

Atlı Karınca

- . Çamaşır ipinin iki ucu düğümlenerek, bir halka yapılır.
- . Oyuncular bu ipi sol ve sağ elleriyle tutar, halkayı bozmadan yürürler.
- . Oyun yöneticisi, dilerse öğrencileri koşturur.
- . Bu arada oyun yöneticisi "El değiştir." deyince oyuncular ipi diğer elleriyle tutup ters istikamete doğru koşmaya başlar.
- . Bunu yapamayan, şaşırان veya geciken öğrenciler atlı karıncadan çıkarılır.
- . Ama arkadaşlarının elini tutarak halkada yürümeye devam ederler.
- . Belli bir süre içinde yanılmayan öğrenciler oyunu kazanmış olur.

