

Rakd ki! – Csapjatok fel egy lapot a pakliból! Az a játékos, aki előbb kirakja az elemekből a látott alakzatot, az nyer.

Kockulás! – Aki gyorsabban kirak egy kockát az elemekből, az nyer! Játék után szedjétek elemeire és úgy hagyjátok ott.

Memória! – Az nyer, aki hamarabb talál négy párt! Ha egyikőtök sem játszott még memória játékot, keressétek fel a játékvezetőt és elmondja a szabályokat.

Sztori kocka! –Először egyik játékos dob az összes kockával és egy teljes kerek történetet rögtönöz a kockákon szerepelő képek alapján egy percen belül, majd a másik. Kérjétek fel egy szabad játékost bírának, hogy eldöntse melyik játékos szórakoztatta jobban, az nyer!

Anagramma! – Húzzatok egy lapot, és olvassátok el a rajta lévő szót. A cél, hogy ennek a szónak a betűiből minél több másik szót rakjatok össze. Aki több szót tud összerakni a betűhalmazból egy percen belül, az nyer!

(Példa: Ha a kártyán szereplő szó Elemér, akkor abból új szóként lejegyezhető: lemér, elér, remél, érem, mer, stb).

Szókereső! - Csapj fel egy betűt! Írjatok 30 másodperc alatt minél több szót azzal a kezdőbetűvel. Felcsapás előtt határozzátok meg a kategóriát: - Film címek - Könyv címek - Írók nevei - Színészek nevei. Aki több szót, szóösszetételt írt, az nyert.

Legyen 42! – Dobjatok két kockával, a nagyobbik szám kerül a tízesek, a kisebbik az egyesek helyére. Ez lesz az elérendő eredmény.

Csapjatok fel két-két kártyát (összesen négyet) és tegyétek az asztalra. Úgy kell raknotok matematika műveleteket a számok közé, hogy az eredmény a kockával gurított kétjegyű szám legyen. Minden kártyát egyszer lehet felhasználni és egyszer biztosan szerepelnie kell.

Az nyer, aki gyorsabban megoldja.

Gépelj! - A játék során az egyik versenyző diktálja a szöveget, a másik pedig gépeli 30 másodpercig.

Jegyezzétek meg, meddig jutott, majd váltsatok. Aki tovább jut a szövegben, az nyer!

Szópárbaj! Határozzatok meg egy kategóriát, mint például Gyümölcs, Autómárka, Ország nevek, stb. Döntsetek el, hogy ki kezdi a játékot. Az első elkezdi a felsorolást a kategóriában. Felváltva folytassátok a felsorolást, úgy hogy nem szabad szót ismételni. Az veszít, aki nem tud azonnal (két másodpercen belül) rávágni egy újabb szót folytatásként, vagy véletlenül szót ismétel.

Az utolsó csepp a pohárban! - A játékban az veszít, akinél kifolyik a víz a pohárból. Felváltva töltsetek a pohárba vizet. Minimum egy csöppnek bele kell kerülnie. Az veszít, akinél kifolyik, vagy akár csak kicsöppen a víz a pohárból.

Activity! - Az egyikőtök húzzon egy kártyát. Fél percig mutogathat, ha a

másik sikeresen kitalálja a szót, akkor mindketten nyertetek.

Verselés! - Válasszatok ki egy verset a kötetből. Egy perccetek van rá, hogy minél tovább megtanuljátok, az győz, aki hosszabban tudja felmondani a másiknak.

Ping és pong! - Az asztalon található egy ping – pong labda. Vagy ha az előző játékosok nagyon siettek, akkor mellette. A ping – pong labda egy focilabda, az asztal két vége a gólok. Az nyer, aki előbb gólt lő a másik játékosnak! A labdát kézzel kell az asztal közepére helyezni, és fújással kell gólba juttatni!

Szóra szó! - Döntsétek el, melyik játékos kezd! Az első játékos mond egy szót. A második játékosnak erre egy hosszabb, de ugyanolyan betűvel kezdődő szót kell mondania 10 másodpercen belül. A szavak értelmes, ragozatlan magyar szavak legyenek.

!ÉlefazssiV – Húzz egy kártyát és olvasd el a rajta lévő szót. A feladat, hogy mondd ki ezt a szót visszafelé. Kapcsoljátok be a telefont és abba mondjátok bele a megfejtést. A legjátászás gomb megnyomása után meg tudjátok hallgatni, mennyire volt sikeres a próbálkozás.

Technikai segítség: Nyomjátok meg a mikrofon jelét, mielőtt kimondjátok a szót. A visszafelé nyíl megnyomásával tudjátok lejátszani a szöveget.

Az erő legyen veled! – Szkander párbaj.
Üljetek egymással szemben és
szorítsatok kezet, aki le tudja nyomni a
másik karját, az nyert.

Tollas! – Tartsatok egy-egy tollat a
fejetek fölé. Egyikőtök „rajt!” kiáltására
engedjétek el, és próbáljátok a levegőben
tartani anélkül, hogy hozzáérnétek –
fújni szabad. Akinek a legtovább a
levegőben marad a tolla, az nyer.

Érmepördítés: Minél közelebb kell
dobni a pénzérmét a falhoz anélkül, hogy
hozzáérne. Ha egyikőtöké hozzáér,
veszített, ha mindketten megúsztátok,
akkor az nyer, akinek az érmeje közelebb
van a falhoz.

Tarts ki – Fogjátok meg a széket és tartsátok ki magatok előtt. Az nyer, aki tovább bírja.

Célbadobás - Vegyetek fel mindketten 5-5 labdát, amelyikőtök többször beletalál velük a kosárba, az nyert.