GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI (GÇO), İLKOKULLARDA FİZİKSEL ETKİNLİKLER (İFET)

İLKOKULLAR ARASI OKUL SPORLARI OYUN FAALİYETLERİ

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ UYGULAMA TAKVİMİ

TARİH	YAPILACAK İŞLEM
2026 – 2027 Eğitim Öğretim Yılı	Spor Bilgi Sistemi Üzerinden başvuruların yapılması ve Oyuncu Kartlarının çıkarılması
02 KASIM 2026 13 KASIM 2026	Okul İçi Tertip Komitesinin Kurulması
26 KASIM 2026	İlkokul Okul Müdürleri Bilgilendirme ve İstişare Toplantısı
16 KASIM 2026 26 MART 2027	Okul içi oyunların oynatılması
29 MART 2027 02 NİSAN 2027	Sonuçların Gençlik ve Spor İlçe Müdürlüklerine bildirilmesi
05 NİSAN 2027 16 NİSAN 2027	İlçe Şampiyonalarının yapılması
03 MAYIS 2027 07 MAYIS 2027	**İl Şampiyonası**

OKUL İÇİ TERTİP KOMİTESİNİN KURULMASI

1. Okul içi organizasyonlar okul müdürünün görevlendireceği tertip komitesi tarafından gerçekleştirilir. Tertip komitesinde **okul öğretmeleri, okul spor kulübü üyeleri, öğrenciler, okul aile birliği üyeleri ve gönüllü veliler** yer alır.
2. Okul dışındaki etkinlikler için, Gençlik ve Spor İl/İlçe Müdürlükleri Başkanlığında, İl/İlçe Okul Sporları Organizasyon Tertip Komitesi'ne bağlı "İlkokullar Fiziksel Etkinlik Komisyonu" oluşturulur. Bu komisyonlarda, İl/İlçe Okul Sporları Organizasyon Tertip Komitesi üyeleri başkanlığında, etkinliklere katılan okulların beden eğitimi öğretmeni, sınıf öğretmeni ve okul aile birliği üyeleri ile gönüllü veliler de yer alabilir.

OYUNCU KARTI ÇIKARILMASI

1. SPOR BİLGİ SİSTEMİ GİRİŞ
2. OKUL SPORLARI
3. SPORCU EKLE
4. TC KİMLİK NO., FOTOĞRAF, İLETİŞİM
5. SPORCU ARA
6. OYUNCU KARTI
7. YENİ EKLE
8. OYUN TÜRÜ: GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

OYUNCU KARTI ÇIKARILMASI

***İlkokul Fiziksel Etkinlikleri : 1-4. sınıf öğrencilerini**
***Geleneksel Çocuk Oyunları: 1-9 sınıf öğrencilerini kapsamaktadır.**

1

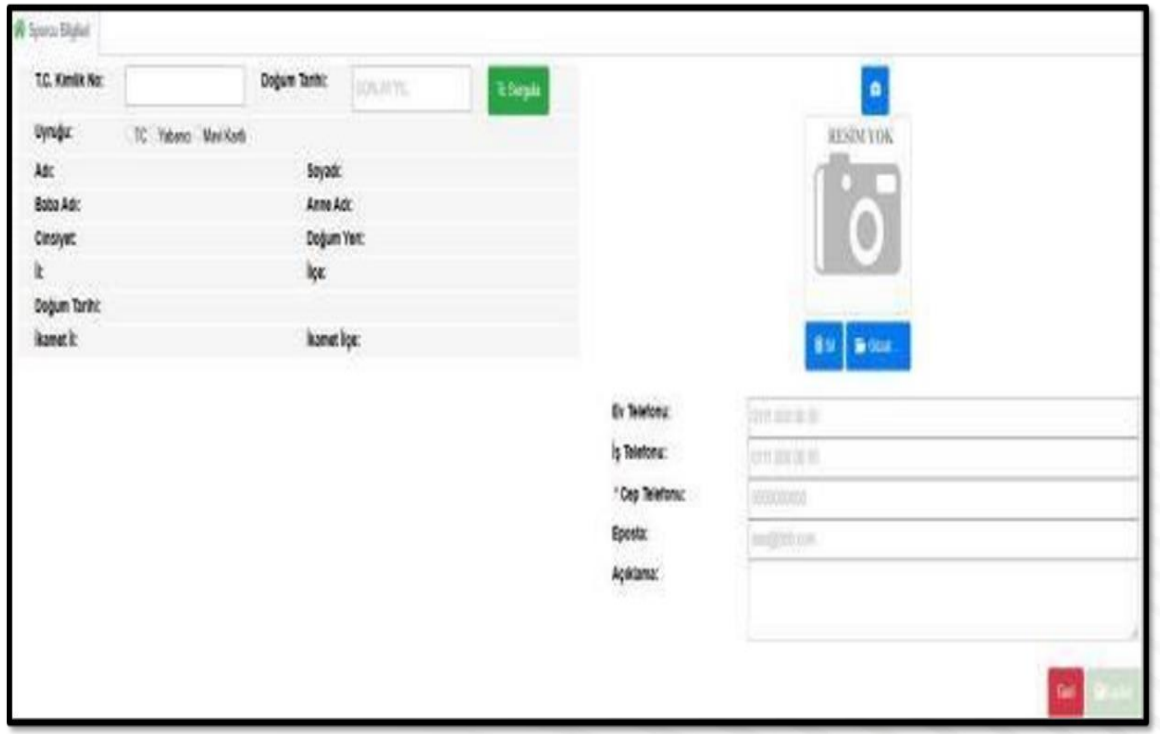
Okul kullanıcısı, okul ara ekranında yetkili olduğu okulu seçtikten sonra ilgili menülerde yer alan **İfet/Gço oyun taahhüt** sekmesinden oluşturacağı ilgili oyun türünü taahhüt etmesi gerekmektedir.

Oyun türleri taahhüt edilmediği takdirde oyun kartı oluşturulamaz.



OYUNCU KARTI ÇIKARILMASI

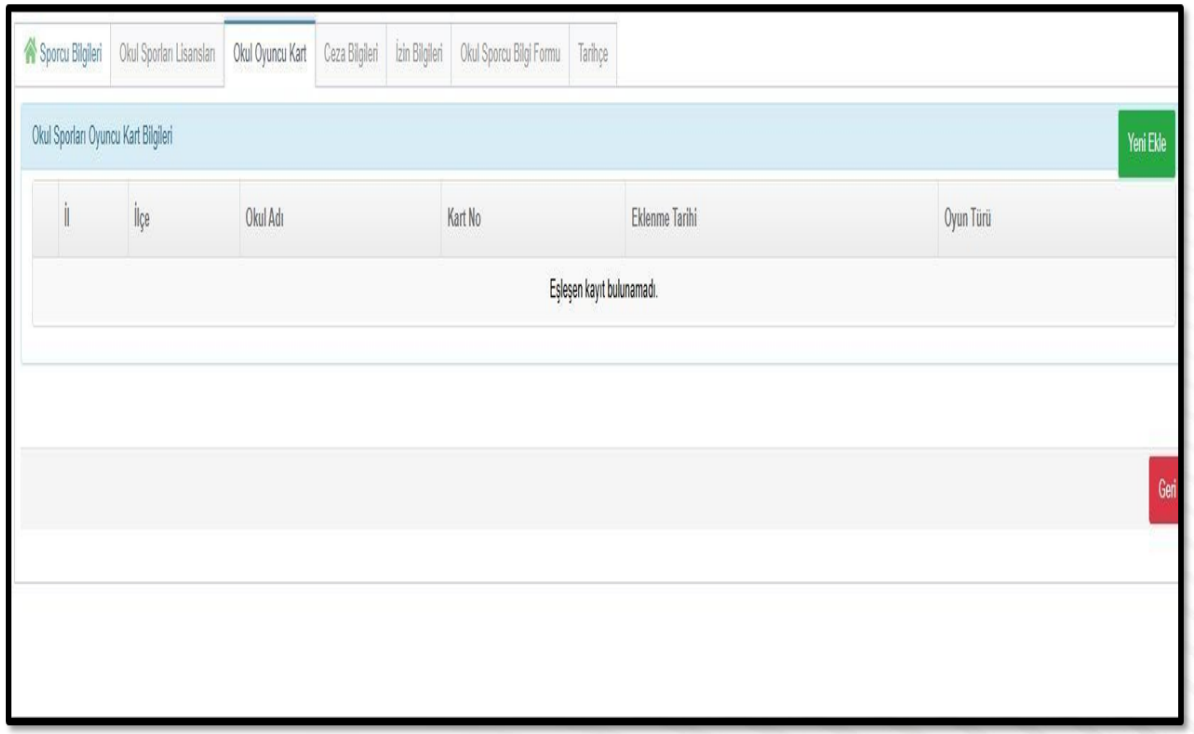
2 Okul kullanıcısı, oyun taahhüt işlemini yaptıktan sonra; sistemde hiçbir kaydı bulunmayan bir öğrenciye oyuncu kartı çıkarmak için öncelikle ‘Sporcu-Sporcu İşlemleri Sporcu Ekle’ kısımlarından öğrenciyi sporcu olarak kaydettikten sonra, ‘Okul Oyuncu Kartı’ sekmesindeki ‘Yeni Ekle’ bölümünden oyuncu kartı oluşturabilir.



OYUNCU KARTI ÇIKARILMASI

3

Okul kullanıcısı, sistemde kayıtlı öğrenciye ‘Sporcu-Sporcu İşlemleri-Sporcu Ara’ kısımlarından öğrenciyi bulduktan sonra ‘Okul Oyuncu Kartı’ sekmesindeki ‘Yeni Ekle’ bölümünden oyuncu kartı oluşturabilir.



OYUNCU KARTI ÇIKARILMASI

4 Oyuncu kart ekleme sayfasında, öğrenim görülen sınıfa ve taahhüt edilen Oyun Türüne göre seçimi yapılır, Oyun Kartı İzin Belgesi teslim alındıysa işaretlenir. 'Kaydet'e basıldıktan sonra 'İşlem Başarılı, Oyuncu Kart başarıyla kaydedildi' ifadesi ile işlem tamamlanmış olur.



***OYUN KARTI İZİN BELGESİNİN ALINMASI ZORUNLUDUR.**

OYUNLAR



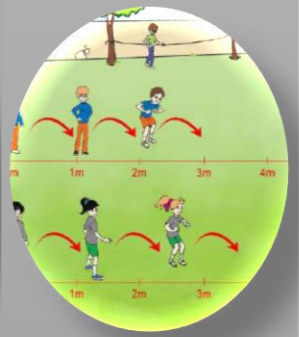
Yağ Satarım
Bal Satarım



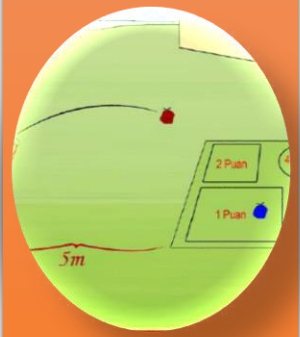
Mendil
Kapmaca



Çemberle
İş Birliği



Çift Ayak
Atlama



Fasulye
Torbası
Atma



Halat
Çekme



Puanlı
Hedef



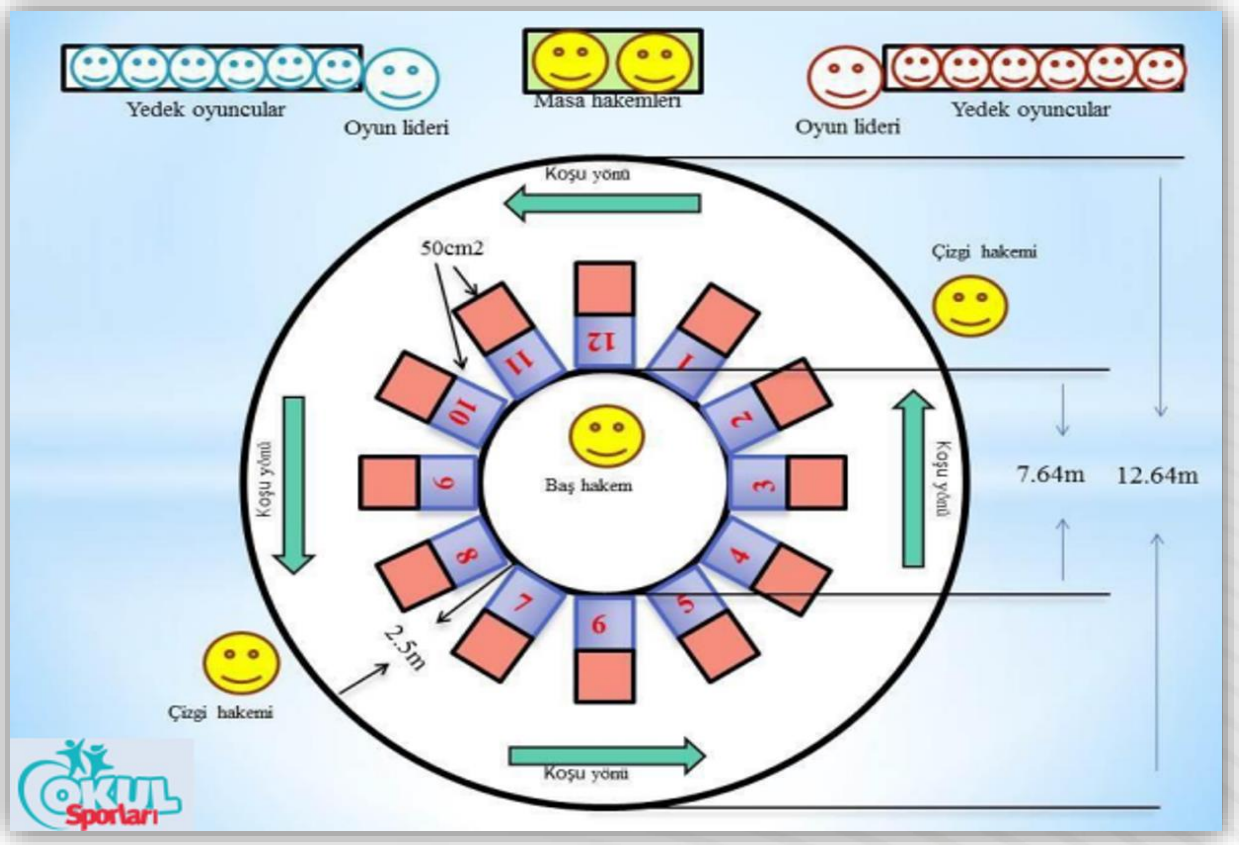
Kaleli
Yakan Top

1. ve 2. Sınıflar Düzeyi

3. ve 4. Sınıflar Düzeyi

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

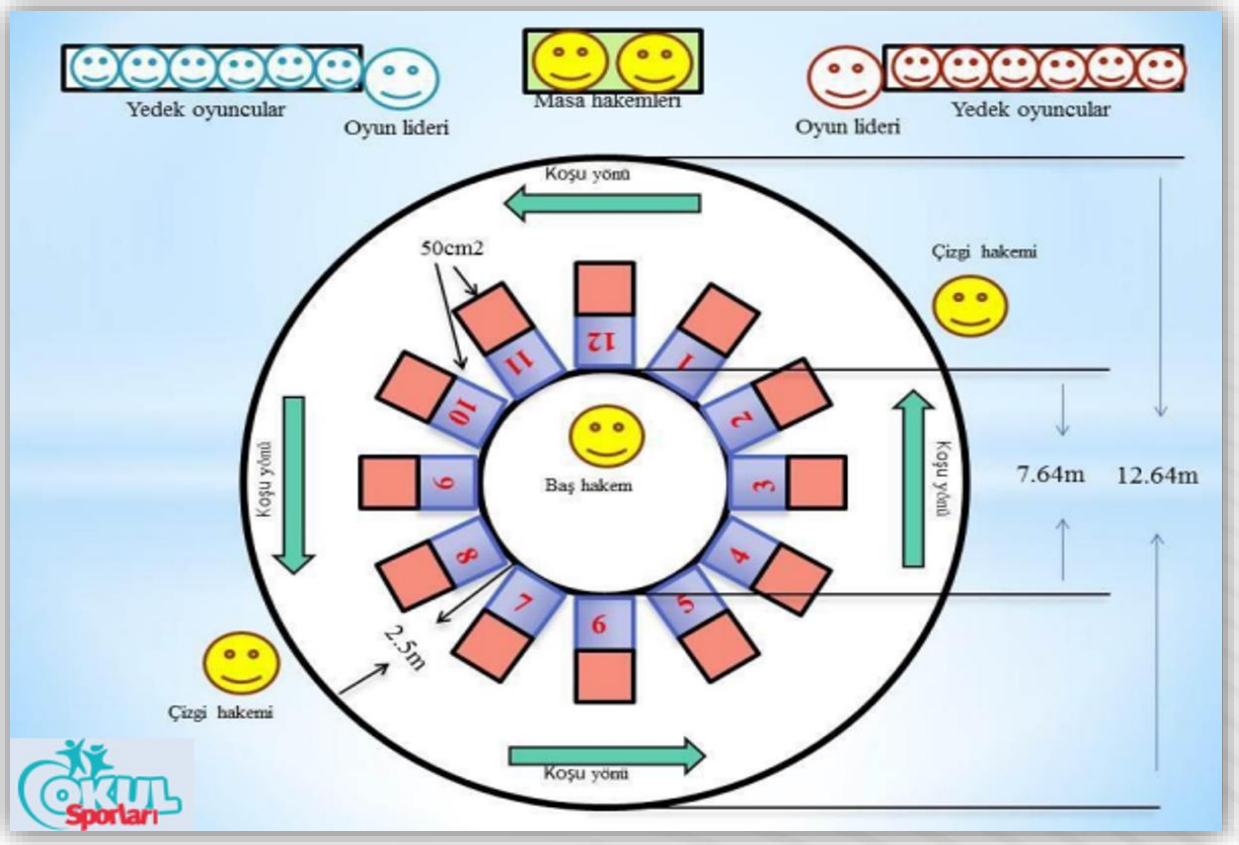
- Amacı; çocukların ***dikkat, hız ve çeviklik*** becerilerini geliştirmek, grup içinde kurallara uyma ve sosyal etkileşimi artırarak eğlenceli bir oyun ortamı oluşturmaktır.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

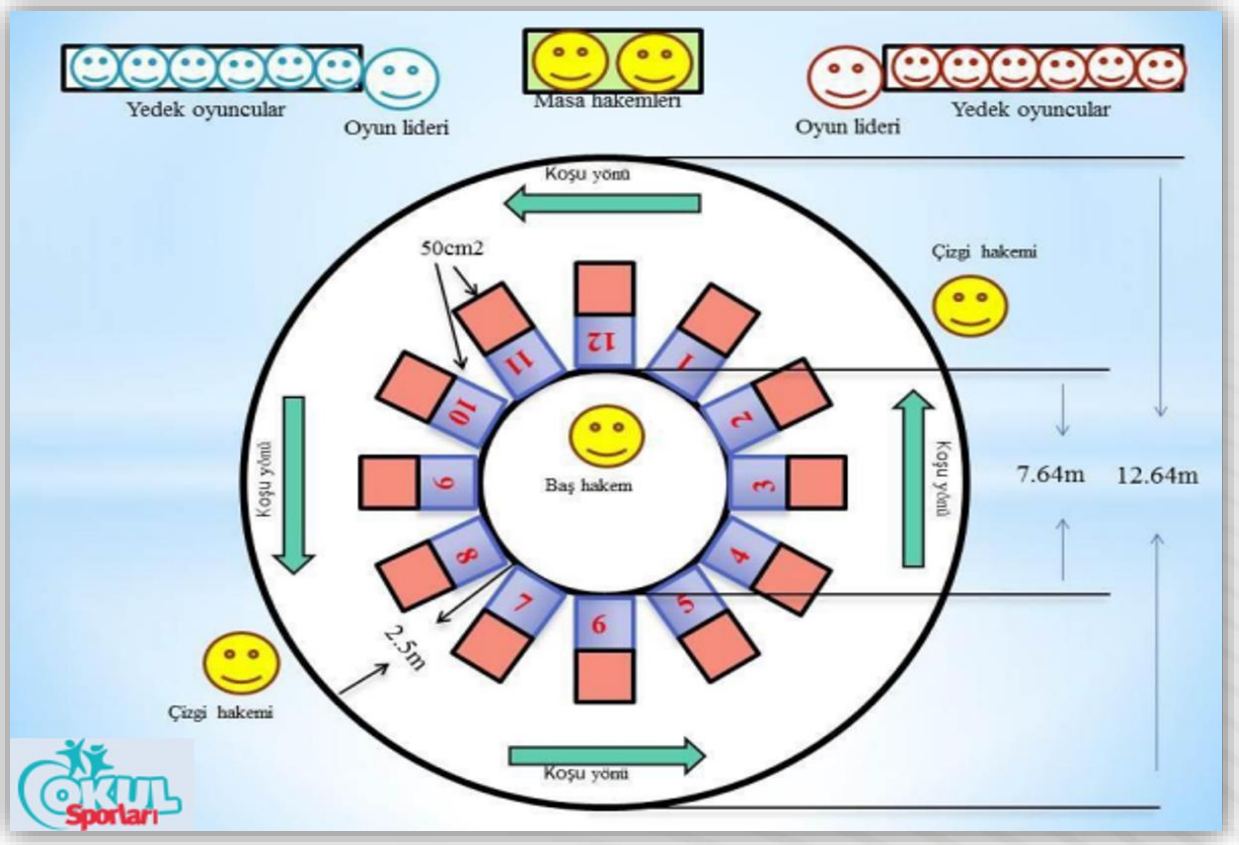
- Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set alan takım maçı kazanır.
- Takımlar dengeli kız erkek karma oyunculardan oluşur.
- Bir takım en fazla 12 oyuncu (6 asil - 6 yedek), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 6 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların 6'sı yedektir.
- Saha seçimi, her iki takım kaptanının sayışmaları sonucunda yapılır.
- Mendili alan takımın oyuncuları, 1 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak tek sayılı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (1-3-5-7-9-11)
- Rakip takım (mendil bırakılan takım) oyuncuları 2 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak çift numaralı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (2-4-6-8-10-12).



1. ve 2. sınıflar düzeyi

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

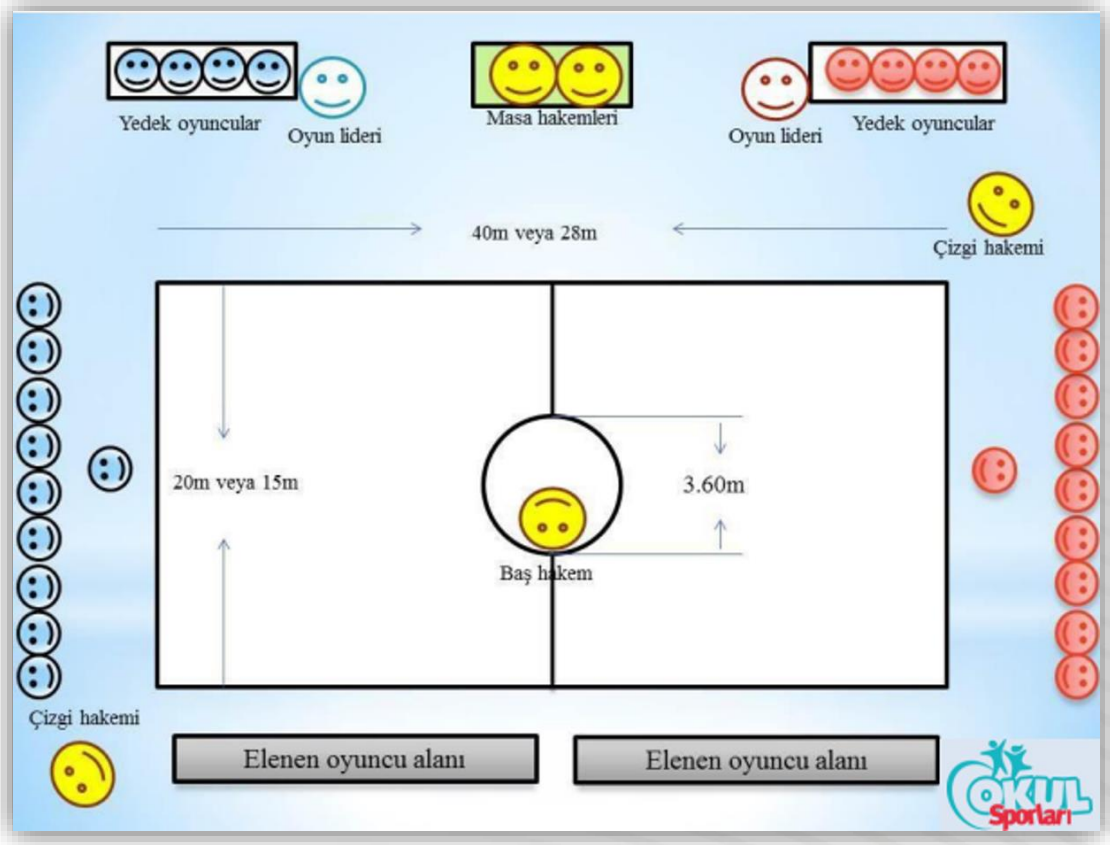
- Elinde mendil olan oyuncu, elindeki mendili sallayarak koşu yolunda sekerek turlamaya başlar. Diğer oyuncular ise, “yağ satarım bal satarım, ustam öldü ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beş liradır. Zambak zumbak dön arkana iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak” şarkısını söylerler.
- Oyuncu şarkı nakaratının bittiği andan itibaren iki tur içinde elindeki mendili rakip takım oyuncularından birinin arkasındaki mendil bırakma alanına (50 cm alan) bırakmak zorundadır. Nakarat bitmeden mendil bırakılırsa mendili bırakan takım bir sayı kaybeder.
- Oyuncu iki tur koştuktan sonra elindeki mendili hala bırakamamışsa ve koşmaya devam ediyorsa takımı bir sayı kaybeder. Oyun sırası rakip takıma geçer.
- Oyuncu mendilin bırakıldığını fark ederek mendili bırakan oyuncuyu iki turu tamamlamadan koşu yolunu ihlal etmeden, ebelerse takımı bir puan kazanır. Ebeleyemez veya çizgi ihlali yaparsa rakip takım sayı kazanır.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

MENDİL KAPMACA

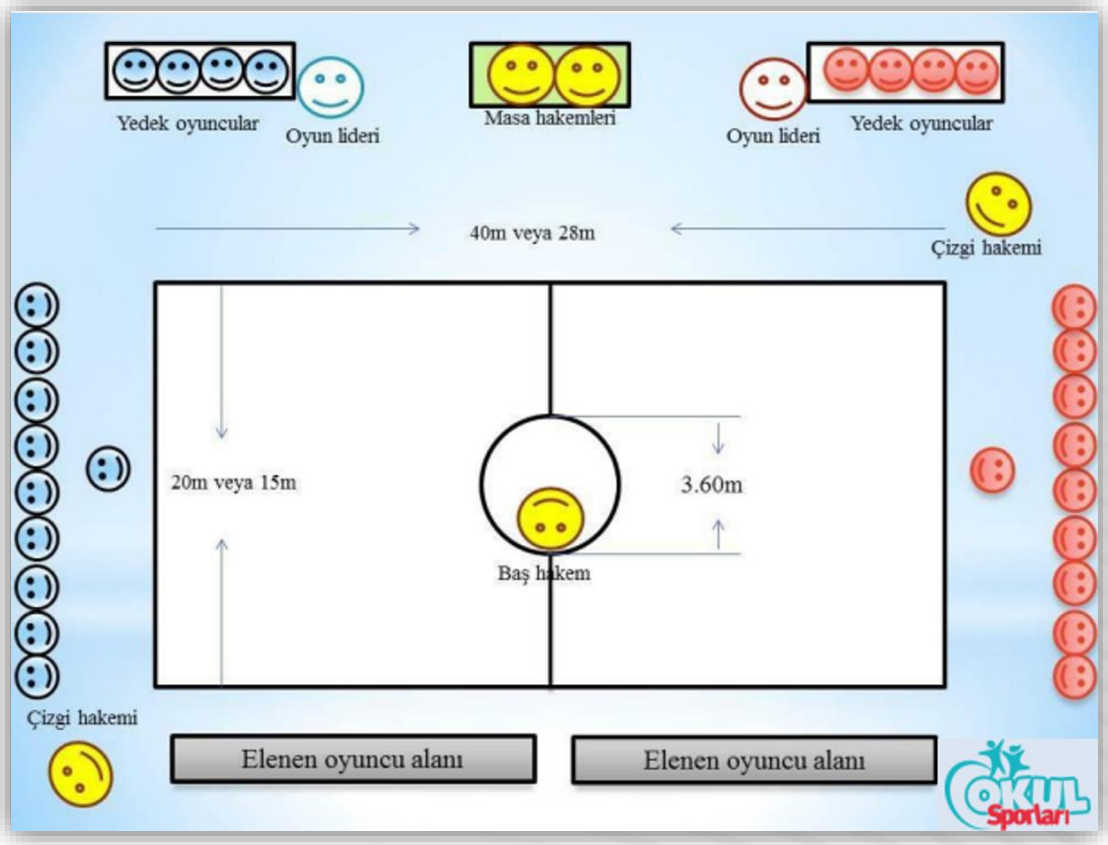
- Oyununun amacı; oyuncuların ***hız, dikkat, refleks ve strateji*** becerilerini geliştirmek, takım ruhunu güçlendirerek ***fair play*** anlayışı içinde eğlenceli bir rekabet ortamı sağlamaktır



1. ve 2. sınıflar düzeyi

MENDİL KAPMACA

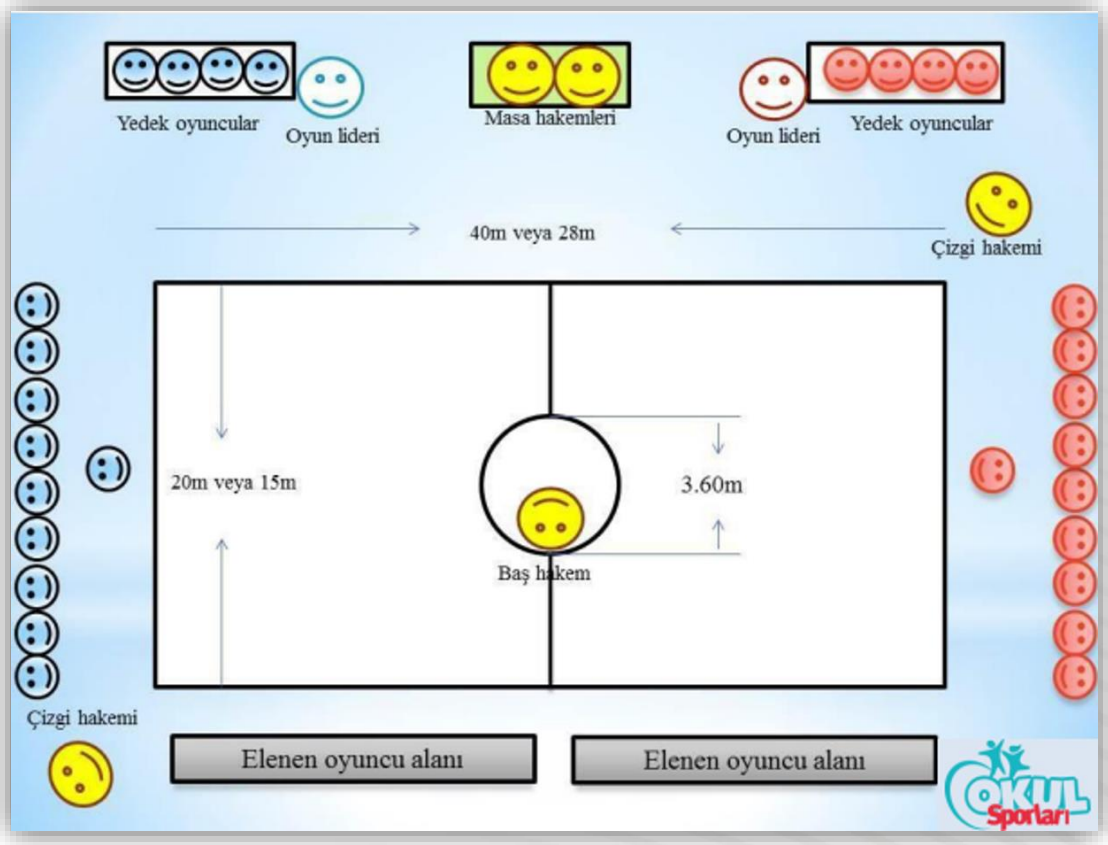
- Takımlar dengeli kız erkek karma oyunculardan oluşacak şekilde en fazla 14 oyuncudan (10 asil – 4 yedek) oluşur.
- Saha seçimi, her iki takım kaptanının sayışmaları sonucunda yapılır. Seçme hakkına sahip olan takım set boyunca hücum mu savunma mı yapacağını hakeme bildirir.
- Her iki takımın oyuncuları masa hakeminin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda beklerler ve oyun liderinin belirlemiş olduğu pozisyon listesine göre çıkış yapmak zorundadırlar.
- Hücum süresi 30 saniyedir.
- Sahanın tam ortasında mendil hakeminin mendili tutacağı, "tarafsız bölge" olarak adlandırılan bir daire vardır. Tarafsız bölgede oyuncuların birbirlerini ebelemeleri, birbirlerine ve hakeme dokunmaları yasaktır. Tarafsız bölgede mendili alan oyuncu dokunulmazdır, rakip oyuncu bu alanda mendili alan oyuncuya dokunursa elenir. Aynı şekilde hakeme dokunan oyuncuda elenir.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

MENDİL KAPMACA

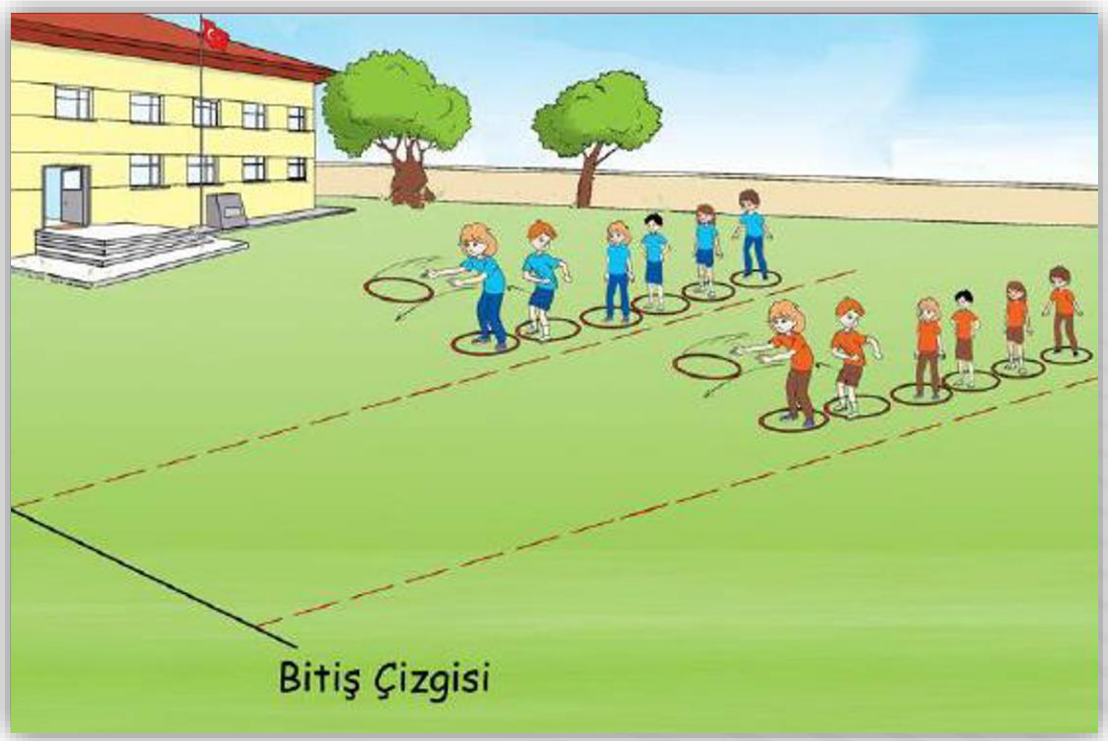
- Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun dışı kalır ve set boyunca tekrar oyuna giremez. Ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürürse, tekrar mendili alabilir veya rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine koşabilir bu durumda hangi oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu elenir.
- Mendil hakemi düdük çalarak ve ayağını yere vurarak oyunu başlattığında, 30 saniyelik hücum süresi de başlamış olur. Mendil hakemi 30'dan geriye doğru sesli olarak sayar, sıfıra gelindiğinde süre bitmiş olur.
- Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım seçme hakkına sahip olur.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

ÇEMBERLE İŞ BİRLİĞİ OYUNU

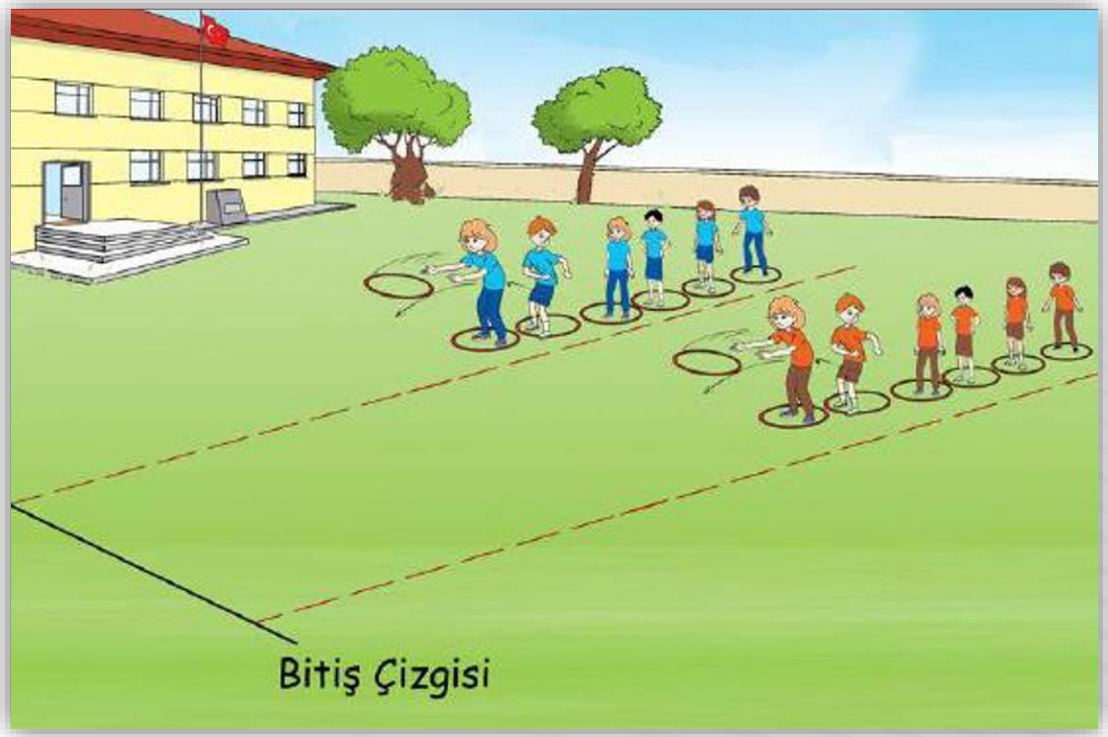
- Çemberle İş Birliği oyununun amacı; katılımcıların ***iş birliği, iletişim ve koordinasyon*** becerilerini geliştirmek, birlikte hareket ederek problem çözme ve takım uyumu kazanmalarını sağlamaktır.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

ÇEMBERLE İŞ BİRLİĞİ OYUNU

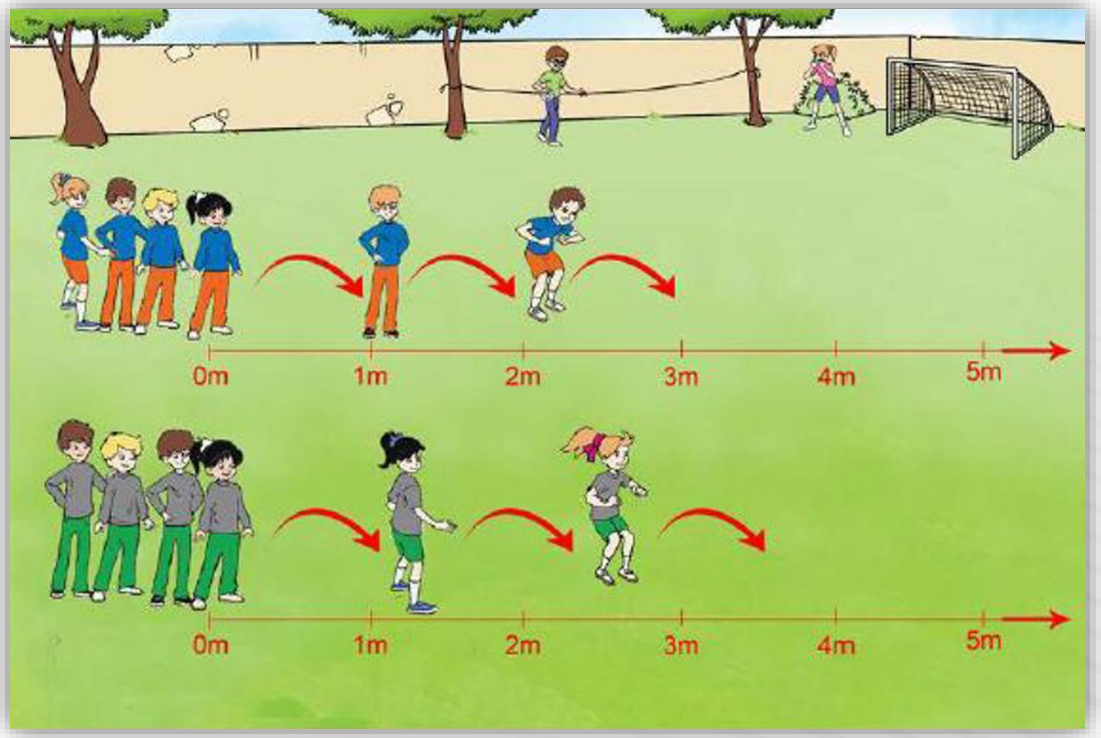
- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi en fazla 20 metre olmalıdır.
- Her oyuncu bir çembere yerleştirilir. En arkada boş durumda bulunan 7. çember elden ele verilerek, en öndeki oyuncuya ulaştırılır. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak, herkesin 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



1. ve 2. sınıflar düzeyi

ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU

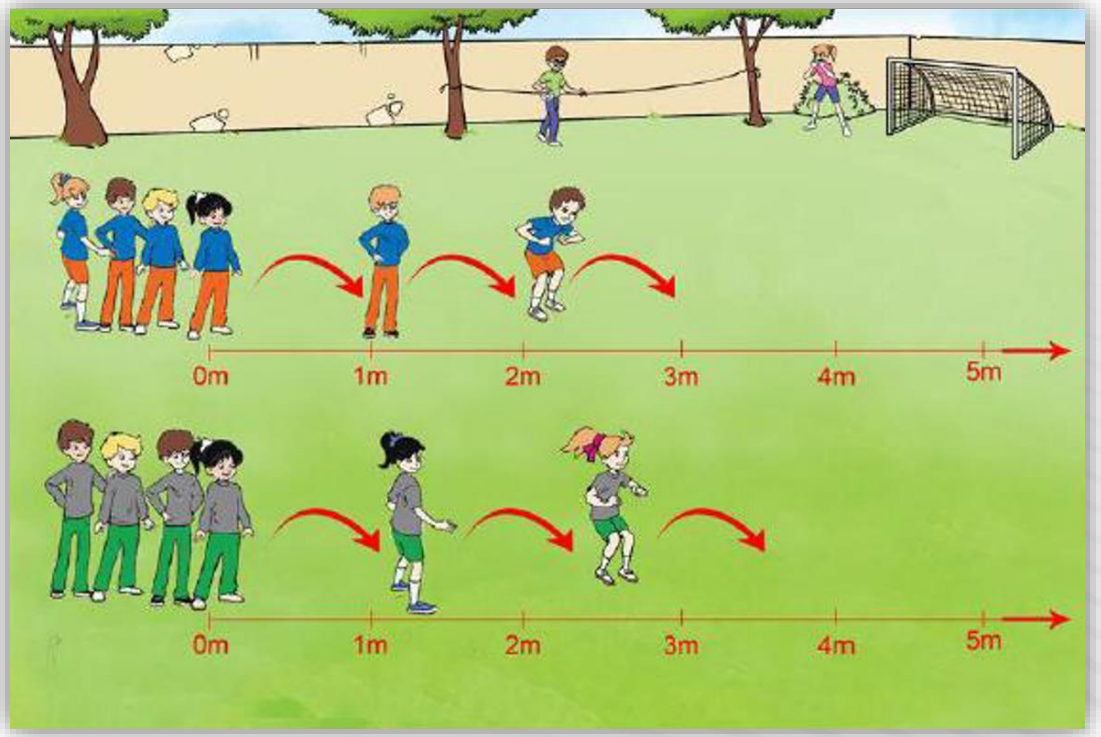
- Amacı; çocukların ***denge, koordinasyon*** ve alt ekstremite kuvvetini geliştirmek, vücut kontrolünü artırarak ***fiziksel becerilerini*** desteklemektir.



1. ve 2. sınıflar düzeyi

ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU

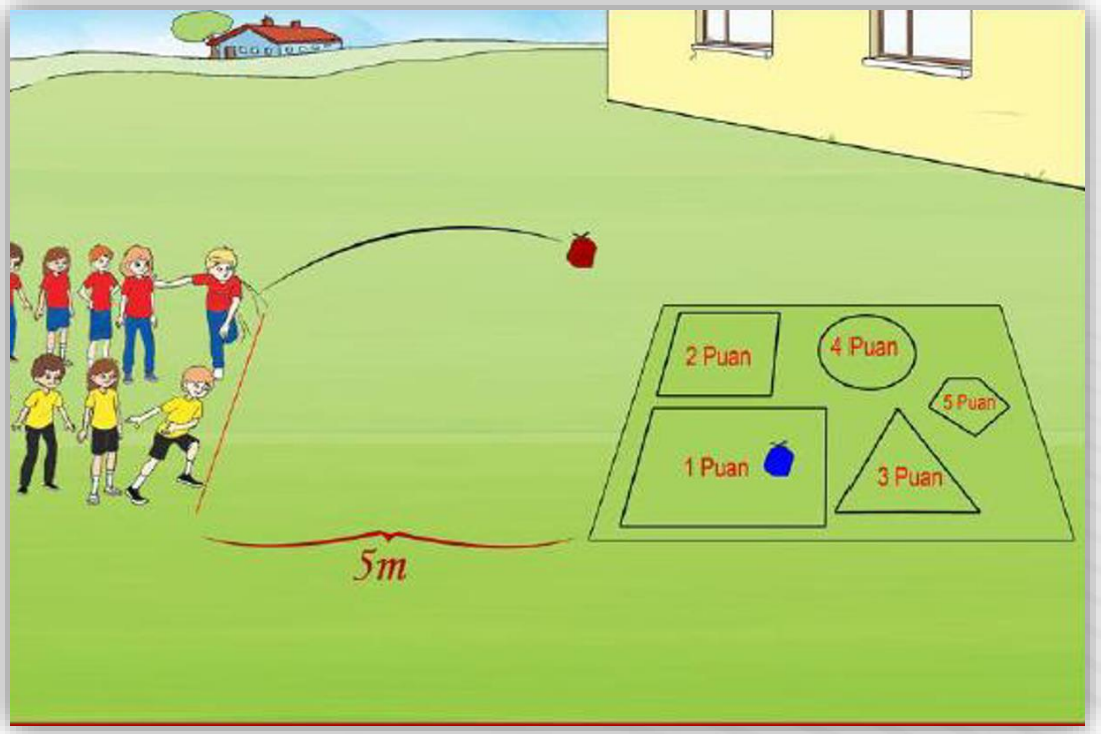
- Takımlar 6’şar oyuncudan oluşur.
- Oyun için çizgi veya iple bir hat oluşturulur.
- Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru çift ayak atlar. Atladığı yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine işlenir.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



1. ve 2. sınıflar düzeyi

FASULYE TORBASI ATMA

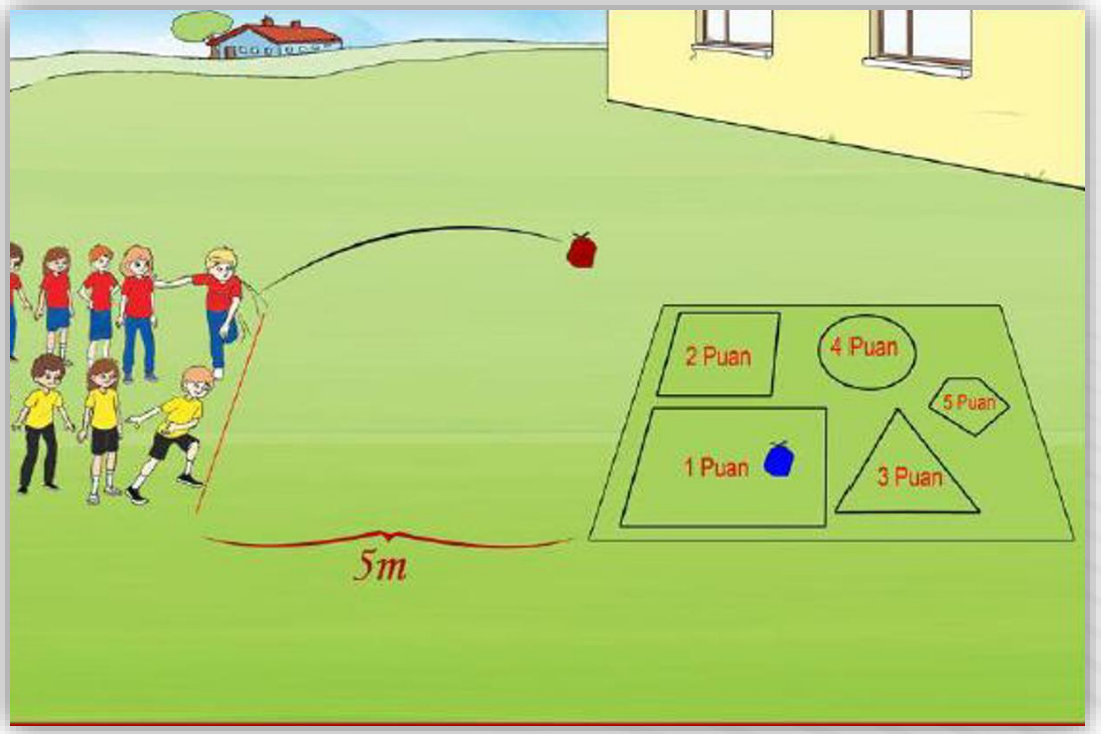
- Katılımcıların **el-göz koordinasyonu, hedef alma ve dikkat** becerilerini geliştirmek, kontrollü kuvvet kullanımıyla **motor becerilerini** desteklemek amaçlanır.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

FASULYE TORBASI ATMA

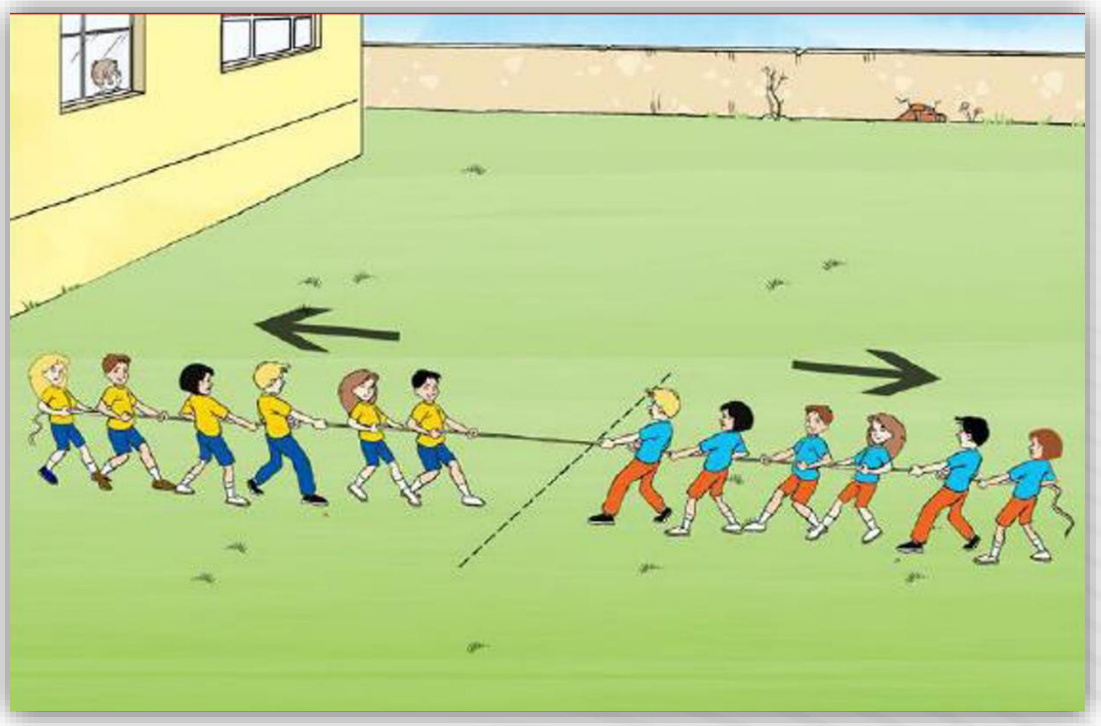
- Torba; 10x10 cm boyutunda ve 100-150 gr ağırlığında olacaktır.
- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Atış yapılacak alana en fazla 5 metre uzaklığa değişik geometrik şekiller çizilir.
- Şekillerin büyüklüğüne göre puanlama yapılır.
- Oyuncular ellerindeki fasulye torbalarıyla geometrik şekillerin içerisine atışlarını yaparlar. Her oyuncu iki atış yapar. Alınan puanlar toplanır. Puanlar takım puanı olarak hesaplanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

HALAT ÇEKME OYUNU

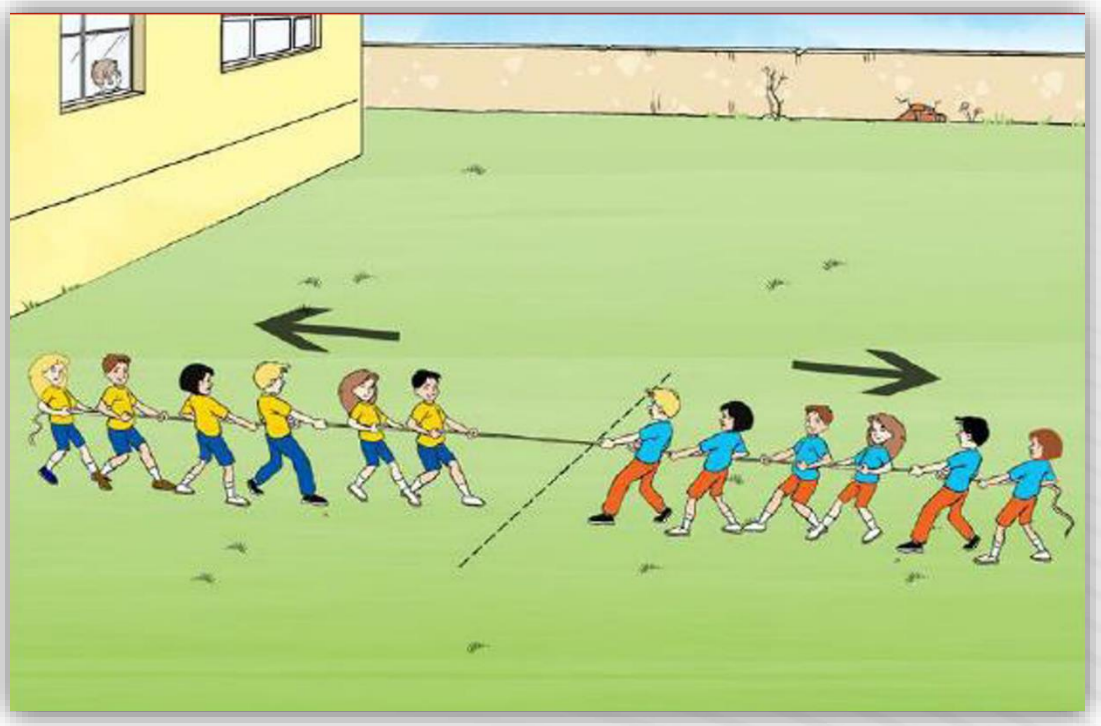
- Halat Çekme oyununun amacı; katılımcıların **kuvvet, dayanıklılık ve takım çalışması** becerilerini geliştirmek, iş birliği ve fair play anlayışı içinde mücadele etmelerini sağlamaktır.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

HALAT ÇEKME OYUNU

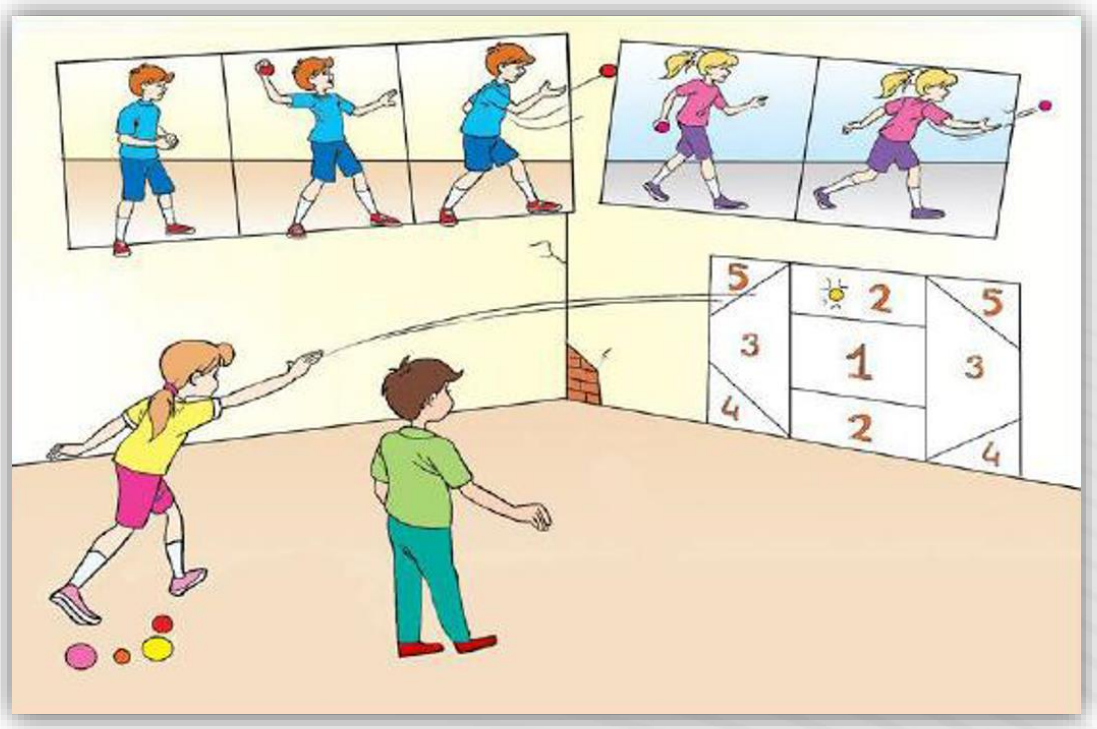
- Takımlar 6’şar oyuncudan oluşur.
- Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile takımlar birbirlerini çizgiye doğru çekmeye çalışırlar.
- Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

PUANLI HEDEF OYUNU

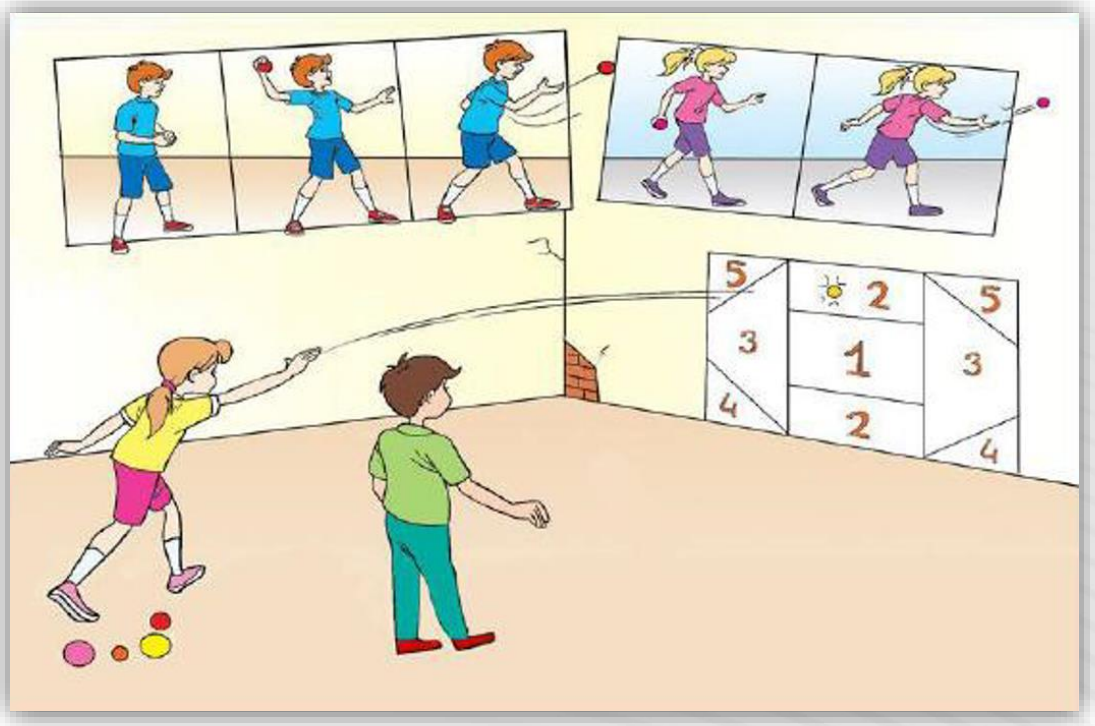
- Puanlı Hedef oyununun amacı; katılımcıların ***dikkat, el-göz koordinasyonu ve hedef alma*** becerilerini geliştirmek, stratejik düşünme ve kontrollü hareket yeteneklerini desteklemektir.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

PUANLI HEDEF OYUNU

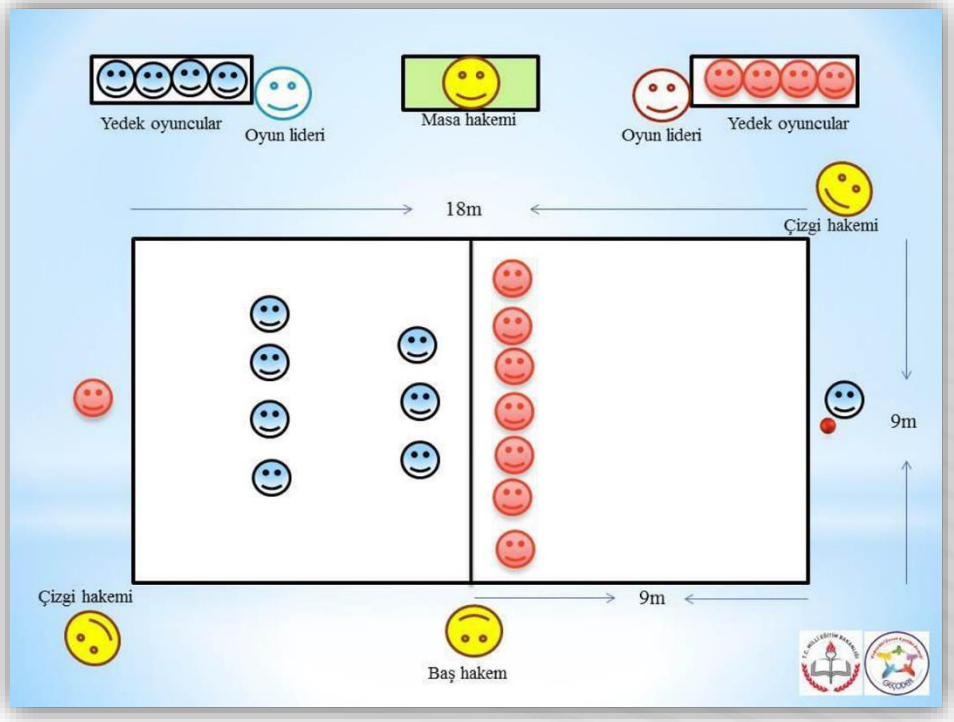
- Takımlar 6’şar oyuncudan oluşur.
- Düz bir duvara 3 metre eninde 2 metre boyunda bir dikdörtgen çizilir ve şekildeki gibi puanlandırılır.
- Atış yapılacak uzaklık 3-5 metre olmalıdır.
- Her oyuncu iki atış yapar.
- Oyuncuların vurduğu hedefteki puanlar hesaplanır ve takımlar aldıkları puana göre sıralanır.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

KALELİ YAKAN TOP OYUNU

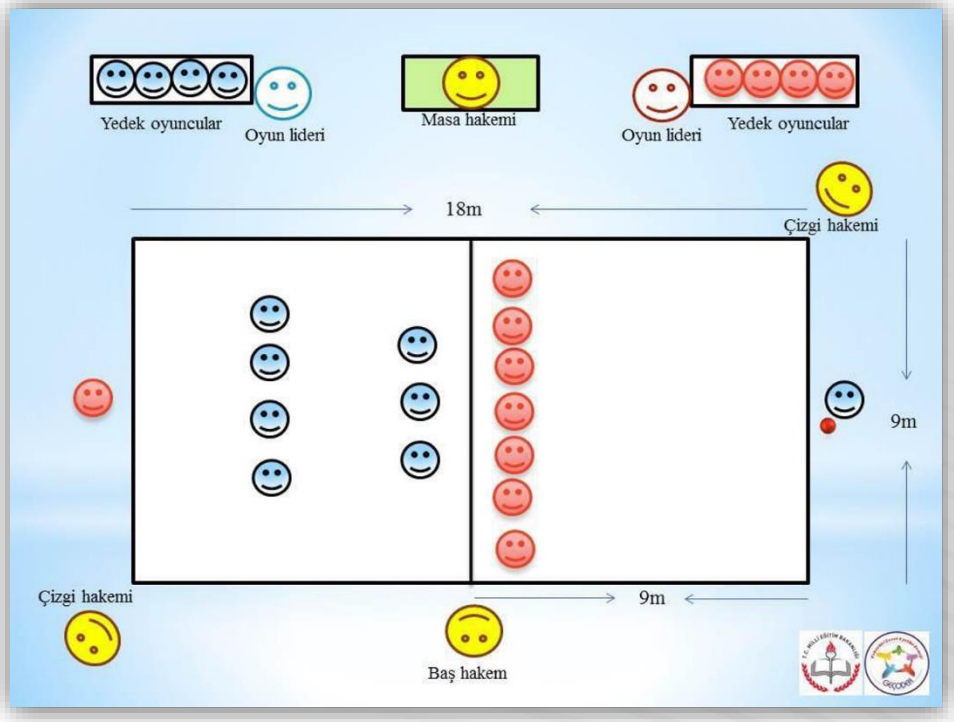
- Takım halinde hareket ederek rakip oyuncuları top ile vurarak oyun dışı bırakmak, kendi kalesini ve takım arkadaşlarını koruyarak seti kazanmak **amaçlanır**.
- Oyun, sporcuların ***hız, çeviklik, dikkat ve takım çalışması*** becerilerini geliştirmeyi hedefler.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

KALELİ YAKAN TOP OYUNU

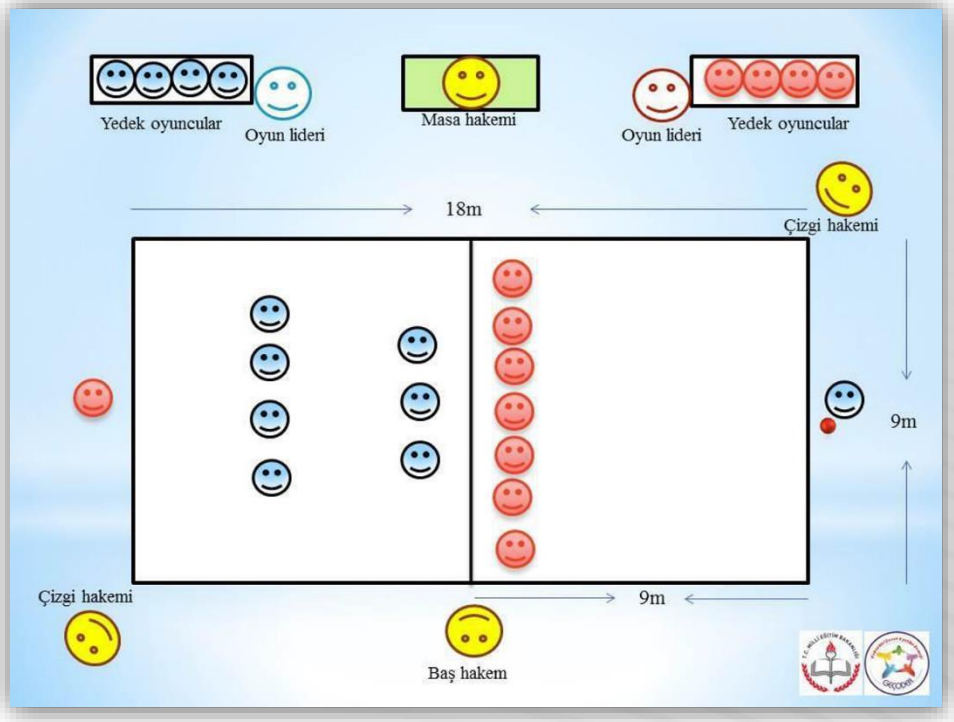
- Oyun üç set üzerinden oynanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.
- Her iki takım için, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır.
- Takımlar dengeli kız erkek karma oyunculardan oluşur. Takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan (8 asil – 4 yedek) oluşmak zorundadır.
- Saha seçimi, her iki takım kaptanının sayışmaları sonucunda yapılır.
- Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanmış olur.



3. ve 4. sınıflar düzeyi

KALELİ YAKAN TOP OYUNU

- A takımının ve B takımının oyuncularından belirlenen kaleci oyuncu, rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir. Geri kalan 7 oyunca belirlenen bölgeye yerleşir.
- Hakemin işareti ile oyuna topu kazanan takım başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları içinde olmak şartı ile aralarında pas alış verişi yaparak, rakip oyuncuları direk veya yerden sektirerek vurmaya çalışırlar. (Karşılıklı her iki takımda)



3. ve 4. sınıflar düzeyi

İLÇE MÜDÜRLÜKLERİ KOORDİNATÖRLERİ

Nalan TOKLU 0 533 429 25 79	Ayşe ÖRTLEK 0 536 920 49 99	Ebru KİRİŞ 0 553 609 45 35	Gülsüm ERMEYDAN 0 536 271 63 57
Çukurova	Sarıçam	Seyhan	Yüreğir

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI İL KOORDİNATÖRÜ

Feyzan
BİLGİÇ
0 505 347 44 78

Adana

ADANA
GENÇLİK VE SPOR
İL MÜDÜRLÜĞÜ

0322 459 66 03

genclikvesporbakanligi@hs01.kep.tr

https://adana.gsb.gov.tr

Döşeme Mahallesi, Kurtuluş Caddesi No: 20
Seyhan/ADANA