

2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM DÖNEMİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ KILAVUZ KİTAPÇIĞI

1-Oyunlarda yarışma biçimi

Tüm oyunlarda oyuncu sayıları kız ve erkek olmak üzere eşit sayıda olacaktır. Sınıflarda sayı yetersiz olursa (kız ya da erkek) bir oyuncu 2.kez yarıştırılabilir. Kız ve erkek öğrencilerin ayrı sınıflarda eğitim gördüğü okullarda karma sınıf yapılabilir. Oyunlar başlayınca oyuncu değişikliği olmayacaktır.

2-Sınıf bazında seçilen 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:

3-1.Sınıflar: El değdirerek bayrak koşusu

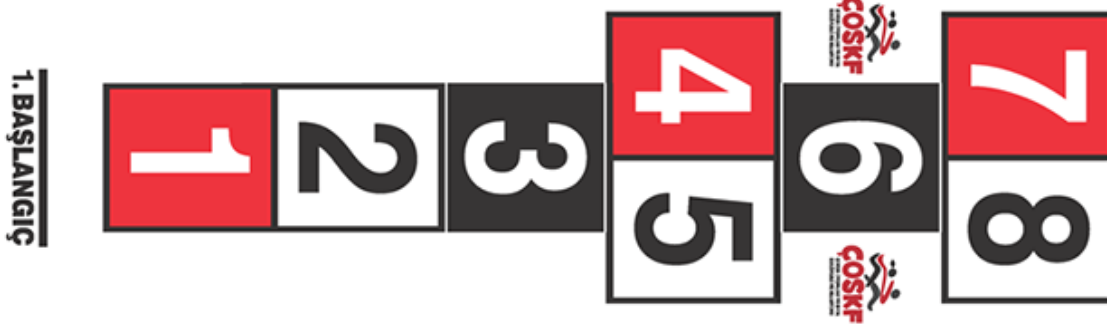
- Oyuncu Sayısı: 10
- Kullanılacak malzemeler: 2 dönüş işareti
- Oyun oynanışı: Takımların ilk oyuncularını belirlenen hedefin arkasından koşarak döner ve çizginin gerisindeki arkadaşının eline vurur, sıranın arkasına geçer. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar. Sırayla bütün oyuncular koşar, ilk bitiren takım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

2.Sınıflar: Elden ele top oyunu

- Oyuncu Sayısı: 10
 - Kullanılacak malzemeler: Top
- Oyun oynanışı: İki takımın oyuncuları birbirilerinin 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 topu düşüren oyuncu topu alır sırasına geçer oyuna kaldığı yerden devam eder. 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 başlangıç çizgisinden 1 numaralı kareye atılır. Oyuncu direkt tek ayakla 2 numaralı kareye atlar. 2, 3 numaralı kareler tek ayak sekilerek 4, 5 numaralı karelere çift ayak basılır. 6 numaralı kare tek ayak sekilir. 7 ve 8 numaralı karelere çift basılır. 7 ve 8 numaralı karelerden geri dönülerek çift ayak basılır. Geliş yolundaki kurala uygun olarak geri dönülür. 1 numaralı kareye gelindiğinde oyuncu tek ayak üzerinde eğilerek vücudun her hangi bir kısmı yere değmeyecek şekilde enegi yerden alır. Sekme ayağı ile başlangıç yerine sekilerek 1 tur tamamlanmış olur.

Enek 2 numaralı kareye atılır. 1 numaralı kareden tek ayakla 3 numaralı kareye atlanır. Diğer karelerin atlayış şekli birlerde olduğu gibidir.

Enek 3 numaralı kareye atılır. 1,2 numaralı kareler tek ayak sekilir. 4, 5 numaralı karelere çift ayak basılır. 6 numaralı kare tek ayak sekilir 7 ve 8 numaralı karelere çift basılır. 7 ve 8 numaralı karelerde geri dönülerek çift ayak basılır ve geliş yolundaki kurala uygun olarak geri dönülür.

Enek 4 numaralı kareye atılır. 1,2 ve 3 numaralı kareler tek ayak sekilir. 5 numaralı kareye çift ayak basılır. 6 numaralı kare tek ayak sekilir 7 ve 8 numaralı karelere çift basılır. 7 ve 8 numaralı karelerde geri dönülerek çift ayak basılır ve geliş yolundaki kurala uygun olarak geri dönülür.

5 numaralı kare, 4 numaralı kare ile aynı şekilde oynanır.

Enek 6 numaralı kareye atılır. 1,2 ve 3 numaralı kareler tek ayak sekilir. 4, 5 numaralı karelere çift ayak basılır. 7 ve 8 numaralı karelere çift ayak basılır. Geri dönülerek çift ayak basılır ve geliş yolundaki kurala uygun olarak geri dönülür.

7 ve 8 numaralı kareler 4 ve 5 numaralı kareler aynı şekilde oynanır.

Eneğin bulunduğu kareye basmadan geçilerek bir sonraki kareye sekilir.

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

Eneğin diğer haneye taşması durumu hatalı atış kabul edilir. Oyuncunun hücum sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

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 edeler. 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. Sahanın tam ortasında 180 cm çapında, mendil hakeminin mendili tutacağı, “tarafsız bölge” olarak adlandırılan bir daire vardır.

Mendil hakemi düdük çalarak oyunu başlattığında, iki takımdan da sırası gelen oyuncu yürüyerek tarafsız bölgeye gelir. Mendil hakemi başlangıç düdüğünü çaldıktan sonra 30'dan geriye doğru sesli olarak sayar, sıfıra gelindiğinde süre bitmiş olur. Bir oyuncu süre bitmeden mendili alıp, mendil ile birlikte rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi yarı alanındaki çizgiden geçebilirse, takım bir sayı kazanmış olur. Mendili alan oyuncu süre bitmeden kendi yarı alanındaki çizgiyi geçemezse elenir. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki çizgiyi geçmeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürürse, tekrar mendili alabilir veya rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine koşabilir bu durumda hangi oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu elenir.

Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda başhakem oyunu yeniden başlatır.

Rakip oyuncular oyunun süresi içinde mendili almazlarsa iki takımda oyundan puan alamamış olur. Mendili almadan önce oyuncular tarafından rakip oyuncunun kaçmasını engellemek amacıyla sarılma, tutma v.b hareketler yapılmayacaktır.

Tarafsız bölgede oyuncuların birbirlerine dokunmaları yasaktır. Tarafsız bölgede mendili alan oyuncu dokunulmazdır, mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelenemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir.

7.Sınıflar: Yakar Top

- Oyuncu Sayısı: 6
- Kullanılacak malzemeler: 1 adet top
- Oyun oynanışı: Oyun alanı, 10mx6m ölçülerinde dikdörtgen bir alandır. 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 grup 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 işaretleriyle birlikte halat çekme başlar. Takımlar, karşı takımı kendi taraflarında yere çizilmiş 2 metrelik bölüme çekmeye çalışır.

4- 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.

*** ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ SINIFLAR ARASI YARIŞMALARDA DA OYUN SPOR KARTI ÇIKARILMASI ZORUNLUDUR.

*** OYUN SPOR KARTI BULUNMAYAN ÖĞRENCİLER YARIŞMALARA KATILAMAYACAKLARDIR.

*** OKUL SPORLARI BİLGİ YÖNETİM SİSTEMİ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ BİLGİ SAMSUN GENÇLİK VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ OKUL SPORLARI ŞUBE MÜDÜRLÜĞÜNDEN (Tel : 23818 90- 151 -118) ALINABİLİR.

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

5- ÇALIŞMA TAKVİMİ

TARİH	YAPILACAK ÇALIŞMALAR
8-26 Nisan 2019	Okul içi yarışmaların yapılması ve sonuçların Gençlik ve Spor İlçe Müdürlüğüne iletilmesi
2-15 Mayıs 2019	İlçe birinciliklerinin yapılması ve sonuçların Gençlik ve Spor İl Müdürlüğüne bildirilmesi
20-21 Mayıs 2019	İl birinciliği şenliğinin düzenlenmesi

İl Birinciliği Yarışma Takvimi

SINIFLAR	TARİH VE SAAT	YER
1-2-3-4. SINIFLAR	20 Mayıs 2019 Saat: 10.00	CANİK ATATÜRK SPOR SALONU
5-6-7-8. SINIFLAR	21 Mayıs 2019 Saat: 10.00	