



YEŞİLLİ İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Dilimizin Zenginlikleri Projesi

İLKOKUL KADEMESİ AYLIK EYLEM PLANI

AYI	FAALİYET NUMARASI	FAALİYET ADI		FAALİYETİN HEDEF KİTLESİ	FAALİYET ADIMLARI	BAŞLANGIÇ TARİHİ	BİTİŞ TARİHİ	SORUMLU BİRİM/KİŞİ
OCAK	6	RESİMLİ SÖZLÜK OKUMALARI	DEDE KORKUT OKUMALARI	İlkokul Öğrencileri	6.1. Tüm sınıflarda "Anlamını Bul Etkinliği" yapılır. (bk. Ek 5)	8.1.2024	12.1.2024	Okul Yürütme Komisyonu
					6.2. Tüm sınıflarda "Hatırlatmaca" etkinliği yapılır. (bk. Ek 5)	8.1.2024	12.1.2024	Okul Yürütme Komisyonu
					6.3. Tüm sınıflarda "Anahtar Kelimelerle Hikaye Yazma" etkinliği yapılır.	15.1.2024	19.1.2024	Okul Yürütme Komisyonu
					6.4. İl geneli "Dede Korkut Hikayeleri'nden hareketle yeni bir hikaye yazma yarışması.	2.1.2024	19.1.2024	İl Yürütme Komisyonu İlçe Yürütme Komisyonu Okul Yürütme Komisyonu



ANLAMINI BUL

Oyun için hazırlanmış kelimeler içi görünmeyen bir torba içine alınır. Her takımdaki birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü oyuncular birbirlerine karşı yarışacaklardır. İlk takımın ilk oyuncusu torbadan bir kelime seçer, seçtiği kelimeyi diğer oyunculara göstermez. Kelimeyi, eğer varsa altında küçük puntolarla parantez içinde yazılı kelimeleri kullanmadan, imalar ile dolaylı yoldan anlatarak kendisinden sonra gelen takım arkadaşının bulmasını sağlamaya çalışır. Eğer ikinci oyuncu anlatılan kelimeyi bilirse takım bir puan alır. Sırasıyla diğer takımların birinci ve ikinci oyuncuları da yarışır. Tüm takımların ilk turu tamamlanınca, bu kez ikinci oyuncular torbadan birer kelime çekerek üçüncü sıradaki takım arkadaşlarına anlatmaya çalışırlar ve oyun bu şekilde sürer. Oyunda kullanılacak kelimelerin proje kapsamında öğrenilenler arasından okulda öğretmen veya öğrencilerin, evde de ebeveyn ya da çocukların hazırlaması birçok kazanımla oynanmasını sağlayacaktır.

TAKVİM	KEMER	KÜRE
• Tarih • Mevsim • Hafta • Plan	• Pantolon • Bel • Deri • Takmak	• Portakal • Dünya • Top • Balon
DENİZ	BARDAK	AMBULANS
• Gemi • Dalga • Mavi • Yaz	• Su • İçmek • Cam • Plastik	• Acil • Hasta • 112 • Hastane

ANLAMINI BUL

DONDURMA	UZAY	ŖİİR
• Yaz • GüneŖ • Yalamak • Erimek	• Gezegen • Astronot • Uzay Aracı • Dünya	• Dize • Ŗair • Duygu • Kafiye
OKUL	ATASÖZÜ	PİKNİK
• Öğrenci • Sınıf • Öğretmen • Tahta	• Deyim • Özlü söz • Öğüt	• Mangal • Kır • Eğlenmek • Et
SEBZE	HİKAYE	AYAKKABI
• Patlıcan • Patates • Salatalık • Pırasa	• öykü • masal • yazar • anlatmak	• Ayak • Spor • KoŖmak
KÜRDAN	ÇANTA	UÇAK
• DiŖ • Ara • Yemek • Ağız	• Kitap • Defter • Kalemlik • Sırt	• Hava • Bulut • Uçmak • TaŖımak



HATIRLATMACA

Belirlenen kelimelerle başka kelimeleri çağrıştırmayı hedefleyen bir aktivitedir. Numaralandırılmış kelime gruplarının anımsattığı yeni sözcük bulmacadaki ilgili boşluğa yazılmalıdır. Öğrencilere alıştırmaların nasıl uygulandığı ayrıntılı olarak açıklanmalıdır. Hazırlanan örnek bulmaca sınıfta öğrencilerle birlikte çözülmelidir.

Kütüphane

Sınıf

Teneffüs

Öğrenci

OKUL

Yağmur

Bulut

Uçak

Kar

GÖKYÜZÜ

Işık

Musluk

Gereksiz

Kapatmak

Kitap

Okumak

Araştırmak

Raf

Cumhuriyet

Lider

Bayrak

Türk

Dize

Şair

Kıta

Kafiye

HATIRLATMACA

Kilit

Kapı

Çevirmek

Çilingir

Ataürk

Tören

İstiklal Marşı

Şehit Kanı

Göz

Kulak

Burun

Deri

Mama

Süt

Emzik

Emeklemek

Anne

Kardeş

Baba

Dede

Yeşil

Oksijen

Kağıt

Toprak

Ocak

Nisan

Haziran

Ekim

Tavşan

Turuncu

Sebze

Kış

Kahraman

Yer

Zaman

Konu

Kemik

Kulübe

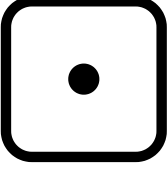
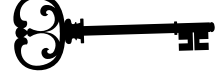
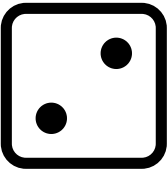
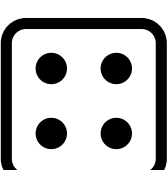
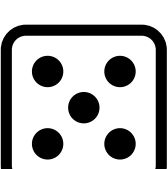
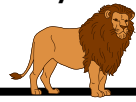
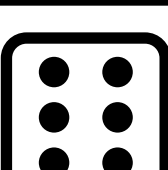
Hırsız

Hayvan

ANAHTAR KELİMELELERLE HİKAYE YAZMA ETKİNLİĞİ

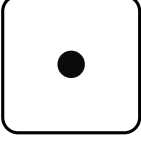
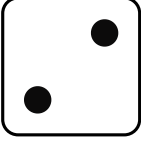
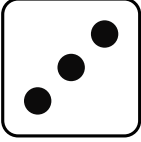
HİKAYE OLUŞTURMA

Karakter , yer ve konunuzu seçmek için zarı üç kez atın. Daha sonra bunları kendi hikayenizi yazmak veya anlatmak için kullanın.

	KARAKTER	YER	KONU
	Hayvanat Bahçesi görevlisi 	Bir ormanda 	Bir anahtar bulur 
	Bir doktor 	Bir adada 	Yangında mahsur kaldı 
	Büyük bir ayı 	Bir çölde 	Birini kurtarmaya çalışıyor 
	Yaşlı bir adam 	Gizli bir mağarada 	Kaybolur 
	Dost canlısı bir uzaylı 	Bir eğlence parkında 	Bir aslan tarafından kovalanıyor 
	Güçlü bir adam 	Bir uzay gemisinde 	Bir hayalet görüyor 

HİKAYE OLUŞTURMA

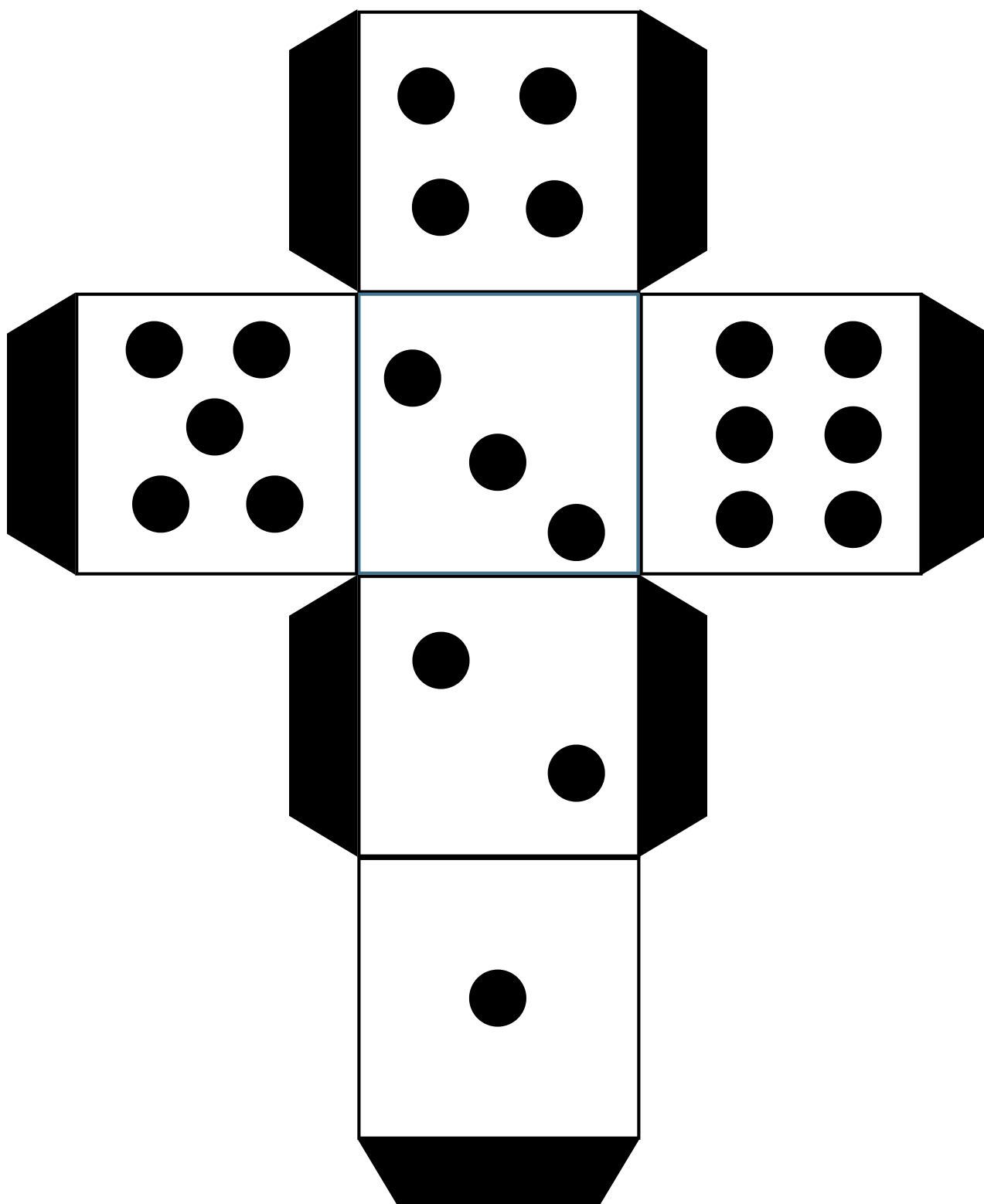
Karakter , yer ve konunuzu seçmek için zarı üç kez atın. Daha sonra bunları kendi hikayenizi yazmak veya anlatmak için kullanın.

	KARAKTER	YER	KONU
	Yaşlı bir kadın ve bir çocuk	Ormanda	Kaybedilen bir şeyi bulma
	Ali ve Esra	Okulda	Bir doğum günü partisi düzenleme
	Bir kedi ve bir köpek	Sahilde	Korkunç şekilde hastalanma
	Bir zürafa ve bir fil	Partide	Arkadaşlar arasındaki anlaşmazlığı çözme
	Tembel bir arı	Bir restoranda	Farklı bir yere gitme isteği
	Bir kuş	Parkta	Çok fazla tembellik yapma

HİKAYE OLUŞTURMA

Karakter , yer ve konunuzu seçmek için zarı üç kez atın. Daha sonra bunları kendi hikayenizi yazmak veya anlatmak için kullanın.

	KARAKTER	YER	KONU
	Bir köpek veya bir kedi	Parkta	Hiç arkadaşı yok
	Bir fil	Bir mağarada	Geceleri kaybolur
	Bir kuş	Çiftlikte	Aç ve yiyecek yok
	Bir yılan	Bir şehirde	Başka bir hayvana dönüşür
	Bir aslan	Bir eğlence parkında	Başka bir hayvanı kurtardı
	Maymun	Bir ormanda	Çok yiyor ve midesi ağrıyor





YEŞİLLİ
İLÇE MİLLİ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ



TÜRKİYE
YÜZYILI

100
TÜRKİYE CUMHURİYETİNİN YÜZÜNCÜ YILI

DEDE KORKUT

HİKAYELERİNDEN HAREKETLE
YENİ BİR HİKAYE YAZMA YARIŞMASI

