

TỔNG HỌC CÁC TRÒ CHƠI GIÁO DỤC

CHƠI MÀ HỌC



Sưu tầm và biên soạn: Th.s Phạm Thị Phương

Tel: 0931.177.186

Mail: phuongphampsy@gmail.com

Trò chơi nói chung là một loại hình giáo dục rất tốt với thanh thiếu niên, nếu chúng ta biết cách tổ chức trò chơi trở nên lành mạnh, có giá trị hữu ích, ngược lại nó sẽ vô bổ có khi phản tác dụng trong khi chơi.

Trò chơi có nhiều rất loại đa dạng, có nhiều cách chơi: trò chơi lớn, trò chơi thi đấu, trò chơi nhỏ, trò chơi dân gian... Thông qua trò chơi giúp cho người chơi rèn luyện trí tuệ, sự nhanh

nhẹn, tháo vát, khéo léo, ngoài ra trò chơi còn tạo được sự gắn bó với tập thể, giúp cho người chơi thoát khỏi sự khép nép thụ động và nhanh chóng xoá bỏ sự cách biệt ngại ngùng ban đầu.

I. GIÁ TRỊ TRÒ CHƠI

Trò chơi cần có mục đích lành mạnh, tính sư phạm, tính giáo dục thì trò chơi mới đạt được hiệu quả giá trị về tinh thần và thể chất của người chơi .

Đạo đức: tạo cho người chơi tính nhẫn nại, đoàn kết, hoà đồng với tập thể, vui tính, vị tha.

Trí tuệ: Giúp cho người chơi có tính sáng tạo có óc quan sát nhanh, nhận định được lời nói nhanh, phán đoán và ứng xử khôn khéo, nhớ được lâu, khéo léo.

Thể lực: Rèn luyện cho người chơi nhanh nhẹn tai mắt, tay chân, có sức bền cao, tăng cường thêm sinh lực, tính chịu khó, tháo vát.

Ngoài những giá trị kể trên, trò chơi còn làm giảm đi những tật xấu như: nóng tính, cục cằn, hay ăn gian, sửa được những khuyết điểm mà cá nhân hay tập thể bộc lộ khi chơi. Vì thế cần phải có luật chơi rõ ràng, có thi đua, có thưởng, phạt công minh, bất vụ lợi, vô tư.

II. QUI TRÌNH THỰC HIỆN TRÒ CHƠI

1. Công việc chuẩn bị phải lưu ý

Đối tượng và số lượng: Quen hay chưa quen? Số lượng người tham gia? Thái độ và trình độ? Giới tính?

Địa điểm và thời gian: Trong nhà hay ngoài trời, chỗ chơi rộng, nắng gió, cây nhiều, phòng rộng hay hẹp... Cần phải tính toán thời gian chơi cho phù hợp, từ khi bắt đầu chơi cho đến khi kết thúc.

Lựa chọn nội dung chơi: Thực hiện những trò chơi cho vừa sức và trình độ người chơi, cần truyền tải những nội dung gì về chuyên môn, kỹ năng, ngành nghề... có định hướng.

Vật dụng chơi: chuẩn bị vật dụng chơi, quà thưởng (nếu có) tại chỗ chơi có thể sử dụng được vật dụng gì? Vd: chơi bóng – gậy thì chuẩn bị bóng và gậy.

2. Thực hiện trò chơi

Ôn định tổ chức: Trước khi chơi có thể cho hát tập thể , hô băng reo , chia tổ thi đua.

Giới thiệu trò chơi: Quản trò phải giải thích rõ ràng cách chơi, chơi đúng, sai, nói tên trò chơi, chơi thử một vài lần tạo cho người chơi quen với trò chơi.

Chơi thật và tổng kết: Khi chơi thật, có thể góp ý cách chơi để người chơi lần sau chơi cho đúng, phạt nhẹ nhàng, không chế diễu gây xấu hổ cho người thua cuộc và cũng không qua đề cao người hay nhóm thắng cuộc. Cần tạo bầu khí vui nhộn, tạo cho người chơi luôn có cảm giác thoải mái.

Chú ý: Nếu trò chơi quá quen thuộc hoặc quá dễ nên nhanh chóng chuyển sang trò chơi khác để tránh sự nhàm chán, trò chơi mà bị sai quá nhiều sẽ mất đi tính hấp dẫn của nó.

3. TRÒ CHƠI TẬP THỂ

1. Cao - Thấp - Dài - Ngắn

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 10 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 10 phút

* Cách chơi: quản trò (hành động tay của mình) hô: Cao – Thấp – Dài – Ngắn. Người chơi làm theo lời quản trò, quản trò phải dần dần làm nhanh để người chơi dễ bị sai. Quản trò quy định: Hãy làm theo những gì tôi nói, đừng làm theo những gì tôi làm, mắt phải quan sát quản trò. Để tạo độ khó quản trò nói Cao/Thấp/ Dài/ Ngắn nhưng hành động của tay khác với lệnh đọc.

Cao: Hai tay duỗi thẳng, tay trên, tay dưới, song song nhau – *Thấp:* thu hẹp khoảng cách của hai tay lại.

Dài: Hai tay duỗi thẳng song song – *Ngắn:* thu hẹp khoảng cách hai tay lại.

* Chú ý: quản trò phải cho người chơi làm nháp 1 lần rồi mới bắt đầu.

2. Đồ nghề

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 30 người trở lên, chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 7 phút

* Cách chơi: Quản trò chia người chơi ra thành 3 nhóm và mỗi nhóm cử 1 nhóm trưởng. Quản trò sẽ diễn tả hành động và nhóm trưởng có 2 phút để bàn với nhóm sau đó trả lời xem là nghề gì. Quản trò phải diễn tả 1 hành động ít nhất 3 lần, nhóm nào trả lời trước thì được thêm 1 điểm.

3. Thi tìm những con vật có từ láy

(Hoặc tìm con vật bắt đầu bằng chữ B/C/L...)

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 15 người trở lên, chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 10 phút

* Cách chơi: trong hội trường có bảng (nếu có). Quản trò chia ra làm 3 -> 4 nhóm, mỗi nhóm cử 1 bạn lên, quản trò sẽ ra mật hiệu cho các bạn là “Tìm những con vật có từ láy”

Ví dụ: chuồn chuồn, bướm bướm, ba ba ...

4 đội 1 lượt và 1 người viết con này xong chạy về cho người khác lên viết tiếp ... Trong vòng 5 phút đội nào viết được nhiều con vật có từ láy nhiều nhất thì đội đó thắng cuộc.

4. Nói và làm ngược

* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 20 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -10 phút

* Cách chơi: người chơi xếp thành vòng tròn. Quản trò hô: “Các bạn hãy cười thật to”. Người chơi phải làm ngược lại là: “Khóc thật nhỏ”. Quản trò hô: “Các bạn hãy nhảy lên”. Người chơi phải làm ngược lại: “Ngồi xuống đất”,...

Quản trò sẽ chỉ người trong vòng tròn và nói 1 hành động nào đó thì người chơi phải làm ngược lại. Quản trò có thể thể hiện bằng hành động không cần nói, nếu người chơi không làm ngược lại thì sẽ bị phạt. (Quản trò ngồi thì mọi người đứng,..).

5. Đếm sao

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 10 phút

* Cách chơi: quản trò hát bài hát: “Một ông sao sáng, 2 ông sáng sao tôi đổ anh chị nào từ 1 hơi đếm hết đến 10 ông sáng sao”. Người chơi được chỉ định sẽ đếm: 1 ông sao sáng, 2 ông sáng sao, 3 ông sao sáng, 4 ông sáng sao, ..., 10 ông sáng sao – nếu như người chơi đếm không dứt 1 hơi thì sẽ bị phạt. (Có thể tăng số sao lên nếu nhiều người nói một hơi được 10 ông sao).

6. Ngón tay nhúc nhích

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm

* Địa điểm: Trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 7 phút

* Cách chơi: quản trò đưa 1 ngón tay lên và hát đếm: “Một ngón tay nhúc nhích, nhúc nhích. Một ngón tay nhúc nhích nhúc nhích cũng đủ làm ta vui rồi” – Đưa hai ngón tay thì hát “Hai

ngón tay nhúc nhích, nhúc nhích, nhúc nhích, nhúc nhích”. Số lần nhúc nhích sẽ gấp đôi số ngón tay, một ngón tay ta hát 2 lần nhúc nhích, 2 ngón tay ta hát 4 lần nhúc nhích ... cho đến hết bàn tay – nếu người chơi đếm thiếu thì sẽ bị phạt.

7. Con thỏ ăn cỏ

* Mục đích: Rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 15 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm

* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 10 phút

* Cách chơi:

- Quản trò: đưa bàn tay chụm lại hô “Con thỏ”.

- Người chơi: lặp lại theo lời quản trò nói “Con thỏ”.

- Quản trò: đưa tay chụm đặt lên lòng bàn tay kia nói “Ăn cỏ”.

- Người chơi: làm theo và nói “Ăn cỏ”.

- Quản trò: đưa tay chụm lên miệng hô “Uống nước”.

- Người chơi: làm theo và nói “Uống nước”.

- Quản trò: đưa tay lên lỗ tai hô “chui vào hang”.

- Quản trò: chắp tay lại hô “thỏ ngủ”.

- Người chơi: chắp tay lại hô “thỏ ngủ”.

Người chơi phải làm theo quản trò nếu làm sai sẽ bị phạt, quản trò chú ý phải làm dần dần nhanh (có thể nâng lên bằng cách nói và làm khác nhau không theo trình tự, và thêm quy định bổ sung “Hãy làm theo những gì tôi nói, đừng làm theo những gì tôi làm”, quản trò sẽ nói và làm khác nhau để đánh lừa.

8. Tôi bảo, tôi bảo.

- * Mục đích: tạo không khí vui tươi
- * Số lượng: không hạn chế.
- * Địa điểm: Ngoài sân, trong phòng
- * Thời gian: 5-> 15 phút
- * Cách chơi:

Quản trò hô: “Tôi bảo tôi bảo”- Người chơi hỏi: “Bảo gì bảo gì”

Quản trò nói: “Tôi bảo các bạn vỗ tay 2 cái”- Người chơi: vỗ tay 2 lần

Quản trò nói: “Tôi bảo trán của bạn chạm trán của bạn bên cạnh/ Tôi bảo lưng của bạn chạm lưng của bạn/ tôi bảo chân của bạn không được chạm đất/....

Khi quản trò hô “tôi bảo” thì người chơi phải làm theo. Nếu như quản trò không nói “tôi bảo” mà người chơi làm thì sẽ bị phạt.

9. Thụt - Thò

- * Mục đích: tạo không khí vui tươi
- * Số lượng: không hạn chế
- * Địa điểm: ngoài sân, trong phòng
- * Thời gian: 5 -> 15 phút

* Cách chơi: người chơi xếp thành vòng tròn. Quản trò hô: “Thụt” (đồng thời khuỷ tay thụt ra sau sau lưng) – “Thò” (đồng thời đẩy tay giờ thẳng tay lên trước mặt). Người chơi vừa làm vừa hô theo quản trò. Quản trò phải nhanh nhẹn và hô nhiều lần, nếu người chơi làm sai sẽ bị bắt ra phạt. Quản trò tạo độ khó bằng cách hô liên tục: Thụt, thụt, thụt/ Thò – Thụt – Thò/.... Hoặc nói nhưng làm ngược lại, mọi người dễ bị đánh lừa, mà phải làm theo hiệu lệnh không làm theo quản trò.

Tương tự có thể chuyển thành nắm, mở và ngược lại động tác.

10. Mưa rơi

* Mục đích: Tạo không khí sinh động

* Số lượng: Không hạn chế

* Địa điểm: Ngoài sân, trong phòng

* Thời gian: 5 -> 10 phút

* Cách chơi: người chơi trong phòng hoặc ngoài sân. Quản trò giơ tay lên cao thì nói “Mưa rơi mưa rơi” – quản trò đưa tay càng cao thì người chơi vỗ tay càng lớn – quản trò đưa tay thấp xuống thì người chơi vỗ tay càng nhỏ. Quản trò phải nhanh nhẹn đưa tay lên xuống liên tục – trò chơi không có phạt.

11. Cùng nhau giải toán

* Mục đích: phán đoán nhanh

* Số lượng: 30 -> 40 người, chia thành 3 -> 4 đội

* Địa điểm: ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 10 phút

Cách chơi: quản trò chia người chơi ra thành từng đội (tùy ý), cử 1 đại diện. Bắt đầu quản trò nói nhỏ với 1 người đại diện đứng cuối ở mỗi đội 1 con số nào đó và bạn chạy về đội mình lấy số đó (VD: 18) cộng thêm 3 (là 21) dùng ngón tay viết kết quả lên lưng 1 người ngồi trước mình. Người thứ 2 nhận được số truyền từ dưới thì cũng phải cộng thêm 3 và viết lên 1 lưng người kế tiếp. Đến người cuối cùng đầu hàng, cũng nhận được con số mới rồi cộng thêm 3 và lấy kết quả lên báo với người quản trò.

Đội nào báo với quản trò đúng kết quả thì sẽ thắng, khi truyền số các bạn chỉ được viết lên lưng và không được nói.

Chuyển cách chơi: Có thể áp dụng chơi ngoài tính toán ra, người nhận sẽ nhận một từ hoặc hai từ thông tin về viết lưng truyền cho người tiếp theo, đội nào đưa đáp án thông tin chính xác sẽ chiến thắng. Ví dụ: Quả cam, Bánh, ô tô,....

12. Con muỗi

* Mục đích: Tạo không khí vui vẻ

* Số lượng: 15 -> 50 người

* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân

Cách chơi: người chơi đứng thành hàng dài, dọc, ngang

- Quản trò (hô to): “Tay đâu” (2 lần)

- Người chơi (hô to): “Tay đây” (2 lần)

Quản trò bắt bài hát: “Minh dài dài dáng thon thon ngày ngày chui rút ở trong bụi rơm, chiều tà tà tối bay ra nhằm vào con mắt mà chích người ta” – và người chơi làm theo hành động chích vào mắt người bên phải mình. Quản trò tiếp tục đưa ngón tay lên và làm con muỗi – người chơi cũng tiếp tục đưa ngón tay lên và cùng với quản trò kêu “O ...O” và quản trò la to “cắn vào má” và người chơi làm theo quản trò lại hô to “đập” và người kế bên “đập” thật mạnh vào con muỗi.

Người chơi phải làm theo lời nói của quản trò chứ không làm theo hành động của quản trò.

Ví dụ: quản trò nói cắn vào miệng mà tay của quản trò cắn vào tai thì người chơi không làm theo – nếu làm sai sẽ bị phạt.

Chuyển cách chơi: Quản trò hô: muỗi đốt, muỗi đốt – Người chơi hô “đốt đâu, đốt đâu”. Người quản trò sẽ hô đốt vào bất cứ bộ phận nào của người bên cạnh/ người đằng sau/ người đằng trước. Ai không đốt sẽ bị phạt.

13. Ba - Má - Tôi

* Mục đích: rèn luyện phản xạ nhanh

* Số lượng: 15 -> 50 người

* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 15 phút

Cách chơi: người chơi đứng thành vòng tròn, quản trò chỉ tay lên đầu nói đây là “Ba” – chỉ tay lên má nói “Má” – chỉ tay xuống khỏi cổ và nói đây là “Tôi”. Người chơi làm theo các động tác của quản trò. Quản trò có thể nói “Ba má” thì người chơi phải dùng 2 tay (1 tay chỉ lên đầu, 1 tay chỉ lên má)...

14. Đây bạn vui

* Mục đích: tạo không khí sinh động

* Số lượng: không hạn chế

* Địa điểm: trong phòng

* Thời gian: 3 -> 5 phút

* Cách chơi: người chơi trong hội trường, quản trò bắt bài hát “Đây bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2). Đây bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2). Đây bạn vui mà muốn tỏ ra mà lòng bạn nôn nao cho quanh đây biết lòng bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2)” – Người chơi vỗ tay theo nhịp đếm 1, 2 của quản trò. Quản trò có thể thay đổi “vỗ tay” thành “dậm chân” hoặc “gật đầu”. Người chơi sẽ làm hành động theo lời hát của quản trò.

15. Trò chơi nôm cá

* Mục đích: tạo vui tươi, sôi động

* Số lượng: 15 -> 50 người

* Địa điểm: ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 15 phút

Cách chơi: các bạn tham gia trò chơi đứng thành vòng tròn, tùy theo số lượng người chơi mà đặt số lượng nôm cá tương ứng (cứ 10 người thì đặt 1 nôm cá – nếu như 40 người chơi thì đặt 4 nôm cá). Nôm cá do 2 người nắm tay dang ra và giơ cao, cái nôm được xếp theo vòng tròn. Khi quản trò bắt giọng 1 bài hát những bạn còn lại làm cá chạy theo vòng tròn ngược chiều kim đồng hồ đến các nôm cá sẽ phải chui qua. Tùy theo quy định của quản trò thì khi dứt 1 bài hát hoặc khi có

hiệu lệnh của quản trò, nôm cá sẽ chụp xuống, ai bị vướng trong nôm cá tức là cá đã bị bắt, bạn đó sẽ bị phạt

Vòng trò sẽ di chuyển theo nhịp nhanh, chậm của bài hát. Khi nôm cá đã chụp xuống, “cá” không được bút khóa để chạy thoát.

16. Biến thành tượng

* Mục đích: tạo vui nhộn

* Số lượng: 15 -> 50 người

* Địa điểm: ngoài sân

* Thời gian: 5 ->15 phút

Cách chơi: người chơi đứng thành vòng tròn, tất cả vừa ca vừa nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te” các bạn đang đứng ở tư thế nào thì đứng ở tư thế đó – sau đó khi nghe tiếng còi “tích” các bạn lại tiếp tục nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te” mà các bạn chưa đứng im thì bạn đó sẽ bị phạt.

Thay đổi cách chơi: Mở một bài hát, hoặc hát một bài hát khi nào bài hát chính dừng thì người chơi dừng, tiếp tục nhấn cho hát thì tiếp tục nhảy.

17. Thi đố về trái cây

* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo

* Số lượng: 15 -> 50 người, chia thành 2 đội

* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân

* Thời gian: 5 -> 15 phút

Cách chơi: Quản trò chia ra thành nhiều nhóm, quản trò ra 1 chữ cái, sau đó quản trò sẽ chỉ định 2 nhóm, 2 nhóm này phải trả lời lần lượt qua lại từng tên trái cây có chữ cái đầu giống mẫu tự trong tài đã cho. Sau câu trả lời của nhóm này, nhóm kia phải trả lời ngay, trong thời gian trọng tài đếm từ 1 -> 5 nếu không trả lời được thì xem như thua cuộc.

Ví dụ: quản trò ra chữ “M” thì 1 nhóm sẽ tìm tên các loại trái nào có mẫu tự là “M” như: me, mít, măng cầu, mơ, ... cho đến khi kết thúc cuộc chơi.

Người chơi không được lặp lại tên trái cây mà nhóm kia đã trả lời rồi. Quản trò có thể thay đổi các mẫu tự khác.

18. Có - Không?

* Mục đích: tạo vui nhộn, hồi hộp

* Số lượng: không hạn chế

* Địa điểm: trong phòng hoặc ngoài trời

* Vật dụng: nhiều vật dụng có sẵn: giấy viết, bảng, phấn ...

Cách chơi: Người chơi ngồi ở trong phòng thành vòng tròn, một người bị sẽ bước ra khỏi phòng. Những người trong phòng chọn 1 đồ vật ở trong phòng hoặc 1 đồ vật bất kỳ khác để làm vật đó. Người bị sẽ được mời vào phòng và phải tìm cho ra vật đó là vật gì? – Người bị được phép hỏi bất cứ ai nhưng phải lựa câu hỏi sao cho người được hỏi chỉ cần trả lời: có (nếu đúng) và không (nếu sai) mà thôi.

Ví dụ: có phải vật đó hình chữ nhật không? Có phải vật đó bằng gỗ không? Vật đó có màu xanh?...

Sau 5 phút người bị chưa tìm ra vật đó thì người điều khiển phải chọn người thay thế. Người chơi không được dùng cử chỉ, lời nói nào khác ngoài 2 từ “Có hoặc không”. Nên chọn đồ vật gần chỗ người bị có thể quan sát được.

19. Bà Ba buồn Bà Bảy

* Mục đích: tạo vui nhộn

* Địa điểm: trong phòng

* Số lượng: 2 đội mỗi đội mang tên bà ba – đội kia mang tên bà bảy. Hai bên sẽ đọc tên đội mình cộng thêm một (động từ – trạng từ – tính từ...) có chữ đầu là chữ “B” và cuối câu là tên của đội kia.

Thí dụ: Bà ba **buồn** bà bảy

Bà bảy **bán** bà ba

Người quản trò chỉ định đội nào nói trước – đội đó sẽ cử 1 người đại diện đứng lên đối đáp. Đội nào cuối cuộc chơi mà bí là đội đó thua.

** Chú ý: không được trùng câu đội kia đã nói, trả lời nhanh sau 5 giây đội kia đã trả lời.

20. Tai đây - mũi này

* Mục đích: rèn luyện tính phản xạ nhanh

* Địa điểm: trong phòng, trên xe

* Số lượng: 50 người, không chia đội

* Thời gian: 20 phút

Cách chơi: tay phải giữ lấy mũi, tay trái giữ lấy tai trái (quy định cho tất cả). Người quản trò hô “Tai đây mũi này” thì tất cả đồng loạt đổi tay – tay trái giữ lấy mũi – tay phải giữ lấy tai trái.

** Chú ý: để trò chơi khó hơn người quản trò quy định thêm sau khi buông tay để đổi mọi người phải vỗ tay 1 cái thật lớn. Người quản trò phải nhanh tay và nhanh mắt để bắt những người phạm lỗi để phạt.

22. Múa hình tượng

* Mục đích: trò chơi là những bài học ôn lại lịch sử, các danh nhân anh hùng

* Số lượng: có 2 đội tham gia, mỗi đội từ 8 -> 10 người

* Địa điểm: trong phòng, tập trung tại sân bãi rộng

* Thời gian: có thể quy định

* Vật dụng: hãy liệt kê tất cả tên những danh nhân, anh hùng dân tộc của đất nước. Tìm hiểu những hành động, cử chỉ, dáng đứng... đã trở thành hình tượng (hình ảnh quen thuộc trong lòng dân).

Cách chơi: mỗi đội lần lượt cử 1 đại diện lên sân khấu (đứng trước đội mình) diễn tả hành động hay tạo dáng hình tượng 1 danh nhân, anh hùng dân tộc nào đó để cho đội mình đoán và nêu tên. Mỗi đội có 5 lần ra lời đố, mỗi lượt trả lời quy định cho trả lời 1 lần, đội nào có nhiều câu trả lời đúng đội đó thắng.

** Chú ý: trước lúc ra lời đố, người đại diện phải đưa đáp án trước cho trọng tài.

23. Bà Ba đi chợ

* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, tính phản ứng nhanh

* Số lượng: ít nhất 2 đội tham gia – mỗi đội từ 4 -> 10 người

* Vật dụng: mỗi đội gồm giấy + viết

* Địa điểm: trong phòng

* Thời gian: trong vòng 10 phút

Cách chơi: tìm trái cây, thức ăn, vật dụng ... theo chữ. Hai đội vào vị trí riêng biệt của mình – giấy viết đặt phía trước mỗi đội cách xa 2 -> 4m. Khi nghe hiệu lệnh thứ tự từng người (của mỗi đội) lên ghi những trái cây có chữ “N” đứng đầu vào giấy, sau 30 giây đến 1 phút trọng tài ra hiệu lệnh cho những người thứ nhất về cho những người thứ hai lên ... Sâu cùng thời gian đội nào ghi được nhiều nhất đội đó thắng (Trò chơi có thể thay đổi nhiều nội dung: từ mua trái cây đến mua thịt, cá, con vật,...).

24. Tin mật

* Mục đích: rèn luyện khả năng nhớ

* Vật dụng: 1 cây viết + mảnh giấy trắng

* Số lượng: mỗi nhóm 10 người, chia nhiều đội

* Địa điểm: trong phòng hoặc ngoài sân

Cách chơi: tất cả các đội xếp hàng dọc, người quản trò (người điều khiển) cho người đứng đầu hàng đọc nội dung của bản thông tin (tất cả cùng chung 1 bản). Thứ tự từ đội thứ nhất truyền tin

cho người thứ hai bằng cách (nói nhỏ vào tai) – cứ thế người trước truyền tin cho người sau – người cuối cùng nhận tin và ghi vào giấy và trao cho người điều khiển. Đội nào có nội dung bản tin giống bản tin gốc nhất là đội đó thắng.

25. Địa danh Việt Nam

- * Mục đích: sự hiểu biết về địa danh đất nước
- * Số lượng: mỗi nhóm 5 -> 10 người (có từ 2 nhóm trở lên)
- * Vật dụng: trang bị giấy viết cho mỗi nhóm, hoặc trang bị bảng + phấn chia ô cho mỗi nhóm
- * Thời gian: 5 -> 10 phút
- * Địa điểm: trong phòng, trên xe

Cách chơi: các đội sẽ ghi lên bảng tên các Tỉnh, Thành phố, Huyện, Thị xã (thuộc Tỉnh) trong toàn cả nước. Quy định: chữ đầu của từ cuối Tỉnh trước là chữ đầu của từ đầu Tỉnh sau.

Thí dụ: Hà Nội, Nghệ An, An Lão (Huyện của Tỉnh Hải Phòng), Long Thành (Đồng Nai), ...

Không được lặp lại – nếu lặp lại sẽ bị trừ điểm địa danh đó nhưng tiếp theo vẫn được tính, sau khoảng thời gian đội nào có nhiều địa danh đội đó thắng.

26. Đi du lịch bằng taxi

- * Mục đích: rèn luyện trí nhớ, sự nhanh nhạy
- * Số lượng: chia từng nhóm, mỗi nhóm 5 người (có thể nhiều hơn)
- * Vật dụng: mỗi nhóm trang bị viết + giấy trắng
- * Địa điểm: trong phòng, hội trường

Cách chơi: các nhóm tụ tập thành 1 vòng tròn, cử ra 1 thư ký ghi chép, khi có hiệu lệnh tất cả cùng ghi tên hiệu Taxi có trong thành phố cùng số điện thoại. Sau 5 -> 10 phút đội nào ghi được nhiều, đội đó thắng.

** Chú ý: người trọng tài phải có 1 bản danh sách các hãng Taxi và số điện thoại để đối chiếu và xác định.

27. Xé giấy

* Mục đích: sự hiểu ý giữa các thành viên trong đội

* Số lượng: chia 2 đội (Nam – Nữ đều nhau)

* Vật dụng: những miếng giấy giống nhau

Cách chơi: mỗi đội lần lượt cử 1 Nam 1 Nữ lên thực hiện. Nam + Nữ đứng xoay lưng lại với nhau – 2 người cầm 2 miếng giấy – sau đó 1 trong 2 người sẽ ra lệnh cho người kia gấp giấy rồi xé. Những người phía dưới (không tham gia) không được nhắc nhở cho đội mình, sau 1 thời gian như nhau đội nào có số đôi (giấy xé giống nhau) nhiều là đội đó thắng.

28. Tìm tên bài hát

* Cũng tương tự các trò chơi trên – tuy nhiên trò chơi này có thể áp dụng trong 1 cuộc tập trung hội họp – phần thưởng sẽ áp dụng cho từng cá nhân.

Cách chơi: mời 1 số bạn bước lên sân khấu xếp hàng ngang. Người điều khiển ra điều kiện: hãy tìm tên bài hát có từ (mẹ, xuân, hoa, tình,...) và hát lên 1 vài câu của bài hát đó. Trò chơi áp dụng luật (nóc ao) cho từng bạn 1 -> 2 người cuối cùng sẽ được lãnh giải vô địch.

** Chú ý: các từ quy định: mẹ, xuân, hoa, tình,... phải viết trước để khách quan hơn...

29. Dàn nhạc giao hưởng

* Mục đích: vui tươi, tình cảm

* Số lượng: mỗi đội (nhóm) có 8 -> 12 người, ít nhất là 2 -> 3 đội (nhiều nhất 7 đội)

* Địa điểm: trong phòng rộng, sân bãi tập trung, trong xe, ...

Cách chơi: người điều khiển hát lên 1 bài hát tập thể (tất cả đều thuộc), sau đó đặt tên các đội theo từng nốt nhạc (đồ – rê – mi – fa...). Tất cả hát chung bài hát tập thể – khi người điều khiển

chỉ tay vào đội nào thì đội đó không được hát bằng lời mà chỉ được hát bằng vần nốt nhạc của đội mình (còn tất cả im lặng).

** Yêu cầu: âm điệu bài hát phải được liên tục, đội nào khi có tay người điều khiển chỉ vào mà hát sai – hát trật lỗi nhạc thì phải chịu phạt. Tương tự có thể chuyển thành hòa âm trống, kèn, đàn...

30. Cuộc thi thử tài hiểu biết âm nhạc

* Mục đích: sự hiểu biết, suy đoán nhanh

* Số lượng: có nhiều đội (mỗi đội 10 người) – ngồi tách biệt nhau trong phòng, trên xe, ...

* Vật dụng: phải soạn nội dung vào giấy để thi đó, ca

* Địa điểm: trong phòng

Cách chơi: người điều khiển hát lên 1 câu đầu hoặc câu cuối trong bài hát – sau 5 giây 2 đội xung phong trả lời và hát lại bài hát. Đội nào trả lời nhanh, đúng (tên bài hát – tên tác giả – hát lại bài hát đó) thì được 4 điểm, sai phần nào trừ điểm phần đó. Cuối cuộc thi cộng điểm các đội, đội nào có nhiều điểm thì đội đó thắng.

31. Hát đối đáp

* Mục đích: vui tươi, sự am hiểu các bài hát Việt Nam

* Số lượng: chia 2 nhóm

* Địa điểm: trên xe hoặc trong phòng

Cách chơi: (nhiều nội dung)

- Hai bên thi hát về những convật

+ Chim: có tên loài chim

+ Cá: có tên loài cá

.....

- Hát về những địa danh các Tỉnh, Thành phố trong cả nước

- Thi hát về mưa, đêm, biển, trời, ...

** Chú ý: bên nào bí thì áp dụng luật nốc ao (đếm từ 1 đến 10) không tìm được bài hát là thua, không được hát các bài hát cấm lưu hành, các bài hát ngợi ca Lãnh tụ, Đảng.

32. Hát giao duyên

* Mục đích: tạo vui vẻ, tạo môi tình cảm, am hiểu về âm nhạc

* Số lượng: chia 2 đội (có thể phân biệt Nam – Nữ)

* Địa điểm: trong phòng, trên xe, trong lán trại

* Chuẩn bị: 2 đội ngồi riêng biệt, cùng nhau tập hát bài: “Qua cầu gió bay bắc bộ” (Yêu nhau cởi áo ôi à cho nhau... về nhà dỗi rằng cha dỗi mẹ... a... ối... a rằng... a... í a... qua cầu... qua cầu... gió bay).

Cách chơi: hai bên sẽ hát đối đáp nhưng có cải biên câu “cởi áo” thành những câu đồ vật mình có trên người: cởi nhẫn, cởi kiếng, cởi nón,... Hai bên hát thứ tự đối đáp bên nào bí (không tìm ra từ...) là bên đó thua. Các từ cải biên phải có các dấu kèm theo là: hỏi, ngã và sắc và không được giống nhau.

33. Cùng sở thích

* Mục đích: tạo sự thoải mái, vui tươi, làm quen

* Địa điểm: trong phòng

* Vật dụng: một người 1 mảnh giấy trắng

* Số lượng: không hạn chế, chia thành 2 nhóm Nam – Nữ

Cách chơi: 2 nhóm ngồi riêng biệt, mỗi người sẽ ghi những sở thích của mình (trung thực) vào miếng giấy, gồm:

- Họ tên

- Cao, cân nặng
- Sở thích: Hoa, màu sắc, phim, ca nhạc, nhiếp ảnh, thể thao,...
- Nguyên vọng trở thành: kỹ sư, bác sĩ, ca sĩ,...

Sau đó gom vào 2 cái nón và trao đổi (của Nam cho Nữ – của Nữ cho Nam). Sau khi trao đổi các mảnh giấy được chia đều cho mọi người (chưa được mở ra xem). Sau đó thứ tự từng người một đứng lên giới thiệu về mình và mở giấy ra đọc những sở thích của mình. Ai có trùng sở thích và các điều kiện khác được quà của BTC.

34. Tình yêu có lời

- * Mục đích: vui tươi, lành mạnh, khôi hài, ...
- * Số lượng: 20 hoặc 40 người (đồng đều Nam – Nữ)
- * Vật dụng: mỗi đội 5 miếng giấy nhỏ
- * Địa điểm: trên xe, trong phòng

Cách chơi: chia Nam và Nữ ra 2 nhóm trong phòng, bên Nam sẽ cùng nhau bàn luận và ghi 5 câu hỏi (tỏ tình) vào 5 miếng giấy – bên Nữ sẽ ghi 5 câu (từ chối) vào 5 miếng giấy. Sau 10 phút 2 đội đổi giấy cho nhau, sau đó tuân tự đọc câu tỏ tình (bên Nữ đọc) – có thể bình chọn những câu hay nhất, xuất sắc nhất.

** Chú ý: nếu số người ít có thể quy định mỗi người ghi một câu.

35. Trăm nghe không bằng một thấy

- * Mục đích: sự suy đoán
- * Số lượng: không hạn chế
- * Địa điểm: trong phòng
- * Vật dụng: mỗi người 1 tờ giấy (có thể giống nhau)
- * Chuẩn bị: mỗi người 1 tờ giấy cầm trên tay, cả người quản trò

Cách chơi: người quản trò sẽ hò, cầm giấy lên, gấp đôi dọc, gấp tiếp, gấp ngang,... xé 1 góc đối diện. Sau khi xé, người quản trò quay lại đề nghị mọi người mở tờ giấy ra.

** Chú ý: chắc chắn rằng sẽ có rất ít người có miếng giấy có những lỗ khuyết giống người quản trò. Sau đó mời 1 người lên làm hướng dẫn: có thể ra điều kiện ai giống mảnh giấy của người hướng dẫn, thì người đó được quà.

36. Hỏi - Trả lời

* Mục đích: tạo sự vui tươi, hóm hỉnh, gần gũi

* Số lượng: 40 người (Nam, Nữ), chia làm 2 nhóm: nhóm Nam và nhóm Nữ

* Vật dụng: mỗi người 1 miếng giấy trắng nhỏ, 2 cái nón cho 2 nhóm

* Địa điểm: trong phòng, trên xe

Cách chơi: trên miếng giấy các bạn bên Nữ ghi 1 câu hỏi bất kỳ – còn bên Nam tưởng tượng ra 1 câu trả lời bất kỳ. Sau đó gom tất cả vào chiếc nón của nhóm mình – sau khi xong 2 nhóm cử ra 2 người lần lượt lên bốc câu hỏi – câu trả lời đọc lên cho mọi người nghe (lần sau có thể làm ngược lại: Nam hỏi – Nữ trả lời).

37. Cây sen

* Mục đích: rèn luyện phản ứng nhanh

* Số lượng: 20 -> 30 người, không chia đội

* Tổ chức: 1 quản trò

* Địa điểm: trong phòng

Cách chơi: người quản trò hô: “Nụ sen” – người chơi úp 2 lòng bàn tay lại tạo thành nụ sen. Người quản trò hô: “Hoa sen” – người chơi xòe 2 lòng bàn tay tạo dáng cong như bông hoa sen. Người quản trò hô: “Lá sen” – người chơi xòe thẳng bàn tay tạo thành lá sen. Người quản trò hô “Trái sen” – người chơi úp 2 bàn tay lại tạo thành trái...

Khi tất cả mọi người đã hiểu cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “làm theo lời nói của tôi chứ không làm theo hành động của tôi” – sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của người quản trò (lời nói làm ngược động tác).

** Chú ý: người quản trò tinh mắt bắt phạt những người làm sai động tác để tạo không khí hấp dẫn lôi cuốn. Tương tự có thể chuyển thành nụ hoa, thì thật, nắm mở...

38. Suy luận

* Mục đích: phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận và tinh thần đồng đội

* Địa điểm: trong phòng, trên xe

* Tổ chức: 1 quản trò

* Số lượng: 20 người đến 30 người, chia thành 2 đội

Cách chơi: người quản trò chia số người chơi thành 2 đội (A và B), đồng thời chỉ định đội nào sẽ chơi trước.

Đội A (được chỉ định trước) cử 1 người lên giao đáp án cho trọng tài (người quản trò): “Chúng tôi sẽ đổ đội B về con gà” – sau đó đội A quay sang đội B kể 1 vài đặc điểm (giới hạn là 5 đặc điểm).

Thí dụ: Đổ con gà – Nó là vật nuôi, nó có lông, nó có đuôi,...

Bên A kể ra 5 đặc điểm xong, sau 30 giây bên B phải trả lời (cử 1 người đại diện) và chỉ được trả lời 3 lần (tùy quy định). Nếu không đúng là thua.

** Chú ý: chỉ lấy thông tin từ người đại diện, tránh tình trạng lộn xộn.

39. Phản xạ nhanh

* Mục đích: tạo sự nhanh nhạy, phản xạ

* Địa điểm: trong phòng, ...

* Số lượng: cả tập thể

Cách chơi: người quản trò phổ biến trò chơi gồm 3 động tác: vỗ tay, đứng lên, ngồi xuống. Khi quản trò hô vỗ tay thì tất cả cùng vỗ tay và làm theo vỗ tay 1 cái... với động tác đứng lên, ngồi xuống cũng vậy... Sau khi đã chơi thử, người quản trò phổ biến lại trò chơi (khó hơn): quản trò hô vỗ tay thì tất cả vỗ tay nhưng động tác thì đứng lên – khi quản trò hô đứng lên thì tất cả nói đứng lên nhưng động tác thì ngồi xuống – người quản trò hô ngồi xuống thì tất cả ngồi xuống nhưng động tác thì đứng lên... Cứ thế trò chơi tiếp tục – ai làm sai sẽ bị mời ra và chịu hình phạt do người quản trò áp dụng.

40. Cử đại diện

* Điều kiện: như trò chơi “Suy luận”

* Mục đích: tạo sự nhanh nhạy, phản xạ

* Địa điểm: trong phòng, ...

* Số lượng: cả tập thể

Cách chơi: đội A cử đại diện của mình sang đội B lấy thông tin, sau đó về truyền lại thông tin cho đội mình bằng diễn đạt động tác cho mọi người hiểu (không được nói).

Thí dụ: đội B cho thông tin người đại diện đội A là: “Chúng tôi cần 1 chiếc nón” – sau đó người đại diện sẽ diễn tả bằng hành động, động tác cho đội nhà đoán nội dung, sau 2 lần đội A phải nêu được thông tin (cho phép nói 2 lần) – nếu không nói được là thua.

** Chú ý: nếu đội nào thua phải chịu hình phạt chung cho cả đội.

41. Nếu thì

* Mục đích: tạo không khí vui tươi, thân mật

* Tổ chức: 1 quản trò điều khiển

* Địa điểm: chơi trong phòng học

* Số lượng: không hạn chế, chia 2 đội nam và nữ

Cách chơi: Nam, nữ ngồi riêng biệt, mỗi người trang bị 1 miếng giấy nhỏ. Quy định cho bên Nam ghi vào giấy bắt đầu bằng chữ “Nếu” – còn bên nữ bắt đầu bằng chữ “Thì”. Sau 3 phút lần lượt mời 1 bạn Nam lên đọc câu của mình sau đó mời bạn Nữ tiếp tục đọc câu của mình... Trò chơi tiếp tục, hướng dẫn làm sao tất cả lần lượt tự giác đứng lên đọc câu của mình (như 1 trò chơi hát đối đáp), câu nào có ý nghĩa thì vỗ tay tán thưởng hoặc tặng quà lưu niệm.

42. Tìm bạn

* Mục đích: tạo sự vui tươi, thân mật

* Số lượng: 30 -> 40 người, chia 2 đội Nam và Nữ

* Vật dụng: giấy rôky cắt hình trái tim

* Địa điểm: trong phòng hội trường

* Vật dụng: cắt giấy hình trái tim, sau đó cắt trái tim làm 2 mảnh sao cho không đường cắt nào giống nhau, số lượng phụ thuộc người chơi

Cách chơi: phát một nửa trái tim đều cho Nam và Nữ (trên nửa của Nam ghi “Nếu”, còn bên Nữ ghi “Thì”. Sau khi nghe hiệu lệnh tất cả các đôi Nam, Nữ tìm nửa của mình ghép lại, đôi nào nhanh nhất sẽ được giải – sau đó lần lượt từng đôi đọc lên những câu viết của mình.

43. Liên khúc đầu và đuôi

* Điều kiện chơi: như trò chơi “Hội thi hoa kiểng”, nhưng thay vì gọi tên hoa thì hai đội cùng thi hát.

Cách chơi: đội A ca lên một câu trong bài hát bất kỳ, khi kết thúc ở từ nào ở cuối câu thì từ đó phải là từ đầu câu của bài hát đội B.

Thí dụ: - Đội A hát: Thanh niên ta sẵn sàng vì ngày mai xây dựng tổ quốc yên vui...

- Đội B phải hát: Vui đã nhiều rồi bây giờ mình chia tay...

Quy định: đội nào tới lượt mình mà không tìm được câu hát (trọng tài đếm từ 1 đến 10) là thua.

Tương tự có cách chơi hát bài hát có chữ: Hoa, Xuân, Mưa...

44. Nhà báo tìm đũng sĩ

* Mục đích: tạo mối thân thiết giữa những thành viên mới

* Địa điểm: trong phòng

* Số lượng: từ 10 đến 30 người, không chia đội

Cách chơi: trọng tài chỉ định 1 thành viên làm nhà báo sau đó mời nhà báo ra khỏi phòng (nhà báo không được nhìn vào phòng) – tiếp tục trọng tài chỉ định 1 người làm đũng sĩ (mời đũng sĩ đứng lên cho mọi người ngắm dung nhan), sau đó mời đũng sĩ ngồi xuống và mời nhà báo vào phòng. Nhà báo có nhiệm vụ tìm ra đũng sĩ bằng 3 đến 5 câu hỏi tùy quy định

Thí dụ: - Đũng sĩ là nam phải không?

- Đũng sĩ có mang kiếng không?

(Nếu là đúng thì tất cả vỗ tay – nếu không đúng thì cười, hoặc lắc đầu).

** Lưu ý: trọng tài phải biết hạn chế câu hỏi của nhà báo, biết đồng ý hay không đồng ý với câu hỏi của nhà báo.

- Sau 5 câu hỏi nhà báo phải chỉ ra đũng sĩ nếu không tất cả sẽ đếm từ 1 đến 10 và nhà báo thua (phải chịu hình phạt của tập thể đề ra: múa, hát,...)

- Nếu nhà báo chỉ ra đũng sĩ thì đũng sĩ phải vào vị trí nhà báo và cuộc chơi lại tiến hành lại từ đầu

Tương tự có thể tìm bạn thân, người yêu, kẻ gian,...

45. Tìm nghề nghiệp

* Mục đích: tạo sự hài hước, suy đoán nhanh

* Số lượng: 10 người đến 30 người, chia thành 2 -> 3 đội

* Địa điểm: trong phòng

* Vật dụng: viết + nhiều miếng giấy trắng nhỏ

Cách chơi: chia người chơi thành 2 -> 3 đội nhóm, trọng tài ghi 1 nghề vào miếng giấy (nhiều nghề nhiều miếng giấy). Mỗi đội cử 1 người (thứ tự) lên bốc thăm – trúng nghề nào thì phải diễn tả nghề đó cho đồng đội nêu đáp án (vận động viên lên sân khấu chỉ được diễn tả bằng hình thể, không được nói). Sau 30 giây đội đó không trả lời đúng thì các đội khác có quyền trả lời – nếu đúng là đội đó thắng, còn đội kia sẽ thua.

Trò chơi chỉ diễn ra cho từng đội một, mỗi đội chỉ được trả lời 5 lần lên bốc thăm, xem xong phải trả giấy thăm lại cho trọng tài. Khi trả lời áp dụng luật đếm nóc ao (1 -> 10) (có thể dùng khăn bịt miệng người trả lời cho khách quan).

46. Hướng về miền Tây

* Mục đích: rèn kỹ năng hát hò ...

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Vật dụng: 1 đồng hồ bấm số

Cách chơi: để tạo sự bất ngờ, hấp dẫn cho người chơi nên: mời đại diện mỗi đội lên sân khấu sau đó mới công bố trò chơi (không phân biệt nam nữ). Tất cả đứng dàn hàng ngang trên sân khấu thi hò dài hơi nhất hoặc xuống một câu vọng cổ, thứ tự từng người một. Người nào hò hay, dài hơi nhất sẽ thắng. Nếu có số thời gian bằng nhau thì tổ chức thi đấu vòng loại (có thể chấm giải cá nhân và tập thể có số giây nhiều nhất).

** Ghi chú: 1 quản trò chỉ định thứ tự người chơi vừa làm hoạt náo – đồng thời cử 1 người trọng tài bấm giờ và ghi kết quả.

47. Truyền tin

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Vật dụng: 1 đồng hồ bấm số

Số lượng: Tùy quy mô tổ chức được chia thành các đội.

Truyền thông tin của chỉ huy (quản trò) rồi báo cáo.

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội, số lượng các đội bằng nhau.
- Các đội đứng thành hàng dọc, cách quản trò cùng một kích thước. Mỗi đội cử một người lên nhận lệnh.
- Khi có lệnh chơi, người nhận lệnh của các đội chạy lên nhận tin của quản trò và về nói cho người thứ 1, người thứ 1 nói nhỏ cho người thứ 2 (nói thầm vào tai) cứ như thế cho đến người cuối cùng. Người cuối cùng chạy lên nói với quản trò "tin" mà quản trò đã phát ra.

Luật chơi:

- Đội nào báo tin nhanh, chính xác đội đó thắng.
- Đội nào để lộ tin coi như thua.
- Nếu các đội lên trùng nhau quản trò cho ghi tin vào giấy.
- Tin được truyền từ người số 1 đến người cuối cùng, không được truyền tắt.

Chú ý:

- Quản trò chuẩn bị sẵn các tin vào giấy khi các đội lên nhận, đưa cho người nhận, đọc xong quản trò thu lại.
- Người cuối cùng viết vào một mảnh giấy, nộp cho quản trò rồi so sánh hai mẫu giấy ghi tin (Quản trò và các đội).
- Đối tượng nhỏ tin ngắn, lớn tin dài.
- Các chữ trong bản tin bằng nhau.
- Nội dung các tin chọn những câu vui, mang tính hài hước.

- Nghĩ các câu đố các đội phải giải luôn câu đó, tăng mức độ hấp dẫn của trò chơi.

48. Bắt cá

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Giúp đối tượng chơi có phản ứng nhanh nhẹ, tạo không khí vui vẻ trong học tập sinh hoạt.

Số lượng: Dưới 100 người chơi, đứng thành vòng tròn.

Nội dung:

Quản trò quy định người bắt cá và cá.

- Người bắt cá: Đứng đối diện nhau, hai tay của hai người nắm vào nhau và đưa lên cao.

- Cá: Còn lại người chơi là cá, nắm tay vào nhau tạo thành vòng tròn.

Cách chơi:

- Khi quản trò hô bắt đầu thì người chơi hát một bài hát tập thể, đi vòng tròn, chui qua tay của người bắt.

- Khi nghe tiếng còi (hoặc hô chụp) của quản trò, người bắt nhanh tay chụp xuống để bắt cá. Cá nhanh nhẹn thoát ra ngoài.

Luật chơi:

- Cá nào bị bắt là thua.

- Người bắt cá không bắt được cá cũng thua, thay người khác làm đôi bắt cá, trò chơi tiếp tục.

- Khi nắm tay hát không được đứt đoạn trong vòng tròn.

Chú ý:

Tùy theo số lượng người chơi để cử người bắt cho phù hợp, không ít quá, nhiều quá.

49. ĐỔ NƯỚC CHAI

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trò chơi được tổ chức ở các hội trại, hội thi, v.v.. Giúp đối tượng chơi có tính kỷ luật, tinh thần tập thể, khéo léo, nhanh nhẹn, sáng tạo, hoạt bát, v.v... tạo không khí vui vẻ, thoải mái trong học tập.

Số lượng: Tùy thuộc quy mô tổ chức, không hạn chế. Được chia thành các đội, số lượng mỗi đội bằng nhau.

Nội dung:

Các đội dùng thìa múc nước ở chậu đổ vào chai sao cho chai của mình có nhiều nước.

Cách chơi:

- Quản trò chia số lượng người chơi thành các đội, số lượng người ở các đội bằng nhau.
- Mỗi đội cử một trọng tài giám sát đội bạn.
- Kẻ vạch giữa chậu nước và chai.
- Khi có lệnh của quản trò, người số 1 của các đội dùng thìa múc nước, chạy tới chỗ để chai, đổ nước vào chai, sau đó chạy quay trở lại đội mình để đưa thìa cho người số 2 ở vạch. Người số 2 làm như người số 1 và đưa thìa cho người số 3, v.v... trò chơi tiếp tục cho đến khi có hiệu lệnh dừng lại.
- So sánh mực nước ở chai của các đội, đội nào có số lượng nước ở chai nhiều hơn đội đó thắng.

Dụng cụ chơi:

- Chai đựng nước giống nhau, số lượng chai bằng số lượng đội chơi.
- Thìa múc nước.
- Chậu đựng nước.

Luật chơi:

- Phải đưa thìa ở vạch xuất phát.
- Dùng chai và thìa giống nhau.
- Không bóp méo thìa.
- Chỉ dùng một tay đổ vào chai.

Chú ý:

- Vạch xa hay gần tùy theo đối tượng chơi.
- Có thể buộc hai tay vào nhau để tăng mức độ khó của trò chơi...

50. Đứng, ngồi, nằm, ngủ

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Tạo không khí vui vẻ trong sinh hoạt, phát triển phản xạ, rèn luyện trí nhớ.

Nội dung:

- Quản trò cho tập thể chơi học các cách sau:

+ Đứng: Bàn tay phải nắm, giơ thẳng lên đầu.

+ Ngồi: Bàn tay phải nắm, hai cánh tay vuông góc, bàn tay giơ ngang mặt.

+ Nằm: Bàn tay phải nắm, duỗi tay thẳng phía trước.

+ Ngủ: Bàn tay phải nắm, áp vào má và hô: khò.

Cách chơi:

- Quản trò hô những tư thế, động tác theo quy định trên.

- Quản trò có thể hô đúng hoặc hô đúng làm sai (hô một đằng làm một nẻo).

- Người chơi phải làm đúng theo lời hô và các động tác đã quy định của quản trò.

Phạm luật:

- Những trường hợp sau phải chịu phạt:

+ Làm động tác sai với lời hô của quản trò.

+ Không nhìn vào quản trò.

+ Làm chậm, làm không rõ động tác.

Chú ý:

- Tốc độ nhanh chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Quản trò dùng những từ khác để "lừa" người chơi như tiến, lùi, khò... tạo không khí...

51. Chức năng

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Rèn luyện phản xạ, tạo không khí để hoạt động và ôn lại chức năng của các bộ phận cơ thể con người.

Nội dung:

- Nói và chỉ đúng chức năng của các bộ phận.

- Quản trò cho tập thể chơi và chỉ đúng các bộ phận sau:

Mắt: Nhìn

Tai: Nghe

Mũi: Ngửi

Miệng: Ăn

Cách chơi:

- Quản trò hô tác dụng của các bộ phận, người chơi chỉ đúng và nói tên các bộ phận.

- Quản trò có thể hô tác dụng và chỉ sai, người chơi phải hô và chỉ đúng.

Ví dụ:

- Quản trò hô nhìn và chỉ vào tai, người chơi hô nhìn và chỉ vào mắt...

Phạm luật:

- Chỉ sai với chức năng.

- Làm chậm so với quy định, làm không dứt khoát.

- Không nhìn quản trò.

- Chú ý:

- Có thể quy định tăng các bộ phận như: chân: đi; Tay: làm... để tăng mức độ khó của trò chơi.

- Tốc độ nói nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

52. Lời chào

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Giúp đối tượng chơi hiểu cách lịch sự, tôn trọng khi gặp người lớn, thầy cô, phản ứng nhanh, tạo không khí vui.

Nội dung:

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

+ Chào anh: theo kiểu chào nghi thức Đội.

+ Chào thầy: khoanh hai tay trước ngực.

+ Chào bác: như chào thầy nhưng cúi xuống.

+ Chào em: tay đưa ra phía trước như động tác mời.

Cách chơi:

- Quản trò hô các lời chào và làm các động tác. Người chơi hô to và làm theo.

- Quản trò có thể hô một kiểu và làm một kiểu.

Luật chơi:

- Ai làm khác với lời hô của quản trò là sai.

- Làm không rõ động tác là sai.

Chú ý:

- Tốc độ hô nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể thêm một, hai động tác chào nữa để tăng thêm mức độ khó của trò chơi..

53. ĐỔ NƯỚC VÀO CHAI

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành nhiều đội. Phía trước mỗi đội, cách 4 – 6m, đặt những cái chai không. Người chơi mỗi đội xếp thành hàng dọc và lần lượt từng người sẽ lấy muống múc nước nơi thau (để ở vạch xuất phát) đi đổ vào chai, sau đó về trao muống cho người khác tiếp tục. Đội nào đổ đầy chai nước trước sẽ thắng.

Ø Luật chơi:

Số người chơi các đội phải bằng nhau. Nếu số người trong đội đã đi hết 1 lần mà chai chưa đầy nước thì sẽ quay lại lượt của người đầu tiên. Trò chơi này cũng có thể áp dụng cách tính giờ để xác định đội thắng.

54. Công Bạn - Ăn Chuối

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành các đội có số lượng nam, nữ đều nhau. Bạn nam công bạn nữ bịt mắt và cồng tay.

Bắt đầu trò chơi bạn nam cõng bạn nữ chạy đến đích. Tại đây quản trò sẽ đưa quả chuối cho bạn nữ lột vỏ cho bạn nam ăn. Cặp nào ăn chuối xong thì chạy trở về vạch để cặp thứ hai tiếp tục thực hiện tương tự cho đến hết. Đội nào ăn chuối và về trước thì thắng.

Ø Luật chơi:

- Khi lột chuối, bạn nữ không được dùng tay mà phải dùng miệng.

- Có bao nhiêu đội thì cần có bấy nhiêu người quản trò để đưa chuối và theo dõi các cặp ăn hết chuối.

55. Ngậm Muỗng Trong Thau

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành nhiều đội. Mỗi đội từ 4 người trở lên. (Lưu ý: nếu là 4 người phải là 4 nam, hoặc 2 nam 2 nữ, không được chơi với đội hình là 4 nữ). Quản trò sẽ thổi còi và các đội di chuyển như sau:

Một người sẽ di chuyển bằng 2 tay. Người thứ 2 sẽ đứng phía sau cầm 2 chân của người thứ nhất đẩy đi. Cách vạch xuất phát khoảng 5m có đặt những cái thau bên trong đựng những cái muỗng. Người thứ nhất sẽ dùng miệng của mình để lấy 1 cái muỗng trong thau nước rồi quay về vạch xuất phát. Tương tự như thế, cặp thứ 2 sẽ tiếp sức cho cặp thứ nhất. Đội nào lấy được hết số muỗng trong thau của mình sớm nhất sẽ thắng cuộc.

Ø Luật chơi:

Khi dùng miệng lấy muỗng trong thau, người thứ nhất không được chạm chân xuống đất. Nếu vi phạm, chiếc muỗng đó sẽ được để lại trong thau và đội đó phải bắt đầu lại từ vạch xuất phát.

56. Đua Ghe Ngo

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành 3 - 5 đội, mỗi đội 10 người. Các đội sẽ ngồi xuống theo hàng dọc, chân của người ngồi sau sẽ để song song với chân của người ngồi trước; hai tay người ngồi trước nắm lấy cổ chân của người ngồi sau. Khi nghe lệnh xuất phát, các đội sẽ di chuyển tiến về phía vạch đích. Đội nào về đích trước tiên và không bị đứt khúc là đội thắng cuộc.

Ø Luật chơi:

Các đội phải giữ nguyên tư thế như đã sắp trong quá trình đua. Đội nào bị đứt quãng sẽ bị loại..

57. Ngũ Long Tranh Đuôi

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi lần lượt đứng nắm vai nhau thành 5 đội. Người đứng đầu sẽ là đầu rồng, người đứng cuối là đuôi rồng. Năm con rồng (5 đội) sẽ đứng quay đầu vào nhau. Khi quản trò thổi còi ra hiệu bắt đầu, đầu rồng đội 1 sẽ tìm cách bắt đuôi rồng đội 2, đầu rồng đội 2 sẽ bắt đuôi rồng đội 3... Đầu rồng có thể dùng tay để cản những con rồng khác bắt đuôi của mình, đồng thời tấn công đuôi những con rồng khác. Con rồng nào bị bắt mất đuôi sẽ bị loại. Cứ như thế tiếp tục cho đến khi trên sân chỉ còn lại 1 con rồng còn nguyên vẹn. Đó là đội thắng cuộc.

Ø Luật chơi:

- Con rồng nào bị đứt đoạn coi như thua cuộc.

- Đầu rồng chỉ cần chạm được vào đuôi rồng khác là coi như đã bắt được rồng. Đầu rồng chỉ được chặn chứ không được níu kéo rồng đội khác.

58. Ghé Di Động

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành nhiều đội với số lượng bằng nhau. Mỗi đội xếp thành một hàng dọc phía sau vạch xuất phát, người khom xuống, ngòì len cúi người phía sau và đặt 2 tay lên vai người phía trước. Đội nào về đích trước tiên và không bị đứt khúc là thắng cuộc.

Ø Luật chơi:

Các đội phải giữ nguyên tư thế như đã sắp trong suốt quá trình đua. Đội nào bị đứt khúc sẽ bị loại..

59. Băng Qua Lửa Đạn

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Quản trò cho chuẩn bị 2 cầu khí dài làm bằng tre có thể đi qua được. Người chơi được chia thành 4 đội, bốc thăm chọn 2 đội đi trước. Mỗi người chơi trên tay cầm 1 lá cờ. Khi nghe hiệu lệnh, người đầu tiên sẽ chạy qua cầu khí, cố tránh trận pháo kích (bao nylon đựng nước) của 2 đội còn

lại đứng cách xa đó 5m ném vào. Khi đã qua cầu, người này phải cắm cờ vào ô do ban tổ chức quy định. Sau đó, lần lượt các thành viên còn lại sẽ tiếp tục qua cầu. Đội nào băng qua an toàn, cắm cờ đầy đủ và nhanh nhất là thắng cuộc.

Sau đó, tới lượt 2 đội còn lại băng qua cầu. Cuối cùng, 2 đội thắng sẽ thi với nhau để chọn ra đội nhanh nhất.

Ø Luật chơi:

Ai bị ném té khỏi cầu khi phải quay trở về vị trí xuất phát và đi lại.

60. Con Tàu Tìm Báu Vật

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Ø Cách chơi:

Người chơi được chia thành nhiều đội có số lượng bằng nhau. Mỗi đội đứng xếp thành 1 hàng dọc để làm những đoàn tàu. Tất cả các người chơi đều bị bịt mắt trừ người cuối cùng làm người trưởng tàu. Mỗi đội được quy định sẽ đi lấy 1 báu vật như cuốn sách, chiếc dép hay cành cây... để cách xa các đội 30 – 50m.

Trước khi chơi, người chơi trong đội sẽ thống nhất với nhau những ám hiệu để người trưởng tàu điều khiển.

Ví dụ:

- Nếu trưởng tàu đập lên vai trái người đứng trước thì tàu rẽ trái.

- Nếu trưởng tàu đập lên vai phải người đứng trước thì tàu rẽ phải.

- Nếu trưởng tàu đập lên 2 vai người đứng trước thì tàu đi thẳng.

Người nào nhận được ám hiệu xong sẽ chuyển ám hiệu lên cho người đứng trước mình theo cách tương tự. Sau đó trò chơi được tiến hành dưới sự hướng dẫn của các trưởng tàu. Tàu nào tìm được báo vật trước thì sẽ thắng.

Ø Luật chơi:

Người chơi không được dùng lời nói để điều khiển các người trong đội. Đội nào vi phạm sẽ bị loại.

61. Ban nhạc hòa tấu

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Vòng tròn có thể được chia thành 4 nhóm:

+ Nhóm 1: Thực hiện tiếng trống “Thùng thùng”

+ Nhóm 2: Thực hiện tiếng mõ “Tóc tóc”

+ Nhóm 3: Thực hiện tiến đàn “Tung tung”

+ Nhóm 4: Thực hiện tiếng chuông “Keng keng” Quản trò đưa tay về phía nhóm nào thì nhóm đó sẽ reo vang loại nhạc cụ mà mình được phân công. Để trò chơi thêm hứng thú, quản trò có thể điều khiển một lúc 2 tay và khi đưa tay lên thì đồng loạt 4 nhạc cụ đều vang lên và ngân dài nhạc cụ của mình, quản trò chỉ tay dưới đất thì tất cả đều phát ra tiếng “Hùm hùm...” và trò chơi được tiếp tục.

62. Ai say ai tỉnh

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Chỗ chơi:

Sân rộng có một cây.

Số người chơi : 5-40.

Vật liệu: Một vòng tròn đường kính 2 mét, một gậy dài độ 8 mét. Treo vòng tròn trên vào một cành cây cách mặt đất độ một thước 50. Cách chơi: Các bạn thay phiên nhau chơi. Mỗi bạn đứng cách vòng tròn khoảng 5 thước, xoay quanh người 10 vòng. Xong vòng chót, đứng thẳng dậy, bước ngay tới trước, chĩa thẳng cánh tay trái vào trong vòng treo. Ai đưa được cánh tay vào giữa vòng tròn thì được 5 điểm. Nếu bị đổ lúc xoay tròn hoặc lúc bước đến vòng tròn hoặc đưa tay ra ngoài vòng thì bị loại.

63. Trời, Đất, Nước

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Giáo dục cho các em tính nhanh nhẹn, hoạt bát, rèn luyện khả năng tập trung tư tưởng

b) Cách chơi:

Quản trò nói: “Trời” và chỉ ai đó, người đó sẽ trả lời là “Chim”. Quản trò nói “Nước” và chỉ vào ai đó, người đó sẽ trả lời là “Cá”. Quản trò nói “Đất” và chỉ ai đó, người đó sẽ trả lời là “Cây”. Ngược lại quản trò nói “Chim” thì người được chỉ phải nói là “Trời”... Cứ như thế, nhanh dần tốc độ của trò chơi sẽ có em nhầm, nhưng em đó sẽ phải làm các động tác bay, bơi cho tập thể xem.

c) Luật chơi:

- Không nói theo đúng quy định hoặc đến lượt mà trả lời chậm thì bị phạt.

Chú ý: Trước khi thực hiện trò chơi với từng người, quản trò cho tập thể thuộc các từ đó đáp như trên.

64. Chim đầu đàn

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Rèn luyện cho các em tính linh hoạt, óc quan sát và phán đoán. Chuẩn bị: Trên bãi rộng, các em chơi đứng thành vòng tròn. Em đứng giữa được bịt mắt. Một em được chỉ định làm chim đầu đàn.

b) Cách chơi:

Ôn định tổ chức xong, quản trò ra lệnh để em bịt mắt bỏ khăn và tìm “Chim đầu đàn”. “Chim đầu đàn” kín đáo, khéo léo làm các động tác: Vỗ tay, vẫy tay, nhảy tại chỗ, ngòi xuống... Các em khác cũng nhanh nhẹn làm theo. Nếu em quan sát phát hiện được người khởi xướng các động tác tức là: “Chim đầu đàn” thì em đóng chim đầu đàn bị bịt mắt và trò chơi tiếp tục.

c) Luật chơi:

- Trong thời gian quy định, em quan sát không phát hiện ra chim đầu đàn sẽ bị phạt.

- Ai chỉ hay ra dấu hiệu “Chim đầu đàn” cho người quan sát biết cũng bị phạt.

Trao khăn đỏ

a) Mục đích ý nghĩa: Rèn luyện cho các em tác phong nhanh nhẹn, thực hiện tốt nội dung Nghi thức Đội

b) Cách chơi:

Người chơi xếp thành hai hàng ngang đối diện nhau mỗi hàng 10 người. Khi lệnh chơi bắt đầu, hai hàng cùng tiến lên giơ tay chào kiểu Đội. Sau đó, từng đôi tháo khăn quàng của mình, quàng vào cổ bạn, thắt đúng quy cách. Phân đội nào có nhiều người thắt nhanh, đẹp, đúng quy định là phân đội thắng cuộc.

c) Luật chơi:

- Nếu chào sai kiểu Đội thì bị trừ điểm.

- Nếu thắt khăn sai cũng bị trừ điểm.

65. Tranh bóng

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Bồi dưỡng cho các em tính sáng tạo, tác phong nhanh nhẹn và khéo léo b) Cách chơi:

Chuẩn bị: Sân chơi rộng, gồm hai đội có số lượng bằng nhau đứng thành hàng ngang ở hai đầu sân chơi. Khoảng cách từ đội nọ đến đội kia khoảng 20m. Vị trí trung tâm vẽ một vòng tròn đường kính 1m, đặt quả bóng giữa vòng tròn. Quản trò giao cho 2 em điểm số và giao cho đội A là đội giữ bóng, đội B là đội tìm cách mang bóng ra khỏi sân.

Quản trò gọi bất kì số thứ tự của 2 em trong hai đội lên khu vực tranh bóng. Theo quy ước ban đầu, em đội A tìm cách giữ bóng, em đội B tìm cách lấy bóng. Nếu em đội B tìm cách lấy được bóng chạy về, em đội A phải chạy đuổi theo tìm cách chạm được vào người đối phương. Em đội B sẽ là con tin của đội A, và ngược lại nếu không chạm được vào em đội B thì em của đội A là con tin của đội B. Trò chơi tiếp tiếp tục khi nào quản trò tổng kết để biết bên nào bắt được nhiều con tin bên kia thì bên đó sẽ thắng.

c) Luật chơi:

- Trong thời gian quy định mà đội B không lấy được bóng mang về thì phạm luật.
- Đội B lấy được bóng trên đường mang về đội nhưng bị đội A cản trở hết giờ quy định thì quả bóng đó không được tính và chơi lại.

66. Nhảy bao bố

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích ý nghĩa:

- Rèn luyện sức khỏe, nhanh nhẹn, khéo léo.

- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái để học tập, sinh hoạt b) Cách chơi:

Chuẩn bị: Bao bố (bao tải) to để hai người có thể đứng trong bao được, số lượng bao bằng 1/2 số người chơi.

Nội dung: Nhảy về đích nhanh nhất.

+ Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng đều nhau, đều nam, đều nữ. Cứ hai người đứng trong một bao xếp thành hàng dọc trước vạch xuất phát chờ lệnh.

+ Khi có lệnh của quản trò, từng đôi của từng đội nhảy về đích qui định cho đến đôi cuối cùng. Khi đôi đầu tiên nhảy, đôi số 2 tiến lên vạch xuất phát.

c) Luật chơi:

- Đội nào về đích nhanh nhất là thắng.

Lưu ý:

- Nếu bị ngã đứng dậy chơi tiếp.

- Có thể mỗi bạn một bao tải hoặc 3,4 bạn một bao.

- Chọn sân chơi phù hợp như sân đất, cỏ, cát tránh nguy hiểm.

- Khoảng cách xa hay gần tùy thuộc vào lứa tuổi học sinh

67. Ong đốt, kiến cắn, đau bụng

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Bồi dưỡng cho các em khả năng tập trung tư tưởng, làm quen với phản xạ nhanh nhẹn, linh hoạt

b) Cách chơi:

Chọn vị trí để mọi người cùng nhìn thấy và quản trò đọc to các câu “Ong đốt - Kiến cắn - Đau bụng”. Khi nói “Ong đốt” đồng thời lấy hai tay xoa lên trên đầu - “Kiến cắn” đồng thời lấy lấy hai tay xoa lên mu bàn chân - “Đau bụng” đồng thời lấy hai tay ôm bụng. Em nào ít chú ý sẽ làm nhầm, phải bước lên phía trước một bước hay đứng ra ngoài bàn. Trò chơi tiếp tục đến khi kết thúc. Ai là người bước lên nhiều nhất là người ít chú ý nhất trong cuộc chơi sẽ bị phạt.

c) Luật chơi:

- Tất cả người chơi phải nhìn lên người quản trò.

- Làm sai theo quy định hoặc làm chậm khi đến lượt thì phạm luật.

68. Lò cò thắt nút

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa :

Rèn luyện kỹ năng thắt nút trại b) Cách chơi:

Các phân đội xếp hàng dọc trước một vạch trên sân điểm số để số người bằng nhau. Mỗi người cầm một dây trại. Chỉ huy ra lệnh và gọi tên một nút nào đó. Người đầu hàng của phân đội vừa nhảy lò cò tiến lên vừa thắt nút. Thắt xong nút bỏ ngay xuống đất và thả chân chạy về đứng ở cuối hàng. Tiếp tục trò chơi như vậy với người thứ hai trên một nút khác... Phân đội nào thắt nút đúng nhất, vị trí thả nút gần vạch xuất phát nhất là đơn vị thắng cuộc.

c) Luật chơi:

- Đến lượt ai mà người đó thắt nút sai theo quy định thì không được tính điểm

- Phải vừa nhảy lò cò vừa thắt nút, thì nút đó mới hợp lệ.

69. Tàu dồn toa

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Luyện cho các em tinh thần tập thể, sự khéo léo, tăng cường thể lực. b) Cách chơi:

Hai em trên cùng đóng giả làm đầu tàu. Khi quản trò ra lệnh (bằng một hiệu còi hay hiệu cờ) hai em đóng giả đầu tàu lùi để nối các toa theo thứ tự từ trên xuống đến nhóm các em đang chờ ở vạch xuất phát. Tàu nào nối xong trước sẽ tiến lên vị trí ban đầu của đầu tàu.

c) Luật chơi:

- Nếu không bị đứt toa và tàu đó đảm bảo đúng quy định thì thắng cuộc. - Các tàu về sau theo thứ tự và các tàu thua phải lò cò hoặc chạy vòng quanh khu vực chơi.

70. Đi theo tín hiệu giao thông

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

Giáo dục các em thực hiện tốt Luật Giao thông

b) Cách chơi:

Chuẩn bị: Cho các em tập hợp vòng tròn quay mặt vào trong nghe phổ biến trò chơi. Quản trò cho đơn vị quay phải hoặc trái. Hai tay của em đứng sau đưa lên hai vai em đứng trước làm thành một đoàn tàu

Lệnh bằng một hồi còi

Quy ước:

- Tay đưa ngang (đèn xanh)

- Tay đưa cao trên đầu (đèn đỏ)

- Tay đưa chéo (đèn vàng)

Theo quy ước trên của quản trò mà tàu đi nhanh (đèn xanh), tàu đi chậm (đèn vàng), tàu dừng (đèn đỏ). Lệnh được phát ra liên tục sẽ có em nhầm chân.

c) Luật chơi:

- Người bị nhầm theo qui ước là người phạm luật.

71. Đối đáp

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

- Rèn luyện vốn từ ngữ, trí nhớ, phản xạ, tư duy, nhanh nhẹn.

- Tạo không khí sôi nổi để học tập, hoạt động. b) Cách chơi:

- Chuẩn bị: Bảng, phấn (giấy tròki khổ A0, bút)

- Nội dung: Nói những từ ngữ cùng chữ cái, có nghĩa.

- Hướng dẫn:

+ Quản trò cho tập thể đọc theo nhịp câu sau: “ Con cò con cù con cò cái, con cò cái cù con cò con, cò cù cò, cái cù cái”

+ Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội, các đội phải tìm từ để ghép.

Ví dụ: Quản trò cho đội 1 từ “ cồng”, đội 2 từ “ cười”.

Đội 1 nói: “Con cò con cồng con cò cai, con cò cái cồng con cò con, cò cồng cò, cái cồng cái”

Đội 2 nói: “Con cò con cười con cò cái, con cò cái cười con cò con, cò cười cò, cái cười cái”

c) Luật chơi:

- Không được nói lại từ mà đội bạn đã nói.

- Đội nào chưa nói được quản trò đếm đến 5 (hoặc 10 tùy theo đối tượng chơi); nếu đội đó vẫn không nói được là thua cuộc.

- Đội thắng ngoài việc nói theo lượt phải nói thêm được một lần nữa.

72. Đặt tên cho bạn

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa - Rèn luyện vốn từ ngữ, phản ứng nhanh nhẹn, linh hoạt, hài hước.

- Tạo không khí vui vẻ đoàn kết thân thiện.

- Biết tên nhau khi tổ chức các buổi giao lưu. b) Cách chơi

- Nội dung: Nói tên bạn và một đặc điểm tính cách theo chữ cái đầu của tên bạn.

- Hướng dẫn:

Quản trò nói: “Tôi thương, tôi thương”

Tập thể hỏi: “Thương ai, thương ai”

Quản trò nói: “Lan lúc lắc”

Lan nói: “Tôi thương, tôi thương” .

Tập thể hỏi: “Thương ai, thương ai”

Lan nói: “Hải him híp”.

Hải nói: “Tôi thương, tôi thương”

Tập thể hỏi: “Thương ai, thương ai”

Hải nói:

Cứ thế trò chơi diễn ra.

c) Luật chơi:

- Phải nói được tên bạn và 2 từ ghép có cùng chữ cái đầu của tên bạn cho có nghĩa.

- Ai ngập ngừng không nói hoặc chậm nhịp là phạm luật.

- Nói không có nghĩa hoặc khác chữ cái đầu của tên bạn là phạm luật.

- Một bạn có thể nhắc đến nhiều lần nhưng không được nói lại từ mà bạn trước đã nói.

- Hai người có thể đối đáp tay đôi nhưng không được nhắc lại từ mình đã ghép lần trước.

- Có thể chỉ nói 1 từ hoặc 1 cụm từ nhưng phải có nghĩa và cùng chữ cái đầu. Ví dụ: Lan lắt la lắt léo, Lan lúng liếng,....

73. Dẫn bóng

a* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

) Mục đích ý nghĩa:

- Giúp các em có phản xạ nhanh nhẹn, khéo léo. - Rèn luyện sức khoẻ và kỹ năng dẫn bóng.

- Tạo không khí vui vẻ để học tập và rèn luyện. b) Cách chơi

- Đội hình: Hàng ngang hoặc hàng dọc.

- Nội dung: Đưa bóng theo qui định đến đích.

- Chuẩn bị:

+ Bóng đá hoặc bóng chuyền, số lượng bằng số đội chơi.

+ Ghế 4 chân, số lượng gấp đôi số đội chơi.

Hướng dẫn:

Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau (đều nam, nữ). Mỗi đội khoảng từ 8 - 10 em. Trong mỗi đội lại được chia làm 2 nhóm nhỏ (số lượng mỗi nhóm bằng nhau).

Hai nhóm của mỗi đội đứng ở hai vạch qui định đối diện nhau. Giữa hai nhóm đặt 2 ghế.

Khi có lệnh chơi, người số 1 của nhóm 1 dẫn bóng đến đưa cho người số 1 của nhóm của nhóm 2, trong khi dẫn bóng phải cho bóng chui qua 2 ghế, còn người chơi nhảy qua ghế. Khi người số

1 của nhóm 2 nhận bóng lại dẫn trở lại qua 2 ghế cho người số 2 của nhóm 1, cứ thế cho đến người cuối cùng.

- Bóng phải chui qua hai ghế, người chơi phải nhảy qua.

- 2 Ghế xếp so le nhau.

- Đồ ghế là phạm quy, trở về vị trí xuất phát chơi lại.

Đội nào không phạm luật 10 điểm.

Tổng số điểm đội nào cao nhất là đội đó thắng cuộc

c) Luật chơi:

- Bóng không chui qua 2 ghế trừ 1 điểm.

- Người chơi không nhảy qua ghế trừ 1 điểm.

- Đồ ghế trừ 2 điểm

- Đội nào nhanh nhất là thắng cuộc.

Lưu ý: Có thể tăng thêm nhiều ghế để tăng mức độ khó của trò chơi.

74. Ban nhạc đặc biệt

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a) Mục đích, ý nghĩa:

-Rèn luyện khả năng tập trung tư tưởng, tinh thần tập thể, phản xạ nhanh nhạy cho các em.

b) Cách chơi:

- Quản trò quy định một nhóm đóng giả gà con. Nhóm khác đóng giả gà mái, nhóm khác nữa đóng giả gà trống. Khi được đọc đến tên mình cùng động tác chỉ tay của quản trò lập tức nhóm phải phát ra tiếng kêu của gà. Ví dụ: Gà con kêu chíp chíp..., Gà mái kêu cục...cục... Gà trống kêu: ò, ó, o, o. Lệnh được phát ra liên tục cho ba nhóm sẽ tạo ra bản nhạc rất vui.

Chú ý: Để xem nhóm nào phản xạ tốt nhất, quản trò vừa làm động tác chỉ vào nhóm đó nhưng lại nói tên gà của nhóm khác, các em sẽ phát hiện ra tiếng kêu nhầm.

c) Luật chơi:

- Quản trò chỉ tay nhóm nào mà nhóm đó không đọc được hoặc đọc chậm hoặc đọc sai theo quy định thì phạm luật

Một số trò chơi dạy trẻ ứng xử tốt

75. Trò chơi: Lắp một đoàn tàu

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Việc cắt, dán, lắp đoàn tàu sẽ dạy bé tính kiên nhẫn.

a. Cách chơi:

Bạn cần vài cái vỏ hộp rỗng đủ lớn để bé ngồi vào trong. Chuẩn bị các phụ liệu để cắt dán, và dạy một bé cách để biến cái hộp của mình thành một toa tàu. Sau khi trẻ cố gắng trang trí chiếc hộp với bánh xe, cửa sổ và bất cứ thứ gì trẻ nghĩ ra, bạn hãy giúp bé nối từng toa với nhau.

b. Tác dụng:

Trò chơi này dạy trẻ tính kiên nhẫn. Trò chơi này yêu cầu trẻ nhiều công đoạn chuẩn bị, và nó sẽ mang lại cho trẻ sự thích thú sau khi đạt được thành quả.

76. Trò chơi: Tươi tỉnh lên nào

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trò bắt chước những khuôn mặt trên giấy giúp trẻ biết cách cảm thông.

a. Cách chơi:

Trên những tờ giấy vuông cỡ lớn, vẽ một loạt những khuôn mặt với sắc thái không vui khác nhau - buồn, giận dữ, ốm, hoảng sợ. Đặt các tờ giấy vào một cái rổ và yêu cầu lũ trẻ lần lượt chọn một khuôn mặt và thể hiện cảm xúc theo khuôn mặt đó. Chẳng hạn một đứa trẻ "buồn" có thể giả vờ khóc. Và nhiệm vụ của những đứa khác là phải giúp bạn nó tươi tỉnh lên. Đầu tiên, chúng nên hỏi các câu "Sao bạn lại buồn? Tớ có thể làm gì giúp bạn bây giờ?". Sau khi đứa trẻ nhập vai giải thích "Bạn tớ ác ý với tớ" - những đứa trẻ khác sẽ đưa ra giải pháp, như vỗ vai, và nói "tớ rất tiếc" hoặc chia sẻ một mẩu bánh.

b. Tác dụng:

Trò này dạy trẻ sự cảm thông và tầm quan trọng của việc tôn trọng cũng như tốt bụng với người khác.

77. Trò chơi: Gắn hoặc Xa

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a. Cách chơi:

Chọn một đứa trẻ đóng vai "người tìm kiếm". Đề nghị trẻ ra khỏi phòng trong khi các trẻ khác giấu một đồ vật đi, như một quả bóng đỏ, ở đâu đó trong phòng. Gọi "người tìm kiếm" trở lại và

đề nghị đi tìm quả bóng, trong khi những trẻ khác kêu lên những gợi ý "cậu đang đến gần" hay "cậu đang đi xa". Chơi cho đến khi tìm thấy đồ vật, và bắt đầu lại với "người tìm kiếm" mới.

b. Tác dụng:

78. Trò này dạy trẻ sự hợp tác.

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

4. Trò chơi :Tôi là gián điệp

a.Cách chơi:

Lần lượt các trẻ chọn một vật ở gần mình và mô tả: "Bằng đôi mắt tí hon của mình tớ nhìn thấy một thứ gì đó màu xanh lá cây...". Trẻ khác sẽ cố gắng đoán xem vật đó là gì "Một cái cây!" "Quần đùi của bố!"... Ai đoán đúng sẽ được làm "gián điệp" tiếp theo.

b. Tác dụng:

Trò chơi này dạy trẻ tính kiên nhẫn. Trò này cũng có ích trong những chuyến đi chơi dài hoặc xa, như trên một chuyến bay dài.

79. Trò chơi : "Xin phép mẹ"

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a.Cách chơi:

Xếp hàng các trẻ muốn chơi trước mặt bạn, cách khoảng 3 mét. Ra lệnh với một trẻ "Bạn Mai, bước lên phía trước một bước". Nếu Mai đáp lại "Xin phép mẹ", bạn có thể nói, "được, con được phép" hoặc "không, con không được phép".

Nếu lời đáp của bạn là "được", hãy chắc chắn rằng bé Mai sẽ nói "cám ơn" trước khi bước lên. Nếu bé nào quên xin phép hoặc cảm ơn thì sẽ bị quay trở lại vạch xuất phát. Tiếp tục chơi cho đến khi một bé khác bước đến vị trí của "Mẹ". Và bé đó sẽ có cơ hội đóng vai mẹ.

b. Tác dụng:

Trò này dạy trẻ sự tôn trọng. Nhớ phải giải thích rõ ràng luật chơi với trẻ để tránh nhầm lẫn.

79.Trò chơi: Nói sự thật

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

a.Cách chơi:

Khi cả gia đình quây quần, hãy để cho tất cả mọi người có cơ hội kết thúc câu "Tôi đã từng sợ hãi khi...". Bố và mẹ có thể bắt đầu trò chơi bằng cách kể chuyện của chính mình ("Bố từng sợ hãi khi Tôm biến mất trong cửa hàng và bố không thể tìm thấy"). Sau khi đã hết lượt cả nhà, hãy lặp lại trò chơi nhưng bằng một sắc thái tình cảm mới, chẳng hạn "vui" hay "ngạc nhiên".

b. Tác dụng:

Trò này dạy trẻ sự thành thực, và trẻ cũng sẽ cảm thấy an toàn khi nói ra sự thật.

80. Trò chơi: Xếp bút tắt

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trò chơi xếp tất dạy bé tính trách nhiệm

a. Cách chơi:

khi xếp lại tủ quần áo, hãy dọn hết những chiếc tất sang một bên. Trải chúng xuống nền nhà và nhờ bé tìm tất theo đôi. Khi trẻ đã chọn xong, dạy trẻ cách cuộn mỗi đôi tất thành một quả bóng. Sau đó, làm vài chiếc hộp đựng tất, mỗi hộp ghi tên một thành viên trong gia đình. Trẻ sẽ phải thả đúng tất của ai về hộp của người ấy.

b. Tác dụng:

Trò này sẽ dạy trẻ tính trách nhiệm. Nhớ khen ngợi trẻ đã làm tốt, và có thể lần sau trẻ sẽ xin được gập quần áo nữa.

81. Trò chơi: Bài học về giọng nói

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Để trẻ nghe lời ghi âm của chính mình khi vui vẻ, khi mè nheo...

a. Cách chơi:

Đọc 10 câu từ một cuốn sách trẻ em vào một cuộn băng, sử dụng xen kẽ giọng nói dễ chịu và giọng nói mè nheo, than vãn. Bật chúng lại cho trẻ nghe và yêu cầu trẻ giơ tay lên khi nghe thấy các câu có giọng nói dễ chịu. Khi trẻ làm đúng, hãy cho bé được ghi âm giọng mình ở trạng thái ngớ ngẩn nhất, mè nheo nhất và dễ thương nhất.

b. Tác dụng:

Trò này dạy cho trẻ thấy mè nheo chẳng hay ho chút nào.

Nhận xét

TRÒ CHƠI DÂN GIAN

82. Trò chơi: CUỐP CỜ

* Mục đích: Giúp đôi tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Dụng cụ:

+ Một cái khăn bất kì tượng trưng cho cờ

+ Một vòng tròn

+ Vạch xuất phát cũng là đích của 2 đội

* Cách chơi:

+ Quản trò chia tập thể chơi thành hai đội, có số lượng bằng nhau mỗi đội có từ 5-6 bạn, đứng hàng ngang ở vạch xuất phát của đội mình. Đếm theo số thứ tự 1,2,3,4,5... các bạn phải nhớ số của mình.

+ Khi quản trò gọi tới số nào thì số đó của hai đội nhanh chóng chạy đến vòng và cướp cờ.

+ Khi quản trò gọi số nào về thì số đó phải về

+ Một lúc quản trò có thể gọi hai ba bốn số

* Luật chơi:

+ Khi đang cầm cờ nếu bị bạn vỗ vào người, thua cuộc

+ Khi lấy được cờ chạy về vạch xuất phát của đội mình không bị đội bạn vỗ vào người, thắng cuộc

+ Khi có nguy cơ bị vỗ vào người thì được phép bỏ cờ xuống đất để tránh bị thua

- + Số nào vỗ số đó không được vỗ vào số khác. Nếu bị số khác vỗ vào không thua
- + Số nào bị thua rồi (“bị chết”) quản trò không gọi số đó chơi nữa
- + Người chơi không được ôm, giữ nhau cho bạn cướp cờ
- + Người chơi tìm cách lừa đối phương để nhang cờ về, lựa chọn sân bãi phù hợp để chánh nguy cơ, cờ ra khỏi vòng tròn, để cờ lại vòng tròn chỉ được cướp cờ trong vòng tròn
- + Khoảng cách cờ đến hai đội bằng nhau

83. Trò chơi: THẢ CHÓ

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Cách chơi:

+ Một bạn đóng vai “chú chó”

+ một bạn đóng vai “ông chủ”

+ các bạn còn lại đóng vai “thỏ con”

+ các bạn cùng hát: “ve ve chùm chùm, cá bóng nổi lửa, ba con lửa chếp chôi, ba con voi thượng đế, ba con đế đi tìm, ù a ù ịch”

+ một bạn làm ông chủ xoè ngửa bàn tay phải, các bạn tập trung thành một vòng tròn bên xung quanh ông chủ và lấy ngón tay trái của mình đặt vào lòng bàn tay của ông chủ khi nghe có câu “ù a ù ịch” thì các bạn sẽ rút tay ra ông chủ sẽ bóp tay lại

* Luật chơi:

+ khi bạn nào bị ông chủ nắm ngón tay, sẽ đóng vai chú chó, các bạn còn lại sẽ làm thỏ

+ khi ông chủ tả một vật nào đó thì lập tức các chú thỏ sẽ chạy tới chạm vào trong một khoảng thời gian nào đó và ông chủ sẽ thả chó

+ khi thấy chú chó xuất hiện thì ngay lập tức thỏ phải chạy nhanh đến chỗ vật ông chủ tả chạm vào. và quay về chạm ông chủ. khi thấy chú chó thì các chú thỏ phải đi về ở tư thế khum, 2 tay chéo nhau đặt lên lỗ tay. nếu đi về ở tư thế khum mà không chéo tay thì bị chú chó bắt hoặc đứng lên để chạy về mà bị chú chó đung sẽ bị đóng vai chú chó thay cho bạn làm chú chó

84. Trò chơi: DUNG DẶNG DUNG DỄ

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Cách chơi:

+ Địa điểm :trong nhà ngoài sân

+ Số lượng:từ 5-10 em chơi 1 nhóm

+ Hướng dẫn:quản trò vẽ sẵn các vòng tròn nhỏ trên đất,số lượng vòng tròn ít hơn số người chơi,choi1.

Khi chơi các bạn nắm áo tạo thành một hàng đi quanh các vòng tròn và cùng đọc”dung dặng dung dề dắc trề đi chơi,đi đến cổng trời gặp cậu gặp mợ,cho cháu về quê, cho dê đi học,cho cóc ở nhà cho gà bới bếp,ngồi xếp xuống đây” khi đọc hết chữ đây các bạn chơi nhanh chóng tìm một vòng tròn và ngồi xếp xuống.sẽ có một bạn không có vòng tròn để ngồi tiếp tục xoá vòng tròn và chơi như trên,lại sẽ có 1 bạn không có,trò chơi tiếp tục khi chỉ còn 2 người

* Luật chơi

+ Trong 1 khoảng thời gian bạn nào không có vòng thì bị thua

+ Hai bạn ngồi cùng 1 vòng bạn nào ngồi xuống dưới là thắng

85. Trò chơi: CHI CHI CHÀNH CHÀNH

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Cách chơi và luật chơi:

Người chơi có thể từ 3 người trở lên. Chọn một người đứng ra trước xòe bàn tay ra các người khác giơ ngón trỏ ra đặt vào lòng bàn tay vào. Người xòe bàn tay đọc thật nhanh:

Chi chi chành chành.

Cái đanh thổi lửa.

Con ngựa chết chương.

Ba vương ngũ đế.

Chấp chế đi tìm

Ừ à ù ập.

Đọc đến chữ “ập” người xòe tay nắm lại, những người khác cố gắng rút tay ra thật nhanh, ai rút không kịp bị nắm trúng thì vào thế chỗ người xòe tay và vừa làm vừa đọc bài đồng dao cho các bạn khác chơi.

86. Trò chơi: CHÙM NỤM

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Cách chơi và luật chơi:

Tất cả các bạn chơi phải nắm tay lại và xếp chồng lên nhau. Tay người này xen kẽ tay người kia không được để hai tay của mình gần nhau.

Người nào để tay đầu tiên chỉ đặt một tay và cũng được xem là người bị đầu tiên , tay còn lại dùng để chỉ mỗi từ trong bài đồng dao tương ứng với một nắm tay. Tất cả cùng hát :

Chùm nụm chùm nẹo

Tay tí tay tiên

Đồng tiền chiếc đĩa

Hạt lúa ba bông

An trộm ăn cắp

Trúng gà trúng vịt

Bù xe bù xít

Con rắn con rít

Nó rít tay này

Đến từ cuối cùng “này” trúng tay ai thì người đó phải rút nắm tay ra hoặc người chỉ chặt ngang nắm tay của người đó. Lúc này người bị phải chỉ thay cho người đầu tiên vừa hát vừa chỉ các nắm tay các bạn chơi. Cuộc chơi cứ thế tiếp tục đến hết các nắm tay thì trò chơi kết thúc.

87. Trò chơi:NHẢY BAO BỐ

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

* Cách chơi:

Người chơi chia làm hai đội trở lên thông thường thì từ hai đến ba đội, mỗi đội phải có số người bằng nhau. Mỗi đội có một ô hàng dọc để nhảy và có hai lần mức một xuất phát và một mức đích. Mỗi đội sắp thành một hàng dọc.

Người đứng đầu bước vào trong bao bố hai tay giữ lấy miệng bao. Sau khi nghe lệnh xuất phát người đứng đầu mỗi đội mới nhảy đến đích rồi lại quay trở lại mức xuất phát đưa bao cho người thứ 2. Khi nào người thứ nhất nhảy về đến đích thì người thứ 2 tiếp theo mới bắt đầu nhảy. Cứ như vậy lần lượt đến người cuối cùng. Đội nào về trước đội đó thắng

* Luật chơi:

Người chơi nào nhảy trước hiệu lệnh xuất phát là phạm luật, người nhảy chưa đến mức quy định mà quay lại cũng phạm luật. Nhảy chưa đến đích mà bỏ bao ra cũng phạm luật và có thể bị loại khỏi cuộc chơi.

88. Trò chơi: ĐÚC CÂY DỪA, CHỪA CÂY MÔNG

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Bây giờ tôi nhớ và ôn lại những kỷ niệm hồi còn nhỏ, tất cả trẻ em xóm tôi có những trò chơi dân gian, không biết phát xuất từ lúc nào ở Ninh Hòa.

Trò chơi sau đây rất vui, khi tụi năm tụi bảy được rồi thì chơi quên ăn, quên làm, chơi say mê như trò chơi "Đúc cây dừa, chừa cây móng".

Bắt đầu trò chơi này không cần bao nhiêu người, có bao nhiêu người chơi cũng được.

Tất cả người chơi ngồi xếp hàng xuống thềm nhà, hai chân duỗi thẳng ra phía trước, người ở đầu hàng đếm chuyền xuống đến người ở cuối hàng và tiếp tục người ở cuối hàng đếm chuyền đến người ở đầu hàng. Vừa đếm vừa đọc bài ca dân gian như vậy:

Đúc cây dừa

chừa cây mỏng

cây bình đồng (đóng)

cây bí đao

cây nào cao

cây nào thấp

chập chùng mừng tôi chín đồ

con thỏ nhảy qua

bà già ứ ự

chùm rụm chùm rịu (rạ)

mà ra chân này

Khi đọc hết bài ca "mà ra chân này", ở cuối câu tới chân người nào đó, thì thụt chân vào, người nào thụt hết hai chân thì thắng, còn lại người sau cùng người nào chưa thụt chân vào thì thua. Khi đó những người thắng cuộc chuẩn bị chạy để người thua cuộc rượt bắt, bắt được bất cứ người nào xả bàn làm lại.

89. Trò chơi: Tả CÂY

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Nhiều người làng Sán Diu ở vùng Thanh Lanh (Bình Xuyên) xưa có trò chơi "Tả cây" (có nghĩa là "Đánh gà").

Con gà làm bằng gỗ tiện tròn bằng quả bóng bàn. Có thể có từ 5 đến 10 người cùng chơi, mỗi người cầm một cái gậy dài hơn một mét bằng tre hoặc bằng gỗ. Đào một cái lỗ bằng cái bát con

ở giữa bãi chơi để "Con gà" dưới lỗ. Người đứng cái cầm gậy đẩy `con gà ra khỏi lỗ. Những người khác dùng gậy hổi gà vào lỗ. Người đứng cái vừa dùng gậy hổi và đi vừa phải để ý đỡ đòn kéo gậy của người khác đập trượt vào chân mình. Người nào đứng cái giỏi giữ cái lâu nhất không có gà lọt xuống được coi là thắng cuộc. Khi để "gà" lọt xuống lỗ thì người "cái" phải làm "con" để người vừa hổi gà xuống lỗ được đứng cái

90. Trò chơi: THI THÔI CƠM

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trong dịp lễ hội, một số làng ở miền Bắc và miền Trung Việt Nam có tổ chức thổi cơm thi. Cuộc thi thổi cơm ở từng nơi có những luật lệ, nét đặc trưng riêng như nấu cơm trên thuyền, nấu cơm trông trẻ, vừa đi vừa nấu cơm...

Thi nấu cơm ở hội Thị Cẩm (Từ Liêm - Hà Nội)

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Cuộc thi nhằm diễn lại tích của Phan Tây Nhạc, vị tướng thời vua Hùng thứ 18, đã rèn luyện cho quân sĩ thực hành một cách thành thạo, đặc biệt là nấu được cơm ăn trong điều kiện khó khăn.

* Thê lệ cuộc thi: nguyên liệu là thóc, sắn củi, chưa có lửa, chưa có nước. Các đội phải làm gạo, tạo ra lửa, đi lấy nước về nấu cơm. Cuộc thi có ba bước: thi làm gạo; tạo lửa, lấy nước và thổi cơm.

Mỗi nhóm 10 người (cả nam và nữ), họ tự xay thóc, giã gạo, dần sàng, lấy lửa, lấy nước và nấu cơm.

Bước 1, thi làm gạo: sau hồi trống lệnh, các đội đổ thóc vào xay, giã, dần sàng. Giáp nào có được gạo trắng trước nhất là thắng cuộc.

Bước 2, thi kéo lửa và lấy nước: Lấy lửa từ hai thanh nửa già cọ vào nhau (khó nhất là khâu này), áp bụi nhùi rom khô vào cho bén lửa. Người lấy nước cách đó khoảng 1km, nước chứa sẵn vào 4 cái be bằng đồng, đợi người đến lấy mang về. Giáp nào lấy được lửa trước và lấy nước về đích trước thì giáp đó thắng cuộc.

Bước 3, nấu cơm: giáp nào thổi được cơm chín dẻo, ngon và xong trước thì thắng cuộc. Cơm của giáp đó được dùng để cúng thần.

Thi nấu cơm ở hội làng Chuông (Hà Tây)

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Cuộc thi của nữ: Người dự thi thực hiện trong một vòng tròn đường kính 1,5m. Quy ước là vừa thổi cơm vừa phải giữ một đĩa trẽ chừng 7 - 8 tháng tuổi (không phải là con đẻ của người dự thi) và canh chừng một con cóc không để nó nhảy ra khỏi vòng tròn. Lửa lấy từ bụi nhùi rom, nhóm củi, đặt bếp, trông đĩa trẽ không được khóc và con cóc. Thời gian là cháy hết một nén hương. Cơm chín trước, dẻo ngon hơn là người thắng cuộc.

Cuộc thi của nam: Bếp đặt sẵn bên bờ một cái ao hay bờ đâm. Mỗi người dự thi một bếp. Sau hồi trống lệnh, các chàng trai bước xuống một cái thuyền nan, bơi bằng tay sang bờ bên kia, áp thuyền vào bờ và thực hiện hết thảy các việc trên thuyền bồng bênh. Tay ướt vẫn phải đánh lửa, thổi nấu và giữ thuyền ổn định. Ai thổi được nồi cơm thơm dẻo ngon, xong trước là người thắng cuộc.

Thi nấu cơm ở hội Từ Trống (Hoàng Hóa - Thanh Hóa)

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Người dự thi ngồi trên thuyền thúng tại một đầm rộng, lộng gió. Mỗi người một thuyền, kiềng, rơm âm, bã mía tươi và trang bị khác giống nhau. Sau hiệu lệnh, các thí sinh đưa thuyền rời bờ ra giữa đầm. Thuyền bồng bênh, gió lộng, củi lửa lại khó cháy, thậm trí có lần bị mưa phùn gió bắc. Kết thúc cuộc thi ai có nồi cơm hoặc chõ xôi chín dẻo, ngon là người thắng cuộc.

Thi nấu cơm ở hội Hành Thiện (Nam Định)

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Cuộc thi dành cho nam. Mỗi nhóm hai người, xếp thành hàng ngang. Một người buộc cành tre dài, dẻo dọc theo sống lưng ngọn cao hơn đầu, niêu đất có sẵn gạo và nước để nấu cơm treo trên ngọn cần về phía trước, người kia lo củi lửa và đun nấu.

Sau hiệu lệnh, người nấu phải tạo lửa từ hai thanh nửa già, sau đó châm lửa vào cây đuốc lơ dưới đáy niêu cơm. Cả hai người đều cùng phải bước đi quanh sân đình. Hết tuần hương là lúc kết thúc cuộc thi. Nhóm nào có cơm chín dẻo, ngon là người thắng cuộc.

90. Trò chơi: ĐÁNH QUAY

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Đánh quay là trò chơi dành cho con trai. Chơi thành nhóm từ 2 người trở lên, nếu đông có thể chia thành nhiều nhóm. Một người cũng có thể chơi quay, nhưng nếu chơi nhiều người và có nhiều người ở ngoài cổ vũ thì sẽ sôi nổi và hấp dẫn hơn nhiều.

Đồ chơi là con quay bằng gỗ hay sừng hình nón cụt, có chân bằng sắt. Dùng một sợi dây, quấn từ dưới lên trên rồi cầm một đầu dây thả thật mạnh cho quay tít. Con quay của ai quay lâu nhất, người đó được. Có thể dùng một con quay khác bổ vào con quay đang quay mà nó vẫn quay thì người chủ của con quay đó được nhất.

91. Trò chơi: CHƠI CHUYỀN

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trò chơi dành cho con gái. Số người chơi 2-5 người. Đồ chơi gồm có 10 que nhỏ và một quả tròn nặng (quả cà, quả bóng nhỏ...), ngày nay các em thường chơi bằng quả bóng tennis.

Cầm quả ở tay phải tung lên không trung và nhặt từng que. Lặp lại cho đến khi quả rơi xuống đất là mất lượt. Chơi từ bàn 1 (lấy một que một lần tung) bàn 2 (lấy hai que một lần) cho đến 10, vừa nhặt quả chuyền vừa hát những câu thơ phù hợp với từng bàn. Một mốt, một mai, con trai, con hén,... Đôi tôi, đôi chị... Ba lá đa, ba lá đề v.v. Hết bàn mười thì chuyền bằng hai tay: chuyền một vòng, hai vòng hoặc ba vòng... và hát: “Đầu quạ, quá giang, sang sông, trồng cây, ăn quả, nhả hột...” khoảng 10 lần là hết một bàn chuyền, đi liền mấy ván sau và tính điểm được thua theo ván.

Khi người chơi không nhanh tay hay nhanh mắt để bắt được bóng và que cùng một lúc sẽ bị mất lượt, lượt chơi sẽ chuyển sang người bên cạnh.

Chơi chuyền làm người ấm lên và rất vui. Thường trong suốt mùa hè hoặc mùa thu, các cô gái nhỏ chơi chuyền ở khắp mọi nơi, dưới bóng cây hay ở sân nhà...

92. Trò chơi: THI ĐIỀU SÁO

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Điều sáo là một trò chơi phổ biến ở Việt Nam. Hàng năm ở một số vùng có tổ chức cuộc thi điều sáo như trong hội đèn Hùng ở thôn Cổ Tích, Lâm Thao, Phú Thọ. Đây là những chiếc điều thật lớn, bề ngang có khi đến một sải rưỡi tay và có mang một hoặc nhiều chiếc sáo.

Khung điều làm bằng cật tre, giấy phất vào điều bằng gậy. Điều thả bằng dây mây hay dây thép nhỏ. Sáo điều có 3 loại chính phân theo tiếng kêu: sáo công, tiếng kêu vang như tiếng công thu quân; sáo đầu, tiếng kêu than như tiếng lời than; sáo còi, tiếng kêu the thé như tiếng còi.

Thi điều sáo, Ban giám khảo có thể chấm theo tiếng sáo, nhưng trước tiên bao giờ cũng phải xem điều có lên bổng, dây điều căng hay võng, nhất là lúc ở trên không điều có lắc lư đảo ngang đảo dọc hay không.

93. Trò chơi: Ô ĂN QUAN

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Vẽ một hình chữ nhật được chia đôi theo chiều dài và ngắn thành 5 hàng dọc cách khoảng đều nhau, ta có được 10 ô vuông nhỏ. Hai đầu hình chữ nhật được vẽ thành 2 hình vòng cung, đó là 2 ô quan lớn đặc trưng cho mỗi bên, đặt vào đó một viên sỏi lớn có hình thể và màu sắc khác nhau để dễ phân biệt hai bên, mỗi ô vuông được đặt 5 viên sỏi nhỏ, mỗi bên có 5 ô.

Hai người hai bên, người thứ nhất đi quan với nắm sỏi trong ô vuông nhỏ tùy vào người chơi chọn ô, sỏi được rải đều chung quanh từng viên một trong những ô vuông cả phần của ô quan lớn, khi đến hòn sỏi cuối cùng ta vẫn bắt lấy ô bên cạnh và cứ thế tiếp tục đi quan (bỏ những viên sỏi nhỏ vào từng ô liên tục). Cho đến lúc nào viên sỏi cuối cùng được dừng cách khoảng là một ô trống, như thế là ta chấp ô trống bắt lấy phần sỏi trong ô bên cạnh để nhặt ra ngoài. Vậy là những viên sỏi đó đã thuộc về người chơi, và người đối diện mới được bắt đầu.

Đến lượt đối phương đi quan cũng như người đầu tiên, cả hai thay phiên nhau đi quan cho đến khi nào nhặt được phần ô quan lớn và lấy được hết phần của đối phương. Như thế người đối diện đã thua hết quan.

Hết quan tàn dân, thu quân kéo về. Hết ván, bày lại như cũ, ai thiếu phải vay của bên kia. Tính thắng thua theo nợ các viên sỏi.

Quan ăn 10 viên sỏi. Cách chơi ô ăn quan được nói lên rất đơn giản nhưng người chơi ô ăn quan đã giỏi thì việc tính toán rất tài tình mà người đối diện phải thua cuộc vì không còn quan (sỏi) bên phần mình để tiếp tục cuộc chơi...

94. Trò chơi: MÈO ĐUỔI CHUỘT

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Trò chơi gồm từ 7 đến 10 người. Tất cả đứng thành vòng tròn, tay nắm tay, giơ cao lên qua đầu. Rồi bắt đầu hát.

Mèo đuổi chuột

Mời bạn ra đây

Tay nắm chặt tay

Đứng thành vòng rộng

Chuột luôn lỗ hồng

Mèo chạy đằng sau

Thế rồi chú chuột lại đóng vai mèo

Cơ cẳng chạy theo, bác mèo hóa chuột

Một người được chọn làm mèo và một người được chọn làm chuột. Hai người này đứng vào giữa vòng tròn, quay lưng vào nhau. Khi mọi người hát đến câu cuối thì chuột bắt đầu chạy, mèo phải chạy đằng sau. Tuy nhiên mèo phải chạy đúng chỗ chuột đã chạy. Mèo thắng khi mèo bắt được chuột. Rồi hai người đổi vai trò mèo chuột cho nhau. Trò chơi lại được tiếp tục.

95. Trò chơi: RÒNG RẮN LÊN MÂY

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Một người đứng ra làm thầy thuốc, những người còn lại sắp hàng một, tay người sau nắm vạt áo người trước hoặc đặt trên vai của người phía trước. Sau đó tất cả bắt đầu đi lượn qua lượn lại như con rắn, vừa đi vừa hát:

Ròng rắn lên mây

Có cây lúc lắc

Hỏi thăm thầy thuốc

Có nhà hay không?

Người đóng vai thầy thuốc trả lời:

- Thầy thuốc đi chơi ! (hay đi chợ, đi câu cá , đi vắng nhà... tùy ý mà chế ra).

Đoàn người lại đi và hát tiếp cho đến khi thầy thuốc trả lời:

- Có !

Và bắt đầu đối thoại như sau : Thầy thuốc hỏi:

- Ròng rắn đi đâu?

Người đứng làm đầu của ròng rắn trả lời:

- Ròng rã đi lấy thuốc để chữa bệnh cho con.

- Con lên mấy ?

- Con lên một

- Thuốc chẳng hay

-Con lên hai.

- Thuốc chẳng hay.

.....

Cứ thế cho đến khi:

- Con lên mười.

- Thuốc hay vậy.

Kế đó, thì thầy thuốc đòi hỏi:

+ Xin khúc đầu.

- Những xương cụt xẩu.

+ Xin khúc giữa.

- Những máu cụt me.

+ Xin khúc đuôi.

- Tha hồ mà đuôi.

Lúc đó thầy thuốc phải tìm cách làm sao mà bắt cho được người cuối cùng trong hàng.

Ngược lại thì người đứng đầu phải dang tay chạy, cố ngăn cản không cho người thầy thuốc bắt được cái đuôi của mình, trong lúc đó cái đuôi phải chạy và tìm cách né tránh thầy thuốc. Nếu thầy thuốc bắt được người cuối cùng thì người đó phải ra thay làm thầy thuốc.

Nếu đang chơi dăng co giữa chừng, mà rỗng rấn bị đứt ngang thì tạm ngừng để nối lại và tiếp tục trò chơi.

96. Trò chơi: NÉM CÒN

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Với người Việt cổ xưa, trò chơi này thường dành cho giới nữ, con nhà quý phái, xưa kia là các mỹ nương, con gái Lạc hầu, Lạc tướng. Đối với các dân tộc Mường, Tày, Hmông, Thái... ném còn là trò tín ngưỡng hấp dẫn nhất của trai gái trong dịp hội xuân.

Quả "còn" hình cầu to bằng nắm tay trẻ nhỏ, được khâu bằng nhiều múi vải màu, bên trong nhồi thóc và hạt bông (thóc nuôi sống con người, bông cho sợi dệt vải). Quả còn có các tua vải nhiều màu trang trí và có tác dụng định hướng trong khi bay. Sân ném còn là bãi đất rộng, ở giữa chôn một cây tre (hoặc vầu) cao, trên đỉnh có "vòng còn" hình tròn (khung còn), khung còn một mặt dán giấy đỏ (biểu tượng cho mặt trời), mặt kia dán giấy vàng (biểu tượng cho mặt trăng). Cả mặt giấy là biểu tượng cho sự trinh trắng của người con gái. Người chơi đứng đối mặt với nhau qua cây còn, ném quả còn lọt qua vòng còn trên đỉnh cột là thắng cuộc.

Mở đầu cuộc chơi là phần nghi lễ, thầy mo dâng hai quả còn làm lễ giữa trời đất, cầu cho bản làng yên vui, mùa màng tươi tốt, nhà nhà no ấm. Sau phần nghi lễ, thầy mo cầm hai quả còn đã được "ban phép" tung lên cho mọi người tranh cướp, khai cuộc chơi ném còn năm đó. Các quả còn khác của các gia đình lúc này mới được tung lên như những con chim én.

Trước khi khép hội, thầy mo rạch quả còn thiêng (đã được ban phép) lấy hạt bên trong, tung lên để mọi người cùng hứng lấy vận may. Người Tày quan niệm hạt giống này sẽ mang lại mùa màng bội thu và may mắn, vì nó đã được truyền hơi ấm của những bàn tay nam nữ (âm - dương).

Ném còn làm cho người trong cuộc hào hứng, người đứng ngoài hò reo cổ vũ khiến không khí cuộc chơi rất sôi nổi, hấp dẫn. Ném còn là trò chơi không những thu hút nam nữ thanh niên mà

hiều người lớn tuổi cũng rất thích. Trò vui này mang ý nghĩa phồn thực, cầu mong giao hoà âm - dương, mùa màng tươi tốt.

97. Trò chơi: THI THƠ

* Mục đích: Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, nhớ chính xác, bí mật, tạo tinh thần đồng đội.

* Số lượng: mỗi lần chơi từ 10 -> 15 người ...

* Địa điểm: trong hội trường

Hàng năm, ở một số vùng có tổ chức hội thi thơ như ở Hoa Lư (Ninh Bình) và Yên Đổ (Hà Nam).

Vùng Hoa Lư, Ninh Bình, có phong cảnh nên thơ, hùng vĩ. Hàng năm nhân ngày hội đền vua Đinh, để giữ gìn nếp xưa và khuyến khích dân chúng trên đường văn học, dân làng mở hội thi thơ, không riêng riêng cho dân sở tại mà còn cho tất cả những ai văn hay chữ tốt, muốn được giải và muốn được tiếng tăm với mọi người.

Đề thơ tùy ban tổ chức lựa chọn. Giải thưởng thường chỉ được mấy vuông nhiều điều, gói chè, mười quả cau. Những người được giải hãnh diện về thơ hơn vì giải. Hàng năm có 3 giải thưởng cho cuộc thi này, vì ban giám khảo gồm các tay văn học nổi tiếng trong vùng. Có khi Ban tổ chức mời cả những bậc đại khoa có danh chám giải. Ngày xưa, thường vị tuần phủ chủ tỉnh làm Chủ tịch Hội đồng chấm thơ.

Hàng năm làng Yên Đổ (Hà Nam) tổ chức cuộc thi thơ vào 24 tháng Chạp, nhân phiên chợ Đổng.

Buổi sáng hôm đó, cuộc thi văn thơ đã được các bô lão trong làng tổ chức tại ngôi đình cạnh chợ. Văn sĩ khắp nơi đến tụ tập ở Tường Đền để dự cuộc thi thơ. Các vị khoa mục làng Yên Đổ và các làng gần đó làm giám khảo. Thí sinh nào trúng giải thưởng sẽ được hoan hô và được ban thưởng phần thưởng rất hậu. Thật là cuộc thi tao nhã và hào hứng với mục đích khuyến khích thí sinh dùi mài kinh sử, tranh ngôi đoạt giáp sau này.

Sau cuộc thi, những người trúng giải được nếm rượu ở Tường Đền với các bô lão trong làng.

98. Trò chơi: THI DƯA HẦU

Làng Thổ Tang, Vĩnh Tường, Phú Thọ, có tục thi dưa hầu. Vào khoảng thượng tuần tháng ba âm lịch hàng năm, hội đồng kỳ mục họp với các bô lão để quyết định ngày hái dưa, gọi là ngày xuống đồng, thường là ngày 25 tháng ba.

Từ 5 giờ sáng ngày xuống đồng, trống mõ và tù và báo hiệu khắp làng. Nghe tiếng báo hiệu, các gia đình mới ra ruộng hái dưa. Nếu ai tự hái trước sẽ bị phạt rất nặng, nếu là chủ ruộng, làng phạt tiền, còn nếu là kẻ trộm, làng sẽ cùm ngay trước sân đình. Dưa hái xong các chủ điền đích thân chọn những quả dưa già, to đen ra trình làng. Tại đây hội đồng giám khảo sẽ xét dưa theo các tiêu chuẩn: giống tốt, đẹp mã, già, đầy đặn, bỏ ra đỏ tươi vàng lại nhiều cát. Có hai đợt chấm thi dưa: đợt một, chọn những quả dưa đẹp, dưa già, đầy đặn, đợt hai đưa lên cân. Dưa được xếp thành hạng nhất và hạng hai.

Dưa hạng nhất được rửa sạch cúng thần ở đình, tên chủ dưa được loan truyền cho dân làng rõ. Dân làng tin rằng, chủ điền nào có dưa được chọn cúng thần, ngoài vinh dự ra, cả năm đó sẽ làm ăn phát đạt.

99. Trò chơi: THI THẢ CHIM

Chim Bò câu được là biểu tượng cho hoà bình - tự do nên thường được gọi là chim Hoà bình. Dựa vào những đặc tính ấy của chim. Từ lâu, ông cha ta đã sáng tạo một lối chơi dân gian tao nhã: thi thả chim bồ câu. Tương truyền, thú chơi này xuất hiện từ thời Lý.

Bồ câu là loài chim có khả năng định hướng tốt, dù xa nhà cũng tìm được về tổ ấm trừ khi gặp gió bão, chúng có tính hợp quần cao, sống theo đàn, chung thủy và nghĩa tình.

Hàng năm có đến hàng chục hội thi thả chim câu thường được tổ chức vào hai mùa: mùa hạ (tháng 3-4 âm lịch) và mùa thu (tháng 7-8 âm lịch). Khu vực trung tâm hội thi thuộc Châu thổ sông Hồng kéo dài từ 2 bên bờ sông Đuống đến một phần tỉnh Vĩnh Phúc, Bắc Ninh (Đa Phúc, Sóc Sơn, Đông Anh, Gia Lâm, Tiên Sơn, Yên Phong). Hội thi còn diễn ra ở một số nơi phía Tây Hà Nội như Tây Tựu, Đan Phượng, Hoài Đức.

Từ xưa các cụ đã định ra tiêu chuẩn thi thả chim câu bay rất nghiêm ngặt. Cả đàn bay chặt chẽ, cự ly đều, không tách rời đàn, vòng lượn hẹp và tròn, bay cao, trụ hướng thẳng đứng lên. Khi

mắt thường nhìn lên thấy cả đàn thấy cả đàn chụm thành một vòng tròn nhỏ không thấy võ cánh rồi tìm hướng bay về tổ. Lúc đó đàn chim được vào "trông thượng" để xét giải.

Vậy mà cái thú chơi chim lành mạnh thanh nhã lúc nông nhàn, hội hè đình đám, biểu tượng khát vọng của tự do, ca ngợi đức tính của đoàn kết, chung thủy vẫn cuốn hút nhiều người, nhiều nơi ở mọi lứa tuổi.

100. Trò chơi: ĐÁNH ROI MÚA MỘC

Roi bằng tre vót nhọn và dẻo, đầu bịt vải đỏ, còn mộc đan bằng tre sơn đỏ. Các đấu thủ đấu tay đôi với nhau: vừa dùng roi để đánh, dùng mộc để đỡ, ai đánh trúng đích thủ vào chỗ hiểm và đánh trúng nhiều thì thắng, thường đánh trúng vào vai và sườn mới được nhiều điểm.

Các hội lễ ở miền Bắc thường được tổ chức thi đấu vào những ngày đầu tháng giêng.

111. Trò chơi: NHÚN ĐU

Trong các ngày hội, các làng thôn thường trồng một vài cây đu ở giữa thửa ruộng gần đình để trai gái lên đu với nhau.

Cây đu được trồng bởi bốn, sáu hay tám cây tre dài vững chắc để chịu đựng được sức nặng của hai người cùng với lực đẩy quán tính. Hai cây tre làm cần đu nhỏ vừa tay cầm.

Lên đu có thể là một hay hai người. Càng nhún mạnh, đu càng lên cao, cần đu đưa lên vun vút, bên nọ sang bên kia. Cần đu lên ngang với ngọn đu là hay nhất, nhiều khi đu bay ngang ngọn đu một vòng.

Nhiều nơi treo giải thưởng ở ngang ngọn đu để người đu giật giải. Nhún đu cũng là một sinh hoạt giao đãi tình cảm của trai gái.

112. Trò chơi: KÉO CO

Tục kéo co ở mỗi nơi có những lối chơi khác nhau, nhưng bao giờ số người chơi cũng chia làm hai phe, mỗi phe cùng dùng sức mạnh để kéo cho được bên kia ngã về phía mình.

Có khi cả hai bên đều là nam, có khi bên nam, bên nữ. Trong trường hợp bên nam bên nữ, dân làng thường chọn những trai gái chưa vợ chưa chồng.

Một cột trụ để ở giữa sân chơi, có dây thừng buộc dài hay dây song, dây tre hoặc cây tre, thường dài khoảng 20m căng đều ra hai phía, hai bên xúm nhau nắm lấy dây thừng để kéo. Một vị chức sắc hay bô lão cầm trịch ra hiệu lệnh. Hai bên ra sức kéo, sao cho cột trụ kéo về bên mình là thắng. Bên ngoài dân làng cổ vũ hai bên bằng tiếng "dô ta", "có lên".

Có nơi người ta lấy tay người, sức người trực tiếp kéo co. Hai người đứng đầu hai bên nắm lấy tay nhau, còn các người sau ôm bụng người trước mà kéo. Đang giữa cuộc, một người bên nào bị đứt dây là thua bên kia. Kéo co cũng kéo ba keo, bên nào thắng liền ba keo là bên ấy được.

113. Trò chơi: ĐÁU VẬT

Đấu vật rất phổ biến ở nhiều hội xuân miền Bắc và miền Trung. Trong hội làng Mai Động (Hà Nội) có thi vật ở ngay trước bãi đình làng. Các đô vật ở các nơi kéo về dự giải rất đông. Làng treo giải vật gồm nhất, nhì, ba và nhiều giải khác.

Trong lúc vật, các đô vật cởi trần và chỉ đóng một cái khố cho kín hạ bộ. Cởi trần cốt để đôi bên không thể nắm áo, nắm quần nhau gây lợi thế cho mình được. Khố các đô vật phần nhiều bằng lụa, nhiều màu. Trước khi vào vật, hai đô vật lễ vọng vào trong đình.

Cuộc thi bắt đầu, các đô vật lên lễ đài. Sau một hồi khua chân múa tay để rình miếng nhau, họ mới xông vào ôm lấy nhau. Họ lừa nhau, dùng những miếng để vật ngửa địch thủ. Với miếng võ nằm bò, có tay đô vật nằm li mặc cho địch thủ đẩy mình, rồi bất thần họ nhóm đứng dậy để phản công.

Thường thì giải ba được vật trước, rồi đến giải nhì và sau cùng là giải nhất. Mỗi một giải vật xong, người chúng giải được làng đốt mừng một bánh pháo.

114. Trò chơi: VẬT CÙ

Trò vật cù: trên một khoảng sân, thường có khoảng 14 thanh niên trai tráng chia hai bên cởi trần, đóng khố, tìm cách lừa nhau để ôm cho được quả bóng bằng củ chuối gọt nhẵn chạy về bỏ vào chuồng (lỗ nhỏ được đào theo hình vuông hoặc tròn, gần như là vừa khít với quả cù) đối phương thì là thắng cuộc.

Quả cù được làm từ gốc chuối, đặc biệt thích hợp là gốc chuối hột loại lớn, đào lên lấy củ. Dùng dao sắc đẽo củ chuối thành hình tròn có đường kính cỡ 30cm, trọng lượng 5 - 7kg là có quả cù

đảm bảo yêu cầu. Quả cù phải sạch nhựa và có độ dẻo cần thiết, bởi nó thường xuyên bị giành giật, quăng ném mạnh dễ vỡ trong khi chơi. Vì vậy, quả cù sau khi lọc dẻo xong, được luộc qua nước sôi, vớt ra phơi nắng khá kỹ. Lúc này quả cù có màu sẫm và rất dẻo, không bị nứt vỡ khi chơi. Sân chơi cù thường là những sân cát bên bờ sông hay trong làng, chiều dài độ 50m, ngang độ 25m. Có ba hình thức chơi cù: cù gôn, cù đẩy và cù nước. Cả ba lối chơi này đều có chung hình thức tính điểm và bố trí giống nhau, ở hai đầu sân của mỗi bên là hai chiếc sọt đan bằng nan tre, nửa cao 1,5m, đường kính 50cm (cù gôn, cù nước), hay đào một hố sâu rộng 50 x 50cm (cù đẩy). Bên nào giành và đưa được cù vào sọt (hay vào hố) của đối phương được một điểm. Để đưa được quả cù vào đích cũng không phải dễ dàng gì bởi phải giành giật, tranh cướp quyết liệt, bên nào cũng tìm mọi cách nhằm cản phá đối phương đưa cù vào sọt (hố) của mình. Hội vật cù vì thế rất sôi nổi, hào hứng, cuốn hút mọi người.

Mỗi cuộc chơi không qui định cụ thể, số người tham gia mỗi bên cũng không hạn chế. Có khi hội vật cù lên đến đỉnh điểm, đàn ông trai tráng trong làng đều hăng hái vào cuộc không kể tuổi tác, lúc ấy thường là vào dịp Tết Nguyên đán. Người tham gia vật cù đều cởi trần đóng khố. Đề phân biệt người của hai đội, ban tổ chức qui định màu sắc của khố hay dải khăn màu vấn trên đầu. Tuy từ xưa không có một điều luật cụ thể, nhưng trong hội vật cù không hề có lối chơi thô bạo, ác ý. Rất quyết liệt nhưng cũng rất trong sáng. Kết thúc cuộc chơi, đội nào có số lần đưa cù vào đích của đối phương nhiều hơn là đội thắng. Giải thưởng chỉ mang tính tượng trưng, danh dự. Ở hội cù, người các làng xem và cổ vũ rất đông, hò reo, đánh trống chiêng cuồng nhiệt cổ vũ cho đội nhà và tán thưởng những đường chạy cù ngoạn mục...

115. Trò chơi: BỊT MẮT BẮT DÊ

Trẻ con từ 6 đến 15 tuổi hay chơi trò bịt mắt bắt dê. Một người xung phong để mọi người bịt mắt lại bằng một chiếc khăn để không nhìn thấy, những người còn lại đứng thành vòng tròn quanh người bị bịt mắt.

Mọi người chạy xung quanh người bị bịt mắt đến khi nào người đó hô “bắt đầu” hoặc “đứng lại” thì tất cả mọi người phải đứng lại, không được di chuyển nữa. Lúc này người bị bịt mắt bắt đầu lần đi xung quanh để bắt được ai đó, mọi người thì cố tránh để không bị bắt và tạo ra nhiều tiếng động để đánh lạc hướng. Đến khi ai đó bị bắt và người bị bịt mắt đoán đúng tên thì người đó sẽ phải ra “bắt dê”, nếu đoán sai lại bị bịt mắt lại và làm tiếp.

Có ai đó muốn ra chơi cùng thì phải vào làm luôn, người đang bị bịt mắt lúc này được ra ngoài hoặc là phải oản tù tì xem ai thắng.

116. Trò chơi: KÉO CỬA LỪA XÈ

Hai người ngồi đối diện nhau, cầm chặt tay nhau. Vừa hát vừa kéo tay và đẩy qua đẩy trả trông như đang cử cửa một khúc gỗ ở giữa hai người.

Mỗi lần hát một từ thì lại đẩy hoặc kéo về một lần. Bài hát có thể là:

Kéo cử cửa lừa xè

Ông thợ nào khỏe

Về ăn cơm vua

Ông thợ nào thua

Về bú tí mẹ

Hoặc:

Kéo cử cửa lừa xè

Làm ít ăn nhiều

Nằm đâu ngủ đây

Nó lấy mắt của

Lấy gì mà kéo

117. Trò chơi: CƯỚP CẦU

Trò tung cầu, cướp cầu là một trò chơi mang tính nghi lễ (hoặc phong tục) mang tính bắt buộc ở nhiều lễ hội. Tùy từng địa phương có quy định, cách chơi hay tên gọi khác nhau.

Đây cũng là một hoạt động tín ngưỡng trong nghi thức cầu mùa của cư dân nông nghiệp, tín ngưỡng sùng bái giới tự nhiên.

Quả cầu bằng gỗ tròn, có khi là quả bưởi hay quả dứa (đối với những địa phương có tục cướp cầu nước). Tuy địa phương có cầu to hay nhỏ. Trước khi đưa cầu ra cướp phải qua nghi lễ trình Thánh.

Sau khi thực hiện xong các nghi thức tế lễ, quả cầu được tung ra sân đình. Hai nhóm thanh niên đại diện cho hai nhóm cộng đồng, tất cả đều mình trần đóng khố khác màu. Cuộc tranh cướp diễn ra rất quyết liệt. Bên ngoài trống thúc liên hồi, tiếng hò reo cổ vũ náo nhiệt cả sân đình. Nhiều người bị trượt chân ngã, người thì nhanh nhẹn bật lên đón bắt rồi chuyền ngay cho người khác... cuộc chơi rất sôi động.

Một bên cướp cầu để ném vào một cái hố đào sẵn bên hướng đông, nhóm bên kia cướp cầu để ném vào hố hướng tây. Bên nào cướp được cầu và ném vào hố của bên kia nhiều lần là bên thắng cuộc. Cũng có nơi cầu được ném vào một hố ở giữa sân đình hay ném vào một cái giỏ không đáy treo trên cây, bên nào ném vào giỏ của bên kia trước thì bên đó thắng cuộc. Có nơi quy ước bên nào ném vào giỏ của bên mình trước thì bên đó thắng cuộc.

118. Trò chơi: KÉO CHỮ

Trò chơi kéo chữ phát triển ở vùng Hoa Lư, Tam Điệp (Ninh Bình). Một đội kéo chữ có 32 con trai dưới 15 tuổi mặc quần xanh, áo trắng có nẹp đỏ, chân quấn xà cạp, tay cầm gậy dài 1,2m cuốn giấy màu và ở trên đầu gậy có gù sặc sỡ.

Tất cả được chia làm hai dãy, mỗi dãy có một người cầm đầu (tổng cờ tiền) và một người đứng cuối (tổng cờ hậu). Tổng cờ phải chọn những người có mặt mũi khôi ngô, mặc quần trắng, áo the đầu đội khăn xếp, thắt lưng ba múi, tay cầm cờ thần vuông.

Vào cuộc kéo chữ, theo tiếng trống của người tiểu cảnh, hai cánh quân dàn ra dưới sự hướng dẫn của các tổng cờ để xếp thành các chữ khác nhau. Các tổng cờ vừa dẫn quân vừa múa hát, làm cho không khí rất sôi nổi và náo nhiệt. Đội quân theo tổng cờ chạy theo hình xoay ốc với những động tác phức tạp, lần lượt các chữ được hiện ra (chữ Hán hoặc Nôm) "Thái bình", "Thiên phúc", "Xuân hoà khả lạc", "Quốc thái dân an"...

119. Trò chơi: ĐUA THUYỀN

Từ xa xưa ở Việt Nam đã có đua thuyền. Đua thuyền ở nhiều nơi không phải là trò thi tài mà là hành vi thực hiện một nghi lễ với thủy thần, xuất phát từ tục cầu nước của cư dân nông nghiệp - tín ngưỡng phồn thực.

Có nơi cuộc thi chỉ có hai thuyền (Đào Xá - Phú Thọ), một chài “đực” mang hình chim ở mũi thuyền, chài kia là “cái” mang hình cá. Hai biểu tượng đối ứng giao hoà âm - dương (chim trên cao, dương - cá dưới nước, âm); khô - ướt (thuyền và nước); thuyền trôi, mái chèo khuấy nước nhằm “đánh thức thủy thần” và cuộc đua ấy chỉ thực hiện vào ban đêm, đến rạng sáng thì kết thúc. Cuộc đua thuyền của cư dân miền biển thì lại mang ý nghĩa cầu ngư. Có địa phương tổ chức đua thuyền để tưởng niệm các anh hùng giỏi về thủy chiến...

Ngày nay, đua thuyền là một nội dung quan trọng trong chương trình của rất nhiều lễ hội từ Bắc chí Nam, nhất là các địa phương có sông hồ hoặc gần biển. Cuộc đua thuyền hiện nay ở nhiều địa phương không đơn thuần là một hoạt động tín ngưỡng như buổi ban đầu mà đã trở thành sự kiện thể thao hấp dẫn có quy mô lớn, thu hút nhiều đối tượng tham gia. Đua thuyền đã có thêm sứ mệnh của cuộc thi tài và biểu dương sức mạnh tập thể.

120. Trò chơi: CHƠI HÓP

Chơi hóp là một trong những trò chơi trong dân gian Ninh Hòa.

Để bắt đầu trò chơi, tùy theo cách chia bắt cặp hoặc chơi lẻ từng người, bao nhiêu người chơi cũng được, ăn thua hoặc bằng tiền, hoặc hình, hoặc bịch thuốc lá...v.v..., tùy theo điều kiện và giao kèo sẵn có.

Cách chơi:

Vẽ một hình chữ nhật, dài rộng tùy thích không cần kích thước. Chúng ta cần một cục gạch thể nguyên và nửa cục gạch thể khác được kê sát và nằm giữa lẫn mức của cạnh (hay một đầu) của hình chữ nhật. Hai cục gạch này được cấu trúc sao cho nửa cục gạch dựng đứng (điểm tựa) và cục gạch nguyên vẹn được gát lên đầu tựa của nửa cục gạch kia. Như vậy, chúng ta có đuôi của cục gạch nguyên chạm mặt đất, đầu đưa lên trời, chính giữa tựa trên đầu của “nửa cục gạch” kia

tạo thành một mặt dốc để khởi động vận chuyển tròn của đồng tiền các (hòn chì). Đến đây, chúng ta có mái xuôi (mặt dốc) giống hình của một đòn bẩy.

Tiếp tục thiết bị, chúng ta gạch một đường thẳng kẻ từ đường giao tuyến của mặt dốc (của cục gạch nguyên) và mặt đất (mái xuôi) dài khoảng 5 tấc và cứ cách 1 tấc gạch 1 lần mức ngang dành cho những người bị hóp mang đồng tiền các (hòn chì) lên đặt ở mức ngang đó: “có thể bị hóp 1,2,3 ..v..v..”

Trước khi chơi, người chơi thi tranh đua để đi sau cùng bằng cách dùng đồng bạc các hoặc viên ngói bể được đập và mài tròn đến khi có diện tích (kích thước) bằng (hay vừa) đồng tiền mà người chơi gọi là hòn chì dùng để thi đua tranh giành phần thắng. Người chơi cầm hòn chì thẳng đứng khảy (khởi động chạy tròn) mạnh nhẹ tùy ý xuống dốc xuôi của cục gạch, sao cho hòn chì chạy và ngã dừng gần mức càng tốt, cán mức thì càng tốt hơn. Như vậy, người chơi có thể tranh giành đi sau cùng nhưng đừng để hòn chì lăn ra khỏi mức thì thua.

Thi xong người chơi đi theo thứ tự, nghĩa là người nào khảy hòn chì chạy ra ngoài mức đi trước, xa mức đi kế và gần mức đi sau cùng... Người thua cuộc thì được đi đầu tiên, khảy hòn chì xuống viên gạch (mặt xuôi) để cho nó lăn xuống mức dưới; phiên người kế tiếp cố gắng khảy hòn chì, chạy xa hơn người đi trước thì tốt, cứ như thế chúng ta thay phiên lần lượt đi, cố gắng đi xa hơn mấy người trước, đừng để hòn chì chạy ra khỏi mức phía trước gọi là hóp, có khi bị hóp 2,3,4 ..v...v...

Khi chơi người chơi bắt bở và tìm cách cứu bở. Khi hòn chì của bạn khảy thua phe khác, ta có quyền xô dịch viên gạch xéo qua góc này hoặc góc khác với mục đích là để khảy hòn chì không theo đường thẳng chính diện (trục chỉ song song với hai cạnh bên của hình chữ nhật) mà chạy xéo góc hơn bạn mình, thua người bắt bạn mình, như vậy gọi là "xỉa tiền".

Người thắng cuộc thi đi sau cùng, xem xét kỹ cách bắt những hòn chì của người đi trước, nếu khảy xa hơn để bắt được thì tốt và được đi sau cùng bàn kế tiếp, bằng không thì khảy nhẹ hòn chì để bắt những người bị hóp, xong cứ thứ tự người nào gần mức đầu dưới thì chỗ người thua mình ở phía trên.

* Luật chơi:

Người thắng cuộc cầm hòn chì lên trên tay rồi gạch lần mức ngay tâm hòn chì nằm (tức là vị trí của hòn chì năm trước khi được lượm lên tay). Người thắng cuộc có hai chân đứng ngay lần mức gạch làm điểm với tay cầm hòn chì cố gắng chố sao cho hòn chì của mình trúng hòn chì của người thua. Nếu trúng chố tiếp người kếp, nếu chố trật không được quyền chố nữa mà nhường người chơi kếp tiếp để chố những người thua. Nếu trúng khá nhiều, những người thua chung tiền, hoặc chung hình, hoặc chung bịch thuốc lá..., tùy theo giao kèo trước khi chơi.

Xong bàn này chúng ta tiếp tục chơi bàn khác và đi theo thứ tự khỏi cần thi lại, người thắng cuộc đi sau cùng.

121. Trò chơi: “CHIẾC TÀU THU HẸP”

* Áp dụng để nâng cao: Khả năng thích ứng

Tại sao khả năng thích ứng là quan trọng cho việc giải quyết vấn đề: Khả năng thích ứng gắn liền với sự đa dạng nhận thức, giúp các nhóm giải quyết vấn đề nhanh hơn, theo như Harvard Business Review. Thế giới luôn luôn biến đổi và thích ứng trong môi trường đó chính là kỹ năng bạn cần hơn bao giờ hết

* Chuẩn bị: Một sợi dây thừng

* Cách chơi:

Dùng dây thừng tạo thành một hình dạng dưới đất sao cho mọi người tham gia có thể đứng vừa vào hình dạng đó

Tiến hành thu hẹp phạm vi của sợi dây trong 10-15 phút

Mọi người tham gia hãy nghĩ ra cách để có thể “sống sót” khi phạm vi của sợi dây ngày càng bị thu hẹp

122. Trò chơi “TÒA THÁP CHỌC TRỜI”

Áp dụng để nâng cao: kỹ năng hợp tác

Tại sao hợp tác lại quan trọng cho việc giải quyết vấn đề: “Nhìn chung, chúng ta có thể sâu sắc hơn, thông minh hơn chúng ta khi là cá nhân,” Peter Senge viết trong The Fifth Discipline. Khi

ta làm việc theo nhóm, ta sẽ giải quyết các vấn đề trong công việc một cách dễ dàng hơn! Thế nên, kỹ năng hợp tác nên được chú trọng phát triển

* Chuẩn bị: 20 que spaghetti chưa nấu chín, 1 cuộn băng keo, 1 yard chuối, 1 marshmallow(viên phấn)

(Bạn có thể thay những đồ dùng trên bằng những que xếp hình, sợi dây,...)

* Cách chơi:

Mục đích của bài tập này là để xem đội nào có thể sử dụng các vật liệu được cung cấp để xây dựng tòa tháp cao nhất trong một khoảng thời gian quy định. Tháp phải có khả năng tự đứng vững.

Để thực hiện bài tập này khó khăn hơn, hãy thử thêm một marshmallow (viên phấn) lên đỉnh tháp. Bài tập giải quyết vấn đề nhóm này giúp các nhóm suy nghĩ, thảo luận với nhau tốt hơn để xây nên một tòa tháp cao và vững chắc nhất)

123. Trò chơi “ĐỪNG ĐỂ VỠ TRỨNG”

Áp dụng để nâng cao: kỹ năng hợp tác và ra quyết định

Tại sao việc ra quyết định lại quan trọng để giải quyết vấn đề: Đưa ra quyết định không dễ dàng, nhưng do dự dẫn đến tình trạng tê liệt nhóm, suy nghĩ trì trệ và các vấn đề chưa được giải quyết. Các hoạt động ra quyết định giúp nhóm của bạn thực hành đưa ra các lựa chọn nhanh chóng, hiệu quả. Đào tạo cơ chế ra quyết định của nhóm của bạn và họ sẽ trở nên giỏi hơn trong việc giải quyết vấn đề.

*Chuẩn bị: Một thùng trứng, Các vật liệu xây dựng cơ bản như báo, ống hút, băng keo, bọc nhựa, bóng bay, băng cao su, que popsicle, vv, tarp, hoặc vải thả. Một nơi rộng rãi để team có thể chơi thoải mái và không bị làm phiền.

* Cách chơi:

Mỗi đội nhận được một quả trứng và phải chọn từ các vật liệu xây dựng.

Cho tất cả mọi người 20-30 phút để xây dựng một tàu sân bay cho trứng và bảo vệ nó khỏi phá vỡ.

Thả từng vật mang trứng ra khỏi một mòm đá (hoặc từ một ban công) và xem người nào bảo vệ trứng khỏi bị vỡ.

Nếu nhiều trứng tồn tại, tiếp tục tăng chiều cao thả trứng cho đến khi chỉ còn một quả trứng

124. Trò chơi MẮC KỆT

Áp dụng để nâng cao kỹ năng giao tiếp và ra quyết định

Tại sao giao tiếp lại quan trọng đối với việc giải quyết vấn đề: Nhiều nhân viên làm việc từ xa hơn bao giờ hết. Kỹ năng giao tiếp tốt là rất quan trọng để giải quyết các vấn đề trong các nhóm ảo ngày càng tăng. Làm việc về kỹ năng giao tiếp trong khi nhóm của bạn ở bên nhau sẽ giúp họ giải quyết tốt hơn các vấn đề khi họ rời xa nhau.

* Chuẩn bị và cách chơi:

Nhóm của bạn đã bị mắc kẹt trong văn phòng. Các cánh cửa bị khóa, và gõ cửa hoặc phá vỡ các cửa sổ không phải là một lựa chọn. Dành cho nhóm của bạn 30 phút để quyết định 10 đồ vật trong văn phòng mà họ cần để tồn tại và xếp chúng theo thứ tự quan trọng. Mục tiêu của trò chơi là để mọi người đồng ý về 10 đồ vật và xếp hạng chúng trong 30 phút.

125. Trò chơi LEGOMAN

Áp dụng cho kỹ năng giao tiếp

Chuẩn bị: những con Legos

Cách chơi: Chia mọi người thành các nhóm nhỏ từ hai người trở lên. Chọn một người giám sát không thuộc nhóm để xây dựng một cấu trúc ngẫu nhiên bằng cách sử dụng các khối xây dựng Lego trong vòng 10 phút.

Các đội khác phải nhận rộng cấu trúc chính xác (bao gồm cả kích thước và màu sắc) trong vòng 15 phút. Tuy nhiên, chỉ có một thành viên từ mỗi nhóm có thể xem xét cấu trúc ban đầu. Họ phải tìm ra cách để giao tiếp kích thước, màu sắc và hình dạng của cấu trúc ban đầu cho nhóm của họ.

Nếu điều này quá dễ, hãy thêm quy tắc mà thành viên có thể xem cấu trúc ban đầu không thể chạm vào cấu trúc mới.

126. Trò chơi TRÓN THOÁT

Áp dụng nâng cao sự hợp tác

* Chuẩn bị: 1 sợi dây, 1 chìa khóa, Phòng khóa, 5-10 câu đố hoặc manh mối (tùy thuộc vào thời gian bạn muốn chi tiêu cho trò chơi)

* Cách chơi:

Mục tiêu của bài tập này là giải quyết các manh mối, tìm chìa khóa và thoát khỏi căn phòng bị khóa trong thời gian quy định. Ẩn chìa khóa và danh sách các manh mối xung quanh phòng. Tập hợp đội vào phòng trống và “khóa” cánh cửa. Cung cấp cho họ hoặc 30 phút hoặc 1 giờ để tìm chìa khóa bằng cách sử dụng các manh mối ẩn xung quanh phòng.

127. Trò chơi FROSTBITE(SỬ DỤNG KHI ĐI DU LỊCH TẠI VÙNG LẠNH GIÁ HOẶC BĂNG TUYẾT)

Hãy tưởng tượng nhân viên của bạn là những người khám phá Bắc Cực phiêu lưu trên một vùng lãnh nguyên băng giá! Tách họ thành các đội 4-5 và yêu cầu họ chọn một nhà lãnh đạo để hướng dẫn việc khám phá của họ. Mỗi đội phải xây dựng một nơi trú ẩn từ các vật liệu được cung cấp trước khi cơn bão xảy ra trong 30 phút. Tuy nhiên, cả hai tay của đội trưởng đều bị tê cứng, vì vậy họ không thể giúp xây dựng nơi trú ẩn, và phần còn lại của đội bị mù tuyết và không thể nhìn thấy. Khi hết 30 phút, bật quạt và xem nơi trú ẩn nào có thể chịu được những cơn gió mạnh.

128. Trò chơi TRÁNH BOM

* Chuẩn bị: Một căn phòng trống, Bịt mắt, Các vật dụng tròn công ty

* Hướng dẫn:

Đặt các vật dụng (hộp, ghế, chai nước, túi xách, vv) quanh phòng để không có lối đi rõ ràng từ đầu này đến đầu kia. Chia nhóm của bạn thành từng cặp và bịt mắt một người trong nhóm.

Người kia phải bằng lời hướng dẫn người đó từ đầu này sang phòng khác, tránh “mìn”. Đối tác không bị bịt mắt không thể chạm vào người kia. Nếu bạn muốn làm cho hoạt động trở nên khó khăn hơn, hãy để tất cả các cặp đi cùng một lúc để các đội phải tìm cách giao tiếp chiến lược với nhau.

129. BỊT MẮT VÀ “XÉP HÌNH”

Chuẩn bị: Bịt mắt, Dây thừng

Cách chơi: Cho nhóm đeo mắt và tạo thành một vòng tròn lớn. Tie hai đầu của một sợi dây với nhau và đặt nó trong một vòng tròn ở giữa của nhóm, đủ gần để mỗi người có thể tiếp cận xuống và chạm vào nó. Hướng dẫn nhóm giao tiếp để tạo hình dạng bằng dây thừng — hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật, v.v. Nếu bạn có một nhóm rất lớn, hãy chia chúng thành các đội và cung cấp một sợi dây cho mỗi đội. Hãy để họ cạnh tranh để xem ai là người tạo thành một hình dạng cụ thể nhanh nhất.

130. CÙNG NHAU XÉP HÀNG

Bịt mắt tất cả mọi người và thì thầm một số cho mỗi người, bắt đầu bằng một.

Yêu cầu mọi người xếp hàng theo thứ tự số mà không nói.

Thay vì cung cấp cho họ một số, bạn cũng có thể xếp hàng số lượng theo chiều cao, tuổi, ngày sinh, v.v.

131. KIM TỰ THÁP ĐẢO NGƯỢC

Xếp tất cả mọi người đứng trong một hình dạng kim tự tháp, theo chiều ngang.

Yêu cầu họ lật chân đế và đỉnh của kim tự tháp chỉ di chuyển ba người.

Bài tập nhanh này hoạt động tốt nhất khi các nhóm nhỏ cạnh tranh để xem ai có thể đảo ngược kim tự tháp nhanh nhất.

132. MOVE IT!

Chia nhóm của bạn thành hai đội và xếp họ lên phía trước để quay lại, đối mặt với nhau.

Sử dụng phấn, băng, dây thừng hoặc giấy (tùy thuộc vào bề mặt phát), đánh dấu một ô vuông cho mỗi người để đứng lên. Để lại một khoảng trống thừa giữa hai hàng đối diện nhau.

Mục tiêu là cho hai dòng người chơi phải đối mặt để chuyển đổi địa điểm. Đặt những hạn chế này về chuyển động: Chỉ có một người có thể di chuyển cùng một lúc. Một người không thể di chuyển xung quanh bất cứ ai phải đối mặt với cùng một hướng. Mọi người có thể lùi bước. Một người không thể di chuyển nhiều hơn một người trong nhóm khác cùng một lúc.

133. ĐAN TAY NHAU

Yêu cầu mọi người đứng trong một vòng tròn và yêu cầu mỗi người nắm tay với hai người không trực tiếp bên cạnh họ.

Khi mọi người rời nhau, yêu cầu họ tháo gỡ nút thắt và tạo thành một vòng tròn hoàn hảo — mà không để quên tay ai đó.

134. LÊN NHỮNG Ý TƯỞNG TÔI

Ý tưởng tôi đôi khi là những ý tưởng tốt nhất. Yêu cầu mọi người nghĩ về giải pháp ngớ ngẩn nhất có thể cho vấn đề ở bàn tay.

Sau khi bạn có một danh sách dài, hãy xem qua nó và xem cái nào có thể không ngu ngốc như bạn nghĩ. Từ đó hãy vận dụng nó vào công việc của bạn