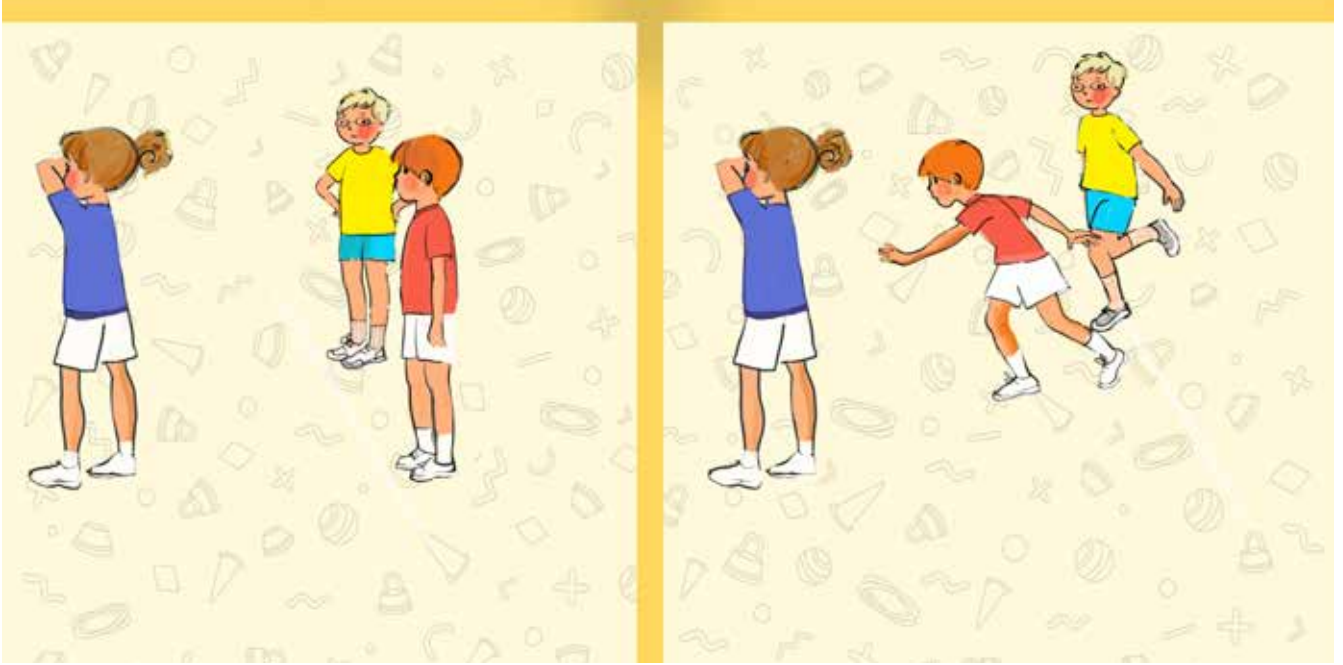




Davul Zurna 1-2-3



Hazırlık

- Başlangıç çizgisi oluşturabilmek için ip

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılabilir objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Bir aile bireyi ebe olarak belirlenir ve oyun alanının ortasına geçer. Diğer aile bireyleri çizginin gerisinde duvara paralel olacak şekilde sıralanır.
- Ebe yüzü duvara dönükken davul zurna 1-2-3 der ve diğer aile bireyleri ebeye doğru ilerler.
- Ebe tekerlemesini bitirip oyunculara döndüğünde oyuncular hareket etmeden durmalıdırlar.
- Ebe tekrar yüzünü duvara döner ve tekerlemeyi tekrarlar. Bu esnada diğer aile bireyleri ebeye doğru ilerlemeye devam ederler.
- Ebe yüzünü tekrar döndükten sonra hareket eden aile bireyleri oyundan elenir.
- Ebeye elenmeden dokunabilen aile bireyleri oyunu kazanır.

Uygulama Önerileri

- Başlangıç noktası evdeki kırılmaz objeler ile oluşturulabilir.



Hulahop Dansı



Hazırlık

- Hulahop
- Süre tutmak için bir kronometre ya da saat

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılgen objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Aile bireyleri el ele tutuşarak daire oluşturlar.
- Oyuna başlayacak kişi belirlenir.
- Oyuna başlayan kişiden itibaren aile bireyleri birbirlerinin elini bırakmadan hulahopun içinden geçmeye çalışırlar.
- Hulahop oyuna başlayan kişiye geldiğinde oyun sona erer.
- Süre tutularak birçok kez denenir ve en iyi derece yapılmaya çalışılır.

Uygulama Önerileri

- Oyun iki takım oluşturularak oynanabilir.



Maraş Dondurmacısı



Hazırlık

- Çizgi oluşturmaya yarayacak ip
- Tencere, kova veya küçük leğen
- Yumuşak top

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılgen objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Oyun alanının bir kenarına atış çizgisi, uygun görülen belli bir uzaklığa da yakalama çizgisi oluşturun.
- Aile bireylerini iki takıma ayırın ve birer yakalayıcı belirleyin.
- Takımlarda birer top, yakalayıcılarda birer tencere, kova veya küçük leğen olmalıdır.
- Yakalayıcılar yakalama çizgisinde durur ve atılan topu tencere ile yakalamaya çalışır.
- Yakalanan her top için bir puan kazanılır.
- Top her yakalandığında yakalayıcı değişir.
- Yakalanamayan topları, topu atan aile bireyi alıp sıradakine verir.
- En çok puan alan takım kazanır.

Uygulama Önerileri

- Topların yerde sektikten sonra yakalanması beklenebilir.
- En kısa sürede en çok top toplayan takımın kazanması amaçlanabilir.



Kutu Kutu Pense



Hazırlık

- Halka oluşturulacak boş alan

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılgen objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Aile bireyleri el ele tutuşur ve halka oluşturur.
- Oluşturulan halka ile sağa ya da sola doğru dönmeye başlanır.
- Belirlenen bir aile bireyi "Kutu kutu pense, elmayı yense, arkadaşım (dönmesi istenen aile bireyinin adı) arkasını dönse." der.
- Adı söylenen aile bireyi arkasını döner.
- En son arkasını dönen aile bireyi tekerlemeyi "herkes önüne dönse" diyerek tekrar eder ve herkes önüne döner.

Uygulama Önerileri

- Oyunu çeşitlendirmek için başka hareketler belirlenebilir.