**ŞEKER ORTAOKULU ZEKÂ OYUNLARI DERSİ 5.SINIF  
ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANI**

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÜNİTE** | **KAZANIM** | **OYUNLAR** | **BECERİLER** | **DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar. Zihinden dört işlem yapar. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EYLÜL-EKİM | 2.HAFTA(26-02) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 3.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. Kısa deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçenekleri eler. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 4.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Akıl yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 5.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | Derin deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçenekleri eler. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| EKİM | 6.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları | İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur. | Sudoku • Çit • Mantık karesi • Kare karalamaca • Kendoku • Kakuro • Bölmece | Akıl yürütme Problem çözme | **Cumhuriyet Bayramı** |
| EKİM-KASIM | 7.HAFTA(31-06) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Sözel oyunların temel kurallarını kavrar. Sözel oyunlarda farklı alanlardan kelimeler kullanır | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| KASIM | 8.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Başlangıç düzeyindeki sözel oyunları oynar. | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme | **Atatürk Haftası** |
| KASIM | 9.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Kelime dağarcığını kullanarak oyuna uygun kelimeler türetir. Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır. Orta düzey sözel oyunları oynar. | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| KASIM | 10.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Akıllı tahminler yaparak arama yapılacak listeyi küçültür. | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme | **Öğretmenler Günü** |
| KASIM-ARALIK | 11.HAFTA(28-04) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | İleri düzey sözel oyunları oynar. | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK | 12.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 2. Sözel Oyunlar | Verilen kısıtlar dâhilinde sözel oyunlarda en iyi çözümleri bulur. | Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük gruplama • Kelime avı • Sözcük yerleştirme | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK | 13.HAFTA(12-18) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını kavrar. Geometrik-mekanik oyunlarda uzamsal becerilerini kullanır. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK | 14.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Başlangıç düzeyinde geometrik- mekanik oyunlar oynar. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ARALIK-OCAK | 15.HAFTA(26-01) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Simetriyi bilir, kullanır ve örüntüler oluşturur. Geometrik-mekanik oyunlarla ilgili temel stratejileri kullanır. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| OCAK | 16.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Orta düzeyde geometrik-mekanik oyunlar oynar. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| OCAK | 17.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır. Geometrik-mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| OCAK | 18.HAFTA(16-22) | 2 SAAT | 3. Geometrik- Mekanik Oyunlar | İleri düzey geometrik-mekanik oyunlar oynar. Geometrik-mekanik oyunlarda en iyileştirme problemleri çözer. | Tangram • Polyomino • Düğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma bilmeceleri | Akıl yürütme Problem çözme | **Birinci Dönemin Sona Ermesi** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(06-12) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | Hafıza oyunlarının temel kurallarını kavrar. Kısa süreli hafıza sınırlarını bilir ve kullanır. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme | **İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(13-19) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | Başlangıç düzeyinde hafıza oyunları oynar. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ŞUBAT | 21.HAFTA(20-26) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır. Hafıza oyunlarının temel stratejilerini kavrar. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| ŞUBAT-MART | 22.HAFTA(27-05) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | Orta düzeyde hafıza oyunları oynar. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART | 23.HAFTA(06-12) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | Akıllı tahminler yardımıyla yalnızca etkili noktalarda hafıza kullanmayı bilir. Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART | 24.HAFTA(13-19) | 2 SAAT | 4. Hafıza Oyunları | İleri düzey hafıza oyunları oynar. | • Eş bulma oyunları • Resim hatırlama • Yön bulma • Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART | 25.HAFTA(20-26) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Klasik strateji oyunlarının kurallarını kavrar. En az bir rakiple klasik strateji oyunları oynar. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MART-NİSAN | 26.HAFTA(27-02) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar. Strateji oyunlarında “en iyi oynama” kavramını bilir. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 27.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Klasik strateji oyunlarında temel stratejileri bilir. Klasik strateji oyunlarında başlangıç düzeyi hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 28.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Orta düzey strateji oyunları oynar. Başlangıç ve orta düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 29.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Klasik strateji oyunlarında ünlü/uzman oyuncuların üst düzey oyun hamlelerini öğrenir ve yorumlar. Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| NİSAN | 30.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 5. Strateji Oyunları | Klasik strateji oyunlarında ileri düzey hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder. İleri düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. | Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS | 31.HAFTA(01-07) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Zekâ sorularının temel prensiplerini kavrar. Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Akıl yürütme Problem çözme | **1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 32.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Başkalarına zekâ soruları sorar. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS | 33.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını fark eder. Zekâ sorularında kullanılan temel stratejileri kavrar. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Akıl yürütme Problem çözme | **19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** |
| MAYIS | 34.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Orta düzey zekâ soruları çözer. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| MAYIS-HAZİRAN | 35.HAFTA(29-04) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | Çeşitli zekâ soruları arasında ilişkiler kurar. Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | Akıl yürütme Problem çözme |  |
| HAZİRAN | 36.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 6. Zekâ Soruları | İleri düzey zekâ sorularını çözer. | Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı- Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit problemleri • Sonraki terimleri bulma | 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 36 haftadır.**

**19.09.2016**

**MEVLÜT KÖŞKER BEKİR SAYIN**

**DERS ÖĞRETMENİ OKUL MÜDÜRÜ**