| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(1.HAFTA)**  **08 EYLÜL**  **12 EYLÜL** | **2 SAAT** | **Kelime Oyunları** | Kelimelerle ilgili bulmacalar ve tekerlemeler yoluyla konuşmasını geliştirir. | 1-Kelime bulmacaları 2- Tekerleme söyleme 3- Verilen bir kelimenin harflerini sırayla söyleme | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Rüzgaroğlu Masalı**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(2.HAFTA)**  **15 EYLÜL**  **20 EYLÜL** | **2 SAAT** | **Zeka Bulmacaları** | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Mendil kapmaca**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve karşılıklı olarak sıra halinde dizilirler. İki sıranın ortasına çizgi çekilir ve kaptan seçilir. Kaptan bu çizginin üzerinde mendili elinde tutarak oyuncuların isimlerini veya sıra numaralarını söyler. İki gruptan da oyuncular koşar ve mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu mendili kapan oyuncuyu kovalar. Mendili kapan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönerse, kovalayan oyuncu oyundan çıkar. Eğer yakalanır ve mendili kaptırırsa oyundan kendisi çıkar. Oyun belirlenen tur sayısında biter ve oyuncu sayısı daha fazla olan grup oyunu kazanır. |
| **(3.HAFTA)**  **22 EYLÜL**  **26 EYLÜL** |  | **Pandomim Çalışmaları** | Gözlemlerini duygularını ve deneyimlerini anlatmada bedenini kullanma  Düş gücünü zenginleştirme  Gözlemlerini, deneyimlerini ve düşlerini resimlerine renklerde aktarma | Verilen bir eylemlere yönelik pandomim etkinlikleri yaptırılır. Bildikleri bir hikaye ya da masalı sessiz anlatması istenebilir. Bisiklet kullanma, televizyon seyretme, yemek yapma gibi etkinlikler bireysel grup ya da öğretmen yönergesine göre sesiz beden dilini kullanarak anlatmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Limon Kız**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |  |  |  |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(4.HAFTA)**  **29 EYLÜL**  **03 EKİM** | **2 SAAT** | **Serbest Etkinlik Çalışmaları** | Öğrencilerin boş vakitlerini kendi isteklerine göre belli bir ortamda değerlendirme yolları bulması sağlanır. | Öğrencilere daha önceden bilgi vermek koşuluyla serbest çalışma yapabilmelerine imkan tanınır. Oyun oynamak, resim çizmek, kitap okumak, yazı yazmak, şarkı söylemek vs. Bu etkinlikleri yaparken başkalarını rahatsız etmeden yerine getirmesi beklenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem**  **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler  **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yedi kiremit**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve ortaya yedi adet kiremit üst üste dizilir. Oyuna ilk başlayacak grup seçilir. Seçilen gruptaki oyuncu kiremitleri topla devirmeye çalışır. Eğer devirirse, oyuncu diğer grubu topla vurma hakkını kazanmış olur. Bu gruptaki oyuncular topla vurulmamaya çalışırlar ve oyunun sonunda en çok kişi vurmuş olan grup oyunu kazanmış olur. |
| **(5.HAFTA)**  **06 EKİM**  **10 EKİM** | **2 SAAT** | **Bahçe Oyunları** | Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. | Köşe Kapmaca  Bu oyunda öğrenci sayısından bir miktar az köşe (halka) belirlenir. Öğrenciler bir yerde sıra olur ve toplanırlar. Öğretmen komutuyla öğrenciler köşeleri kaparlar. Acıkta kalanlar elenir. Bu kez köşe sayısı daha da azaltılır. Oyun böyle devam eder. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Çirkin Ördek Yavrusu**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(6.HAFTA)**  **13 EKİM**  **17 EKİM** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Oyunlar (Kör Gezdirme)** | Güven duygusu geliştirme | İkişerli grup oluşturulur. Birinin gözü bağlanır. Diğeri komut vererek onu istenen hedefe ulaştırmaya çalışır. Hedef ile kör arasında engeller oluştururlur. Bu engellere değmeden gitmesi hedeflenir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kutu kutu pense**  Özellikle okul öncesi çocukların rahatlıkla oynayabileceği oyunlardan biridir. Oyuncular halka şeklini alarak el ele tutuşurlar. Daha sonra oyunun şarkısını söyleyerek sağa ya da sola dönmeye başlarlar: “Kutu kutu pense, Elmayı yense, Arkadaşım (isim), Arkasını dönse”. İsmi söylenen oyuncu arkasını döner ve yine el ele tutuşarak oyuna arkası dönük devam eder. Bütün oyuncular arkasını döndükten sonra şarkı “Bütün çocuklar önüne dönse” şeklinde söylenir ve oyuncular önlerine dönerler. Bu oyunda kazanan/kaybeden olmaz. |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(7.HAFTA)**  **20 EKİM**  **24 EKİM** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Meyve Sepeti)** | Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. | Halka oluşturulur.Halkada herkese elma, armut, muz diye sırayla isim verilir. Oyunda yerleri çizerek belirlemek gereklidir.  “Elma” yönergesiyle elmalar yer değiştirir. Diğer meyveler içinde söylenir.  “Meyve sepeti” yönergesiyle herkes yer değiştirir.  Açıkta kalan ebe olur. İki meyvenin adı söylenebilir.  Boş kalan yere adı söylenen meyve geçer.(Kurallı oyunu öğrenme, kurala uyma yararı vardır. Pasif öğrenciyi aktif hâle getirir.) | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(8.HAFTA)**  **27 EKİM**  **31 EKİM** | **2 SAAT** | **Serbest Etkinlik Çalışmaları** | Öğrencilerin boş vakitlerini kendi isteklerine göre belli bir ortamda değerlendirme yolları bulması sağlanır. | Öğrencilere daha önceden bilgi vermek koşuluyla serbest çalışma yapabilmelerine imkan tanınır. Oyun oynamak, resim çizmek, kitap okumak, yazı yazmak, şarkı söylemek vs. Bu etkinlikleri yaparken başkalarını rahatsız etmeden yerine getirmesi beklenir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yerden yüksek**  Bu oyun koşma ve kovalamaca içerdiğinden oldukça hareketlidir. Geleneksel çocuk oyun olmasına ek olarak günümüzün çocuklarının da çok sevdiği bir oyundur. Önce oyun için bir ebe seçilir. Ebe kendiyle aynı yükseklikte olanları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksekte olanları ise ebeleyemez. Oyuncular sürekli yer değiştirip ebelenmeden yerden yüksek bir yere kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birini yakalarsa, yeni ebe yakalanan oyuncu olur. Bu oyun, oyun parkı gibi farklı zemin yükseklikleri olan alanlarda rahatlıkla oynanabilir. |
| **(9.HAFTA)**  **03 KASIM**  **07 KASIM** | **2 SAAT** | **Kelime Oyunları** | Kelimelerle ilgili bulmacalar ve tekerlemeler yoluyla konuşmasını geliştirir. | 1-Kelime bulmacaları 2- Tekerleme söyleme 3- Verilen bir kelimenin harflerini sırayla söyleme |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Karga ile Tilki**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |

**ARA TATİL**

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(10.HAFTA)**  **17 KASIM**  **21 KASIM** | **2 SAAT** | **Görsel Sanat Çalışmaları** | Görsel sanat çalışmaları ile kendisini ifade eder. | Mandala, karekod boyama, kes yapıştır, röprodiksiyon çalışmaları, aşama aşama basit varlıkları çizme çalışmaları yaptırılır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Misket**  Misket geleneksel çocuk oyunları arasında en sevilenlerinden biridir. Özellikle de erkek çocuklar cam veya mermerden yapılan misketlerle oynamayı severler. Bu oyunda oyuncu sınırı yoktur. Misket iki şekilde oynanabilir; yan yana dizmece veya kuyu. Dizmece türünde amaç arka arkaya dizilmiş misketleri bir adet misketle vurmaya çalışmaktır. Çoğunlukla sıranın en başındaki misketi vuran oyuncu, o sıradaki bütün misketleri kazanır. Kuyu türünde ise, toprağa ufak bir kuyu kazılır ve misketler içine yerleştirilir. Oyuncular bir adet misketle kuyunun içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Oyuncu dışarıya çıkarabildiği misketleri kazanır. |
| **(11.HAFTA)**  **24 KASIM**  **28 KASIM** |  | **Oyuncak Etkinliği** | Oyuncaklarını paylaşma, birlikte oyun oynama, oyunlarını anlatma etkinliği yapar. | Oyuncak günü etkinliği kapsamında öğrenciler oyuncaklarını getirir. Oyuncaklarını değiş tokuş yaparlar. Bahçede oynamaya izin verilebilir. Oyuncaklarla oynadıkları oyunları anlatma yaptırılır. |
|  | **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Rapunzel**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(12.HAFTA)**  **01 ARALIK**  **05 ARALIK** |  | **Film-Belgesel Günlüğü** | Film ve belgesel izleyerek izlediklerini anlatır. | Bir film ve ya da belgesel izletilir. Filmde ya da belgeselde öğrendiklerini günlük olarakdeftere yazmaları ve yazdıklarını okumalarını istenir. |
|  | **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Körebe**  Oyuncular arasından bir ebe belirlenir ve gözleri bağlanır. Oyun, adını ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Oyuncular ebe ortada kalacak biçimde bir halka oluşturur.  “Türkü söyler döneriz,  Bil bakalım biz kimiz, Göster bizi körebe”  sözlerini söyleyerek ve el çırparak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu oyuncunun başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer. |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(13.HAFTA)**  **08 ARALIK**  **12 ARALIK** | **2 SAAT** | **Taklit Yapma Çalışmaları** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Daha çok hayvanlarla bitkilerin canlandırması ve karşılıklı konuşturmaları üzerine canlandırma etkinliği yapılır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Küskün Tavşan**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(14.HAFTA)**  **15 ARALIK**  **19 ARALIK** | **2 SAAT** | **Kelime Oyunları (Sözcük Çağrıştırma)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Lider, üyelerden “pamuk” kelimesini içeren iki söz türetmelerini ister. “Pamuk prenses”, “pamuk ipliği”, “pamuk helva”, “pamuk kozası” sözlerini birlikte kullanarak, her grup doğaçlama oyun ortaya koyar. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yakan Top**  İki grup oluşturulur. Bir grup ortada kalır diğer grubun yarı elamanı bir tarafa, diğer yarısı diğer tarafa geçer. Öyle ki ortadaki grubun önünde ve arkasında düşman grup olmuş olur. Grup elemanlarına ilaveten bir de top alınır. Top uçlardaki grup elemanlarından birine verilir ve oyun başlar. Amaç ortadaki grup elemanlarının hepsini vurmaktır. |
| **(15.HAFTA)**  **22 ARALIK**  **26 ARALIK** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Oyunlar**  **(Telgraf Oyunu)** | Sınıf içi oyun kurallarına uyar. | **Telgraf Oyunu**  Öğrencilerden 7-8 kişi seçilir. Öğretmen bir kağıda yazdığı cümleyi ilk öğrenciye sessiz okutur. İlk öğrenci okuduğunu arkasındaki arakadaşının kulağına sessizce söyler. Bu söyleme en arkadaki kişiye kadar devam eder. En arkadaki kişi sesli olarak söyler. İlk cümle ile son cümle karşılaştırılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Kibritçi Kız**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(16.HAFTA)**  **29 ARALIK**  **02 OCAK** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Oyunlar**  **(Var Yok Oyunu)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup oyunlarına katılabilme | **Var Yok Oyunu**  İlk önce öğrencinin adıyla oynanır. İlk başlayan öğrenci kendi adını var, bir arkadaşınımn ismini söyleyerek yok, der. İsmi söylenen öğrenci aynı şekilde " Mustafa var, Ahmet yok" , "Ahmet burda melis yok" diye devam eder. Yanlış söyleyen ya da yanan bir öğrenciyi söyleyen kişi elenir. Daha sonra her öğrenciye birer meyve ya da hayvan ismi verilerek devam edilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çelik çomak**  Biri uzun diğeri kısa iki sopa kullanılarak oynanır. Kısa olan ve sürekli yerde kalan sopa, uzun sopayla uç kısmına vurularak havalandırıldıktan sonra, en uzak noktaya ulaştırılmaya çalışılır. Kısa sopaya, üç kez havalandırıp vuramayan oyuncu, sırasını rakibine verir. Sopayı en uzak noktaya atan oyuncu, oyunu kazanmış olur. |
| **(17.HAFTA)**  **05 OCAK**  **09 OCAK** | **2 SAAT** | **Zeka Bulmacaları** | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Keloğlan ve Nasreddin Hoca**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(18.HAFTA)**  **12 OCAK**  **16 OCAK** | **2 SAAT** | **Serbest Etkinlik Çalışmaları** | Öğrencilerin boş vakitlerini kendi isteklerine göre belli bir ortamda değerlendirme yolları bulması sağlanır. | Öğrencilere daha önceden bilgi vermek koşuluyla serbest çalışma yapabilmelerine imkan tanınır. Oyun oynamak, resim çizmek, kitap okumak, yazı yazmak, şarkı söylemek vs. Bu etkinlikleri yaparken başkalarını rahatsız etmeden yerine getirmesi beklenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kukalı 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. |

YARI YIL TATİLİ

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(19.HAFTA)**  **02 ŞUBAT**  **06 ŞUBAT** | **2 SAAT** | **Oyuncak Etkinliği** | Oyuncaklarını paylaşma, birlikte oyun oynama, oyunlarını anlatma etkinliği yapar. | Oyuncak günü etkinliği kapsamında öğrenciler oyuncaklarını getirir. Oyuncaklarını değiş tokuş yaparlar. Bahçede oynamaya izin verilebilir. Oyuncaklarla oynadıkları oyunları anlatma yaptırılır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** | | |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Keloğlan ile Ese ve Köse**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(20.HAFTA)**  **09 ŞUBAT**  **13 ŞUBAT** | **2 SAAT** | **Film-Belgesel Günlüğü** | Film ve belgesel izleyerek izlediklerini anlatır. | Bir film ve ya da belgesel izletilir. Filmde ya da belgeselde öğrendiklerini günlük olarakdeftere yazmaları ve yazdıklarını okumalarını istenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | | **Süreç Değerlendirme Formu**  **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Bülbül kafeste**  Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Bu halka bülbül kafesi olur. Oyuncular arasından iki-üç ‘bülbül’ seçilir. Bülbüller kafes içinde dolaşır. Oyun sırasında halkadaki oyuncular ellerini bırakarak, “bülbül kafeste” der. Bu sırada bülbüller halkanın dışına çıkmaya çalışır. Halkadaki çocuklar, bülbülleri dışarı çıkarmamak için hemen birbirlerinin ellerini tutar ve kafesin açık yerini kapatır. Kafesten kaçabilen oyuncular, oyunu kazanmış olur. |
| **(21.HAFTA)**  **16 ŞUBAT**  **20 ŞUBAT** | **2 SAAT** | **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Röportaj**  Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştiriniz.  Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Kurnaz Karga’nın Oyunu**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(22.HAFTA)**  **23 ŞUBAT**  **27 ŞUBAT** | **2 SAAT** | **Oyuncak Etkinliği** | Oyuncaklarını paylaşma, birlikte oyun oynama, oyunlarını anlatma etkinliği yapar. | Oyuncak günü etkinliği kapsamında öğrenciler oyuncaklarını getirir. Oyuncaklarını değiş tokuş yaparlar. Bahçede oynamaya izin verilebilir. Oyuncaklarla oynadıkları oyunları anlatma yaptırılır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çatlak patlak**  Oyuncular ellerini, biri üstte, diğeri altta kalacak şekilde birbirlerinin avuçlarına koyarlar. Her kelimede bir oyuncu yanındaki arkadaşının avucuna vurur ve şu şarkı söylenir:  “Çatlak patlak, yusyuvarlak, kremalı börek, sütlü çörek, çek dostum çek,  arabanı yoldan çek, çek amca çek, burnun kanca, al sana bir bulmaca,  bulmaca kaç parça, veriyorum 5 parça,1, 2, 3, 4, 5” |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(23.HAFTA)**  **02 MART**  **06 MART** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Tilki Tilki Saatin Kaç**  Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu “Ebe olan ar: varın önünde duracak. Bu arada siz duvardan uzak bir yerde, duvara paralel bir çizgi üzerinde sıra olacaksınız. Daha sonra siz, sesinizi değiştirerek Tilki’ye ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ diye sorduğunuz zaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadar adım atarak Tilki’ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdan her adım yüksek sesle söylenecek. Tilki’nin yanına yaklaşıncaya kadar birkaç kez ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ sorusu Tilki’ye sorulacak. Tilki’nin yanına ilk gelenler Tilki’nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki’nin ebelediği kişi yeni ebe olacak.’’ diye açıklayınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Ceylan, Kaplumbağa, Fare ve Karga**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(24.HAFTA)**  **09 MART**  **13 MART** | **2 SAAT** | **Zeka Bulmacaları** | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. | Resfebe, sayı bulmaca, eşleştirme, karekod boyama gibi etkinliklerle dikkatini geliştirir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Birdir bir**  Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Diğer 9 kişinin, ebeden 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilir. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak 9 çocuk tekerlemenin kendi numaralarına ait kısmını tam ebenin üzerinden atlarken söyler. Çocuk diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona gelindiğinde kendisi de eğilir. Birinci sıradaki, ebenin üzerinden “birdir bir” deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır. Ardından ikinci sıradaki koşarak ebenin ve diğerinin üzerinden atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir.  Devamında sırayla diğerleri de çocukların üzerinden atlar. Bu durum bir çocuğun atlamayı başaramamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen, ebe seçilir. |
|  | ARA TATİL | | | |
| **(25.HAFTA)**  **02 MART**  **06 MART** | **2 SAAT** | **Serbest Etkinlik Çalışmaları** | Öğrencilerin boş vakitlerini kendi isteklerine göre belli bir ortamda değerlendirme yolları bulması sağlanır. | Öğrencilere daha önceden bilgi vermek koşuluyla serbest çalışma yapabilmelerine imkan tanınır. Oyun oynamak, resim çizmek, kitap okumak, yazı yazmak, şarkı söylemek vs. Bu etkinlikleri yaparken başkalarını rahatsız etmeden yerine getirmesi beklenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Kurt ile Kuzu**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(26.HAFTA)**  **30 MART**  **03 NİSAN** | **2 SAAT** | **Görsel Sanat Çalışmaları** | Görsel sanat çalışmaları ile kendisini ifade eder. | Mandala, karekod boyama, kes yapıştır, röprodiksiyon çalışmaları, aşama aşama basit varlıkları çizme çalışmaları yaptırılır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **İstop**  Oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için çocuklardan biri ebe olur. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar.  Topu havada tutamayan çocuk, topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırır. Kaçışan oyuncular “istop” denildiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu 1 puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulmuş olana bir ad takılır ve oyun o isimle devam eder. |
| **(27.HAFTA)**  **06 NİSAN**  **10 NİSAN** |  | **Bahçe Oyunları (Bom Oyunu)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Bom Ateş**  Öğrencilerinizin arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak. Ebeye yakalanmamak için ondan kaçacaksınız. Sizi yakalayacağını anladığınız an ‘Bom!’ diye bağırarak heykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdan biri ‘Ateş!’ diye bağırıpsize dokununcaya kadar heykel formunuzu bozmayacaksınız. Siz heykel formundayken ebe sizi ebeleyemez. Eğer ‘Bom!’ diyemeden ebe size dokunursa yeni ebe siz olacaksınız.” Diye oyunun kuralını açıklayınız. |  |  |  |
|  | **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Tilki ile Kirpi**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |  |  |  |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(28.HAFTA)**  **13 NİSAN**  **17 NİSAN** |  | **Kelime Oyunları** | Kelimelerle ilgili bulmacalar ve tekerlemeler yoluyla konuşmasını geliştirir. | 1-Kelime bulmacaları 2- Tekerleme söyleme 3- Verilen bir kelimenin harflerini sırayla söyleme | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
|  | **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | Oyuncular tekerleme aracılığıyla aralarından iki kişiyi seçerler. Bunlar bezirgânbaşı olur ve kendilerine bir isim verirler (kırmızı-yeşil, elma-armut, balık-kelebek vb.) Karşılılkı olarak el ele tutuşarak bir kapı oluştururlar.Daha sonra diğer oyuncular bir kervan misali ardı ardına sıralanırlar ve bu kapının içinden geçerler. Bu sırada oyunun şarkısı söylenir:  “Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı…Kapı hakkı ne alırsın, neverirsin, arkamdaki yadigâr olsun,yadigâr olsun. 1 sıçan, 2 sıçan, 3’üncü de kapana kaçan.”Bezirgânlar kapının içine aldığı oyuncuya sorarlar, “Balık mı, kelebek mi?” Kapının içindeki çocuk hangi bezirgânın adını söylerse onun arkasına geçer ve bu durum kervanın son oyuncusuna kadar devam eder. Oyunun ikinci aşamasında bir halatı tutarak ya da birbirlerine kenetlenerek çekişmeye başlarlar. İlk hangi grup halatı bırakırsa, o grup oyunu kaybeder. |
| **(29.HAFTA)**  **13 NİSAN**  **17 NİSAN** | **2 SAAT** | **Film-Belgesel Günlüğü** | Film ve belgesel izleyerek izlediklerini anlatır. | Bir film ve ya da belgesel izletilir. Filmde ya da belgeselde öğrendiklerini günlük olarakdeftere yazmaları ve yazdıklarını okumalarını istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Kurt ve Leylek**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(30.HAFTA)**  **13 NİSAN**  **17 NİSAN** | **2 SAAT** | **Görsel Sanat Çalışmaları** | Görsel sanat çalışmaları ile kendisini ifade eder. | Mandala, karekod boyama, kes yapıştır, röprodiksiyon çalışmaları, aşama aşama basit varlıkları çizme çalışmaları yaptırılır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | İp atlama  İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan turarak çevirir. Çocuklar sırayla ipten atlamaya çalışırlar. İp atlarken şu tekerlemeleri söylerler:  “Laleli belkız, İçeriye gir kız, İpten çık kız, Dışarıya çık kız. Denizde dalga, hoş geldin abla,  Eteğini topla, rahat otur abla, Etek bluz, İngiliz turist, Nereden çıktı bu iki kız.” |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(31.HAFTA)**  **04 MAYIS**  **08 MAYIS** | **2 SAAT** | **Kes Yapıştır Etkinliği** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. | 4x4 veya 5x5 kareli bir çalışma kağıdına verilen nesneleri keserek yönergeye göre yapıştırmaları istenir. Koordinat söyleyerek de yapıştırabilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Kurt ile Keçi**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |
| **(32.HAFTA)**  **11 MAYIS**  **15 MAYIS** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Oyunlar (Sağ Sol Beyin Etkinliği** | Dikkatini toplama ve dikkat geliştirme etkinliği yapar. | Tahtaya ayna görüntüsü olan ancak düzenli olmayan iki çizgi çizilir.Öğrencilerden sağ parmağıyla bir çizginin, sol parmağıyla diğer çizginin aynı anda üzerinde gitmesi istenir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **SAKLAMBAÇ - ÜSÜYNEN BİTTİ (SOBE SOBE)**  Oyundan önce aşağıdaki şekilde sayışma yapılarak ebe belirlenir.  Üsüynen bitti, ucu yitti. Bal ballı hoca, ballı hoca. Şaptan şabadan, kuş dili cabadan.  Bir kale belirlenir. Ebe kalede gözlerini kapatarak belirlenen sayıya kadar (20-30 gibi) sayar. Sayma bitince "Yanın yören, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" der ve gözlerini açar. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya başlar. Ebe herkesi bulursa (sobelerse) içlerinden birini ebe seçer, veya en önce sobelenen ebe olur. Eğer ebe yanlış kişiyi sobelerse "Çanak çömlek patladı" olur ve oyun yeniden başlar. |
| **(33.HAFTA)**  **18 MAYIS**  **22 MAYIS** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Konuşan Nesne**  Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesneler  için “Bu nesnelerin sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?, Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? …” gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorulara verdikleri yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar. |  |  |  |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Tarla Kuşu ve Yavruları**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |  |  |  |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(34.HAFTA)**  **25 MAYIS**  **29 MAYIS** | **2 SAAT** | **Ritim Çalışmaları**  **(Orf Çalışmaları)** | Müziksel etkinliklerle yeteneklerini keşfeder. | Öğrencilerin daha önce öğrendiği bir şarkıya ellerine vurarak, sıraya vurarak ya da farklı çekillerde ritmik hareket yapmaları istenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Üçtaş Oyunu**  Oyuncuların amacı, kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluştururlar. Sonra her oyuncu sırayla bir taşını komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır. |
| **(35.HAFTA)**  **01 HAZİRAN**  **05 HAZİRAN** | **2 SAAT** | **Film-Belgesel Günlüğü** | Film ve belgesel izleyerek izlediklerini anlatır. | Bir film ve ya da belgesel izletilir. Filmde ya da belgeselde öğrendiklerini günlük olarakdeftere yazmaları ve yazdıklarını okumalarını istenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | [**Tarla Faresi ile Şehir Faresi**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) |

| **SÜRE** | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY**  **HAFTA** | **SAAT** |
| **(36.HAFTA)**  **(37.HAFTA)**  **08 HAZİRAN**  **19 HAZİRAN** | **4 SAAT** | **Serbest Etkinlik Çalışmaları** | Öğrencilerin boş vakitlerini kendi isteklerine göre belli bir ortamda değerlendirme yolları bulması sağlanır. | Öğrencilere daha önceden bilgi vermek koşuluyla serbest çalışma yapabilmelerine imkan tanınır. Oyun oynamak, resim çizmek, kitap okumak, yazı yazmak, şarkı söylemek vs. Bu etkinlikleri yaparken başkalarını rahatsız etmeden yerine getirmesi beklenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** | |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Arapsaçı**  Oyuna başlamadan önce oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yere oturur. Bir oyuncu, elindeki ip yumağını, ipin ucunu bırakmadan bir diğer oyuncuya atar. Yumağı yakalayan kişi ipi tutar ve yumağı başka birine atar. Böylece giderek büyüyen bir ağ oluşur. Oyunun ikinci bölümünde oyuncular düğümü çözmeye çalışır. |
| **(38.HAFTA)**  **08 HAZİRAN**  **19 HAZİRAN** | **2 SAAT** | YIL SONU FAALİYET HAFTASI | | | | | |

Not: Masallara, oyunlara, zeka bulmacalarına sitemden ulaşabilirsiniz.

……………………..

Sınıf Öğretmeni OLUR

…./09/2025

...............

Okul Müdürü