*20.07.2010 Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının İlköğretim Okulu Haftalık Ders Çizelgesinde yapılan değişikler doğrultusunda ve 07.09.2010 tarihli ek açıklamasıyla Serbest etkinlikler saatlerinde:*

*Okul ve çevrenin şartları ile öğrencilerin bireysel özellikleri ve ihtiyaçları dikkate alınarak;*

***a.*** *Sosyal, kültürel ve eğitici faaliyet olarak; folklor, müsamere, konser, müzik, monolog, diyalog, grup tartışmaları, güzel konuşma-yazma, kitap okuma, dinleme, sergi düzenleme, gezi-gözlem, inceleme, bilmece, bulmaca, atışma, sayışma, şarkı ve türkü söyleme, soru sorma, cevap verme, duygu ve düşüncelerini ifade etme, oyun, film izleme, bahçe etkinlikleri, bitki ve hayvan yetiştirme vb. etkinlikler uygulanır.****b.*** *Seçmeli sanat ve spor etkinlikleri, bilişim teknolojileri, satranç ve tarım derslerinin programlarından öğrenci düzeyi de göz önünde bulundurularak yararlanılabilir.*

***c.*** *1–3. sınıflarda Talim ve Terbiye Kurulunun 30.03.2000 tarihli ve 32 sayılı kararıyla kabul edilen yabancı dil öğretim etkinlikleri ile 4. sınıflarda seçmeli yabancı dil dersi öğretim programlarından yararlanılabilir.*

***d.*** *Bu dersin saatleri ayrı ayrı veya blok olarak farklı günlerde uygulanabileceği gibi gerektiğinde tamamı bir gün içinde de uygulanabilecektir.*

***e.*** *Serbest etkinlikler saati, zümre öğretmenler kurulunca hazırlanan aylık faaliyet planına göre uygulanır. Yapılan faaliyetler sınıf defterine yazılır.*

*Temel Eğitim Genel Müdürlüğünün 17/08/2023 tarih ve E-43769797-121.01-81682552 sayılı yazısı üzerine;*

*Madde 7. İlkokul 1. sınıfta serbest etkinliklerin 2 ders saati; 2 ve 3. sınıflarda 1 ders saati masal ve geleneksel oyun saati olarak değerlendirilecektir.*

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR-** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **1.HAFTA** | **09 - 13 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(İsim-İmaj Oyunu)** | İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması | Daire şeklinde oturulur. Kişi ismini farklı bir ritimle söyler.  Kişi ismine uygun hareketle dairenin ortasına gelerek farklı imajla ismini söyler. | **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** |
| **Drama**  **(İsim-Hareket Oyunu)** | İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması | Grup 2-3 tur ismini söyler. Bu arada isim ve hareketler akılda tutulur.  Kişi ismini ve hareketini söyle (Ayşe: Boyun bükme gibi).  Gruptan herhangi birinin ismini ve hareketini de tekrarlar.  Gruptaki bireylerin hepsinin tekrarlaması istenir.  Yanlış yapan oyundan çıkar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Yedi Renkli Gül Bahçesi** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **2.HAFTA** | **16 - 20 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kukla Olma)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır.  Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşercesine bırakılır. Nefes verilir.  Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar.  Sonra baş dik duruma getirilir. | **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**  **Gaziler Günü İlköğretim Haftası** |
| **Drama**  **(Kopyalama)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Sıra olunur.  Herkes sıra ile yürür.  Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir.  Yanlış yapan oyundan çıkarılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uzak Diyarların Çobanı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **3.HAFTA** | **23 - 27 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kukla Olma)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır.  Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşercesine bırakılır. Nefes verilir.  Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar.  Sonra baş dik duruma getirilir. | **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**  **Dünya Okul Sütü Günü** |
| **Drama**  **(Kopyalama)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Sıra olunur.  Herkes sıra ile yürür.  Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir.  Yanlış yapan oyundan çıkarılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uçan Atlar Ülkesi** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **4.HAFTA** | **30 Eylül - 04 Ekim** | **1 SAAT** | **Drama**  **(Yaşlılar Doğaçlaması)** | Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır. | İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin bulundukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması 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**  **Hayvanları Koruma Günü** |
| **1 SAAT** | **Drama**  **(Suda Yaşayan Hayvanlar)** | Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. | Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır.  Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar. “Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşarmış.” diyerek hikâyeyi başlatır.  Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister.  Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır. |
| **1 SAAT** | **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Sihirli Yıldız Tozu** |
| **1 SAAT** | **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. |
| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **5.HAFTA** | **07 - 11 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Yaşlılar Doğaçlaması)** | Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır. | İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin bulundukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması 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**  **Ahilik Kültürü Haftası Dünya Afet Azaltma Günü** |
| **Drama**  **(Suda Yaşayan Hayvanlar)** | Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. | Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır.  Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar. “Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşarmış.” diyerek hikâyeyi başlatır.  Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister.  Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Niloya ve Boz Ayı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **6.HAFTA** | **14 - 18 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Gazete Oyunu)** | Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. | Beş ya da yedişerli gruplar oluşturulur.  Her grubun önüne gazete yayılır.  Halka şeklinde gazetenin etrafında müzik eşliğinde dans edilir. Müziğin durmasıyla herkes gazetenin üzerine zıplar.  Sonra oyun gazetenin yarısı atılarak devam eder.  Her defasında gazete bölünerek oyuna 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** |
| **Drama**  **(Ayna)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | İkişerli eşler oluşturulur.  Karşılıklı durur.  İki kişi aynı anda ayna karşısındaymış gibi davranır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Prensesin Hayalleri** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **7.HAFTA** | **21 - 25 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kör Dolaştırma)** | Güven duygusu geliştirme | İkişerli eş oluşturulur.  Eşlerden birisi gözlerini kapatır.  Diğer gözü kapalı olana mekânı dolaştırır.  Eşler değiştirilerek tekrar 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**  **\*Birleşmiş Milletler Günü** |
| **Drama**  **(Hamur Olma ve Biçim Verme)** | Güven duygusu geliştirme | İkişerli eş olunur.  Eşlerden biri biçim verilecek hamur şeklinde bekler.  Diğeri ona istediği biçimi verir.  Eşler değiştirilerek tekrar yapılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Ejderhanın Hikayesi** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **8.HAFTA** | **28 Ekim - 01 Kasım** | **3 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**  **\*Cumhuriyet Bayramı \*Kızılay Haftası** |
| **Drama**  **(Sevgi Makinesi)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Kendilerini büyük bir makinenin parçası olarak düşünmeleri istenir.  Küçük grupla (6-8 kişi) yapılır.  İlk kişi ortaya gelir ve hareket etmeye başlar. Ağır ritmik devinimlerle tüm bedenini sağa sola sallar.  İkinci kişi ortaya gelir ve birinci kişinin omzuna dokunur. Kendisi başını aşağı yukarı sağlayarak, ritme uyarak devinimlere katılır.  Üçüncü kişi ortaya gelir yine birincinin omzuna dokunur. Kendi kollarını aşağı yukarı çevirerek bir hareket başlatabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi** |
| **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. |
| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **9.HAFTA** | **04 - 08 Kasım** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Tatma:  Çok lezzetli bir çikolata parçası yemek  Ekşi bir üzüm yemek  Acı bir biber yemek | **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**  **\*Atatürk Haftası \*Organ Bağışı Haftası \*Afet Eğitimi Hazırlık Günü (12 Kasım) \*Lösemili Çocuklar Haftası** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Koku alma:  Bahçede yakılan odun ateşinin kokusu  Kozmetik dükkanında parfüm kokusu  Lokantadan geçerken döner kokusu |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kambur Dede Masalı** |
| **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. |

***ARA TATİL***

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **10.HAFTA** | **18 - 22 Kasım** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  İşitme:  Balon patlamasını duyma  Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme  Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme | **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**  **\*Öğretmenler Günü \*Ağız ve Diş Sağlığı Haftası** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Görme:  Karanlık dolapta giysi arama  Çamaşır sepetinden çorap arama  Kaybolan iğneyi arama |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Hırsızı Arayan Askerler** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **11.HAFTA** | **25 - 29 Kasım** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  İşitme:  Balon patlamasını duyma  Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme  Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme | **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** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Görme:  Karanlık dolapta giysi arama  Çamaşır sepetinden çorap arama  Kaybolan iğneyi arama |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Her Gün 1 Altın Biriktiren Adam** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **12.HAFTA** | **02 - 06 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Okulda kuş:  Sınıfa giriyorsunuz.  Sınıfta bir kuş buluyorsunuz.  Çok eğleniyorsunuz.  Kuş pencereden uçuyor.  Üzülüyorsunuz. | **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**  **\*Dünya Engelliler Günü** |
| **Drama**  **(Rol Oynama)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Güneş ve Ay’ın Dansı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **13.HAFTA** | **09 - 13 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Okulda kuş:  Sınıfa giriyorsunuz.  Sınıfta bir kuş buluyorsunuz.  Çok eğleniyorsunuz.  Kuş pencereden uçuyor.  Üzülüyorsunuz. | **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**  **\*İnsan Hakları ve Demokrasi Haftası \*Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası** |
| **Drama**  **(Rol Oynama)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gümüş Ayakkabı ve Çocuk** |
| **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. |

| **ÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **14.HAFTA** | **16 - 20 Aralık** | **4 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. | **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** |
| **Drama**  **(Doğaçlama)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Hediye paketi  Lider oldukça ilgi çekici parlak kâğıtlara, süslere hazırlanmış bir hediye paketini ortaya getirir.  Çocuklar yarım ay şeklinde oturtulur.  Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister.  Çocuklar gruplar oluşturur.  Liderin yönergeleriyle hediyenin geldiği yeri, kime geldiği, nasıl geldiği, nasıl alındığı hakkında fikir yürütür.  Her grup hediye paketi hakkında farklı bir hikâye oluşturur. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Yolculuğun Başlangıcı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | Aç kapıyı bezirgânbaşı kapı hakkı…  Bir zamanların en gözde çocuk oyunları arasında yer alır.  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, ne  verirsin, 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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **15.HAFTA** | **23 - 27 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresinde bulunan canlı-cansız nesneleri canlandırır. | **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**  **Mehmet Akif Ersoy’u Anma Haftası** |
| **Drama**  **(Sözcük Çağrışımı)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Lider, “cam” kelimesinden çağrışım yapmalarını ister. “Camla” ilgili iki kelimelik çağrışımlar alınır. Örneğin “tuzla buz olmak”, “camdan kalp”, “cam macunu”, “cam  bardak”, “cam sürahi” gibi sözler ortaya çıkabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Diyarlara Yolculuk** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **16.HAFTA** | **30 Aralık - 03 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Sen Yandın**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ dediğim öğrencinin sağında  ve solunda duran arkadaşları aynı anda birbirlerinin adını söyler.  Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen, şaşıran, arkadaşının adını  geç söyleyen oyun dışı kalır. Başka bir öğrencinin sırtına dokunup ‘Sen  yandın!’ dediğimde oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Herhangi  bir öğrencinizin sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ diyerek oyunu başlatınız. Bu  oyun her turda temponun biraz daha artırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir. Hata yapmayan son üç kişi kalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz. | **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** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Tut Eşim Tut**  Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süre sonra “İkili olun!” komutunu veriniz. Oyunun kuralını “Kendine eş bulamayan veya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıp ebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebeden kaçmaya başlarlar. Ebelenmek üzere olan oyuncu, eşine ‘Tut eşim tut…’ diye seslenip eşiyle el ele tutuşursa ebelenmekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıp ebelenen oyuncu ve eşi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceye kadar oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Ebeleri belirledikten sonra oyunu başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Esrarengiz Mağarada Yaşayan Yavru Aslan** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **17.HAFTA** | **06 - 10 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Oluşum Çalışması)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | **Kırmızı Başlıklı Kız**  Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir.  Gruplar oluşturulur.  Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir.  Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur.  Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır.  Rahatlamaya geçilir. | **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**  **\*Enerji Tasarrufu Haftası** |
| **Drama**  **(Oluşum Çalışması)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | **Uyumak İstemeyen Çocuk**  Hikâye anlatılır.  Gruplar oluşturulur.  Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir.  Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur.  Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır.  Rahatlamaya geçilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Elif’in Rüyası** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **18.HAFTA** | **13 - 17 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Bakmak – Görmek**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Bir öğrenci seçiniz. Öğrencinizin dışarı çıkmasını söyleyiniz.  İçeride kalan öğrencilere aşağıdaki soruları sorunuz.  “Saçı ne renk?”  “Saçı düz mü, kıvırcık mı, dalgalı mı?”  “Saçlarını nasıl taramış, toplamış mı, örmüş mü, serbest mi bırakmış?”  “Göz rengi nedir?”  “Yüz şekli nedir?”  “Kıyafetleri ne renk?”  “Aksesuar (saat, toka, kemer vb.) olarak ne takmış?”  “Ayakkabısı ne renk?”  Soruların cevapları alındıktan sonra öğrenciyi içeri çağırınız.  Öğrenciyle ilgili sorular ve verilen cevapları karşılaştırınız. | **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** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Duygu Köprüsü**  Öğrencilerinizi altı gruba ayırınız. Her gruba üzüntü, sevinç, korku, öfke, şaşkınlık, mutluluk gibi farklı duygular veriniz. Bu çalışmada verilen duyguların temel duygular olmasına dikkat ediniz. Örneğin; melankoli gibi ifadesi zor duygular öğrenciye verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, gruba ait duyguları beden ve yüz hareketleriyle yansıtarak, konuşmadan yürümelerini söyleyiniz. Mekanda serbest olarak yürüyen öğrencilerinize “Diğer gruplardan bir arkadaşınızla karşılıklı durun, birbirinize bakın ve konuşmadan tokalaşarak ayrılın.” diye ikinci bir komut veriniz. Bu komutla her öğrenci karşısındaki arkadaşının duygusunu alarak yürümeye devam eder. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Devler Tarafından Kaçırılan Prenses** |
| **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. |

***YARIYIL TATİLİ***

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **19.HAFTA** | **03 - 07 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **İsim – Şehir- Eşya**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz.  Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız. | **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** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Cümleden Cümleye**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ğ” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Yedi Renkli Gül Bahçesi** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **20.HAFTA** | **10 - 14 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **İsim – Şehir- Eşya**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz.  Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız. | **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** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Cümleden Cümleye**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ğ” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uzak Diyarların Çobanı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **21.HAFTA** | **17 - 21 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Kelimelerle Öykü Oluşturma**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu da göz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder. | **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** |
| **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. | **Çaydanlık**  Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız.  Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız.  Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlenizin içinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarak cümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizin cümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci ‘Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.’, ikinci öğrenci ‘Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci  ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu başlatırlar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uçan Atlar Ülkesi** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **22.HAFT** | **24 - 28 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Kelimelerle Öykü Oluşturma**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu da göz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder. | **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**  **\*Vergi Haftası \*Yeşilay Haftası** |
| **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. | **Çaydanlık**  Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız.  Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız.  Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlenizin içinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarak cümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizin cümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci ‘Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.’, ikinci öğrenci ‘Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci  ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu başlatırlar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Sihirli Yıldız Tozu** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **23.HAFTA** | **03 - 07 Mart** | **4 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. | **Suçlu Kim**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri ‘Suçlu’ diğeri ‘Polis’ geriye kalan sizler de ‘Kurban’ olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmeden tek gözünü kırparak, adam yakalamak, Polisin görevi de suçluyu bulmaktır. Göz kırpılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçluyu buldum!’ der ve tahminini söyler. Tahmin doğruysa polis oyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu  Kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder.’’ Diyerek anlatınız. | **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**  **\*Dünya Kadınlar Günü \*Girişimcilik Haftası** |
| **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. | **Sığınak**  Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız. Öğrencilerinize “Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişilere siz karar vereceksiniz. Her grup üyesi neden o sığınağa girmesi gerektiğine dair diğer üyeleri ikna edecektir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Niloya ve Boz Ayı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **24.HAFTA** | **10 - 14 Mart** | **4 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. | **Suçlu Kim**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri ‘Suçlu’ diğeri ‘Polis’ geriye kalan sizler de ‘Kurban’ olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmeden tek gözünü kırparak, adam yakalamak, Polisin görevi de suçluyu bulmaktır. Göz kırpılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçluyu buldum!’ der ve tahminini söyler. Tahmin doğruysa polis oyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu  Kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder.’’ Diyerek anlatınız. | **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**  **\*Bilim ve Teknoloji Haftası \*İstiklâl Marşı’nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü** |
| **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. | **Sığınak**  Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız. Öğrencilerinize “Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişilere siz karar vereceksiniz. Her grup üyesi neden o sığınağa girmesi gerektiğine dair diğer üyeleri ikna edecektir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Prensesin Hayalleri** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **25.HAFTA** | **17 - 21 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Sayı Oyunu**  Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek.  Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupların dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileri de oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komutu veriniz. | **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**  **\*Yaşlılar Haftası \*Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası Tüketiciyi Koruma Haftası \*Şehitler Günü (18 Mart)** |
| **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Hareketi Kim Başlattı**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli etmeden bir hareket başlatmak daha sonra da yeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizler de liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız. Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraber ebeye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız. Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle  bir lider seçerek başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Ejderhanın Hikayesi** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **26.HAFTA** | **24 - 28 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Sayı Oyunu**  Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek.  Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupların dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileri de oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komutu veriniz. | **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**  **\*Dünya Tiyatrolar Günü \*Kütüphaneler Haftası \*Orman Haftası** |
| **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Hareketi Kim Başlattı**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli etmeden bir hareket başlatmak daha sonra da yeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizler de liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız. Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraber ebeye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız. Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle  bir lider seçerek başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi** |
| **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. |

***ARA TATİL***

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **27.HAFTA** | **07 - 11 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Fotoğraf Çalışması**  Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerin hayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.). Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir. Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır. Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturdukları fotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir.  Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır; konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır. Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasını doğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar. | **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**  **\*Kişisel Verileri Koruma Günü** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Tırtıl Kuyruğunu Kap**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizin omzuna dokununuz ve “Bu arkadaşınız ‘Tırtıl’ sizler de onun kuyruğusunuz. Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizden kopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyruk oluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacak sizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundaki arkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangi bir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kambur Dede Masalı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **28.HAFTA** | **14 - 18 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Fotoğraf Çalışması**  Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerin hayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.). Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir. Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır. Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturdukları fotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir.  Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır; konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır. Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasını doğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar. | **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**  **\*Turizm Haftası** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Tırtıl Kuyruğunu Kap**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizin omzuna dokununuz ve “Bu arkadaşınız ‘Tırtıl’ sizler de onun kuyruğusunuz. Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizden kopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyruk oluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacak sizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundaki arkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangi bir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Hırsızı Arayan Askerler** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **29.HAFTA** | **21 - 25 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Şekilden Şekile**  Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra “Birbirinizle konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, ‘Tamam!’ dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak.” Diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahi ve bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye, protez dişler, gözlük, askıda fincan vb. Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacak şekilde devam ettirebilirsiniz. | **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**  **\*23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Eşli Hayvanlar**  Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarak beş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizin sırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize “Seçtiğiniz kâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece beden hareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisinde aynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde bu dört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırma noktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmek için onları iyi gözlemlemelisiniz.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Her Gün 1 Altın Biriktiren Adam** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **30.HAFTA** | **28 Nisan - 02 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Şekilden Şekile**  Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra “Birbirinizle konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, ‘Tamam!’ dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak.” Diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahi ve bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye, protez dişler, gözlük, askıda fincan vb. Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacak şekilde devam ettirebilirsiniz. | **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**  **\*Kût´ül Amâre Zaferi \*Bilişim Haftası \*Trafik ve İlkyardım Haftası** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | 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. | **Eşli Hayvanlar**  Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarak beş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizin sırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize “Seçtiğiniz kâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece beden hareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisinde aynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde bu dört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırma noktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmek için onları iyi gözlemlemelisiniz.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Güneş ve Ay’ın Dansı** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **31.HAFTA** | **05 - 09 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Tıkır Tıkır**  Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek.  Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor? Makinenin özellikleri nelerdir? Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır? Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu 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**  **\*Vakıflar Haftası \*Anneler Günü** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Siz biz oyunu**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendi isminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz.  Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek. Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gümüş Ayakkabı ve Çocuk** |
| **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. |
| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **32.HAFTA** | **12 - 16 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Tıkır Tıkır**  Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek.  Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu 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**  **\*Engelliler Haftası** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Siz Biz oyunu**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendi isminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz.  Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek. Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak  bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Yolculuğun Başlangıcı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | Aç kapıyı bezirgânbaşı kapı hakkı…  Bir zamanların en gözde çocuk oyunları arasında yer alır.  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, ne  verirsin, 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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **33.HAFTA** | **19 - 23 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 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. | **Şapka oyunu**  Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınıza bu şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz. | **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**  **\*Etik Günü \*Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı** |
| **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. | **O Bir..**  Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Diyarlara Yolculuk** |
| **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 VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **34.HAFTA** | **26 - 30 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 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. | **Şapka oyunu**  Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınıza bu şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz. | **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**  **\*İstanbul´un Fethi** |
| **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. | **O Bir..**  Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Esrarengiz Mağarada Yaşayan Yavru Aslan** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **35.HAFTA** | **02 - 06 Haziran** | **3 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 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 Figür**  Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar. | **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** |
| **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. | **Örümcek Ağı**  Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi  yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcek ağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu  kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Elif’in Rüyası** |
| **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. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME- BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **36.HAFTA** | **09 - 13 Haziran** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 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 Figür**  Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar. | **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**  **Çevre ve İklim Değişikliği Haftası** |
| **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. | **Örümcek Ağı**  Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcek ağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Devler Tarafından Kaçırılan Prenses** |
| **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. |

| **37.HAFTA** | **16 - 20 Haziran** | **4 SAAT** | YIL SONU FAALİYET HAFTASI |
| --- | --- | --- | --- |

**Özlem SAKARYA**

**1/A Sınıf Öğretmeni**

**OLUR**

**02.09.2024**

**Yakup KARA**

**Okul Müdürü**

***Yedi Renkli Gül Bahçesi***

*Bir zamanlar, çok güzel bir ülkede efsanevi bir bahçe varmış: Yedi Renkli Gül Bahçesi. Bu bahçe, güzellikleriyle görenleri büyüleyen ve ruhlarına huzur veren muhteşem bir yerdi. Her gülün rengi, bir başka büyülü renkte parlıyordu ve bahçenin ortasında, tüm renklerin bir araya geldiği sihirli bir çeşme bulunuyordu.*

*Bahçenin koruyucusu ise, yaşlı ve bilge bir büyücüydü. Adı, Büyücü Alp idi. Büyücü Alp, yıllardır Yedi Renkli Gül Bahçesi’ni koruyor ve burayı insanlar için eşsiz bir cennet haline getiriyordu. Bahçenin gizemi, Büyücü Alp’in kalbinde saklıydı.*

*Bir gün, bahçenin güzellikleri hakkında duyum alan meraklı bir kız çocuğu olan Nilüfer, Yedi Renkli Gül Bahçesi’ni görmeye karar verdi. Bahçenin kapısına vardığında, Büyücü Alp onu karşıladı ve onunla bahçenin sırrını paylaşmaya niyetlendi.*

*Büyücü Alp, Nilüfer’e bahçenin her bir gülünün özel bir anlamı ve gücü olduğunu anlattı. Kırmızı gül, aşkın sembolüydü ve kalplerde tutkuyu canlandırıyordu. Turuncu gül, sevincin ve enerjinin simgesiydi. Sarı gül, arkadaşlığın ve dostluğun önemini hatırlatıyordu. Yeşil gül, doğanın gücünü ve yaşamın devamlılığını temsil ediyordu. Mavi gül, huzurun ve dinginliğin kaynağıydı. Mor gül, gizemin ve büyünün sembolüydü. Pembe gül ise saflığın ve zarafetin ifadesiydi.*

*Nilüfer, bu muhteşem gizemi keşfetmekten büyülendi ve Büyücü Alp ile bahçeyi korumaya söz verdi. Bahçede günlerce kalan Nilüfer, güzelliklerin ve renklerin büyüsüne kapıldı. Bahçenin melodisi, onu adeta bir rüyada geziniyormuş gibi hissettiriyordu.*

*Ancak bir gün, kıskançlığına yenilen kötü bir büyücü, Yedi Renkli Gül Bahçesi’ni ele geçirmek istedi. Bahçeyi karanlıkla kaplamaya çalıştı ve Büyücü Alp ile Nilüfer’i etkisiz hale getirmeye çalıştı.*

*Büyücü Alp ve Nilüfer, birlikte güçlerini birleştirerek kötü büyücüye karşı savaştılar. Sevgi ve dostlukla dolu kalpleri, kötülüğü ve karanlığı yendi. Yedi Renkli Gül Bahçesi, yeniden eski güzelliklerine kavuştu.*

*Büyücü Alp, Nilüfer’e Yedi Renkli Gül Bahçesi’nin koruyucusu olma onurunu verdi. Artık Nilüfer de bahçenin güzelliklerini dünyaya yaymaya ve insanların kalplerini sevgiyle doldurmaya söz vermişti.*

*Yedi Renkli Gül Bahçesi, masal ülkesinin en değerli ve güzel yeriydi. Gül bahçesinin büyüsü, insanların kalplerini sevgi ve renklerle dolup taşıran bir masal haline geldi. Büyücü Alp ve Nilüfer’in hikayesi, sevginin ve dostluğun gücünü vurguluyor, kalplerde güzellikler ve renkler bırakıyordu.*

***Uzak Diyarların Çobanı***

*Bir zamanlar, sihirli bir ülkede, yemyeşil vadileri, berrak nehirleri ve göz kamaştıran doğasıyla ünlü Uzak Diyarlar vardı. Bu diyarlarda yaşayan insanlar huzur ve sevgi içinde yaşıyorlardı. Kimse kimseye kin gütmüyor, kavga etmiyorlardı ve barış içinde yaşam sürüyorlardı. Bu güzellikleri koruyan ve hayvanlarıyla dostça yaşayan bir çoban vardı. Onun adı Aydın’dı.*

*Aydın, beyaz sakalları ve derin bakışlarıyla diğer insanlardan farklıydı. Her sabah güneşin doğuşuyla uyanır, sürüsüyle birlikte doğanın kucağında dolaşırdı. Aydın’ın sürüsü, masalsı diyarlarda eşsiz güzellikteki yaratıklardan oluşurdu. Renkli keçiler, tüylü koyunlar ve zarif ceylanlar sürüsünün bir parçasıydı.*

*Aydın, hayvanlarına karşı sonsuz sevgi beslerdi ve onlara zarar vermezdi. Her gece, yıldızların altında çobanlık ateşini yakar ve yıldızlara hayvanlarının hikayelerini anlatırdı. Sürüsündeki her bir yaratığın adını bilir ve onları özenle korurdu.*

*Uzak Diyarlar, masalsı yaratıkların yanı sıra efsanevi bitkilerle doluydu. Bu bitkiler, insanlara iyileştirici güçler verir ve doğayla uyum içinde yaşamalarına yardımcı olurdu. Aydın, bu bitkilerin sırlarını bilirdi ve insanlara yardım etmek için onları kullanırdı.*

*Bir gün, Uzak Diyarlara kötü kalpli bir savaşçı gelmişti. O, zenginlik ve güç arzusuyla bütün masalsı diyarlara hükmetmek istiyordu. Savaşçı, Aydın’ın sürüsünün eşsiz ve değerli yaratıklarını yakalamak istedi. Ancak Aydın, sürüsünü korumak için cesurca savaştı.*

*Aydın, savaşçıyla mücadele ederken sadece kendi hayatını değil, aynı zamanda masalsı yaratıkların huzurunu da koruyordu. Onun sevgisi ve cesareti, savaşçının kalbinde bir değişim yarattı. Kötü niyetli savaşçı, Aydın’ın içindeki masalsı gücü ve hayvanlarla olan bağını gördüğünde pişmanlık duydu.*

*Sonunda, savaşçı, Aydın’ın yüreğindeki sevgi ve masalsı gücün farkına vararak geri döndü ve kötü niyetinden vazgeçti. Aydın, ona dostça elini uzattı ve ona Uzak Diyarların gerçek güzelliklerini gösterdi.*

*Savaşçı, Aydın’ın yardımıyla içindeki kötü düşünceleri ve hırsları bırakarak, masalsı diyarlardaki huzuru bulmuştu. Aydın’ın çobanlık ateşi, onun kalbindeki karanlığı aydınlatmış ve onu iyilikle doldurmuştu.*

*Uzak Diyarların çobanı Aydın, masalsı diyarlardaki huzuru ve sevgiyi korumaya devam etti. Onun sevgi dolu kalbi ve masalsı gücü, Uzak Diyarların simgesi olmuştu.*

***Uçan Atlar Ülkesi***

*Uçan Atlar Ülkesi, gökyüzünde rengarenk bulutların üzerine konan efsanevi bir krallığın adıydı. Bu muhteşem ülkede, insanlar, elfler ve sihirli yaratıklar bir arada barış içinde yaşıyorlardı. Ülkenin en değerli varlıkları ise uçan atlardı.*

*Uçan atlar, göz kamaştırıcı renklere sahip tüyleriyle süslenmiş, büyülü kanatları olan hayvanlardı. Her biri kendine özgü bir güzelliğe ve yeteneğe sahipti. Uçan Atlar Ülkesi, diğer krallıkların özlemle baktığı bir cennetti.*

*Ülkenin kralı, bilge ve adil bir liderdi. Onun yönetimi sayesinde Uçan Atlar Ülkesi, huzur içinde yaşıyordu. İnsanlar, elfler ve sihirli yaratıklar birlikte çalışıyor, birbirlerine saygı ve sevgiyle yaklaşıyorlardı. Herkes, ülkelerinin eşsiz güzelliklerini korumak için elinden gelenin en iyisini yapıyordu.*

*Uçan atlar, ülkenin gözdesi ve gururu olarak her gün gökyüzünde dans ediyorlardı. Renkli kanatları, güneşin ışıkları altında gökkuşağı gibi parlıyordu. Bu muhteşem manzara, Uçan Atlar Ülkesi’nin güzellikleri arasında en çok öne çıkanlardandı.*

*Ancak bir gün, siyah bir gölge ülkenin üzerini kapladı. Kara bir ejderha, ülkeye saldırmaya başlamıştı. Ejderhanın kötü niyetleri ve öfkesi, Uçan Atlar Ülkesi’nin barışını tehdit ediyordu. Halk korku içindeydi ve kral da bir çözüm bulmak için ülkenin en bilge büyücüsüne danıştı.*

*Büyücü, ülkenin koruyucusu olan en güçlü uçan atı bulmaları gerektiğini söyledi. Bu at, efsanevi “Pegasus” olarak biliniyordu ve tüm kötülüklerle mücadele edebilecek güçlü bir varlıktı. Pegasus’un gücünü elde ederlerse, ejderhayı durdurabilirlerdi.*

*Kral ve halk, Pegasus’u bulmak için bir arayışa çıktılar. Bin bir güçlüğü aşarak sonunda efsanevi atı buldular. Pegasus, insanların kalplerindeki sevgi ve umutla beslenen bir varlıktı. Ona olan inançları, Pegasus’u güçlü ve korkusuz bir yaratık haline getiriyordu.*

*Pegasus ve ülkenin diğer uçan atlardan oluşan bir ordu, ejderha ile savaşmak için hazırlandı. Kralın liderliğindeki bu birlik, cesaretle ejderhaya karşı savaştı. İnsanlar, elfler ve sihirli yaratıklar birlikte hareket ederek gösterdikleri dayanışma ve sevgiyle ejderhayı yenmeyi başardılar.*

*Ejderha mağlup edildiğinde, gökyüzü tekrar rengarenk bulutlarla dolup taştı. Uçan Atlar Ülkesi, barış ve huzur içinde yaşamaya devam etti. Pegasus, ülkenin koruyucusu olarak onurlandırıldı ve artık hep birlikte mutlu bir gelecek için uçuyorlardı.*

*Bu eşsiz masal, sevgi, dayanışma ve umudun gücünü vurguluyordu. Uçan Atlar Ülkesi, insanların birbirlerine olan inancı ve desteği sayesinde güçlenmiş, kötülükleri yenmiş ve hep birlikte yaşamanın ne kadar değerli olduğunu hatırlatıyordu.*

***Sihirli Yıldız Tozu***

*Bir zamanlar, uzak bir ülkede, sihirli bir yıldız tozu efsanesi anlatılırdı. Bu sihirli yıldız tozu, yıldızların parıltısı ve büyülü gücüyle dolu bir toz olarak düşünülürdü. Efsaneye göre, bu toz, kalbi saf ve iyilik dolu olanlara özel dileklerini gerçekleştirme gücü veriyordu.*

*Efsanevi yıldız tozu, gökyüzünde ışıl ışıl parlayan yıldızlardan toplanıyordu. Ay ışığında toplanan bu toz, yıldızların gücünü içinde saklıyor ve saflığına inanarak onu kullanacak kişilere yardım ediyordu.*

*Bir gün, masum ve meraklı bir çocuk olan Ali, sihirli yıldız tozunun efsanesini duydu ve onu aramaya karar verdi. Gökyüzüne bakıp yıldızlara doğru dilek diledi. Yıldızların parıltısı altında, sihirli yıldız tozunun izini süren Ali, büyülü bir maceraya atıldı.*

*Ali, gökyüzündeki yıldızları takip ederek efsanevi yıldız tozunun olduğu yere ulaştı. Tozu dikkatlice topladı ve kalbi saf dileklerle dolu olduğu için sihirli tozun gücü ona aktarıldı.*

*Artık Ali, sihirli yıldız tozuyla istediği zaman dilek dileyebiliyordu. Ancak o, kötü niyetli bir dilekte bulunmaktan kaçındı ve yalnızca insanların mutluluğu için dileklerini gerçekleştirmeye karar verdi.*

*Ali, topladığı yıldız tozunu insanların yardımına koşmak için kullandı. İhtiyacı olanlara yardım etti, hasta olanlara şifa diledi, sevgi ve dostluk dolu kalpleri güçlendirdi.*

*Ancak bir gün, sihirli yıldız tozunun gücünü hırsı ve kötü niyetiyle kullanmak isteyen bir karanlık büyücü ortaya çıktı. Bu kötü büyücü, tozu ele geçirerek kendi kötü emellerine alet etmek istiyordu.*

*Ali, sihirli yıldız tozunu korumak için cesaretle savaşmaya karar verdi. İyilik dolu kalbi ve yıldızların gücüyle büyücüyle mücadele etti. Büyücünün kötü niyetlerini engellemek için sihirli tozun gücünü kullanarak ona karşı durdu.*

*Sonunda, iyilik ve cesaret galip geldi. Ali, kötü büyücüyü mağlup etti ve sihirli yıldız tozunu yeniden güvenli bir yere yerleştirdi.*

*Ali’nin cesareti ve kalbi saf dilekleri, sihirli yıldız tozunun gücünü korumaya yardım etti ve masalsı ülkenin barışı ve güvenliği sağlandı.*

*Sihirli Yıldız Tozu, iyilik, sevgi ve dostluğun gücünü vurgulayan ve insanların kalplerindeki güzellikleri ortaya çıkaran büyülü bir efsaneydi. Ali’nin masalsı macerası, sihirli yıldız tozunun gücü sayesinde insanların birbirlerine destek olmalarının ve ihtiyaçlarına cevap vermelerinin ne kadar önemli olduğunu hatırlatıyordu. Bu sihirli efsane, masal ülkesinde her zaman anlatılmaya devam edecek bir hazineydi.*

***Niloya ve Boz Ayı***

*Bir zamanlar uzak bir ormanda, sevimli bir kız çocuğu olan Niloya yaşarmış. Ormanda birçok hayvan ve bitki türü bulunurmuş. Niloya, doğanın güzelliklerini ve her canlıya olan sevgisini içinde hisseden iyi kalpli bir kızdı. Günün birinde ormanda dolaşırken, boz ayı adında bir hayvanla karşılaşmış.*

*Boz ayı, ilk başta korkutucu görünse de aslında çok yalnız ve üzgün bir hayvandı. Niloya, onun üzgün olduğunu fark etmiş ve yanına yaklaşarak merakla sormuş:*

*“Merhaba, ben Niloya. Neden bu kadar üzgünsün?”*

*Boz ayı şaşırmış bir şekilde, “Ben hep yalnızım, kimse benimle oynamak istemez. Ürkütücü görüntüm yüzünden kimse beni sevmez.” demiş.*

*Niloya, onun üzüntüsünü anlamış ve sevecen bir şekilde gülümseyerek, “Unutma ki herkesin bir güzellik ve değer taşıdığı bir yanı vardır. Senin de güzel bir yönün olduğuna eminim. Gel, beraber oynayalım ve arkadaş olalım!” diye teklif etmiş.*

*Boz ayı, ilk başta şüpheyle yaklaşsa da Niloya’nın samimiyetini hissetmiş ve teklifini kabul etmiş. Niloya ve boz ayı, birlikte ormanda oynamaya başlamışlar. Birlikte yarışmış, şarkılar söylemiş ve birbirlerine gülmüşler.*

*Günler geçtikçe, ormanda haber yayılmış ve diğer hayvanlar da Niloya’nın arkadaşlığını kazanmış. Boz ayının aslında iyi bir yüreği olduğunu gören hayvanlar, onu kabul etmiş ve sevmişler. Boz ayı da bu dostluk sayesinde özgüven kazanmış ve kendisini daha mutlu hissetmiş.*

*Bir gün ormanda büyük bir yangın çıkmış ve tüm canlılar tehlike altına girmiş. Niloya, boz ayı ve diğer hayvanlar hemen bir araya gelerek yangını söndürmeye çalışmışlar. Birlikte çalışınca yangını başarıyla kontrol altına almışlar.*

*Bu olaydan sonra, ormanda dayanışma ve sevgi duygusu daha da güçlenmiş. Niloya ve boz ayı, ormanın en sevilen ve değerli canlıları haline gelmişler. Artık kimse boz ayıyı ürkütücü bulmuyor, aksine onun içtenlikle gülümseyen dost canlısı bir arkadaş olduğunu biliyorlardı.*

*Niloya ve boz ayı, birlikte nice maceralara atılmış, ormanda yaşayan diğer hayvanlarla birlikte huzur içinde yaşamışlardı. Bu masal da gösteriyor ki, dış görünüşün altında yatan gerçek güzellikler ve değerler vardır. Sevgi ve anlayışla yaklaşmak, birbirini anlamak, gerçek arkadaşlığın temelidir.*

***Küçük Prensesin Hayalleri***

*Geçmiş zamanlardan birinde büyük bir krallığın tek prensesi Tamara hayalperestliği ile bilinirmiş. O kadar çok hikayesi varmış ki onu dinlemek isteyen günlerce esiri olabilirmiş. Hayal kurmayı seven küçük Tamara babası ve annesi ile sık sık yürüyüş yaparmış. Yürüyüş sırasında bir tek o yorulmazmış. Sürekli yürümek gerekse bile sıkılmadan yürüyebilirmiş. Bir gün Tamara büyüdüğü için kendi başına yürümek istemiş. Krallığın muhafızlarını bir şekilde atlatmış ve ormanda yürüyüşe dalmış. Tamda bu sırada onu takip eden birilerinin olduğunu fark etmemiş.*

*Prenses Tamara orman yolculuğundan oldukça keyif alıyormuş. Yürükçe yepyeni çiçekler ve ağaçlar görüyormuş. Her birinden birer örnek alıyormuş. Tam bu sırada elini büyülü bir çiçeğe dokundurmuş. Dokunması ile bir anda bambaşka bir dünyaya gözlerini açmış. Ne görsün karşısında kocaman bulutlar toz pembe çimler, kremadan yapılmış kubbeler, havada uçuşan periler, pasta ve şekerlemelerle dolu masalar görmüş. Gördükleri karşısında adeta hayrete düşmüş. Bu gördükleri gerçek olamazmış. Bir an nerede olduğunu anlamaya çalışırken karşısında bir peri düşmüş.*

*Hayaller dünyasında olan prenses durumu anladığında çok mutlu olmuş. Aslında o gördükleri kendi hayalleriymiş. Bir peri ona gerekli açıklamayı detaylı şekilde anlatmış. Her kim ormanda şeker pembesi rengi olan çiçeğe dokunursa o çiçek ona hayallerini verirmiş. Prenses o kadar mutlu olmuş ki, bu yaşadıklarına inanamamış. Küçük çiçek ona tüm hayalini kurduğu hikayeleri vermiş aslında. Bu prensesi çok mutlu etmiş.*

*Prensesin artık hayal dünyasından çıkıp gerçek hayata dönmesi gerekmiş. Zamanın geldiğini söyleyen peri kızı prensesi uyarmış. Eğer zamanında tekrar aynı çiçeğe dokunup hayal dünyasından çıkmazsa onu büyük bir karanlık bekliyormuş. Tabi prenses hayallerinin dünyasında kalıp biraz daha zaman geçirmeyi çok istiyormuş. Ayrılık vakti geldiği andan itibaren içini bir hüzün kaplamış. Ama peri asla üzülmemesi gerektiğini söylemiş. Eğer pembe çiçek bir kez daha izin verirse ona hayallerinin kapısını tekrar açabilirmiş. Bunu duyan prenses her gün çiçeği büyütüp sulamaya devam etmiş. Çiçek canlandıkça ve gerekli bakımları yapıldıkça prensesin her hayalini gerçeğe dönüştürmeye devam etmiş.*

***Küçük Ejderhanın Hikayesi***

*Dağların tepesinde çok ıssız ve kimsesiz yerlerde yaşayan anne ejderha küçük yavrusunu dünyaya getirmiş. Küçük yavru dünyaya gelir gelmez cılız ve cansızmış. Annesi onu görünce pek umutlanmamış. Çünkü ölçeğini düşünmüş ve onla pek fazla ilgilenmemiş. Küçük ejderhanın kardeşleri her geçen gün büyüyüp gelişmeye devam ediyormuş. Artık ağızlarından küçük kıvılcımlar çıkarmaya başlamışlardır bile. Fakat bizim küçük ve cılız ejderha bir türlü onlar gibi kıvılcım çıkaramıyormuş. Bir gün kardeşlerini uzaktan izlerken o da onlar gibi olacağını düşünerek aralarına katılmak istemiş.*

*Küçük ejderhanın kardeşlerinin arasına girmek istemesi en çok anne ejderhayı sevindirmiş. Çünkü küçük yavrusu ancak bu şekilde diğerleri gibi olabilecekmiş. Diğerleri yuvadan çıkıp hayatlarına devam edeceği zaman gelmek üzereymiş. Fakat küçük ejderha henüz buna hazır değilmiş. Yuvadan gitmeden önce küçük ejderhanın kardeşleri onu dışlamış ve yuvadan atmak istemiş. Büyük bir kavga çıkmış. Ejderha buna çok üzülmüş. Onlar gibi olmadığını ve dışlandığını hissetmiş. Tabi anne ejderhada durumu uzaktan izliyormuş.*

*Her ne kadar cılız ve çelimsiz olsa da küçük ejderha çok merhametli ve çok cana yakınmış. Diğerleri gibi herkese havadan bakmazmış. Küçücük vücudunun içinde kocaman bir kalbi varmış. Kendi kendine her gün kardeşleri gibi olacağını düşünen küçük ejderha içerisindeki ateşi bir türlü göremiyormuş. Aslında istese onlardan daha iyi olabilirmiş. Çünkü o seçilmiş ejderha olarak dünyaya gelmiş. Durumdan habersiz bir köşede üzülür dururmuş.*

*Küçük ejderha kardeşleri gibi ağzından kıvılcım çıkarmak için çok uğramış. Fakat sürekli hüsrana uğramış. Sonra bir gün küçük ejderha ve kardeşleri bir yarışa girmiş. En çok kim ağzından alev çıkarır ve kayaları yerinden oynatacak kadar kükrerse o birinci olacakmış. Her ejderha hakkını denemiş. Sonunda sıra küçük ejderhaya gelmiş. Küçük ejderha önce titrek tavırlarla kardeşlerinin tam ortasına geçmiş. O gün için o kadar çok çalışmış ki sonunda kendini gösterme zamanının geldiğini anlamış. İçinden bir ses ona başarabileceğini söylemiş. Tam o sırada uzaklardan annesiyle göz göze gelmiş. Annesi ona yapabilirsin şekilde kafa sallamış. Küçük ejder ilk defa annesinden destek görmüş. İşte bu destek sayesinde kardeşlerinin deviremediği tüm kayaları devirmiş ve ağzından çıkardığı alevle ortalığı yakmış geçirmiş.*

***Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi***

*Bir varmış bir yokmuş. Bir dağın eteklerinde, ormanın derinliklerinde yaşayan bir kurt vardı. Kurt, doğal avcı gücüyle ünlüydü ve ormanın diğer hayvanları ondan korkardı. Ancak kurt, açgözlü ve doymak bilmez bir yaratıktı. Her gün avlanır ve yediğiyle yetinmezdi.*

*Bir gün, ormanda huzur içinde yaşayan 80 koyun vardı. Bu koyunlar, masalsı bahçelerde otlayarak, birbirleriyle oyun oynayarak mutlu bir şekilde yaşıyorlardı. Ancak kurt, açlıkla sıkışmıştı ve koyun sürüsü gözüne kestirmişti.*

*Kurt, açlığını bastırmak için koyun sürüsünü avlamak istiyordu. Ancak koyunlar, onun kötü niyetli planlarından habersizdi. Onlar, bahçelerde güvende olduklarını düşünüyorlardı.*

*Bir gün, kurt, koyun sürüsünü izlemeye başladı. Koyunlar, bahçede mutlu bir şekilde otlayarak günlerini geçiriyorlardı. Kurt, fırsat kolluyor ve doğru anı bekliyordu.*

*Nihayet, kurt için uygun bir an gelmişti. Koyunların koruyucusu olmaksızın bahçede oturuyorlardı. Kurt, hızla yaklaşıp bir koyunu yakaladı ve yedi. Ancak koyunların lideri olan Akın, kurtun planını anlamıştı.*

*Akın, diğer koyunlara hemen uyarıda bulundu ve onları topladı. Koyunlar, kurtun tehlikeli olduğunu ve birlikte hareket etmeleri gerektiğini anladılar. Kurt, açgözlülüğü yüzünden sadece bir koyunu avlamakla yetinmemişti ve koyunların hepsi tehlikede olabilirdi.*

*Koyunlar, bir araya gelerek güçlü bir sürü oluşturdular. Birbirlerine destek oldular ve kurtun saldırılarına karşı birlikte direndiler. Kurt, koyun sürüsünün kararlılığını gördükçe geri çekildi ve onlardan uzaklaştı.*

*Kurt, koyunların birlikte çalışarak güçlü bir sürü oluşturmasından etkilenmişti. Açgözlülüğünün onu yanılttığını ve başkalarının hakkına göz dikmenin doğru olmadığını anlamıştı. Artık koyun sürüsüne saldırmayı düşünmüyordu.*

*Koyunlar, birlik ve dayanışma içinde yaşamaya devam ettiler. Akın, koyun sürüsünün lideri olarak her zaman onların yanında oldu ve onlara sevgi dolu bir liderlik gösterdi.*

*Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi, açgözlülüğün ve birlik olmanın önemini vurgulayan eşsiz bir masaldır. Kurt, koyunların dayanışması ve birbirlerine olan sevgisi sayesinde yanlış yaptığını anlamış ve daha iyi bir yaratık olmaya karar vermişti. Bu masal, masalsı ülkenin diğer hikayeleri gibi, içinde değerli dersler taşıyan unutulmaz bir hikâye olarak masal kitaplarında yerini almıştı.*

***Kambur Dede Masalı***

*Bir zamanlar uzak bir köyde, yaşlı ve kambur bir dede yaşarmış. Köy halkı ona “Kambur Dede” diye hitap ederdi. Kambur Dede, yılların yorgunluğunu omuzlarında taşıyan, yaşlı ve alçakgönüllü bir adamdı. Köy halkı ona saygı gösterir, ancak biraz da üzülerek onu seyrederdi.*

*Kambur Dede, her gün güneşin ilk ışıklarıyla uyanır ve günlük işlerini yapmaya başlardı. Toprakla, bitkilerle ve hayvanlarla iç içe geçen bir yaşamı vardı. Yılların verdiği deneyim ve bilgelikle çevresine ilham verirdi. Köy halkı, onun hikayelerini dinlemekten büyük keyif alırdı.*

*Bir gün, köyde bir yarışma düzenlendi. Halk arasında en güzel bahçeye sahip olan kişiye ödül verilecekti. Köylüler, yarışmaya katılmak için bahçelerini süslemeye başladılar. Ancak Kambur Dede’nin bahçesi pek dikkat çekici değildi. Onun bahçesi, diğerlerine göre daha küçük ve sadeydi.*

*Yarışma günü geldiğinde, köy meydanı renk renk çiçeklerle süslenmişti. Herkes bahçesini en güzel şekilde sunmak için çaba gösteriyordu. Kambur Dede ise yarışmaya katılmamış, sessizce köşesinde oturuyordu.*

*Köy halkı, Kambur Dede’nin bahçesini görmeyi merak ediyorlardı. Onun bahçesini görmek için gittiklerinde şaşırdılar. Kambur Dede’nin bahçesi, küçük ve sade olmasına rağmen doğal bir güzellikle doluydu. Birçok rengarenk çiçek, sebzeler ve meyveler bir arada yetişiyordu. Her şey özenle düzenlenmişti ve bahçe adeta bir cenneti andırıyordu.*

*Köy halkı, Kambur Dede’nin bahçesinin diğerlerine göre daha güzel ve anlamlı olduğunu fark etti. Onun bahçesi, sevgiyle ve sabırla yetiştirilen bitkilerle doluydu. Kambur Dede’nin kalbi, doğaya ve hayata olan sevgisiyle doluydu ve bunu bahçesine yansıtmıştı.*

*Sonunda yarışma sonuçları açıklandı. Kambur Dede, köyün en güzel bahçesine sahip kişi olarak ödüllendirildi. Ödülü kabul ederken gururla gülümsedi ve şunları söyledi: “Bahçem, yüreğimin yansımasıdır. Sevgiyle ektiğim ve büyüttüğüm bitkilerin güzelliği, içimdeki sevgi ve umudu yansıtıyor.”*

*Kambur Dede’nin bahçesi, artık köyde ün kazanmıştı. Herkes onunla gurur duyuyor ve onun bahçesinde bir araya gelmekten mutluluk duyuyordu. O, sadece bir yarışmayı kazanmamıştı, aynı zamanda sevgi ve emeğin en güzel bahçeyi nasıl yarattığını da göstermişti.*

*Kambur Dede’nin yaşamı, kalbinin güzelliğini ve içindeki sevgiyi çevresine nasıl yansıttığını öğreten unutulmaz bir örnek oldu. O, sadece bir dedeydi, ama köy halkının kalplerinde taht kurmuş bir kahramandı. Etrafındakilere ilham veren Kambur Dede’nin hikayesi, köyde nesilden nesile aktarıldı ve unutulmaz bir efsaneye dönüştü.*

***Hırsızı Arayan Askerler***

*Bir zamanlar bir krallıkta, hırsızlarla dolu oldukça kötü bir dönem yaşanıyormuş. Krallığın huzuru ve güvenliği tehlikeye girmiş, insanlar sürekli hırsızların saldırısına uğruyormuş. Kral, halkının güvenliğini sağlamak için krallık ordusundan bir grup askeri görevlendirmeye karar vermiş.*

*Bu askerler, Hırsızları Arayan Askerler olarak anılmaya başlamış. Krallığın en cesur ve adil askerleri seçilmiş, hırsızları yakalamak ve krallığı tehdit eden tehlikeleri bertaraf etmek üzere yola çıkmışlar.*

*Askerler, ormanın derinliklerine kadar iz sürdüler. Ormanda gizlenen hırsızların peşine düştüler. Ancak ormanda ilerlemek zorluydu; çetin doğa koşulları ve tehlikeli yaratıklarla karşılaşıyorlardı. Yine de askerler, krallık için görevlerini yerine getirmek için birbirlerine destek olarak ilerlediler.*

*Bir gece, askerler, hırsızların gizlendiği bir mağaraya ulaştılar. Mağara karanlık ve ürkütücüydü, ancak askerlerin kalplerindeki kararlılık onları cesaretlendirdi. Hırsızları yakalamak için mağaranın içine girdiler.*

*Mağarada, hırsızlarla zorlu bir mücadeleye giriştiler. Hırsızlar, hızlı ve çevik hareketleriyle askerlerin işini zorlaştırıyordu. Ancak askerler, eğitimlerini ve disiplinlerini kullanarak hırsızları etkisiz hale getirmeye çalıştılar.*

*Uzun ve zorlu bir mücadeleden sonra, askerler hırsızları yakaladılar ve krallığın güvenliği için tehditleri ortadan kaldırdılar. Hırsızları cezalandırmak yerine, adaletli bir şekilde onlarla konuştular ve neden hırsızlık yaptıklarını öğrenmeye çalıştılar.*

*Hırsızların hikayelerini dinleyen askerler, bazılarının çaresizlik içinde hırsızlık yaptığını anladılar. Onlara yardım eli uzattılar ve krallığın toplumunu daha iyi bir yer haline getirmek için çaba harcadılar.*

*Askerler, hırsızları yakalayarak krallığı tehditten korumuş, ancak onları da dönüştürerek yeni bir başlangıç yapmalarına yardımcı olmuşlardı. Bu olay, krallığın adalet ve merhametle yönetildiğini göstermişti. Bu olaydan sonra kral rahatlamıştı ve ormanda dolaşıp, kuşların şarkılarına kulak kabartıp, ağaçların kollarında keyifli anlar yaşıyordu.*

*Hırsızı arayan askerler, krallığın kahramanları olarak anılmaya başlandı. İnsanlar onların cesareti ve adaleti karşısında saygıyla eğildi. Krallık, artık hırsızlardan ve tehlikelerden korkmadan yaşayabiliyordu. Askerler, hırsızları yakalayarak huzuru sağlamış ve onları dönüştürerek yeni bir yaşamın kapılarını açmışlardı.*

*Hırsızları arayan askerler sayesinde herkes güven içerisinde uyuyabiliyordu. Bu askerlerin hikayesi nesilden nesile aktarıldı ve günümüze kadar ulaştı.*

***Her Gün 1 Altın Biriktiren Adam***

*Bir zamanlar, her gün bir altın biriktiren bir adam yaşarmış. Bu adam, cimri ve açgözlü biriydi. Onun tek amacı daha çok zengin olmaktı ve bunun için her gün bir altın biriktirmeye karar vermişti.*

*Adam, her sabah güne günlük işlerini hızlıca hallederek başlardı. Sonra eline aldığı bir altınla, masalsı ülkenin pazar yerine giderdi. Pazarda elindeki altını kimseye göstermeden, hemen bir kenara gömmeye başlardı.*

*Günler ve haftalar geçtikçe, bu alışkanlık adamın hırsını daha da artırıyordu. Her gün bir altın biriktirmek onun için bir tutku haline gelmişti. Ailesi ve arkadaşları, onun açgözlü tutumunu fark etmiş ve ona bu hırsının zarar verebileceğini söylemişlerdi.*

*Ancak adam dinlemiyordu. O, sadece daha fazla zengin olmak istiyordu. Her gün biriktirdiği altınları gömdüğü yerden dışarı çıkarmaya kıyamazdı. Onun için altınları sadece sayıları önemliydi, onların gerçek değeri ise umurunda değildi.*

*Bir gün, ziyaretçi bir tüccar gelmişti. Tüccar, ülkenin nadir ve değerli bir hazine taşıdığını söylemişti. Bu hazine taşı, altından daha değerliydi ve kişinin kalbinin saf ve sevgi dolu olmasını gerektirirdi. Taşın sırrı, sahibinin kalbindeki gerçek zenginliği ortaya çıkarırdı.*

*Adam, tüccarın anlattıklarını duyduğunda hemen hazine taşını elde etmek istedi. Onun tek amacı, bu taşın gücünü kullanarak daha da zengin olmaktı. Tüccar, ona taşın sahibinin kalbindeki gerçek zenginliği arayan bir test olduğunu söyledi.*

*Adam, hemen hazırlıklara başladı ve tüccarın önerdiği yerde hazine taşını buldu. Ancak, taşı eline aldığında bir şeylerin ters gittiğini hissetti. Taş, onun ellerinde kaybolup gitti.*

*Bunu gören tüccar, ona şunları söyledi: “Hazine taşı, kalbindeki sevgi ve cömertlik gibi gerçek zenginliği arar. Senin kalbin ise sadece altın biriktirmekle dolu. Taşın gücü, senin için hiçbir şey ifade etmiyor.”*

*Adam, tüccarın sözlerini anlamıştı. Onun için gerçek zenginlik, sadece altınla ölçülen maddi değerlerde değil, kalbindeki sevgi, cömertlik ve hoşgörüde yatıyordu.*

*Bu olaydan sonra adam, altın biriktirmeyi bıraktı ve masalsı ülkede yaşayan insanlara yardım etmeye başladı. Maddi değerlerin ötesinde, kalbinin sevgi ve cömertlikle dolu olması onun gerçek zenginliği olduğunu anlamıştı.*

***Güneş ve Ay’ın Dansı***

*Uzak diyarların derinliklerinde, büyülü bir dünyada, Güneş ve Ay adında iki büyülü varlık yaşarmış. Onlar, gökyüzünün efendileri olarak, dünyada gerçekleşen farklı olayları yönlendirirlermiş. Birbirlerine tamamen zıt olsalar da birlikte çalışarak dünyayı aydınlatır, renklendirir ve insanların hayatına sihirli bir dansla dokunurlarmış. İnsanlar için adeta bir ışık kaynağı olmuşlar ve onlar için parıl parıl parlamışlar.*

*Güneş, gündüzün kralıymış. Gökyüzüne doğduğunda, tüm dünyayı ışığıyla aydınlatırmış, sıcaklığını yayarak insanları sevgiyle kucaklar, tarlalardaki bitkileri, çiçekleri ve ağaçları canlandırırmış. İlkbaharın gelişiyle birlikte doğanın dansı başlar, insanlar onun enerjisinden güç alır, umutla dolarmışlar.*

*Ay ise, gecenin perisiymiş. Güneş batarken gökyüzüne yükselir, ışığıyla geceyi aydınlatırmış. Yıldızlarla süslü gökyüzü, Ay’ın ışığıyla büyülü bir masala dönüşürmüş. İnsanlar, Ay’ın romantik ve sakin enerjisinde huzur bulur, rüyalara dalarmışlar.*

*Bir gün, Güneş ve Ay, dünyayı dolaşırken beklenmedik bir olayla karşılaşmışlar. Gökyüzünde siyah bulutlar belirmiş, dünyayı karanlığa boğmuş. İnsanlar, endişe içinde, neden böyle bir şey olduğunu anlamaya çalışmışlar. Güneş ve Ay, bir araya gelerek durumu değerlendirmişlermiş. Birlikte, karanlığı dağıtmak ve dünyayı tekrar aydınlığa kavuşturmak için bir plan yapmışlar.*

*Güneş, ışığıyla gökyüzündeki bulutları aydınlatmış, Ay ise yıldızları ve gökyüzünü büyülü bir şekilde süslemiş. Birlikte dans ederken, dünyayı aydınlatıp, insanların yüzlerine gülümsemeyi başarmışlar. İnsanlar, bu sihirli gösteri karşısında hayranlıkla izlemiş, şükranla bakmışlar. Herkes, Güneş ve Ay’ın dansına şükranla bakıp, gecenin karanlığından korkmadan, yeni bir günün umuduyla yataklarına yatmışlar.*

*Güneş ve Ay, birlikte çalışarak dünyayı aydınlatmaya devam etmişlermiş. Onların dansı, insanların yaşamında süregiden eşsiz bir gösteri olmuş. Gündüz ve gece arasındaki bu sihirli uyum, dünyayı güzellik ve dengeyle doldururmuş. İnsanlar, Güneş ve Ay’ın varlığıyla mutluluk ve huzur bulup, onların dansıyla hayata sevgiyle bağlanırmışlar.*

*Böylece, Güneş ve Ay’ın Dansı, dünyanın en güzel masallarından biri haline gelirmiş. İnsanlar, bu büyülü varlıkları sonsuza dek kalplerinde taşıyıp, her gün onların dansıyla hayatlarını dönüştürüp dururlarmış. Gökyüzünde, Güneş ve Ay’ın birlikte dans ettiği, güzellik ve sevgi dolu bir dünya vardırmış.*

***Gümüş Ayakkabı ve Çocuk***

*Bir zamanlar, fakir ve masum bir çocuk, hayatını zorluklarla geçiriyordu. Ancak çocuğun hayali, ayaklarında pırıl pırıl parlayan gümüş ayakkabılar giymekti. Geceleri yıldızlara bakan çocuk, gümüş ayakkabılarının onu mutlu ve özgür kılacağına inanıyordu.*

*Bir gün, çocuk ormanda dolaşırken, esrarengiz bir bayanla karşılaştı. Bayanın elinde sihirli bir kutu vardı ve içinde parlayan gümüş ayakkabılar duruyordu. Bayan, çocuğun içindeki hayali bildiğini ve ona gümüş ayakkabıları vereceğini söyledi.*

*Ancak bayan, gümüş ayakkabıları çocuğa vermeden önce de bir şart koştu. Ayakkabıları almak için çocuğun kalbinin saf ve sevgi dolu olması gerektiğini belirtti. Kalbi saf ve iyi niyetli olmayanların ayakkabıları taşıyamayacağını açıkladı.*

*Çocuk, içindeki saf kalbiyle bayana doğru cevap verdi. Kalbinin sevgiyle dolu olduğunu ve gümüş ayakkabıları iyi niyetle taşıyacağını söyledi. Bunun üzerine bayan, çocuğa sihirli gümüş ayakkabıları verdi.*

*Çocuk, ayakkabıları giydiği anda büyülü bir deneyim yaşadı. Ayakkabılar, onu hafifletmiş ve uçarcasına koşmasını sağlamıştı. Artık çocuk, sevgi ve umutla dolu bir enerjiyle her yere gidebilirdi.*

*Gümüş ayakkabılarıyla çocuk, evinden ve hayatındaki zorluklardan uzaklaşarak masalsı bir yolculuğa çıktı. Yıldızların altında dans etti, kuşlarla şarkılar söyledi ve tüm doğal güzelliklerin tadını çıkardı.*

*Ancak bir gün, çocuk ayakkabılarından uzaklaştı. Başkalarının mutluluğu için harcadığı çabalar, onun kalbindeki saf niyetiyle ödüllendirilmişti. Artık ayakkabılar onun için önemli değildi. Çünkü gerçek mutluluğun, içindeki sevgi ve iyi niyetle olduğunu anlamıştı.*

*Çocuk, gümüş ayakkabılarını tekrar sihirli kutuya yerleştirdi ve bayana geri verdi. Sihirli ayakkabılara veda ettiğinde bile yüzündeki mutluluk eksik olmuyordu.*

*Hayatta, gerçek mutluluğun kalbindeki sevgi ve iyilikle olduğunu öğrenen çocuk, bu deneyimle büyümüştü. Artık çevresine yardım ederek ve sevgiyle davranarak insanların kalplerinde güzellikler bırakıyordu.*

*Gümüş Ayakkabı ve Çocuk masalı, saf kalbin gücünü ve içimizdeki hayallerin gerçekleşmesini anlatan masalsı bir hikayeydi. Çocuğun gümüş ayakkabılara olan arzusu, içindeki sevgiyle birleşince gerçek mutluluğu ve özgürlüğü bulmuştu. Bu eşsiz masal, sevgi ve iyilik dolu kalplerin sonsuz gücünü hatırlatan masal ülkesinin en değerli hikayelerinden biriydi.*

***Gizemli Yolculuğun Başlangıcı***

*Küçük bir kasabada yaşayan yağız delikanlı Buğra artık büyüdüğünü ve kasabadan çıkarak kendi yolculuğunu yapmak istediğini ailesine söylemiş. Ailesi bu durum karşısında çocukları için en iyisinin gitmesi gerektiğine karar vermiş. Çünkü o artık özgür ve ayakları yere basan bir delikanlıymış. Yapacağı yolculuğu sırasında babası onu uyarmış ve yaşadıkları kasabanın çevresinde gizemli ormanlar olduğunu anlatmış. Tabi delikanlı bunların hepsini bir hikâye olarak dinlemiş ve önemsememiş. Babasına alaycı bir tavırla merak edilecek bir şey olmadığını ve yolculuğun çok rahat geçeceğini söylemiş.*

*Orman yolculuğuna başlayan Buğra, gece konaklamak için kendine rota çizmeye başlamış. Konaklayacağı yerleri haritada işaretliyormuş. Çoğunlukla büyük yırtıcıların ulaşamayacağı korunaklı yerleri seçmeye karar vermiş. Sonunda haritasını oluşturarak yola devam etmiş. Yolculuğun ilk günü bir sorun yaşanmadan son bulmuş ve konaklayacağı noktaya istediği sürede ulaşan Buğra mutlulukla bu yolculuğun ne kadar kolay geçeceğini düşünmeye başlamış. Fakat bu durum o kadar kolay olmayacakmış.*

*Orman yolculuğunun ikinci gününe gelen Buğra herhangi bir sorun yaşamadan ikinci konaklama noktasına ulaşmış. Gece çadırını kurarak ateşini yakmış ve karnını doyurmak için yanında yiyecekleri çıkarmış. Yiyeceklerini yerken bir ses duymuş ama pek önem vermemiş. Hatta sesin geldiği yerde sanki bir ışık bulutu geçer gibi olmuş. Gördüğünün göz yanılsaması olduğunu düşünen genç delikanlı yemeğini yemeğe devam etmiş.*

*Yolculuğun üçüncü günü için uyanan Buğra uyandığında karşısında güzeller güzeli bir peri kızı görmüş. Ne olduğunu önce anlamamış. Hatta bu güzel kız onla konuşarak korkulacak bir şey olmadığını anlatmış. Genç delikanlı kızı görür görmez âşık olmuş. Gizemli diyarlardan gelen bu kız Buğranın konakladığı yere çok yakın bir mağarada yaşıyormuş. Kimsenin bilmediği bu mağara kızın kaçış noktası olmuş. Çünkü kötülerden kaçmak zorunda kalan güzeller güzeli peri kızı çok korkmuş ve günlerdir aç ve susuz yaşamak zorunda bırakılmış.*

*Peri kızı yaşadığı zorlu yaşamı genç delikanlıya anlatmış. Peri kızının peşinde olanlar aslında perinin cildinde bulunan peri tozuna ulaşmak istiyormuş. Bu toz ile birbirinden farklı kötü amaçlı sihirler yapılabilirmiş. Peri kızından alınacak olan peri tozu miktarı onun ölümüne yol açacağı için peri kızı çareyi kaçmakta bulmuş. Peri kızı saklandığı yerden çıkarak genç delikanlıdan yardım istemiş ve delikanlı ise babasının ona anlattığı gizemli orman hikayesine artık inanmış. Peri kızını da alarak yaşadığı kasabaya götürmüş ve peri kızını orada asla bulamamışlar. Genç delikanlı ve peri kızı birbirlerine âşık olmuş ve bir ömür boyu mutlu yaşamışlar.*

***Gizemli Diyarlara Yolculuk***

*Bir zamanlar çok uzak ülkelerden birinde küçük bir kız yaşarmış. Bu kızın adı Lara imiş. Lara babasıyla oyun oynamayı ve birlikte balık tutmayı çok severmiş. Bir gün babasıyla ormanda gezerken çiçek sesleri ve kuş cıvıltılarının arasında bir parıltı görmüş. Önce sadece bir yansıma olduğunu düşünmüş. Fakat o da ne! Yansıma olduğunu düşündüğü parıltılar havada uçuşarak dans ediyor. Küçük kız Lara önce babasına bu durumdan bahsetmemiş. Gördüklerinin gerçek olduğuna emin olmalıymış. Ertesi gün orman yolculuğuna tek başına çıkmaya karar vermiş. Tabi bu durumu babasından habersiz yapmış. Çünkü babası eğer öğrenirse Lara’ya izin vermezmiş. Ormana uzun yolculuk başlamış…*

*Lara gördükleri karşısında bir o kadar şaşkın ve meraklıymış. Parıltıları en son gördüğü yere doğru yürümeye başlamış. Sonunda havada uçuşan ve dans eden parıltıları bulmuş. Öyle büyük bir şaşkınlık yaşamış ki kendine gelmesi uzun zamana almış. Lara havada gördüğü ve parıltı sandığı küçük şeylerin aslında birer peri olduğunu anlamış. Periler babasının ona anlattığı tüm hikayelerde varmış. Bu durum karşısında şaşkınlığını daha fazla koruyamayan Lara hemen perilerin içine dalmış. Periler ona selam vermiş. Perilerin konuşabildiğini gören Lara büyük bir hayretle susmuş kalmış. Sonra perilerin arasından en tecrübeli olanı Lara’ya doğru yaklaşmış. Peri: ‘’Senin burada ne işin var küçük kız’’, Lara: ‘’Merhaba peri ben buraya sizi görmeye ve gerçek olduğunuzu anlamaya geldim’’ demiş. Küçük kız başlamış perilerle sohbet etmeye. Saatin ne kadar geç olduğunun farkında olmayan küçük kızı zorlu bir yolculuk bekliyormuş.*

*Ormanın karanlığında Lara eve dönüş yolunu aramaya başlamış. Perilerle zamanın nasıl geçtiğini anlamadan oynamış ve dans etmişler. Hal böyle olunca Lara eve dönmek için biraz geç kalmış. Lara’nın ailesi onu çok merak etmiş. Lara’nın zor durumda olduğunun haberini alan periler hemen işe koyulmuş. Öncelik ailenin Lara’yı daha kolay bulması için onlara yanıp sönen sinyaller göndermişler. Böylece karanlık ormanda Lara’yı bulmak daha kolay hale gelmiş. Babası ve annesi Lara’yı perilerin ışıltılı kanatları sayesinde hemen buluvermiş. Lara eve döndüğünde babasına söz vermiş. Bir daha asla ondan habersiz iş yapmayacakmış.*

***Esrarengiz Mağarada Yaşayan Yavru Aslan***

*Ormanın derinliklerinde yaşayan bir aslan ailesi mutlu ve huzurlu yaşamlarına anlam katacak bir yavru aslan ile ailesine yeni bir üye eklemiş. Bu küçük aslan sevecen ve cana yakın tavırları ile herkesin gözdesi olmayı başarmış. Kısa süre içerisinde büyümeye devam etmiş. Bir gün annesi ve babası yemek aramak için yuvadan ayrıldığında meraklı yavruda kendini ormana atmış ve macerası burada başlamış. Ormanın ne kadar tehlikeli ve ıssız olduğunu bilmiyormuş. Çok kısa süre içerisinde orman kendini tanıtmış.*

*Yavru aslan ormanda gezerken kendi dışında da birçok hayvanın olduğunu fark etmiş. Hayretle çevresine bakınırken yavruyu görenler korkmuş. Yavru da olsa o bir aslanmış. Yavrucak neler olup bittiğini anlamadan kendisinden kaçan canlıların peşinden gidiyormuş. Orman canlıları da onu kovalamaca sanıyormuş. Fakat yavru aslan sadece oyun için diğer canlıların peşinden gidiyormuş. Ormandaki yolculuğu saatler süren yavru aslan bir bakmış ki hava kararmış. Yuvadan çok uzaklaştığını anladığında iş işten geçmiş.*

*Aslanın ailesi her yerde yavrularını arasa da bulamamış. Başka bir yırtıcı tarafından götürüldüğünü düşünen yavru aslanın ailesi büyük bir üzüntü duymuş. Yavru aslan ise olanlardan habersiz eve dönüş yolunu aramaya koyulmuş. Dönüş yolunda kendine ıssız bir mağara bulan küçük yavru burada konaklamaya karar vermiş. Fakat mağaranın ne kadar gizemli ve esrarengiz olduğunu bilmiyormuş.*

*Mağarada kendine kuytu bir yer bulan yavru aslan çok korkmuş ve tek istediği annesinin yanında olmakmış. Yavru bu duruma üzülürken mağaranın derinliklerinden bir ışık gelmiş. Bu ışığın arkasında bir melek varmış. Kocaman büyük kanatları olan melek yavruya doğru yaklaşmış ve onu sakinleştirmek istemiş. Yavru çok korkmuş ve tek yaptığı şey yüzünü kollarının arasına saklamak olmuş.*

*Kocaman büyük kanatları olan melek yavru aslana bir isteğin var mı diye sormuş. Yavru aslan ağlamaklı bir halde annemi istiyorum demiş. Sonra melek ona bir daha asla annesinin yanından habersiz ayrılmaması gerektiğini söyleyerek onu annesine ulaştıracağının sözünü vermiş. Yavru bu duruma çok sevinmiş. Bir daha asla annemin yanında ayrılmayacağım diyerek melekten bir an önce annesine kavuşmak istediğini söylemiş. Melek onun bu dilediğini kabul etmiş ve yavru aslan bir anda kendini yuvada annesinin yanında buluvermiş.*

***Elif’in Rüyası***

*Günlerden bir gün Elif adında bir kız vardı. Elif hikâye okumayı çok severdi. Bundan dolayı da babası Elif’e her iş dönüşü hikâye kitabı alırdı. Yine böyle bir gün babasının getirdiği kitabı okurken birden hikâyenin içinde buldu kendini ve gözlerini açtığında önünde meyve ağaçları, çiçekler ve çeşit çeşit hayvanlar vardı.*

*Hayvanların ve çiçeklerin arasında gezerken gölde bir kayıkçı gördü. Kayığın içinde beyaz bir tavşan vardı. Elif tavşanı görünce hemen yanına gidip:*

*‘’Ben de seninle gelebilir miyim?‘’ dedi.*

*Tavşan bunu duyunca hiç düşünmeden ‘’Hayır olmaz‘’ dedi. Bunun üzerine Elif : ‘’ Neden olmaz?‘’ dedi.*

*‘’Ben insanlarla anlaşamam da ondan olmaz.‘’ dedi.*

*Böyle dediği için Elif hemen koşarak pasta ağacının yanına gidip ağaçtaki pastaları sepetine topladı. Tekrar gölün yanına gidip beyaz tavşana:*

*‘’Piknik yapalım mı? Pasta getirdim beraber yeriz.” dedi.*

*Bunun üzerine beyaz tavşanın en sevdiği yiyecek pasta olduğu için hemen kabul etti. Kayıktan inip meyve ağaçlarının arasında küçük bir kulübenin yanındaki çimenlikte oturdular. Elif sepetinden pastaları çıkardı ve yemeye başladılar. Pastayı yerken birden pastanın zehirli olduğunu anladılar ama anladıklarında çok geç olmuştu. Ormandaki diğer hayvanlar Elif ve beyaz tavşanı alıp hastaneye götürdüler. Hastanede beyaz tavşanın kardeşi siyah tavşanla karşılaştılar. Siyah tavşan, beyaz tavşanın tam tersi daha sevecen bir tavşandı. Beyaz tavşanla siyah tavşan anlaşamazlar ama birbirlerini çok severlerdi. Bunun üzerine Elif ‘in aklına anne ve babası geldi onları ne kadar çok sevdiği geldi.  Ormandaki herkesle vedalaşıp evine geri döndü.*

*Evde gözlerini açtığında yaşadığı tüm o maceranın, tüm o güzel ağaçların ve çiçeklerin hepsinin bir rüya olduğunu anladı. Etrafına baktığında çoktan sabah olmuştu. Hemen mutfağa anne ve babasının yanına gitti. Tüm o yaşadığı güzel şeyleri anlattı. Elif ‘in anne ve babası tüm bu anlattıklarına güldü ve babası;*

*‘’Anlaşılan rüyanda, güzel vakit geçirmişsin.‘’ Dedi.*

*Elif ve ailesi kahkaha atarak kahvaltılarını yaptılar. Kahvaltıdan sonra annesi Elifi okula bıraktı. Okulda arkadaşlarına gördüğü rüyayı anlatırken arkadaşları da Elif’e kendi gördükleri rüyaları anlatarak eğlendiler.*

***Devler Tarafından Kaçırılan Prenses***

*Bir varmış, bir yokmuş, eski zamanlarda güzellikleriyle ünlü bir prenses yaşarmış. Prensesin adı Melis’ti ve tüm krallığın kalbini çalan bir güzelliği vardı. Ancak bir gün, kötü kalpli devler, prensesi kaçırmışlar.*

*Devlerin lideri olan Kara Dev, Melis’i büyülü ormanın derinliklerine götürmüş. Prensesin ailesi ve halkı, onu bulmaya çalışsalar da devlerin büyülü güçlerine karşı başarısız olmuşlar. Kral, kahramanlarını göndermiş, büyücülerini çağırmış ama ne yazık ki Melis’i kurtarmak mümkün olmamış.*

*Fakat krallığın en cesur ve zeki prensi olan Emir, kendi başına Melis’i kurtarmaya karar vermiş. Halkı ve ailesi onu vazgeçirmeye çalışsa da Emir kararlıydı. Onun yüreğinde sevgi ve cesaret vardı. Yola çıkmadan önce büyülü ormanda yaşayan bilge bir periye danışmış. Peri, ona bir sihirli kılıç ve büyülü bir pusula vermiş.*

*Emir, cesareti ve pusulası sayesinde büyülü ormanda yol almaya başlamış. Onun yolu, devlerin yaşadığı dağların zirvesine çıkıyormuş. Yolculuğu boyunca zorlu sınavlar ve tehlikelerle karşılaşmış, ancak kararlılığı ve cesareti sayesinde hepsini aşmış.*

*Sonunda Kara Devin bulunduğu mağaraya ulaşmış. Mağara, korkunç bir şekilde korunuyormuş ve içeri girmek neredeyse imkansızdı. Ancak Emir, sihirli kılıcını kullanarak mağaranın girişini açmış. Mağaranın derinliklerine indiğinde, devlerle dolu korkunç bir dünya ile karşılaşmış.*

*Kara Dev, prensesi gördüğünde Emir’in gelmesini beklediğini anlamış. Onunla savaşmışlar, ama Emir’in cesareti ve kılıcının gücü sayesinde Kara Devi yenmiş. Melis’i kollarına alarak mağaradan hızla çıkmışlar.*

*Ormanda büyülü periyle buluşmuşlar ve peri, Melis’i kaçıran devlerin büyülerini bozmuş. Artık devlerin kötülüğü sona ermiş ve prenses Emir sayesinde kurtarılmıştı.*

*Emir ve Melis, krallığa döndüklerinde sevinçle karşılanmışlar. Halkı, Emir’in cesaretini ve sevgisini övgüyle anlatmış, onu gerçek bir kahraman olarak görmüşler. Kral, Emir’i onurlandırmış ve Melis ile evlenmelerine izin vermiş.*

*Böylece, cesareti ve sevgisi sayesinde Emir, prensesi devlerin elinden kurtarmış ve krallığın kalbine yeniden huzur ve mutluluk getirmişti. Bu güzel masal, sevgi ve cesaretin gücünü, kötülüğün bile yenilebileceğini anlatıyordu. Ve Emir ile Melis, krallıkta uzun yıllar huzur içinde yaşadılar.*