

1.játék: Póker

A játék tartalma: A normál kártyák x2, Semmelweis Ignác x3, a speciális lapok x1

Játékosok száma:2-4

Előkészületek: Mindenki kap 4 játékos esetén 5, 3 esetén 7, 2 esetén 10 lapot.

A játék menete: Mindenki megpróbál olyan személyeket összekapcsolni, akik valamilyen szinten kapcsolódnak egymáshoz és elmagyarázza, hogy miért. 3 személy a minimum, és annyi pontot kapunk, ahány személyt lerakunk. Mindig az adott játékostól jobbra ülő bírálja azt, hogy jó-e az érvelés.(lehetőleg komolyan) A körünk elején mindig húzunk, kör végén mindig dobunk egy lapot. Amelyik játékos kimegy, az 3 pontot kap.

Speciális lapok:

Kossuth Lajos: Húz az asztról (az eddig kirakott lapok közül) egy lapot.

Deák Ferenc: Húz az ellenfele kezéből egy lapot.

Andrássy Gyula: Húz a pakliról 3 lapot.

Ferenc József: Az egyik ellenfele lapjainak számát 3-ra csökkenti.

Ferenc Ferdinánd: Mégegyszer jöhet.

Arany János: Mindenkiel eldobat egy általa választott lapot.

Eötvös József: Lenullázza az egyik ellenfél pontszámát.

Semmelweis Ignác: Kigyógyítja a beteg embert. (x3)

David Lloyd George: Megbetegít egy embert. (aki ezután addig húz körönként egy lapot, amíg nem húz Semmelweis Ignác lapot. Ezt nem kell megtennie, ha a kezében már van egy.)

Minden körben csak egy „személycsoportot” rakhatnak ki a játékosok.

Játék vége:Az nyer, aki az első játékos kimenetelekor a legtöbb ponttal rendelkezik.

2. játék: „Találd ki, hogy ki vagy?”

Szükséges eszközök: személyiségkártyák, idő mérésére alkalmas eszköz

Játékosok száma: 2-8 fő

Előkészületek: Keverjük össze a kártyákat és helyezzük egy pakliba az asztal közepére!

A játék célja: Találd ki, hogy ki vagy!

A játék menete:

Minden játékos húzzon egy kártyát a pakliból, de ne nézze meg, hanem helyezze a fejére, ő ebben a körben ez a személy lesz. Ezek után a játékosok megnézik egymás lapjait. Ezek után a legfiatalabb játékos kezd (ezt a körökben lehet változtatni), elkezdik mérni az időt, ezután, két perce van, hogy kitalálja, hogy ki ő, a kártyán található adatokra rákérdezve, amikre a többi játékos le tudja olvasni a választ a kártyáról, majd igennel vagy nemmel tud válaszolni.

Majd következik a többi játékos.

A játék folyamán minden játékos passzolhat egyszer, ebben az esetben az öt követő játékosnak két személyt is ki kell találnia (húz még egy lapot, miután kitalálta az elsőt), neki viszont ebben a körben egyet sem.

Bármennyi kör játszható, de a játék már kevésbé izgalmas, ha a kitalált/nem kitalált kártyákat visszatesszük a pakliba, így ajánlott addig játszani, amíg a kártyák el nem fogynak.

A körök számát érdemes előre meghatározni.

A pontozás:

Ha sikerül a játékosnak kitalálni, hogy ki ő, akkor 2 pontot kap, ha azonban nem, akkor 0 pontot.

Passz esetén ha a passzoló után következő játékos egy kártyát talál ki, mindketten 0 pontot kapnak, ha kettőt akkor ő 4 pontot kap, a másik -2-t, ha viszont egyet sem talál ki -1-et kap, és a passzoló 2-t.

Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja lesz.

3. játék: Ki hazudik?

Szükséges eszközök: személyiségkártyák – legalább annyi, hogy az osztályban mindenkinek jusson egy darab, zsetonok, mindenkinek 5 darab zseton (ez lehet papírkorong, cukorka, játékpénz...)

Időtartam: 8-10 perc

A játék menete:

1. Az osztályban minden diák kap egy személyiségkártyát és öt zsetont.
2. A tanár jelére a tanulók felállnak, és keresnek egy beszélgetőpartnert.
3. A kártyájukon található személyiség nevében, a kártyán található információkból választva tesznek két állítást „magukról” – az egyik állítás igaz, a másik hamis.
4. A beszélgetőtársnak ki kell találnia, melyik állítás az igaz. Ha kitalálják, megkapják a beszélő egyik zsetonját.
5. Ezután a másik beszélgetőtárs mondja el a két állítását, a 4. pontnak megfelelően folytatódik a játék.
6. Miután mindkét forduló befejeződött, a beszélgetőtársak új társat keresnek.
7. A játék előre meghatározott időtartamig tart: 8-10 percig.
8. Aki elveszítette az összes zsetonját, vigasz-zsetont kaphat, amellyel tovább játszhat.
9. Az győz, aki a legtöbb zsetont gyűjtötte.

4.játék: Kő – papír - olló

Szükséges eszközök: tanulónként 5 darab személyiségkártya

Előkészület:

Minden tanuló kap 5 darab személyiségkártyát

A játék menete:

1. A tanár kezdő jelére mindenki feláll, és keres egy játszótársat.
2. A játszópárok tetszőleges kártyát vesznek ki a csomagjukból, és annak a személynek a nevében beszélgetnek egymással egy percig.
3. Egy perc után a két játékos „kő-papír-olló” módszerrel kisorsolja a győztest, aki megállapíthatja, hogy melyik kategória alapján párbajozzanak: születés időpontja, halál időpontja, életkor (élet vagy uralkodás éveinek száma)
4. Akinek a személyiségkártyáján magasabb szám található a megadott szempontból (pl. később született, később halt meg, hosszabb ideig élt vagy uralkodott), az győz, és elnyeri a játszótársa kártyáját.
5. A játék új játszótárral folytatódik.
6. A játékot tetszőleges ideig játszhatjuk. (15-20 perc)