

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ KILAVUZ KİTAPÇIĞI

OYUNLARDA YARIŞMA BİÇİMİ

Tüm oyunlarda oyuncu sayıları kız ve erkek olmak üzere eşit sayıda olacaktır.

SINIF BAZINDA SEÇİLEN OYUNLAR

- 1.Sınıflar: El Değdirerek Bayrak Koşusu Oyunu
- 2.Sınıflar: Elden Ele Oyunu
- 3.Sınıflar: Sek Sek Oyunu
- 4.Sınıflar: İp Atlama Oyunu
- 5.Sınıflar: Kiremit Devirme Oyunu
- 6.Sınıflar: Mendil Kapmaca Oyunu
- 7.Sınıflar:Yakar Top Oyunu
- 8.Sınıflar:Halat çekme Oyunu

OYUNLAR

1.Sınıflar: El değdirerek bayrak koşusu

- Oyuncu Sayısı: 10
- Kullanılacak malzemeler: 2 dönüş işareti
- Oyun oynanışı: Takımların ilk oyuncularını belirlenen hedefin arkasından koşarak döner ve çizginin gerisindeki arkadaşının eline vurur, sıranın arkasına geçer. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar. Sırayla bütün oyuncular koşar, ilk bitiren takım oyunu kazanır. Dönüş mesafesi 10 m'dir.

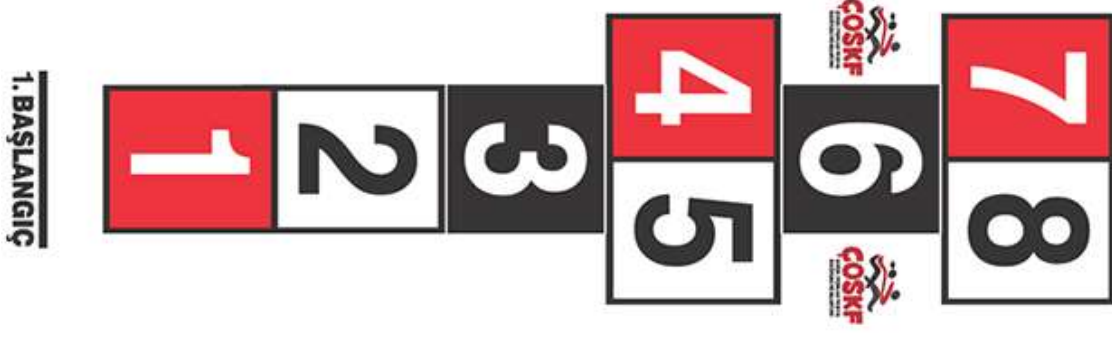
2.Sınıflar: Elden ele top oyunu

- Oyuncu Sayısı: 10
- Kullanılacak malzemeler: Top
- Oyun oynanışı: İki takımın oyuncuları birbirlerinin arkasına sıralanır. Hakem oyuna başlama işareti verince en öndeki oyuncu ellerini yukarı kaldırarak başının üstünden elindeki topu arkasındaki oyuncuya gönderir. İkinci oyuncu topu bacaklarının arasından arkasındaki sporcuya verir. Top bir el üstünden bir bacak arasından geçerek son oyuncuya kadar gelir. Topu alan son oyuncu sıranın başına geçer. Top, elden ele geçme sırasında yere düşerse oyun başa döner. Böylece her çocuk bir kez öne gelip topu arkasındaki oyuncuya göndermiş olur. Sıra tekrar oyuna ilk başlayan oyuncuya geldiğinde oyunu en kısa sürede tamamlayan takım oyunu önce bitirmiş sayılır.

3.Sınıflar: Sek Sek Oyunu

- Oyuncu Sayısı: 10
- Kullanılacak malzemeler: Enek (Enek 10*10cm, 1,5 cm kalınlığında kenarları ovalleştirilmiş tahta.)
- Oyun oynanışı:

Oyun 45*45 cm kenarlara sahip 8 kareden oluşur. Üst üste üç kareden sonra 4 ve 5 numaralı kareler birbirine bitişik şekilde 3 numaralı karenin tam ortasına gelir. 6 numaralı kare, 4 ve 5 numaralı kareler ile 7 ve 8 numaralı karelerin tam ortasında yer alır.



Her bir kare 45*45 cm dir.

Enek 1 numaralı kareye paralel 30 cm uzaklıkla çizilen 50 cm.lik bir çizgi gerisinden atılır. Oynamada kare sıra numaralarına göre devam edilir. 1, 2, 3 numaralı kareler sekilerek 4, 5 numaralı karelere çift ayak basılır. 6 sekilir 7 ve 8 numaralı karelere çift basılır. Dönüşte de aynı kuralla devam edilir. Eneğin bulunduğu kareye basmadan geçilerek bir sonraki kareye sekilir.

Oyunda mola yoktur. Çift ayak basılan yerlerde durma süresi 10 saniyedir.

Enek atılırken başlangıç çizgisini geçerek atmak hatalı atış sayılır. Eneğin diğer haneye taşması durumu da hatalı atış kabul edilir. Oyuncunun hücum sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

1 numaralı haneden 8. haneye kadar sekmeye hangi ayakla başlanır ise o ayak üzerinde devam edilir. Tur bitmeden sekme ayağını değiştirmek, oyun kuralını ihlal edeceğinden oyuncunun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

Oyuncunun elindeki enek birlere atılır. Enek konduktan sonra taşın konduğu kareden atlanarak sırasıyla 4ve 5lere iki ayak basılır 6lara tek ayak basılır 7ve sekizlere açık ayak basılarak 7 ve 8lerden tekrar geri dönlür. Aynı şekilde devam edilerek 1 lere gelinir tek ayak üzerinde eğilerek birlerden taş alınır ve sırasıyla atılmaya devam edilir.

Oyun sırasında eğer istenilen alana taş kondurulamazsa en son hangi alandan puan alınmışsa, o puan okul puanı olarak kaydedilir. 8 lere kadar yanmadan oyunu tamamlayan oyuncu takımına 8 puan kazandırmış olur.

Takımdaki bütün oyuncular sırayla oyunlarını tamamladıktan sonra puanı en yüksek olan takım oyunu kazanır.

4.Sınıflar: İp Atlama

• Oyuncu Sayısı: 6

• Kullanılacak malzemeler: İp

Oyun oynanışı: İki oyuncu yaklaşık beş altı metre uzunluğundaki ipi ucundan tutarak sallar. Sporcular tek tek sırayla ip atlama alanına girerler. Hepsi aynı anda ip atmaya devam ederken tek tek girdikleri sırayla ip atlama alanını terk ederler. Oyuna giriş çıkış sırasında herhangi bir oyuncunun hata yapması durumunda oyuna yeniden başlanır. Bütün sporcuların ip atlama alanına en kısa sürede giriş ve çıkış süreleri hesaplanır. En kısa sürede tamamlayan takım oyunu önce bitirmiş sayılır.

5.Sınıflar: Kiremit Devirme

• Oyuncu Sayısı: 10

• Kullanılacak malzemeler: 2 adet hentbol topu, 10x10x1 cm'lik kesilmiş tahtalar

• Oyun oynanışı: Atış çizgisinden 5m uzağa 10 tane oyun tahtası üst üste konur. Her oyuncu topla en çok tahtayı yıkmaya çalışır. Sırayla tüm oyuncular atışlarını tamamlar. Toplamda en çok tahtayı deviren takım oyunu kazanır.

6.Sınıflar: Mendil kapmaca

• Oyuncu Sayısı: 10

• Kullanılacak malzemeler: 1 adet mendil

• Oyun oynanışı: İki grubun oyuncuları çapraz köşelerde oturarak sıralarını beklerler. Sırası gelen oyuncular başlama çizgisine gelir. Oyun sahasının ortasında bulunan 180 cm çapındaki dairede bekleyerek mendili tutan kişiden 20 sn içinde mendili alıp rakip oyuncu tarafından dokunulmadan gruplarına geri dönmeye çalışırlar. Bitiş çizgisini geçene kadar dokunulmadan geçen oyuncu takımına bir puan kazandırmış olur. Mendili aldığı halde 20 sn içinde daireden dışarı çıkmayan oyuncu puanı kaybetmiş sayılır. Rakip oyuncular 20 sn içinde mendili almazlarsa iki takımda oyundan puan alamamış olur. Mendili almadan önce oyuncular tarafından rakip oyuncunun kaçmasını engellenmek amacıyla sarılma, tutma v.b hareketler yapılmayacaktır.

7.Sınıflar: Yakar Top

• Oyuncu Sayısı: 6

• Kullanılacak malzemeler: 1 adet top

• Oyun oynanışı: Oyun üç puan üzerinden oynanır. Yazı tura ile hangi takımın önce ortaya geçeceği belirlenir. Kenardaki oyuncular topla ortadaki oyuncuları vurmaya çalışır, ortadaki oyuncular da vurulmamaya çalışırlar. Ortadaki oyunculardan biri topu havada iken (hiç yere değmeden) tutabilirse bir "can" kazanır. Takım olarak 5 can kazanan takım 1 puan alır. Ortada hiç oyuncu kalmayana kadar oyun bu şekilde sürer, ortada hiç oyuncu kalmayınca kenardaki gurup ortaya gelir ve oyun devam eder. Ortada bir oyuncu kaldıktan sonra o oyuncu can hakkı bittikten sonra 10 atışta vurulmazsa ortadaki grup 1 puan öne geçer.10 atıştan birinde vurulursa diğer takım 1 puan öne geçer.

8.Sınıflar: Halat Çekme

- Oyuncu Sayısı: 10
- Kullanılacak malzemeler: 1 adet halat
- Oyun oynanışı: Her takım kendi kaptanının arkasında sıralanır ve oyuncular ip tutarlar. İpin ortasına siyah bantla bir işaret koyulur. Bu işaretin iki yanına 2 m. uzaklıkta iki işaret daha koyulur. İpteki işaretlerin tam altına gelmek üzere yere çizgiler çizilir. Başlama işaretiyle birlikte halat çekme başlar. Her takım, karşı tarafta kalan 2 metrelik işaretli bölümü, kendi taraflarında yere çizilmiş 2 metrelik bölüme çekmeye çalışır. Amaç halatın öbür ucundaki takımı kendine doğru çekmektir.

DÜZENLENECEK FORMLAR

*** YARIŞMALARA KATILACAK TÜM ÖĞRENCİLERİN ÖNCELİKLE EK-1 FORMUNU (OYUN SPOR KARTI) DOLDURMALARI VE SONRASINDA OKUL SPORLARI BİLGİ YÖNETİM SİSTEMİNDEN SPORCU OYUN KARTI ÇIKARTMALARI ZORUNLUDUR.

*** OYUN SPOR KARTI BULUNMAYAN ÖĞRENCİLER YARIŞMALARA KATILAMAYACAKLARDIR.

*** OKUL SPORLARI BİLGİ YÖNETİM SİSTEMİ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ BİLGİ SAMSUN GENÇLİK HİZMETLERİ VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ OKUL SPORLARI ŞUBE MÜDÜRLÜĞÜNDEN (Tel : 2381890- 151 -118) ALINABİLİR.

*** Okullar tarafından EK-2 formu (Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği Okul Katılım Formu), Gençlik Hizmetleri ve Spor İlçe Müdürlükleri tarafından EK-3 formu (Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği İlçe Sonuç Formu) düzenlenecektir.

ÇALIŞMA TAKVİMİ

TARİH	YAPILACAK ÇALIŞMALAR
10-28 Nisan 2017	Okul içi yarışmaların yapılması ve sonuçların Gençlik Hizmetleri ve Spor İlçe Müdürlüğüne iletilmesi
8-20 Mayıs 2017	İlçe birinciliklerinin yapılması ve sonuçların Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğüne bildirilmesi
25- 26 Mayıs 2017	İl birinciliği şenliğinin düzenlenmesi

İL BİRİNCİLİĞİ YARIŞMA TAKVİMİ

SINIFLAR	TARİH VE SAAT	YER
1-2-3-4. SINIFLAR	25 Mayıs 2017 Saat: 10.00	MUSTAFA DAĞISTANLI SPOR SALONU
5-6-7-8.SINIFLAR	26 Mayıs 2017 Saat: 10.00	