**.......................OKULU ZEKA OYUNLARI DERSİ ...... SINIFI  
ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANI**

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÜNİTE** | **OYUNLAR** | **KAZANIM** | **BECERİLER** | **DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Zihinden dört işlem yapar. | Akıl yürütme Problem çözme | **2020-2021 Eğitim-Öğretim yılı başlangıcı** |
| EYLÜL-EKİM | 2.HAFTA(28-04) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 3.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. Kısa deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçenekleri eler. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 4.HAFTA(12-18) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 5.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Derin deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçenekleri eler. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM-KASIM | 6.HAFTA(26-01) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • BölmeceSudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur.İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur. | Akıl yürütme Problem çözmeAkıl yürütme Problem çözme | **Cumhuriyet Bayramı** |
| KASIM | 7.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Sözel oyunların temel kurallarını kavrar. Sözel oyunlarda farklı alanlardan kelimeler kullanır | Akıl yürütme Problem çözme | **Kızılay Haftası** |
| KASIM | 8.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Başlangıç düzeyindeki sözel oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme | **Atatürk Haftası** |
| KASIM | 9.HAFTA(23-29) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Kelime dağarcığını kullanarak oyuna uygun kelimeler türetir. Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey sözel oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme | **Öğretmenler Günü** |
| KASIM-ARALIK | 10.HAFTA(30-06) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıllı tahminler yaparak arama yapılacak listeyi küçültür. | Akıl yürütme Problem çözme | **Dünya Engelliler Günü** |
| ARALIK | 11.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | İleri düzey sözel oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK | 12.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Verilen kısıtlar dâhilinde sözel oyunlarda en iyi çözümleri bulur. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK | 13.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını kavrar. Geometrik-mekanik oyunlarda uzamsal becerilerini kullanır. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK-OCAK | 14.HAFTA(28-03) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Başlangıç düzeyinde geometrik- mekanik oyunlar oynar. | Akıl yürütme Problem çözme | **Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 15.HAFTA(04-10) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Simetriyi bilir, kullanır ve örüntüler oluşturur. Geometrik-mekanik oyunlarla ilgili temel stratejileri kullanır. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| OCAK | 16.HAFTA(11-17) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Orta düzeyde geometrik-mekanik oyunlar oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| OCAK | 17.HAFTA(18-24) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır. Geometrik-mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ŞUBAT | 18.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | İleri düzey geometrik-mekanik oyunlar oynar. Geometrik-mekanik oyunlarda en iyileştirme problemleri çözer. | Akıl yürütme Problem çözme | **İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Hafıza oyunlarının temel kurallarını kavrar. Kısa süreli hafıza sınırlarını bilir ve kullanır. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Başlangıç düzeyinde hafıza oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART | 21.HAFTA(01-07) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır. Hafıza oyunlarının temel stratejilerini kavrar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART | 22.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Orta düzeyde hafıza oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme | **İstiklâl Marşı’nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü** |
| MART | 23.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıllı tahminler yardımıyla yalnızca etkili noktalarda hafıza kullanmayı bilir. Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | Akıl yürütme Problem çözme | **Şehitler Günü** |
| MART | 24.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | İleri düzey hafıza oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART-NİSAN | 25.HAFTA(29-04) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Klasik strateji oyunlarının kurallarını kavrar. En az bir rakiple klasik strateji oyunları oynar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 26.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar. Strateji oyunlarında “en iyi oynama” kavramını bilir. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 27.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Klasik strateji oyunlarında temel stratejileri bilir. Klasik strateji oyunlarında başlangıç düzeyi hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder. | Akıl yürütme Problem çözme | **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| NİSAN-MAYIS | 28.HAFTA(26-02) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Orta düzey strateji oyunları oynar. Başlangıç ve orta düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. | Akıl yürütme Problem çözme | **1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 29.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Klasik strateji oyunlarında ünlü/uzman oyuncuların üst düzey oyun hamlelerini öğrenir ve yorumlar. Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS | 30.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Klasik strateji oyunlarında ileri düzey hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder. İleri düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS | 31.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Zekâ sorularının temel prensiplerini kavrar. Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer. | Akıl yürütme Problem çözme | **19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** |
| MAYIS | 32.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Başkalarına zekâ soruları sorar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS-HAZİRAN | 33.HAFTA(31-06) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını fark eder. Zekâ sorularında kullanılan temel stratejileri kavrar. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| HAZİRAN | 34.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Orta düzey zekâ soruları çözer. | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| HAZİRAN | 35.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Çeşitli zekâ soruları arasında ilişkiler kurar.Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir. İleri düzey zekâ sorularını çözer. | Akıl yürütme Problem çözme | **Ders Yılının Sona ermesi** |

**Bu yıllık plan T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının yayınladığı öğretim programı esas alınarak yapılmıstır. Bu yıllık planda toplam eğitim öğretim haftası 35 haftadır.**