

---



Evde  
Oynanabilecek  
Oyunlar

## Sekerek Yer Kapmaca

Sayışarak bir ebe seçilir. Bireyler geniş bir halka oluşturacak biçimde dururlar. Her bireyin ayakları çevresine bir halka çizilir. Ebe ortada durur. Halkada bulunan bireyler, birbirleriyle işaretleyerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada, çizilmiş olan kendi yuvarlağı içindedir. İki yer birey değiştirmek için seke seke giderlerken, ebe de onlardan birinin yerini kapmak için seke seke boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa o ebe olur, ebe kurtulur. Oyun böylece sürer. Oyun istenildiği kadar sürdürülebilir.

## Bülbül Kafeste

Bireyler el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Baba, bireyler arasından iki üç "bülbül" seçer. Bülbüller kafes içinde dolaşırlar. Oyun sırasında, halkadaki bireyler, "bülbül kafeste" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak ) çırpıma başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki bireyler, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki bireyler) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar. Kafesten (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar.

## Fırıldak Oyunu

Bireyler sayışarak aralarından bir "fırıldak" seçerler. Öteki bireyler, duvardan 10-15 metre uzaklıkta sıra olup dururlar. Fırıldak yüzünü duvara döner. Fırıldak "bir-iki-üç" diye sayı sayarken, her sayışta iki elinin avuçlarını duvara vurur ve hemen arkasını döner. Fırıldak'ın sayı sayması sırasında öteki bireyler de durdukları yerden yürümeye başlarlar. Amaçları, ebeye görünmeden gelip onun arkasına dokunmaktır. Oyuncular yürürken fırıldak da saymasını bitirip hemen arkasına dönünce kimi yürürken görürse onun adını söyler. Adı söylenen birey yanmış olur. Fırıldak dönünce her birey yerinde durur. Duran çocuk yanmaz. Fırıldak, yeniden saymak için arkasını döndüğünde yine yürüyüş başlar. Yanmadan gelip fırılđağa dokunan fırıldak olur. Oyun böylece sürer.

## Meyve Sepeti

Bireyler aralarından bir ebe seçerler. Öteki bireylerin tümü halka olur. Her birine birer meyve adı verilir. Bastıkları yerin kaybolmaması için ayaklarının çevresine birer yuvarlak çizilir. Ebe halkanın ortasında durur. Ebenin çizilmiş yeri yoktur, açıktadır ve kendisine bir yer bulmaya çalışacaktır. Meyve adı verilen bireylere adları sesli olarak bir kaç kez tekrar ettirilir, iyice öğrenmeleri sağlanır. Oyun başlayınca, ebe iki meyve adı söyler. Adları söylenen bireyler, yerlerini ebeye kaptırmadan koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe bütün bireylerin yer değiştirmesini isterse "meyve sepeti" diye bağırır. Bütün çocuklar yer değiştirirler. Ebe iki ad söylediği ya da "meyve sepeti" diye bağırdığı zaman, yeri boşalan birinin yerini kapmaya çalışır. Yer kaparsa ebelikten kurtulur, kapamazsa ebeliği sürer. Yerini kaptıran ebe olur. Oyun böylece sürer.



## Eşini Bul Oyunu

Evimizdeki eşyalar, ikişer ikişer eşleştirilir. Çocuk eşyaların eşini tanıdıktan sonra, eşler eve dağıtılırlar. Aile bireylerinden biri;

- Ben işaret verdiğim zaman, 1 dk içinde eşini daha çabuk bulur ve yanıma getirirsen, oyunu kazanırsın, der.

Ebeveyn işaretiyle eşyalar yerleştirilir ve oyuna başlanır.



## Öt Kuşum Öt

Ev bireyleri arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Ev bireylerinden birisi sessizce yanına yaklaşır.

- Ebe dışında biri tanıyabilecek misin ? diye sorar.

Ebe, karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa;

- Öt kuşum öt... der.

Ebenin önündeki kişi sesini değiştirerek kuş gibi ötme öykünmesi yapar. Ebe yine tanıyamazsa, başka bir oyuncu çağrılır, ebe ona da "öt kuşum öt" der. Tanırsa, ebelikten kurtulur, tanıyamazsa, ebeliği sürer. Tanınan kişi ebe olur. Oyun böylece sürer.