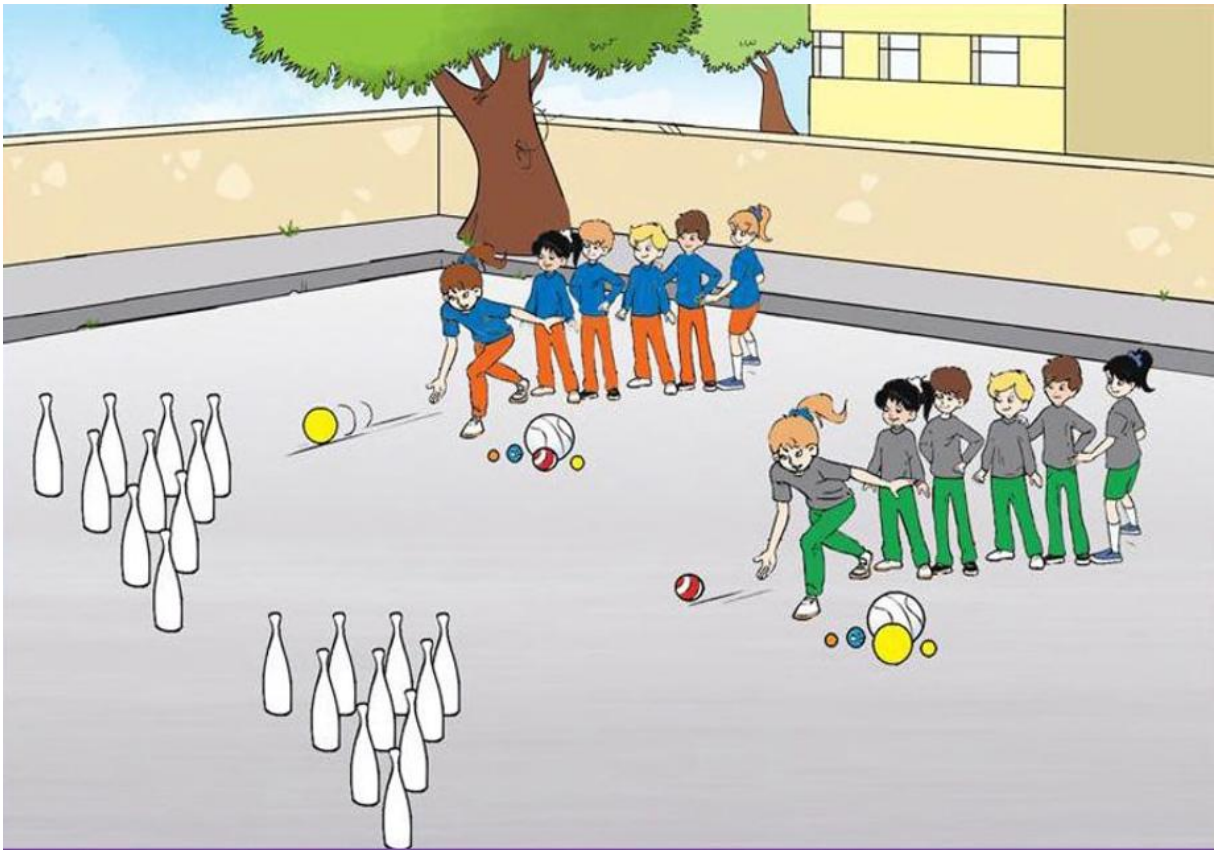
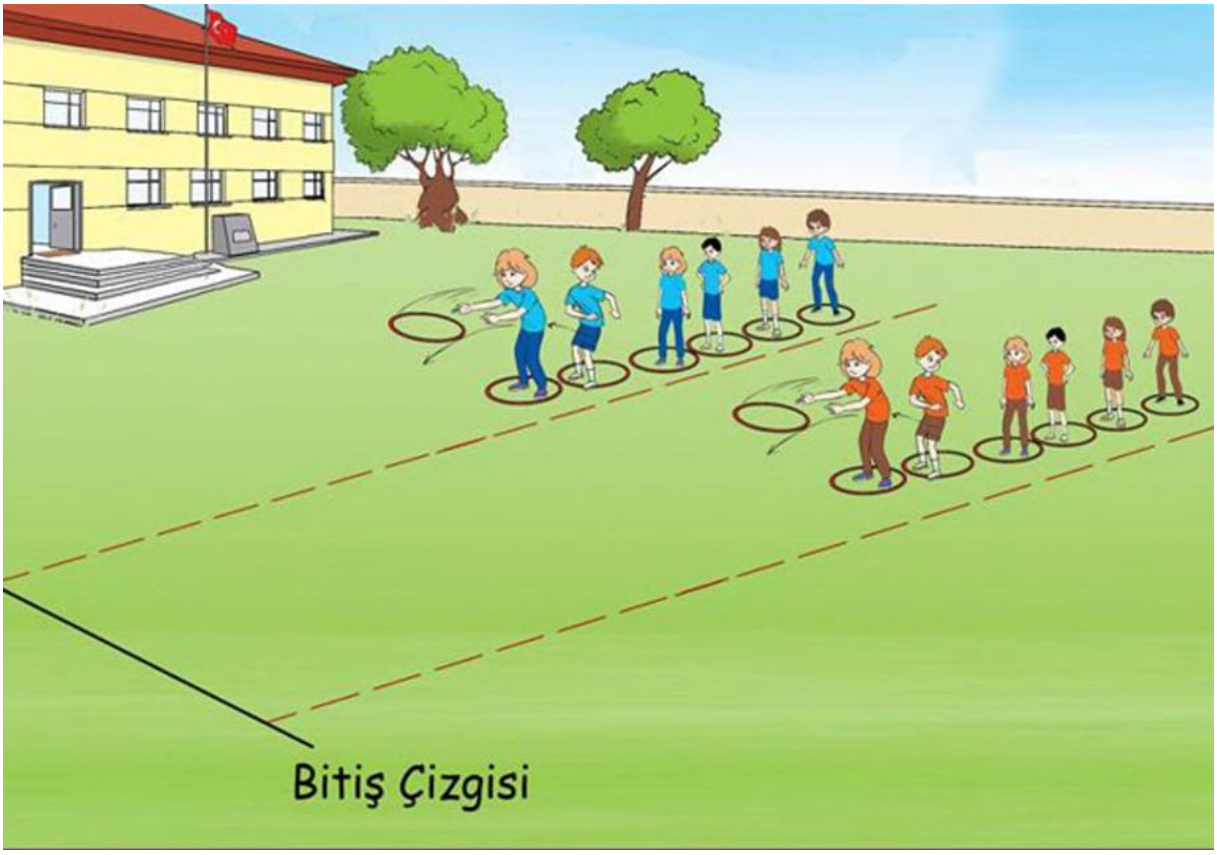
İLKOKULLAR FİZİKSEL ETKİNLİK YARIŞMALARI

OYUN KURALLARI



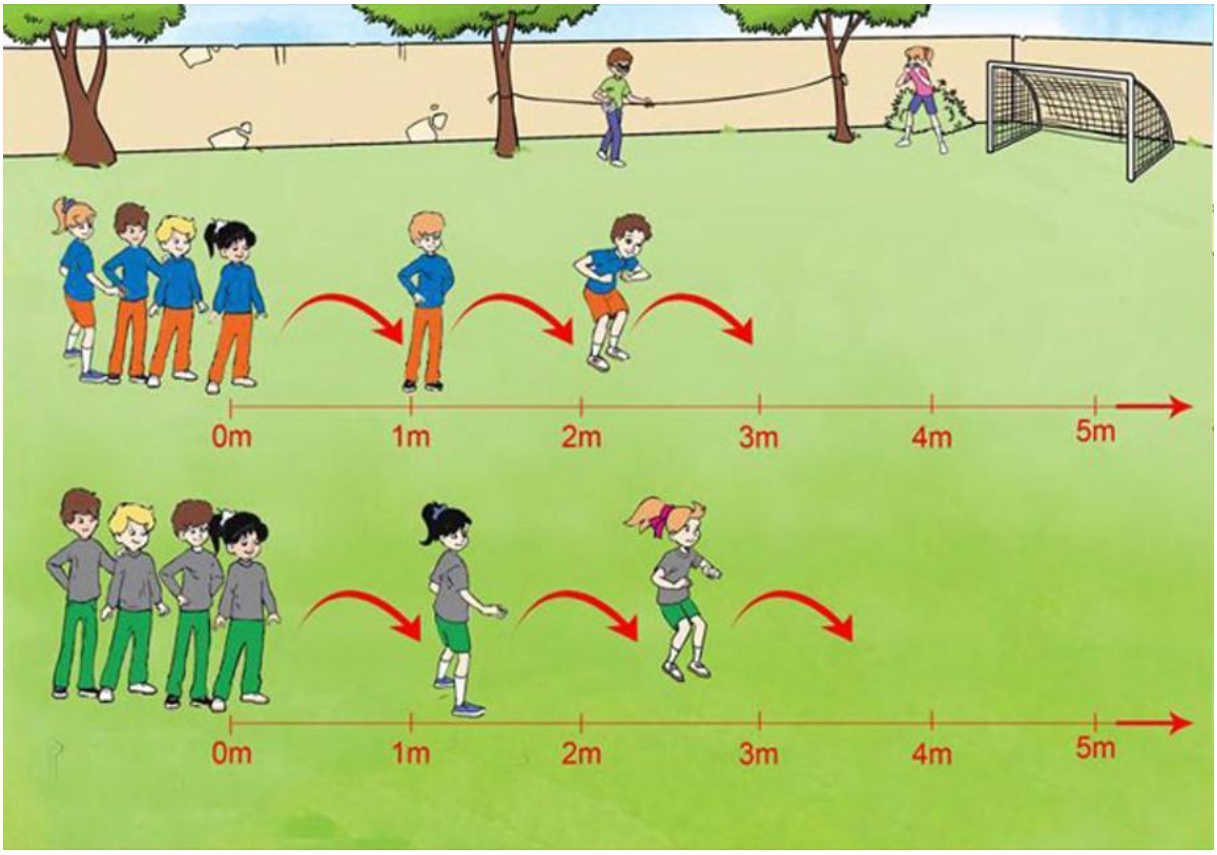
BOWLING OYUNU

1. Takım **12** oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir.
2. Atış yapılacak uzaklıklar; 1. sınıflarda 3m.
   2. sınıflarda 4m.
   3. ve 4. sınıflarda 5m. dir.
3. Her bir oyuncu iki atış yapar,
4. Oyuncunun ilk atışından sonra devirdiği labutlar kenara alınır.
5. İkinci atış yapılır ve oyuncunun iki atışında devirdiği labut sayısı takım puanına eklenir.
6. Kullanılan malzemeler labut, 2 numara hentbol topu, metre.



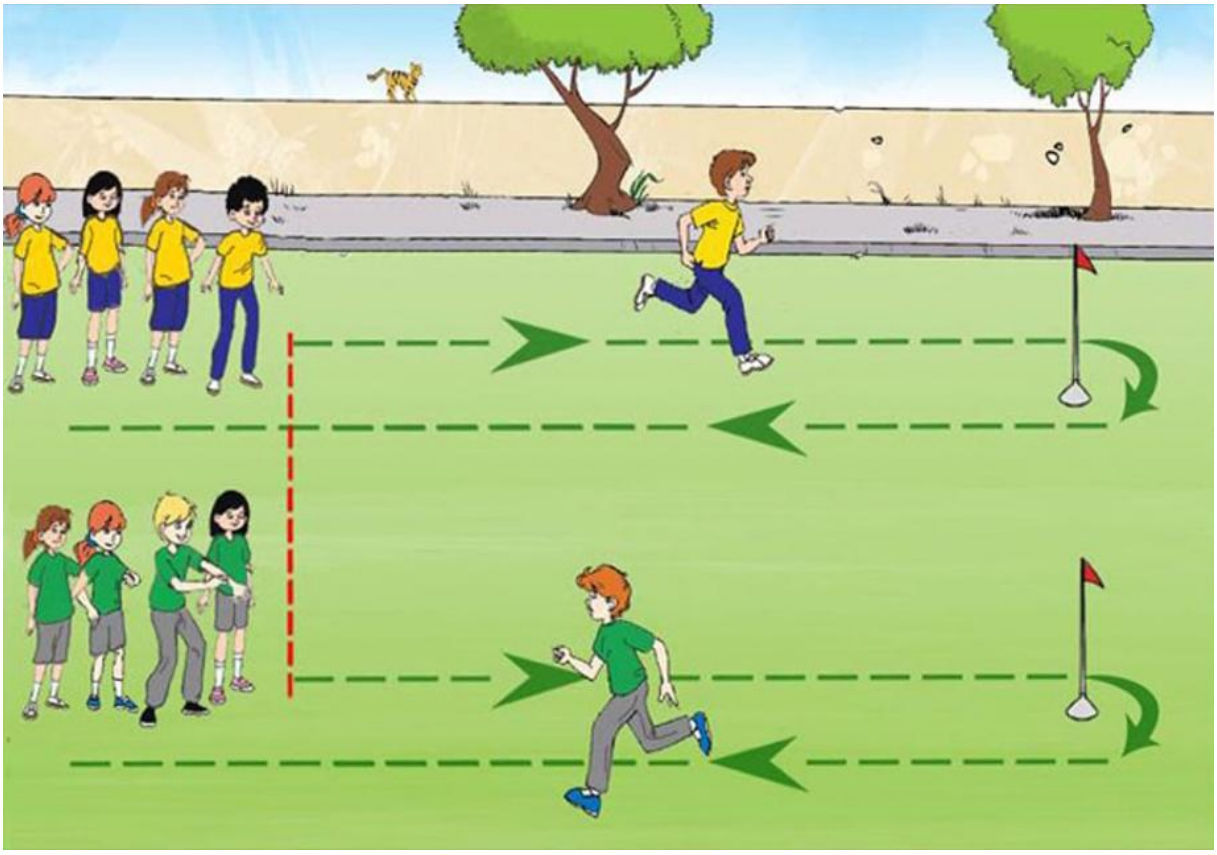
ÇEMBERLE İŞBİRLİĞİ OYUNU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir.
2. Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi 1.2.sınıflarda 15 m; 3.4.sınıflarda 18 metredir.
3. Her oyuncu bir çembere yerleştirilir.
4. En arkada bulunan 13. oyuncu **çemberi başının üstünden iki eliyle tutarak arkasında duran oyuncuya verir ve böylelikle takım oyuncuları çemberi en öndeki oyuncuya** ulaştırılır.
5. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlamasını sağlar. Atlayış anında öndeki çemberin boş olması gerekmektedir. Oyuncular ritmik olarak aynı anda ya da her oyuncu önündeki kişinin atlamasını bekleyerek vb. atlayışını yaparak önündeki çembere geçişini yapar.
6. Çemberler birbirine temas edecek şekilde oyun bitiş çizgisine kadar devam edilir.
7. Bu kurallar doğrultusunda en arkada kalan çemberdeki oyuncu öne atlayarak bu çemberi boşa çıkarır, en arkadaki çemberi boşa çıkardıktan sonra çemberi eline alarak arkasındaki oyuncuya vererek oyunu devam ettirmek zorundadır.
8. Çember içinden geçilerek öndeki oyuncuya ulaştırılmak zorunludur.
9. Oyuncular çember içerisindeyken **yönlerinin, duruşlarının, çember içerisinden geçiş stillerinin** bir önemi yoktur.
10. Takımların oyunu en kısa sürede bitirmesi takım puanı olarak kullanılır.
11. Bitiş çizgisine son çember temas ettiğinde ilk oyuncu çembere atlar atlamaz süre durdurulur.
12. Kullanılan malzemeler Çember (1 takım için 13 adet) metre, tebeşir.



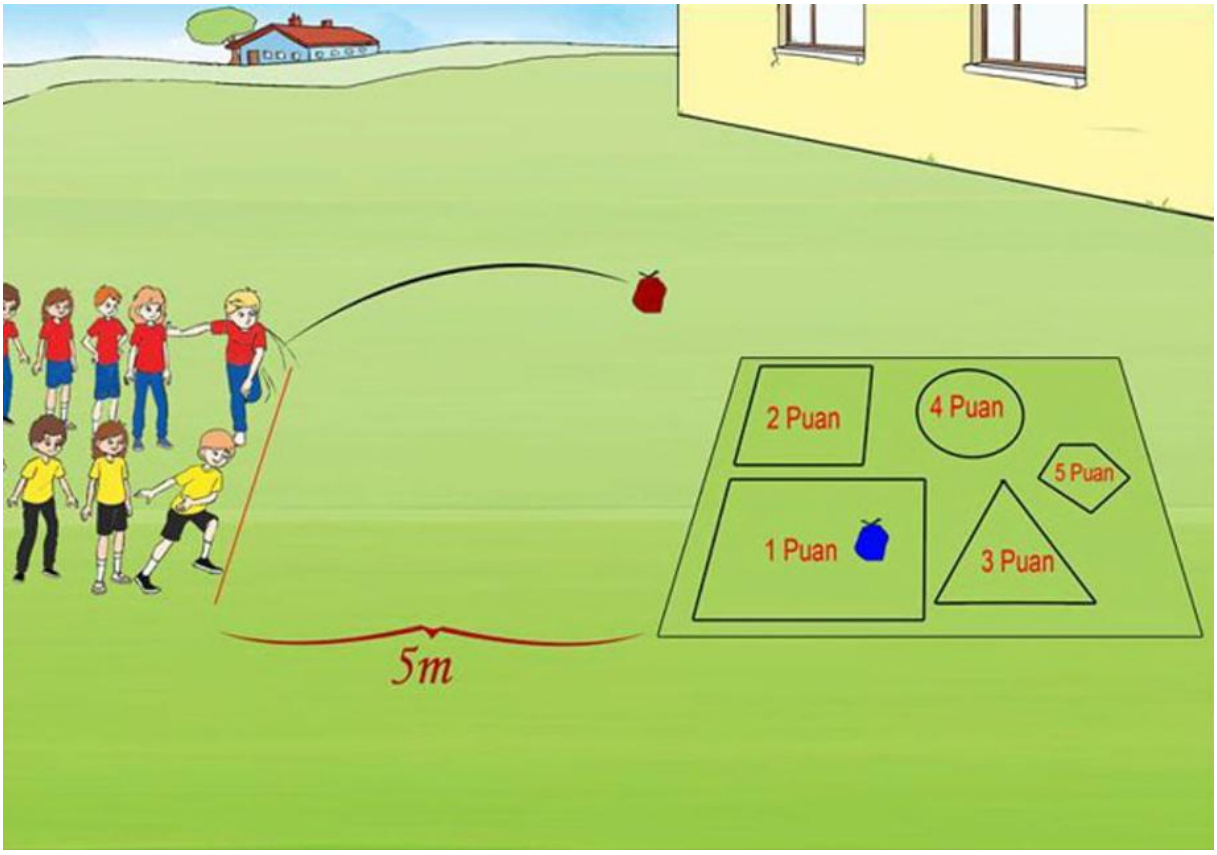
ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir.
2. Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi için halat ya da ip ile bir hat oluşturulur.
3. Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru her oyuncu 1 kere çift ayak atlar.
4. Atladığı yerden topuk hizası ya da elini geri koyarsa, elinin değdiği yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder.
5. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır.
6. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine işlenir.
7. Tüm oyuncuların toplam mesafesi takım puanı olarak kullanılır.
8. Kullanılacak malzemeler, metre, ip, tebeşir.



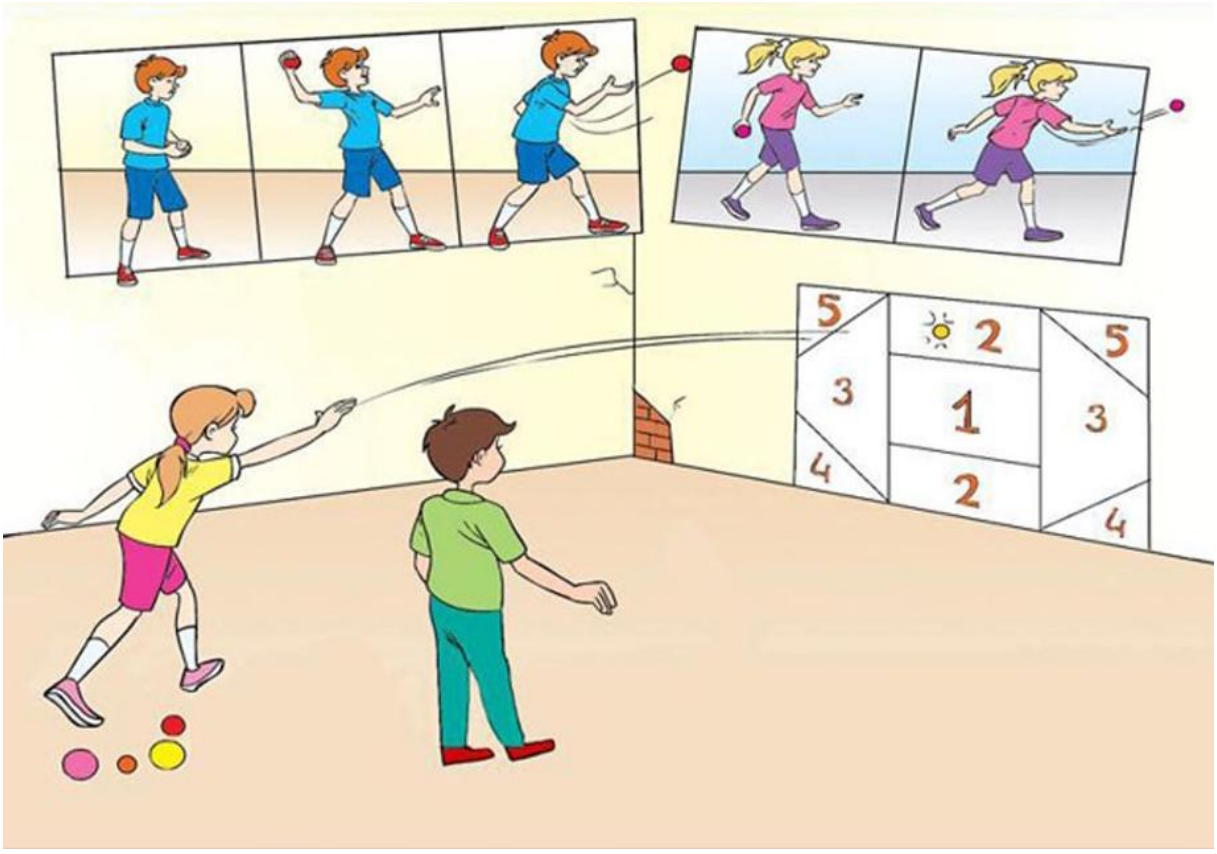
EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir
2. Belirlenen mesafenin etrafından dönülerek sıradaki arkadaşının eline dokunur, sıradaki oyuncu koşmaya başlar, bütün oyuncular koşmayı bitirince süre toplamda takım puanı olarak hesaplanır.
3. Mesafeler; 1. ve 2. sınıflarda 15m, 3. ve 4. sınıflarda 20m mesafe olmalıdır.
4. Takımlar arası mesafeye oyuncuların sakatlanmamaları için dikkat edilmelidir.
5. Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmaması amacıyla sırada bekleyen takım oyuncuları bir hat üzerinde beklemelidirler.
6. Huni, Slalom çubuğu, tebeşir, metre.



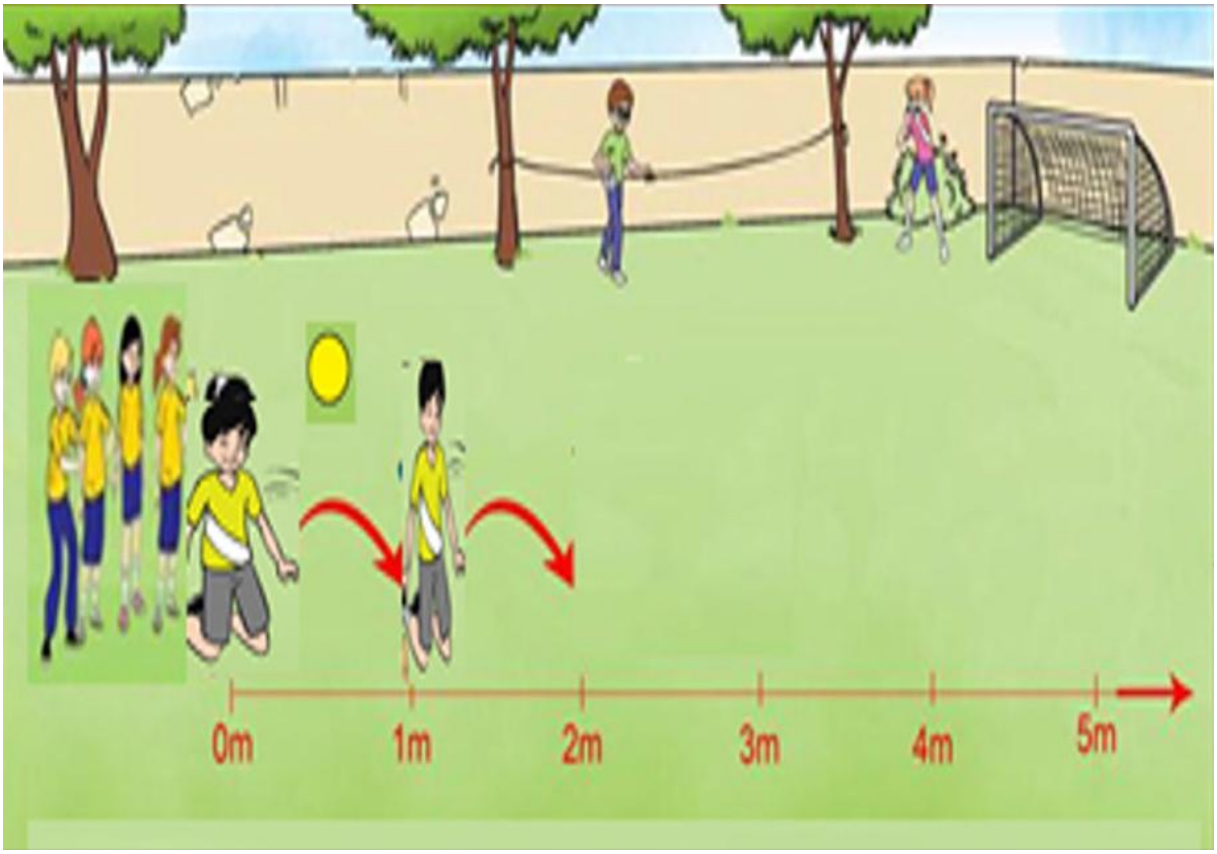
FASULYE TORBASI ATMA

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir
2. Atış yapılacak mesafe 1. sınıflarda 3m, 2. sınıflarda 4m, 3 ve 4. sınıflarda 5m mesafe olmalıdır.
3. Oyuncular ellerindeki fasulye torbalarını geometrik şekillerin içerisine atışlarını yaparlar.
4. Çizgiye değen torba ya da geometrik şeklin içinde kalan torbanın bulunduğu geometrik şeklin puanını geçerli kılar.
5. Her oyuncu iki atış yapar.
6. Alınan puanların toplamı takım puanı olarak hesaplanır.
7. Kullanılan malzeme; tebeşir, metre, fasulye torbası.



PUANLI HEDEF OYUNU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir
2. Atış mesafesi; 1. sınıflarda 3m, 2. sınıflarda 4m, 3 ve 4. sınıflarda 5m olacak şekilde atış alanı hazırlanır. Hedef çizelgesi yerden 50 cm. yukarıda olacak şekilde duvara konumlandırılır.
3. Her oyuncu iki atış yapar.
4. Oyuncuların vurduğu hedefteki puanların toplamı alınır. Çizgi çevrelediği alanın (yüksek olan) puanına dahildir. Toplam atış puanı total olarak hesaplanır.
5. Kullanılan malzemeler; tebeşir, metre, tenis topu.



UZAĞA TOP FIRLATMA OYUNU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir.
2. Etkinlik alanı belirlenir. Atış alanı içerisinde kimsenin olmaması sağlanır.
3. Sırası gelen oyuncunun elinde top, dizlerinin üzerinde)ayaklarına oturur pozisyondan da atabilir).
4. Dizleri yere değecek vaziyette diz üstü oturuş pozisyonunda topu baş üstü tutuş pozisyonunda topu ileri atar (taç atışı).
5. 12 öğrenci sıra ile ikişer atış yapar ve oyuncunun en iyi atışı sayılır.
6. Atış sonrası elleri yere değdirenin atışı geçersiz sayılır.
7. Öğrencilerin yaptıkları atışlar toplam mesafe cinsinden hesaplanır.
8. Kullanılan malzemeler 1 Adet 7 numara Basketbol topu, antrenman kapakları.





TOP YUVARLAMA OYUNU

1. Takım 12 oyuncudan oluşur. Takım oyuncularının takım lideri tasarrufunda 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşması gerekmektedir.
2. Öğrenciler bacaklarını açarak art arda dizilir.
3. En öndeki oyuncu topu arkadaşlarının bacaklarının arasından yuvarlayarak en arkadaki oyuncuya ulaştırır.
4. En arkada topu alan öğrenci koşarak en öne gelerek topu arkadaşlarının bacakları arasından atar.
5. Bu şekilde yer değiştirme işlemi ilk oyuncu en öne gelinceye kadar devam eder.
6. İlk oyuncu en öne gelip, bitiş çizgisini elindeki top ile geçince süre durdurularak takım puanı hesaplanır.
7. Her öğrenci en az 50 cm ara ile işaretlenen kapaklara paralel durarak kapakları geçmeden parkuru tamamlamaları gerekmektedir.
8. Kat edilen ve oyuna başlama mesafesi toplamda 12 m. ‘dir.
9. Kullanılan malzemeler; 1 Adet 7 numara Basketbol topu, yeterli sayıda antrenman kapakları.

GENEL KURALLAR

İlkokullar Fiziksel Etkinlik yarışmalarına bir takım en az ; **8 kız** – **8 erkek** öğrenci olmak üzere **toplam 16 öğrenci** ile, en fazla; **10 kız** – **10 erkek** öğrenci olmak üzere **toplam 20 öğrenci** ile katılabilir. Her oyun (oyun liderinin insiyatifinde) bu 20 oyuncu arasından farklı ekiplerle oynanabilir.

1.MALZEMELER

Şort, eşofman ve tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz ve yumuşak spor ayakkabısı kullanılmalıdır. Spor ayakkabısız oyunlar oynanamaz.

2. YASAKLANMIŞ EŞYALAR

Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takı ve malzemeler.

3. KAPTAN

Her takımın mutlaka bir kaptanı olur. Takım kaptanı kaptanlık bandını sağ bileğine takarak belirgin hale gelir.

4. OYUN LİDERİ

Oyun lideri, takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. **Oyun alanında oyun lideri ve bir yardımcısı dışında başka kimse bulunamaz.** Takımın teknik, taktik, devam ve dayanıklılığından (Kondisyon) sorumlu kişidir. Oyunlarda takımı oyun lideri kurar. Kendisine ayrılan alanda saha çizgilerini ihlal etmeden, hakemlerin dikkatini dağıtmayacak şekilde takımını yönlendirebilir. Takım lideri her konuda donanımlı, kurallara hakim olmalı ve dürüst oyunculuk ilkelerini benimsemek durumundadır. Aksi durumda KATILANLARIN DAVRANIŞLARI bölümü uygulanır.

5.TAKIMLARIN BERABERLİK DURUMU

Oyunları tamamlayan takımlarda beraberlik durumunda takımların oyunlarda ki birinciliğine bakılır. Örneğin A takımının 8 oyunda 5 birinciliği; B takımının 8 oyunda 3 birinciliği olduğu görülüyor. Bu durumda A takımı dereceyi alır.
Oyun birinciliklerinin eşitliği durumunda takımların ikinci oldukları oyunlara bakılır; eşitlik devam ediyorsa 3. 4…. lüklerine bakılır. Takımların eşitliklerinin bozulamadığı durumlarda yazı-tura ile sonuç belirlenir.

3. KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

İlkokul Fiziksel Etkinlikler Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği, ilgili yarışma talimatları ve Spor Disiplin Yönetmeliğine uygun olarak yürütülecektir.

Oyunlar çocukların psikomotor becerilerini geliştirmeyi, duygusal ve sosyal gelişimlerini destekleyerek; sağlıklı birey sağlıklı toplum oluşturmadaki felsefenin en temel etkinlikleri arasındadır. Bu nedenle öğrencilerin gelişimleri için katılımcıların örnek davranışları bu oyunlarda çok önemlidir. Katılımcılar çocukların ve görevlilerin motivasyonunu, öz değerini düşürücü hal ,hareket ve sözlerden uzak durmak zorundadır. Tersi bir durum tespit edildiği takdirde sözlü uyarı, davranışın devam etmesi durumunda diskalifiye ve il disiplin kuruluna sevk işlemleri uygulanır.

1.DAVRANIŞ KOŞULLARI

1.1 Oyun ilkesine uygun davranış:

1.1.1. Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

1.1.2. Oyuna katılanlar, oyun ilkesine yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

1.1.3. Takımlar herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyun lideri vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler.

1.1.4. Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır.

1.1.5 Dürüst oyunculuk: Oyuna katılanlar, dürüst oyunculuk anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar.

1.1.6 Oyun esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. Ancak bu konuşmalarda nazik ve saygı ölçüsünde olmak zorundadırlar.

Güncellenme Tarihi : 09/2026

www.istanbulokul.org

https://www.youtube.com/@istanbulokulsporlar/videos

İSTANBUL OKUL SPORLARI
İL TERTİP KOMİTESİ