Цифры
Играют 2-3 человека. Ведущий читает текст: Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери. " Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых семь". Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10". "Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш! " Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать..." (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). " Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать".

Ракеты
По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

Номерок
Для игры нужно 6 человек, 3 парня и 3 девушки. Каждый игрок получает свой номер. Первый игрок бросает игральный кубик с цифрами от 1 до 6. Выпавшее число показывает, что он будет делать, если выпало 1 - целовать, 2 - сосать, 3 - жевать, 4 - сажать, 5 - кусать, 6 - облизать. Тот же игрок бросает второй раз кубик. Выпавшее число показывает, с какой частью тела он это будет делать: 1 - губы, 2 - нос, 3 - правое ухо, 4 - щека, 5 - правое ухо, 6 - левое ухо. Игрок бросает кубик третий раз. Выпавшее число показывает, с каким человеком он это делать, - цифра соответствует номеру игрока. Когда первый игрок все сделал, кубик берет второй и т.д.

Предметы
Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.)- Так он переберет разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается. Ведущий произвольно выбирает какой-либо предмет, например стол. Теперь игроки должны по очереди сказать, как его можно использовать. Повторяться нельзя! Поскольку стандартные варианты ("за ним можно сидеть", "делать уроки", "обедать" и пр.) быстро заканчиваются, участникам приходится проявлять творческую активность. Тот, кто не смог ответить, выходит из игры. Побеждает оставшийся. Применение предмета не обязательно должно быть хорошим, правильном с точки зрения здравого смысла, главное, чтобы оно теоретически было возможно. Игру можно усложнить, в этом случае ведущий задаёт не один, а два предмета и участники должны придумывать варианты, как их можно использовать вместе.

Пикассо
На листе ватмана сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью автопортрет, не глядя. У кого «шедевр» получился удачнее, тот забирает приз.

Танец
Суть в том, что все становятся паровозиком и начинают двигаться вперед под музыку. Ведущий включает-выключает музыку. Ведущий резко выключает музыку, все должны остановиться. Кто "воткнулся" носом в спину впереди идущего (для первого - оторвался от всех), тот выбывает. Музыка так же внезапно включается - кто порвал цепочку - вылетает. Для удобства ведущих может быть двое: тот, кто на музыке, и тот, кто собственно "паровоз". Чем больше народу - тем лучше. Без свалок не обходится. Главное - правильно подобрать музыку и не делать равномерных интервалов вкл/выкл

Гора туфель
Гости делятся на две команды. В каждом выбирается капитан. Команды садятся друг против друга, снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр на одну кучу; можно положить лишнюю обувь. Капитаны это не видят. Задача капитана - быстрее обуть свою команду.
Побеждает команда, первая оказавшаяся в обуви.

Планка
Для игры нужна планка, т.е. какая-нибудь длинная палка, под которой будут проходить играющие. Смысл в следующем: двое держат планка, причем довольно низко, а играющие должны под ней пройти на ногах, при этом не упасть. Постепенно планка опускается все ниже и ниже. Особенно хорошо играть после выпивки. Говорят, если под планкой начинает проходить девушка в юбке, можно увидеть ее ... Не скажу, сами играйте и смотрите :)))

Обои
На пол кладётся дорожка обоев. Выбиpают 3-4 девyшек в юбках.Hа пол кладется ковpик длиной 1-2 метpа.Женщинам предлагается широко расставляя ноги, пройти и пpи зтом не настyпить на него.После первой попытки предлагается повторить, но уже с завязанными глазами.Пpоделев это не хитpое задание с завязанными глазами женщина обнаруживает, что на дорожке лежит мужчина.Мужчина встает и объявляет победительницей тy, котоpая больше всего покpаснела.

Стул
Почти детская, но очень весело, когда играют и взрослые. Двое участников. Два стула спинками друг к другу посреди комнаты. По всей комнате раскидываются 10 вещей (тапочки, игрушки и т.д.). Задача - подобрать как можно больше вещей и положить на СВОЙ! стул. Наблюдать со стороны очень весело! Да и играть тоже