

Haritalar, Keşfetmeyi Kolaylaştırır!

Diyeelim ki, bir parktan söz edildiğini duydunuz. Üstelik söylenenler ilginizi çekti ve bu parkı keşfetmek istediniz. Ancak, oraya nasıl gideceğinizi bilemediniz. Kolayı var. Kentin bir haritasını bulun! Bu harita, ilçeleri, ilçelerin sınırlarını, caddeleri, sokakları, elbette parkları; okul, hastane binalarını, itfaiye, meteoroloji, tren istasyonlarını, nehirleri, gölleri ve daha birçok şeyi gösterir!

Parkta Buluşalım!

İki arkadaş Esra ve Seçil; Kedili Park'ta buluşacaklar. Aşağıdaki haritayı inceleyin ve sonra iki arkadaşın bulundukları yerlerden yola çıkıp en kısa hangi yolu izleyerek parka ulaşacaklarını bulun. Ancak, Esra arkadaşına kitap armağan etmek istiyor. Yolda kitapçıya da uğrayacak!



Harita Anahtarı



Ev

Ağaçlık alan

Yeşil alan

Apartman



Hastane



Okul



Kütüphane



Kitapçı



Postane



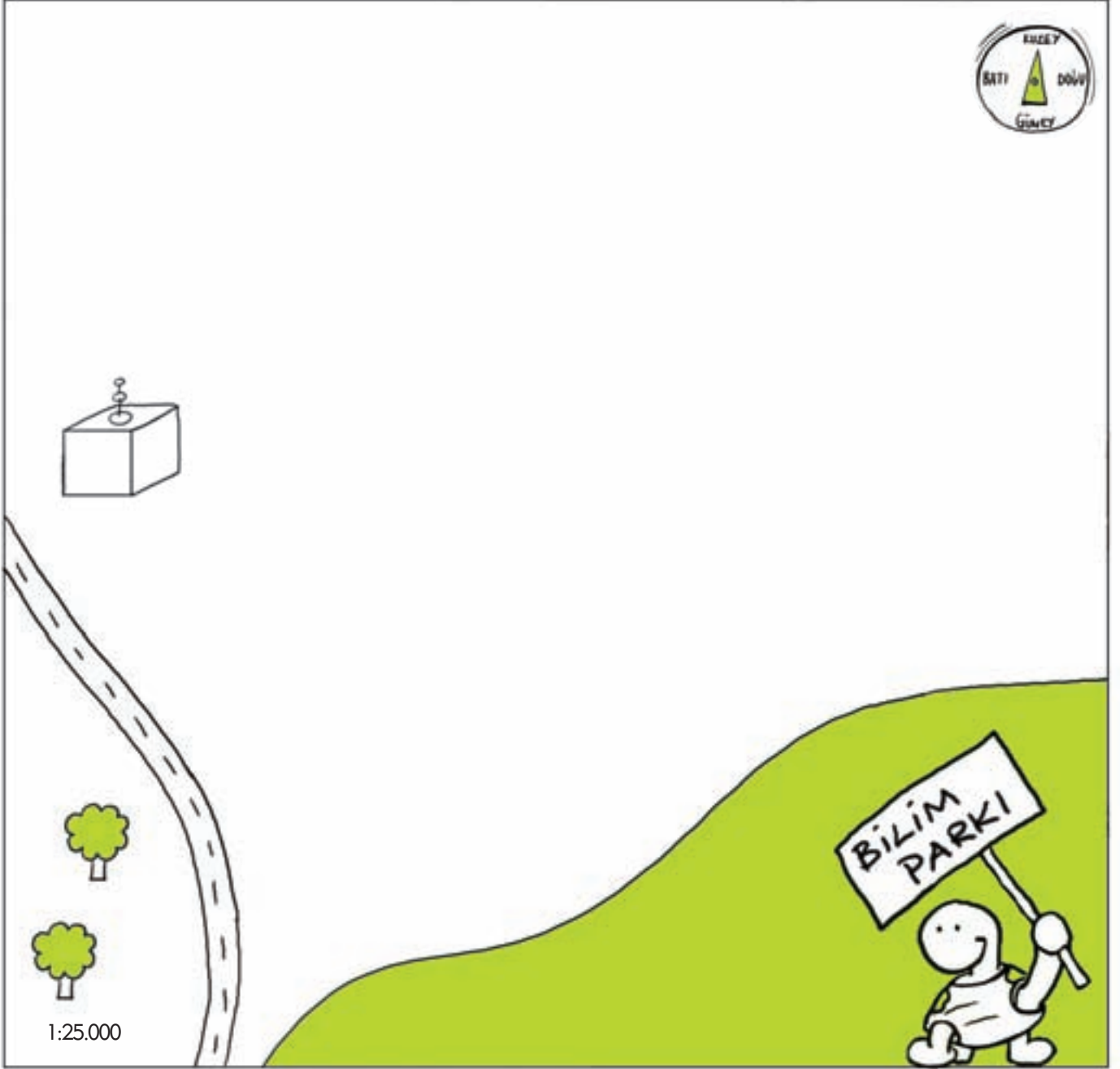
İtfaiye istasyonu



Polis karakolu

Bilim Parkı Tasarlayalım!

Bir bilim parkı tasarladığınızı düşünün. Verdiğimiz ipuçlarından da yararlanarak ziyaretçiler için buranın bir 1:25.000 ölçekli bir haritasını hazırlayın. Bu ölçekte haritadaki 1 cm, parktaki 25.000 cm'yi (250 m ya da 0,25 km'yi) işaret edecek. Buna dikkat edin!



Harita Anahtarı



Ağaçlık alan



Gösteri merkezi



Yeşil alan

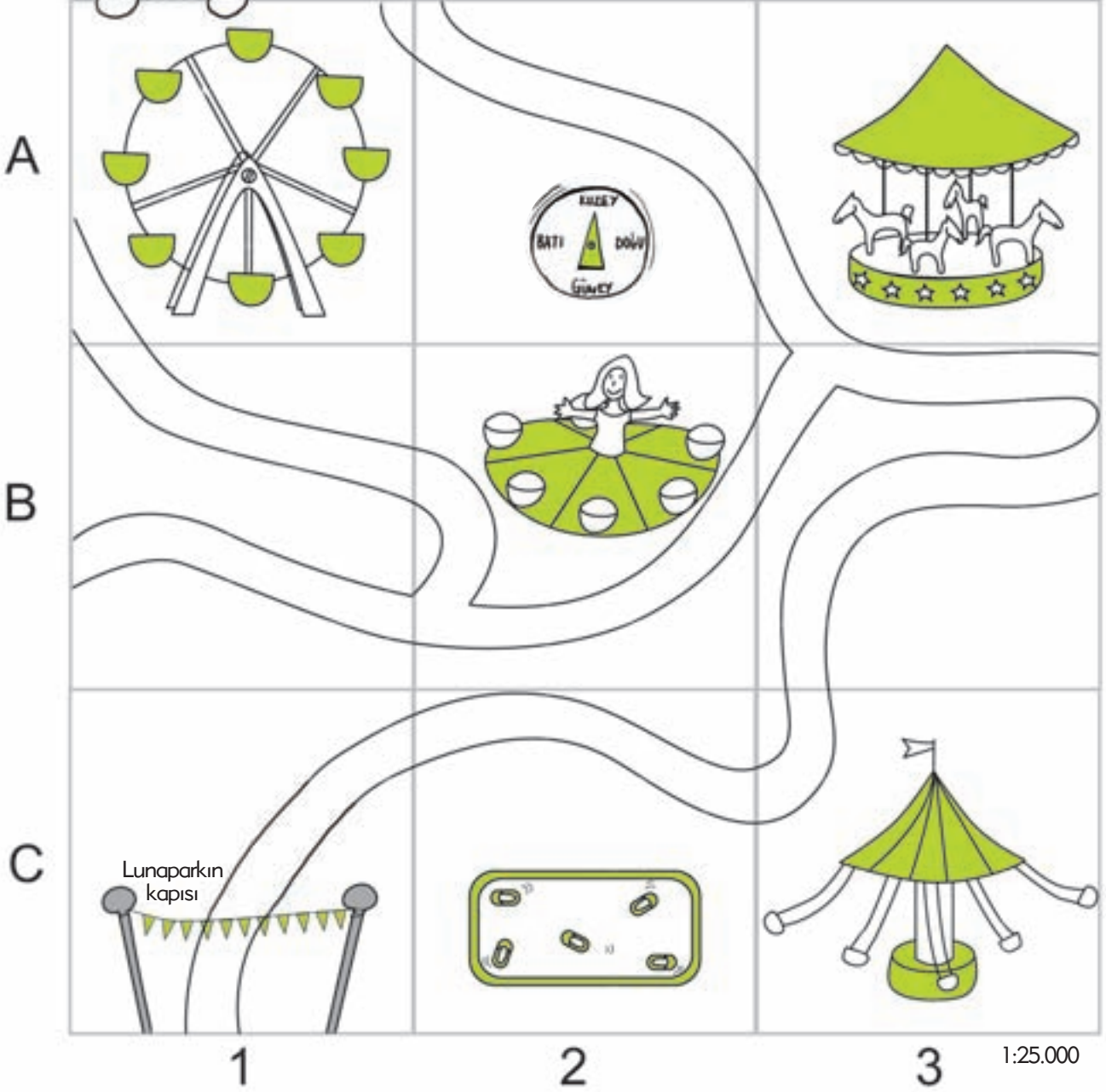


Yol

Haydi Lunaparka Gidelim!

Haritalar kare şeklinde "hücre"lere bölünür. Bunlar, kullanıcının bir yeri kolayca bulmasını sağlar.

Aşağıdaki lunapark haritasını inceleyin. Örneğin, lunaparkın kapısı C1 hücresinde yer alıyor. Şimdi de lunaparkta bulunan oyuncakların haritanın hangi hücresinde olduğunu bulun.

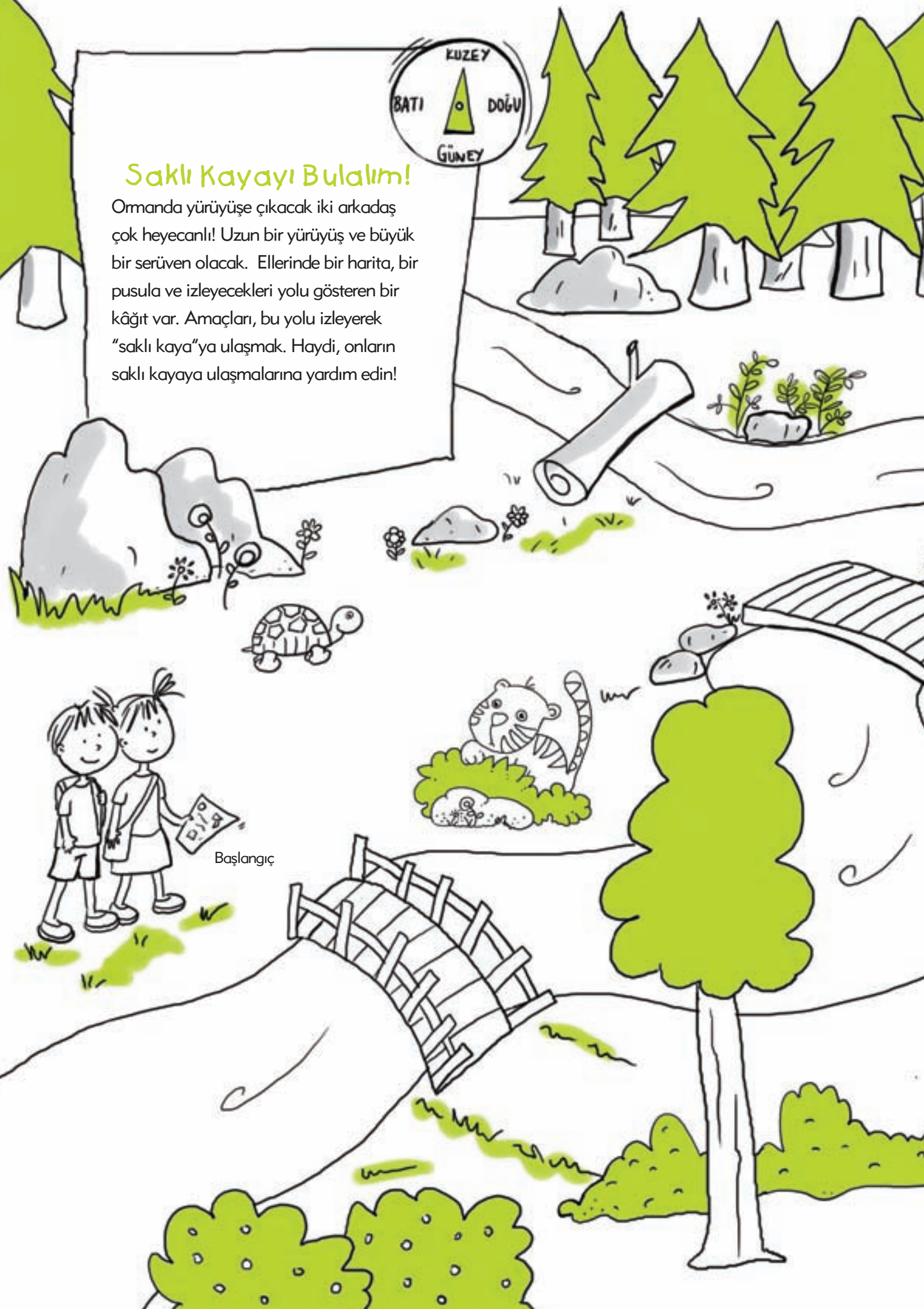


Atlıkarınca ☐ Dönmedolap ☐ Balerin ☐

Çarpışan arabalar ☐ Zincirli salıncak ☐

Saklı Kayayı Bulalım!

Ormanda yürüyüşe çıkacak iki arkadaş çok heyecanlı! Uzun bir yürüyüş ve büyük bir serüven olacak. Elllerinde bir harita, bir pusula ve izleyecekleri yolu gösteren bir kâğıt var. Amaçları, bu yolu izleyerek "saklı kaya"ya ulaşmak. Haydi, onların saklı kayaya ulaşmalarına yardım edin!



Başlangıç



İzlenecek Yol

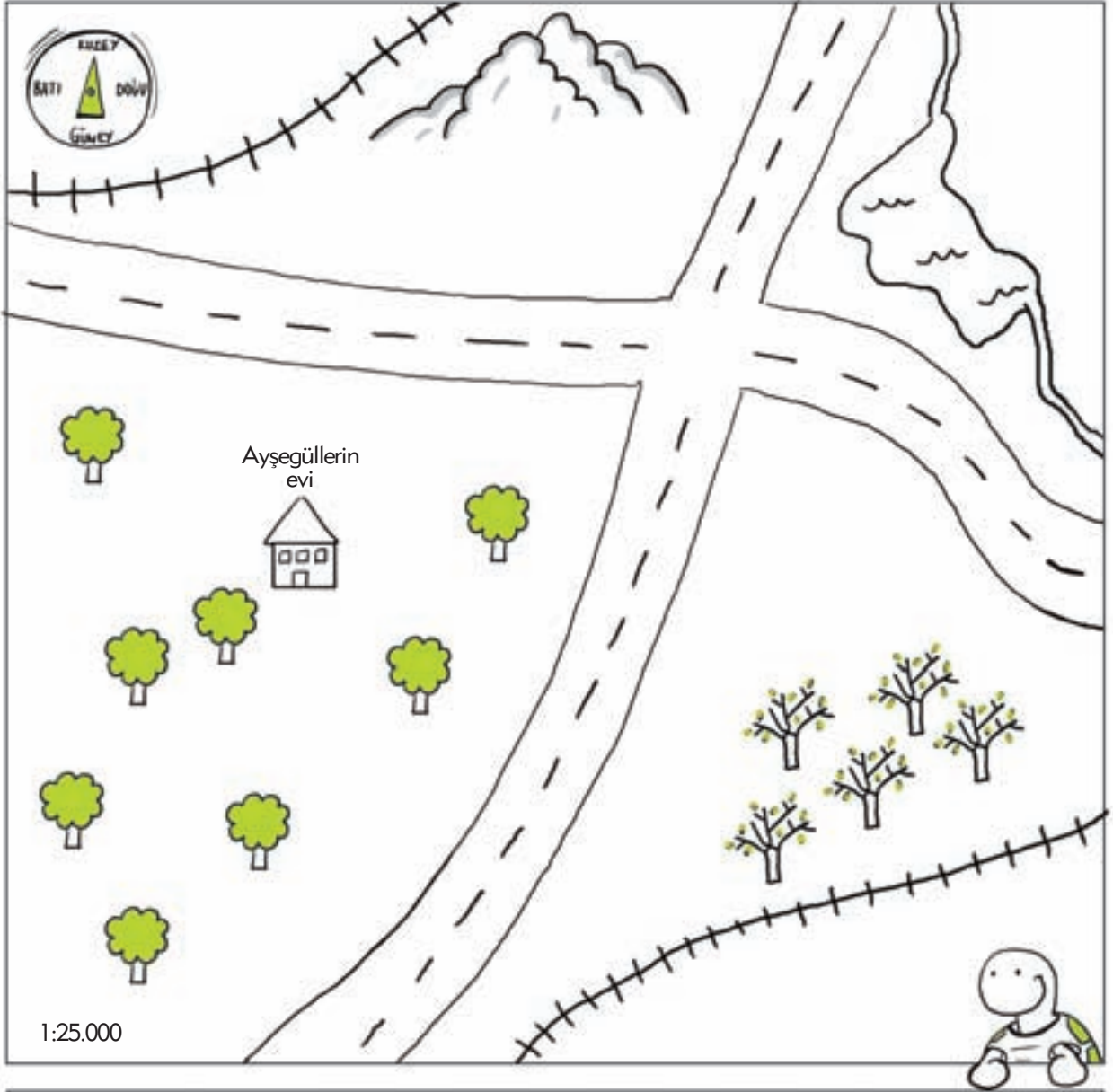
- Güneydoğuya yürü. Köprüden geç.
- Ağaca gelince dur ve kuzeydoğuya ilerle. Kesilmiş ağaca geldiğinde dur.
- Kesilmiş ağaçtan kuzeybatıya ilerle. Bir köprüye ulaşacaksın.

- Köprüden geç, ilerle. Önüne küçük bir kaya çıkınca dur.
- Kayadan kuzeydoğuya yürü ve kütüğün üzerinden karşıya geç.
- Karşıya geçince nehir boyunca doğu yönünde ilerle. Bu, uzun bir yürüyüş olacak. Nehir gittikçe daralacak.

- En sonunda nehrin karşı kıyısına geçebileceğin taşlara ulaşacaksın. Bu taşların üzemiden karşıya geç.
- Güneydoğu yönünde ilerle. Böylece saklı kayaya ulaşacaksın.

Yeni Bir Kasaba Kuralım!

Yediyağaç Kasabası'nın haritasına bakın. Bu kasaba yeni kuruluyor. Aliler, Gamzeler, Gökhanlar, Gayeler ve Ayşegüller evlerinin yerini seçtiler bile! Örneğin, Ayşegüller kuş gözlemlemeyi seviyorlar. Bu nedenle evleri ormanın kenarında. Diğer ailelerin evlerini de aşağıdaki bilgilere göre haritaya yerleştirin.



Aliler, dağda kamp yapmayı seviyorlar.

Gamzeler, yüzmeyi seviyorlar.

Gökhanlar, kuşların fotoğrafını çekmeyi seviyorlar.

Gayeler, ceviz bahçesi satın almak istiyorlar.

Dünyamızı Koruyalım!

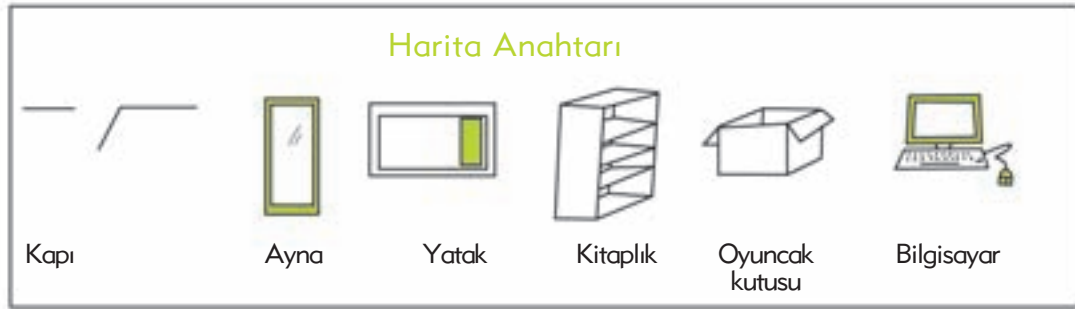
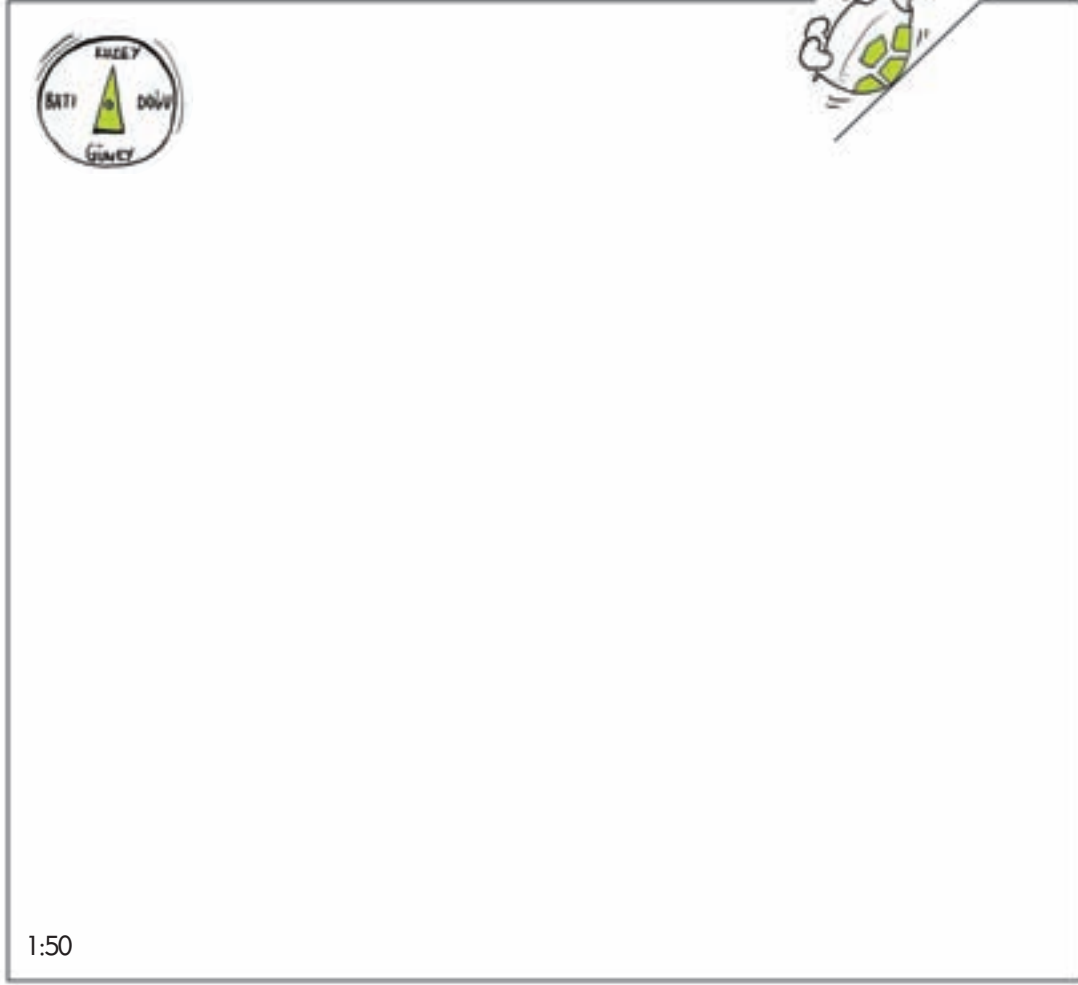
Dünyada birçok çevre sorunu var. Çevre kirliliği, iklim değişikliği, enerji ve su sorunu! Üstelik tüm bu sorunlar tüm dünyayı etkiliyor! Konunun önemini gündeme getirmek için arkadaşlarınızla bir proje yapabilirsiniz. Belirli bir süre boyunca gazete, televizyon ya da radyoda yayımlanan çevre sorunlarıyla ilgili haberlerin başlıklarını aşağıdaki listeye yazın. Ardından bu haberlerde sözü edilen sorunların yaşandığı yerleri harita üzerine işaretleyin. Sonra da bu haritayı inceleyerek sonuçlar çıkarın. Bunları diğer insanlarla paylaşmak amacıyla bir sunum hazırlayın.



Haber Listesi

Odamızın Haritasını Çıkaralım!

Odanızın haritasını çıkarmaya ne dersiniz? İşe odanızın alanını ölçerek başlayın. Haritanızın ölçeği 1:50 olsun. Yani, haritadaki 1 cm, odanızdaki 50 cm'i işaret edecek. Sizin için bir harita anahtarı oluşturduk. Bu anahtara siz de pencere, çöp kutusu, masa gibi eşyalar ekleyin. Ardından harita anahtarından yararlanarak aşağıdaki kutunun içine odanızın haritasını çizin.



Tuğba Can
Çizimler: Pınar Büyükgöral

Yanıtlar

Parkta Buluşalım



Haydi Lunaparka Gidelim
Atlıkarınca A3, Dönmedolap
A1, Balerin B2, Çarpışan
arabalar C2, Zincirli salıncak
C3

Saklı Kayayı Bulalım



Yeni Bir Kasaba Kuralım

