**Çocuklarla evde oynayabileceğiniz oyun önerileri**

Çocuklarla evde oynayabileceğiniz oyun önerileri



**Çocuğunuzla oyun oynamanın yararları**

Tatiller çocuklarla oyun oynamak için önemli bir fırsat. Çalışın veya çalışmayın ama çocuğunuzla oyun oynamak için mutlaka zaman ayırın. Oyun oynamanın başlı başına çocuğun gelişimine yardımcı olduğunu hepimiz biliyoruz ancak anne babaların çocuklarıyla oyun oynaması da; hem kendileri hem de çocukları açısından çok olumlu sonuçlar sağlar.

Çocuğunuzla oyun oynamak anne babalara neler kazandırır?

Ondaki değişimleri ve gelişimleri gözlemleyebilir,

Oyun yoluyla çocuğundaki sınır ve kuralların oluşmasına katkıda bulunabilir.

Çocuğununun hayatındaki en önemli işinde, yani oyunda onunla birlikte olarak çocukla aralarındaki bağı kuvvetlendirebilir.

Onunla oyun oynamanız çocuğunuza neler kazandırır?

Anne babası tarafından önemsendiğini hisseder. Dolayısıyla özgüven oluşumunu önemli bir şekilde desteklenmiş olur.

Evde pasif bir şekilde zaman geçirmek yerine, oyunla kendini daha iyi ifade eder. Bilgisayar ve televizyon başında niteliksiz zaman geçirmek yerine yaratıcı oyunlar oynayan çocukların, problem çözmede ve sosyalleşmede daha aktif oldukları bilinir.

Okulda arkadaşlarıyla birlikte olmaya ve onlarla oynamaya alıştığı için tatil zamanı oluşabilecek yalnızlık duygusundan kurtulmuş olur.

**Çocuk Oyunları**

Teknoloji geliştikçe çocuklarımızın oyun oynama zevki de değişti. Artık eskisi gibi körebe yakalamacılık saklambaç... oynamıyo çocuklarımızın bunun yerini barbi giydirme şirinler hugo oyunları ... aldı. Bu da çocuklarımızın sosyalleşmesinin etkileyen en kötü etmendir.

Artık evlerde anne baba televizyon başında çocuklar internet başında olmak yerine beraber zaman geçirsin



**Bazı çocuk oyunları ve bu oyunlar nasıl oynanır?**

1) Kuyu kazmanı Oyunu

Kuyu kazmanı oyunu en az 5 kişi ile oynanan oyunda her çocuk ellerindeki sopa ile daireler çizer. 1 sopa fazla vardır ve o sopayla ebeyi seçmek için her çocuk sopayı sektirir. En az sektiren ebe olur. Oyuncular kendileirne ait dairelerden taşmadan aralarında sopayı sektirmeye çalışır, sopa kendi çemberinden taşdığında ebe sopayı uzaklaştırmaya çalışır oyuncu da onu yakalamayı hedefler; diğer çocuklar hemen dairesine yönelip sopalarıyla sopayı oyun alanına getirene kadar dairesini kazarlar. Oyun bu şekilde devam eder. Sonunda en çok kazılmış daire sahibi oyuncu oraya gömülür. Çok eğlenceli bir oyundur.

2) Köylü-Şehirli Oyunu

Köylü-Şehirli 3 Kişi ile oynanan oyun bir röportaj oyunudur. Bir Sunucu şehirli ve köylü kadına yaşamları hakkında sorular sorar, köylü ve şehirli kadınların taklidi yapan çocuklar abartılı cevaplar verir. Eğitsel bir oyundur.

3) Uçak  Oyunu

Uçak oyunu bir ebeleme oyunudur, 7 kişi ile oynanır. Ebe diğer çocukları yakalamaya çalışır. Yakalanan çocuklar uçak gibi kollarını açarak dururlar. Duran oyuncu ebe tarafından yakalanmamış bir oyuncunun bacaklarının altından geçmesi ile çözülebilir. Oyun ebenin herkesi yakalaması ile biter. Çocukların vazgeçemeyeceği bir oyundur.

4) Patlangaç Oyunu

Patlangaç Oyunu 1 kova çamur, en az 2 kişilik bir oyun. Çamurla toprak kap yapan çocuklar onu yere patlatır. En güçlü kim patlatırsa o yüksek bir puan alır. Sonuçta puanlar toplanır, kaybeden kazananı sırtında taşır. Biraz kirlenmeyi göze alabilenlerin oyunudur.

5) Üçgen Peynir dilimleri  Oyunu

Üçgen peyinir dilimleri oyunu 2 kişilik bir oyundur. Kalem, kağıt gereklidir. İlk önce kağıdın üstüne noktalar konulur, sonra iki oyuncu noktaları karşılıklı olarak üçgen yapacak şekilde birleştirir. En fazla üçgeni yapan kazanır. Bunu anlamak için üçgen yapıldıkça içine isimin baş harfi yerleştirilir.Eğitsel bir oyundur.Zevkli bir oyundur.

6) Yattı Kalktı Oyunu

Yattı kalktı oyunu en az 6 kişi ile oynanan bu oyunda 1 cezacı vardır. Çocukların hepsi birer birer bir meyva ismi alırlar ve bunu birbirlerine söylerler. Dairede bağdaş kuran çocuklar diğer meyva isimli arkadaşının ismini söylerken yatıp kalkarlar bu şekilde hızlı olarak gelişen oyun ismi şaşıranın yanağının cezacı tarafından boyayla boyanması duraklar, sonunda en az boyanmış oyunu kazanır. Evde ailesecek oynananabilecek zevkli bir oyundur.

7) Cırtcak oyunu

Cırtcak oyunu 2 kişilik bir oyundur. Tebeşirle yere içi içe 3 kare, ve karelerin orta noktasından üst dış kare yüzeyine değecek 4 adet çizgi eklenir. Çizgilerin kesiştiği noktalara taşlar yerleştirilir. Taşlar birbirlerini damada olduğu gibi yemeye çalışır.Oyun 2 taş kalana kadar devam eder. Güzel bir eğitsel oyundur

8) Sıçratan Top Oyunu

Sıçratan top oyunu en az 4 kişi ile oynanan bu oyunda ipin ucuna bağlı bir top vardır, bu topu savuracak kişiyi seçmek için oyuncular aralarında tekerleme söyleyerek eleme yaparlar. Ebe seçilir. Ebe oyuncuların ayak altlarına doğru topu sallayarak oyunculardan birini ebelemeyi çalışırlar.Eğlenceli bir eğitsel oyundur.

9) Alaylar oyunu

Alaylar oyunu en az 6 kız ile oynanan bu oyunda, iki gruba bölünmüş kızlar alaylar adlı tekerlemeyi söyleyerek, karşı karşıya yürüşürler. Tekerlemeyi kim sonlandırır ise(tekerlemede en son kimin ismi söylenirse) o karşı takımın el ele tutuşmuş zincirini kırmaya çalışır. Son kişi kalana kadar devam eden oyunda, kaybeden kişi göbek attırılarak cezalandırılır.Sosyal içerikli bir eğitsel oyundur.

10) 41 çubuk oyunu

41 çubuk oyunu en az 2 kişi ile oynanan oyunda diğer çubukları kıpırdatmadan çubuk almak ana amaçtır. Bunu başaran ve en çok çubuk alan oyunu kazanır. Çubuğu alırken kıpırdatan sırayı rakibine kaptırır. Zevkli bir oyundur.

11) Bezirganbaşı oyunu

Beziganbaşı oyunu bezirganbaşı tekerlemesi ile ebe seçilir. Oyuncular seçilen 2 ebe'nin kolları altından tekerleme eşliğinde geçerler. Başta verilen isimleri bilemeyenler ebelerin arkalarına geçerler ve 2 farklı takım oluşturulur. Ardından ortaya bir çizgi çizilir ve 2 takım çizinin gerisine ip ile kim düşecek çekişmesi yapar. Rekabet bilincini geliştiren eğitsel bir oyundur.

12) Pembe Nine oyunu

Pembe Nine oyunu   çocuklar bir daire kurarlar, ortadaki tekerleme sonunda evleneceği kişinin ismini belirler. Tekerleme eşliğinde “Pembe nine kızını almaya geliyoruz” derler, o da evet ya da hayır ile oyunu yönlendirir.Kız oyunları diyebiliriz.

13) Mendil Kapmaca oyunu

Mendil Kapmaca oyunu  ortada mendili tutacak biri seçilir. Sonra çocuklar aldım verdim ben seni yendim oyunuyla iki gruba ayrılırlar. Çizgilerden çıkış yapan çocuklar arasında mendili yakalayan yakalayamayanı mendille ebelemeye çalışır.Çocukluğumda en sevdiğim oyundu.

14) Hacı Yatmaz oyunu

Hacı Yatmaz oyunu ortaya bir sopa dikilir, çocuklar çevresinde daire olurlar. Herkes bir numara alır ve sopayı diken bir numara söyler ve numarası söylenen sopayı havada tutmaya çalışır.Eğlenceli oyunlardan biridir.

15) Çarşıya gittim oyunu

Çarşıya gittim oyunu çocuklar daire kurararak yere çömelirler,İlk başlayan oyunca çarşıya gittim ile başlayarak neler satın aldığını söyler , diğerleride sırayla bir şeyler ekler ve aynı şeyleri sırası ile tekrar ederek akışın devam etmesini sağlarlar. Sırada şaşıran veya kelimeyi söylemeyi unutan kaybeder. Eğitsel oyunlar içinde en zevklisi bence.

16 ) Zanbur zumbur dayı oyunu

Zanbur zumbur dayı oyunu  uzun eşek oyunun farklı bir modelidir. Yastık konumunda oturan zanbur zumbur dayı üstüne atlanan çocuk için bir meslek seçer ve o meslek için gerekli olan bir alet/edevat seçer. O meslek için ne lazımsa çocukların tekerleme ile söylemesini bekler. Seçtiği kelimeyi söyleyen çocuk yanar ve oyundan çıkarılır. Eğlenceli bir oyundur.

17) Yedi Kiremit oyunu

Yedi Kiremit oyunu  ortaya yedi kiremit konur, 2 gruba bölünen çocuklar bunu top atıp isabet ettirerek yıkmaya çalışırlar. İlk deviren diğer grubu topla vurma hakkını kazanır. Topla en çok kişi vuran grup kazanır.Takım halinde çalışmayı sağlayan zevkli bir oyundur.

18) Sek sek oyunu

Sek sek oyunu  herkes tarafından bilinen sek sek oyunudur. İlk gidiş bitince sondan başa dönüş yapar. Başta çift ayak gidiş dönüşün ardından tek ayak gider ve tamamladığı karelerin içine ismini yazmaya başlar. Başkasının kutusuna basmadan gidiş dönüşü bitiren oyunu kazanır. Güzel bir oyundur

19) Sekiz kuyulu taş oyunu

Sekiz kuyulu taş oyunu 2 kişi ve 16 şar 16 şar paylaştırılmak üzere toplam 32 taşla oynanan oyunda oyuncular önlerine karşılıklı 4 er çukur kazar ve her çukurun içinde 4 taş yerleştirir. Kura ile seçilen oyuncu başlamaya hak kazanır. Başlayan oyuncu kendine ait çukurlardan 4 taş alır istediği çukurdan başlayarak sırayla her çukura 1 er taş koyar. Diğer oyuncu da aynı eylemi tekrarlar. Bu taş yerleştirme esnasında kendi çukurunda 1 taş brakmayı başaran oyuncu karşısındaki diğer oyuncunun çukurundaki bütün taşları almaya hak kazanır. Rakibin taşlarını toplamayı başaran oyuncu kazanır. Eğenceli ve eğitsel bir oyundur.

20) Beyaz kelebekler oyunu

Beyaz kelebekler oyunu   daire olarak kelebek gibi dönen çocuklar, kol kola tekerleme söyleyerek dönerler.Daha çok kız oyunları kategorisine girer.

21) Çalı oyunu

Çalı oyunu ilk önce uzak bir noktaya koyulan kozalağı vurmaya çalışarak oyuncular arasından ebe seçilir. Ardından oyun başlar ve herkes kozalağı elindeki taşla vurmaya çalışır, kozalağı taşıyla isabet ettiremeyen geri dönüp taşını almaya çalışır, bu sırada ebe taşını almak için geri dönenleri ebelemeye çalışır. Güzel bir oyundur.

22) Yağmur Yağıyor oyunu

Yağmur Yağıyor oyununu oynayabilmek için en az altı kişi olmalıyız. Oyunumuz, karşılıklı iki grubun, şarkımızla atışması şeklinde. E biraz da oyunculuk istiyor. Oyunumuz kolay. Taklit yeteneğimizi geliştirirken, kendimizi karşımızdakinin yerine koymayı da öğreniyoruz.Çok kolay ve zevkli bir oyundur.

23) Topal Karga oyunu

Topal Karga oyunu oynamak için en az 5 kişiyle oynanır. İlk önce ebe seçimi yapılır ve ebe seçildikten sonra ortaya bir daire çizilir. Ebe olan arkadaşımız sadece bu dairenin içinde iki ayakla basabilir. Dairenin dışına çıktığı zaman tek ayak üzerinde diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışır.Çok eğlenceli bir oyundur.

ÇOCUKLARLA EVDE OYNAYABİLECEĞİNİZ OYUN ÖNERİLERİ



AŞÇILIK OYUNU

Özellikle çalışan anne babalar için çocuklarıyla yemek pişirmek, eğlenceli ve yaratıcı zaman geçirmeyi sağlayan uygun bir ev aktivitesidir. Çocuklara malzemeleri yerleştirmeleri, organize etmeleri veya eksiklik olup olmadığını kontrol etmeleri gibi küçük görevler verilebilir. Böylece çocukta plan yapabilme ve sorumluluk alabilrme yetisinde olumlu gelişmeler gözlenir. Yaş grubu uygun olan çocuklarda, bazı sebzeleri kesmeye yardım etmeleri motor gelişim açısından faydalı olacaktır.

KUTU OYUNLARI

Her yaş grubuyla oynanacak ve keyifli zaman geçirmeyi sağlayacak aktivitelerden bir de kutu oyunlarıdır. Çocuk rekabet duygusunu ve bununla nasıl baş edebileceğini öğrenir. Bunun yanısıra dikkat becerisini geliştirir ve kurallara uyma konusunda da daha başarılı olur.

HİKAYE ANLATMA

Çocuğa bir hikaye okunur. Ardından aklında kalanları ifade etmesi beklenir . Alternatif bir yol olarak, kendisi kahramanların yerinde olsaydı nasıl davranabileceği sorulabilir. Bu oyun, zihinsel bir pratik yapma fırsatı verdiği gibi dil gelişimine katkıda bulunur.



GAZETE OLUŞTURMA

Daha çok okul öncesi yaş grubuyla oynanacak oyunlardan biri olarak değerlendirilebilir. O günkü gazetenin ilgi çekici fotoğrafları çocuk tarafından kesilir ve bir kağıda yapıştırılır. Böylece çocuğun ince motor becerileri kuvvetlenmiş olur.

BLOKLARLA OYNAMA

Okul öncesi gruba uygun bir oyun da bloklarla oynamaktır. Bloklarla oynamak çocuğun motor becerilerini, nesneyi tanımalarını ve dikkat yetilerini kuvvetlendirir.



PUZZLE YAPMAK

Çocuğun yaşına göre parça sayısı değişen puzzle’lar alınabilir ve ailece tamamlamaya çalışılabilir. Heyecanı arttıran puzzle oyunları ile böylece tüm ailenin aynı amaç etrafında buluştuğu bir ” takım çalışması ” yaratılmış olur. Puzzle yapmak, çocuğun dikkatini geliştiren bir oyundur.

[](https://www.google.com.tr/imgres?imgurl=http://www.psikolojistanbul.com/wp-content/uploads/2012/04/3860012_s-300x213.jpg&imgrefurl=http://www.psikolojistanbul.com/portfolio/cocuklar-ve-oyunlari/&h=213&w=300&tbnid=b_z8gkjkdCOuuM:&docid=-yIAruGHiV-SVM&ei=kR6YVt3kAceZsgHu_KC4Cw&tbm=isch&ved=0ahUKEwid8aHDqqrKAhXHjCwKHW4-CLc4yAEQMwgyKC8wLw)

SİNEMA GÜNÜ

Haftada bir ya da ailenin tercihine göre daha fazla olmak üzere, çocuğun yaşına uygun bir film alınarak evde izlenebilir ve o gün ” Sinema Günü” ilan edilebilir. Daha sonra da yaşına uygun olarak çocukla filmin senaryosu tartışılıp, eleştirilebilir. Kendisi senarist ve yönetmen olsaydı filmin kurgusunu nasıl yapardı gibi bir sohbete girilebilir. Ya da kendisine bir film yapma imkanı verilseydi, nasıl bir film yapardı gibi hayal dünyasına yönelik sorular sorulabilir.

KİTAP OKUMA SAATİ

Akşamın herhangi bir saati, tüm bireyler tarafından alınan ortak bir kararla ” Kitap okuma saati ” olarak belirlenebilir ve ailenin her bireyi kendi kitabını okur. Böylece kitap okumak konusunda ebeveynler çocuklarına model olurlar ve günün bir saati anlamlı bir etkinlikle geçirilmiş olur.

BİLİM DERGİLERİ VE DENEY ETKİNLİĞİ

Bu tür yayınlar, özellikle TÜBİTAK Bilim Çocuk veya National Geographic Kids gibi dergiler, okul döneminde olduğu kadar tatil döneminde de çocuklara yardımcı olacak önemli materyaller olarak görülmelidir. Bu dergiler, içerikleri ile çocuğu evde var olan malzemelerle, yine evde yapılabilecek deneylere yönlendirirler. İçindeki eğlenceli bulmacalarla çocuğa zihinsel bir pratik imkanı verirler. Çocuk bu tür yayınlar ile okulda öğrendiği bazı bilgilerin eğlenceli bir tekrarı ile karşılaşır. Dolayısıyla deney yapma fırsatıyla çocuğunuzun hem yaratıcı özellikleri desteklenir hem de bilime olan ilgisi yoğunlaşır.



DİĞER YARATICI OYUNLAR

Yaratıcı oyunlar, çocuğun bilişsel ve sosyal gelişiminde büyük öneme sahiptir. Bu tarz oyunlar oynayan çocukların problem çözmede daha aktif oldukları bilinir. Bu oyunlara, çocuğun evindeki oyuncaklarla kendi başına bir oyun kurmasını örnek verebiliriz. Böylece oyuncakları nasıl kullandığı ve önüne çıkan problemleri nasıl çözdüğü görülebilir. Ayrıca eşyaları, örneğin; bir kaşığı amacı dışında kullanabilmesi için ona yol açmak, yaratıcılığının gelişmesi için ona anahtar olabilir. Yaratıcılığın özünde, mevcut şartları en iyi ve farklı biçimlerde şekillendirmek yatar. Bunun yanı sıra, köpükten yapılmış bloklar ve legolar alınabilir. böylece, bugün kurguladığı oyundaki sorunla başa çıkan çocuk; gelecekte gerçek bir sorunla karşılaştığında problemi çözmede daha başarılı olacaktır.

Yukarıda belirtilen oyun ve etkinliklerin yanı sıra, eğer imkan varsa çocuklar gün içinde parka götürülebilir. Böylelikle enerjilerini boşaltmış ve yaşıtlarıyla oynayarak sosyal yönden de gelişmiş olurlar. Ayrıca, ailedeki her bireye uyan günler daha önceden belirlenip, buna göre sinemaya, tiyatroya ya da müzelere geziler düzenlenebilir. Böylece çocuğun öğrendiği ve tüm aile bireylerinin eğlendiği bir tatil günü geçirilebilir.

Sonuç olarak; tatilin çocuğun eğlendiği, okulda öğrendiği sınır ve kuralları, ailesinin yön göstermesiyle daha sistemli bir şekilde oturttuğu ve anne babasıyla kaliteli anlar geçirdiği bir zaman dilimi olması, gelecek yıla yatırım ve çocuğun gelişimi için iyi bir birikimdir.

 Çocuk oyunları, "açık hava oyunları" ve "ev oyunları" şeklinde başlıca iki grupta toplanabilir. Kağıt-kalemle oynanan oyunlar, sportif oyunlar, müzikal oyunlar gibi pek çok oyun grubu vardır.

1 Denge ve yetenek oyunları

1.1 Üçgen

1.2 Seksek

1.3 Hulahup

1.4 Birdirbir

1.5 Çivi

1.6 Topaç

2 Kovalamacalar

2.1 Asparin

2.2 Saklambaç

2.3 Köşe kapmaca

2.4 Gölge kovalamacası

2.5 Yağ satarım bal satarım

2.6 İsim ebesi

2.7 Körebe

3 Top oyunları

3.1 Yakar top

3.2 İstop

3.3 Top yetiştirme

3.4 On pas

3.5 9 aylık veya 21

4 Kâğıt-kalemle oynananlar

4.1 İsim, şehir, hayvan, bitki, eşya

4.2 Kim, kiminle, nerede, ne yapıyor?

4.3 Amiral battı

4.4 S.O.S

4.5 X O X

4.6 Dikiş-nakış

4.7 Sözcük bulma

5 Bellek ve algı oyunları

5.1 Teyzem çarşıya gitti

5.2 Babam Çin'den geldi

5.3 Çağrışım oyunu

5.4 Nesi var?

5.5 Hafıza Oyunu

5.6 Tatma oyunu

5.7 Ne Kokuyor?

5.8 Neyin sesi?

6 Müzikli ve şarkılı oyunlar

6.1 Paketi geçir oyunu

6.2 Müzikli sandalyeler oyunu

6.3 Müzikle zıplama Oyunu

6.4 'Şarkılı' yerden yüksek

7 Sözcük oyunları

7.1 Sıcak-soğuk

7.2 Cicoz

7.3 Bom

7.4 Gezginin masalları

7.5 Ünlüler

7.6 Hece oyunu

7.7 Hortlak

7.8 Dedektif

7.9 Tıp

7.10 Estepeta

8 Cezalar

Denge ve yetenek oyunları

Üçgen

Oyun 5 ya da 6 kişiyle oynanır. Oyun için uzunca, esnek bir ip gerekir. İpin iki ucu birbirine düğüm atılarak bağlanır. Üç kişi ipin iç kısmına gelerek ayaklarını koyar ve üçgen oluşturur, üçgenin her kenarında bir kişi ve dışarda toplam üç kişi olur.

1. olan kişi ipin üstüne düz olarak atlar. 2. ve 3. kişi aynını yapar ve 1. kişi ipe bastıktan sonra yana döner 2 ve 3. kişi de yapar ve herkes kenarlarda kendi kenarına gelene kadar döner ve 1. kişi kendi kenarına gelince atlayarak arkasına döner herkes bunu yapar ve bir daha dönüldükten sonra 1. kişi 3 kez düz sonra da çapraz olarak geriye atlar ya da çapraz atlama yapmazsa 6 defa geriye atlar diğerleri de bunu yapar. 6 defa atladıktan sonra ipin içine girilir ve dışarı çıkılır.

2. bölümde ip diz kapağının arkasına konulur. Burada çatapat olduğu için zıplama yapılmaz bir ayak ipe basılır ve sonra öbür ayak yanına koyulur.

3. bölüme leylek adı verilir. Bu bölümde ipten dönerken atlama haraketi yapılmaz ipin ortasına oturulur ve sağ ayak sol tarafa sol ayak sağ tarafa atılır ve arkaya dönülür.

4. bölümde ip koltuk altına 3. bölümde bel hizasına 5. bölümde ise boyun hizasında tutulur. 5. bölümden sonra tekrar birlerden başlanır ama bu sefer ters atlanır yani Ters-birler yapılır.

Seksek

Seksek oyunu en az 3 kişiyle oynanır. Normal boyutta bir taş bulunur. Oyuncular oyunu çizer ve kutucukların içerisine taşlarını atmaya çalışırlar. Eğer taş çizilen şeklin çizgisine ve ya dışına çıkarsa sıra diğer oyuncuya geçer.Taş kutucuğun içine girdiği zaman o taşın üzerindeki sayı atlanarak bölümler geçilir.

Hulahup

Hulahup çeviren bir çocuk.

Hulahup, genellikle plastikten yapılan ve vücudun çeşitli yerleriyle (genellikle bel etrafında) çevrilen halka şeklinde bir oyuncaktır. Kökeni tam olarak bilinmese bile dünyanın çeşitli bölgelerinde antik çağlardan beri oynanır

Birdirbir

Birdirbir, oyunculardan bir kısmının eğildiği, diğerlerinin eğilenlerin üzerinden atladığı bir oyundur. Eğilen oyuncular genellikle ellerini dizlerine koyarak rükû pozisyonunda beklerler. Atlayıcılar, arkadan öne (kalçadan başa doğru) veya sırtın bir yanından diğer yanına olacak şekilde yanlamasına atlarlar. Özellikle daha büyük yaştaki gençlerin oynadığı versiyonlarda, eğilen oyuncular arka arkaya dizilerek daha uzun veya ellerini enselerine koyarak ve neredeyse ayakta dikilerek daha yüksek engeller oluşturabilirler.

Birdirbir oynarken yaralanmaların önüne geçmek için mümkünse çimlik bir alan seçilmeli, oyun alanındaki taşlar temizlenmelidir. Kapalı mekanlarda oynarken düşüşü yumuşatacak minderler kullanılmalıdır. Eğilen oyuncular kafalarını iyice içeri çekerek muhafaza etmeli, atlayan oyuncular eğilenlerin kafasına tekme atmamak için azamî özen göstermelidir. Oyun alanı müsaitse ayakkabısız oynanabilir.

Topaç

Bir topaç animasyonu.

Topaç oyunu tek başına oynanılabileceği gibi birkaç oyuncu arasında yarışma şeklinde de oynanabilir. Oyuncu adedi kadar topaç ile genişçe, sert ve düz bir yüzey gerekir. Oyuncular aynı anda topaçlarını döndürürler. Topacı en uzun süre dönen oyuncu kazanır.

Oyuncular önceden topaçların çarpışması durumunda ne olacağını kararlaştırmalıdırlar. Genellikle ayakta kalan topaç yarışmaya devam eder.

Asparin

Oyun 7-8 kişiyle oynanır. İlk önce sayışarak veya önceden doktor seçilir. Oyuncular bir yere otururlar. Doktor oyunculara "...'a kadar" der (10'a kadar gibi). Sonra doktor bu dediği sayıdan küçük olan bir sayıyı seçer. Sayılar; asparin,0,1,2,3.. diye devam eder. Doktorun aklından tuttuğu sayıyı bilen yardımcı olur ve doktorun yanına geçer. Oyun böyle sıra sıra devam eder. Doktor olamayan son oyuncu ebe olur. Ebenin yakaladığı oyuncular oyundan çıkar.

Saklambaç [değiştir]

Saklambaç en az 4 kişiyle oynanır. Bir ebe belirlenir. Ebe duvara yasladığı ön kolu üzerine yüzünü kapatarak önceden belirlenen bir rakama kadar yüksek sesle sayar. Bu sırada diğer oyuncular saklanırlar. Ebe saymayı bitirince "Önüm, arkam, sağım, solum sobe; saklanmayan ebe!" diye bağırır ve diğer oyuncuları bulmaya çalışır. Diğer oyuncular ise ebenin korunaksız bıraktığı ebe duvarına "Sobe!" diye bağırarak dokunmaya çalışırlar. Dokunabilen kişiler sıradaki elde ebe olmaz. Ebe birini bulduğunda (gördüğünde) o kişinin adını yüksek sesle söyler ve o kişi ebelenmiş olur.

Eğer ebe bir kişiyi görüp de onun adını yanlış telaffuz ederse diğer oyuncular saklandığı yerden çıkar ve "Çanak çömlek patladı!" diye bağırırlar. El iptal edilir ve ebe olan kişi yeniden ebe olur.

Köşe kapmaca

Genellikle sokakta oynanır. Çünkü sokaklar, oyuncuların kendilerine köşe olarak tutmaları gereken bina kapıları, iki ağaç ya da pencere arası gibi yerler açısından daha zengindir. “Köşe Kapmaca” az sayıda kişiyle oynanır. Ebe diğer oyunculara göre ortada bir yerde durur. Oyuncular ebeye yakalanmadan, birbirleriyle köşeleri sürekli değiştirmeye çalışırlar. Bu değiştirme sırasında ebeye yakalanan oyuncu köşesini kaybeder ve kendisi ebe olur. Oyuncular, sözde yer değiştiriyormuş gibi hareket edip ebeyi yanıltabilir.

Yağ satarım bal satarım

Yağ satarım bal satarım oyununda önce bir ebe belirlenir. Oyuncular yüzleri birbirine dönük, daire oluşturacak biçimde yere otururlar. Ebe bir mendilin ucunu düğümleyerek eline alır. Bunu arkasında saklayarak oturan grubun çevresinde -genellikle sekerek- dolaşmaya başlar. Bu sırada da oyuna adını veren şarkıyı söyler:

Yağ satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam 15 liradır

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak

Oturanların etrafında (çemberin dışında) dolaşırken, mendili gizlice oyunculardan birinin arkasına (yere) bırakır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, bunun farkına vardığı anda mendili alarak ebeyi kovalamaya başlar. Ebe, yakalanmadan kalkan oyuncunun yerine oturursa, mendil kendisinde kalan oyuncu yeni ebe olur; yakalanırsa ebelik yapmaya devam eder.

İsim ebesi

İsim ebesi oyununda yerden yüksek oyununa benzer. İlk önce oyuncular yanyana dururlar ve 1 2 ve 3 deyince hepsi karşıdaki yüksekliğe geçen bu koşmacayı en yavaş bitiren ise ebe sayılır.Ebe herhangi 29 harften herhangi bir harf söyler ve oyuncular bu harfle başlayan bir şarkı bulurlar ancak bu harf ya şarkının en başında ya da nakaratın başında olur ortadan başlanmaz.En sonunda geriye kalan kişi için bir süre beklenir eğer bulamazsa ve kişi görmeden karşıya geçemzse 10'a kadar sayılır eğer bu süre içinde de bulamazsa bu kez o oyuncu ebe olur.

Körebe

Körebe oyunu en az birkaç oyuncuyla oynanır. Oyuncu sayısı arttıkça oyun zorlaşır ve daha zevkli hâle gelir. Önce ebe belirlenir ve ebenin gözleri bir bezle bağlanır. Oyun adını, ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Oyuncular ebenin çevresinde bir halka oluştururlar ve genellikle şu şarkıyı söyleyerek ve el çırparak ebe etrafında dönerler:

Türkü söyler döneriz

Bil bakalım biz kimiz

Elindeki değnekle

Göster bizi körebe

Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak diğer oyunculardan birine dokunur. Dokunduğu kişinin başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlarsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer.

Yakar top

Yakar top veya yakan top, oyunu sayıları eşit iki grup ile oynanır (en az dört kişi iki kişi bir gruba iki kişi de bir gruba). Sonra ikiye bölünen bir uzunluğu kapsayan iki çizgi çizilir bu çizgiler eşit aralıkta olmak üzere ortadan bir çizgi ile ayrılır. İlk önce yazı tura atılarak topun hangi gruptan başlayacağı seçilir. Sonra herkes istediği sahaya geçer (tabi herkes kendi grubunun sahasına geçer). Her grubun bir kalecisi olur. Kaleciler orta çizginin ayırdığı iki çizgiden birine geçer ama grubunu vurmamak için grubunun olmadığı tarafa geçer. Bu oyunda en önemlisi kimse can veremez vurulan kaleye geçer topu havadan kapan can tutmuş olmaz yere değdikten sonra top size değerse vurulmuş sayılmazsınız vuruldunuzda herhangi bir kişi yere değmeden o topu kaparsa vurulmuş olmazsınız ve kaleciniz topu size yollarken topu tuttuktan sonra yere düşürmüş veya bir yerinize değip topun yere düşmesi sizin oyundan çıkmanızı sağlamaz çünkü kendi kaleciniz. Ve bazı oyunların kuralları farklı oyuna başlarken kurallara belirlemelisiniz sonrakurallar hic değişmez

İstop

İstop oyununda oyuncular bir daire oluştururlar. Ebe olan oyuncu topu hızla dikey olarak havaya atar ve top yükselirken bir isim söyler. İsmi söylenen kişi topu tutmaya çalışır. Topu havada (yere düşmeden) tutabilirse aynı şekilde o da bir isim söyler. Tutamazsa bu kez bir renk söyler ve oyuncular oyun alanında bu rengi bulmaya (ve genellikle o renkteki nesneye temas etmeye) çalışırlar.

Aynı esnada ebe elindeki topla diğer oyunculardan o rengi henüz bulamayanlardan birini vurmaya çalışır. Vurabilirse o kişi ebe olur ve oyun yeni ebeyle aynı şekilde devam eder. Eğer herkes rengi bulabildiyse eski ebe ebeliğe devam eder.

Top yetiştirme [değiştir]

Oyuncular eşit iki gruba ayrılır. Gruplar arka arkaya sıraya dizilir ve herkes bacaklarını omuz genişliğinden biraz fazla açarak bekler. Grupların başındaki oyunculara birer tane top verilir. Başla işaretiyle öndeki oyuncular topu bacak arasından arkadaki oyuncuya verirler. Bu şekilde top yere düşmeden en arkadaki oyuncuya ulaştırılır.

En arkadaki oyuncu elinde topla koşarak sıranın başına geçer ve topu bacak arasından ikinci oyuncuya verir. Oyun bu şekilde ilk oyunculardan biri tekrar başa gelene kadar devam eder. İlk bitiren grup kazanır.

On pas

Futbol topuyla, nispeten yaşça büyük oyuncular arasında oynanan bir oyundur. Oyuncular iki grup oluşturacak şekilde ayrılır. Gruplar arasında kura çekilir ve kurayı kazanan grup oyuna başlar. Topu alan takım kendi takım arkadaşlarıyla havadan paslaşmaya başlar. Kendi aralarında paslaşırken ona kadar (her bir pası) yüksek sesle sayarlar.

Paslaşma devam ederken topun yere düşmesi, rakip oyuncuların eline değmesi veya rakip takımın eline değip yere düşmesi halinde saymaya sıfırdan başlanır. On pası tamamlayan takıma bir puan verilir. Topu puan alan takım oyuna sokar. Grup içinde paslaşırken rakibi de tutma, çekme ve itme olmayacaktır. Kurallara uymayanlar oyundan elenir.

9 veya 21

En az iki kişi ve basketbol topu ile oynanan bir oyundur. Oyun kalabalık bir grupla oynandığında daha zevkli hale gelir. Herkes tek başınadır, yani takım yoktur. Potaya göre 1, 2 ve 3 sayılık konumlar belirlenir (oyuncular genellikle pota önünde yarım daire oluştururlar). Bazı versiyonlarında her sayı 1 puan değerindedir. Oyuncular sırayla farklı konumlardan durarak basket atışı yaparlar. Belirlenen skora (genellikle 9 veya 21) ilk ulaşan kazanır.

Bir başka versiyonunda kimin ebe olacağını belirlemek için uzak bir noktadan sırayla basket atışları yapılır. Basket atanlar kenara ayrılır ve atamayanlar kendi aralarında yarışırlar. Böylece en sona kalan kişi (en fazla ıskalayan kişi) ebe olur. Ebe olan kişi potanın altında bekler ve diğer oyuncular sırayla yarım daire şeklindeki konumlarından atış yaparlar. Eğer ebe diğer oyuncuların attığı sayılar sonucu belirlenen skora ulaşırsa oyunu kaybeder (oyundan çıkar). Oyunculardan biri basket atamazsa ebe olur ve eski ebe oyuncuların en başına geçerek herkesi bir yan konuma kaydırır. Oyun bu şekilde biri elenene veya bir kişi sona kalıp şampiyon olana kadar devam eder.

İsim, şehir, hayvan, bitki, eşya

Önce bir tablo çizersin bu tabloya İsim,şehir,hayvan,bitki,eşya,artist ve sonuna not yazarsın bir kişi içinden alfebeyi sayar yanındaki kişi ona dur değince sayan kişi durur kaldığı harfi söyler bununla ilgili İsim, şehir bitki hayvan eşya artist bulunur eğer doğru bulduysan sana 10 puan gelir. .eğer karşındaki bir soruyu boş bırakırsa ya da yanlış yazarsa,sen yazarsan onun da 10 puanı sana geçer ve toplam 20 puanın olur.sen boş bırakırsan senin 10 puanın ona geçer.Fakat ikiniz de aynı şeyi yaparsanız yani mesela isim yerine ikinizde a harfinden ayşe yazarsanız ikiniz de 5 puan alırsınız.

Kim, kiminle, nerede, ne yapıyor?

Kısa bir oyun çizelgesi ve örnek bir el. Her bir renkteki bölüm farklı bir oyuncu tarafından yazılmıştır. (Farklı renkler örneği vurgulamak için kullanılmıştır; oyunda böyle bir zorunluluk yoktur.)

Bu oyun kâğıt ve kalem ile en az 2 kişi tarafından oynanır. Her yaş grubunda oynanabilir. Kâğıt düzgün çizgilerle belirlenen soru adedi kadar sütuna bölünür ve her sütunun en üstüne bir soru yazılır (örneğin "kim"). Yaygın olarak kullanılan sorular; "kim", "kiminle", "ne zaman", "nerede", "ne yapıyor(du)", "kim gördü" ve "ne dedi"dir. Sorular grubun sayısına göre artırılabilir veya azaltılabilir. Oyuncuların arzusuna ve yaşına göre argo cevapların uygun olup olmadığı önceden kararlaştırılır.

Oyuncu adedi kadar kağıt-kalem gereklidir. Oyuncular birbirlerinin cevaplarına bakmadan (birinci sorudan başlayarak) "sadece bir bölümü" doldurur. Sonra bu bölüm cevap görünmeyecek şekilde katlanır, kâğıtlar diğer oyuncularla değiştirilir ve yazma işlemine sıradaki soruyla devam edilir. Tüm bölümler doldurulduğunda kağıtlar açılır ve cevaplar düzgün bir cümle kuracak şekilde sırayla okunur. Ortaya komik cümleler çıkar. Genellikle puanlama ya da kazanan-kaybeden bulunmaz.

Amiral battı

İki oyuncuyla oynanır. İki oyuncu da kâğıtlarına iki büyük kare çizer. Bunları enine ve boyuna 10’ar çizgiyle 100 kareye bölerler. Küçük kareleri tanımlamak amacıyla, büyük karelerin üst tarafına A’dan başlayarak harfler, sol kenarın da 1’den 10’a kadar rakamlar yazılır. Büyük karelerden biri oyuncunun kendi savaş alanı, diğeri rakibinin savaş alanıdır. Her oyuncu kendi savaş alanının kareleri içine gemilerini yerleştirir: Bir adet Amiral (XXXX ile gösterilir), iki adet Kruvazör (XXX ile gösterilir), üç adet Muhrip (XX ile gösterilir) ve dört adet Denizaltı (X ile gösterilir). Oyunculardan biri, elindeki boş kareler üzerinden, önce bir rakam sonra da bir harf söyleyerek rakibinin gemilerinin karesini bulmaya çalışır (oyundaki ifadesiyle rakibinin bir karesine ateş eder). Bulduğunda (isabetli atışta) da gemiyi batırmış olur. Örneğin 6’nın C’si, 2’nin F’si, 10’nun D’si gibi. Gemileri saldırıya uğrayan oyuncu da karşısındakine, "Amiral yara aldı", "Bir denizaltı battı" türünden bilgi verir. Üç atıştan sonra sıra öbür oyuncuya geçer. Oyunu, tüm gemileri önce kim batırırsa o kazanır.

S.O.S

Kareli ya da düz bir kâğıda, düzenli aralıklarla soldan sağa ve yukarıdan aşağıya, hayali bir kare oluşturacak biçimde eşit sayıda noktalar koyulur. Örneğin, 10 x 10 bir kare oluşturacak gibi 100 adet nokta işaretlenir. Oyun iki kişiyle oynanır. Oyunu başlatan kişi, iki noktayı birleştiren bir çizgi çeker. Amaç çizgileri kareye tamamlayarak, en çok kutuyu elde etmektir. Son çizgiyi çizip kareyi tamamlayan oyuncu, karenin içine kendi işaretini koyar (örneğin, adının baş harfini). Rakipler birbirlerine kutu kaptırmamaya bakarlar. 100 karelik bir bir oyunda 51 ve daha fazla kare alan oyunu kazanır.

X O X

"XOX", kâğıt kalemle oynanan en basit oyunlardan biridir. İki oyuncuyla oynanır. Kâğıda karşılıklı dört çizgi çizilir ve ilk oyuncu karelerden birine bir "çarpı", öbürü ise başka bir kareye bir "sıfır" koyar. Oyun böylece sürer ve oyuncular dikey, yatay ya da çapraz sırada üç çarpı ya da üç sıfır elde etmeye çalışırlar.

Dikiş-nakış

Dikiş-nakış veya iğne-iplik oyunu, eşit sayıda oyuncudan oluşan iki grupla oynanır. Her gruba bir dikiş iğnesi ve iplik verilir. "Başla!" uyarısıyla birlikte, her iki grubun ilk oyuncuları ipliği iğneye geçirir. İkinciler çıkarır, üçüncüler geçirir, böylece sonuncu oyuncuya kadar oyun sürer. Önce bitiren grup oyunu kazanır.

Sözcük bulma

"Sözcük Bulma", çocuklar ile yetişkinlerin birlikte oynayabildiği bir oyundur. İki takım arasında oynanır. Sözcüğü seçen takımdan seçilen bir oyuncu, sözcüğü karşı takıma pantomimle anlatmaya çalışır. "Keçiboynuzu" gibi bileşik sözcükler bölünerek anlatılabilir.

Teyzem çarşıya gitti

Teyzem çarşıya gitti oyununda ilk oyuncu "Teyzem çarşıya gitti ve... (A harfi ile başlayan bir nesne) aldı" der. İkinci oyuncu bu cümleyi tekrarlayıp, A harfi ile başlayan yeni bir nesnenin adını söyler. Oyuncuların "Teyzem çarşıya gitti ve bir ananas, bir atkı, bir ayakkabı, bir anahtar, ... aldı" gibi önceden söylenen nesneleri anımsaması ve her seferinde yeni bir nesne adı söylemesi gerekir. Sözcük bulamayan ya da geciken oyundan çıkar.

Babam Çin'den geldi

Daha çok küçük yaştaki, kalabalık oyuncu grupları için uygundur. Bu oyunda, oyunu başlatan oyuncu "Babam Çin'den geldi," dedikten sonra, yanındaki oyuncu "Ne getirdi?" diye sorar. Örneğin yanıt "bisiklet" ise, tüm oyuncular hayali bir pedalı çevirmeye başlar. İkinci oyuncu da, "Babam Çin'den geldi," der ve "Ne getirdi?" sorusuna, örneğin "Yelpaze" yanıtı verdikten sonra, oyuncular pedal çevirmeyi sürdürürken, bir yandan da yelpazelenmeye başlar. Oyun hareketle tarif edilebilecek nesneler söyleyerek devam eder.

Çağrışım oyunu

Oyununda oyunculardan biri aklına ilk gelen sözcüğü (örneğin, deniz) söyler. Sonraki oyuncu bu sözcüğün çağrıştırdığı bir başka sözcüğü söyler (örneğin, balık). Oyun bu şekilde birbirini çağrıştıran sözcüklerle sürer ve böylece bir sözcükler zinciri oluşur. İlgisiz sözcük söyleyen kişi oyun dışı kalır. Her oyuncu üçer sözcük söyledikten sonra oyun durur ve zincirin hiçbir halkasını atlamadan geriye doğru, yeniden "deniz" sözcüğüne ulaşmaya çalışılır.

Nesi var? [değiştir]

Nesi var? oyununda bir kişi ebe seçildikten sonra, diğerleri birlikte bir nesne ya da kişi belirlerler. Ebe her çocuğa sırayla "Nesi var?" diye sorarak, aldığı dolaylı yanıtlarla belirlenmiş nesnenin ne olduğunu anlamaya çalışır. Bir bilgisayarın nesne olarak belirlendiğini varsayalım:

Ebe: Nesi var?

Oyunculardan biri: boncuk var.

Ebe: Nesi var?

Oyunculardan biri: ekmeği var.

Ebe kimin yanıtı üzerine tutulan nesneyi bilirse, o ebe olur ve oyun böyle devam eder. Ebenin daha önceden saptanan sayıda soru sormasına karşın nesneyi bilememesi durumunda, ebeliği sürer.

Hafıza Oyunu

Bu oyunda çeşitli nesneler herkese bir dakika süreyle gösterilir. Seçilen nesnelerin kolay akılda kalacak türden olmamasına dikkat edilir. Tepsi ortadan kaldırıldıktan sonra, her oyuncu aklında kalan nesnelerin adlarını yazar. Nesnelerin çoğunu hatırlayan kişi oyunu kazanır.

Tatma oyunu

Bu oyunda, yarım düzine kadar bardak değişik içeceklerle doldurulur. Oyuncuların gözleri bağlanır ve yalnızca tadına bakarak bardaklardaki içeceklerin ne olduğunu anlamaları istenir.

Ne Kokuyor

Tatma oyununa benzer bir oyundur. Fincan tabaklarına adaçayı, nane, kekik, tütün gibi şeyler koyulur. Her tabağın üzeri bir bez parçasıyla örtülür. Oyuna katılanlar kokularından tabaktakilerin ne olduğunu anlamaya çalışır.

Neyin sesi? [değiştir]

Bu oyunda oyuncuların gözleri bağlanır. Oyuncular, tahta bir yüzeye yüksekten bırakılan nesnelerin çıkardığı sesten ne olduğunu anlamaya çalışırlar.

Paketi geçir oyunu

Paketi geçir oyunu, ödülle sonuçlanan bir oyundur. Ödül olarak belirlenen bir nesne kâğıtla birkaç kat sarılır. Oyuncular bir halka oluşturacak biçimde otururlar ve müzik çalarken paketi birbirlerine geçirirler. Müzik durduğu anda elinde paket kalan oyuncu onu açmaya başlar, ama müzik yeniden başlar başlamaz paketi diğerine geçirir. Paketin en son katını açan oyuncu oyunu kazanır ve ödülü alır.

Müzikli sandalyeler oyunu

Müzikli sandalyeler oyununda, sandalyeler halka oluşturacak biçimde sırt sırta dizilir. Sandalyelerin sayısı oyuncuların sayısından her zaman bir eksiktir. Oyuncular müzik çalarken sandalyelerin çevresinde müziğin ritmine uyarak yürürler. Müzik durunca en yakın sandalyeye otururlar. Açıkta kalan oyundan çıkar ve her duruştan sonra da bir sandalye eksiltilir. Böylece sonunda bir sandalyenin çevresinde dönen iki oyuncu kalır. Sandalyeyi kapan kazanır.

Müzikle zıplama Oyunu

Müzikle zıplama oyununda, oyuncular müzik çalarken zıplarlar. Müzik durduğunda yere oturup bağdaş kurarlar. Bağdaş kurmada sona kalan oyuncu oyundan çıkar.

'Şarkılı' yerden yüksek

Bu oyun aynı yerden yüksek oyunu gibidir.Ancak bu oyunda ebe alfabeden bir harf söyler(Ğ hariç).Oyuncular ebenin söylediği harf ile başlayan bir şarkı söyleyerek karşıya geçmelidir.Ebe diğer oyuncuları şarkı söylerken ebeliyemez ama şarkı bulamayan ve söyleyemeyen kişiler karşıya kaçabilir ve ebe onları ebeleyebilir.Karşıda tek bir kişi varsa ebe çok az bekler ve 10'dan geriye sayar.Ebe saymayı bitirdiği zaman karşıda tek kalan kişi ebe olur.Bu oyunda kurtarma da vardır.Kurtarma şöyle olur:Söylenen harfle bir şarkı bilen kişi karşıdan bir kişiyi kendi şarkısıyla karşıya geçirir.Oyun böyle devam eder.

Sıcak-soğuk

Sıcak-soğuk oyununda bir nesne belirlenir. Ebe seçiminden sonra belirlenen nesne bir yere saklanır. Ebe nesneye yaklaşırsa, çocuklar hep bir ağızdan "sıcak", uzaklaşırsa da "soğuk" derler. Bu oyun, cisimin yerini belirtmek için el çırparak da oynanır. Ebe saklanan cisime yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, uzaklaştıkça yavaşlar. Ebe nesneyi bulunca yeni ebe seçilir.

Cicoz

Cicoz yüzük uzun bir sicime geçirilir ve sicimin iki ucu birbirine bağlanır. Oyuncular bir halka oluşturarak otururlar, bir elleriyle ipi tutarken öbürüyle cismi ebeye göstermeden birbirlerine geçirirler. cisim elden ele geçerken, "Al cicozu, ver cicozu, geldi cicoz, gitti cicoz. Haniya cicoz, işte cicoz. Kimde cicoz, bende cicoz" diye bir türkü tuttururlar. Ortada duran ebe cismin kimin avucunda olduğunu tahmin etmeye çalışır; şüphelendiği oyuncuya elini açtırır. cismi bulursa ebeler değişir. Bulamazsa oyun sürer.

Gezginin masalları

"Gezginin Masalları Oyunu"nda ilk oyuncu yanındakine "Duyduğuma göre A....'ya geziye gidiyormuşsun. Orada ne yapacaksın?" diye sorar. Yanındaki oyuncunun, sözcükleri "A" harfiyle başlayan bir yanıt vermesi gerekir. Örneğin, "Anneme çiçek alacağım" gibi. Bundan sonra ikinci oyuncu, üçüncüye aynı soruyu "B" ile başlayan bir yer söyleyerek sorar ve oyun böylece sürer.

Ünlüler

"Ünlüler Oyunu"nda, oyunu yöneten bir harf söyler. Amaç, o harfle başlayan bilim adamı, devlet adamı, sanatçı, sporcu gibi ünlü kişilerin adlarını sıralamaktır. Örneğin "A" ile başlayan Atatürk, Aristo, Andersen, Arşimed gibi. En çok ad yazan oyunu kazanır.

Hece oyunu [değiştir]

"Hece Oyunu"nda ilk oyuncu bir sözcük söyler. Yanındaki bu sözcüğün son hecesiyle başlayan yeni bir sözcük türetir. Örneğin "reklam"dan sonra "lamba". Bundan sonraki oyuncu "başak" dedikten sonra, yanındaki oyuncunun "şak" hecesiyle başlayan bir sözcük bulması gerekir. Bulamayan kişi oyundan çıkar. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

Dedektif

"Dedektif Oyunu"nda, bir şapkanın içine oyuncu sayısı kadar katlanmış kâğıtlar koyulur. İki kâğıttan birine "Katil", öbürüne de "Dedektif" yazılır. Bu ikisi dışında kâğıtların tümü boş bırakılır. Her oyuncu şapkanın içindeki kâğıtlardan birer tane çeker. Dedektifi çeken oyuncu kimliğini açıklar. Tüm ışıklar söndürülür ve oyuncular evin içine dağılırlar. Bir süre sonra "Katil" kendine bir kurban seçer ve ona sarılır. Kurban "Katil var!" diye bağırarak kendini yere atar. Katilden başka herkes olduğu yerde kalır. Katil yerini değiştirebilir. Bundan sonra ışıklar açılır ve dedektif sorguya başlar. Sorgu sırasında katil dışındaki oyuncular doğruyu söylemek zorundadır. Katil ise istediği kadar yalan söyleyebilir. Dedektifin katili bulabilmesi için iki hakkı vardır, bulamazsa katil serbest kalır.

Tıp

Tıp oyununda ebe "tıp" der ve herkes susar. Kımıldamak serbesttir ancak konuşan veya sesli gülen kişi cezalandırılır. Bazı versiyonlarında ebe diğer oyuncuları komik yüz ifadeleri veya şakalarla güldürmeye çalışır.



