

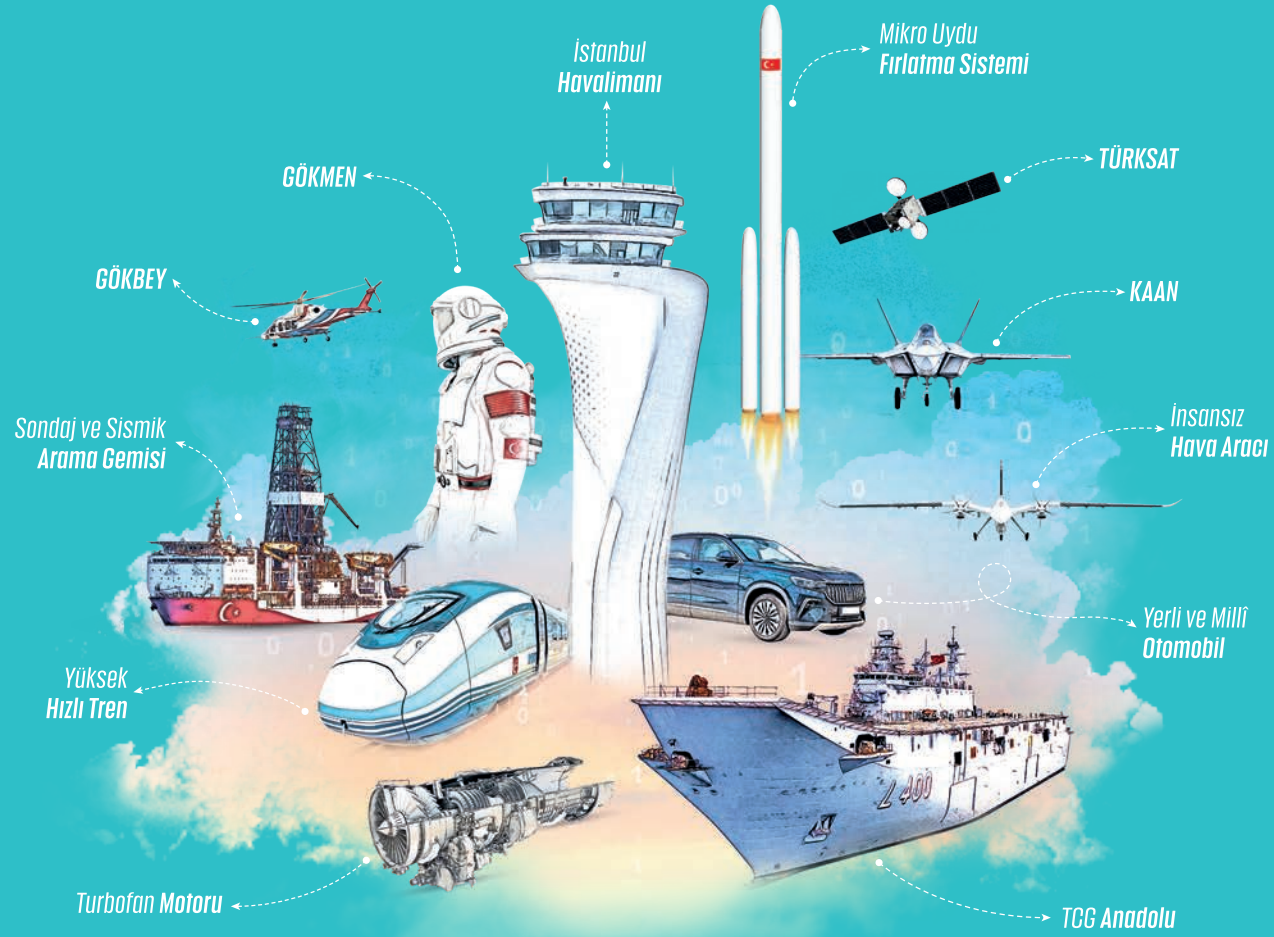
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Teknoloji Yolculuğumuz

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-975-11-8857-1

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

MESLEKİ VE TEKNİK
ANADOLU LİSESİ

KONAKLAMA VE SEYAHAT
HİZMETLERİ ALANI

KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI

TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

11-12

DERS MATERYALI



**TAKIM
ÇALIŞMASI 11
OYUNLARI 12** DERS
MATERYALI



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI

TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

11-12 DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Cihan ÇELİKCAN

Ertan KURT



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI: 9939

YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ: 3391

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

DİL UZMANI
Mehmet SARIKAYA

PROGRAM GELİŞTİRME UZMANI
Zeki BİLGİLİ

REHBERLİK UZMANI
Feyza SÜN BÜL

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME UZMANI
Şerife ERTUĞRUL

GÖRSEL TASARIM UZMANI
Volkan YILDIZ

ISBN: 978-975-11-8857-1

Millî Eğitim Bakanlığınının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

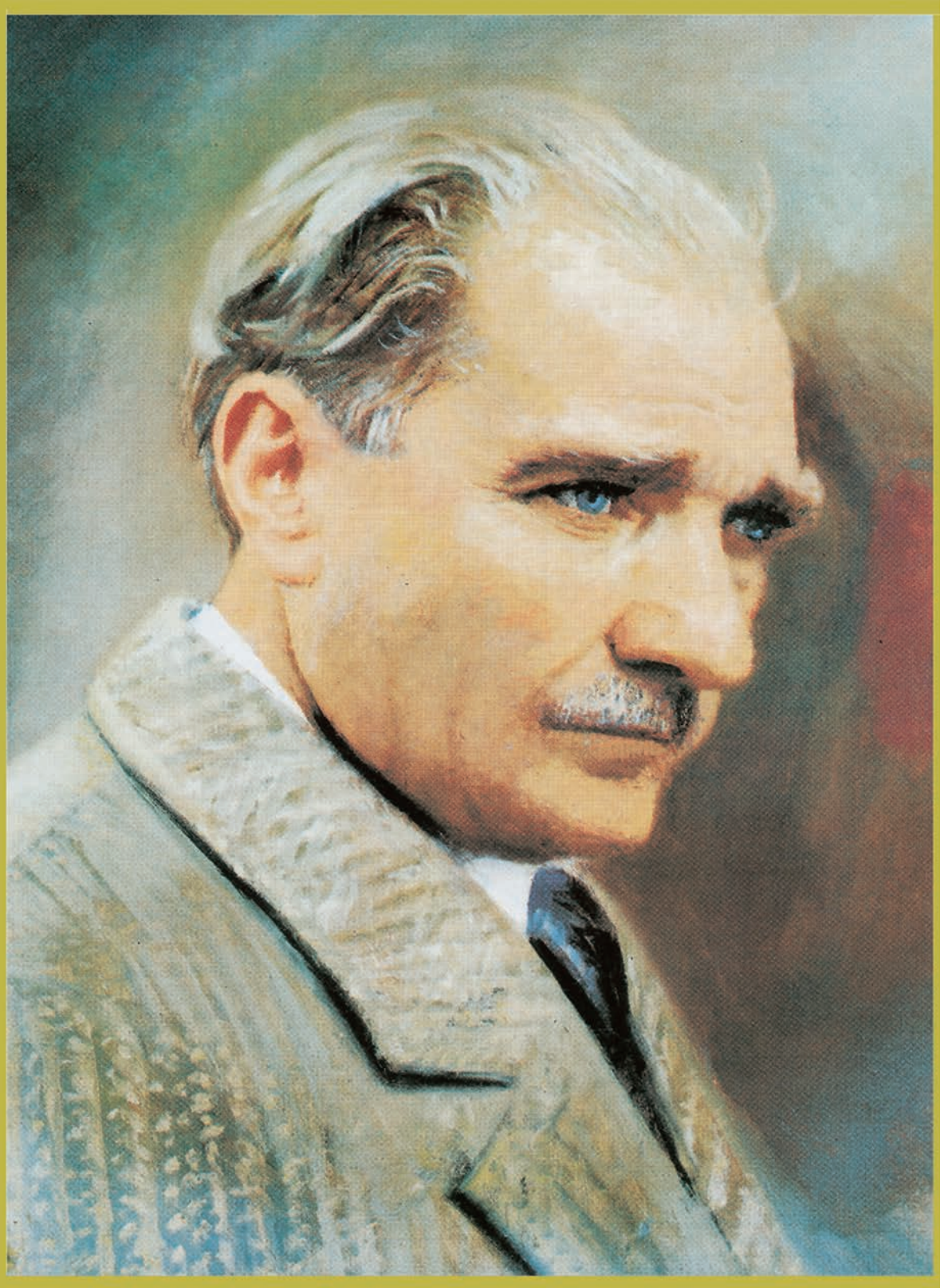
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaî bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI	10
1. ÖĞRENME BİRİMİ: AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI.....	13
1.1. TAKIM VE TAKIM ÇALIŞMASI	14
1.1.1. Sosyal Yaşam ve İş Hayatında Takım.....	16
1.1.2. Takım Oluşturma.....	16
1.1.2.1. Takım Oluşturma Aşamaları	17
1.1.2.2. Takım Oluşturma Türleri.....	18
1.1.3. Takım Çalışması Oyunları	21
1.1.3.1. Oyun.....	21
1.1.4. Animasyon Hizmetlerinde Takım Çalışması Oyunları	22
1.1.4.1. Animasyon Çeşitleri.....	22
1.2. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI.....	24
1.2.1. Açık Alan Takım Çalışması Oyun Çeşitleri	26
1.2.1.1. Açık Alan Takım Çalışması Kara Oyunları	26
1.2.1.2. Açık Alan Takım Çalışması Su Oyunları	27
1.3. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI.....	27
1.3.1. Açık Alan Takım Çalışması Kara Oyunları Uygulaması	28
1.3.2. Açık Alan Takım Çalışması Su Oyunları Uygulaması	74
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	90
2. ÖĞRENME BİRİMİ: KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI	93
2.1. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI	94
2.2. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI	97
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	138
CEVAP ANAHTARLARI	141
KAYNAKÇA	144

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Öğrenme biriminin numarasını gösterir.

Öğrenme biriminin konularını gösterir.

Öğrenme biriminin temel kavramlarını gösterir.

2. ÖĞRENME BİRİMİ

KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

KONULAR

2.1. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI
2.2. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kapalı alanda yapılan oyunlar
- Kapalı alan takım çalışması oyunları için gerekli hazırlık adımları
- Kapalı alan etkinliklerinde dikkat edilmesi gereken etkenler
- Kapalı alanda yapılan oyunların nasıl uygulanacağı

Temel Kavramlar
güvenlik kuralları, kapalı alan, lobi, ofis, salon, sınıf

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Kapalı alan denince aklınıza gelen nedir? Örnekleterek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Evde ailenizle, okulda arkadaşlarınızla hangi oyunları oynarsınız?





93

Öğrenme biriminde neler öğrenileceğini gösterir.

Öğrenme biriminin hazırlık çalışmalarını gösterir.

Öğrenme birimine ulaşmayı sağlayan karekodu içerir.

Öğrenme biriminin konu başlıklarını gösterir.

Öğrenme biriminde yer alan konu içeriğini gösterir.

Sayfa numaralarını gösterir.

AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

1.1. TAKIM

Takım; meslek, davranış, durum vb. yönlerden birbirine uyan kimselerin oluşturduğu topluluk olarak tanımlanmaktadır. Oyun olarak değerlendirildiğinde ise birlikte oynayan, kazanmak için birlikte çalışan kimselerin oluşturduğu topluluğu ifade etmektedir (Görsel 1.1).



Görsel 1.1: Takım birliği

Takım oluşturmak (teambuilding (tim biyilding)) farklı insanların bir birim gibi çalışmalarını sağlanması için gerekli bir işlemdir. Takımların en önemli özelliği birlikte çalışarak belirli bir amacı gerçekleştirmek için ortak hareket etmeleridir. Takım ruhu ve gerçek takım çalışması sinerji oluşturur. Sinerji, ortak güç ve ortak akıldır. Yunanca "synergos" sözcüğünden gelen sinerji birlikte çalışmak anlamına gelir. Takımın güçlü bir sinerji oluşturabilmesi için takım üyeleri arasında iletişim, dostluk güven, süreklilik, sadakat, empati, tutku ve heyecanın üst düzeyde olması, takım üyelerinin bilgi ve becerileriyle birbirini tamamlayabilmesi gerekir.

Belirli bir amaca uygun takımı oluşturmak için hem takımın hem amaçlarının net ve anlaşılır bir şekilde belirlenmesi gerekir. Bununla beraber takımın amaçlarına uygun olarak takımı oluşturacak bireylerin de özenle seçilmesi çok önemlidir. Takımı oluşturacak bireylerin özellik, yetenek, bilgi ve becerilerine göre kimler olması gerektiği belirlenmelidir. Belirlenen kişilerin neden takıma seçildiklerini bilmesi gerekir.

Özlü Söz

"Bir araya gelmek bir başlangıç, beraberliği sürdürmek bir ilerlemedir; beraber çalışmak ise başarıdır."
Henry FORD (Henri FORT)

14

Öğrenme birimindeki görsel numarası ve açıklamalarını gösterir.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Okuma Metni

Köprüçay

(...) Köprüçay Türkiye'nin en önemli rafting rotalarından biridir. Toros Dağları'ndan başlayarak doğa harikası kanyonlardan geçen Köprüçay, Serik'in güneyinden Akdeniz'e dökülür. İki tarafı dik, çıkılması hemen hemen imkânsız olan kanyonlardaki yeraltı suları ile beslenen Köprüçay, Türkiye'nin en güzel doğal rekreasyon alanlarından birini teşkil eder. Rafting sporu için Köprüçay'ı tercih eden yerli ve yabancı misafirler, akarsuyun özel dokusunu belirlediği; Manavgat ilçesi Beşkonak beldesinde konumlanan Köprüçay Milli Parkı'nın doğal ve tarihi güzelliklerini görme olanağı da bulurlar. Milli Park, nehrin batsındaki dağlık arazide bulunan Selge antik kentini de kapsamaktadır.

Değişken karakterinin yanında, güvenli parkuruyla geniş yaş aralığındaki spor, doğa ve macera severlere hitap eden Köprüçay üzerinde yılın yaklaşık sekiz ayı rafting yapılabilmekte iken parkurun bazı bölümleri profesyonel sporcular için uygundur. Köprüçay'a ulaşmak için Antalya'dan Serik ilçesine ve daha sonra karayolu üzerindeki tabelanın bulunduğu sapağtan girilerek Taşağül ve Beşkonak'a varılır. Manavgat istikametinden ise Taşağül üzerinden Beşkonak'a ulaşılır. Bölgede günübirlik ya da gecemeli rafting turları düzenleyen özel firmalar mevcut olup çadır kiralama veya pansiyon, bungalovda konaklama hizmetleri de verilmektedir.

Köprüçay dışında, Antalya'nın çeşitli bölgelerinde, rafting sporuna elverişli başka akarsular da bulunmaktadır. Alanya – Güzelbağ yolu üzerinde bulunan Alara Çayı, Manavgat'ta Manavgat Çayı, Alanya'nın 6 kilometre doğusunda konumlanan Dim Çayı ve Antalya kent merkezinde yer alan Düden Çayı çeşitli zorluk derecelerinde raftinge uygun parkurlar sunduğu gibi buldukları çevredeki doğal ve tarihi güzelliklerle de görülmesi gereken turistik cazibe merkezleridir.

(Kısaltılmıştır.)

Kaynak: <https://antalya.ktb.gov.tr/TR-261610/rafting.html> (Erişim Tarihi: 18.11.2024 Saat: 20.14)

Öğrenme birimi içerisindeki okuma metinlerini gösterir.

ARAŞTIRINIZ

Bölgenizde rafting yapılan yerleri araştırınız. Ulaştığınız sonuçları sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

Öğrencilere verilen araştırma görevlerini gösterir.

Özlü Söz

"Bir araya gelmek bir başlangıç, beraberliği sürdürmek bir ilerlemedir; beraber çalışmak ise başarıdır."
Henry FORD (Henri FORT)

Özlü sözleri gösterir.

Bilgi Kutusu

Veledrom, pist bisikleti yarışlarının yapıldığı spor tesisidir (Görsel 1.35). Olimpik bisiklet dallarından biri olan pist bisikletinde değişik mesafe ve tarzlarda yarışlar gerçekleştirilebilmektedir. Bunlardan en önemilerine bireysel sprint, takım takip, omnium (amneim), keiring (kiring), puanlı 20 km ve bir saat yarış sayılabilir. Dünyada ahşap ve beton olmak üzere iki çeşit veledrom türü bulunmaktadır. Olimpiyat standardında veledrom pistinin iç çapı 250 m'dir.



Görsel 1.35: Veledrom

Öğrenmeyi destekleyici bilgi kutusunu gösterir.

AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların başına "D", yanlış olanların başına "Y" harfini yazınız.

- (.....) Oyun, hareket becerilerini bir araya toplamanın ve uygulamanın en iyi yollarından biridir.
- (.....) Problem çözme takımı oluşturma, belli bir beceriyi geliştirmekle ilgilidir.
- (.....) Forming, takımın son hâlini alarak hedefe yönelmeye hazır olduğu aşamadır.
- (.....) Su altında nefes tutarak yapılan dalışa serbest dalış adı verilir.
- (.....) Animasyon; canlandırıcı, canlandıran harekete geçiren kişi anlamında kullanılmaktadır.
- (.....) Su oyunlarında katılımcıların yüzmeye bildiğinden emin olunmalıdır.

B) Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru cevabı işaretleyiniz.

- Aşağıdakilerden hangisi takımın ortak bir hedefe ulaşmak için çalışmasını sağlamaya yönelik takım oluşturma türüdür?
 - Beceriye dayalı
 - Faaliyete dayalı
 - Problem çözme
 - Sorunu bulma
 - Sosyal

Öğrenme birimi sonundaki ölçme ve değerlendirme sorularını gösterir.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

CEVAP ANAHTARLARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ: AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

A					
1	2	3	4	5	6
D	Y	Y	D	Y	D

B									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	C	A	D	E	D	A	B	E	A

1.2. ETKİNLİK

CEVAP	
B	Üyeler fikirlerini bildirir.
Ç	Görevlerin yerine getirildiği aşamadır.
A	Görev ve sorumluluklar belirlenir.
C	Görevlerin ve ortak çalışmanın netleştiği aşamadır.
B	Lider bu aşamada belirleyici olur.

1.3. ETKİNLİK

ANIMASYON ÇEŞİDİ	
C	Zihinsel animasyon
B	Bireysel animasyon
C	Fiziksel animasyon
Ç	Çocuk animasyonu
B	Edilgen animasyon
Ç	Yetişkin animasyonu
B	Grup animasyonu
A	Kapalı alan animasyonu

Öğrenme birimi sonundaki ölçme ve değerlendirme soruları ile etkinliklerin cevap anahtarlarını gösterir.

TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI


KAYNAKÇA

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü. (2020). *Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu Meslek ve Anadolu Teknik Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı*. Ankara: MEB.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü. (2020). *Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Protokol Kapsamındaki Okullar İçin Anadolu Meslek Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı*. Ankara: MEB.

*Bu ders materyalinde kaynakça, APA 6 kaynak gösterme yöntemine göre oluşturulmuştur.

GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI



<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2891>

QR kodunu okutarak veya yukarıda bulunan linki web tarayıcınıza yazarak ulaşabilirsiniz.

Ders materyali hazırlanırken yararlanılan kaynakları gösterir.

Ders materyalinin genel ağ kaynakçasına ve görsel kaynakçasına ulaşılmasını sağlayan karekodu gösterir.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

KONULAR

1.1. TAKIM VE TAKIM ÇALIŞMASI

1.2. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI

1.3. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Takım
- Sosyal yaşam ve iş hayatında takım
- Takım oluşturma
- Takım oluşturma aşamaları
- Takım oluşturma türleri
- Animasyon hizmetlerinde takım çalışması oyunları
- Açık alanda yapılan oyunlar
- Açık alanda yapılan oyunların nasıl uygulanacağı

Temel Kavramlar

açık alan, animasyon, animatör, iş hayatında takım, oyun, takım, takım lideri

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Takım çalışması denince aklınıza gelen nedir? Örnekleyerek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Arkadaşlarınızla bir takım oluşturmak için nelere dikkat edersiniz?



1.1. TAKIM VE TAKIM ÇALIŞMASI

Takım; meslek, davranış, durum vb. yönlerden birbirine uyan kimselerin oluşturduğu topluluk olarak tanımlanmaktadır. Oyun olarak değerlendirildiğinde ise birlikte oynayan, kazanmak için birlikte çalışan kimselerin oluşturduğu topluluğu ifade etmektedir (Görsel 1.1).



Görsel 1.1: Takım birliği

Takım oluşturmak [teambuilding (tim biyilding)] farklı insanların bir birim gibi çalışmalarının sağlanması için gerekli bir işlemdir. Takımların en önemli özelliği birlikte çalışarak belirli bir amacı gerçekleştirmek için ortak hareket etmeleridir. Takım ruhu ve gerçek takım çalışması sinerji oluşturur. Sinerji, ortak güç ve ortak akıldır. Yunanca **synergos** sözcüğünden gelen sinerji birlikte çalışmak anlamına gelir. Takımın güçlü bir sinerji oluşturabilmesi için takım üyeleri arasında iletişim, dostluk (güven, süreklilik, sadakat), empati, tutku ve heyecanın üst düzeyde olması, takım üyelerinin bilgi ve becerileriyle birbirini tamamlayabilmesi gerekir.

Belirli bir amaca uygun takımı oluşturmak için hem takımın hem amaçlarının net ve anlaşılır bir şekilde belirlenmesi gerekir. Bununla beraber takımın amaçlarına uygun olarak takımı oluşturacak bireylerin de özenle seçilmesi çok önemlidir. Takımı oluşturacak bireylerin özellik, yetenek, bilgi ve becerilerine göre kimler olması gerektiği belirlenmelidir. Belirlenen kişilerin neden takıma seçildiklerini bilmesi gerekir.

Özlü Söz

“Bir araya gelmek bir başlangıç, beraberliği sürdürmek bir ilerlemedir; beraber çalışmak ise başarıdır.”

Henry FORD (Henri FORT)

Takımı oluşturacak bireylerde olması gereken özellikler şunlardır:

- Gerekli bilgi ve beceriye sahip olması
- Sahip olduğu bilgi ve becerileriyle takımı tamamlaması
- İletişiminin kuvvetli olması
- Empati kurabilmesi
- Daha fazla çalışma ve başarı için istekli olması
- Paylaşım ve iş birliğine açık olması
- Farklı görevlere uyum sağlayabilecek esnekliğinin olması

İyi bir takımın olmazsa olmazı takım lideridir. **Takım lideri**; sorumlu olduğu, yönettiği takımın daha verimli çalışması için gerekli bilgi, beceri ve kapasiteye sahip, takımın uyumlu bir şekilde çalışması için gerekli motivasyonu sağlayan kişidir (Görsel 1.2).



Görsel 1.2: Takım lideri ve takımı

İyi bir takım lideri öncelikle takımını çok iyi tanımalıdır. Takım içindeki bireylerin niteliklerine göre görev dağılımını yaparak gerekli organizasyonu sağlayabilmelidir. Takım içinde görev dağılımını yaparken iş yükünü adil olarak dağıtabilmelidir. Karar anlarında, takım içi sorunlarda sakin ve soğukkanlı olmalıdır. Bütün bunların yanı sıra zamanı da en iyi şekilde yönetebilmelidir.

Takımın üye sayısı verimliliği etkileyecektir. Üye sayısı belirlenirken sayı arttıkça iş paylaşımına dayalı verimin artacağı ancak takım içindeki iletişim ve yönetimin zorlaşacağı bilinmelidir.

1.1. ETKİNLİK

Sınıf Sudoku Yarışı

Yarış için öğrenciler seçilir. Seçilen öğrencilerden sınıf sayısına göre eşit sayıda takımlar oluşturulur. Her takıma aynı sudoku verilir. Sudokuyu ilk tamamlayan takım oyunu kazanır.

1.1.1. Sosyal Yaşam ve İş Hayatında Takım

Sosyal yaşamda insanlar birbirleriyle olan etkileşimleri ile yaşayabilir ve geliştirebilir. Sosyal yaşamda takım çalışmasının en önemli başarı anahtarı iyi ve sağlıklı iletişimdir. İnsanlar içgüdüsel olarak bir aileye, bir çevreye ve bir gruba ait olmak isterler. Takım çalışması sosyal grup içindekilere aitlik ve birlikte başarma duygusunu yaşatır. Bununla birlikte takım üyelerinin etkili iletişim becerilerini geliştirmesini de sağlar. Etkili iletişim, sosyal yaşamda güçlü ilişkiler kurabilmenin ve başarılı olmanın anahtarıdır.

İş hayatında takım, birden fazla bireyin ortak bir hedef doğrultusunda uyum içinde çalışarak organizasyonun başarıya ulaşmasını sağladığı bir yapıyı ifade eder. İş hayatında takım ruhu karşılıklı güven duygusu ile ortaya çıkar. Takımda bulunan üyelerin takım ruhu ve liderlik becerileri oldukça önemlidir. Takım iyi çalışırsa takımın bağlı olduğu kurum da iyi çalışır. Takım çalışması işlerin daha hızlı ve verimli olması açısından önemlidir. Çünkü takım üyeleri, iş yükünü birbirlerine yardım ederek, paylaşarak verimliliği artırır ve çalışma sürecini hızlandırır. Takım üyelerinin sahip olduğu farklı beceri, deneyim ve fikirler sayesinde problemlerin çözümünde daha etkili sonuçlar alınabilir. Bunlardan dolayı iş hayatında başarılı olmak isteyen her kurum takım çalışmasına çok önem vermelidir.

1.1.2. Takım Oluşturma

Takım oluşturma; takımın işlevleri hakkında bilgi toplama, toplanan bilgileri analiz ederek bir takım çalışması geliştirme ve bu çalışmaların etkinliğini artırmak amacıyla geliştirilmiş planlı etkinlikler dizisidir. İyi ve başarılı ekipler için takım ruhunu ve takım içi iletişimi güçlendirmeyi hedefleyen takım oluşturma ile kişilerin motivasyonu, görev bilinci ve becerileri artarken, ekiplerin ruhsal ve fiziksel olarak gelişmesi sağlanır.

Takım çalışmasına karar verilmeden önce takım çalışmasının örgütün stratejilerine, yapısına ve kültürüne, bütçesine uygunluğuna dikkat edilmesi gerekir. Yapılacak çalışmalar örgüte uygun değilse kararın daha sonraya ertelenmesi ya da karardan tamamen vazgeçilmesi gerekebilir.

Takım oluşturulurken “biz” merkezli bir iş birliği anlayışı, takım kurma amacının bilinci, takım üyelerinin seçimi, ortaya çıkacak başarının değerlendirilmesi, takımın örgüt yapısındaki yeri gibi temel ilkelerin belirlenmesi ve bunlara bağlı kalınmasına dikkat edilmelidir.

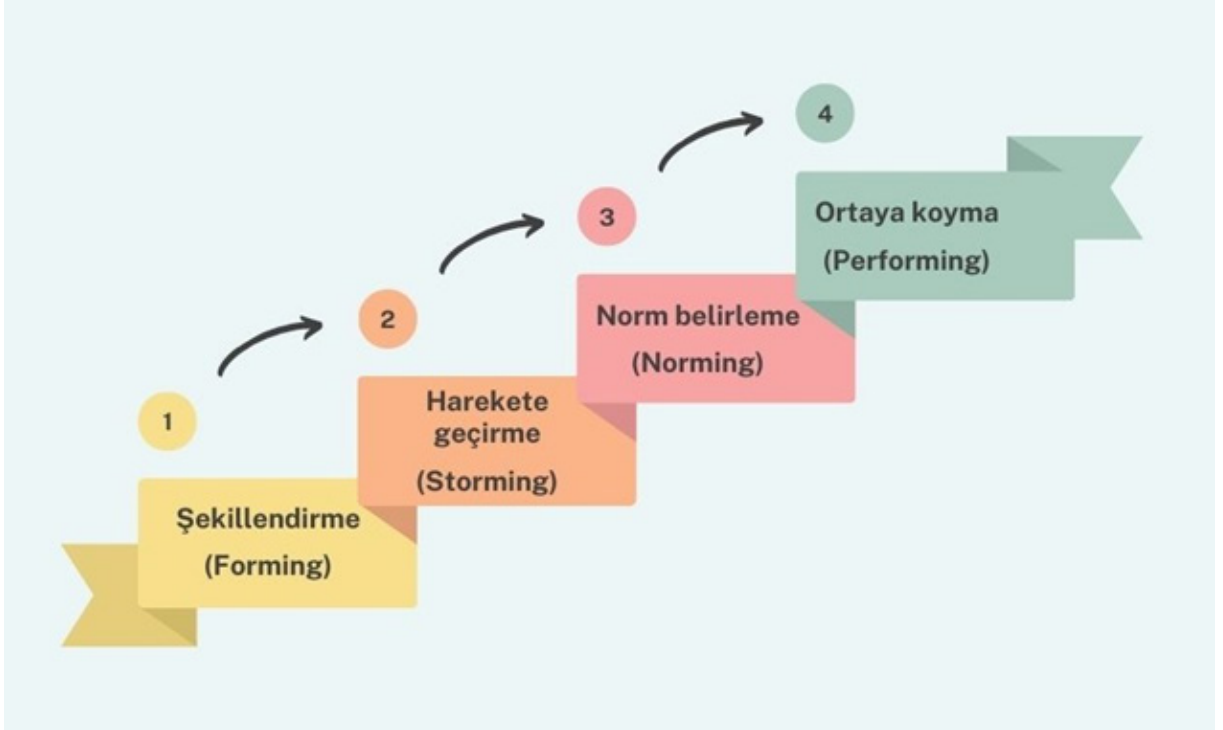
Özlü Söz

“Birlik her zaman rekabetten daha kuvvetlidir.”

Jack LONDON (Cek LANDIN)

1.1.2.1. Takım Oluşturma Aşamaları

Takımın başarıya ulaşabilmesi için takım oluşturma çok önemlidir. Takım oluşturma aşamaları dört başlık altında incelenir (Şekil 1.1).



Şekil 1.1: Takım oluşturma aşamaları

- a) **Şekillendirme (Forming):** Takım içindeki üyelerin görev ve sorumluluklarının belirlendiği aşamadır. Bu aşamada üyeler birbirlerini test eder. Takım içindeki roller sorgulanır. Takımın birbiriyle kaynaşması sağlanır. Kaynaşmanın daha iyi olması için kahvaltı, doğa yürüyüşü gibi çeşitli sosyal organizasyonların yapılması faydalıdır. Liderin rehberliğine ihtiyaç duyulur.
- b) **Harekete Geçirme (Storming):** Takım içindeki kuralların belirlendiği, ilişkilerin açıklanarak hedeflerin saptandığı aşamadır. Bu aşamada üyeler arasında fikir ayrılıkları, kutuplaşmalar ve çatışmalar görülebilir. Lider, belirleyici olarak etkili olur.
- c) **Norm Belirleme [Norming (Norming)]:** Görevlerin ve ortak çalışmanın netleştiği aşamadır. Takım üyeleri arasında bağlılık ve takım kimliği oluşmuştur. Çalışma şekilleri ve üyeler arasındaki ilişkiler belirlenmiştir. Bu aşamada kuralların üyeler tarafından iyi anlaşılması gereklidir.
- ç) **Ortaya Koyma [Performing (Performing)]:** Takımın oluştuğu, üyeler arasında dostça ilişkilerin görüldüğü, görevlerin etkin bir şekilde yerine getirildiği ve takımın son hâlini alarak hedefe yönelmeye hazır olduğu aşamadır.

Özlü Söz

“Takım arkadaşlarınıza sizin için neler yapabileceklerini sormak yerine, onlar için neler yapabileceğinizi sorun.”

Magic JOHNSON (Meccik CANSIN)

1.1.2.2. Takım Oluşturma Türleri

Takım oluşturma birçok şekilde gerçekleştirilebilir. Becerileri geliştirmeye ve iyileştirmeye, ilişkileri geliştirmeye veya insan gruplarını ortak bir hedefe yönelik çalışırken birleştirmeye yardımcı olmak için kullanılabilir.

Takım oluşturma türleri dört ana kategoride incelenebilir.

a) Etkinliğe Dayalı Takım Oluşturma: Takımın ortak bir hedefe ulaşmasını sağlamak için yapılır. Takım üyeleri kapalı ve açık alan ya da çevrim içi yapılan çeşitli zihinsel veya fiziksel etkinliklere katılabilir. Kapalı ve açık alanda yapılan etkinlikler üyelerin kendilerini yenilenmiş hissetmelerine ve çalışmaya daha hızlı başlamalarına yardımcı olur. Etkinliğe dayalı takım oluşturma, çalışanlar ile kurum arasındaki zihinsel ve duygusal bağı güçlendirerek çalışanların kendilerini mutlu ve işlerine bağlı hissetmelerini sağlar. Böylece çalışanlar işe daha fazla katkıda bulunur.

Çevrim içi etkinlikler son yıllarda, özellikle küresel salgın döneminde uzaktan çalışma nedeniyle tercih edilmektedir (Görsel 1.3). Yapılan etkinlikler çevrim içi çalışma kültürünün çalışma zamanını kişisel zamandan ayıramama gibi olumsuz etkilerini azaltır. Aynı zamanda yalnızlığın ve zihinsel sağlık üzerindeki stresin azaltılmasına da yardımcı olur.



Görsel 1.3: Çevrim içi takım oluşturma

b) Beceriye Dayalı Takım Oluşturma: Belli bir beceriyi geliştirmek için yapılır (Görsel 1.4). Takım oluşturulurken liderlik, çatışma yönetimi, problem çözme, eleştirel düşünme, müzakere becerileri vb.ni öğretmek ve geliştirmek için özel olarak tasarlanmış etkinlikler yapılır. Yapılan etkinliklerle bir beceri eksikliği giderilerek verimlilik artırılabilir. Beceriye dayalı bir takım oluşturulurken bir eğitim stratejisi planlamak için her bir uzmanın farklı bir alana ihtiyacı olduğu unutulmamalıdır. Takım üyelerinin becerilerini tek başına geliştirmelerini beklemek yerine becerilerini geliştirmeleri için takım içine yerleştirilmeleri daha etkili ve verimli olmaktadır.



Görsel 1.4: Beceriye dayalı takım

- c) **Problem Çözme Takımı Oluşturma:** Sorunları tartışmak ve takım olarak beyin fırtınası yöntemiyle çözümler üretmek için yapılır (Görsel 1.5). Etkili problem çözme; durumları analiz etmeyi, potansiyel çözümleri belirlemeyi ve toplu olarak bilinçli kararlar almayı içerir. Bu tür takım oluşturma, insanları bir sorunu çözmek için birlikte çalışmaya ve mantıklı düşünmeye teşvik eder. Takımın üyeleri sorunu kabul eder ve zorlukların üstesinden birlikte gelmek zorunda kalırlar. Bu, ekip üyelerini birbirlerinin niteliklerine güvenmeye ve birbirlerinin güçlü ve zayıf yanlarını keşfetmeye teşvik eder. Problem çözme etkinlikleri, takım üyelerinin birbirini tanımasına ve ortak bir hedefe ulaşmak için birlikte ne kadar iyi çalıştıklarını görmelerine olanak sağladığı için iyi bir yoldur.



Görsel 1.5: Problem çözme takımı

ç) **Sosyal Takım Oluşturma (Takım Kaynaşması):** Tüm üyelerin rahat bir ortamda birlikte vakit geçirmelerini sağlamak için yapılır (Görsel 1.6). Bu etkinlikler belirli bir beceriyi geliştirmeye odaklanmaz. Takım üyeleri arasında sosyal ilişkilerin gelişmesini teşvik eder. Genellikle eğlence amaçlı düzenlenir ancak uygulanma biçimlerinin büyük ölçüde farklılık gösterebildiği ve herkesin farklı tercihleri olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Etkinliklerin kapsayıcı ve herkese uygun olması gerekir. Takım içindeki bağları güçlendirmek ve üyelere en iyi şekilde yararlanmak için oldukça kolay bir yoldur.



Görsel 1.6: Sosyal takım

Özlu Söz

“İnsanlar; sosyal bünyede bir bina meydana getirmek için birbirleriyle kenetlenen, birbirine destek olan yapı taşları gibi olmalıdırlar.”

Alexis CARREL (Aleksis KERIL)

1.2. ETKİNLİK

Aşağıda verilen “Yapılan İşlemler” tablosunun sol sütunundaki boşluklara “Takım Oluşturma Aşamaları” tablosundan uygun olan aşamanın harfini yazınız.

TAKIM OLUŞTURMA AŞAMALARI	
A	Şekillendirme
B	Harekete geçirme
C	Norm belirleme
Ç	Ortaya koyma

YAPILAN İŞLEMLER	
.....	Üyeler fikirlerini bildirir.
.....	Görevlerin yerine getirildiği aşamadır.
.....	Görev ve sorumluluklar belirlenir.
.....	Görevlerin ve ortak çalışmanın netleştiği aşamadır.
.....	Lider bu aşamada belirleyici olur.

1.1.3. Takım Çalışması Oyunları

Takım oluşturma oyunları takım üyelerinin açık ya da kapalı alanda uygulanabilen farklı oyun senaryoları ile takım çalışması yapabilmesi; iletişim, motivasyon, problem çözme, liderlik özelliklerinin ortaya çıkarılması ve güçlendirilmesi amacıyla yapılmaktadır. Takım oluşturma oyunları; dostluğu, iletişimi ve liderlik becerilerini geliştirmek için harika fırsatlardır. Grup içindeki görev dağılımının yansımalarını analiz etme, ihtiyaç belirleme çalışması, zamana karşı rekabet edebilme, grup içi etkili iletişim kurma, ekip ruhu oluşturma gibi amaç ve hedefler doğrultusunda takım oluşturma oyunları uygulanabilmektedir.

1.1.3.1. Oyun

Oyun kavramının birden fazla tanımı yapılmıştır. **Oyun** sözcüğü Türk Dil Kurumu (TDK) Güncel Türkçe Sözlük'te "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır.

Huizinga'ya (Huzinga) göre her oyun boş zamanlarda yapılan ve her an iptal edilebilen gönüllü bir eylemdir; kendine ait geçici bir faaliyet alanı ve kuralları olan, gündelik hayattan bir süre kopma ve rahatlama meşguliyeti olarak görülebilir.

Prof. Dr. Metin AND'a göre oyun, gönüllü ve özgürce yapılan bir eylemdir; zaman ve yer sınırlandırılması vardır, sonucun belirsizliği katılımcıyı heyecanlandırır, gerilimini artırır, katılımcı belirli kurallara uymak zorundadır.

Oyun, bir uyumdur (Görsel 1.7). Hareket becerilerini bir araya toplamanın ve uygulamanın en iyi yollarından biridir. Grup oyunlarında iki takımın, bireysel oyunlarda ise bir ya da birden fazla katılımcının birbirine rakip olduğu her takım ya da katılımcının kendini temsil ettiği, belirli kurallar içerisinde kazanmak için mücadele edilen etkinliklerdir.



Görsel 1.7: Takım uyumu

Her toplumsal ortamda bir değere sahip olması, tüm zamanlarda uygarlığın bir kültürünü oluşturması, her yaş grubundaki insanın hayatında yerinin olması oyunun önemini ortaya koyar. Oyun; yetişkin bireyler için eğlence, heyecan, dinlenme, boş zamanı değerlendirme etkinliği gibi anlamlar ifade eder. Çocuklar için ise duygu ve düşüncelerini ifade etmede, yaşadığı dünya ile çevresindeki insanları anlamada ve tanımada büyük rol oynamaktadır.

Oyun; insanların her türlü fiziksel, zihinsel ve sosyal becerilerini geliştirmelerinin en eğlenceli yoludur. Modern dünyanın insan üzerinde oluşturduğu stres ve baskıyı azaltır ya da tamamen ortadan kaldırır. İnsanda kendine güven, tatmin, paylaşma, kaynaşma gibi duyguların oluşmasına katkı sağlar. Fiziksel oyun aktiviteleri, kişinin beden gelişimine katkı sağlayarak kişiye sağlıklı yaşam imkânı yaratır. Çocukların zekâsının, hayal gücünün, çevresiyle iletişim kurma, dikkat toplama ve koordinasyon becerisinin gelişmesinde büyük rol oynar.

1.1.4. Animasyon Hizmetlerinde Takım Çalışması Oyunları

Animasyon, TDK Güncel Türkçe Sözlük'te **canlandırma** olarak geçmektedir. **Animatör** ise canlandırıcı, canlandıran harekete geçiren kişi anlamında kullanılmaktadır. Turizmde animasyon, turizm işletmelerinde misafirlerin gönüllü olarak katıldıkları organize edilmiş boş zaman değerlendirme etkinlikleridir. Tatil, dinlenme, eğlenme vb. amaçlarla turizm işletmelerine gelen misafirler boş zamanlarında katıldıkları oyunlarla hem eğlenirler hem de streslerini atarak yeni dostluklar kurarlar.

Turizm işletmelerinde gerçekleştirilen animasyonların amacı misafirlerin konakladıkları sürece hoşça vakit geçirmelerini sağlayarak memnuniyetlerini artırmaktır. Başka bir önemli amaç ise misafirlerin işletmede daha fazla zaman geçirmelerini sağlamak ve bu süre içerisinde daha fazla harcama yapmaya teşvik etmektir. Animasyonlar; işletmelerin mevcut hizmetlerini, çekiciliğini, geliş sıklığını, reklam ve tanıtımını artırarak diğer işletmelerle rekabet edebilmesini kolaylaştırır. Yapılan animasyonlarda konaklanan bölgenin kültürü ile ilgili etkinliklere (Türk gecesi, halk oyunları vb.) yer verilmesi ülke kültürünün tanıtılmasına da katkı sağlanmaktadır (Görsel 1.8).



Görsel 1.8: Halk oyunu oynayan animasyon ekibi

1.1.4.1. Animasyon Çeşitleri

Turizm işletmelerinde animasyonlar etkinliğin yeri, şekli, türü ve katılımcılarına göre çeşitlilik gösterir. Animasyonlar, turizm işletmelerinde konaklayan her yaş ve tipteki misafir grubuna hitap edebilmeli ve onlara keyifli anlar yaşatabilmelidir.

Animasyonlar planlanırken işletmenin fiziksel özelliklerine, kullanılacak malzemelere, misafirlerin profiline ve animasyonların işletme markasına katkısına dikkat edilmelidir. Bu bağlamda animasyonlar çeşitli gruplara ayrılabilir.

a) Yapıldıkları Yere Göre Animasyon

- Açık alan animasyonları; bahçe, havuz, deniz kenarı gibi her türlü açık alanda yapılan animasyon etkinlikleridir.
- Kapalı alan animasyonları; tesis içerisindeki salon, lobi, restoran, disko gibi her türlü kapalı alanda yapılan animasyon etkinlikleridir.

b) Katılım Şekline Göre Animasyon

- Bireysel animasyonlar, bir ya da birden fazla katılımcının birbirine rakip olduğu veya her katılımcının sadece kendini temsil ettiği animasyon etkinlikleridir.
- Grup animasyonları, birden fazla katılımcının grup hâlinde ya da ayrı ayrı takımlar kurarak katıldığı animasyon etkinlikleridir.
- Etken katılımcı animasyonları, katılımcının yapılan etkinlikte aktif olarak rol aldığı animasyon etkinlikleridir.
- Edilgen katılımcı animasyonları, katılımcının yapılan etkinlikte pasif olduğu ancak aynı zamanda etkinliğin sonuçlarından etkilendiği animasyon etkinlikleridir.

c) Etkinlik Türüne Göre Animasyon

- Fiziksel animasyonlar; katılımcıların güç, esneklik gibi fiziksel özelliklerini kullandıkları animasyon etkinlikleridir.
- Zihinsel animasyonlar; katılımcıların zekâ, mantık gibi zihinsel özelliklerini kullandıkları animasyon etkinlikleridir.

ç) Katılımcı Yaşına Göre Animasyon

- Çocuk animasyonları, çoğunlukla 3-12 yaş aralığındaki katılımcıların olduğu animasyon etkinlikleridir (Görsel 1.9).
- Genç animasyonları, çoğunlukla 13-18 yaş aralığındaki katılımcıların olduğu animasyon etkinlikleridir.
- Yetişkin animasyonları, çoğunlukla 18 ve üzeri yaş aralığındaki katılımcıların olduğu animasyon etkinlikleridir.



Görsel 1.9: Açık alanda çocuk animasyonu

1.3. ETKİNLİK

Aşağıda animasyon kategorileri verilmiştir. Animasyon çeşidi alanında “.....” ile belirtilen yerlere uygun olan animasyon kategorisinin harfini yazarak eşleştiriniz.

ANIMASYON KATEGORİSİ	
A	Yapıldıkları yere göre animasyon
B	Katılım şekline göre animasyon
C	Etkinlik türüne göre animasyon
Ç	Katılımcı yaşına göre animasyon

ANIMASYON ÇEŞİDİ	
.....	Zihinsel animasyon
.....	Bireysel animasyon
.....	Fiziksel animasyon
.....	Çocuk animasyonu
.....	Edilgen animasyon
.....	Yetişkin animasyonu
.....	Grup animasyonu
.....	Kapalı alan animasyonu

1.2. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI

Genel olarak açık havada yapılan bütün takım çalışması oyunlarını kapsar. Açık havada katılımcılar, suda veya karada doğa ile bütünleşerek serbest zaman etkinlikleri gerçekleştirir. Bu etkinlikler katılımcılara sosyal, fiziksel ve psikolojik açıdan destek sağlamaktadır (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Açık alanda takım çalışması

Özellikle son dönemde kentleşmenin ve teknolojinin artışıyla beraber ortaya çıkan hava kirliliği, trafik, çarpık kentleşme gibi faktörler insanların açık alan etkinliklerine daha fazla ilgi ve ihtiyaç duymasına yol açmıştır (Görsel 1.11). Bu olumsuz faktörlerin kendilerinde yarattığı fiziksel ve psikolojik sorunlardan kısa süreli de olsa uzaklaşıp rahatlamak, açık alan etkinliklerine katılım motivasyonunu artırmıştır. Açık alanda doğa ile iç içe etkinliklere katılan bireyler hem doğa hem de birbirleriyle bağ kurmanın verdiği fiziksel ve psikolojik yenilenmeyle yeniden yoğun kent ve iş hayatının stresine katlanabilmek için gerekli moral ve gücü kendilerinde bulabilmektedir.



Görsel 1.11: Aşırı trafik ve hava kirliliği

Yapılacak etkinlikler planlanırken her aşama profesyonelce değerlendirilmelidir. Planlaması yapılan etkinliklerin aşamaları şunlardır:

- a) **Etkinliğin Belirlenmesi:** Planlamanın ilk aşamasıdır. Takım çalışmasının amaç ve hedeflerine uygun etkinlikler tercih edilmelidir. Örneğin takımı oluşturan bireylerin belli becerilerini geliştirmek amaçlanıyorsa o beceriye dayalı etkinlikler seçilmelidir.
- b) **Etkinlik Yerinin Tespiti:** Tercih edilen etkinlik ve hazırlanma süresi dikkate alınarak yapılmalıdır. Örneğin açık alanda dart etkinliği yapılacaksa aşırı rüzgâr, yağmur, güneş gibi olumsuz hava koşullarından etkilenilmeyecek bir yer tercih edilmelidir.
- c) **Kullanılacak Malzemelerin Belirlenmesi:** Etkinliklerde kullanılacak her türlü malzeme, araç gereç ve donanımın neler olacağı belirlenmelidir. Malzemelerin eksiksiz ve sağlam olmalarına dikkat edilmelidir.
- ç) **Etkinliğin Değerlendirilmesi:** Yapılacak etkinliğin amacı, takım üyelerinin profillerine uygun olup olmadığı ve çekiciliği etkinlik yapılmadan önce tekrar değerlendirilmelidir.

1.2.1. Açık Alan Takım Çalışması Oyun Çeşitleri

Açık alanda yapılan takım çalışması oyunları dışarıda yapılan etkinliklerdir. Katılımcıların temiz havada güneş ışığı alarak doğanın tadını çıkarmasını sağlar. Genel olarak kara oyunları ve su oyunları şeklinde çeşitlendirilebilir.

İnsanların açık alanda olmaya gereksinimleri vardır. Bu doğal motivasyon sayesinde öğrenme daha etkili ve kalıcı olmaktadır. Ayrıca açık alan, kapalı alana oranla çok daha geniştir. Bu durum gruplara hareket özgürlüğü kattığı için daha büyük gruplarla takım çalışması yapılmasına ve çalışmaların daha yaratıcı olmasına olanak sağlamaktadır. Açık alandaki hava şartları, mekân gibi dinamiklerin değişkenliği; farklı duylara hitap ederek öğrenmeyi olumlu yönde etkilemektedir.

1.2.1.1. Açık Alan Takım Çalışması Kara Oyunları

Karada gerçekleştirilen her türlü sportif faaliyet, oyun ve etkinlikleri kapsar (Tablo 1.1). Kara oyunları çok çeşitlidir ve genelde uygulamalıdır. Katılımcıların tutkulu, hareketli, yaratıcı ve becerili olması önemlidir. Kar kayağı, yamaç paraşütü, paintball (peyintbal) vb. etkinlikler yapılmadan önce ortaya çıkabilecek tehlikeler hesaplanarak gerekli güvenlik tedbirleri alınmalıdır. Güvenlik önlemleri alınırken katılımcıların, etkinliklerin ve kullanılacak malzemelerin özellikleri dikkate alınmalıdır. Katılımcılar, etkinlik başlamadan önce oluşabilecek riskler hakkında mutlaka bilgilendirilmelidir.

Tablo 1.1: Kara Oyunları

Futbol	Basketbol	Voleybol	Tenis
Golf	Bisiklet	Ata binme	Yoga
Halat çekme	Çuval yarışı	Yakantop	Çelik çomak
İstop	Dart	Uçurtma	Frizbi
Hiking [hayking (günübirlik doğa yürüyüşü)]	Yamaç paraşütü [paragliding (pereglayding)]	Oryantiring (doğada yön bulma)	Cornhole [kornhol (mısır deliği)]
Bocce (boçhe)	Paintball	Go kart (karting)	Safari
Hazine avı	Mini olimpiyat	Yüzük saklamaca	Saklambaç

1.2.1.2. Açık Alan Takım Çalışması Su Oyunları

Deniz, havuz, göl ya da akarsularda gerçekleştirilen sportif faaliyet, oyun ve etkinlikleri kapsar (Tablo 1.2). Su oyunlarında katılımcıların yüzme bildiğinden emin olunmalıdır. Özellikle havuzda gerçekleştirilen etkinliklerde havuz kenarındaki kaygan zemine dikkat edilmeli ve gerekli önlemler alınmalıdır. Etkinlikler yapılmadan önce ortaya çıkabilecek tehlikeler hesaplanarak gerekli diğer bütün tedbirler de alınmalıdır. Bu tedbirler alınırken etkinliğin türü, katılımcıların özellikleri ve kullanılacak malzemelerin özellikleri ayrıntılı olarak değerlendirilmelidir. Etkinliklere başlamadan önce katılımcılara karşılaşılabilecek olumsuz durumlar hakkında bilgi verilmelidir.

Tablo 1.2: Su Oyunları

Yüzme	Deniz bisikleti	Dalış (diving)	Kano (kayaking)
Deniz paraşütü [parasailing (pareseyling)]	Jet ski (deniz motosikleti)	Yelken [sailing (seyling)]	Su kayağı [wakeboard (veykbord)]
Balık avı	Kürek	Su topu	Sörf
Rafting	Banana	Su altı yarışması	Paddleboarding (pedilbording)

1.4. ETKİNLİK

Aşağıda verilen “Oyunun Adı” tablosunun sol sütunundaki boşluklara, “Oyunun Yapıldığı Yer” tablosundan uygun olanın harfini yazınız.

OYUNUN YAPILDIĞI YER	
A	Kara oyunları
B	Su oyunları

OYUNUN ADI	
.....	Diving
.....	Bocce
.....	Trekking
.....	Paintball
.....	Rafting
.....	Kano

1.3. AÇIK ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI

Açık alan oyunlarının uygulamasında dikkate alınması gereken önemli hususlar vardır. Öncelikle yapılan etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için katılımın gönüllü olarak yapılması gerekir. Takım üyeleri seçilirken takıma fayda sağlayacak nitelikteki kişiler olmasına dikkat edilmelidir. Oyunun kuralları, oyuna başlanmadan belirlenmelidir. Görev dağıtımında yetkinlik ve yeteneklerine göre bütün katılımcılara eşit davranılmalıdır. Oyun alanı ve oyunda kullanılacak her türlü malzeme ve araç gereç eksiksiz olarak hazırlanmalıdır. En önemlisi iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uygun olarak gerekli güvenlik önlem ve tedbirleri alınmalıdır.

1.3.1. Açık Alan Takım Çalışması Kara Oyunları Uygulaması

Açık alanda tercih edilen kara oyunları uygulamalarında dikkat edilmesi gereken ayrıntılar vardır. Güvenlik önlemleri, katılımcıların tanınması ve uyumu, oyun kuralları, strateji ve süre yönetimi çok önemlidir. Bunlara dikkat edilmesi oyunların en iyi şekilde gerçekleştirilmesini sağlar.

a) Halat Çekme

Halat çekme oyunu grupta yapılan bir etkinliktir (Görsel 1.12). Her yaş grubundaki katılımcılar ile oynanabilir. Oyunun daha zevkli olması için gruplar güç bakımından dengeli olmalıdır. Orta çizginin (sınır) iki tarafında konumlanan gruplar güç kullanarak rakibi kendi sahasına getirmeye çalışır. Burada amaç rakip oyuncuların tamamını kendi alanına taşıyabilmektir. Oldukça heyecanlı ve zorluk derecesi yüksek bir oyundur.



Görsel 1.12: Halat çekme oyunu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun için yaş gruplarına uygun yeterli uzunlukta sağlam halat ya da ip kullanılır. Güvenlik açısından eldiven kullanılabilir. Orta çizgiyi belirlemek için işaret ya da koniler kullanılabilir. Zaman, başlangıç ve bitişi belirlemek için kronometre ve düdük gereklidir. Genellikle dört, beş ya da altı kişilik takımlar oluşturulur. Oyuncular her iki gruba sayı ve güç olarak eşit şekilde dağıtılır. Takımlar orta çizginin iki tarafında ipin iki ucundan tutar. Oyunda kural olarak ipi elinden bırakan oyuncu oyun dışında kalır. Takımlar hazır olduğunda lider oyunu başlatır. Rakip oyuncuların tamamını kendi alanına taşıyan takım oyunu kazanır. Kazanan takım katılımcılar ve seyirciler tarafından tebrik edilerek ödüllendirilir.

1.1. UYGULAMA

Halat Çekme

Amaç

Halat çekme oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Halat, eldiven, orta çizgiyi belirlemek için işaretler, düdük ve kronometre

Görev

Bu uygulamada halat çekme oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Halat çekme oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Halat Çekme Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Halat çekme oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

b) Çuval Yarışı

Çuval yarışı oyunu; uzun yıllardan beri her türlü eğlence etkinliğinde oynanan, kuşaktan kuşağa geçen bir oyundur (Görsel 1.13). Oyun, çuval içindeki katılımcının düşmeden ve çuvalı düşürmeden, sıçrayarak, en kısa sürede ilk olarak hedefe ulaşmasını amaçlar. Katılımcının dayanıklı, hızlı ve dengeli olması çok önemlidir. Yüksek tempolu, heyecanlı ve seyir zevki yüksek bir oyundur.



Görsel 1.13: Çuval yarışı yapan çocuklar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyunda, katılanların yaş grubuna uygun olarak bel seviyesinde ve elle tutulabilecek çuvalar kullanılır. Oyun, sınırları net bir şekilde belirlenmiş başlangıç ve bitiş çizgileri arasında oynanır. Başlangıç ve bitiş çizgilerini belirlemek için işaret ya da koniler gereklidir. Oyunu başlatmak için düdük kullanılabilir. Katılımcıların iki ayağı da çuvalın içinde olmalı ve çuval bele kadar çekilip iki elle sıkı bir şekilde tutulmalıdır. Katılımcılar hazır olduğunda liderin işaretiyle oyun başlar. Yarış süresince çuval bel hizasında ve iki elle tutulmalıdır. Kurallara uygun olarak bitiş çizgisine ilk ulaşan oyuncu, yarışmayı kazanır. Kazanan oyuncu, katılımcılar ve seyirciler tarafından tebrik edilerek ödüllendirilir.

Özlü Söz

“Kazanma isteği ve başarıya ulaşma arzusu birleşirse kişisel mükemmelliğin kapısını açar.”
Konfüçyüs

1.2. UYGULAMA

Çuval Yarışı

Amaç

Çuval Yarışı oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Çuval, başlangıç ve bitiş noktasını belirlemek için işaretler, düdük

Görev

Bu uygulamada çuval yarışı oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Çuval yarışı oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Çuval Yarışı Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Çuval yarışı oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

c) Dart

Dart hem açık alanda hem de kapalı alanda bireysel ya da takım hâlinde oynanabilen bir oyundur (Görsel 1.14). Oynamak için çok geniş bir alana ihtiyaç duyulmaması, kullanılacak malzeme maliyetinin az olması ve özel bir kıyafet gerektirmemesi dart oyununun çok tercih edilmesini sağlamaktadır. Oyunun en önemli avantajlarından biri her yaş grubundaki katılımcının cinsiyet, boy, kilo, güç, hız vb. ayrımı olmadan katılabilmesidir. Oyunda konsantre olarak kısa sürede karar vermek ve denge önemlidir.

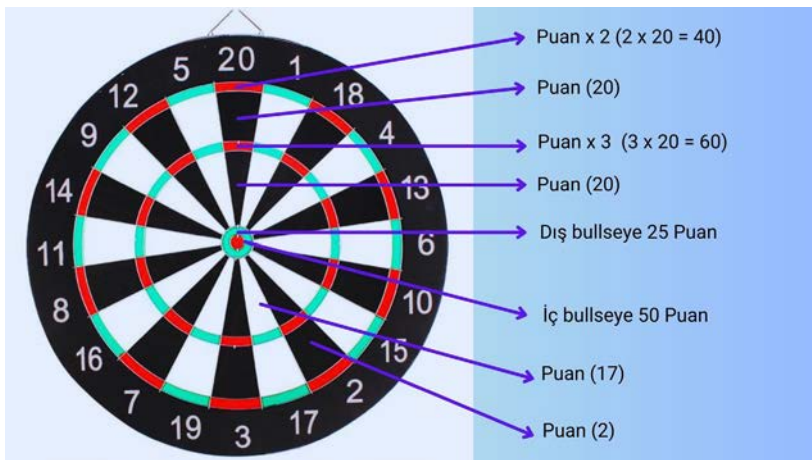


Görsel 1.14: Açık alanda dart oyunu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Dart oyununda kullanılacak malzemeler dart tahtası ve dart oklarıdır. Puanları yazmak için defter ve kalem kullanılabilir. Oyunun kuralları basittir. Katılımcılar bir turda üç adet dart oku atarlar. Eğer belirli bir süre varsa bu süre içinde okları atmak zorundadırlar. Aksi hâlde oyuncu sırasını kaybeder ve sıra rakibine geçer.

Dart tahtası 1'den 20'ye kadar eşit parçalara bölünmüş alanlardan oluşur. Tahtanın üzerinde iki adet daralan daire bulunmaktadır. İç tarafta kalan daire, üzerinde bulunduğu sayının üç katı puan verir. Dış tarafta kalan daire ise üzerinde bulunduğu sayının iki katı puan verir. Dart tahtasının ortasında bullseye (bulsay) adı verilen iki adet küçük çember bulunmaktadır. Yeşil renkteki dış bullseye 25, kırmızı renkteki iç bullseye ise 50 puan değerindedir (Şekil 1.2).



Şekil 1.2: Dart tahtasının puanlaması

Dart tahtası, iç bullseye ile zemin arası yaklaşık 175 cm olacak şekilde asılabilir. Standart atış mesafesi ise oyuncu ile tahta arası yaklaşık 240 cm olacak şekilde ayarlanabilir.

Yarışmacılar her turda üç atış yaparlar. Okların isabet ettiği sayılara göre skor oluşur. Skor üstünlüğünü alan takım oyunu kazanır.

1.3. UYGULAMA

Dart

Amaç

Dart oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Dart tahtası ve okları, puanları yazmak için defter, kalem

Görev

Bu uygulamada dart oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Dart oyunu oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Dart Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Dart oyunu oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ç) Voleybol

Voleybol iki takım arasında file ile ikiye bölünmüş alan içerisinde oynanan, topu filenin üstünden rakip takımın sahasını sınırlayan çizgiler içine (çizgiler dâhil) atarak topun yere değmesiyle sayı almayı amaçlayan bir oyundur (Görsel 1.15).



Görsel 1.15: Plaj voleybolu

Takımların topu rakip alana gönderirken servis ve blok hariç topa üç defa dokunma hakkı vardır. Bir oyuncu topa üst üste sadece bir kez dokunabilir. Top oyuna servis ile sokulur. Bu durum rakip alanda top yere değinceye ya da rakip hata yapıncaya kadar devam eder. Topun oyunda olduğu bu süreye **ralli** denir. Sayıyı alan takım servisi kullanır. Oyuncular topa el, kol, ayak, bacak ve kafa ile temas edebilir.

Açık alanda, voleybol sahasında ya da plajda [beach volleyball (biyç voleybol)] oynanır. Normal büyüklükteki sahada altışar kişilik, plajda ise ikişer kişilik takımlar ile karşılıklı olarak oynanır. Voleybol, her yaşta ve cinsiyette katılımcının oynayabileceği bir oyundur. Katılımcıların vücut koordinasyonu, hızlı düşünme, takım çalışması gibi özelliklerinin gelişmesini sağlar. Heyecanlı, coşkulu ve hızlı bir oyundur.

Özlü Söz

“Ben sporcunun zeki, çevik ve aynı zamanda ahlâklısını severim.”

Mustafa Kemal ATATÜRK

Bilgi Kutusu

A Milli Kadın Voleybol Takımımız, 2023 CEV Avrupa Şampiyonası finalinde Sırbistan'ı 3-2 yenerek Cumhuriyetimizin 100. yılında Avrupa şampiyonu oldu.

Dünya 1 numarası olan Filenin Sultanları, Türk spor tarihinde takım sporlarında Avrupa şampiyonu olan ilk takım olarak tarihe geçti.

(...)

Final karşılaşmasının ardından yapılan törende Avrupa Şampiyonası'nın en değerli oyuncusu Milli Takımımızın pasör çaprazı Melissa Vargas seçildi. Vargas'a ödülünü FIVB Başkanı Dr. Ary Graça ve CEV Başkanı Aleksandar Boricic takdim etti.

(...)

(Kısaltılmıştır.)

Kaynak: <https://tvf.org.tr/milli-takimlar/filenin-sultanlari-cumhuriyetin-100-yilinda-avrupa-sampiyonu/>

(Erişim Tarihi: 23.11.2024 Saat: 15.05)

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun sahasının ölçüleri salon voleybolunda 18×9 m iken plaj voleybolunda 16×8 m'dir. Sahanın iki alanının ortasında bulunan filenin yüksekliği, oyuncuların yaş kategorisi vb. özelliklere göre değişiklik gösterir. File yüksekliği yetişkin erkekler için 2,43, kadınlar için 2,24 m'dir. Filenin genişliği 1, uzunluğu 9 m'dir. Plaj voleybolunda kullanılan topun salon voleybolunda kullanılanlardan daha hafif olması tercih edilir. Toplam üç set kazanan takım maçı kazanmış olur. Her set 25 sayıda tamamlanır. 25 sayıya en az iki sayı farkla ulaşan takım seti kazanır. Setlerde 2-2'lik eşitlik olması hâlinde final seti en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.

ARAŞTIRINIZ

Millî ve kulüp bazında kadın ve erkek voleybol takımlarının elde ettikleri uluslararası başarıları araştırınız.

Elde ettiğiniz sonuçları sunum hâline getirerek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.4. UYGULAMA

Voleybol

Amaç

Voleybol oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Voleybol sahası, voleybol topu, düdük

Görev

Bu uygulamada voleybol oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Voleybol oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Voleybol Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Voleybol oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

d) Basketbol Oyunu

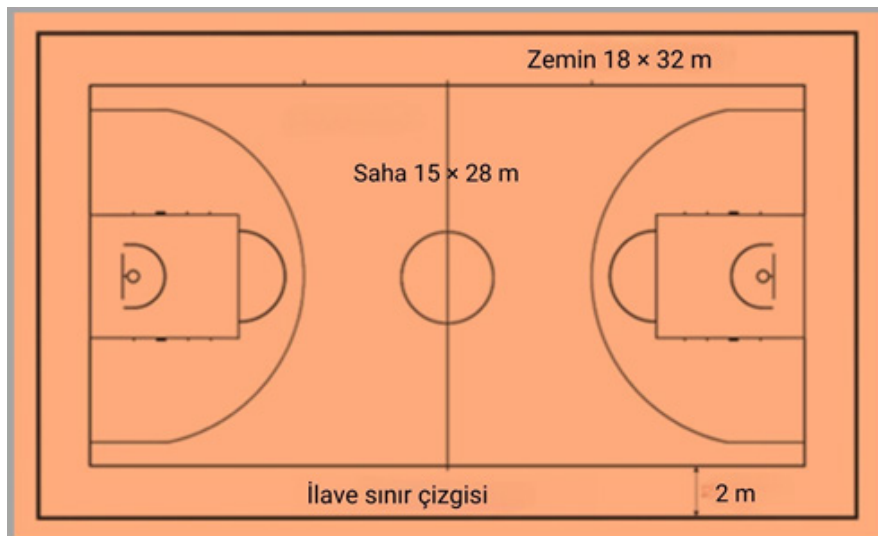
Basketbol oyunu, beşer kişiden oluşan iki takım arasında basketbol topu ile elle oynanır. Sokak basketbolunda bu sayı birer kişiden oluşan iki rakipten ya da ikili, üçlü, dörtlü takımlardan oluşabilir (Görsel 1.16). Her takımın amacı, rakibin potasına sayı yapmak ve diğer takımın sayı yapmasını engellemektir. Oyun normalde iki pota ile oynansa da katılımcı sayısı ya da isteğe bağlı olarak tek pota ile de oynanabilir. Oldukça tempolu, heyecanlı ve seyir zevki yüksek bir oyundur.



Görsel 1.16: Sokak basketbolu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun sahasının boyutları, sınır çizgisinin iç kenarından ölçüldüğünde uzunluğu 28 m, genişliği 15 m olmalıdır. Saha, sınır çizgisinin 2 m açığından ilave sınır çizgisi ile çevrilidir (Şekil 1.3).



Şekil 1.3: Basketbol sahası ölçüleri

Basketbol topu, geleneksel şekilde sekiz parçadan oluşur. Potaların yerden yüksekliği 305 cm'dir. Pota çemberlerinin iç çapı 45 cm olmalıdır. Fileler; çembere asılı beyaz ipten yapılmış olmalı ve 40 cm'den kısa, 45 cm'den uzun olmamalıdır (Görsel 1.17).



Görsel 1.17: Basketbol potası

Standart basketbol oyunu NBA'da [National Basketball Association (Neşinil Basketbal Asokeyşin)] on ikişer dakikalık dört periyottan, diğer liglerde onar dakikalık dört periyottan oluşur. Beraberlik durumunda beş dakikalık uzatma periyodu oynanır. Uzatma sonunda beraberlik bozulmamışsa tekrar beş dakikalık uzatma periyodu oynanır. Her takım ilk üç periyotta ve uzatma periyodunda ikişer dakikalık bir, dördüncü periyotta iki mola hakkına sahiptir. İki ile üçüncü periyot arasında 15 dakikalık devre arası verilir.

Hücum eden takım, kendi sahasından sekiz saniye içinde çıkmak ve 24 saniye içinde hücumunu tamamlamak zorundadır. Aksi hâlde top kullanma hakkı rakip takıma geçer. Hücum bölgesine geçen takım, kendi sahasına dönemez ya da pas atamaz. Her takım istediği kadar oyuncu değişikliği yapabilir. Bir oyuncu beş faul yaparsa oyun dışında kalır. Üç sayı çizgisi içinden yapılan her başarılı atış iki, üç sayı çizgisi gerisinden yapılan her başarılı atış üç sayı olarak değerlendirilir. Faullerden veya kural ihlallerinden dolayı kazanılan başarılı serbest atışların her biri, bir sayı olarak değerlendirilir.

Oyun belirli bir süreye, sokak basketbolunda ise belirli bir sayıya ulaşıldığında sona erer. Oyunun sonunda daha fazla sayıya ulaşan takım oyunu kazanır.

1.5. UYGULAMA

Basketbol

Amaç

Basketbol oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Basketbol sahası, basketbol topu, düdük

Görev

Bu uygulamada basketbol oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Basketbol oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Basketbol Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Basketbol oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

e) Futbol

Futbol 11 kişilik iki takım arasında yapılan ve amacı, topu rakip takımın kalesine atmak olan dünya üzerinde en çok ilgi çeken oyunların başında gelir. Takım çalışması oyunlarında futbol, genellikle küçük ölçülerdeki sahada ve az sayıda katılımcının olduğu plaj futbolu ya da mini futbol şeklinde oynanır. Plaj futbolu biri kaleci olmak üzere her biri en fazla beş oyuncudan oluşan iki takımla oynanır (Görsel 1.18).



Görsel 1.18: Plaj futbolu maçı

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun genelde sınırları belirlenmiş bir saha içerisinde, iki kale arasında oynanır. Oyun sahası dikdörtgen biçimdedir ve saha çizgileri alana dâhildir. Normal futbol sahasının ölçüleri en az 45×90 m'dir. Mini futbol sahasının ölçüleri en az 20×40, plaj futbolunda ise 26×35 m'dir. Futbol topu yuvarlak olmalıdır. Futbol maçı 11 kişi ile oynanan normal ölçülerdeki sahada uzatmalar hariç kırk beşer dakikalık iki devreden toplam 90 dakika oynanır. İki devre arasında 15 dakikalık devre arası vardır. Beraberlik hâlinde on beşer dakikalık iki uzatma devresi oynanır. Uzatmalarda da beraberlik bozulmazsa kazanan takım penaltı atışları ile belirlenir.

Plaj futbolu uzatmalar hariç on ikişer dakikalık üç devreden toplam 36 dakika oynanır. Her bir devre arasında üç dakikalık ara verilir. Beraberlik hâlinde üç dakikalık bir uzatma devresi oynanır. Uzatmalarda da beraberlik bozulmazsa penaltı atışları ile kazanan takım belirlenir. Mini futbol, uzatmalar hariç yirmi beşer dakikalık iki devreden oluşan toplam 50 dakika oynanır.

Küçük sahada oynanan futbolda takım sayıları 5, 6, 7 ya da 8 kişiden oluşabilir. Takımlar kaleci, defans, orta saha ve ileri uç oyuncularından oluşur. Ayak topu olarak da bilinen futbol oyununda kaleciler hariç elle topa temas yasaktır. Ceza sahası içinde topa elle temas, rakip oyuncuya faul yapılması gibi dokuz kusurlu hareketten biri oluşursa maçı yöneten hakem tarafından penaltı ile cezalandırılır. Oyun kuralları dışında harekette bulunan oyuncu yaptığı kusurlu harekete göre sarı kart ya da kırmızı kart ile cezalandırılır. Kırmızı kart ile cezalandırılan oyuncu oyun dışında kalır. Aynı maç içinde iki kez sarı kart gören oyuncu kırmızı kart ile cezalandırılarak oyun dışında kalır.

Futbol topunun tamamı, kale çizgisini geçerse gol olur ve golü atan takım bir puan kazanmış olur. Futbol topunun tamamı, sahayı çevreleyen çizgilerin dışına yan taraftan çıkarsa rakip takım taç atışı kazanır. Kale arkasını çevreleyen çizgilerin dışına atak yapan takımdan çıkarsa aut olur, defans yapan takımdan çıkarsa da köşe vuruşu (kórner) kazanılmış olur. Futbol oyununda belirli süre sonunda rakibinden daha fazla gol atan takım oyunu kazanır.

1.6. UYGULAMA

Futbol

Amaç

Futbol oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Futbol sahası, futbol topu, kaleci eldiveni, düdük

Görev

Bu uygulamada futbol oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Futbol oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Futbol Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Futbol oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

f) Golf Oyunu

Golf; doğada ya da özel olarak genelde çimden hazırlanmış bir sahada özel golf sopası ve küçük, sert bir golf topuyla oynanır (Görsel 1.19, Görsel 1.20). Oyunun amacı **tee** (ti) adı verilen başlangıç yerinden başlayıp, isabetli atışlar yaparak bayrak direkleriyle işaretlenmiş olan **green** (griyn) adı verilen çukura topu en az vuruşla atabilmektir. Golf oyununun en önemli prensibi, rakibe ve sahaya saygı duymaktır. Golf hem bedensel hem de zihinsel gelişim ve rahatlama için çok faydalı bir oyundur.



Görsel 1.19: Golf sahası ve direği



Görsel 1.20: Golf topu, başlangıç yeri ve sopası

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Golf oyununda çukurun bulunduğu yeşil alana **putting green** (putink griyn) de denen **pata alanı** denir. Pata alanının ortası ve etrafı bayrakla işaretlenmiştir. Sahanın çukura kadar olan alanına **fair-way** (feyir-vey) adı verilir. Bu alanda saha çimlerinin düzgün ve kısa kesilmiş olması önemlidir. Bu alanın dışında kalan ve **rough** (rug) adı verilen alanda uzun otlar, çalı, ağaç, kum, su birikintisi gibi engeller bulunabilir.

Golf sopasına **club** (kılap) adı verilir. Baş, gövde ve sap olmak üzere üç kısımdan oluşur. Yeşil alanın dışındaki uzak alanlar için kullanılan sopaya **driver** (dirayvır), orta mesafeli vuruşlar için kullanılan sopaya **iron** (ayrın), yeşil alan içinde kullanılan sopaya ise **putter** (putır) adı verilir.

Golf oyununda; üzerinde 336 tane çukuru olan, 46 g ağırlığında ve çapı 42 mm olan genelde beyaz renkli bir top kullanılır. Her oyuncunun topunun üzerinde kendi topu olduğunu gösteren bir işaret olmalıdır. Oyuncunun kendine ait olduğunu kanıtlayamadığı toplar **kayıp top** sayılır.

Oyun, 9 ya da 18 parkurdan oluşur. Oyuncular sırayla başlangıç yerinden atışını yaparak oyuna başlar. Oyun, putting green içinde bir direk ucuna asılı bayrakla işaretlenmiş olan parkurun bittiği çukurla sonuçlanır. Her çukurun **par** adı verilen ve topun kaç vuruşta çukura atılacağını belirleyen tanımı vardır. Oyuncular **par-3** (üç vuruşla), **par-4** (dört vuruşla), **par-5** (beş vuruşla) topu çukura atabilmelidir. 18 parkurlu bir sahada genel olarak dört tane par-3 çukuru, on tane par-4 çukuru ve dört tane par-5 çukuru bulunur. 18 parkurlu bir tur genelde 72'lik bir par sayısına sahip olur. Dokuz parkurlu sahalarda ise par sayısı bu rakamın yarısı kadar olabilir. Parkurlar tamamlandığında en az vuruş yapan oyuncu oyunu kazanır.

g) Bocce Oyunu

Oyunun **raffa**, **volo**, **petank** ve **çim topu** olarak adlandırılan dört farklı versiyonu vardır. Bocce oyunu ilk çağlardan beri oynanan geleneksel bir oyundur. İlk çağlarda cilalı taşlarla oynanan oyun günümüzde genellikle çelik bilyelerle oynanmaktadır (Görsel 1.21). Oyun bire bir ya da takım olarak oynanabilir. Oyunun amacı atılan topların **pallino** diye adlandırılan küçük hedef topa en yakın yerde olmasını sağlamaktır.



Görsel 1.21: Çelik bilyelerle bocce oyunu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Bocce oyunu; ağırlığı 900-1.200 g, çapı 90-110 mm olan sekiz büyük top ve çapı 35-40 mm olan tahta bir hedef topu ile oynanır. Takım hâlinde oynanırken her iki takımın topları farklı renk ya da işaretle birbirinden ayırt edilebilir olmalıdır. Oyun sahasının uzunluğu 26,5, genişliği ise 4,5 m'dir. Atılan bocce toplarının oyun alanının dışına çıkmaması için sahanın dört kenarında 35-40 cm yükseklikte duvar bulunur. Oyun sahasının zemini çim, suni çim, toprak ya da kum olabilir. Mesafeyi ölçmek için metre ya da mezura kullanılabilir.

Bire bir oyunlarda her oyuncu dört top kullanır. Takım oyunlarında toplar takım üyeleri arasında paylaşılır. Oyun kurayı kazanan tarafın atışıyla başlar ve oyuncular sırasıyla atışlarını yapar. Kurayı kazanan takım oyuncusu ilk önce pallinoyu atış çizgisinden hedef bölgeye atar. Daha sonra kendi topunu pallinoya en yakın olacak şekilde atmaya çalışır. Rakip oyuncu kendi topunu pallinoya rakibin topundan daha yakın olacak şekilde ya da isterse rakibin topunu uzaklaştıracak şekilde atmaya çalışır. Tüm topların atılmasıyla topu pallinoya en yakın olan takım bir puan kazanır. Eğer top pallino ile temas ediyorsa iki puan kazanılır. Her iki takımın da topları pallinoya temas ediyorsa iki puan birer birer paylaşılır. Toplamda 15 puana ilk ulaşan takım oyunu kazanır.

1.7. UYGULAMA

Bocce

Amaç

Bocce oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Bocce topları, çim, suni çim, toprak ya da kum oyun alanı, metre ya da mezura, puanları yazmak için kâğıt ve kalem

Görev

Bu uygulamada bocce oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Bocce oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Bocce Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Bocce oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ğ) Tenis Oyunu

Tenis oyunu, özel yapılmış kortlarda tekli ya da ikişerli takım olarak raket ve top ile oynanan oldukça yaygın ve sevilen bir oyundur (Görsel 1.22). Tenis oyununda amaç sahanın ortasındaki filenin üzerinden topu rakibin sahasını sınırlayan çizgilerin içerisine rakibin karşılayamayacağı şekilde atarak puan kazanmaktır.



Görsel 1.22: Tenis oynayan yetişkinler

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Tenis kortları toprak, sert zemin ve suni çim olarak çeşitlendirilebilir. Standart bir kort dikdörtgen biçimindedir. Uzun kenarı 23,78, kısa kenarı teklerde 8,23, çiftlerde 10,97 m'dir. Sahanın çizgileri sahaya dâhildir (Şekil 1.4). Kortun ortasında 1,07 m yüksekliğindeki iki direğin üzerinden geçen bir tele asılmış file bulunur. Standart tenis topunun dış yüzeyi keçeyle kaplanmış, ağırlığı 56,70-58,47 g, çapı da 6,35-6,67 cm arasında olmalıdır. Tenis raketi çerçeve tellerden oluşur, oyuncunun yaşına ve fiziki durumuna göre raketin ebatları farklılık gösterebilir.



Şekil 1.4: Tenis kortu ölçüleri

Oyun kura sonucu kazanan oyuncunun / takımın kortun sağ tarafından servis atışıyla başlar. Servis atışı, arka çizginin dışından atıldığı tarafın çaprazında olan rakip servis karesinin içine yapılmak zorundadır. Serviste topun fileye takılması ya da servis karesinin dışına atılması hata olarak kabul edilir. Üst üste yapılan iki servis hatası rakibe puan kazandırır. Yapılan servisin rakip temas etmeden direkt puan olmasına **ace** (eys) denir. Atılan topun rakip sahada yere birden fazla temas etmeden, karşılanarak filenin üstünden rakip sahaya gönderilmesi gerekir.

Tenis oyununda puan, genelde servis atışının ya da karşılanan topun fileye takılması, dışarı atılması gibi **basit hata** diye adlandırılan durumlar sonucunda oluşur. Çiftler oyununda aynı takımdan iki oyuncu birden topa dokunursa rakip takım puan kazanır. Birinci puan **15**, ikinci puan **30**, üçüncü puan **40** ve dördüncü puan **oyun** olarak adlandırılır. Eğer her iki oyuncu üçer puan kazanmışlarsa skor **deuce** [ducz (berabere)] olur. Beraberlikten sonraki puanı kazanan oyuncu **avantaj** kazanır. Eğer bir sonraki puanı da aynı oyuncu kazanırsa oyunu da kazanmış olur. Toplamda altı oyun alan oyuncu seti kazanır. Toplam üç setten ikisini kazanan oyuncu maçı kazanmış olur. Setlerde iki ikilik beraberlik olması durumunda **tie-break** (tay-birek) final seti oynanır. Final setinde en az iki puan farkla toplam 10 puan alan oyuncu maçı kazanır. Çiftler hâlinde takım olarak oynandığında da aynı kurallar ve puan sistemi geçerlidir.

h) Paintball Oyunu

Paintball oyunu, belli kurallar çerçevesinde içi suda çözünür boya dolu jelatin kapsüllerin olduğu havalı silah ile rakiplerini vurarak oynanan bir strateji oyunudur (Görsel 1.23). Takım çalışması, koordinasyon, hızlı karar verme, adrenalin, denge, dayanıklılık gibi birçok unsuru içinde barındıran oyun bireysel ya da takım olarak önceden oluşturulmuş doğal ortamlarda ya da yapay oyun sahalarında oynanır. Oyunun amacı boya kapsülü atan havalı silah ile rakipleri elemektir.



Görsel 1.23: Doğada paintball oyunu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyunda boya kapsülü atan havalı silah, boya kapsülü, koruyucu kıyafet, eldiven, kask, maske ve gözlük kullanılır. Oyunun en önemli kuralı beş metreden daha yakın mesafeden rakibe atış yapılamamasıdır. Oyunda fiziksel temas ya da şiddet uygulanamaz. Oyun farklı şekillerde oynanabilir. Oyunun süresi, puanlaması vb. ölçütler önceden belirlenmelidir. Oyunda bir hakem ve her takım için bir takım kaptanı olmalıdır.

Takımlar, oyuna kendi kalesinden hakem işaretiyle başlar. Oyun, gerekli durumlarda hakem işaretiyle durdurulabilir ve yine hakem işaretiyle tekrar başlatılabilir. Silahların emniyeti sadece hakemin talimatı ile açılabilir. Genelde parkurun ortasına yerleştirilen bayrağı almak için mücadele edilir. Hiçbir takım orta bayraktan ileriye geçemez. Bayrağı alan oyuncu vurulmadan kendi kalesine götürürse puan kazanılır. Vurulan oyuncu silahını havaya kaldırıp, "Vuruldum!" diye seslenerek başlangıç noktası olan kendi kalesinin arkasına gider. Oyuncunun vurulmuş sayılabilesi için direkt isabet alması gerekir. Ağaç, duvar vb. yerden sekerek gelen mermiler geçerli değildir. Oyuncular oyun alanını terk etmeden kişisel koruyucu donanımlarını (KKD) kesinlikle çıkarmamalıdır. Mermisi biten ya da başka bir nedenden dolayı oyundan çıkmak isteyen oyuncu silahını havaya kaldırarak oyun alanı dışına çıkar ve çıkana kadar hiçbir oyuncu müdahale edemez.

Paintball oyununda puanlama oyundan oyuna değişiklik gösterebilir. Puantaj genellikle vurulan kaptan için -5, vurulan her oyuncu için -1, takımın aldığı her ceza için -3, en az vurulan takıma 5, bayrağı almaya 10 ve bayrak asmaya 20 puan şeklinde uygulanır. Oyunda oyuncusu kuralları ihlal eden takım eksi puan ile cezalandırılır. Bayrak alma, asma gibi hedefleri olmayan oyunlarda bir takımın bütün oyuncularını vurduğunda oyun biter ve rakip takım oyunu kazanır.

1) Go Kart

Go kart, **kart** veya **karting** adı verilen dört tekerlekli küçük araçlarla ve genelde küçük pistlerde yapılan bir yarış türüdür (Görsel 1.24). **Sürat yarışı** [sprint (sıprint)], **dayanıklılık** [endurance (indorens)] ve **pist yarışları** [speedway (sıpiydvey)] olarak adlandırılan üç tür go kart yarış oyunu vardır. Takım çalışması oyunlarında nispeten kısa süreli ve az turlu olan sürat yarışı oynanır. Sekiz yaşından itibaren bütün bireyler belirli kurallar çerçevesinde oyuna katılabilirler ama 18 yaş altındaki bireylerin velilerinin kuralları anlayıp onaylamaları gerekir. Oyunda amaç, önceden belirlenen tur sayısı tamamlandığında bitiş çizgisini en önde geçebilmektir.



Görsel 1.24: Açık alanda go kart yarışı

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyunda karting adı verilen araçlar, etrafı güvenli bir şekilde kapatılmış pist, kişisel koruyucu donanımlar kullanılır. Go kart araçları 260 km/saat hıza kadar ulaşan farklı özelliklere sahiptir. Herkesin kullanımına açık, eğlence amaçlı yerlerdeki araçlar ise yaklaşık 25-30 km/saat hıza sahiptir.

Oyuna başlamadan, bütün araçlar durmuşken piste girilmeli; kask ve emniyet kemeri mutlaka takılmalıdır. Oyuncuların üzerinde atkı, şal, uzun elbise vb. tehlike oluşturabilecek takı ya da kıyafetler bulunmamalıdır. Oyuna başlamadan varsa uzun saçlar mutlaka toplanmalıdır.

Sürüş esnasında diğer araçlara çarpmak, araçları sıkıştırmak, araçların yollarını kapatmak, virajlara çok hızlı ve kontrolsüz girerek spin atmak (aracın arka tarafını kontrollü veya kontrolsüz bir biçimde değişik yönlere savurmak), ters yöne sürmek tehlikeli ve yasaktır. Bu durumlarda duraklama cezası ya da oyun dışı kalma cezası verilebilir. Yarış sırasında araç herhangi bir sebepten durursa kask ve emniyet kemeri çıkarılmaz; araç terk edilmeden, eller kaldırılarak görevlinin gelmesi beklenir. Yarış öncesi belirlenen tur sayısına ulaşıldığında damalı bayrağın sallanmasıyla yarış sona erer ve bitiş çizgisini ilk geçen oyuncu yarışı kazanır. Yarış sonunda görevliler uyarıda bulunmadan araç terk edilmemelidir.

i) Frizbi

Frizbi, plastikten yapılmış daire biçiminde bir disk ile açık alanda oynanan bir oyundur. Frizbi oyununun **serbest stil** [freestyle (frishtayl)], **en iyi** [ultimate (ultimeyt)], **frizbi golfü** [frisbee disc golf (frizbi disk golf)] ve **cesaret** [guts (gats)] olarak adlandırılan birbirinden farklı stilleri vardır (Görsel 1.25). Profesyonel yarışmalarda oyun belirli bir sahada ve kurallara dayanarak oynanır ancak amatör düzeydeki oyunlarda saha ya da kural sınırlamaları olmayabilir.



Görsel 1.25: Ultimate frizbi oyunu

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Frizbinin en önemli malzemesi sert plastikten yapılmış kenarları kıvrık daire biçimindeki disklerdir. Diskin boyut, ağırlık gibi özellikleri oynanacak oyunun türüne göre farklılık gösterebilir. Rahat kıyafetler, esnek ayakkabılar ve disklin üzerine sıkmak üzere kaymayı önleyici spreyden başka özel donanımlara ihtiyaç duyulmaz.

Cesaret frizbi oyunu, karşılıklı oynanan iki kişilik oyunlardandır. Rakipler birbirinden yaklaşık 14 m uzaklıkta durarak birbirine bütün gücüyle disk atar. Bu tür sert atışlara yıkıcı vuruş adı verilir. Burada amaç rakibin diskini yakalayamamasıdır. Atış yapan oyuncu, rakibin atılan diskini yakalayamaması sonucunda puan kazanır.

En iyi frizbi oyunu, takım oyunlarında en çok tercih edilen frizbi oyunudur. Toplam 37×64 m'lik bir alanda, 175 g'lık disk ile yedişer kişilik iki takım arasında hakemsiz olarak oynanır. Takımların amacı paslaşarak, diskini rakibe kaptırmadan, rakip sahadaki ceza sahası [end-zone (end-zon)] adı verilen bölgeye taşıyarak bu alan içerisinde yakalamaktır. Diskin rakip ceza sahasında yakalanmasıyla sayı kazanan takım kendi sahasına geçerek tekrar oyunu başlatır. Hücum sırasında oyun alanının dışına çıkılması, diskini yere düşmesi ya da rakip takımdakiler tarafından yakalanması durumunda hücumun yönü ve hücum yapan takım değişir. Oyuncu diskini taşıırken üç adımdan fazla atamaz. Oyuncular birbirine temas edemez, temas durumunda faul olur. Oyun 24 dakikalık iki devre süresince toplam 48 dakika oynanır. Oyun sonunda en çok sayı alan takım oyunu kazanır.

Serbest stil frizbi oyunu tek kişiyle ya da takım hâlinde oynanabilir. Oyunda kullanılan diskini ağırlığı 160 g'dır. Oyun genel olarak müzik eşliğinde estetik ve zor hareketler ile diske iyi manevralar yaptırarak izleyenleri veya varsa jüriyi etkilemeyi amaçlar.

Frizbi golfü oyununda disk sopa ile fırlatılır. Burada amaç, diskini başlangıç noktasından bitiş noktasına ulaştırabilmektir. Her atıştan sonra diskini düştüğü yer işaretlenir ve bir sonraki atış yapılırken oyuncunun bir ayağının bu noktaya basması gerekir. Disk oyun alanı dışına çıkar ya da iki metreden yüksek ağaç, çalı vb. yere takılırsa oyun sırası rakibe geçer. Rakip penaltı atışı ile diskini tekrar oyuna sokar. Takımlar diskini bitiş noktasına her attıklarında ve her ceza atışı yaptıklarında bir puan kazanır. Oyun sonunda en fazla puan toplayan oyunu kazanır.

Özlü Söz

“Takım olmanın cazibesi “bir gruba ait olmanın ve birlikte iş başarmanın” verdiği motivasyondan gelir. Takım olmak hepimizin “ait olma”, “dayanışma”, “paylaşma” ihtiyaçlarını besler. Takım olduğumuzda, kendi başımıza alamayacağımız sonuçları alır, başaramayacağımız işleri başarırız. Takım olmak demek, aynı anda hem bir birey olarak var olmak hem de bir bütüne ait olmak demektir.”

Temel AKSOY

1.8. UYGULAMA

Frizbi

Amaç

Frizbi oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Frizbi

Görev

Bu uygulamada frizbi oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Frizbi oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Frizbi Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Frizbi oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

j) Yakantop

Yakantop oyunu geleneksel bir oyundur. Bu oyunda önemli olan vurulup yanmamaktır. Atıcılar ortadaki oyuncuları vurarak yakmaya, ortadaki oyuncular da yanmamaya çalışır. Yandıkça takım oyuncuları oyun dışında kalır ve takım eksilir (Görsel 1.26). Yakantop oyununda dikkat, hız, esneklik ve isabet önemlidir.



Görsel 1.26: Yakantop oynayan çocuklar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Yakantop oyununda kullanılan top çok ağır olmamalıdır. Oyun sahasının ölçüleri 9x18 m'dir. Resmî müsabakalarda takımlar sekizi asil, dördü yedek on ikişer oyuncudan oluşur. Resmî olmayan oyunlarda 15-20 m aralığında çekilmiş iki çizgi arasındaki sahada, eşit sayı ve güçte karşılıklı takımlarla (oyuncu yoksa üç kişiyle) oynanabilir.

Oyun, kura atışı sonucu kazanan takımın atışıyla başlar. İki taraftaki sınır çizgisinin dışından yapılan atışlarda rakip takımın oyuncusu vurulduğu zaman oyundaki ifadesiyle can kaybeder ve oyun dışı kalır. İçerideki oyuncu atılan topu yere temas etmeden havada yakalarsa can kazanmış olur. Kazanılan her can için oyuncunun fazladan bir vurulma hakkı olur. İçerideki takımın bütün oyuncuları vurulduğunda oyun kazanılmış olur. Resmî müsabakalarda ise toplam üç setin tamamını ya da çoğunu (3-0, 2-1) kazanan takım oyunu kazanmış olur.

1.9. UYGULAMA

Yakantop

Amaç

Yakantop oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, hafif, kolay kavranabilir bir top, oyun alanı için işaretleme malzemeleri (koniler, bantlar vb.)

Görev

Bu uygulamada yakantop oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Yakantop oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Yakantop Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Yakantop oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

k) Hiking

Hiking, gününbirlik doğa yürüyüşü etkinliğidir. Orman, patika, vadi ya da yapay parkurlarda başlangıç ve bitiş noktası önceden belirlenmiş gidiş ve dönüş yürüyüşleridir (Görsel 1.27). Genelde sağlık, doğa ile iç içe olmak, eğlence ve rahatlama amacıyla yapılır. Takımların doğanın güzelliklerini paylaşarak kaynaşmasına katkıda bulunur.



Görsel 1.27: Gününbirlik doğa yürüyüşü

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanışı

Hiking etkinliğinde günlük hava şartlarına uygun rahat kıyafetler ve yürüyüş ayakkabısı tercih edilir. Kıyafetlerin kolay kuruyan bir yapıya sahip olması, ayakkabıların da burkulma riskini azaltması açısından bilekleri saran boğazlı ayakkabı olması tercih edilir. Havanın durumuna göre yağmurluk, şapka, güneş gözlüğü ve güneş kremi gerekebilir. Katılımcıların yanında yeterli miktarda su ve yiyecek bulunması çok önemlidir. Bunların yanında bölgenin haritası, pusula, ilk yardım çantası ve gece yürüyüşlerinde el feneri gerekir. Yürüyüş parkuru zorlu olursa güç almaya ve dengeyi sağlamaya yardımcı olacak baton adı verilen çubuklar kullanılır. Yürüyüş batonları taşıma kolaylığı sağlaması ve değişik eğimlerde uzunluğunun ayarlanabilmesi için teleskopik (iç içe geçebilen) olarak tasarlanmıştır.

Hareketlerini engelleyici rahatsızlığı olan bireyler bu etkinliğe katılmamalıdır. Etkinliğin bölgeyi iyi bilen ve tecrübeli rehber ya da liderler eşliğinde yapılması çok önemlidir. Yürüyüş ekibinin en önünde bütün katılımcıların tanıdığı bir rehber, en sonunda ise bir artçı bulunur. Katılımcılardan hiç kimse rehberin önüne geçemeyeceği gibi artçının da gerisinde kalmaz. Yürüyüş sırasında bütün katılımcılar doğal çevreyi korumaya özen göstermeli, organik olmayan bütün çöplerini geri getirerek uygun çöpe atmalıdır.

Bilgi Kutusu

Hikinge göre daha zor ve uzun parkurlarda bir günden fazla süren, rota üzerinde konaklamayı gerektirdiği için daha fazla yiyecek, içecek ve kamp malzemesi bulundurmayı gerektiren doğa yürüyüşlerine **trekking** denir (Görsel 1.28). Şartlar zor olduğu için katılımcıların deneyim, beceri ve kondisyon açısından günlük doğa yürüyüşüne göre daha iyi olmaları gerekir.

Türkiye'nin başlıca trekking rotaları arasında Likya Yolu, Kaz Dağları, Karya Yolu, Aladağlar, Hitit Yolu ve Frig Yolu sayılabilir.



Görsel 1.28: Trekking yapan yetişkinler

1) Oryantiring

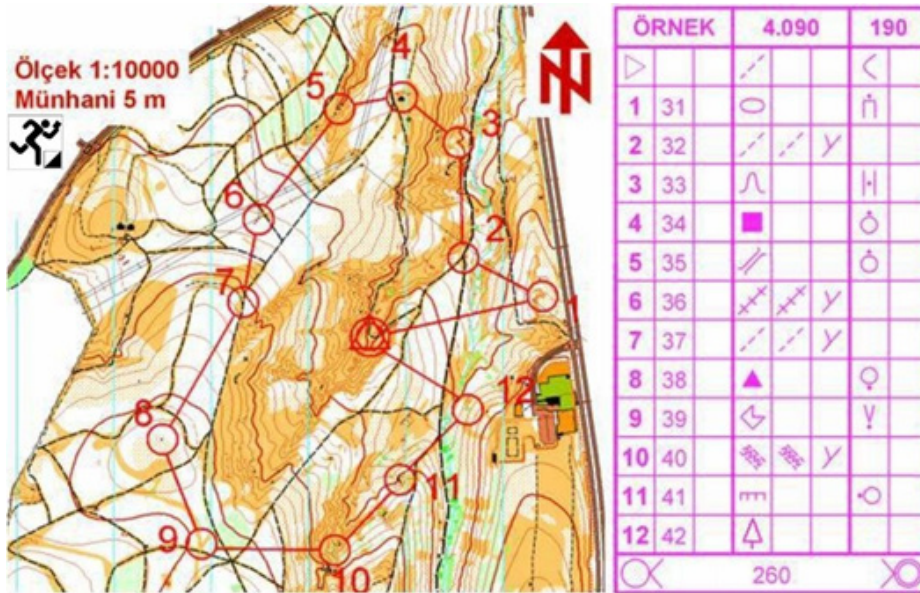
Oryantiring; pusula ve harita okuyup, yorumlayarak doğada yön bulmayı amaçlayan zamana karşı yapılan bir oyundur (Görsel 1.29). Zamana karşı yapılan bir oyun olduğu için hızlı karar verme ve hareket etmenin, fiziksel ve zihinsel düşüncenin önemli olduğu bir oyundur. Çoğunlukla ormanlık alanlarda yapılması tercih edilir. Oyuncular, oyun bölgesinin haritası üzerinde işaretlenmiş hedeflere sırasıyla ve en kısa sürede ulaşarak bitiş çizgisine varmaya çalışırlar. Uluslararası Oryantiring Federasyonunun kabul ettiği dört oryantiring disiplini vardır. Bunlar koşu, dağ bisikleti, kayak ve patikadır. En çok tercih edilen oryantiring çeşidi koşudur.



Görsel 1.29: Harita ve pusula ile oryantiring

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanışı

Koşu oryantiring oyununda araziye ve hava şartlarına uygun, kolay kuruyabilen, nefes alan rahat kıyafetler ve kaymayan koşu ayakkabısı tercih edilir. Ormanlık arazideki diken ve çalılardan korunmak için üste uzun kollu kıyafetler, alta da pantolon tercih edilmesi daha iyi olacaktır. Oyunda topoğrafik haritanın üzerine bitki örtüsü, kayalar, küçük çukur ve tümsekler, dere, kuru dere ve sel yatakları, elektrik telleri, su kanalları, çeşme, ev, ahır vb. unsurların işaretlendiği; kendine özgü renk ve işaretleri olan oyun bölgesinin haritası kullanılır (Görsel 1.30). Haritanın doğru okunup yorumlanabilmesi için pusula yardımı alınabilir. Harita ile rahat kullanılabilmesi için parmak pusula tercih edilebilir.



Görsel 1.30: Oryantiring haritası

Parkur üzerinde genellikle turuncu-beyaz hedef bayrakların bulunduğu kontrol noktaları, her kontrol noktasında da zimba yer alır.

Oyuncuların kontrol noktalarına ulaştıklarını kanıtlayabilmesi için oyundan önce kendilerine verilen kontrol kartlarını kontrol noktasında bulunan zımbayı basarak delmeleri gerekmektedir. Oyunda rakibini takip etmek ve oyun dışından yardım almak yasaktır. Oyuncu bütün noktalara ulaşmışsa oyuncunun kontrol kartı hakem tarafından anahtar kart ile kontrol edilir. En kısa zamanda doğru sırayla bütün kontrol noktalarına ulaşan oyuncu ya da takım yön bulma oyununu kazanmış olur. Oyuncular, bireysel olarak yarışabilecekleri gibi en az iki en fazla yedi kişiden oluşan takımlar hâlinde de yarışabilirler.

m) Hazine Avı

Hazine avı oyunu, katılımcıların bireysel ya da takım olarak kontrol listesindeki belirli nesnelere bulmalarına yönelik bir oyundur (Görsel 1.31). Oyuncuların varış istasyonlarındaki nesnenin fotoğrafını çekmeleri ya da nesneyi yanlarına almaları istenir. Daha sonra sıradaki görev için verilen ipuçlarının takip edilerek kontrol listesindeki bütün görevlerin tamamlanması ve hazineye ulaşılması istenir. Hazine avı, zamanı iyi kullanmanın çok önemli olduğu bir oyundur. Katılımcıların hızlı karar vermelerinin yanında fiziksel güçlerinin de önemli olduğu bir oyundur. Hazine avı oyununun sanal ortamda da birçok çeşidi vardır.



Görsel 1.31: Hazine avı oynayan çocuklar

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanışı

Oyun için herhangi bir yer ve mekân sınırlaması yoktur. Doğada, okul bahçesinde ya da evde oynanabilir. Doğada oynanıyorsa üzerinde her görev noktasının işaretlendiği bölgenin haritası, okul bahçesi, otel ya da başka bir yerde oynanıyorsa görev noktalarının işaretlendiği bir kroki kullanılır. Malzeme olarak fotoğraf çekmek için kameralı bir cihaz, küresel konumlandırma sistemi [global positioning system (gılobal pozışining sıystım) (GPS)] özelliği olan bir cihaz ve pusula kullanılır. Katılımcılar oynanacak mekân ve hava şartlarına uygun kıyafetler tercih etmelidir. Oyunda bulunması gereken nesnelere ve ipuçları oyun sahasına önceden yerleştirilmelidir. Oyun sahası ve varsa süresi ile bulunması istenen nesnelere kontrol listesi belirlenerek oyun başlamadan önce katılımcılara verilmelidir. Oyun ilk ipucunun katılımcılara verilmesiyle başlar. En kısa sürede ipuçlarını doğru yorumlayıp, bütün nesnelere toplayarak hazineye ulaşan kişi ya da takım oyunu kazanır.

1.10. UYGULAMA

Hazine Avı

Amaç

Hazine Avı oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, küçük ödülleri, oyuncaklar, şekerlemeler, haritalar veya ipucu kartları, işaretleyici malzemeler (koniler, flamalar veya balonlar), not defteri ve kalem, gerekirse telefon veya tablet (teknolojik ipuçları için)

Görev

Bu uygulamada hazine avı oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Hazine avı oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Hazine Avı Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Hazine avı oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

n) İstop

İstop oyunu geleneksel bir oyundur. Renkli ve renksiz olmak üzere iki farklı şekilde oynanabilir (Görsel 1.32). Bu oyunda önemli olan ebe tarafından vurulmadan oyunu tamamlamaktır. Ebe oyuncularını vurarak oyun dışı bırakmaya (yakmaya), diğer oyuncular ise vurulmamaya çalışır. İstop oyununda koordinasyon, dikkat, hız, esneklik ve isabet önemlidir.



Görsel 1.32: İstop oynayan çocuklar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

İstop oyunu açık alanda düz bir zeminde çok ağır olmayan bir top ve genellikle dört ya da daha fazla oyuncu ile oynanır. Oyuncu sayısı ne kadar fazla olursa oyun da o kadar eğlenceli olur. Renksiz istop oyununda önce bir ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebenin etrafında halka şeklinde dizilir. Ebe oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Adı söylenen oyuncu topu yere düşmeden yakalarsa kendisi de başka bir oyuncunun adını söyleyerek topu havaya atar. Adı söylenen oyuncu topu tutamazsa diğer oyuncular hızla toptan uzaklaşmaya çalışır. Havadaki topu tutamayan oyuncu yere düşen topu eline alır almaz "İstop!" diye bağırır ve diğer oyuncular olduğu yerde kalır. Artık ebe, bu oyuncu olmuştur. Ebe, kolayca vurabileceğini düşündüğü oyuncuyu topla vurmaya çalışır, vuramazsa oyun aynı döngü ile devam eder. Ebe oyunculardan birini vurursa vurulan oyuncu oyun dışında kalır. Bu şekilde bütün oyuncular vurulup oyun dışında kalıncaya kadar oyun devam eder.

Renkli istop oyununda oyunun işleyiş şekli renksiz istopla hemen hemen aynıdır. Bu oyunda oyuncuların kıyafetlerinin renkli olması gerekir. Havadaki topu yere düşürmeden tutan oyuncu, topu eline alır almaz "İstop!" diye bağırır ve diğer oyuncular olduğu yerde kalır. Ebe, oyuncuların üzerindeki kıyafetlerden kolay ulaşılamayacağını düşündüğü bir rengi söyler. Söylenen renkteki kıyafeti bulup tutan oyuncuları vuramaz ancak rengi bulamayan oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyun dışında kalır. Ebe kimseyi vuramazsa tekrar bir isim söyleyerek topu havaya atar ve oyun bu şekilde son oyuncu kalana kadar devam eder. Her iki oyun çeşidinde de son kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

1.11. UYGULAMA

İstop

Amaç

İstop oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, hafif ve kolay kavranabilir bir top

Görev

Bu uygulamada istop oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. İstop oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

İstop Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. İstop oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

o) Çelik Çomak

Çelik çomak oyunu, en az iki kişi ya da istenirse takımlar arasında oynanan geleneksel bir Türk oyunudur. Çelik çomak oyununun amacı çelik adı verilen kısa sopayı çomak adı verilen uzun sopayla yerden havalandırarak mümkün olduğu kadar uzağa göndermektir (Görsel 1.33). Oyunda denge, dikkat ve isabet önemlidir.



Görsel 1.33: Çelik ve çomak sopaları

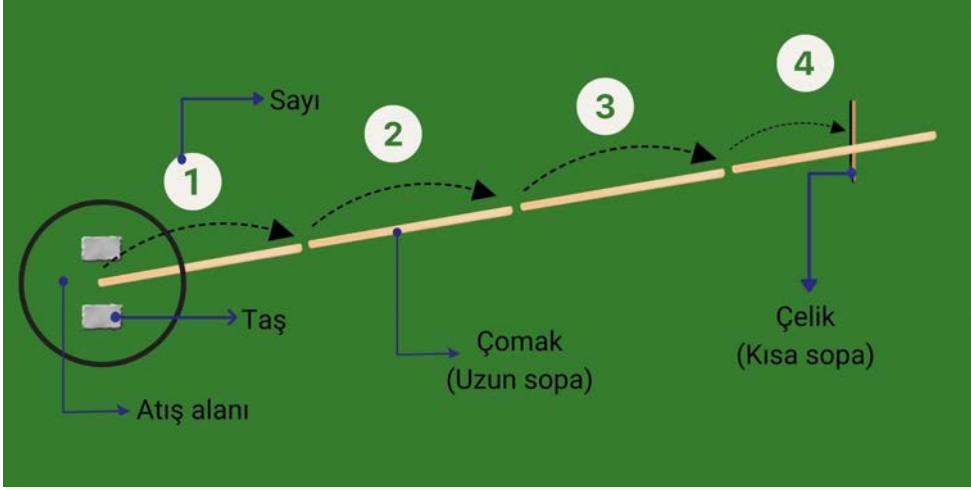
Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Çelik çomak oyunu zemini düzgün, geniş bir oyun sahasında oynanır. Oyunda kullanılan sopalardan çelik 20-30, çomak ise 70-100 cm uzunluktadır.

Oyuna başlamadan önce yere yaklaşık 2 m çapında bir daire çizilir. Dairenin ortasına eşit yükseklikte 15 cm arayla yan yana iki taş konur ya da dar bir çukur açılır. Her takımdan seçilen birer oyuncu çeliklerini mümkün olduğu kadar uzağa fırlatır. Çeliğini daha uzağa atan oyuncunun takımı oyuna başlamaya hak kazanır.

Oyuna başlayacak olan takımın oyuncusu çeliğini, altına çomağın rahatça girebileceği şekilde yerdeki iki taşın ya da çukurun üzerine koyar. Elindeki çomak ile çeliği havaya kaldırıp tüm gücüyle rakibin yakalayamayacağı kadar uzağa vurmaya çalışır. Toplamda üst üste üç kez çeliğe vurmaya başaramazsa sıra rakip takıma geçer. Çeliğe vurmaya başarsa rakip oyuncu yaklaşık 15-20 m uzakta durarak kendine doğru atılan çeliği dikkatlice tutmaya çalışır. Yaralanmalara yol açmamak için rakip oyuncular atış yerinden yeterince uzakta olmalıdır. Vuruş yapıldıktan sonra çomak yatay olarak çemberin içine konur.

Oyunda sayı kazanabilmek için rakip oyuncu atılan çeliği havada yakalarsa bir sayı kazanır ve atış sırası kendisine geçer. Atılan çelik havada yakalanamazsa rakip oyuncu düştüğü yerden çeliği çemberin içindeki çomağa doğru atarak çomağı vurmaya çalışır. Çeliği çomağa isabet ettirebilirse sayı kazanır ve sıra kendisine geçer. İsbet ettiremezse çeliğin düştüğü yer çomak ile ölçülür, mesafe kaç çomak uzunluğundaysa atıcı takım o kadar sayı kazanır. Örneğin çelik atış alanının merkezinden yaklaşık üç çomaktan biraz fazla mesafeye düşerse üç çomak ölçüden sonra kalan mesafe bir karıştan az ise aşağıya yuvarlanarak üç sayı kazanılır. Kalan mesafe bir karıştan fazla ise yukarıya yuvarlanarak dört sayı kazanılır (Şekil 1.5). Takımlardaki oyuncuların hepsi sırayla atışlarını bitirinceye kadar oyun devam eder ve toplamda en fazla sayı kazanan takım oyunu kazanır.



Şekil 1.5: Çelik çomak oyunu sayı hesaplama

Bilgi Kutusu

Oyunda 10 farklı atış biçimi vardır. Bu atış biçimleri karşı taraf gelen çelliğe vuramadığı takdirde uygulanır.

Bir elde çellik, bir elde çomak tutulur. Çellik havaya bırakılarak çomakla ileri fırlatılır.

Yumruk: Çomak altından, yere dik olarak tutulur. Çomağı tutan elin üzerine çelik konulup, havalandırılarak vuruş yapılır.

Cimbiş: Çomak alt tarafından tutulur. Çomağı tutan aynı elin iki parmağıyla çellik de tutularak atış yapılır. Çellik ve çomak birbirine paraleledir.

Kırık: Çomak alttan yere paralel olarak tutulur. Çellik, çomağı tutan elin bileğine konarak atış yapılır.

Uç: Çomak yere paralel olarak tutulur. Çellik çomağı ucuna konulduktan sonra çellik havalandırılarak vuruş yapılır.

Bel: Çomak belin arkasında tutulur. Diğer elde tutulan çellik, çomakla vurularak ileri fırlatılır.

Apıç: Bir ayak havaya kaldırılarak çellik, bacak arasından atılır.

Taş: Çellik, Ebe Taşı'nın üzerine konur. Çomakla çelliğin bir ucuna hızlıca vurularak karşı tarafa fırlatılır.

Dik: Çellik, ayakta durabilecek kadar yere çakılır. Çomakla vurularak karşı tarafa fırlatılır.

Pat: Çellik yere konur. Çomakla bir ucuna hızla vurularak havalandırılır ve tekrar vurularak ileriye gitmesi sağlanır.

Kaynak: <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/burdur/kulturatlası/cellk-comak> (Erişim Tarihi: 18.03.2025 Saat: 11.45)

Not: Burdur yöresinde çelik çomak oyunu, "çellik çomak oyunu" olarak adlandırılmaktadır.

1.12. UYGULAMA

Çelik Çomak

Amaç

Çelik çomak oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, 20-30 cm ve 70-100 cm uzunluğunda iki sopa, 10-15 cm yüksekliğinde iki adet taş, tuğla vb. malzeme

Görev

Bu uygulamada çelik çomak oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Çelik çomak oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Çelik Çomak Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Çelik çomak oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ö) Bisiklet Yarışı

Bisiklet yarışları, bireysel ya da takım hâlinde çeşitli yollarda yapılabilen yarışlardır (Görsel 1.34). Genelde spor, eğlence ve rahatlama amaçlı yapılır. Yol bisikleti, dağ bisikleti, pist bisikleti yarışı gibi türleri vardır. Yarışın amacı, bitiş çizgisine en önde ulaşabilmektir.



Görsel 1.34: Dağ bisikleti yarışı

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Bisiklet yarışlarında yarışın ve parkurun türüne uygun bir bisiklet, kask, eldiven, gözlük ve suluk kullanılır. Kıyafetler hava koşullarına uygun olarak seçilmelidir.

Yol bisikleti ile yapılan yarışlar, asfalt yollarda yol bisikleti ile zamana karşı yapılır. Dağ bisikleti yarışları offroad [of road (yol harici)] engebeli arazilerde düzenlendiği için doğa yapısına ve arazi şartlarına uygun bisikletler kullanılır. Bu bisikletler özellikle lastik yapısı, frenleri ve amortisör sistemleri bakımından arazide kullanıma uygun olarak tasarlanmıştır. Pist yarışları, parke pistlerde ve oval biçimdeki **veledrom** adı verilen kapalı pistlerde yapılır. Yarışlar pistte, saat yönünün tersine olacak şekilde ve farklı uzunluklarda yapılabilir. Bu yarışlarda kullanılan bisikletler daha hafif olur, bisikletlerde fren ve vites düzeneği bulunmaz.

Yarışlarda katılımcıların birbirini bilerek engellemesi, zorunlu olmadıkça birbirine temas etmesi ve dışarıdan destek alması yasaktır. Zamana karşı yapılan yarışlarda bitiş çizgisine ilk ulaşan, yarışı kazanır.

Bilgi Kutusu

Veledrom, pist bisikleti yarışlarının yapıldığı spor tesisidir (Görsel 1.35). Olimpik bisiklet dallarından biri olan pist bisikletinde değişik mesafe ve tarzlarda yarışlar gerçekleştirilebilmektedir. Bunlardan en önemlilerine bireysel sprint, takım takip, omnium (amneim), keiring (kiring), puanlı 20 km ve bir saat yarışı sayılabilir. Dünyada ahşap ve beton olmak üzere iki çeşit veledrom türü bulunmaktadır. Olimpiyat standardında veledrom pistinin iç çapı 250 m'dir.



Görsel 1.35: Veledrom

p) Mini Olimpiyat

Mini olimpiyat oyununda takım oyuncuları birinci etapta belirlenen başlangıç ve bitiş noktaları arasını başının üzerine koyduğu kitabı (Görsel 1.36), ikinci etapta bacaklarının arasında tuttuğu topu düşürmeden en kısa sürede tamamlamayı, üçüncü ve son etapta ise tavşan gibi zıplayarak bitiş noktasına ulaşmayı amaçlar. Takımlar üç, dört, beş ya da daha fazla kişiden oluşabilir. Bu oyunda denge, dikkat, hız ve takım uyumu önemlidir.



Görsel 1.36: Başının üstünde kitap ile yürüme

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanışı

Oyunda kalınca bir kitap, çapı çok büyük olmayan bir top kullanılır. Başlangıç ve bitiş noktasının arası en az 10 m olacak şekilde belirlenir. Takım oyuncuları başlangıç noktasında sıralanır. Oyun üç etaptan oluşur.

Birinci Etap: Liderin işaretiyle iki takımdan birer oyuncu kitabı başının üzerine koyarak oyuna başlar. Oyuncu, iki nokta arasında başının üzerindeki kitabı düşürürse başlangıç noktasına dönerek en baştan başlar. Bitiş noktasına ulaşan oyuncu, başlangıç noktasında sırasını bekleyen arkadaşına kitabı hızla ulaştırır. Takımın tüm oyuncuları etabı bitirinceye kadar oyun bu şekilde devam eder.

İkinci Etap: Takım zaman kaybetmeden aynı sırayla ikinci etaba başlar. Oyuncu, iki nokta arasında bacaklarının arasına koyduğu topu düşürürse başlangıç noktasına dönerek en baştan başlar. Bitiş noktasına ulaşan oyuncu, başlangıç noktasına hızla döner ve sırasını bekleyen arkadaşına topu ulaştırır. Takımın tüm oyuncuları etabı bitirinceye kadar oyun bu şekilde devam eder.

Üçüncü Etap: İlk iki etabı başarıyla tamamlayıp, üçüncü etaba ulaşan takımlar zaman kaybetmeden, iki nokta arasını eller önde tavşan gibi zıplayarak tamamlar. İlk oyuncu bitiş noktasına ulaştığında sıradaki takım oyuncusu oyuna başlar. Takımın tüm oyuncuları bitiş noktasına başarıyla ulaşıncaya kadar oyun bu şekilde devam eder. Bütün etapları en kısa sürede başarıyla tamamlayan takım oyunu kazanır.

1.13. UYGULAMA

Mini Olimpiyat

Amaç

Mini olimpiyat oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, kitaplar (her takım için birer adet, denge için kullanılacak), toplar (her takım için birer adet, orta boy ve hafif), parkur alanını işaretlemek için koniler, ipler veya bantlar

Görev

Bu uygulamada mini olimpiyat oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Mini olimpiyat oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

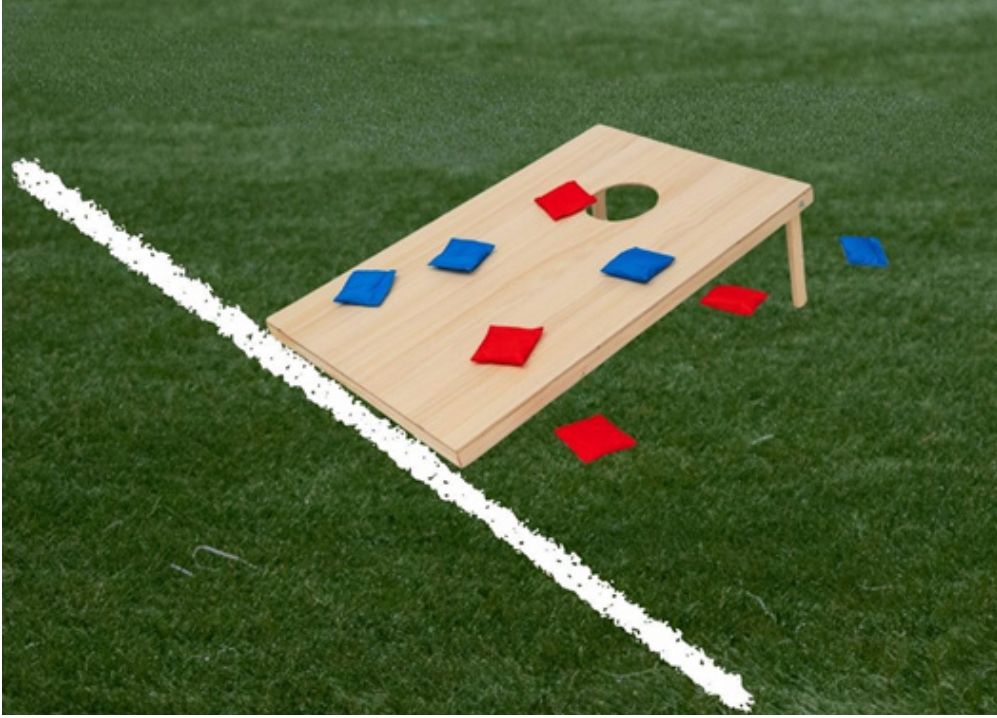
Mini Olimpiyat Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Mini olimpiyat oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

r) Cornhole

Cornhole oyununda oyuncular elindeki mısır torbalarını belirli bir mesafeden atarak, cornhole stant alanındaki kuyu deliğine sokarak ya da bu torbaların stant üstünde kalmasını sağlayarak puan almayı amaçlar (Görsel 1.37). Takımlar, standart olarak iki oyun standı ve ikişer oyuncudan oluşur. Ancak istenirse tek oyun standı ve iki kişi ile de oynanabilir.



Görsel 1.37: Cornhole standı ve mısır torbaları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Cornhole oyununda iki adet oyun standı ile her takım için farklı renklerde dörderden toplam sekiz adet mısır torbası kullanılır. Oyun stantları, kuyu delikleri dış tarafa bakacak şekilde ve karşılıklı olarak yerleştirilir. İki stant arasındaki mesafe yetişkinlerde 8, 12 yaş ve daha küçük çocuklarda 3,5 m olmalıdır. Atış çizgisi, standın tabanına paralel şekilde çekilir.

Oyuna hangi takımın başlayacağı kura atışı ile belirlenir. İki takım oyuncuları kendi stantlarının kenarında atış çizgisini geçmeyecek şekilde yerini alır. Oyuna başlayan oyuncu dört mısır torbasını da attıktan sonra sıra rakibine geçer. Torbalar, oyuncuların ayakları atış çizgisini geçmeden aşağıdan yukarıya doğru atılmalıdır. Aksi hâlde yapılan atış faul olur ve geçersiz sayılır, varsa kalan torbalar atılmadan sıra rakibe geçer.

Delikten kuyuya düşen her torba **üç puan**, stant üzerinde kalan her torba **bir puan** değerindedir. Yerden sekip gelen torbalar deliğe girse ya da standın üstünde kalsa bile puan olarak değerlendirilmez. Atışlar tamamlandığında iki takımın puanları hesaplanarak fazla puan toplayandan az olan çıkarılır ve kalan o takıma puan olarak yazılır. Örneğin A takımı sekiz puan, B takımı da beş puan almışsa ($8 - 5 = 3$) A takımının hanesine üç puan yazılır. Bir önceki turda yüksek puan alan takım diğer tura başlar. Toplamda **21 puana** ulaşan takım oyunu kazanır. Oyun üç tur üzerinden oynanıyorsa oyunu üç turun ikisinde daha fazla puan toplayan takım kazanır.

1.14. UYGULAMA

Cornhole

Amaç

Cornhole oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, üzerinde bir delik olan eğimli bir tahta platform (boyutları genelde 60x120 cm), her takım için farklı renklerde, yaklaşık 15x15 cm boyutlarında dörder adet mısır torbası (Kum torbası da kullanılabilir.), atış mesafesini belirlemek için bant veya koniler, defter ve kalem

Görev

Bu uygulamada cornhole oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Cornhole oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Cornhole Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Cornhole oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

s) Uçurtma

Açık alanda yapılan eğlenceli ve keyifli bir etkinliktir (Görsel 1.38). Genellikle rüzgârlı havalarda yapılan, hem çocuklar hem de yetişkinler için popüler bir etkinliktir. Bir uçurtmanın çekme ipi kullanılarak havada tutulması ve kontrol edilmesiyle gerçekleştirilir. Uçurtma seçilirken kişisel tercihler, rüzgâr koşulları ve uçurtma boyutları dikkate alınmalıdır. Uçurtma uçurmak için yeterli genişlikte açık alan tercih edilmelidir. Uçurtma etkinliği, doğa ile etkileşimde bulunmayı ve açık havada zaman geçirmeyi sevenler için harika bir seçenektir. Hem fiziksel aktivite sağlar hem de keyifli bir deneyim sunar.



Görsel 1.38: Uçurtma etkinliği

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Basit uçurtma yapımında biri kısa biri uzun (50-60 cm) iki tane ahşap ya da plastik çubuk gereklidir. Uçurtmanın kaplaması için genelde ince naylon, kâğıt ya da hafif kumaş tercih edilir. Çubukları birleştirmek için bant, tel ya da ip; kaplamayı sabitlemek için zımba ya da tutkalla ihtiyaç duyulur. Malzemeyi kesmek için makas, süslemek için kurdele, renkli kâğıt, kalem ve uçurabilmek için de ip ya da misina kullanılır.

Uçurtmanın çerçevesini oluşturmak için çubuklar artı şeklinde yerleştirilip ip ya da bant ile sabitlenir. Çubukların uçları ince bir ip veya tel yardımıyla bağlanarak bir dörtgen çerçeve oluşturulur. Kaplama malzemesinin kenarları çerçeve boyutundan biraz daha geniş olacak şekilde kesilir. Malzeme çerçevenin üzerine yerleştirilip kenarları zımba, bant veya tutkal ile sabitlenir. Uçurtmanın dengeli uçması için alt ucuna kâğıt ya da kumaştan kurdele veya uzun şeritlerle yapılan kuyruk eklenir. Çubukların kesişim noktası (ortası), uçurtmanın denge merkezidir. Çubukların uçlarına bağlanan ipler bu denge merkezinde toplanarak birleştirilir. Ana uçurtma ipi de birleşim noktasında sıkıca bağlanır.

Uçurtmayı uçurmak için rüzgârlı açık bir alan seçilmelidir. Güvenlik için uçurtma elektrik tellerinden ve yoğun trafik alanlarından uzakta uçurulmalıdır. Rüzgâr arkaya alınarak uçurtmanın ipi hafifçe bırakılmalıdır. Uçurtma rüzgârı yakaladığında, ipin gerginliği ayarlanarak uçurtmanın yavaş yavaş yükselmesi sağlanmalıdır.

1.15. UYGULAMA

Uçurtma

Amaç

Uçurtma uçururken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, biri kısa biri uzun (50-60 cm) iki tane ahşap ya da plastik çubuk, ince naylon, kâğıt ya da hafif kumaş, bant, tel ya da ip, zımba ya da tutkal, makas, kurdele, renkli kâğıt, kalem, ip ya da misina

Görev

Bu uygulamada uçurtma uçurma için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Uçurtma uçurma için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Uçurtma Uçurma Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Uçurtma oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ş) Saklambaç

Saklambaç, her yaşta oyuncunun oynayabileceği geleneksel, basit ama eğlenceli bir grup oyunudur (Görsel 1.39). Saklanan oyuncular, ebe tarafından bulunmadan, saklandıkları yerden çıkarak belirlenen noktaya ulaşmayı hedefler. Ebe, tüm oyuncuları bulup yakalamaya çalışır. Saklambaç en az üç kişiyle oynanır. Kişi sayısı ne kadar artarsa oyun o kadar eğlenceli olur.



Görsel 1.39: Saklambaç oynayan çocuklar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun, açık bir alan (bahçe, park) veya geniş bir kapalı alanda oynanabilir. Oyun alanının sınırları önceden belirlenmelidir. Sınırların dışına çıkan sobelenmiş sayılır.

Oyuncular, sayışma (örneğin "Portakalı soydum, baş ucuma koydum..." gibi bir tekerleme) veya gönüllülük yöntemiyle ebe seçer. Ebe, herkes saklanana kadar bir duvara veya ağaca dönerek gözlerini kapatır ve yüksek sesle önceden belirlenen rakama kadar sayar. Ebe, saymayı bitirince "Önüm, arkam, sağım, solum, sobe; saklanmayan ebe!" diyerek aramaya başlar. Saklanan oyuncuları bulup, isimlerini yüksek sesle söyleyerek onları sobe noktasında sobelemelidir. Bulunmamış oyuncular, ebe fark etmeden sobe noktasına ulaşmaya çalışır, "Sobe!" diyerek kendilerini güvene alır ve sobelenen oyunculardan birini kurtarabilir.

Ebe tüm oyuncuları sobelerse ilk sobelenen kişi ebe olur. Ancak bazı oyuncular, sobe noktasına ebeden önce ulaşıp sobelerse sobelenen oyunculardan istediğini kurtarır. Sobelenen oyuncuların hepsi kurtarıldıysa ebe değişmez ve oyun yeniden başlar. Sobelenen oyunculardan kurtarılamayanlar varsa içlerinde ilk sobelenen ebe olur ve oyun yeniden başlar. Oyun, oyuncuların isteğine göre belirlenen süre boyunca devam eder. Tüm oyuncular sırayla ebe olana kadar sürebilir veya belirli bir puan sistemi ile kazanan belirlenebilir.

1.16. UYGULAMA

Saklambaç

Amaç

Saklambaç oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Açık alan, sınırları belirlemek için işaret bantları veya koniler

Görev

Bu uygulamada saklambaç oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Saklambaç oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Saklambaç Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Saklambaç oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

Diğer Kara Oyunları

Takım çalışması oyunlarında genellikle bir grup insanın birlikte katılabileceği eğlenceli kara etkinlikleri vardır. Ata binme, uçurtma, yoga, yamaç paraşütü ve safari bu etkinlikler arasında sayılabilir. Kara oyunları takım üyelerinin birbirini daha iyi tanıması, doğada keyifli zaman geçirmesi ve birbiriyle kaynaşması açısından önemlidir.

- **Ata Binme:** Atları sevenler için eğlenceli ve heyecan verici bir etkinliktir (Görsel 1.40). Genellikle at çiftliği veya at binme merkezi gibi özel tesislerde veya açık alanlarda gerçekleştirilir. Bu etkinlikler, hem yeni başlayanlar hem de deneyimli biniciler için çeşitli seviyelerde sunulabilir. Genellikle eğitmenler veya rehberler eşliğinde yapılır. Ata binme etkinliğinde katılımcılar kıyafet ve ekipman olarak rahat pantolon, düz tabanlı ayakkabı, eldiven ve uygun bir kask kullanabilir. Ata binme etkinliği yapılırken güvenlik her zaman önemlidir. Ata binerken dikkatli olunmalı ve eğitmenin verdiği kurallara harfiyen uyulmalıdır.



Görsel 1.40: Ata binme etkinliği

- **Yoga:** Beden, zihin ve ruh sağlığını geliştirmek amacıyla yapılan bir etkinliktir (Görsel 1.41). Yoga; eski Hindistan kökenli bir uygulama olup bedeni güçlendirmek, esnekliği artırmak, stresi azaltmak, zihinsel odaklanmayı geliştirmek ve iç huzuru sağlamak için yapılır. Her biri farklı vücut türlerine ve ihtiyaçlara hitap eden Hatha, Vinyasa, Ashtanga (Aştanga), Bikram, Yin gibi yaygın yoga stilleri bulunmaktadır. Yoga etkinlikleri genellikle bir yoga stüdyosunda, spor salonunda, park veya açık alanlarda gerçekleştirilir. Yoga yapmak için yoga matı veya minderi, su şişesi, gerekirse yoga bloğu gibi ekipmanlar ile rahat, esnek ve nefes alabilen kıyafetler tercih edilmelidir. Bu etkinliğin yoga öğretmeni veya eğitmeni eşliğinde yapılması sağlık ve güvenlik açısından önemlidir.



Görsel 1.41: Yoga etkinliği

- **Yamaç Paraşütü:** Yüksek bir yamaçtan paraşütle iniş yapma etkinliğidir (Görsel 1.42). Genellikle dağların eteklerinde veya tepe noktalarında gerçekleştirilir ve rüzgâr durumu, sıcaklık gibi hava koşullarına bağlıdır. Hem hobi amaçlı hem de profesyonel yarışmalarda yapılan bir etkinliktir. Yamaç paraşütü yapmak için genellikle paraşüt, kask, emniyet kemeri ve uygun giysiler kullanılır. Yamaç paraşütü yapmadan önce güvenlik bilgisi ve eğitim almak son derece önemlidir. Hava durumu, rüzgâr hızı ve yönü, atmosferik koşullar, güneş ışığı gibi faktörlere dikkat edilmesi gerekir.

Fethiye Babadağ sadece Türkiye'nin değil, dünyanın da en popüler ve profesyonel yamaç paraşütü noktalarından biri olarak kabul edilmektedir.



Görsel 1.42: Yamaç paraşütü etkinliği

- **Safari:** Vahşi yaşamı gözlemlemek ve doğal yaşam alanlarını keşfetmek amacıyla yapılan bir macera ve keşif etkinliğidir (Görsel 1.43). Safari etkinliği için uygun kıyafetlerin yanı sıra güneş kremi, sivrisinek kovucu, fotoğraf makinesi, dürbün gibi temel ekipmanlar kullanılabilir. Bunların yanında temel ihtiyaçlardan yeteri kadar su bulundurulmalıdır. Safari etkinliği boyunca rehberin talimatlarına dikkat edilmeli ve doğayı koruma kurallarına saygı gösterilmelidir. Safari etkinliği; macerayı, heyecanı ve doğayı keşfetmeyi sevenler için harika bir deneyimdir.



Görsel 1.43: Safari etkinliği

1.3.2. Açık Alan Takım Çalışması Su Oyunları Uygulaması

Açık alandaki deniz, havuz ve akarsularda hem eğlenceye hem de sportif aktivitelere yönelik faaliyetler planlanır. Bu aktiviteler yapılırken güvenlik önlemlerine dikkat edilmelidir. İyi planlanmış bir aktivite hem keyifli hem de sorunsuz olarak uygulanabilir.

a) Su Topu

Altı oyuncu ve bir kaleciden oluşan iki takım arasında, havuz içinde oynanan bir oyundur. Oyunda amaç, suda batmayan oyun topunu rakip kaleye sokmaktır (Görsel 1.44). Bu oyuna katılacakların iyi yüzme bilmeleri esastır.



Görsel 1.44: Havuzda su topu maçı

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Su topu resmî müsabakalarında havuzun boyu 33 (minikler ve kadınlar için 25 m), eni 20 ve derinliği en az 1,90 m olmalıdır. Kalelerin yüksekliği 90 cm, eni ise 3 m olmalıdır. Havuzun kenarında iki, dört ve yedi metreyi belirten koniler bulunur. Takımlar toplam on üçer kişiden oluşur. Oyun alanında her takımın biri kaleci olmak üzere yedi oyuncusu bulunur. Oyuncuların ayıt edilebilmesi için üzerinde birden on üçe kadar rakamların yazılı olduğu farklı renkte boneler kullanılır. Oyunlar her biri yedişer dakika ve dört devreden oluşan toplam 28 dakikada oynanır. Her devre arasında iki dakika mola verilir. Bu süre içinde beraberlik bozulmamışsa altın gol devreleri oynanır ve maç, takımlardan biri gol atana kadar devam eder.

Her devre başında oyuncular kendi kalesinin yanındaki kulvarlara dizilir. Hakem düdük çalarak topu tam ortaya bırakır. Hakemin düdüğü ile yüzmeye başlayan en hızlı oyunculardan hangisi topu ilk alırsa o oyuncunun takımı devreye başlar. Takımlar 30 saniye içinde ataklarını sonlandırmalıdır. Bu süre içinde atağını sonlandıramazsa hakemin uyarısı ile top rakip takıma geçer. Her takımın sınırsız oyuncu değiştirme hakkı vardır ancak sadece molalarda, gollerde ya da devre arasında oyuncu değişikliği yapılabilir. Oyunculardan biri sakatlık vb. sebeplerden dolayı oyunu bırakmak zorunda kalırsa hakeme bilgi vererek kalenin arkasına geçer ve yerine başka bir oyuncu girebilir.

Oyuncuların topu 35 saniye içinde elinden çıkarmaması (kaleciler hariç), topu iki elle tutması, topu sürerken topun suyun altına girmesi, elinde top olmayan rakip oyuncuya müdahale etmesi ve rakip oyuncuyu itmesi normal faul olarak değerlendirilir. Hakem bir takıma normal faul verdiği zaman serbest atış kullanılır. Serbest atışta top üç saniye içinde elden çıkarılmalıdır. Atışı kullanacak olan oyuncu kaleye yedi metreden uzak olmadığı sürece şut çekemez. Rakip oyuncuya vurmak, hakemle tartışmak, rakibin yüzüne bilerek su atmak ve elinde top olmayan oyuncuyu tutmak 20 saniye boyunca oyun dışında kalma cezası ile cezalandırılır. Üç kere oyun dışında kalma cezası alan oyuncu tamamen oyun dışında kalır ve bu oyuncunun yerine başka bir oyuncu girer. Bir oyuncu rakibine bilerek sakatlamaya yönelik müdahalede bulunursa oyundan atılır, bir daha oyuna giremez, yerine başka oyuncu da giremez. Buna **değişmesiz atılma** denir.

Dört metre çizgisi içinde gol atma şansı olan oyuncunun tutulması, kale ile oynanması ya da kalecinin topu suya batırması durumunda penaltı atışı verilir. Penaltı, dört metre çizgisinden kullanılır.

Profesyonel olmayan oyunlarda takımlar iyi derecede yüzme bilen eşit sayıdaki oyuncularından oluşur. Takımların birbirine yakın güçteki oyuncularından oluşması oyunun daha zevkli geçmesini sağlayacaktır. Önceden belirlenen kurallara göre belirli bir gol sayısına ulaşan ya da belirli süre içinde en fazla gol sayısına ulaşan takım oyunu kazanır.

b) Kürek Sporlu

Dalgasız, durgun okyanus; deniz, göl, akarsu, kanal gibi su birikintilerinde bireysel ya da takım hâlinde kol gücüne dayanarak yapılan bir su sporudur (Görsel 1.45). Tek kişilik, iki kişilik, dört kişilik ve sekiz kişilik tekne sınıflarında tek ve çift kürekle çekilerek yapılabilmektedir. Kürek sporunda güç ve dayanıklılığın yanı sıra takım üyeleri arasındaki uyum önemlidir. Takım çalışması oyunlarında bu faaliyete katılacakların iyi derecede yüzme bilmesi ve mutlaka can yeleği kullanması gerekir.



Görsel 1.45: Takımlar arası kürek yarışı

YarıŖta Kullanılacak Malzemeler, YarıŖın Kuralları ve UygulanıŖı

Profesyonel kürek yarıŖları 2.000 m uzunluk ve 12,5-15 m geniŖlikteki parkurlarda yapılır. YarıŖ parkuru boyunca bitiŖ çizgisine kaç metre kaldığı renkli Ŗamandıralarla belirtilir. Parkurlarda suyun derinliđi en az 3 m olmalıdır. YarıŖlarda özel yapım kayak ve kürekler kullanılır. Kürekler kayığa dirsek adı verilen bir parça ile bađlıdır. Küreklerin ucunda yer alan ve suyu iterek teknenin hareket etmesini sađlayan parçaya **pala** denir. Kürekçilerin tuttuđu küređin sap kısmına **topaç** denir. Bazı kategorilerde teknenin en ucunda kürekçilerin yüzünü ve bitiŖ çizgisini görecek Ŗekilde oturan dümenci bulunur (Görsel 1.46).



Görsel 1.46: Dümenci ve kürekçiler

Bilgi Kutusu

Türkiye Kürek Milli Takımının önemli parçası 2005 doğumlu Halil Kaan Körođlu, 2023 yılında uluslararası arenada çıktığı yarıŖlarda ay yıldızlı bayrađımızı dalgalandırarak Hafif Kilo Erkekler Tek Çifte kategorisinde 2023 U19 (Gençler) Dünya Ŗampiyonu ve 2023 U19 (Gençler) Avrupa ikincisi oldu.

Edirne'de ev sahibi olarak düzenlediđimiz 2024 U23 Avrupa Ŗampiyonası'nda ise Hafif Kilo Erkekler Tek Çifte kategorisinde Altın madalya elde eden Halil Kaan Körođlu, adını 2024 Avrupa Ŗampiyonu olarak yazdırdı.

Kaynak: <https://tkf.gov.tr/> EriŖim Tarihi: 08.03.2024 Saat: 23.08)

Okuma Metni

Atatürk ve Kürek Çekme Sporu

Atatürk 1930'lu yıllarda kürek sporunda kullanılan küreklerin Türkiye'de yapılmasını ister. Etrafındakiler o yıllarda Macaristan'da Tuna nehri kayısında Peşte'de yarış tekneleri imalathanesi olan Lazlo Vanço ve ağabeyini tavsiye ederler.

(...)

Vanço kardeşler yapılan daveti kabul ederek 1933 yılında İstanbul'a gelirler. Fatih medresesinde kendilerine bir atölye kurmaları ve orada ikamet etmeleri için yer gösterilir.

Burada hemen 33 adet tek çifte yaparlar ve tekneler sahil kulüplerine dağıtılır.

Atatürk'ün daha sonra kürek çekerken çekilebilmiş tek fotoğrafı muhtemelen işte bu Lazlo Vanço ustanın yaptığı teknelerden biridir.

(...)

O ilk günlerde Atatürk'ün kürek teknesi ile ilgili farklı kişilerin hatıratlarında yazılı hepi topu iki anı var.

Bu anılardan biri Galatasaray Kulübünde kürek takımında dümencilik yapan Kemal Onar beyin anlattısı.

Florya'ya getirilen çift kişilik bir tekne ile önce Bedii Gorbon dümende oturarak Atatürk kürek çekmiş, sonra da yer değiştirmişler.

Prof. Bedii Gorbon gençliğinde tek çifte, iki çifte ve dört tekte Türkiye'de çeşitli şampiyonlukları olan bir sporcuymuş. Sonradan İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesinden mezun olarak doktorluk mesleğini tercih etmiş.

Başka bir zamana ait diğer bir anı da Galatasaray'ın unutulmaz Emin Ağabeyi tarafından anlatılmış.

Emin Gezgöç'ün hatıratlarına göre Vanço Ustanın imalat serisinin ilk teknelerinden biri Florya'ya getirilerek Atatürk bu tekne ile kürek çekmiş.

(...)

Araştırmacı Yazar
Deniz BURSALIOĞLU

(Kısaltılmıştır.)

Kaynak:<https://strasam.org/tarih/turkiye-cumhuriyeti-tarihi/ataturk-ve-kurek-cekme-sporu-2549>

(Erişim Tarihi: 10.03.2024 Saat: 22.28)

c) Rafting

Rafting; sal anlamına gelen, İngilizce **raft** adı verilen botlarla debisi yüksek akarsularda kürek kullanılarak suda ilerlemeyi amaçlayan, adrenalin dolu bir etkinliktir (Görsel 1.47). Rafting, genelde dört ya da altı kişiden oluşan bir takım sporudur. Suda botun **rapid** adı verilen kayalar ve diğer engeller arasından devrilmeden ilerleyebilmesi için büyük mücadele ve iş birliği gerektiren zorluk derecesi oldukça yüksek bir spordur.



Görsel 1.47: Rafting etkinliği yapan takımlar

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanış

Rafting parkurlarının zorluk derecesi birbirinden farklıdır ve parkurlar bir ile altı arasında derecelendirilir. Rakam büyüdükçe riskler de büyür. En kolay parkur birinci derece, en zor ve tehlikeli parkur ise altıncı derece parkurdur. Katılımcıların tecrübe durumuna en uygun olan parkurda etkinlik yapılabilir. Katılımcıların etkinliğe başlamadan önce rafting teknikleri, güvenlik prosedürleri ve ekip çalışması hakkında temel eğitim almaları gerekir.

Rafting etkinliğinde her takım için delinmeye karşı dayanıklı bir bot, katılımcı sayısı kadar kürek ve her bot için etkinliğin yapıldığı nehrin özelliklerini bilen, rafting teknik ve kurallarına hâkim bir rehber bulunur. Katılımcıların her biri can yeleği ve kask kullanmak zorundadır. Etkinlikte kaymaz tabanlı ayakkabılar tercih edilmelidir. Ayrıca her botta kurtarma ipi de bulunmalıdır.

Rafting, iki kişilik küçük bot ya da daha büyük botlarla yapılır. Takımlar, büyük botlarda rehber hariç en az dört kişiden oluşmalıdır. Botun her iki yanında eşit sayıda kürek çeken kişi bulunmalıdır. Takım üyelerinin bot dizilişleri sağ-sol ve ön-arka pozisyonlarında olmalıdır. Rehberin talimat ve yönlendirmelerine eksiksiz uyulması, etkinliğin sorunsuz geçmesi ve katılımcıların güvenliği için son derece önemlidir.

Okuma Metni

Köprüçay

(...) Köprüçay Türkiye'nin en önemli rafting rotalarından biridir. Toros Dağları'ndan başlayarak doğa harikası kanyonlardan geçen Köprüçay, Serik'in güneyinden Akdeniz'e dökülür. İki tarafı dik, çıkılması hemen hemen imkânsız olan kanyonlardaki yeraltı suları ile beslenen Köprüçay, Türkiye'nin en güzel doğal rekreasyon alanlarından birini teşkil eder. Rafting sporu için Köprüçay'ı tercih eden yerli ve yabancı misafirler, akarsuyun özel dokusunu belirlediği; Manavgat ilçesi Beşkonak beldesinde konumlanan Köprülü Kanyon Milli Parkı'nın doğal ve tarihi güzelliklerini görme olanağı da bulurlar. Milli Park, nehrin batısındaki dağlık arazide bulunan Selge antik kentini de kapsamaktadır.

Değişken karakterinin yanında, güvenli parkuruyla geniş yaş aralığındaki spor, doğa ve macera severlere hitap eden Köprüçay üzerinde yılın yaklaşık sekiz ayı rafting yapılabilen iken parkurun bazı bölümleri profesyonel sporcular için uygundur. Köprüçay'a ulaşmak için Antalya'dan Serik ilçesine ve daha sonra karayolu üzerindeki tabelanın bulunduğu saptan girilerek Taşağıl ve Beşkonak'a varılır. Manavgat istikametinden ise Taşağıl üzerinden Beşkonak'a ulaşılır. Bölgede gününbirlik ya da gecelemeli rafting turları düzenleyen özel firmalar mevcut olup çadır kiralama veya pansiyon, bungalovda konaklama hizmetleri de verilmektedir.

Köprüçay dışında, Antalya'nın çeşitli bölgelerinde, rafting sporuna elverişli başka akarsular da bulunmaktadır. Alanya – Güzelbağ yolu üzerinde bulunan Alara Çayı, Manavgat'ta Manavgat Çayı, Alanya'nın 6 kilometre doğusunda konumlanan Dim Çayı ve Antalya kent merkezinde yer alan Düden Çayı çeşitli zorluk derecelerinde raftinge uygun parkurlar sunduğu gibi buldukları çevredeki doğal ve tarihi güzelliklerle de görülmesi gereken turistik cazibe merkezleridir.

(Kısaltılmıştır.)

Kaynak: <https://antalya.ktb.gov.tr/TR-261610/rafting.html> (Erişim Tarihi: 18.11.2024 Saat: 20.14)

ARAŞTIRINIZ

Bölgenizde rafting yapılan yerleri araştırınız. Ulaştığınız sonuçları sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

ç) Su Altı Araştırması

Su altı araştırması oyunu, katılımcıların su altında belirli bir görevi tamamlamak için birlikte çalıştığı eğlenceli ve heyecan verici bir etkinliktir. Bu oyun; takım üyelerinin iletişim, problem çözme ve iş birliği becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. Oyundaki görev, genelde daha önceden suyun altına gizlenmiş nesnelere bularak toplamaktır.

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanışı

Etkinlik katılımcıların yaşına ya da dalış tecrübesine göre havuz, deniz ya da okyanusta yapılabilir. Buna uygun olarak gözlük, palet, şnorkel (solukluk), tüp ve gerektiğinde diğer ekipmanlar (ip, sepet vb.) kullanılır. Ayrıca suyun altına gizlenecek nesnelere suda batacak ağırlıkta olmasına dikkat edilmelidir.

Nesneler suyun altında uygun yerlere gizlendikten sonra takımlar suyun altına dalış yaparak nesnelere bulup görevi tamamlamaya çalışırlar. Oyunda önceden belirlenen kurallara göre en çok nesneyi bulan ya da bütün nesnelere en kısa sürede bulan takım oyunu kazanır.

Su altı araştırması oyunu, doğal hayata ve çevreye karşı duyarlılığı artırmak ve farkındalık yaratmak için su altındaki çöplerin toplanması olarak da yapılabilir. Bu farkındalık etkinliğinde takımlar, belirlenen süre içinde en fazla çöpü toplamak için çalışırlar. Katılımcılara çöpü toplamak yerine çöpü atmamanın daha önemli olduğu vurgulanarak, en fazla çöpü toplayıp kazanan takım kutlanır (Görsel 1.48).



Görsel 1.48: Su altı çöpleri

Özlü Söz

“Biz doğayı atalarımızdan miras almadık, çocuklarımızdan ödünç aldık.”

Kızılderili Atasözü

d) Karışık Stil Yüzme

Karışık stil yüzme yarışı; yüzücülerin serbest, sırtüstü, kelebek ve kurbağalama stillerini bir arada kullanarak yüzdükleri rekabetçi bir yüzme etkinliğidir (Görsel 1.49).



Görsel 1.49: Havuzda yüzme yarışı yapan çocuklar

Yeterli derinlik ve uzunluktaki havuzda ya da denizde yapılabilir. Farklı stillerde yüzülecek olması, etkinliğin zorluk derecesini artıracığı gibi heyecanlı ve daha eğlenceli hâle gelmesini de sağlayacaktır.

Etkinlikte Kullanılacak Malzemeler, Etkinliğin Kuralları ve Uygulanış

Karışık stil yüzme yarışı katılımcıların yaşına ya da yüzme tecrübesine göre 200, 400 ve 800 m olabilir. Takım üyelerinin her biri ayrı bir stilde yarışa katılabilir. Çıkış; serbest, kurbağalama ve kelebek yüzme stilinde atlayarak yapılır. Sırtüstü yüzme stilinde ise çıkış suyun içinde başlar.

Serbest yüzme stilinde yüzücü istediği herhangi bir stilde yüzebilir. Çıkışta ve dönüşte yarışmacı 15 m'yi geçmemek kaydıyla suyun altından gidebilir.

Kurbağalama yüzme stilinde yüzücü ellerini suya paralel bir şekilde uzatarak kollarını ileriye doğru iter. Eller, suya girdiğinde açılır ve dışarıya doğru açılan bir çekiş yapar. Eller ileri itilirken yüzücü aynı anda ayaklarını hızlı bir şekilde suya vurur. Ayaklar ile topuklar dışarıda ve ayak parmakları birbirine dönük olarak bir V şekli oluşturur. Eller ve ayaklarla yapılan bu hareketlerin senkronize bir şekilde tekrarlanmasıyla ilerleme sağlanır.

Kelebek yüzme stili iki kolun aynı anda dalga şeklinde hareket ettirilmesiyle gerçekleştirilen bir yüzme stilidir. Bu yüzme stilinde bacaklar da aynı anda dalga hareketi yapar (Görsel 1.50).



Görsel 1.50: Kelebek stil yüzme

Sırtüstü yüzme stilinde yarışmacılar suyun içinde bekler ve takım arkadaşı gelince çıkış yapar. Sırtüstü yüzme; yüzücünün sırtüstü pozisyonda yüzerek ilerlediği, kollarını ve ayaklarını kullanarak itiş yaptığı bir yüzme tekniğidir.

İlk yüzücülerin çıkışı hakemin ya da liderin işaretiyle yapılır. Takımların ilk yüzücüsü parkuru tamamladığında sırada bekleyen ikinci yüzücü zaman kaybetmeden stilinde yüzmeye başlar ve son takım üyesi parkuru bitirinceye kadar devam eder. Parkuru ilk önce bitiren takım yarışı kazanır.

ARAŞTIRINIZ

Serbest, sırtüstü, kelebek ve kurbağalama yüzme stillerinin videolarını genel ağ ortamında güvenilir bilgi kaynaklarına erişerek izleyiniz. İzlediğiniz videolar hakkındaki düşüncelerinizi sınıf arkadaşlarınıza anlatınız.

e) Diğer Su Oyunları

Takım çalışması oyunlarında genellikle bir grup insanın birlikte katıldığı eğlenceli su sporu ve etkinlikleri vardır. Bu etkinlikler arasında deniz paraşütü, banana, deniz bisikleti, jet ski, su kayağı, kano, sörf, yelken, dalış ve balık avı sayılabilir. Su sporu ve etkinlikleri; takım üyelerinin birbirini tanıması, kaynaşması ve doğada hoşça zaman geçirmeleri açısından önemlidir.

- **Deniz Paraşütü:** Genellikle bir tekne veya motorlu su aracı tarafından çekilen bir paraşüt ile suyun üzerinde asılı kalma ve uçuş yapma etkinliğidir (Görsel 1.51). Bu etkinlikte üzerinde deniz paraşütü için üretilmiş vinç sistemi bulunan hızlı bir su aracı, paraşüt, gerilime dayanıklı sağlam bir halat, katılımcıların oturması için düzenek ve can yeleği kullanılır. Ayrıca su aracını kullanacak kaptan ile yardımcı elemanın son derece deneyimli olması ve katılımcıların yüzmeye güvenliği açısından önemlidir. Bu aktivite sırasında katılımcılar genellikle tekne arkasındaki platforma veya teknenin güvertesine çıkarlar. Daha sonra bir paraşütün ipine bağlanırlar. Tekne hızla ilerlerken paraşüt şişer ve katılımcılar havada asılı kalarak yaklaşık 100-150 m yükseklikten manzaranın tadını çıkararak eğlenirler.



Görsel 1.51: Deniz paraşütü etkinliği

- **Banana:** Genellikle bir grup insanın birlikte katıldığı eğlenceli bir su sporu ve etkinliğidir (Görsel 1.52). Bu etkinlik bir tekne veya motorlu bir su aracı tarafından çekilen muz şeklindeki plastik veya polivinil klorür (PVC) malzemeden şişme bir nesnenin üzerine binilerek gerçekleştirilir. Su aracının hızla ilerlerken yaptığı dönüşler ve dalgalanmalar ile katılımcılar eğlence amaçlı düşürülmeye çalışılır. Bu durumda katılımcılar dengelerini sağlamak ve muzun devrilmesini önlemek için birlikte çalışmalıdır. Etkinliğe katılanların can yeleği giymesi ve yüzmeye bilmeleri güvenlik açısından son derece önemlidir.



Görsel 1.52: Banana etkinliği

- **Deniz Bisikleti:** Su üzerinde pedal çevrilerek ve dümen kullanılarak hareket eden bir su aracıyla yapılan etkinliktir. Deniz bisikletinin dayanıklı malzemeden yapılmış, suda batmayan, iki ve dört kişilik çeşitleri vardır (Görsel 1.53). Bu araç, bisiklete benzer mekanizması sayesinde pedal çevrildiğinde ileri gider; yavaşlamak, durmak ya da geri gitmek için pedalların geri çevrilmesi gerekir. Dümeni sayesinde istenilen yönde rahatlıkla gidilebilir. Katılımcıların can yeleği giymesi güvenlik açısından çok önemlidir.



Görsel 1.53: Deniz bisikleti etkinliği

- **Jet Ski:** Bir veya iki kişiyle binilen, hızlı ve manevra kabiliyeti yüksek bir motorla su üzerinde yapılan, adrenalin ve heyecanı yüksek bir su etkinliğidir (Görsel 1.54). Genellikle bir anahtar veya düğme kullanılarak motor çalıştırılır. Hareket etmek için gaz kolu çevrilir. Yavaşlamak ya da durmak için gaz kolu serbest bırakılarak geri çekilir. Jet ski kullanırken can yeleği giymek, diğer su araçlarına ve yüzücülere dikkat ederek hız sınırlarını aşmamak güvenlik açısından son derece önemlidir.



Görsel 1.54: Jet ski etkinliği

- **Su Kayağı:** Bir tekne veya motorlu su aracı tarafından çekilen, üzerinde kayakçının ayaklarını yerleştirebileceği yer bulunan, genellikle cam elyaf malzemeden yapılmış, kayak üzerinde yapılan bir su etkinliğidir (Görsel 1.55). Kayakçı, su kayağı sırasında hızla ilerlerken, dengesini korumak için dalgalara hafifçe bükülerek veya eğilerek tepki vermelidir. Kayakçıyı çeken halatın sağlam olması, su aracını kullanacak kaptanın son derece deneyimli olması ve katılımcının yüzme bilmesi güvenlik açısından önemlidir.



Görsel 1.55: Su kayağı etkinliği

- **Kano Sporu:** Kano adı verilen hafif ve uzun bir tekne ile su üzerinde kürek çekerek gerçekleştirilen bir su sporu etkinliğidir (Görsel 1.56). Kano; genellikle tek kişilik veya çift kişilik modellerde, tek kürek, çift kürek kano gibi farklı stillerde kullanılabilir. Deniz, göl, akarsu, çay gibi su alanlarında yapılır. Kano sporu için kano, kürek ve can yeleği olması yeterlidir. Kanoyu ilerletmek ve yön vermek için kürek kullanılır. İlerlemek için küreği sırasıyla sağdan ve soldan çekmek gerekir. Yön vermek için gidilmek istenen yönün tersindeki küreği çekmek ya da kano hareket hâlindeyse o yöndeki küreği suyun içinde sabit tutmak gerekir. Kano sporu yaparken güvenlik her zaman ön planda olmalıdır. Katılımcılar can yeleği giymeli ve dikkatli olmalıdır. Ayrıca diğer su kullanıcılarına ve çevreye dikkat edilmelidir. Kano sporu, su sporları meraklıları için keyifli ve rahatlatıcı bir aktivitedir.



Görsel 1.56: Kano sporu etkinliği

- **Sörf Sporü:** Genellikle bir sörf tahtası üzerinde durarak ve dalgaları yakalayarak sahile doğru ilerleme esasına dayanan bir su sporu etkinliđidir (Görsel 1.57). Sörf daha çok sahilde, okyanus kıyılarında veya uygun dalga koşullarına sahip diđer su alanlarında yapılabilir. Sörf sporunda sörf tahtası, sörf ayakkabısı ve can yeleđi kullanılır. Bunların yanında sörfün olmazsa olmazı uygun dalga koşullarıdır. Sörf tahtası üzerinde çömelen ve yüzüstü yatan sörfçü, uygun bir dalganın kendine yaklaştığını gördüğü zaman ellerini kürek gibi kullanarak dalga yönünde ilerler. Dalgayı yakaladıđı sırada ayađa kalkarak, dalganın üzerinde kayarak kıyıya doğru ilerler. Sörfçü dalga üzerindeyken, kendi ağırlığını tahtanın farklı bölgelerine vererek yönünü ve hızını deđiştirebilir. Sörf yaparken dengeyi sağlamak çok önemlidir. Ayrıca can yeleđi giymek, diđer sörfçülere ve denizdeki diđer su kullanıcılarına saygı göstermek son derece önemlidir. Sörfün hem eğlenceli hem de zorlu bir su sporu olduđu unutulmamalıdır.



Görsel 1.57: Sörf sporu etkinliđi

- **Yelken Sporü:** Denizde ya da gölde rüzgârın itici gücünü kullanarak bir yelkenli tekne ile su üzerinde ilerleme amacıyla yapılan su sporu etkinliđidir (Görsel 1.58). Yelken sporu, tek kişilik küçük yelkenli teknelerden daha büyük ve karmaşık yelkenli gemilere kadar farklı teknelerle yapılabilir. Yelken sporu için öncelikle yeteri kadar rüzgâr gerekir. Tekne, yelken, direk, dümen, halat yanında can yeleđi gibi güvenlik ekipmanı gereklidir. Yelken sporu yaparken rüzgârın yönünü belirlemek önemlidir. Rüzgârın yönüne göre yelken doğru açıda konumlandırılmalı ve rüzgârın itici gücü ile ilerleme sağlanmalıdır. Can yeleđi giymek, diđer tekne ile su araçlarına dikkat etmek ve yerel deniz kurallarına uymak önemlidir.



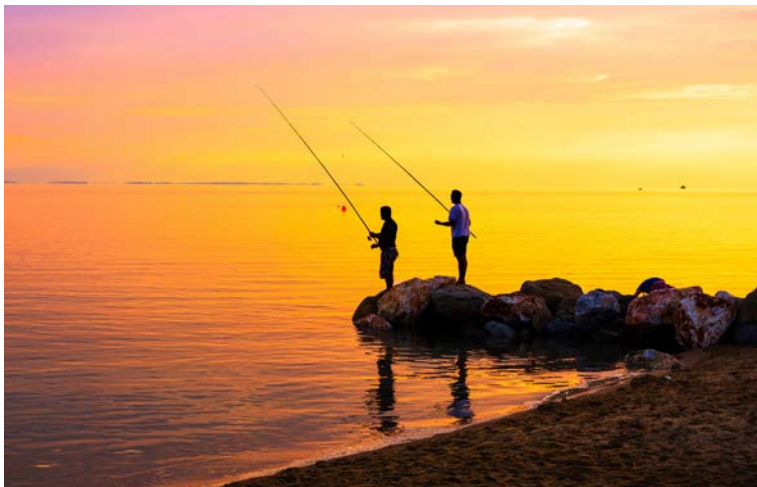
Görsel 1.58: Yelken sporu etkinliđi

- **Dalış Sportu:** Su altındaki çeşitli su altı yaşamını keşfetmek, su altı araştırmaları yapmak veya su altı manzaralarını görmek için yapılan bir su sporu etkinliğidir (Görsel 1.59). Dalış sporunun farklı yöntem ve çeşitleri vardır. Su altında nefes tutarak yapılan dalışa **serbest dalış** denir. Yüksek basınçlı hava ile doldurulmuş tüpteki gazı soluyarak yüze bağımlı olmaksızın yapılan dalışa **tüplü dalış** [scuba diving (sukuba diving)] denir. Dalış yaparken güvenlik her zaman önemlidir. Dalış ekibiyle sürekli iletişim hâlinde olunmalı, dalış planına sadık kalınmalı ve herhangi bir sorun veya acil durumda iletişime geçmek için uygun işaretler kullanılmalıdır. Dalış yapmadan önce temel eğitim almak ve deneyimli bir dalış rehberi veya eğitmen eşliğinde dalış yapmak, güvenli ve keyifli bir deneyim sağlayacaktır.



Görsel 1.59: Serbest dalış etkinliği

- **Balık Avı:** Deniz, göl, akarsu gibi çeşitli su alanlarında bir dizi farklı yöntem ve teknikle gerçekleştirilebilen su etkinliğidir (Görsel 1.60). Olta balıkçılığı, elle toplama, zıpkınla avlama ve tuzak kurma balık avlama teknikleri olarak sayılabilir. Kıyıdan ya da tekne gibi su araçlarından balık avı yapılabilir. Balık avında genellikle bir olta, misina, yem, iğne, kurşun ağırlık, olta makarası ve diğer balıkçılık malzemeleri kullanılır. Avlanması düşünülen balık türüne, avlanacak suya ve mevsime uygun olarak canlı ya da yapay yemler kullanılabilir. Balık avı etkinliğinin, avlanmanın yasak olmadığı dönemlerde yapılmasına dikkat edilmelidir. Balık avı, birçok kişi için keyifli ve rahatlatıcı bir hobidir. Doğayla iç içe olmayı sevenler için harika bir etkinliktir.



Görsel 1.60: Kıyıdan balık avı

- **Paddleboarding:** Bir tahtanın üzerinde ayakta durarak kürek çekme temeline dayalı bir spor dalıdır. Genellikle sakin sularda yapılır. Her yaştaki kişinin hem bireysel hem de grup hâlinde yapılabileceği eğlenceli ve çok yönlü bir aktivitedir. Paddleboard (pedılbord) üzerinde ayakta durarak kürek çekmek esas amaçtır. Başlangıç seviyesindekiler diz çökerek veya oturarak da kürek çekebilir (Görsel 1.61).



Görsel 1.61: Durgun denizde paddleboarding

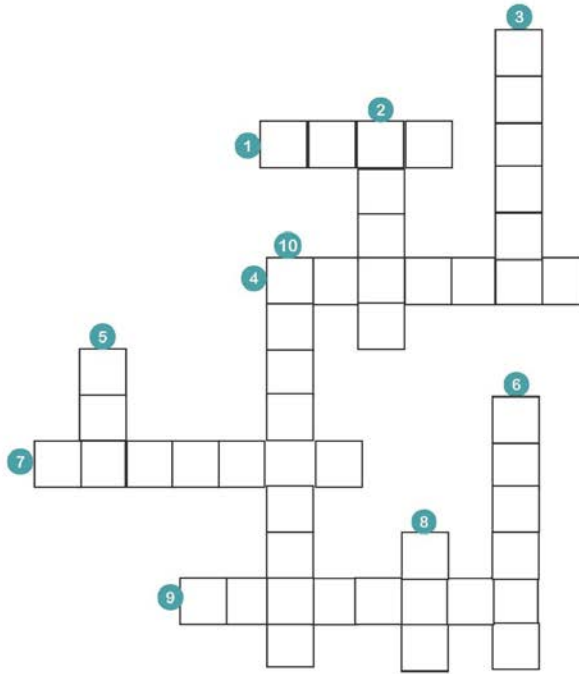
Paddleboarding yapmak için bir paddleboard, leash [leş (bağlama ipi)] ve küreğe ihtiyaç duyulur. Kürek, sağlam ve dengeli bir yapıya sahip olmalıdır. Küreğin uzunluğu yarışçının boyuna uygun olmalıdır. Güvenlik açısından can yeleği ve bağlama ipi kullanılması önemlidir. Üzerine çıldıktan sonra bağlama ipi dikkatlice paddleboardun arka kısmına bağlanmalıdır.

Kürek; bir elle kürek sapının en üstünden, diğer elle sapın daha aşağısından tutulur. Hız, kürek çekme temposuyla ayarlanır. Ne tarafa gitmek istenirse paddleboardun ters tarafından kürek çekilir. Kürek sağ tarafta çekilirse paddleboard sol tarafa, sol tarafta çekilirse sağ tarafa doğru yönelir.

Paddleboarding yapılmadan önce hava durumunu kontrol edilmelidir. Sert rüzgâr, yüksek dalga veya akıntılar olduğunda paddleboarding yapmak tehlikeli olabilir. Ayrıca paddleboarding yaparken diğer su araçlarına ve sudaki insanlara da dikkat edilmelidir.

1.5. ETKİNLİK

Aşağıda açık alanda takım çalışması oyunlarından bazı tanımlar verilmiştir. Bu tanımlara göre çengel bulmacayı çözünüz.



- | | |
|--|--|
| 1 Dalgaları yakalayıp sahile doğru ilerleme esasına dayanan bir su sporu etkinliđi | 6 Golf oyununda yeşil alanın dışındaki uzak alanlarda kullanılan sopa |
| 2 Voleybolda topun oyunda olduđu süre | 7 Futbolda ceza sahasında dokuz kusurlu hareketten biri olursa verilen ceza |
| 3 Denizde ya da gölde rüzgârın itici gücünü kullanarak yapılan spor | 8 Golf oyununda başlangıç yeri |
| 4 Bocce oyununda hedef topun adı | 9 Dart tahtasının ortasında 25 ve 50 puan değerindeki çemberler |
| 5 Teniste servis atışının rakip temas etmeden direkt puan olması | 10 İçi suda çözünür boya dolu jelatin kapsüller ile rakiplerini vurarak oynanan oyun |

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların başına “D”, yanlış olanların başına “Y” harfini yazınız.

1. (.....) Oyun, hareket becerilerini bir araya toplamanın ve uygulamanın en iyi yollarından biridir.
2. (.....) Problem çözme takımı oluşturma, belli bir beceriyi geliştirmekle ilgilidir.
3. (.....) Forming, takımın son hâlini alarak hedefe yönelmeye hazır olduğu aşamadır.
4. (.....) Su altında nefes tutarak yapılan dalışa serbest dalış adı verilir.
5. (.....) Animasyon; canlandırıcı, canlandıran harekete geçiren kişi anlamında kullanılmaktadır.
6. (.....) Su oyunlarında katılımcıların yüzme bildiğinden emin olunmalıdır.

B) Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru cevabı işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi takımın ortak bir hedefe ulaşmak için çalışmasını sağlamakla ilgili takım oluşturma türüdür?

- A) Beceriye dayalı
- B) Faaliyete dayalı
- C) Problem çözme
- D) Sorunu bulma
- E) Sosyal

2. Aşağıdakilerden hangisi görevlerin ve ortak çalışmanın netleştiği takım çalışması aşamasıdır?

- A) Analiz etme
- B) Harekete geçirme
- C) Norm belirleme
- D) Ortaya koyma
- E) Şekillendirme

3. Karışık stil yüzme yarışında aşağıdaki yüzme tekniklerinden hangisi yoktur?

- A) Balıklama
- B) Kelebek
- C) Kurbağalama
- D) Serbest
- E) Sirtüstü

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

4. Aşağıdakilerden hangisi golf sopalarına verilen isimlerden biri değildir?

- A) Clup
- B) Driver
- C) Iron
- D) Pata
- E) Putter

5. Aşağıdaki animasyon türlerinin hangisi kapalı alanda yapılan animasyonları içerir?

- A) Etkinlik türü
- B) Katılımcı sayısı
- C) Katılım şekli
- D) Katılımcı yaşı
- E) Yapıldıkları yer

6. Zor ve uzun parkurlarda bir günden fazla süren, rota üzerinde konaklamayı gerektiren doğa yürüyüşüne verilen isim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Diving
- B) Hiking
- C) Oryantiring
- D) Trekking
- E) Ziplig

7. Aşağıdakilerden hangisi tenis oyununda yapılan servisin rakip temas etmeden direkt puan olmasını ifade eder?

- A) Ace
- B) Avantaj
- C) Deuce
- D) Sayı
- E) Tie-break

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

8. Kürek sporunda küreği tekneye bağlamaya yarayan parçaya verilen isim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Ayna
- B) Dirsek
- C) Dümen
- D) Pala
- E) Topaç

9. I. Kullanılacak malzemeler

II. Marka katkısı

III. Misafir profili

IV. Tesisin fiziki yapısı

Animasyonlar planlanırken yukarıdakilerden hangilerine dikkat edilmelidir?

- A) I-III
- B) I-IV
- C) II-III
- D) III-IV
- E) I-II-III-IV

10. Aşağıdakilerden hangisi etkinlik planlama aşamalarından biri değildir?

- A) Amacın belirlenmesi
- B) Etkinliğin belirlenmesi
- C) Etkinliğin değerlendirilmesi
- D) Etkinlik yerinin tespiti
- E) Malzemelerin belirlenmesi

2. ÖĞRENME BİRİMİ

KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI

KONULAR

2.1. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI

2.2. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kapalı alanda yapılan oyunlar
- Kapalı alan takım çalışması oyunları için gerekli hazırlık adımları
- Kapalı alan etkinliklerinde dikkat edilmesi gereken etkenler
- Kapalı alanda yapılan oyunların nasıl uygulanacağı

Temel Kavramlar

güvenlik kuralları, kapalı alan, lobi, ofis, salon, sınıf

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Kapalı alan denince aklınıza gelen nedir? Örnekleyerek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Evde ailenizle, okulda arkadaşlarınızla hangi oyunları oynarsınız?



2.1. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI HAZIRLIĞI

Kapalı alan takım çalışması oyunları; takım üyelerinin hava durumu veya mevsimsel kısıtlamalara bağlı kalmaksızın, bir araya gelerek iletişim kurmalarını, iş birliği yapmalarını ve problem çözmelerini sağlar. Takım üyelerinin iş birliği yapmasını, liderlik becerilerini geliştirmesini ve iletişim becerilerini artırmasını sağlamak için birçok farklı etkinlik yapılabilir. Oyunlar, eğlenceli ve etkileşimli (interaktif) bir şekilde takım ruhunu güçlendirmek için mükemmel bir yoldur.

Kapalı alanlar; ofis, spor salonları, oyun salonları, konferans salonları, toplantı odaları, sınıflar, lobi veya büyük kapalı mekânlar gibi genellikle çatısı olan ve dışarıdaki hava koşullarından korunan alanlardır.

Takım oyunları ve çalışmaları kapalı alanlarda gerçekleştirildiğinde genellikle mevsimsel sınırlamalar veya hava durumu gibi etkenlerden etkilenmez. Bu durum, takım etkinliklerinin daha güvenilir ve planlanabilir olmasını sağlar. Bunun yanında kapalı alanlar genellikle belirli ekipmanların kullanımına daha elverişlidir. Ses, ışık ve diğer koşulların daha kolay kontrol edilmesini sağlar (Görsel 2.1). Kapalı alanlar tercih edilirken ekibin büyüklüğü, yapılacak etkinliğin türü, ulaşım gibi etkenler dikkate alınmalıdır.



Görsel 2.1: Ses ve ışık sistemi

Özlü Söz

“Bir araya gelmek bir başlangıç, beraberliği sürdürmek bir ilerlemedir; beraber çalışmak ise başarıdır.”
Henry FORD (Henri FORT)

Kapalı alan takım çalışması oyunlarını düzenlemek için öncelikle belirli adımların takip edilmesi gerekir. Kapalı alan takım çalışması oyunları için gerekli hazırlık adımları şunlardır:

- **Hedefleri Belirleme:** Takım çalışması etkinliğinin amacı ve hedefleri belirlenir. Bu hedefler örneğin iletişimi güçlendirmek, iş birliğini artırmak, liderlik becerilerini geliştirmek olabilir.
- **Katılımcıları Belirleme:** Ekibin hangi pozisyonlardan ve kaç kişiden oluşacağı belirlenir. Katılımcı sayısı göz önünde bulundurularak oyunlar ve etkinlikler planlanır.
- **Etkinlik Alanını Belirleme:** Etkinliğin gerçekleştirileceği kapalı alan belirlenir. Bu alan; ofis içinde bir toplantı odası, bir konferans salonu veya bir etkinlik merkezi olabilir. Alanın büyüklüğü belirlenirken katılımcı sayısı ve etkinliğin türü göz önünde bulundurulur.
- **Oyun ve Etkinlik Seçimi:** Katılımcıların hedeflere ulaşmasına yardımcı olacak oyun ve etkinlikler seçilir. Katılımcıların iletişim becerilerini geliştiren, iş birliğini artıran, problem çözme yeteneklerini güçlendiren ve ekip ruhunu pekiştiren oyunlar tercih edilir.
- **Malzemeleri ve Ekipmanları Hazırlama:** Seçilen oyunlar için gerekli olan malzemeler ve ekipmanlar temin edilir. Bunlar; oyunun türüne göre kâğıt, kalem, ip, bant, balonlar, plastik tabaklar, tahta ve kalemler, ulaşım araçları vb. olabilir.
- **Zaman Çizelgesi Oluşturma:** Etkinliğin zamanlaması belirlenir. Etkinliğin ne zaman başlayacağı, hangi oyunların ne kadar süreceği ve ne zaman sona ereceği belirlenir. Ayrıca molalar, öğle yemeği gibi dinlenme süreleri de planlanır.
- **Güvenlik Önlemlerini Alma:** Etkinlik sırasında gerekli güvenlik önlemleri mutlaka alınmalıdır. Özellikle fiziksel aktivite gerektiren oyunlar için ve katılımcıların güvenliğini sağlamak için gerekli tedbirler alınır.
- **Etkinlik İletişimi:** Katılımcılar etkinlik hakkında bilgilendirilir. Etkinliğin amacı, tarihi, saati, yeri ve gereksinim duyulabilecek diğer bilgilendirmeler yapılır.
- **Değerlendirme ve Geri Bildirim:** Etkinlik sonrasında katılımcılardan gelecekte düzenlenecek etkinlikler için geri bildirim alınır. Etkinliğin başarısı ve katılımcıların deneyimi hakkında değerlendirme yapılır.

Kapalı alan takım çalışması oyunlarını düzenlerken katılımcıların eğlenmelerini ve öğrenmelerini sağlayacak etkili bir program oluşturmak gerekir. Etkinliğin planlaması ne kadar iyi yapılırsa etkinlik o kadar başarılı olacaktır.

Kapalı alan etkinliklerinin başarılı bir şekilde planlanması ve yönetilmesi için dikkat edilmesi gereken etkenler önemlidir. İyi bir planlama ve dikkatli bir hazırlık, etkinliğin verimli ve keyifli geçmesini sağlar.

Özlü Söz

“Bir elin nesi var, iki elin sesi var.”

Türk Atasözü

Kapalı alan etkinliklerinde dikkat edilmesi gereken bazı önemli etkenler şunlardır:

- **Güvenlik:** Etkinlik alanının güvenliği her zaman önceliklidir. Etkinlik alanının acil çıkış yolları belirgin olmalı ve yangın, yaralanma veya diğer acil durumlara karşı hazır bir plan bulunmalıdır (Görsel 2.2). Ayrıca kullanılan ekipmanların güvenli ve sağlam olduğundan emin olunmalıdır.



Görsel 2.2: Acil durum ışığı ve acil çıkış tabelası

- **Alanın Temizliği ve Düzeni:** Etkinlik alanı; temiz, düzenli ve kullanıma hazır olmalıdır. Engelleri kaldırmak, kayganlık riski oluşturan maddeleri zeminden temizlemek ve alanı düzenlemek kazaların önlenmesine yardımcı olur.
- **Hava Kalitesi:** Kapalı alanlarda havanın temiz ve taze olması önemlidir. İyi bir havalandırma sistemi, oksijen akışını sağlar ve iç mekândaki hava kalitesini iyileştirir.
- **Yeterli Alan ve Konfor:** Etkinlik için yeterli alan sağlanmalı ve katılımcılar rahatça hareket edebilmelidir. Ayrıca temel ihtiyaçların karşılanması için oturma alanları, dinlenme köşeleri, tuvalet vb. bulunmalıdır.
- **Işık ve Ses Düzenlemesi:** Yeterli ışıklandırma ve uygun ses düzenlemesi, etkinliğin başarısı için önemlidir. Işıklandırma, etkinliğin amacına ve atmosferine uygun olarak ayarlanmalıdır. Ses düzeyi, katılımcıların konuşmalarının rahatça duyulabileceği ve etkinliğin ilgi çekici olmasını sağlayacak düzeyde olmalıdır.
- **İletişim ve Yönlendirme:** Katılımcılar ve organizatörler arasında etkili iletişim sağlanmalıdır. Gerekli bilgilerin açıkça iletilmesi ve yönlendirmelerin net olması, etkinliğin sorunsuz bir şekilde ilerlemesine yardımcı olur.
- **Kuralların Belirlenmesi ve Takibi:** Etkinlik öncesinde ve sırasında geçerli olan kuralların belirlenmesi ve uygulanması önemlidir. Bu kurallar, etkinliğin düzenli ve disiplinli bir şekilde ilerlemesinde ve katılımcıların güvenliğinin sağlanmasında etkili olur.

- **Katılımcıların İhtiyaçlarına Uygunluk:** Etkinlik; katılımcıların yaş, cinsiyet, yetenek ve ilgi alanlarına uygun olmalıdır. Katılımcıların farklı ihtiyaçlarının karşılanabileceği ve herkesin eşit bir şekilde katılabileceği bir ortam sağlanmalıdır.

Kapalı alan takım çalışması oyunlarından bazıları Tablo 2.1’de verilmiştir.

Tablo 2.1: Kapalı Alan Oyunları

Türk daması	Satranç	Domino	Uno	Mangala
Kelimeci avcısı	Anlat bakalım	Masa tenisi	Bilardo	Masa futbolu
Sandalye kapmaca	Kaşıkla pinpon topu taşıma	Karada sal yarışı	Yüzük saklamaca	Dokuz taş

2.1. ETKİNLİK

Aşağıda verilen “Yapılan İşlemler” tablosunun sol sütunundaki boşluklara, “Dikkat Edilmesi Gereken Etkenler” tablosundan uygun olanın harfini yazınız.

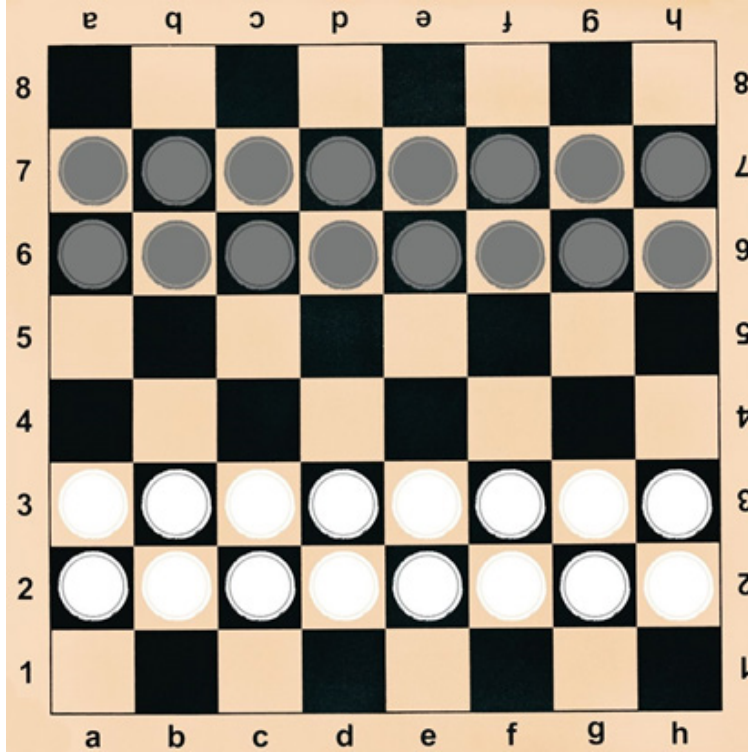
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN ETKENLER		YAPILAN İŞLEMLER	
A	Güvenlik	Havalandırma sisteminin yeterli hâle getirilmesi
B	Alanın temizliği ve düzeni	Engellerin kaldırılması
C	Hava kalitesi	Işıklandırmanın yeterli hâle getirilmesi
Ç	Işık ve ses düzenlemesi	Acil çıkış yollarının belirlenmesi
D	Katılımcıların ihtiyaçlarına uygunluk	Alanın düzenlenmesi
		Katılımcıların yaş, cinsiyet, yetenek ve ilgi alanlarına dikkat edilmesi

2.2. KAPALI ALAN TAKIM ÇALIŞMASI OYUNLARI UYGULAMASI

Kapalı alanda tercih edilen oyun uygulamalarında ışık, ses, alan, temizlik, güvenlik gibi etkenlere dikkat edilmelidir. Bu durum oyunların sorunsuz ve verimli bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlar.

a) Türk Daması

Türk daması, yatay ve dikey olarak $8 \times 8 = 64$ kareden oluşan bir tahta üzerinde 16'sı siyah ve 16'sı beyaz olmak üzere toplam 32 pul ile oynanan bir strateji oyunudur (Şekil 2.1). Türk damasında amaç; rakibin pullarını eksilterek rakibi zayıflatmak, hareket edemeyecek bir duruma getirmek ve sonuç olarak rakibin tüm pullarını alarak oyunu kazanmaktır. Dama oyunu, derin bir strateji ve taktik gerektirir. Hem eğlenceli hem de beyin jimnastiği için ideal bir oyundur.



Şekil 2.1: Dama tahtasında Türk daması dizilişi

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Her oyuncu için 16'sı siyah ve 16'sı beyaz dama pulu tahtanın iki tarafına ikişer sıralı olarak pulların arkasında birer ve önlerinde ikişer sıra boş olacak şekilde dizilir.

Dama pulları sola yatay, sağa yatay ve ileri olmak üzere üç yöne doğru hamle yapabilir veya atlayabilir. Her oyuncunun bir hamle hakkı vardır. Bir taraf hamlesini yaptıktan sonra sıra karşı tarafa geçer. Bir dama pulu son sıraya ulaştığı zaman **dama** niteliği kazanır. Dama niteliği kazanan pul normal pullardan farklı olarak sağa, sola, ileriye ve geriye hareket edebilir. Birkaç kare birden atlamak suretiyle **L** çizerek hareket edebilir. Ancak bu hareketlerini yapabilmesi için her L çizişte bir ya da birkaç pul alması (yemesi) gerekir. İleriye veya geriye pul alarak hareket eden dama; aynı sütun ve kolon üzerinde ileriye pul almışsa geriye, geriye pul almışsa ileriye ters dönüş yapamaz. Pul alma zorunludur. Bir oyuncu, pul alma şansına sahipse bu hamleyi yapmak zorundadır.

Oyunculardan birinin pulları bittiğinde veya oyuncu hareket edemez hâle geldiğinde oyun sona erer. Her iki oyuncu da hareket edemez duruma geldiğinde veya aynı pozisyon üç kez aynı şekilde tekrar ettiğinde oyun berabere bitebilir. Oyun sonunda her iki oyuncunun da bir pulu kalmışsa, oyunculardan birinin pulu dama olsa bile oyun beraberlikle sonuçlanır.

2.1. UYGULAMA

Türk Daması

Amaç

Türk daması oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Dama tahtaları ve pulları, puan tablosu, saat

Görev

Bu uygulamada Türk daması oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Türk daması oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Türk Daması Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Türk daması oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

a) Satranç

Satranç; iki oyuncu arasında yatay ve dikey olarak $8 \times 8 = 64$ kareden oluşan satranç tahtası üzerinde oynanan, strateji ve zekâ gerektiren bir masa oyunudur (Görsel 2.3). Stratejik düşünme, dikkat ve planlama gerektirir.



Görsel 2.3: Satranç tahtası ve taşları

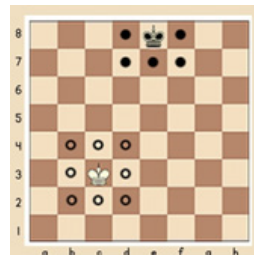
Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Satranç tahtası, sekiz yatay (sıra) ve sekiz dikey (sütun) kareden oluşur. Her iki oyuncu da sağ alt köşede beyaz kare olacak şekilde oturur. Her oyuncunun 16 taşı vardır:

- **Şah** (1 adet); önü açık olduğu sürece bir kare ileri, geri, sağa, sola veya çapraz hareket edebilir (Şekil 2.2).



a) Şah



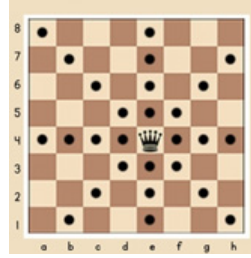
b) Şah hamleleri

Şekil 2.2: Şah ve hamleleri

- **Vezir** (1 adet); önü açık olduğu sürece ileri, geri, sağa, sola veya çapraz yönlerde istediği kare kadar ilerleyebilir (Şekil 2.3).



a) Vezir



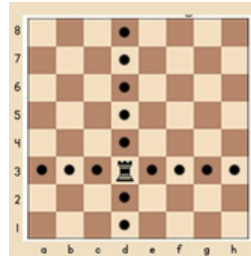
b) Vezir hamleleri

Şekil 2.3: Vezir ve hamleleri

- **Kale** (2 adet); önü açık olduğu sürece yatay ve dikey yönlerde istediği kadar sağa, sola, ileri ya da geri hareket edebilir (Şekil 2.4).



a) Kale



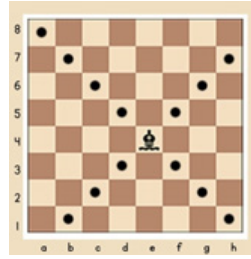
b) Kale hamleleri

Şekil 2.4: Kale ve hamleleri

- **Fil** (2 adet), önü açık olduğu sürece sadece çapraz yönlerde istediği kadar ileri ya da geri hareket edebilir (Şekil 2.5).



a) Fil



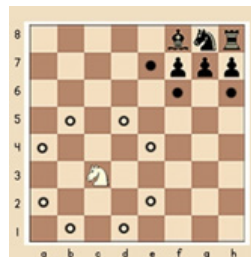
b) Fil hamleleri

Şekil 2.5: Fil ve hamleleri

- **At** (2 adet), iki kare tek yöne gittikten sonra bir kare ona dik yönde ya da bir kare tek yöne gittikten sonra iki kare ona dik yönde (L şeklinde) hareket eder. At, diğer taşların üzerinden atlayabilir (Şekil 2.6).



a) At



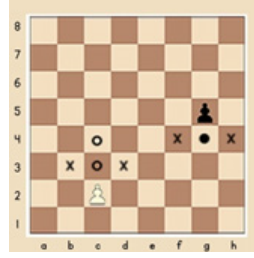
b) At hamleleri

Şekil 2.6: At ve hamleleri

- **Piyon** (8 adet), önu açık olduğu sürece ileri doğru bir kare gidebilir. İlk hamlede iki kare ilerleyebilir. Sadece rakip taşı aldığı durumlarda çapraz yönde bir kare gidebilir (Şekil 2.7). Sağa, sola ya da geri hareket edemediği için daha önce durduğu kareye dönemeyen tek satranç taşıdır.



a) Piyon



b) Piyon hamleleri

Şekil 2.7: Piyon ve hamleleri

- **Beyaz taşlar**; birinci yatay sıraya soldan sağa doğru kale, at, fil, vezir, şah, fil, at, kale olacak şekilde yerleştirilir. İkinci yatay sıraya ise piyonlar dizilir. **Siyah taşlar**; sekizinci yatay sıraya soldan sağa doğru kale, at, fil, vezir, şah, fil, at, kale olacak şekilde yerleştirilir. Yedinci yatay sıraya ise piyonlar dizilir (Şekil 2.8).



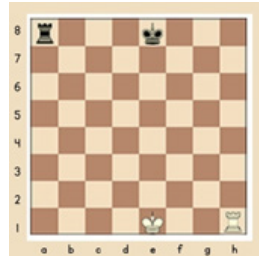
Şekil 2.8: Satranç taşlarının dizilişi

Aynı renkteki hiçbir taş başka bir taşın bulunduğu kareye gidemez. Eğer bir taş rakip bir taşın bulunduğu kareye giderse aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur. Alınan taş satranç tahtası dışına çıkarılır. Hiçbir taş kendi şahını tehdit altına sokacak veya tehdit altında bırakacak bir hareketi gerçekleştiremez. Her bir hamle yalnızca tek el ile yapılmalıdır. Oyuncu, dokunduğu taşı oynamak zorundadır. Sadece hamlede olan bir oyuncu, taşa dokunmadan önce niyetini belirtmek şartıyla (örneğin "Düzelتيyorum." diyerek) karelerindeki bir ya da birden fazla taşı düzeltebilir. Hamlede olan oyuncu şahına ve kalelerinden birine dokunursa dokunduğu kalenin olduğu tarafa rok yapmalıdır. Bir taş, kurallara uygun bir hamle ya da hamlenin parçası olarak bir kareye bırakıldığında o hamleden başka bir kareye oynatılmaz.

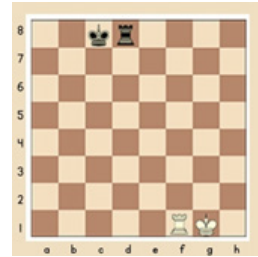
Satrançta Özel Hamleler

Satranç tahtası, sekiz yatay (satr) ve sekiz dikey (sütun) kareden oluşur. Her iki oyuncu da sağ alt köşede beyaz kare olacak şekilde oturur. Her oyuncunun 16 taşı vardır:

- **Rok:** Şah ve kalenin aynı anda hareket ettiği bir hamledir. Şah, iki kare sağa veya sola hareket eder ve kale, şahın yanına geçer (Şekil 2.9). Rok yapılabilmesi için şu şartlar gereklidir:
 - ◇ Şah ve kalenin hiç hareket etmemiş olması
 - ◇ Şahın veya kalenin arasında başka taş bulunmaması
 - ◇ Şahın tehdit altında olmaması



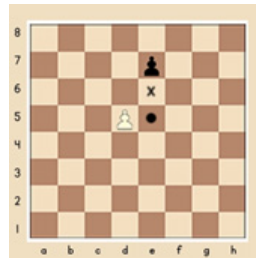
a) Rok yapılmadan önce



b) Rok yapıldıktan sonra

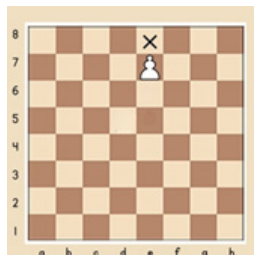
Şekil 2.9: Rok yapılışı

- **Geçerken Alma:** Bir piyon, kendi bulunduğu kareye bitişik dikeylerden birinde ve kendisiyle aynı yatayda bulunan bir rakip piyonu, bu rakip piyonun başlangıç konumundan bulunduğu yere bir hamlede iki kare ilerleyerek gelmiş olması koşuluyla alabilir. Bu alış biçimi, sadece sözü edilen piyon sürüşünü izleyen hamle için geçerlidir ve geçerken alma [en passant (en passant)] olarak adlandırılır (Şekil 2.10).



Şekil 2.10: Geçerken alma hamlesi

- **Terfi:** Piyon; kendi başlangıç noktasından en uzak kareye (son sıraya) ulaştığında vezir, kale, fil veya ata terfi eder. Terfide genellikle vezir tercih edilir. Yeni taş, tahtaya konar konmaz etkin hâle geçer (Şekil 2.11).



Şekil 2.11: Terfi

Satrançta Oyunun Sonu

- **Şah Mat:** Rakip şahın kaçacak yeri kalmadığında ve şah tehdit altındaysa oyun biter.
- **Patt (Pat):** Şah tehdit altında olmadan rakip oyuncunun hamle yapacak taşı kalmamışsa oyun berabere biter.
- **Üçlü Tekrar:** Aynı pozisyon üç kez tekrarlandığında oyun berabere biter.
- **50 Hamle Kuralı:** 50 hamle boyunca piyon hareketi veya taş alma gerçekleşmezse oyun berabere biter.
- **Anlaşma:** Her iki oyuncunun da birer hamle yapmış olması koşuluyla iki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter.
- **Zaman:** Oyuncular, satranç saatini kullanarak belirli bir süre içinde hamlelerini yapmalıdır. Süresi dolan oyuncu, oyunu kaybeder.

Bilgi Kutusu

Almanya'nın Karlsruhe kentinde yapılan Grenke Açık Satranç Turnuvası'nda yarışan genç sporcumuz Yağız Kaan Erdoğan, son normunu da tamamlayarak Büyükusta-Granmaster (GM) oldu. Satranç tarihindeki en genç GM'ler arasına giren 12 yaşındaki Yağız Kaan Erdoğan, FIDE sıralamasına göre aktif sporcular arasında 'Dünyanın En Genç GM'si' oldu.

Dünyada ABD'li Abhimanyu Mishra (12 yıl 4 ay 25 gün) rekoru elinde tutarken; listenin ikinci sırasında Ukrayna'dan Sergey Karjakin (12 yıl 7 ay), üçüncü sırasında da Hindistan'dan Gukesh Dommaraju (12 yıl 7 ay 17 gün) bulunuyor. Satranca başladığı günden bugüne büyük bir başarı performansı ile ilerleyen ve dünyanın ilgiyle takip ettiği satranç sporcumuz Yağız Kaan ise, Grenke Açık Satranç Turnuvası'nda elde ettiği sonucun ardından, 12 yıl 9 ay 29 gün ile Türkiye'nin en genç, dünyanın 4'üncü en genç GM'si olarak tarihe geçti.

Yağız Kaan Erdoğan, 11 yaşında da 'Dünyanın En Genç Uluslararası Ustası -IM' ünvanına sahip olmuş ve Türkiye'ye büyük bir gurur yaşatmıştı.

Tarihe geçen sporcumuzu kutluyoruz...

Kaynak: <https://shgm.gsb.gov.tr/HaberDetaylari/1/270085/yagiz-kaan-erdogmus-satrancta-dunyanin-en-genc-gmsi-oldu.aspx>

Erişim tarihi: 21.12.2024 Saat: 14.09

2.2. UYGULAMA

Satranç

Amaç

Satranç oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Satranç tahtaları ve taşları, puan tablosu, saat, notasyon kağıtları (isteğe bağlı, oyunları kayıt altına almak için) (Görsel 2.4).

SATRANÇ NOTASYON KAĞIDI									
TURNUVA ADI					TARİH DATE				
ADİ:	ADİ:	TAKIM:	TAKIM:	SONUÇ:	SONUÇ:	MAKAH No.:	MAKAH No.:	MAKAH No.:	MAKAH No.:
NAME:	NAME:	TEAM:	TEAM:	RESULT:	RESULT:	BOARD No.:	BOARD No.:	BOARD No.:	BOARD No.:
1		21		41		51		61	
2		22		42		52		62	
3		23		43		53		63	
4		24		44		54		64	
5		25		45		55		65	
6		26		46		56		66	
7		27		47		57		67	
8		28		48		58		68	
9		29		49		59		69	
10		30		50		60		70	
11		31		51		61		71	
12		32		52		62		72	
13		33		53		63		73	
14		34		54		64		74	
15		35		55		65		75	
16		36		56		66		76	
17		37		57		67		77	
18		38		58		68		78	
19		39		59		69		79	
20		40		60		70		80	

İMZA SIGNATURE
 HAKEM ARBITER
 İMZA SIGNATURE

Görsel 2.4: Satranç notasyon kağıdı

Görev

Bu uygulamada satranç oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Satranç oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Satranç Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Satranç oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

c) Domino

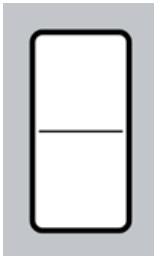
Domino, iki veya daha fazla oyuncuyla oynanan klasik bir masa oyunudur. Oyun, her birinin ön yüzünde sıfırdan altıya kadar noktalar bulunan toplam 28 adet dikdörtgen taş ile oynanır (Görsel 2.5). Oyunda amaç, uç sayıları ortak olan taşları eşleştirerek dizmek ve eldeki taşları bitirmektir. Domino oyunu, hem eğlenceli hem de stratejik düşünmeyi gerektiren bir oyun olup aile ve arkadaşlar arasında keyifli zaman geçirmek için ideal bir seçenektir.



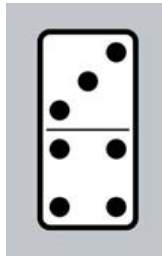
Görsel 2.5: Domino taşları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

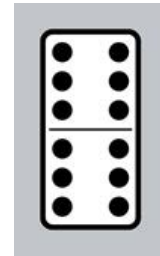
Domino taşlarının bir yüzü enlemesine çizgiyle ikiye ayrılmıştır. Taşların üzerine sayılar, tıpkı zarda olduğu gibi boş kareyle belirtilen 0-0'dan 6-6'ya kadar noktalarla işaretlenmiştir (Şekil 2.12).



a) 0-0 domino taşı



b) 3-4 domino taşı



c) 6-6 domino taşı

Şekil 2.12: Domino taşı sayıları

Taşlar kapalı (yüzü aşağı bakacak) şekilde karıştırılır. İki oyuncu varsa her oyuncuya yedi taş, üç veya dört oyuncu varsa her oyuncuya beş taş dağıtılır. Geri kalan taşlar, oyunda çekilmek üzere kenara konur. Oyuna başlama hakkı, en yüksek çift taşı (örneğin çift altı) olan oyuncudadır. Eğer kimsenin elinde çift taş yoksa en yüksek toplam değere sahip taşı olan oyuncu oyuna başlar. İlk taş yerleştirildikten sonra sıradaki oyuncu bu taşın uçlarındaki sayılara uygun bir taş yerleştirir. Örneğin bir uçta altı varsa oyuncu altılı bir taş eklemelidir. Taşlar yan yana veya dik açılarla yerleştirilebilir ancak her zaman sayıların eşleşmesi gereklidir.

Oyun sırası, saat yönünde veya saat yönünün tersine ilerler. Her oyuncu sırayla uygun bir taş yerleştirir. Sırası gelen oyuncunun elinde uygun bir taş yoksa oyuncu çekme yığınınından bir taş çeker. Çekilen taş uygunsa hemen oynayabilir, uygun değilse sıra sonraki oyuncuya geçer. Çift taşlar, oyunun akışını değiştirebileceği için stratejik olarak yerleştirilmelidir. Yüksek değerli taşları erken oynayarak elde düşük değerli taşlar bırakmaya çalışmak önemlidir. Ayrıca rakiplerin hangi sayıları oynayamadığını gözlemleyip buna göre strateji geliştirmek de kazanmak için gereklidir.

Bir oyuncu elindeki tüm taşları yerleştirdiğinde “Domino!” der ve oyunu kazanmış olur. Diğer oyunculara ellerinde kalan taşların toplam sayı değeri kadar ceza puanı yazılır. Oyun tıkanıldığında en düşük puanı olan oyuncu, diğer oyuncuların ellerindeki taşların toplamından kendi taşlarının toplamını çıkararak puan alır.

Bilgi Kutusu

Domino Oyunu Strateji ve Taktikleri

- Oyunda fırsat bulunduğunda önce çift taşlar elden çıkarılmalıdır.
- Hamleler önceden düşünülerek birkaç hamle sonrası planlanmalıdır.
- Oynanan taşların takip edilip sayılması önemlidir.
- Rakiplerden biri ya da birkaçı bazı sayıları oynayamayıp taş çekiyorsa mümkün olduğu kadar o sayılar oynanmalıdır.
- Oyuncu kendi elindeki sayı az ise rakiplerin ellerindeki taş sayısına göre oyunu kilitleyebilir.
- Oyun sonunda mümkün olduğu kadar düşük sayılı taşların elde kalmasını sağlamak avantajlı olacaktır.

2.3. UYGULAMA

Domino

Amaç

Domino oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Domino taşları, puan tablosu

Görev

Bu uygulamada domino oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Domino oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Domino Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Domino oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ç) Uno

Uno; iki ya da daha fazla oyuncu ile oynanabilen, hızlı, tempolu ve eğlenceli bir kart oyunudur (Görsel 2.6). Oyunda amaç eldeki tüm kartları ilk bitiren oyuncu olmaktır. Uno, eğlenceli olduğu kadar stratejik düşünmeyi de gerektiren bir oyundur.



Görsel 2.6: Uno oyun kartları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Uno oyununda sarı, kırmızı, mavi ve yeşil olmak üzere dört farklı renkte ve farklı özelliklerde kartlar vardır. Kartlar renklerine, sayılarına ve özelliklerine göre şöyle ayrılır:

- **Sayı Kartları:** Renklerine göre 0'dan 9'a kadar numaralandırılmıştır. 0 kartı her renkte bir adet olmak üzere toplam dört adet, 1'den 9'a kadar olan kartlar her renkten ikişer adettir (her sayı için toplam sekiz adet, tüm sayılar için toplamda 72 adet) (Görsel 2.7).



Görsel 2.7: Dokuz sayısı kartı

- **2 Çek Kartı:** Dört farklı renkte ikişer adet vardır. Bu kart oynandığında sıradaki oyuncu iki kart çeker ve sırasını kaybeder. Ancak sıradaki oyuncunun elinde de rengi fark etmeksizin 2 çek kartı varsa oynayabilir ve kendinden sonra gelen oyuncuya dört kart çektirebilir. O oyuncunun da elinde 2 çek kartı varsa sıradaki oyuncu altı kart çeker ve bu şekilde devam eder. Bu kart sadece aynı renk ya da 2 çek kartı eşleşmesi olursa oynanabilir (Görsel 2.8).



Görsel 2.8: 2 çek kartı

- **4 Çek Kartı:** Kart destesinde toplam dört adet vardır. Oyuncu oyunun rengini belirler, sonraki oyuncu dört kart çeker ve sırasını kaybeder. Sıradaki oyuncu; elinde de rengi fark etmeksizin 4 çek kartı varsa oynayabilir, kendinden sonra gelen oyuncuya sekiz kart çektirebilir ve bu şekilde devam eder. Bu kart, sadece oyuncunun elinde oynayacak başka kart olmadığında oynanabilir. Oyuncu elinde başka oynayabileceği bir kart varken bu kartı oynarsa başka bir oyuncu elini göstermesi için ona meydan okuyabilir. Eğer 4 çek kartını oynayan oyuncunun elinde o anda başka oynanabilecek kart varsa ceza olarak dört kart çeker yoksa meydan okuyan oyuncu altı kart çeker (Görsel 2.9).



Görsel 2.9: 4 çek kartı

- **Joker Kartı:** Destede toplam dört adet vardır. Bu kart tüm renkleri simgeler ve herhangi bir kartın üzerine oynanabilir. Kartı oynayan oyuncu, oyunun hangi renk kartla devam edeceğini belirler. Oyuncunun elinde oynayabileceği başka bir kart olsa bile joker kartını oynayabilir (Görsel 2.10).



Görsel 2.10: Joker kartı

- **Yön Değiştir Kartı:** Dört farklı renkte ikişer adet vardır. Oyunun yönünü tersine döndürür. Oyun saat yönünde dönüyorsa bu kart oynandıktan sonra saat yönünün tersine oynamaya devam edilir. Bu kart, sadece aynı renk ya da başka bir yön değiştir kartı eşleşmesi olursa oynanabilir (Görsel 2.11).



Görsel 2.11: Yön değiştir kartı

- **Pas Geç Kartı:** Dört farklı renkte ikişer adet vardır. Bu kart oynandığında sıradaki oyuncu sırasını kaybeder. Sırası gelen oyuncuya bu kart atıldığında sıradaki oyuncu elinde sadece herhangi renk başka bir pas geç kartı var ise oynayabilir (Görsel 2.12).



Görsel 2.12: Pas geç kartı

- **El Değiştir Kartı:** Destenin içerisinde sadece bir adet vardır. Oyuncular, bu kart oynandığı zaman kartlarını kapatır ve kartı oynayan kişiye uzatır. Kartı oynayan kişi de kartlarını kapatır ve gelen bu kartlar ile rastgele karıştırır. Son olarak karıştırılan kartlar saat yönünde ve eşit şekilde oyunculara tekrar dağıtılır ve herkesin eli değişmiş olur (Görsel 2.13).



Görsel 2.13: El değiştir kartı

- **Boş Kart:** Boş kartın üzerine istenilen herhangi bir kural yazılıp oynanabilir. Örneğin "Sıradaki iki oyuncu iki el pas geçsin." yazılıp oynanabilir (Görsel 2.14).



Görsel 2.14: Boş kart

Oyuna başlamak için kartlar iyice karıştırılır ve her oyuncuya yedi kart dağıtılır. Geriye kalan kartlar, kapalı bir şekilde çekme yığını olarak ortada durur. Oyun, yığının üzerindeki ilk kartın açık olarak ortaya koyulmasıyla başlar. Oyunu başlatacak oyuncu, ortaya açılan kart ile aynı renk veya rakama denk gelen kartı varsa oyunu devam ettirir. Aynı renk veya numarada kartı yoksa özel kartlar kullanabilir. Ancak hiçbir şekilde oyunu devam ettirecek kartı yoksa çekme yığından bir kart çeker. Çekilen kart uygun ise hemen oynayabilir, uygun değilse o turda oynayamaz. İlk açılan kart özel bir kart ise karttaki ilgili eylem gerçekleştirilir. Örneğin açılan kart 2 çek kartı ise ilk oyuncu iki kart çeker. Sırası gelen oyuncunun yığının üstündeki kartla aynı renk ya da numarada bir kart oynamasıyla oyun devam eder.

Oyunculardan biri, sondan bir önceki kartını oynadığında İspanyolca bir anlamına gelen "Uno!" diye bağırması gerekir. Oyunculardan birinin elindeki tüm kartlar bittiğinde tur sona erer. Diğer oyuncuların elinde kalan puanlar toplanarak kazanan oyuncuya yazılır ve toplamda 500 puana ulaşana kadar oyun devam eder. Üzerinde sayı olan tüm kartlar kendi değerleri (0-9) kadar puan kazandırır. 2 çek kartı 20, yön değiştir kartı 20, el değiştir kartı 20, pas geç kartı 20, 4 çek ve joker kartları da ellişer puan değerindedir. Alternatif olarak belirli bir tur sayısının sonunda en yüksek puana sahip oyuncu kazanan olarak belirlenebilir.

2.4. UYGULAMA

Uno

Amaç

Uno oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Uno kartları, puan tablosu, zaman ölçmek için kronometre veya saat (isteğe bağlı)

Görev

Bu uygulamada uno oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Uno oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Uno Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Uno oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

d) Mangala

Mangala, iki kişiyle oynanan Türk strateji ve zekâ oyunudur (Görsel 2.15). Halk arasında köçürme olarak da bilinmektedir. Oyunun amacı, rakibin taşlarını kendi alanına taşıyarak en çok taşı toplamaktır. Mangala hem strateji hem de dikkat gerektiren bir oyundur. Rakibin hamlelerini tahmin etmek ve taşları doğru şekilde dağıtmak önemlidir.



Görsel 2.15: Ahşap oyun tahtası ve taşları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun tahtası üzerinde toplam on iki küçük kuyu ve iki büyük hazine kuyusu (kale) bulunur. Her oyuncunun altı küçük kuyusu ve bir hazine kuyusu vardır. Her oyuncuda 24 taş olmak üzere toplam 48 taş ile oynanır. Oyuncular, oyunun başında kendi taşlarını her kuyuya dörder tane olacak şekilde altı kuyuya paylaştırır. Her oyuncunun önünde bulunan altı küçük kuyu kendi bölgesi, karşısında bulunan altı küçük kuyu da rakibin bölgesidir. Oyuncunun sağ tarafında yer alan büyük kuyu o oyuncunun hazinesidir. Oyun sırasında rakibin hazine kuyusuna taş bırakılmaz.

Oynama sırası kura atışıyla belirlenir. Oyuna başlama hakkı kazanan oyuncu, kendi bölgesinde bulunan altı kuyudan istediğini seçerek içindeki dört adet taşı alır. Aldığı taşlardan bir tanesini aldığı kuyuya bırakıp, sağa doğru her kuyuya birer taş bırakarak ilerler. Elindeki son taş, kendi hazine kuyusuna denk gelirse tekrar oynama hakkı kazanır. Oyuncunun hamle sırası geldiğinde kuyusunda sadece bir taş olması durumunda isterse bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir ancak hamle sırası diğer oyuncuya geçer.

Oyun sırası gelen oyuncu, taşlarını dağıtırken son taş rakip oyuncunun kuyusuna denk gelir ve kuyudaki taş sayısını çiftlerse (2, 4, 6 ...) kuyudaki tüm taşları kazanarak kendi hazine kuyusuna koyar. Dağıtılan son taş, oyuncunun kendi tarafındaki boş bir kuyuya denk gelirse bu taş ile birlikte o kuyunun tam karşısında bulunan kuyudaki bütün taşlar kazanılır ve hazine kuyusuna konur. Hamle sırası rakibe geçer.

Mangala oyunu beş set üzerinden oynanır. Oyunculardan birinin bölgesindeki taşlar bittiğinde oyun seti biter. Taşlarını ilk bitiren oyuncu rakibin küçük kuyularındaki taşları da kazanır ve kendi hazinesine koyar. Hazine kuyularındaki taşlar sayılır. Hangi oyuncunun hazine kuyusunda daha fazla taş varsa o oyuncu seti kazanır. Seti kazanan oyuncu bir puan kazanır. Hazine kuyularındaki taşlar eşit sayıdaysa her oyuncu 0,5 puan kazanır. Beş set sonunda en fazla puan kazanan oyuncu oyunu kazanmış olur.

2.5. UYGULAMA

Mangala

Amaç

Mangala oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Mangala oyun tahtası ve taşları, puan tablosu

Görev

Bu uygulamada mangala oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Mangala oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Mangala Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Mangala oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

e) Kelime Avcısı

Kelime avcısı; en az iki, en fazla dört oyuncuyla oynanabilen bir kelime oyunudur (Görsel 2.16). Oyunun amacı, harf taşlarını kullanarak oyun tahtasında en az bir harfi başka kelimelerle bitişen yüksek puanlı kelimeler oluşturmaktır. Kelime avcısı, hem eğlenceli hem de eğitici bir oyun olup kelime dağarcığını geliştirmek ve stratejik düşünmeyi teşvik etmek için harika bir araçtır.



Görsel 2.16: Kelime avcısı sehpa ve taşları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Kelime avcısı oyunu, 15x15 kareden oluşan oyun tahtasında oynanır. Oyun tahtasının üzerindeki bazı kareler özel puan bölgeleri olarak şu şekilde belirlenmiştir (Görsel 2.17):

- **Harfin İki Katı Skoru:** Bu karenin üzerine gelen harfin puan değeri iki ile çarpılır.
- **Harfin Üç Katı Skoru:** Bu karenin üzerine gelen harfin puan değeri üç ile çarpılır.
- **Kelimenin İki Katı Skoru:** Bu karenin üzerine gelen kelimenin tamamının puan değeri iki ile çarpılır.
- **Kelimenin Üç Katı Skoru:** Bu karenin üzerine gelen kelimenin tamamının puan değeri üç ile çarpılır.



Görsel 2.17: Kelime avcısı oyun tahtası

Oyunda, oyuna başlarken kullanılan içinde rastgele taşların çekileceği bir adet taş torbası, her oyuncunun yedi harf taşı yerleştirebileceği dört adet taş sehpa ve her birinin üzerinde bir harf ile bir puan değeri bulunan 100 adet taş kullanılır. Taşların puan değerleri harflerin kullanılma sıklığına göre belirlenmiştir. Örneğin E harfi bir puan iken B harfi üç puandır (Şekil 2.13).



Şekil 2.13: Kelime avcısı harfleri

Oyuna başlamak için torbadaki taşlar karıştırılır ve her oyuncu torbadan yedişer adet taş çekerek kendi taş sehpasına dizer. Ayrıca oyuna kimin başlayacağını belirlemek için her oyuncu torbadan birer adet taş çeker. **Joker** taş çeken olursa yeniden taş çeker. Alfabetik olarak ilk sıradaki taşı çeken oyuncu oyuna başlar. Yazılan ilk kelime, tahtanın ortasındaki yıldızlı kareden başlamalıdır. Bu kare çift kelime puan değerine sahiptir.

Oyun saat yönünde ve sırayla ilerler. Oyuncular, taşlarını oyun tahtasına yerleştirerek en az bir harfi başka kelimelerle bitişen yatay veya dikey kelimeler oluşturur. Bir kelime en az iki harften oluşmalıdır. Her hamleden sonra oyuncular eksilen taşlarını torbadan çekerek tekrar yedi taşa tamamlar.

Yazılan her kelimenin puanı, harflerin değerleri toplanarak ve üzerine denk geldiyse özel karelerde belirtilen kurallara göre katlanarak hesaplanır. Joker taşlar herhangi bir harfin yerine kullanılabilir ancak **sıfır** puan değerindedir. Sırası gelen oyuncu, daha önce tahtaya yazılmış bir kelimeye harf ekleyerek ya da bitişen yeni kelime oluşturarak puan kazanabilir; torbadan taş değiştirebilir veya hamlesini pas geçebilir. Taş değişmek isteyen oyuncu istediği taşları kapalı bir şekilde masaya koyup değiştirmek istediği taş sayısı kadar torbadan taş çeker ve oynama sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

Taşlar, oyun tahtasına konduktan sonra geri alınamaz. Ancak yazılan kelime kurallara uygun değilse geri alınır. Yazılan kelimenin geçerli olup olmadığını belirlemek için bir sözlük kullanılabilir. İtirazın olmadığı durumlarda sözlüğe bakmaya gerek yoktur. İtiraz edilen kelime doğru yazılmış ise itiraz eden oyuncudan kelimenin puanı kadar puan düşülür. İtiraz edilen kelime yanlış yazılmış ise o kelimeyi yazan oyuncu taşlarını geri toplar ve o turu pas geçer. Büyük harflerle başlayan özel isimler, kısaltmalar ve takılar haricinde sözlükte bulunan bütün kelimeler geçerli sayılır.

Torbadaki taşlar bitip bir oyuncu tüm taşlarını kullandığında ya da tüm oyuncular ardışık iki kez pas geçtiğinde oyun sona erer. Oyun bittiğinde diğer oyuncuların elinde kalan taşların toplam puanı, taşlarını ilk bitiren oyuncunun puanına eklenir ve kendi topladıkları puandan düşülür. Yapılan hesaplamalar sonucunda en yüksek puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır.

2.6. UYGULAMA

Kelime Avcısı

Amaç

Kelime avcısı oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Kelime avcısı seti, puan tablosu, hızlı oyunlar için zamanlayıcı (isteğe bağlı)

Görev

Bu uygulamada kelime avcısı oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Kelime avcısı oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Kelime Avcısı Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Kelime avcısı oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

f) Anlat Bakalım

Anlat bakalım; kelime tahminine dayalı, hızlı tempolu bir takım oyunudur (Şekil 2.14). Oyunun amacı, kelimenin kendisini ya da kartta bulunan beş yasaklı (tabu) kelimeyi kullanmadan takım üyelerine o kelimeyi anlatmaktır. Anlat bakalım; hızlı düşünme, kelime bilgisi ve takım çalışmasını teşvik eden eğlenceli bir oyundur.



Şekil 2.14: Anlat bakalım kartları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyunda her birinde tahmin edilmesi gereken bir ve söylenmesi yasak olan beş kelimenin yazılı olduğu kartlar, zaman tutmak için bir saat ya da zamanlayıcı ile puanlamayı tutmak için kâğıt ve kalem kullanılır. Oyuncular, en az iki kişiden oluşan en az iki takıma ayrılır. Oyuna başlamadan önce takımlarda kimin anlatıcı olacağı, oyunun kaç tur oynanacağı belirlenmelidir.

Oyunda her takımın bir üyesi anlatıcı olur. Anlatıcının içinde olmadığı takımın bir üyesi saatin sorumluluğunu alır. Saatin sorumluluğunu alan oyuncu anlatıcının yanında durarak karta bakar ve anlatıcının yasaklı kelimeleri kullanmadığından emin olur. Kartlar iyice karıştırıldıktan sonra deste olarak masaya ya da varsa kart kutusuna konur. Anlatıcı, kart destesinin en üstündeki kartı çeker ve kartta yazan kelimeyi yasaklı kelimeleri kullanmadan, takım arkadaşlarına anlatarak bir dakika içinde en çok kelimeyi tahmin ettirmeye çalışır. Anlatıcı, kelimeleri anlatırken jestler ve ses efektleri kullanabilir ancak kelimenin kökünü veya herhangi bir bölümünü kullanamaz. Örneğin “havalimanı” kelimesi anlatılırken “hava” ve “liman” kelimeleri ayrı ayrı kullanılamaz. Ayrıca işaret dili, kısaltmalar (Dr., TV vb.) ve yabancı dil kullanılamaz. Anlatıcı, yasaklı kelimelerden birini kullanır ya da pas geçerse yeni bir kart çeker ve onu anlatmaya başlar. Takım arkadaşları tarafından kelime doğru tahmin edildiğinde, yeni bir kart çekerek onu anlatmaya çalışır. Bir dakikalık süre doluncaya kadar bu şekilde devam eder. Takıma ayrılan süre dolduğu zaman oyun sırası diğer takıma geçer. Her doğru tahmin edilen kelime için takım bir puan kazanır. Pas geçilen ya da yasaklı kelime kullanılan her kart için rakip takım bir puan kazanır.

Takımların hepsi kendilerine ayrılan süreyi tamamladığında en fazla puan toplayan takım oyunu kazanır. Puan eşitliği durumunda eşitlik bozuluncaya kadar oynamaya devam edilir.

2.7. UYGULAMA

Anlat Bakalım

Amaç

Anlat bakalım oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Anlat bakalım oyun kartları, puan tablosu, kum saati veya zamanlayıcı

Görev

Bu uygulamada anlat bakalım oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Anlat bakalım oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Anlat Bakalım Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Anlat bakalım oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

g) Masa Tenisi

Masa tenisi, hızlı refleksler ve strateji gerektiren bir raket sporudur (Görsel 2.18). Karşılıklı iki oyuncuyla oynanabildiği gibi ikişerli iki takım hâlinde de oynanabilir. Hem kapalı alanda hem de açık alanda oynanabilir. Ancak açık alanda rüzgâr, yağmur, aşırı sıcak / soğuk hava gibi olumsuzluklardan etkilenmemek için masa tenisinin kapalı alanda oynanması tercih edilmelidir.



Görsel 2.18: Masa tenisi oynayan sporcular

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Tenis masasının üst yüzeyi 2,74 m uzunluğunda, 1,525 m genişliğinde ve yerden 76 cm yükseklikte olmalıdır. Oyun yüzeyi, standart bir masa tenisi topunun 30 cm yükseklikten bırakıldığında yaklaşık 23 cm sıçrayabileceği herhangi bir malzemedan olabilir. Masa yüzeyinin kenarları 2 cm genişliğinde beyaz çizgilerle çerçevelenmiş olmalıdır. Masayı ortadan ikiye ayıran filenin üstü, bütün uzunluğu boyunca masa yüzeyinden 15,25 cm yükseklikte bulunmalıdır. Masa tenisi topu küre şeklinde, 2,7 g ağırlığında ve 40 mm çapında olmalıdır. Bu top, genelde beyaz ya da turuncu renktedir. Oyuncuların kullandığı raketler genellikle ahşap bir taban ve kauçuk kaplamadan üretilmiştir. Oyunda herhangi bir boyut, şekil ve ağırlıkta raket tercih edilebilir ancak raketin tahtası düz ve sert olmalıdır.

Oyun başlamadan önce hangi oyuncunun veya takımın servis atacağı kura ile belirlenir. Top filenin üzerinden rakip alana atılacak şekilde servis yapılır. Topun oyunda kaldığı süreye **ralli** denir. Sonucun skora yansıtılmadığı ralliye **let**, sonucun skora yansıtıldığı ralliye **sayı** denir. Top, servis amacıyla yukarıya doğru atılmadan önce serbest elin avuç içinde sabit olduğu son andan rallinin let veya sayı olarak sonuçlanmasına kadar oyundadır.

Servis atarken topun serbest elden açıkça bırakılması ve raketle vurulmadan önce en az 16 cm havaya kaldırılması gereklidir. Servis atışında top önce servis atan oyuncunun kendi sahasında sıçramalı, ardından fileye değmeden rakip sahaya geçmelidir. Servis atışında topun fileye değmesi durumunda let olur ve servis tekrarlanır. Kurallara uygun olarak yapılan servis atışında rakip topu karşılayamaz, top rakip alana iki defa temas eder, rakibin karşıladığı top fileye takılır ya da sahaya temas etmeden doğrudan dışarıya giderse sayı kazanılır. Eğer oyuncu servis atışında topu karşıya geçiremez, top karşı alana değmeden oyun alanının dışına çıkar ya da rakibin karşıladığı topu karşılayamazsa rakip sayı kazanır. Oyunculardan birisi kasıtlı olarak topa iki defa vurur ya da serbest eli oyun yüzeyine dokunursa rakibi sayı kazanır.

Servis sırası her iki sayıda bir rakibe geçer. Maçlarda setler 11 sayı üzerinden oynanır. Her iki oyuncu da 10 sayıya ulaşırsa set iki sayılık fark oluşuncaya kadar devam eder ve iki sayı öne geçen oyuncu seti kazanır. Genelde maçlar beş set üzerinden oynanır ve toplamda üç seti kazanan oyuncu maçı kazanır. İstenildiği takdirde maçta oynanacak set sayısı tek sayı olmak kaydıyla maçtan önce taraflarca belirlenebilir.

2.8. UYGULAMA

Masa Tenisi

Amaç

Masa tenisi oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Tenis masası, raket, pinpon topu, puan tablosu

Görev

Bu uygulamada masa tenisi oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Masa tenisi oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Masa Tenisi Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Masa tenisi oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ğ) Bilardo

Bilardo, genellikle düz bir masa üzerinde toplar ve isteka (toplara vuruş yapmak için kullanılan uzun çubuk) ile oynanan bir spor dalıdır (Görsel 2.19). Bilardo hem stratejik düşünme hem de hassas vuruşlar gerektiren bir oyundur.

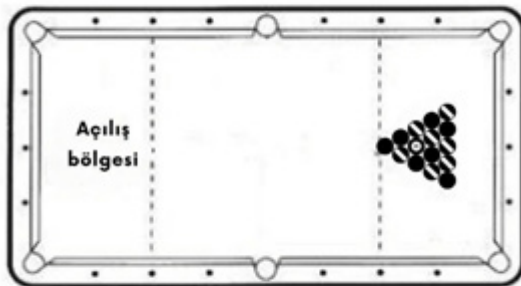


Görsel 2.19: Bilardo salonu

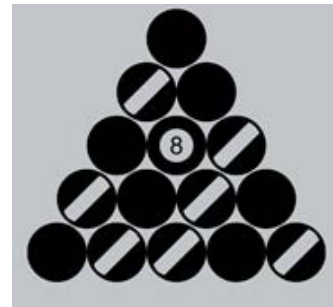
Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Birden fazla bilardo türü vardır ancak en yaygın olanları 8 top [eight-ball (eyt-bal)] ve 3 bant bilardodur. Her bilardo türünün kendi kuralları vardır fakat genel bilardo kuralları çoğu oyun için benzerdir.

- **8 Top Bilardo:** 8 top bilardo masası; kenarlarında altı delik (cep) bulunan, zemini düz ve dikdörtgen bir masadır (Şekil 2.15). Oyun; 1'den 7'ye kadar numaralı düz [solid (salıd)] toplar, 9'dan 15'e kadar numaralı çizgili [striped (sıtraypt)] toplar, bir beyaz top (isteka topu) ve bir siyah top (8 numaralı top) ile oynanır. Her oyuncunun kendine özel istekası vardır. İstekanın topa vururken kaymaması için özel bir tebeşir kullanılır. Ayrıca isteğe bağlı olarak oyuncular bilardo eldiveni de kullanabilir. Toplar bir üçgen düzenleyici içine dizilir. 8 numaralı top ortaya, bir düz top ve bir çizgili top üçgenin köşelerine yerleştirilir. En öndeki topun çuhaya temas ettiği nokta, kısa ve uzun bantlardaki ikinci noktaların kesiştiği yerdir (Şekil 2.16).



Şekil 2.15: 8 top bilardo masası



Şekil 2.16: 8 top bilardo toplarının dizilişi

Oyun, açılış vuruşuyla başlar. Bir oyuncu, beyaz topu açılış bölgesinde istediği herhangi bir yere koyarak, dizili hedef toplara vurarak açılış yapar. İlk temasın en öndeki topa yapılma zorunluluğu yoktur. Açılış vuruşunda en az dört top, bantlara çarpmalı ya da bir top deliğe girmelidir. En az bir top deliklerden birine girmişse oyuncu oyuna devam eder. Hiçbir top deliğe girmemiş ama en az dört top bantlara değmişse oyun sırası rakibe geçer. Açılış sırasında beyaz topun deliğe girmesi veya masa dışına çıkması durumunda sıra rakibe geçer. Rakip oyuncu beyaz topu açılış bölgesindeki herhangi bir yere koyarak açılış bölgesi dışında bulunan hedef toplardan birine vurmak koşuluyla oyuna devam eder. Açılış bölgesi dışındaki bantları veya topları kullanarak açılış bölgesi içindeki bir topu deklare etmek (bildirmek) koşuluyla da atışını yapabilir.

Oyun sırasında oyuncular düz toplar (1-7) veya çizgili toplar (9-15) olmak üzere iki gruptan birini seçer. Açılışta toplardan biri deliğe girerse oyuncu o grubun toplarını hedefler. Topları doğru deliğe sokmak için beyaz topu kullanır. Doğru topları deliğe sokan oyuncu, oynamaya devam eder. Yanlış bir topa vurulur ya da rakibin topu deliğe girerse sıra rakibe geçer. Toplardan herhangi birine el, kol ya da kıyafetin değmesi durumunda faul olur ve sıra rakibe geçer. Eğer oyuncu deliğe top sokamaz veya hatalı bir vuruş yaparsa sıra rakibe geçer. Beyaz top deliğe girerse sıra rakibe geçer ve rakip, beyaz topu istediği yere yerleştirir. Bir oyuncu kendi grubuna ait olmayan topa vurduğunda faul olarak değerlendirilir ve rakip oyuncu avantajlı duruma geçer. Her vuruşta bir topun banta çarpması ya da deliğe girmesi zorunludur. Aksi hâlde faul olur. Oyuncu kendi grubundaki (düz ya da çizgili) tüm topları deliklere soktuktan sonra 8 numaralı topu belirlediği bir deliğe sokmaya çalışır. 8 numaralı topu belirlediği deliğe sokarsa oyunu kazanır. 8 numaralı top belirlenen delik dışında farklı bir deliğe girer ya da yanlışlıkla erken bir aşamada deliğe sokulursa vuruşu yapan oyuncu oyunu kaybeder.

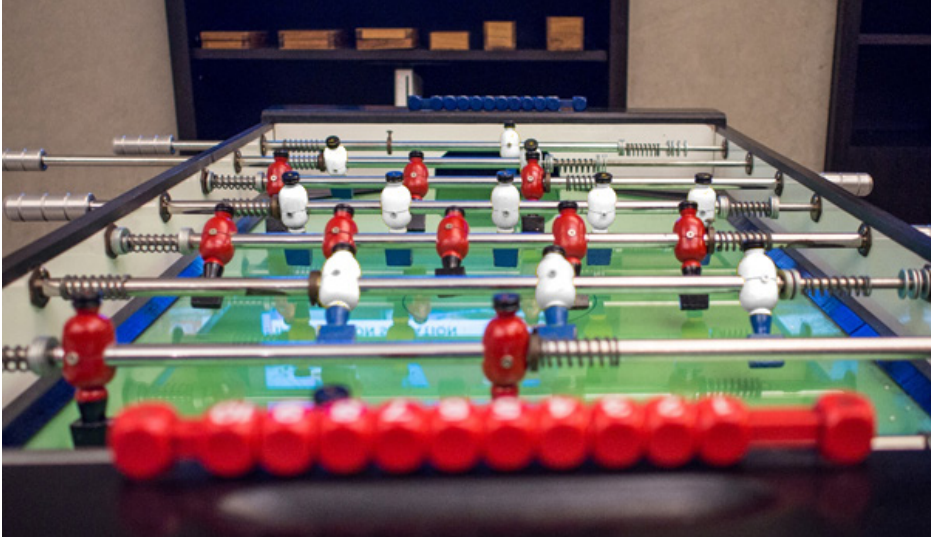
- **3 Bant Bilardo:** 3 bant bilardo masasında 8 top bilardo masasından farklı olarak delik yoktur. Genellikle 284x142 cm boyutlarında, dört kenarında bantlar olan bir masada oynanır. Bu oyunda amaç; beyaz topu kullanarak rakor (karambol) yapmak, bir başka deyişle diğer iki topa en az üç bant (masanın kenarları) kullanarak vurmaktır. 3 bant bilardo; özellikle strateji, isabetli vuruşlar ve ileri seviye teknik bilgi gerektirir. Oyunda bir beyaz top, bir sarı top (diğer isteka topu) bir de kırmızı top (hedef top) kullanılır. Her oyuncunun kendi özel istekası bulunur. Oyun, iki oyuncu arasında sıra ile oynanır.

Oyuna hangi oyuncunun başlayacağını belirlemek için her iki oyuncu da kendi isteka topunu karşı banta vurdurmak koşuluyla gönderir. Topu karşı banta en yakın gelen oyuncu başlama hakkını kazanır. 3 bant bilardoda sayı alabilmek için vurulan topun kırmızı topa çarpmadan önce en az 3 banta çarpması gerekir. Topun her seferinde farklı bir banta çarpması gerekmez. Her sayı bir puan değerindedir. Oyuncu krallara uygun olarak sayı alırsa oynamaya devam eder aksi durumda sıra rakibe geçer. Topların herhangi biri hareket hâlinde iken yapılan vuruş geçersizdir. Bu durumda oynama hakkı rakibe geçer. Toplardan herhangi birine el, kol ya da kıyafetin değmesi durumunda faul olur ve sıra rakibe geçer. Yapılan atış sonucunda toplardan herhangi bir dışarı çıkarsa yapılan vuruş geçersizdir. Oyun, genellikle önceden kararlaştırılan belirli bir puana ulaşan oyuncunun kazanmasıyla sona erer.

h) Masa Futbolu

Küçük bir futbol sahasını andıran masa üzerinde oynanan eğlenceli ve rekabetçi bir oyun türüdür. Halk arasında langirt olarak da bilinir. Oyuncuların amacı, masa üzerinde yer alan çubuklara bağlı futbolcu figürlerini hareket ettirerek rakip kaleye topu atmaktır.

Oyun iki kişi arasında oynanabildiği gibi iki, üç ya da dört kişilik takımlar arasında da oynanabilir. Hem hızlı reflexler hem de strateji gerektiren bir oyundur (Görsel 2.20). Oyuncuların çubukları kontrol etme becerisi ve rakiplerini tahmin etme yeteneği oyunun sonucunu belirler.



Görsel 2.20: Masa futbolu masası

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Masa futbolu masası, genellikle 120 cm uzunluğunda ve 60 cm genişliğinde olup iki kale ve belirli sayıda futbolcu figürlerinin bulunduğu çubuklardan oluşur. Masanın her bir tarafındaki futbolcu figürleri bir kaleci, üç defans, dört orta saha ve üç ileri uç oyuncusu şeklinde dizilmiştir. Her oyuncu veya takım; kendi yarı sahasındaki üzerinde ileri, geri ve dönebilir şekilde yerleştirilmiş futbolcu figürleri bulunan dört çubuğu kontrol eder. Oyunda genellikle küçük ve hafif bir plastik top kullanılır.

Oyuna kurayı kazanan oyuncu ya da takım başlar. Top, oyuna başlarken ortadaki figürlerin bulunduğu çubuklardan (orta saha çubuğu) masaya bırakılarak servis yapılır. Top yere temas ettikten sonra vuruş yapılabilir. Oyuncular, çubukları çevirerek veya ileri geri hareket ettirerek, futbolcu figürleri ile topa vurarak rakip kaleye gol atmaya çalışır. Çubukların aşırı döndürülmesi yasaktır. Bir turdan fazla çubuğu döndürmek **fırfır** [spinning (sipinig)] olarak adlandırılır ve bu bir fauldür. Kural ihlalinde karşı takım topa kaldığı yerden devam eder veya orta sahadan başlar. Bir oyuncu, topu rakibin kalesine soktuğunda gol olur. Oyun yeniden servisle başlanarak devam eder. Servis, golü yiyen oyuncunun veya takımın hakkıdır.

Topun figürler arasında veya sahada hareketsiz kalması durumunda hangi taraf orta sahadan başlamışsa o taraf orta sahadan tekrar başlar. Masayı sallamak veya masaya el sokmak yasaktır. Top kaleye girip çıkarsa gol sayılır ve oyun orta sahadan servisle başlar. Eğer top masadan dışarı çıkarsa oyuna orta sahadan sokulur ve servis hakkı topu dışarı atan rakibe verilir. Her oyuncunun topu bir çubuk üzerinde en fazla 10 saniye tutma hakkı vardır. Bu süre sonunda top, diğer çubuklara veya rakibe aktarılmalıdır. Aksi takdirde faul olur.

Oyunda her iki tarafın da otuzar saniyelik toplam iki mola hakkı vardır. Mola hakkının kullanılabilmesi için topun oyuncu tarafından durdurulması veya gol olması gerekmektedir. Eğer oyun iki ya da daha fazla kişilik takımlarla oynanıyorsa oyuncular defans ve forvet pozisyonları arasında, oyun sırasında yer değiştirebilir. Her atılan gol bir puan değerindedir. Oyun genellikle 5, 7 veya 10 gol üzerinden oynanır. Belirlenen sayıya ilk ulaşan oyuncu veya takım oyunu kazanır.

I) Sandalye Kapmaca

Sandalye kapmaca, özellikle çocuklar ve gruplar hâlinde oynanan hareketli ve enerjik bir oyundur (Görsel 2.21). Oyun, müzik eşliğinde sandalyelerin etrafında dönme ve müzik durduğunda oturacak bir sandalye bulma üzerine kuruludur. Doğum günleri, partiler ve grup etkinlikleri için harika bir oyun olup hem eğlenceli hem de hareketli bir aktivite sunar. Oyuncuların reflekslerini ve hızlı düşünme becerilerini sınanan bu oyun, her yaş için keyiflidir.



Görsel 2.21: Sandalye kapmaca oynayan çocuklar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun en az 3-4 kişiyle oynanabilir ancak daha büyük gruplarla oynamak daha eğlencelidir. Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye kullanılır. Örneğin 10 oyuncu varsa 9 sandalye kullanılır. Sandalyeler, daire ya da sırtları birbirine dönük şekilde salonun ortasına yerleştirilir. Oyun, müzik eşliğinde oynanacağı için bir müzik kaynağı (telefon, hoparlör, vb.) kullanılır.

Müzik başladığında oyuncular sandalyelerin etrafında dönmeye başlar. Dönme işlemi yürüyerek ya da koşar adım yapılabilir. Müzik durur durmaz oyuncular hızlıca boş sandalyelerden birine oturmaya çalışır. Bir sandalye kapıp oturamayan oyuncu oyundan elenir. Her turda bir sandalye eksiltilir ve oyun, müzik tekrar başladığında kalan oyuncularla devam eder.

Müzik durduğunda hızlı hareket etmek çok önemlidir. Oyuncular, çalan müziği dikkatle dinlemeli ve müziğin ne zaman duracağını tahmin etmeye çalışmalıdır. Müzik durur durmaz en yakın sandalyeye yönelmek için oyuncunun reflekslerinin hızlı olması gerekir. Rakiplerin hareketlerini izlemek ve sandalyelere yakın kalmak oyunculara avantaj sağlayabilir.

Oyunun sonunda iki oyuncu ve bir sandalye kalır. Müzik durduğunda sandalyeye ilk oturan oyuncu oyunu kazanır.

2.9. UYGULAMA

Sandalye Kapmaca

Amaç

Sandalye kapmaca oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Katılımcı sayısından bir eksik olacak şekilde sandalye, müzik çalmak için bir cihaz (hoparlör, telefon veya bilgisayar)

Görev

Bu uygulamada sandalye kapmaca oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Sandalye kapmaca oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Sandalye Kapmaca Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Sandalye kapmaca oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

i) Kaşıkla Pinpon Topu Taşıma

Kaşıkla pinpon topu taşıma oyunu hem çocukların hem de yetişkinlerin oynayabileceği eğlenceli ve dikkat gerektiren bir yarışma oyunudur. Oyun; genellikle partiler, doğum günü kutlamaları veya okul etkinliklerinde severek oynanır. Hem dikkat hem de denge gerektirir. Grup etkinlikleri için tercih edilebilir.

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun iki ya da daha fazla oyuncuyla oynanabilir. Oyuncular bireysel olarak ya da takım hâlinde yarışabilir. Her oyuncu için bir kaşık ve pinpon topu gereklidir (Görsel 2.22).



Görsel 2.22: Kaşık ve pinpon topu

Oyun için başlama ve bitiş çizgisi olacak şekilde işaretlenmiş, yaklaşık 10-15 m uzunluğunda bir parkur gerekir. Parkurun zorluk derecesi, parkura engeller (koniler, kutular vb.) konarak artırılabilir. Her oyuncuya bir kaşık verilir ve kaşığa bir adet pinpon topu konur. Oyuncular, kaşıkları ağızları ya da elleriyle tutabilir (Oyuncuların yaşına ve oyunun zorluk derecesine göre karar verilir.). Oyuncular başlangıç çizgisinde sıraya geçerler. Pinpon topu, kaşık üzerinde dengede olacak şekilde başla komutu beklenir. Başla komutu verildiğinde oyuncuları, pinpon topunu kaşıktan düşürmeden bitiş çizgisine ulaşmaya çalışır. Eğer kaşık ağızla taşıyorsa oyuncuları ellerini kullanamaz. Pinpon topu yere düşerse ya topu tekrar kaşığa koyup devam eder ya da başlangıç çizgisine dönerek yeniden başlarlar. Bu durum, oyunun zorluk derecesine göre farklılık gösterebilir.

Oyun takım hâlinde oynandığında her oyuncu sırayla topu bitiş çizgisine taşır, parkuru bitirdiğinde kaşık ile topu diğer takım üyesine devreder. Eğer oyun takım hâlinde oynanırsa tüm takım üyeleri parkuru tamamladığında yarış sona erer. Pinpon topunu düşürmeden en hızlı şekilde bitiş çizgisine taşıyan oyuncu veya takım oyunu kazanır.

2.10. UYGULAMA

Kaşıkla Pinpon Topu Taşıma

Amaç

Kaşıkla pinpon topunu taşıma oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Kaşık, pinpon topu, başlangıç ve bitiş noktalarını işaretlemek için bant ya da koniler

Görev

Bu uygulamada kaşıkla pinpon topu taşıma oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Kaşıkla pinpon topu taşıma oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Kaşıkla Pinpon Topu Taşıma Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Kaşıkla pinpon topu taşıma oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

j) Karada Sal Yarışı

Karada sal yarışı oyunu; denge, koordinasyon, takım iletişimi ve stratejik düşünme gerektiren bir kapalı alan takım çalışması etkinliğidir (Görsel 2.23). Bu oyun, kapalı alanda takım çalışmasını güçlendiren eğlenceli bir etkinliktir. Oyuncuların etkili bir şekilde iletişim kurması ve iş birliği yapması gerekmektedir. Oyunun sonunda takımlar, oyun deneyimlerini tartışarak birlikte hareket etme becerilerini değerlendirebilirler.



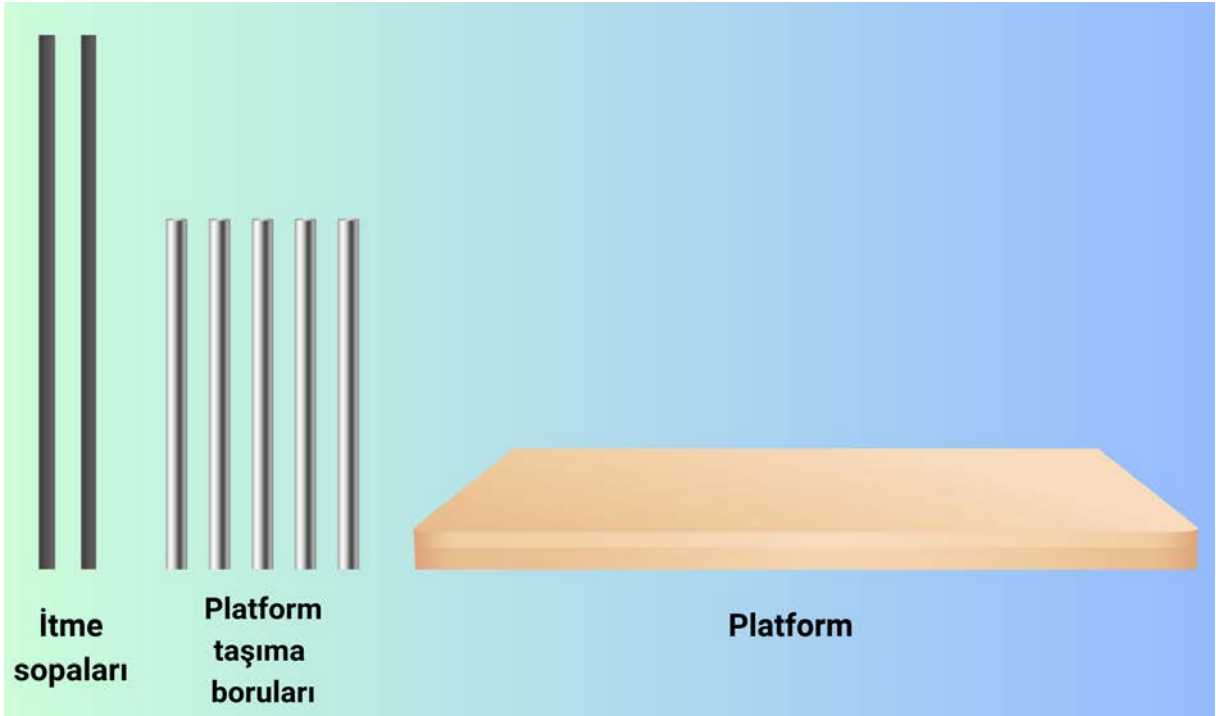
Görsel 2.23: Karada sal yarışı yapan takımlar

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun, dörder kişilik iki ya da daha fazla takım arasında oynanabilir. Oyun alanının zemini düz ve pürüzsüz olmalıdır. Oyun alanında başlangıç ve bitiş noktaları koni ya da çizgi gibi işaretler ile belirlenmelidir. Takım üyeleri oyunda kişisel koruyucu donanım olarak eldiven kullanmalıdır. Her takım için ayrı birer platform gereklidir. Bu platformlar genellikle düz bir tahta veya kaygan olmayan bir yüzeye sahip, ağırlığa dayanıklı bir malzemeden yapılmış olabilir. Platform, dikdörtgen şeklinde ve üzerinde dört yetişkin insanın durabileceği büyüklükte olmalıdır. Platformu taşıyacak silindirik şeklindeki borular, sağlam malzemeden seçilmelidir. Platformun büyüklüğüne göre yaklaşık 100-125 cm uzunluğunda, 3-4 cm çapında ve her takım için ayrı ayrı beşer adet olmalıdır. Platformları hareket ettirmek ve yön verebilmek için her takıma ait ikişer adet yaklaşık 150 cm uzunluğunda sağlam sopa kullanılır (Şekil 2.17). Takımlar, birbirine yakın ancak çarpışma riski olmadan ayrı platformlarda hareket etmelidir.

Her takımın platformu, eşit aralıklarla birbirine paralel olarak zemine dizilen boruların üzerinde dengeli duracak şekilde oyun alanının başlangıç noktasına yerleştirilir. Takım üyeleri kendi platformlarının üzerindeki yerini alır. Bir takım üyesi, platformun başında yüzü bitiş noktasına bakacak şekilde çömelir. İki takım üyesi, platformun ortasının iki tarafında hareket ve yön vermek için kullanılacak sopalarla birlikte yüzleri bitiş noktasına bakacak şekilde ayakta durur. Takımın son üyesi de platformun arka tarafında yüzü başlangıç noktasına bakacak şekilde çömelir durumda yerini alır.

Liderin işaretiyle oyun başlar. Ayaktaki iki üye ellerindeki sopaları kürek gibi kullanarak zeminden aldıkları destek ile borular üzerindeki platformu ileriye doğru hareket ettirme çalışır. Arkadaki üye, ilerleyen platformun altından çıkan boruyu öndeki takım arkadaşına verir. Öndeki üye, platformun dengesinin bozulmadan hareketine devam edebilmesi için zaman kaybetmeden boruyu platformun altına koymalıdır. Takım üyelerinin uyum içerisinde görevlerini yerine getirmesi çok önemlidir. Takım üyelerinden biri platformdan düşerse takım oyuna başlangıç noktasından tekrar başlar. Rakip takımın oyuncusuna, platformuna ya da sopasına müdahale etmek yasaktır. Bitiş çizgisine ilk ulaşan takım oyunu kazanır. Oyun için süre kısıtlaması konulmuşsa süre bitiminde hedefe en yakın olan takım oyunu kazanır.



Şekil 2.17: Karada sal yarışları malzemeleri

Özlü Söz

“Çocukta ruh ve beden eğitimi ve gelişimi beraber yürütülmelidir.”

İbni Sina

2.11. UYGULAMA

Karada Sal Yarışı

Amaç

Karada sal yarışı oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Her takım için ağırlığa dayanıklı, kaymaz yüzeyli bir dikdörtgen platform, beşer adet silindirik şekilde boru (100-125 cm uzunluğunda, 3-4 cm çapında), ikişer adet 150 cm uzunluğunda sopa, kişi sayısı kadar eldiven, başlangıç ve bitiş noktalarını işaretlemek için bant ya da koniler

Görev

Bu uygulamada karada sal yarışı oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Karada sal yarışı oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Karada Sal Yarışı Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Karada sal yarışı oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde "Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

k) Yüzük Saklamaca

Yüzük saklamaca; uzun yıllardır oynanan basit, geleneksel bir Türk oyunudur. Oyunda amaç, yüzüğün saklandığı kişiyi doğru tahmin etmektir. Oyuncuların dikkat, odaklanma ve tahmin yeteneklerini geliştirir.

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Oyun en az dört kişiyle oynanır. Kişi sayısı ne kadar fazla olursa o kadar eğlenceli olur. Oyun için oyuncuların rahatça oturabileceği bir ortam, bir adet yüzük, madenî para ya da benzeri bir nesne gereklidir.

Tüm oyuncular oturur ve bir ebe seçilir. Yüzük ebeye verilir. Ebe iki elinin avuçlarını birleştirerek yüzüğü görünmeyecek şekilde elinin içinde tutar. Diğer oyuncular ellerini kapalı bir şekilde öne uzatır. Ebe sırayla kapalı olan elleri aralayarak yüzüğü bırakıyormuş gibi yapar. Yüzüğü bir oyuncunun avucuna gizlice bırakır. Diğer oyuncular yüzüğü kimin aldığını görmemelidir. Ebe, bütün oyuncular bittiğinde “Yüzük kimde?” diye sorar. Oyuncular, sırayla yüzüğün kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Yanlış tahmin edilirse oyun devam eder ve diğer oyuncular sırayla tahminde bulunur. Tahmini doğru yapan oyuncu yüzüğü alır ve bir sonraki yüzük saklama turunda ebe olur. Yanlış tahmin eden oyunculara eğlenceli bir görev verilebilir (şarkı söylemek, taklit ya da komik bir hareket yapmak gibi) (Görsel 2.24).

Oyun, belirli bir süreyle sınırlandırılabilir ya da oyuncular sıkılıncaya kadar devam eder.



Görsel 2.24: Yüzük Saklamaca oynayanlar

2.12. UYGULAMA

Yüzük Saklamaca

Amaç

Yüzük saklamaca oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Yeteri kadar oturma alanı, yüzük, madenî para ya da benzeri bir nesne

Görev

Bu uygulamada yüzük saklamaca oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Yüzük saklamaca oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

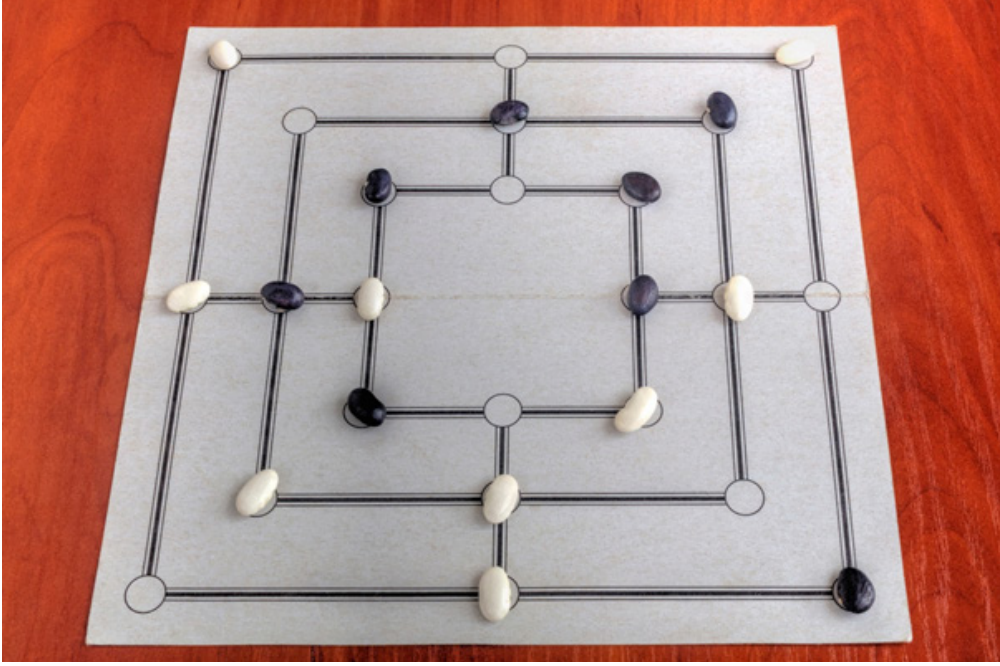
Yüzük Saklamaca Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Yüzük saklamaca oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

I) Dokuz Taş Oyunu

Dokuz taş; strateji ve zekâ gerektiren, iki kişi arasında oynanan geleneksel bir masa oyunudur (Görsel 2.25). Eğlendirirken oynayanların düşünme becerilerini de geliştirir. Oyunun amacı, rakibin taşlarını yakalayıp rakibini hareket edemez hâle getirmektir.



Görsel 2.25: Dokuz taş tahtası ve pulları

Oyunda Kullanılacak Malzemeler, Oyunun Kuralları ve Uygulanışı

Dokuz taş oyunu; kare şeklinde tahta, karton, mukavva gibi malzemelerden oluşan bir zemin üzerinde oynanır. Bu zeminin üzerinde birbiriyle keşişen ve birleşen kare çizgiler bulunur. Her oyuncunun dokuz taşı olur. Oyuncuların taşlarının karışmaması için genelde siyah ve beyaz olmak üzere birbirinden farklı, ayırt edilebilir renkte taşlar kullanılır.

Oyuncular, sırayla taşlarını oyun tahtasındaki keşişim noktalarına yerleştirir. Oyuna kimin başlayacağı kura ile belirlenir. Amaç, kendi taşlarından üç tanesini yatay veya dikey bir çizgide yan yana getirerek bir **üçlü** oluşturmaktır. Üçlü oluşturan oyuncu, rakibin bir taşını oyundan çıkarır ancak üçlü içindeki taşlar alınamaz. Tüm taşlar tahtaya yerleştirildiğinde, oyuncular sırayla taşlarını bir komşu keşişim noktasına kaydırır. Taşlar yalnızca bağlı olan noktalara hareket ettirilebilir, taşları çapraz hareket ettirmek yasaktır. Amaç, yine üçlüler oluşturarak rakibin taşlarını azaltmaktır. Oyuncular yalnızca rakip taşları ele geçirmeyi değil, aynı zamanda kendi taşlarını korumayı da hedeflemelidir.

Bir oyuncunun tahtada yalnızca üç taşı kaldığında taşlarını herhangi bir noktaya sıçratma (uçurma) hakkı kazanır. Bu aşamada taşlar, birleştirilmiş çizgiler boyunca herhangi bir boş noktaya taşınabilir. Bir oyuncu, aynı iki taşın etrafında sürekli bir üçlü oluşturamaz. Bu duruma **tekrar eden üçlü** denir ve yasaktır.

Oyun iki koşulda sona erer. Bunlardan birincisi bir oyuncunun taş sayısının ikiye düşmesi (üçlü oluşturamayacak hâle gelmesi), ikincisi ise taşlarını hareket ettiremez hâle gelmesidir.

2.13. UYGULAMA

Dokuz Taş

Amaç

Dokuz taş oyununu oynarken takım uyumu ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirebilmek.

Süre

2 ders saati

Kullanılacak Araç Gereç

Dokuz taş tahtası ve taşları, puan tablosu

Görev

Bu uygulamada dokuz taş oyunu için gerekli hazırlıkları yaparak bir etkinlik hazırlamanız beklenmektedir. Uygulamanızı aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek gerçekleştiriniz.

İşlem Basamakları

1. Dokuz taş oyunu için gerekli malzemeleri hazırlayınız.
2. Oyun alanını hazırlayınız.
3. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerinin alındığından emin olunuz.
4. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarınızı belirleyiniz.
5. Katılımcılara oyunun kurallarını açıklayınız.
6. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıklayınız.
7. Oyunun sonucunu değerlendiriniz.

Uygulama Değerlendirme

Uygulamanız aşağıdaki kontrol listesindeki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

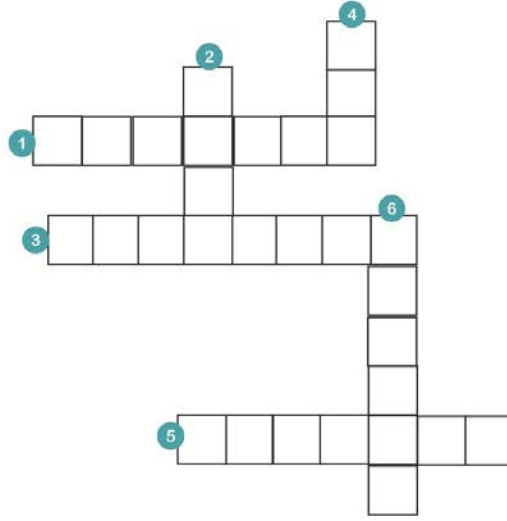
Dokuz Taş Oyunu Uygulaması Kontrol Listesi

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1. Dokuz taş oyunu için gerekli malzemeleri hazırladı.		
2. Oyun alanını hazırladı.		
3. Oyuna katılacak sınıf arkadaşlarını belirledi.		
4. Katılımcılara oyunun kurallarını açıkladı.		
5. Katılımcılara oyunun oynanış şeklini açıkladı.		
6. Oyuna katılacaklar için güvenlik önlemlerini aldı.		
7. Oyun planlanan sürede tamamlandı.		

Not: Kontrol listesinde “Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

2.2. ETKİNLİK

Aşağıda kapalı alanda takım çalışması oyunlarından bazı tanımlar verilmiştir. Bu tanımlara göre çengel bulmacayı çözünüz.



- 1 Genellikle düz bir masa üzerinde toplar ve isteka ile oynanan bir spor dalı
- 2 Kelime tahminine dayalı, eğlenceli ve hızlı tempolu bir takım oyunu
- 3 Amacı, rakibin taşlarını yakalayarak hareket edemez hâle getirmek olan taş oyunu
- 4 İspanyolca "bir" anlamındaki oyunun adı
- 5 Amacı, rakibin taşlarını kendi alanına taşıyarak en çok taşı toplamak olan oyun
- 6 Satranç oyununda şah tehdit altındayken, şahın kaçacak yeri kalmadığında oyunun bitmesi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların başına “D”, yanlış olanların başına “Y” harfini yazınız.

1. (.....) Oyunlar ve etkinlikler planlanırken katılımcı sayısı sınırsız olmalıdır.
2. (.....) Yangın, yaralanma veya diğer acil durumlara karşı hazır bir plan bulunmalıdır.
3. (.....) Satranç oyununda kale, önü açık olduğu sürece sadece çapraz yönlerde istediği kadar hareket edebilir.
4. (.....) Uno oyununda el değiştir kartı oynandığında sıradaki oyuncu sırasını kaybeder.
5. (.....) Dokuz taş oyununun amacı, rakibin taşlarını yakalayarak rakibi hamle yapamaz hâle getirmektir.
6. (.....) Mangala oyun tahtası üzerinde toplam on iki küçük kuyu ve iki büyük hazine kuyusu bulunur.
7. (.....) 8 top bilardo oyununda açılış vuruşunda en az iki top bantlara çarpmalı ya da bir top deliğe girmelidir.

B) Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru cevabı işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi kapalı alan takım çalışması oyunları için hazırlık adımlarından biri değildir?

- A) Etkinlik alanını belirleme
- B) Hedefleri belirleme
- C) İzleyicileri belirleme
- D) Katılımcıları belirleme
- E) Oyunu belirleme

2. Aşağıdakilerden hangisi kapalı alan etkinliklerinde dikkat edilmesi gereken faktörlerdendir?

- A) Analiz etme
- B) Harekete geçirme
- C) Norm belirleme
- D) Ortaya koyma
- E) İletişim ve yönlendirme

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

3. Aşağıdakilerden hangisi kapalı alan oyunlarından biri değildir?

- A) Bilardo
- B) Masa futbolu
- C) Mangala
- D) Uçurtma uçurma
- E) Yüzük saklamaca

4. Aşağıdakilerden hangisi masa tenisinde kullanılan terimlerden biri değildir?

- A) Pata
- B) Let
- C) Ralli
- D) Sayı
- E) Servis

5. Her birinin ön yüzünde sıfırdan altıya kadar noktalar bulunan toplam 28 adet dikdörtgen taş ile oynan oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Dama
- B) Domino
- C) Mangala
- D) Satranç
- E) Uno

6. Satranç oyununda şah ve kalenin aynı anda hareket ettiği hamle aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Geçerken alma
- B) Mat
- C) Rok
- D) Şah mat
- E) Terfi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

7. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel Türk oyunlarından biri değildir?

- A) Çelik çomak
- B) Dokuz taş
- C) Mangala
- D) Satranç
- E) Yüzük saklamaca

8. Satranç oyununda önü açık olduğu sürece ileri, geri, sağa, sola veya çapraz yönlerde istediği kare kadar ilerleyebilen taş aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Fil
- B) Kale
- C) Piyon
- D) Şah
- E) Vezir

9. $8 \times 8 = 64$ kareden oluşan bir tahta üzerinde 16'sı siyah ve 16'sı beyaz olmak üzere toplam 32 pul ile oynanan strateji oyunu aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Domino
- B) Mangala
- C) Satranç
- D) Türk daması
- E) Uno

10. Uno oyununda destede dört adet olan, tüm renkleri simgeleyen ve herhangi bir kartın üzerine oynanabilen kart aşağıdakilerden hangisidir?

- A) El değiştir
- B) İki kart çek
- C) Joker
- D) Pas
- E) Yön değiştir

CEVAP ANAHTARLARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A					
1	2	3	4	5	6
D	Y	Y	D	Y	D

B									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	C	A	D	E	D	A	B	E	A

1.2. ETKİNLİK

CEVAP	
B	Üyeler fikirlerini bildirir.
Ç	Görevlerin yerine getirildiği aşamadır.
A	Görev ve sorumluluklar belirlenir.
C	Görevlerin ve ortak çalışmanın netleştiği aşamadır.
B	Lider bu aşamada belirleyici olur.

1.3. ETKİNLİK

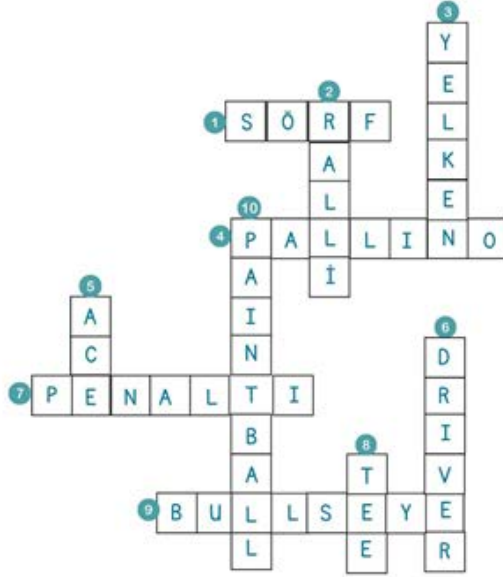
CEVAP	
C	Zihinsel animasyon
B	Bireysel animasyon
C	Fiziksel animasyon
Ç	Çocuk animasyonu
B	Edilgen animasyon
Ç	Yetişkin animasyonu
B	Grup animasyonu
A	Kapalı alan animasyonu

1.4. ETKİNLİK

CEVAP	
B	Diving
A	Bocce
A	Trekking
A	Paintball
B	Rafting
B	Kano

CEVAP ANAHTARLARI

1.5. ETKİNLİK



- 1 Dalgaları yakalayarak sahile doğru ilerleme esasına dayanan bir su sporu etkinliği
- 2 Voleybolda topun oyunda olduğu süre
- 3 Denizde ya da gölde rüzgârın itici gücünü kullanarak yapılan spor
- 4 Bocce oyununda hedef topun adı
- 5 Teniste servis atışının rakip temas etmeden direkt puan olması
- 6 Golf oyununda yeşil alanın dışındaki uzak alanlarda kullanılan sopa
- 7 Futbolda ceza sahasında dokuz kusurlu hareketten biri olursa verilen ceza
- 8 Golf oyununda başlangıç yeri
- 9 Dart tahtasının ortasında 25 ve 50 puan değerindeki çemberler
- 10 İçi suda çözünür boya dolu jelatin kapsüller ile rakiplerini vurarak oynanan oyun

2. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A

1	2	3	4	5	6	7
Y	D	Y	Y	D	D	Y

B

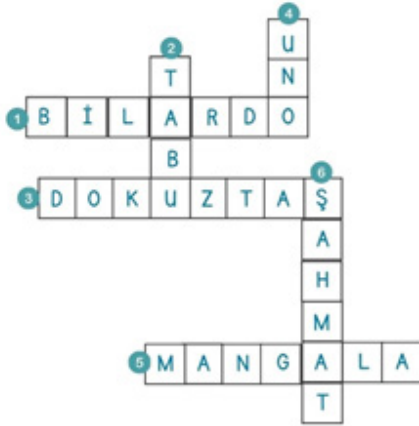
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	E	D	A	B	C	D	E	D	C

CEVAP ANAHTARLARI

2.1. ETKİNLİK

CEVAP	
C	Havalandırma sisteminin yeterli hâle getirilmesi
B	Engellerin kaldırılması
Ç	Işıklandırmanın yeterli hâle getirilmesi
A	Acil çıkış yollarının belirlenmesi
B	Alanın düzenlenmesi
D	Katılımcıların yaş, cinsiyet, yetenek ve ilgi alanlarına dikkat edilmesi

2.2. ETKİNLİK



- Genellikle düz bir masa üzerinde toplar ve isteka ile oynanan bir spor dalı
- Kelime tahminine dayalı, eğlenceli ve hızlı tempolu bir takım oyunu
- Amacı, rakibin taşlarını yakalayarak hareket edemez hâle getirmek olan taş oyunu
- İspanyolca "bir" anlamındaki oyunun adı
- Amacı, rakibin taşlarını kendi alanına taşıyarak en çok taşı toplamak olan oyun
- Satranç oyununda şah tehdit altındayken, şahın kaçacak yeri kalmadığında oyunun bitmesi

KAYNAKÇA

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü. (2020). *Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu Meslek ve Anadolu Teknik Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı*. Ankara: MEB.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü. (2020). *Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Protokol Kapsamındaki Okullar İçin Anadolu Meslek Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı*. Ankara: MEB.

*Bu ders materyalinde kaynakça, APA 6 kaynak gösterme yöntemine göre oluşturulmuştur.

GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI



<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2891>

QR kodunu okutarak veya yukarıda bulunan linki web tarayıcınıza yazarak ulaşabilirsiniz.