**OKULUMDA MUTLUYUM PROJESİ KAPSAMINDA KULLANILACAK BAZI KAVRAMLAR:**

**DOĞAL OYUN LİDERİ:** Sınıf öğretmenleridir. Takımı kurmak, kuralları anlatmak, teknik ve taktik çalışmalar yapmak, takımı müsabakalara kurallara uygun olarak çıkarmak, müsabaka sırasında oyuncu değiştirmek, kural hatalarında hakemle bilgi paylaşımında bulunmak, mola sürelerinde takımı motive edici uyarılar yapmak hak ve sorumluluklarına sahiptir.

**OYUN KAPTANI:** Doğal oyun liderinin belirlediği takım oyuncularından biridir. Her müsabaka öncesi hakemlere bildirilmek koşuluyla değiştirilebilir. Koluna bağlanan bir şerit ile fark edilmesi sağlanır. Oyun içinde takım arkadaşlarına kural ihlali yapmadan taktik bilgiler verme, değişmesi gereken oyuncuları “doğal oyun liderine” bildirme, mola sürelerinde takımı motive edici uyarılar yapma hak ve sorumluluklarına sahiptir.

**HAKEM:** Komisyon üyelerinden veya komisyon üyelerinin uygun göreceği kişiler arasından seçilen; oyunun başından sonuna kadar, oyunu yöneten kişidir. Oyuncuların müsabakaya uygunluğunu denetleme takımları kurallara uygun olarak oyun alanına çıkarma oyunu başlatma oyuncuları uyarma, kural ihlallerinde, düşme sakatlanma ve yaralanma durumlarında oyunu durdurma- yeniden başlatma, oyuncu değişikliklerine onay verme, sonucu ilan etme hak ve sorumluluklarına sahiptir.

**Tek hakemle yönetilemeyecek oyunlarda yardımcı hakemler görev yapabilir.** Bu durumlarda yardımcıların karar verme değil hakemin doğru kararlar vermesine katkı sunma hak ve sorumlulukları vardır.

**HALAT ÇEKME YARIŞMASI KURALLARI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir**.

**Takımlar 4 kız 4 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 2 kız 2 erkek yedeği olur.**

Her takımın bir kaptanı vardır. Takım kaptanları; “Aldım verdim ben seni yendim. Alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.” Sayışmasını yaparlar. Sayışmada kazanan takımın kaptanı çizginin sağını ya da solunu seçme hakkı kazanır.

Eşleşen takımlar kaptanlarının uygun gördüğü sıra ile dizilirler. Hakem her oyuncunun ipi uygun şekilde tutup tutmadığını kontrol eder. Hakemin başla komutuyla iki takım birbirini çekmeye başlar. Hakemin belirlediği çizginin rakipten tarafına ilk geçen takım sayı kaybeder. Çekme anında herhangi bir şekilde ipi bırakan oyuncu yeniden ipi tutma hakkına sahiptir. Çizginin rakipten tarafına en öndeki oyuncunun vücudunun bir kısmının geçmesi sayı için yeterlidir. Sayısını 2 yapan takım oyunu kazanır. Sayı aralarında takımların alan değiştirmesi ve dinlenmesi için 3 dakika süre verilir. Takım kaptanları; oyuncuları ve oyuncuların yerlerini değiştirme hakkına sahiptir.

**BASKET ATMA YARIŞMASI KURALLARI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir.**

**Takımlar 4 kız 4 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 2 kız 2 erkek yedeği olur.**

**Takımlar atış çizgisinin gerisinde sıra olur.**

Her takımın bir kaptanı vardır. Takım kaptanları; “Aldım verdim ben seni yendim. Alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.” Sayışmasını yaparlar. Sayışmada kazanan takımın kaptanı çizginin sağını ya da solunu seçme hakkı kazanır.

Yarışmaya katılan oyuncular sırayla atışlarını yapar.

Her oyuncu çift atış yapar.

Atışlar karşılıklı olarak yapılır.

En çok basket atan takım 1 sayı kazanır. Sayısını 2 yapan takım oyunu kazanır.

**BAYRAK YARIŞLARI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir.**

**Takımlar 4 kız 4 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 2 kız 2 erkek yedeği olur.**

**Takımlar başlama çizgisinin gerisinde sıra olur.**

Her takımın bir kaptanı vardır. Takım kaptanları; “Aldım verdim ben seni yendim. Alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.” Sayışmasını yaparlar. Sayışmada kazanan takımın kaptanı çizginin sağını ya da solunu seçme hakkı kazanır.

Oyunun hakemi komutlarla oyunu yönetir. Rakibinden önce çıkış yapan oyuncu olursa oyunu durdurur ve yeniden başlatır. Aynı öğrenci üst üste iki kez hatalı çıkarsa 1m cezası alır. (rakip hakem tarafından 1m önden başlatılır)

Arkadaşını çizginin ilerisinde bekleyen oyuncular hakem tarafından uyarılır. Uyarıya rağmen bayrağı çizginin ilerisinde alan oyuncu 3 saniye cezası alır. (hakem tarafından durdurulup 3 sn. bekletilir. Örnek: Ali bekle 1,2,3 başla)

Her takımın kaptanına birer mendil verilir. Hakemin komutuyla yarışma başlar. Bayrağı taşıyan oyuncular komutla birlikte koşmaya başlar ve belirlenen çizgiden dönerek bayrağı sırada bekleyen arkadaşına verir. Bayrağı alan oyuncu yarışı devam ettirir. Bayrağı düşüren oyuncu olursa bayrağı alıp yeniden yarışmaya devam eder.

Son oyunculardan hangisi yarışmayı önde tamamlarsa takım sayı kazanır. Sayısını 2 yapan takım oyunu kazanır.

**MENDİL KAPMACA OYUNU KURALLARI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir.**

**Takımlar 5 kız 5 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 2 kız 2 erkek yedeği olur.**

Müsabaka çizgileri önceden belirlenmiş bir sahada oynanır. Orta çizgi üzerinde 2m çapında tarafsız bölge alanı bulunur.

Müsabakaya katılacak takımlar kura yöntemiyle birbiriyle eşleştirilir.

Her takımın mutlaka bir Oyun lideri ve bir kaptanı olur.

Oyun lideri ve kaptan oyun sırasında ve devre arasında, hakemlere bilgi vermek şartıyla oyuncu değiştirme hakkına sahiptirler.

Hakemler: Oyunda bir mendil hakemi (aynı zamanda baş hakemdir) iki çizgi hakemi bulunur.

Oyun kurallarına uymayan ve centilmenlik dışı hareketlerde bulunan oyuncular uyarılır. Aynı hareket tekrarlanırsa oyundan çıkarılır. Oyundan çıkarılan oyuncunun yerine yedek alınamaz.

Mendil hakemi oyunu ayağını yere vurarak başlatır.

Her oyuncu değişiminde oyun yeniden başlatılır.

Dokunulmazlık alanında bekleme süresi en fazla 10 saniyedir.

Bu süre mendil hakemi tarafından tutulur.

10 saniye sonunda mendil alınmamışsa iki oyuncu birden elenir.

Korumalı alanda bekleme süresi 10 saniyedir. 10 saniye içerisinde oyuncu mendili aldığı halde alanı terk etmemişse, diğer oyuncu hakemin işaretiyle birlikte diğer öğrenciyi vurarak eleyebilir.

**FUTBOL TURNUVASI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir.**

**Takımlar 6 asil 4 yedek oyuncudan oluşur.**

Her takımın bir oyun lideri (öğretmen) ve bir takım kaptanı bulunur. Maç içinde bu ikili oyuncu değişiklikleri yapabilir. Hakem tarafından ihraç edilmeyen oyuncular dinlendirildikten sonra yeniden oyuna alınabilir.

Maçlar **15** dakikalık 2 devre oynatılır. Devre arası 5 dakikadır. Maç orta hakem tarafından yönetilir.

Maç boyunca anlaşmazlık durumunda görüşü alınmak üzere birde gözlemci yan hakem bulunur.

Maç içindeki duraklamalar hakem tarafından süreye eklenir.

Ofsayt uygulanmaz.

Diğer kurallar futbol kurallarına bağlı kalarak uygulanır.

Düşme yaralanma ve sakatlanma durumlarında oyun tamamen durdurulur ve gerekli önlemler alındıktan sonra yeniden başlatılır.

**SU TAŞIMA OYUNU TURNUVASI:**

**Önceden komisyona bildirilen takımlar arasında çekilen kura ile takımlar eşleştirilir.**

**Takımlar 5 kız 5 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 1 kız 1 erkek yedeği olur.**

Komisyona bildirilen takımlar arasında kura ile fikstür oluşturulur.

Oluşturulan fikstür çerçevesinde eleme usulüne göre maçlar yaptırılır.

Rakibini yenen takım bir üst tura yükselir.

Her takımın bir oyun lideri (öğretmen) ve bir takım kaptanı bulunur. Maç içinde bu ikili oyuncu değişiklikleri yapabilir.

Zorunlu oyuncu değişiklikleri oyun hakem tarafından durdurulduktan sonra, isteğe bağlı oyuncu değişiklikleri oyun aralarında yapılır.

Hakem tarafından ihraç edilmeyen oyuncular dinlendirildikten sonra yeniden oyuna alınabilir.

Oyun orta hakem tarafından yönetilir. Oyun boyunca anlaşmazlık durumunda görüşü alınmak üzere birde gözlemci yan hakem bulunur.

Oyun 5 dakikalık periyotlar olarak oynatılır.

Hakemin sesli ve görüntülü komutuyla başlatılır. Başlama çizgisinden su dolu kovadan doldurduğu bardakla koşmaya başlayan oyuncu bardağı taşıyarak bitiş çizgisindeki şişeye boşaltır. Boş bardağı koşarak sıradaki arkadaşına getirir. Sıradaki oyuncu bardağı doldurup oyunu devam ettirir. Oyunu tamamlayan oyuncu sıranın en sonuna geçer. Oyun süresi tamamlanıncaya kadar sırası gelen öğrenci oyunu devam ettirir. Hakemin bitiş komutuyla oyun sona erer. Hakem takım liderlerinin gözetiminde şişelerin doluluk oranını ölçerek sayı kazanan takımı ilan eder. Sayısını 2 yapan takım oyunu kazanır.

Düşme yaralanma ve sakatlanma durumlarında oyun tamamen durdurulur ve gerekli önlemler alındıktan sonra yeniden başlatılır. Kaybedilen süre oyun süresine eklenir.

**ÇUVAL YARIŞMASI KURALLARI:**

**Cinsiyet ayrımı konulmadan her sınıftan 4 öğrenci katılacaktır.**

Yarışmaya katılacak her yarışmacı hakem heyetinin belirlediği çizgi boyunca sıralanır.

Hakem heyetinin dağıtacağı çuvalların içine girip, iki elleriyle çuvalın ön kısmını tutarlar. Hakem komutuyla yarışmaya başlayıp, belirlenen kulvarı hızlı bir şekilde turlayıp başlama çizgisini geçmeleri gerekir. Çizgiyi ilk geçen yarışmayı kazanır.

Hakemler 1. İle beraber 2. ve 3. Yarışmacıları da belirler ve ilan eder. Yarışmacı çuvalı bırakmadan isterse zıplayarak isterse düz adımlarla hareket edebilir. Çuvalı bırakan ve geri tutmayan, ayağının biri ya da ikisi birden herhangi bir şekilde çuvaldan çıkan yarışmacı diskalifiye edilir. Belirlenen kulvarı eksik turlayan, bilerek diğer yarışmacıları engelleyen ve düşüren yarışmacılar diskalifiye edilir.

**YER DARTI OYUNU OYUN KURALLARI**

**Takımlar 4 kız 4 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 1 kız 1 erkek yedeği olur.**

1. Her oyuncunun iki atış hakkı vardır ve bu atışları ardarda yapar, atışı istediği şekilde yapar.

2. Oyun, hakem işareti ile başlar.

3. Atışlar başlangıç çizgisinin gerisinden, çizgiye basmadan yapılır.

4. Çizgiye basılarak ya da çizgiyi geçerek yapılan atışlar geçersiz sayılır.

5. Oyuncu, belirlenen hedeflere ellerindeki fasulye torbalarıyla atış yapar.

6. Fasulye torbası iki alana birden temas ediyorsa büyük sayı geçerlidir.

8. Atışlar tamamlandıktan sonra alınan puanlar, takım puanı olarak hesaplanır.

9. Sayısını 2 yapan takım kazanır.

**YAKAN TOP OYUN KURALLARI:**

**Takımlar 4 kız 4 erkek oyuncudan oluşur.**

**Her takımın 2 kız 2 erkek yedeği olur.**

**OYUN SÜRESİ**

1) Oyun üç set üzerinden oynanır. Takımlardan biri 2-0 skor yakalarsa üçüncü set oynatılmaz.

2) Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

3) Top oyundayken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurur. Oyuncu değişikliğinde kız yerine kız erkek yerine erkek oyuncu alınır.

**OYUN DÜZENİ**

1) Saha seçimi, her iki takım kaptanının “Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsinsen beni yenemezsin.” şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle

yapılır.

2) Takımların oyuncularından belirlenen kaleci oyuncu, rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir.

3) Geri kalan 7 oyuncu belirlenen alanda kendi bölgelerine yerleşir

4) Kaleci Oyuncu: Her iki takımın rakip oyun alanı dip çizgisinde görevlendirdiği oyuncudur.

Oyun başlarken her takımın bir (1) kaleci oyuncusu bulunur.

5) Hakemin işareti ile oyuna topu kazanan takım başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları

içinde olmak şartı ile aralarında pas alış verişi yaparak, rakip oyuncuları direk veya yerden

sektirerek vurmaya çalışırlar.

6) Topa sahip olma alanı kendi alanını çevreleyen çizgilerin içi veya rakip oyun alanının dışında kalan dip çizgilerin gerisidir. Çizgilere basmak yasaktır.

7) Bu alan içerisinde yapılan atışlar veya kalecisiyle yapılan paslaşmalar kurallara aykırı değildir. Rakip alana girerek alınan toplar veya oyun alanı dışından alınan toplar faul olarak nitelendirilir ve top rakip takıma geçer. Sahayı terk eden oyuncu elenir ve kaleci bölgesine gider.

8) Hücum atışı yapan oyuncu, topu havadan atarak rakip oyuncuya isabet ettirir ve top yere düşerse o oyuncu vurulmuş sayılır. Ama o oyuncu vurulur ve top yere düşmeden bir başka takım arkadaşı tarafından top havada yakalanırsa vurulmuş sayılmaz. Top kazanılmış olur ve hücum hakkı o takıma geçer.

9)Havada tutulan top tutan oyuncuya can kazandırmaz sadece hücum hakkı kazandırır.

10) Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve burada kaleci oyuncuya yardım eder.

11) Kale bölgesinden ya da kendi bölgesinden atılan toplarla, rakip alandaki tüm oyuncular

vurulana kadar oyun devam eder

12) Oyuna başlarken kaleci olarak başlayan oyuncular da istedikleri zaman hakeme bilgi verilmek şartı ile saha içindeki bir oyuncuyla değiştirilebilir.

13) Tüm rakip oyuncuları vurarak oyundan çıkarmayı başaran takım seti kazanmış sayılır.

14) Her sette takımların 2 oyuncu değiştirme hakkı vardır. Vurulmayan, oyun alanında olan oyuncuların biri ile değişim yapılabilir. Aksi durumda değişiklik yapılamaz.

15) Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaparsa top rakip takıma geçer. Alan ihlali yapan oyuncu ise vurulmuş sayılır.

16) Atış yapan oyuncu, tek ya da çift elle atış yapabilir.

17) Her setten sonra takımlar yer değişir.

18) Her setten sonra takımlar yeniden oyuna başlamadan önce kalecilerini yeniden belirleyerek hakeme bildirirler.(Aynı kalecilerin devam etmesinde bir sakınca yoktur. İsterlerse değişirler.)

19) Top direk veya yerden sektirerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

20) Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat getirirse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışı bırakır.

21) Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

22) Düşme, yaralanma ve sakatlanma durumlarında, hakem oyunu durdurur gerekli tedbirler alındıktan sonra oyun devam eder. Durma/duraklama sürelerinde oyuncular çizgi dışına hakemden izinsiz çıkamaz çıkan oyuncu yeniden içeri giremez.

**“SAĞLIKLI BESLENİYORUM” KONULU AFİŞ YARIŞMASI**

Yarışmaya her sınıftan isteyen öğrenciler katılabilirler.

Eserler 22 Mart 2019 a kadar komisyona teslim edilecektir.

Komisyon kendisine teslim edilen eserleri sınıflara göre gruplandırıp değerlendirir.

Dereceye giren eserleri belirler. (1.,2.,3. Ve jüri özel ödülü)

Dereceye giren eserler okul panolarında sergilenir.

**“BAYRAK SEVGİSİ” KONULU ŞİİR YARIŞMASI**

Yarışmaya her sınıftan isteyen öğrenciler katılabilirler.

Eserler 22 Mart 2019 a kadar komisyona teslim edilecektir.

Komisyon kendisine teslim edilen eserleri sınıflara göre gruplandırıp değerlendirir.

Dereceye giren eserleri belirler. (1.,2.,3. Ve jüri özel ödülü)

Dereceye giren eserler okul panolarında sergilenir.

**EN GÜZEL ŞİİR OKUMA YARIŞMASI:**

Katılımcı öğrenciler, kendilerinin seçtiği veya sınıf öğretmenleriyle birlikte belirledikleri şiiri jüri önünde okur. Jüri ses tonu, jest mimik, duyguyu şiire katma v.b. yönleriyle her yarışmacıyı ayrı ayrı değerlendirirler. En sonunda jüri üyelerinin verdikleri puanlar birleştirilerek dereceye giren öğrenciler belirlenir.