Feladataid:

Állítsd a fenti és a lenti margót 2 cm-re, a jobb és bal margót 1 cm-re!

A játékok leírásának menetét tartalmazó bekezdéseket sorkizártra formázd!

A játékok címe legyen CÍMSOR 1 formázású!

A játékosok számát tartalmazó bekezdések legyenek CÍMSOR 2 formázásúak!

Jelöld ki a „Feladataid” első szót és formázd meg úgy, hogy minden betűje félkövér legyen, de csak minden második betűje legyen dőlt formájú!

Számozd meg ezt a feladatsort tartalmazó szövegrészt!

Számozd be a CÍMSOR 1 formájú játékcímeket, vigyázz, hogy a számozás elölről kezdődjön! (Formátum/Felsorolás és számozás…)

Helyezz el szegélyt a CÍMSOR 2 formázású szövegrészek körül!

Jelöld ki a teljes SZÉKFOGLALÓ játékleírást és helyezd át a dokumentum végére!

Jelöld ki ezt a „Feladataid” részt (valamennyi sorát) és másold a dokumentum végére!

Szüntesd meg a dokumentum végi másolatban a számozást és használj tetszőleges felsorolás szimbólumot!

Az internetről, vagy a honlapon lévő ZIP segítségével tölts le a játékokhoz illő képeket! A formázott szövegnek megfelelően illeszd be őket a dokumentumba, majd méretezés után futtasd őket körbe a szöveggel!

Távolítsd el a felesleges üres bekezdéseket, helyettük alkalmazz megfelelő térközt!

Helyezz el oldalszámot a Felső margó élőfej részében, majd zárd középre és formázd félkövérre!

A dokumentum végére másolt „Feladataid” felsorolás oldaltöréssel kerüljön át a 3. oldalra!

Székfoglaló

Játékosok száma: 8-20, páros sok

Kellékek: a játékosok számánál egyel több szék, illetve játékosoknak egy-egy kis papírszelet

A játék menete: A játékosokat két csapatra osztjuk. Minden játékos a saját nevét felírja a kis papírlapjára, majd összehajtja a lapot. Kijelölünk három „trónszéket”, amiket jól elkülönítünk a többi széktől. Ezek egyikét üresen hagyjuk, a másik kettőn az egyik, illetve a másik csapat valamelyik játékosa foglal helyet. A csapatok célja, hogy mindhárom trónszéken a saját játékosuk üljön. Ültetni mindig az üres helyre lehet („Anna ülj az üres helyre!”), ezért persze az üres hely mindig másutt lesz. Mikor Béla beülteti Annát az üres székre akkor egyben lapot, tehát nevet is cserélnek. A csere után Anna mondja meg, hogy ki üljön a szabad helyre, és vele fog nevet cserélni. Anna után az jön, akit ő ültetett, és így tovább. Hamarosan a nevek már mindenki fejében kellőképpen összekeverednek, és nehézzé válik valóban azt ültetni a helyre, akit akarunk. Fontos hogy magát (a papíron szereplő nevet) senkinek nem szabad átültetni, ha valaki nem nézi meg figyelmesen a lapját, és véletlenül ezt teszi, akkor büntetésül a másik csapat valamely tagja jön helyette. A játékosok nem segíthetnek egymásnak, még a csapattársak se. Amint valamelyik csapatnak sikerül a trónszékeket elfoglalni vége a játéknak, ők a győztesek.

Japánfoci (Egyiptomi foci, Kínai foci)

Játékosok száma: 6-20

Kellékek: egy közepes méretű labda

A játék menete: A játékosok körbeállnak, úgy hogy mindenki nagyjából ugyanakkora terpeszbe áll, és az egymás mellett állók lábai összeérnek. Valaki bedobja a labdát, amit a játékosok összekulcsolt kezeikkel üthetnek. Ha valaki lábai között átmegy a labda, az kiesik, a kör kisebb lesz és a labda újra bedobásával folytatódik a játék. Az a két játékos nyer, aki a végéig bent marad.

Béka

Játékosok száma: 2-10

A játék menete: Valamelyik játékos gondol magában egy (megállapodás szerint) 3, 4, vagy 5 betűs szót.(Itt 4 betűset.) A többiek felváltva kérdezhetnek tőle négy betűs szavakat. Ő úgy segít, hogy ha a kérdezett szóban van közös betű az eredeti szóval, de nem ugyanazon a helyen (ajtó-béka) akkor a közös betűknek megfelelő mennyiségű fekete, ha a kérdezett szóban ugyanazon a helyen (búza-béka) akkor a közös betűknek megfelelő mennyiségű fehér pontot „ad”. Ez azt jelenti, hogy Anna a búzára „2 fehér”-et mond Bélának. A játék addig megy, míg valaki ki nem találja a békát. Lehet komolyan játszani, felváltva kérdezve, számolva, hogy ki hányat talált ki, de nyugodtan lehet bemondogatva együtt rájönni a szóra.

Nehezítés: A kitaláló csak akkor mondja, hogy hány közös betű van ha jó helyen is van.

Szóbridzs

Játékosok száma: 4-10 (páros sok)

A játék menete: Kétfős csapatokat alkotunk (Anna-András, Bori-Béla, Cili-Cirill). A párok (csapattársak) szembe ülnek egymással. Az így egymás mellé kerülő Anna-Bori-Cili hármas kigondol egy többtagú, magyar szót. Miután kitalálták a szót, felváltva, egyesével mondhatnak egytagú szavakat a párjaiknak. Céljuk, hogy az ő párjuk mondja be a kigondolt szót. Természetesen a rávezető szavakat a „fiúk” mindegyike hallja, de mindig csak az tippelhet, aki soron van (akinek a „lány” párja mondott utoljára). Ha Anna szava után András tippelt, és nem talált, akkor Bori mondhatja a segítőszót. A rávezető szavaknak értelemszerűen olyanoknak ajánlatos lenni, amiről a csapattárs a kigondolt szóra asszociál. Ez főleg jelentésbeli hasonlóságot takar, de az adott helyzetben nagyon jól beválhat egy hangalakilag hasonló szó bevetése. Ha valamelyik fiú kitalálja a szót, csapata egy ponttal gazdagszik, majd új kör indul, melyben a fiúk gondolják ki a szót. Célszerű, hogy a kezdő (első szót mondó) csapat mindig más és más legyen, hiszen egyből kitalálni nem egy leányálom.

Ölbe ülős

Játékosok száma: 5-50 + játékvezető

Kellékek: egy csomag francia kártya, székek

A játék menete: Körben ülnek a játékosok. Mindenki húz egy lapot és megnézi a színét, majd visszaadja a játékvezetőnek a kártyát. A játékvezető sorba húzza a lapokat a kezében lévő pakliból, és azok színét bemondja/bekiáltja. Amikor valaki a saját színét hallja, (ha tud) egy székkel jobbra ül. Ha ott már ülnek, akkor az ölébe ül. Mindig csak az mehet jobbra aki felül ül. Ha a játékvezető Jokert húz, az egyes székeken helycsere van, aki legfelül volt az legalulra kerül, aki alatta volt, most az ül az ölébe… Az nyer, aki először körbeér és visszajut a saját helyére, ám a játékot lehet folytatni az utolsó három bent maradóig.