

# MODÜL 6

KARAR VERME VE SORUN ÇÖZME BECERİLERİ

ÖĞRENCİ DESTEK PROGRAMI  
ÖZELLİKLE KIZ ÇOCUKLARININ  
OKULLULAŞMA ORANININ ARTIRILMASI  
PROJESİ



© Bu modül, Özellikle Kız Çocuklarının Okullulaşması Oranının Artırılması Projesi kapsamında Öğrenci Destek Programının bir bölümü olarak hazırlanmıştır. Eğitim amacı dışında çoğaltılması, yayınlanması ve kopya edilmesi yasaktır.

Bu modül, L. YAKUT TEMÜROĞLU SUNDUR tarafından, Yrd. Doç. Dr. Türkan Doğan'ın destekleriyle hazırlanmıştır.

Bu modül, formatör rehber öğretmenlerin verdikleri geribildirimler doğrultusunda yeniden gözden geçirilmiştir

2012

## BAŞLARKEN

Ebeveynler, öğretmenler ve diğer yetişkinler, bir sorunları olduğunda ya da karar verirken her zaman çocukların yanında olamazlar. Bunun pratik açıdan mümkün olmaması bir yana, gelişimsel olarak da artık yetişkinlerden koparak bireyselleşmeye başlayan çocuk ve ergen için de bir yararı yoktur. Çocuk ve ergenler, tıpkı yetişkinler gibi günde onlarca, yüzlerce kez karar vermek zorunda kalırlar. Bu kararların büyük bir kısmı “ne giysem?”, “saçımı nasıl yapsam?”, “ne yesem?” gibi sonuçları açısından çok fazla önem taşımayan kararlardır. Ancak, bazen de kendilerinin ve başkalarının hayatlarını etkileyebilecek büyük ve önemli kararlar alabilirler; sigaraya başlamak, okulu kırmak, riskli davranışlara girişmek gibi. Çocuk ve ergenler aynı zamanda sıklıkla sorun çözmek zorunda kalırlar. İşte bu yüzden çocukların ve ergenlerin edinmeleri gereken yaşam becerileri arasında karar verme ve sorun çözme becerileri de vardır. Bu iki beceri birbirleriyle ilişkili becerilerdir. Çünkü sorun çözmenin her aşamasında karar verme becerisi kullanılmak durumundadır. Bu modül, öğrencilerin karar verme ve sorun çözme becerilerini geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır.



## OTURUMUN AMAÇLARI

Öğrencilerin:

- Karar verme ve sorun çözme adımlarını öğrenmelerini
- Karar verme ve sorun çözme becerilerini geliştirmelerini,
- Kendi karar verme tarzlarını fark etmelerini,
- Değerlerin karar verme sürecindeki önemini fark etmelerini sağlamaktır.

## MODÜL EYLEM PLANI

- Bu modülde yer alan ve uzun bir süreye gereksinim duyulan etkinliklerin iki ya da daha fazla oturumda uygulanması önerilmektedir. Bu yüzden etkinlikler için süre verilmemiştir.
- İlk oturuma burada verilen **Isınma** etkinliğiyle başlayın. Eğer grup çalışması yapıyorsanız her oturumun başında kısa bir ısınma etkinliği uygulayın.
- Oturumun konusunu açıkladıktan sonra **Açıklama/Tartışma** bölümünü kullanarak öğrencileri bilgilendirin.
- **Etkinlikleri** uygulayın ve değerlendirme sorularını mutlaka sorun.
- Birden fazla oturum yaptığınızda oturumlar arasında öğrencilere geçen oturumda öğrendikleri becerileri kullanıp kullanmadıklarını sorun.
- **Not:** Bu konu için İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumları Sınıf Rehberlik Programları'ndan da yararlanabilirsiniz.

## . ISINMA OYUNU: DOĞUM GÜNÜ SIRASI

**AMAÇ:** Öğrencilerin sorun çözme ve işbirliği kurma becerilerini geliştirmek

**MALZEME:** Yok

**KİMLER İÇİN:** 5. Sınıf ve üstü

**AKIŞ:**

- Bugün yine bir ısınma oyunuyla başlayalım. Oyunumuzun adı “Doğum Günü Sırası”.
- Şimdi ayağa kalkalım. Şimdi ben size bazı yönergeler vereceğim. Ona göre sıraya dizileceksiniz. Ama bunu birbirinizle hiç konuşmadan yapacaksınız. Anlaşmak için başka bir yol bulmak zorundasınız:
  - Doğduğunuz aya göre sıraya dizilin.
  - Doğum günü sıranızı bozmadan boy sırasına dizilin. Bu aşamada konuşabilir, sorunu nasıl çözeceğinizi tartışabilirsiniz (Çözüm: Sıranın en sonundaki yere oturur. Yanındaki çömelerek biraz daha yüksekte durur ve böylece devam ederek sıranın başına gelinir. Sıranın başındaki parmak ucunda durarak boyunu biraz daha uzatır).
- (Katılımcılara sorunu çözmek için zaman verin, eğer çözemelerse ipucu verin). En sondaki arkadaşınız nasıl kısa boylu olur?
- (Oyun bittikten sonra şu soruları tartışın):
  - Doğum günü sorununu nasıl çözdünüz?
  - Boy sırası sorununu nasıl çözdünüz? (ya da çözmek için neler yaptınız?)

## AÇIKLAMA/TARTIŞMA

**AMAÇ:** Öğrencilerin karar verme ve problem çözme becerilerinin önemini anlamalarını sağlamak

**MALZEME:** Tahta-tebeşir/tahta kalem, bir tane Uygulama Sayfası 1'in çıktısı

**KİMLER İÇİN:** 5. Sınıf ve üstü

**AKIŞ:**

- (Oturumdan önce uygulama sayfasındaki hikayelerin çıktısını alıp, gruplara dağıtmak üzere kesin).
- Bu ve bundan sonraki oturumlarda karar verme ve sorun çözme becerilerini ele alacağız.
- Karar verme ve sorun çözme becerileri arasında nasıl bir ilişki var sizce? (Katılımcıların yanıtlarını alın). Karar vermek bir sorunu çözebilir; ama aynı zamanda yeni bir sorun da yaratabilir. Buna ek olarak sorun çözme becerisinin her aşamasında karar vermek vardır. Dolayısıyla, etkili bir sorun çözme becerisi için, doğru kararlar verebilmek şarttır. Aksi takdirde, yanlış kararlarla sorunlara sorun eklenecektir. Dolayısıyla doğru kararlar, daha az sorun demektir.
- Günlük yaşantınızda ne tür kararlar almak zorunda kalıyorsunuz?
- Şimdiye kadar aldığınız önemli bir kararı düşünün:
  - Olumlu sonuçları nelerdi?
  - Olumsuz sonuçları nelerdi?
  - Bu kararınızdan neler öğrendiniz?
- Bizler karar verirken şu üç yoldan birini seçeriz:
  - Kararsız kalır; başkalarının bizim için karar vermesini bekleriz.
  - Sonuçlarını düşünmeden acele kararlar veririz.
  - Seçeneklerimizi ve sonuçları göz önünde bulundurarak karar veririz.

Başkalarının bizim yerimize karar almasını beklemek, alınan kararın sorumluluğundan kaçmak demektir. Oysaki kararlarımızın sorumluluğu bize aittir. Ayrıca bu karar verme gücümüzü yok saymak anlamına da gelir. Dolayısıyla, sonuçlarının sorumluluğunu alarak kararlarımızı kendimiz vermeliyiz. Günlük kararlarımız verirken (ne giyeceğiz, ne yiyeceğiz, televizyonda ne izleyeceğiz vb) gerçekten çok düşünmemize gerek yoktur. Çünkü sonuçlarının hayati önemi yoktur. Ancak önemli kararları alırken bu şekilde karar vermek, hayatımızı etkileyecek ciddi sonuçlar doğurabilir.
- Etkin karar vermede izlediğimiz adımlar şunlardır (adımları tahtaya yazın)
  - Sorunu belirleme: Karar vermemiz gereken konu ne?
  - Seçenekleri belirleme: Karar verme konusunda seçeneklerimiz neler? Bu aşamada

neler yapabileceğimize ilişkin bilgi toplarız.

- Seçenekleri değerlendirme: Seçeneklerin olumlu ve olumsuz sonuçları neler?
  - Seçeneklerden en uygun olanını seçme
  - Sonucu değerlendirme: Seçtiğimiz seçeneğin gerçekten uygun olup olmadığını izleme
- Şimdi dört gruba ayrılın, size dağıttığım hikâyeleri tartışarak ve tahtaya yazdığım adımları kullanarak en uygun kararın ne olduğunu bulmaya çalışın. (Grupların bir süre çalışmalarına izin verin).
- Hangi grup başlamak ister? (Grupları dinleyin ve adımları izleyip izlemediklerine dikkat edin. Eğer izlememişlerse, adımları beraberce izleyerek karar almalarını sağlayın). Daha önce hiç bu yöntemi denemiş miydiniz? (Yanıtları alın).
- Sorun çözme adımları da karar verme adımlarına çok benzer. Sorun çözme aşamaları da şunlardır:
- Sorunu belirleme: Sorunun ne olduğu tanımlanır.
  - Çözüm seçeneklerinin belirlenmesi: Akla gelen tüm çözümler listelenir.
  - Seçeneklerden birisinin seçilmesi: Çözüm seçeneklerinden en gerçekçi ve uygulanabilir olanı seçilir.
  - Çözüm seçeneğinin uygulanması ve değerlendirilmesi: Seçtiğimiz çözüm seçeneği gerçekten sorunu çözebildi mi? Çözemediyse başka bir çözüm seçeneği seçilerek yeniden denenir.
- Önemli not:** Eğer bu hikayelerin öğrencilerinize uygun olmadığını düşünüyorsanız, kendiniz yeni hikayeler geliştirebilirsiniz.

## UYGULAMA SAYFASI 1: HİKÂYELER

Evin'in çok güzel bir yüzü ve saçları olmasına rağmen hiçbir zaman kendini güzel bulmazdı. Çünkü arkadaşları kadar zayıf olduğunu düşünmüyor; çok şişman olduğuna inanıyordu. Zayıflamak istiyor, ama bunu nasıl yapacağını bilmiyordu. Sonra bir gün aklına bir fikir geldi. Sadece sabahları kahvaltı yapacak, gün içinde başka da bir şey yemeyecekti.

Lokman hafta sonları çalışarak aile bütçesine katkıda bulunuyordu. Hafta sonları çalıştığı için doğru düzgün dinlenemiyor, ders çalışmıyordu. O hafta sonu arkadaşları sinemaya gitmeye karar vermişlerdi; çünkü yeni bir film gelmişti. Lokman, bir yandan onlarla beraber olmak istiyor, diğer yandan da işini ne yapacağını düşünüyordu.

Songül voleybol oynamayı çok seviyordu. Zaten okul takımının da kaptanıydı. O sene dersler çok ağırlaştığı için dersleriyle voleybolu beraber götürmekte zorlanıyordu. Öğretmenlerinden birisi ona voleybola, dersleri arasında seçim yapması için baskı yapıyordu. Songül için voleybolu bırakmak, hayatta en sevdiği şeyden vazgeçmekti. Diğer yandan eğer üniversiteye gitmek istiyorsa derslerine daha fazla zaman ayırması gerektiğini de biliyordu.

Baran, ağabeyiyle aynı okulda okuduğu için okula beraber gidip geliyorlardı. Baran ağabeyini çok sever, onu örnek alırdı. Bazen ağabeyinin arkadaşı Musa da onlara katılırdı. Bir gün yine okuldan çıkmış, evlerine doğru yürüyorlardı. Derken Musa cebinden bir sigara paketi çıkardı. Önce ağabeyine sonra da ona birer sigara uzattı. Baran şaşırılmıştı. Ne yapacağını bilemedi. Sigaradan hep nefret etmişti, ama bir yandan da ağabeyi kızıp bir daha onu yanına almayacak diye korkuyordu.

## ETKİNLİK 1: BİZ KAZANDIK

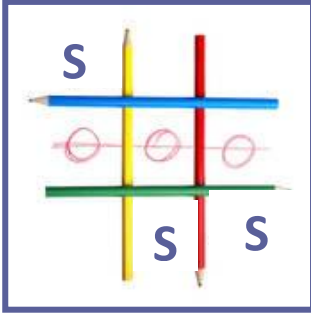
**AMAÇ:** Öğrencilerin sorun çözme sürecini uygulayarak kavramalarını sağlamak

**MALZEME:** Tahta, tebeşir (ya da tahta kalemi), 9 tane sandalye

**KİMLER İÇİN:** 5. Sınıf ve üstü

**AKIŞ:**

Bu oturumda sorun çözme becerisinden bahsedeceğiz. Bizler günlük hayatımızda bazen küçük bazen de büyük sorunlar çözmek zorunda kalırız. Bir önceki oturumumuzda sorun çözenin adımlarını görmüştük. Neydi onlar? (Yanıtları alarak tahtaya yazın).



- Hadi gelin şimdi bir etkinlik yapalım. (Tahtaya üsteki şekli çizin). Aranızda SOS oyununu oynamayı bilen var mı? İki kişiyle oynanır. Diyelim ki benim sembolüm **O** ve diğer kişinin **S**. Oyunun amacı herkesin kendi sembolünü dikey, yatay ya da çapraz bir biçimde bir sıraya yerleştirmesi. İlk olarak kim kendi sembolünü üçlü bir sıra yaparsa oyunu o kazanır. (Yandaki şekli çizin).

- Şimdi bu oyunu sandalyelerle oynayacağız. 9 sandalyeyi üç sıra olarak arka arkaya dizelim. Şimdi iki gruba ayrılın. Herkes kendi takımına bir isim ve bir hareket seçsin. Örneğin, bir eli başın üzerine koymak ya da kollarını kavuşturmak gibi. Bir hareket seçmek iki grubu birbirinden ayırt etmek içindir. Oyuna

yazı, tura atarak başlayacağız.

- Herkes kendi tarafına geçsin. Her adım için, kendi aranızda konuşup hangi sandalyeye oturacağınıza karar vereceksiniz. Yalnız yüksek sesle konuşmayın ki, karşı taraf sizi duymasın. Son kez tekrarlıyorum. Her ekip kendi oyuncularının dikey (yukarıdan aşağıya), yatay (soldan sağa) ya da çapraz bir biçimde oturmasını sağlayacak.
- (Eğer dokuz sandalyeniz yoksa tahtaya çizerek de oynayabilirsiniz).
- (3 ya da 5 tur oynadıktan sonra oyunu bitirin ve şu soruları tartışın):
  - o Bu oyundan neler öğrendiniz?
  - o Sorunu nasıl çözdünüz? (adım, adım tanımlamalarını sağlayın)
  - o Sorunun çözümünde neler yardımcı oldu?



## ETKİNLİK 2: DEĞERLER

**AMAÇ:** Öğrencilerin karar verme sürecinde değerlerin önemini anlamalarını sağlamak

**MALZEME:** Tahta – tebeşir/ tahta kalem, katılımcı sayısı kadar Uygulama Sayfası 2'nin ve 3'ün çıktısı

**KİMLER İÇİN:** 6. Sınıf ve üstü

**AKIŞ:**

- Karar verme sürecini etkileyen etkenlerden birisi de değerlerimizdir. Değerler, bizim için önemli olan ve bize yol gösteren kişisel inançlarımızdır. Doğru kararlar verebilmek için değerlerimizin ne olduğunu bilmemiz gerekir.
- (Uygulama Sayfası 2'yi dağıtın ve açıklayın). Burada bilmediğiniz bir kelime var mı?
- Bitirdiyse yanınızdaki arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.
- (Şu soruları tartışin):
  - Değerlerinize ilişkin neler keşfettiniz?
  - Değerleriniz farklı mı, benzer mi?
  - Değerleriniz neden farklı olabilir sizce?
- Hadi gelin şimdi değerlerimizin kararlarımızı nasıl etkilediğine bakalım. (Uygulama Sayfası 3'ü dağıtın). Dört gruba ayrılalım. Size dört tane senaryo vereceğim. Gruplarınızda bunları çalışacaksınız.

**Durum 1:** Yolda içi para dolu bir çanta buldunuz. Ne yaparsınız?

**Durum 2:** Yakın arkadaşınız başka birisinin bir eşyasını izinsiz aldı. O kişide o eşyasını arıyor. Ne yaparsınız?

**Durum 3:** Büyük sınıflardan bir çocuk, küçük sınıflardan bir çocuğun kaşını patlattı. Olayı bir tek siz gördünüz. Büyük sınıflardaki çocuk eğer birine bir şey söylerseniz ikinizi de daha fena yapacağı tehdidinde bulundu.

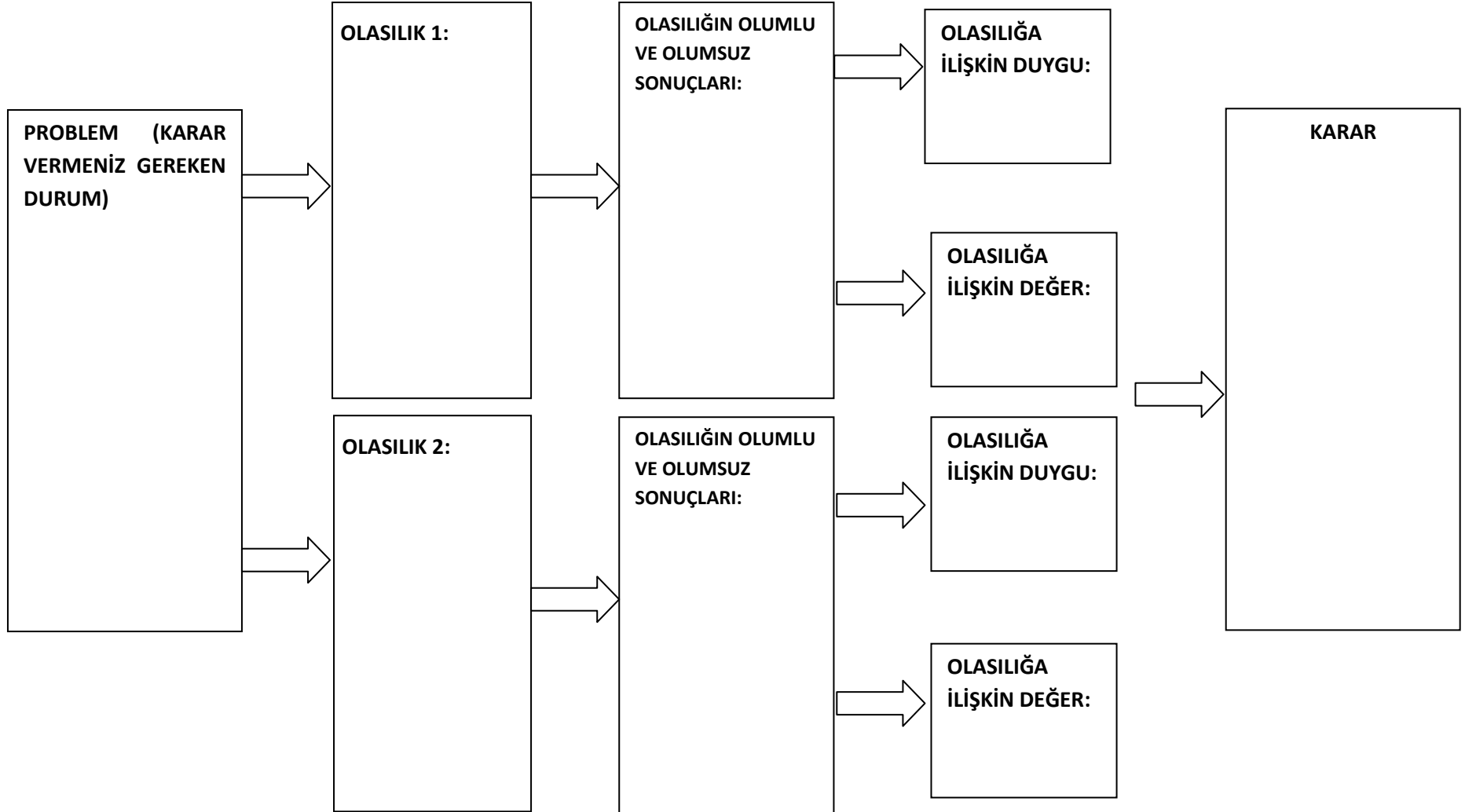
**Durum 4:** Bir arkadaşınız size bir sırrını verdi ve siz onun başının belada olduğunu biliyorsunuz. Ama hiç kimseye söylememeniz için size söz verdirdi. Ne yaparsınız?
- (Sunumlardan sonra şu soruları tartışin):
  - Karar vermek zor muydu? Neden?
  - Bu yöntemi kullanmayı düşünüyor musunuz?

## UYGULAMA SAYFASI 2: DEĞERLERİMİZ

Aşağıda yer alan değerler listesinden sizin için önemli olan on tanesini seçin. Seçtiğiniz değerleri 1'den 10'a kadar sıralayın. 10 en önemli değeriniz, 1 sizin için önemli ama önem bakımından en alt sırada olan değeri temsil ediyor. Burada olmayan ama sizin için önemli olan değerleri en altta boş bırakılan yerlere yazabilirsiniz.

- Arkadaşlık
- Aile
- Para
- Gurur
- Yardımlaşma
- Dürüstlük
- Başkalarına saygı (görüşlere, farklılıklara)
- Sevgi
- Paylaşma
- Hoşgörü
- Merhamet
- Adil olma
- Başarı
- İşbirliği
- Özgürlük
- Sadakat
- Sorumluluk
- Kişisel gelişim
- Dini inançlar
- 
- 
-

## UYGULAMA SAYFASI 3: KARAR AĞACI



ETKİNLİK 3: YOLCULUĞA ÇIKIYORUZ<sup>1</sup>

**AMAÇ:** Öğrencilerin kritik kararlar verme sürecini, karar vermede etkili olan gizli seçenekleri ve karar verme tarzlarının bir durumu değerlendirmeye etkisini kavramalarını sağlamak

**MALZEME:** Tahta, tebeşir (ya da tahta kalemi), Uygulama Sayfası 4: Malzeme Listesi

**KİMLER İÇİN:** 6. Sınıf ve üstü

**AKIŞ:**

- Şimdi sizlerle eğlenceli bir karar verme etkinliği yapacağız. Dört kişilik gruplara ayrılın. Hepiniz uçakla bildiğiniz bir yere yolculuk yapıyorsunuz. Uçak havalanmadan önce her ihtimale karşın hayatta kalmanızı sağlayacak bir takım malzemeler uçağa yüklendi, hatta sizler de yüklemeye yardım ettiniz. Dolayısıyla neyin nerede olduğunu biliyorsunuz. Uçağınız havalandı; ancak bilinmeyen bir nedenle çölün ortasına düştü. Neyse ki, herkes sağ, kimse yaralanmadı. Ön ve kuyruk bölümünde yer alan ambarlardaki malzemelere ulaşmak ve bu malzemelerden 10 tanesini seçmek için sadece 10 dakikanız var. Çünkü bu süreden sonra uçak bir şekilde yok olacak. Dolayısıyla size dağıttığım malzeme listelerine bakın ve şu iki konuda karar verin:
  - Öndeki mi yoksa kuyruk bölümündeki ambara mı gireceksiniz? (Sadece bir ambar seçebiliyorsunuz)
  - Bu ambardan hangi 10 malzemeyi çıkaracaksınız?

Ne işe yaradığını bilmediğiniz malzeme var mı? (Katılımcıların bilmedikleri malzemeleri açıklayın).

- (Bu etkinliğin amaçlarından biri, katılımcıların karar verme sürecinde genellikle gizli ya da konuşulmamış seçeneklerin farkına varmalarını sağlamaktır. Bu etkinlikteki gizli seçenekler gitmek ya da kalmaktır. İki ambar aslında söylenmemesine rağmen bu iki seçeneği temsil eder; kuyruk bölümündeki ambarda barınak yapmaya yetecek malzemeler vardır. Barınak yapmak kalmak demektir. Ön bölümdeki ambarda da çabuk ve güvenli bir biçimde seyahat ederek en yakın yerleşim merkezine ulaşmak için gerekli malzeme vardır. Gruplar çalışırken siz de grupların arasında gezin ve grupların sadece bir ambar üzerine odaklaştıklarından emin olun. Gelen soruları, gizli seçenekleri açık etmeden yanıtlayın. Gruplar genellikle hangi malzemenin ne işe yarayacağına ilişkin tartışmaya gireceklerdir. Çoğunlukla açık açık “gitmek mi” yoksa “kalmak mı?” sorusunu tartışmazlar. Belki aralarından bir grup gitmekten ya da kalmaktan bahsedebilir. Bu

<sup>1</sup> Bu etkinlik şu kaynaktan uyarlanmıştır: Dr. Catherine Collier (2002). Decision Making. **CCDES Games & Activities for Staff Development.**

grubun nasıl karar aldığını onlara belli etmeden gözlemleyin).

- ❑ Son iki dakikanız kaldı. Artık neyi seçeceğinize ilişkin tartışmaları yavaş yavaş tamamlayın.
- ❑ Artık bitirme vakti. Şimdi hangi grup başlamak ister? Her grup hangi ambarı ve hangi malzemeleri seçtiğini ve neden bunları seçtiğini açıklayacak. (Gruplar genellikle kuyruk bölümündeki ambarı seçerler ve neden olarak da suya çok ihtiyaçları olduğunu söylerler. Uçağın yakınında kalmaktan bahsedebilirler ya da bahsetmeyebilirler. Bu noktada gizli seçeneklerden henüz bahsetmeyin. Genellikle bir grup öndeki ambarı seçer ve buna neden olarak da hayatta kalmak için uçaktan uzaklaşmak zorunda olduklarını söylerler).
- ❑ (Grupların hepsi sunumlarını yaptıktan sonra şu soruları tartışın):
  - Kararınızı verirken, karar verme adımlarını kullandınız mı? (Adımları hatırlatmak için yeniden tahtaya yazın).
  - Grubun kararına uymak hangi malzemedan vazgeçmenize neden oldu?
  - Tek başınıza seçim yapsaydınız aynı kararı alır mıydınız?
- ❑ Şimdi tekrar elinizdeki listelere bakın. Bu iki seçenek arasındaki temel fark ne sizce? (Katılımcıların düşünmesine izin verin. Eğer işin içinden çıkamazlarsa ipuçları vererek aslında altta yatan asıl problemin “gitmek mi?” yoksa “kalmak mı?” olduğu sonucuna varmalarını sağlayın). Size bir ipucu vereyim. Malzemelere bakın. Malzemelerle ne yapabilirsiniz?
- ❑ (Gizli seçenekler bulunduktan sonra konuyu toparlayın). Bizler bazen üstteki sorularla uğraşmaktan temeldeki esas soruyu görmüyoruz. Örneğin; mühendis olmak istiyorsunuz. İlinizdeki üniversitede inşaat mühendisliği, başka bir ilde de elektronik mühendisliği var. Siz hangi mühendislik dalını seçeceğinize karar verirken aslında aynı zamanda neye karar veriyorsunuz? (Katılımcıların yanıtlarını alın). İlinizde kalmaya ve gitmeye, öyle değil mi? Peki, başka ne tür örnekler verebiliriz?

## UYGULAMA SAYFASI 3: MALZEME LİSTESİ

## KUYRUK AMBARI (ARKADAKİ AMBAR)

 <p>1. Çekiç seti</p>	 <p>2. 10 çuval şeker</p>	 <p>3. Bir kutu çivi</p>	 <p>4. Testere</p>	 <p>5. Bir sandık konserve yiyecek</p>
 <p>6. 10 çuval un</p>	 <p>7. 6 tane büyük Kontrplak (tahta plakalar)</p>	 <p>8. Bir kutu şeker</p>	 <p>9. İngiliz anahtarı</p>	 <p>10. Bir kutu vida</p>
 <p>11. Bir balya kereste</p>	 <p>12. Konserve açacağı</p>	 <p>13. Bir kutu tabak çanak</p>	 <p>14. 6 tane yastık</p>	 <p>15. Kaynak aleti</p>
 <p>16. 5 damacana su</p>	 <p>17. 2 tane büyük çadır bezi</p>	 <p>18. Bir koli reçel</p>	 <p>19. Bir koli balık konservesi</p>	 <p>20. Büyük bir şilte ve yatak takımı</p>
 <p>21. Bir kutu yara bandı</p>	 <p>22. 20 metre kablo</p>	 <p>23. 6 tane havlu</p>	 <p>24. 5 kutu pastel boya</p>	 <p>25. 3 boy tencere</p>

## BURUN AMBARI (ÖNDEKİ AMBAR)

				
1. Bir kilo kuru üzüm	2. Muşamba örtü	3. Büyüteç	4. 3 kutu kibrit	5. Çakı seti
				
6. Bir tane gazete	7. İki matara su	8. 2 tane yastık kılıfı	9. İlk yardım malzemesi	10. 5 metre ip
				
11. Pusula	12. 6 paket çikolata	13. 3 çift bot	14. Bir torba şeker	15. Taşınır yemek pişirme seti
				
16. 2 tane uyku tulumu	17. 6 tane kasket - şapka	18. Bir kutu sakız	19. 6 tane portakal	20. Bir kutu kürdan
				
21. El feneri ve 3 kutu pil	22. Bir torba mercimek	23. 6 tane havlu	24. 1 kutu pastel boya	25. Küçük balta