



2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI OKUL SPOR FAALİYETLERİ İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ



Bu açıklamalar Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Türkiye Atletizm Federasyonu ve Naili Moran Atletizm Eğitim Vakfı işbirliği ile hazırlanmıştır.

TAF Çocuk Atletizmi Organizasyonu Hedefleri

TAF Çocuk Atletizmi, yeni sunumlar içinde çocuklarımıza, koşular, atmalar, atlamalarla ilgili, akla gelebilecek küçük büyük her tür ortamda (Stadyum, okul bahçesi, spor salonu, park, bahçe, arsa ve çeşitli boş alanlar) yeni şeyler öğrenme, keşfetme ve uygulama olanağı yaratır.

- Çok sayıda çocuk aynı anda aktif halde bulunabilir.
- Teknik şartlar (engel yüksekliği, atma ağırlıkları, oyun parkuru mesafesi) çocukların yaşlarına göre ve olanaklara göre değişir.
- Çocuklara fiziksel etkinlikleri cazip gösterecek bir yaklaşım sağlar.
- Her oyun gurubunda farklı koordinasyon ve beceriler geliştirilir.
- Uygulamak kolaydır ve puanlama takımların bitiriş sırasına göre yapılır.
- Oyunlar karma takım (kız – erkek karışık) yarışmaları biçiminde uygulanır.
- Yardımcı personel ve hakem ihtiyacı en azda tutulur.

TAF Çocuk Atletizminin Amaçları

Bedensel Etkinlik: Bu oyunlar, bir okulun öğrencisi, bir kulübün veya herhangi başka bir topluluğun üyesi olarak, fiziksel etkinlikte bulunan çocukların; böyle bir etkinliğe düzenli bir biçimde katılmanın getirdiği yararları, kendiliğinden fark etmelerini sağlar.

Sağlığın Öneminin Vurgulanması: TAF Çocuk Atletizminin başlıca amacı, çocukların uzun vadeli olarak sağlıklarını pekiştirmek için kendilerini, oyun oynamaya teşvik etmektir. Beden sağlığının, etkin bir yaşam sürdürmenin, temel motor fonksiyonları canlı tutmanın ve ömür boyu çeşitli fiziksel etkinliklerde bulunmanın sonucuna bağlı olduğu bilincini yaratmaktır.

Karşılıklı Sosyal Etkileşim: Takım kurma ve karşılıklı sosyal etkileşimde bulunma TAF Çocuk Atletizmi özünde mevcuttur. Bu program takımın her bir ferdine çok büyük önem vermektedir. Takım olarak faaliyette bulunan çocuklar, beraber çalışmayı öğrenerek, işbirliğinin önemini kavramaya itilirler. TAF Çocuk Atletizmi aynı zamanda, programının taşıdığı eğitici değere ek olarak, fair-play erdemini vurgulama zenginliğini de taşır.

Maceracı Özellikler: TAF Çocuk Atletizminin en önemli özelliği, toplam sonucu beklemenin yarattığı heyecandır. Bu heyecanı paylaşmak bile çok özel bir duygu ve yeterince motivasyon yaratır. Bundan önce uygulanmakta olan ve bedensel olarak daha erken gelişmiş çocuklara avantaj sağlayan çocuk yarışmalarının aksine, TAF Çocuk Atletizmi düzenleme grubunun belirlemiş olduğu yönlendirme ve sıralama stratejisi, sonuçların önceden tahmin edilemeden, heyecanın son ana kadar canlı tutulması üzerine kurulmuştur.



2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI OKUL SPOR FAALİYETLERİ İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ



Takım Kurma İlkesi

Takım çalışması, TAF Çocuk Atletizminin temel ilkesidir. Çocukların tümü bir takımda yer alarak oynadıklarına göre, yetenek seviyesi en düşük olan çocuklar bile katılma olanağı bulabilmektedir. Ayrıca ölçüsü ne olursa olsun, her bireysel katkı, takımın aldığı sonuçta pay sahibidir. Böylece her bir çocuğun katkısının değer taşıdığı fikri pekiştirilmiş olmaktadır.

Tüm koşu takım bayrak yarışması biçiminde yapılır. Ayrıca tüm teknik branşlardaki (yani atma ve atlamalarda) başarı sıralaması, her takımda yer alan katılımcıların elde ettikleri bireysel sonuçların toplamına bakılarak hesaplanır. Çeşitlilik ilkesine uyum bakımından takımın bütün bireyleri, her bir oyun grubundaki (koşular, atmalar, atlamalar) çeşitli disiplinlere katılmak zorundadır. Bu strateji özellikle erken özelleşmeyi önlemek amacıyla kullanılmıştır. Böylelikle fiziksel gelişime değişik ve çok yönlü bir yaklaşım getirmek mümkün olmuştur.

TAF Çocuk Atletizminde takımlar karma olarak (genellikle 5'i kız, 5'i erkek 10 kişi) kurulur. Koşu, Atma ve Atlama guruplarındaki n aynı anda yapılabilmesi için, oyun alanı önceden belirlenmiş bir şemaya göre üç bölgeye ayrılır. Takımda yer alan bir oyuncunun oyun dışı kalma olasılığı göz önüne alınarak her takımda bir yedek oyuncu belirlenmiş ve masaya bildirilmiş olmalıdır. Oyun dışı kalmış ve yeri yedekle doldurulmuş olsa bile bir oyuncu takımından çıkmış sayılmaz.

TAF Çocuk Atletizmi düzenlenmesi için özel olarak basit malzemelerden tasarlanmış ve üretilmiş donanıma gerek duyulmaktadır. Bu malzeme ve donanım sorunsuz taşınabilir, kolayca kurulabilir ve süratle sökülebilir niteliktedir. Araç-gereçler basit ve doğal malzemelerden üretilebilir (Okul içi uygulamalar için öğretmen ve öğrencilerin, oyun araç-gereçlerinin bir bölümünü el becerileri ile hazırlaması eğitim açısından önemlidir. Oyun alanının hazırlanması ve toplanması öğrenciler tarafından yapılacağından gerekli eğitim verilmelidir).

Yer gereksinimi en aza indirgenmiştir. 4 oyun için 30 x 40m'lik bir alan (çim, yumuşak bir zemin veya asfalt) kullanılabilir. Daha küçük yerler için, 2 oyun + 2 oyun şeklinde uygulama yapılabilir. Her uygulama en az 4 oyun içermelidir. Oyunlar seçilirken 1 koşu + 1 atlama + 1 atma + 1 bayrak (Formula 1) olmasına dikkat edilmelidir. Oyun alanları şeritlerle birbirinden ayrılmalıdır. Sonuçları yazmak ve ilan etmek için herkesin görebileceği bir yazı tahtasına gereksinim vardır. 4 Oyunlu bir yarışma için (8 takım x 10 yarışmacı= 80 çocuk) genelde ödül töreni dâhil 90' dakika yeterlidir.

n uygulanmasına ilişkin açıklamalar:

- Takımlar kız ve erkek karma 10'ar (5 kız + 5 erkek) çocuktan oluşur.
- Her takım 2 kız ve 2 erkek 4'er yedek oyuncu bulundurabilir.
- Tüm koşular takım bayrak yarışması biçiminde yapılır.
- Atma ve atlamalarda başarı sıralaması, her takımda yer alan çocukların elde ettikleri bireysel sonuçların toplamına bakılarak takım puanına göre belirlenir.
- Sıralamalar (n) puan sistemine göre belirlenir.

- Genel sıralama: aşağıda açıklanan oyunlardan seçilecek dört oyun (Kanguru Oyunu + 1 atlama + 1 atma + 1 bayrak (Formula 1) sonunda elde edilen toplam puanlara göre yapılır.
- Bireysel değerlendirme yapılmaz.
- Takımlar okullar arası oyunlara spor.gsb.gov.tr/okulportal adresinden okul sporları bilgi yönetim sistemi üzerinden çıkarılacak olan oyuncu kartı ile katılabilirler.
- Katılan tüm çocuklara sembolik madalya ve katılım belgesi verilebilir.
- Olanaklar dâhilinde uygulamalar, mahalli olarak İlçe şampiyonası ve İl Şampiyonası biçiminde organize edilecektir.

KOSU

1- Kanguru Oyunu

KANGURU OYUNU

Figure

40m

2.5m

Araç-gereç:
2 takım için 4 Kulvarı belirlemek için 60 tabak huni, 8 adet engel (30cm-50cm yükseklikte), 4 adet ucu flamalı slalom çubuğu, 2 adet bayrak görevi yapacak hafif plastik halka, 1 kronometre.

Güvenlik:
Olanak varsa çim alan kullanılmalı. Salon varsa parke zemin uygundur. Okul bahçesi de kullanılabilir. Engeller plastik, polikarbon veya karton malzemeden yapılmalıdır.

Kurallar

- Tabak hunilerle, yarışacak 2 takım için 1'er metre genişliğinde 4 kulvar işaretleyiniz. Her takıma iki kulvar ayırınız. Her iki kulvarın birleştiği uçlara birer flamalı slalom çubuğu yerleştirin. Her takımın dönüş kulvarına 6 metre aralıkla 3 veya 4 engel yerleştirin. Takımların bir yarısını, kulvarların bir ucuna, diğer yarısını öteki ucuna sıralayın. Takım yarışmacılarının sayısını eşit tutun.
- Çıkış işareti verilince birinci oyuncu hızla engelsiz parkuru düz koşar ve flamalı slalom çubuğunun yanından bayrağı ikinci oyuncuya verir. İkinci oyuncu, elini önünde duran flamalı slalom çubuğunun arkasından uzatarak bayrağı alır. Hemen önündeki engel bölümünü koşar ve bayrağı üçüncü oyuncuya getirir. Üçüncü oyuncu aynı birinci oyuncu gibi düz koşarak bayrağı dördüncü oyuncuya teslim eder. O da engelli koşar ve yarışma, tüm oyuncuların birer düz ve birer engelli parkuru koşmalarından sonra biter.
- Not: Bayrak sol elle taşınır ve bir sonraki oyuncunun yine sol eline verilir.

Değerlendirme

Oyunu en kısa sürede bitiren takım birinci olur. Kendisine, oyuna katılan takım sayısına eşit bir puan verilir. Diğer takımlar, sıralarına göre önlerindeki takımdan 1'er puan eksikliğini alırlar.

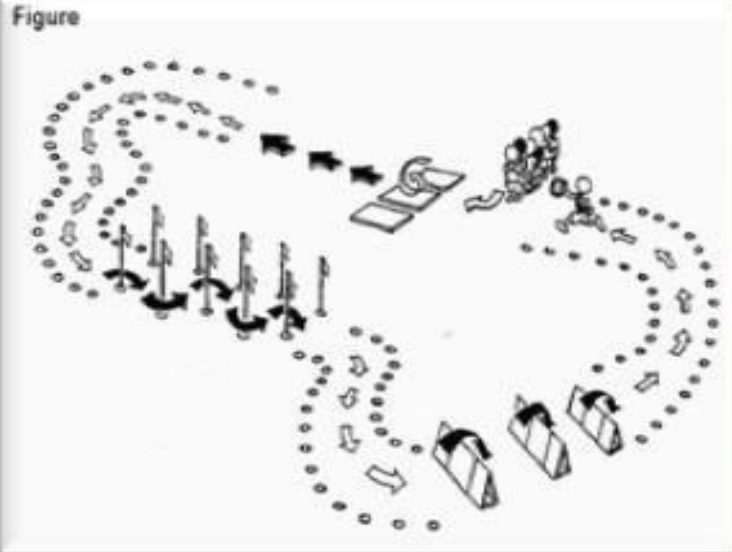
Gerekli Personel

İki kişidir, görevleri: Oyunu başlatmak, bayrak değişimi sırasında yardımcı olmak, zamanı tutmak ve cetvele kaydetmek.

2-a) Formula - I Oyunu (Bayrak Yarışması)

FORMULA - 1 OYUNU

Figure



Araç-gereç:
Parkuru belirlemek için 60 tabak huni, 3 jimnastik minderi, 9 adet engel (30cm-50cm yükseklikte), 10 adet ucu flamalı slalom çubuğu, 3 adet bayrak görevi yapacak hafif plastik halka, 1 kronometre.

Güvenlik:
Olanak varsa çim alan kullanılmalı. Salon varsa parke zemin uygundur. Okul bahçesi de kullanılabilir. Engeller plastik, polikarbon veya karton malzemeden yapılmalıdır.

Kurallar

- Tabak hunilerle, yarışacak 2 veya 3 takım için şekle uygun olarak 3 metre genişliğinde 1 kulvar işaretleyiniz. Formula-1, Takımları oluşturan sporcuların tüm yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan bir oyundur. Aynı anda 3 takım birden yarışdırılabilir. 80 metre boyunda, dört bölüme ayrılmış bir parkurda yapılır. Bunlar sırasıyla Takla atma, sürat, slalom ve engel bölümleridir.
- Formula-1 bir takım yarışdır ve takımların tüm yarışmacılarının buna katılmaları gerekmektedir. Takım yarışmacılarının sayısını eşit tutun.
- Çıkış işareti verilince birinci oyuncular takla atarak hızla koşuya geçerler. Parkuru takip ederek flamalı slalom çubuklarının aralarından geçerek engellerin bulunduğu bölgeye gelirler. Engelleri de aşarak parkurun son bölümünü tamamlar ve bayrağı ikinci oyuncuya verirler. Tüm oyuncuların tüm parkuru koşmalarından sonra oyun biter.

Değerlendirme

Yarışmayı en kısa sürede bitiren takım birinci olur. Kendisine, yarışmaya katılan takım sayısına eşit bir puan verilir. Diğer takımlar, sıralarına göre önlerindeki takımdan 1'er puan eksikliğini alırlar.

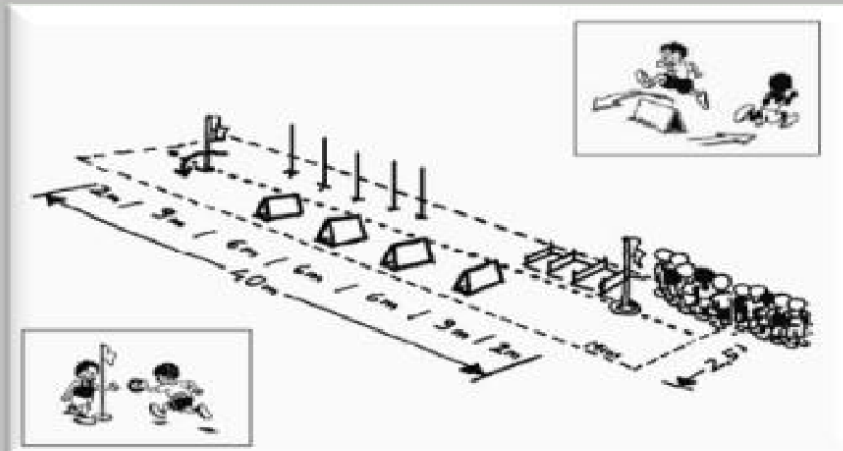
Gerekli Personel

Sprint, Slalom ve Engel bölümlerinde görev yapacak iki yardımcı, bir çıkış görevlisi ile yarış noktasında zaman tutacak bir görevli ve sonuçları cetvele kaydedecek bir görevli.

2-b) Formula - I Oyunu (Farklı Uygulama)

FORMULA - 1 OYUNU (Farklı Uygulama)

Orijinal parkur oluşturulamadığı durumlarda, Kanguru Oyunu parkurunu düzenleyerek aşağıdaki gibi uygulanabilir. Zemin durumuna göre takla atma sakıncalı olduğunda oyun 2-3 adet alçak engel çift bacak sıçrama ile başlar. Sırasıyla engel sıçrama, sürat, slalom ve engel bölümleridir.



ATLAMA

1- Kurbağacık Oyunu

KURBAĞACIK OYUNU



Araç-gereç:

- Her istasyon için bir adet metre.
- Renkli tebeşirler.
- 50 - 100 cm iki cetvel

Güvenlik:

Olanak varsa çim alan kullanılmalı.
Okul bahçesinde veya salonda da uygulanabilir.

Kurallar

- Bir çıkış çizgisi çizilir. Oyuncular, çıkış çizgisi arkasında sıralanırlar. 1 inci Oyuncuların ayak uçları çizgiye değecek şekildedir.
- Takımlar hazır olunca, 1. Oyuncular çökerek hızla öne doğru sıçrama yapar ve mümkün olduğu kadar uzağa ulaşmaya çalışır. 1. Oyuncunun topuğunun hizasından 2. Oyuncu ayak uçlarını getirerek pozisyon alır ve oradan ileriye doğru sıçrar. Sonraki tüm oyuncular da sırası ile aynı sıçramayı yaparlar.
- Her takımın oyuncularının tamamının ulaştığı son nokta çizgiyle veya bir engel tahtası koyularak işaretlenir ve metre ile ölçülür.(işaret, çıkış çizgisine en yakın topuktan alınır). Bu mesafe takımın puanını oluşturur.

Değerlendirme

- En uzun mesafeye ulaşan takım birinci olur ve kendisine katılımcı takım sayısı kadar puan verilir.
- Diğer takımlar, sıralarına göre önlerindeki takımdan 1'er puan eksikliğini alırlar.

Gerekli Personel

Her takım için iki yardımcı gerekecektir. Bunların görevleri: kurala uygun olarak sıçramaları yaptırmak, toplam uzunlukları ölçmek ve sonuçları kaydetmektir.

2- Zıp – Zıp Oyunu

ZIP - ZIP OYUNU



Araç-gereç:

- Oyuncu sayısına göre yeteri kadar atlama ipi.
- 1 kronometre

Güvenlik:

Olanak varsa çim alan kullanılmalı. Okul bahçesinde veya salonda da uygulanabilir.

Kurallar

- Her iki takımdan birer oyuncu uygun bir aralıkla pozisyon alır. İpler elde, kollar vücudun iki yanında sarkar şekilde tutulur.
- "Başla" komutu verilince oyuncular 15 saniye süre içinde, mümkün olan en yüksek sayıda sıçrama yaparlar.
- Her oyuncunun sıçrama sayısı puan cetveline işlenir.

Değerlendirme

- Bir takımın her yarışmacısının belirlenmiş zaman içinde yaptığı sıçrama sayısının toplamı, o takımın puanını belirler.
- Takımlar toplam puanlarına göre sıralanır. En yüksek sıçrama sayısına ulaşan takıma, oyuna katılan takım sayısına eşit bir puan verilir.
- Diğer takımlar, sıralarına göre önlerindeki takımdan 1'er puan eksikliğini alırlar.


Gerekli Personel

Yarışma düzeni gözlemcisi, "Başla" komutunu verecek bir sorumlu, Bir Kronometre sorumlusu, Puanları toplama ve sonuçları kayıt sorumlusu.

ATMA

1- Roket Oyunu

ROKET OYUNU



Araç-gereç:

- 1 adet köpükten (veya plastikten) yapılmış Roket veya Roket görevi yapabilecek herhangi başka bir gereç kullanılır.
- Atış çizgisine dikey bir hat üzerinde 5 metre mesafeden başlayarak şerit veya tebeşirle 25'er santim aralıklarla işaretler çiziniz.

Güvenlik:

- Olanak varsa çim alan kullanılmalı.
- Atış sırasında atış alanında ve atış yönünde görevlilerden başkası olmamalıdır.

Kurallar

- Çocuklar yaklaşık 5 metrelik bir mesafeden hız alarak gelir ve Atma Roketini atış alanına doğru fırlatır.
- Oyuncular yaklaşma koşusu sonrasında atış yaparken öndeki çizgiyi geçmemeye dikkat ederler.
- Her oyuncunun iki deneme hakkı vardır.
- En iyi denemenin sonucu değerlendirmeye alınır.

Değerlendirme

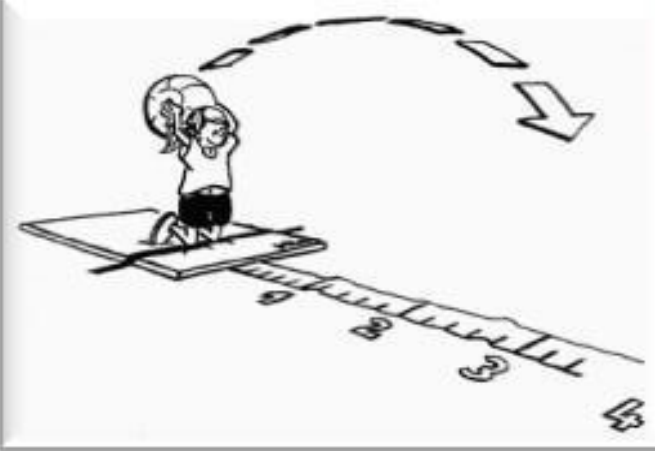
- Atışlar atış çizgisine 90 derece açı ile ölçülür.
- Sporcularının attığı mesafelerin toplamı takımın sırasını belirler.
- En yüksek toplamı elde eden takım birinci olur.

Gerekli Personel

Her takım için aşağıdaki görevler yerine getirilir.
Oyunun kurallara uygunluğunu kontrol etmek
Atış uzunluğunu ölçmek
Atma gerecinin atma çizgisine dönmesini sağlamak.
Sonuçları kaydetmek

2- Çökmece (Top Atma Yarışması)

ÇÖKMECE (Top Atma) OYUNU



Araç-gereç:

- 1 adet 1kg'lık sağlık topu,
- 1 adet jimnastik minderi
- 1 adet metre,
- İşaret çubukları.

Güvenlik:

- Olanak varsa çim alan kullanılmalı.
- Atış sırasında atış alanında ve atış yönünde görevlilerden başkası olmamalıdır.

Kurallar

- Oyuncu bir jimnastik minderinin üzerinde diz çöker.
- Topu iki eliyle kavrayarak hafifçe arkaya doğru yaylanır ve topu olabildiğince uzağa fırlatır.
- Atıştan sonra oyuncu önündeki yumuşak zemine düşerek dayanabilir.
- Her oyuncunun iki deneme hakkı vardır.
- En iyi denemenin sonucu değerlendirmeye alınır.

Değerlendirme

Mesafeler, atış çizgisine dikey bir hat üzerinden 25'er cm aralarla ölçülür. Araç iki işaret arasına düştüğü takdirde daha iyi olan mesafe geçerlidir. Her oyuncunun iki atış hakkı vardır. En iyi atış değerlendirmeye alınır. Oyuncuların kaydettikleri mesafelerin toplamı takım sıralamasını belirler. En yüksek toplamı elde eden takım birinci olur ve katılan takım sayısı kadar puan alır.

Gerekli Personel

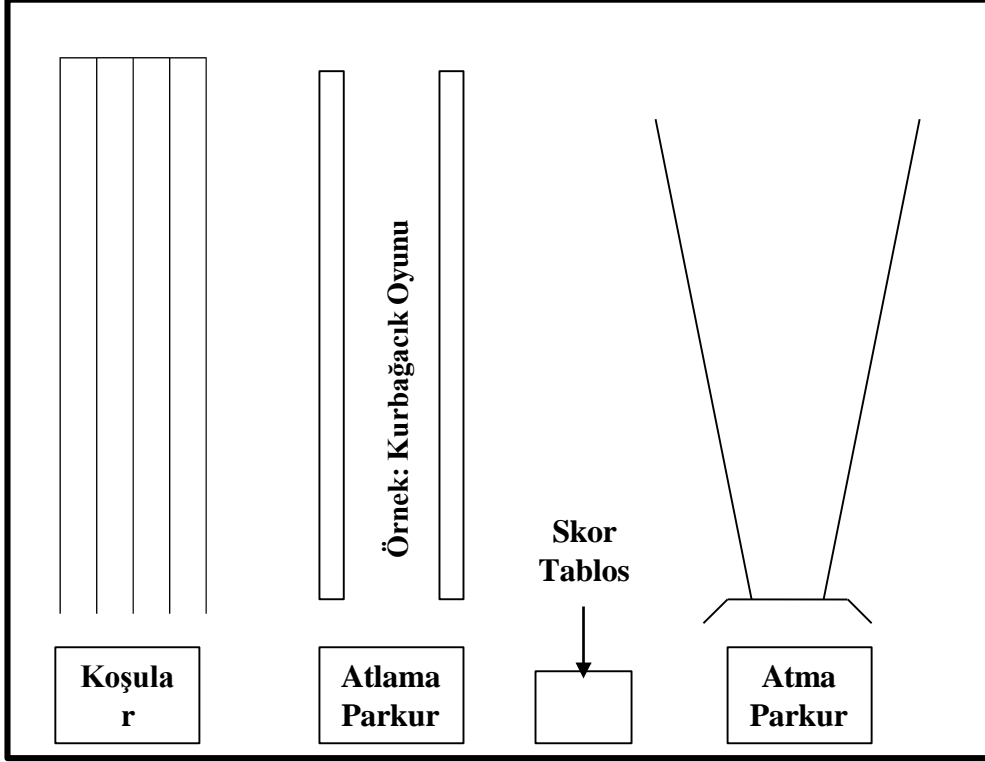
Her takım için aşağıdaki görevler yerine getirilir.
Oyunun kurallara uygunluğunu kontrol etmek
Atış uzunluğunu ölçmek
Atma gerecinin atma çizgisine dönmesini sağlamak.
Sonuçları kaydetmek



**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ**



ÖRNEK ALAN DÜZENLEMESİ (Dört Oyun İçin)



*Dördüncü oyun olarak Formula -1 Oyunu yapılacağından saha toplanarak Formula -1 Parkuru hazırlanır.



**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ**



YARIŞMA CETVELLERİ

Koşu Kayıt Cetveli

Sınıf : 1.-4. Sınıflar

Oyun Adı: Kanguru veya Formula -1 Oyunu

Tarih:/...../.....

Takımlar	Derece	Sıralama	Puan
Süper Starlar	24,6	3	2
Çıtalar	25,4	4	1
Türk Yıldızları	23,8	1	4
Kanaryalar	24,2	2	3

Gönüllü Hakem
İmza

Gönüllü Hakem
İmza

Lider Öğretmen Hakem
İmza

Atma – Atlama Kayıt Cetveli

Sınıf : 1.-4. Sınıflar

Oyun Adı: Çökmece veya Roket Oyunu

Tarih:/...../.....

Takımlar	Oyuncuların Bireysel Sonuçları (m)										Takım Sonucu	Sıra	Puan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Süper Starlar	7,6	8,2	6,8	9,4	5,8	7,4	6,6	7,2	6,6	8,4	74,0 m	2	3
Çıtalar	5,8	8,8	5,8	7,2	6,6	6,6	5,4	7,8	5,8	7,2	67,0 m	4	1
Türk Yıldızları	7,8	7,4	6,2	8,4	5,8	7,6	8,8	9,0	6,4	7,6	75,0 m	1	4
Kanaryalar	8,0	9,4	7,4	5,8	8,6	6,2	7,4	6,4	6,2	7,8	73,4 m	3	2

Gönüllü Hakem
İmza

Gönüllü Hakem
İmza

Lider Öğretmen Hakem
İmza



**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ**



TAF Çocuk Atletizmi Genel Sonuç Tablosu

4. Sınıflar	Oyunlar	Kanguru (Sürat-Engel Oyunu)	Kurbacıık (Atlama Oyunu)	Çökmece (Atma Oyunu)	Formula-1 (Bayrak Yarışması)	Toplam Puan	Sıra
Takımlar							
Süper Starlar	Sonuç	24,6sn	13,8m	59,0 m	26,4sn	11	3
	Puan	2	3	3	3		
Çıtalar	Sonuç	25,4sn	14,4m	54,0 m	29,2sn	7	4
	Puan	1	4	1	1		
Türk Yıldızları	Sonuç	23,8sn	13,2m	61,0 m	26,6sn	13	1
	Puan	4	2	4	2		
Kanaryalar	Sonuç	24,2sn	12,8m	59,4 m	25,9sn	11	2
	Puan	3	1	3	4		



**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ**



TAF Çocuk Atletizmi Çocuk Atletizm

Koşu Kayıt Cetveli

Yaş Gurubu:.....

Oyun Adı : Kanguru Oyunu

Tarih:.....

Takımlar	Derece	Sıralama	Puan

Hakem
İmza

Hakem
İmza

Öğretmen / Antrenör
İmza

TAF Çocuk Atletizmi Çocuk Atletizm

Koşu Kayıt Cetveli

Yaş Gurubu:.....

Oyun Adı : Formula 1 Bayrak Yarışması

Tarih:.....

Takımlar	Derece	Sıralama	Puan

Hakem
İmza

Hakem
İmza

Öğretmen / Antrenör
İmza



2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ



TAF Çocuk Atletizmi Çocuk Atletizm

Atma Kayıt Cetveli

Yaş Gurubu:.....

Oyun Adı : Çökmece Oyunu

Tarih:

Takımlar	Oyuncuların Bireysel Sonuçları (m)								Takım Sonucu	Sıra	Puan
	1	2	3	4	5	6	7	8			

Hakem
İmza

Hakem
İmza

Öğretmen / Antrenör
İmza

TAF Çocuk Atletizmi Çocuk Atletizm

Atlama Kayıt Cetveli

Yaş Gurubu:.....

Oyun Adı : Kurbağacık Oyunu

Tarih:

Takımlar	Oyuncuların Bireysel Sonuçları (m)								Takım Sonucu	Sıra	Puan
	1	2	3	4	5	6	7	8			

Hakem
İmza

Hakem
İmza

Öğretmen / Antrenör
İmza



**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKULLAR TAF ÇOCUK ATLETİZMİ**



TAF Çocuk Atletizmi Çocuk Atletizm

Genel Sonuç Tablosu

Yaş Gurubu:							
Takımlar	Oyunlar	Kanguru (Sürat-Engel Oyunu)	Kurbağacık (Atlama Oyunu)	Çökmece (Atma Oyunu)	Formula-1 (Bayrak Yarışması)	Toplam Puan	Sıra
	Sonuç						
	Puan						
	Sonuç						
	Puan						
	Sonuç						
	Puan						
	Sonuç						
	Puan						
	Sonuç						
	Puan						
	Sonuç						
	Puan						

Sonuç Hakemi
İmza

Sonuç Hakemi
İmza

Öğretmen / Antrenör
İmza