

HAZİRAN 2022 - SAYI 2

# KÖK



## KÜNYE

### **KÖK DERGİSİ** **Yıl 1 Sayı 2**

Irmak Okulları İlkokulu Yayınıdır.  
Her dönemde bir yayınlanır.

### **İmtiyaz Sahibi**

Ormak Okulları adına  
Genel Müdür Metin Yoleri

### **Yayın Kurulu**

Özgür Çoban  
Özlem Palaz  
Özlem Küçükkaya  
Tuğba Çokakoğlu  
Nurçin Karabıyık  
Rüya Bilgin

### **Editör**

Mustafa Çomoğlu

### **Tasarım**

Özge Tatari

### **Katkıda Bulunanlar**

Irmak Okulları İlkokul Öğrencileri  
ve Öğretmenleri

### **İletişim Adresi**

Irmak Okulları  
Cemil Topuzlu Caddesi No:100  
Caddebostan Kadıköy İstanbul  
0216 411 39 23

## İÇİNDEKİLER

Yayın Kurulu'nun Mesajı.....	1
Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü.....	2
Oyun Hakkında.....	4
Şiir Arası.....	6
Geçmişten Günümüze Oyun.....	8
Kodlama Etkinliği.....	11
Şekillerle Sudoku.....	12
Şifre Çözüyoruz.....	13
Acrostic Poems.....	15
About Football.....	17
Playing with my Bird.....	19
Bu kitapları mutlaka okuyun.....	20
Kitap arıları .....	24
Hikaye zamanı.....	26
Color Theory .....	27
Visual Arts .....	28
Ole Kirk Christiansen ve Lego'nun Hikayesi .....	30
Düşünce Gücü.....	34
Dünya Çocukları ve Oyunları.....	39
Müzik Kutusu .....	42
Kardeş Okulumuzdan.....	47
Oyun ve Çocuk .....	51
Drama.....	55

## **Yayın Kurulu'nun Mesajı**

Sevgili Çocuklar,

Oyun oynamak sizin en sevdiğiniz etkinlik. Aynı zamanda oyun sizi sosyal, duygusal ve fiziksel olarak geliřtiren bir sreçtir. Bu nedenle dergimizin ikinci sayısının konusunu OYUN olarak belirledik. Dergimizin ieriğinde oyunla ilgili bilgilendirici yazılar, řiirler ve zevkle yapacağınız etkinlikler bulabilirsiniz. Öğretmenlerinizin ve arkadaşlarınızın birlikte oluşturdukları dergimizi keyifle okuyacağınızı düşünyoruz. Hepinize keyifle geçireceğiniz, saėlıklı ve mutlu bir tatil sreci dileriz.

## **Kk Dergisi Yayın Kurulu**

## Tatil Önerileri

İlkokul Psikolojik Danışma ve Rehberlik Bölümü



Hep birlikte çok şey öğrendiğimiz bir eğitim ve öğretim yılının daha sonuna geldik. Verimli ve keyifli geçen bu yılı, güzel anılarla tamamlıyoruz. Bu tatili, siz öğrencilerimizin bol bol dinlenerek ve eğlenerek, keyifle geçirmenizi diliyoruz.

Büyük bir heyecanla beklediğiniz yaz tatili başlarken, biten eğitim ve öğretim yılını değerlendirmeye

zaman ayırmak da yararlı olacaktır. Yıl içinde size en çok neyin iyi geldiğini, nelerde zorlandığınızı, neyi yapmaktan mutluluk duyduğunuzu, neyi daha iyi yapmak istediğinizi düşünmek için iyi bir zaman olacaktır.

Bir sonraki yıl için hedef ve isteklerinizin neler olduğunu belirlemek, bu hedef ve istekleri gerçekleştirmek için yaz tatilinde neler

yapabileceğiniz konusunda planlama yapmak için de iyi bir fırsat olacaktır. Bunun yanı sıra; günlerin, haftaların nasıl değerlendirileceği, hedeflerin nasıl bir zamanlamaya yayılacağı konusunda belirlemeler yapmak, hem zaman yönetimi becerisini geliştirmek hem de bir sonraki yılın verimini arttırmak için yarar sağlayacaktır.



Genel olarak tablet, telefon, TV ile vakit geçirmeyi sevdiğinizi biliyoruz. Ancak bu araçları kendi sağlığınıza korumak için etkili ve sınırlı kullanmaya devam etmenizi önemle hatırlatıyoruz.

Tatil döneminin sizler için keyifli ve verimli geçmesi, sağlık ve mutlulukla gelecek dönemde buluşmak dileklerimizle...



Yaz tatili, sizlerin kendinizi geliştirmeniz için çok iyi bir fırsattır. Planlaması iyi yapılmış ve hedefleri doğru belirlenmiş bir yaz tatili, akademik olarak gelişmeniz gereken yönleri beslemek ve de bir sonraki yıl için zihinsel, bedensel ve duygusal ön hazırlık yapmak için fırsat yaratacaktır.





## Oyun hakkında



Sevgili Çocuklar,

Bu makalemde oyunun ne olduğunu ve faydalarını kaleme aldım.

Keyifli okumalar dilerim.

**Özlem Küçükkaya**  
**2 C Sınıf Öğretmeni**

### **OYUN NEDİR?**

Oyun; bireyin zaman zaman kendi

kendine, zaman zaman grup halinde; zaman zaman kendi kurallarını koyduğu, zaman zaman da konulmuş kurallara uyum sağlayarak; zaman zaman hiçbir materyale ihtiyaç duymadan, çoğu zaman da hayallerinde yarattıkları materyalleri kullanarak, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.

Oyun, çocuęa hiç kimsenin öğretemeyeceęi yaşama dair becerileri, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yoludur. Piaget'e göre oyun, bir uyumdur. Çocuęun sosyal yaşamda karşılaşılabileceęi durumlara uyum sağlamada destekleyici ve öğretici bir süreçtir. Lazarus, oyunu, kendilięinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite olarak tanımlamış olmasına rağmen, oyunların önceden tanımlanmış ya da tanımlanmamış (bilinçli - bilinçsiz), bireyin gerçek yaşamda ihtiyaç

duyacağı becerileri kazandıracak hedefleri vardır. Montaigne (1533 - 1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Montessori (1870 - 1952) de oyunu çocuęun işi olarak ifade etmiş olsa da yetişkinler de bazı kazanımları elde etmek amacıyla oyunlardan yararlanmaktadırlar. Günümüz iş dünyasında, mesleki gelişimin temel konularından bir tanesi olan, çalışmada yaratıcılığı geliştirmek ve ayrıca sosyal becerileri güçlü bireyler yetiştirmek amacıyla kullanılmaktadır.

## OYUNUN YARARLARI



## KAYNAKÇA

San, İ. (1983) Sanat Eğitimi Kuramları, Tan Yayınları, s. 190 - 195

Üstündaę, T. (2016) Yaratıcı Drama Öğretmenimin Günlüęü, Ankara, Pegem Yayıncılık

McCaslin, N. (2016) Creative Drama in the Classroom and Beyond, 8. Edition, Pearson Education



## Şiir Arası

### OYUN

*Oyun oynamayı severim  
Kim sevmez bilmem  
Oyunsuz bir hayat düşünemem  
Oyun benim her şeyim  
Kötü günümde de oynarım iyi günümde de  
Doğduğumdan bugüne oyun  
Hep oyun*

### Aras Curoğlu 3-C

### BİZİM YILIMIZ

*Bir güzel güldük bu sene  
İzimizi bıraktık her yerde  
Zor günlerimiz de oldu  
İyileşmeyi bekledik dört gözle  
Mutluluktan uçtuk kovit bitince*

*Yeni bir macera bekliyor bizi  
Ilık yaz akşamlarında  
Limon ağaçlarının altında  
Islanalım denizlerde, havuzlarda  
Mutlu olalım kumsallarda  
Irmaklılar hep gülsün  
Zor günler geride kalsın*

### Derin Göktuğ 2-C





## OYUN OYNAMAK

Oyun oynamak, sadece eęlenmek deęildir. Oyun oynamak ocuęun problem özme yeteneęini geliřtirir. Oyun oynadıęımda, sanki kendimi hi durmak istemiyormuřum gibi hissediyorum ve bu ok iyi bir řey. nk daha ok eęlenirim ve daha mutlu olurum. Burası renki ve mutlu bir okul. Bu yzden fazla teneffs yapıyoruz. Bu teneffslerde hep oyun oynuyoruz. Oyun demek, ocuęun kendisini ifade etme řeklidir.

**Murat Grbz 3-C**



# Geçmişten Günümüze Oyun Oynamak



Gelişen teknolojiyle birlikte çocuklarımızın oynadığı oyunların tarzı da değişmeye başladı. Kaç kişi hatırlar bilmiyorum ama küçükken dokuz kiremit, uzun eşek, yakan top, sokakta iki tarafa taş koyup oluşturduğumuz kalelerle oynadığımız sokak futbolu, iki demir arasına ip bağlayıp oynadığımız sokak voleybolu ve sofralarda

tepsilerin altına koyduğumuz kasnakları evin camındaki demire bağlayarak oynadığımız sokak basketbolu vardı. Belki de bunlar yaratıcılığımızın da göstergesiydi. Şimdiki oyun isimlerine baktığımızda eskilere benzer pek bir şey göremiyoruz. Hatta neredeyse hiç

yüz yüze ve birbirimizle temas ederek oyun oynamıyoruz. Online ve dijital oyunlar artık hayatımızın büyük kısmını kapsıyor.



**Peki nedir dijital oyun?** Bilgisayar ya da benzeri elektronik cihazlarla oynanan oyunlara "Dijital Oyunlar" diyebiliriz. Peki zararlı mıdır? Dijital oyunların kişiler üzerinde psikolojik ve fizyolojik bağımlılık yapma gibi etkisi vardır. Bu nedenle her davranış ya da hareketin fazlası nasıl zararlıysa bu tür oyunlarda da fazlası bağımlılık yapar ve zarar verebilir. Aynı zamanda bizi ya da çocuklarımızı ekran başına kilitleyerek insanlardan soyutlaştırır ve bizi yalnız bırakır. Bir süre sonra etrafımıza baktığımızda ne konuşacak kimsemiz kalmıştır ne de dışarı çıkma isteğimiz. Dolayısıyla fiziksel olarak da çok fazla hareket etmeyip yemeğimizi

de ekran başında yediğimizde artık kilo almalar başlar ve bu da bizde psikolojik rahatsızlıklar ortaya çıkartır. Geri dönüşü olmayan yol değildir ama hem kiloları vermek zaman alabilir hem de eski dostlarımıza kavuşmak.

Bunun yanında ekran başında dostlarımızla oynayabildiğimiz oyunlar da vardır. Özellikle pandemi sürecinde yaratıcılığımızı tekrar konuşturarak daha önce yüz yüze oynadığımız oyunları da dijitalleştirip birlikte oynayabiliriz. Sessiz sinema, isim-şehir-hayvan-bitki, ben kimim, tabuya benzer anlat bakalım da bunun en güzel örneklerindedir. O zaman şunu diyebilir miyiz? İstedığımız zaman yaratıcılığımızı konuşturabiliyoruz. Küçükken elimizdeki imkânlarla futbol kalesi, voleybol ağı ve basketbol potası yapardık; şimdi de bir arada oynadığımız oyunları dijital ortama uyarlayarak oynayabiliyor ve oldukça eğlenebiliyoruz.

Bunun yanında ekran başında dostlarımızla oynayabildiğimiz oyunlar da vardır. Özellikle pandemi sürecinde yaratıcılığımızı tekrar konuşturarak



daha önce yüz yüze oynadığımız oyunları da dijitalleştirip birlikte oynayabiliriz. Sessiz sinema, isim-şehir-hayvan-bitki, ben kimim, tabuya benzer anlat bakalım da bunun en güzel örneklerindedir. O zaman şunu diyebilir miyiz? İstedığımız zaman yaratıcılığımızı konuşturabiliyoruz. Küçükken elimizdeki imkânlarla futbol kalesi, voleybol ağı ve basketbol potası yapardık; şimdi de bir arada oynadığımız oyunları dijital ortama uyarlayarak oynayabiliyor ve oldukça eğlenebiliyoruz.

Oyun oynamanın yaşı var mı peki sizce? Eskiler takılırlar bazen: "Kocaman adam oldun hâlâ oyun oynuyorsun!" diye. Ama hayatta kalmak için verdiğimiz mücadelenin içinde büyüklerin de kafa dağıtmaya,

eğlenmeye hakkı yok mu? Peki hiç düşündünüz mü, geçmişe dair en iyi hatırladıklarınız neler? Ben söyleyeyim: Arkadaşlarımızla oynadığımız oyunlar. İlkokulda anlatılan dersi kaç kişi hatırlar acaba? O zaman oynayarak öğrenmeyi mümkün hale getirirsek öğrendiklerimizi de ilerleyen yıllarda unutmayız diyebiliriz. O zaman yapmamız gereken şey çok basit: Hangi yaşta olursa olsun oynamaya devam etmek.

## **Kaynak:**

<https://medium.com/t%C3%BCrkiye/ge%C3%A7mi%C5%9Ften-g%C3%BCn%C3%BCm%C3%BCze-oyun-oynamak-de4c95dba035>

# Yeni bir kodlama platformuyla tanışmaya ne dersin?

## Kodlama Etkinliđi Önerisi: CODESPARK!



Konumuz, tamamız oynusa, öğrencilerimizin keyifle yapacağı puzzle ile kodlama yapabileceđi, daha sonra öğrendiklerini kendi oyununu tasarlamak için kullanacağı harika bir kodlama aracını sizlere öneriyoruz. Öğrencilerimiz bu etkinlikle birlikte tüketen deđil, üreten bireyler olma yolunda ilerleyip kendi oyunlarını tasarlayacaklar!

Bilgisayardan oynamak için [tıklayınız.](#)

App indirmek için [tıklayınız.](#)



**Tuđba Çokakođlu & İlhan Yıldız**  
ICT Öğretmenleri

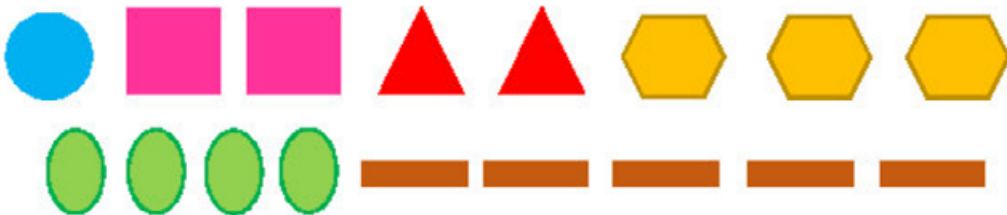
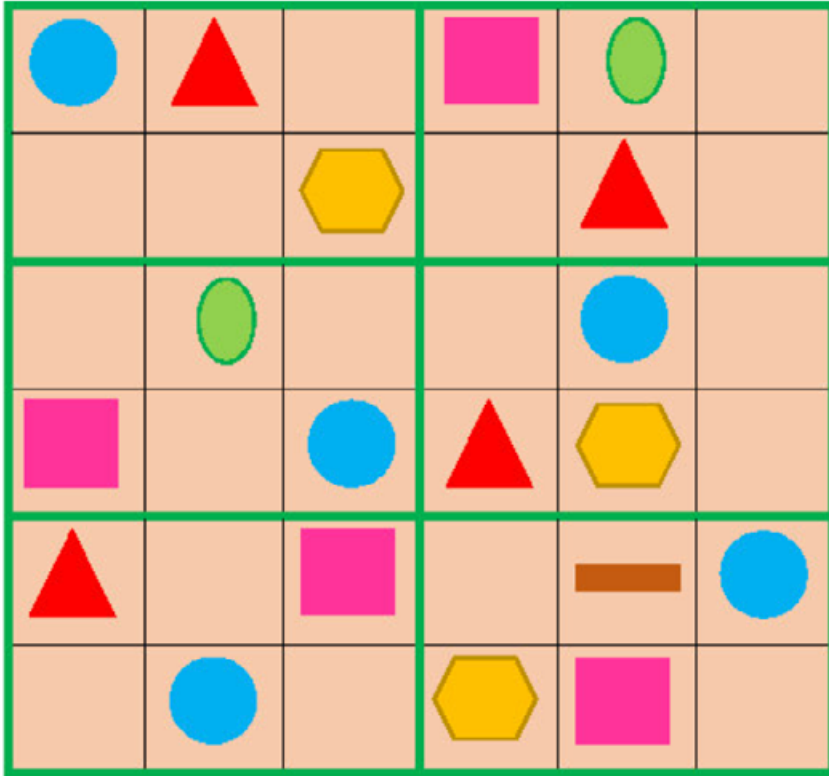


## Şekillerle SUDOKU

Sudoku, her yaşta insanın temel mantıksal akıl yürütmelerle kolayca öğrenebileceği bir bulmaca oyunudur. Japonya' dan çıktığı bilinen oyun, japonca "Suuji wa dokushin ni kagiru" kelimelerinin birleşiminden "SUDOKU" tabirini almıştır.

Peki, sayılar yerine şekillerle oynamaya ne dersiniz?

Aşağıdaki boş kareleri sağdan sola, yukarıdan aşağıya ve her 6 gruptan aynı şekil olmayacak şekilde doldurabilir misiniz?

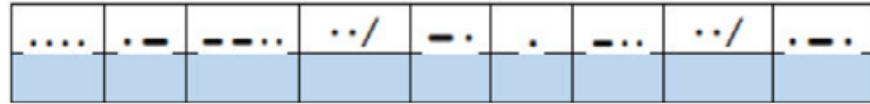
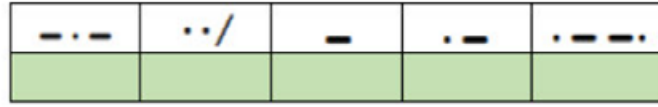
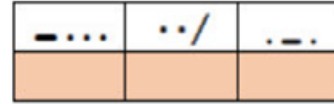
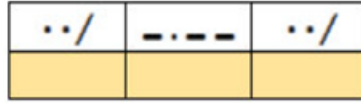


# Şifre Çözüyoruz

Mors Alfabeti, kısa ve uzun sinyalin farklı olan kombinasyonlarının harfleri, noktalama işaretleri ya da sayılarının oluşturmuş olduğu bir haberleşme dilidir. 1832'de telgraf ile ilgilenmeye başlayan Samuel Morse tarafından

1835 yılında oluşturulmuş ve 1837'de kullanılmaya başlanmıştır. Modern Uluslararası Mors Kodu, 1848 yılında Alman Friedrich Clemens Gerke tarafından geliştirilmiştir.

A	.-
B	-...
C	-.-.-
D	-...-
E	.
F	...-
G	-.-.-
H	....
I	..
İ	.. /
J	.-.-.-
K	-.-
L	.-.-.
M	--
N	-. .
O	-.-.-
P	.-.-.-
R	.-.-
S	...
T	-
U	...-
V	....-
Y	-.-.-
Z	-.-.-.



## Şimdi Sıra Sizde

Alfabeyi kullanarak bir şifre de siz hazırlayınız.





## Palindrom

Düz ve tersten okunuşları aynı olan kelime ( sözcük), cümle ve sayılara **palindrom** kelimeler, cümleler ve sayılar denilmektedir.

Aşağıdaki kelime gruplarından palindrom sözcükleri işaretleyiniz.

A	derman	B	hal	C	takat	D	kuvvet
A	taksi	B	otobüs	C	tren	D	oto
A	metre	B	milim	C	santimetre	D	desimetre
A	uzay	B	uçak	C	mekik	D	radar
A	kurban	B	akika	C	koyun	D	keçi
A	tarık	B	temel	C	talat	D	tarkan
A	fırın	B	ütü	C	buzdolabı	D	süpürge
A	dikey	B	çapraz	C	yatay	D	eğik
A	yapay	B	doğal	C	organik	D	hormunlu



# Acrostic Poems

## GAMES

**G**ames are fun you can win  
**A**lso lose but at least it's fun  
**M**ore fun when you win  
**E**ven if you lose you still have fun  
**S**ometimes you win sometimes you lose

**Eda Derin Tavukçuođlu 4-A**

## PLAY GAMES

**P**arties we like  
**L**et's play games!  
**A**ta likes ice-cream  
**Y**esterday we went to the park  
**G**iant boys like apple  
**A**rda likes chocolate  
**M**oon is grey  
**E**mir likes children  
**S**ave Children's Day!

**Ata Dađlarođlu 2-B,**  
**Emir Yıldız 2-B**

## **COLORFUL**

*Colors are fun!*

*Orange is my favourite color and so is*

*Lime*

*Or a*

*Rainbow*

*Flowers have lots of colors*

*Umbrellas are the same as flowers*

*Lots of colors!*

**Arya Maragoz 4-B,**

**Çınar Ersoy 2-C**

## **HAPPY**

*Holidays are fun*

*Art is beautiful*

*Projects are fun*

*Playing with friends*

*You should do it too!*

**Damla Yüce 4-C,**

**Ninsun Maya Ceyhan 4-C,**

**Çınar Erer 4-C,**

**Arda Ayvaz 2-B,**

**Mert Ali Yıldırım 2-B**

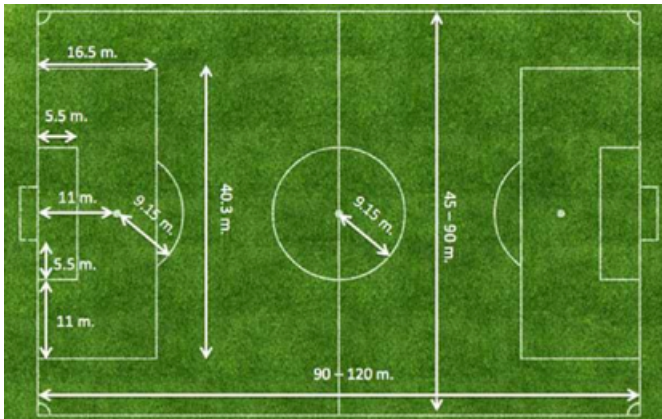
# Football



## FOOTBALL RULES

- 1.** You can't touch the ball with your hand unless you're the goalkeeper. Then it's a foul.
- 2.** You can't hurt your friend unless you touched the ball and he fell this happens a lot. If you hurt your friend without touching the ball it's a foul.
- 3. Offside:** When someone goes behind the defense and comes a pass to him then the ball goes to the other team.
- 4. Base lift:** When someone gets that his\her shoes and puts the floor part of the shoe and that part of the shoe is in the air the ball goes to the other team.
- 5. Out:** When the ball goes out of the play line the ball goes to the other team.

Now let's talk about some basic football things.



- Now the football field is 90 to 120 meters long 45 to 95 meters wide.
- Now the football shoe is called a boot in English.
- The football must be round.
- A football game is 90 minutes long and has 2 periods that is 45 minutes and there's a 10 minutes long break.

FOOTWEAR SURFACE GUIDE					
5-a-side	3G (RUBBER CRUMB)	2G (SAND BASED)	INDOORS	GRASS (HARD)	GRASS (SOFT)
'AG' BOOTS	Green				
'TURF' SHOES	Green	Green	Yellow	Yellow (IF DIRT)	
INDOOR SHOES	Yellow (IF DIRT)		Green		
MOULDED / HARD GROUND	Yellow			Green	Yellow
SOFT GROUND / BLADES					Green

- There are 5 kinds of boots
1. ag boots
  2. turf shoes
  3. indoor boots
  4. moulded boots
  5. soft ground

## Merih Bayer 3-B

# Playing with my Bird

Ege Volkan 1-A

EGE All About A Pet 1A

The pet is called Bird

What does it look like?

What does it eat?

What does it live in?

Does it like to play with anything?

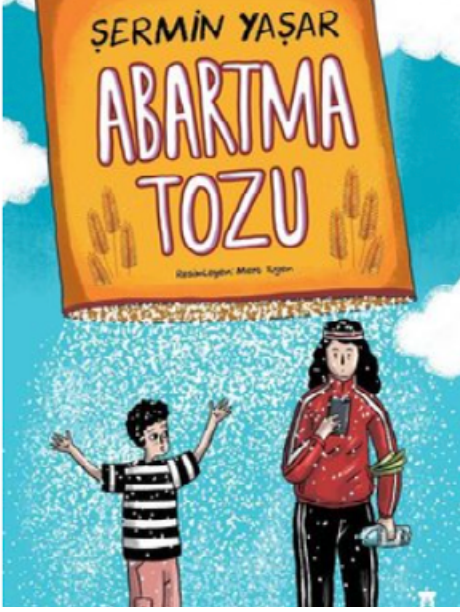
Does it have any friends?

EGE and Botcut

The worksheet is a grid of six boxes. The top box contains the name 'EGE' and the title 'All About A Pet 1A'. The second box asks 'The pet is called' and the child has written 'Bird'. The third box asks 'What does it look like?' and features a drawing of a blue and yellow parrot. The fourth box asks 'What does it eat?' and shows a drawing of a bone. The fifth box asks 'What does it live in?' and shows a drawing of a birdhouse and a small cage with a cat. The sixth box asks 'Does it like to play with anything?' and shows a drawing of a person kneeling and playing with a bird. The seventh box asks 'Does it have any friends?' and shows a drawing of a stick figure and the parrot. The child has written 'EGE and Botcut' in the seventh box. There are small logos for 'twinkl' and 'visit twinkl.com' at the bottom.

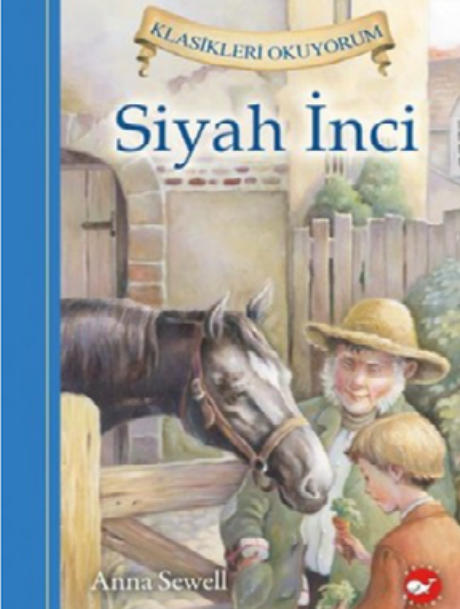
Bu kitapları  
mutlaka okuyun!





Yazar: ŞERMIN YAŞAR  
Yayınevi: TAZE KİTAP

**Işık Can Elmas 3-C**



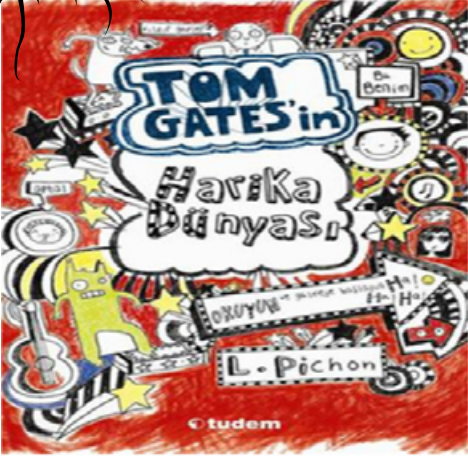
Yazar: ANNA SEWELL  
Çevirmen: BEYAZ BALINA

**Ali Kerem Olgaç 3-C**



Yazar: BEHİÇ AK  
Yayınevi: GÜNİŞİĞİ KİTAPLIĞI

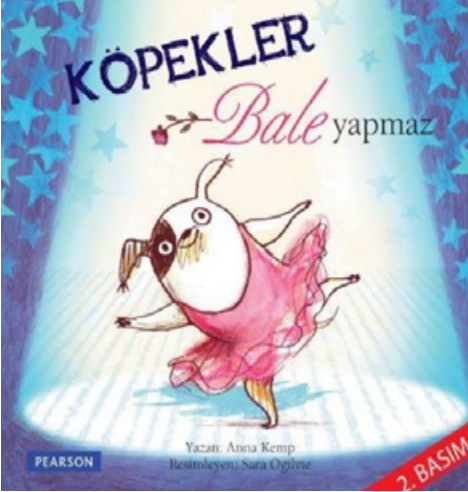
**Beliz Aytekin 3-B**



Yazar: LIZ PICHON

Yayınevi: TUDEM

**Efe Değirmenci 3-B**



Yazar: ANNA KEMP

Yayınevi: PEARSON

**Lara Yurtseven 3-B**

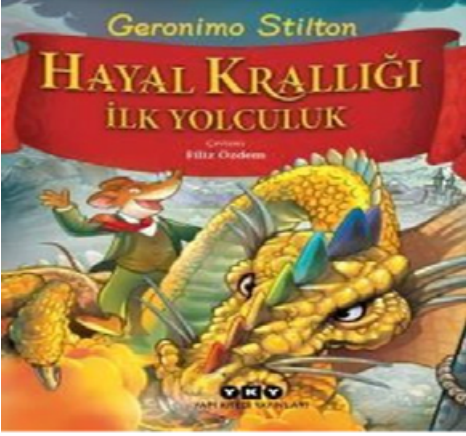


Yazar: CARLIE SOROSIAK

Yayınevi: GENÇ TİMAŞ

**Zeynep Pepek 4-B**





Yazar: GERONIMO STILTON

Yayınevi: YAPI KREDİ YAYINLARI

**Ayda Güz Esen & Azra Bekin 3-C**



Yazar: GERONIMO STILTON

Yayınevi: YAPI KREDİ YAYINLARI

**Duru Taşpınar 4-D**



kitap arısı  
IRMAK  
OKULLARI

## KİTAP ARILARI

40 bin kitapla  
yeni okullara uçuyor!



### **Kitap Arısı, 40 bin kitapla yeni okullara uçuyor!**

Türk inşaat firması Yapı Merkezi ve bünyesindeki Irmak Okullarının 3 yıl önce başlattığı sosyal sorumluluk Projesi "Kitap Arısı" okullara kitap taşımaya devam ediyor. Bugüne kadar ülkenin dört bir yanındaki toplam 77 okula tam 22 bin 845 kitap ulaştıran

Kitap Arısı, gelecek senede de 60 okula 40.000 kitap ulaştırarak farklı okullardaki öğrencilerin 2022 - 2023 eğitim ve öğretim yılına birbirinden güzel kitaplarla başlamasını sağlayacak.

Kitap Arısı Projesi Haritası için Kitap Arısı Projesi [linke tıklayınız.](#)





# Kısa Hikaye

## İkiz Ajanlar Takımı

Bir varmış bir yokmuş. İki ajan varmış.

O ajanlar çok uzun bir gezintiye çıkmışlar ama gezinti sırasında arabalarının benzini bitmiş.

Aniden bir hortum oluşmuş ve ajanların arabalarını uçurmuş. Ajanlar arabasız kalmış. Sonrasında ise sel başlamış. Ajanlar ne yapacaklarını bilmiyorlarmış. Ardından meteor yağmuru da başlayınca ortalık tam bir cehenneme dönmüş ve birinci ajan demiş ki: *Ajan kardeş selden kurtulmak için çok ağaç dikmeliyiz diğerleri için bir çözüm yok..*

İkinci ajan: *Belki düşünersek onlara da bir çözüm bulabiliriz.*

Ama çok uzun süre bir çözüm yolu bulamamışlar. Bütün doğal afetler bitmiş ve herkesin içi çok rahatlamış.

İnsanlar çok kağıt harcarsa ağaçları keserse biz bu sorunu nasıl önleriz ki!

İkinci ajan: *Belki insanları uyarabiliriz ne dersin?*

Birinci ajan: *Olur! Tamam o zaman uarmaya başlayalım!*

İki ajan insanları uyardılar ve herkesin dünyası çok daha güzel oldu.

Herkes çok ama çok rahat nefes aldı. Hikâyemiz de burada mutlu bir sonla bitti.

**Furkan Çolakoğlu 2-A**



# Color Theory




Dear Students,

In this issue of our magazine, we have focused on color theory. Below you may find activities that you will enjoy and reinforce what we have learned. You may access the printmaking video of **Met Museum** with the shared QR code.




Name: \_\_\_\_\_

**COLORS ARE EVERYWHERE!**




**A. Mix the colors and write the names.**

 +  = 





Name of the color: \_\_\_\_\_

 +  = 

Name of the color: \_\_\_\_\_


 +  = 

Name of the color: \_\_\_\_\_

 +  +  = 

Name of the color: \_\_\_\_\_

**B. Now, you know all the colors! It is time to find objects with each color. At your home, what is red, blue, yellow, or other colors? Draw them.**



globed.

## I CAN BE AN ARTIST

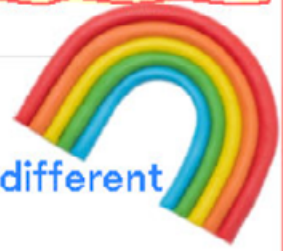


### C. Read the story. Answer.

I want to be an artist! I love to make things. I make things with dough 🌸. I also love to paint. I mix my paints 🎨 with water. I use many different colors. I can draw, too. I like to use colored pencils 🖍️. I like to take art classes. I want to go to the art school when I grow up.

Do you like arts? \_\_\_\_\_

D. Now, it is art time. Scan the QR code and watch. Make your own potato painting with different shapes. Then, show and tell about your art.



You can use the camera of a smartphone to scan the QR code.

Or visit the link to the video:

<https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids/videos/MetKids-How-to-Make-a-Potato-Print>



### Show and Tell Time

What is it?  
\_\_\_\_\_

What shape is it?  
\_\_\_\_\_

What color is it?  
\_\_\_\_\_



## FINGERPAINT TREES

G. Here is a fun activity. You can do it with your family.  
Be happy and always smile!

### What to do:

Get a piece of paper.

Put your hand and your wrist into brown paint.

Now press your hand and wrist on the paper.

Make more trees.

Put your fingers in different colors.

Press them on the paper to make leaves.





## Ole Kirk Christiansen ve Lego'nun Hikayesi

Sevgili Çocuklar,

Bu sayımızda Lego şirketinin kurucusu Ole Kirk Christiansen'in biyografisini ve Lego şirketinin hikâyesini sizinle paylaşıyorum. Ayrıca "Elektrik Devresi Yapalım" deneyini de zevkle yapacağınızı düşünüyorum.

"Yüzyılın Oyuncağı" olarak bilinen Lego Oyun Sistemi'ni oluşturan plastik Lego tuğlaları, usta bir marangoz olan Ole Kirk Christiansen ve oğlu Godtfred Kirk tarafından icat edildi. Sonsuz sayıda tasarımı bir araya getirmek için birbirine birbirine kenetlenen tuğlalardan oluşan bu oyuncaklar, film yapan ve tema parkları işleten dünya çapında büyük bir kuruluşa dönüşmüştür.

Ama hepsinden önce Lego, 1932'de Danimarka'nın Billund köyünde marangozluk işi olarak başladı. Başlangıçta merdiven ve ütü masası yapmasına rağmen, ahşap oyuncaklar



Christiansen'in en başarılı ürünleri oldu.

Şirket, 1934 yılında LEGO adını benimsemiştir. LEGO, Danca "iyi oyna" anlamına gelen "LEg GOdt" kelimelerinden oluşturulmuştur. Şirket daha sonra Latince'de "lego"nun "bir araya getirdim" anlamına geldiğini öğrendi.

1947'de LEGO şirketi, Danimarka'da oyuncak yapmak için plastik enjeksiyon kalıplama makinesini kullanan ilk şirket oldu. Bu, şirketin





1949'da oluşturulan Otomatik Bağlama Tuğlalarını üretmesini sağladı. Yalnızca Danimarka'da satılan bu daha büyük tuğlalar, dünyanın tanıdığı Lego tuğlalarının öncüsü olan saplama ve boru bağlantı sistemini kullanıyordu

Beş yıl sonra, 1954'te, yeniden tasarlanan bileşenlerin adı "LEGO Mursten" veya "LEGO Tuğlaları" olarak değiştirildi ve LEGO kelimesi Danimarka'da resmi olarak bir ticari marka olarak tescillendi.

Bugün Lego, dünyanın en büyük ve en karlı oyuncak şirketlerinden biridir. Ve LEGO markası plastik oyuncakların

çok ötesine geçti: LEGO'ya dayalı düzinelerce video oyunu piyasaya sürüldü ve büyük beğeni topladı.

Her yaş grubuna hitap eden bu çok kullanışlı oyuncakları sizler de çok sevmiyor musunuz ? Bu keyifli oyuncak ve onun yaratıcısıyla ilgili öğrendiklerinizi bir sonraki LEGO oyununuzda ailenize ve arkadaşlarınıza anlatmaya ne dersiniz ?

Legolar hakkında daha fazla bilgi edinmek ve görsel olarak da bilgilerinizi zenginleştirmek isterseniz [bu linke tıklayarak](#) videoyu izleyebilirsiniz.



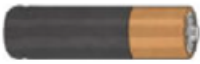
# Deney

## Elektrik Devresi Yapalım



1. Tek bir piliniz (pil yatağı yok), bir ampulünüz ve bir parça folyonuz var.

Ampülü yakabilir



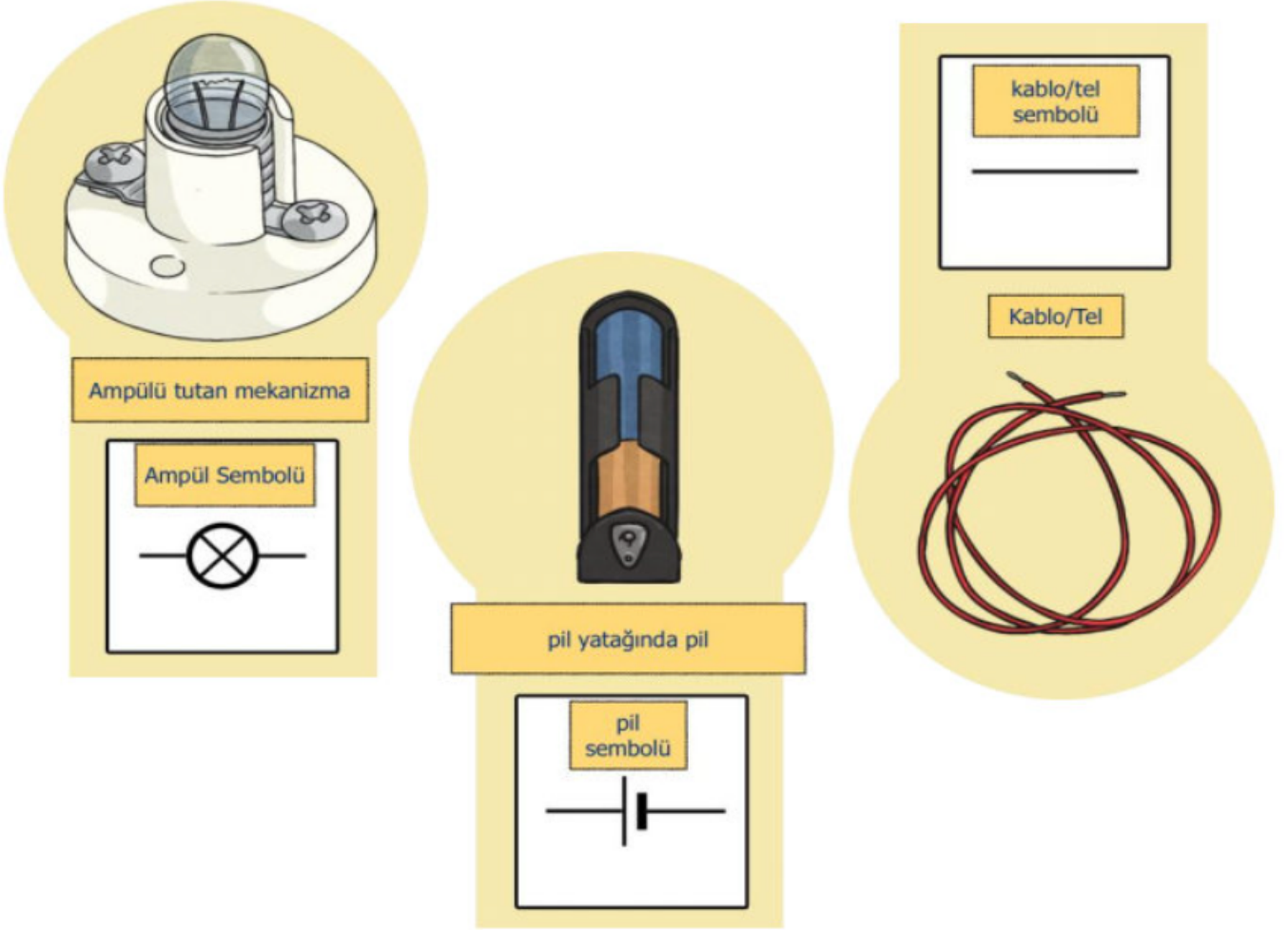
misin?



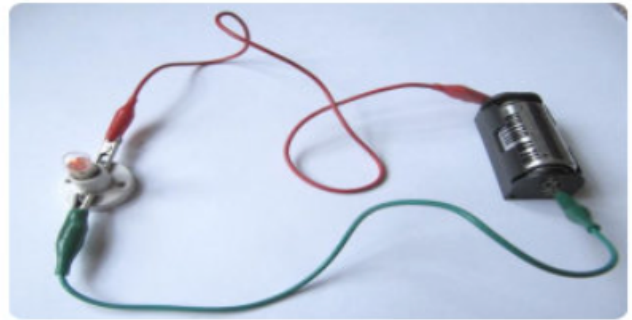
- Pilinizi folyonuzun üzerine koyun ve sonra da ampülü pilin diğer ucuna tutturun, ışık yanacaktır.



2. Bir tutucuda (pil yatağı) tek bir pil, bir tutucuda bir ampul ve iki kablonuz var. Ampülü yakabilir misin?



- Telinizi ampül tutucunun ve pil tutucunun iki ucuna sabitleyin, elektriğin iletilmesi için hiç boşluk olmamalı. Elektrik devreniz hazır!



**Helin Yıldırım**  
**Fen Lab.Öğretmeni**

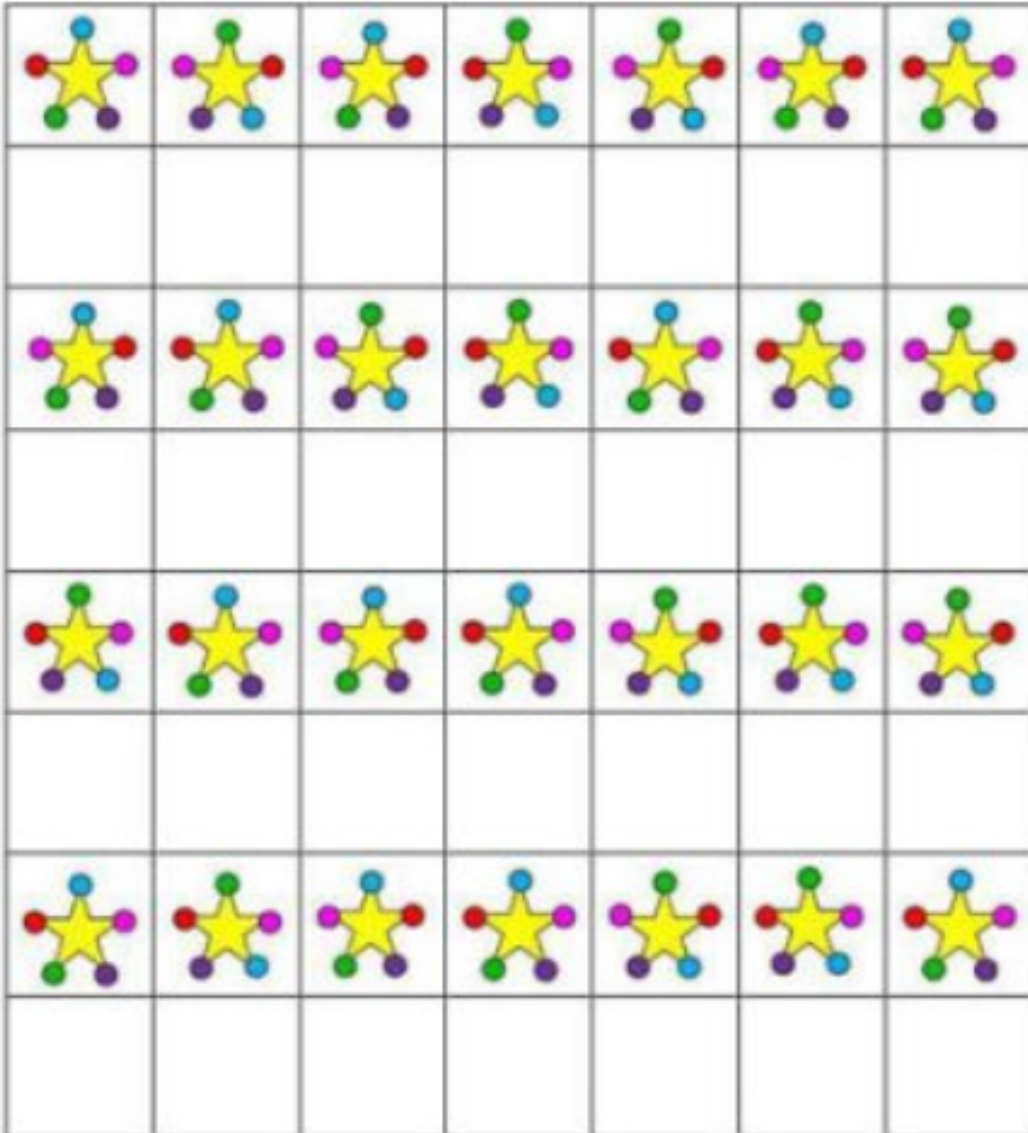
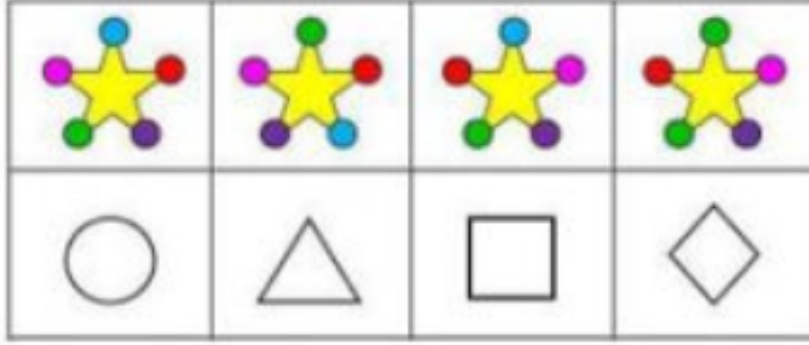


## Düşünce Gücü

Resimde görülen hayvanları sayalım ve kaç tane olduğunu aşağıdaki kutucuklara yazalım.

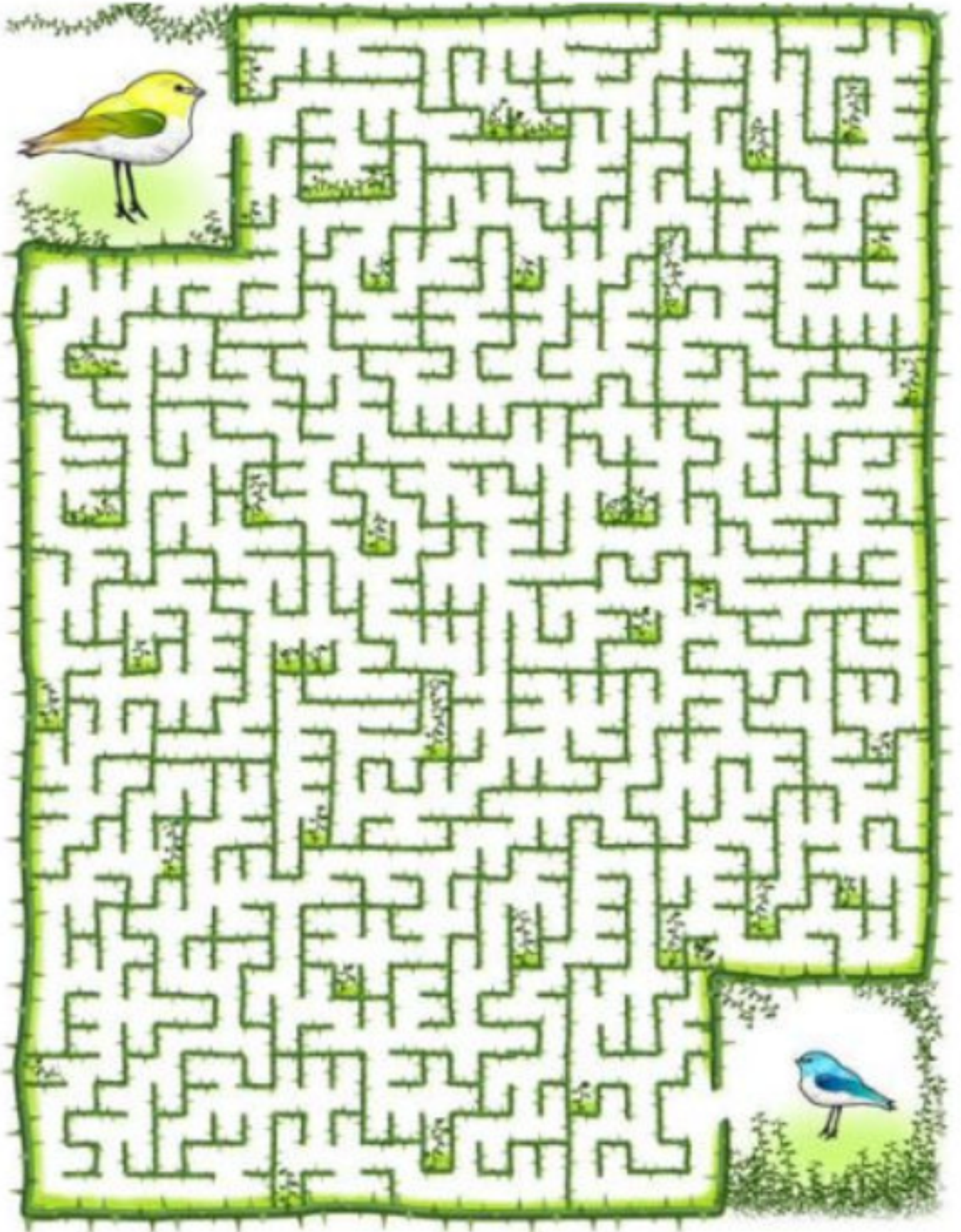


Yukarıdaki örneğe göre doğru şekilleri çizelim.

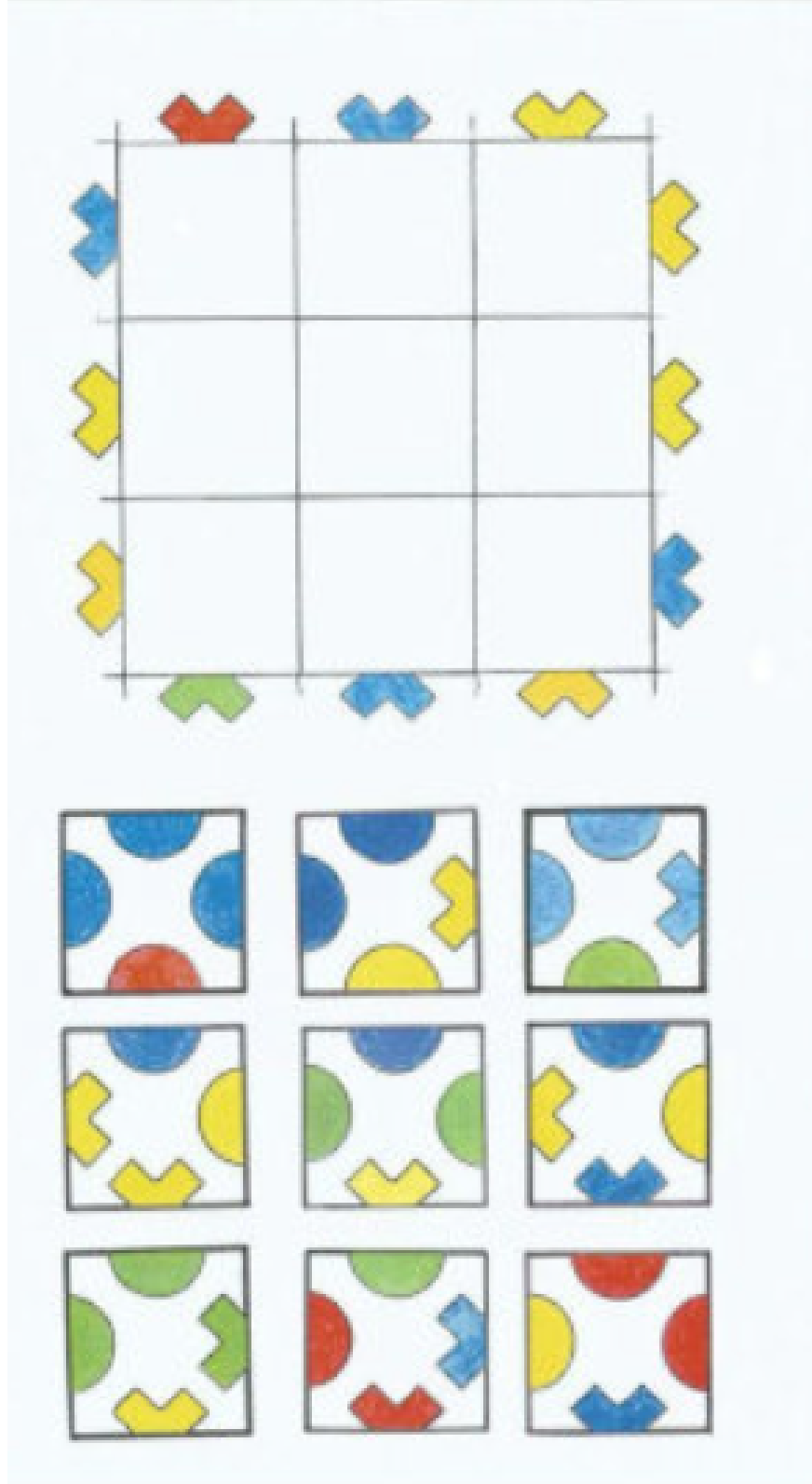


Labirentlerden  
çıkış yolunu  
bulalım.





Parçaların doğru yerlerini oklarla gösterelim.



**Büşra Ertuğrul**  
**PDR Öğretmeni**



# Dünya Çocukları ve Oyunları

Oyun, mutlu ve sağlıklı çocuk gelişiminin önemli bir parçasıdır. Her çocuk gibi ben de oyun oynamayı çok seviyorum. Bu yıl arkadaşlarımızla dünyanın farklı yerlerinde yaşayan çocukların oyunlarını araştırdık. Oyunların, ait olduğu kültürdeki yerlerini öğrendik. İçlerinden en sevdiklerimizi sizlerle paylaşıyoruz.



## **Ich Sehe Was Was Du Nicht Siehst (Almanya) / 2-C**

Oyuncular çember oluşturacak şekilde dizilir. Ortada bir ebe "ich sehe was was du nicht siehst und das ist ..." der ve bir renk söyler. Diğer oyuncular söylediği renkte bir eşya bulur.

## **Häschen Piep Einmal (Almanya) / 2-C**

Oyuncular çember oluşturacak şekilde dizilir. Ortada bir ebe gözleri kapalı birkaç tur döner. Gözleri kapalı birini yakalar ve "Häschen piep einmal" der. Yaladığı kişi "piep" der ve ebe yakaladığı kişi sesinden tanımaya çalışır. Oyunu daha eğlenceli hale getirmek için sesinizi değiştirebilirsiniz.

## **Mambo (Güney Afrika) / 2-D**

Bölgede sık görülen canlılardan biri olan "Mambo" isimli bir yılanın üretilmiş bir oyun. Grup içinden bir ebe seçilir. Ebe grubun dışına çıkarılır. Gruptaki herkes ebeyi "Mambo!" diye seslenerek oyuna davet eder ve oyun başlar. Gruptaki kişiler Mambo'dan kaçır. Mambo'nun dokunduğu kişi,

mambonun arkasına geçerek uzun bir yılan oluştururlar. Grupta kimse kalmayana kadar oyun devam eder.



## Değiş Tokuş (Fransa) / 2-B

Fransız çocukların favori oyunu olan değiş tokuş için, geniş bir bez parçasına ve sandalyeye ihtiyaç vardır. 10 ya da daha fazla kişiyle oynanan bu oyunda herkes 1'den başlayarak bir numara alır. Sandalyeler çember oluşturacak şekilde dizildikten sonra ebe seçilen oyuncu gözlerini bağlayıp çemberin ortasına geçer ve iki sayı söyler. Sayılar söylenen oyuncular yerlerini değiş tokuş eder. Gözü kapalı olan ebe de ayağa kalktıkları sırada bu oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan ebe olur.

## Büyük Fener Oyunu (Japonya) / 2-D

Japon çocukların en sevdiği oyunlardan biri, büyük fener adını taşır. Bu şaşırtmacalı oyunda oyuncular, çember oluşturacak şekilde yere oturur. Oyun, bir oyuncunun ellerini birbirine yaklaştırarak "büyük fener" demesiyle başlar. Yanındaki oyuncu ellerini açarak "küçük fener" der ve oyun bu şekilde devam eder. Hızlı oynandığında daha da eğlenceli hale gelen bu oyunda yanlış yaparak sırayı bozan oyundan çıkarılır.



## Ortayı Bul (Küba) / 2-A

Orijinal ismi "Chocolonga" olan bu oyun 10 veya daha fazla oyuncuyla oynanır. Duvara yapıştırılmış olan kâğıda bir daire çizilir ve bir kişi ebe seçilir. Ebe daireden bir kol boyu

uzakta durur ve gözleri bağlanır. Amaç, ebe seçilen oyuncunun, dairenin ortasına veya en yakın yere dokunmasıdır. Ebe oyuna başlamadan evvel olduğu yerde üç defa döndürülür. Bu sırada diğer oyuncular dairenin önüne geçerler ve ebenin dikkatini dağıtmak amacıyla parmaklarını ona zarar vermeyecek şekilde çekerler.

### **Ayaklarım ve Ellerim (İspanya) / 2-A**

Açık alanda oynanan bir oyundur. Oyunun adı "Belle Cocodrilo"dur. Alanın ortasındaki çizgide ebe durur. Önce sağ ayağını sonra sol ayağını üç kez yere vurur. Ellerini üç kez birbirine vurduklarında ebe orta çizgiden ayrılmadan bir alandan diğer alana geçen öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakaladığı arkadaşı ile aynı ritmi tekrarlar. Her yakalanan öğrenci orta çizgide zincirleme gruba katılır ve yanlara hareket eder. Alanda serbest kalan bir öğrenci olunca oyun bitirilir.





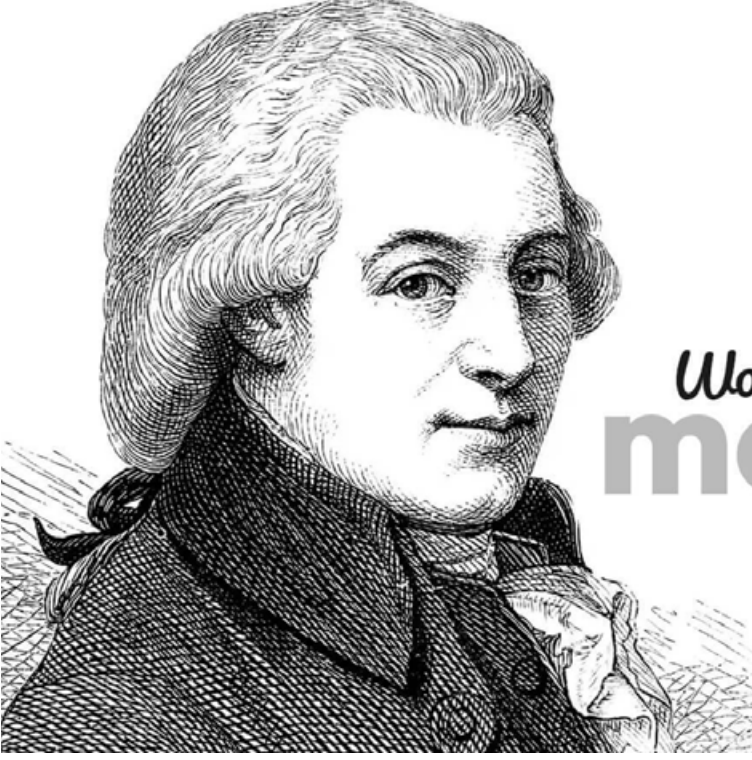
## Müzik Kutusu

Sevgili Öğrencilerimiz,

Dergimizin bu sayısında "Müzik Kutusu" sizler için farklı bilgilerle açılıyor. Besteci Wolfgang Amadeus Mozart'ın eserlerini ders çalışırken, dinlenirken, kitap okurken dinlemenizi öneriyor. Soru - Cevap alanında merak ettiklerimizi aydınlatıyor. Enstrüman çalan arkadaşlarımızdan tatlı mini bir dinleti sunuyor. Doğanın müziğini yüreklerinizde hissetmeniz dileğiyle...



# Mozart Etkisi



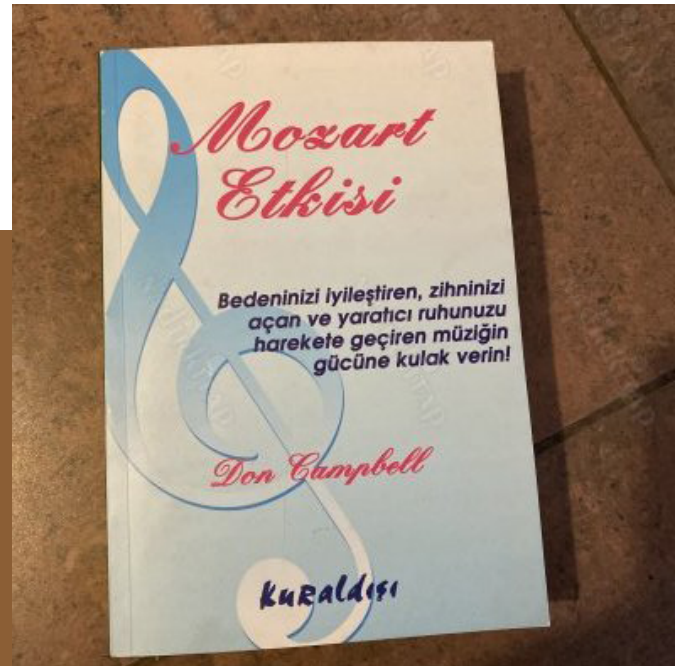
Mùzik; duygu ve düşünceleri seslerle, ritimlerle ve ses frekanslarının birlikteliğinden elde edilen uyumlarla anlatma, ifade etme sanatıdır. Ve mùzik aynı zamanda yalnızca insanları değil, tüm canlıları ve doğayı etkileyen bir bilim dalıdır. Duygularımızı etkilediği kadar fizyolojik rahatsızlıklarda da olumlu etkileri olduğu yüzyıllar içinde keşfedilmiş ve mùzikle terapi ya da mùzikle tedavi alanlarında çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

Klasik mùzik deyince aklımıza gelen ilk isimlerden biri olan Wolfgang Amadeus Mozart, 1756'da Avusturya Salzburg'da doğmuştur. Müziğe olan ilgisi küçük yaşlarda başlamış ve müzisyen olan babasının keşfiyle mùzik eğitim süreci de başlamıştır. Piyano ve keman eğitimi alan Mozart, tüm yaşamında 626 eser üretmiştir. Eserlerindeki armonik ve ritmik yapı nedeniyle dinleyicilerin yüksek beğenisini kazanmıştır.

Rauscher ve arkadaşları 1993 yılında

yürüttükleri bir çalışmada Mozart'ın K.448 numaralı sonatını 10 dakika dinlettikleri öğrencilerde, uzamsal öğrenmeyi ölçen zekâ katsayısı testinde kontrol grubuna göre 10 - 15 dakika süren 8 - 9 puanlık bir artış gözlemlenmiştir. Araştırmacılar buldukları sonucu beyin korteksinin trion modeliyle açıklamıştır. Bu modele göre müzikal süreçte rol alan korteksteki nöron kolonları, üç aşamalı aktive olur ve uzamsal öğrenme testlerinde kullanılan nöronları tetikler. Daha sonra Mozart'ın K.448 numaralı sonatının, yüksek beyin fonksiyonlarını artırdığı ileri sürülmüştür. 1993'teki çalışmanın ardından, müzik dinlemenin zekayı artırması olgusu "Mozart Etkisi" adıyla literatüre girmiştir.

**Kaynak:** "Mozart Etkisi - Derleme", Hilal ADİL-Güler ÖZTÜRK

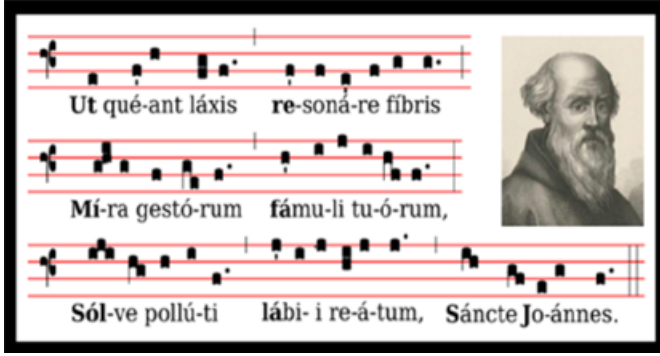


## KITAP ÖNERİSİ:

### "Mozart Etkisi"

Yazar: Don Campbell

# Soru - Cevap



**SORU:** Notaları ilk kim buldu?

**CEVAP:** 11. yüzyılda yaşamış olan müzik teorisyeni Guido d'Arezzo bulmuştur.



**SORU:** Bilinen en eski müzik notası hangisidir?

**CEVAP:** 1950'lerde yapılan kazılarda keşfedilen dünyadaki en eski müzik notasyonu, Suriye'nin Ugarit şehrinde bulunmuştur. MÖ. 1400 yılından kalma dünyanın en eski müzik notaları kil tabletler üzerine yazılmış olan "Hurri İlahileri"dir.

**SORU:** Bilinen en eski enstrüman nedir?

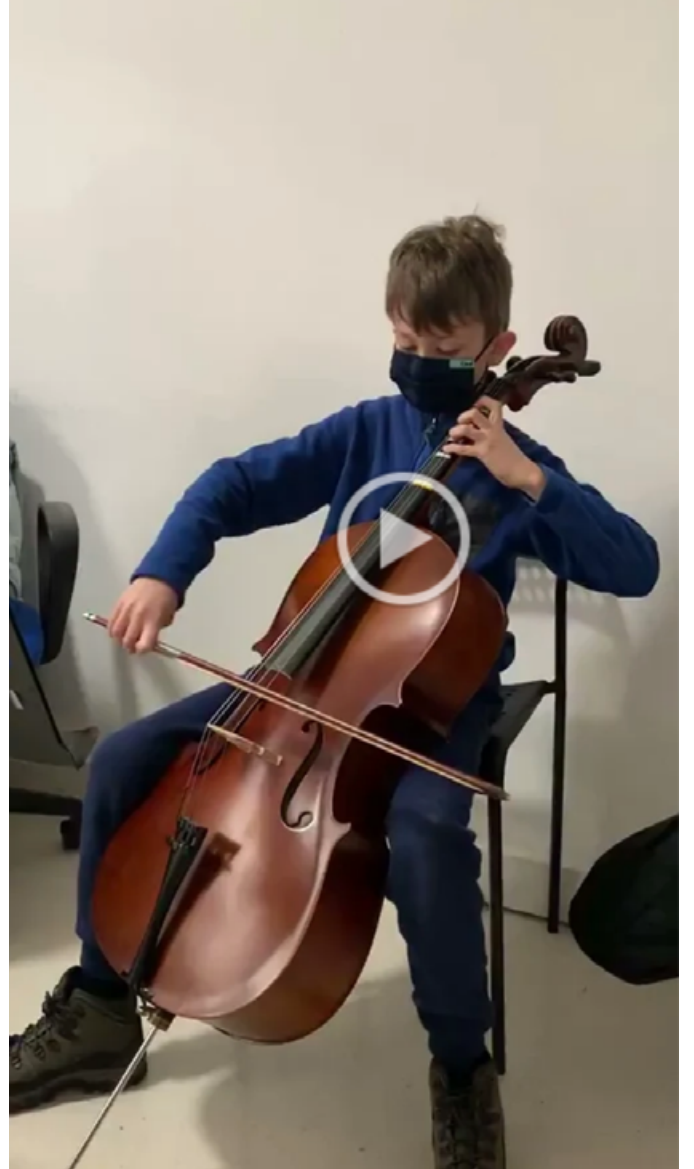
**CEVAP:** 1995 yılında Slovenyada Divje Babe mağarasında bulunan, kemikten yapılmış 43000 yıllık flüt, bugüne dek bulunmuş en eski enstrümandır.



# Öğrenci Çalışmalarından



**Uras BAHÇEKAPILI - 3A**



**Sander Mehmet ÇELEBİLER - 3A**

**Pınar Taşpınar**  
**Müzik Öğretmeni**



# Kardeř Okulumuzdan

## řırnak ili Silopi ilçesi Milli Egemenlik İlkokulu öğrencilerinin kaleminden **OYUN!**

Merhaba Ben Evranus ağaçları çok severim.  
Öğretmenimiz bize ağaçların çok iyi arkadaş olabileceğini söyledi. Ben de ağaçlarla arkadaşlık ederim bazende oynatar oynar oynarım. Mesela iki kişiylesek ve ipimiz varsa ipin bir ucunu ağaca bağlarız ve ip atlarız. Bazende dedem bahçesindeki ağaca salıncak yapar bende sallanırım. Sallanırken de arkadaşım ağaca hayallerimi anlatırım.

E. Bayram



Merhaba Ben Miraç ben bir gün  
Göl kenarında gezintiye çıktım  
ve bir balık gördüm ve galiba  
benimle yakalamaca oynamak istiyordu.  
ve ben koştum sonra balıkta  
koştu bazı balıklarda oynamak  
istediler ve hep beraber yakalamaca  
oynadık.

Miraç Taşın



Ben Samet ben oyunu gk se-  
yorum peki sizde seviyor musunuz  
bunu bař verelim. 3 sınıfta yeni  
oyunları ğrenmiřtim. En sevdiđim  
oyunlar hepsiydi ve řimdi ke-  
-ndim oynadıđım oyunlar sylceđim  
size. Birincisi bulutu řekilere ben-  
zetmek. ikincisi yıldızları řekil  
yapmak. Bulutları řekilere ben-  
zettiđimde birkez kpekbalıđı  
kurbađayı kovalıyordu birkez de  
anne bebek ıkımtı ve annesi  
ona nini sylyordu. Yıldız  
řekil yaptıđında birkez Dn-  
ya ıkımtı birkez btn  
canlılar ıkımtı ve derginin  
sonuna geldik isterseniz

Sizde benim gibi yıldızlar  
ve bulutları şekillere benzete-  
bilirsiniz ya da kendi  
oyununuzu oynarsınız ve  
görüşürüz.



# Oyun ve Çocuk



Oyun, bir çocuk için okul ile sınırlı olmayıp okul dışı sosyal yaşamında da devam eden ve yeteneklerin keşfedilmesi açısından büyük önem taşıyan keyifli bir etkinliktir.

## **Bu yazımızda, oyunun bireyler üzerindeki etkisinden bahsedeceğiz.**

Bir çocuk, oyunda hayal eder, kendini başkasının yerine koyar ve empati duygusunu geliştirir. Örneğin; battaniye, minder ya da masa örtüsü kullanarak çadır yapılabilir. Nesnelere

kullanarak hayali objeler oluşturabilir. Bir sopadan at, örtüden pelerin oyun hamurlarından ev ve kale yapabilir. Oluşturdukları nesnelere seslendirme yaparak drama çalışmaları yapabilir. Bedenini kullanarak, koşar ve dünyanın en hızlısı olduğunu söyler; zıplar ve "Superman oldum!" diyerek kendini çeşitli kahramanların yerine koyarak fiziksel ve mental gelişimini farkında olmadan destekler. Taklit oyunları ile anne, baba, öğretmen, doktor, kasiyer olurlar. Böylece çocuk erişkin

dünyasına adım atar. Erişkin dünyasını ve meslekleri tanır. Tabii, çocuk büyüdükçe kuralların da öneminin anlar ve oyun için kurallar oluşturmaya başlar. Ebeveynler de oyunların bir parçası olmalıdır çünkü; çocuklar ebeveynleri ile oyun oynamaktan çok hoşlanırlar. Ebeveynler için çocuklarını tanımak için oyun, iyi bir fırsat olabilir. Ancak oyunu mutlaka çocuk yönetmelidir. Oyun ile beyindeki nöronlar birbirleri ile bağlantı kurar ve böylece hafıza gelişimi de desteklenir.

Pandemi ile gelen, çağın alışkanlıklarının en büyük sorunlarından biri olabilecek obezite, sadece yanlış beslenme alışkanlıklarından değil, aynı zamanda çok fazla hareket etmemekten de kaynaklanmaktadır. Çocuklarımız, zamanlarının büyük bir bölümünü bilişim araçları ile oynayarak, televizyon veya bilgisayar karşısında oturarak, sosyal medya ve internet ortamlarında çok fazla bulunarak geçirmektedirler ve bunun sonucu olarak da çok az hareket etmektedirler. Bu durumu ancak küçük yaşta alınan alışkanlıklar değiştirebilir

Oyun ortamlarına katılmak bu anlamda çok önemlidir.

## **Peki çocuk oyun sırasında ne öğrenir ?**

Gelişim süreçlerinde oyun aktivitesi çok önemlidir. Düzenli yapılan oyun egzersizi, fiziksel ve bilişsel olarak kendimizi iyi hissetmemizi sağlar. Oyundaki hareket, çocukların fiziksel güçlerini doğru bir şekilde geliştirir ve özgüven duygusunun gelişmesine yardımcı olur. Oyun, psikomotor, sosyal ve duygusal gelişimini etkilediği kadar zihinsel gelişimini de etkilemektedir. Çünkü oyun; çocuğun dünyayı keşfetmesine, gerekli bilgileri edinmesine, merak duygusunun tatmin edilmesine olanak sağlamaktadır. Oyun yoluyla çocuk; mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep - sonuç ilişkisi kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yönlendirmeyi öğrenmektedir. Çevresini keşfetmenin yanında oynadıkları oyun içinde diğer arkadaşları ile iletişimde bulunarak öğrenmiş oldukları bilgileri ve deneyimlerini tecrübe edebilirler. Hareket ve oyun yoluyla sınırlarını ve güçlü yönlerini fark ederler.

## **Oyun ve yaratıcılık..**

Yaratıcı oyun alanları ile çocuklar özgüvenlerini geliştirerek gelişimlerini destekler. Bu uygulamalar genellikle parklarda bulunmaktadır. Yaratıcı parklar, çocuklara kendi çevrelerini çeşitlendirir ve becerilerini geliştirir. Yaratıcı oyun alanlarında, genelde kum gibi şekillendirilebilir malzemeler, zorlayıcı tırmanış alanları olan ağ gibi çeşitli araçlar bulunur.

Hazır oyunun önemini ele almışken, sizinle unutulmaya yüz tutmuş bir bahçe oyunu paylaşmak isterim :)

## **AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI**

Grup halinde 8 - 10 kişi ile oynanır. İki kişi kapıcı olur ve aralarında kendilerine birer takma ad seçerler, bunu diğer oyuncular bilmez. Karşılıklı geçerek ellerini köprü gibi tutarlar. Bezirgânbaşı önde olmak üzere kuyruk olurlar. Geçmek için "AÇ KAPIYI BEZİRGANBAŞI!" derler. Kapıcılar "KAPI HAKKI NE VERİRSİN, NE VERİRSİN?" diye sorarlar. Bezirgânbaşı, "ARKAMDAKİ YADİGAR OLSUN, YADİGAR OLSUN!" diye yanıtlar.

Kapıcıların kolları yukarı kalkar, çocuklar sırayla altından geçerler. Kapıcılar sona kalanı kolları arasına alırlar ve oyuncunun kulağına sessizce aldıkları takma adlardan birini seçmesini söylerler. Çocuk kapıcılardan hangisinin adını söylese onun arkasına geçer. Oyun bu şekilde kuyruktaki oyuncuların hepsi seçilene kadar devam eder. Sonunda ortaya bir çizgi çekilir. İki grup birbirlerinin bellerinden tutarak karşılıklı çekişirler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder.

## **KUKALI SAKLAMBAÇ**

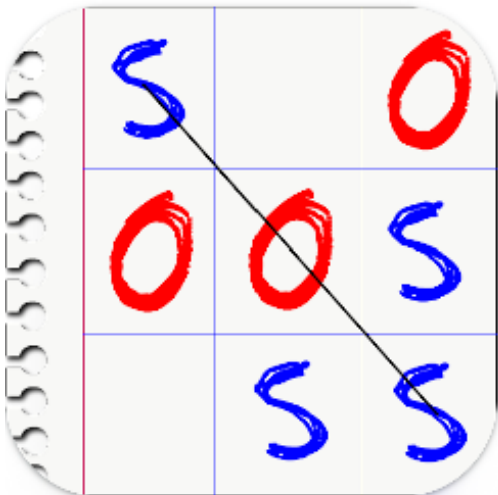
Tüm oyuncular oyun alanında toplanır. Aralarından bir ebe seçilir. Oyunculardan biri ortaya konan topa ya da teneke kutuya vurarak oyun alanından uzak bir noktaya atar. Tüm oyuncular ebe topu tekrar oyun alanına getirene kadar saklanır. Ebe, kukayı getirdikten sonra saklananları ararken, başka oyuncular yeniden kukayı uzağa atabilir. Ebe kimi görürse kukaya basar ve "kukaladım" der. Oyun bu şekilde devam eder.



## Biraz da evde oynayabileceğiniz bir oyun paylaşalım;

### SOS

Kareli kağıt üzerinde bir alan belirlenir. Kare şeklinde olabilir. Sınırları kalemle çizilir. Kura çekilerek oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. İlk oyuncu dilediği bir kareye "S" ya da "O" harfi yazar. Sıra diğer oyuncuya geçer. Diğer oyuncu da dilediği bir kareye "S" ya da "O" harflerinden birini yazar. Oynama sırası kendisine gelen oyuncu S-O-S kelimesini tamamladığında 1 puan kazanır. Dikey, yatay ya da çapraz "SOS" lar oluşturulabilir. Bir seferde birden fazla S-O-S oluşturulabilir. Oyun süresince en çok "SOS" yapan oyuncu oyunu kazanır.



### SOS Oyun Sonu Soruları:

- Oyunu beğendin mi?
- Oynarken neler hissettin?
- En heyecanlandırıcı yeri neresiydi?
- Neden orada çok heyecanlandın? Bu oyunu başka nasıl oynayabiliriz?
- Hangi materyallerle daha eğlenceli hale gelir?
- Bu oyunu emoji ile ifade edecek olsan nasıl bir emoji olurdu? Çizer misin?

Her yaştaki insan için oyun önemlidir. Çünkü, yaşam oyunlarda biçimlenir ve anlam kazanır. Çocuklar için ise oyun eğlenceden çok daha büyük anlamlar taşır. Çocuğunuzun düşüncelerine kulak vermek onu tanımanıza yardımcı olur. Baş öğretmenimiz Atatürk'ün söylediği gibi "Bugünün küçükleri, yarının büyükleridir."

Oyunla kalmanız dileği ile...

**TUNA TANRIVERDİ**  
**Bed. Eğt. Bl. Bşk**



# Drama

"Benimle Oynar Mısın?" sorusuna yanıt Irmak ğrencilerimiz duygu dolu Drama hikâyesi yarattı. Dilerseniz canlandırabilirsiniz."

## Duygusuzlar Diyarı



Bir zamanlar bir diyarda hiç kimsenin duygusu yokmuş. Ancak bir gn duygulu bir kız doęmuş.....

Annesi kızının aęlayabildięini grnce duygularının olduęunu anlamıř ve ona kt davranmıř.10 yıl sonra kız barbie bebekleriyle oynarken annesi "Senin yznden herkes bana kt davranıyor, seni neden doęurdum?"

demiř. Ardından kız aęlayarak parka kořmuş ve bir kız grmř. Kıza "Merhaba arkadaşım sana bir hediyem var!" demiř ve ona sarılmıř. O kıza sarılınca o kızın da duyguları olmuř. Kızla birbirlerine diyara duygu getirme sz vermiřler. Bir by varmıř ve bu byy yapınca btn diyara duygu yayılmıř. Yalnız bu by



için 4 duygulu insana ihtiyaç varmış. Bu kızlar da bu büyüü öğrenince iki kişiyi daha duygulu yapmışlar. Kızlar ne yaptıklarını açıklamış ve yeni arkadaşları yapacakları şeyi kabul edip el ele tutuşmuş ve ellerini havaya kaldırıp "Pozitiflik!" diye bağırmışlar.

Sonra bir anda herkesin duyguları olmuş. Sokaklara bakılınca herkes gülerken, ağlayarak ve duygulu bir şekilde oynuyormuş.

**Can Sakarya, Selin İrem Savcı, Mina Küçükdağılkan, Lara Arıcan / 4-C**



[irmak.k12.tr](http://irmak.k12.tr)