



Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

BOWLING OYUNU

Açıklama

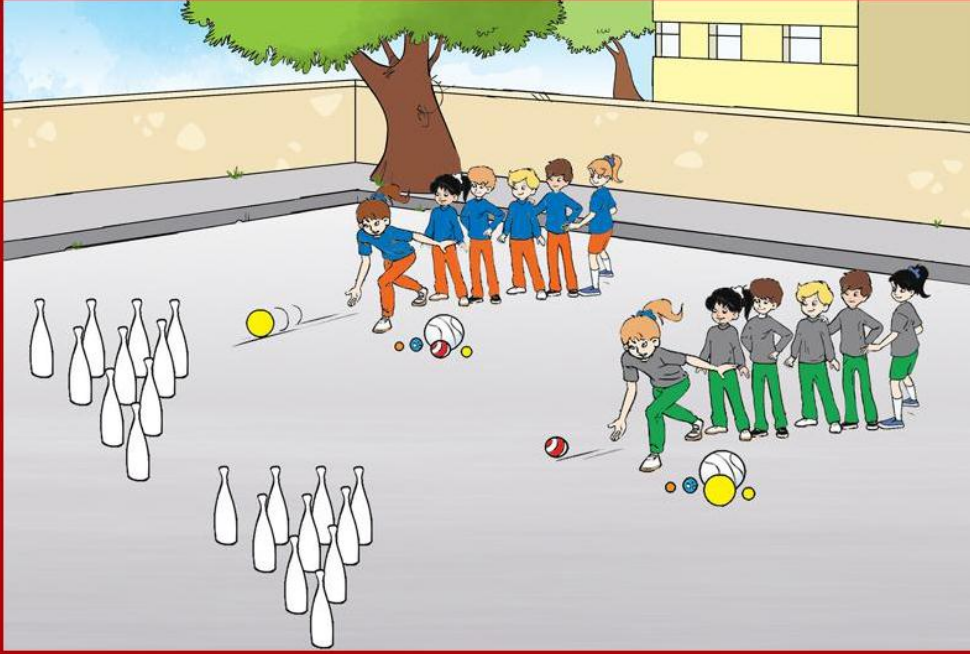
- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Atış yapılacak uzaklık en az 3 metre en fazla 5 metre olmalıdır. (İlkokul 1.-2.Sınıflar 3 metre, 3.-4.sınıflar 5 metre gibi)
- ♦ Her oyuncu 2 atış yapar. Her atıştan sonra devrilen labutlar tekrar düzeltilir.
- ♦ Devrilen labut kadar puan kazanılır. Toplam puan takım puanı olarak hesaplanır.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.
- ♦ Gerçek bowling topları kullanılmayacaktır.

Ekipman

- ♦ Labut vb. malzeme,
- ♦ Çocuklar için yapılan bowling topları veya değişik ağırlıklarda toplar,
- ♦ Metre



ÇEMBERLE İŞBİRLİĞİ OYUNU

Açıklama

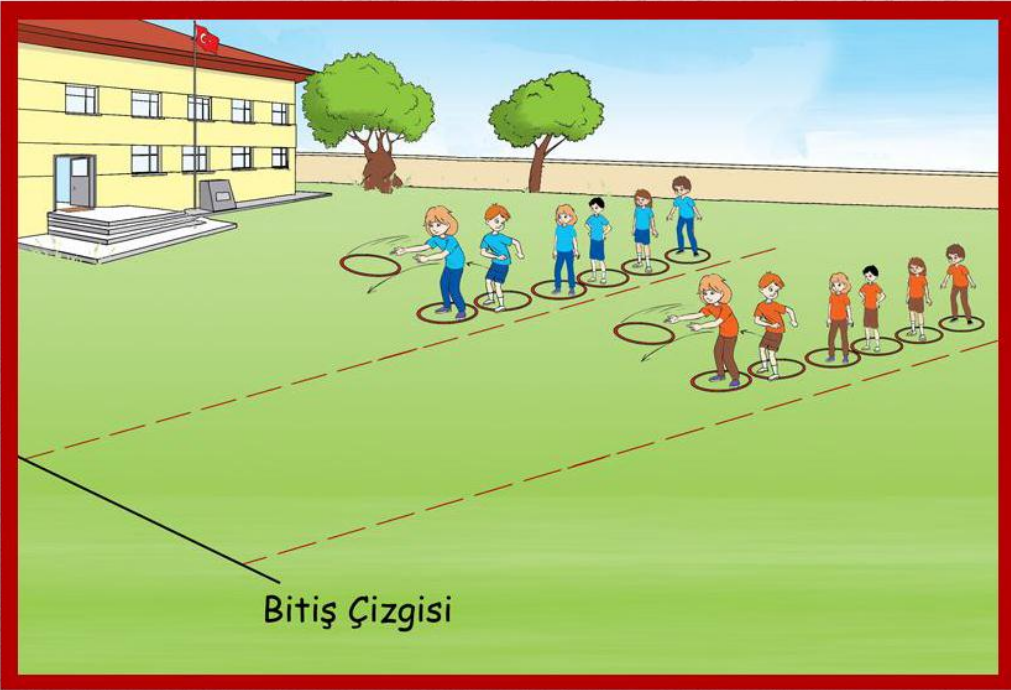
- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi en fazla 20 metre olmalıdır.
- ♦ Her oyuncu bir çembere yerleştirilir. En arkada bulunan boş durumdaki 7. çember elden ele verilerek en öndeki oyuncuya ulaştırılır. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlamasını sağlar. Oyun bitiş çizgisine kadar bu şekilde devam eder.
- ♦ Oyunun kazanılması için en öndeki çemberin bitiş çizgisini geçmiş olması ve bitiş çizgisine en yakın oyuncunun çemberin içinde olması diğer oyuncuların da boşluk bırakmayacak şekilde çember içinde olmaları gerekmektedir.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların çemberleri tehlike yaratacak şekilde atmaması,
- ♦ Aynı çember içerisinde yalnızca bir oyuncunun olması

Ekipman

- ♦ Çember (1 takım için 7 adet. Yeterli çember bulunamaması halinde süre uygulaması yapılabilir.)
- ♦ Metre, Tebeşir





Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU

Açıklama

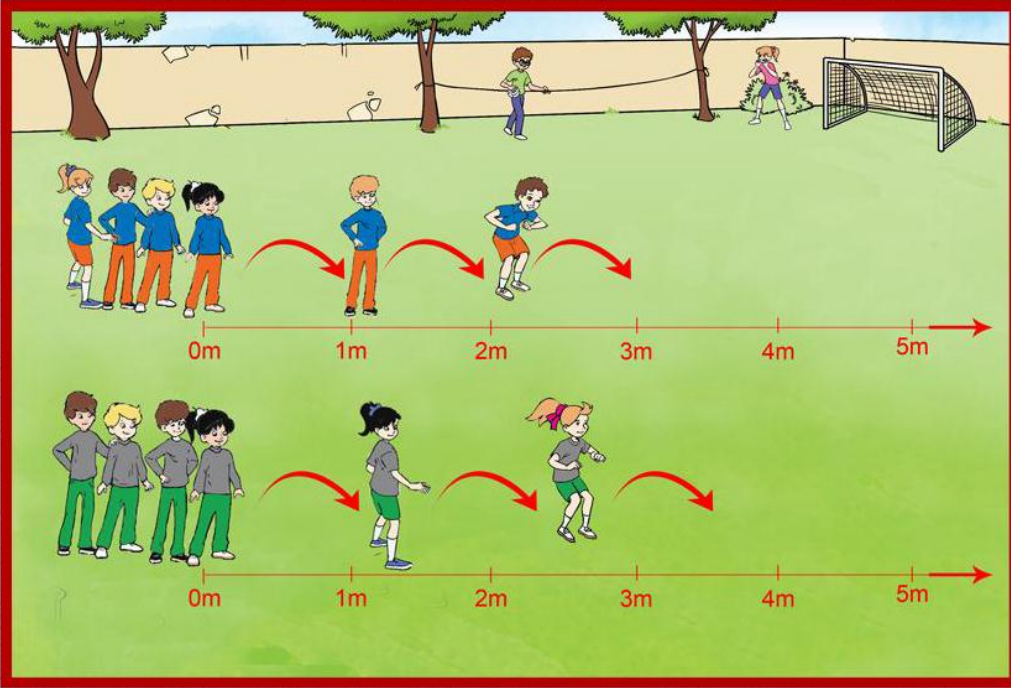
- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Oyun için çizgi veya ip ile bir hat oluşturulur.
- ♦ Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru çift ayak atlar. Atladığı yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine işlenir.
- ♦ Diğer takımlarda aynı şekilde atlayışlarını yaparlar. En uzun mesafeyi atlayan takım kazanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır. (Bireysel olarak ölçüm yapılmayacaktır. Takımın toplam atladığı mesafe ölçülecektir.)

Güvenlik

- ♦ Oyun alanının düz olması gerekir.
- ♦ Çakıl ve taş olan zeminlerde oynanmamasına özen gösterilmelidir.

Ekipman

- ♦ İp, Tebeşir, Metre



DAİRESEL BAYRAK KOŞUSU

Açıklama

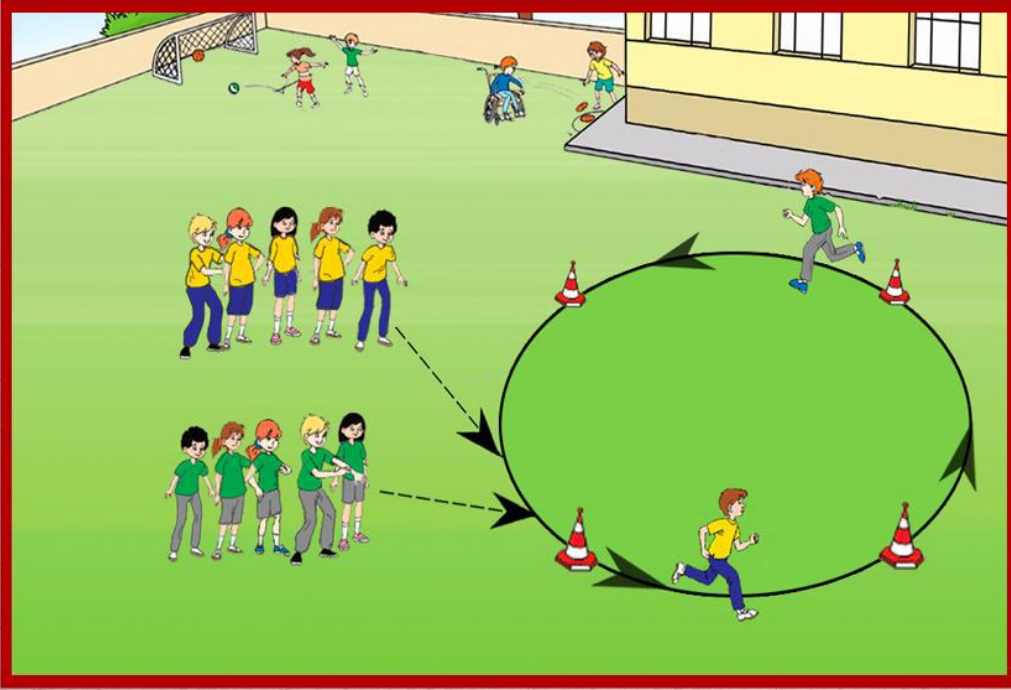
- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Büyük bir daire oluşturulur. Oyuncular sırasıyla takımı adına dairenin etrafında (her oyuncu 1 tur koşmak kaydıyla) koşmaya başlar.
- ◆ Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- ◆ Belirlenen dairenin etrafı 30-40m arası olabilir.

Güvenlik

- ◆ Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- ◆ Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.
- ◆ Oyuncuların yarışacağı daire keskin ve küçük olmamalıdır.

Ekipman

- ◆ Huni, Slalom çubuğu, Tebeşir, Bant v.b.





Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU

Açıklama

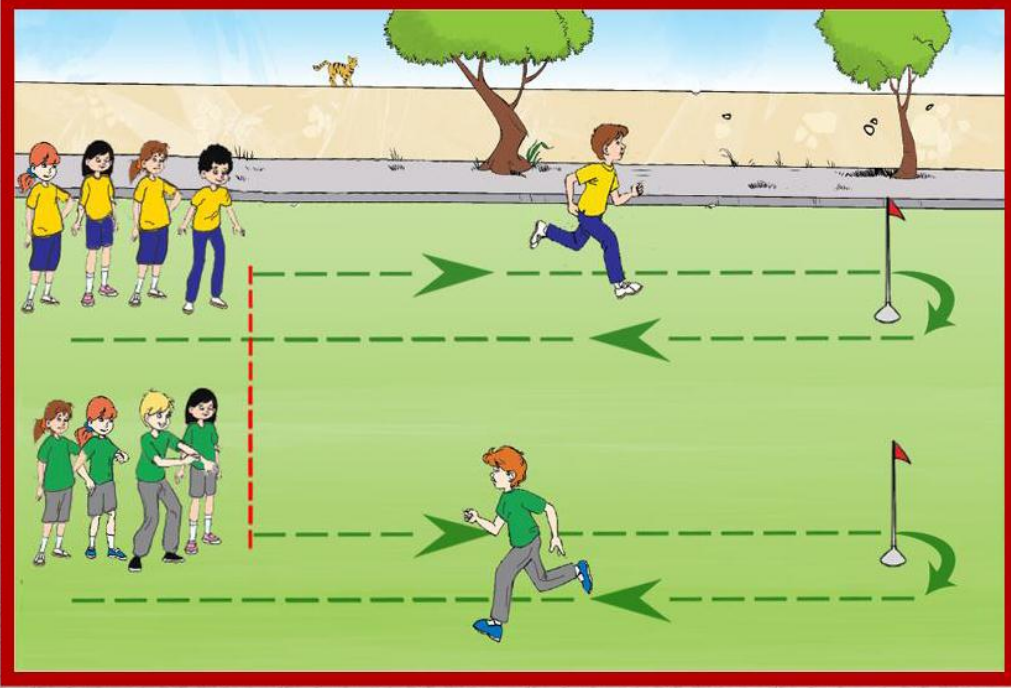
- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönerek, arkadaşının eline dokunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
- ◆ Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- ◆ Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

Güvenlik

- ◆ Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- ◆ Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.

Ekipman

- ◆ Huni, Slalom çubuğu, (v.b. yumuşak malzemeler.)

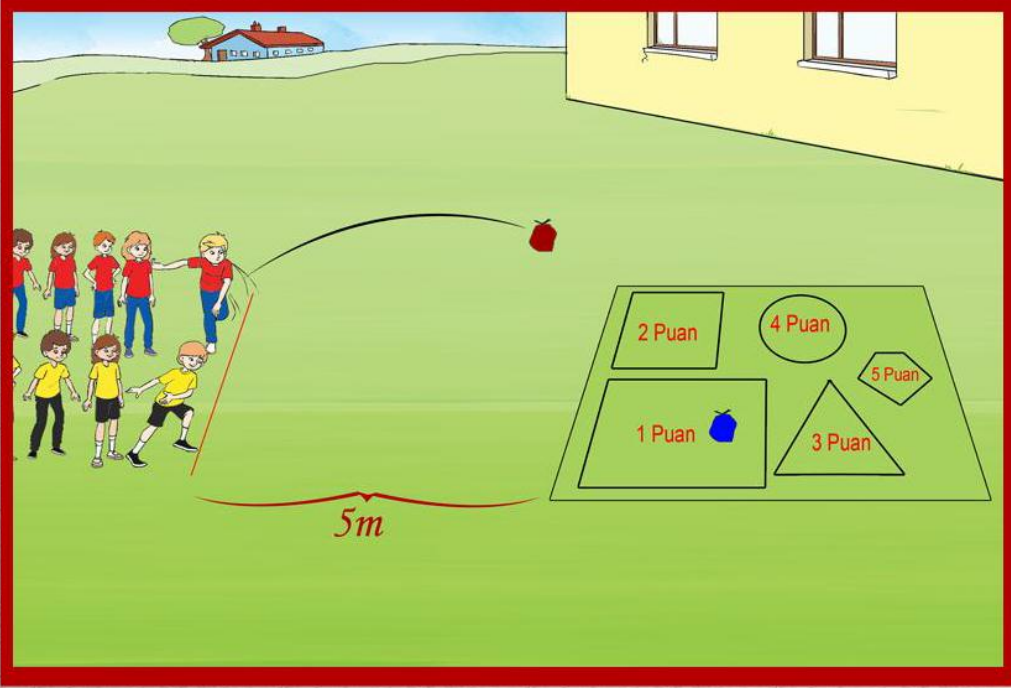




Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

FASULYE TORBASİ ATMA



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Atış yapılacak alana en fazla 5 metre uzaklığa değişik geometrik şekiller çizilir.
- ♦ Şekillerin büyüklüğüne göre puanlama yapılır.
- ♦ Oyuncular ellerindeki fasulye torbalarıyla geometrik şekillerin içerisine atışlarını yaparlar. Her oyuncu 2 atış yapar. Alınan puanlar toplanır. Puanlar takım puanı olarak hesaplanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.

Ekipman

- ♦ Avuç içerisine sığacak şekilde hazırlanmış (Fasulye, Çakıl, Nohut vb.) torbalar,
- ♦ Tebeşir, Metre



Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

HALAT ÇEKME

Açıklama

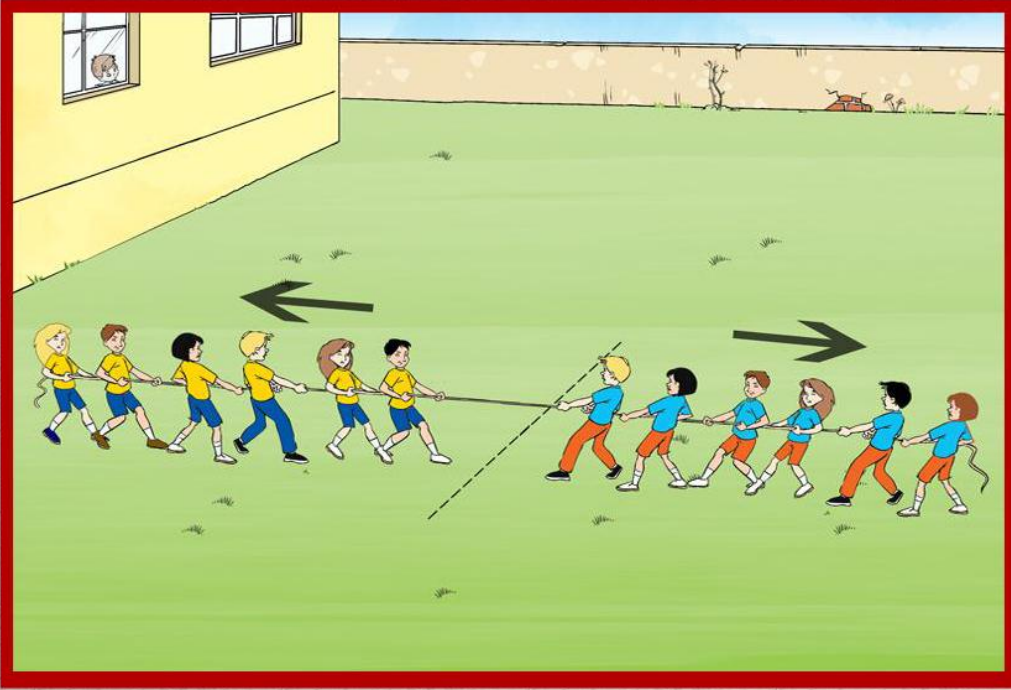
- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile takımlar birbirlerini çizgiye doğru çekmeye çalışırlar.
- ◆ Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.

Güvenlik

- ◆ Halat kalın olmalı ve kopmamasına dikkat edilmeli ve oyunculara halatı birden bırakmamaları konusunda bilgi verilmelidir.
- ◆ Halatın oyuncuların elini kesmemesi veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

Ekipman

- ◆ Halat,
- ◆ Eldiven, Mendil v.b.
- ◆ Çizgi için tebeşir veya bant





Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

KOORDİNASYON KOŞUSU

Açıklama

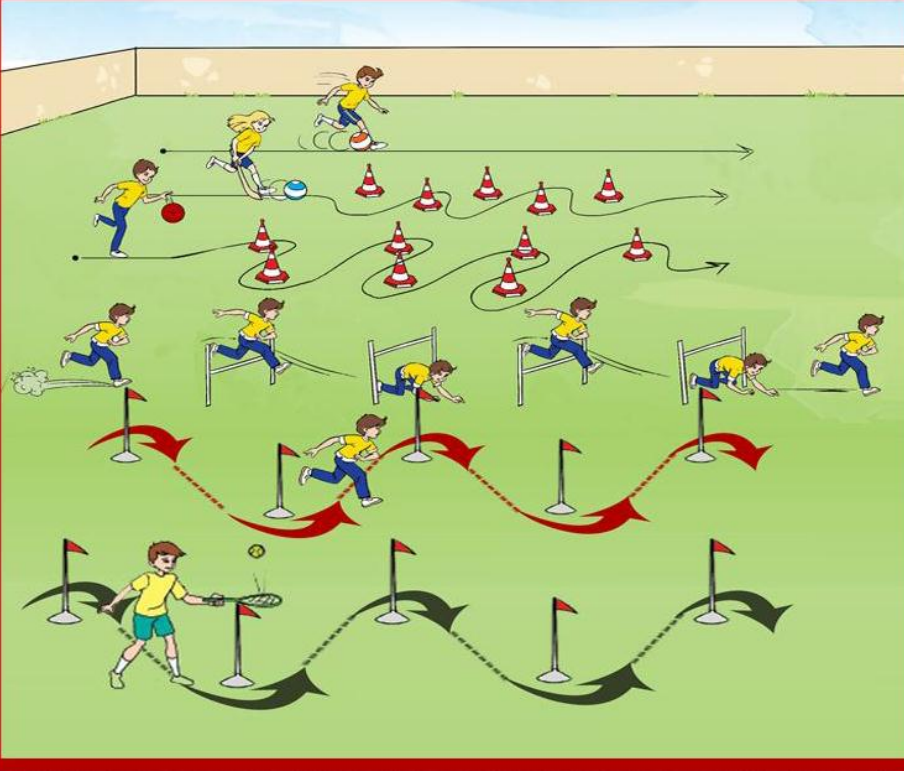
- ◆ Takımlar 6 oyuncudan oluşur.
- ◆ 6 ayrı parkur oluşturulur. (imkanlar dahilinde farklı parkurlar oluşturulabilir.)
- ◆ Her oyuncu takımı adına bir parkurda yarışılır.
- ◆ 1. Parkurdaki oyuncunun başlamasıyla süre başlar.
- 1. Parkuru bitiren oyuncunun takımındaki diğer oyuncu 2. Parkurdan yarışmaya devam eder ve en son 6. Oyuncu 6. Parkurda koşusunu bitirince süre durdurulur. Takımın derecesi toplam süre olarak belirlenir.
- ◆ Diğer takımın oyuncuları parkurdaki yerini alır ve aynı şekilde yarışmaya başlarlar.
- ◆ En kısa sürede bitiren takıma göre sıralama yapılır.
- ◆ Her oyuncu kendi becerisine göre bir parkurda yarışırılabilir.

Güvenlik

- ◆ Ekipmanların hafif ve yumuşak malzemeden olmasına dikkat edilmelidir.

Ekipman

- ◆ Toplar, Raketler, Plastik engeller,
- ◆ Slalom çubukları,
- ◆ Huni





Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

PUANLI HEDEF OYUNU

Açıklama

- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Düz bir duvara 3 metre eninde 2 metre boyunda bir dikdörtgen çizilir ve şekildeki gibi puanlandırılır.
- ◆ Atış yapılacak uzaklık 3-5 metre olmalıdır.
- ◆ Her oyuncu 2 atış yapar.
- ◆ Oyuncuların vurduğu hedefteki puanlar hesaplanır ve takımlar aldıkları puana göre sıralanır.

Güvenlik

- ◆ Topların yumuşak olmasına dikkat edilecektir.

Ekipman

- ◆ Avuç içine sığacak şekilde plastik küçük top (Tenis topu, Plastik top vb.),
- ◆ Metre, Tebeşir

