

# MOVEMENT FOR SPORT PLAYKIT

6-12 YAŞ ARASI ÇOCUKLARIN  
HAREKET BECERİLERİNİ  
GELİŞTİRMİYİ VE  
DEĞERLENDİRMİYİ AMAÇLAYAN,  
OYUN TABANLI BİR ARAÇ



# İÇİNDEKİLER

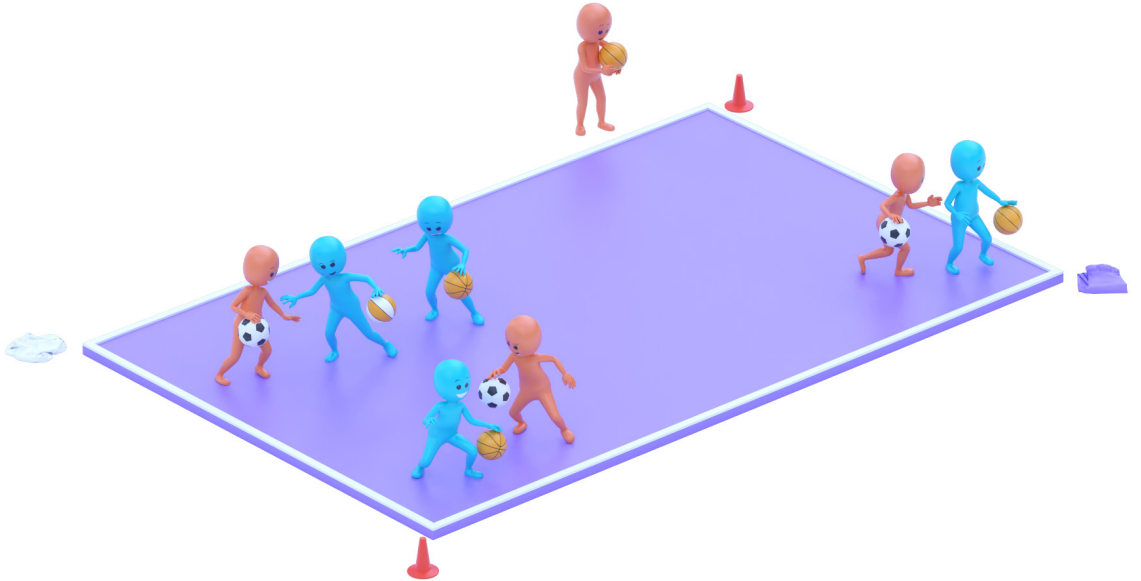
## 1 GİRİŞ

## 2 REHBERLİK NOTLARI VE SSS

## 3 AKTİVİTE KARTLARI, DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ VE QR KODLARI

## 4 MEKAN, EFOR VE İLİŞKİYE UYUMLANMA KILAVUZU

## 5 TAM DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ



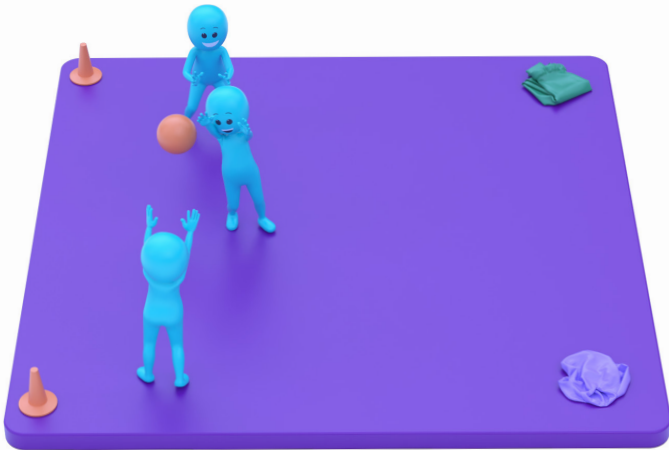
# MOVEMENT FOR SPORT PLAYKIT'E HOŞ GELDİNİZ!

## MOVEMENT FOR SPORT PLAYKIT'E NEDEN İHTİYACIMIZ VAR?

Günümüzün çocukları gelmiş geçmiş en hareketsiz nesildir. Dünya Sağlık Örgütü'nün önerdiği 60 dakikalık günlük fiziksel aktiviteyi yapan çocukların oranı sadece %20'dir. Çocukların hareket kabiliyeti ile yaptıkları fiziksel aktiviteler arasında doğrudan pozitif bir ilişki vardır. Bu yüzden çocukların hareket becerilerini eğlenceli ve olumlu bir şekilde geliştirerek hayat boyu keyifli bir şekilde fiziksel aktivite ve spor yapmaya hazırlanmalarına yardımcı olmamız çok önemlidir.

## BU PLAYKIT NE İŞE YARAR?

Bu Playkit, koçların 6-12 yaş arası çocuklara eğlenceli ve aşamalı olarak zorlaşan aktiviteler sunmaları ve çocukların stabilite, motor beceriler ve nesne kontrolü açısından tüm hareket becerilerini geliştirmelerini sağlamaları için tasarlanmıştır. Koçların çocuklara aktivite oluşturmalarına ve onların ilgisini canlı tutarken bir yandan da hareketlerini basit bir şekilde değerlendirmesine yardımcı olur. Koçlar Playkit'i istediği spor programında kullanabilir.



## PLAYKITTE NELER VAR?

1. Rehberlik notları, aktiviteler ve ilk değerlendirme kriterleri
2. Aktivite uyarlaması hakkında daha fazla rehberlik: Mekan, Efor, İlişki (SER)
3. Tam vücut değerlendirmesi kriterleri
4. SSS

**REHBERLİK NOTLARI:** Tavsiye edilen oyunların nasıl oynanacağını ve hareketlerin nasıl değerlendirileceğini açıklar.

**AKTİVİTELER:** 14 aktivite kartı bulunur. Bunlar, aktivitenin nasıl yapılacağını ve çocuğun aktivite sırasında sergilediği hareketlerin nasıl değerlendirileceğini açıklar. Aktiviteler, hareket türüne (Stabilite, Motor Beceriler, Nesne Kontrolü) ve karmaşıklığın üç evresine (1. evrede oldukça basit aktiviteler varken 3. evrede daha karmaşık aktiviteler bulunur) göre düzenlenmiş hareket becerilerini geliştirmek için tasarlanmıştır. Aktiviteler, tüm evreler arasında birbirine bağlıdır. Her kartta 2 QR kodu bulunur. Bu QR kodları örnek oyun ve gözlem tekniklerine erişim sağlar.

**AKTİVİTE UYARLAMASI:** Aktiviteleri SER'e uyarlamak isteyen koçlar, ilgili bölümde (Mekan, Efor, İlişkiye Uyumlanma Kılavuzu) daha fazla bilgi bulabilir.

**TAM VÜCUT DEĞERLENDİRMESİ KRİTERLERİ:** İlk değerlendirmeye ek olarak koçlar, tam vücut değerlendirmesi kriterlerini tanıyıp daha iyi değerlendirme yapabilir.

**SSS:** En çok sorulan sorulara yanıt verir.

## PLAYKIT NASIL KULLANILMALIDIR?

Playkit'in aralıklarla değil uzun süreli olarak kullanılması önemlidir. Aşağıdaki şekillerde kullanmanızı öneririz:

**1**

1, 2 ve 3. evreleri sırayla çalışarak, teker teker sunulan 14 aktiviteden oluşan tam bir blok şeklinde.

**2**

Mevcut programınızın arasına dağıtarak: Isınma ya da şu anda oynattıklarınızla kontrast oluşturacak oyunlar olarak. Çocukların becerileri aşamalı şekilde öğrenmesi için aktiviteleri evre ekleme dikkat edin.

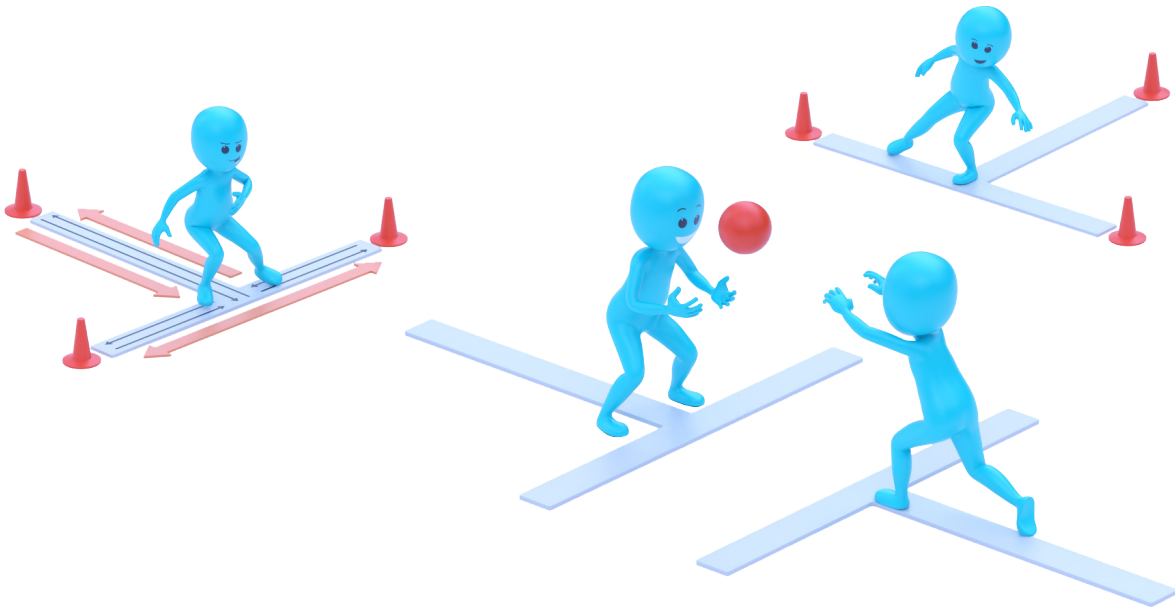
**3**

Mevcut programınızı tamamlamak için: Programınızda geliştirmeye çalıştığınız becerileri iyileştirmede kullanabileceğiniz aktiviteleri inceleyin.

**4**

Çocukların gelişime ihtiyaç duyduğunu düşündüğünüz belirli hareketlerini iyileştirmek için: Çocuklarınızın yeteneklerini iyileştirmek için Stabilitate, Nesne Kontrolü ve/veya Motor Becerileri hareket kategorilerinden farklı aktiviteler kullanın. Aktiviteleri evre evre uygulamayı unutmayın (önce 1, sonra 2, sonra da 3 şeklinde).

Hangi yaklaşımı kullanırsanız kullanın, bu Playkit'in çocuklara istedikleri sporda başarılı olmak için ihtiyaçları olan hareket becerilerini öğrenme fırsatı sunduğunu unutmayın. Sizin ve programınızdaki çocukların bu Playkit'ten memnun kalacağını umuyoruz.



# REHBERLİK NOTLARI

Kartın ön yüzündeki bilgiler aktiviteyi hazırlamak, sunmak ve uyarlamak için kullanılabilir. Kartın arka yüzünde bulunan bilgiler, koşun hareketi değerlendirmesini ve çocuk gelişiminin sonraki adımlarını planlamasını sağlar.

**3. EVRE** **1** **NESENE KONTROLÜ** **2**

## MATLI BEYZBOL oyun

**İHTİYACINIZ OLANLAR** **3**

- Vuruş ve atış alanlarını işaretlemek için koniler
- 3 kaymaz mat
- Çeşitli topolar ve vuruş aletleri; ör. sopa, raket
- 2 takım

**4**

**OYNAMA ŞEKLİ** **5**

- Vurucu, vuruş alanında durur; vuruş takımının geri kalanı arkasında, güvenli bir uzaklıkta durur
- Atıcılar atış alanında durur; atış takımının geri kalanı oyun alanına yayılır
- Atıcı topu vurucuya atar; vurucu topu vurup (ik mata koşar (ve dışarıda kalmazsa sonraki 2 mata koşar)
- Sahaya yayılan oyuncularından biri, vurucunun vurduğu topu yakalayıp vurucudan önce mata ulaşırsa vurucu dışarıda kalır

**FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ** **6**

- 2 veya daha az harekette 3 mata birden götürecek iki kat puan kazanılır
- Topa eller veya ayaklarla vurun
- Her matta tek seferde sadece 1 oyuncu olabilir

**7**

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin

**PLAYkit** Made to Play

## KARTIN ÖN YÜZÜ: OYUN

- 1 Evre:** Aktivitenin karmaşıklığı
- 2 Hareket Kategorisi:** Geliştirilmekte olan temel hareket becerilerinin tanımı (stabilite, motor beceriler veya nesne kontrolü)
- 3 İhtiyacınız olanlar:** Oyunu oynamak için gerekli olan ekipman
- 4 Çizim:** Hazırlık ve oynama şekli
- 5 Oynama şekli:** Aktivitenin organizasyonu
- 6 Farklı oynama seçenekleri:** Aktiviteyi kolaylaştırmak/zorlaştırmak için gruba uyarlama; mekan, efor ve ilişkiye uyumlanma hakkında ipuçları
- 7 QR Kodu:** Oyunun oynanmasını gösteren video klip

**3. EVRE** **NESENE KONTROLÜ**

## MATLI BEYZBOL değerlendirme: sahada hareket etme

**1 GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET**

- Topu karşılamak için hareket etme
- Topu tutma
- Topu atıcıya yukarıdan atma

**2 BU ADIMLARI GELİŞTİRİN**

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPILIR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
GÖZLER	Topu veya atıcıya odaklanmaz	Topu odaklanır	Topu ve hedefe odaklanır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
KOLLAR	Topu atışı kolunu geriye, vücudunun arkasına sallamaz ve aşağıya hareketi sürdürür; topu atması; kolunu yanında tutar	Topu atan kolunu vücudunun arkasına sallar, öne uzatarak hareketi sürdürür ve topu atmayan kolunu havyaya kaldırır ya da yana açar	Topu atan el ve kolunu vücudunun arkasına sallar, öne uzatarak hedef yönünde hareketi sürdürür; topu atan kolunu havyaya kaldırır ve hedefe doğrultur	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

**4 GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME** (1, 2, 3, 4 veya 5 yazın)

AD	GÖZLER	KOLLAR

**5 SIRAĞI AKTİVİTE**  
SAYI BÖLGESİ 2  
UZATLI İSTİLAÇILAR 3

**PLAYkit**

## KARTIN ARKA YÜZÜ: DEĞERLENDİRME

Kartın arka yüzü, koşun aktivitede kullanılacak hareket kalıplarını Stabilite, Nesne Kontrolü ve Motor Beceriler kategorilerinden birine odaklanarak değerlendirmesine yardımcı olur.

- 1 Görülmesi gereken hareket:** Gözlenecek temel hareketleri tanımlar
- 2 Bu adımları geliştirin:** Gelişimin beş adımında (gelişim aşamasında, yapabilir, başarılı, kendinden emin, yetkin) gözleneniz gereken temel vücut kısımları ve hareket kalıbı. Gözlenmesi gereken diğer vücut kısımları ve hareket kalıpları hakkında daha fazla bilgi almak için Tam Değerlendirme bölümüne bakın
- 3 Hareket değerlendirme kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın:** QR kodunu tarayın
- 4 Gözlemleyin ve Değerlendirin:** Çocuğu gözledikten sonra performans puanını bu bölüme kaydedin
- 5 Sıradaki Aktivite:** Sonraki evrenin sonraki aktivitesini belirtir

# AKTİVİTE KARTLARININ LİSTESİ

	AKTİVİTE	EVRE	ODAKLANDIĞI HAREKET	GÖZLEMLENECEK VÜCUT KISIMLARI
1	T Zamanı	1	Stabilite	Bacaklar ve Vücut
2	Köşe topu	1	Nesne Kontrolü	Kollar ve Bacaklar
3	Uzaylı İstilacılar 1	1	Nesne Kontrolü	Kollar ve Bacaklar
4	Akın	1	Motor Beceriler	Bacaklar ve Vücut
5	Ebelemece	2	Motor Beceriler	Gözler ve Kollar
6	Geçitler	2	Motor Beceriler	Kollar ve Bacaklar
7	Toplu Beceri	2	Nesne Kontrolü	Kollar ve Bacaklar
8	Uzaylı İstilacılar 2	2	Nesne Kontrolü	Kollar ve Bacaklar
9	Kare Top	2	Nesne Kontrolü	Gözler ve Kollar
10	Sayı Bölgesi 1	2	Stabilite	Bacaklar ve Vücut
11	Kabaddi	2	Stabilite	Bacaklar ve Vücut
12	Sayı Bölgesi 2	3	Stabilite	Bacaklar ve Vücut
13	Matlı Beyzbol	3	Nesne Kontrolü	Gözler ve Kollar
14	Uzaylı İstilacılar 3	3	Nesne Kontrolü	Kollar ve Bacaklar

## BU PLAYKİTİ KİM TASARLADI?

Bu Playkit, Nike ve Youth Sport Trust'ın ortak çalışmasıyla tasarlanmıştır. Prof. David Morley'nin baş danışmanlık rolünü üstlendiği çalışmada Dr. Tom van Rossum, Paul Ogilvie, Lesley Miniverni ve Andy Stoneman'in de katkıları bulunmaktadır. Youth Sport Trust, oyun ve sporun hayatı değiştiren faydalarını her çocuğun görmesi amacıyla çalışan bir çocuk hayır kuruluşudur. Nike, Made to Play aracılığıyla topluluk ortaklarıyla birlikte gelmiş geçmiş en hareketsiz nesil olan günümüzün çocuklarının oyun ve spor aracılığıyla hareket etmesine yardımcı olmayı hedefler. Aktif çocukların daha başarılı olduğunu biliyoruz. Daha sağlıklı ve daha mutlular. Hem okulda hem de hayatta daha başarılılar.

## BU KAYNAĞI HANGİ AMAÇLA KULLANMALIYIM?

Bu Playkit, 6-12 yaş arası çocukların fiziksel yeterliliklerini katılmaktan keyif alacakları, eğlenceli, dinamik, oyun tabanlı bir yöntemle iyileştirmek için tasarlanmıştır.

## ÇOCUKLARIN DEĞERLENDİRDİĞİM HAREKETİ YAPMASINI NASIL SAĞLAYABİLİRİM?

Önce hareketi geliştirin ve ardından oyunu ekleyin. Puanlama sistemini, yapılmasını istediğiniz hareketi ödüllendirecek biçimde değiştirerek oyunu daha iyi bir hale programlayın.

## GRUP İÇİNDE FARKLI YETENEKLERE SAHİP ÇOCUKLARI ETKİLİ BİR ŞEKİLDE NASIL GELİŞTİREBİLİRİM?

Aktivite sırasında mekan, efor veya ilişkiyi değiştirmek için kaynak kartlarının üzerinde bulunan "Oyunu Değiştirin" bölümünü kullanın.

## YAPABİLECEĞİM AKTİVİTE SAYISI SINIRLIYSA HANGİLERİNİ YAPMALIYIM?

Playkit'te sunulan aktivite rehberliği, aktivitelerin karmaşıklığını 3 evrede artırır. İlk sefer 1. evre kartlarını, sonra da sırasıyla 2. ve 3. evre kartlarını kullanın. Ayrıca bazı 1. evre ve 2. evre aktiviteler birbiriyle bağlantılıdır. Bu yüzden oynatabileceğiniz oyun sayısının sınırlı olduğu durumlarda bu aktiviteleri kullanabilirsiniz.

## TÜM HAREKETLERİ (STABİLİTE, NESNE KONTROLÜ, MOTOR BECERİLERİ) YAPTIRDIĞIMDAN NASIL EMİN OLURUM?

Playkit, evrelerden birindeki veya tüm evrelerdeki aktiviteler yaptırıldığı takdirde Stabilitate, Nesne Kontrolü ve Motor Beceriler hareket kategorilerinin hepsini kapsayacak biçimde tasarlanmıştır. Geliştirilmekte olan ana hareket becerisi her aktivitede tanımlanır.

## OYUNLARI ZORLAŞTIRMAK VEYA KOLAYLAŞTIRMAK İÇİN NE YAPABİLİRİM?

Aktivite kartlarında bulunan "farklı oynama seçenekleri" bölümündeki fikirleri kullanabilir ya da SER kılavuzunda gösterilen biçimde oyunu değiştirebilirsiniz.

## DEĞERLENDİRME İÇİN NASIL HAZIRLANMALIYIM?

Playkit, oyunlar sırasında belirli hareketlerin yapılmasını sağlayacak biçimde tasarlanmıştır. Tek seferde çocukların hepsini tüm kriterlere göre değerlendirmek mümkün değildir. Her oyunda az sayıda çocuğu değerlendirmeye odaklanın. Gerekirse oyunu tekrarlayın ve değerlendirmeyi birkaç oyuna yayın. Bunu yapmanın bir başka yolu da çocuklardan birbirlerini ve/veya kendilerini değerlendirmelerini istemektir (örneğin, oyunlarını videoya çekip videoyu izleterek).

## DEĞERLENDİRMİYİ NASIL YAPARIM?

Aktivite kartının "değerlendirme" yüzünde yazan iki odak noktasını dikkate alarak hareketi yapan çocuğu gözleyin. İlk gözlemde hareketin genel akıcılığına ve rahatlığına dikkat edin. Sonra harekete yeniden bakıp çocuğun vücudunun farklı kısımlarını, kartta bulunan kriterlere göre değerlendirin. 1 ile 5 arasındaki sayıları kullanarak çocuğun gelişim aşamasında, "yapabilir", başarılı, kendinden emin ve yetkin adımlarından hangisinde olduğunu hareket kriterlerine göre puanlayın.

# AKTİVİTE KARTLARI, DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ VE QR KODLARI



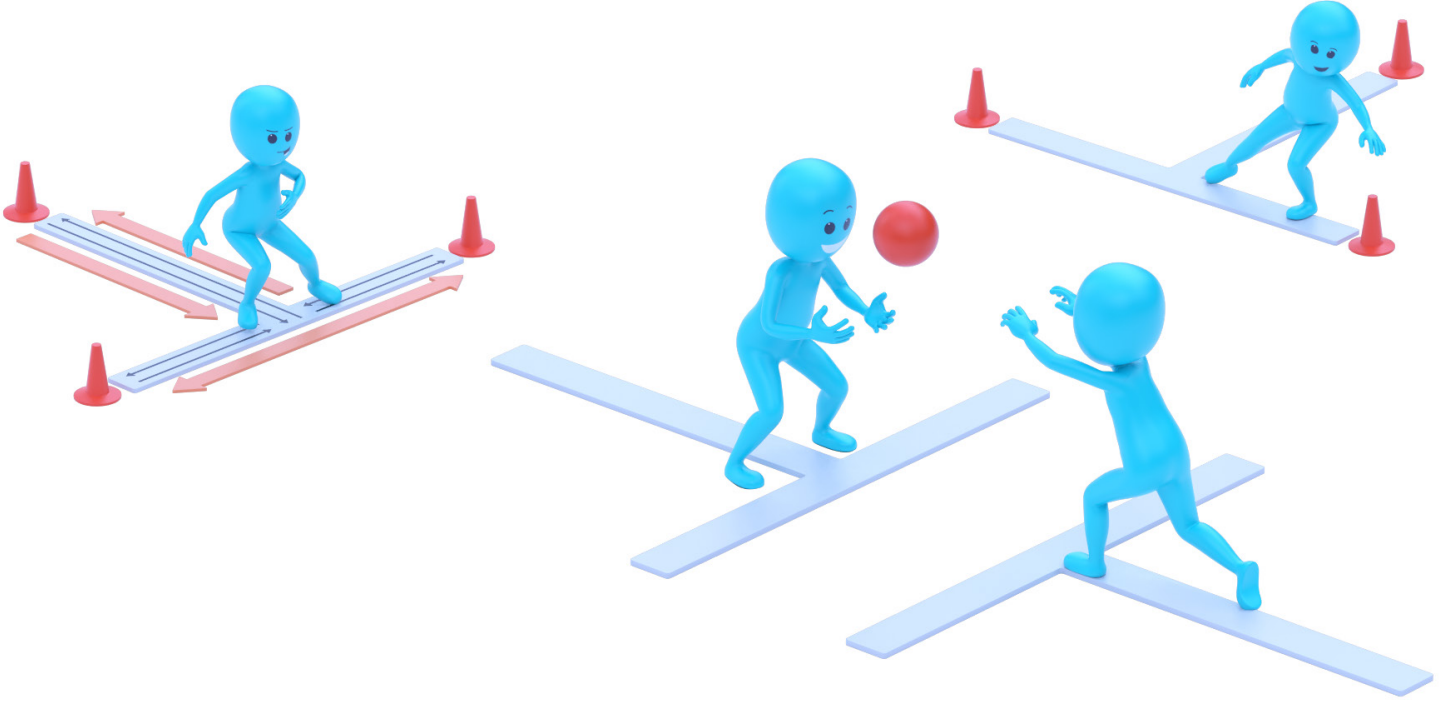


# T ZAMANI

## oyun

### İHTİYACINIZ OLANLAR

- T'leri çizmek için bant, işaretleyiciler veya koniler
- Atmak için çeşitli nesnelere
- Davul veya tef
- T başına 1 oyuncu



### OYNAMA ŞEKLİ

- T'lerin arasında güvenli boşluklar bırakın
- Oyuncular sırayla T'nin altından başlayıp öne ilerler, yukarıda iki yana gider ve geri döner
- Sonra oyuncular T boyunca ilerlerken partnerleri sırayla onlara bir nesne atar
- Oyuncuların ritmik hareket etmesi için davulla veya başka bir şekilde ritim tutun

### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- T boyunca gidip geri dönmeleri için süre sınırı koyun
- T'lerin büyüklüğünü değiştirin
- T'lerin sayısını artırın
- Atılan nesneyi değiştirin
- T başına oyuncu sayısını artırın

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# T ZAMANI

## değerlendirme: yana adım

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Lunge hareketleri
- Yerden güç alma
- Geriye doğru yana adım atma



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
BACAKLAR	Lunge sırasında bacaklarını düz ve ayaklarını bitişik tutar	Lunge sırasında iki dizini de büker ve ayaklarını iyice açar	Lunge sırasında öndeki dizini büker, arkadaki bacağı düz tutar ve aksi yönde güç almak için arkadaki bacağı tamamen uzatır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
VÜCUT	Vücudunu büker ve göğsünü indirir	Omuzları öne bakar ve göğsünü indirir	Omuzları öne bakar ve göğsünü dik tutar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	BACAKLAR	VÜCUT

# SIRADAKİ AKTİVİTE

SAYI BÖLGESİ 1  
KABADDİ

# KÖŞE TOPU

## oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- 4 hedef (ör. bank, koni); sahanın her köşesine birini, içe bakacak şekilde yerleştirin
- 4 oyunculu 4 takım; her takımdaki oyunculara 1'den 4'e kadar bir numara verin
- 16 yelek (4 renk)
- 4 top

### OYNAMA ŞEKLİ

- Her takım farklı bir hedefin arkasında durur; takımlara birer top verilir
- Lider işaret verince her takım topunu sahaya yuvarlar
- Liderin numarasını (1-4) söylediği oyuncu, topu almak için harekete geçer ve puan kazanmak için topu hedeflerden birine atar
- Toplar diz seviyesinin aşağısından elle yuvarlanmalıdır ve oyuncular ayakta durmalıdır

### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Topların sayısını azaltın
- Her hedef bölgeye bir savunma oyuncusu ekleyin; başta sabit durmalı ve yalnızca engel işlevi görmelidir
- Oyun alanını genişletin
- Her takımdan daha fazla oyuncu çağırın

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# KÖSE TOPU

## değerlendirme: hareket ederken şut atmak

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Topu almak için koşma ve top sürme
- Hedefe bakmak için dönme
- Topu hedefe gönderme



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Topu atan kolunu germesi ve harekete devam etmesi çok düşük seviyede olur ve kolunu daha çok yanda tutar	Topu atan kolunu geriye doğru biraz gerer; ardından öne götürerek topu atar ve diğer kolunu dengesini sağlamak için açar	Topu atan kolunu geri götürür, ardından öne götürerek topu atar ve diğer kolunu dengesini sağlamak için açıp havaya kaldırır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Dizlerini bükmez topun amaçlanan yönüne doğru adım atmaz	Dizlerini kısmen bükerek ve ağırlığını biraz öne verir; bir ayağı diğerinin önünde durabilir	Dizlerini 90 derece bükerek, ağırlığını öne verir ve topu atan koluna ters ayağını öne atar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	KOLLAR	BACAKLAR

## SIRADAKİ AKTİVİTE

MATLI BEYZBOL

# AKIN

## oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Yere koymak için 5 çember veya daire işareti
- 8 yelek (4 renk)
- Çeşitli ekipmanlar; ör. top, ağırlık topu
- 2 oyunculu 4 takım

### OYNAMA ŞEKLİ

- Her köşesinde 1 çember ve 2 oyunculu takım olan büyük bir oyun alanı hazırlayın
- Oyun alanının merkezine bir çember, çemberin içine ekipmanları koyun
- Oyuncular kendi takımlarının içinde sırayla merkezdeki çembere koşup ekipmanları geri getirir
- Oyuncular tek seferde yalnızca bir parça ekipman taşıyabilir

### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Ekipmanları almak için süre sınırı koyun
- Köşedeki çemberler ile merkezdeki çember arasına engeller koyun
- Merkezdeki çember boşaldığında oyuncuların sağlarındaki çemberden ekipman almalarına izin verin

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# AKIN

## değerlendirme: koşma hareketi

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Bacaklar ve kolları çaprazlama hareket ettirme
- Sıçrama evresini gösterir
- Hızlanma



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
BACAKLAR	Bacağını sallarken topuğunu çok az kaldırır ve yükselirken öndeki bacağı düz tutar	Bacağını sallarken topuğunu dizinin aşağısında tutar ve yükselirken öndeki bacağı neredeyse düz tutar	Bacağını sallarken topuklarını kalçasına yaklaştırır ve yükselirken öndeki bacağı uzatır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
VÜCUT	Vücudunu dik tutar	Vücudunu öne eğer	Vücudunu hafifçe öne eğer	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	BACAKLAR	VÜCUT

## SIRADAKİ AKTİVİTE

GEÇİTLER  
TOPLU BECERİ  
PARKURU

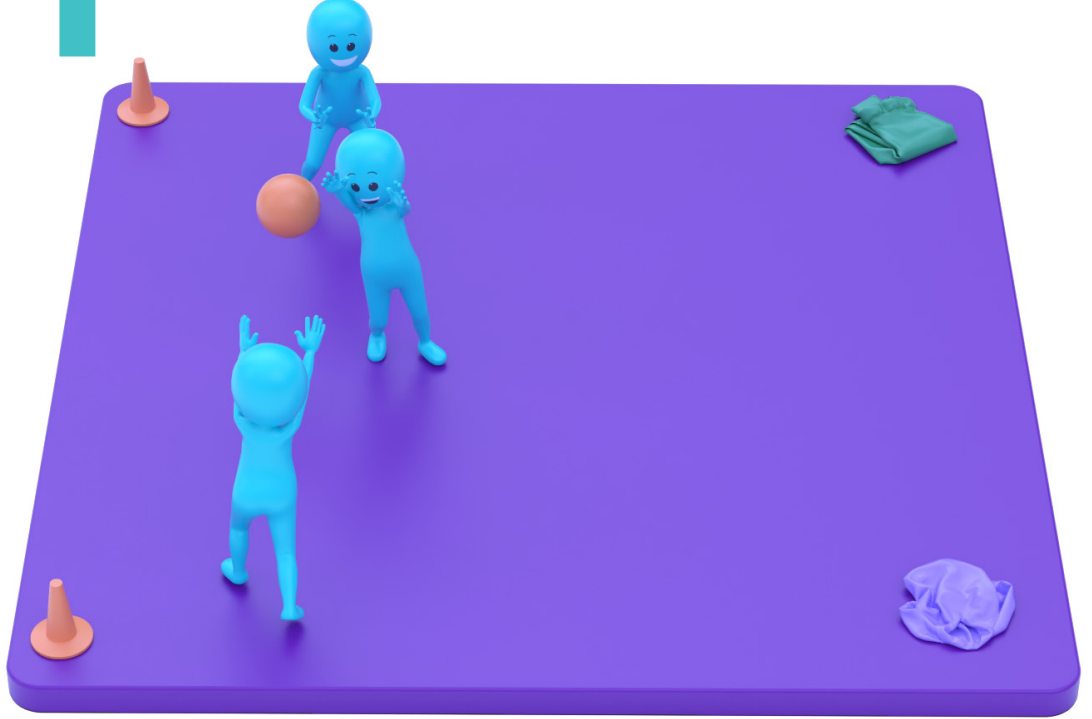
# UZAYLI İSTİLACILAR 1

## 2'YE 1

### oyun

#### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Kare oyun alanını işaretlemek için koniler
- 2 yelek (1 renk)
- 1 top
- 3 oyuncu



#### OYNAMA ŞEKLİ

- Oyun alanında 2'ye 1 oynanır
- Oyuncular savunma oyuncusundan kaçarak paslaşmaya çalışır
- Oyuncular oyun alanında kalmalıdır
- Fiziksel temas yasaktır

#### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Ekipmanları çeşitlendirin; ör. frizbi, büyük/küçük top
- Alanın büyüklüğünü değiştirin
- Farklı, geçerli paslara puan verin

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# UZAYLI İSTİLACILAR 1 2'YE 1

## değerlendirme: hareket ederken topu yakalama

Hareket kriterlerini  
kontrol etmek için  
burayı tarayın



### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Boş alana veya topa doğru koşma
- Topu beklerken kolları uzatma
- Topu yakalama

## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Kollarını yanda, yakalamaya hazırlıksız şekilde tutar; bu yüzden nesneyi kolları ve vücuduyla yakalar	Nesneyi yakalamak için kollarını vücudunun önünde tutar ve nesneyi yalnızca elleriyle yakalar	Nesneyi yakalamak için kollarını vücudunun önünde ve yukarıda tutar ve nesneyi vücudunun önünde, yalnızca elleriyle yakalar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Nesneye doğru adım atmaz ve nesneyi yakaladıktan sonra ayakları sabit kalır	Ayaklarını nesnenin geldiği yöne doğru ayarlar ve nesneyi atan hedefe doğru döner	Nesnenin geldiği yöne doğru ve nesneyi atan hedefin yönünde adım atar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	KOLLAR	BACAKLAR

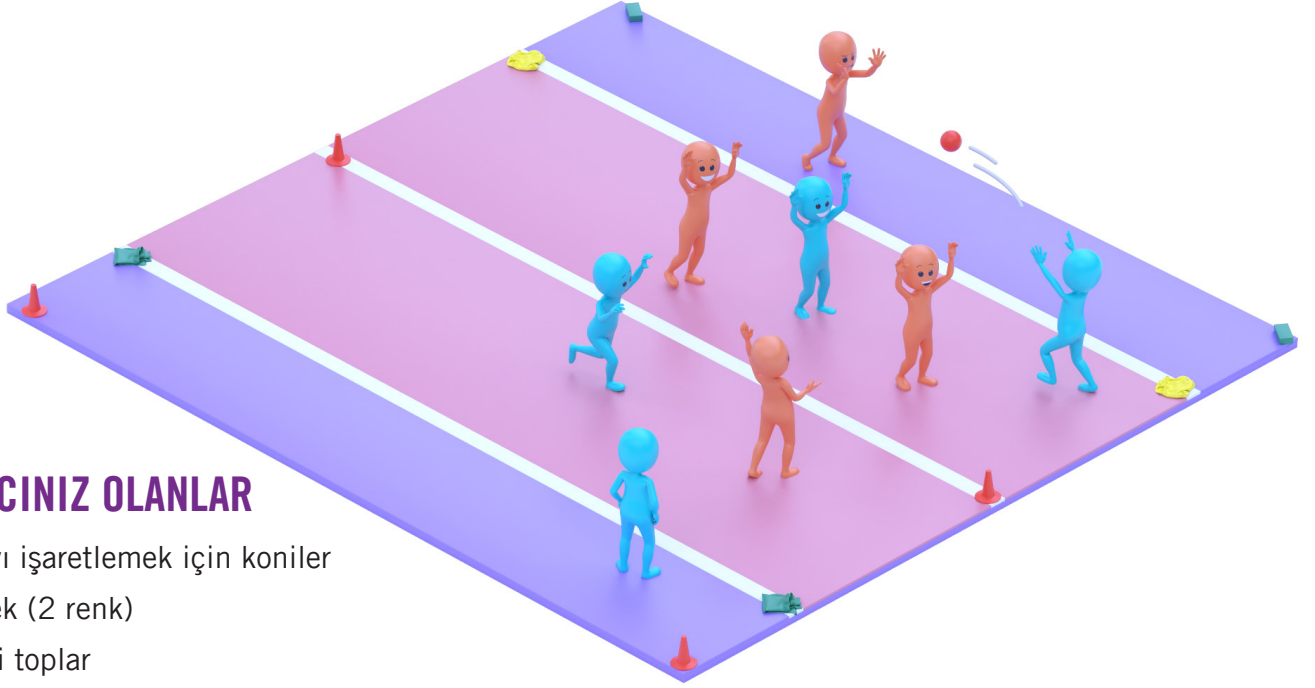
# SIRADAKİ AKTİVİTE

## UZAYLI İSTİLACILAR 2



# SAYI BÖLGESİ 1

## oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Sahayı işaretlemek için koniler
- 8 yelek (2 renk)
- Çeşitli toplar
- 4 kişilik 2 takım

### OYNAMA ŞEKLİ

- Hücumdakiler oyuna kendi sayı bölgelerinde başlar ve topu diğer sayı bölgesine geçirip sayı kazanmaya çalışır
- 2 savunma oyuncusu oyuna oyun alanında başlar; sayı kazanıldığında yeni bir savunma oyuncusu ekleyin
- Hücum yapan takımın hücum için dört hakkı vardır; sonra roller değişir
- Fiziksel temas, topa koşmak ve savunma oyuncularının sayı bölgesine girmesi yasaktır

### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Sayı bölgesine ulaşıp sayı kazanmak için minimum pas sayısı belirleyin
- Sahanın iki ucunda 1 metre genişliğinde bölgeler oluşturun; topu geniş bölgeye sokup çıkaran 1 puan kazanır (top geniş bölgeden sayı bölgesine atılamaz)
- Ekipmanı değiştirin; ör. frizbi, hokey sopası ve topu

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# SAYI BÖLGESİ 1

## değerlendirme: durma

Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Ağırılığı "fren yapan" ayağa verme
- Dönme
- Diğer yönde hareket etme



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
BACAKLAR	Dizlerini bükmez veya çok az bükerek ve diğer yönde hareket etmek için ayaklarını çevirir	Dizlerini kısmen bükerek ve diğer yönde hareket etmek için adım atar	Dizlerini bükerek ve aksi yönde hareket etmek için ağırlığını diğer ayağına verir	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
VÜCUT	Dik durur ve vücudunu çevirmez	Hafifçe öne eğilir ve top uçarken yüzünü topa dönmek için vücudunu çevirir	Öne eğilir ve top uçarken yüzünü topa dönmek için vücudunu çevirir; sonra ileriye bakacak şekilde döner	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

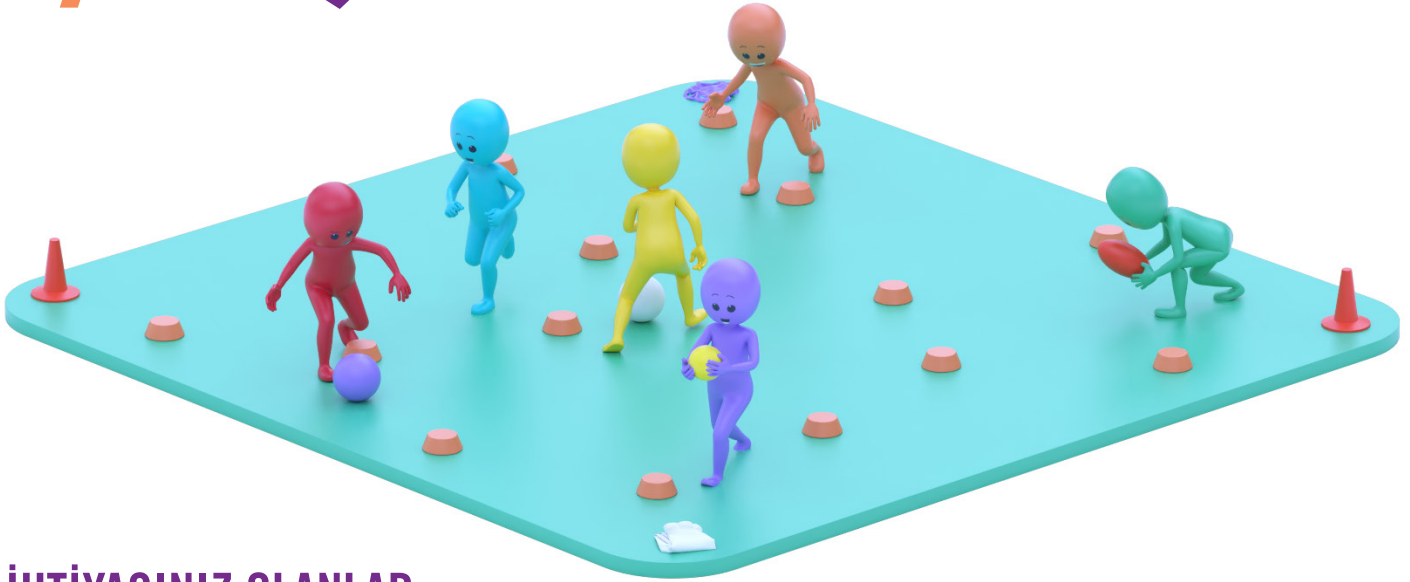
AD	BACAKLAR	VÜCUT

## SIRADAKİ AKTİVİTE

KABADDI  
SAYI BÖLGESİ 2

# GEÇİTLER

oyun



## İHTİYACINIZ OLANLAR

- Farklı renklerde işaretleyiciler veya koniler
- Sürmek için çeşitli nesnelere

## OYNAMAMA ŞEKLİ

- Güvenli bir alan oluşturun
- Güvenli alan içinde aynı renkte 2 işaretleyici veya koni kullanarak birkaç geçit oluşturun
- Oyuncular geçitlerin içinden ve arasından etkili biçimde geçmelidir (yani yolunu planlamalı ve engellerden kaçmalıdır)
- Oyuncular bir partner ile birlikte çalışabilir (ör. partnerini takip ederek geçitlerden geçebilir)

## FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- Geçit sayısını artırın
- Hareket yöntemini değiştirin; ör. koşma, atlama, zıplama
- Geçitlerden top sürerek geçmelerini isteyin
- Geçitlerden geçmek için süre sınırı koyun

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# GECİTLER

## değerlendirme: koşu

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Bacaklar ve kolları çaprazlama hareket ettirme
- Sıçrama evresini gösterir
- Hızlanma



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Kollarını düz tutar ve bacaklarıyla çaprazlama sallamaz	Kollarını çok az bükerek ve bacaklarıyla çaprazlama sallaması sınırlı düzeyde olur	Kollarını 90 derece bükerek ve bacaklarıyla çaprazlama sallama (sol kol ile sağ bacak öne gider)	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Bacağını sallarken topuğunu çok az kaldırır	Bacağını sallarken topuğunu dizinin aşağısında tutar	Bacağını sallarken topuğunu kalçasına yaklaştırır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

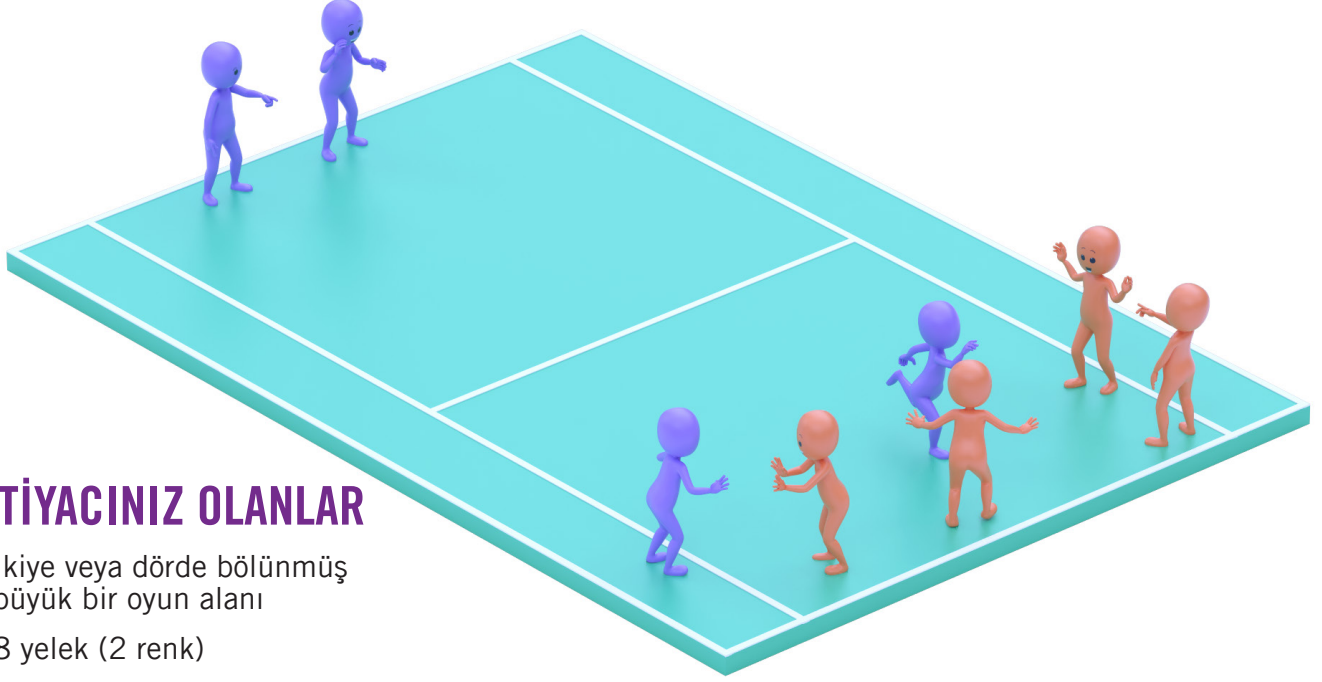
## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	KOLLAR	BACAKLAR

**SIRADAKİ**  
**AKTİVİTE**  
**TOPLU BECERİ PARKURU**  
**EBELEMECE**

# KABADDI

## oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- İkiye veya dörde bölünmüş büyük bir oyun alanı
- 8 yelek (2 renk)
- 2 takım

### OYNAMAMA ŞEKLİ

- Savunma oyuncuları bir yarı sahada, hücum oyuncuları diğer yarı sahada durur ve takımlar sırayla (bu sırada hücum eder)
- Hücum oyuncuları nefeslerini tutup olabildiğince çok savunma oyuncusunu ebelemeye çalışır ve daha sonra hücum yarı sahasına dönüp nefes alır (savunma yarı sahasındayken "kabaddi" diye bağırmaları gerekir)
- Hücum oyuncusu savunma alanında nefes alırsa kazandığı puanları kaybeder ve savunma oyuncuları bir puan kazanır
- Savunma oyuncuları kendi sahasında kalmalıdır ve yalnızca hücum oyuncularının kendi sahaslarına dönmesini engelleyebilir (temas yasaktır)

### FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- Ebelemece oyunlarında kullanılan kemerleri kullanın
- Savunma oyuncularını iki bölgeye ayırın; hepsi kendi bölgesinde kalmalıdır
- Hücum için süre sınırı koyun (tek nefes uzunluğunda olması yerine)

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin

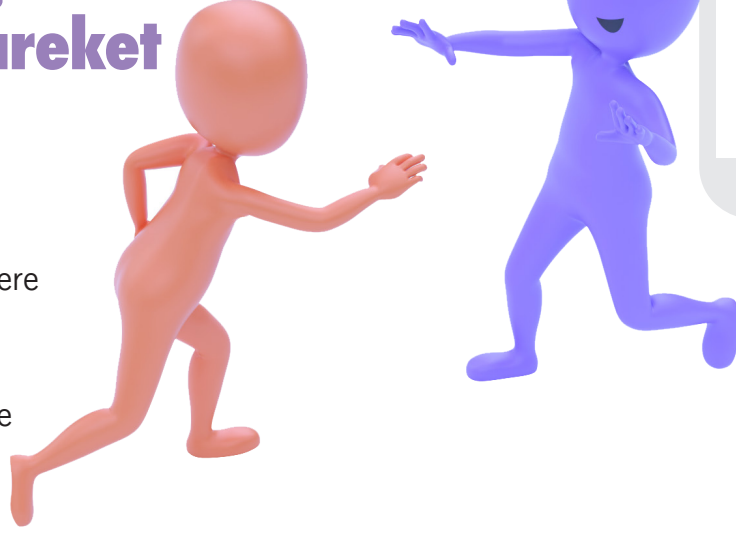


# KABADDI

## değerlendirme: lunge, sonra hareket

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Kolları germe ve ayakları yere sağlam basma
- Dizleri bükme
- Başlangıç noktasına dönme



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

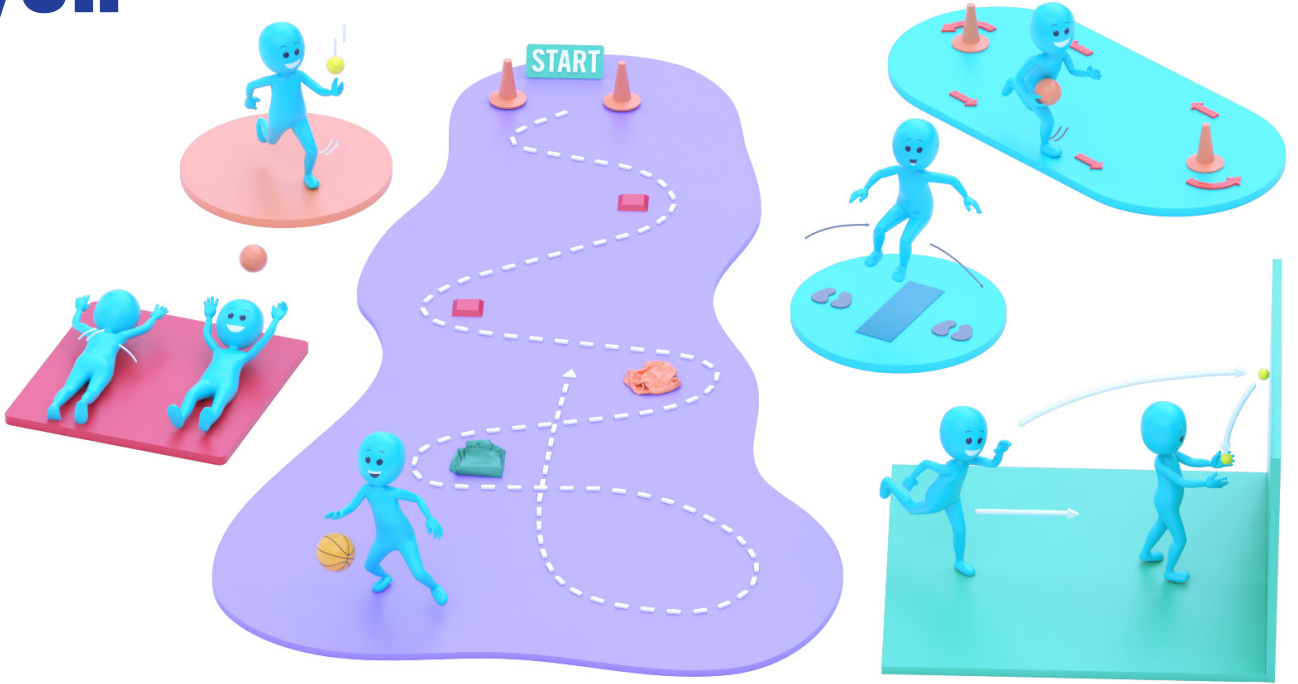
	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
BACAKLAR	Dizini çok az bükerek ve yönünü değiştirmek için bacaklarından güç almaz	İki dizini de bükerek ama aksi yönde güç almak için arkadaki bacağı tamamen uzatmaz	Öndeki dizini bükerek, arkadaki bacağı düz tutar ve aksi yönde güç almak için arkadaki bacağı tamamen uzatır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
VÜCUT	Vücudunu dik tutar veya yana çevirir	Vücudunu hafifçe öne eğerek	Vücudunu öne eğerek ve göğsünü öndeki dizine yaklaştırır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	BACAKLAR	VÜCUT

**SIRADAKİ  
AKTİVİTE**  
SAYI BÖLGESİ 1  
SAYI BÖLGESİ 2

# TOPLU. BECERİ PARKURU oyun



## İHTİYACINIZ OLANLAR

- İşaretleyici koniler
- 2 mat (veya 1 mat ve ortası çıkıntılı mat)
- Çeşitli toplar
- Ağırılık topu vb.
- Duvarla çevrili alan

## OYNAMAMA ŞEKLİ

- Aktiviteleri gösterilen şekilde hazırlayın
- İstasyonlar arasında güvenli alan bırakın
- Ribaund aktivitesinden kaçan topların diğer aktivite alanlarına girmeyeceğinden emin olun
- Oyuncular bütün istasyonları tamamlayıp en çok puanı almaya çalışır

## FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- Parkurun tamamlanması için süre sınırı koyun
- Baskın veya baskın olmayan el ve ayakları kullanın
- Slalom konileri arasındaki mesafeyi azaltın
- Oyuncular puanları kaydeder ve kendi puanını geçmeye çalışır

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# TOPLU BECERİ PARKURU

## değerlendirme: hareket ederken basketbol topu sürme

Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Top sürerek koşma
- Konilerin etrafından geçerken topu kontrol etme
- Oyun boyunca hızı koruma



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Kollarını düz tutar ve topu baskın eliyle vurup sektirir	Topa vururken kollarını kısmen bükerek; topu iki eliyle de sektirir ama birini tercih eder	Topun kuvvetini emmesi için kolunu bükerek, topu atarken kolunu uzatır, iki elini de eşit derecede iyi kullanır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Konilerin etrafında koşarken bacaklarını düz tutar	Konilerin yanından geçerken bacaklarını kısmen bükerek ve ağırlığını yana verir	Konilerin yanından geçerken bacaklarını bükerek ve ağırlığını dıştaki ayaktan içteki ayağa verir	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	KOLLAR	BACAKLAR

**SIRADAKİ  
AKTİVİTE  
GEÇİTLER  
EBELEMECE**

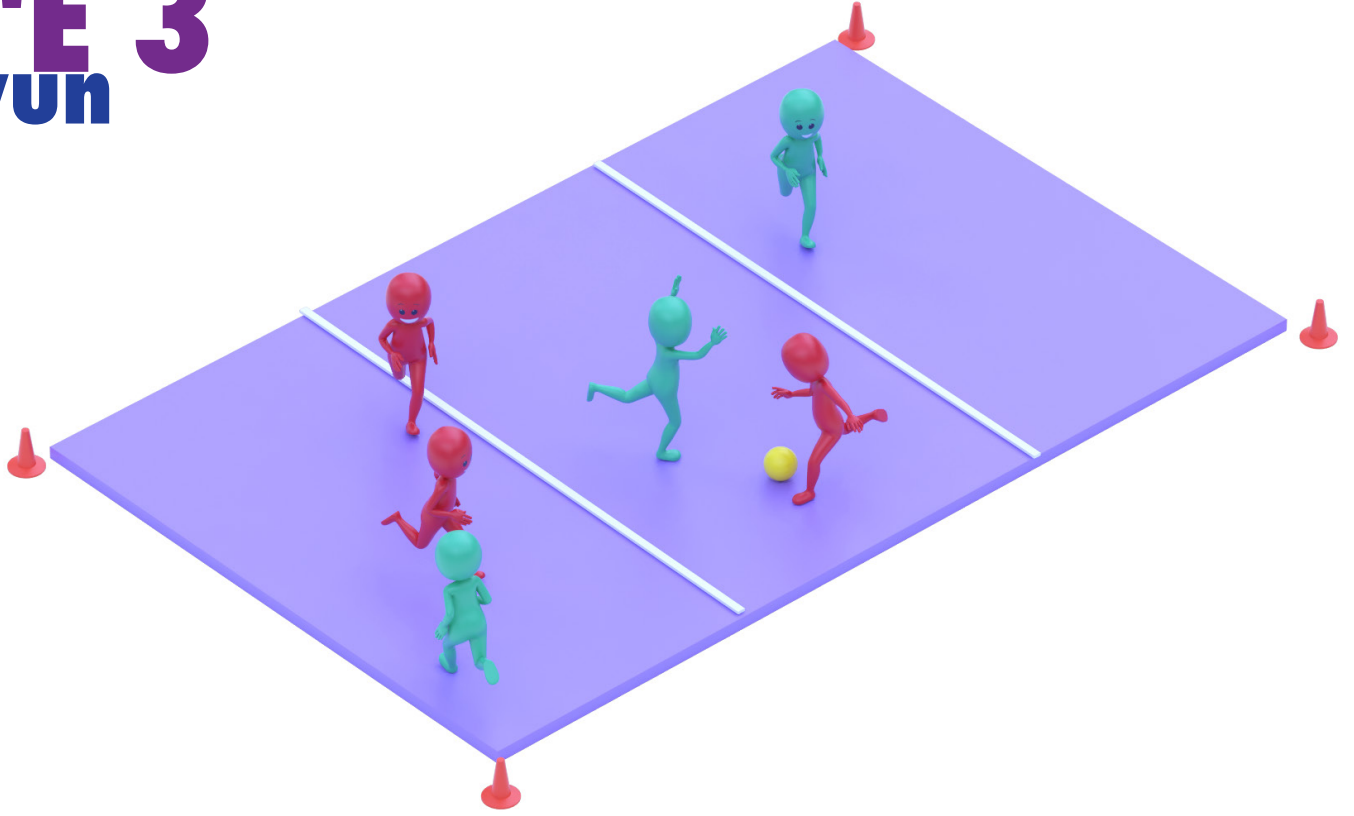


# UZAYLI İSTİLACILAR 2

## 3'E 3 oyun

### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Üç parçaya bölünmüş dikdörtgen sahayı işaretlemek için koniler
- 6 yekek (2 renk)
- 1 top
- 3 kişilik 2 takım



### OYNAMA ŞEKLİ

- 3 hücum oyuncusu bir uçtan başlayıp topu kontrollü şekilde bölgeden bölgeye geçirmeye çalışır; geçtikleri her bölge için 1 puan alırlar
- Her bölgede 1 savunma oyuncusu bulunur; kendi bölgesinden çıkamaz ve topa müdahale edince 2 puan alır
- Top saha dışına çıkarsa baştan başlanır; hücum oyuncularının 4 hakkı vardır ve sonra roller değişir
- Fiziksel temas yasaktır, oyuncular sahanın dışına çıkamaz

### FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Kale gibi bir hedef ekleyin
- Hareketli savunma oyuncusu ekleyin; farklı renkte yekek giyer ve bölgeler arasında hareket edebilir
- Bölgelerin geçilmesi için süre sınırı koyun

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# UZAYLI İSTİLACILAR

## 2 3'E 3

### değerlendirme: koşarken topa vurma

Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Topa koşma
- Topu kaleye veya oyuncuya gönderme
- Sonraki harekete hazırlanma

## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Kollarını yana açmaz ve topa vururken sallamaz	Kollarını yanda, aşağıda tutar ve topa vururken çok az sallar	Kollarını omuz yüksekliğinde açar, temas noktasında vuruş tarafındaki kolunu aşağıya indirir ve geriye sallar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Doğrudan topa koşar, ayağını topun yanına basmaz ve vuruş yaptığı bacağına hedef yönünde hareket ettirmeye devam etmez	Topa doğru minimum açıyla koşar, vuruş yapmadığı ayağını toptan uzağa basar, gerilirken dizini çok az bükerek, hedef yönünde hareketi çok az sürdürür	Topa 45 derece açıyla koşar, vuruş yapmadığı ayağını topun yanına basar, gerilirken dizini bükerek ve bacağına hedef yönünde hareket ettirmeye devam eder	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

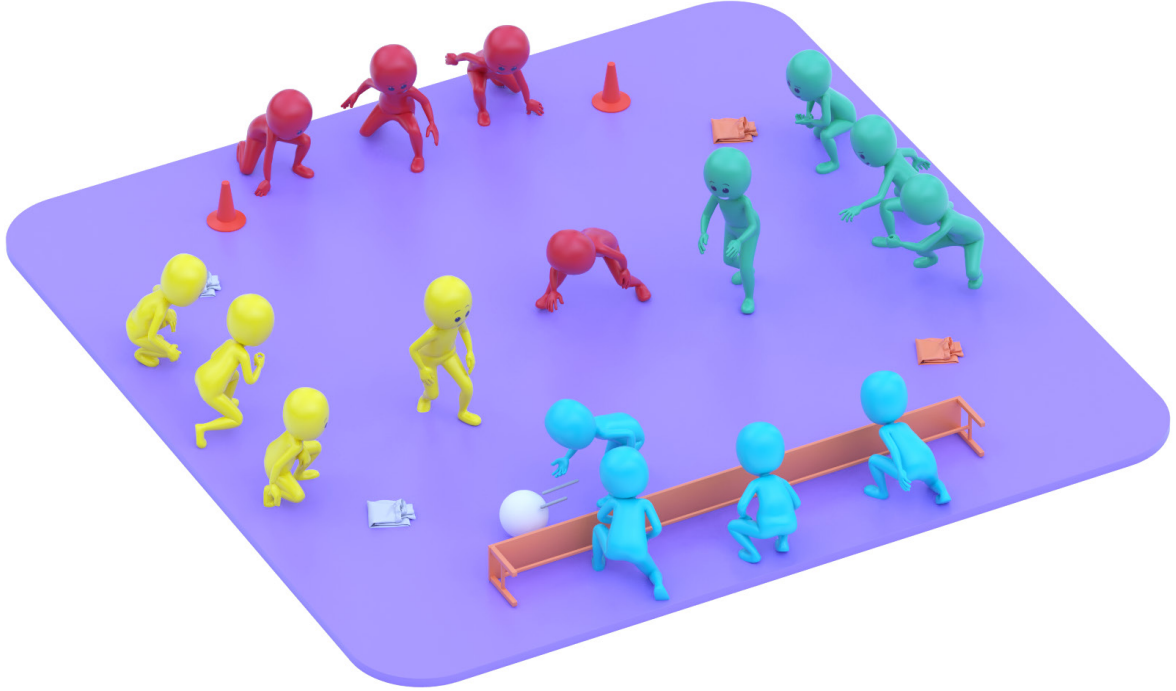
AD	KOLLAR	BACAKLAR

**SIRADAKİ**  
**AKTİVİTE**  
**UZAYLI İSTİLACILAR 3**

# KARE TOP oyun

## İHTİYACINIZ OLANLAR

- 4 hedef (ör. bank, koni); her kenara birer tane koyulur ve takımlar bunların arkalarında durur
- 4 oyunculu 4 takım; her takımdaki oyunculara 1'den 4'e kadar bir numara verin
- 16 yelek (4 renk)
- 2 top



## OYNAMA ŞEKLİ

- Lider sahaya 2 top yuvarlar, 1 ile 4 arasında bir numara söyler ve o numaralı oyuncular topu almaya çalışır
- Oyuncular topu sürer ve takımlarının karşısındaki hedefe atmaya çalışır; 2 oyunda da gol atıldıktan sonra oyun durur ve toplar yeniden yuvarlanır
- Toplar 8 kez yuvarlandıktan sonra oyunu kaybeden takımlar yer değiştirip farklı takımların karşısına geçer
- Toplar diz seviyesinin aşağısından elle yuvarlanmalıdır ve oyuncular ayakta durmalıdır

## FARKLI OYNAMA SEÇENEKLERİ

- Topların büyüklüğünü değiştirin
- Baskın olmayan eli kullanın
- Hedefi küçültün

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# KARE TOP

## değerlendirme: topu durdurma ve kontrol etme

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Ağırlığı aktarma
- Topu geriye çekme
- Oynamaya devam etme



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
GÖZLER	Topa bakmaz	Topa bakar	Topa ve diğer oyunculara bakar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
KOLLAR	Hareket ederken kollarını düz tutar, hareket sırasında top vücudundan uzakta durur	Hareket ederken kollarını kısmen bükür, hareket sırasında topu vücuduna daha yakın tutar	Hareket ederken kollarını 90 derece bükür ve topu vücuduna yakın tutar	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	GÖZLER	KOLLAR

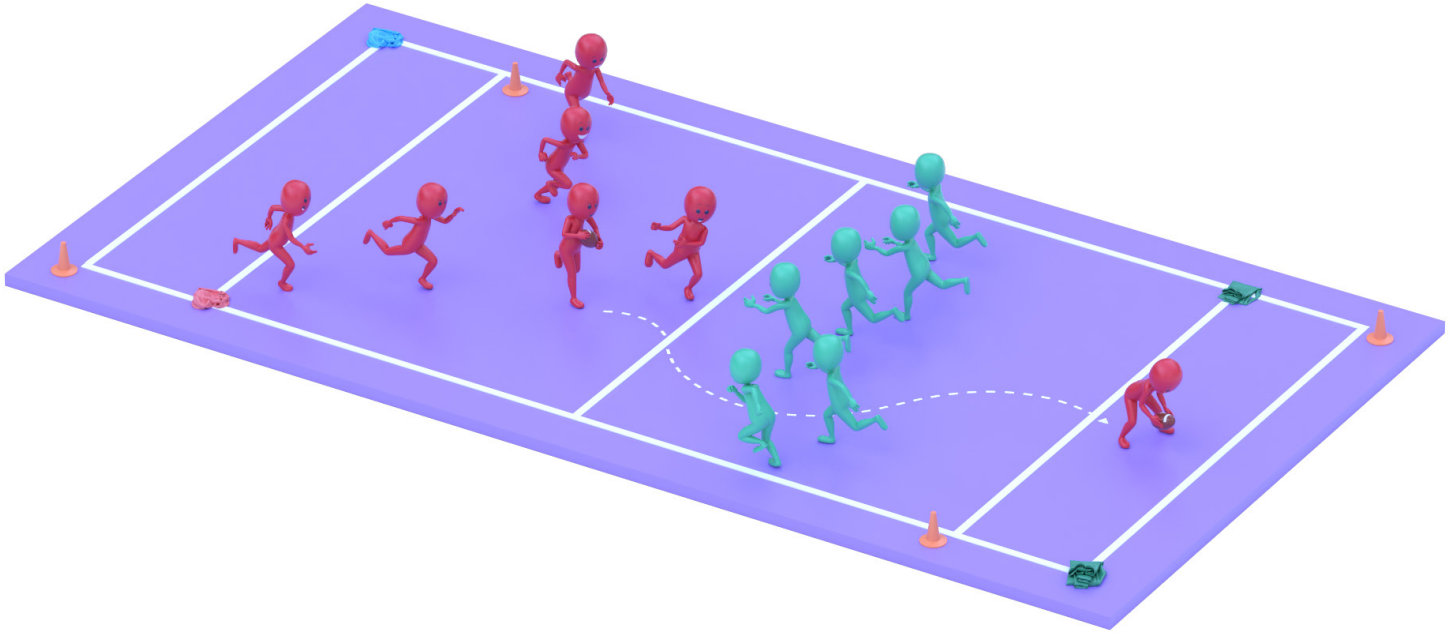
**SIRADAKİ**  
**AKTİVİTE**  
**MATLI BEYZBOL**

# EBELEMECE

## oyun

### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Sahanın 2 yarısını, 2 sayı bölgesini ve 2 geniş bölgesini işaretlemek için koniler
- 8 yelek (2 renk)
- 1 top
- 4 kişilik 2 takım



### OYNAMAMA ŞEKLİ

- Her takım sahanın kendi yarısında başlar
- Bir takım topla başlar ve topu oyuncudan oyuncuya geçirir; top sadece ileriye atılabilir; topla koşmak yasaktır
- Hedef, topu sayı bölgesine götürerek sayı kazanmaktır (sayı kazanmak için geniş bölge de kullanılabilir)
- Rakip takım topu yakalayıp, ele geçirerek veya topu tutan oyuncuyu ebeleyerek topu alabilir

### FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- Oyuncuların topu ileriye sürmesine izin verin
- Koşarken arka arkaya yakalanan 2 pasaya sayı verin
- Kullanılan ekipmanı değiştirin; ör. frizbi veya büyük/küçük top
- Her yönde pasaya izin verin

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# EBELEMECE

## değerlendirme: koşma ve topu karşılama

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Savunma arasındaki boşluklara koşma
- Topu alma ve koruma
- Topla boşluğa doğru koşma



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
GÖZLER	Topa veya atıcıya odaklanmaz	Topa veya diğer oyunculara bakar	Elinde güvene alana kadar topa odaklanır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
KOLLAR	Topu karşılarken kollarını iki yanında tutar ve topu tek elle taşır	Topu karşılarken kollarını vücudunun önünde tutar ve topu iki elle taşır	Topu karşılarken kollarını vücudunun önünde, yukarıda tutar ve topu iki eliyle vücuduna yakın taşır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

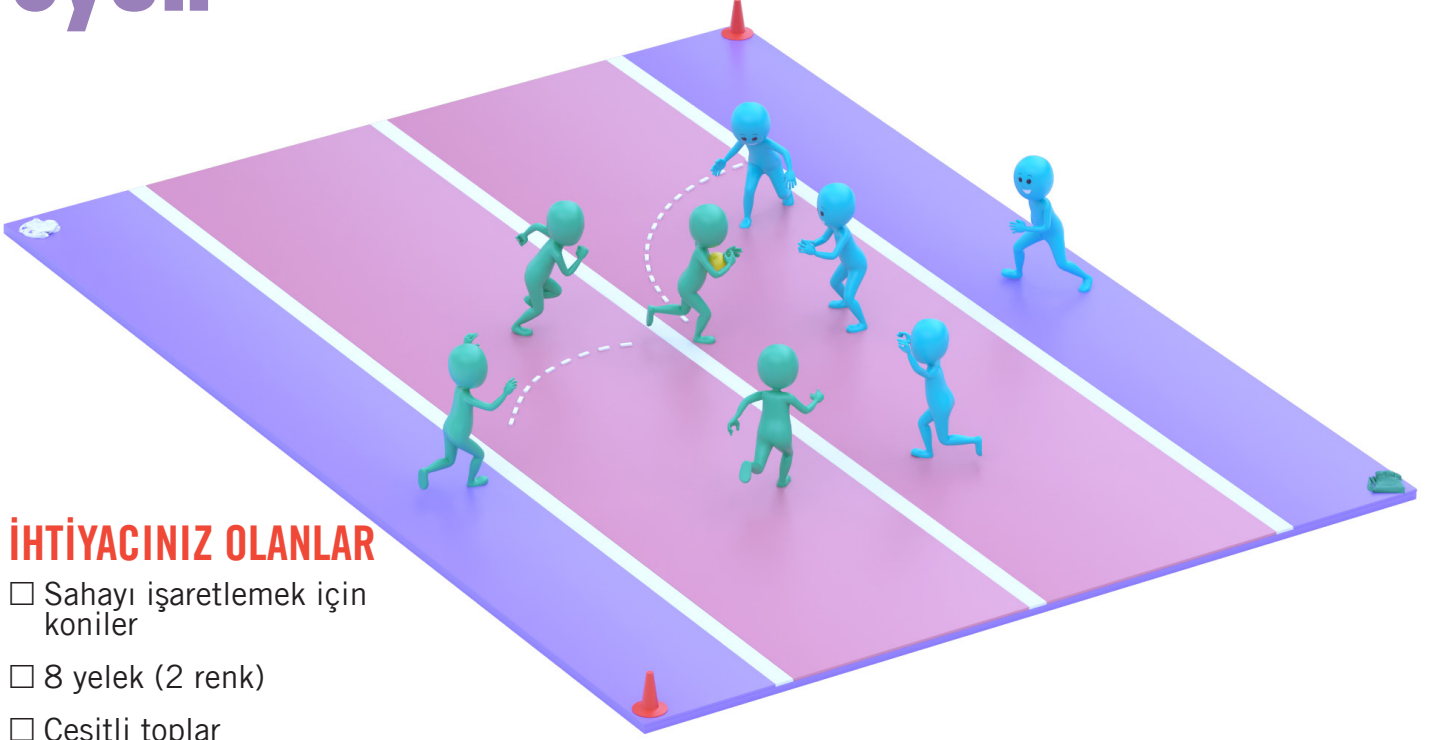
## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	GÖZLER	KOLLAR

**SIRADAKİ  
AKTİVİTE  
GEÇİTLER**

# SAYI BÖLGESİ 2

## oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Sahayı işaretlemek için koniler
- 8 yelek (2 renk)
- Çeşitli toplar
- 4 kişilik 2 takım

### OYNAMAMA ŞEKLİ

- Oyuna hücum oyuncuları bir sayı bölgesinde, savunma oyuncuları diğer sayı bölgesinde başlar
- Hücumdakiler topu diğer sayı bölgesine geçirip sayı kazanmaya çalışır
- Sayı yapıldıktan sonra top karşı tarafa geçer
- Oyuncuların birbiriyle teması yasaktır

### FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- 3 başarılı pas sonunda top sayı bölgesine ulaşırsa bonus sayı kazanılır
- Topun türünü değiştirin
- Topu tutan kişi ebelenirse topu kaybeder ve pas alana kadar yerinde donar

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# SAYI BÖLGESİ 2

## değerlendirme: topla yana adım atma

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Ağırlığı aktarma
- Dönme
- Diğer yönde hareket etme



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
BACAKLAR	Dizlerini bükmez veya çok az bükerek ve diğer yönde hareket etmek için ayaklarını çevirir	Dizlerini kısmen bükerek ve diğer yönde hareket etmek için adım atar	Dizlerini bükerek ve aksi yönde hareket etmek için ağırlığını diğer ayağına verir	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
VÜCUT	Dik durur ve vücudunu çevirmez	Hafifçe öne eğilir ve top uçarken yüzünü topa dönmek için vücudunu çevirir	Öne eğilir ve top uçarken yüzünü topa dönmek için vücudunu çevirir; ardından öne bakmak için vücudunu çevirir	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	BACAKLAR	VÜCUT

# SIRADAKİ AKTİVİTE

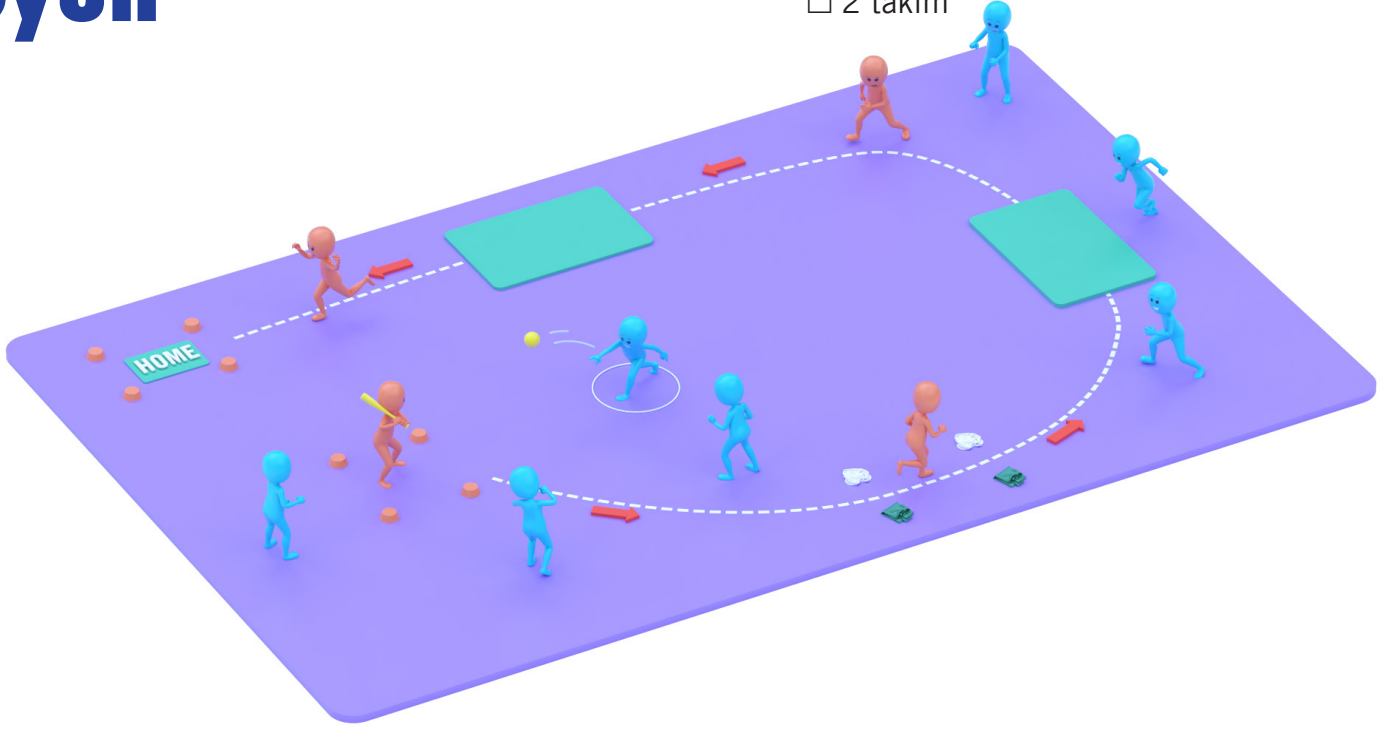
KABADDI  
SAYI BÖLGESİ 2



# MATLI BEYZBOL oyun

## İHTİYACINIZ OLANLAR

- Vuruş ve atış alanlarını işaretlemek için koniler
- 3 kaymaz mat
- Çeşitli toplar ve vuruş aletleri; ör. sopa, raket
- 2 takım



## OYNAMAMA ŞEKLİ

- Vurucu vuruş alanında durur; vuruş takımının geri kalanı arkasında, güvenli bir uzaklıkta durur
- Atıcılar atış alanında durur; atış takımının geri kalanı oyun alanına yayılır
- Atıcı topu vurucuya atar; vurucu topa vurup ilk mata koşar (ve dışarıda kalmazsa sonraki 2 mata koşar)
- Sahaya yayılan oyunculardan biri, vurucunun vurduğu topu yakalayıp vurucudan önce mata ulaşırsa vurucu dışarıda kalır

## FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- 2 veya daha az harekette 3 mata birden gidilirse iki kat puan kazanılır
- Topa eller veya ayaklarla vurun
- Her matta tek seferde sadece 1 oyuncu olabilir

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# MATLI BEYZBOL

## değerlendirme: sahada hareket etme

### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Topu karşılamak için hareket etme
- Topu tutma
- Topu atıcıya yukarıdan atma



Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
GÖZLER	Topa veya atıcıya odaklanmaz	Topa odaklanır	Topa ve hedefe odaklanır	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
KOLLAR	Topu attığı kolunu geriye, vücudunun arkasına sallamaz ve aşağıya hareketi sürdürür; topu atmadığı kolunu yanında tutar	Topu atan kolunu vücudunun arkasına sallar, öne uzatarak hareketi sürdürür ve topu atmayan kolunu havaya kaldırır ya da yana açar	Topu atan el ve kolunu vücudunun arkasına sallar, öne uzatarak hedef yönünde hareketi sürdürür; topu atan kolunu havaya kaldırır ve hedefe doğrultur	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

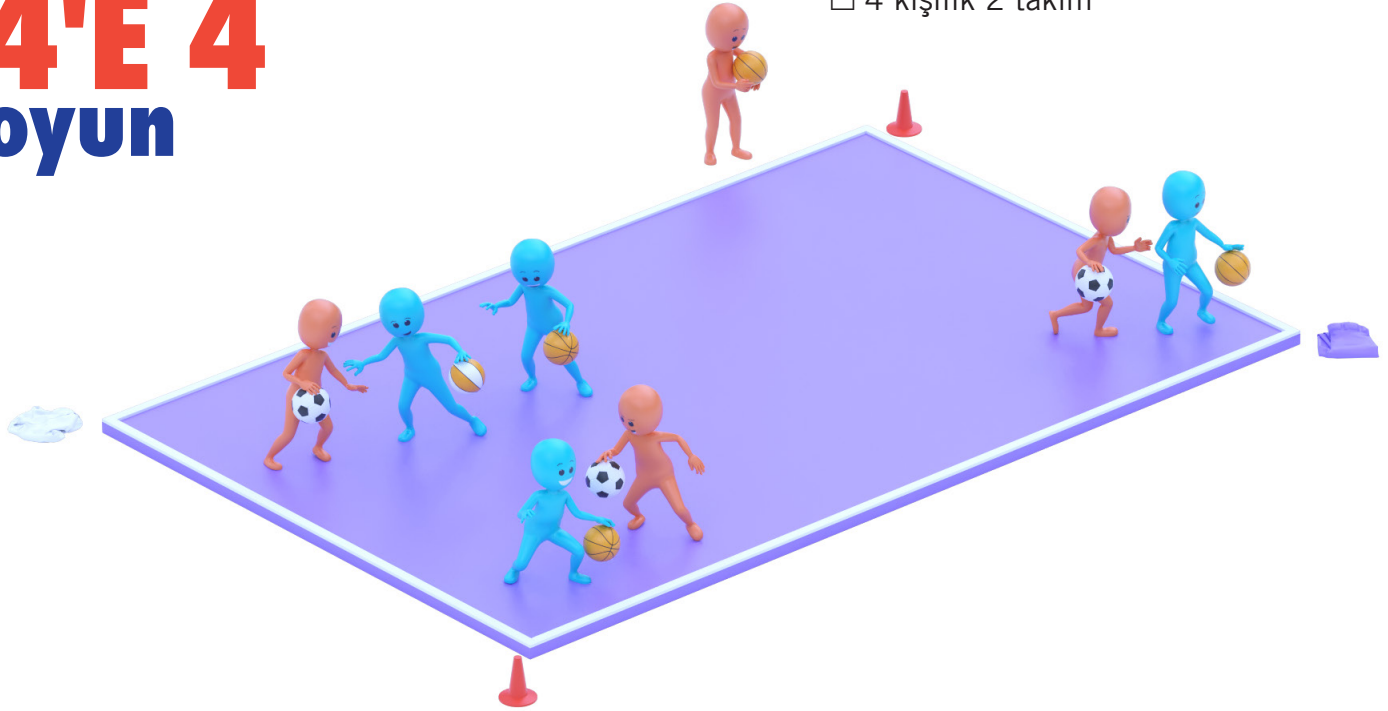
AD	GÖZLER	KOLLAR

## SIRADAKİ AKTİVİTE

T ZAMANI  
AKIN

# UZAYLI İSTİLACILAR 3

## 4'E 4 oyun



### İHTİYACINIZ OLANLAR

- Bir ucunda kale/hedef olan dikdörtgen sahayı işaretlemek için koniler
- 8 yelek (4 renk)
- 8 top
- 4 kişilik 2 takım

### OYNAMAMA ŞEKLİ

- 4 kişilik 2 takım oluşturun ve her oyuncunun bir topu olsun
- Oyuncular toplarını oyun alanında sürüp rakip oyuncunun topunu oyun dışına atmaya çalışır
- Fiziksel temas yasaktır
- Oyuncular veya toplar oyun alanının dışına çıkarsa diskalifiye olurlar
- Rakip 4 oyuncunun tümü oyun dışı kaldığında galibiyet kazanılmış olur

### FARKLI OYNAMAMA SEÇENEKLERİ

- Rakiplerin topun kontrolünü kaybetmesine karşılık olarak rakip topun dışarı atılması sonucunda bonus puan alın
- Baskın eliniz yerine diğer elinizi kullanarak oynayın
- Hokey sopası veya topu ya da futbol topu gibi farklı ekipmanlar kullanın

Telefonunuzun kamerasını kullanarak QR kodunu tarayın ve oyunu izleyin



# UZAYLI İSTİLACILAR 3 4'E 4

## değerlendirme: topa hakimiyet

Hareket kriterlerini kontrol etmek için burayı tarayın



### GÖRÜLMESİ GEREKEN HAREKET

- Topu yere yakın sürme
- Topu korumak için ayak konumunu değiştirme
- Diğer oyuncuların topuna dokunma



## BU ADIMLARI GELİŞTİRİN

	1. GELİŞİM AŞAMASINDA	2. YAPABİLİR	3. BAŞARILI	4. EMİN	5. YETKİN
KOLLAR	Topa kolunu düz tutarak vurur ve diğer kolunu yanında tutar	Topa vururken kolunu kısmen bükerek ve diğer kolunu dışarı açar	Topu kavramak için kolunu bükerek, topa vururken kolunu uzatır ve diğer kolunu dışarı açıp topu savunma oyuncusundan korur	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde
BACAKLAR	Bacaklarını düz tutar ve öndeki bacağına topu savunma oyuncusundan korumak için kullanmaz	Bacaklarını kısmen bükerek ve ön bacağına topu savunma oyuncusundan korumak için kullanır	Bacaklarını bükerek ve ön bacağıyla topu sürekli olarak savunma oyuncusundan korur	Kontrollü ve akıcı şekilde	Hızlı ve doğru şekilde

## GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME (1,2,3,4 veya 5 yazın)

AD	KOLLAR	BACAKLAR

## SIRADAKİ AKTİVİTE

KABADDI  
SAYI BÖLGESİ 2



# MEKAN, EFOR VE İLİŞKİ KILAVUZU

**BU BÖLÜM, AKTİVİTELERİ MEKAN, EFOR VE İLİŞKİ KATEGORİLERİNE UYARLAMAK İSTEYEN KOÇLARA REHBERLİK EDER.**

**MEKAN, VÜCUDUN HAREKET ETTİĞİ KİŞİSEL VE GENEL ALANDIR. HAREKET YÖNÜ, YOLLAR, SEVİYELER, DÜZLEMLER VE UZANTILARLA İLGİLİDİR.**

**EFOR, VÜCUDUN ZAMAN, AĞIRLIK, AKIŞ VE HAREKET KALİTESİ AÇISINDAN NASIL HAREKET ETTİĞİDİR.**

**İLİŞKİLER, VÜCUDUN HAREKET EDERKEN KURDUĞU İLİŞKİLERE BAKAR. BU, ÇOCUKLARIN VÜCUT PARÇALARI VE DİĞER ÇOCUKLAR, EKİPMANLAR VE NESNELER İLE İLİŞKİ KURMA ŞEKİLLERİ HAKKINDA FARKINDALIK KAZANMASINA YARDIMCI OLUR.**



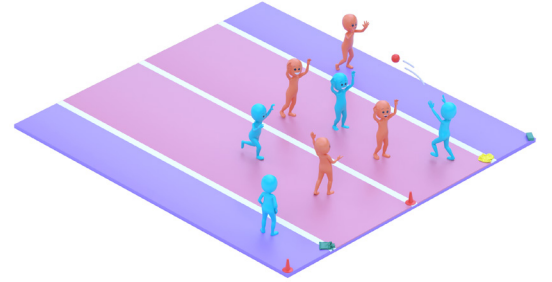
# KÖŞE TOPU

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>İKİ KEZ DOKUNMA</b> (Topu almalı, iki kez dokunmalı ve ardından şut atmalıdır)	Şut atmak için hedefe yaklaşır	Hedefe yaklaşmak için iki temasın kuvvetini farklılaştırır	Diğer oyuncularla ilişkili olarak hedefin neresine yöneleceğine karar verir
<b>HER HEDEF BÖLGEDE SAYI ATAN İLK TAKIM</b>	Topu belirli bir hedefe doğru yuvarlar	Hareket eden topu etkili şekilde almak için hızı ayarlar	Çarpışmamak için diğer takımların oyuncularının nerede olduğuna dikkat eder
<b>TAKIM BAŞINA İKİ AKTİF OYUNCU</b>	Takım arkadaşını hedefe yaklaştırmak için pas verir	Takım arkadaşının konumuna göre pasın kuvvetini ayarlar	Topu vereceği/alacağı yeri söylemek için partneriyle iletişim kurar



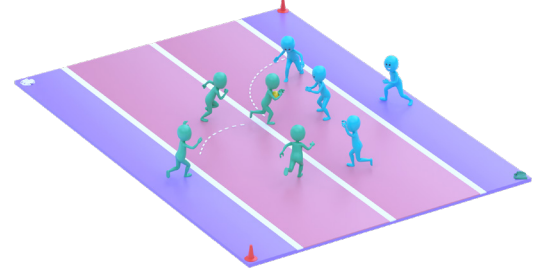
# SAYI BÖLGESİ 1

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>MÜDAHALE VEYA TOPUN DÜŞÜRÜLMESİ, TOPU KARŞI TARAFTA GEÇİRİR</b>	Savunma oyuncularının yakın markajı yüzünden yer dardır	Pasın kuvveti savunma oyuncusu ve takım arkadaşının yerine göre değişir	Pas almak için takım arkadaşına doğru hareket eder
<b>HEDEF OYUNCU PAS ALIP SAYI ATMAK İÇİN SAYI BÖLGESİNDE DURUR</b>	İlerideki bir noktayı hedef alma	Rakibini atlatmak için topu hızla yakalayıp atar	Savunma oyuncusunun hedef oyuncuya göre konumu
<b>DOĞRU PAŞA PUAN VERİLİR</b>	Rakibi atlatmak için seçilen pas türü, ör. yukarıdan veya aşağıdan	Kısa, hızlı pasa uygulanan kuvvet	Takım arkadaşı ve rakiplerin konumuna göre pas tercihi



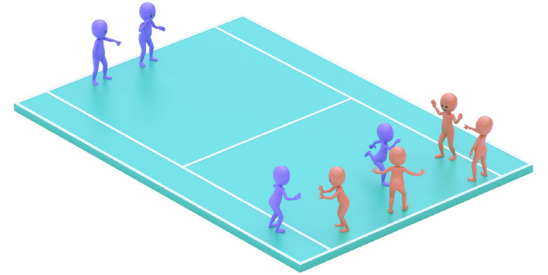
# SAYI BÖLGESİ 2

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>RAKİPTEN KAÇIP ATILAN SAYIYA BONUS PUAN VERİLİR</b>	Rakipten uzakta yer bulma	Yön değiştirmek için bir ayağından güç alması gerekir	Hücum oyuncuları, toplu koşucuya alan açmak için yayılır
<b>CEMBER SAYI BÖLGESİ</b>	Hedef alan etrafında daha az yer olur	Pas vermeden önce savunma oyuncusunu alt etmek için çalım atmak	Takım arkadaşları öne doğru ilerleyip toplu koşucuyu destekleyerek daha fazla şut seçeneği sunar
<b>SAYI BÖLGESİNDE HEDEF OYUNCU</b>	Sayı bölgesinin önünde, oyuncuların hareket etmesi için daha az alan olur	Pas türü takım arkadaşı ve savunma oyuncusunun konumuna göre değişir	Hedef oyuncu, takım arkadaşının şutunu kolaylaştırmak için sayı bölgesindeki yerini ayarlar



# KABADDI

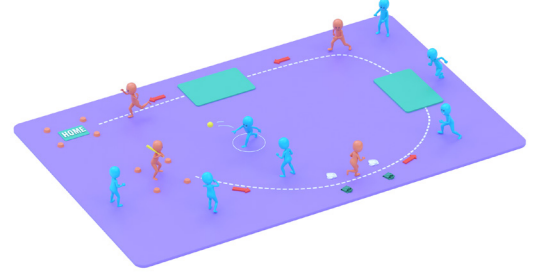
	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>AYNI ANDA İKİ HÜCUM OYUNCUSU</b>	Savunma oyuncuları, hücum oyuncularının yol seçeneklerini azaltmak için bölgeye yayılır	Hücum oyuncuları birlikte ilerlemek için hızlarını takım arkadaşlarıyla senkronize eder	Hücum oyuncuları savunmacılara doğru koşarak onları takım arkadaşından uzaklaştırır
<b>3 SANİYE DONMA</b> (Ebelenen savunma oyuncuları 3 saniye donmalıdır)	Oyuncular birbirlerinden uzakta durmaya çalışır	Hızlı yön değişiklikleri	Savunma oyuncuları, bir takım arkadaşları donduğu zaman pozisyonlarını ayarlar
<b>İKİ TAKIM DA AYNI ANDA HÜCUM OYUNCUSU GÖNDERİR</b>	Savunma oyuncularından kaçmak için çeşitli yollar kullanır	Sürekli hareket edildiği için dayanıklılık düzeyleri test edilir	Savunma oyuncularının sayısı azalır. Bu yüzden engelleme için takım stratejisi geliştirirler





# MATLI BEYZBOL

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>TAKIMIN TAMAMI TOPA DOKUNUNCA OYUN DURUR</b>	Saha oyuncularını vuruşa göre nereye koşacaklarına karar verir	Saha oyuncularını atılan topa göre konumlarına bağlı olarak hızlarını ayarlar	Saha oyuncularını karşılayıcıya doğru koşar
<b>TOP 3 PASLA ATICIYA ATILINCA OYUN DURUR</b>	Saha oyuncularını pası kolaylaştırmak için karşılayıcıya doğru gider	Karşılayıcının mesafesine göre atışın kuvveti ayarlanır	Oyuncular pasların kısa ve hızlı olması için hareket eder
<b>HEDEF SAYI BÖLGELERİ/ GEÇİTLERİ</b> (Yakın/uzak/ sol/sağ)	Vurucular bir hedefe doğru vuruş yapar	Saha oyuncularını alt etmek için vuruşun kuvvetini değiştirir	Vurucular savunma oyuncularının konumuna göre vuruş yönünü seçer



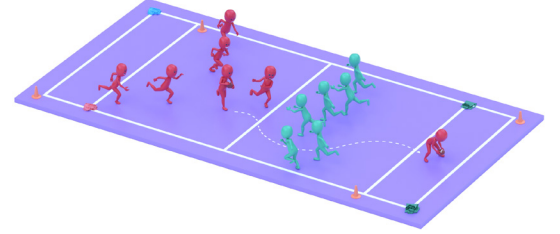
# TOPLU BECERİ

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>KONİLERİN ETRAFINDAN DÖNERKEN NEREYE BASILACAĞINI GÖSTEREN İŞARETÇİLER YERLEŞTİRİN</b>	Konilerin etrafından daha etkili döner	Yön değiştirmek için ağırlığını etkili şekilde transfer eder	Koniyi geçme ihtimali azalır
<b>GÖREVLERİ TAMAMLAMA SÜRESİNİ AZALTIN</b>	En kısa yolu seçer	Eforu maliyet-fayda ile dengeler, kontrolü korurken en yüksek hıza karar verir	Kontrolü korumak için topu yakın tutar
<b>YUVARLANMA VE ATLAMA AKTİVİTELERİ BALON TUTARAK YAPILIR. BALONU YERE DÜŞÜREN PUAN KAYBEDER</b>	Balon, atlama aktivitesinde orta yükseklikte, yuvarlanma aktivitesinde alçakta tutulur	Oyuncuların balonu yere düşürmeden görevi tamamlaması için daha çok efor sarf etmesi gerekir	Kontrolü korumak için balonu yakın tutar



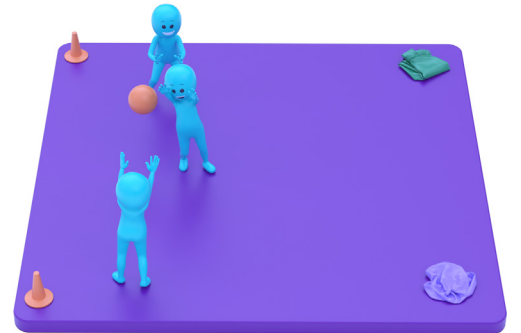
# EBELEMECE

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>SAHANIN İKİ YANINA GENİŞ BÖLGELER KOYULUR; GENİŞ BÖLGEYE SOKULUP ÇIKARILAN TOPA BONUS PUAN VERİLİR</b>	Oyunculara kullanmaları için alan açılır	Oyuncular geniş alanda oynarken dayanıklılıklarını geliştirir	Hücum oyuncuları geniş bölgedeki oyuncudan top almak için alan bulur
<b>ŞAŞIRTMACAYLA SAVUNMA OYUNCUSUNU YANLIŞ YÖNE GÖNDERMEYE BONUS PUAN VERİLİR</b>	Başarılı şaşırtmaca, hücum oyuncusuna alan açar	Yön değiştirmek için yerden daha çok güç alır	Savunma oyuncuları, hücum oyuncusunun seçeneklerini azaltmak için en iyi konumu seçmek zorunda kalır
<b>HEDEFE ÜÇ PASLA GİDİLİR</b>	Oyuncular top taşıyıcıyı desteklemek için farklı yollar kullanır	Top taşıyıcıya yakın durdukları için farklı miktarlarda kuvvet uygulayarak daha kısa, dur-kalklı kaçış hareketleri yapmak zorunda kalırlar	Hücum oyuncularının top taşıyıcıya yardımcı olmak için nerede duracaklarına karar vermeleri gerekir



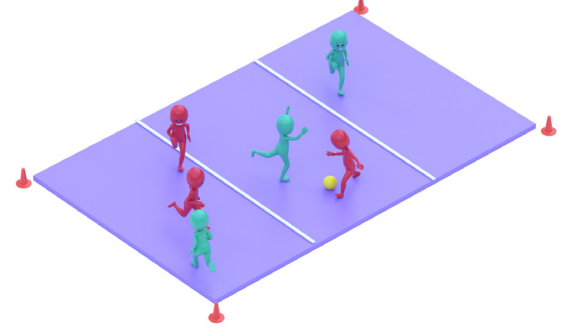
## UZAYLI İSTILACILAR 1

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>OYUNCU HEDEF ÇİZGİYE GİDER</b>	Hedef çizgiye doğru hareket eder	Savunma oyuncusunu atlatmak için atış türünü değiştirir	Savunma oyuncusunun konumuna göre ne zaman pas vereceğine karar verir
<b>8 BAŞARILI PAS 1 SAYI EDER</b>	Topu almak için boşa çıkar	Savunma oyuncusunun konumuna göre hız değiştirir	Pası kolaylaştırmak için partnerine doğru gider
<b>SABİT SAVUNMA</b> (Savunma oyuncusu engel işlevi görür, aktif savunma yapmaz)	Pasın seviyesini ve yolunu değiştirir	Savunma oyuncusunun konumuna göre atış türünü seçer	Pas almak için takım arkadaşına doğru hareket eder



## UZAYLI İSTILACILAR 2

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>AYAKLA PAS VERİLİR</b>	Top yerde kalır	Pas kuvveti değişir	Topu korur, en iyi konumdaki takım arkadaşını seçer ve sonra pas verir
<b>SAVUNMACILAR BİTİŞİK BÖLGEYE GEÇEBİLİR</b>	Alan azalır, paslar kısıp hızlanır	Rakipleri atlatmak için hızı değiştirir	Savunma oyuncularının konumuna göre hangi takım arkadaşına pas vereceğine karar verir
<b>MÜDAHALE OLDUĞUNDA TOP DİĞER TAKIMA GEÇER</b>	Savunma oyuncuları ve takım arkadaşlarının konumuna göre gideceği yolu seçer. (Takım arkadaşına yaklaşır ve savunma oyuncusundan uzaklaşır)	Hızlı "pas verip gider"	Pasa müdahale etmek için pası alana daha yakın durur



## UZAYLI İSTILACILAR 3

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>OYUN ALANINI KÜÇÜLTÜN</b>	Defanstan kaçmak için daha dar alanda hareket etme	Topa kalkan olmak için topu yere yakın olarak sürüp vücut şeklini sürekli değiştirme	Rakiplere ve takım arkadaşlarına fiziksel olarak daha yakın şekilde oynama
<b>TAKIMLARDAN BİRİNDE DAHA FAZLA OYUNCU YER ALSIN</b>	Daha az oyuncusu olan takım nedeniyle büyük takım daha geniş bir alana yayılıp atak yapar, küçük takım ise daha defansif hareket eder	2'ye karşı 1 durumu yaşanır ve atak yapan oyuncuya farklı yönlerden yaklaşmaya odaklanır	2'ye karşı 1 durumu için daha fazla fırsat yaratır
<b>OYUNDAN ÇIKAN OYUNCULARIN OYUNA TEKRAR GİRMESİNE İZİN VERİN</b>	Oyundan çıkarılan bir oyuncu nedeniyle kazanılan alan geçicidir	Büyük takım "oyundan atılan" oyuncular geri dönmeden önce atak yapmaya odaklanır	Oyun her zaman 4'e 4 olduğu için oyuna geri dönen oyunculara dikkat edilmelidir



# KARE TOP

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>SEKEN TOPU ALAN ŞUT ATAR. TOPU ATAN OYUNCU BANKTAN SEKEN TOPU ALIRSA YENİDEN ŞUT ATABİLİR. OYUNUN SÜRESİ 1 DAKİKA OLUR. YANDAKİ OYUNCULAR SKORU TUTAR. TOP YENİDEN YUVARLANIR</b>	Hem savunma hem hücum oyuncusu seken topu almaya çalıştığı için hedef bölgeler yakınında daha az alan olur	Topun sekmesi için şutun kuvvetini değiştirir	Seken topu almak için hedefi belirli bir açıyla vurmaya çalışır
<b>DÖRT TAKIM İÇİN 1 TOP. OYUNCULAR İSTEDİKLERİ KALEYE GOL ATABİLİR. HER KALEYE GOL ATAN İLK TAKIM KAZANIR. OYUN YENİDEN BAŞLAR</b>	Dört oyuncu topu kapmaya çalıştığı için topu alacak alan azalır	Topu korumak için sürekli olarak kısa süreli ve yüksek efor sarf edilir	Topu korumak için savunma oyuncularını geride tutmaya çalışır
<b>SAYI KAYBEDEN, OYUNCU KAZANIR. BİR TAKIM SAYI YAPTIĞINDA DİĞER TAKIMLAR BİR SONRAKİ OYUN İÇİN ALANA EKSTRA OYUNCU ÇIKARABİLİR. TAKIM BAŞINA MAKSİMUM İKİ OYUNCU</b>	Bölgede daha çok oyuncu olduğu için alan azalır	Sayı yapan oyuncu, savunma oyuncularının sayısı arttığı için daha çok efor sarf etmek zorunda kalır	Rakipler ve hedefe göre takım arkadaşının konumunu değerlendirip pas mı şut mu atacağına karar verir



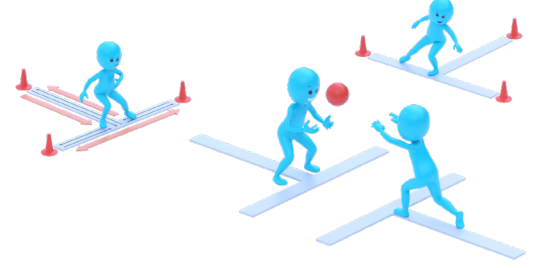
# AKIN

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>BİR SAVUNMA OYUNCUSU OYUNCULARI EBELEYEBİLİR. EBELENEN EKİPMAN ALAMAZ VEYA GETİREMEZ</b>	Savunma oyuncusundan kaçmak için gideceği yola karar verir	Kaçınmak için yerden güç alır	Savunma oyuncusunun konumuna göre ne zaman koşacağına karar verir
<b>EKİPMAN ALAN BİR TUR KOŞAR. EBELENEN OYUNCU NESNEYİ MERKEZDEKİ ÇEMBERE GERİ GÖTÜRMEK ZORUNDA KALIR</b>	Ekipmanları alıp bırakmak için seviyeleri hızla değiştirir	Oyuncuyu ebelemek için hızlanır	Rakiplerin konumuna göre hızı ayarlar
<b>MOTOR BECERİLERİNİN TÜRÜNÜ DEĞİŞTİRİR (YANA, ZİKZAK)</b>	Alanın kat edileceği süre	Farklı motor becerisi türlerini sürdürmek için dayanıklılık gerekir	Çemberlerle arasındaki mesafeye göre hız değiştirir



# T ZAMANI

	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>5 VURUŞ YARIŞMASI.</b> (Lider davul/tefte farklı ritimler çalar) <b>5 VURUŞTA BAŞLANGIÇ KONUMUNDAN KONİLERE GİDİP T'NİN ÜST KISMINDA NESNEYİ ALMAK GEREKİR</b>	T'lerin büyüklüğünü değiştirin	Ritme göre hedefe zamanında varmak için hızı ayarlar	T'nin üst kısmında topu 5. vuruşta yakalar
<b>T'NİN ÜST KISMINDA NESNE ALIR</b> (atıcıdan veya diğer T'deki oyuncudan)	Farklı seviyelerde nesne yakalar	T'nin üst kısmında nesne almak için yaklaşma hızını ayarlar	Nesneyi nereden almak istediğini partnerine işaret eder
<b>PARTNERİNİN HAREKETLERİNİ TAKLİT EDER</b>	Farklı büyüklükte T'ler kullanın	T'nin üst kısmına aynı anda ulaşmak için hızı ayarlar	Partnerin gösterdiği yönde hareket eder



# GEÇİTLER

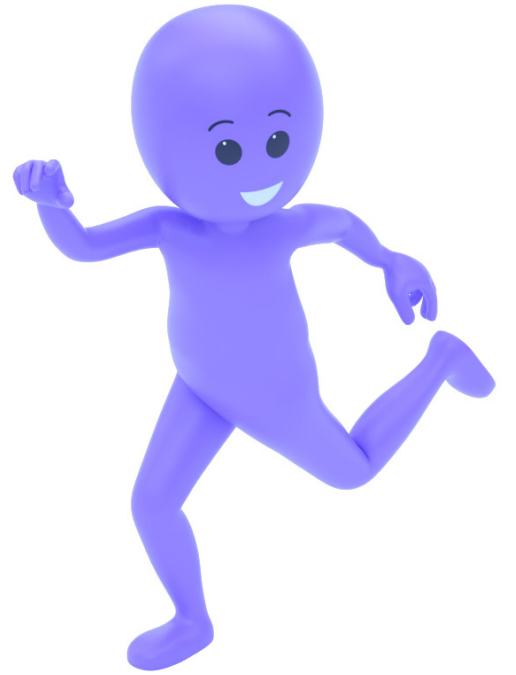
	MEKAN	EFOR	İLİŞKİ
<b>1 DAKİKA SÜRE SINIRI</b>	Alanı verimli biçimde kullanarak farklı yönlerde hareket eder. (Birbirine yakın olan geçitlerde tek ayağıyla güç alıp hızla yön değiştirmesi gerekir)	Geçit ile arasındaki mesafeye göre hızı ayarlar	Konilerin arasından geçeceği yolu planlarken diğer oyunculara dikkat eder
<b>PARTNER LİDERLİK/TAKİP EDER. LİDER ELİNDE TOPLA GEÇİTTEN GEÇER, TOPU DURDURUR, PARTNERİNE VERİR VE LİDERLİK ONA GEÇER</b>	Nesneyi yakınında ve kontrol altında tutar	Partnerin konumuna göre pas kuvvetini ayarlar	Top sürerken partner ile arasındaki mesafeyi korur
<b>OYUNCU PARTNERİYLE BİRLİKTE ÇALIŞARAK GEÇİTTEN GEÇER. TOPA MÜDAHALE ETMEYE ÇALIŞAN İKİ SAVUNMA OYUNÇUSU EKLEYİN</b>	Geçitlerden geçen yolları değiştirir, savunma oyuncusundan uzak olan, geçmesi kolay geçitleri seçer. Bakar, karar verir, pas atar ve hareket eder	Savunma oyuncularının konumuna göre geçitlerden geçerken hız değiştirir	Savunma oyuncusunun konumuna bakar ve topu nereden almak istediğini partnerine işaret eder





# TAM DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

**BU BÖLÜM KOÇA, KARTTA  
TANIMLANMIŞ VÜCUT PARÇALARININ  
YANI SIRA TÜM VÜCUT İÇİN HER BİR  
AKTİVİTENİN HAREKET DEĞERLENDİRME  
KRİTERLERİNİ SUNAR.**



# KÖŞE TOPU

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve diğer oyunculara bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Gerilmesi ve atma hareketini yapması çok düşük seviyededir</li><li>Daha çok yanda tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atan kol biraz arkaya gittikten sonra topu atmak için öne gider</li><li>Diğer kolu denge almak için açar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atan kol önce arkaya, sonra topu atmak için öne gider</li><li>Diğer kolu dengesini bulmak için açıp havaya kaldırır</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini bükmez</li><li>Topu atmak istediği yöne doğru adım atmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini biraz bükür</li><li>Ağırlığının birazını öne verir ve bazen bir ayağını diğerinden öne atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini 90 derece bükür</li><li>Ağırlığını öne verir ve topu attığı kolunun tersi ayağını öne atar</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudu hedefe dönüktür; çok az çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atmak için vücudunu kısmen çevirir</li><li>Vücudu bazen yere yaklaşır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atmak için vücudunu önce arkaya, sonra öne çevirir</li><li>Vücudu yere yakın durur</li></ul>		

# SAYI BÖLGESİ 1

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve diğer oyunculara bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun iki yanında tutar</li><li>Dirseklerini bükmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun önünde tutar</li><li>Dirseklerini kısmen bükür</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun önünde havaya kaldırır</li><li>Dirseklerini bükür</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bir dizini bükür veya dizlerini çok az bükür</li><li>Ters yönde hareket etmek için ayaklarını çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini biraz bükür</li><li>Ters yönde hareket etmek için adım atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini bükür</li><li>Ters yönde hareket etmek için ağırlığını diğer ayağına verir</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dik durur</li><li>Vücudunu çevirmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe öne eğilir</li><li>Havadaki topa yüzünü dönmek için vücudunu çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öne eğilir</li><li>Havadaki topa yüzünü dönmek için vücudunu çevirip öne götürür</li></ul>		



# SAYI BÖLGESİ 2

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun gittiği yöne bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Şaşırtmaca yaptığı yöne, sonra vücudunun gittiği yöne bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Şaşırtmaca yaptığı yöne bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu iki eliyle vücudunun önünde tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu tek koluyla tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu tek koluyla tutup vücuduna yaslar</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ters yönde hareket etmek için ayaklarını çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ters yönde dönmek için adım atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ters yönde hareket etmek için ağırlığını dıştaki ayaktan içteki ayağa verir</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dik durur</li><li>Vücudunu şaşırtmaca veya hareket yönüne doğru hareket ettirmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öne eğilir</li><li>Vücudunu hareket yönüne doğru hareket ettirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe öne eğilir</li><li>Vücudunu önce şaşırtmaca yönüne, sonra hareket yönüne doğru hareket ettirir</li></ul>		

# GEÇİTLER

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aşağıya bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Çoğunlukla aşağıya veya hareket yönüne bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket yönüne bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını düz tutar</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sallamaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını çok az bükür</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sınırlı düzeyde sallar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını yaklaşık 90 derece bükür</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sallar (sağ bacak önde/sol kol önde)</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğunu çok az kaldırıır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğu diz seviyesinin aşağısında kalır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğunu kalçasına yaklaştırır</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dik durur</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öne eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe öne eğilir</li></ul>		

# KABBADI

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hedef oyuncuya bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Arada sırada hedef oyuncuya bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Her zaman hedef oyuncuya bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki yanında tutar</li><li>Öndeki kolunu hedef oyuncuya uzatmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki yanda havaya kaldırır</li><li>Öndeki kolunu hedef oyuncuya uzatır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki kolunu da önde havaya kaldırır</li><li>Öndeki kolunu hedef oyuncuya uzatırken diğer kolunu vücudunun arkasına uzatır</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini çok az bükür</li><li>Yön değiştirmek için bacaklarından güç almaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki dizini de bükür</li><li>Ters yönde güç almak için arkadaki bacağını tamamen uzatmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öndeki dizini bükür, arkadaki bacağını düz tutar</li><li>Ters yönde güç almak için arkadaki bacağını tamamen uzatır</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dik tutar veya yana çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe öne eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öne eğilip göğsünü öndeki dizine yaklaştırır</li></ul>		

# MATLI BEYZBOL

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa veya hedefe odaklanmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa odaklanır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve hedefe odaklanır</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atan kolunu arkaya sallayıp gerilmez</li><li>Topu atan kolunu aşağıya indirerek hareketi sürdürür</li><li>Topu atmayan kolunu yanda tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Gerilme sırasında topu atan elini arkaya sallar</li><li>Topu atan kolunu öne uzatarak hareketi sürdürür</li><li>Topu atmayan kolunu yukarıya kaldırır veya yana açar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Gerilme sırasında topu atan elini ve kolunu arkaya sallar</li><li>Topu atan kolunu hedef yönünde uzatarak hareketi sürdürür</li><li>Topu atmayan kolunu havaya kaldırıp hedef yönünde doğrultur</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarken bacıklarını düz tutar</li><li>Topu atarken öne adım atmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarken bacıklarını kısmen bükür</li><li>Topu atarken topu atan koluyla aynı taraftaki bacağını öne atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarken bacıklarını 90 derece bükür</li><li>Topu atarken topu atan kolunun aksi tarafındaki bacağını öne atar</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atarken vücudunu geriye doğru çevirmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atarken vücudunu geriye doğru kısmen çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atarken yan tarafı hedefe bakacak şekilde vücudunu geriye doğru çevirir</li></ul>		

# TOPLU BECERİ PARKURU

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve hareket yönüne bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket yönüne bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Eliyle topa vururken kolunu düz tutar</li><li>Topu sektirirken baskın elini kullanır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atarken kolunu kısmen bükür</li><li>Topu sektirirken iki elini de kullanır ama hâlâ birini tercih eder</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun kuvvetini emmesi için kolunu bükür; topu atarken kolunu uzatır</li><li>İki elini de eşit derecede iyi kullanır</li></ul>		
<b>BACAĞLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Düz tutar</li><li>Konilerin etrafından koşar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kısmen bükür</li><li>Konilerin yanından geçerken ağırlığını yana verir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bükür</li><li>Konilerin yanından geçerken ağırlığını dıştaki ayakta içteki ayağa verir</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu bükür</li><li>Vücudunu dik tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu bükür</li><li>Kısmen öne eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu çok az hareket ettirir</li><li>Kısmen öne eğilir</li></ul>		

## AKIN

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aşağıya bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Çoğunlukla aşağıya veya hareket yönüne bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket yönüne bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını düz tutar</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sallamaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını çok az bükür</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sınırlı düzeyde sallar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kollarını yaklaşık 90 derece bükür</li><li>Bacağıyla aksi kolunu sallar (sağ bacak önde/ sol kol önde)</li></ul>		
<b>BACAĞLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğunu çok az kaldırır</li><li>Öndeki bacağı kaldırırken düz tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğu diz seviyesinin aşağısında kalır</li><li>Öndeki bacağı kaldırırken neredeyse düz tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacağını sallarken topuğunu kalçasına yaklaştırır</li><li>Öndeki bacağı kaldırırken uzatır</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dik durur</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öne eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe öne eğilir</li></ul>		

# KARE TOP

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Diğer oyunculara ve topa bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket ederken kolunu düz tutar</li><li>Hareket ederken topu vücudundan uzak tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket ederken kolunu kısmen bükür</li><li>Hareket ederken topu vücuduna daha yakın tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket ederken kolunu 90 derece bükür</li><li>Topu vücuduna yakın tutar</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini bükmez</li><li>Ters yönde yaptığı ayak hareketi sınırlıdır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dizlerini bükür</li><li>Top yönünde adım atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hareket ederken kolunu 90 derece bükür</li><li>Topu vücuduna yakın tutar</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu çevirmez</li><li>Vücutu hareket yönüne bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu hareket yönünde çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu hareket yönünde çevirir ve öne eğilir</li></ul>		

# UZAYLI İSTILACILAR 1 2'YE 1

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve diğer oyunculara bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki yanında, topu karşılamaya hazırlıksız tutar</li><li>Topu kolları ve vücuduyla yakalar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarken vücudunun önünde tutar</li><li>Topu yalnızca elleriyle yakalar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarken vücudunun önünde ve yukarıda tutar</li><li>Topu vücudunun önünde, yalnızca elleriyle yakalar</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru adım atmaz</li><li>Topu yakaladıktan sonra ayaklarını sabit tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ayaklarını topun uçuş yönüne göre ayarlar</li><li>Ayaklarını topu atacağı hedefin yönünde çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru adım atar</li><li>Topu atacağı hedefin yönüne adım atar</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru çevirmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu topun uçuş yönüne doğru kısmen çevirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru çevirir ve eğilir</li></ul>		

# UZAYLI İSTILACILAR 2 3'E 2

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa odaklanmaz</li><li>Gözlerini temas noktasında topun arkasına diker</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasından önce gözlerini kaldırır</li><li>Gözlerini temas noktasında topun yukarisına diker ve ileriye bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasında topa odaklanır</li><li>Gözlerini temas noktasında topun yukarisına diker</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Yanda tutmaz</li><li>Topa vururken kollarını sallamaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Yanda, aşağıda tutar</li><li>Topa vururken kollarını çok az sallamaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasında omuz yüksekliğinde kaldırır</li><li>Topa vurduğu bacağıyla aynı taraftaki kolunu, temas noktasında aşağıda tutar ve arkaya sallamaz</li></ul>		
<b>BACAĞLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Doğrudan topa koşar</li><li>Ayağını topun yanına basmaz</li><li>Topa vuran bacağı hedef yönünde harekete devam etmez</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa doğru minimum açıyla koşar</li><li>Topa vurmaman ayağını toptan uzağa basar</li><li>Gerilirken dizini çok az bükür</li><li>Topa vuran bacağı hedef yönünde harekete çok az devam eder</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa 45 derece açıyla koşar</li><li>Topa vurmaman ayağını topun yanına basar</li><li>Gerilirken dizini bükür</li><li>Topa vuran bacağı hedef yönünde harekete devam eder</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasında dik durur veya geriye eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasında hedef yönünde eğilir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Temas noktasında hedef yönünde öne eğilir</li></ul>		

# UZAYLI İSTILACILAR 3 4'E 4

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa ve diğer oyunculara bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Diğer oyunculara bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa vururken kolunu düz tutar</li><li>Diğer kolunu yanda tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu atarken kolunu kısmen bükür</li><li>Diğer kolunu kaldırır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun kuvvetini emmesi için kolunu bükür; topu atarken kolunu uzatır</li><li>Diğer kolunu kaldırıp topu savunma oyuncusundan korur</li></ul>		
<b>BACAĞLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Düz tutar</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için öndeki bacağı kullanmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kısmen bükür</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için öndeki bacağı kullanır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bükür</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için öndeki bacağı sürekli olarak kullanır</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu dik tutar</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için vücudunu kullanmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kısmen öne eğilir, topun üzerine eğilmez</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için vücudunu kullanır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun üzerine doğru öne eğilir</li><li>Topu savunma oyuncusundan korumak için vücudunu sürekli olarak kullanır</li></ul>		

# EBELEMECE

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIYOR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa veya atıcıya odaklanmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topa veya diğer oyunculara bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Eldeki topa odaklanır</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarırken kollarını iki yanında tutar</li><li>Topu taşıırken iki elini kullanmaz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarırken kollarını vücudunun önünde tutar</li><li>Topu iki eliyle taşır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu karşılarırken kollarını vücudunun önünde ve yukarıda tutar</li><li>Topu iki eliyle, vücuduna yakın tutarak taşır</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topu yakalarırken ayaklarını sabit tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru adım atar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Topun uçuş yönüne doğru adım atar ve ileriye koşmaya devam eder</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu topun uçuş yönüne doğru çevirmez</li><li>Topla koşarken vücudunu dik tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu topun uçuş yönüne doğru eğer</li><li>Topla koşarken vücudunu öne eğer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hafifçe atıcıya doğru eğilir ve topun uçuş yönüne doğru hareket eder</li><li>Topla koşarken hafifçe öne doğru eğilir</li></ul>		

# T ZAMANI

	1 GELİŞİM AŞAMASINDA HAREKET	2 GELİŞEN HAREKET	3 HAREKET BAŞARILI	4 SPOR OYUN BECERİLERİNİ KIVRAKLIK VE KONTROL İLE BİRLEŞTİRİR	5 GÖREV DOĞRU VE HIZLI/TEMPOLU ŞEKİLDE GERÇEKLEŞTİRİLİR
<b>AÇIKLAMA</b>	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BİRİ VEYA İKİSİNİ GERÇEKLEŞTİRMEDE ZORLANIR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN BAZI YÖNLERİNİN HÂLÂ GELİŞMESİ GEREKİR	SPOR OYUN BECERİLERİNİN İKİSİNİ DE GERÇEKLEŞTİREBİLİR		
<b>GÖZLER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>T'nin başının üzerinden aşağıya veya yana bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İleriye ve arada sırada yana bakar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İleriye bakar</li></ul>		
<b>KOLLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun yanında aşağıda tutar</li><li>Kollarından herhangi birini hedefe uzatır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunun yanında yukarıda tutar</li><li>Öndeki kolunu hedefe uzatır</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Büker ve vücudunun önünde tutar</li><li>Öndeki kolunu hedefe uzatır ve diğer kolunu yukarıda tutar</li></ul>		
<b>BACAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Bacaklarını düz tutar</li><li>Lunge pozisyonunda ayaklarını bitişik tutar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>İki dizini de büker</li><li>Lunge pozisyonunda ayaklarını iyice açar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Lunge pozisyonunda öndeki dizini büker, arkadaki bacağı düz tutar</li><li>Ters yönde güç almak için arkadaki bacağı tamamen uzatır</li></ul>		
<b>VÜCUT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Vücudunu büker</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Omuzları öne bakar</li><li>Göğsünü indirir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Omuzları öne bakar</li><li>Göğsünü dik tutar</li></ul>		

Movement for Sport  
**PLAYkit**

Made  
to Play



YOUTH  
SPORT  
TRUST