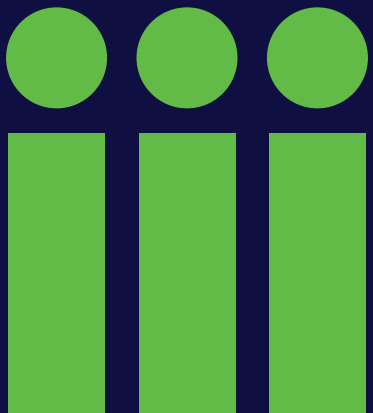
criio kriket programı

Türkiye

(herkes her yerde, her zaman.)



trf.gov.tr

Çeviri ve Geliştirme:
Yunus Emre CEYLAN

Tarafından hazırlandı:
ICC

içindekiler

giriş

Onay mektubu 1

Criiiokriket programı amacı 2

Yardım 2

kaynaklar

Temel hareket becerileri 4

Kriket nedir? 5

İlerleme fırsatları 5

Bir kulübe katıl 5

Çalıştıcı anahtardır 5

Neye ihtiyacın var? 5

koruma

Herkes için güvenli ve eğlenceli bir ortam oluşturmak 7

Özel hususlar 7

Uygulamada koruma: Riski değerlendirme ve en aza indirmeye yönelik hususlar 9

çalışma planları

Programa genel bakış 11

Yardımcının mesajı 12

Çalışma yapısı 13

Çalışma 1 Keşfetmek, fırlatmak, yakalamak ve vurmak 14

Çalışma 2 Fırlatma,yakalama, vuruş başlangıçları 16

Çalışma 3 Fırlat, yakala, vuruş yapıları ve atış başlangıçları 18

Çalışma 4 Yakalama, atış ve vuruş başlangıçları 20

Çalışma 5 Hareket ve kontrol, vuruş kontrolü 22

Çalışma 6 Hareket ve kontrol vuruş ve atış kontrolü 24

Çalışma 7 Oyununu oluşturma 26

Çalışma 8 Her yerde kriket 28

onay mektubu

Kriket, dünya çapında milyarlarca insanın izlediği ve milyonlarca insanın oynadığı bir spordur. Eğlenceli, basit ve her yerde, herkes tarafından, her zaman oynanabilecek şekilde kolayca uyarlanabilir. Bu program, krikete yeni katılanlara, harika sporumuzla ömür boyu sürecek bir yolculuğa ilham vereceğini umut ederek eğlenceli bir ilk deneyim yaşatacak ve onları küresel kriket topluluğunun bir üyesi olarak ağırlayacaktır.

Uluslararası Kriket Konseyi ile işbirliği içinde, dünya çapındaki topluluklar, bu canlı **criiio** kriket programı aracılığıyla küresel oyunu benimseyecek. Bu program, önde gelen eğitim uzmanları tarafından, insanları aktif hale getirmek amacıyla geliştirilmiştir.

Kriketin merceği aracılığıyla, dünyanın her yerindeki insanlar, yalnızca, herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda herhangi biriyle aktif olmalarını sağlamak için gerekli becerileri bir araya getirip geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda insanları ve toplulukları birleştirme, ilham verme ve güçlendirme yeteneklerini de geliştirebilirler.

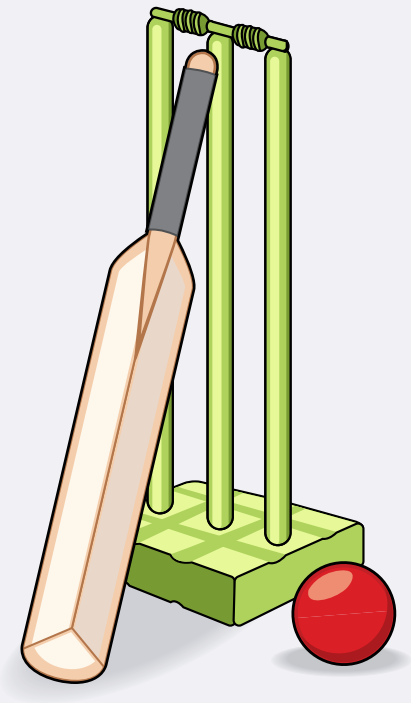
Criiio kriket programı, 'Oyunlaştırma' odaklı olarak tasarlanmıştır. İnsanların parçası olacakları deneyimler, öğrenme dizisinde bir sonraki seviyeye geçmeden önce bir seviyede yetkin olmaya çalıştıklarını görecektir. Bunun etrafındaki çerçeve, tüm yeteneklere sahip tüm insanların her öğrenme çıktısında başarılı olmasını sağlar. Oyunlaştırmanın yanı sıra, temel odak noktamız, insanların her zaman ekipmanla etkileşim kurma şansına sahip olması ve bunun sonucunda kişisel memnuniyet ve güvenin artması için küçük yanlı deneyimler üzerine kuruludur.

Fiziksel ve zihinsel refahın küresel odağı, 'Fiziksel Okuryazarlık'ın pedagojik yaklaşımı etrafında kavramsallaştırılır. İnsanlara yaşam boyu aktif olma şansı vermek için aktivite tutkularını geliştirmeleri için çok çeşitli fırsatlar vermek esastır. Bu Uluslararası Kriket Konseyi programı dahilindeki etkileşim sayesinde, dünyanın dört bir yanındaki insanlar kriket tutkusunu başlatacak ve herhangi bir yerde ve herhangi bir zamanda herhangi biriyle oynamalarına izin verecek dostluklar geliştirecekler.

William Glenwright
ICC Genel Müdürü –
Gelişim Müdürü

"Fiziksel okuryazarlık motivasyon, güven, fiziksel yeterlilik, bilgi ve anlayış, yaşam için fiziksel aktivitelere katılım için değer ve sorumluluk alma."

Uluslararası Fiziksel Okuryazarlık Derneği



criiio kriket programı amacı

Bu program, oyuna yeni başlayan biri için öncelikli eğlenceli bir deneyim yaratmak için tasarlanmıştır.

Bu program, okullarda ve topluluk gruplarında erkekler ve kızlar için eğlenceli bir ilk kriket deneyimi sunmak için küresel bir topluluktan araştırma, test ve geri bildirime dayalı olarak tasarlanmıştır. Bu program aracılığıyla katılımcılar fiziksel olarak daha aktif olacak ve insanları ve toplulukları birleştirmelerini, ilham vermelerini ve güçlendirmelerini sağlayan beceriler geliştireceklerdir.

Kriket, cinsiyet, kültürel geçmiş, din veya yetenek ne olursa olsun herkes için bir spordur. **Criiio** kriket programı, TÜM yeteneklere sahip katılımcılar için, çalıştırıcıların yaratıcı olma fırsatına sahiptir ve yetenekten bağımsız olarak birey için en iyi deneyimi sunma ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmıştır. Her çalışmada, aktivitelerin zorluğunu artırmak veya azaltmak için bir başlangıç noktası olarak kullanılabilecek ilerleme seviyeleri vardır. Programların herkese uyan tek boyutlu olmadığını unutmayın, bu nedenle tüm katılımcıların dahil olmasını sağlamak için özelleştirme ve değiştirme önemlidir.

Bu program eğlencelidir, sunulması kolaydır ve insanları kriketin birleştirme, ilham verme ve güçlendirme amacını yansıtan kapsayıcı bir ortamda yaşam için aktif olmaya teşvik eder.

yardım

Yönetimle veya genel soruları yanıtlamayla ilgili herhangi bir yardım için lütfen Ulusal Kriket Federasyonunuzla iletişime geçin:

www.icc-cricket.com/about/members

kaynaklar

temel hareket becerileri

koşmak

yakalama

atıcı

2 elle vuruş

Kriket nedir?

Kriket çok yönlü bir spordur.
Herkes tarafından, her yerde, her zaman oynanabilir.

Oyun hakkında daha derin bir bilgi kazanmak için
Uluslararası Kriket Konseyi kriket hakkında basit açıklayıcı bazı videolar üretti :

Her Yerde Kriket	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/cricket-everywhere
Kriket Nedir?	www. icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket
Vurucu	www. icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/batting
Atıcı	www. icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/bowling
Saha oyuncusu	www. icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/fielding

ilerleme fırsatları

Kriket, sadece bir sopa ve bir top ile herhangi bir yerde kolayca oynanan bir oyundur. **Criiio**, yeni ve mevcut katılımcıları herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda oynamalarını sağlayan dijital bir platform aracılığıyla birbirine bağlayarak kriketin dünyanın her yerinde oynanışını kutlar ve kucaklar. **Criiio** kriket programınızdaki katılımcılar oynamaktan keyif aldıysa, oynamaya devam etmeleri için burası tam size göre!

www.icc-cricket.com/criiio

bir kulübe katıl

Kriket erkekler ve kızlar için oynanabilecek harika bir spordur. Yetenek tabanlı harika esnek bir oyundur.

Criiio kriket programınızdaki katılımcılar oynamaktan zevk alıyorsa ve yerel bir kulüpte organize kriket oyunları oynamak ve yeni arkadaşlar edinmek istiyorsa - lütfen Ulusal Kriket Federasyonunuzla iletişime geçin.

www.icc-cricket.com/about/members

çalıştırıcılar anahtardır

Eğer bir çalıştıcıysanız, teşekkürler! Bu programa kişisel olarak harcadığınız zaman ve çaba katılımcıların eğlenceli bir ilk kriket deneyimi yaşamalarını sağlamanın ve onları insanları ve toplulukları birleştirme, ilham verme ve güçlendirme yoluna koymanın tek ve en önemli faktörüdür! Çalıştırıcı bulmak, eğitmek ve desteklemek çok önemlidir.
Sizi olumlu bir deneyim yaratmanıza ve katılımcıların oyundan zevk almalarına, yeni beceriler geliştirmelerine olanak tanıyan eğlenceli ve kapsayıcı bir ortam yaratmanıza yardımcı olacak önemli bilgiler, stratejiler ve kaynaklarla donatmak üzere tasarlanmış bu programın başarısına , yeni arkadaşlarla tanışın ve yol boyunca biraz başarı elde edin.

neye ihtiyacın var?

Herkes tarafından, her yerde, her zaman oynanabilen bir spor olmanın yanı sıra; aynı zamanda HER ŞEY ile de oynanabilir, çünkü gerekli olan tek şey bir sopa ve bir toptur.
Criiio kriket programının her seansı, kullanılabilecek ekipmanların yanı sıra alternatif seçenekler önerir ve yaratıcı herkes için, rulo halindeki gazetelerden yapılmış yarasalardan plastik torbalardan yapılmış toplara kadar kendi ekipmanınızı nasıl yapabileceğiniz konusunda ipuçları da sağlar - ideal okul ve çevresel sürdürülebilirlik projeleri için.

koruma

herkes için güvenli ve eğlenceli bir ortam oluşturma

Başkalarının katılması için etkinlikler düzenlediğinizde, bu etkinliklerin mümkün olduğunca güvenli ve keyifli bir deneyim olmasını sağlamak için elinizden gelen her şeyi yaptığınızdan emin olma sorumluluğunuz vardır, böylece hiç kimse zarar görmez.

Bu, özellikle çocukların veya diğer savunmasız gruplardan insanlar (örneğin, engelli kişiler) dahil edilir.

Bu sorumluluğun bir kısmına koruma denir. Koruma, oyun alanı veya ekipman gibi fiziksel ortamdan daha fazlasıdır, aynı zamanda içindeki insanlar ve birbirlerine nasıl davrandıkları ile de ilgilidir.

Örneğin, bazen insanlardan ve birbirlerine nasıl davrandıklarından zarar gelebilir ve aktivite düzenleyicisi olarak riskleri korumayı düşündüğünüzden emin olmak ve aktivite öncesinde, sırasında ve sonrasında bunları ele almak için planlar oluşturmakla yükümlüsünüz.

Uygulamada koruma şu anlama gelir:

Önleme

Etkileşimlerinizi ve aktivitelerinizi iyi planlamak, katılan herkese zarar verebilecek herhangi bir şeyin olma olasılığını azaltmak için.

Doğru Yanıt

Bir çocuğun veya diğer savunmasız bir kişinin zarar görme riski altında olabileceğini düşündürebilecek herhangi bir şeyin farkına varırsanız nasıl yanıt vereceğinizi bilmek.

özel hususlar

Ek güvenlik açığı – bazı çocuklar ve yetişkinler, örneğin engelli çocuklar veya azınlık etnik gruplarından gelen kişiler gibi başkaları tarafından zarar görmeye karşı daha savunmasızdır. Bu grupların faaliyetlerden dışlanmaması önemlidir, ancak genellikle güvenli olduklarından emin olmak için ek adımlar atmanız gerekir.

Örneğin, daha fazla yetişkin lider olabilir. Engelli çocukların güvenli bir şekilde katılabilmelerini sağlamak için gereklidir.

Çocuklarla veya savunmasız yetişkinlerle doğrudan fiziksel temas – bazen spor etkinliklerine liderlik eden yetişkinler, katılımcılarla doğrudan fiziksel temas kurmak açısından neyin kabul edilebilir olup olmadığı konusunda endişe duyabilirler. 'Dokunmama' politikasına sahip olmak gerekli değildir, ancak herhangi bir fiziksel temas, faaliyetleri yöneten yetişkinlerin ihtiyaçlarını değil, oyuncuların ihtiyaçlarını karşılamakla ilgili olmalıdır.

Çocuklara veya savunmasız yetişkinlere sarılmak veya dokunmak yanlış yorumlanabilir veya onları rahatsız edebilir. Ancak bazen güvenli bir şekilde gözetlemek için insanlara doğrudan dokunmak gerekir (örneğin bir çocuk yola çıkmak üzereyken ve sizin onları engellemeniz gerekiyorsa) ancak bu asla aşırı veya cezalandırıcı olmamalıdır.

Koruma endişeleri – Koruma endişeleri terimini, birinin zarar görme riski altında olduğuna dair sahip olabileceğimiz herhangi bir endişeye atıfta bulunmak için kullanırız. Bunun nedeni, başlarına kötü bir şey geldiğini görmemiz veya bize bunu anlatmaları veya davranışlarında bir değişiklik görmemiz olabilir ya da bizi endişelendiren görünüm, örneğin geri çekilmeleri ya da açıklanamayan yaralanmaları var. Katılımcıların evde karşılaştıkları sorunları veya yürüttüğünüz etkinlikler sırasında yaşadıkları deneyimlerle ilgili bir endişeyi içerebilir. Bunlara nasıl cevap vereceğinizi düşünmeniz gerekiyor.

Unutmayın – Spor koçları çocuklar için gerçekten olumlu, güvenilir yetişkinler olabilir, bu nedenle buna saygı duyacak ve onurlandıracak şekilde davrandığımızdan emin olmak için özel bir özen gösterme görevimiz var.

Korumayı görünür kılmak – insanlara davranışları açısından kendilerinden ne beklendiğini nasıl bildireceğinizi ve karşılaştıkları endişeleri nasıl bildireceklerini düşünün.

Çocukların herhangi bir konuda mutsuz veya üzgün olup olmadıklarını güvendikleri bir yetişkine nasıl bildireceklerini bilmeleri özellikle önemlidir, bu yüzden bunu onlara erişilebilir bir şekilde nasıl ileteceğinizi düşünün.

pratikte koruma

Riski değerlendirme ve en aza indirmeye yönelik hususlar

Önleme

Faaliyetlerdeki riskleri göz önünde bulundurmak ve bu riskleri mümkün olduğunca azaltacak şekilde planlamak – faaliyetin kendi içindeki riskleri ve faaliyeti çevreleyen riskleri düşünün, örneğin, çocukların faaliyete gidip gelmesi veya faaliyetten çıkması güvenli midir? göz önünde bulundurmanız gereken riskler var mı?

Doğru Yanıt

Bu riskleri mümkün olduğunca ele almak için planların uygulanmasını sağlamak gerekir. Bir risk çok büyükse (örneğin, katılan çok sayıda çocuk ve yalnızca bir yetişkin gözetmen), faaliyetin devam etmesinin güvenli olup olmadığını veya alternatif planların yapılıp yapılmayacağını düşünmeniz gerekir.

Önleme

Faaliyetlere katılan çocukların sayısını güvenli bir şekilde denetleyecek yeterli yetişkine sahip olduğunuzdan emin olun ve herkesin güvenli ve şeffaf bir şekilde çalışması için nasıl denetleneceğini ve destekleneceğini planlayın.

Doğru Yanıt

Onlar için faaliyetler yürütürken yetişkinlerin çocuklara oranlarına ilişkin herhangi bir yerel yasal gereklilik olup olmadığını kontrol etmek. En az iki yetişkinin bulunması her zaman daha güvenlidir, çünkü bu sizin sorumlu olmanızı ve birbirinize destek olmanızı sağlar ve birinizin bir sorunla ilgilenmesi gerektiğinde grubun bir yetişkin denetçiye sahip olmasını sağlar.

Güvenli bir şekilde denetlemek için kaç kişi gerekli olduğuna karar verirken katılımcıların yaşı ve yeteneği ve grubun büyüklüğü göz önünde bulundurulması gerekir.

Önleme

Faaliyetlere liderlik eden yetişkinlerin çocuklarla çalışmak için doğru kişiler olduğundan emin olmak – insanları nasıl işe alacağınızı, sabıka kaydı kontrolleri veya çocuklarla - diğer savunmasız gruplarla faaliyetler gerçekleştirme konusunda herhangi bir yasa olup olmadığını düşünün.

Doğru Yanıt

Tüm yetişkinçalıştırıcıların, katılımcıları denetlemek için uygun olduklarını doğrulamak için yasal olarak gerekli tüm süreçleri tamamladıklarından emin olun

İnsanlardan, çocuklarla ve hassas gruplarla çalışmaya uygun bir karaktere sahip olduklarını doğrulayan yazılı bir referans sağlamalarını istemek iyi bir uygulamadır.

Önleme

Çocukları güvende tutmak için hangi bilgilere sahip olmanız gerektiğini düşünmek, örneğin tıbbi veya alerji sorunları, aile iletişim bilgileri vb.

Doğru Yanıt

Güvenli bir şekilde saklanan ve örneğin bir katılımcının alerjik reaksiyonu veya mevcut bir tıbbi durumu varsa güvenli bir şekilde yanıt vermek için gereken ayrıntıları içeren bir kayıt formu geliştirin.

Önleme

Hangi davranışın beklendiği konusunda dahil olan herkese karşı gerçekten açık olmak - tüm yetişkinler için bir davranış kuralları geliştirmeyi ve çocuklar için çocuk dostu bir dilde yazılmış ayrı bir davranış kuralı geliştirmeyi düşünün. Bunu çocuklarla birlikte geliştirmek, dahil ettiğiniz dil ve davranışların çocuklar için uygun ve erişilebilir olduğundan emin olmanın gerçekten etkili bir yoludur.

Doğru Yanıt

Davranış Kurallarının küçük ihlallerine ölçülü bir şekilde meydan okumak, uygunsuz davranışların tırmanmamasını ve daha fazla veya daha ciddi zarara neden olmamasını sağlamaya yardımcı olacaktır.

Önleme

Herkesin açık ve şeffaf bir şekilde destekleyici bir ekip olarak çalışmasını sağlamak, böylece eylemlerinin hesaba katılması - kendi başınıza çocuklarla veya diğer savunmasız gruplarla çalışmak onları ve sizi savunmasız hale getirebilir ve eylemlerinizin yanlış anlaşılma olasılığını artırabilir veya yanlış yorumlanmıştır.

Doğru Yanıt

Atanmış Koruma Görevlisi olarak belirli bir rolü olan birini belirlemek ve birinin veya bir şey hakkında endişe duyduğunda herkesin kime gitmesi gerektiğini bildiğinden emin olmak.

Özellikle çocukların kim olduklarını nasıl bileceklerini, onlarla nasıl iletişim kuracaklarını ve herhangi bir endişeye yanıt vermek için orada olduklarını düşünün.

Önleme

Koruma endişelerine, ortaya çıkmadan önce nasıl yanıt vereceğinizi planlayın, böylece ne zaman ve ne zaman ne yapacağınızı bilirsiniz.

Doğru Yanıt

Atanan koruma görevlisinin, başka bir organizasyonun (örneğin okul, gençlik merkezi, inanç temelli grup) bir parçası olarak veya içinde faaliyetler yürütüyorsanız, daha fazla bir şey bildirmesi gerektiğinde yerel toplulukta nereden destek alabileceklerini bildiğinden emin olmak Bunları faaliyetleriniz için paylaşabileceğiniz için koruma düzenlemelerinin neler olduğunu kontrol edin.

Ayrıca, daha resmi bir yanıt gerektiren ciddi bir endişenizin farkına varırsanız, polis veya sosyal bakım gibi yasal kurumlara nasıl rapor vereceğinizi de öğrenin. Uyarılacak en iyi grubun, topluluğunuzdaki güvenilir kuruluşların kim olduğuna bağlı olacağını unutmayın. Bunlar sivil toplum kuruluşları veya toplum temelli kuruluşlar olabilir.

çalışma öncesi

- Bir risk değerlendirmesi tamamladım ve tanımlanmış riskleri nasıl yöneteceğimi planladım mı?
- Etkinliklere yardımcı olacak doğru sayıda uygun yetişkine sahip miyim?
- Davranış açısından herkesten ne beklendiğini ilettim mi?
- Atanmış Koruma Kişisini belirledim ve herkesin kim olduğunu bilmesini sağladım mı?
- Bir koruma endişesini dile getirmemiz gerektiğinde DSP'nin nereden destek alacağını bildiğini kontrol ettim mi?
- Katılımcıların güvende olduğundan emin olmak için gerekli tüm bilgileri aldım mı, örneğin ebeveynler/bakıcılar, herhangi bir tıbbi veya alerji bilgisi vs.

çalışma sırasında

- Herkesin tam olarak katılabilmesini sağlıyor muyum?
- Denetleyen yetişkinler ve katılımcılar arasındaki etkileşimlerin farkında mıyım? Yetişkinler çocuklarla saygılı ve uygun bir şekilde iletişim kuruyor mu?
- Gözlemlediğim veya benimle birlikte dile getirilen endişelere yanıt veriyor muyum?

çalışma sonrası

- Katılımcılara oturum hakkında geri bildirimde bulunma fırsatı verdim mi?
- Katılımcıların etkinlikten ayrılması veya toplanmasıyla ilgili herhangi bir güvenlik sorununun farkında mıyım?

çalışma planları

programa genel bakış

PROGRAM	ÖĞRENME NİTELİĞİ	KAZANIM	GAYRİ RESMİ BAŞLANGIÇ	SAĞLIKLI KALP 5 DK	BECERİLER 30 DK	BİRLEŞTİRME OYUNU 20 DK	GERİDÖNÜT 5 DK
ÇALIŞMA 1 KEŞFETMEK ATMA, YAKALAMA & VURMA	Eğlenceli ve olumlu bir şekilde atmak, yakalamak ve vurmak	• Çeşitli şekillerde yakalayabilirim • Çeşitli şekillerde atabilirim • Hareket eden bir topa vurabilirim • Harika olduklarını bilmelerini sağlayarak başkalarına İLHAM VEREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 1	Üç Düdük	1. Yakalama: Ortak Yakalama 2. Atma: Yakın Çevreyi Temizleme 3. Dikkat çekici: Hareketli Top	Seri Atış Yapma	
ÇALIŞMA 2 ATMA, YAKALAMA, VURUŞ BAŞLANGICI	Atmayı ve yakalamayı eğlenceli bir şekilde keşfetmek. Hareket eden bir topa vurmaya başlamak	• Çeşitli şekillerde yakalayabilirim • Çeşitli şekillerde atabilirim • Hareket eden bir topa vurabilirim • Saygılı oynayarak başkalarına İLHAM VEREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 1	Tokalaşma bir dakika	1. Yakalama: Bireysel 2. Atma: Menzilinizi Test Etme 3. Vuruş: Hareketli Top	Seri ateş Egemenlik	
ÇALIŞMA 3 ATMA, YAKALAMA, VURUŞ YAPILARI & ATIŞ BAŞLANGICI	Bir hedefe doğru top atmaya başlamak için küçük oyunlarda fırlatma ve yakalamayı birleştirmek. Seçtiğiniz bir sopayı kullanarak hareket eden bir topa vurmak.	• Vuruş alanına topu atabilirim • Vuruş alanında harekete geçebilirim. • Küçük bir grupta ekip çalışması ve bireysel olarak başkalarını BİRLEŞTİREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 2	Kartopu Etiketi	1. At/Yakala: Döngüyü Tekrarla 2. Saldırı: Kalenizi Koruyun 3. Atıcı: Kısa Menzilli Kişisel Hedefler	Dünya Etrafında	
ÇALIŞMA 4 YAKALAMA, VURUŞ BAŞLANGICI & ATIŞ	Küçük oyunlarda fırlatma ve yakalamayı birleştirmek için bir hedef alana doğru fırlatmak, vurmak ve atış yapmak.	• Vuruş bölgesine top atabilirim • Farklı mesafede yakalayabilirim • Bir hedefe doğru topu vurabilirim • Başkaları ile birlikte atarak ve yakalamak için BİRLİKTE çalışabilirim	Yetenekler Macera: Döngü 2	Atıcı Etiketi	1. Atıcı: Timsah Deresi 2. Yakalamak: Geri adım atmak 3. Vurmak: Boşluklara Vurmak	Dünya Etrafında	
ÇALIŞMA 5 HAREKET & KONTROL, VURUŞ KONTROLÜ	Topu fırlatırken ve yakalarken çeşitli şekillerde hareket etmek. Kısa kenarlı vuruşlar gelişim için dikkat çekici olabilir.	• Bana doğru gelen bir nesne yönünde hareket edebilirim • Topu bir hedefe doğru atarak hareket edebilirim • 3 veya daha fazla şekilde bat'i kontrol ederek vurabilirim • Eğlenmelerine yardım ederek başkalarına İLHAM VEREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 3	Herkes O	1. Yakalama: İş Ortağı Zorlukları 2. Atma: Hedefe Topu Atma 3. Saldırı Bölgeleri: Puan Toplama	Herhangi bir yerde Kriket	
ÇALIŞMA 6 HAREKET & KONTROL, ATIŞ KONTROLÜ	Topu fırlatırken ve yakalarken çeşitli şekillerde hareket etmek. Kısa kenarlı atışlar vuruşlar gelişim için dikkat çekici olabilir.	• Bana doğru gelen bir cismin yönünde hareket edebilirim • Topu bir hedefe doğru fırlatarak hareket edebilirim • 3 veya daha fazla şekilde bat'i kontrol ederek vurabilirim • Hedefe doğru atış yapabilirim • Başkalarının kendilerini iyi hissetmelerine yardım ederek insanları BİRLEŞTİREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 3	Engel Atış Yarışı	1. Yakalama: Kişisel Zorluklar 2. Atma: Bardaktan Kaleyi Vurma 3. Atıcı - Vurucu	Herhangi bir yerde Kriket	
ÇALIŞMA 7 OYUNUNU OLUŞTURMA	Toplu çalışmalar becerileri küçük oyunlar oynamak. Teşvik etmek için oyunlarda yardım edilebilir.	• Ekibimdeki diğer kişilere yardım etmek ve onları teşvik etmek için olumlu bir dil kullanarak insanlara İLHAM VEREBİLİRİM • Oyunumuzu başkalarına nasıl oynayacağımızı anlatarak insanları BİRLEŞTİREBİLİRİM • Takıma değer katarak farklı yollar kullanarak GÜÇLENDİREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 4	Karşıtlar	1. Oyununuzu Oluşturun (5 dakika) 2. Oyununuzu Ayarlayın (40 dakika) 3. Toplanma Mücadelesi (5 dakika)		
ÇALIŞMA 8 HER YERDE KRİKET	Toplu çalışmalar becerileri küçük oyunlar oynamak. Teşvik etmek için oyunlarda yardım edilebilir.	• Ekibimdeki diğer kişilere yardım etmek ve onları teşvik etmek için olumlu bir dil kullanarak insanlara İLHAM VEREBİLİRİM • Oyunumuzu başkalarına nasıl oynayacağımızı anlatarak insanları BİRLEŞTİREBİLİRİM • Takıma değer katarak farklı yollar kullanarak GÜÇLENDİREBİLİRİM	Yetenekler Macera: Döngü 3	Gölgeler	1. HERHANGİ BİRİ: Küçük grubunuzu iki takıma ayırın 2. HERHANGİ BİR YERDE: Nerede oynayacaksın? 3. HER ZAMAN: Puanlama yönteminiz nedir? 4. HERHANGİ BİR ŞEY: Ne ile oynayacaksın? 5. OYUNUNU OYNA: Şimdi dışarı çık ve biraz eğlen...		

çalıştırıcıya mesaj

Olumlu, hevesli ve yaratıcı olun. Başarılı olacaksınız!

Sevgili Çalıştırıcılar,

Topluluğunuz için giriş seviyesi kriket programını sunmaya zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz. Bir çalıştırıcı olarak, çocukları beceriler, oyunlar ve arkadaşlıklar yoluyla krikete çekecek bir program oluşturma aracısınız.

İşte programınızın başarılı olmasını sağlamak için 7 ipucu:

1. Çalıştırıcı olarak rolünüz, her şeyden önce katılımcıların eğlenceli bir kriket deneyimi yaşamasını sağlamaktır. Bu nedenle enerjik, pozitif olun ve bir çocuğun gösterdiği her çabayı kutlayın. Tüm program çalıştırıcıları, çocuklara sadece daha iyi olmaları için beceri bilgisi sağlamaya değil, aynı zamanda onlara harika zaman geçirmelerini sağlamaya da hazır olmalıdır.
2. Yaratıcı olun ve aktiviteyi çevrenize uyarlamaktan çekinmeyin. Programımız her yerde yürütülecek şekilde tasarlanmıştır. Konumunuzun tüm katılımcılar için güvenli olduğundan ve seçtiğiniz ekipmanın hiçbir kullanıcıya zarar vermeyecek durumda olduğundan emin olun. Katılımcılar için en iyi ortamı yaratmaya yönelik planlamanıza ve hazırlığınıza yardımcı olması için bu belgedeki koruma bölümüne bakın.
3. Topluluğunuzun tüm farklı düzeylerde katılımcıları olabilir. Bu program, tüm çocukların biraz başarı bulması için beceri etkinliği başına üç farklı seviye sağlar. Çocuklara tavsiyemiz, her bir beceri uygulaması için iki öğrenim seviyesini denemeleri ve tamamlamalarıdır.
4. Tanıdık olmayan deneyimler tanıdık yüzlere sahip olduğunda çocuklar daha verimli çalışır. Çocukların başlangıçta tanıdıkları ve güvendikleri kişilerle gruplaşmalarına izin verin. Bu endişe ve stresi azaltacaktır.
5. Bu programı yürütürken günün saatini ve hava durumunu göz önünde bulundurun. Güneşe uzun süre maruz kalmak, bir çocuğun sağlığı için tehlikeli olabilir. Bu etkinlikte dikkatli olun ki çocuklar sıcak güneşte veya soğuk ve yağışlı koşullarda uzun süreler geçirmesinler. Seansınızı yönetebileceğiniz ve değiştirebileceğiniz alternatif mekanlar arayın.
6. Soruları, meydan okumaları kullanın ve katılımcıların öğrenmesini ve gelişimini destekleyen bir öğrenme ortamı oluşturun. Katılımcıların öğrenmelerini yönlendirmelerini ve sorgulayıcı olmalarını istiyoruz. Geri bildirim sağlarken kısa olduğundan emin olun, örneğin 'Atıcılık yaparken topun bir kez sekmesine izin verebilir misiniz?'. Katılımcının onlara ne yapacağını söylemek yerine hedef alabileceği bir kanal oluşturarak öğrenme ortamını ayarlayın.
7. Katılımcı merkezli bir yaklaşıma sahip olun. Program boyunca katılımcı sesine izin verin. Katılımcıların fikirlerini paylaşmalarına izin verdiğinizden ve 21. yüzyıl vatandaşları olma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için iletişim kurmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun.

Topluluğunuza en iyi şekilde ilham verin.

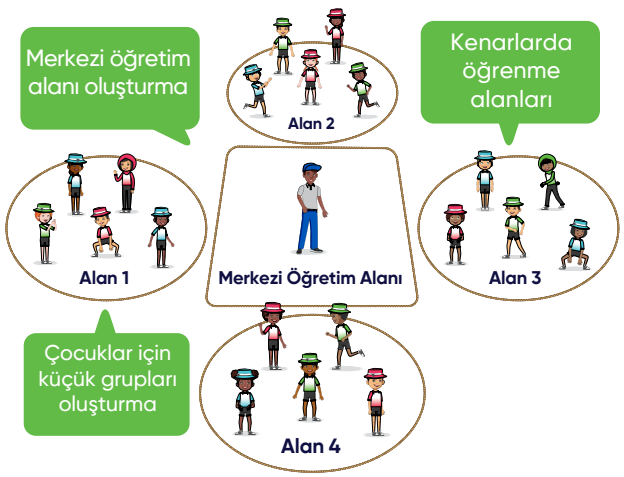
antrenör tarzı antrenörlük yaparken nasıl hareket edilir

çalışma yapısı

Aşağıdaki tablo, her bir çalışma yapısını özetlemektedir. Bunlar, katılımcı becerilerini test etmek ve onları kriket yolculuklarının bir sonraki aşamasına hazırlamak için ek oyun süresi sağlamak amacıyla 7. ve 8. oturumlar dışında her oturum için aynıdır. Müfredat, her hafta 1 oturum ile 8 hafta boyunca çalışacak şekilde tasarlanmıştır. Daha uzun veya daha kısa olması gereken programlar için, aynı yapıyı izleyerek kendi seanslarınızı oluşturmak için favori aktivitelerinizi seçebilirsiniz.
Seanslar, aynı anda 30 çocuğa kadar kolaylaştıracak şekilde tasarlanmıştır. Beceriler ve oyunlar için sınıf, aktif oldukları süreyi en üst düzeye çıkarmak için daha küçük gruplara bölünecektir.

Çalışmadan 30 dakika önce **Kurulum ve Başlangıç: Beceri Macerası**
5 dakika **Katılım Etkinliği: Sağlıklı Kalp**
30 dakika– 10 dakika Etkinlik Başına **Beceri Rotasyonu**
20 dakika **Birleştirme Oyunu**
5 dakika **Düşünme ve Toplanma**

kurulum



Oturumdan 30 dakika önce kurun

- Çalıştırıcılar için en önemli zaman. Tüm beceri aktiviteleri kurulumunu koordine etmek için erken gelin.

Başlangıç: Beceri Macerası

- Beceri macerası, kolaylaştırıcı tüm çocukların bugünkü oturuma gelmesini beklerken bir çocuğun bağımsız olarak üzerinde çalışabileceği 4 rastgele aktiviteden oluşan bir settir. Bu, çocuklar gelmeden önce ayarlanmalı ve programlanmış zamanınızın başlangıcında sonlandırılmalıdır.
- Bu serbest oyun, katılımcıları fiziksel ve zihinsel olarak oturuma hazırlamak için önemlidir. Bu süre, katılımcıların yeni becerilerle yaratıcı olmalarına ve bu becerileri kendileri için geliştirip geliştiremeyeceklerini denemelerine olanak tanır.

Katılım Aktivitesi: Sağlıklı Kalp 5 dakika

- Bu, çocukların kalp atışlarını hızlandıran kısa oyunlarla birbirleriyle bağlantı kurmaları için harika bir yoldur. Buradaki anahtar nokta, her bireyin kalp atış hızını yükseltmek için herkesin her zaman dahil olmasıdır.

Beceri Rotasyonu 30 dakika– 10 dakika Etkinlik Başına

- Zamanı takip edin, her aktivite yaklaşık 10 dakika sürmelidir.
- Bir sonraki istasyona geçmeden önce bir etkinliği durdurmak için düdüğünüzü kullanın.
- Bağlayıcı Oyun için bu ekipmana ve alana ihtiyacınız olabileceğinden, Katılımcıların Beceri Rotasyonunun sonunda ekipmanı toplayıp iade etmelerini sağlayın.

Birleştirme Oyunu 20 dakika

- Bu küçük taraflı oyunlar, katılımcıların oturum boyunca öğrenilen becerileri uygulamaya koymaları için bir fırsattır. HERKESİN, HER ZAMAN, HER YERDE, HER ŞEY ile oynayabileceği eğlenceli oyunlardır.

Düşünme ve Toplanma 5 dakika

- Katılımcılar toplanır, ekipmanı iade eder ve Merkezi Eğitim Alanında giderler.
- Öğrenilen yeni beceriler ve bugünkü oturumun kriketin topluluklara ilham verme, birleştirme ve güçlendirme amacını nasıl desteklediği hakkında yansıtıcı sorular sorun.
- Katılımcılardan oturumla ilgili hızlı geri bildirim alın. Bu, kaliteli kriket deneyimlerini sevdiklerinden emin olmanın harika bir yoludur.

Çalıştırıcı İpuçları

- Her oturum, becerilerin nasıl daha kolay ve daha zor hale getirilebileceğine dair öneriler sunmanın yanı sıra farklı ekipman seçenekleri, alternatif ekipman ve hatta kendi ekipmanınızı nasıl yapacağınıza dair fikirler sunacak.
- Tekrarlamanın başarı için faydalı olduğunu unutmayın.
- Yüzünüzde bir gülümseme olduğundan ve enerji dolu olduğunuzdan emin olun çünkü katılımcılar sizin eğlendiğinizi görürlerse onlar da daha çok eğleneceklerdir!

çalışma 1

keşfetme, atma, yakalama & vurma

öğrenme niyetleri

Eğlenceli ve olumlu bir şekilde keşfetmek, atmak, yakalamak ve vurmak için.

önerilen ekipman

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.

kazanım

- Çeşitli şekillerde yakalayabilirim
- Çeşitli şekillerde atabilirim
- Hareket eden bir topa vurabilirim
- Harika olduklarını bilmelerini
- sağlayarak başkalarına İLHAM
- VEREBİLİRİM

değiştir!

! kolaylaştırmak

- Uyarlanabilir ekipman kullanmalısınız. Örneğin: Atmak için daha büyük top.
- Atıcıya fırlatmak ve yakalamak için topu geri dönmesini sağlayan duvar kullanabilirsiniz.
- Havada yakalamadan önce yere sekmesine izin verebilirsiniz.

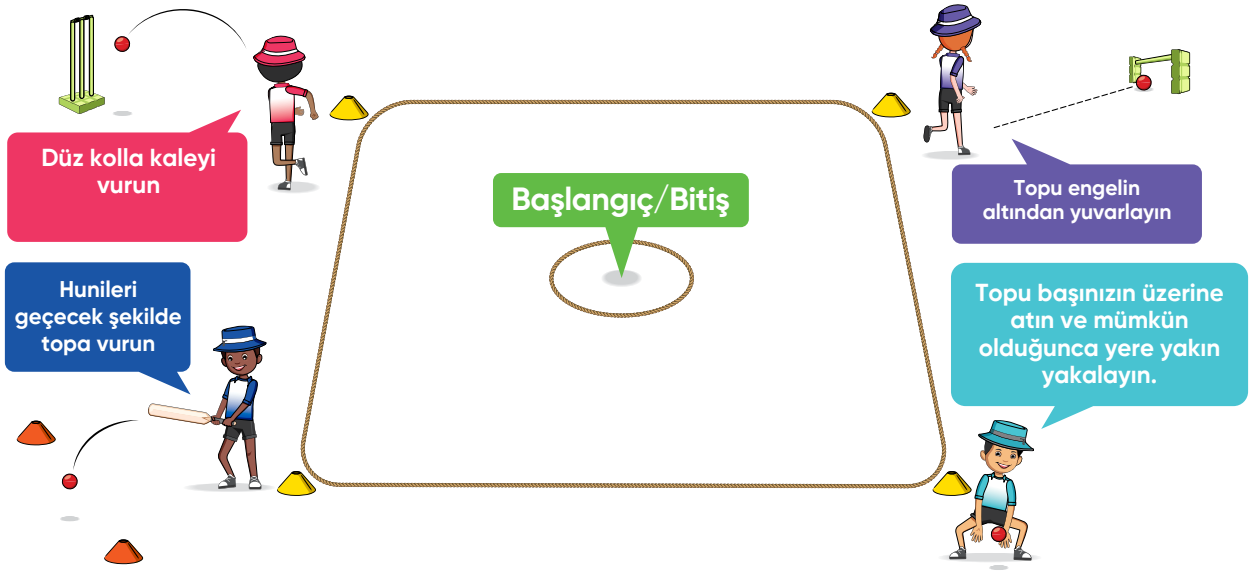
! zorlaştırmak

- Eşeler arasındaki mesafeyi arttırmak.
- Baskın olmayan eli atmak ve yakalamak için kullanmak.
- Rekabeti arttırmak için süre eklemek.

başlangıç

beceri macerası: döngü 1

ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

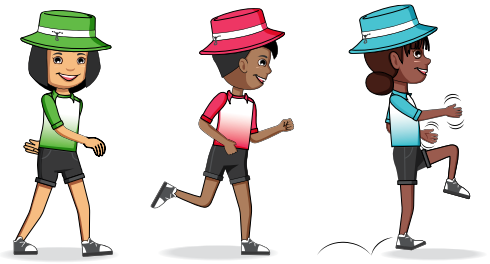
sağlıklı kalp: üç düdük

Düdük her çaldığında, katılımcıların aşağıdaki gibi yanıt vermesi gerekir:

1 x Düdük – Yürü

2 x Düdük – Jog

3 x Düdük – Zıplayın ve el sıkışın



5 DAK.

x 1 x 2 x 3

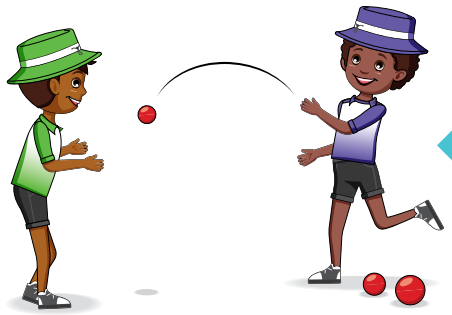
beceri oturumu 1

yakalama: ortak yakalama

SEVİYE 1 Büyük bir nesne ile ortak yakalama x 30 deneme.

SEVİYE 2 Alan içinde yürürken orta boy bir nesne x 40 deneme ile ortak yakalama.

SEVİYE 3 Alan içinde koşarken küçük bir nesne x 50 deneme ile ortak yakalama.



10 DAK.

beceri oturumu 2

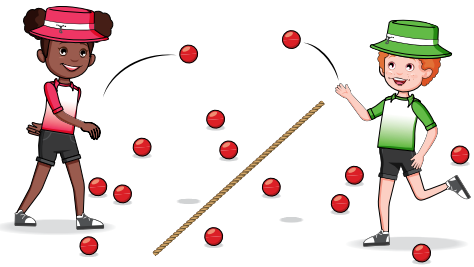
atma: yakın çevreyi temizleme

Oyun alanı, her biri yumuşak atma öğeleriyle dolu iki yarıya bölünmüştür. Oyunun amacı, çalıştırıcı "DUR" dediğinde yanınızda en az sayıda ögeye sahip olmaktır.

SEVİYE 1 Yuvarlanma veya koltuk altı fırlatma

SEVİYE 2 Omuz üstü atma

SEVİYE 3 Düz kol atma



10 DAK.

beceri oturumu 3

dikkat çekici: hareketli top

SEVİYE 1 İki koni arasında seçtiğiniz bir sopayla büyük bir topa vurun.

SEVİYE 2 İki koni arasından seçtiğiniz bir sopayla orta boy bir topa vurun.

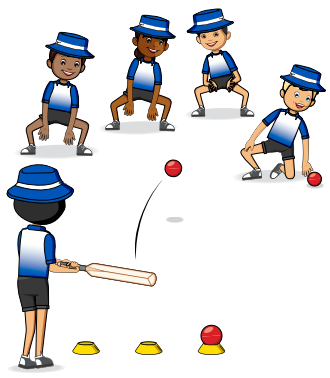
SEVİYE 3 İki koni arasında seçtiğiniz bir sopayla küçük bir topa vurun.

10 DAK.

birleştirme oyunu

seri atış yapma

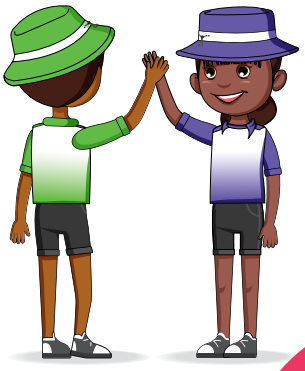
- Vurucu toplara vurur ve konilerin etrafında olabildiğince çok koşar. Konilerin turu başına 1 puan verilir.
- Vurucu, toplar saha oyuncuları tarafından ana konumlarına döndürüldükten sonra değişir.



20 DAK.

geri dönüt

- Çalışma sırasındakine göre şimdi nasıl hissediyorsunuz?
- Atmayı kriket dışında nasıl kullanabilirsiniz?
- Birisi atarken yakalamayı nasıl kullanabilirsiniz?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.
- Oyunlar ve aktiviteler sırasında kendinize saygı duyup azami çaba gösterdiniz mi?



5 DAK.

çalışma 2

atma, yakalama, vuruş başlangıcı

öğrenme niyetleri

Atmayı ve yakalamayı eğlenceli ve olumlu bir şekilde keşfetmek.

Hareket eden bir topa vurmaya başlamak.

önerilen ekipman

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Çevrenize bakın

kazanım

- Çeşitli şekillerde yakalayabilirim
- Çeşitli şekillerde atabilirim
- Hareket eden bir topa vurabilirim
- Saygılı oynayarak başkalarına **İLHAM VEREBİLİRİM**

değiştir!

! kolaylaştırmak

- Vurmak için daha büyük bat'ler ve toplar kullanın
- Hedef alanın boyutunu artırın
- Hedefe olan mesafeyi kısaltın

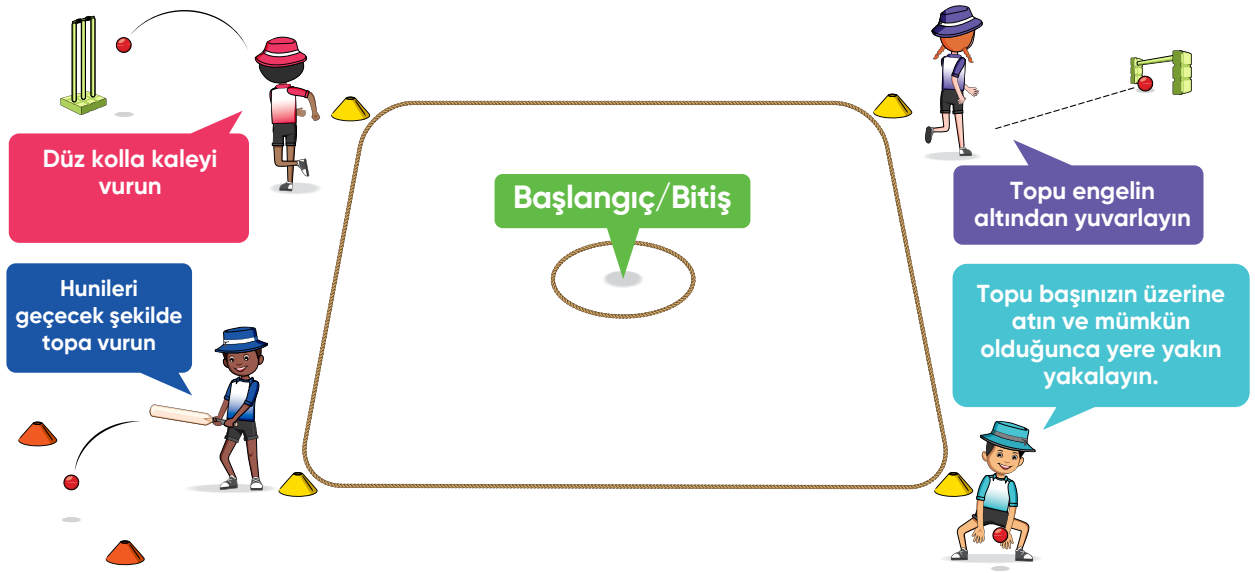
! zorlaştırmak

- Vurmak için daha küçük bir bat ve top kullanın
- Atmak ve vurmak için vücudunuzun her iki tarafını da kullanın
- Hareket eden bir hedefe nişan alın veya hareket eden bir topa vurun

başlangıç

beceri macerası: döngü 1

ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: tokalaşma bir dakika

- Saygılı bir tokalaşmanın ne anlama geldiğini sorun.
- Katılımcılara uygulama süresi verin.
- Mümkün olduğu kadar çok el sıkışmak için bir dakika.

değiştir!
Kendi benzersiz tokalaşmanızı icat edin.

5 DAK.

beceri oturumu 1

yakalama: bireysel

LEVEL 1 Havada yakalarken ipte yürüyün.

LEVEL 2 Yüksek ve alçak atışlarla koşarak kendinize yetişin.

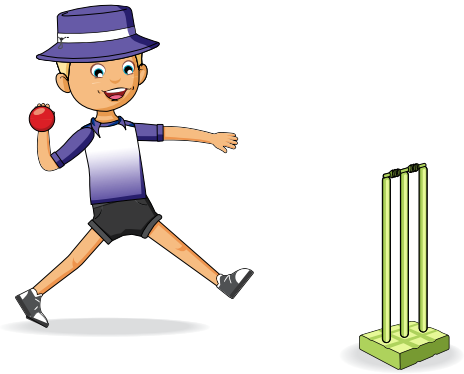
LEVEL 3 Çeşitli atışlarla tek elle koşarak yakalayın.

10 DAK.

beceri oturumu 2

atma: menzilinizi test etme

SEVİYE 1 Kısa mesafeden atarak bir hedefi vurun.
SEVİYE 2 Orta mesafeden atarak bir hedefi vurun.
SEVİYE 3 Uzun mesafeden atarak bir hedefi vurun.



10 DAK.

beceri oturumu 3

vuruş: hareketli top

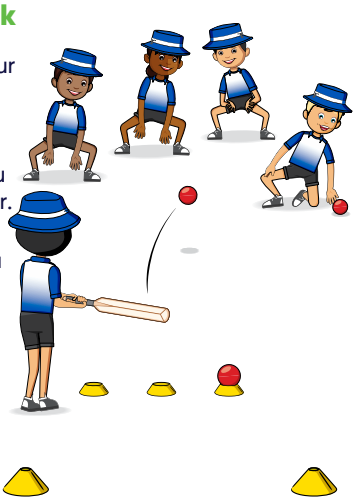
SEVİYE 1 İki koni arasında seçtiğiniz bir sopayla büyük bir topa vurun.
SEVİYE 2 İki koni arasından seçtiğiniz bir sopayla orta boy bir topa vurun.
SEVİYE 3 İki koni arasında seçtiğiniz bir sopayla küçük bir topa vurun.

10 DAK.

birleştirme oyunu

seri ateş egemenlik

- Vurucu toplara vurur ve konilerin etrafında olabildiğince çok koşar. Konilerin turu başına 1 puan verilir.
- Vurucu, toplar saha oyuncuları tarafından ana konumlarına döndürüldükten sonra değişir.



20 DAK.

geri dönüt

- Atma ve yakalama beceriniz nasıl gelişti?
- Size atılan neleri vurabilirsiniz?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.
- Yardımcı ve destekleyici olarak arkadaşlarınıza saygı duydunuz mu?

5 DAK.

çalışma 3
atma, yakalama, vuruş yapıları, & atış başlangıcı

öğrenme niyetler

Karşılıklı oyunlarda atma ve yakalamayı birleştirmek.

Seçtiğiniz bir sopayı kullanarak hareket eden bir topa vurmak.

Bir hedefe doğru top atmaya başlamak.

önerilen ekipman

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Çevrenize bakın

kazanım

- Vuruş alanına topu fırlatabilirim
- Vuruş alanında harekete geçebilirim
- Küçük bir grupta ekip çalışması ve bireysel olarak başkalarını **BİRLEŞTİREBİLİRİM**

değiştir!

kolaylaştırmak

- Arkadaşına topu yuvarlattırın
- Hareketsiz topa vuruşuna izin verin
- Vurulması için daha büyük hedefler oluşturun

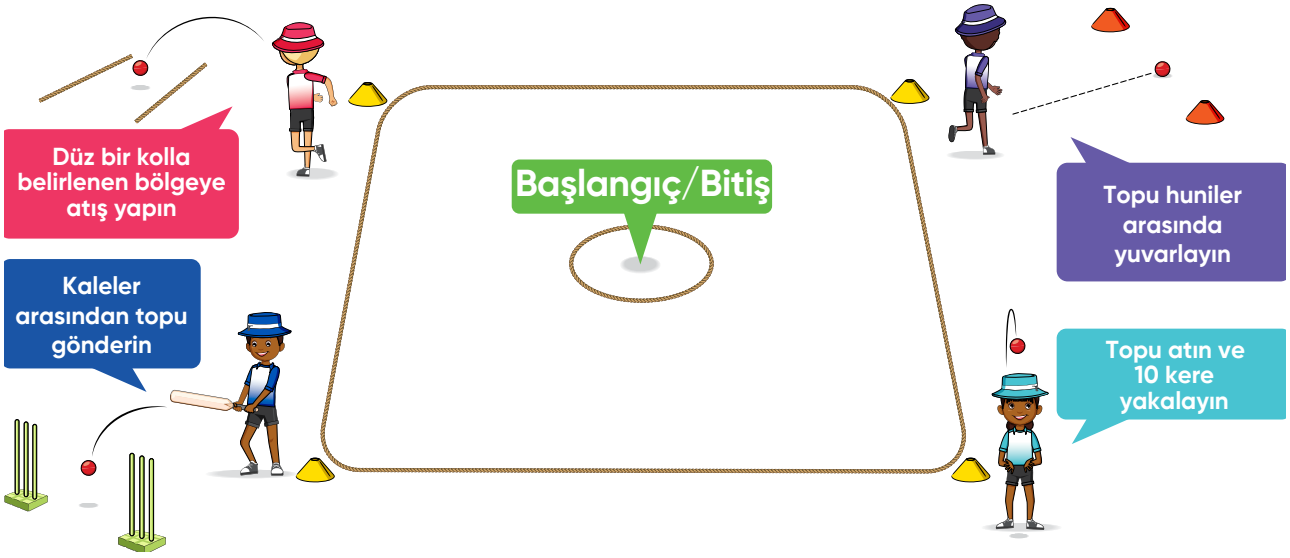
zorlaştırmak

- Atmak ve vurmak için baskın olmayan elleri kullandırın
- Hareket eden bir hedefe attırın
- Fırlatmak ve vurmak için daha küçük hedefler oluşturun

başlangıç

beceri macerası: döngü 2

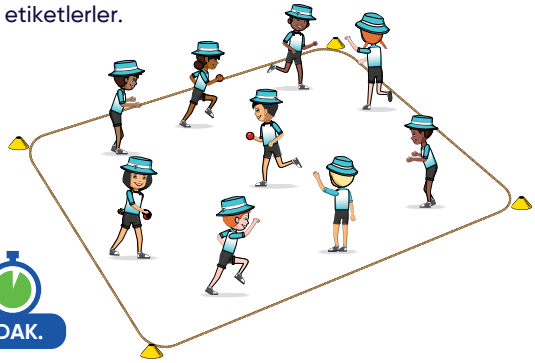
ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: kartopu etiketi

- Çocukları "o" olarak seçin.
- Başkalarını topla etiketlemeye çalışırlar.
- Etiketlenirlerse kendilerine bir top alırlar.
- Henüz etiketlenmemiş diğerlerini etiketlerler.



5 DAK.

beceri oturumu 1

at/yakala: döngüyü tekrarla

SEVİYE 1 Duvara fırlat ve 20 kez yakala. Fırlatma duruşunu değiştirin ve tekrarlayın.

SEVİYE 2 20 kez kendi başınıza Fırlat ve Yakala. Konumu değiştirin ve tekrarlayın.

SEVİYE 3 Bir arkadaşınla 20 kez Fırlat ve Yakala. Arkadaşını değiştirin ve tekrarlayın.

10 DAK.

beceri oturumu 2

saldırı: kalenizi koruyun

Çocuklar 5 öğeyi kullanarak bir kale inşa edecek.

SEVİYE 1 Kaleniz vurulmadan arka arkaya 10 kez size atılan büyük bir topa vurun. 10 denemeden sonra değiştirin.

SEVİYE 2 Kaleniz vurulmadan arka arkaya 10 kez size atılan orta bir topa vurun. 10 denemeden sonra değiştirin.

SEVİYE 3 Kaleniz vurulmadan arka arkaya 10 kez size atılan küçük bir topa vurun. 10 denemeden sonra değiştirin.

10 DAK.

beceri oturumu 3

atıcı: kısa menzilli kişisel hedefler

SEVİYE 1 Büyük bir hedef belirleyin (futbol topu boyutunda) ve topunuzu 10 adım öteden atın. Belirli bir süre içinde hedefi kaç kez vurabilirsiniz? Arka arkaya 3 kez vurursanız bir sonraki seviyeye geçin.

SEVİYE 2 Orta bir hedef belirleyin ve topunuzu 15 adım öteden atın. Belirli bir süre içinde hedefi kaç kez vurabilirsiniz? Arka arkaya 3 kez vurursanız bir sonraki seviyeye geçin.

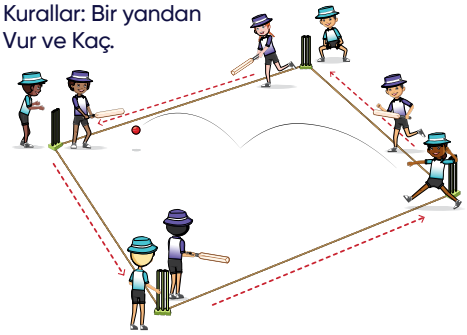
SEVİYE 3 Küçük bir hedef belirleyin ve topunuzu 20 adım öteden atın. Belirli bir süre içinde hedefi kaç kez vurabilirsiniz?

10 DAK.

birleştirme oyunu

dünya etrafında

- Atılan topa vurduktan sonra, vurucular bir sonraki kale köş esine koş arken (1 puan), saha oyuncuları ve atıcı oyuncular topu yakalayarak, kalelere vurarak veya vurucu aralarında koş arken kalelere vurarak onları çıkarmaya çalış ır (5 puan). Topu sürekli olarak atın. Takımlar 5 dakika sonra değiş ir.
- Gelişmiş Kurallar: Bir yandan zıplama, Vur ve Kaç.



20 DAK.

geri dönüt

- Bir hedefi atışla nasıl vurabildiniz?
- Bir topa iki koni içinden vurmak hangi sopayla daha kolay veya daha zordu?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.

5 DAK.

çalışma 4
yakalama, vuruş başlangıcı & atış

öğrenme niyetleri

Karşılıklı oyunlarda atma ve yakalamayı birleştirmek.

Bir hedefe doğru top atmaya başlamak.

önerilen ekipmanlar

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Çevrenize bakın

kazanım

- Vuruş bölgesine top atabilirim
- Farklı mesafede yakalayabilirim
- Bir hedefe doğru topu vurabilirim
- Başkaları ile birlikte fırlatmak ve yakalamak için UNBİRLEŞEREK çalışabilirim
- Başkaları ile birlikte atarak ve yakalamak için **BİRLİKTE** çalışabilirim

değiştir!

! kolaylaştırmak

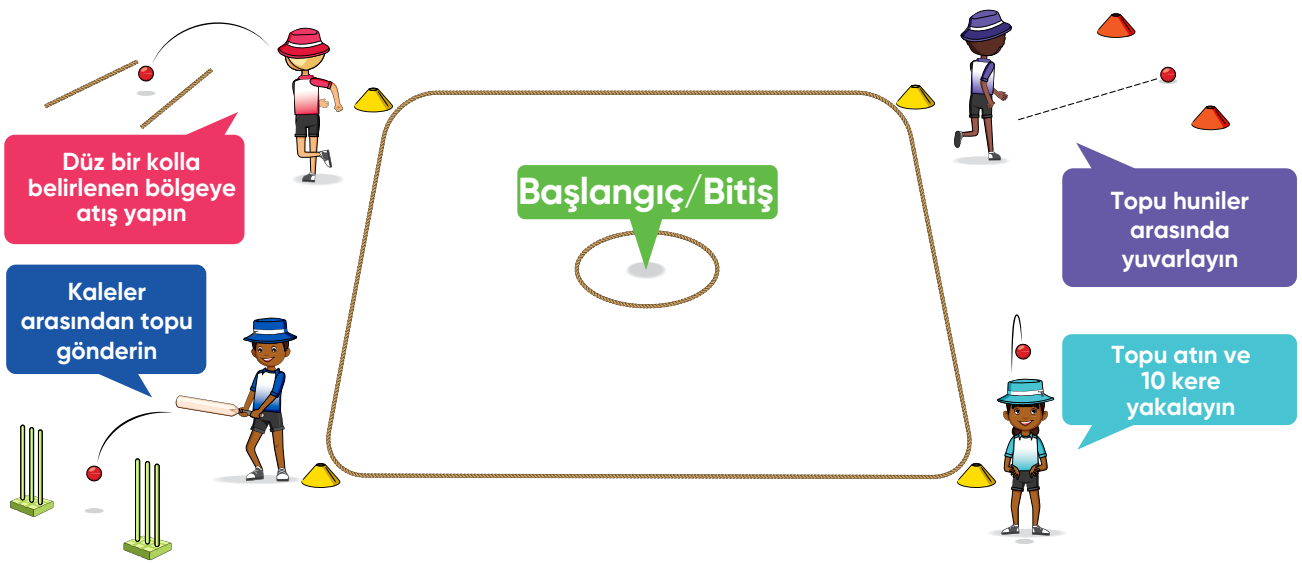
- Atmak ve yakalamak için daha büyük bir top kullanın.
- Doğru atmak için daha büyük bir hedef kullanın.
- Vurmak için bir vurucuya doğru bir top yuvarlayın.

! zorlaştırmak

- Atmak ve yakalamak için daha küçük bir top kullanın
- Hızlı bir şekilde atış yapmayı deneyin
- Bir topa vurmadan önce daha hızlı veya daha kısa mesafeden atış yapın

başlangıç
beceri macerası: döngü 2

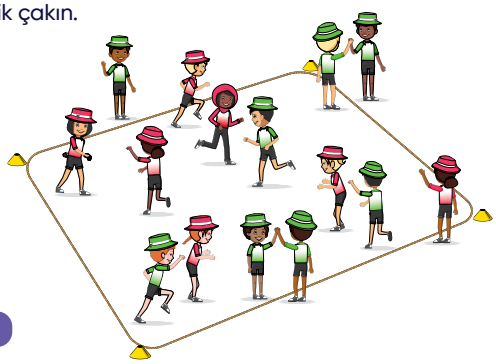
ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: atıcı etiketi

- Çocukları "o" olarak seçin.
- Başkalarını kuşaksız etiketlerler.
- İşaretliyse, bir kolunuzu havaya kaldırır.
- Tekrar kazanmak için bir atıcı hareketiyle beşlik çakın.



5 DAK.

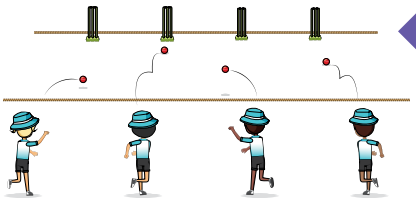
beceri oturumu 1

atıcı: timsah derisi

SEVİYE 1 Topu durarak omuzdan atışla kaleye atın. 3 defa vurduktan sonra 2. seviyeye geçin.

SEVİYE 2 Topu yürüyerek yada koşarak omuzdan kaleye atın. 5 defa vurduktan sonra 3. seviyeye geçin.

SEVİYE 3 Yürüyerek veya koşarak topunuzu atın ve topunuzu kaleye 5 kez çarptı. Atış oynayabileceğiniz daha fazla alan sağlamak için atış yaptığınız yeri değiştirmeniz gerekebilir.



10 DAK.

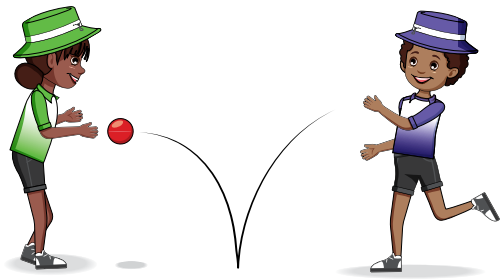
beceri oturumu 2

yakalamak: geri adım atmak

SEVİYE 1 Sıçrama atışı ile At/Yakala.

SEVİYE 2 Omuz altı ile At/Yakala.

SEVİYE 3 Omuz üstü ile At/Yakala.



10 DAK.

beceri oturumu 3

vurmak: boşluklara vurmak

LEVEL 1 Yuvarlanan bir topa herhangi bir sopayla iki koni arasına 10 kez vurun.

LEVEL 2 Zıplayan bir topa herhangi bir sopayla iki koni arasına 10 kez vurun.

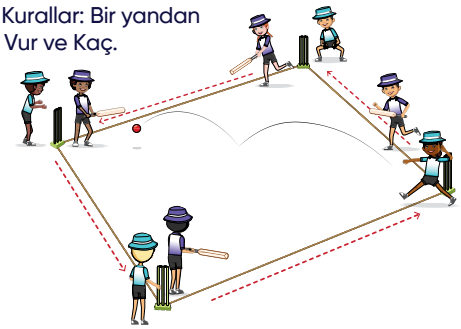
LEVEL 3 Omuz üstü topa herhangi bir sopayla iki koni arasına 10 kez vurun.

10 DAK.

birleştirme oyunu

dünya etrafında

- Atılan topa vurduktan sonra, vurucular bir sonraki kale köşesine koşarken (1 puan), saha oyuncuları ve atıcı oyuncular topu yakalayarak, kalelere vurarak veya vurucu aralarında koşarken kalelere vurarak onları çıkarmaya çalışır (5 puan). Topu sürekli olarak atın. Takımlar 5 dakika sonra değişir.
- Gelişmiş Kurallar: Bir yandan zıplama, Vur ve Kaç.



20 DAK.

geri dönüt

- Bir hedefi atışla nasıl vurabildiniz?
- Bir topa iki koni içinden vurmak hangi sopayla daha kolay veya daha zordu?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.
- Topa vuracak pozisyona gelmek için vücudumu nasıl hareket ettirdim?
- Kaleye ne sıklıkla top atabilirim? Hangi seviye benim için en iyisiydi?

5 DAK.

çalışma 5
hareket & kontrol, vuruş kontrolü

öğrenme niyetleri

Bir nesneyi atarken ve yakalarken çeşitli şekillerde hareket etmek.

Vuruşu geliştirmek için karşılıklı oyunlar kullanın.

önerilen ekipmanlar

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Çevrenize bakın

kazanım

- Bana doğru gelen bir nesne yönünde hareket edebilirim
- Topu bir hedefe doğru atarak hareket edebilirim
- 3 veya daha fazla şekilde bat'i kontrol ederek vurabilirim
- Eğlenmelerine yardım ederek başkalarına **İLHAM VEREBİLİRİM**

değiştir!

! kolaylaştırmak

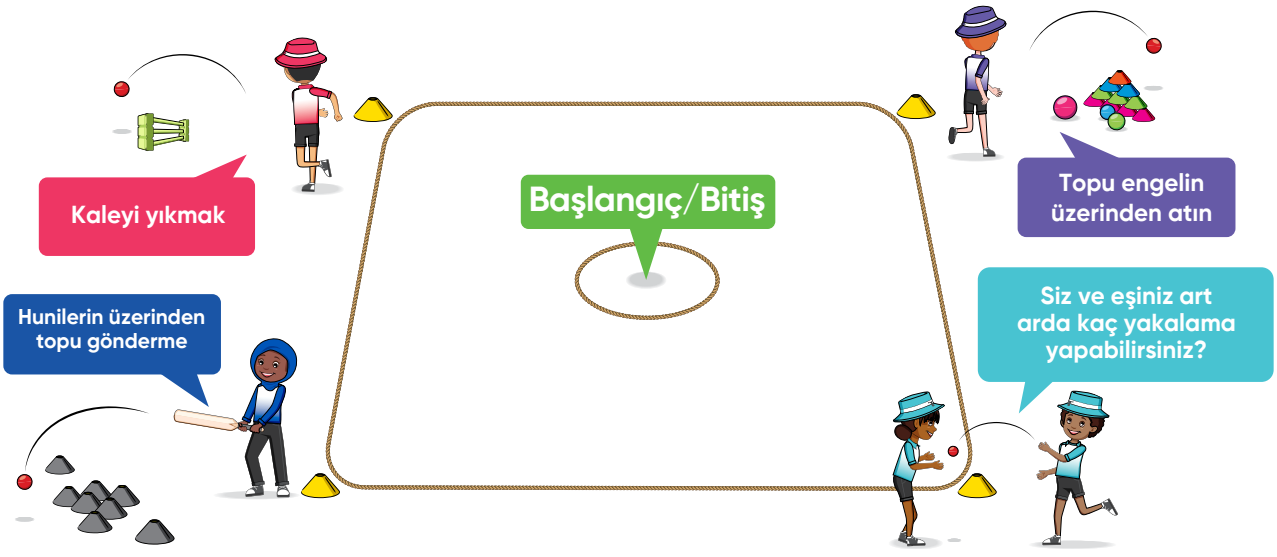
- Yakalamanın ve vurmanın daha kolay olması için daha büyük toplar kullanın
- Daha fazla temas için vuruşta daha büyük bir sopa kullanın
- Sizinle benzer becerilere sahip bir ortakla çalışın

! zorlaştırmak

- Vuruş etkinliği için daha küçük bir top kullanın
- Yakalama aktivitelerinin her biri için bir zıplayan top kullanın
- Sizden daha iyi atış yapan bir ortakla çalışın, böylece yakalamanız ve vurmanız test edilir

başlangıç
beceri macerası: döngü 3

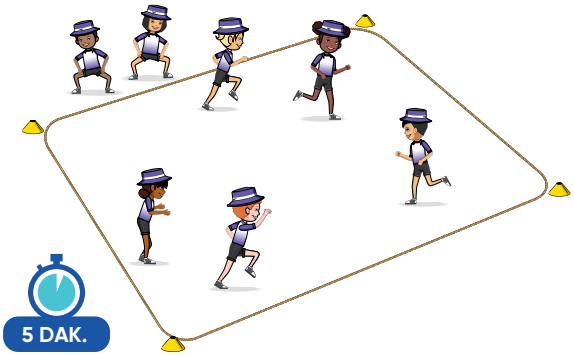
ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: herkes o

- Herkes "o"dur.
- Ebelendiyse, oyuna tekrar girmek için kısa bir fitness aktivitesi gerçekleştirin (örn. belirlenen alanda 5 squat, 2 şınav).



5 DAK.

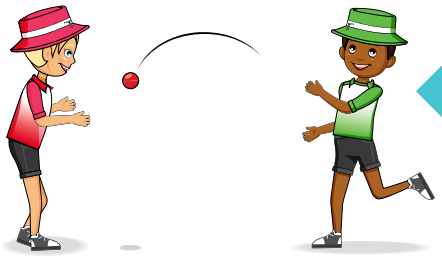
beceri oturumu 1

yakalama: iş ortağı zorlukları

SEVİYE 1 Partner x 30 yakalar (yüksek sesle say). Bittiğinde "HOWZAT"ı diye bağırır.

SEVİYE 2 Eşinizle birlikte dolaşırken, x 50 atın ve yakalayın (yüksek sesle sayın). Bittiğinde "HOWZAT"ı diye bağırır.

SEVİYE 3 Eşinizle birlikte dolaşırken, x 70 atın ve yakalayın (yüksek sesle sayın). Bittiğinde "HOWZAT"ı diye bağırır.



10 DAK.

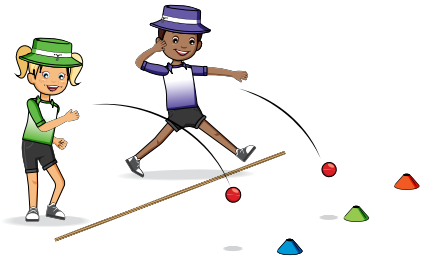
beceri oturumu 2

atma: hedefe topu atma

SEVİYE 1 Omuz altı veya omuz üstü atışla bir dakikada büyük bir hedefi/nesneyi vurmak için bir top kullanın.

SEVİYE 2 Bir dakika içerisinde iki hedefi/nesneyi iki topu fırlatarak kullanın.

SEVİYE 3 Yanlara doğru hareket ederken omuz üstü atışla zorlu bir mesafeden üç hedefe/nesneye vurmak için üç top kullanın.



10 DAK.

beceri oturumu 3

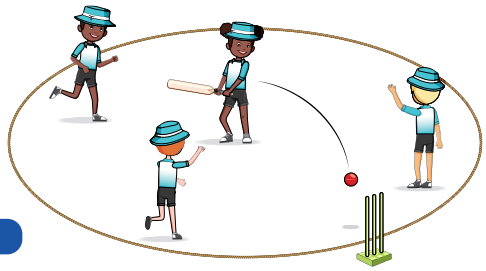
saldırı bölgeleri: puan toplama

5 metre genişliğinde ve 20 metre uzunluğunda bir daire oluşturun.

SEVİYE 1 Bir nesneyi alanın dışına vurun.

SEVİYE 2 Yere çarpan bir nesneyi alanın dışına vurun.

SEVİYE 3 Vurucuya yakın boş bir alanda kalacak şekilde vurun.

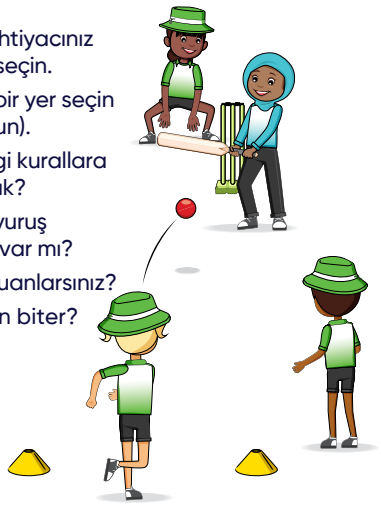


10 DAK.

birleştirme oyunu

herhangi bir yerde kriket

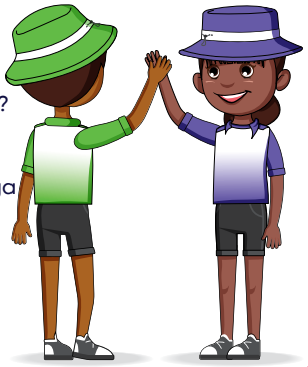
- Oyununuz için ihtiyacınız olan ekipmanı seçin.
- Oyununuz için bir yer seçin (çok yaratıcı olun).
- Oyununuz hangi kurallara göre oynanacak?
- Herkes atış ve vuruş yapacak şansı var mı?
- Koşuları nasıl puanlarsınız?
- Oyun ne zaman biter?



20 DAK.

geri dönüt

- Daha fazla nesneyi nasıl yakalayabildiniz?
- Vurucudayken kaç puan elde ettiniz?
- Bugün başkalarının eğlenmesine yardım ettiniz mi?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.
- Ne kadar yaratıcıydınız?
- Etkinliğinizde veya oyununuzda sergilediğiniz yaratıcılığa bir örnek nedir?



5 DAK.

çalışma 6
hareket & kontrol, atış kontrolü

öğrenme niyetleri

Bir nesneyi atırken ve yakalarken çeşitli şekillerde hareket etmek.

Vuruşu geliştirmek için karşılıklı oyunlar kullanın.

önerilen ekipmanlar

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Çevrenize bakın

kazanım

- Bana doğru gelen bir cismin yönünde hareket edebilirim
- Topu bir hedefe doğru fırlatarak hareket edebilirim
- 3 veya daha fazla şekilde bat'i kontrol ederek vurabilirim
- Hedefe doğru atış yapabilirim
- Başkalarının kendilerini iyi hissetmelerine yardım ederek insanları **BİRLEŞTİREBİLİRİM**

değiştir!

! kolaylaştırmak

- Her gruba daha deneyimli bir oyuncu ekleyin
- Atış hızını azaltın
- Grubun nerede oynayacağını belirtin

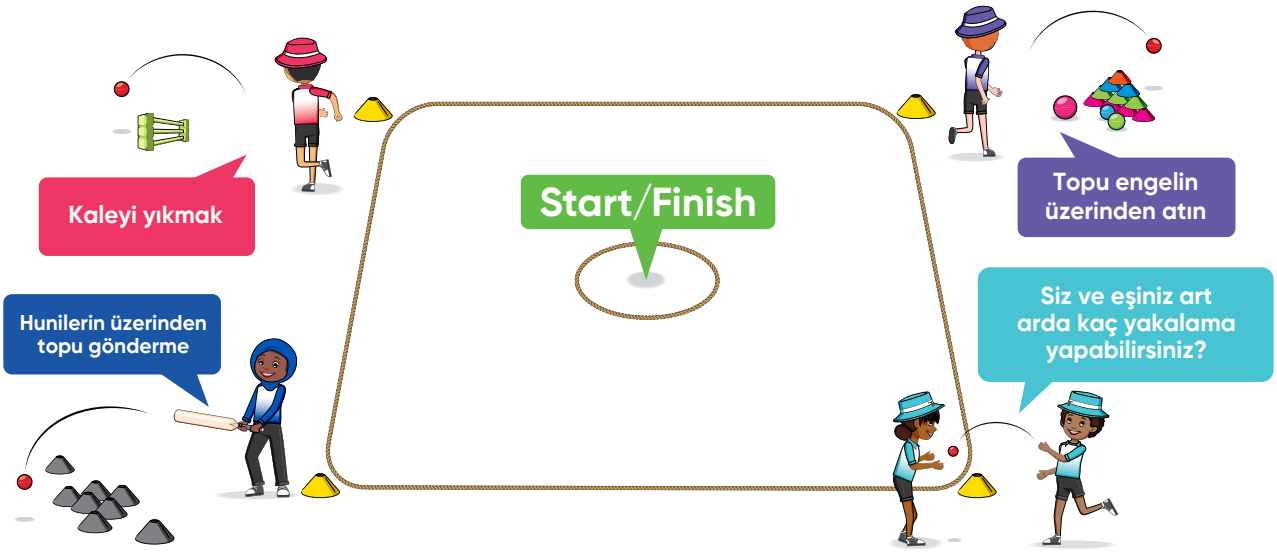
! zorlaştırmak

- Atıcıların atış yapacağı farklı bir eğim seçin
- Ağaçların olduğu alanlarda oynayın
- Bonus turları puanlama fırsatını artırın

başlangıç

beceri macerası: döngü 3

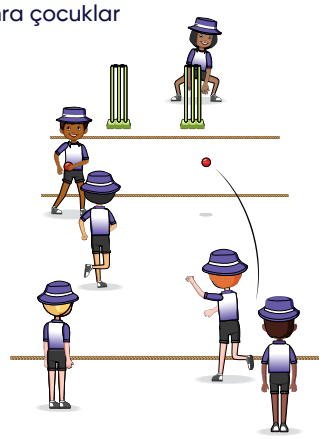
ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: engel atış yarışı

- 3 veya 4 çocuk katılır. 1. çocuk atıcı, 2. çocuk kaleci, 3 ve 4. çocuklar yedek atıcıdır. Atış tamamlandıktan sonra çocuklar yer değiltirir.
- Topu vuruş alanına
- atmak = 5 puan.
  Topu vuruş alanına
- atmak ve kaleyi
- vurmak = 10 puan.



5 DAK.

beceri oturumu 1

yakalama: kişisel zorluklar

SEVİYE 1 Nesneyi havaya fırlatın, sonra alkışlayın ve kendi başınıza yakalayın. Rekorun nedir?

SEVİYE 2 Nesneyi havaya atın, alkışlayın ve tek elinizle yakalayın. Rekorun nedir?

SEVİYE 3 Topu yukarı doğru atın, zıplatın, küçük bir taş veya sopa alın ve ardından topu yakalayın.

10 DAK.

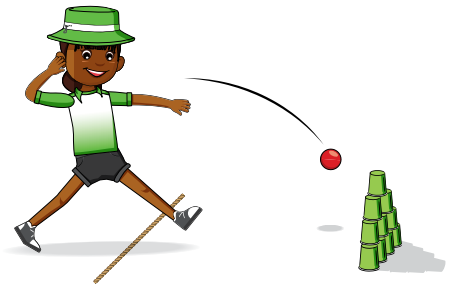
beceri oturumu 2

atma: bardaktan kaleyi vurma

SEVİYE 1 10 bardak kullanarak bir kale oluşturun, ardından çizgi gerisine geçin ve 5 kez devirmek için atın.

SEVİYE 2 6 bardak kullanarak bir kale oluşturun, ardından çizgi gerisine geçin ve 5 kez devirmek için atın.

SEVİYE 3 3 bardak kullanarak bir kale oluşturun, ardından çizgi gerisine geçin ve 5 kez devirmek için atın.



10 DAK.

beceri oturumu 3

atıcı - vurucu

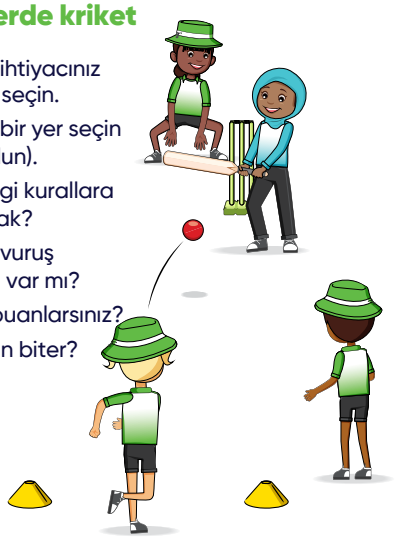
- 4'lü gruplar.
  Atıcı ve kaleci vs vuruş çifti.
- Vuruş çifti 10 topla (her biri 5) karşı karşıyadır. Atıcı ve kaleci 5 atıştan sonra rolleri değiştirir.
- Top her atıldığında... yarışı kim kazandı? Atıcı mıydı yoksa vurucu muydu? Kazanan takıma bir puan alır.

10 DAK.

birleştirme oyunu

herhangi bir yerde kriket

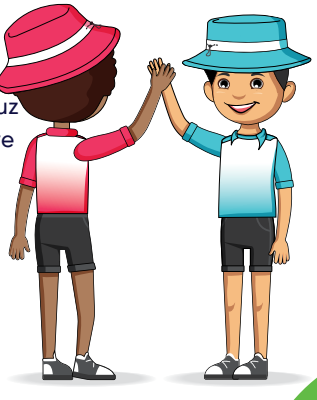
- Oyununuz için ihtiyacınız olan ekipmanı seçin.
- Oyununuz için bir yer seçin (çok yaratıcı olun).
- Oyununuz hangi kurallara göre oynanacak?
- Herkes atış ve vuruş yapacak şansı var mı?
- Koşuları nasıl puanlarsınız?
- Oyun ne zaman biter?



20 DAK.

geri dönüt

- Geriye doğru koşarken bir hedefi vurabildiniz mi?
- Bugün ekip çalışmasını nasıl kullandınız?
- Normalde
- sosyalleşmediğini
- insanlarla konuştunuz
- mu? Değilse bulun ve
- onlara "Bugün
- harikaydın!" deyin.



5 DAK.

çalışma 7
oyunu oluşturma

öğrenme niyetleri

Rakipli oyunlarında yer aldığında birden fazla beceri kullanmak.

Takımınızı cesaretlendirmek ve oyunu anlamalarına yardımcı olmak için.

önerilen ekipmanlar

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Koniler, doğal hedefler

success criteria

- Ekibimdeki diğer kişilere yardım etmek ve onları teşvik etmek için olumlu bir dil kullanarak insanlara **İLHAM VEREBİLİRİM**
- Oyunumuzu başkalarına nasıl oynayacağımızı anlatarak insanları **BİRLEŞTİREBİLİRİM**
- Takıma değer katarak farklı yollar kullanarak **GÜÇLENDİREBİLİRİM**

değiştir!

! kolaylaştırmak

- İzin verilen kuralları azaltın
- Her grupta daha deneyimli bir oyuncu olsun
- Öğrencilerin kullanması için daha fazla uyarlanmış donanım kullanın

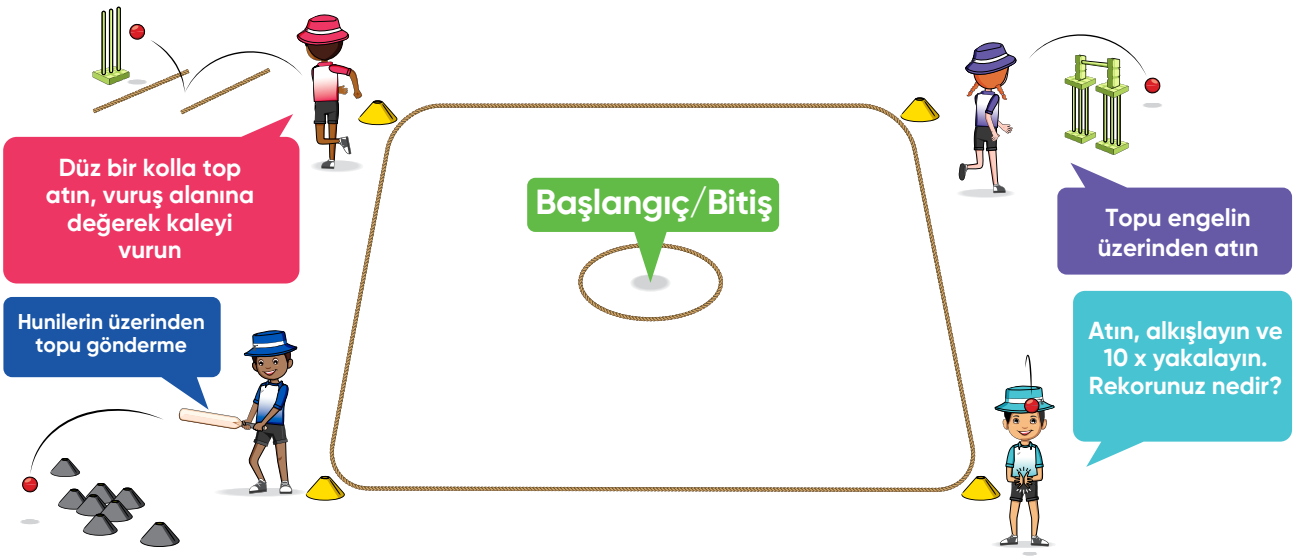
! zorlaştırmak

- Ekipmanı kriket dışı ekipmanla sınırlayın
- Saha boyutunu değiştir
- Alan boyutunu değiştirin

başlangıç

beceri macerası: döngü 4

ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



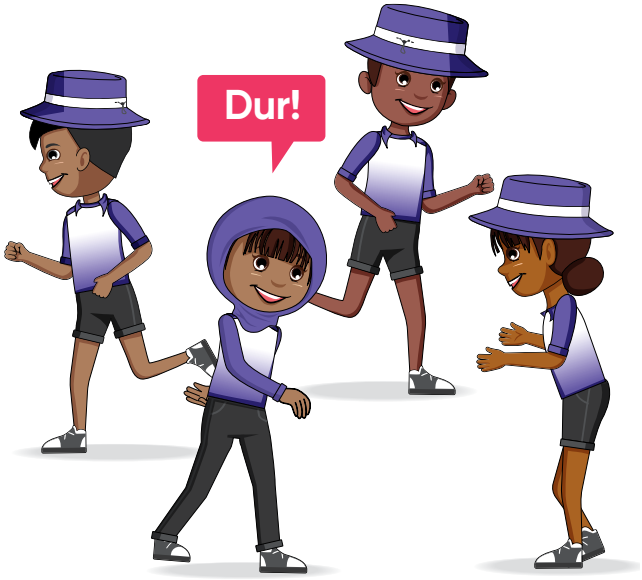
ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: karşıtlar

Grup, aşağıdaki talimatlara göre oyun alanında hareket eder:

- SEVİYE 1 Yürü/Dur
- SEVİYE 2 Zıpla/Alkışla
- SEVİYE 3 Jog/Tavuk sesi çıkar
- SEVİYE 4 Yürümek durmak demektir!
- SEVİYE 5 Alkış zıplamak demektir!
- SEVİYE 6 Tavuk sesi çıkar demek koşu demektir!

5 DAK.



1. aşama

oyununuzu oluşturun

OYUNUNUZ: 6 kişilik gruplar halinde

- Oynamak için 5 kural seçin.
- Oynamak için 5 ekipman parçası seçin.
- Şimdi gidin ve oyununuzu oluşturun.

5 DAK.

2. aşama

oyununuzu ayarlayın

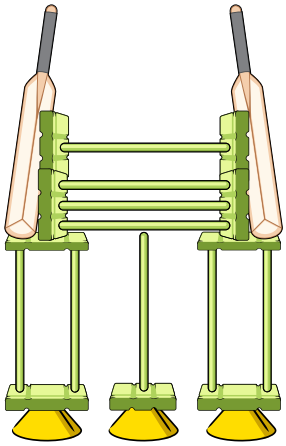
- Vurucular oynamak için herhangi bir sopayı seçin.
- Atıcılar oynamak için herhangi bir topu seçin.
- Vuruş ve atış için vurucular ve atıcılar herhangi bir ögeyi seçin.

40 DAK.

3. aşama

topla meydan okuma: en yüksek kuleyi inşa et

- Her takımın kit çantasından 10 eşyası olmalıdır.
- "Hareket halindeyken" en yüksek kuleyi inşa etmek için 5 dakikaları var.



5 DAK.

geri dönüt

- Ekip olarak çalışmakta nasıldınız?
- Olumlu bir dil kullandınız mı? Varsa paylaşabilir misiniz?
- 5 kişi bulun ve onlara
- "Bugün harikaydınız!"
- deyin.

5 DAK.

çalışma 8
heryerde kriket

öğrenme niyetleri

Rakipli oyunlarında yer aldığında birden fazla beceri kullanmak.

Takımınızı cesaretlendirmek ve oyunu anlamalarına yardımcı olmak için

önerilen ekipmanlar

- Atma nesneleri:
  - Farklı top boyutları – büyük, orta, küçük
  - Atmak, yakalamak ve vurmak için farklı yumuşak nesneler
- Yerdeki ipler veya çizgiler
- Bat'ler – Geleneksel olduğu kadar yaratıcı: Rulo gazete
- Kale – Hem geleneksel hem de mevcut olan, örn. çöp kutuları, ağaçlar, park bankları vb.
- Hedefler – Koniler, doğal hedefler

kazanım

- Ekibimdeki diğer kişilere yardım etmek ve onları teşvik etmek için olumlu bir dil kullanarak insanlara İLHAM VEREBİLİRİM
- Oyunumuzu başkalarına nasıl oynayacağımızı anlatarak insanları BİRLEŞTİREBİLİRİM
- Takıma değer katarak farklı yollar kullanarak GÜÇLENDİREBİLİRİM

değiştir!

! kolaylaştırmak

- Her gruba daha deneyimli bir oyuncu ekleyin
- Gönderim hızını azaltın
- Bu grubun nerede oynayacağını belirtin

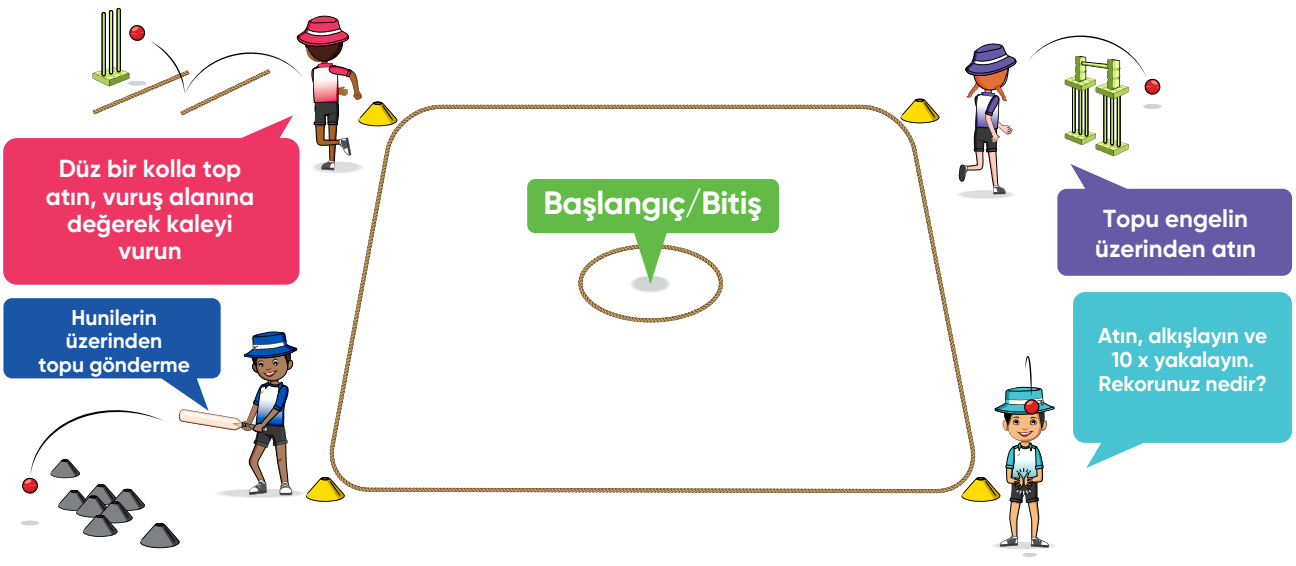
! zorlaştırmak

- Atıcıların atış yapacağı farklı bir eğim seçin
- Ağaçların olduğu alanlarda oynayın
- Bonus puan kazanma fırsatını artırın

başlangıç

beceri macerası: döngü 4

ÇOCUKLAR GELMEDEN HAZIRLAYIN



ısınma aktivitesi

sağlıklı kalp: gölgeler

- Sporcuları eşleştirin.
- Kimin 1. ve 2. olduğunu söyleyin.
- Hareket halindeyken, 2. sporcu, 1. sporcuyu bir gölge gibi takip ederken alanda hareket eder.
- Düdük çaldığında rol değiştirirler.

5 DAK.

oyun

her yerde kriket

- **Herhangi biri**
  Küçük grubunuzu iki takıma ayırın.
- **Herhangi bir yer**
  Nerede oynayacaksın ?
- **İstediğin zaman**
  Puanlama yönteminiz nedir?
- **Herhangi bir şey**
  Ne ile oynayacaksın?
- **Oyununu oyna**
  Şimdi dışarı çık ve biraz eğlen...

50 DAK.

geri dönüt

- Ekip olarak çalışmakta nasıldınız?
- Olumlu bir dil kullandınız mı? Varsa paylaşabilir misiniz?
- 5 kişi bulun ve onlara "Bugün harikaydınız!" deyin.

5 DAK.

criio

oyna : yap > paylaş

criiio

play : create > share

brought to you by:

ICC