| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EYLÜL**  **(1.HAFTA)**  **8 Eylül – 12 Eylül** | | **2 SAAT** | **[Görsel Sanat Etkinliği](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)**  **[(Mandala Boyama)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)** | Odaklanma, dikkat süresini arttırma, simetri ve düzen alışkanlığı kazanma El-göz koordinasyonunu ve ince motor gelişimini | Öğrenci düzeyine uygun zorluk düzeyi farklı mandala etkinlik kağıtlarının simetrik boyanması istenir. | **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 |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **BİR YAPRAK DÜŞTÜ DALINDAN** |
| **EYLÜL**  **(2.HAFTA)**  **15 Eylül – 19 Eylül** | | **2 SAAT** | **Kes Yapıştır Etkinliği** | İnce motor becerilerini geliştirmelerine, yaratıcılıklarını artırmalarına ve odaklanma becerilerini kazanmaları hedeflenir. | Malzemeler: renkli kağıtlar, a4 kelebek resmi boyama kağıdı, yapıştırıcı, makas  Farklı renklerdeki renkli kağıtlar makasla ya da elle küçük parçalara ayrılır. Kelebek süslemesi bu kağıtlarla yapılır. Hem simetrik olmasına hem de renklerin uyumuna dikkat edilir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **KÖŞE KAPMA**  Öğrenci sayısı kadar yeterince halka (hulahop) gerekir. Halka olmaması durumunda bir taş ya da eşya da kullanılabilir. Öğrenciler bir bölgede toplanır. Öğretmen "1 kız 1 erkek" der. Öğrenciler bir kız ve bir erkek olarak halkanın içine girer. Açıkta kalanlar yanar. Son kişi kalıncaya kadar devam eder. Gruplar bazen iki kız iki erkek, bir kız iki erkek şeklinde değiştirilebilir. |
| **EYLÜL**  **(3.HAFTA)**  **22 Eylül – 26 Eylül** | | **2 SAAT** | **[Akıl ve Zeka Oyunları](https://www.mustafakabul.com/?pnum=248&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Sudoku1)**  **[(Sudoku)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=248&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Sudoku1)** | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma,görsel-uzamsal düşünme,mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Sudoku 4x4 , 5x5, 6x6, 9x9 sudoku etkinlik kağıtları dağıtılır. Akıllı tahtaya yansıtılarak gruplar olarak çözdürme yapılır. Grup olarak çözme yarışmaları yapılabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **CİĞER** |
| **EKİM**  **(4.HAFTA)**  **29 EYLÜL - 03 EKİM** | | **2 SAAT** | **Kağıt Katlama**  **(Gemi Yapımı)** | Uzamsal düşünme, mekansal görselleştirme, geometrik düşünme, akıl yürütme, sonucu tahmin etme, el-kas koordinasyonunu geliştirme hedeflenir. | Kağıt katlama tekniklerine göre gemi yapımı yönergelere göre yapılması istenir. İstenen çalışma tamamlandıktan sonra, kağıt tekrar açılıp işaretlenen yerlerden kendilerinin yapmaları beklenir. |
| **Geleneksel Oyun** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **TİLKİ TİLKİ SAATİN KAÇ?**  Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu “Ebe olan arkadaşınız ‘Tilki’ sizler de ‘Tilki’nin arkadaşları’sınız. Tilki sınıfa sırtı dönük bir şekilde duvarın 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. |

| **EKİM**  **(5.HAFTA)**  **6 Ekim – 10 Ekim** | **2 SAAT** | **[Akıl ve Zeka Oyunları](https://www.mustafakabul.com/?pnum=169&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Kare%20Karalamaca)**  **[(Kare Karalamaca)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=169&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Kare%20Karalamaca)** | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Örnek kare karalamaca bulmacası öğrencilerle birlikte tahtada yapılır. Daha sonra etkinlik örnekleri dağıtılır. Çalışmalar bitince kontrol edilir. Basit düzeyde başlanır. Önce siyah-beyaz kodlama yapılır. Daha sonra renkli kodlama 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **ÇİLLİ TAVUK VE YAVRULARI** |
| **EKİM**  **(6.HAFTA)**  **13 Ekim –17 Ekim** | **2 SAAT** | **Güzel Konuşma ve Yazma (Bitişik Harflerle Yazı Yazma)** | Estetik duygusunu geliştirme, farklı yazı karakterlerini tanıma ve kendi yazı stilini oluşturma, | Bitişik harflerle ilgili örnek yazılar gösterilir. Kısa kelimelerle yazma çalışmaları yapılır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**ANKARA PİNOKYOSU**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=525&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-1)  Oyuncular aralarından sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe “An-ka-ra” derken her hecede bir adım atarak oyunculardan birinin ayağına basmaya çalışır. Ebe dışındaki oyuncular da 3 adım atarak ebeden kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basmayı başaramazsa oyunculardan birinin adını söyler ve o ebe olmuş olur. Yeni ebe 3 adım atarak diğer oyuncuların ayaklarına basmaya çalışır. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basarsa o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Her oyuncunun 3 adım atma hakkı vardır. 3’ten fazla adım atan oyuncu olursa yanar ve oyundan çıkar. |
| **EKİM**  **(7.HAFTA)**  **20 Ekim – 24 Ekim** | **2 SAAT** | **Sınıf Süsleri ve Sınıf Süsleme** | Grup çalışması, grup içinde görev alma, görevini yerine getirme | 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için sınıf süslemesi yapılır. Süsleme için kedi merdiveni, bayrak boyama, yazı ve harf boyama, kesme, çalışmaları yaptırılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **HEDİYE** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM - KASIM**  **(8.HAFTA)**  **27 Ekim – 31 Ekim** | | **2 SAAT** | **[Akıl ve Zeka Oyunları](https://www.mustafakabul.com/?pnum=168&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20%C4%B0%C5%9Flem%20Yapma)**  **[(Bir Kelime Bir İşlem)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=168&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20%C4%B0%C5%9Flem%20Yapma)** | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Sınıf düzeyine uygun 3 basamaklı sayıya dört işlemi kullanarak ulaşma çalışmaları yapılır. Öğrencilerin ilgisini çekmek için önce basitten başlanarak giderek zorlaştırılır. Kelime oyununda işlek harflerden oluşan 7 farklı harf verilir ve yeni kelime türetmeleri sağlanır. | **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 |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**AYAK AYAK ÜSTÜNDE**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=525&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-1)  Oyuncular arasından sayışma yapılarak iki ebe seçilir. İlk tur için ebeler karşılıklı gelecek şekilde yere oturup birer ayak tabanlarını birbirine uzatarak değdirirler. Böylece iki ebe tarafından diğer oyuncuların üstünden atlayacakları engel oluşturulur. Oyuncular sırayla iki ebenin oluşturduğu engelden atlarlar. Diğer turu atlayabilmek için sıranın sonuna geçerler. Ebeler, her bir tur için oyuncuların atlayacağı engelin boyunu ayak ayak üstüne gelecek şekilde yükseltirler. Atlama sırasında ebelerin ayağına değen olursa yanar ve ebe ile yer değiştirir |
| **KASIM**  **(9.HAFTA)**  **03 Kasım – 07 Kasım** | | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Serbest Etkinlik (Oyuncak günü)** | Boş zamanlarını değerlendirme, farklı etkinlikler öğrenme, yardımlaşma, grup dinamiğini arttırma hedeflenir. | Öğrencilerin serbest çalışma yapmaları için neler yapması gerektiğine karar vermeleri, yanında getirdikleri oyuncaklarla oynamaları, grup içinde oyunlarını canlandırmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **İKİ KOMŞU** |

ARA TATİL (10-14 Kasım)

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **KASIM**  **(10.HAFTA)**  **18 Kasım – 22 Kasım** | | **2 SAAT** | **[Akıl ve Zeka Oyunları](https://www.mustafakabul.com/?pnum=174&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Resim%20Yapboz)**  **[(Yap-Boz)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=174&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Resim%20Yapboz)** | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Yap-boz içeren etkinlikler öğrencilere dağıtılır. Kağıtlar istenen yerlerden kesilir. Resimler birleştirilir. Boyama sayfası olarak da yapılır ve birleştirme sonrası boyama yaptırılabilir. | **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 |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**BIZ BIZ OYUNU**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=525&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-1)  Oyuncular çember şeklinde çizilen alana çizgi boyunca yere çömelerek yerleşirler. Bir oyuncu ebeyi belirlemek için sayışma tekerlemesi söyler ve çıkan oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe olan oyuncu çember olarak yerleşen oyuncuların ortasına geçer. Ebe dışındaki oyuncular, elleri arkada birleşmiş olarak dururlar. Oyuncuların birinde bir mendil bulunur. Bu mendili ebeye göstermeden elden ele arkadan dolaştırarak saklarlar ve ebeyi şaşırtmaya çalışırlar. Oyuncular ebeye “Mendil kimde?” diye sorarlar, ebe bilemezse elinde mendil olan oyuncu ebeye mendille dokunur. Diğer oyuncular aynı şekilde mendili arkadan elden ele vererek ebeye göstermeden yeniden saklarlar. Ebe mendili bulana kadar oyun devam eder. Ebe mendili saklayan oyuncuyu bulduğunda yeni ebe belirlenmiş olur. |
| **KASIM**  **(11.HAFTA)**  **24 Kasım – 28 Kasım** | | **2 SAAT** | **[Sınıf İçi Eğitici Oyunlar](https://www.mustafakabul.com/?pnum=488&pt=Sa%C4%9F-Sol%20Beyin%20Etkinli%C4%9Fi)**  **[(Sağ-Sol Beyin Etkinliği)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=488&pt=Sa%C4%9F-Sol%20Beyin%20Etkinli%C4%9Fi)** | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Etkinlik örnekleri tahtada yansıtılır. Öğrenciler sırayla tahtada yönergeye göre iki elini kullanarak yolu takip etmeleri istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **KARGA AĞASI** |
| **ARALIK**  **(12.HAFTA)**  **01 Aralık -05 Aralık** | | **2 SAAT** | **Kağıt Katlama**  **(Tuzluk)** | Uzamsal düşünme, mekansal görselleştirme, geometrik düşünme, akıl yürütme, sonucu tahmin etme, el-kas koordinasyonunu geliştirme hedeflenir. | Kağıt katlama tekniklerine göre tuzluk yapımı yönergelere göre yapılması istenir. İstenen çalışma tamamlandıktan sonra, kağıt tekrar açılıp işaretlenen yerlerden kendilerinin yapmaları beklenir.Tuzluk içine farklı kelimeler yazılarak oyunlaştırılır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **BURİK**  Oyun alanı için iç içe iki çember çizilir. İçteki çember kaledir. Oyunculardan birisi sayışmaca ile ebe olarak belirlenir ve kalenin içine girer. Ebe, kendisine verilen mendili kafasının üzerine yerleştirir ve bulunduğu alandan dışarı çıkamaz. Diğer oyuncular ikinci çember çizgisi boyunca dizilmiş olarak beklerler. Oyun başladığında iki çember arasındaki alanda kalarak ebenin kafasından mendili almaya çalışırlar. Oyuncular ebenin alanına giremez. Ebe kale içinden çıkmadan başındaki mendili almaya çalışan oyuncuları dokunarak ebelemeye çalışır. Kale içinden çıkmadan ve başındaki mendili kaptırmadan bir oyuncuya dokunursa yeni ebe belirlenmiş olur. Eğer oyunculardan birisi ebenin kafasından mendili almayı başarırsa ebe değişmez ama ebe, kalesinden çıkmadan başındaki mendili alan oyuncuya dokunursa yeni ebe bu oyuncu olur |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ARALIK**  **(13.HAFTA)**  **8 Aralık – 12 Aralık** | | **2 SAAT** | **Tekerlemeler** | Dil becerileri sayesinde mantık, akıl yürütme, soyutlama ve problem çözme gibi zihinsel becerilerini geliştirmesi hedeflenir. | "Dal sarkar, kartal kalkar, kartal kalkar dal sarkar" türünde okuması zor tekerlemeleri söylemeleri ve yazmaları istenir. Bakarak, ezbere veya okuyarak söyleme çalışmaları yaptırılır. | **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 |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **KOCA NİNE İLE TİLKİ** |
| **ARALIK**  **(14.HAFTA)**  **15 Aralık – 19 Aralık** | | **2 SAAT** | **Drama**  **(Sözcük Çağrışımı)** | 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. | [**BÜLBÜL KAFESTE**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=526&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-2)  Öğrenciler el ele tutuşarak bir çember oluşturur. Oyuncular arasından bir gönüllü öğrenci seçilir. Gönüllü öğrenci bülbülü temsil eder ve kafes içinde dolaşır. Öğrenciler “Bülbül kafeste!” veya oyuncunun adını söyleyerek örneğin; “Ayhan kafeste!” diye hep bir ağızdan söylerler. Bülbül halkanın dışına çıkmaya çalışır. Çemberdeki çocuklar, bülbülü dışarı çıkarmamak için birleşirler ve çemberin açık yerini kapatırlar. Kafesten çıkabilen öğrenci oyunu kazanmış olur. Oyun tekrardan yeni bülbülün seçilmesiyle devam eder. Eğer istenirse oyunun ilerleyen bölümlerinde bülbül sayısı 2 ve 3 olabilir |
| **ARALIK**  **(15.HAFTA)**  **22 Aralık – 26 Aralık** | | **2 SAAT** | **Rol Yapma** | Doğaçlama, kendini ifade etme, dil becerilerini ve hafıza gücünü geliştirme,empati, çatışma çözümü, iletişim becerileri, karar verme ve öz güvenin geliştirilmesi hedeflenir. | Nasreddin Hoca'nın "Doğuran Kazan" fıkrası anlatılır ya da okunur. Videosu varsa seyrettirilir. Daha önce öğrenciler tarafından canlandırma yapmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **KURT İLE KÖPEK** |
| **ARALIK - OCAK**  **(16.HAFTA)**  **29 Aralık 02 OCAK** | | **2 SAAT** | **[Zeka Bulmacaları](https://www.mustafakabul.com/?pnum=173&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Koordinat%20Yazma)**  **[(Koordinat Yazma)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=173&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1%20Koordinat%20Yazma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | Koordinat yazma ile ilgili etkinlik kağıtları verilir. Kağıtlarda bulunan görsellerin koordinatlarını yazmaları istenir. Koordinatlarla ilgili farklı etkinlikler de yaptırılabilir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**DON ATEŞ OYUNU**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=526&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-2)  Sayışmaca ile iki ebe seçilir. Oyuncular ebelere yakalanmamak için kaçarlar, bu arada ebeler onlara dokunmaya çalışır. Ebenin dokunduğu oyuncular oyun alanının bir köşesinde hareketsiz donmuş bir şekilde beklerler. Ebelerden biri onları beklerken diğer ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular, vurulan hareketsiz arkadaşlarını kurtarmaya çalışır. Vurulan oyuncunun kurtulabilmesi için oyunculardan biri tarafından eline dokunulması gerekir. Donmuş olan oyuncu, arkadaşı tarafından eline dokunulunca çözülür ve tekrar ebeden kaçmaya başlar. Ebeler herkesi vurabilirse oyun tamamlanmış olur, önceki ebeler yerine yeni ebeler seçilir ve oyun böyle devam eder. |

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK**  **(17.HAFTA)**  **05 – 09 Ocak** | | **2 SAAT** | [**Karekod Kodlama ve Boyama**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=369&pt=Kare%20Kod%20Boyama) | Uzamsal düşünme, mekansal görselleştirme, geometrik düşünme, akıl yürütme, sonucu tahmin etme, el-kas koordinasyonunu geliştirme hedeflenir. | Karekod kodlama boyama etkinlik sayfaları öğrencilere dağıtılır ve boyamaları 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 |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **NOHUT OĞLAN** |
| **OCAK**  **(18.HAFTA)**  **12 – 16 Ocak** | | **2 SAAT** | **Belgesel Film** | Farklı konulara ilgi duymak, ilgi alanlarını genişletmek, çevre ve doğa bilincini geliştirmek, bilgi araştırma yöntemlerini keşfetmek, | Öğrenciler için daha önce izlenmiş ve hazırlanmış öğrenci seviyesine uygun 10-15 dakikalık canlılar, uzay, bitkiler, nasıl yapılır türünde video izlettirilir. Soru-cevap yöntemiyle devam edilir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**DUR AL VUR**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=527&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-3)  Öncelikle oyuncular çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebeyi belirler. Ebe topa doğru koşarken diğerleri de kaçışır. Ebe topu eline alır ve “Dur!” der. Diğer oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe elindeki topu diğer oyunculardan birine isabet ettirmeye çalışır. İsabet ederse vurduğu oyuncu ebe olur. Topu alıp ortaya gelene kadar oyuncular kaçışır. Ebe orta alana geldiği anda “Dur!” der ve oyuncular durur. Topu diğer oyunculara isabet ettirmek için topu atar. Herhangi bir oyuncuya isabet etmezse ebe yine kendisi olur, ebe topu alıp yerine geçene kadar diğer oyuncular kaçışır. Oyun bu döngüyle devam eder |

YARI YIL TATİLİ

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT**  **(19.HAFTA)**  **02 Şubat –06 Şubat** | | **2 SAAT** | **Görsel Sanat Etkinliği**  **(Kareli Resim Çizme)** | Odaklanma, dikkat süresini arttırma, simetri ve düzen alışkanlığı kazanma El-göz koordinasyonunu ve ince motor gelişimini | Karesel alanlara bölünmüş bir görselin karesel bölgelere uygun bakarak yapmaları istenir. Basit resimlerden zora doğru çalışmalar yapılabilir. | **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 |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **ŞENGÜLÜM, MENGÜLÜM, ŞÜNGÜLÜM** |
| **ŞUBAT**  **(20.HAFTA)**  **09 Şubat – 13 Şubat** | | **2 SAAT** | **Tırtıl Yürütme Kes Yapıştır Etkinliği** | İnce motor becerilerini geliştirmelerine, yaratıcılıklarını artırmalarına ve odaklanma becerilerini kazanmaları hedeflenir. | Öğrencilere kes yapıştır kağıtları dağıtılır. Kesme yapıldıktan sonra daha önce getirmelerini istediğimiz pipet yardımıyla yürütme yaptırılır. Uygun durumda ise sınıfta yarışma yaptırılabilir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **ESİR**  2 takım halinde oynanır. Her takım kendisine büyük daire hapis çizer. Her takım bir nöbetçi seçer ve bu dairenin içinden dışarı çıkmaz. Diğer oyuncular asker olarak birbirini yakalamaya çalışır. Yakalayan kişi yakaladığını hapise götürür. Götürme işinde dokunulmazlık vardır. Dışarıda olan kişiler hapisteki arkadaşını dokunarak kurtarabilirler. Bir takımın tüm askerleri hapsedilince takımın komutanı rakibin hem nöbetçisini esir almaya gider hem de kendi askerlerini kurtarır. |
| **ŞUBAT**  **(21.HAFTA)**  **16 Şubat – 20 Şubat** | | **2 SAAT** | [**Akıl ve Zeka Oyunları (Noktaları Birleştirme)**](https://drive.google.com/file/d/1hFzR61UdOAwQASPF44_iXlVv8dHMYeEQ/view) | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Nokta birleştirme ile ilgili etkinlik kağıtları dağıtılır. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları söylenir. Doğru cevabı bulunca kağıtta çizmeleri istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **TENCERECİK** |
| **ŞUBAT**  **(22.HAFTA)**  **23 Şubat – 27 Şubat** | | **2 SAAT** | [**Akıl ve Zeka Oyunları (Tetris Boyama)**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=136&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1) | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Tetris boyama etkinlik kağıtları dağıtılır. Bulmacanın kuralları ve amacı anlatılır. İstenen şekilde boyamaları sağlanır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | YEDİ KİREMİT  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. |

| **MART**  **(23.HAFTA)**  **02 Mart –06 Mart** | **2 SAAT** | **Kağıt Katlama**  **(Kutu Yapımı)** | Uzamsal düşünme, mekansal görselleştirme, geometrik düşünme, akıl yürütme, sonucu tahmin etme, el-kas koordinasyonunu geliştirme hedeflenir. | Kağıt katlama tekniklerine göre kutu yapımı yönergelere göre yapılması istenir. İstenen çalışma tamamlandıktan sonra, kağıt tekrar açılıp izli yerlerden kendilerinin yapmaları 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **TİLKİ İLE AYI** |
| **MART**  **(24.HAFTA)**  **09 Mart – 13 Mart** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Eğitici Oyunlar** | Dil becerileri, zihinsel dikkat ve hafıza güçlendirme hedeflenir. | “Çarşıya Gittim” oyunu en az iki kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular halka şeklinde otururlar ya da ayakta da durabilirler. İçlerinden biri oyunu “Çarşıya gittim ve ELMA aldım.” diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun çarşıdan aldığı meyve veya sebzeyi söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “Çarşıya gittim ve ELMA, … aldım.” Sıradaki oyuncu ondan bir önceki oyuncuların söylediklerini söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “Çarşıya gittim ve ELMA, …, … aldım.” Oyun bu şekilde her oyuncu tarafından yeni bir meyve veya sebze eklenerek devam eder. Amaç meyve veya sebze adlarını karıştırmadan doğru sıralamada söylemektir. Sırayı karıştıran ya da unutan oyuncu yanar ve oyundan çıkarak bir adım geriye çekilir. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | [**ÇİNÇAN OYUNU**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=526&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-2)  Oyuncular iki takıma ayrılır ve her takım için birer kaptan belirlenir. Takım kaptanları sırayla oyuncularını seçerler. Bunun için “aldım-verdim” sayışmacası yapılabilir. İpin iki ucu vardır, uçlar birleştirilerek düğüm atılır. Düğüm atıldıktan sonra iki kişi ipin içine girer ve ipi bacakları ile gererler. İpin içine giren iki kişi diğer takımda bulunur. Takımlar sırayla yarışır, ilk turda ipler ayak bileğinde olur ve oyuncular belli sayıda zıplayarak iki ip arasında atlarlar. İlk turu başarılı şekilde geçenler için her turda ip biraz daha yükseltilerek oyun devam ettirilir. Söylenen hareketleri ipe dokunmadan yapan takım puan alır, takımdan bir kişi hareketi yapamadığında sıra diğer takıma geçer. Oyun bütün aşamalar eksiksiz tamamlanana kadar devam eder. Hangi takım önce tamamlarsa oyunu o takım kazanır. |
| **MART**  **(25.HAFTA)**  **23 Mart - 27 Mart** | **2 SAAT** | **Belgesel Film** | Farklı konulara ilgi duymak, ilgi alanlarını genişletmek, çevre ve doğa bilincini geliştirmek, bilgi araştırma yöntemlerini keşfetmek, | Öğrenciler için daha önce izlenmiş ve hazırlanmış öğrenci seviyesine uygun 10-15 dakikalık canlılar, uzay, bitkiler, nasıl yapılır türünde video izlettirilir. Soru-cevap yöntemiyle devam edilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **TİLKİ İLE KEKLİK** |

| **MART**  **(26.HAFTA)**  **30 MART - 03 NİSAN** | **2 SAAT** | [**Eğitsel El İşi Çalışmaları**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler) | El becerilerin ve hayal gücünün geliştirilmesi ve yeteneklerini keşfetmesi hedeflenir. | Pipetlerden Kolye Yapımı  Malzemeler 10 adet pipet, yeterli miktarda ip ve makas. Yapmak istediği kolye şekli tasarlanır. Pipetler uygun uzunluklarda makasla kesilir. Pipetlerin arasında ip geçilerek birleştirme 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. |
| **NİSAN**  **(27.HAFTA)**  **06 Nisan – 10 Nisan** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Serbest Etkinlik (Oyuncak günü)** | Boş zamanlarını değerlendirme, farklı etkinlikler öğrenme, yardımlaşma, grup dinamiğini arttırma hedeflenir. | Öğrencilerin serbest çalışma yapmaları için neler yapması gerektiğine karar vermeleri, yanında getirdikleri oyuncaklarla oynamaları, grup içinde oyunlarını canlandırmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **ÜÇ ARKADAŞ** |
| **NİSAN**  **(28.HAFTA)**  **13 Nisan – 17 Nisan** | **2 SAAT** | **[Görsel Sanat Etkinliği](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)**  **[(Tavuskuşu Yapımı)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)** | Odaklanma, dikkat süresini arttırma, simetri ve düzen alışkanlığı kazanma El-göz koordinasyonunu ve ince motor gelişimini | Tavuskuşu yapımı için etkinlik kağıtları öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden tavuskuşunun türlerini boyamaları istenir. Boyanan tüyler kesilir ve tavuskuşunun gövdesine yapıştırılır. |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **HAYVANAT BAHÇESİ**  Öğrenci sayısına göre öğrenciler 4-5 gruba ayrılır. Her gruba bir hayvan adı verilir. Öğrenci sayısından bir eksik köşeler belirlenir ya da daire çizilir. Ebe seçilir. Ebe oyun alanının ortasına geçer. Diğerleri rastgele köşelere-daire içine girerler. Ebe "aslanlar" dediğinde sadece aslanlar grubu kendi aralarında yer değiştirirler. Ebe bu arada yer değiştirenlerden birini ebelemeye çalışır, ebelerse ebelikten çıkar. |
| **NİSAN**  **(29.HAFTA)**  **20 Nisan –24 Nisan** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Eğitici Oyunlar**  **(30 Taş)** | Zihinsel dikkati güçlendirme, farklı stratejiler geliştirme hedeflenir. | Malzemeler: 30 adet irili ufaklı taş.  İki kişiyle oynanır. 30 adet irili ufaklı taşlar sıranın üstünde bir arada toplanır. Öğrenciler sırayla bu taşları almaya çalışır. Bir taş alırken diğer taşları kımıldatmadan almalıdır. Kımıldatırsa sıra diğer oyuncaya gider. Kim daha fazla kımıldatmadan taş toplarsa oyunu kazanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **ÜÇ HAYLAZ MASALI** |

| **NİSAN - MAYIS**  **(30.HAFTA)**  **27 Nisan – 01 Mayıs** | **2 SAAT** | [**Karekod Kodlama ve Boyama**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=369&pt=Kare%20Kod%20Boyama) | Uzamsal düşünme, mekansal görselleştirme, geometrik düşünme, akıl yürütme, sonucu tahmin etme, el-kas koordinasyonunu geliştirme hedeflenir. | Karekod kodlama boyama etkinlik sayfaları öğrencilere dağıtılır ve boyamaları 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.” |
| **MAYIS**  **(31.HAFTA)**  **4 Mayıs –8 Mayıs** | **2 SAAT** | **Sınıf İçi Serbest Etkinlik (Oyuncak günü)** | Boş zamanlarını değerlendirme, farklı etkinlikler öğrenme, yardımlaşma, grup dinamiğini arttırma hedeflenir. | Öğrencilerin serbest çalışma yapmaları için neler yapması gerektiğine karar vermeleri, yanında getirdikleri oyuncaklarla oynamaları, grup içinde oyunlarını canlandırmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **KABAK GELİN** |
| **MAYIS**  **(32.HAFTA)**  **11 Mayıs – 15 Mayıs** | **2 SAAT** | **Belgesel Film** | Farklı konulara ilgi duymak, ilgi alanlarını genişletmek, çevre ve doğa bilincini geliştirmek, bilgi araştırma yöntemlerini keşfetmek, | Öğrenciler için daha önce izlenmiş ve hazırlanmış öğrenci seviyesine uygun 10-15 dakikalık canlılar, uzay, bitkiler, nasıl yapılır türünde video izlettirilir. Soru-cevap yöntemiyle devam edilir. |
| **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. |
| **MAYIS**  **(33.ve 34. HAFTA)**  **18 Mayıs – 26 Mayıs** | **2 SAAT** | [**Akıl ve Zeka Oyunları Resfebe)**](https://www.mustafakabul.com/?pnum=136&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1) | Konsantrasyon, hafıza, strateji geliştirme, farklı metotlar deneme, dikkatini arttırma, görsel-uzamsal düşünme, mantık yürütme ve mantıksal bütünlük gibi kazanımlar sağlanır. | Resfebe etkinliğinin amacı ve kuralları anlatılır. Resfede örnekleri akıllı tahta ya da projeksiyon ile gösterilerek bulmaları istenir. Resfebe etkinlik kağıtları dağıtılır. Öğrencilerden yeni resfebe üretmeleri beklenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **DÖRT ÖĞÜT** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(35.HAFTA)**  **26 Mayıs – 30 Mayıs** | | **2 SAAT** | **Güzel Konuşma ve Yazma (Bitişik Harflerle Yazı Yazma)** | Estetik duygusunu geliştirme, farklı yazı karakterlerini tanıma ve kendi yazı stilini oluşturma, | Bitişik harflerle şiir yazma 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 |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **KORİDOR**  2 takım (savunma-hücum) oluşturulur. Kalabalık öğrenci grubuyla oynanır. Dikdörtgen şeklinde oyun alanı 3-4 eşit parçaya bölünerek çizilir. Bu savunma çizgilerine savunma oyuncuları ikişer üçer yerleşir. Savunmacılar bu çizgilere basarlar ve ayakları çizgiden dışarı çıkamaz. Ancak çizgiden çıkmadan sağa sola ilerleyebilirler. Hücüm oyuncuları oyun alanından bir tarafından başlayarak bu savunma oyuncularına ebelenmeden karşı alana geçmeye çalışır.Daha sonra görevler değişir. Hangi grup daha fazla karşıya geçmişse o takım kazanır. |
| **HAZİRAN**  **(36.HAFTA)**  **2 –4 Haziran** | | **2 SAAT** | **Rol Yapma** | Doğaçlama, kendini ifade etme, dil becerilerini ve hafıza gücünü geliştirme,empati, çatışma çözümü, iletişim becerileri, karar verme ve öz güvenin geliştirilmesi hedeflenir. | Nasreddin Hoca'nın "Doğuran Kazan" fıkrası anlatılır ya da okunur. Videosu varsa seyrettirilir. Daha önce öğrenciler tarafından canlandırma yapmaları istenir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **ÜÇ OĞLAN** |
| **HAZİRAN**  **(37.HAFTA)**  **10 – 13 Haziran** | | **2 SAAT** | **[Görsel Sanat Etkinliği](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)**  **[(Kayıp Eşya Bulma)](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler)** | Odaklanma, dikkat süresini arttırma, simetri ve düzen alışkanlığı kazanma El-göz koordinasyonunu ve ince motor gelişimini | Gizli nesnelerin bulunduğu etkinlik kağıtları öğrencilere dağıtılır. Bireysel ya da grup halinde bulmaları ve boyamaları istenir. |
| **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. |
| **HAZİRAN**  **(38.HAFTA)**  **22-26 Haziran** | | **2 SAAT** | **YIL SONU SOSYAL FAALİYET HAFTASI** | | | | |

Serbest etkinlikler dersine ait birçok etkinliğe www.mustafakabul.com sitesinden ulaşabilirsiniz.

[Masallar için tıklayınız.](https://www.mustafakabul.com/?pnum=84&pt=Masallar) [Çocuk oyunları için tıklayınız.](https://www.mustafakabul.com/?pnum=525&pt=Geleneksel%20%C3%87ocuk%20Oyunlar%C4%B1-1) [Zeka etkinlikleri için tıklayınız.](https://www.mustafakabul.com/?pnum=136&pt=Zeka%20Bulmacalar%C4%B1) [Serbest etkinlikler için tıklayınız](https://www.mustafakabul.com/?pnum=145&pt=Serbest%20Etkinlikler).

OLUR

…./09/2025

Okul Müdürü