اللعبة الأولى :أعضاء الجسم

عدد المشاركين: ٥ فأكثر

الطريقة :
يقف قائد اللعبة في مكان بحيث يراه المشاركون ويبدأ القائد اللعبة فيضع يده على رأسه ويقول بطن)محاولا الخلط على المشاركين) الأعضاء التي يشير إليها ثلاثة هي الرأس والبطن والرجل هذا بالنسبة إذا واقفين أما في حالة الجلوس فتكون الأعضاء العين والأنف و الأذن يكون الفائز من يتابع القائد في لفظه لا في حركة يده

اللعبة الثانية: أعلى أسفل

عدد المشاركين: واحد فأكثر_____الموا د المطلوبة: مجموعة أقلام وبالونة

الوقت المحدد: دقيقتان

الطريقة :
ينثر القائد الأقلام على الأرض مبعثرة ثم يطلب من المتسابق القذف بالبالون للأعلى ثم النزول للأرض لأخذ قلم واحد ثم يضرب البالون مرة أخرى للأعلى ليرجع ويأخذ قلما أخر وهكذا حتى أخر قلم بشرط اخذ الأقلام قبل نهاية الوقت المحدد ومن يستطع عمل ذلك يكن هو الفائز .

اللعبة الثالثة: الركض بالبالون

عدد المشاركين: اثنان فأكثر_____ __ المواد المطلوبة :بالونات

الطريقة :
يقوم القائد بوضع البالون المنفوخ بين ركبتي المشارك ويقوم المشاركون على خط البداية وبعد إطلاق صافرة البداية يركضون بشرط عدم سقوط البالون واخذ من الضغط عليها لكي لا تنفجر وعند سقوط البالون يرجع المشارك لنقطة البداية ليعاود اللعبة من جديد .

اللعبة الرابعة: الركض بالعصا .

عدد المشاركين: عشرة (لكل فريق خمسة)_____ المواد المطلوبة :عصوان .

الطريقة :
يقسم القائد المشاركين إلى فريقين ويعطي كل فريق على أن يمسك الفريق بأكمله العصا ويقف على الخط المعد للانطلاق وبعد سماع الصافرة يبدأ الفريق بالجري على ألا يترك احد من المشاركين العصا ومن يصل لخط النهاية يكن الفائز .

اللعبة الخامسة: الركض برجل واحدة .

عدد المشاركين: اثنان فأكثر .

الطريقة :
يقف المشاركون صفا بجوار قائد اللعبة وحين تنطلق صافرة البدء ينطلق المشاركون برجل واحدة)لا يسمح التبديل بالرجل الأخرى) ويحدد لهم نقطة النهاية .

اللعبة السادسة:الصافرة

عدد المشاركين :ستة_____ ___ المواد المطلوبة: ست صافرات

الطريقة :
يقف المشاركون بجوار القائد وقد تقّلد كل واحد منهم الصافرة ويضع يديه خلف ظهره عند البداية يحاول المشاركين الإمساك بالصافرة بالفم وإطلاق صافرة محاولا ذلك بالقفز والدوران دون أن يمسكها باليد كما يمنع الجلوس على الأرض وحين إطلاق أول صافرة يكون صاحبها هو الفائز .

اللعبة السابعة: نعم .....لا

عدد المشاركين: خمسة فأكثر

الطريقة :
يقف المشاركون بجوار قائد اللعبة المطلوب منهم في هذه اللعبة محاولة عدم التلفظ بكلمة نعم .. لا وما شابههما من كلمات مثل الانحناء بالرأس أو كلمات مرادفة ككلمات إنجليزية من الممكن أن يقول أكيد___ طبعا____ محتمل_____ ربما _____ حتما ومن يتمكن من الصمود للأخير فهو الفائز .

اللعبة الثامنة: من ١ إلى ٥٠

عدد المشاركين: واحد

الطريقة :
يطلب القائد من المشارك القيام بالعد من (١__٥٠) بَنَفس واحد ومن يستطيع ذلك فهو من سيكسب الجائزة .

اللعبة التاسعة: من ١ إلى ٢٠

عدد المشاركين: واحد

الطريقة :
يطلب القائد من المشارك ان يقوم بالعد من (١___٢٠) ولكن يقلب حرف السين إلى شين فمثلا يقول)خمش عسرة) وهكذا ومن يتقن العد تكن من نصيبه الجائزة .

اللعبة العاشرة: مسح البطن وضرب الرأس .

عدد المشاركين: ثلاثة .

الطريقة :
يقوم القائد بتطبيق الطريقة للمشارك (لعبة أعصاب) ثم يطلب منهم أن يطبقوا ما عمله الطريف في اللعبة
هو خلط الحركات ما بين المسح والضرب.

اللعبة الحادية عشر: لبس الساعات .

عدد المشاركين: اثنان فأكثر_____المواد المطلوبة :مجموعة ساعات .

الطريقة :
يقوم اللعبة بنثر مجموعة الساعات أمام المشاركين والمطلوب منهم بعد الصافرة لبس الساعات بالطريقة الصحيحة مرة باليد اليمين ومرة باليد الشمال وبعد نهاية الكمية الموجودة امامهما يحسب القائد العدد
لتحديد الفائز .

اللعبة الثانية عشر:لا تضحك

عدد المشاركين :أربعة(لكل فريق مشاركان)_____ الوقت المحدد: دقيقتان .

الطريقة :
يوزع القائد الفريقين فيضع مشاركا من الفريق الأول مع الفريق الثاني ومشاركا من الفريق الثاني مع الفريق الأول لتصبح العملية عكسية مشارك وخصمه المطلوب من المشارك هو محاولة إضحاك خصمه بكل ما يستطيع من قوة بشرط أن لا يلمس جسمه فقط بالحركات .

اللعبة الثالثة عشر: كتابة الاسم بالفم

عدد المشاركين:اثنان فأكثر._____المواد المطلوبة: أقلام وورق

الطريقة :
يجلس المشاركان وأمام كل واحد منهم ورقة وقلم وحين تنطلق الصافرة يقوم كل من المشاركين بوضع القلم بالفم والانحناء للورقة ثم يكتب اسمه كاملا ومن كان خطه أوضح فهو الفائز .

اللعبة الرابعة عشر: أين غطاء القلم؟

عدد المشاركين: أربعة_____المواد المطلوبة: أقلام بعدد المشاركين

الطريقة :
يعطي القائد أقلاما للمشاركين بحيث يضع القلم في يد والغطاء في يد ويحاول أن يغلق من خلف الرأس (مع ملاحظة عكس اتجاه اليدين) ومن يفلح يكن الفائز .

اللعبة الخامسة عشر:أين حذاؤك

عدد المشاركين:عشرة فأكثر_____المواد المطلوبة:أحذية المشاركين .

الطريقة :
يشترط في هذه اللعبة وجود أحذية المشاركين يخلع الجميع أحذيتهم لتكون هرما ثم يبتعدون عنها مسافة وبعد صافرة القائد ينطلق المشاركون ليبحث عن حذائه الضائع ثم يلبسه برجله فقط دون أن تلمس يده الحذاء ويرجع لمكان البداية ويرفع يديه ليعبر عن فوزه .

اللعبة السادسة عشر: قارئ الكتب

عدد المشاركين: اثنان فأكثر_____المواد المطلوبة: مجموعة كتب .
الوقت المحدد: خمس دقائق .

الطريقة :
يقوم القائد بوضع الكتب على طاولة يكون المشارك بجوارها يبدأ بعد الصافرة الكتاب على الرأس ثم يذهب به لنقطة النهاية ويعود ليحمل بقية الكتب كل كتاب لوحده ويقوم بإيصالها للنهاية ويرجع ليكمل الجولة الأخيرة ومن يفلح قبل نهاية الوقت يصبح هو الفائز .

اللعبة السابعة عشر: قضابات الغسيل

عدد المشاركين: ثلاثة._____المواد المطلوبة: قضابات غسيل(مشابك الغسيل (
الوقت المحدد: دقيقتان(ويمكن حساب الوقت بنهاية القضابات (

الطريقة :
يتكون كل فريق من شخص بعد صافرة قائد اللعبة يبدأ المتسابق بوضع قضابات الغسيل على وجهه وشعره واحدة واحدة حتى تنفذ الكمية الموجودة أمامه يبدأ بحساب القضابات لكل مشارك والأكثر هو الفائز

اللعبة الثامنة عشر: فرز الخرز

عدد المشاركين: اثنان_____المواد المطلوبة: خرز ملون بكمية معقولة
الوقت المحدد: خمس دقائق .

الطريقة :
يقوم القائد بخلط الخرز(مجموعة من الألوان) ويطلب منهما فرز اللون الأحمر فقط ومن يستطع إيجاد اللون أكثر من زميله يكن الفائز أو يعطى كل متسابق مجموعة لزميله من الخرز وبعد الصافرة يبدأ المشاركون بعملية فرز الخرز كل لون على حده ومن يسبق يكن الفائز .

اللعبة التاسعة عشر: عكس الحركة .

عدد المشاركين: خمسة فأكثر .

الطريقة :
يصطف المشاركون بجوار القائد ويخبرهم بان يعكسوا حركاته فان قال تقدموا يتراجعون وان قال ارفعوا أيديكم ينزلونها وان قال التفتوا يمينا يلتفتون شمالا وهكذا ومن يخطئ في تقدير الكلمة فيعمل بموجبها يخرج من اللعبة ويحدد الفائز في النهاية .

اللعبة العشرون:دقة الملاحظة .

عدد المشاركين :اثنان فأكثر_____المواد المطلوبة:على حسب المكان(غرفة_ساحة (....
الوقت المحدد: دقيقتان .

الطريقة :
يطلب القائد من المشارك أن ينظر إلى ثلاثة أشخاص لمدة دقيقة ثم يخرج الثلاثة ويبدأ القائد بسؤال المشارك عن هل كان احدهم يلبس نظارات ؟؟ مالون جوارب الأوسط؟؟ أيهم الذي بجيبه قلم احمر؟؟ واحد منهم كان ممسكا بالجوال حدد مكانه؟؟ وهكذا فيسأله القائد عن خمس أسئلة فان أجاب على ثلاث تعدى مرحلة الخطر ومن يجيب على اغلب الأسئلة في ثلاث جولات أو أكثر يحدد الفائز .