



BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM  
MÜDÜRLÜĞÜ

Bursa  
**teba**  
Temel Eğitim Bilişim Ağı



BURASI

**BİZDE**

Bursa İlkokulda Eğitimi Zenginleştirme ve Destek Projesi



**2. SINIF**

**2021 OCAK**

**Fasikül 3**



## BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Sabahattin DÜLGER  
İl Millî Eğitim Müdürü

Ömer KARACA  
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

**Proje Koordinatörü**  
Ümit ÖZTÜRK

**Proje Ekibi**  
Harun KIZIK  
Ümit ÖZGÜLER  
Öznur TUNALI  
Songül ÇİLESİZ  
Coşkun OĞUZHAN

**Dil Uzmanı**  
Aylin ALTINBAŞ

**Çizer**  
Evren SAVAŞ

**Grafik Tasarım ve TEBA Sorumlusu**  
Ümit ÖZTÜRK



Sevgili Çocuklar,

2020-2021 eğitim öğretim yılına başlarken tüm tedbirlerimizi alarak okullarımızı umut, heyecan ve güvenle açtık. Ancak ülkemizle birlikte tüm dünyayı derinden etkilemeye devam eden salgın hastalık nedeniyle kısa bir süre önce yüz yüze eğitime ara verdik. Bu süreçte hem sizlerin sağlığını korumak hem de eğitimin sürekliliğini sağlamak adına Bakanlığımız öncülüğünde EBA TV ve canlı derslerimiz ile her koşulda eğitime devam etme gayretindeyiz. Evlerimizin yeniden okul olduğu bu günlerde Bursa İl Millî Eğitim Müdürlüğü ailesi olarak öğrenme kapasiteleri çok yüksek olan siz değerli çocuklarımızın gelişimini sürdürmesi için var gücümüzle çalışıyoruz. Burası BİZDE (Bursa İlkokulda Eğitimi Zenginleştirme ve Destek Çalışması); derslerinizi pekiştirmenizde size seçenek sunmak amacıyla deneyimli bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Temel Eğitim Bilişim Ağı (TEBA) üzerinden on beş günde bir tüm öğrenci ve velilerimizin erişimine sunulacaktır.

Tıpkı okula gidiyormuş gibi ekranların karşısında özenle ders başı yaptığınız için hepimize teşekkür ediyor; sabırla, özenle ve tedbirlerle asıl yerimiz olan okullarımıza kavuşmayı temenni ediyorum...

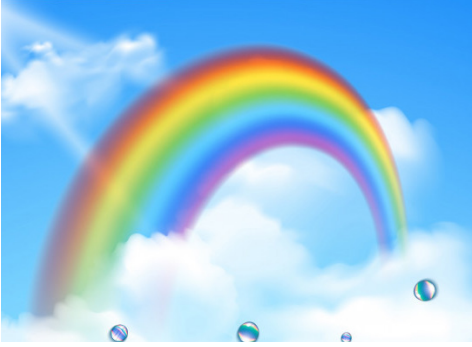
Sağlıcakla kalın...

Sabahattin DÜLGER  
Bursa İl Millî Eğitim Müdürü

# GÖKYÜZÜNÜN SÜSÜ

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin okudukları metindeki olayları oluş sırasına göre anlatmalarına ve metnin konusunu belirlemelerine destek olmaktır.

Aşağıda verilen metni okuyalım. Metnin konusunu bulalım ve yazalım. Konuyu bulmak için kendinize "Burada ne anlatılıyor?" sorusunu sorabilirsiniz. Ardından metinden hareketle, olayların oluş sırasına göre gökkuşağının nasıl meydana geldiğini yazalım.



Gökkuşağı gökyüzünün süsü gibidir. Biz insanlar ona bakmaya doyamayız. Bazı insanlar da gökkuşağının şans getirdiğine inanır. Ancak gökkuşağı sadece meteorolojik bir olaydır. Gökkuşağı genelde yağmur yağdıktan kısa bir süre sonra gözlemlenir ve bir süre gökyüzünde kalır. Ancak her yağmur sonrası gökkuşağı oluşmaz. Gökkuşağının oluşabilmesi

için önce yağmur damlalarının bir arada olması, sonra güneş ışınlarının bu damlaların içinden geçerek kırılması ve daha sonra yansması gerekir. Bu yansıma sonucu ışık dağıtılır ve sırasıyla kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor renkler ortaya çıkar. Gökkuşağına ebemkuşağı, hacılarkuşağı, yağmurkuşağı, Meryem ana kuşağı, alkım gibi farklı isimler de verilmiştir.

Zübeyde SAYSAL ARAZ

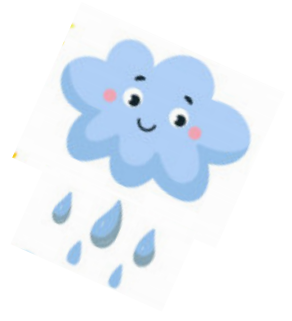


Metnin konusu: .....

.....

Gökkuşağının oluşumu:

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





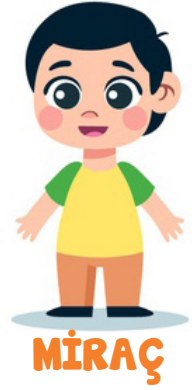
## OLAYLARI OLUŞ SIRASINA GÖRE SIRALAMA

Miraç, Beren ve Enes aşağıda karışık olarak verilmiş cümleleri sıralamakta biraz zorlanmış. Onlara yardımcı olur musunuz?

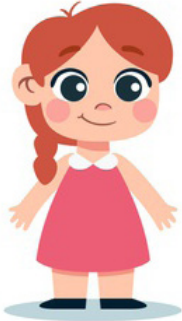


Aşağıda verilen cümleleri okuyalım ve oluş sırasına göre numaralandıralım.

- ☐ Manastır Askeri Lisesi'nden mezun oldu.
- ☐ Selanik Askeri Ortaokulu'nu bitirdi.
- ☐ Harp Akademisini de bitirip kurmay yüzbaşı rütbesiyle orduya katıldı.
- ☐ Atatürk 1881 (bin sekiz yüz seksen bir) yılında Selanik'te doğdu.
- ☐ İlk olarak Mahalle Mektebine sonra Şemsi Efendi İlkokuluna gitti.



**MİRAÇ**



**BEREN**

- ☐ Covit-19 adında bir virüs çıktı ve hızla yayılmaya başladı.
- ☐ Bilim insanları aşı buldu.
- ☐ Dışarı çıkmak için de maske takma zorunluluğu getirildi.
- ☐ Herkes aşılandı ve virüs ortadan kalktı.
- ☐ İnsanlar evlerine kapanmak zorunda kaldı.

- ☐ Dersten sonra ödevlerimi yaptım.
- ☐ Derste parmak kaldırarak söz aldım.
- ☐ Konuşmam bitince mikrofonumu kapatarak dersi dinlemeye devam ettim.
- ☐ Canlı ders saatinde bilgisayarımın başına geçtim ve derse katıldım.
- ☐ Mikrofonumu açarak soruyu cevapladım.



**ENES**

# TIRTILDAN KELEBEĞE PARMAK KİTABIM

## ETKİNLİĞİN YAPILIŞI

- \* 1'den 8'e kadar numaralandırılmış olan resimlerin hepsini işaretli yerlerden keselim.
- \* Resimleri 1 numara en üstte, 8 numara en altta olacak şekilde üst üste koyalım.
- \* Resimleri hizalayıp sol tarafından 2 yerden zımbalayarak bir parmak kitap elde edelim.
- \* Kitabımızı zımbalı yerinden turalım. Diğer elimizin baş parmağıyla hızlı bir şekilde kitabımızın sayfalarını ilerletelim ve keyifle tırtılın kelebeğe dönüşmesini izleyelim.

## Malzemeler:

- \* makas
- \* zimba makinesi

1

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



2

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



3

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



4

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



5

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



6

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



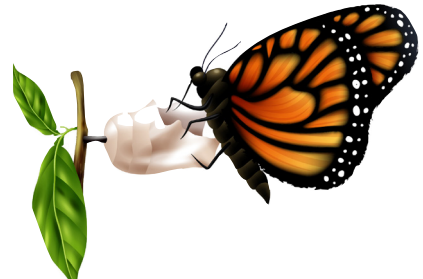
7

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



8

BURADAN  
ZIMBALAYINIZ



Hazırlayan: Zübeyde SAYSAL ARAZ

Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni

# ANLAMINI ARAYAN SÖZCÜKLER

**Etkinliğin Amacı;** öğrencilerimizin anlamını bilmedikleri yeni kelimeleri tahmin ederek öğrenmelerine ve söz varlıklarını geliştirmelerine destek olmaktır.

Aşağıda verilen açıklamaları okuyalım. Ekte verilen kelime kartlarını keserek oyunu hazırlayalım.

- \* Anlamını bilmediğimiz bir sözcüğün ne anlama geldiğini Türkçe sözlüğe bakarak bulabiliriz.
- \* Sözlükte kelimeler alfabe sırasına göre sıralanmıştır. İstedığımız kelimenin anlamını alfabetik sıralamadan yararlanarak buluruz.
- \* Sözlükte bir kelimenin anlamını bulurken önce kelimenin ilk harfine dikkat ederiz. Kelime hangi harf ile başlıyorsa sözlükten o harf ile ilgili bölümü açarız. Sonra kelimenin ikinci ve üçüncü harfine dikkat ederek kelimeyi daha hızlı bulabiliriz.



Aşağıda, anlamını bilmediğiniz kelimeleri öğrenmek için oynayabileceğiniz eğlenceli bir kelime kartı oyunu anlatılmaktadır.

- \* Oyuna başlamadan önce ekte verilen kartları kesik çizgilerle işaretlenmiş olan yerlerden, her kâğıtta aynı hayvandan iki tane kalacak şekilde keselim. Kestiğimiz her bir kâğıdı kırmızı çizgiden ikiye katlayalım ve resimler dışarıda kalacak şekilde yapıştırarak oyun kartlarımızı hazırlayalım.
- \* Her bir kelime kartında size dört kelime verilmiştir. Bunlardan sadece bir tanesinin anlamı kartın diğer yüzünde bulunmaktadır. Önce kelimenin sözlük anlamını okuyalım. Sonra kartın arkasındaki kelimelerden sözlük anlamı verilen kelimeyi tahmin edelim. Daha sonra tahminimizin doğruluğunu kontrol etmek için dört kelimenin de anlamlarına sözlükten bakalım. Aynı şekilde diğer kartlarla oyuna devam ederek tüm kelimelerin anlamlarını öğrenebilirsiniz.

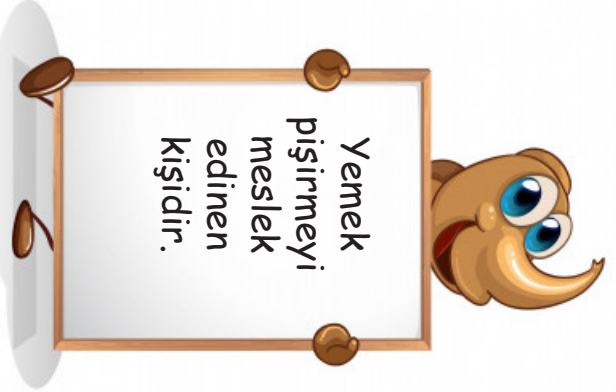


Kendi resimli sözlüğünüzü yapmak için küçük boy boş bir defteri her harf için 10 sayfa olacak şekilde ayırınız. Sonra anlamını bilmediğiniz bir kelime ile karşılaştığınızda kelimeyle ilgili bir görsel bulunuz veya çiziniz. Görseli defterin ilgili olduğu sayfaya yapıştırınız ve karşısına sözlük anlamını yazınız.

# EK-KELİME KARTLARI







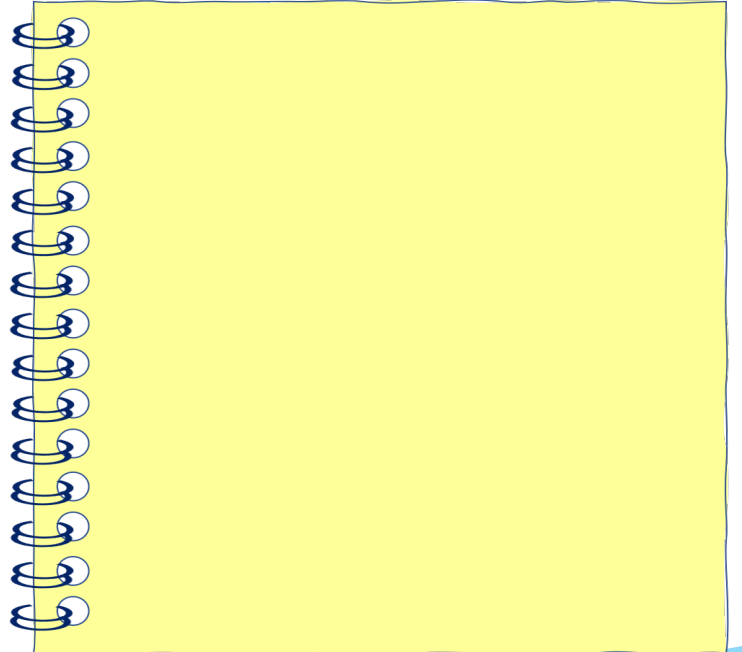
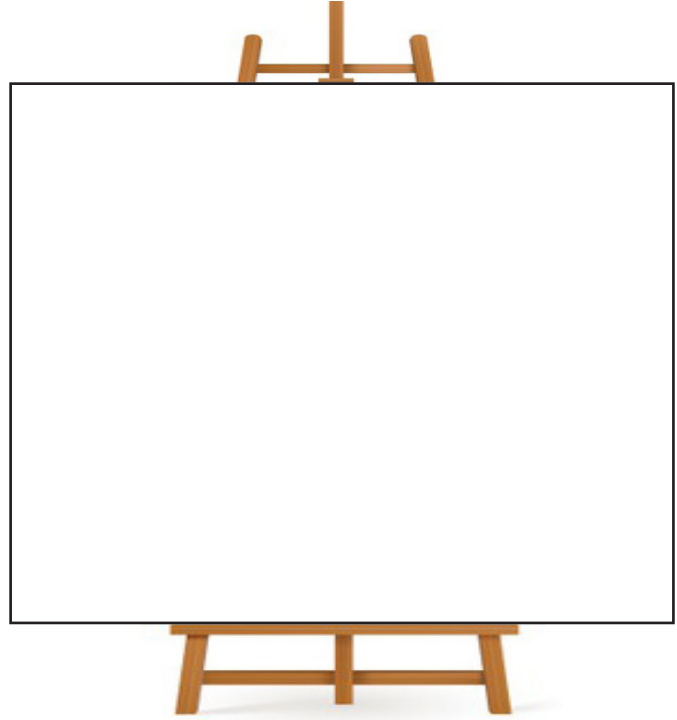
# ARKADAŞLARIMLA YÖNERGEYE UYUYORUM

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirlemelerine, formları yönergelerine uygun doldurmalarına, büyük harf ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanmalarına destek olmaktır.

Aşağıda verilen metni okuyalım. Metne uygun bir başlık bulup yazalım. Yanındaki alana metnin içeriğine uygun bir resim çizelim. Ardından altta verilen resmi inceleyelim. Resmin yanındaki alana, resme uygun bir hikâye ve başlık yazalım. Hikâyeyi ve başlığı yazarken büyük harflere ve noktalama işaretlerine dikkat edelim.

.....

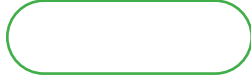
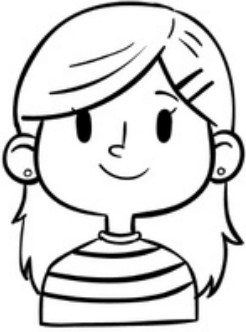
Bir zamanlar ülkelerin birinde yemyeşil bir orman, ormanın ortasında masmavi bir göl varmış. Bu ormanın en güzel yanı kuşlar ağaçların dallarında konser verirken balıkların gölde dans etmesiymiş. Ormanın en uzun boylu hayvanı olan Şakir Zürafa ve arkadaşları bu konser karşısında dayanamamış ve halay çekmeye başlamışlar. Ormanın diğer tarafında bulunan Pofidik Ayı ve tayfası olanları izleyerek alkış tutup eğleniyorlarmış. Ormanın parolası: "Sevgi ve Saygıymış". Ormanın sevimli sakinleri hayatlarını bu parolayla mutlu ve huzurlu geçiyormuş.



Görselleri inceleyelim. Aşağıdaki yönergeleri okuyarak hangi görselin hangi çocuğa ya da köpeğe ait olduğunu bulup görselin altına ismini yazalım. Ardından yönergede verilen renkleri kullanarak görselleri boyayalım.



Arkadaşlarımız da bizim yaşımızda ve her biri farklı fiziksel özelliklere sahip. Fiziksel özelliklerimizin birbirinden farklı olması doğaldır. Arkadaşlarımız hayvanları çok sevdiklerinden dolayı iki tane de köpekleri var.



- » Ali'nin saçları siyah, kıyafeti yeşildir.
- » Mehmet güneş gözlüğü takmış. Kıyafeti ise açık mavidir.
- » Kardelen'nin saçları sarı, biraz da uzundur. Saçlarını ikiye ayırmıştır. Elbisesi çizgili ve mor renklidir.
- » Ela'nın saçları siyahtır. Yakası açıktır. Tokası ise pembedir. Kıyafeti turuncudur.
- » Ali'nin köpeğinin adı Cesur'dur. Kulakları uzun, burnu büyüktür. Rengi kahverengindedir.
- » Mehmet'in köpeğinin adı Karamel'dir. Kulakları uzundur. Uykucu bir köpektir. Rengi ise siyahtır.



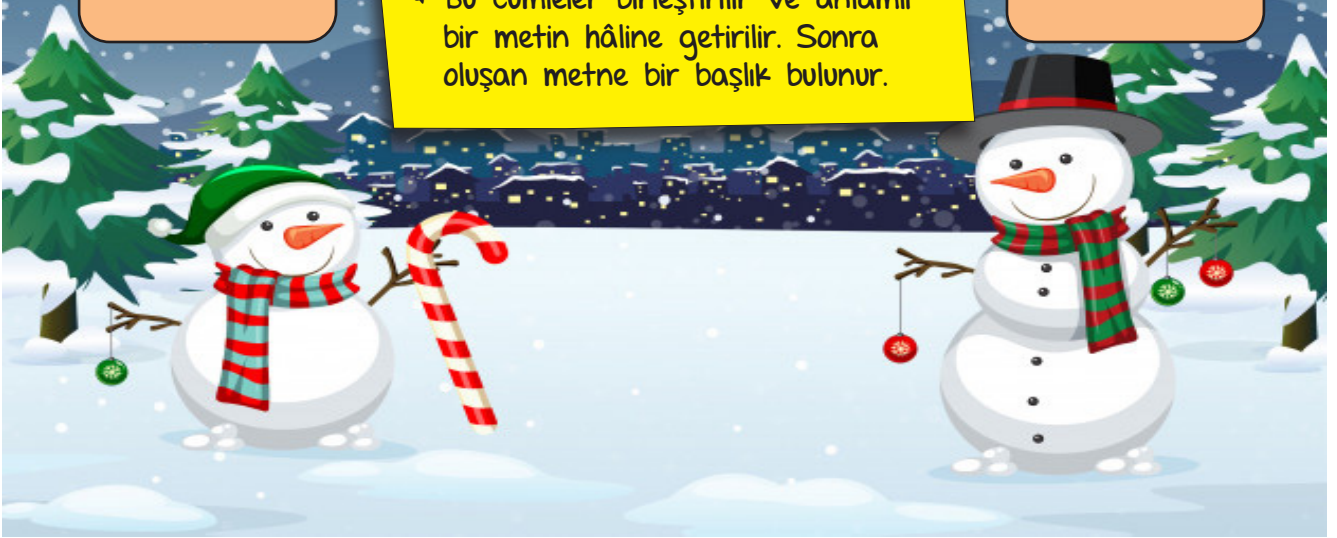
Aşağıdaki kardan adamların üzerinde bazı kelimeler verilmiştir. Bu kelimelerle oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyunun kuralları da "Oyun Kuralları" bölümünde anlatılmıştır. Oyunun kurallarını okuyalım ve aile bireylerimizle oyunu oynayalım.

- \* virüs
- \* hastalık
- \* üzüntü
- \* tatil
- \* canlı ders
- \* aşı

### Oyun Kuralları:

- \* Kardan adamların üzerindeki kelimeler kâğıtlara yazılıp katlanır ve bir torbaya atılır.
- \* Her oyuncu sırayla torbadan bir kâğıt çeker ve kâğıtta yazan kelime ile ilgili bir cümle kurar.
- \* Bu cümleler birleştirilir ve anlamlı bir metin hâline getirilir. Sonra oluşan metne bir başlık bulunur.

- \* mutluluk
- \* okul
- \* oyun
- \* sağlık
- \* gezmek
- \* aile



Yukarıda verilen kurallara göre oyun için gerekli malzemeleri hazırlayalım. Aile üyelerimizle birlikte, kurallarına dikkat ederek oyunu oynayalım. Söylenen cümlelerden oluşan metni aşağıdaki alana yazalım. Yazarken noktalama işaretlerine ve büyük harflerin yazımına dikkat edelim.



Hazırlayan: Ali POLAT

Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni



# SAFARİDE TOPLAMA

2

MATEMATİK

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin toplamaları 100'e kadar olan doğal sayılarla eldeli ve eldesiz toplama yapma becerilerinin gelişimine destek olmaktır.



Bir safari yolculuğuna çıkmaya hazırlanıyorum. Bu bölgede en çok hangi hayvanın yaşadığını merak ediyorum. Bunu, işlemleri yapıp şifreyi çözerek öğrenebilirim.


## Hatırlayalım:


Toplama işlemi yaparken birlikler alt alta, onluklar alt alta gelecek şekilde yazılır. Önce birlikler, sonra onluklar toplanır.


$$\begin{array}{r} 24 \\ + 35 \\ \hline 59 \end{array}$$





Aşağıda verilen işlemleri yapalım. Şifre bölümünde verilen sayıları, yaptığımız işlemlerin sonuçlarından bulalım. İşlemdaki harfi şifreye yazalım ve şifreyi bulalım.



$$\begin{array}{r} \text{E} \quad 26 \\ + 23 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{Z} \quad 35 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{D} \quad 42 \\ + 35 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{Y} \quad 36 \\ + 51 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{S} \quad 40 \\ + 25 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{R} \quad 70 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{U} \quad 52 \\ + 43 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{A} \quad 44 \\ + 35 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{F} \quad 31 \\ + 58 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \text{T} \quad 83 \\ + 14 \\ \hline \end{array}$$


$$\begin{array}{r} \text{K} \quad 33 \\ + 52 \\ \hline \end{array}$$


$$\begin{array}{r} \text{M} \quad 26 \\ + 72 \\ \hline \end{array}$$


$$\begin{array}{r} \text{G} \quad 65 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$$

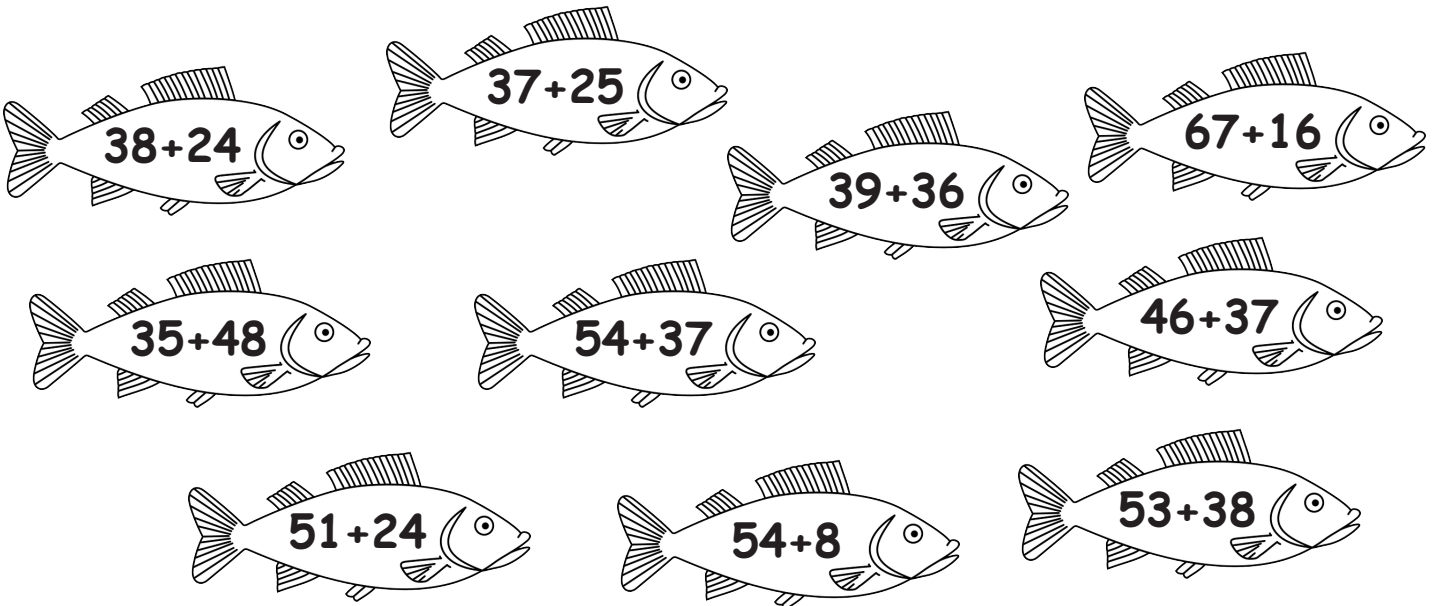

$$\begin{array}{r} \text{P} \quad 44 \\ + 55 \\ \hline \end{array}$$


$$\begin{array}{r} \text{N} \quad 31 \\ + 52 \\ \hline \end{array}$$

ŞİFRE

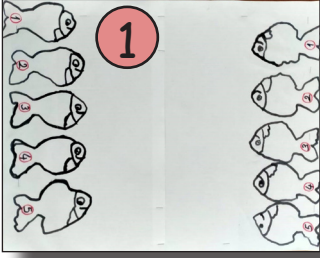
78 49 82 78 49 77 79 83  
● ● ● ● ● ● ● ●

Balıkların üzerindeki işlemleri yapalım. Bulduğumuz sonuç hangi kovada yazıyorsa balığımızı o kovanın rengine boyayalım.

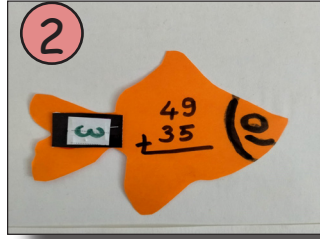


## OYUN ZAMANI

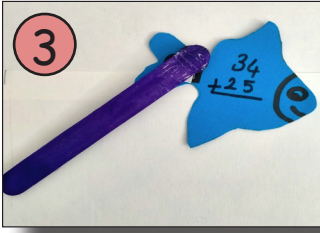
Malzeme listesinden ve açıklamalardan faydalananarak oyunu hazırlayalım. Verilen oyun kurallarını okuyarak aile bireylerimizle birlikte oyunu oynayalım.



30x40 kartonumuzun üzerine karşılıklı beşer tane balık çizelim ve balıkları numaralandıralım. Oyun için hazırladığımız bu kartonun iki yanında karşılıklı duralım.



Renkli A4 kâğıtlarımızdan 10 tane balık kesip kuyruklarına mıknatıslarımızı ve her balık için 1'den 5'e kadar numara yazan kâğıtları yapıştıralım. Böylece her rakamdan ikişer balık hazırlamış olalım.

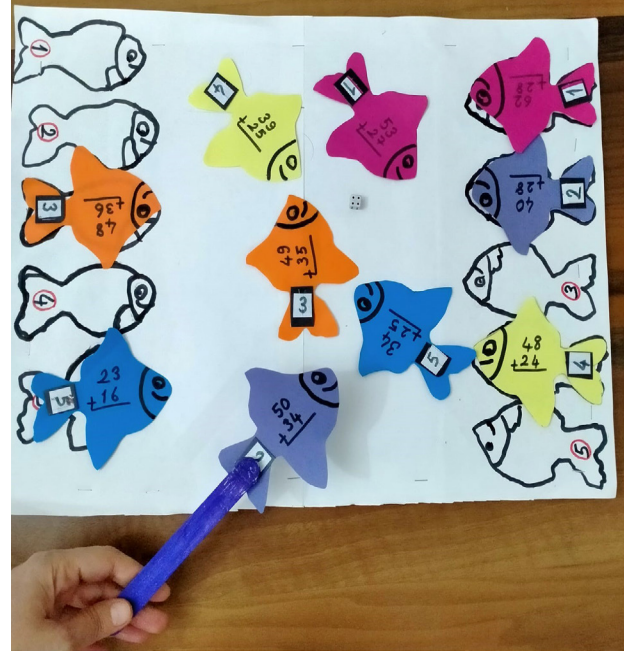


Dil çubuğunun ucuna mıknatıs yapıştıralım. Renkli balıkların üzerindeki mıknatısa yapışıp yapışmadığını kontrol edelim.

### Malzemeler:

- \* 30x40 Karton
- \* renkli A4 kâğıtları
- \* dil çubuğu
- \* halka mıknatıs
- \* yapıştırıcı
- \* zar

- \* Oyun iki kişi ile karşılıklı oynanır. Her oyuncunun 5 boş balığı vardır. Oyuncular oyun kartonunun yanlarına karşılıklı oturur.
- \* İlk oyuncu zarı atar, zardaki sayı ile aynı sayı olan balığın üzerindeki işlemi yapar.
- \* İşlemini doğru yaparsa balığı kendi boş balığının üzerine koyar.
- \* Oyun karşılıklı zar atıp, işlemleri yaparak devam eder.
- \* Balıklarını önce tamamlayan oyunu kazanır.



Hazırlayan: Zeynep AKTAŞ

Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni



# ONLUK BOZARAK ÇIKARMA İŞLEMİ YAPIYORUM

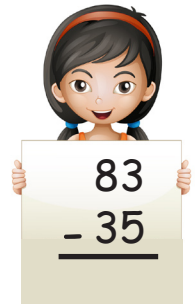
Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin onluk bozarak çıkarma işlemini kavramalarına, somut nesne kullanarak onluk bozma çalışması yapmalarına destek olmaktır.

Malzemeleri kullanarak ekteki "çıkarma işlemi etkinlik şablonunu" oluşturalım. Ardından verilen çıkarma işlemlerini şablonu kullanarak yapalım.

## Malzemeler:

- \* şeffaf dosya
- \* kulak çubukları
- \* onluklar oluşturmak için küçük lastikler
- \* tahta kalem

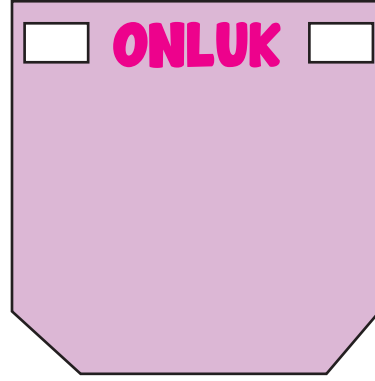
Ekte verilen şablonu şeffaf dosya içine yerleştirelim. (Tahta kaleminin şeffaf dosya üzerinde silinebilmesi ile şablonda istediğiniz kadar çıkarma işlemi yapabilirsiniz.) Kulak çubuklarından onar tane alıp lastikle bağlayarak onluk çubukları oluşturalım. Belirtilen sayı kadar onluk ve birlik çubukları şablonun üzerindeki ceplere koyalım. Onluk bozarak çıkarma yapmak için onluk bölümden bir onluk çubuğu alıp lastiğini çıkaralım ve birlik bölümüne koyalım. Çıkarma işlemimizi resimlerde gösterildiği gibi şablon üzerinde yapalım.





# EK:ONLUK BOZARAK ÇIKARMA İŞLEMİ YAPIYORUM

## Onluk Bozma Cepleri



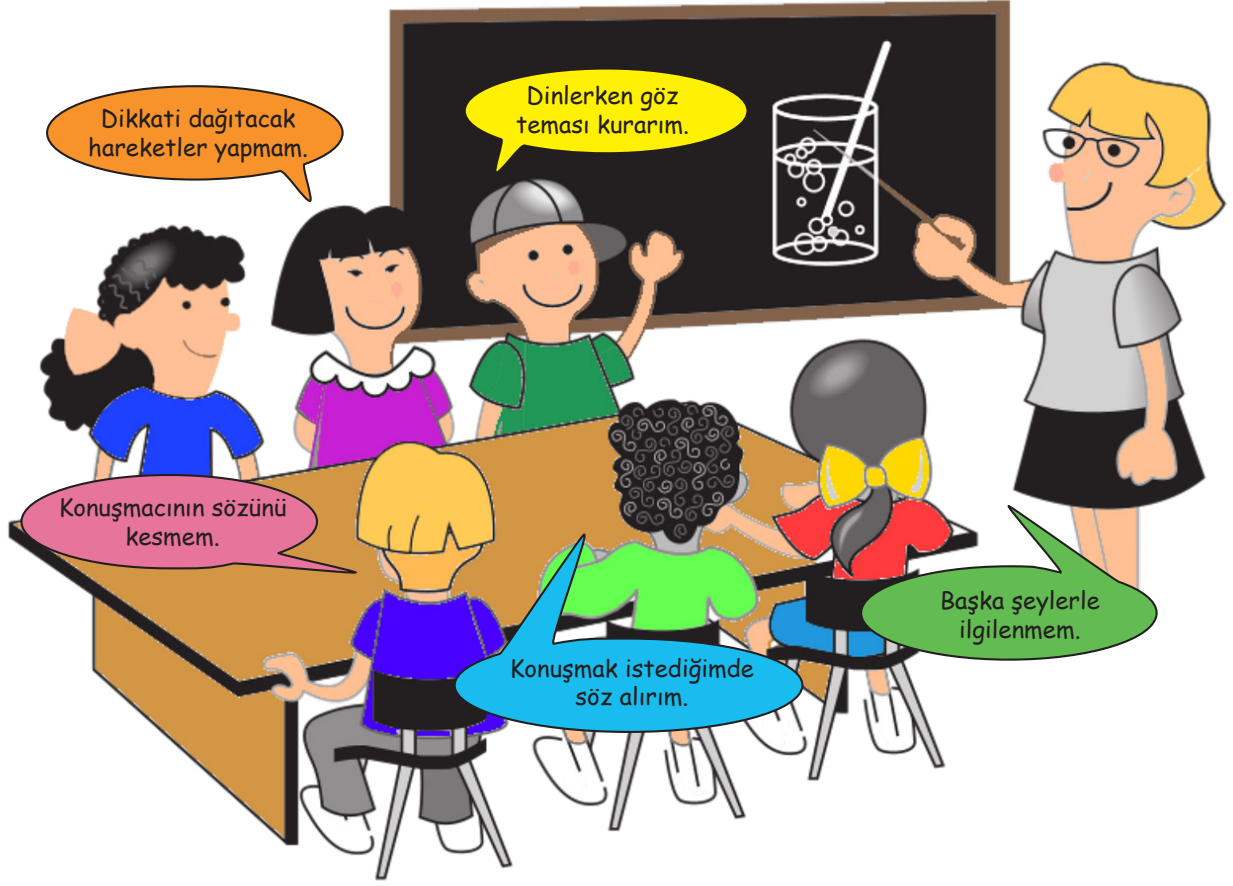
ONLUK	BİRLİK
-	
<hr/>	

Hazırlayan: Ayşe İlke ARI

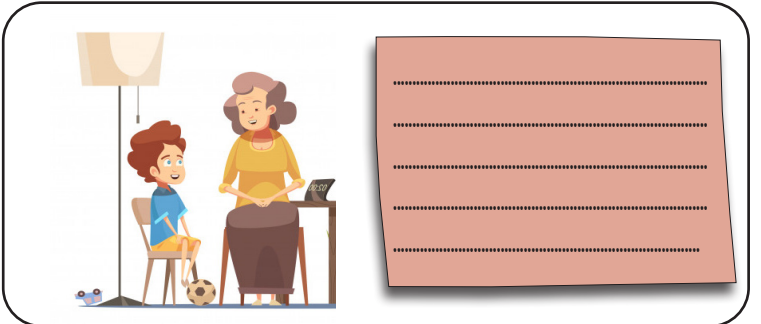
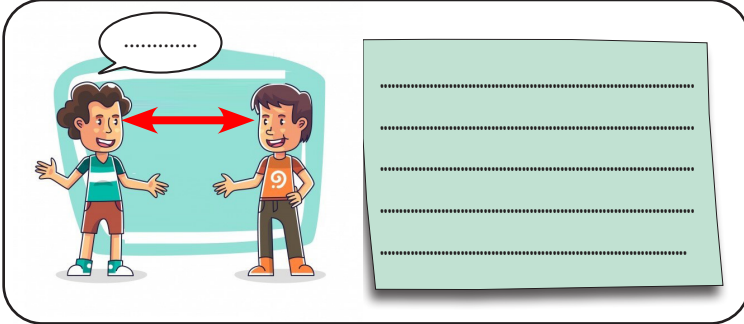
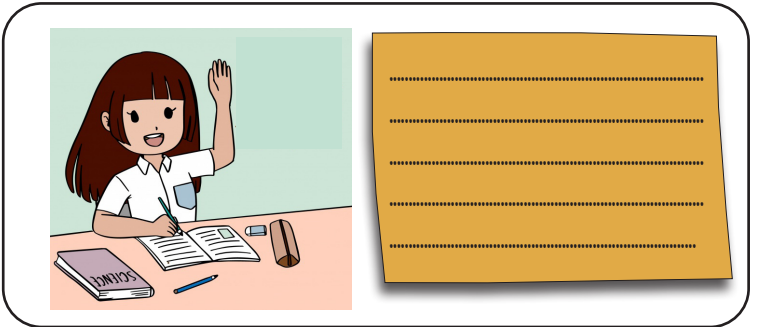
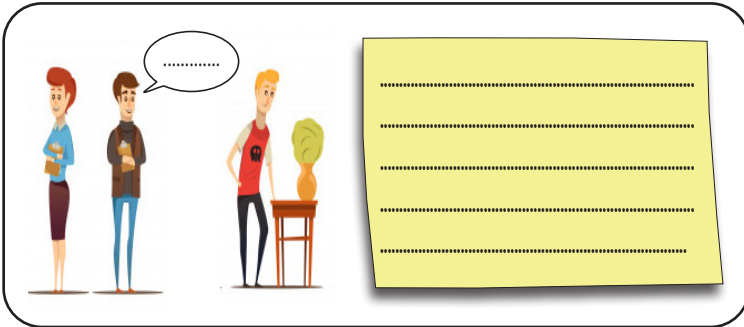
Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni

# ALTIN KURALLAR

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin okulda iletişim kurarken dinleme kurallarına ve oyun oynarken oyun kurallarına uyum sağlamalarına destek olmaktır.



Aşağıdaki görsellerle ilgili dinleme kurallarını yazalım.



Aşağıdaki metni okuyalım. Metni okuduktan sonra altındaki kutucuklara metinde geçen oyun kuralları ile ilgili doğru ve yanlış davranışları yazalım.

### OYUN KURALLARI

Güneşli bir bahar günüydü. Arda ve İnci ile birlikte topumuzu alıp bahçeye oyun oynamak için çıkmıştık. Voleybol oynamaya karar verdik. Oyunun kurallarını oyuna başlamadan önce belirledik. Topu düşüren oyundan çıkacaktı. En son kalan birinci olacaktı. Bir çember yapıp oyuna başladık. Biz oynarken yanımıza Mete geldi ve bize "Katılabilir miyim?" diye sormadan çembere dahil olup oyunumuza katıldı. Bize sormadan oyuna katılmasından hepimiz rahatsız olmuştuk ama hiçbir şey söylemedik. Topu ilk düşüren İnci oldu ve oyundan çıktı. İkinci düşüren Mete oldu ama türlü bahanelerle bu duruma itiraz ederek oyundan çıkmayı kabul etmedi. Onun bu itirazını kabul etmedik. Kuralları ihlal etmeye devam ederse bizimle oynayamayacağını söyledik. Mecburen topu düşürdüğünü kabullenip oyundan çıktı. En son topu ben de düşürdüm ve birincimiz Arda oldu. İnci ve ben, Arda'nın yanına giderek onu tebrik ettik. Mete, Arda'yı tebrik etmeyerek kızıp yanımızdan uzaklaştı. Biz, oyunda kazanmanın da kaybetmenin de doğal olduğunu bilen üç arkadaş olarak yeni oyunumuza başlamıştık bile.

#### DOĞRU DAVRANIŞLAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### YANLIŞ DAVRANIŞLAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

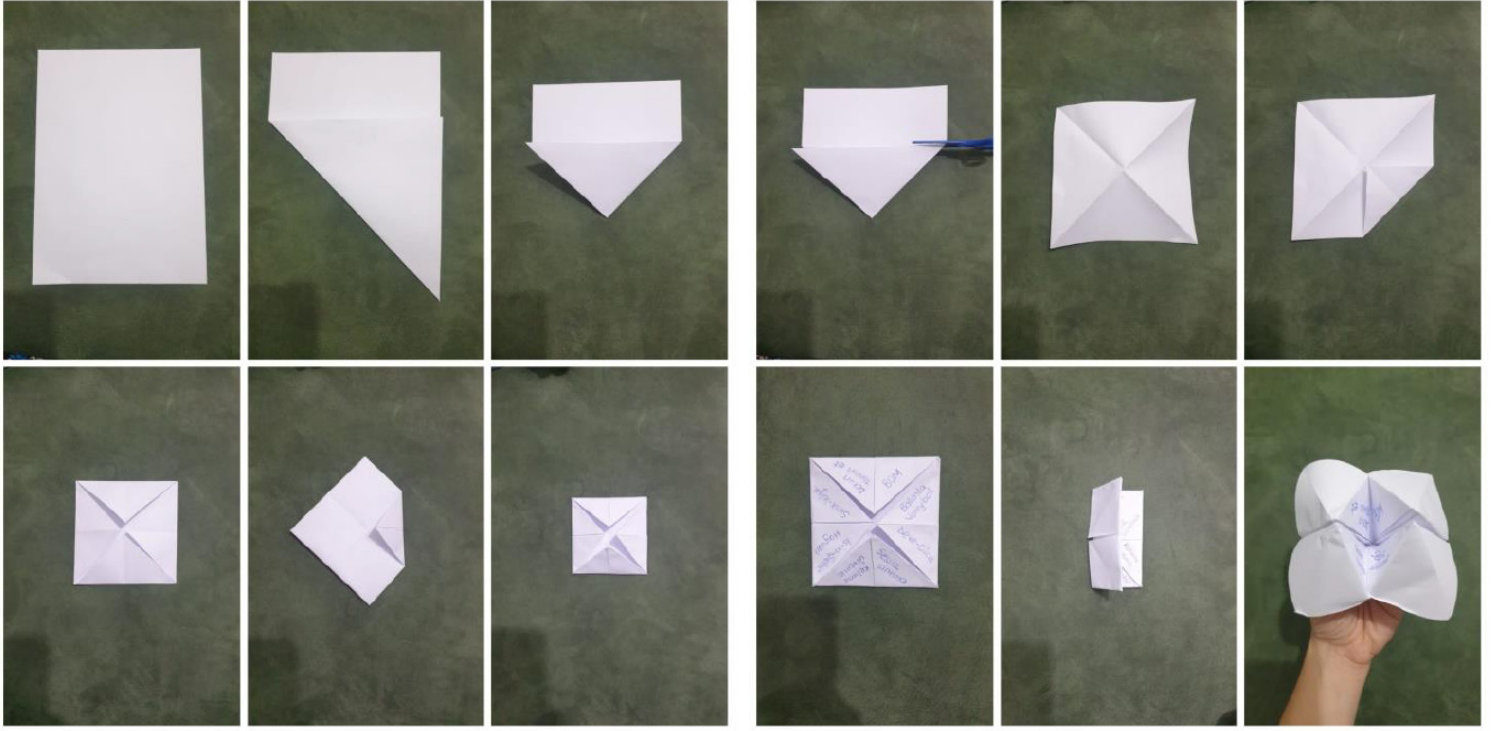
.....

.....

.....

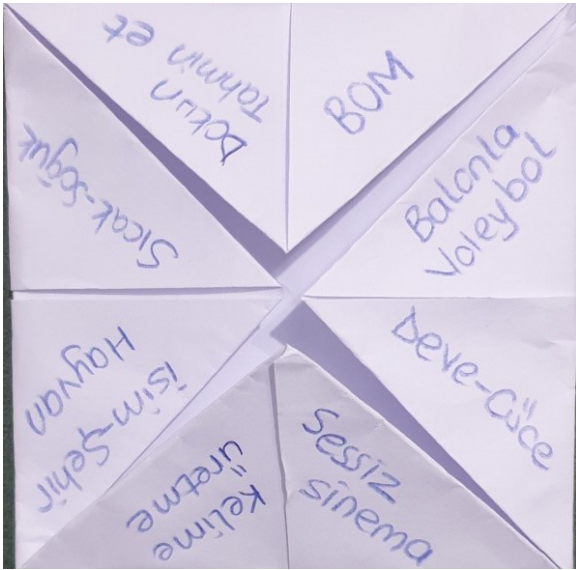


# OYUN TUZLUĞU



## NASIL OYNANIR?

- \* A4 kâğıdını alalım. Kâğıdı katlayalım (Şekil 2 ve 3).
- \* Fazla kalan bölümünü keselim (Şekil 4).
- \* Kâğıdı açalım (Şekil 5).
- \* Sırasıyla görsellerdeki gibi katlayalım (Şekil 6, 7, 8, 9).
- \* Üzerine oyunları yazalım (Şekil 10-Aşağıda şekil 10'un büyük hâli verilmiştir.).
- \* Yazılar içte kalacak şekilde ikiye katlayalım (Şekil 11).
- \* Parmaklarımızı kâğıda yerleştirelim (Şekil 12).
- \* Çıkan oyunu, oyun kurallarını belirleyerek oynayalım.



Oyun sonunda  
kazanana tebrik etmeyi  
unutmayalım.



Hazırlayan: Fehime ARSLAN

Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni



# İSTEK VE İHTİYAÇLARIMIZ

2

HAYAT BİLGİSİ

**Etkinliğin Amacı;** öğrencilerimizin istek ve ihtiyaç kavramından hareketle, paralarını tutumlu kullanma becerilerini desteklemektir.

Aylin, bu ay para biriktirerek çok beğendiği bir oyuncak almak istiyor. Kumbarasında yeterli parayı biriktirebilmek için hangi konularda tasarruf edebileceğini arkadaşlarıyla konuşuyor. Biz de harcamalarımızda nelere dikkat edebileceğimizi düşünelim ve aşağıda verilen alanlara yazalım.



**Kantin harcamalarında nelere dikkat edebiliriz?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kırtasiye harcamalarında nelere dikkat edebiliriz?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Oyuncak harcamalarında nelere dikkat edebiliriz?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aşağıdaki cümleleri okuyalım. Doğru bilgi içeren cümlelerin başındaki çocuklara gülen yüz, yanlış bilgi içeren cümlelerin başındaki çocuklara üzgün yüz çizelim.

	Her zaman isteklerimize öncelik vermeliyiz.
	Beslenme, barınma ve giyinme zorunlu ihtiyaçlarımızdır.
	Alışverişten önce liste yapmak gereksiz harcamaları önler.
	Karnımız açken kantinden önce çikolata almalıyız.

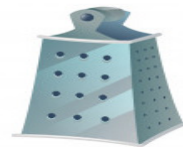
	Beğendiğimiz bir kalemin her rengini almalıyız.
	İhtiyaçlarımızdan kalan parayla isteklerimizi karşılayabiliriz.
	Gereksiz harcama yapan kişiler tutumludur.
	Bütçemize uygun harcama yapmaya dikkat etmeliyiz.

Konumuzla ilgili kelimeler arabanın içine gizlenmiş. Bulmacanın yanında verilen kelimeleri bulalım ve üstünü çizelim.

L E E U L  
 K E T M İ R M Ö  
 T T U İ İ U İ C  
 K U T E E S B G R  
 B L T Ö G G G K B L  
 E Y U N İ K İ T Ç F U M C M  
 B S T M C Y B A R I N M A A B N E İ U L  
 M L A L E İ K U N İ T G C N İ R K K T L C  
 İ S E S U L N K U M B A R A E H G E L İ R İ  
 U S N A Y İ M Y A L İ A A E T T S B N R İ K  
 A R M R R K E U N İ B C T M T İ L R K F R I  
 T K E R B Ü T Ç E İ E E H T U Y A T A İ E R  
 İ B U İ B R G B İ R İ K İ M A İ S T E K  
 E F İ İ Ç Y T S  
 T U M E

- (?) BARINMA
- (?) BESLENME
- (?) BÜTÇE
- (?) BİRİKİM
- (?) GELİR
- (?) GİYİNME
- (?) KUMBARA
- (?) TASARRUF
- (?) TUTUMLU
- (?) ÖNCELİK
- (?) İHTİYAÇ
- (?) İSTEK

Elif, ailesi ile birlikte okul ihtiyaçlarını almak için alışverişe gidiyor. Okulda nelere ihtiyaç duyulabileceğini düşünelim. Aşağıda verilen görsellerden okul ihtiyaçlarını bulalım ve keserek alışveriş sepetine yapıştıralım.




Hazırlayan: Ece ATAKAN


Şehit Piyade Onbaşı Orhan Tezcan İlkokulu Sınıf Öğretmeni



## IN THE CLASSROOM

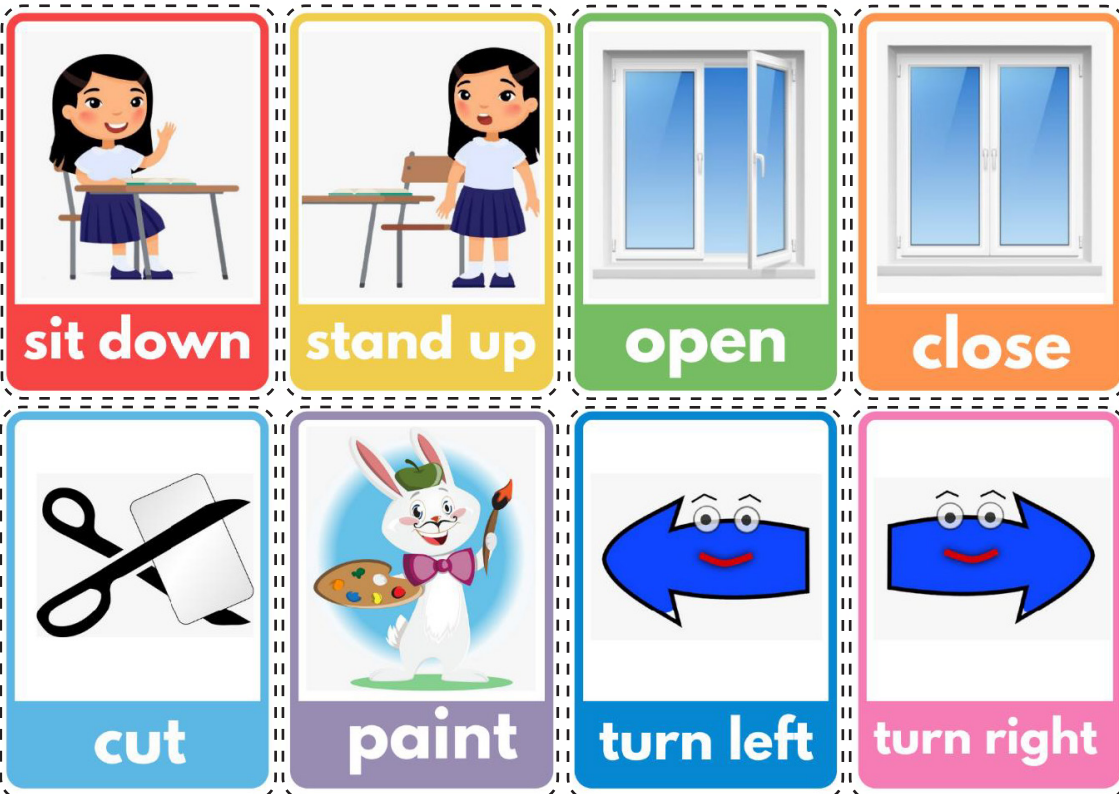
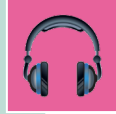
Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin İngilizce kelime dağarcığını zenginleştirmelerine destek olmaktır.  
(The goal of the activity is to help our students learn new words in English)

Bu etkinlikte "  " simgesini gördüğünüz yerlerde metin ve diyalog seslendirmesi vardır. Dinlemek için cihazınıza herhangi bir QR kod uygulaması indirebilir ve simgenin yanındaki QR kodu okutabilirsiniz.

In this activity, there are text and dialogue recordings in the section you see "  " symbol. To listen these recordings, you can download any QR code application to your device and read the QR Code next to the symbol.



LET'S READ AND LISTEN! THEN CUT CARDS AND PLAY A GAME! (Haydi okuyalım ve dinleyelim! Sonra kartları keselim ve oyunlar oynayalım!)







## REORDER THE WORDS! (Harfleri siraya koyarak yazalım!)



its ondw




tndas pu


pone hte rodo





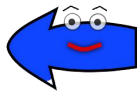

lceos teh ordo


enop het dnwwio

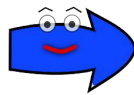





solec eht diwnow

urnt felt

urnt ghirt



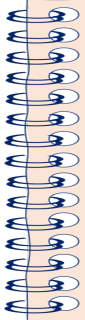





LET'S PLAY A GAME! (Haydi oyun oynayalım!) Çarkı keserek arkasına toplu iğne geçirelim ok hangi resme gelirse adını söyleyelim.

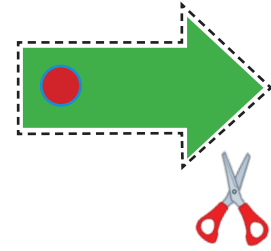


Çarkı ve ok işaretini kenarlarından keselim. Bir toplu iğne alalım ve önce okun üzerindeki noktadan sonra da çarkın ortasındaki noktadan geçirerek ok işaretini ve çarkı birleştirelim. Ok işaretini çevirelim ve ok işaretini hangi resme gelirse resmin adını söyleyelim.



Glue:Yapıştırıcı  
Cut: Kesmek  
Paint: Boyamak(fırçaıyla)  
Colour: Boyamak  
Window: Pencere  
Sit Down:Otur

Stand up: Kalk  
Open the door: Kapıyı Aç  
Close the door: Kapıyı Kapat  
Draw: Çiz  
Right: Sağ  
Left: Sol



Hazırlayanlar: Sevil TURAN - Şükrü Şankaya İlkokulu İngilizce Öğretmeni  
Özlem ŞENER CIRIK - Mehmet Aker İlkokulu İngilizce Öğretmeni