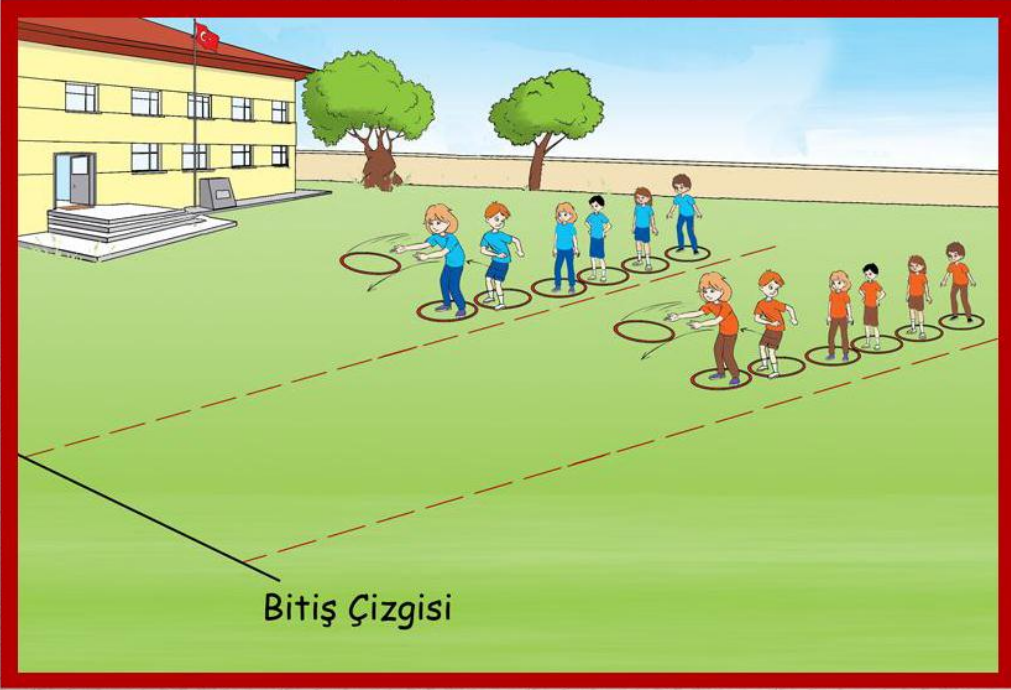




Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

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

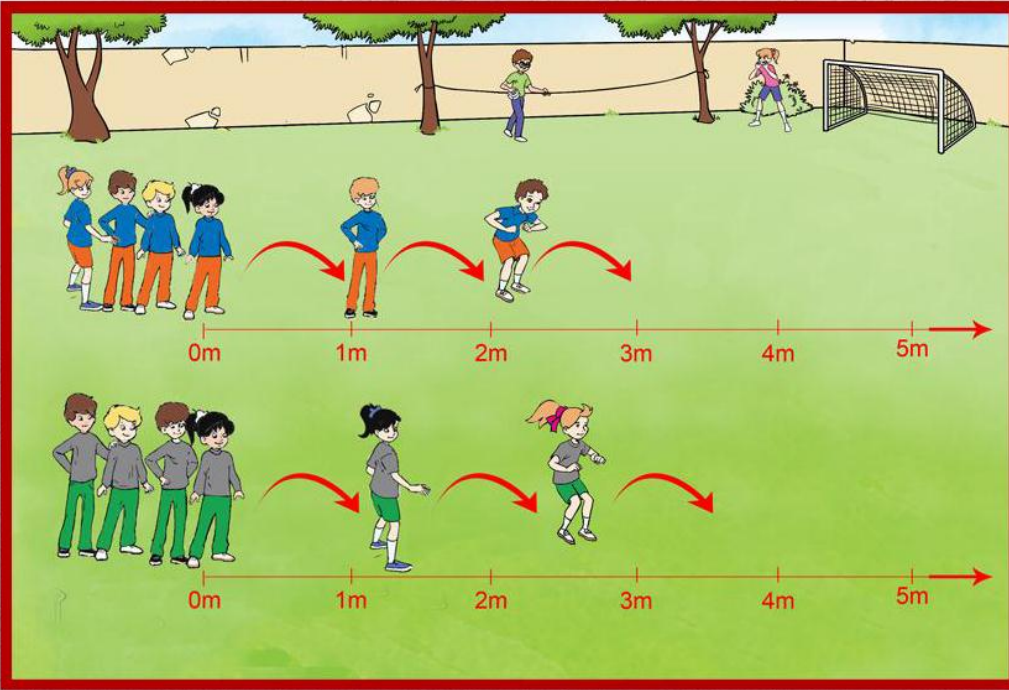
- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Oyun için çizgi veya ip ile bir hat oluşturulur.
- ◆ Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru çift ayak atlar. Atladığı yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine 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





Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU

Açıklama

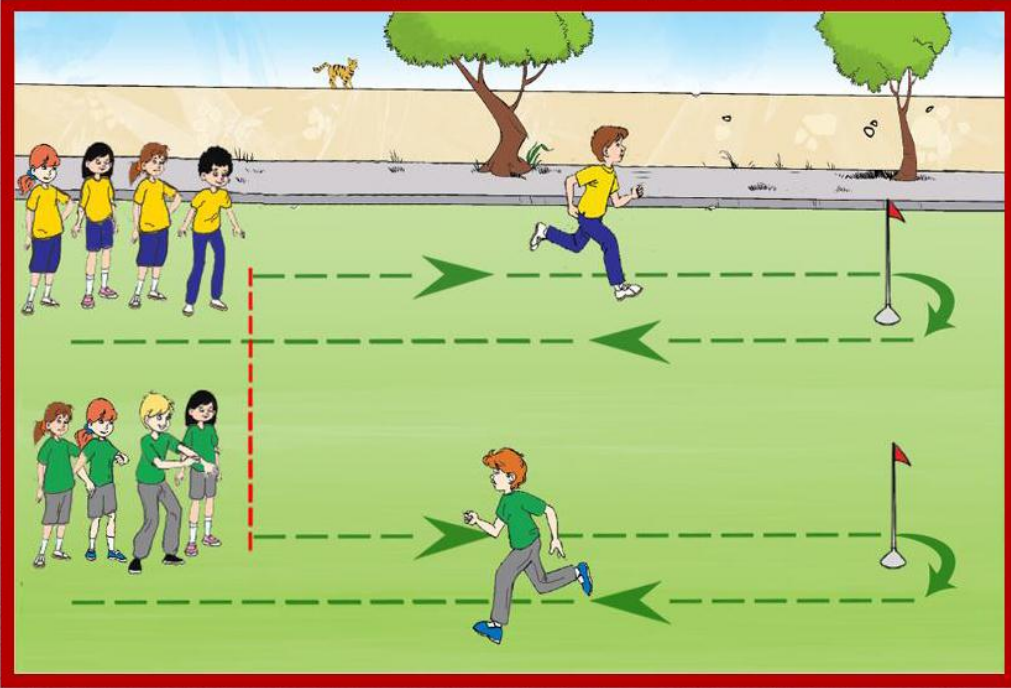
- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönerek, arkadaşının eline dokunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
- ◆ Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- ◆ Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

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.)

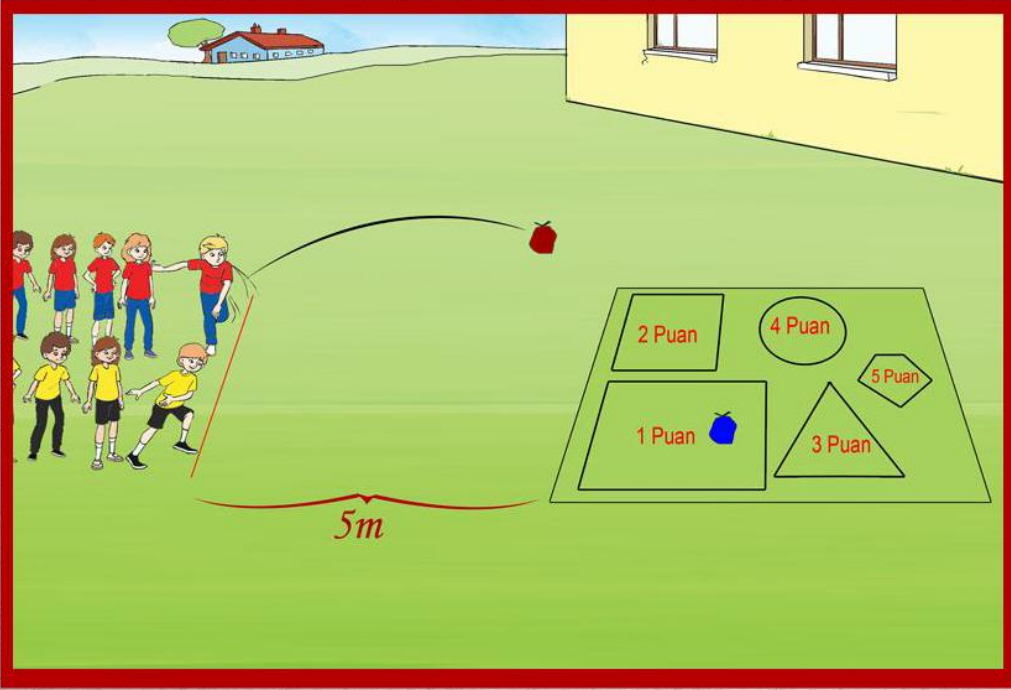




Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

FASULYE TORBASI 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

