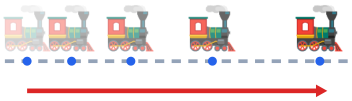
Etkinlik 1 Varlıklar nasıl hareket ediyor? İlgili daireyi boya.

	⏩ hızlanma	⏪ yavaşlama	dönme	sallanma	⚽ yön değiştirme
🚗 yeşil ışık yanınca kalkan araba	○	○	○	○	○
🚦 kırmızı ışığa yaklaşan araba	○	○	○	○	○
🎠 atlıkarınca	○	○	○	○	○
salıncak	○	○	○	○	○
🏀 yere çarpıp seken top	○	○	○	○	○
✈️ kalkış pistinde giden uçak	○	○	○	○	○
vantilatör pervanesi	○	○	○	○	○
saat sarkacı	○	○	○	○	○
fren yapan bisiklet	○	○	○	○	○
🎾 raketle karşılanan top	○	○	○	○	○

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

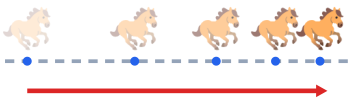
Etkinlik 2 Resimdeki hareketin adını daire içine al.

1



hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

2



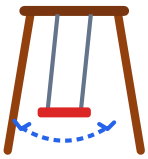
hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

3



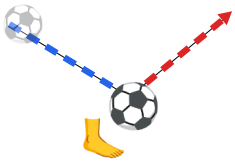
hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

4



hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

5



hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

6



hızlanma yavaşlama dönme sallanma yön değiştirme

Etkinlik 3 Hareketleri örnekleriyle eşleştir.

hızlanma	virajı dönen araba
yavaşlama	durağa yaklaşan otobüs
dönme	rüzgârda ileri geri giden hamak
sallanma	yokuş aşağı inen kızak
yön değiştirme	bisiklet tekerleği

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 4 Doğru ise D, yanlış ise Y kutusunu işaretle.

D Y 1. Kalkış yapan uçak hızlanır.

D Y 2. Salıncak dönme hareketi yapar.

D Y 3. Fren yapan bisiklet yavaşlar.

D Y 4. Vantilatörün pervanesi döner.

D Y 5. Yere çarpıp seken top yön değiştirir.

D Y 6. Saat sarkacı hızlanma hareketi yapar.

D Y 7. Hareket sağlığımıza katkı sağlar.

Etkinlik 5 Davranış güvenli mi? İlgili daireyi boya.



Sallanan salıncağın önünden geçmek

○ güvenli ○ tehlikeli



Bisiklete kaskla binmek

○ güvenli ○ tehlikeli



Yaya geçidinden karşıya geçmek

○ güvenli ○ tehlikeli



Dönen pervaneye el uzatmak

○ güvenli ○ tehlikeli



Yol kenarında top oynamak

○ güvenli ○ tehlikeli



Kaydıraktan sırayla kaymak

○ güvenli ○ tehlikeli



Merdivenden koşarak inmek

○ güvenli ○ tehlikeli



Servis aracı durunca inmek

○ güvenli ○ tehlikeli

Etkinlik 6 İtme mi, çekme mi? Daire içine al.



voleybol topuna vurmak

itme çekme



çekmeceyi açmak

itme çekme



halat çekme oyunu

itme çekme



bowling topunu yuvarlamak

itme çekme

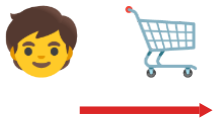
Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 7 Hareketin olumlu ve olumsuz sonuçlarını yaz.

1. Her gün yürüyüş yapmanın bir olumlu sonucu nedir?
2. Taşıtların hızlı hareket etmesinin bir olumlu sonucu nedir?
3. Taşıtların çok hızlı gitmesinin bir olumsuz sonucu nedir?
4. Koridorda koşmanın olumsuz sonucu ne olabilir?

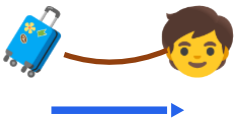
Etkinlik 8 Resimde itme mi, çekme mi var? Daire içine al.

1



itme çekme

2



itme çekme

3



voleybol topuna vurmak

itme çekme

4



çekmeceyi açmak

itme çekme

5



topa tekme atmak

itme çekme

6



kuyudan kova çıkarmak

itme çekme

7



kızağı ipinden götürmek

itme çekme

8



kapı zilinin düğmesine basmak

itme çekme

Etkinlik 9 Oku ve doğru cevabı daire içine al.



Süngeri sıkarsak...

şekli değişir döner



Kaleci topu tutunca top...

durur hızlanır



Fren yapınca bisiklet...

yavaşlar hızlanır

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 10 İtme mi, çekme mi? İlgili daireyi boya.

	itme	çekme
Alışveriş arabasını ileri götürmek	○	○
Halat çekme oyunu	○	○
Oltayla balığı sudan çıkarmak	○	○
Tasmasından tutup köpeği kendine doğru getirmek	○	○
Bowling topunu ileri yuvarlamak	○	○
Oyuncak arabayı ipinden sürüklemek	○	○
Salıncaktaki arkadaşı arkadan iterek sallamak	○	○
Kutuyu duvara doğru kaydırmak	○	○

Etkinlik 11 Hareketin adını daire içine al.



dönme sallanma



dönme sallanma



hızlanma yavaşlama



hızlanma yavaşlama



dönme yön değiştirme



sallanma hızlanma



yön değiştirme dönme



dönme yavaşlama

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 12 Kuvvetin etkisini örnekleriyle eşleştir.

hareket ettirme	Hamur bastırılınca yassılaşır.
durdurma	Fren yapılan bisiklet yavaşlar.
yön değiştirme	Duran top tekmeyle yuvarlanmaya başlar.
şekil değiştirme	Tenis topu raketten geri döner.
yavaşlatma	Kaleci gelen topu yakalar.

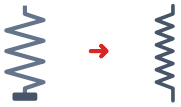
Etkinlik 13 Kuvvet uygulanınca ne oldu? Daire içine al.

1



şekil değişti | döndü

2



şekil değişti | yavaşladı

3



şekil değişti | hızlandı

4



Duran topa tekme attık.

hareket etti | şekil değişti

5



Kaleci topu tuttu.

durdu | hızlandı

6



Raket gelen topa vurdu.

yön değiştirdi | durdu

Etkinlik 14 İtme mi, çekme mi? Daire içine al.



oltayla balık çıkarmak

itme | çekme



zile basmak

itme | çekme



yayın kirişini germek

itme | çekme



tuğlayı ileri kaydırmak

itme | çekme

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 15 Kuvvet kalkınca eski şekline döner mi? İlgili daireyi boya.



sıkılan sünger

○ döner ○ dönmez



çekilen yay

○ döner ○ dönmez



bastırılan oyun hamuru

○ döner ○ dönmez



ezilen kutu

○ döner ○ dönmez



sıkılan balon

○ döner ○ dönmez



kırılan yumurta

○ döner ○ dönmez



sıkılan basketbol topu

○ döner ○ dönmez



buruşturulan kâğıt

○ döner ○ dönmez

Etkinlik 16 Gözlemleri incele ve tahmin yap.

Topa vuruş	Topun gittiği uzaklık
çok yavaş	2 adım
yavaş	5 adım
güçlü	9 adım

1. Vuruş güçlendikçe top ne kadar gitti? ____

2. Çok güçlü vursaydık top kaç adımdan uzağa giderdi? Tahmin et. ____

3. Aynı vuruşu çimende yapsaydık top yine 9 adım gider miydi? ____

4. Tahminimizin doğru olup olmadığını nasıl anlarız? ____

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 17 Doğru cevabı daire içine al.

1. Hangisi sallanma hareketidir?

A **dönme dolap** B **beşik** C **kızak**

2. Kırmızı ışığa yaklaşan araba ne yapar?

A **hızlanır** B **yavaşlar** C **döner**

3. Çekmeceyi açarken hangi kuvveti uygularız?

A **itme** B **çekme** C **hiçbiri**

4. Oyun hamurunu bastırırsak ne olur?

A **şekli değişir** B **döner** C **sallanır**

5. Kaleci topu yakalayınca kuvvetin hangi etkisi görülür?

A **durdurma** B **hızlandırma** C **şekil değiştirme**

Etkinlik 18 Kutudaki sözcüklerle boşlukları doldur.

kuvvet **hızlanma** **çekme** **dönme** **sallanma**

1. İtme ve çekmeye _____ denir.
2. Gittikçe daha hızlı gitmeye _____ denir.
3. Salıncağın ileri geri gidip gelmesi _____ hareketidir.
4. Dönme dolap _____ hareketi yapar.
5. Çekmeceyi açarken _____ kuvveti uygularız.

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 19 Gruba uymayanı daire içine al.

1. dönme dolap | vantilatör | topaç | salıncak
2. valizi çekmek | çekmeceyi açmak | halat çekmek | arabayı itmek
3. süngер | yay | balon | yumurta

Etkinlik 20 Sözcükleri bul ve daire içine al.

s	r	n	h	l	t	c	y	g	h	f
a	k	ö	e	e	c	t	g	i	k	ş
l	u	o	a	p	j	i	m	e	o	ö
l	v	h	ı	z	l	a	n	m	a	t
a	v	ç	ğ	c	ç	r	l	f	g	ş
n	e	e	t	i	d	u	d	ü	e	o
m	t	k	d	ö	n	m	e	r	c	m
a	z	m	ü	ğ	z	ğ	h	a	o	h
ş	o	e	z	b	h	b	i	t	m	e

- kuvvet
- itme
- çekme
- dönme
- sallanma
- hızlanma

Etkinlik 21 Parkta oynarken hangi hareketleri yapıyorsun? Üç örnek yaz ve hareketin adını belirt.

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 22 Oku ve doğru cevabı daire içine al.



Yokuş aşağı kızak...

hızlanır yavaşlar



Bisiklete binerken...

kask takarım kask takmam



Salıncağın önünden...

geçmem koşarak geçerim

Etkinlik 23 Hızlanan bir aracı çiz.

Etkinlik 24 Kendimi değerlendiriyorum. Bir yüzü boya.

	Yaptım	Biraz	Çalışmalıyım
Hızlanma, yavaşlama, dönme, sallanma ve yön değiştirmeyi ayırt ederim.	😊	😐	😕
Hareketin olumlu ve olumsuz sonuçlarını söylerim.	😊	😐	😕
Hareketli cisimlerden korunmak için önlem alırım.	😊	😐	😕
İtme ve çekmenin kuvvet olduğunu bilirim.	😊	😐	😕
Kuvvetin hareket ettirme, durdurma, yön ve şekil değiştirme etkilerini açıklarım.	😊	😐	😕
Gözlemlerime dayanarak tahmin yaparım.	😊	😐	😕

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026

Etkinlik 25 Dönen üç oyuncak çiz.

Cevap Anahtarı 🔑

Etkinlik 1: yeşil ışık yanınca kalkan araba → hızlanma · kırmızı ışığa yaklaşan araba → yavaşlama · atlıkarınca → dönme · salıncak → sallanma · yere çarpıp seken top → yön değiştirme · kalkış pistinde giden uçak → hızlanma · vantilatör pervanesi → dönme · saat sarkacı → sallanma · fren yapan bisiklet → yavaşlama · raketle karşılanan top → yön değiştirme

Etkinlik 2: 1. hızlanma · 2. yavaşlama · 3. dönme · 4. sallanma · 5. yön değiştirme · 6. dönme

Etkinlik 3: hızlanma → yokuş aşağı inen kızak · yavaşlama → durağa yaklaşan otobüs · dönme → bisiklet tekerleği · sallanma → rüzgârda ileri geri giden hamak · yön değiştirme → virajı dönen araba

Etkinlik 4: 1. D · 2. Y · 3. D · 4. D · 5. D · 6. Y · 7. D

Etkinlik 5: Sallanan salıncağın önünden geçmek: tehlikeli · Bisiklete kaskla binmek: güvenli · Yaya geçidinden karşıya geçmek: güvenli · Dönen pervaneye el uzatmak: tehlikeli · Yol kenarında top oynamak: tehlikeli · Kaydıraktan sırayla kaymak: güvenli · Merdivenden koşarak inmek: tehlikeli · Servis aracı durunca inmek: güvenli

Etkinlik 6: 1. itme · 2. çekme · 3. çekme · 4. itme

Etkinlik 7: 1. Sağlığımızı korur, kaslarımızı güçlendirir. · 2. Uzak yerlere kısa sürede gideriz. · 3. Kazaya yol açabilir. · 4. Düşüp yaralanabiliriz, birine çarpabiliriz.

Etkinlik 8: 1. itme · 2. çekme · 3. itme · 4. çekme · 5. itme · 6. çekme · 7. çekme · 8. itme

Etkinlik 9: 1. şekli değişir · 2. durur · 3. yavaşlar

Etkinlik 10: Alışveriş arabasını ileri götürmek → itme · Halat çekme oyunu → çekme · Oltayla balığı sudan çıkarmak → çekme · Tasmasından tutup köpeği kendine doğru getirmek → çekme · Bowling topunu ileri yuvarlamak → itme · Oyuncak arabayı ipinden sürüklemek → çekme · Salıncaktaki arkadaşı arkadan iterek sallamak → itme · Kutuyu duvara doğru kaydırmak → itme

Etkinlik 11: 1. dönme · 2. sallanma · 3. yavaşlama · 4. hızlanma · 5. dönme · 6. sallanma · 7. yön değiştirme · 8. dönme

Etkinlik 12: hareket ettirme → Duran top tekmeyle yuvarlanmaya başlar. · durdurma → Kaleci gelen topu yakalar. · yön değiştirme → Tenis topu raketten geri döner. · şekil değiştirme → Hamur bastırılınca yassılaşır. · yavaşlatma → Fren yapılan bisiklet yavaşlar.

Etkinlik 13: 1. şekil değişti · 2. şekil değişti (uzadı) · 3. şekil değişti (ezildi) · 4. hareket etti · 5. durdu · 6. yön değiştirdi

Etkinlik 14: 1. çekme · 2. itme · 3. çekme · 4. itme

Etkinlik 15: sıkılan sünger: döner · çekilen yay: döner · bastırılan oyun hamuru: dönmez · ezilen kutu: dönmez · sıkılan balon: döner · kırılan yumurta: dönmez · sıkılan basketbol topu: döner · buruşturulan kâğıt: dönmez

Etkinlik 16: 1. daha uzağa · 2. 9 adımdan daha uzağa · 3. Hayır, çimen topu yavaşlatır; daha az gider. · 4. Deneyerek, yeniden gözlem yaparak.

Etkinlik 17: 1. B (beşik) · 2. B (yavaşlar) · 3. B (çekme) · 4. A (şekli değişir) · 5. A (durdurma)

Etkinlik 18: 1. kuvvet · 2. hızlanma · 3. sallanma · 4. dönme · 5. çekme

Etkinlik 19: 1. salıncak · 2. arabayı itmek · 3. yumurta

Etkinlik 22: 1. hızlanır · 2. kask takarım · 3. geçmem

Çizim ve yazma etkinliklerinin tek bir doğru cevabı yoktur; çocuğunuzla birlikte konuşarak değerlendirin.

Sorumasyon · Tüm hakları saklıdır. · 2026