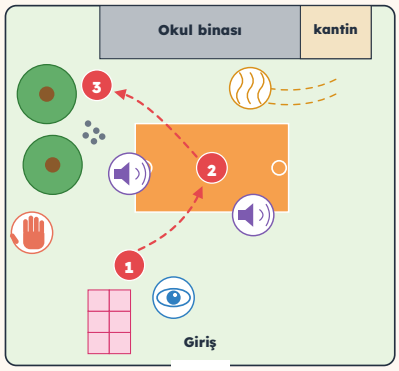
Teneffüste Okul Bahçesi

Teneffüs zili çalınca okul bahçesi bir anda renklenir. Kapının hemen yanındaki seksek karelerinde pembe tebeşir tozu uçuşur. Bahçenin ortasında, basketbol potasının altında top, sert zemine her vurduğunda tok bir ses çıkarır. Sol köşedeki yaşlı çınarların gölgesinde iki arkadaş beştaş oynar; çakıl taşları avuçlarında tıkırdar. Rüzgâr, kantinden taze simit kokusunu bahçenin dört yanına taşır. Elimi çınarın kalın gövdesine koyduğumda pürüzlü kabuğunu hissederim. Zil yeniden çaldığında bahçe, bir anda havalanan bir kuş sürüsü gibi hızla boşalır.

Bu paragraf özgün olarak yazılmıştır.

Model paragrafta gözün yolu ve duyular

Ölçekli değildir



Duyular

- **Görme** — pembe tebeşir tozu, gölge
- **İşitme** — topun tok sesi, taş tıkırtısı
- **Koklama** — taze simit kokusu
- **Dokunma** — çınarın pürüzlü kabuğu

Gözün yolu: kapının yanı **1** → bahçenin ortası **2** → sol köşe **3**
Yakından uzağa doğru

Yanlış model: neyi eksik?

Aşağıdaki paragrafı bir öğrenci uçurtmasını betimlemek için yazmış. Okuyunuz ve eksiklerini bulunuz.

> **Uçurtmam**
> Benim bir uçurtmam var. Uçurtmam çok güzel. Uçurtmam büyük. Dün uçurtmamı uçurdum. Sonra eve geldim. Akşam yemek yedim.

Kalem sizde: betimleme paragrafı yazma

Aşağıdaki konulardan birini seçiniz ve bir betimleme paragrafı yazınız.

- En sevdiğiniz oyuncak ya da oyun aracı (topaç, ip, top, beştaş taşları…)
- Oyun oynadığınız bir yer (sokak, park, avlu, okul bahçesi…)

7 Yazıyı Söz Varlığıyla Zenginleştirme

Doğru kelime, canlı yazı

Bir aşçının elinde ne kadar çok baharat varsa yemekleri o kadar lezzetli olur. Yazarın elindeki baharat da **kelimelerdir**. Okurken tanıdığınız dört anlam ilişkisi, yani eş anlam, yakın anlam, karşıt anlam ve eş seslilik, yazarken de işinize yarar. Yazınızı zenginleştirmek için önce hangi kelimeleri **kullanacağınızı belirler**, sonra onları **bağlama uygun** biçimde yerleştirirsiniz.

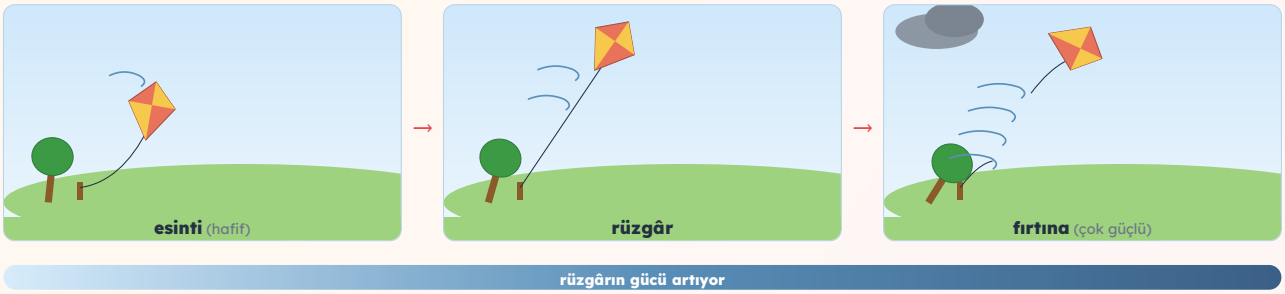
1. Tekrardan kaçınmak için eş ve yakın anlamlılar

Aynı kelimeyi art arda kullanmak yazıyı tekdüze yapar. Bunu önlemek için eş ya da yakın anlamlı kelimelerden yararlanırız.

Yakın anlamlı kelimeler aynı zamanda **dereceyi** göstermenize yardım eder. Rüzgârın gücünü anlatmak için şu sırayı kullanabilirsiniz: esinti (hafif) → rüzgâr → fırtına (çok güçlü). “Uçurtma, hafif bir esintiyle havalandı.” cümlesi ile “Uçurtma, fırtınada ipini kopardı.” cümlesi okurun gözünde çok farklı sahneler canlandırır.

Yakın anlamlılarla derece: rüzgârın gücü

Ölçekli değildir



2. Karşılaştırma için zıt anlamlılar

Zıt anlamlı kelimeleri aynı paragrafta kullanmak bir durumu daha belirgin gösterir: Sabah **sessiz** olan bahçe, teneffüste **gürültülü** bir şenlik yerine döndü. İki karşıt durum yan yana gelince okur değişimi hemen fark eder.

3. Kelime oyunları için eş sesliler

Sayışmacalar, tekerlemeler ve bilmeceler, oyun dünyasının **kelime oyunlarıdır**. Eş sesli kelimeler bu oyunları eğlenceli kılar. Aşağıdaki sayışmacada ebeyi seçmek için eş sesli kelimeler kullanılmıştır:

> Çay kenarında çay içtik,
> Yüz adımda köprü geçtik.
> Dolu yağdı, sepet dolu,
> Son sayılan ebe oldu!

Bu sayışmaca özgün olarak yazılmıştır.

4. Yabancı kelime yerine Türkçesi

Dijital oyunlarda sık sık yabancı kelimelerle karşılaşırız. Bu kelimelerin çoğunun güzel bir **Türkçe karşılığı** vardır. Dilimizde henüz yerleşmemiş yabancı kelimeler yerine Türkçelerini kullanmak, yazımızı herkesin anlayacağı hâle getirir.

Yabancı kelime	Türkçe karşılığı
online	çevrim içi
level	aşama, seviye
nickname	takma ad
chat	yazışma, sohbet
game over	oyun bitti

Kaan'ın iletisi



Tuzağa düşme!

Takma ad, kişisel bilgi değildir

Çevrim içi oyunlarda kullandığınız **takma adda** gerçek adınızı, soyadınızı, okulunuzu ya da adresinizi kullanmayınız. Tanımadığınız kişilerle **kişisel bilgilerinizi** paylaşmayınız. Bir sorunla karşılaşınca ailenize ya da öğretmeninize haber veriniz. Kaan'ın oyunu kapatması doğru bir davranıştır.

Yazınızı zenginleştirme adımları

Yazıyı zenginleştirmenin beş adımı

1. **Kelime havuzu** — Konuyla ilgili en az **sekiz** kelime toplayınız.
2. **Anlam çiftleri** — Havuzdaki kelimelerin yanına eş, yakın ya da zıt anlamlılarını ekleyiniz.
3. **Taslak** — Taslağınızı yazınız.
4. **Tekrar avı** — Üç ya da daha çok kez tekrar eden kelimelerin altını çiziniz; uygun olanları eş ya da yakın anlamlısıyla değiştiriniz.
5. **Türkçesi** — Yabancı kelime kullandıysanız Türkçesini yazınız.

8 Nokta, Kısa Çizgi, Hece ve Satır Sonu

Duyurudaki küçük işaretler

Yazarken kullandığımız küçük işaretler, okurun metni doğru anlamasını sağlar. Bu bölümde iki işareti yakından tanıyacaksınız: **nokta** ve **kısa çizgi**. Ayrıca kelimeleri **hecelerine** ayırmayı ve satır sonunda doğru bölmeyi öğreneceksiniz.

Önce **Kutu Oyunları Günü** duyurusunu okuyunuz. İçinde nokta geçen bütün sayıların, kelimelerin ve adreslerin altını çiziniz.

KUTU OYUNLARI GÜNÜ

Tarih: 21.11.2026 Cumartesi
Kapılar 10.00'da açılır, oyunlar 16.30'da biter.
Yer: Lale Cad. Menekşe Sok. Çınaraltı Halk Kütüphanesi

Oyun salonları

1. salon: Strateji oyunları (satranç, dama vb.)
2. salon: Kelime oyunları
3. salon: Sayı oyunları

Geçen yıl etkinliğimize 1.340 kişi katıldı. Bu yıl 15 masa kuruyoruz ve her masada 8 kişi oynayabilecek. Yani 15.8=120 kişi aynı anda oyun oynayabilecek. Kütüphanemizdeki 12.500 kitaptan oyun kitaplarını da inceleyebilirsiniz. Oyun kuralları, kitapçığımızda s. 2'den başlar. Oyunların adlarını sozluk.gov.tr adresinde arayabilirsiniz. Hepinizi bekliyoruz.

Bu duyuru özgün olarak yazılmıştır; kütüphane ve adres hayal ürünüdür.

Noktanın görevleri

Duyurudaki noktaların hepsi aynı işi yapmıyor. Bu temada noktanın **sekiz görevini** çalışacaksınız.

Noktanın sekiz görevi

1 Cümle sonu …bekliyoruz. Cümlenin bittiğini gösterir: Hepinizi bekliyoruz.	2 Kısaltma Cad. Sok. vb. s. Bazı kısaltmaların sonuna konur: cadde, sokak, ve benzeri, sayfa.	3 Sıra 1. salon 3. salon Sayıdan sonra gelerek sıra bildirir: birinci salon, üçüncü salon.	4 Tarih 21.11.2026 Tarihte gün, ay ve yılı ayırır.
5 Saat 10.00 16.30 Saat ile dakikayı ayırır.	6 Büyük sayı 1.340 12.500 Dört ve daha çok rakamlı sayıları sondan üçlü gruplara ayırır.	7 Genel ağ sozluk.gov.tr Genel ağ adreslerinde kullanılır.	8 Çarpma 15.8=120 Matematikte çarpma işareti yerine kullanılır.

Tuzağa düşme!

Noktayı yanlış yere koymayınız

- Ay adını yazıyla yazarsanız gün ile ay arasına nokta koymazsınız: 21 Kasım 2026 (✗ 21. Kasım 2026).
- Saat yazarken iki nokta değil, nokta kullanılır: 16.30 (✗ 16:30).
- Sıra sayısını ekle yazarsanız rakamdan sonra nokta koymazsınız: 3'üncü (✗ 3.'üncü).
- Üç ve daha az rakamlı sayılar gruplanmaz: 120, 980. Yıl sayıları da noktasız yazılır: 2026.
- Her kısaltmanın sonuna nokta konmaz. Cad., Sok., Dr., vb. noktalıdır ama TDK, kg, cm noktasız yazılır.

Hece nedir?

"Salıncak" kelimesini yavaş yavaş, el çırparak söyleyiniz: sa - lın - cak. Üç kez el çırptınız.

Tanım Hece

Kelimeyi söylerken ağzımızın bir kerede çıkardığı ses ya da ses grubuna hece denir.

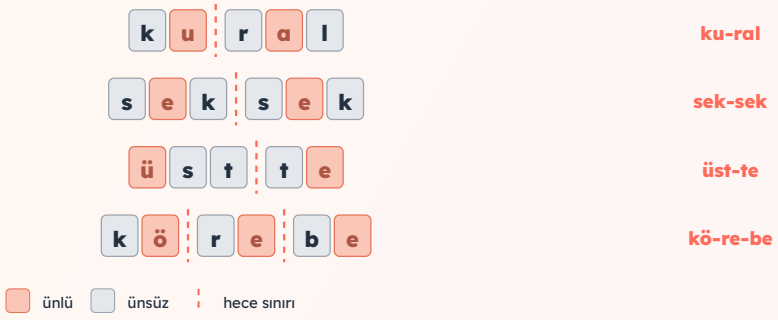
Türkçede **her hecede bir ünlü** bulunur. Bu yüzden bir kelimede kaç ünlü varsa o kadar hece vardır. "Salıncak" kelimesinde üç ünlü (a, ı, a) olduğu için üç hece vardır. Heceleri yazıda gösterirken aralarına **kısa çizgi** (-) koyarız: sa-lın-cak.

Hece sınırını bulmanın ipuçları

1. İki ünlü arasındaki **tek ünsüz**, sonraki ünlüyle hece kurar: ha-kem, ku-ral, e-be.
2. İki ünlü arasında **yan yana iki ünsüz** varsa birincisi önceki, ikincisi sonraki heceye gider: sek-sek, ar-ka-daş, ham-le.
3. Yan yana **üç ünsüz** varsa ilk ikisi önceki, üçüncüsü sonraki heceye gider: park-ta, üst-te.
4. İlk heceden sonraki her hece **ünsüzle başlar**: kö-re-be, sa-lın-cak.

Hece sınırı: harf kutularıyla dört ipucu

1. Ünlüler arasında **tek ünsüz**: ünsüz sonraki heceye geçer.
2. **İki ünsüz** yan yana: biri önceki, biri sonraki heceye.
3. **Üç ünsüz** yan yana: ikisi önceki, biri sonraki heceye.
4. İlk heceden sonraki her hece **ünsüzle** başlar.



Satır sonunda kelime bölme

Defterinize yazarken bir kelime satırın sonuna sığmayabilir. Bu durumda kelimeyi **hecelerinin arasından** böler, satırın sonuna **kısa çizgi** koyar, kelimenin kalanını alt satıra yazarız.

Satır sonu kuralları

- Kelime yalnızca **hece sınırından** bölünür; bir hece ikiye ayrılmaz: kap-/maca olur, ka-/pmaca olmaz.
- Kısa çizgi **satırın sonuna** konur, alt satırın başına konmaz.
- Satırın sonunda ya da başında **tek harf bırakılmaz**: ö-/dül yazılmaz; iki heceli "ödül" kelimesi bölünmeden alt satıra geçirilir.

Hatalı notu düzeltelim

Eylül, kütüphanedeki oyun gününe katılmak için arkadaşı Talha'ya bir not yazmış ama noktaları unutmuş ya da yanlış kullanmış. Notta **yedi** hata var.

Eylül'ün notu

Talha, oyun günü 21 11 2026 Cumartesi Kapılar 10:00'da açılıyor. Kelime oyunları 2 salonda. Geçen yıl 1340 kişi gelmiş Ben 3 masada oynayacağım.

Eylül

Notlarım

Satır sonunda bölme: doğru ve yanlış

Okulumuza yeni bir **ayak-**
kabı dolabı geldi.

Doğru: Kelime hece sınırından (a-yak-ka-bı) bölündü; kısa çizgi satırın sonunda.

Okulumuza yeni bir **aya-**
kkabı dolabı geldi.

Yanlış: "yak" hecesi ikiye ayrıldı. Hece bölünmez.

Okulumuza yeni bir **a-**
yakkabı dolabı geldi.

Yanlış: Satırın sonunda tek harf kaldı.

Okulumuza yeni bir **ayak**
-kabı dolabı geldi.

Yanlış: Kısa çizgi alt satırın başına konmaz.