



אה, נאז...

במשחק זה בוחרים סיפור או אגדה ידועים וצריך לספר אותו בלי לומר "אה" "יו" "אז".
כל משתתף מספר סיפור בתורו תוך שאיפה להתקדם בסיפור ככל שצליח. המשתתפים נאלצים להשתמש במשפטים בעלי מילות חיבור יצירתיות.

חפצים ושימושים

אחד המשתתפים בוחר שם של חפץ. על שאר המשתתפים להעלות שימושים לאותו חפץ. משתתף שנתקע ללא שימוש יוצא מהמשחק. מנצח המשתתף שנשאר אחרון. בתחילת המשחק עולים שימושים שגרתיים ועם התקדמותו מתחילים לעלות שימושים משעשעים.

אמת או שקר

במשחק זה על כל משתתף לספר על עצמו משפט אחד נכון ומשפט אחד שאינו נכון. על שאר המשתתפים לנסות ולגלות את האמת.

מילים מילים

על המשתתפים למצוא כמה שיותר מילים הנשמעות זהות אך שהאיות שלהן ומשמעותן שונים. לדוגמא:
אתה/עתה
שעון/שאון

משחק הזיכרון

במשחק זה אחד המשתתפים מתחיל לספר סיפור. לדוגמא: נכנסתי לסופר וקניתי אגס. המשתתף הבא אומר את אותו משפט ומוסיף פריט משלו לפי סדר הא'-ב'. למשל: נכנסתי לסופר וקניתי אגס וביסקוויט. וכך הלאה...
ניתן להגביל גם לפריטים בנושא מסוים.

גשש בלש

במשחק זה בוחרים משתתף אשר מחליט על עצם כלשהו אותו ניתן למצוא הזמן הנסיעה. המנצח הוא מי שמוצא ראשון את העצם המדובר. למשל: מונית, גשר, רמזור וכו'...

חידון קבוצתי

כל אחד בתורו שואל שאלה שהתשובה עליה ידועה לכולם, על אחד מחברי הקבוצה. למשל: מי הכי אוהב לאכול קציצות? מי אלוף הכדורגל?



מילים על הדרך

מחפשים מילים על שלטים לפי סדר שהוחלט מראש. זה יכול להיות לפי סדר הא'-ב', לפי מספר מילים בשלט, לפי נושא מסוים : שמות, מילות תואר

מי אני ומה שמי

בשעשוע זה מערבלים את המילים ואומרים אותן מהאמצע, כך שנוצרת מילה חדשה, אשר רק אם נאמר אותה ברצף מספר פעמים נזהה את המילה המקורית. למשל : גולחר = חרגול, טוסמה = מטוס.

לא נפסיק לשיר

במשחק זה אחד המשתתפים מתחיל לשיר ומפסיק ברגע מסוים. המשתתף הבא צריך להתחיל לשיר שיר המתחיל או כולל את המילה האחרונה מהשיר הקודם. אפשר להחליט שמתחילים בשיר חדש המתחיל במילה המתחילה באות האחרונה של המילה מהשיר הקודם, ולא במילה עצמה.

הספירה לאחור

במשחק זה יש צורך בשעון עצר. (מצוי בהרבה מהמכשירים הסלולאריים). יש לבחור משתתף אשר מפעיל את שעון העצר ומכריז על הפעלתו. על כל שאר המשתתפים לספור בלב את מספר השניות העוברות. המשתתף אשר ברשותו שעון העצר מחליט מתי הוא עוצר ומכריז על כך. המשתתפים צריכים להעריך כמה שניות עברו על פי ספירה שהם ביצעו. המשתתף שהיה הכי קרוב בספירה לזמן האמיתי- מנצח

כן, לא, שחור, לבן

אחד המשתתפים שואל את השאר שאלות. המשתתף שעונה לא יכול להשתמש במילים : "כן" "לא" "שחור" "לבן". ניתן לגוון על ידי איסור בשימוש במילים אחרות כמו כינויי גוף, מילות חיבור ועוד...

7 בום

המשתתפים מתחילים לספור בקול רם ובכל כפולה של 7 או בכל מספר שמופיעה הספרה 7 צריך לומר "בום". מי ששוכח לומר יוצא מהמשחק.