

“NERDE O ESKİ OYUNLAR”

1- Projenin başlatılma gerekçeleri:

Gençlik ve Spor Bakanlığı İle Millî Eğitim Bakanlığı arasında imzalanan işbirliği Protokolü kapsamında uygulaması.

2- Projenin amacı:

Çocuklarımız oyunlarla; liderlik, kurallara uyma, paylaşmayı bilme, zamanı verimli kullanabilme, zihinsel ve fiziksel beceriler kazanma ve kendi kültürünü tanıma gibi kazanımları sağlamaktadır. Bu anlamda oyun kavramı kentsel yaşamın getirdiği olumsuzluklarla birlikte çocukların bireysel olarak yaptığı ve daha çok bilgisayar başında oynanır hale dönüşmüştür. Bu durum nesiller aracılığı ile getirilen geleneksel çocuk oyunlarımızın geçmişe taşınmasında bozucu etki oluşturmaktadır. Ayrıca hareketsiz yaşam ve sağlıksız beslenme obez çocukların sayısı günümüzde hızla artmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları şenliği ile çocuklarımızın karakterine uygun fiziksel etkinlikler yapması, paylaşmayı öğrenmesi, oyunla başlayan spor alışkanlığının yaşam biçimi haline dönüşmesi hedeflenmektedir. Nihai hedefimiz ise millî kültürümüzün önemli bir bölümünü teşkil eden çocuk oyunlarının öğretilmesi ve yaşatılmasıdır.

3.Projenin hedefleri:

- ✓ Çocuklarda hareket bilinci oluşturup, kemik ve kas gelişimlerine olanak sağlamak.
- ✓ Çocukların sosyalleşmelerini sağlamak.
- ✓ Çocukların çabuk karar verme birlikte hareket etme kabiliyetlerini geliştirme.
- ✓ Özgüven becerilerinin geliştirilmesi.
- ✓ Öğrencilerin Sağlıklı yaşam kalitelerini arttırmak. Obeziteden kurtarmak.
- ✓ Çocukların sağlıklı yaşamalarını sağlamak
- ✓ Unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarımızı yeni nesil çocuklarımıza aktarmak.
- ✓ Proje internet, online oyun, online alışveriş, cep telefonu ve televizyon gibi teknolojik ürünlerin çocuklar ve gençler üzerindeki olumsuz etkilerinin önlenmesi ve mevcut olumsuzlukların yok edilmesini hedeflemektedir.
- ✓ Boş zamanlarını spor yaparak geçirmelerini sağlayıp kötü alışkanlıklardan (uyuşturucu madde, alkol, sigara gibi) uzak durmalarını sağlamak,
- ✓ Sportif mantaliteilerini geliştirerek topluma daha sağlıklı bireyler olarak katkıda bulunmalarını sağlamak,
- ✓ Çağdaş spor anlayışı içinde fiziksel ve sosyal öz güvenlerini geliştirmek,
- ✓ Yeteneklerini keşfetmesi ve bu yetenekleri başkalarıyla karşılaştırmasına fırsat vermek.

4-Projenin hedef kitlesi:

- ✓ İl Merkezi ve ilçelerde bulunan İlkokul 1.2.3.4.sınıflarda okuyan öğrenciler
- ✓ 1.Sınıflar: Yağ Satarım Bal Satarım
- ✓ 2.Sınıflar: Mendil Kapmaca
- ✓ 3.Sınıflar: Tombik
- ✓ 4.Sınıflar: Kaleli Yakan Top
- ✓ Ortaokul Lise Kız Oyunları: Çizgi, Beştaş, İp Atlama
- ✓ Ortaokul Lise Erkek Oyunları: çember, deleme, gircik

5-Projenin işleyişi:

İl Millî Eğitim Müdürlüğü yükümlülükleri;

- ✓ Projeyi uygulayacak okullar tespit edilecek,
- ✓ Okul idarecilerine ve ilçe temsilcilerine bilgilendirme toplantısı yapılacak.
- ✓ Okullarda yapılacak şenlikler için okullarda düzenleme komiteleri oluşturulacak.(En az 3 kişi)
- ✓ Proje etkinlik takvimi hazırlanarak okullara duyurulması,
- ✓ Yapılacak final şenliği için Protokol için Davetiye hazırlama ve dağıtımı yapılacak.
- ✓ Belirlenen okulların zaman planlaması yapılacak.
- ✓ Öğrencilere katılım belgesi verilecek.

Gençlik Hizmetleri ve Spor Müdürlüğü yükümlülükleri;

- ✓ Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü saha ve salonlarını uygun görülen tarih ve saatlerde kullandırılması,

Adiyaman Belediyesi yükümlülükleri;

- ✓ İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Adiyaman Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü ve Adiyaman Belediyesinin de içinde olduğu komisyon kurulacak,
- ✓ Malzemelerin planlamaya göre okullara dağıtımı yapılacak.
- ✓ Projenin uygulanacağı belirlenen okulların öğrenci sayısına göre malzeme tespiti ve malzeme temini yapılacak.

Her öğrenci için Gerekli Malzemeler: Şapka, Tişört ve Su

6.Proje Süresi:

15 Mart – 30 Nisan tarihleri arası

7.İş birliği yapılacak kurum ve kuruluşlar:

Millî Eğitim Müdürlüğü, Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü ve Adiyaman Belediyesi