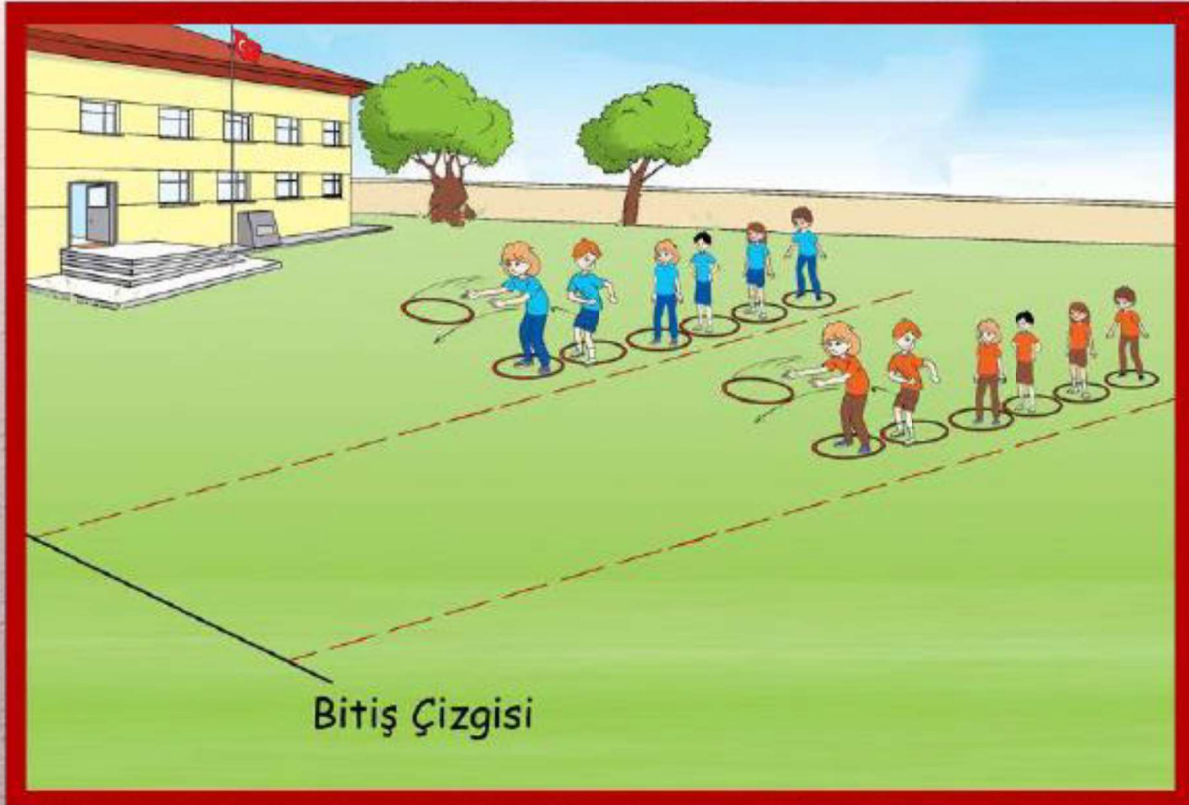




## İLKOKUL OYUN KARTLARI

# 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 çembere yer 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

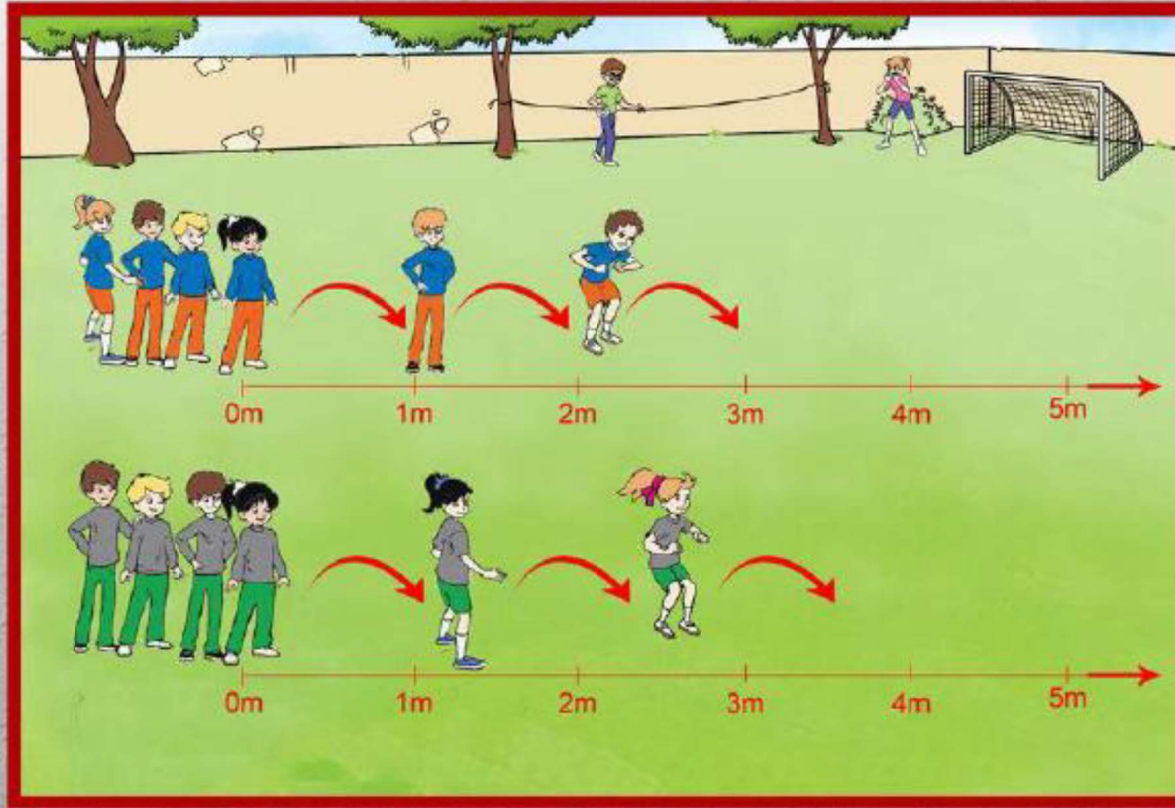
### Ekipman

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



## 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.

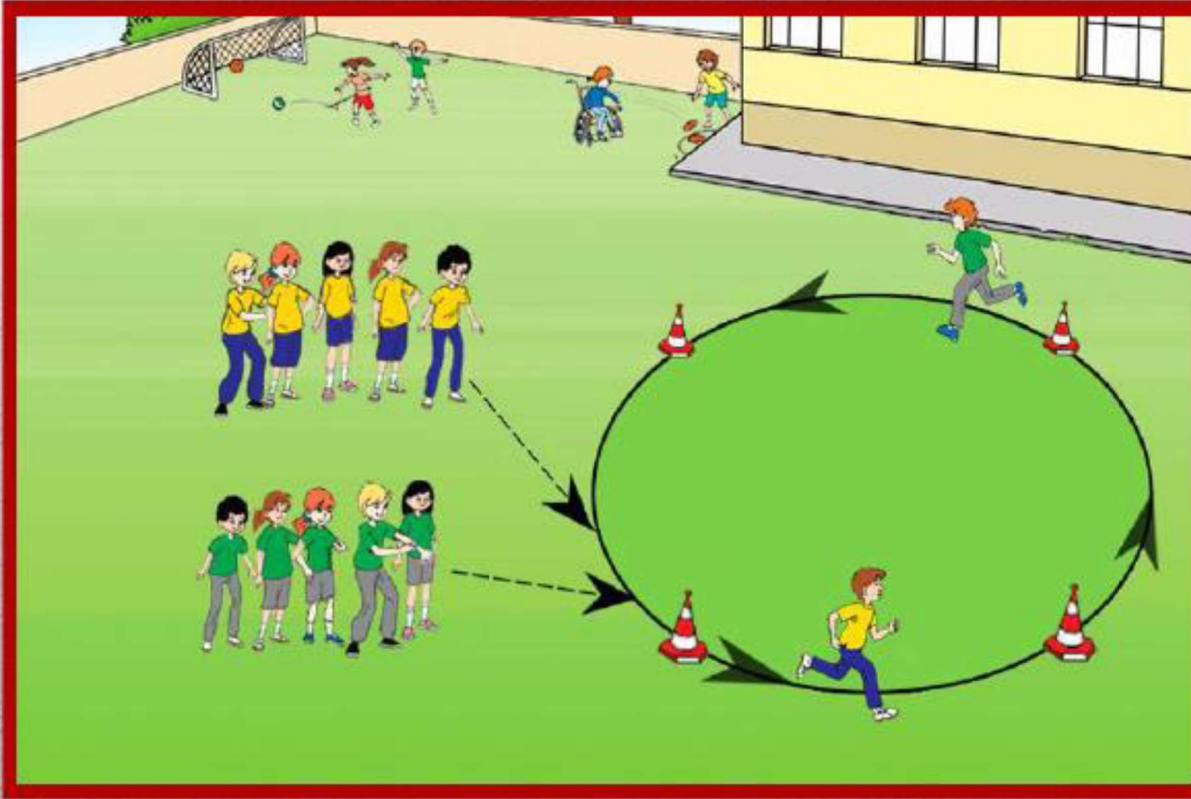
### Ekipman

- ◆ İp, Tebeşir, Metre



## İLKOKUL OYUN KARTLARI

# 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.

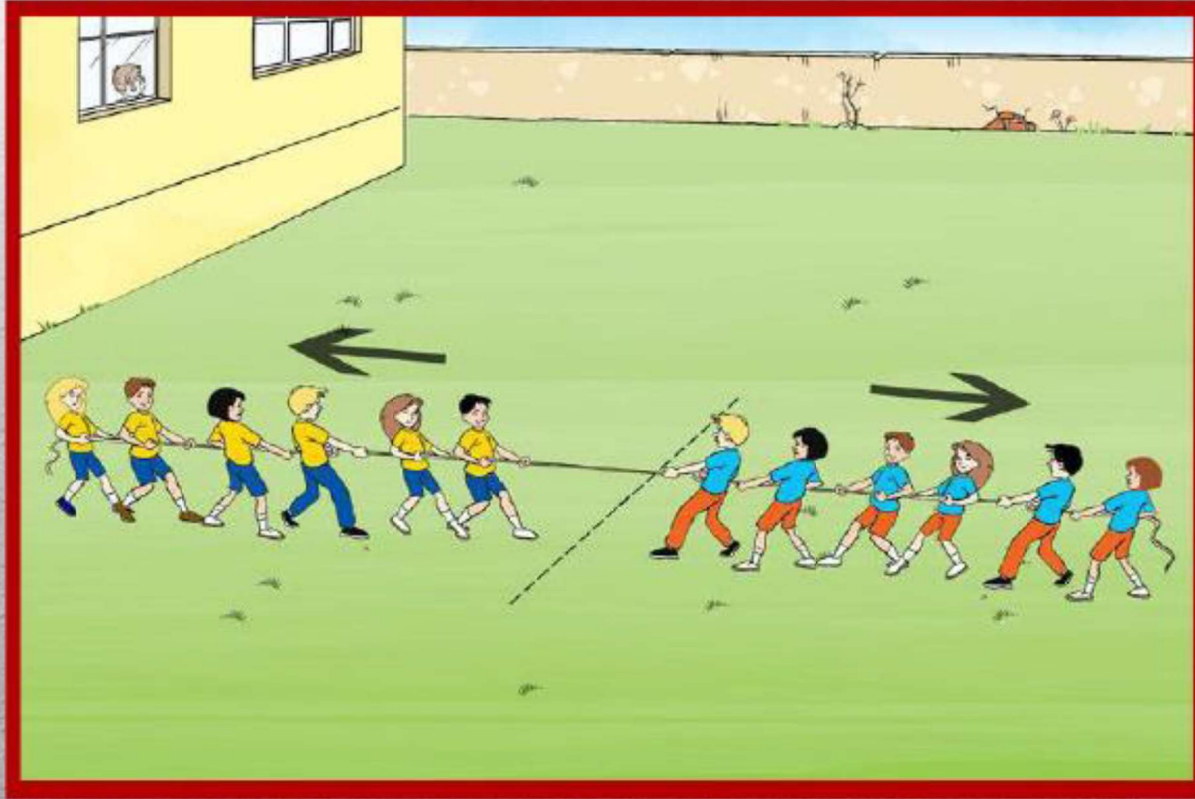
### Ekipman

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



## 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 bırakmalarını 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