

# PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

-----ooOoo-----

## Đề tài: CÔNG TÁC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

*Biên soạn Huỳnh Toàn  
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

### **GIAI ĐOẠN CHUẨN BỊ :**

#### **1. Chuẩn bị đầy đủ trên giấy :**

Như người thầy giáo soạn giáo án trước khi dạy : đưa những trò chơi gì vào chương trình sinh hoạt tại đoàn quán, tại các buổi cắm trại, thứ tự tiến hành các loại trò chơi (lúc mở đầu, giữa và cuối buổi sinh hoạt, mỗi thời điểm cần có một số trò chơi thích hợp).

Việc chọn lựa các trò chơi trong một buổi sinh hoạt nhất định phải căn cứ vào nhiều yếu tố :

- *Người tham dự cuộc chơi* : độ tuổi (rất quan trọng), tình hình sức khỏe, trình độ văn hóa, kỹ năng chuyên môn (trò chơi không vượt quá khả năng thể lực, trí tuệ, của người chơi), giới tính : có loại trò chơi thích hợp với nam nhưng lại không thích hợp với nữ giới và ngược lại, số lượng người tham dự : có loại trò chơi chỉ vui với số ít (do đó phải chia người chơi thành nhiều nhóm nhỏ, chơi làm nhiều đợt), ngược lại có loại trò chơi chỉ thích hợp với một số lượng người chơi đông, có loại trò chơi chỉ có thể tiến hành với một số đối tượng đã quen biết nhau (cùng đội, cùng đoàn ...) nên không thích hợp với đa số người mới gặp nhau lần đầu.
- *Địa điểm* : trong nhà, ngoài trời, nơi trống trải, nơi có cỏ, cây xanh, sân bãi rộng hẹp, có hoặc không có giới hạn rõ ràng, ảnh hưởng qua lại của môi trường và việc tổ chức thực hiện trò chơi. Ví dụ : có thể tổ chức các trò chơi leo trèo, ẩn nấp các nơi có cây xanh, lùm cây, nhưng lại không tổ chức trò chơi ném bóng ở gần các loại cây hoang dại để đề phòng rắn rết khi kiếm bóng ...
- *Khí hậu, thời tiết* : mùa, tháng trong năm, ban ngày, ban đêm (để quyết định thời gian, cường độ thích hợp của các trò chơi).
- *Thời gian chơi* : thời gian chung dành cho toàn bộ các trò chơi trong buổi sinh hoạt hoặc ngày cắm trại và thời gian riêng của từng trò chơi trong chương trình chung.
- *Tác dụng, hiệu quả chính phụ của mỗi trò chơi* : trò chơi rèn luyện, phát triển đức tính hoặc khám phá những đức tính gì ở

người chơi (thể lực, sự mềm dẻo, khéo léo, sự nhanh trí, óc quan sát ? ...) người điều khiển phải xác định rõ mục tiêu giáo dục trong buổi sinh hoạt ... để chọn những trò chơi đáp ứng yêu cầu của mình.

- *Tính chất của mỗi trò chơi* : trò chơi rất đông (đòi hỏi một sự nỗ lực hỗn hợp, kéo dài suốt cuộc chơi với cường độ cao hoặc vừa phải), trò chơi động (đòi hỏi một sự nỗ lực liên tục nhưng có xen kẽ những lúc nghỉ ngơi ngắn), trò chơi tĩnh (sự nỗ lực về mặt thể lực yếu nhưng sự nỗ lực về tinh thần, trí tuệ lại cao, trò chơi mang tính chất giải trí nhưng thư giãn trong niềm vui).

Trong một buổi sinh hoạt, cấm trại nên xen kẽ các trò chơi rất hoạt động với các trò chơi động và tĩnh để tránh sự mệt mỏi quá sức về thể chất của người chơi hoặc sự mệt mỏi do ít hoạt động thể lực và nhàm chán (chơi một trò chơi quá lâu, lặp lại một trò chơi mãi mãi ...)

## **2. Những trò chơi cần đến dụng cụ (bóng, gậy, khăn quàng, cờ, dây ...):**

Thì phải lập danh sách đầy đủ và nhớ đem theo đến nơi chơi. Dụng cụ phải thích hợp với độ tuổi, sức khỏe người chơi (ví dụ : bóng to hoặc nặng dành cho thanh thiếu niên lớn khỏe, bóng vừa và nhỏ, mềm, nhẹ cho thiếu nhi nhỏ tuổi và nhi đồng). Dự kiến cả một số bài hát kèm theo một số trò chơi nào đó để có kế hoạch ôn luyện trước.

Một số trò chơi cần thêm người giám sát, trong các cuộc tranh tài giữa các đội cũng phải chọn người, sắp xếp trước. Ngoài số trò chơi chính đã lựa chọn cho chương trình sinh hoạt cần chuẩn bị thêm một số trò chơi dự trữ, đề phòng một số trò chơi chính vì những lý do, điều kiện ngoài trời dự kiến không thể tổ chức được ở nơi vui chơi, cấm trại (ví dụ : trời mưa, số người đi cấm trại ít hơn các lần trước ...)

## **2. Các trò chơi trong một buổi sinh hoạt :**

Phải đạt được tác dụng, hiệu quả giáo dục (mục đích, yêu cầu chính) đồng thời phải gây được hứng thú, phấn khởi với người chơi, đảm bảo an toàn đoàn kết, không để xảy ra tranh cãi khi phân thắng, thua, xếp vị thứ, không để xảy ra tai biến gì dù rất nhỏ (cũng cần mang dự phòng một túi cấp cứu gồm ít bông băng, thuốc sát trùng ...)

Vì vậy, việc chuẩn bị tốt các trò chơi trước khi tổ chức thực hiện là hết sức quan trọng, đảm bảo tới ba phần tư sự thành công của buổi chơi – chơi để mà học, rèn luyện. Một thiếu sót nhỏ trong việc chuẩn bị dễ làm hỏng cả một trò chơi thú vị, hấp dẫn, có tác dụng giáo dục tốt.

## **GIAI ĐOẠN THỰC HIỆN :**

### **1. Trình bày trò chơi :**

- Chọn lối giải thích rõ ràng. Ngắn gọn, dễ hiểu, dí dỏm. Giải thích sao cho người chậm hiểu nhất cũng hiểu được. Nếu cần thì không cần giải thích mà dẫn dắt người chơi từng bước để tạo sự hấp dẫn.

- Nói và cử động làm mẫu thì dễ hiểu hơn, nếu cần thì sẽ xuống đất hay lên bảng, có thể chơi thử để giảng lại luật lệ trò chơi.
- Đừng mất kiên nhẫn vì những phá rối nô đùa của những người đã biết trò chơi.

## **2. Điều kiện trò chơi :**

- Chuẩn bị trc sự phân chia trong vòng tròn sao cho mạnh yếu đồng yếu, nếu nam nữ xen kẽ được thì tốt.
- Phải luôn luôn di động để nhìn được mọi người. Điều khiển từ chậm đến nhanh để tạo sự căng thẳng.
- Khai thác sự dí dỏm của người chơi, hay chế biến trò chơi sao cho vui vẻ, thoải mái.
- Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi.
- Phải đổi trò chơi sao cho ai cũng có dịp thắng cuộc, người thắng về nhanh nhẹn, người thắng về sức khỏe, người thắng về tính tự chủ.
- Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng.
- Phải biết dừng trò chơi đúng lúc, khi mọi người có dấu hiệu mệt mỏi, chán nản hay khi trò chơi đã có kết quả thắng thua rõ ràng.

## **GIAI ĐOẠN KẾT THÚC :**

1. Phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái, để thực hiện, tránh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.
2. Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi cần thêm bớt gì không ? Về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu ?

## **QUY TRÌNH MỘT TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ :**

### **1. Ổn định :**

Để tập trung sự chú ý của vòng tròn (người tham gia chơi), người quản trò cần tạo sự tập trung, ổn định bằng hai yếu tố : tiếng động (thường gặp) và hình dáng.

Tiếng động : Cho vòng tròn hát, một trò chơi bằng reo hoặc trò chơi phản xạ từ thấp lên cao.

Hình dáng : Người quản trò bước ra vòng tròn với dáng điệu ngộ nghĩnh, duyên dáng cũng tạo sự thu hút chú ý của vòng tròn.

### **2. Giới thiệu trò chơi :**

Có thể lồng trò chơi vào các câu chuyện cổ tích, chuyện vui để tạo sự hào hứng, hứng thú. Tuy nhiên cần ngắn gọn và hấp dẫn.

### **3. Hướng dẫn cách chơi, luật chơi :**

Tuỳ theo mỗi trò chơi mà quản trò linh động hướng dẫn. Có những trò chơi phức tạp cần hướng dẫn đầy đủ trước rồi mới chơi, nhưng cũng có những trò chơi đơn giản thì có thể chơi ngay, vừa chơi thử vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nắm mới thu hút người chơi.

#### **4. Chơi thử (chơi nháp) :**

Rất quan trọng nhưng cần lưu ý :

- Nếu thử nhiều : khi chơi thật sẽ nhàm chán.
- Nếu không chơi thử hoặc chơi thử quá ít thì người chơi chưa nắm được cách chơi sẽ gây khó khăn cho ni quản trò khi hướng dẫn chơi.

#### **5. Chơi :**

- Khi chơi người quản trò nên cùng chơi với vòng tròn để tránh khoảng cách và động viên khích lệ người chơi cần trọng tài.
- Khi chơi người quản trò phải quan sát người chơi (vòng tròn) nhất là khi chơi với trẻ em để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình (quản trò).
- Trong quá trình chơi, quản trò có thể chuyển hướng khác với dự kiến ban đầu một ít thì người quản trò nên linh động khéo léo dẫn dắt. Đừng quá nguyên tắc, cứngngắt làm mất vui, mất không khí sinh hoạt.
- Người quản trò phải công bằng xử lý tình huống một cách khách quan, không thiên vị, không quá dễ dãi.
- Tác phong người quản trò phải chuẩn mực, ngôn ngữ phải sử dụng phạm không thô thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm, duyên dáng.
- Trò chơi hình phạt : Hãy quan niệm hình phạt là một trò chơi nhỏ, đừng nên bắt ép quá đáng mà nên khuyến khích động viên người bị phạt tham gia.

#### **6. Ngừng đúng lúc :**

Cần phải biết lúc nào ngừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi). Đảm bảo sức khỏe cho người chơi, tạo sự luyến tiếc cho lần chơi sau. Đừng để người chơi nhàm chán, than mệt và ngán chơi.

#### **LƯU Ý :**

Trước khi tổ chức thực hiện các trò chơi, cần nắm lại đầy đủ tình hình các đối tượng dự chơi (những ai đau yếu, mệt mỏi, thiếu vắng ...) nơi chơi (có gì thay đổi đột xuất), dụng cụ mang theo (đủ, thiếu, tốt, hư hỏng ...)

# NGƯỜI QUẢN TRÒ

## **I. NGƯỜI QUẢN TRÒ LÀ AI ?**

Quản trò là người điều hành, tổ chức trò chơi nhỏ. Quản trò là một vấn đề của khoa học và nghệ thuật. Khoa học ở chỗ người quản trò phải có đủ khả năng để nắm bắt đối tượng để tác động 1 cách tích cực đến người chơi tạo ra một giá trị định hướng về giáo dục trí tuệ, thể chất và tính cách của con người. Quản trò phải thấu hiểu giá trị mà trò chơi mang lại và nghiên cứu một cách sâu sắc những giá trị đó đối với đời sống sinh hoạt tập thể thanh niên. Nghệ thuật ở chỗ biết khai thác các giá trị đó theo một tuần tự nhất định, phải tự rèn luyện hoàn thiện mình ở lĩnh vực chức năng, ở phong cách, ở các sống để có thể gần gũi, tác động đến đối tượng từ những trò chơi đa dạng, vừa sức với thanh niên. Chính vì thế, khi trò chơi diễn ra thành công hay thất bại phần lớn lệ thuộc vào tài năng, bản lĩnh khéo léo của người quản trò.

## **II. NHỮNG ĐIỀU CẦN CÓ VÀ CẦN TRÁNH CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ**

### **1. Điều cần có của người quản trò :**

**1.1 Tính sư phạm :** vì trò chơi cũng là hình thức *giáo dục* cho nên người quản trò phải biết qua trò chơi mà trang bị cho đối tượng mình điều gì, ngoài ra còn có tính công minh, biết thuyết phục mọi người, ... qua từng cử chỉ, hành vi của mình, qua cách mời gọi người chơi.

**1.2 Tính phán đoán và quan sát nhanh :** để ứng xử kịp thời các tình huống để trò chơi diễn ra thành công.

**1.3 Biết nhiều trò chơi, biết sáng tạo, sáng tác trò chơi.**

**1.4 Các đặc điểm khác :** có giọng nói to, rõ, nói đủ lời, biết nói ngắn gọn, biết nói đùa, nói có duyên, ... phải có tính hoà đồng, tự chủ, biết kiên nhẫn, nhanh nhạy, hoạt bát.

**1.5 Hoạt động rèn luyện thường xuyên :**

- Phải biết tích lũy, sưu tầm các loại trò chơi nhỏ.
- Tự tìm tòi sáng tạo trò chơi mới, thử nghiệm.
- Tập nói chuyện trước tập thể, nhất là nói đùa.
- Học và tích lũy nhiều kiến thức ở mọi lĩnh vực ( lịch sử, văn hoá, địa lý ...) hỗ trợ lúc chơi.
- Thường xuất hiện trước tập thể, xem tập thể là môi trường tốt nhất để nâng cao nghiệp vụ quản trò của mình.
- Tự rút kinh nghiệm kịp thời qua mỗi trò chơi mà mình đã thực hiện.

## **2. Điều cần tránh của người quản trò :**

- Trò chơi khi chơi phải đi từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, không nên làm ngược đặc điểm đó.
- Phạt trong lúc chơi trò chơi nhỏ là cách nhắc nhở nhau đồng thời qua đó động viên người chơi cố gắng hơn nên hình phạt nhẹ nhàng, tế nhị ... tránh trở thành nhục hình cho người chơi sai.
- Lúc chơi mọi người đều bình đẳng trước luật chơi. Nên tránh hiện tượng thiên vị, hoặc cố tình bắt cho được 1 người nào đó vì ý định riêng của người quản trò.
- Tránh không chơi những trò chơi nhỏ khi mình không đủ hoặc không vững kiến thức về nội dung đó ( TD : đường Nguyễn Văn Tèo ).
- Tránh xem trò chơi nhỏ chỉ đơn thuần về mặt giải trí vì như thế có khi sẽ dẫn đến phản tác dụng của trò chơi, không lành mạnh, không trí tuệ.
- Tránh mọi hiện tượng chê bai, xem thường các quản trò khác khi họ chơi không thành công. Cần có thái độ từ tốn, động viên khuyến khích để họ chơi tốt hơn. Luôn đoàn kết hỗ trợ nhau trong hoạt động, đồng thời tích cực phát hiện thêm, bồi dưỡng thêm để ngày càng có nhiều quản trò vì phong trào Đoàn, phong trào thanh niên của chúng ta.

## **III. BÍ QUYẾT THÀNH CÔNG**

Trong thực tế, để làm một quản trò dễ thương, một quản trò tài giỏi, trước hết bạn phải có tâm hồn cởi mở một ý thức sâu sắc, một bản lĩnh vững vàng và một tài năng đa dạng.

**1/ Tâm hồn cởi mở:** Để dễ dàng đón nhận và đóng góp khả năng của mình với mọi người cho cuộc vui chung cho bầu không khí tập thể thêm đậm đà gắn bó.

**2/ Ý thức sâu sắc:** Để biết làm, biết nói sao cho đúng lúc, đúng nơi, đúng đối tượng để từng chút một nâng cao tính cách giáo dục sâu xa cho tập thể và cá nhân .

**3/ Bản lĩnh vững vàng:** Để biến bao nhanh nhẹn, thành công không kiêu, thất bại không nản và sẵn sàng ra đi nhường bước cho người khác mà không mặc cảm.

**4/ Tài năng đa dạng :** Để không gì mà không có thể được tận dụng nhằm biến thành trò chơi. Biết tất cả các lĩnh vực để khai thác, biết ăn nói đồng dạt, cư xử hài hoà, đủ cả sở trường sở đoản biến thành người kể chuyện, đệm đàn, tập hát, tập múa, người đóng kịch, người chịu trách nhiệm cuối cùng khi có tâm sự mà không còn ai giải quyết.

Vâng ! anh quản trò không là anh hề, một người láo cá, lém lỏm, lảm nhảm và lảm thủ đoạn tài vật. Anh quản trò là người có trình độ và

thiện trí, có thể làm chủ cả một tập thể từ ít người đến ngàn người trong thời gian ngắn hay dài mà kết quả là phần thưởng tinh thần tự người ấy cảm nhận mà thôi .

Quản trò phải luôn tự học hỏi, tự rèn luyện, thực hành thường xuyên, luôn trong tư thế sẵn sàng

**5/ Rèn luyện giọng nói to đồng đạt:** Trình bày trò chơi, hướng dẫn luật chơi với ngôn ngữ ngắn gọn dễ hiểu. Khi làm trọng tài phải công bằng nghiêm trang mà vẫn vui vẻ, khuôn mặt tươi tỉnh, cởi mở nhìn bao quát toàn bộ. Tránh lộ vẻ nóng nảy sốt ruột hoặc nản lòng bên ngoài. Mệnh lệnh dứt khoát nhưng không nạt nộ, ra lệnh gãy gọn.

**6/ Cử chỉ và dáng điệu gần gũi:** Gây thiện cảm, tạo được chú ý, mới xuất hiện đã làm cho tập thể vui nhộn lên, để tương tác giao kết mọi người với nhau. Làm quản trò hay trọng tài mà dường như ở cùng một phía với người chơi.

**7/** Bạn sẽ nghĩ gì nếu bạn hay thở hổn hển, nói đứt quãng không chơi màu nổi, sức khỏe và sự dẻo dai về thể lực của bạn sẽ góp phần động viên tập thể trong các cuộc chơi đòi hỏi nhiều thể lực. Sự nhanh nhẹn và tháo vác của họ trong khi xử lý các tình huống trong các kỹ năng hoạt động khác “ *Vẽ, đàn, hát, chơi thể thao...* ” .

Có thể khẳng định quản trò là một nghề giáo dục, đặc biệt là đối với Thanh Thiếu Niên. Bạn có thể từ việc bắt chước, nhưng sau đó phải nghiên cứu, tìm học ở bậc thầy, ở bạn bè, nâng thành hệ thống lý luận, trở thành kiến thức của riêng mình rồi đem nó ra phục vụ lại cho lại cho mọi người, làm cho mọi người nhận ra một cách khéo léo các giá trị mà trò chơi đem lại.

Xuất hiện thường xuyên ở các cuộc chơi, mang theo quyển sổ tay, cây viết để học trò chơi mới, tích lũy những kinh nghiệm, tự mình chế biến sáng tạo ra trò chơi, để mỗi lần xuất hiện là hứa hẹn một trò chơi lý thú, hấp dẫn, có duyên, có ý nghĩa, đáp ứng tốt nhu cầu. Kết thân và rủ bạn cùng sâu tằm trò chơi, tạo ra một quỹ “ *Tín dụng ngân hàng* ” trò chơi cho phong phú.

**8/** Quản trò thường xuyên trao đổi và rút kinh nghiệm trong hoạt động thực tiễn, xin nêu ra một số vấn đề sau đây để cùng tham khảo:

+ Số lượng người chơi :

-Ít người: đòi hỏi trò chơi có trình độ cao, phải quan sát, suy luận và có sự khéo léo dẻo dai.

-Trò chơi có đông người thì càng đơn giản, nhiều động tác tại chỗ, di chuyển ít, những trò chơi mang tính bắt chước, làm bằng reo.

+ Đối tượng người chơi:

- Những tập thể có đội ngũ, có kỹ luật cần đưa ra trò chơi mới lạ, càng lúc càng khó hơn nhiều thử thách và trắc trở.

- Những tập thể mới, tập hợp đột xuất nên đưa ra trò chơi đơn giản, bắt chước bài hát ngắn dễ học kèm theo động tác.
- Nếu có người lớn và trẻ em thì dùng trò chơi dễ hiểu dễ chơi, không cần vận động nhiều, có tính duyên dáng, ý nghĩa, gây cảm tình, tạo sự hòa đồng trẻ trung đổ danh nhân theo vần, đi du khảo tại chỗ, hát theo chủ đề”.

+ Trình độ người chơi:

- Tập thể chưa quen, cần có trò chơi, phá vỡ sự ngại ngùng nam nữ. Người quản trò thường xuyên khích lệ họ hướng dẫn trò chơi cẩn kẽ. Không nên chơi quá lâu, quá nhiều, dễ gây nhàm chán “ Trò chơi đoàn kết, trò chơi đoán tên, gọi tên ....”
- Tập thể quen sinh hoạt trò chơi nâng lên về cường độ hoặc sáng tạo hơn những gì mà họ quen thuộc “ Đoàn kết được chuyển thành kết thân, tựa lưng chụm đầu, tựa vai....”

+ Về bầu không khí không tập thể:

- Cần đánh giá ngay không khí của tập thể lúc chuẩn bị vào cuộc chơi. Họ đang thờ ơ, hay thích thú ? Họ đang thụ động hay đang phấn khởi? Để đưa trò chơi cho thích hợp .
- Nếu tập thể đã ngồi lâu, hội thảo tranh luận căng thẳng, thì trò chơi phải hoạt náo. Nếu họ đang vận động nhiều thì chuyển sang trò lắng đọng đi vào chiều sâu.

**9/ Tóm lại :** Điều cần lưu ý cho một quản trò .

A/ Giới thiệu tên trò chơi

B/ Yêu cầu mục đích trò chơi, đối tượng.

C/ Số người chơi: Tùy theo tính tình, lứa tuổi.

D/ Chuẩn bị dụng cụ: lo trước, linh hoạt sáng tạo.

E/ Chuẩn bị chỗ chơi .

+ Cách sắp xếp theo sự chỉ dẫn .

+ Không theo máy móc .

F/ Chỉ dẫn người chơi.

+ Dùng ngôn ngữ đơn giản, xen kẽ động tác mẫu để diễn đạt cách chơi giúp người chơi hiểu đúng và làm nhanh hơn .

+ Phổ biến cách tính điểm cách phân biệt thắng thua, giúp và tạo hứng thú cho người chơi cố gắng phấn đấu .

G/ Điều cần lưu ý: Cần phân tích chi tiết để ngăn ngừa sai phạm và hành vi xấu.



#### **IV. KẾT LUẬN**

Để kết thúc tôi xin nói .

1/ Vai trò của người quản trò tốt giống như vai trò của một nhạc trưởng, hiểu rõ mỗi nhịp trong mỗi bản nhạc và tài nghệ cũng là thiếu sót của các nhạc công, sẽ thực hiện được một bản hòa tấu du dương.

2/ Trò chơi có giá trị đích thực của nó, nhiều người quản trò cho rằng chơi cho vui, cho có không khí, cho nên nhiều lúc đã thiếu nghiên cứu, thiếu đầu tư xây dựng một kế hoạch cho tập thể mình. Mỗi ngày trò chơi phải nâng cấp hơn, đi vào chiều sâu của tâm hồn, góp phần cải biến tư chất của con người. Chơi đâu chỉ có chơi và nói theo Tú Xương “ *Nghề chơi cũng lắm công phu* “

3/ Tổ chức thực hiện một trò chơi: Đạt hiệu quả giáo dục đảm bảo an toàn, đoàn kết, gây hứng thú cho thật sự cho người tham dự nhiều khi còn khó hơn kể một câu chuyện hấp dẫn hoặc lên lớp hay giảng bài: Vì thế người cán bộ đoàn muốn đạt được hiệu quả cao nhất, phải có tấm lòng nhiệt tình, có sự hiểu biết về tâm sinh lý từng lứa tuổi, phải không ngừng học tập, rèn luyện và trao đổi nghệ thuật sử dụng trò chơi làm công cụ giáo dục trong sự nghiệp “ *Trồng người* ” cho Tổ Quốc .

#### **I. GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI THÔNG DỤNG**

##### **1. HỘI THI HOA KIỂNG :**

- Mục đích : kiến thức am hiểu về hoa
- Số lượng người tham gia : 30 người trở lên, chia thành 2 đội
- Tổ chức : 1 người vừa là trọng tài, vừa là người tổ chức trò chơi
- Địa điểm : trong phòng

▲ **Cách chơi** : trọng tài chia số người là 2 nhóm (A, B), mỗi nhóm cử ra 1 đội trưởng. Khi có chỉ định của trọng tài, mỗi đội phải thống nhất tên 1 loài hoa và đồng loạt hô tên hoa đó.

- TD: - 1 từ gồm : Hồng - Lan – Đào – Cúc ...
- 2 từ gồm : Màu gà – Thiên lý – Lay ơn – Cẩm chướng ...
  - 3 từ gồm : Lêkima – Mãn đình hồng ...

Nếu đội nào không tìm ra tên hoa (trọng tài đếm từ 1 – 10) là thua, tương tự có cách chơi khác như : hoa bắt đầu bằng chữ H, B, T ...

##### **2. LIÊN KHÚC ĐẦU VÀ ĐUÔI :**

- Điều kiện chơi : như trò chơi “ Hội thi hoa kiểng”, thay vì gọi tên hoa thì 2 đội cùng thi hát.

▲ **Cách chơi** : đội A ca lên 1 câu trong bài hát bất kỳ, khi kết thúc từ nào ở cuối câu từ đó phải là từ đầu câu của đội B

TD: 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 bay giờ mình chia tay ...

▲ **Quy định** : đội nào tới lượt mình mà không tìm được câu hát (trọng tài đếm từ một đến mười) là thua. Tương tự có cách chơi hát bài hát có chữ: Hoa, Xuân, Mưa...

### 3. NHÀ BÁO TÌM DŨNG SĨ :

- Mục đích : tạo mối thân thiết giữa những thành viên mới.
- Số lượng người tham gia : từ 10 đến 30 người, không chia đội
- Tổ chức : 1 người vừa là trọng tài
- Địa điểm : trong phòng

▲ **Cách chơi** : trọng tài chỉ định một 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 một người làm dũng sĩ (mời dũng sĩ đứng lên cho mọi người ngắm dung nhan), sau đó mời dũng sĩ ngồi xuống và mời nhà báo vào phòng. Nhà báo có nhiệm vụ tìm ra dũng sĩ bằng 3 đến 5 câu hỏi tùy quy định.

TD:-Dũng sĩ là nam phải không?

-Dũng sĩ có mang kiếng phải 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 dũng 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 dũng sĩ thì dũng 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...

### 4. TÌM NGHỀ NGHIỆP :

- Mục đích : tạo sự hài hước, suy đoán nhanh
- Số lượng người tham gia : 10 người đến 30 người, chia thành 2-3 đội
- Tổ chức : 1 quản trò (trọng tài)
- 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 một nghề vào miếng giấy (nhiều nghề nhiều miếng giấy). Mỗi đội cử 2 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 diễn ra cho từng đội một, mỗi đội chỉ được trả lời 5 lần, người lên bốc thăm, xem xong phải trả giấy thăm lại cho trọng tài. Khi trả lời áp

dụng luật đếm nốc ao(1-10) (có thể dùng khăn bịt miệng người trả lời cho khách quan)

### 5. HƯỚNG VỀ MIỀN TÂY :

- Mục đích : rèn kỹ năng hát hò
- Số lượng người tham gia :mỗi lần chơi từ 10 -15 người...
- Tổ chức :1-2 quản trò
- 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 mời 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 một người trọng tài bấm giờ và ghi kết quả.

### 6. PHẢN XẠ NHANH :

- Mục đích : tạo sự nhanh nhạy, phản xạ
- Số lượng người tham gia :cả tập thể
- Tổ chức :1 quản trò
- Địa điểm :trong phòng

▲ **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 hô vỗ tay và làm theo vỗ tay một 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 nói 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 nói 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

### 7. SUY LUẬN :

- Mục đích : phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận và tinh thần đồng đội
- Số lượng người tham gia :20 người đến 30 người chia làm 2 đội
- Tổ chức :1 quản trò
- Địa điểm :trong phòng, trên xe

▲ **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 đối đội B về con gà” – sau đó đội A quay sang đội B kể một vài đặc điểm (giới hạn là 5 đặc điểm)

TD: Đố 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.

## 8. CỬ ĐẠI DIỆN :

- Mục đích : như trò chơi “Suy luận”

▲ **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)

TD: đội B cho thông tin người đại diện đội A là:”chúng tôi cần một 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

## 9. CÂY SEN :

- Mục đích : rèn luyện phản ứng nhanh

- Số lượng người tham gia :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 nụ sen. Người quản trò hô: “Hoa sen” – người chơi xoè 2 lòng bàn tay tạo dáng cong như bông hoa sen. Người quản trò hô: “Lá sen” – người chơi xoè thẳng bàn tay tạo thành lá sen. Người quản trò hô: “Trái sen” – người chơi úp 2 bàn tay lại tạo thành hình 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 thụt, nắm mở.

## 10. NẾU - THÌ :

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

- Số lượng người tham gia :không hạn chế, chia 2 đội nam và nữ

- Tổ chức :1 quản trò điều khiển

- Địa điểm : chơi trong phòng học

▲ **Cách chơi :**nam, nữ ngồi riêng biệt, mỗi người trang bị một 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 một 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 một trò chơi hát đối đáp), câu nào có ý nghĩa thì vỗ tay tán thưởng hoặc tặng quà lưu niệm.

### **11. TRÒ CHƠI ĐOÀN KẾT :**

- Mục đích : rèn cho người chơi tính nhanh nhạy, tạo sự đoàn kết trong tập thể
- Số lượng người tham gia : từ 10 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian: từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành một vòng tròn, người quản trò hô to ”Đoàn kết – Đoàn kết”, tập thể hỏi “Kết mấy – Kết Mấy?”. Người quản trò đáp “Kết 2, kết 3,4, ...” tùy theo ý muốn của người quản trò. Người quản trò có thể sáng tạo thêm nhiều kiểu như: kết 1 nam 1 nữ, kết theo màu áo...

Theo sau từ “Đoàn Kết” là một con số. Tập thể sẽ giải tán và đứng theo từng nhóm đúng yêu cầu của người quản trò, nhóm nào không đủ số người theo yêu cầu của quản trò thì nhóm đó vi phạm luật chơi và sẽ bị phạt

### **12. SÓNG BIỂN :**

- Mục đích : tạo sự đoàn kết vui tươi sôi nổi trong tập thể
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian: từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** : Tập thể kết thành một vòng tròn, mọi người đều choàng tay ra phía sau lưng của 2 người đứng bên cạnh. Tay người thứ nhất nắm lấy tay người thứ 3, cứ như thế cả vòng tròn sẽ nắm tay thật chặt với nhau (hoặc tất cả mọi người đều để cả 2 tay chống hông và tay người này được ngoắc nối với tay người kia). Khi quản trò nói (sóng biển: 2 lần) thì tập thể đáp (rì rào: 2 lần) đồng thời cả tập thể làm động tác thân người lắc nhẹ 2 bên. Người quản trò có thể điều khiển cho sóng vỗ qua trái, qua phải, phía trước, sau lưng và cả tập thể sẽ thực hiện theo sự điều khiển của quản trò (khi vỗ qua trái thì cả tập thể nghiêng người qua trái và cứ như thế thực hiện tương tự qua phải, phía trước và sau lưng)

Tất cả tập thể phải giữ tay thật chặt với nhau, ai giữ tay không chặt thì người đó sẽ bị ngã và vi phạm luật chơi

### **13. LÀM THEO NGƯỜI NÔNG DÂN :**

- Mục đích : rèn tính dẻo dai, bền bỉ đối với người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên

- Tổ chức :1 quản trò
- Địa điểm :ngoài trời
- Thời gian:từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** :Tập thể kết thành một vòng tròn, tay mọi người ngoắc lại với nhau như trò chơi”sóng biển”, nhưng lúc này cả vòng tròn đều ngồi xổm xuống đất. Người quản trò hô “Người nông dân, gieo mạ – tưới nước – bón phân – cây nảy mầm – nảy mầm – cây lớn – cây ra một cành – ra một nụ ... cây lung lay trước gió, cây lung lay trước bão – cây ngã” từ động tác cây nảy mầm hướng cho tập thể từ từ nhô lên, khi cây ra một cành thì tập thể đưa một chân ra phía trước,cây lung lay trước gió thì tập thể lắc qua lắc lại,đến khi cây ngã thì tập thể đều phải ngã xuống

Tập thể đồng nói và làm theo quản trò, các động tác phải được làm thật chậm để tạo sự chịu đựng dẻo dai của tập thể, cá nhân nào không chịu đựng được bị ngã xuống xem như vi phạm luật chơi

#### 14. TA LÀ VUA :

- Mục đích : rèn luyện cho người chơi các ứng xử linh hoạt
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 5 – 7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành vòng tròn, khi người quản trò hô “ta là vua” thì cả tập thể đáp “muôn tâu bệ hạ” và người phải cúi xuống để làm sao cho đầu của mình thấp hơn đầu của nhà vua. Hoặc ngược lại, người quản trò nói “ Muôn tâu bệ hạ” thì cả tập thể đáp lại “ ta là vua”. Có thể người quản trò chỉ bất kỳ một người nào hỏi “Người là ai ?” thì người đó phải đáp “ ta là vua” lúc này 2 người 2 bên phải cúi xuống “ muôn tâu bệ hạ”. Để trò chơi được hấp dẫn, người quản trò chỉ định có thể đứng ngồi khom người xuống để 2 người 2 bên thấp hơn mình.

Đầu của mọi người luôn luôn thấp hơn đầu của nhà vua, nếu ai cao hơn đầu của nhà vua xem như mình đã phạm luật chơi và bị phạt.

#### 15. BẮN SÚNG :

Phỏng theo trò chơi “ ta là vua”

▲ **Cách chơi** : tương tự như các chơi “ta là vua”, khi quản trò hô “ bắn” cả vòng tròn hô “đùng”. Hoặc khi quản trò hô “đùng” thì cả vòng tròn hô “bắn”. Sau khi chơi thử cho quen, quản trò có thể chuyển qua chơi với từng cá nhân trong vòng tròn. Tức đến trước mặt bất kỳ người nào trong vòng tròn, quản trò hô “bắn” người đó phải đáp “đùng” và ngược lại. Ai hô sai sẽ bị phạt.

Tương tự ta có thể nâng cao trò chơi bằng cách thêm 1 động tác nữa:

TD: Quản trò hô “bắn” người chơi đáp “đùng”.

Quản trò hô “đùng” người chơi đáp “Á”.

Quản trò hô “á” người chơi đáp “bẩn”.

### **16. CHANH CHUA CUA KẸP :**

- Mục đích : luyện sự nhanh nhạy hoạt bát đối với người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : từ 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành 1 vòng tròn, người chơi dang 2 tay ra, tay phải để lòng bàn tay ngửa, tay trái các ngón tay chụm lại đặt lên lòng bàn tay ngửa của người bên cạnh. Khi quản trò hô “ Chanh” – tập thể hô “ chua”, khi người quản trò hô “ Cua” – tập thể đáp “kẹp” đồng thời với tiếng “kẹp” tay phải của mọi người phải nhanh chóng nắm lại thật nhanh sao cho bắt được tay trái của người bên cạnh mình và đồng thời cũng rút tay trái về không để bị người bên cạnh kẹp mình. Để trò chơi thêm hấp dẫn, người quản trò có thể quy định thêm một số từ như : “ đường – ngọt”, “muối – mặn”, “ gừng – cay” ...

Nếu người nào đáp và thực hiện sai theo tiếng hô của người quản trò thì xem như người đó bị phạt và người nào tay trái của mình bị tay phải của người bên cạnh nắm được thì người đó cũng bị xử phạt.

### **17. ĐẾM SỐ :**

- Mục đích : rèn luyện trí nhớ cho người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : từ 5 – 7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành 1 vòng tròn chỉ định bất kỳ người nào trong tập thể, người bị chỉ định sẽ bắt đầu đếm số đầu tiên là 1 đồng thời có thể vỗ vào người bên phải hay bên trái của mình, người bị vỗ lúc này sẽ đếm số thứ tự tiếp theo, và tiếp tục đếm số thứ tự như thế, nhưng người ở số thứ 3 không được đếm “ba” mà phải đếm là “má”, tương tự người thứ “năm” đến thành “tháng”, ... “chín” đếm bằng “sống” ...

Tất cả phải được đếm liên tục và nhanh, không được ngập ngừng. Nếu ai đếm lộn “má” bằng “ba”, “tháng” bằng “năm”, ... thì xem như phạm luật chơi.

### **18. QUÂN TA – XÔNG PHA :**

- Mục đích : tạo sự vui nhộn, sôi nổi trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : quản trò hướng dẫn cho tập thể hát bài hát sau : “ Nào đoàn ta tiến, hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình cào chốn đạn tên”. Tập thể hát theo quản trò

Khi quản trò hô “Quân ta”.

Tập thể đáp “Xông pha” mỗi lần đáp phải giơ cao 1 cánh tay.

Tập thể lần lượt hô theo người quản trò :

- Lần hát thứ 1 : “một cánh tay”
- Lần hát thứ 2 : “ một cánh tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 3 : “ hai tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 4 : “ hai tay + 2 chân” ...

Ai là động tác sai là vi phạm luật chơi.

## 19. TRỐNG TRƯỜNG :

- Mục đích : tạo sự đoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể vừa đi theo vòng tròn vừa hát “ Trống trường thì có trống da, trống chúng mình thì có trống lưng, ùng – ùng – ùng”, khi tới đoạn 3 tiếng “ùng” sau thì 2 tay đấm lưng cho người phía trước và tiếp tục hát tiếp “ghế trường thì có 4 chân, ghế chúng mình thì có 2 chân - ta ngồi”, tới đoạn “ta ngồi” thì mọi người đều ngồi lên 2 chân của người phía sau mình.

Nếu ai không có ghế ngồi và ghế mình không có ai ngồi thì bị xử phạt.

## 20. NHẢY CỐC :

- Mục đích : tạo sự đoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể đứng thành vòng tròn, 2 tay vịn vào eo người phía trước vừa nhảy vừa di chuyển vừa hát “ Ra đây mà xem con gì nó ngồi ... đó là con cóc – con cóc – con cóc” khi tới đoạn con cóc lần 2 thì mọi người buông tay ra đồng thời nhảy xoay người lại 180 độ và vịn vào người phía trước mình.

Nếu ai xoay người không kịp theo bài hát sẽ bị xử phạt.



# MỘT SỐ DẠNG TRÒ CHƠI SINH HOẠT

*Huỳnh Toàn – Giáo viên khoa kỹ năng  
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

## TRÒ CHƠI ĐỘNG:

### I. TRÒ CHƠI NHANH TAY LẼ CHÂN:

- **Mục đích:** qua các trò chơi này, giáo dục và rèn luyện cho các em tính nhanh nhẹn, tự giác, biết phán đoán chính xác và có tinh thần đồng đội cao

#### 1. Trò chơi cứu trợ:

- **Cách chơi:** Trò chơi này có thể tổ chức ngoài sân hoặc trong phòng. Các em tham dự được chia làm hai đội. Quản trò hô: “Cần cứu trợ, cứu trợ!”. Các em khác sẽ hỏi: “Cần gì, cần gì?”. Quản trò đáp lại: “Cần một cuốn tập” (hoặc bất cứ vật dụng nào khác). Đội nào tìm được cuốn tập trao cho đội trưởng của mình đưa lên quản trò trước sẽ được cuộc. Vật dụng cũng như số lượng tùy quản trò yêu cầu như: một cái khăn, hai cây viết, ba cuốn sách...

- **Luật chơi:** Khi tìm đúng vật mà quản trò cần, các em sẽ phải đưa cho đội trưởng mình cầm lên, nếu chạy đưa thẳng sẽ coi như thua cuộc.

#### 2. Trò chơi nơm cá:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) đứng thành vòng tròn. tùy theo số lượng người chơi mà đặt số nơm cá tương ứng (cứ 10 người chơi thì đặt 1 nơm cá, thí dụ: 40 người chơi thì đặt 4 nơm), nơm cá do hai người nắm tay dang ra và giơ cao, cái nơm được xếp theo vòng tròn. Khi quản trò bắt giọng một bài hát những em còn lại (làm cá) chạy theo vòng tròn, ngược chiều kim đồng hồ, đến các nơm sẽ phải chui qua. Theo qui định (hoặc dứt 1 bài hát, hoặc khi có hiệu lệnh của quản trò), nơm cá sẽ chụp xuống, ai bị vướng trong nơm tức là cá đã bị bắt.

- **Luật chơi:** \* Vòng tròn sẽ di chuyển theo nhịp nhanh, chậm của bài hát.

\* Khi nơm đã chụp xuống, “cá” không được bứt phá để chạy thoát.

#### 3. Trò chơi kết đoàn:

- **Cách chơi:** Các em xếp thành vòng tròn (với số lượng từ 20 người trở lên), vừa đứng vừa vỗ tay và hát những bài ca tập thể. Bất thành linh, quản trò hô lên một số, các em phải tách nhóm theo số lượng mà quản trò hô. Thí dụ: khi quản trò hô: “kết 7”, vòng tròn phải lập tức chia thành những nhóm 7 người.

- **Luật chơi:** Khi kết nhóm, các em phải thay đổi vị trí, không được đứng một chỗ. Sau khi đã kết thành nhóm nào cầm lẻ ở ngoài thì bị loại, sẽ chịu phạt. Quản trò cố gắng hô nhanh hơn, dồn dập hơn để trò chơi thêm sinh động.

#### **4. Trò chơi tranh cờ:**

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trên sân rộng, ở giữa có vẽ một vòng tròn bán kính 40cm. Các em chia hai nhóm xếp hàng ngang ở hai đầu sân và điểm số. Quản trò đứng gần vòng tròn cầm cờ (hoặc một chiếc khăn, một cành lá) gọi một số, ví dụ số 4. em mang số 4 của hai nhóm chạy lên, đứng bên vòng tròn lừa khéo nhau, ai cướp cờ chạy về hàng của mình trót lọt là thắng. Trường hợp hai bên lừa nhau mãi vẫn chưa cướp được cờ, quản trò có thể gọi thêm số khác lên.

#### **- Luật chơi:**

1 - Nếu đội nào để bạn cướp cờ, hoặc bị chạm vào người trong lúc mang cờ về hoặc dẫm vào vòng tròn trong lúc cướp cờ, để cờ rơi xuống đất thì bị thua.

2 - Các em phải nhanh chạy, khéo léo lừa cho đối phương không đoán được ý đồ của mình, nên dùng nhiều động tác giả để đội bạn sơ hở mà giật cờ.

3 - Các em chỉ được chạy trong phạm vi gạch mức của mỗi đội.

## **II. TRÒ CHƠI VỪA NHANH VỪA KHÉO:**

- **Mục đích:** qua các trò chơi này nhằm giáo dục cho các em sự nhanh nhẹn khéo léo, có tinh thần đồng đội và sự sáng tạo của tập thể.

### **1. Trò chơi Đoàn tàu kế hoạch nhỏ:**

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi được xếp theo các phân đội (từ hai phân đội trở lên) có số lượng bằng nhau. Giữa sân có kẻ hai vạch mức đi và đến. Các đội đứng hàng dọc theo vạch mức đi. Các em lần lượt đưa tay phải đặt lên vai bạn đứng trước, người khom xuống và tay trái đặt ngang đầu gối trái của bạn. Khi quản trò cho lệnh xuất phát, các đội cứ đi trong tư thế như trên, tiến về vạch mức đến. Đội nào về trước là thắng cuộc.

- **Luật chơi:** Đoàn tàu đứt đoạn sẽ bị loại.

### **2. Trò chơi Đi trên giấy:**

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) được chia làm nhiều đội bằng nhau. Mỗi em chuẩn bị hai tờ giấy khổ vừa bằng bàn chân. Các đội xếp hàng dọc ngay vạch xuất phát từ 5 đến 10 m. khi có lệnh của quản trò, em đứng đầu của mỗi đội sẽ đi đến đích bằng cách: đặt miếng giấy thứ hai và bước chân còn lại lên giấy đồng thời rút

miếng giấy phía sau đặt lên trên. Cứ như thế, các em tiếp tục đi đến đích. Khi em thứ nhất đã đến nơi, em tiếp theo ở mỗi đội lại bắt đầu đi như trên cho đến em cuối cùng. Đội nào tới đích trước sẽ thắng.

- **Luật chơi:** Khi bước đi, một chân các em phải đạp lên giấy và chân kia không được chạm đất. nếu chân chạm đất sẽ bị trừ một điểm.

### **3. Trò chơi nghi thức:**

- **Cách chơi:** Giữa sân quần trò kẻ ba vạch mức: Vạch xuất phát, vạch đổi động tác và mức đến. Các phân đội xếp hàng dọc, mang khăn quàng đầy đủ, và đứng ở vạch xuất phát. Khi quần trò thổi còi các em đứng đầu ở mỗi đội chạy nhanh đến vạch “đổi động tác” và bắt đầu đi chậm lại, gót chân này chạm mũi chân kia. Tới mức đến, các em dừng lại, tháo và thắt khăn cho đúng kỹ thuật sau đó qua lại, các em bước chậm như lúc đi lên, đến đứng nghiêm trước mặt người bạn kế tiếp, chào Đội rồi bắt tay để bạn tiếp tục đi. Đội nào đến trước sẽ thắng cuộc.

- **Luật chơi:**

- 1 - Mỗi vạch mức cách nhau từ 5 đến 10 mét.
- 2 - Cứ mỗi lần các em đi chậm không đúng kỹ thuật bị trừ một điểm, thắt khăn sai bị trừ 3 điểm.

### **4. Trò chơi hữu nghị:**

- **Cách chơi:** Trên sân chỉ có hai vạch mức (mức đi và mức đến). Mỗi phân đội cử một em đứng trước vạch mức từ 5 đến 10 mét. Quần trò thổi còi, em thứ nhất đi nhanh đến, vừa đi, vừa tháo khăn, đến trước mặt người bạn làm mẫu và thắt khăn vào cổ bạn. Sau đó em đi trở về đội mình dựng tay vào bạn kế tiếp, để bạn đó tiếp tục đi và làm những động tác như trên. Đội nào đi nhanh, thắt khăn đúng, nhiều sẽ thắng.

- **Luật chơi:**

- 1 - Các em đi nhanh nhưng không được chạy.
- 2 - Quần trò tính số lượng khăn thắt đúng, nhiều, qui điểm cộng cho đội về trước.
- 3 - Thời gian trò chơi không quá 15 phút.

## **III. TRÒ CHƠI RÈN LUYỆN SỨC KHỎE:**

- **Mục đích:** Các trò chơi này nhằm rèn luyện sức khỏe cho các em, tính ham thích, vui thú.

### **1. Trò chơi đua xe ngựa:**

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trên sân rộng bằng đất đối với đối tượng là các em trai từ 15 tuổi trở lên. Các em chia làm ba đội, mỗi đội ba người. Mỗi người thực hiện một xe bằng ba cây tầm vông dài 1,2 mét (mỗi đội thực hiện, kết thành hình tam giác cân theo cách nút tháp cây). Em điều khiển xe đứng phía sau hai em làm ngựa, chân đứng

trên gậy (là cạnh đáy hình tam giác cân) tay cầm một sợi dây cương được kết vào hai cạnh hình tam giác (trùng với điểm buộc dây cương). Sau khi nghe hiệu còi, hai em làm “ngựa” cầm hai đầu gậy kéo xe đến đích. Em điều khiển xe ghì chặt dây cương để “ngựa” kéo đi. Xe nào về trước sẽ thắng.

**- Luật chơi:**

- 1 - Muốn cho xe chạy nhanh, hai em làm “ngựa” nên cầm gậy để ngang vớingực, hai khuỷu tay co lên.
- 2 - Sợi dây cương nên buộc thành vòng tròn để em điều khiển cầm cho chắc.

**2. Trò chơi chiếc mũ dễ thương:**

**- Cách chơi:** Trò chơi này được tiến hành với các em từ 10 đến 15 tuổi. Số lượng từ 8 đến 10 em, sức khỏe ngang nhau. Có bao nhiêu em thì chuẩn bị bấy nhiêu mũ và sợi dây dài, ngắn tùy theo số lượng người chơi, nhưng phải đủ để ráp một vòng tròn. Các em nắm sợi dây, đứng thành vòng tròn khoảng cách đều nhau, mặt hướng ra ngoài. Các mũ để bên ngoài, chung quanh và cách các em một khoảng ngắn, không quá một mét, các em cúi xuống tìm cách lấy mũ đội lên đầu. Em nào lấy được mũ trước sẽ thắng.

**- Luật chơi:** các em phải nắm sợi dây, vừa làm sao lấy được mũ lên.

**3. Trò chơi bộ đội qua sông:**

**- Cách chơi:** Việc chuẩn bị cũng như trò chơi trên nhưng mỗi đội có hai cây gậy một cây dài 1,2 mét và một cây dài 1,6 mét. Các đội xếp hàng dọc cách nhau một mét và chọn ra hai em cầm gậy 1,2 mét. Khi quản trò thổi còi xuất phát, em đầu tiên của mỗi đội sẽ chạy lại đứng trên cây gậy 1,2 mét và dùng gậy 1,6 mét để chống giữ thăng bằng. Hai em cầm gậy sẽ đưa em làm “bộ đội” về đích và quay về đưa gậy cho em khác tiếp tục đi. Đội nào về đích nhanh sẽ thắng cuộc.

**- Luật chơi:**

- 1 - Nếu em nào nhảy xuống trong khi đang đi hoặc té xuống sẽ bị trừ một điểm.
- 2 - Quản trò có thể thay đổi hai em cầm gậy nhưng với điều kiện hai em đó đã về đến đích.
- 3 - Vạch đến cách vạch xuất phát từ 5 – 10m.

**4. Trò chơi nhật khăn:**

**- Cách chơi:** Quản trò chọn ra ba hoặc năm em đứng giữa vòng quay mặt vào trong, các em được nối với nhau bằng một sợi dây thừng đứng thành một vòng tròn. Nếu là ba em thì đứng thành hình tam giác,

bốn em thì đứng thành hình vuông. Khăn tay hoặc vật gì khác được đặt đằng sau các em, cách 1m. khi nghe tiếng còi của quản trò, các em phải tìm cách lấy được khăn (có thể dùng chân hoặc tay) em nào lấy được khăn trước coi như thắng cuộc.

- **Luật chơi:**

- 1 - Vòng dây đặt ngang thắt lưng các em.
- 2 - Trò chơi có thể kéo dài từ 10 đến 15 phút.

#### **IV. TRÒ CHƠI LÀM THEO HIỆU LỆNH:**

- **Mục đích:** Các trò chơi này nhằm rèn luyện cho các em tính nhanh nhẹn, sự chú ý làm theo lệnh chỉ huy.

**1. Trò chơi biểu tượng:**

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời, với số lượng không hạn định. Tất cả các em đứng thành vòng tròn vừa ca, vừa nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te”, các em đứng tư thế nào thì đứng ở tư thế đó. Sau đó nghe tiếng còi “tích” các em lại nhảy múa tiếp tục.

**2. Trò chơi nghe còi:**

- **Cách chơi:** Các em tham gia chơi (số lượng tùy ý) đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng, các em và quản trò thống nhất nhau những qui định theo hiệu còi, thí dụ:

- + Một tiếng tích: đứng lên.
- + Hai tiếng tích: ngồi xuống.
- + Ba tiếng tích: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Hoặc:

- + Một tiếng tích: đứng lên.
- + Một tiếng te: ngồi xuống.
- + Một tiếng tích, một tiếng te: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Có thể trong lúc hướng dẫn chơi, quản trò vừa thổi hiệu còi, vừa làm động tác đứng, ngồi, quì hoặc nhảy lên, nhưng không làm đúng động tác như qui định để tập cho các em phải chủ động hơn.

- **Luật chơi:** Các em phải nhìn vào quản trò và làm đúng theo hiệu lệnh còi, không làm theo động tác sai của quản trò.

**3. Trò chơi quân ta xông pha:**

- **Cách chơi:** trước tiên các em tập bài hát sau: “Nào đoàn ta tiến hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình vào chốn đạn tên”. Mọi người lần lượt hô và làm theo quản trò: “Quân ta, xông pha!”, mỗi lần hô đều giơ tay lên.

- + Lập lần thứ hai: giơ một tay.
- + Lập lần thứ ba: giơ hai tay.

- + Lập lần thứ tư: giơ hai tay một chân.
- + Lập lần thứ năm: giơ hai tay hai chân.

Cứ mỗi lần tất cả hô: “Quân ta, xông pha” lại làm động tác nhảy ngựa (giơ hai tay và đá chân cao lên ngang với bụng, tùy quản trò qui định.)

- **Luật chơi:** Em nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## V. TRÒ CHƠI VỚI BÓNG:

- **Mục đích:** giáo dục cho các em tính nhanh nhẹn và sự chính xác của đôi tay.

### 1. Trò chơi chuyên bóng:

- **Cách chơi:** quản trò cho các em ngồi thành vòng tròn và đếm số 1, 2 xen kẽ nhau. Tức là có hai đội: tất cả các em mang số 1 là đội 1, các em mang số 2 là đội 2. mỗi đội có một quả bóng, quản trò đưa hai quả bóng cho hai bạn đối diện nhau của 2 đội. Nghe tiếng còi, bạn cầm bóng tung cho người của đội mình và chuyền thật nhanh để quả bóng này vượt qua quả bóng kia hoặc ngược lại.

#### - Luật chơi:

- 1 - Nếu quả bóng đội này vượt qua quả bóng của đội kia được tính 3 điểm. Mỗi lần bóng rớt bị trừ 1 điểm.
- 2 - Những người ở cùng đội thì chuyền bóng cho nhau.
- 3 - Trò chơi kéo dài 10 phút, đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc.

### 2. Trò chơi bắt bóng theo số:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn tung thẳng bóng lên cao và gọi một trong những số đã điểm. Em được gọi phải nhanh chân chạy vào giữa vòng để bắt bóng, không được để rơi xuống đất cũng không được ôm vào người. Sau đó em này lại tiếp tục kêu và tung bóng cho người mang số khác.

- **Luật chơi:** nếu để bóng rơi xuống đất, các em sẽ bị thua, phải đổi chỗ cho quản trò gọi số và tung bóng.

### 3. Trò chơi chạy chuyền bóng:

- **Cách chơi:** Trên sân các em vẽ hai mức đi và đến cách nhau từ 100 đến 200m. các em tham gia chơi chia làm các đội xếp hàng đôi ở mức đi. Cứ hai em thì có một quả bóng. Khi có lệnh xuất phát, các đội bắt đầu đi. Hai em vừa đi vừa chuyền bóng cho nhau vừa đến . Đội nào đến đích trước sau khi đã chuyền đủ một số lần tối thiểu sẽ thắng .

#### - Luật chơi :

- 1 - Các đôi (cặp) phải cách nhau ít nhất 3m, và cứ hoặc chạy 3 bước lại chuyền cho nhau một lần.

2 - Đôi bạn nào làm rơi bóng trên đường đến đích sẽ bị loại hoặc phải chạy lại từ đầu.

## VI. TRÒ CHƠI TÍNH

### LUYỆN TRÍ NHỚ:

- **Mục đích:** các trò chơi này nhằm bồi dưỡng cho các em tính tập trung chú ý, sự nhanh trí và linh hoạt

#### 1. Trò chơi gọi tên:

- **Cách chơi:** trò chơi này có thể tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời tùy điều kiện sinh hoạt. Các em ngồi thành vòng tròn, tập trung chú ý vào quản trò. Quản trò nói: “Gọi tên 3 học cụ gồm 3 chữ!” và chỉ bất cứ em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó phải trả lời I, thí dụ: “bút, mực, tẩy”. Quản trò lại hô: “gọi tên 4 súc vật gồm 4 chữ”, các em trả lời ngay: “bò, gà, heo, chó...”. Nếu ngập ngừng, quản trò bèn đếm từ 1 đến 3, vẫn không nói được em đó phải ra khỏi vòng và bị phạt.

#### 2. Trò chơi làm toán cộng:

- **Cách chơi:** bắt đầu quản trò nói nhỏ với em đứng cuối của mỗi đội 1 con số nào đó, em này chạy về đội mình, lấy số đó (thí dụ số 11), cộng thêm 1 (là 12) dùng ngón tay viết kết quả lên lưng người bạn ngồi trước mình. Bạn thứ hai nhận được số chuyển từ dưới, cũng cộng thêm 1 (là 13) và viết lên lưng người bạn tiếp theo. Đến người cuối ngồi đầu hàng, cũng nhận con số mới rồi cộng thêm 1 và lấy kết quả lên báo với người quản trò.

#### - Luật chơi:

- 1 - Đội nào lên báo cáo đúng kết quả, nhanh sẽ thắng.
- 2 - Khi chuyển số, các em chỉ được viết lên lưng bạn, không được nói.

#### 3. Trò chơi quê hương giàu đẹp:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi ngồi thành vòng tròn, vừa vỗ tay vừa hát. Khi quản trò thổi 1 tiếng còi “tích” và chỉ vào một em nào đó, nói tên một địa phương, thí dụ “Phú Quốc”, em được chỉ sẽ trả lời đặc sản của Phú Quốc là: “nước mắm”. Hoặc khi quản trò vừa hô (vừa chỉ một em khác): “Biên Hòa” em đó sẽ trả lời là : “bưởi”.

#### - Luật chơi:

- 1 - Em nào không trả lời được tên của đặc sản, hoặc nói sai sẽ bị thua và chịu hình phạt của tập thể.
- 2 - Quản trò phải qui định thời gian trả lời, để trò chơi thêm linh hoạt.

#### 4. Trò chơi 4 mùa:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn, chỉ 1 em và nói tên 1 mùa, em đó sẽ nói về thời tiết mùa ấy, thí dụ: “Mùa đông” – “lạnh”. Các

em có thể nói về khí hậu hoặc về các ngày kỷ niệm... trong thời gian đó, tùy theo sự thống nhất trước của tập thể.

**- Luật chơi:**

- 1 - Các em phải đoán thật nhanh; đáp chậm dù đúng cũng bị phạt.
- 2 - Khi em nào trả lời sai, quản trò chỉ cho biết sai chỗ nào, câu đáp đúng là gì?

**LUYỆN THÍNH GIÁC:**

**- Mục đích:** Tập cho các em sự nhạy bén, biết tập trung lắng nghe, phân biệt chính xác các thứ tiếng.

**1. Cảm thông:**

**- Cách chơi:** Mỗi đội cử 1 em làm “người bị câm”. Các đội xếp hàng dọc, cách đều nhau và xa với người quản trò. Khi nghe còi thổi, người câm chạy đến người quản trò. Quản trò sẽ nói tên một vật gì đó và yêu cầu các người câm về diễn đạt bằng động tác cho đội nhận ra vật đi tìm. Đội nào tìm được vật trước mang đến cho người quản trò sẽ thắng.

**- Luật chơi:**

- 1 - Người câm chỉ diễn đạt bằng điệu bộ các vật mà quản trò yêu cầu, không được chỉ, trỏ vào vật cụ thể ở trong phòng.
- 2 - Trong trường hợp mọi người đều biết Morse, người câm có thể dùng tay đánh Morse.

**2. Đi trong không gian:**

**- Cách chơi:** số lượng các em tham gia trò chơi từ 1 phân đội trở lên. Trong phòng chơi (hoặc sân) các em để lộn xộn và rải rác một số vật dụng cần thiết như giày, nón, dép, ghế... làm chướng ngại vật. Trước khi chơi, các em nhìn kỹ các vật về vị trí, sau đó tắt cả tự bật mắt lại. Quản trò bèn đem cất hết đồ vật đi một cách nhẹ nhàng, không cho ai biết, và sau đó ra lệnh xuất phát. Các em nhớ đường, rón rén đi về cuối phòng (hoặc cuối sân) tránh chạm phải vật dụng, xong, mở mắt nhìn các bạn khác đi. Cảnh các em rón rén, dò từng bước trong không gian trống trơn rất vui và rất đẹp mắt.

**3. Đi săn:**

**- Cách chơi:** Trong số các em tham gia trò chơi, chọn ra một số em (từ 5 đến 10 em, tùy theo số lượng ít hay nhiều) làm các loài vật: mèo, dê, chó... ngồi rải rác trong sân hoặc phòng. Còn lại các em khác tự bật mắt mình bằng 1 cái khăn. Sau khi quản trò thổi một hồi còi dài, các em làm loài vật sẽ kêu lên những tiếng kêu của con vật mà mình đóng “be be”, “meo meo” hoặc “gâu gâu” ... để những bạn bị bật mắt mò đi tìm.

**Luật chơi:**



1 - Không chơi đi ra khỏi nơi qui định (cả em bị bịt mắt lẫn em làm tiếng kêu loài vật).

2 - Khi em đi săn bắt được con thú, quản trò sẽ tính 1 điểm. Em nào được nhiều điểm là thắng cuộc.

## **VII. TRÒ CHƠI PHÁN ĐOÁN:**

- **Mục đích:** Các trò chơi này tập cho các em biết phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận chính xác và có tinh thần đồng đội.

### **1. Suy luận:**

- **Cách chơi:** Số các em tham gia trò chơi từ 10 đến 15 em chia làm 2 nhóm A và B, trong số đó cử một em làm trọng tài. Trọng tài bắt đầu cho 2 nhóm hoặc bốc thăm xem bên nào sẽ được đi trước. Thí dụ: Nhóm A được đi trước, sẽ cử người lên nói nhỏ với trọng tài (sau khi cả nhóm đã hội ý với nhau) là “chúng tôi đi con gà”. Sau đó em ở nhóm A quay sang nhóm B kể ra một số đặc điểm để nhóm B suy luận. Thí dụ:

- + Nó có lông
- + Nó có mỏ
- + Nó có móng
- + Nó có đuôi

Nếu nhóm A kể ra đủ 10 chi tiết (là tối đa) mà nhóm B vẫn không đoán được hoặc đoán sai là bị thua.

- **Luật chơi:** bên bị đi chỉ được nói tối đa 3 lần và chỉ 1 người trả lời.

### **2. Cử đại sứ:**

- **Cách chơi:** 2 nhóm bốc thăm và 1 bên sẽ được cử “Đại sứ” qua trước. Thí dụ: Nhóm A cử 1 Đại sứ qua nhóm B. nhóm B yêu cầu: “Tôi cần 1 thầy giáo”, sau đó, đại sứ trở về nhóm A của mình và tìm mọi cách, bằng các động tác diễn đạt lại ý của nhóm B mà không được nói. Đại sứ được phép diễn đạt 2 lần, chậm và rõ. Nếu nhóm A vẫn không đoán được sẽ bị thua. Trọng tài phải có mặt khi nhóm B đặt yêu cầu và đại sứ truyền đạt để đảm bảo sự đúng đắn.

- **Luật chơi:**

- 1 - Điều yêu cầu với đại sứ phải cụ thể, không trừu tượng.
- 2 - Em làm đại sứ không được nói cũng như nhép miệng, ra hiệu cho đội mình.
- 3 - Khi suy đoán mỗi nhóm chỉ được phát biểu tối đa 3 lần và phải nói to.

### **3. Truyền đạt tư tưởng:**

- **Cách chơi:** Các em ngồi trong phòng, mỗi người có 1 mảnh giấy và 1 cây viết. Quản trò hô “bắt đầu” các em viết 1 chữ đầu của 1 câu dự tính, thí dụ “Xuân” (xuân này hơn hẳn mấy xuân qua) hoặc “Chúc” (chúc mừng năm mới). Quản trò lại hô “Chuyển!”, các em liền

chuyển mảnh giấy vừa viết sang em kế bên. Em này tiếp tục viết chữ kế tiếp theo, sau đó cũng chuyển tờ giấy của mình sang bạn khác. Trò chơi cứ thế tiếp tục cho tới khi quản trò ra lệnh ngừng chơi. mọi người sẽ đọc từng câu, chọn ra câu nào có ý nghĩa hay nhất.

### **VIII. TRÒ CHƠI TẬP QUAN SÁT:**

- **Mục đích:** Tập luyện cho các em biết quan sát, nhanh nhạy.

#### **1. Nào cùng chuyên:**

- **Cách chơi:** các em ngồi xếp bằng thành vòng tròn, tay trái để ngửa trên đầu gối bạn kế bên. Quản trò cầm trên tay 1 viên sỏi, cục phấn... và chọn 1 em bước ra ngoài vòng. Tất cả các em cùng bắt 1 bài hát. Quản trò liền trao viên sỏi cho bất kỳ em nào trong vòng tròn. Tay phải em này lập tức cầm bỏ viên sỏi vào tay trái người bạn kế bên, cứ thế em này chuyển nhanh sang em kia. Trong khi đó, em đứng bên ngoài bước vào vòng tròn, tìm xem ai đang giữ viên sỏi. Em nào bị bắt trúng, sẽ phải vào vòng thay thế bạn.

#### **Luật chơi:**

- 1 - Trong khi quan sát, em đứng giữa có thể “bắt” ngay người đang giữ viên sỏi hoặc đợi đến khi chấm dứt bài hát. Nếu chỉ sai, em này sẽ bị phạt và phải tìm lại.
- 2 - Nếu số lượng đông, các em có thể chọn 2 em ra tìm viên sỏi.
- 3 - Trước khi chơi, quản trò nên cho người đứng giữa nhận diện viên sỏi để trong khi chuyển, các em không được trao viên khác.
- 4 - Thời gian chơi từ 10 đến 20 phút.

#### **2. Mìn nổ:**

- **Cách chơi:** Các em cũng ngồi thành vòng tròn, tìm 1 vật dụng nào đó vừa tầm tay: trái banh, cái khăn ... các em ngồi vừa ca hát vừa chuyển banh. Bài ca đã dứt mà em nào còn cầm trái banh tức là bị “mìn nổ” trúng. Em đó sẽ bị phạt vì chậm tay.

- **Luật chơi:** Trái banh phải được chuyển từ người này sang người khác, kế tiếp. Khi “mìn nổ” trúng vào ai, người ấy phải tự giác nhận, không được liệng banh sang bạn.

#### **3. Truyền điện:**

- **Cách chơi:** Cả chi Đội ngồi thành vòng tròn, và chọn 1 em ra ngoài. Trong vòng, các em chọn khoảng 3 đến 4 bạn làm chuông (không cho em ở ngoài biết). Các em ngồi nắm tay mình vào 2 tay bạn ở 2 bên. Khi quản trò ra lệnh cho 1 chuông nào đó reo lên và bắt đầu chuyển điện, các em làm dây điện chuyển điện bằng cách: bấm nhẹ ngón tay trở vào lòng bàn tay bạn. Dòng điện tới em nào làm chuông thì chuông đó reo lên và chuyển điện tiếp. Em đứng ngoài sẽ bước vào vòng tròn và tìm cho ra dòng điện đang chạy.

- **Luật chơi:**

1 - Điện truyền tới em nào bị phát hiện em đó sẽ phải ra thay thế cho bạn.

2 - Em làm chuông có thể đổi chiều dòng điện từ phải sang trái hoặc ngược lại.

## **IX. TRÒ CHƠI THU THẬP KIẾN THỨC:**

- **Mục đích:** Bồi dưỡng cho các em sự hiểu biết, phát triển trí nhớ, tính nhanh nhẹn, tập trung sự chú ý.

### **1. Xếp chữ:**

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi chia làm nhiều nhóm, mỗi nhóm từ 4 – 5 em. Trước khi chơi, quản trò sẽ cắt sẵn nhiều chữ cái bằng giấy vừa đủ để xếp thành những khẩu hiệu như: “Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào”, “Học, học nữa, học mãi”...

- Sau đó quản trò đem số chữ cái củ từng khẩu hiệu xáo trộn đi (đừng để lẫn chữ của khẩu hiệu này sang khẩu hiệu khác) Quản trò mang cho quản trò mỗi nhóm một gói chữ mang nội dung của một khẩu hiệu, và ra lệnh bắt đầu. Các nhóm nhanh chóng giở gói chữ ra và hội ý xếp sao cho thành một khẩu hiệu và chữ cái không được thừa và thiếu . Nhóm nào hoàn thành trước đúng nội dung và thắng cuộc.

### **- Luật chơi:**

1 - Các khẩu hiệu nên ngắn gọn , nội dung phong phú và có tính giáo dục cao, phù hợp với yêu cầu của từng hoàn cảnh cụ thể, (VD: ở trại , khẩu hiệu nhằm động viên tinh thần thi đua vui khoẻ , ở lớp khẩu hiệu là đoàn kết, học tập ...)

2 - Các em phải khẩn trương , trật tự và không được làm rách chữ.

3 - Trò chơi này có thể kết hợp trong một trò chơi lớn , dưới dạng tìm và giải mật thư

### **2. Em ôn lịch sử:**

- **Cách chơi:** Các em ngồi hình vòng tròn . Quản trò đứng giữa sân , bắt đầu hô một chữ đầu của tên danh nhân . VD : chữ H “Hùng Vương” và chỉ người nào, người ấy phải nói đúng tên Hùng Vương hoặc bất kỳ tên một danh nhân nào có chữ đầu là H. Trò chơi sẽ khó hơn và vui hơn nếu quản trò nói liên tiếp 2 chữ đầu của một tên, VD: Q và T “Quang Trung”. Quản trò đếm 3 tiếng người nào trả lời không được hoặc nói vấp sẽ bị thua.

### **3. Đố Thơ:**

- **Cách chơi :** Người chơi chia thành 2 nhóm, mỗi nhóm từ 10 → 15 người. Quản trò bắt đầu sướng lên một văng trong 24 chữ cái và chỉ một trong 2 nhóm. Nhóm này lập tức đọc 2 câu thơ bắt đầu bằng chữ cái

ấy. VD: Quản trò ra văng T thì nhóm được chỉ định sẽ đọc: “Từ ấy trong tôi bừng nắng hạ” (Tố Hữu)

+ Khi nhóm này vừa đọc xong, nhóm kia sẽ đọc tiếp tục câu khác.

VD: “tiến lên toàn thắng ắt về ta” (Bác Hồ)

+ Cuộc chơi lại tiếp tục, bên nào bí sẽ bị thua 1 điểm.

**- Luật chơi:**

1 - Câu thơ đọc phải có ý nghĩa. Nếu quản trò không hiểu có quyền hỏi tựa, tác giả bài thơ đó.

2 - Các em có thể sáng tác thơ nhưng phải có ý nghĩa (dù là một câu)

3 - Trò chơi này có thể biến dạng từ đọc thơ sang hát (cũng theo mẫu tự đầu)

**4. Nhanh trí:**

- **Cách chơi:** Các em đứng và chuyển bóng cho nhau, vừa chuyển vừa nói bất kỳ chữ gì, người bắt bóng sẽ trả lời với chữ có phụ âm đầu của người hỏi VD: đầu – đàn. Hoặc chữ trả lời có liên quan chữ trước, VD: Bút – mực. Nói sai hoặc không nói được là thua, phải ra khỏi hàng.

**X. TRÒ CHƠI LUYỆN TỰ CHỦ:**

- **Mục đích:** Bồi dưỡng cho các em sự phản xạ nhanh nhẹn, sự bình tĩnh trong suy nghĩ và hành động.

***Làm ngược lại:***

- **Cách chơi:** Ngoài sân rộng các em tập hợp lại thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng tròn, chỉ vào chiếc áo mình đang mặc và nói: “Khăn quàng của chúng tôi đây”, các em trong vòng tròn phải nhanh chóng chỉ vào khăn quàng của mình và nói “Chiếc áo của tôi đây”. Nghĩa là các em phải nói cái quản trò chỉ và chỉ cái quản trò nói. Em nào làm sai phải bước ra 3 bước, và sau 3 lần làm sai phải nhảy lò cò quanh vòng. Quản trò có thể thay đổi vật gọi, miễn sao cho đủ 2 thứ mình muốn chỉ và muốn đối.

**- Luật chơi:**

1 - các em phải nói và chỉ dứt khoát, không được dựa dẫm và chờ đợi người khác.

2 - Để trò chơi thêm hào hứng, quản trò có thể đối từng em, từng nhóm nhưng chỉ nên điều khiển với tốc độ vừa phải, không nên nhanh quá.

***Đếm số:***

- **Cách chơi:** Tất cả các em hoặc đứng theo vòng tròn, hai tay giơ lên cao. Quản trò đứng giữa vòng tròn, hô to một số (từ 1 → 10) bằng 2 bàn tay. Các em lập tức xòe những ngón tay sao cho tổng số các ngón tay ở hai bàn tay là số mà quản trò đã hô.

VD: Người quản trò hô “bảy” thì bàn tay phải (hoặc trái) của các em xòe 4 ngón, bàn tay trái (hoặc phải) xòe ra 3 ngón. Quản trò hô “một” thì bàn tay trái làm số 0, bàn tay phải giơ lên 1 ngón. Quản trò có thể hô nhanh hơn để trò chơi thêm hào hứng. Ai làm sai sẽ bị phạt.

#### ***Đập muỗi:***

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn giơ ngón tay trở lên và làm con muỗi. Các em cũng đưa ngón tay lên quay vòng tròn và cùng quản trò kêu “o...o...” bất thành linh quản trò la to “cẩn” ngay đầu những lại đập vào cằm mình. Nếu ai làm theo sẽ bị phạt.

- **Luật chơi:** các em phải chú ý nghe và làm theo lời hô của quản trò (quản trò nói muỗi cắn ở đâu, đập ở chỗ đó) không làm theo động tác sai của quản trò.

#### ***Soi Gương:***

- **Cách chơi:** các em đang đứng thành vòng tròn, quản trò đi qua từng người, bất chợt dừng lại trước mặt một em, làm một động tác nào đó, em này phải lập tức làm động tác ngược lại. VD: quản trò chào tay trái, em đó phải chào tay phải, quản trò nheo mắt phải, em đó nheo mắt trái.

- **Luật chơi:**

1 - Ai làm sai sẽ vào vòng tròn thay thế quản trò.

2 - Cuộc chơi kéo dài từ 10 → 15 phút.

## **BĂNG REO**

*Biên soạn Huỳnh Toàn*

*Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

- Băng reo, tiếng reo là lời nói. Tiếng hát, tiến động của một tập thể sinh hoạt làm đồng loạt, nhịp nhàng.
- Trước đây băng reo, tiếng reo còn được gọi là canon (đại bác) vì hình thức lặp đi lặp lại của băng reo như tiếng nổ khôn khí nổ của súng đại bác được vang và âm xa nhiều lần.
- Trong sinh hoạt băng reo, tiếng reo dùng để chào mừng ngợi khen, giải trí, góp vui, làm thay đổi không khí sinh hoạt và có thể chống mệt mỏi cho tập thể đang sinh hoạt.
- Đặc biệt nhất là loại hình băng reo từ lâu nay không đề cập đến tác giả. Tác giả cũng không bao giờ đặt vấn đề bản quyền và cũng không ai muốn tìm hiểu tác giả vì là một loại hình sinh hoạt cộng đồng.
- Do đó từ một loại băng reo, mọi người đều có thể tự do biến chế, sáng tạo nhiều kiểu cách khác nhau, tuy nhiên cũng cần lưu ý không nên để tính vui tươi giải trí của băng reo thành quá trớn, nghịch phá, trêu chọc không mang tính giáo dục (đều thường xảy ra ở băng reo).

### **MỘT SỐ LOẠI BĂNG REO:**

#### **1. Băng reo: Vỗ tay theo nhịp 1-2, 1-2-3.**

- Quản trò hướng dẫn tập thể vỗ tay như sau: vỗ 2 nhịp, nhịp đầu vỗ 2 cái, ngừng một nhịp rồi vỗ tiếp 3 cái liền.
- Lần vỗ đầu tập dợt, quản trò mới tập thể vừa vỗ vừa đếm số (1 2 – 1 2 3) Khi tiếng vỗ tay nhịp nhàng rồi không cần đếm số tiếp. Muốn sinh động quản trò điều khiển vỗ từ chậm đến nhanh dần.

#### **2. Băng reo: Vỗ tay theo nhịp 1-2-3, 1-2-3-4-5**

- cách vỗ tay giống như cách vỗ tay trên nhưng khó hơn vì nhịp vỗ tay dài hơn : nhịp đầu vỗ 3 cái liên tiếp, ngưng một nhịp vỗ tay tiếp 5 cái liên.
- Cách vỗ tay theo nhịp có thể sáng tạo nhiều cách rất hay như; vỗ tay theo nhịp trống nghi thức .

### **3. *Băng reo: Vỗ tay theo cử động***

- Quản trò mời một người khác hay chính quản trò di chuyển bước chân trong vòng tròn : Mỗi khi bước chân chạm xuống đất , tập thể vỗ một cái to. Cứ thế tùy theo bước chân nhanh chậm , tiếng vỗ tay sẽ rộn ràng theo bước chân.

### **4. *Băng reo: Vỗ tay làm mưa nhân tạo:***

- Quản trò cầm một đồ vật (khăn quàng, nón ...) để tập thể chú ý hướng điều khiển nhịp vỗ tay. Quản trò để vật dưới thấp , tập thể vỗ tay nhỏ (mưa nhỏ). Quản trò đưa tay cao khỏi đầu quay vòng tròn, vỗ tay to và nhanh (mưa to). Quản trò phát tay một cái qua một bên, tập thể vỗ to một tiếng, quản trò phát qua bên kia, vỗ tay một tiếng khác (mưa rào). Quản trò phối hợp 3 loại mưa (nhỏ, to , rào) thật nhịp nhàng và sinh động và chấm dứt một tiếng sấm bằng cách tập thể hô to (đùng).
- Băng reo vỗ tay làm mưa có một hình thức khác, vỗ từng ngón tay từ ít đến nhiều ngón để làm mưa từ nhỏ đến to.

### **5. *Các băng reo khen tặng:***

- Quản trò mới tập thể hô to và đồng loạt các câu khen tặng
- Hay, hay “thiệt là hay”
- Hay, hay “úi chà hay”
- Hay quá, hay ghê, hay nhiều, hay dẫu.
- Khi hô to đến các từ in đậm thì nhấn mạnh và kéo dài làm cho băng reo sinh động hơn.

### **6. *Băng reo bánh bao:***

- Băng reo này có khoảng thập niên 1960, tiếng hoa.
- QTT: xuống tấn , làm theo lời nói và cử chỉ của quản trò.

- QT (hô to) “Thốt đầu” (đưa bàn tay trái ra trước , ngửa bàn tay lên làm thốt)
- TT (hô to) “Thốt đây” và giống quán trò.
- QT (hô to) “Dao đây” (đưa bàn tay phải ra trước, cao ngang vai , bàn tay đứng làm dao)
- TT “Dao đây” và làm như quán trò
- Tất cả đều làm đồng loạt sau khi được hướng dẫn:
- “Xắt cái lị là xắt cái lị là xào, xào , xào” (động tác xắt và xào)
- “púm cái lị là púm cái lị là pao, pao, pao” (động tác “Púm” là ăn , và vỗ 2 tay vào miệng, “pao” là động tác vỗ 2 tay vào bụng)
- “Xắt cái lị là xào, púm cái lị là pao – Xắt cái lị là púm cái lị là xa, xiu, pao” (động tác tương ứng “xa,xiu,pao” là vỗ tay vào bụng ba cái)

### **7. Băng reo: Tăng gô**

- Đây là loại băng reo xướng , hoạ có gần thập niên 1960, rất thành công trong các buổi sinh hoạt à được sáng chế nhiều kiểu cách khác nhau.
- Quán trò đặt 2 bàn tay lên miệng làm loa, xướng. Tập thể cũng làm loa và hoạ theo các câu sau:
- “Tăng gô ố ồ”
- “Kunti là pì kúná”
- “Ố ế la ế”
- “Ma lám pa ma lô ghê” (lặp lại băng reo vài lần, khi chấm dứt xướng câu cuối 2,3 lần nhỏ dần và chậm)

### **8. Băng reo: Bạn ơi hãy làm**

- Băng reo này là biến thể của băng reo “Tăng gô”
- Quán trò mới tập thể dùng tay làm loa và hoạ theo lời xướng và cử chỉ của quán trò.
- “Bạn ơi hãy làm – làm như thế này bạn nhé”



# TRÒ CHƠI LỚN

*Biên soạn Huỳnh Toàn  
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

## A- KHÁI NIỆM VÀ GIÁ TRỊ

### I. KHÁI NIỆM

Trò chơi lớn là một hoạt động do một nhóm người tổ chức do số đông tập thể tham gia chơi theo những quy ước cụ thể diễn ra trong một không gian và thời gian nhất định, nhằm đem lại hiệu quả nào đó theo ý định của người tổ chức.

Đây là khái niệm nhìn ở góc độ tổ chức, cần nắm rõ các ý sau :

- Đây là một hoạt động do một nhóm người tổ chức vì cùng 1 thời gian tại nhiều nơi đồng loạt diễn ra nhiều hình thức chơi khác nhau nên không thể là một người tổ chức được.
- Số đông tập thể tham gia tức là : trò chơi lớn diễn ra được khi cùng lúc có nhiều nhóm nhỏ chơi, thường từ 3 nhóm trở lên, mỗi nhóm có từ 20, 30 người hoặc nhiều hơn.
- Theo những quy ước cụ thể : từ nhận tín hiệu còi, giải mật thư, cách di chuyển, hoá trang, giờ giấc, các quy định lúc chơi ... tất cả đều được thống nhất.
- Diễn ra trong một không gian, thời gian nhất định : tức địa điểm chơi đã được định sẵn chỗ nào, khoảng đường di chuyển, chỗ nào có trạm kiểm tra, chỗ nào bị tấn công, chỗ nào bị dừng lại, chỗ nào quan sát tín hiệu ... tương tự như thế thời gian cũng được định sẵn. Trạm 1 dừng bao lâu ? mật thư giải bao lâu ? trò chơi khi nào kết thúc ...
- Đem lại hiệu quả nào đó tức thông qua trò chơi người tổ chức chơi nhằm giáo dục cho người chơi điều gì ? Nội dung nào là thử thách, rèn luyện, giải trí ...?

Ngoài ra, nhìn ở góc độ khác trò chơi có thể xem như là một mô hình giáo dục đặc biệt dành cho thanh thiếu niên, nó vừa chơi, vừa học, vừa học, vừa chơi rất hiệu quả.

### II. GIÁ TRỊ CỦA TRÒ CHƠI LỚN

Trò chơi nói chung, trò chơi lớn nói riêng khi tổ chức chơi cần thể hiện rõ các giá trị sau :

- *Giải trí* : khi tổ chức chơi phải tính đến các yếu tố : trò chơi phải sinh động, vui tươi, hấp dẫn, lôi cuốn, ... bởi hình thức cụ thể như : giải mật thư, morse, dấu đường, trả lời câu đố ...

- *Giáo dục* : tức thể hiện chủ đề của cuộc chơi bằng nội dung mà ban tổ chức cần trang bị cho người chơi. ( Phần này thường chỉ có Ban tổ chức mới biết).
- *Rèn luyện* : ngoài giải trí và giáo dục ra, trò chơi lớn còn rèn luyện cho tập thể và cá nhân các đức tính khác như : sáng tạo, nhanh nhạy ( qua giải mật thư, morse, tìm báu vật, dấu đường ...) tính kiên nhẫn, khéo léo ( nấu cơm hành quân, xếp hình, hoá trang, chui dây, băng rừng ...) tính đồng đội ( tính kỷ luật, tính thi đua ... ).

## **B- THIẾT KẾ TRÒ CHƠI LỚN**

Cần chuẩn bị những vấn đề gì ?

### **1/ Lựa chọn đề tài và xác định yêu cầu của cuộc chơi**

- Hãy nêu rõ mục đích và yêu cầu của trò chơi là gì ? một buổi gắn với vấn đề học tập, một kỳ kiểm tra chuyên môn, một chương trình rèn luyện kỹ năng dã ngoại ...
- Hãy đặt tên cho trò chơi lớn và lựa chọn đề tài phù hợp với yêu cầu đặt ra. Tên đề tài gắn với ngày lịch sử, với những chuyện phiêu lưu, mạo hiểm, trinh thám, quân sự sẽ có nhiều kích thích đối với người chơi. Đề tài giúp cho người chơi tưởng tượng về một nhân vật nào đó mà họ phải nhập vai, khi vượt qua những khó khăn, những thử thách là thành tích đáng được tán dương. Đề tài tạo ra một môi trường mới, nâng đỡ hoạt động, làm cho hoạt động thêm phong phú, đa dạng hơn. Có 1 câu chuyện như sau :

“ Khi triển khai trò chơi thì trời đổ mưa, các bạn học viên đã đề nghị bỏ cuộc chơi, mọi người đang bàn cãi. Chỉ huy trưởng nói : “chúng ta đang làm cuộc hành quân của chiến sĩ Trường Sơn năm xưa. Họ vẫn hành quân khi trên đầu họ là máy bay, bom đạn, họ đi trong mưa, trong gió rét. Chúng ta mặc áo mưa để hành quân, ai yếu trong người thì ở lại hậu cứ ...” Cuộc chơi đã tiến hành một cách tốt đẹp. Thử thách của “ông trời” đã trở thành kỷ niệm khó phai đối với những người tham gia cuộc chơi ấy”.

- Đề tài không phải là tên đặt cho nó, mà nó phải được **tán thưởng** trong mỗi trạm, trong suốt cuộc chơi.
- *Đề tài là sợi chỉ đỏ xuyên suốt, kết dính các trò chơi, thử thách của cuộc chơi tạo thành một chủ đề giáo dục tư tưởng nhân cách cho người chơi, đó là tác dụng to lớn của trò chơi.*

### **2/ Tìm hiểu đối tượng và dự tính cách biên chế các đơn vị**

- Số lượng tham gia là bao nhiêu ? Nam ? Nữ ? cách biệt như thế nào ( ít nam, nhiều nữ ?), tuổi tác, trình độ chuyên môn về các nội dung ta định đưa ra.
- Trình độ những nhóm tham gia : mới quen, hay quen lâu, nhóm có kỷ luật ,tự quản nhóm tốt, với nhóm còn yếu ...
- Nếu lực lượng chơi là học sinh, thiếu nhi ... thì trò chơi mang nặng phần giải trí nhiều hơn.

- Nếu lực lượng chơi là sinh viên, công nhân lao động ... trò chơi mang nặng phần giáo dục hơn (địa lý, lịch sử, chính trị, văn hoá ...).
- Nếu lực lượng chơi là nữ nhiều thì các nội dung thử thách như chạy, nhảy, mang vác ít hơn mà tăng thêm nội dung khéo léo.
- Nếu lực lượng đa dạng thì nội dung cũng phải đa dạng theo cho phù hợp.

*Vấn đề hàng đầu : thiết kế trò chơi phải dựa vào đối tượng tham gia. Hiểu được đối tượng giúp ta thiết kế được trò chơi vừa sức với họ. Tính vừa sức giúp cho người chơi tham gia một cách hào hứng, không quá khó (đánh đố) hoặc quá dễ dàng. Nhiều trò chơi “bể” vì người tổ chức đã xem thường vấn đề này.*

- Tính toán cách biên chế đơn vị, dựa vào cuộc chơi mà có thể biên chế theo cách khác :
  - Giữ theo đơn vị gốc
  - Chia trộn lẫn cá nhân các đơn vị ( có tính đến giới tính, trình độ, sức lực...)
  - Hợp các đơn vị với nhau (đối với trại, trò chơi có nhiều đơn vị tham gia).

*Những trò chơi mang tính kiểm tra, nên theo cách một, hai cách còn lại dành cho trò chơi mang tính giao lưu, khảo sát, làm quen.*

- Nên có phù hiệu đeo theo màu sắc để phân biệt các đơn vị tham gia giúp ích cho việc kiểm soát của BCH.
- Đặt tên cho đơn vị mới tham gia. Tuỳ theo yêu cầu của chủ đề mà đặt tên : có thể là tên con thú, trái cây, tên địa danh, nhân vật lịch sử ... kinh nghiệm : nên kèm theo khẩu hiệu, băng đeo của từng nhóm.

### **3/ Nội dung của trò chơi :**

- Đây là phần cốt lõi của trò chơi lớn. Thông thường trò chơi lớn chia các chặng đường (trạm) mà người chơi phải vượt qua. Mỗi trạm có 1 trò chơi, một thử thách riêng biệt, có thể đi từ dễ đến khó. Mỗi trạm có một màu sắc riêng nhưng phải dựa vào yêu cầu chung, cái tổng thể của trò chơi lớn.
- Sử dụng những trò chơi vận động, kiểm tra kiến thức qua việc hái hoa dân chủ, tìm sinh vật, cây lá, hay là bắt phải vượt qua khúc sông, bò qua dây khoảng cách 3m ... ( xem phần giới thiệu các trò chơi lớn).

Thông thường thiết kế trạm có xen kẽ những yêu cầu :

- Trạm kiểm tra trí tuệ, trạm kiểm tra về thể lực, trạm kiểm tra về khéo léo, tính cách, trạm kiểm tra về kiến thức ...
- Nội dung trò chơi và thử thách tại trạm phải gắn liền với chủ đề cuộc chơi, tạo ra 1 quy trình diễn tiến hợp lý, đơn giản đến phức tạp. Nội dung có nhiều bất trắc, những yếu tố bất

ngờ, từng thành viên nên được tham gia các cuộc thử thách, sẽ làm cho trò chơi hấp dẫn, thành công.

- Tên gọi trò chơi lớn thường rất đa dạng : Hội quá, hành quân theo dấu chân anh hùng, chiến dịch A30, Hành trình khoa học, cuộc tập trận X18 ... Tuy nhiên có 2 dạng trò chơi là :

- ▲ **Dạng không đối kháng ( không có đánh nhau):** là trò chơi vượt qua trạm, vượt qua thử thách để đến đích. Các đội tham gia thi đua vượt trạm, thực hiện các yêu cầu của cuộc chơi.

- ▲ **Dạng trò chơi có đối kháng (có đánh nhau) :** là trò chơi có ít nhất 2 phe được giao trách nhiệm “đánh nhau” để hoàn thành nhiệm vụ, đội nào chết ít quân, đạt yêu cầu đề ra trong khi “đánh nhau” là đạt điểm cao – chiến thắng.

- ▲ **Dạng phối hợp :** Có thể chia làm 2 giai đoạn. Giai đoạn 1 : vượt qua trạm thử thách. Giai đoạn 2 : chia 2 phe “đánh nhau” ( giai đoạn 2 thường ngắn, chiếm khoảng 1/3 thời gian cuộc chơi) để tạo kích thích trong trò chơi lớn.

Tùy theo mỗi dạng mà ta tính toán nội dung cho phù hợp với yêu cầu và chủ đề của trò chơi.

#### **4/ Án định thời gian – xem xét địa điểm**

##### **a/ Thời gian :**

- Quy định thời gian chung cuộc là bao nhiêu lâu rồi chia ra ở các trạm, ưu tiên thời gian cho những nội dung chính (đây là cách làm thực tế hơn).
- Dựa vào nội dung chung, nội dung từng trạm với những thời gian, tối thiểu để quyết định thời gian chung cuộc (cách này dành cho những trò chơi lớn, mang tính thi đua, thử thách hằng năm của quận, huyện, thành phố hay của đoàn thể).
- Thời gian cụ thể ( đối với trò chơi không đối kháng và tổng hợp):
  - Bắt đầu cuộc chơi
  - Di chuyển
  - Từng trạm
  - Dịch mật thư
  - Đánh trận nếu có
- Trò chơi đánh trận nên chia làm nhiều hiệp ( giai đoạn) mỗi hiệp bao nhiêu phút ? Thời gian nghỉ ngơi ? thời gian triển khai, tập kết quân ?
  - Ngoài thời gian đã tính chi tiết, cần có khoảng thời gian dự phòng để tránh trường hợp kéo dài cuộc chơi, hoặc kết thúc quá sớm.
  - *Trò chơi lớn nên tổ chức vào buổi sáng sớm.*

##### **b/ Xem xét địa điểm :**

Các nhà quân sự tài giỏi đều biết dựa vào đặc điểm của đại hình để định ra cách đánh. Trò chơi lớn cũng như một trận đánh của nó đòi hỏi

BCH phải biết lựa chọn địa điểm cho phù hợp với nội dung cuộc chơi. Nếu gặp những vùng đất đồi cát thì không giả hấp dẫn hơn là đánh trận chiếm đồi đối phương hoặc trinh sát tìm khu căn cứ của “địch”. Nếu thành phố phải tính đến cách di chuyển thế nào để vừa phù hợp với vấn đề an toàn giao thông vừa dạy luật đi đường ...

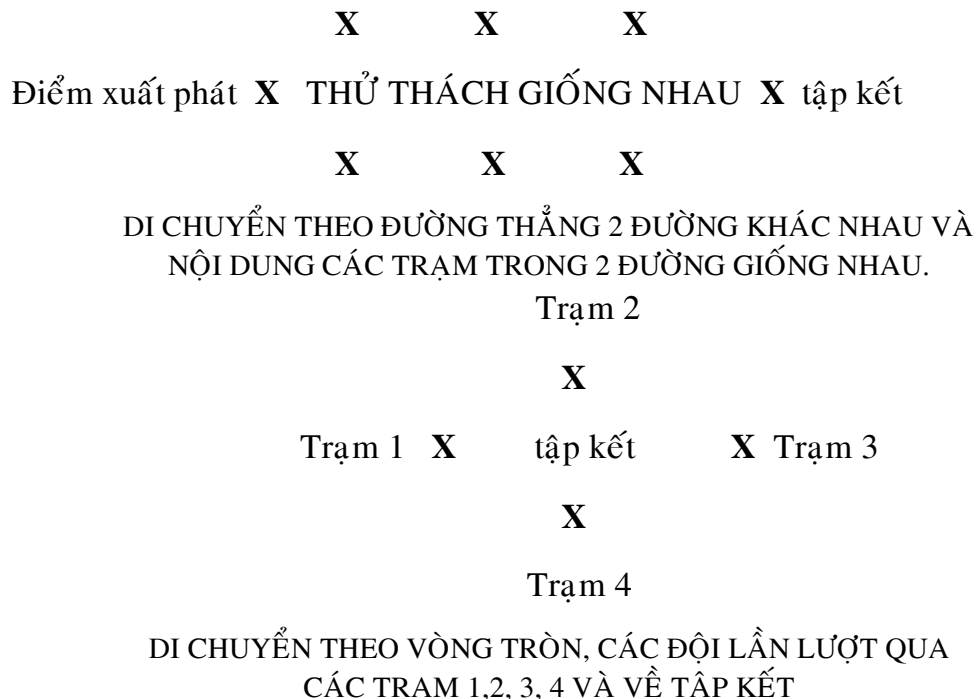
Xem xét các địa điểm đặt trạm, đối với những trò chơi có đánh trận thì phải chú ý thêm các vấn đề sau :

- + Khu dùng để “giao tranh” từ đâu đến đâu
- + Căn cứ của 2 phe ở vị trí nào ? dấu hiệu phân biệt.
- Khu vực “phi quân sự” là nơi BCH đặt điểm giám sát để xử các “vụ khiếu nại” là nơi dùng cho các chiến sĩ “tử trận”, nơi nghỉ ngơi của các thông tin viên ...
- Đường biên giới phân định 2 phe, tất cả các khu vực đó đều có dấu hiệu riêng để phân biệt, có thể do mình tự làm dấu hoặc dựa vào khung cảnh, cảnh vật tự nhiên để phân định.
- Vẽ toàn bộ sơ đồ của địa điểm diễn ra trò chơi lớn.

#### 5/ Di chuyển trong trò chơi lớn

- + Sử dụng các phương tiện đi lại : đi bộ, xe đạp, xe gắn máy ...
- + Cần tính toán cuộc chơi sẽ đi theo hướng nào, đi theo mấy hướng.
- + Chia làm 2 phe đi hai hướng khác nhau hay cùng chung 1 đường.

Di chuyển theo đường thẳng hoặc đường tròn.



Ngoài ra có thể di chuyển cùng mộ đường rồi tách ra hoặc ngược lại. Việc thiết kế cách di chuyển phụ thuộc rất nhiều vào NHÂN SỰ CỦA BAN CHỈ HUY và số lượng người tham gia.

## 6/ Ban chỉ huy

- Từ chỗ thiết kế → số lượng BCH
- Số lượng BCH → thiết kế trò chơi lớn (cái thứ 2 có ý nghĩa thực tiễn hơn).

Ban Chỉ Huy có : chỉ huy trưởng chịu trách nhiệm điều hành và giải quyết các tình huống. Còn lại được phân công đứng trạm và làm trọng tài nếu như có đánh trận hoặc thi đua giữa các đơn vị.

✧ *Nếu ít người ta có thể làm theo cách này :*

Người chơi đến trạm sẽ có dấu hiệu chờ đợi, bạn sẽ ra gặp và cho thử thách. Trước khi di chuyển đi trạm tiếp theo bạn phát cho họ mật thư để giải. Còn bạn di chuyển qua trạm kế chờ họ tới.

Muốn cho trò chơi thêm hào hứng BCH nên hoá trang, cải trang hoặc sử dụng người ngoài cuộc tham gia.

Ví dụ : Gặp chị bán hàng nước bên ngã ba, nói mật khẩu : chị có bán rước nếp than ? lúc đó chị bán hàng nước sẽ trao mật thư cho các bạn (Chị bán nước là người ngoài mà BCH nhờ chị giúp cho cuộc chơi).

7/ Luật chơi : là những quy định bắt buộc của trò chơi mà người chơi phải thực hiện đúng với luật. Mỗi trạm có quy định riêng biệt các thử thách.

Thí dụ : bò qua dây, nếu đụng dây thì bị trừ bao nhiêu điểm.

Nếu sai phạm sẽ được chuyển qua thang điểm để đánh giá chung cuộc.

✧ *Đối với trò chơi có đánh trận thì chú ý :*

Sinh mạng là một tờ giấy được dán vào lưng, một cái khăn, miếng vải, thân cây nhét vào lưng quần. Nếu bị đối phương tước mất thì xem như “tử trận”. Sinh mạng ít nhất là 2 lần để người chơi có dịp “rút kinh nghiệm”.

( Mục tiêu của trò chơi là phát hiện thêm cá tính, giúp cho người chơi rèn luyện nên cho người chơi được tham gia đến gần cuối trò chơi).

Cần quy định rõ cách tấn công đối phương như : không được mang gậy, không đánh người ít hơn, yếu hơn ... để tránh trường hợp xô xát nhau.

Quy định điểm của sinh mạng, của việc cướp được cờ đối phương.

Thí dụ: sinh mạng 10 điểm, có 100 điểm ...

Thang điểm sẽ lựa chọn phần nào chính để có số điểm cao hơn giúp cho người chơi thấy nhiệm vụ chính yếu của mình.

## 8/ Thang điểm và chấm điểm như thế nào ?

a/ Nội dung cần chấm như sau :

- ◆ Điểm tập hợp nhanh, quân số, thái độ tham gia.
- ◆ Điểm thực hiện các yêu cầu tại các trạm.
- ◆ Điểm dịch mật thư
- ◆ Nếu có đánh trận thì có điểm sinh mạng, điểm thực hiện các yêu cầu cuộc chơi.

b/ Cách chấm :

Cách chấm theo dạng thể thao : Đội nào có nhiều hạng nhất là đội đó hạng nhất cuộc chơi lớn. Cách này rất dễ chấm và nhanh.

Cách tính từng điểm theo từng nội dung : Đội nào cao nhất, đội đó chiến thắng. Cách này đòi hỏi phải tính toán chi li khó phân biệt.

Nếu nội dung nào là chính yếu có thể nhân hệ số.

c/ Thí dụ :

Trạm xuất phát	a1	a2	a3	a4	Tổng kết	Kết quả
Đội A	I	I	II	I	3I	- Chiến thắng I
Đội B	II	II	I	II	1I	- II

### 9/ Những vật dụng phục vụ cho trò chơi và những phần hỗ trợ cho trò chơi lớn :

Trò chơi lớn cần có những vật dụng như thế nào ? BCH chuẩn bị những gì ? Người chơi, tập thể đơn vị tham gia chuẩn bị những gì ? Tất cả những vấn đề đó được thông báo trước cho những người tham gia.

Trò chơi lớn sẽ vui hơn, hấp dẫn hơn nếu như ta sử dụng thêm : dấu đường, morse, semaphore, mật thư .

Những nội dung này khi đưa ra phải dựa vào trình độ của người chơi.

Sau khi dự tính những vấn đề trên, chúng ta bước sang phần viết kế hoạch của trò chơi lớn.

## C- SOẠN KẾ HOẠCH VÀ ĐIỀU HÀNH TRÒ CHƠI LỚN

### I. KẾ HOẠCH TRÒ CHƠI LỚN

- Tên của trò chơi lớn là gì ?
- Mục đích yêu cầu chung của trò chơi
- Số lượng và thời gian chung
- Nội quy và hiệu lệnh chung
- Biên chế các đội và các vật dụng cần chuẩn bị của cá nhân và tập thể tham gia.
- Viết diễn tiến trò chơi theo bảng như sau ( thí dụ ) :

THỨ TỰ CHẶNG ĐƯỜNG (TRẠM) X ĐỊA ĐIỂM	DIỄN TIẾN TRÒ CHƠI	PHÂN CÔNG NHÂN VIÊN BCH VÀ HOÁ TRANG (NẾU CÓ)
Bắt đầu tại điểm X	+ tập hợp các đơn vị tham gia, kiểm tra quân số, vật dụng. + Trình bày yêu cầu của trò chơi, luật chơi. + Phát mật thư.	Chỉ huy chuẩn bị nội dung triển khai. BCH kiểm tra vật dụng các đơn vị. Các người còn lại trở về vị trí của trạm
Di chuyển từ điểm X sang điểm	+ Vừa đi vừa quan sát, ghi lại dấu hiệu đặc biệt,	

R (đến trạm 1)	dấu đường.	
Trạm 1 tại điểm R	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Đề nghị các đơn vị trình bảng ghi dấu đường</li> <li>+ Thử thách tại trạm</li> <li>+ Phát tín hiệu morse cho việc di chuyển trạm khác.</li> </ul>	Trạm trưởng nhận bảng ghi lại và cho điểm. Chuẩn bị các nội dung và vật liệu cho thử thách.

Tiếp tục như vậy cho đến hết trò chơi lớn.

+ Trong quá trình viết diễn tiến trò chơi, cần phải tính thời gian tối đa và tối thiểu để tính các phương án dự phòng khi không theo đúng thời gian đã đề ra.

+ Kế hoạch này được giữ gìn một cách bí mật cho đến khi chơi. Có những trò chơi BCH chỉ đề nghị với người tham gia là chơi hết mình và giữ kỷ luật cho cuộc chơi. Yếu tố bất ngờ sẽ làm cho cuộc chơi thêm hào hứng và giúp ta phát hiện thêm những bạn giỏi giang trong việc ứng xử tình huống.

Muốn thiết kế được trò chơi lớn thành công thì BTC phải tiến hành thực địa. Kiểm tra nắm lại đặc điểm của địa điểm dự định tổ chức, đo khoảng cách di chuyển (có thể đi xe gắn máy có đồng hồ báo KM cho chính xác) các nơi dự kiến bố trí trạm, nơi tập trung, các tín hiệu đường đi đã có sẵn, các tín hiệu sẽ bố trí thêm ... vẽ toàn bộ sơ đồ chi tiết địa điểm chơi. Từ sơ đồ chi tiết giao nhiệm vụ cho các trạm: từ xuất phát, trạm 1, trạm 2, trạm 3, ... cho đến trạm cuối cùng.

## **II. ĐIỀU HÀNH CUỘC CHƠI :**

### **1/ Trình bày :**

Tập hợp đội ngũ theo biên chế của cuộc chơi ( bạn chỉ triển khai khi nào các đơn vị đã ổn định về mặt biên chế, tránh trường hợp triển khai biên chế sau, quá trình triển khai tức là đã bắt đầu vào cuộc chơi và có tính thi đua)

Nói ngắn gọn, dễ hiểu (minh họa, sao sánh, thí dụ) để triển khai cách chơi.

Thông báo các yêu cầu chung, luật chơi, điểm thi đua.

Trả lời thắc mắc của người chơi và giải thích cho họ thông hiểu.

Phát lệnh chơi.

Đối với những trò chơi cần giữ bí mật, người chỉ huy chỉ nhắc nhở đến tinh thần cuộc chơi, kiểm tra vật dụng trò chơi của các đơn vị và phát lệnh hành quân. Yếu tố bí mật sẽ tạo nên cảm giác hội họp, ly kỳ cho người tham dự.

### **2/ Điều khiển cuộc chơi :**

Khác với trò chơi trong vòng tròn chỉ có quản trò ở đây có nhiều người trong đó có 1 người chỉ huy trưởng. Các trạm trưởng thực hiện theo đúng



kế hoạch đã đề ra. Nếu có trục trặc cần thay đổi thì phải báo cho chỉ huy trưởng và đợi lệnh. Tránh trường hợp tùy tiện thay đổi nội dung của trạm.

Trong quá trình chơi có nhiều tình huống do chưa lường hết khả năng xảy ra thì người chỉ huy trưởng là người quyết định các phần thay thế hoặc cắt bỏ 1 vài trạm cho đảm bảo thời gian. BCH trò chơi phải chấp hành nghiêm túc kỷ luật trò chơi. Có nhiều trường hợp bị “bể” trò chơi lớn vì BCH đã không thực hiện đúng yêu cầu này.

Trong khi chơi, BCH theo dõi, quan sát người chơi, biết động viên khuyến khích những đơn vị yếu, những cá nhân nhút nhát, rụt rè. Nghiêm khắc với những cá nhân và đơn vị phạm luật chơi. Trong quá trình chơi phải đánh giá, nhận xét một các công bằng, dùng lời lẽ tế nhị, hài hước để phê phán cá nhân và tập thể phạm quy. Giúp họ khắc phục nhược điểm bằng cách gợi sự nhận lỗi hoặc dùng tập thể để lên tiếng nhắc nhở.

***Chú ý :*** Khi chơi nhiều cá nhân bị chấn thương hay ngất xỉu, thì người chỉ huy trưởng huy động tổ cấp cứu đến giải quyết, cuộc chơi vẫn tiến hành, nên tránh trường hợp huỷ bỏ cuộc chơi giữa chừng.

Hoặc tổ chức trong mùa mưa thì phải tính đến yếu tố chuẩn bị tinh thần động viên mọi người tham gia, chấp nhận hoàn cảnh (cuộc chơi có thêm yếu tố bất ngờ về thời tiết sẽ làm ấn tượng với người chơi).

### **3/ Kết thúc :**

Hội ý BCH nhận định cách đánh giá và cho điểm thi đua.

Tập hợp đơn vị tham gia. BCH cử đại diện ra nhận xét chung và công bố kết quả.

Có thể cho người chơi kể lại cuộc chơi và nói cảm tưởng của mình và cử các trạm trưởng lên nhận xét từng trạm

Phát thưởng

Trò chơi lớn rất đa dạng và phong phú, bạn có thể vận dụng những vấn đề mà chúng tôi trao đổi phía trên để cùng sáng tác thêm nhiều trò chơi giúp ích cho hoạt động thanh thiếu nhi thêm sinh động, hấp dẫn.

### **✧ Một số lưu ý khi điều hành trò chơi lớn :**

- Diễn tiến trò chơi nên bắt đầu từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.
- Các trạm phải tuân thủ đúng nội quy đã được phân công, tuyệt đối không được tự ý thay đổi khi chưa có sự đồng ý của chỉ huy trưởng.
- Nội dung càng đa dạng, càng hấp dẫn đối với cuộc chơi, phải vừa vui, vừa trí tuệ và phù hợp với đối tượng.
- Các thành viên Ban chỉ huy luôn có thái độ đúng mực ( khách quan khi chấm điểm, tôn trọng người chơi trong lúc chơi, vui tươi nhẹ nhàng nhưng nguyên tắc ...).
- Nên có phương án dự phòng lúc chơi ( mưa, gió, lộ đề, trễ giờ, tranh cãi, bỏ cuộc, đi laic, cấp cứu ).

- Chơi xong nên có tổng kết ngay có đánh giá rõ ràng nhất là các nội dung quan trọng, có phần thưởng xứng đáng, cảm ơn người chơi đã tham gia nhiệt tình ...
- Trò chơi lớn là 1 hoạt động đồng bộ giữa người tổ chức và người chơi. Để tổ chức thành công đòi hỏi người tổ chức phải thật hiểu đối tượng, điều kiện phục vụ người chơi tham gia nhiệt tình. Ngược lại là người tham gia phải hiểu ý định của người tổ chức, sẵn sàng cảm thông, chia sẻ và có thái độ tôn trọng đúng mực. Thành công hay thất bại trong mỗi lần chơi nên xem đó là bài học kinh nghiệm để những lần sau tổ chức chơi tốt hơn nữa.

## **D- GIỚI THIỆU CÁC TRÒ CHƠI LỚN THAM KHẢO**

### **I. Loại trò chơi không đối kháng :**

Đây là loại trò chơi dành cho việc khảo sát trình độ, kiểm tra trình độ đầu khoá học, dành cho giao lưu, tìm hiểu chuyên môn, học tập về kỹ năng

### **TRÒ CHƠI VƯỢT TRẠM**

Thành phần : Đội X, Y, Z, M

Vật dụng : Mỗi đội 1 cái ấm, 1 cái ca bằng nhau. Cuộc chơi có 6 trạm. Dùng dấu đường để hướng dẫn đường đi. Các đội theo dấu đường để thật mau trạm 1 để nhận lệnh bằng morse hay semaphore và múc 1 ấm nước đầy, sau đó theo dấu đường đến trạm 2. Trên đường nhận 1 mật thư phải làm theo những điều chỉ dẫn trong mật thư và trình với người trạm 2. Nếu sai sẽ bị trạm trưởng dùng ca đổ số nước đã quy ước trước khi chơi. Sau khi nhận lệnh ở trạm 2 phải học thuộc lòng để đến trình trạm trưởng trạm 3. Ở đây các đội sẽ được hỏi tên 10 con vật hay 10 ký hiệu morse trong 1 hay 2 phút, nhớ phải nói liền cùng 1 lúc. Nếu sai sẽ bị đổ nước tùy theo quy định. Nhận lệnh ở trạm 3 cũng theo dấu đường đến trạm 4

Trạm 4 Thử thách và thực hiện như các trạm trên, sau đó đi chuyển sang trạm 5. Trên đường quan sát và ghi nhớ các đặc điểm bên đường và kể lại cho trưởng trạm 5. Nếu sai sẽ bị đổ thêm vài ca nước. Nếu đúng không bị đổ. Nhận lệnh ở trạm 5 dùng cán khiêng 1 người bị gãy chân, băng bó và trình diện tại trạm 6. Trạm trưởng xem xét cách băng bó, làm cang, nếu sai cũng bị đổ ca nước.

Kết cuộc đội nào đầy nước hơn sẽ thắng.

### **TRÒ CHƠI HÀNH TRÌNH KHOA HỌC**

Thành phần : đội X, O, Y, Z

Vật dụng : cá nhân mang tập, viết, khăn quàng(băng tam giác), kéo nhỏ và bỏ vào trong 1 túi đeo trên người và 1 tờ giấy thông hành.

Các đội lần lượt vượt qua 4 trạm cùng 1 lúc ở 4 địa điểm khác nhau. Sau đó thay đổi trạm theo thứ tự. Trạm 1 – trạm 2 – trạm 3 – trạm 4. Các đội lần lượt qua hết 4 trạm sẽ hội quân tại 1 điểm. Dùng dấu đường hướng dẫn di chuyển Đội trạm.

*Trạm 1* : trên đường đi nhận mật thư, thực hiện chỉ dẫn của mật thư đến trình diện trạm 1. Trạm trưởng cho các câu hỏi về toán khi trả lời xong trạm trưởng sẽ ký vào giấy thông hành và chỉ dấu đường để trạm 2.

*Trạm 2* : mật thư cần 10 con kiến cột trên sợi tóc dài 1m, và đến trình diện trạm trưởng 2 tại trạm này. Người chơi được hỏi về môn sinh vật. Khi trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 3.

*Trạm 3* : những câu hỏi về môn hoá. Cân bằng phản ứng, những câu hỏi vui về các hiện tượng nếu trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 4.

*Trạm 4*: thử thách đầu tiên là phải bò, trườn qua bãi mìn để gặp trạm trưởng trạm 4 phải kể lại công việc đã làm tại 3 trạm. Tại đây được hỏi những kiến thức về lịch sử, văn học và sau đó để nghị làm thơ ngắn nói về cuộc hành trình đã qua (chú ý: bài thơ chỉ được làm khi các đội đã qua 3 trạm kia, như vậy các trạm còn lại sẽ là người cùng thực hiện như trạm 4 đối với Đội đã qua 3 trạm).

Đội chiến thắng là đội trả lời đầy đủ các câu hỏi chuyên môn và thực hiện tốt các yêu cầu khác khi thử thách.

## **II. Loại trò chơi có đối kháng :**

Là những trò chơi chia phe có “đánh nhau”

### **TRÒ CHƠI HOẢ TỐC**

Thành phần : hai phe X – Y, mỗi bên 40 hay hơn.

Vật dụng : một thùng to hay 1 nồi to để nấu nước, mỗi người 1 khăn để làm đuôi.

Hai phe ở 1 khu tương đối rộng. Phe này các phe kia chừng 200m. Khi có lệnh chơi, mọi số người đội X lo nấu nồi nước cho thiệt mau có bao nhiêu thì phục kích ở chung quanh để bảo vệ nồi nước đang nấu. Trong khi đó đội Y sẽ tìm cách phát hiện chỗ nấu và phá. Phe X – Y gặp nhau sẽ giao tranh bằng cách rút đuôi của nhau (đuôi được rút ở lưng quần).

Trò chơi hào hứng vì mọi người rút đuôi của nhau. Đội X cố gắng cầm cự cho Đội Y không lại gần nồi nước. Đội Y có quyền lật đổ nồi nước khi chưa bị mất đuôi.

#### **Chú ý :**

- Trọng tài chỉ được chỉ phương hướng nơi đội nấu nước mà thôi.
- Mỗi bên chia làm nhiều tổ dưới quyền điều khiển của các tổ trưởng như vậy cuộc chơi sẽ hoàn bị hơn.

- Trò chơi này có thể thay đổi bằng cách 2 phe đều cử người nấu nước và cử người đi đánh đối phương.
- Mỗi đội có dấu hiệu để phân biệt.

## **TRÒ CHƠI CƯỚP CỜ**

Thành phần : số người chơi chia là 2 trại.

Vật dụng : mỗi trại 3 cờ, chiều cao 1m. Trên khoảng đất rộng có nhiều cây (hiểm trở càng tốt) mỗi trại chọn 1 địa điểm để dựng 3 cây cờ, mỗi cây cách nhau chừng 20m và cử 1/3 số người của trại đứng cách xa chừng 150m để canh gác. Những người còn lại sẽ đi dò thám khu căn cứ đối phương ở đâu. Quân địch canh gác ra sao, rồi len lỏi cướp cờ đem về trại của mình mà không để đối phương trông thấy. Muốn bắt địch phải cần 2 người canh giữ, rình lừa cho địch đến gần mình độ 10m và hô lớn “Giơ tay lên!” Ai cướp được cờ đem về trại mình xem như thắng. Nhưng mỗi đội chỉ cướp 1 cờ mà thôi. Có thể tổ chức tấn công giả để người khác lên và cướp đi.

Trò chơi này có thể chơi vào ban đêm, thay cờ bằng đèn

Chú ý :

- Trại này cách trại kia 500m hay hơn.
- Mỗi trại nên có 2 -3 trong tài để giải quyết mọi rắc rối.
- Ai đã “chết” phải vào “nhà tù” của đối phương.

## **TRÒ CHƠI GỌI SỐ**

Thành phần : 2 phe A và B

Vật dụng : Mỗi người gắn phía trước trán (hay nón) 1 bảng số dài 15cm. rộng 8cm để 1 chữ cái và 3 số bất kỳ, mỗi người được phát 3 mạng sống.

Bảng số :                    A136                    B782

Nơi chơi cần có nhiều cây cối, mỗi phe chọn 1 địa điểm đóng quân, trong đó có cắm cờ phe mình. Giữa đồn có khu an toàn chu vi 60m trong khu an toàn không được quyền gọi số.

Khi có lệnh chơi các phe tiến về đồn địch để cướp cờ. Trên đường các phe tiêu diệt nhau bằng cách đọc số của địch gắn trên trán (mũ). Nếu bị gọi đúng số thì phải trao số đó lại cho địch.

Trường hợp nếu hết mạng sống thì lấy mạng sống của đồng đội hoặc trao đổi với bên địch thông qua trọng tài.

Trong khi cắm cờ của địch mà bị đọc số phải trả lại cờ. Có thể trao cờ cho người khác nhưng không được ném cờ. Bên nào cướp cờ mang về đồn được 50 mạng sống. Trò chơi kéo dài 1 giờ nhưng 30 phút lại đổi bên, đổi đồn. Sau khi chơi cả 2 hiệp bên nào mạng sống còn nhiều thì bên đó thắng. Trò chơi cần nhiều trọng tài phụ.

## **1.Trò chơi gốc:QUÊ HƯƠNG GIÀU ĐẸP.**

Cách chơi:Các em tham gia trò chơi đứng thành vòng tròn,vừa vỗ tay vừa hát.Khi người quản trò thổi 1 tiếng còi”tút”và chỉ vào 1 em nào đó nói tên một địa phương.Em được chỉ sẽ trả lời tên đặc sản của địa phương đó.

Ví dụ:Quản trò hô:”Phú Quốc” thì người chơi trả lời:”Nước mắm”

Luật chơi:Em nào không trả lời được tên của địa sản hoặc nói sai sẽ bị thua và chịu hình phạt của tập thể.

Quản trò phải qui định thời gian trả lời để trò chơi thêm linh hoạt.

## **Cải biên 1:NƯỚC VIỆT NAM ANH HÙNG**

Cách chơi:Tương tự như trò chơi gốc nhưng được thay bằng tên của những địa danh và tên của những vị anh hùng được sinh ra hoặc sinh sống,họat động trên địa danh đó.

Ví dụ:Quản trò hô:”Đất đỏ” thì người chơi phải trả lời nhanh liền:”Võ Thị Sáu”

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **Cải biên 2:VÒNG QUANH THẾ GIỚI.**

Cách chơi:Tương tự trò chơi gốc nhưng được thay thế bằng tên của Châu lục và tên 1 nước thuộc Châu lục đó.

Ví dụ:Quản trò hô to:”Châu Á” người chơi trả lời:”Campuchia”.

Luật chơi:Tương tự trò chơi gốc.

## **Cải biên 3:NHÀ SẢN XUẤT.**

Cách chơi:Tương tự trò chơi gốc nhưng khi chơi quản trò sẽ nói tên của một loại vật liệu nào đó và người chơi trả lời bằng tên một loại đồ vật được sản xuất hay chế biến ra bằng vật liệu đó.

Ví dụ:Quản trò hô to:”Nhựa” thì người chơi trả lời:”Xô” hoặc “Thau”

Luật chơi:Tương tự.

## **Cải biên 4:CÙNG HỌC NÚT DÂY.**

Cách chơi:Tương tự trò chơi gốc nhưng lời hô của quản trò được thay thế bằng tên của một nút dây nào đó và người chơi sẽ trả lời bằng công dụng của nút đó.

Ví dụ:Quản trò hô:”Dệt”Người chơi trả lời “Gói quà”.

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc nhưng khi chơi quản trò phải dựa theo trình độ,kỹ năng của người chơi để trò chơi thêm trở nên khó đối với người chơi.

## **Cải biên 5:CÙNG NHAU HỌC MÃ RƠI.**

Cách chơi:Tương tự trò chơi gốc nhưng được thay thế bằng bảng chữ cái và ký hiệu Morse của các chữ cái.

Ví dụ:Quản trò hô chữ A,người chơi trả lời:”Tic te”

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **2.Trò chơi gốc:NỤ – NỞ – TÀN.**

Cách chơi:Người tham gia trò chơi đứng xung quanh tạo thành vòng tròn,lập lại lời nói của quản trò và thực hiện động tác đúng theo lời nói đó(Người quản trò có thể nói sai lời nói của hành động đó)

Giơ cánh tay phải lên cao với tầm mắt,sử dụng bàn tay phải là chính năm ngón chụm vào nhau,đưa các đầu ngón tay hướng lên cao:gọi là NỤ,năm ngón tay xòe rộng lòng bàn tay ngửa gọi là NỞ, năm ngón tay chụm vào nhau các đầu ngón tay hướng xuống dưới thấp gọi là TÀN.Khi chơi quản trò có thể thay đổi thứ tự nhằm giúp người chơi rèn luyện cách ứng xử nhanh qua trò chơi.

Ví dụ:”Nụ-Nở-Tàn;Nở-Tàn-Nụ;Tàn-Nụ-Nở”.....

Luật chơi:Người thực hiện sai động tác so với lời yêu cầu của quản trò hoặc thực hiện động tác chậm so với những người cùng chơi khác thì xem như bị phạm vi và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1:CHÓ-GÀ-CÔNG.**

Cách chơi:Tương tự trò chơi gốc,nhưng ta đổi các động tác của bàn tay thành hình Chó-Gà-Công.Giơ cánh tay lên cao ngang tầm mắt.Năm ngón tay chụm lại,các đầu ngón tay đưa ra phía trước giống hình đầu con chó gọi là Chó.Ngón tay cái và ngón tay trỏ chụm hờ vào nhau giống hình đầu con gà và ba ngón tay còn lại xòe ra giống hình đuôi con gà gọi là Gà.Ngón tay cái và ngón tay út chụm hờ vào nhau giống hình đầu con Công và ba ngón tay còn lại xòe ra giống hình đuôi con Công gọi là Công.Khi chơi quản trò có thể thay đổi thứ tự các từ.

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **Cải biên 2:ĐẤT – BIỂN – TRỜI.**

Cách chơi:Tương tự như trò chơi gốc,tuy nhiên ta có dấu hiệu như sau:một ngón tay chỉ xuống đất gọi là Đất,một ngón tay chỉ lên trời gọi là Trời,một ngón tay chỉ trước mặt gọi là Biển.

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **Cải biên 3:CHÉN – TÔ – DĨA.**

Cách chơi:Tương tự như trò chơi gốc,nhưng khi ta thay đổi dấu hiệu của bàn tay.Cánh tay đưa cao ngang tầm mắt,năm ngón tay mở nhỏ,lòng bàn tay ngửa gọi là Chén.Cũng giống như vậy,năm ngón tay mở rộng gọi là Tô.Ngược lại,bàn tay xòe rộng ra,bàn tay ngửa gọi là Dĩa.

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **Cải biên 4:VUA – QUÂN – TƯỚNG.**

Cách chơi:Ta có các dấu hiệu sau:Tay phải đưa lên cao theo chiều thẳng đứng gọi là Vua.Tay phải giơ theo hướng nghiêng về bên phải một góc 45 độ gọi là Tướng.Tay phải đưa thẳng ra phía trước gọi là Quân.trò chơi này cũng chơi tương tự như trò chơi gốc.

Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

### **Cải biên 5:THẦY – CÔ – TRÒ.**

Cách chơi:Cũng tương tự như trò chơi gốc,nhưng ta chỉ thay đổi động tác như:Cánh tay phải đưa ra sau lưng gọi là Thầy.Cánh tay phải đưa lên ngang mặt, mu bàn tay tì vào má,động tác này gọi là Cô.Tay phải khoanh ngang bụng,động tác như đang khoanh tay thưa thầy cô gọi là Trò.Luật chơi:Tương tự như trò chơi gốc.

## **3.Trò chơi gốc :TẬP THỂ TIẾP SỨC**

### **Cải biên 1: ĐUA GHE NGO**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 3 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 thắng cuộc.

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

### **Cải biên 2: NGŨ LONG TRANH ĐUÔI**

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 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 đuôi còn nguyên vẹn. Đó là đội thắng cuộc.

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. Đầu rồng chỉ được chặn chứ không được níu kéo rồng đội khác.

### **Cải biên 3: GHẾ DI ĐỘNG**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội với số lượng bằng nhau. Mỗi đội xếp thành 1 hàng dọc phía sau vạch xuất phát, người khom xuống, ngồi lên đùi người phía sau và đặt 2 tay lên vai người phía trước. Khi có lệnh xuất phát, các đội sẽ tiến về phía trước. Đội nào về đích trước tiên và không bị đứt khúc là thắng cuộc.

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.

### **Cải biên 4: ĐUA THUYỀN TRÊN CẠN**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 6 đội, mỗi đội 5 người đứng sau vạch xuất phát. Ở mỗi đội, 3 người đứng thành hàng dọc, 2 tay người phía sau để lên vai người phía trước; 2 người còn lại sẽ ngồi lên tay của bạn mình và trên đầu mỗi người đội 1 cái chén. Khi có lệnh xuất phát, các đội sẽ di chuyển về đích. Đội nào đến đích trước mà không bị rơi chén sẽ thắng cuộc.

Luật chơi: Người ngồi trên không được dùng tay để giữ chén. Nếu đội nào để rơi chén, đội đó sẽ bị loại.

### **Cải biên 5: CON TÀU TÌM BÁU VẬT**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội có số lượng bằng nhau. Mỗi đội đứng xếp thành 1 hàng dọc để làm thành 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 – 50 m.

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 báu vật trước thì sẽ thắng.

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

## **4.Trò chơi gốc: CHUYỀN DÉP**

### **Cải biên : CHUYỀN NGƯỜI**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, tất cả đưa tay ra phía sau lưng, nắm chéo tay ôm sát người với nhau tạo thành 1 vòng tròn khép kín.



Quản trò bắt bài hát: “Nào đồng chuyền lớn bé anh em ta chuyền, đồng chuyền. Chuyền cho đều, cho khéo, cho nhanh. Nào ai chuyền cho đúng cách.”

Người chơi theo nhịp của bài hát mà nhảy di chuyển cho thật đều cả vòng tròn về hướng bên phải.

Ví dụ: Nào đồng chuyền (*nhảy*) lớn bé (*nhảy*) anh em ta chuyền (*nhảy*), đồng chuyền (*nhảy*).

Cứ vậy, người chơi di chuyển về bên phải cho hết 2 câu đầu. Đến câu cuối, người chơi nhảy theo 6 nhịp sau:

Nào ( *trái*) ai (*phải*) chuyền (*trái*) cho (*phải*) đúng (*trái*) cách (*phải*)

Cứ vậy, trò chơi tiếp diễn. Quản trò có thể cho vòng tròn nhảy từ chậm sang nhanh.

Luật chơi:Người nào nhảy sai dẫm lên chân người khác sẽ bị mời ra giữa vòng tròn chờ bị phạt.

## **5.Trò chơi gốc: XÉ DÁN TRANH**

### **Cải biên: CUỘC THẬP TỰ CHINH THỨ 12**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 4 đội, bắt thành từng cặp cột tay lại với nhau. Ban tổ chức dùng phấn vẽ 12 vòng tròn (có đánh số thứ tự) trước mỗi đội. Khi nghe lệnh xuất phát, cặp đầu tiên của mỗi đội sẽ chạy lên, vòng qua các vòng tròn theo qui định của ban tổ chức. Ví dụ: 3-2-6-5-7. Sau khi vượt qua chướng ngại vật, các đội sẽ chạy vào các phòng che kín làm bằng cây và giấy, dùng tay bôi màu, xé giấy dán lên người ngồi sẵn bên trong, trang trí cho người đó theo chủ đề do ban tổ chức đặt ra. Sau 1 phút sẽ có hiệu lệnh, 2 người đầu tiên sẽ chạy về chỗ và 2 người khác sẽ lên thay thế để tiếp tục công việc. Khi hết thời gian, các người “được “trang trí” sẽ được dẫn ra khỏi phòng cho mọi người cùng xem. Đội nào trang trí đúng chủ đề, hay nhất, khéo nhất sẽ thắng cuộc.

Luật chơi:Các đội phải tuân theo hiệu lệnh của ban tổ chức.

## **6.Trò chơi gốc: CUỐP CỜ**

### **Cải biên: BĂNG QUA LỬA ĐẠN**

Cách chơi:Quản trò cho chuẩn bị 2 cầu khỉ 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 khỉ, cố tránh trận pháo kích (bao ny lông 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 qui 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.

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

## **7.Trò chơi gốc: BỊT MẮT ĐẬP OM**

### **Cải biên: ĐOÀN TÀU LỬA**

Cách chơi: Người chơi được chia làm 4 đội, xếp thành 4 hàng dọc và bị bịt mắt lại trừ những người cuối cùng. Khi nghe lệnh xuất phát, người chơi ôm eo nhau và dưới sự điều khiển của người cuối hàng di chuyển sao cho vượt qua các cọc mà không đụng theo đường ban tổ chức vẽ sẵn. Đội nào di chuyển nhanh nhẹn, khéo léo, không làm rơi các cọc là đội đó thắng.

Luật chơi: Người chơi không được nói mà chỉ được dùng các hành động đã qui định trước trong đội để điều khiển các người trong đội.

## **8.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

### **Cải biên1: TÔI TỰ TỬ**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, điểm số từ 1 đến hết. Sau đó, quản trò sẽ gọi 1 con số bất kỳ nào đó, ví dụ: số 3, thì 2 người số 2 và số 4 có nhiệm vụ giữ bạn mình lại, còn người mang số 3 thì la lớn lên: “Tôi tự tử.” và chạy thật nhanh vào giữa vòng tròn. Cứ thế, trò chơi tiếp tục. Quản trò cũng có thể kêu nhiều con số cùng 1 lúc.

Luật chơi: Người nào không kịp giữ bạn mình lại, để bạn “tự tử” sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: ĐOÀN TÀU**

Cách chơi: Người chơi được chia thành các đội bằng nhau. Mỗi đội xếp thành 1 hàng dọc trước vạch xuất phát; tay phải đặt lên vai của người phía trước, người khom xuống và đặt tay trái lên trên đầu gối trái của mình. Khi có lệnh xuất phát, các đội sẽ giữ nguyên tư thế đó di chuyển đến mức đến. Đội nào về trước là thắng cuộc.

Luật chơi: Đoàn tàu của đội nào đứt đoạn sẽ bị loại.

### **Cải biên 3 :PHẢN XẠ**

Cách chơi: Khi quản trò nói “sông” thì người chơi đồng loạt hô “sâu”

Khi quản trò nói “sâu” thì người chơi đồng loạt hô “sông”

Khi quản trò nói “biển” thì người chơi đồng loạt hô “mặn”

Khi quản trò nói “mặn” thì người chơi đồng loạt hô “biển”

Để trò chơi được vui nhộn thì quản trò phải nói nhanh, liên tục và bắt người chơi cũng phải nói nhanh, không nên để thời gian cho họ suy nghĩ.

Luật chơi: Ai ấp úng không nói được hay nói sai qui định sẽ bị phạt.

#### **Cải biên 4: NGHE CÒI**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò hướng dẫn người chơi cách nghe còi:

1 tiếng tíc – nhảy qua phải

1 tiếng te – nhảy qua trái

2 tiếng tíc – nhảy qua phải 2 lần

2 tiếng te – nhảy qua trái 2 lần

1 tiếng te và 1 tiếng tíc – nhảy qua trái rồi qua phải

1 tiếng tíc và 1 tiếng te – nhảy qua phải rồi qua trái

Sau đó, người chơi làm theo hiệu lệnh còi của quản trò.

Luật chơi:

Ai làm sai động tác hay làm theo động tác sai của quản trò sẽ bị phạt.

#### **Cải biên 5: NẶN HÌNH**

Cách chơi: Người chơi được chia thành các đội bằng nhau khoảng 6 – 8 người. Quản trò phát cho mỗi đội 1 hộp đất sét và công bố thể lệ thi, thời gian thi. Sau đó, các đội sẽ cùng nặn hình tùy ý miễn đẹp là được.

Luật chơi: Đội nào nặn được nhiều hình và đẹp hoặc có ý nghĩa là thắng cuộc.

#### **Cải biên 4: CHUYỀN BANH**

Cách chơi: Người chơi ngồi thành vòng tròn và bắt 1 bài hát, vừa hát vừa chuyền cho nhau 1 cái khăn (hay trái banh lông). Khi bài hát hết, cái khăn đang ở trên tay người nào thì người đó phải ra giữa vòng tròn và phải làm theo yêu cầu mà vòng tròn đề nghị. Ví dụ: cười 3 kiểu, làm con thỏ, con lẳng quăng, ...

Luật chơi: Người chơi phải dùng tay nhận và chuyền khăn qua từng người một 1 cách liên tục.

### **9.Trò chơi gốc: ĐOÀN KẾT**

Cách chơi: Người chơi xếp thành vòng tròn. Quản trò hô: “Đoàn kết. Đoàn kết.” Người chơi hỏi: “Kết gì? Kết gì?” Thay vì hô kết 5 – 3 người lại thì quản trò đổi thành kết 5 ngón tay (của 5 người) hay kết 3 cái đầu hay 4 cái chân ...Tương tự có thể kết đuôi khăn quàng, cánh tay, ...

Luật chơi: Người nào bị dư ra sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: CHỈ NHANH**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò hô “Trên” và chỉ ngón tay lên trời; hô “Dưới” và chỉ ngón tay xuống đất; “Trước” và chỉ ngón tay trước mặt; “Sau” và chỉ ngón tay về phía sau. Người chơi phải làm theo hiệu lệnh của quản trò. Quản trò có thể qui định làm cả 2 tay: tay phải 1 và tay trái 2 rồi hô: trên – trước, sau – sau, ...

Luật chơi: Nếu chỉ sai hiệu lệnh sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: CHIM SỔ LỒNG**

Cách chơi: Một số nhóm 2 hay 3 người chơi nắm tay nhau làm thành những lồng chim. Quản trò qui định: lồng 2 người thì 1 chim vào; lồng 3 người thì 2 chim vào. Số người chơi còn dư sẽ đứng bên ngoài.

Quản trò hô: “Đóng cửa”, những người làm lồng để tay thấp xuống; hô: “Mở cửa”, những người làm lồng đưa tay khỏi đầu. Khi lồng mở, chim sổ lồng sẽ bay ra tìm lồng mới. Những người dư ở ngoài cũng chạy tìm lồng chui vào. Quản trò hô “Đóng cửa” và kiểm tra các lồng xem thừa hay thiếu chim.

Luật chơi: Những người bị dư ở ngoài lồng và những người thừa hay thiếu trong các lồng sẽ bị phạt.

## **10.Trò chơi gốc : TÔI CẦN**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 2 đội. Trên tay mỗi người có 1 sợi dây dù. Quản trò hô: “Tôi cần. Tôi cần.” Người chơi hỏi lại: “Cần gì? Cần gì?” Quản trò có thể hô “Cần 5 sợi dây thắt nút thợ dệt”. Người chơi thắt nút thợ dệt và mang đến cho quản trò. Đội nào thắt đúng và mang nộp đủ 5 sợi dây trước là thắng. Quản trò có thể nâng cao trò chơi bằng cách yêu cầu thắt nhiều nút dây trên cùng 1 sợi dây.

Luật chơi: Đội nào thắt sai nút dây sẽ bị xử thua.

## **11.Trò chơi gốc: TRÁI, PHẢI, NGHỈ, NGHIÊM**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò hô “Nghỉ” và đứng dạng 2 chân; “Nghiêm” – đứng khép 2 chân; “Trái” – chân trái bước lên trước; “Phải” – chân phải bước lên trước. Người chơi làm theo hiệu lệnh của quản trò.

Luật chơi:

Ai làm sai hay chậm sẽ bị phạt.

## 12.Trò chơi gốc: LÀM TOÁN

Cách chơi:

Quản trò ra 1 con số. Nếu là số lẻ thì người chơi cộng thêm 1, nếu là số chẵn thì người chơi trừ đi 2 và hô to số mới lên.

Luật chơi:

Ai hô sai đáp số sẽ bị phạt.

### Cải biên 1: TẬP LÀM TOÁN

Cách chơi: Các đội xếp thành hàng dọc đứng nơi qui định. Để bắt đầu, quản trò nói nhỏ với các người chơi đứng cuối của mỗi đội 1 con số nào đó. Các người này chạy về chỗ đội của mình, lấy số đó cộng thêm 1 (nếu là số lẻ) hoặc trừ đi 2 (nếu là số chẵn), sau đó dùng ngón tay viết kết quả lên lưng người ngồi trước mình. Người này nhận số truyền từ dưới lên, cũng cộng hoặc trừ tương tự rồi viết lên lưng người tiếp theo. Cứ thế cho đến người cuối cùng. Người này nhận số, rồi cũng cộng hoặc trừ, lấy kết quả lên báo với quản trò. Đội nào lên báo đúng kết quả và nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

Luật chơi: Khi truyền số, người chơi chỉ được viết trên lưng người ngồi trước chứ không được nói. Đội nào vi phạm sẽ bị loại.

## 13.Trò chơi gốc: TÌM NGƯỜI YÊU

Cách chơi: Đầu tiên, một người A xung phong bước ra ngoài vòng tròn. Vòng tròn cử ra 1 người B làm người yêu của người A. Sau đó, người A sẽ quay trở lại vòng tròn và được phép hỏi 3 lần về đặc điểm của người B. Vòng tròn sẽ chỉ trả lời “Có” hay “Không”. Sau 3 câu hỏi, người A phải chỉ ra người yêu của mình.

Luật chơi: Người A chỉ được chỉ 1 lần.

### Cải biên: SUY LUẬN

Cách chơi: 2 đội A và B, mỗi đội 8 – 10 người, sẽ bốc thăm xem đội nào được đi trước. Ví dụ: Đội A đi trước sẽ cử 1 người lên nói nhỏ câu đố với quản trò (sau khi đã hội ý) là: “Chúng tôi đi con ong.”. Sau đó, 1 người ở đội A quay sang đội B kể ra 1 số đặc điểm của con ong để đội B suy luận. Ví dụ như:

- Nó có kim.
- Nó có cánh.
- Nó chăm chỉ.
- ...

Nếu như sau khi đội A đã kể ra 5 chi tiết mà đội B vẫn không đoán được hoặc đoán sai là bị thua.

Luật chơi: Đội bị đoán chỉ được đoán tối đa 3 lần và chỉ 1 người được trả lời.

## **14.Trò chơi gốc: LÀM THEO LỜI TÔI**

Cách chơi: Quản trò hướng dẫn các động tác ngắn, dài, cao, thấp cho vòng tròn, sau đó cố ý làm động tác lệch với lời nói. Người chơi chỉ được phép làm theo lời nói của quản trò.

Luật chơi: Ai làm theo những động tác sai của quản trò sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: PHI NGỰA**

Cách chơi:

Bước 1:

Quản trò đứng giữa vòng tròn, vừa hô vừa làm mẫu các động tác theo hiệu lệnh như:

- Xòe tay: tay trái ngửa ra
- Lên ngựa: đặt tay phải lên trên tay trái
- Ngựa phi: đánh lười kêu "tắc, tắc"
- Ngựa dừng: vỗ tay 1 cái.

Sau đó, quản trò cố ý làm sai động tác để người chơi tập phản xạ theo lời nói.

Bước 2: Để trò chơi gay cấn hơn, quản trò sẽ hoán đổi thứ tự của động tác so với hiệu lệnh.

Ví dụ:

- Xòe tay: đặt tay phải lên trên tay trái
- Lên ngựa: đánh lười kêu "tắc, tắc"
- Ngựa phi: vỗ tay 1 cái
- Ngựa dừng: tay trái ngửa ra

Quản trò cần tăng dần tốc độ hô hiệu lệnh để người chơi phản xạ nhanh dần lên nhằm giúp trò chơi thêm vui nhộn.

Luật chơi: Ai làm sai động tác qui định sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: NHANH TRÍ**

Cách chơi:

Bước 1: Quản trò hướng dẫn 3 động tác: vỗ tay, cười, ngồi, sau đó cố ý làm sai động tác để thử tài phản xạ của người chơi.

Bước 2: Cũng với 3 động tác trên nhưng quản trò sẽ hoán chuyển thứ tự động tác so với khẩu lệnh.

Ví dụ:

- Vỗ tay: người chơi cười
- Cười: người chơi ngồi
- Ngồi: người chơi vỗ tay
- Cứ thế, quản trò tăng dần tốc độ hô khẩu lệnh để trò chơi thêm sinh động.

Luật chơi: Ai làm sai động tác so với qui định sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: NHANH CHÂN ĐỔI CHỖ**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, điểm số từ 1 đến hết. Giữa vòng tròn đặt 1 vật bất kỳ: khăn, nón, ... Quản trò đứng giữa vòng tròn hô 1 nhóm số. Ví dụ: 3 – 9 – 17 – 29. Những người chơi mang các số đó sẽ chạy vào giữa vòng tròn, chạm vào vật đã để sẵn, rồi chạy đổi chỗ cho nhau.

Luật chơi: Quản trò qui định thời gian đổi chỗ (1 đến 2 giây). Hết thời gian qui định, người chơi nào chậm chạp, còn đứng lẻ bên ngoài sẽ bị bắt. Quản trò phải hô nhanh, dồn dập để trò chơi thêm hào hứng.

## **15.Trò chơi gốc: ĐỔ NƯỚC VÀO CHAI**

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.

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.

### **Cải biên 1: GIEO SỎI**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội xếp thành những hàng dọc. Để bong bóng chưa thổi cách vạch xuất phát 5 – 7m. Mỗi người chơi cầm sẵn trên tay sỏi (kẹo) theo qui định. (nếu ít người chơi thì sỏi nhiều và ngược lại). Khi có lệnh của quản trò, từng người sẽ chạy đến bỏ sỏi vào bong bóng, sau đó chạy về và người thứ 2 tiếp tục. Cứ như thế, đội nào xong trước sẽ thắng.

Luật chơi: Số người chơi mỗi đội phải bằng nhau và người chơi phải bỏ hết sỏi của mình vào bong bóng.

## **Cải biên 2: ĂN BÁNH TRÁNG**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội xếp thành những hàng dọc. Để bánh tráng trên bàn cách vạch xuất phát 5 – 7m. Khi có lệnh của quản trò, từng người sẽ chạy lên ăn bánh tráng trong vòng 10 giây nhưng không được dùng tay cầm bánh. Khi nghe còi của quản trò, người này sẽ trở về và một người khác lên thay thế. Cứ thế, đội nào ăn hết bánh trước là đội thắng.

Luật chơi:

- Đội nào dùng tay sẽ bị trừ điểm.
- Người chơi phải nhai bánh hết trước khi về chỗ.

## **16.Trò chơi gốc: CHUYỀN CÂY**

Cách chơi: Các đội xếp thành hàng dọc song song với nhau, chuyền cây (0,5 – 0,7 mét) từ người đầu đến người cuối hàng bằng cách 2 tay đưa cây ra sau nhưng không được quay người. Sau khi cây được chuyền xuống đến người cuối cùng, cả đội sẽ quay đằng sau và chuyền ngược lại. Đội nào xong trước là thắng cuộc.

Luật chơi:

- Đội có người quay về sau ngó sẽ bị trừ điểm.
- Khi chuyền, tay không được cong.

## **Cải biên 1: CHUYỀN BONG BÓNG**

Cách chơi: Các đội xếp thành hàng dọc song song với nhau. Để các vòng mây lớn cách vạch xuất phát 4 – 5m, và các vòng mây nhỏ cách các vòng mây lớn 2 – 3 m. Bong bóng đã thổi sẵn được chuyền từ người đầu đến người cuối hàng bằng cách giơ 2 tay qua khỏi đầu. Người cuối hàng cầm bóng chạy chui qua vòng mây lớn, sau đó luồn bóng qua vòng mây nhỏ, chạy trở về đứng trước mặt người đầu hàng, chuyền bóng về phía sau như lúc đầu. Cứ thế tiếp tục cho đến khi tất cả người chơi trong đội đều thực hiện 1 lần di chuyển. Đội xong trước sẽ thắng.

Luật chơi:

Số người chơi mỗi đội phải bằng nhau. Đội nào làm bể bong bóng coi như bị loại.

## **Cải biên 2: BÓNG ĐI BẰNG GÌ?**

Cách chơi: Các đội xếp thành hàng dọc song song với nhau. Bong bóng (đã thổi) được chuyền từ người đầu đến người cuối hàng bằng vai và đầu. Sau đó, tất cả quay ngược lại và bong bóng được chuyền ngược lại bằng cách kẹp bóng giữa 2 chân.

Luật chơi:



- Đội nào để bóng rơi sẽ bị trừ điểm.
- Đội nào ít lỗi và làm nhanh sẽ thắng.

## **17.Trò chơi gốc: ĐỌC NHANH**

Cách chơi: Quản trò hướng dẫn vòng tròn đọc bài thơ:

“Một ông sao sáng.

Hai ông sáng sao.

Ba ông sao sáng.

...

Mười ông sáng sao.”

Sau đó, quản trò chỉ người nào, người đó phải đọc thật nhanh và đúng. Ai đọc sai sẽ bị phạt.

Luật chơi: Người chơi đọc nhanh nhưng phải rõ chữ, nếu không cũng bị phạt.

### **Cải biên 1: CON GÌ – ĐỌC LỆ**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn đọc thuộc câu:

“Con bò, con cò, con sò, con đồ”

Sau đó, quản trò chỉ ai, người đó phải đọc nhiều lần câu trên (số lần có thể được qui định 4 – 6 lần).

Luật chơi: Ai đọc sai hoặc không rõ chữ sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: HỘT VỊT – ĐỌC LỆ**

Cách chơi: Quản trò hướng dẫn vòng tròn đọc:

“Một cái hột vịt lộn luộc, lột, lům.

Hai cái hột vịt lộn lům, lột, luộc.

Ba cái hột vịt lộn luộc, lột, lům.

...

Mười cái hột vịt lộn lům, lột, luộc.”

Sau đó, quản trò chỉ người nào, người đó phải đọc thật nhanh và đúng cả bài.

Luật chơi: Ai đọc sai sẽ bị phạt.

## 18.Trò chơi gốc: MÈO ĐUỔI CHUỘT

Cách chơi: Người chơi đứng xếp thành vòng tròn, nắm tay nhau đưa lên cao. Một người làm mèo, một người làm chuột. Khi có lệnh của quản trò, mèo sẽ đuổi theo và bắt chuột.

Luật chơi: Mèo phải chạy theo đúng đường mà chuột đã chạy.

### Cải biên 1: CHẠY NHANH

Cách chơi:

Người chơi đứng xếp thành vòng tròn. Quản trò cho điểm số 1-2, 1-2, ... Các người số 1 ngồi. Người số 2 đứng. Khi có lệnh của quản trò, tất cả số 1 sẽ chạy sau lưng các số 2 hết 1 vòng tròn, trở về vị trí ban đầu của mình. Sau đó tới lượt số 2 chạy.

Luật chơi: Người về cuối của mỗi lần chạy sẽ bị phạt.

### Cải biên 2: ĐUỔI BÓNG

Cách chơi:

Người chơi đứng xếp thành vòng tròn. Quản trò cho điểm số A-B, A-B, ... Người A đầu tiên sẽ cầm 1 quả bóng bóng. Người B cách người A đầu 3 người cũng cầm 1 quả bóng bóng. Khi có lệnh của quản trò, A sẽ chuyền bóng cho A, B sẽ chuyền bóng cho B. Nếu bóng A đuổi kịp và qua mặt bóng B thì đội A sẽ thắng.

Luật chơi:

Bóng B không được qua mặt bóng A, nếu không cũng coi như thua.

## 19.Trò chơi gốc: BỊT MẮT ĐỔ NƯỚC

Cách chơi:

Người chơi được chia thành 2 đội. Mỗi đội 10 người được chia làm 2 nhóm: 5 người làm ngựa bị bịt mắt, 5 người còn lại được ngựa cõng và không bị bịt mắt sẽ dùng lời nói và động tác để hướng dẫn “ngựa” di chuyển để chuyển ca nước và đổ nước vào chai.

Trước khi thi đấu, 2 đội xếp thành 2 hàng dọc (khoảng cách giữa 2 người là 2 mét). Ở mỗi hàng, 1 đầu có 1 thau đựng đầy nước đặt trên ghế đầu, 1 đầu là 1 chai nước suối không đặt trên ghế đầu (cách các cặp ngựa 1 mét).

Khi có lệnh xuất phát, ngựa mù thứ nhất ngậm ca vào miệng và theo sự hướng dẫn của người cỡi tiến lên mức nước trong thau, sau đó di chuyển chuyển cho cặp ngựa kế tiếp. Ca được chuyền và nhận bằng cách dùng răng ngậm ca. Cứ như vậy, ca nước được tiếp tục chuyển cho đến cặp ngựa cuối cùng. Cặp này có nhiệm vụ đổ nước trong ca vào chai sau đó chuyển ca về ngược lại để lấy thêm nước. Đội nào đổ nước đầy chai trước là đội thắng cuộc.

Luật chơi:

Tuyệt đối không được dùng tay chuyển ca hoặc người cưỡi ngựa dùng tay đổ nước vào chai.

Khi ca bị rớt, ca sẽ được đưa về cho cặp ngựa đầu mức nước và tiếp tục trò chơi.

## **Cải biên 1: BỊT MẮT ĐUA GIỮ NƯỚC TRONG CA**

Cách chơi:

Số lượng người chơi giống như trò “bịt mắt đổ nước”

5 cây cọc được dựng đứng cách nhau 1,5m.

Trước khi thi đấu, 2 đội xếp thành 2 hàng dọc (khoảng cách 2 mét) đứng tại vạch xuất phát cách cây cọc đầu tiên 2m.

Khi có lệnh xuất phát, ngựa mù đầu tiên sẽ ngậm ca đầy nước theo sự hướng dẫn của người cỡi lần lượt đi lượn vòng qua các cây cọc. Qua khỏi cây cọc cuối cùng, cặp ngựa này được phép chạy thẳng về vạch xuất phát, chuyển ca nước cho cặp kế tiếp. Cặp này sẽ làm tương tự. Trò chơi cứ thế tiếp diễn cho đến hết cặp cuối cùng. Đội nào di chuyển nhanh hơn mà nước trong ca còn nhiều hơn mức qui định sẽ thắng.

Luật chơi:

Phải lượn vòng qua đủ các cây cọc.

Nếu khi di chuyển bị rớt ca thì phải quay về thực hiện lại với ca nước được phép mức lại cho đầy.

## **Cải biên 2: BỊT MẮT GIÀNH DÉP**

Cách chơi:

Số lượng người chơi giống như trò “bịt mắt đổ nước”

11 chiếc dép được đặt ở những vị trí khác nhau, cách vạch xuất phát 5m.

Trước khi thi đấu, 2 đội xếp thành 2 hàng dọc (khoảng cách 2 mét). Khi có lệnh xuất phát, ngựa mù đầu tiên sẽ di chuyển theo sự hướng dẫn của người cỡi để lấy 1 chiếc dép ở trên sân. Sau đó quay về, đựng cặp thứ 2 để cặp thứ 2 tiếp tục. Trò chơi cứ thế tiếp tục. Đội nào lấy được nhiều dép hơn sẽ thắng.

Luật chơi:

Khi được đựng, cặp kế tiếp mới được xuất phát, nếu vi phạm thì chiếc dép mà cặp đó lấy về không được tính.

## **20.Trò chơi gốc : SIDA – XA ĐI**

Cách chơi:

Quản trò làm mẫu trước 2 động tác cơ bản sau:

-Khi hô “Sida”, 2 tay đưa thẳng lên trời, các ngón tay xòe ra xoay tròn.

-Khi hô “Xa đi”, 2 tay đẩy mạnh về phía trước.

Trò chơi bắt đầu. Người chơi đứng thành vòng tròn, hô và làm động tác theo lời nói của quản trò.

Luật chơi: Nếu ai làm sai động tác hay làm theo động tác sai của quản trò sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: MA TÚY – NGUY HIỂM – TRÁNH XA**

Cách chơi:

Quản trò làm mẫu trước 3 động tác cơ bản:

- Khi hô “Ma túy” thì tay phải giơ ra phía trước, các ngón tay chụm lại tượng trưng cho cái ống chích.
- Khi hô “nguy hiểm” thì 2 tay giơ ra phía trước, lòng bàn tay hướng vào nhau, các ngón tay xòe ra giống như sắp bóp cổ ai đó.
- Khi hô “tránh xa” thì 2 tay đẩy mạnh ra 2 bên.

Trò chơi bắt đầu. Người chơi đứng thành vòng tròn, hô và làm động tác theo lời nói của quản trò.

Luật chơi: Nếu ai làm sai động tác hay làm theo động tác sai của quản trò sẽ bị phạt.

## **21.Trò chơi gốc: CƯỚP CỜ**

Cách chơi: 10 người chơi được chia thành 2 đội. Mỗi người trong đội mang 1 số. Khoảng cách đứng của 2 đội đến nơi cắm cờ bằng nhau, có thể là 8 mét. Người quản trò sẽ gọi số theo ý của mình. Nếu quản trò gọi số 1 thì 2 người mang số 1 của 2 đội sẽ chạy lên cướp cờ. Quản trò cũng có thể gọi 2 hay 3 số tùy ý. Nếu người chơi của đội nào lên cướp cờ nhanh mà không bị người của đội bên kia bắt được kể như ghi được 1 điểm; bằng nếu bị bắt sẽ bị trừ 1 điểm. Đến khi hết thời gian, đội nào ghi được nhiều điểm hơn là đội thắng.

Luật chơi: Người chơi của 2 đội khi lên cướp cờ phải đứng bên phần đất của đội mình, không được đứng bên phần đất của đội bạn.

## **Cải biên 1: VỊT DONALD GIÀNH BÓNG**

Cách chơi: Số người chơi không quá 30 được chia thành 2 đội, điểm số từ 1 đến hết. Quản trò sẽ gọi 1 số bất kỳ thì 2 người được gọi của 2 đội sẽ kẹp bong bóng giữa 2 đầu gối và tiến lên giành banh (được đặt ở giữa 2 đội). Đội nào đụng được banh trước sẽ thắng.

Luật chơi: Người chơi không được làm bể bong bóng khi di chuyển, nếu bể sẽ bị trừ điểm. Nếu bong bóng bị rách thì người chơi phải trở về vị trí xuất phát để đi lại từ đầu.

Lưu ý: Quản trò chỉ kêu mỗi lần 1 số và làm sao để các số đều được tham gia trò chơi.

## **Cải biên 2: ĐÀN VỊT BẦU RA HỒ NƯỚC**

Cách chơi: Số người chơi không quá 30 được chia thành 2 đội, điểm số từ 1 đến hết. Người quản trò sẽ gọi 1 nhóm số bất kỳ (các số liên tiếp nhau). Những người chơi mang số trên của 2 đội sẽ xếp thành hàng dọc, co 1 chân lên, người sau sẽ nắm chân người trước và cả nhóm sẽ cò lên đến ô để mũ đặt giữa 2 đội để lấy mũ. Đội nào giành được mũ trước sẽ thắng.

Luật chơi: Khi di chuyển, người chơi không được để sút chân của người phía trước, không được té. Nếu mất hàng, sút chân, té ngã thì toàn nhóm sẽ phải trở về vạch xuất phát đi lại từ đầu.

## **22.Trò chơi gốc: CHUYỀN CHANH BẰNG MUỖNG**

Cách chơi: Người chơi được chia làm 2 đội. Mỗi đội khoảng 16 người được tách làm 2 nhóm đứng ở 2 đầu vạch mức. Người đứng đầu mỗi đội sẽ ngậm 1 cái muỗng, trên muỗng có để 1 quả chanh. Khi nghe tiếng còi, 2 người đứng đầu của 2 đội sẽ bắt đầu xuất phát đi qua nhóm bên kia của đội mình để giao chanh. 2 người được giao cũng ngậm sẵn muỗng để nhận chanh. Cứ thế tiếp tục cho đến hết. Người cuối cùng của đội nào nhận được chanh trước là đội đó thắng.

Luật chơi: Nếu chanh rơi, người chơi không được dùng tay nhặt lên mà 2 người trong đội sẽ dùng muỗng xúc lên

## **Cải biên 1: BÀI HÁT TRỒNG CÂY**

Cách chơi:

Người chơi được chia thành 2 đội (mỗi đội 10 người) xếp thành 2 hàng ngang đứng đối diện nhau. Khi người quản trò thổi còi, người số 10 của 2 đội sẽ lấy 1 ống hút chuyển cho người số 9. Ống hút cứ thế sẽ được tiếp tục chuyển đến cho người số 1. Người số 1 sẽ lấy ống hút chạy lên cầm vào nơi qui định rồi chạy về chỗ lấy ống hút chuyển cho người số 10. Ống hút sẽ được chuyển tiếp cho đến người số 2. Người này cũng sẽ chạy đi cầm ống hút, lấy ống khác chuyển tiếp. Hàng ngang cứ thế đôn lên. Đội nào cầm xong 10 cái ống hút trước sẽ là đội thắng cuộc.

Luật chơi:

Khi chuyển ống không được bỏ người, nếu vi phạm sẽ bị bắt chuyển lại từ đầu.

## **Cải biên 2: GÓP GIÓ THÀNH BÃO**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 2 đội (mỗi đội không quá 15 người) xếp thành 2 hàng ngang ngồi đối diện nhau. Khi người quản trò thổi còi, người đầu tiên của 2 đội sẽ lấy bong bóng thổi và chuyển tiếp cho người kế bên. Người này làm tương tự và cứ thế cho đến người cuối cùng. Người cuối cùng thổi xong, cột bóng lại rồi đặt bóng xuống, ngồi lên sao cho bề. Đội nào làm bề bong bóng trước sẽ thắng.

Luật chơi:

Không được dùng tay hoặc chân để đập bong bóng bề mà chỉ được sử dụng miệng.

Mỗi người chơi đều phải tham gia thổi bong bóng. Người nào bỏ qua sẽ bị bắt thổi lại từ người đó. Nếu đang thổi hoặc đang cột mà bong bóng bề thì phải lấy bong bóng khác thổi lại từ đầu.

## **23.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

### **Cải biên1: THIÊN – ĐỊA – NHÂN**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn, vừa vỗ tay vừa hát. Quản trò đi vòng quanh trong vòng tròn và chỉ người nào thì người đó nói: “Nhân”; người bên trái nói: “Thiên” và người bên phải nói: “Địa”.

Người quản trò có thể chỉ nhiều người cùng 1 lúc và đi quanh vòng tròn càng lúc càng nhanh để trò chơi càng lúc càng hấp dẫn.

Luật chơi: Thời gian trả lời được qui định là 1 giây. Người nào nói sai hay nói chậm sẽ bị vòng tròn phạt.

### **Cải biên 2: NÓI CÙNG ÂM**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn và bắt các bài hát vui. Người quản trò đi vòng quanh trong vòng tròn và chỉ bất cứ người nào thì người đó nói tên 1 loại trái cây (hay tên 1 con vật) bất kỳ. Hai người 2 bên phải nói tên 1 loại trái cây (hay tên 1 con vật) khác có cùng âm đầu với loại trái cây (hay con vật) của người thứ nhất.

Ví dụ: Người thứ nhất nói: “Thỏ”, thì 2 người 2 bên có thể đáp là: “Trần” và “Trâu”.

Luật chơi: Người quản trò đi mỗi lúc 1 nhanh hơn để tạo thêm sự hấp dẫn cho trò chơi. Thời gian trả lời là 1 giây, ai nói sai hay nói chậm sẽ phải hát 1 bài hát tặng vòng tròn.

### **Cải biên 3: EM NHỚ THƯƠNG AI**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn và bắt bài hát “Trống cơm”. Hát đến đoạn “ ... em nhớ thương ai” thì người quản trò sẽ chỉ 1 người chơi bất kỳ thì người đó sẽ phải nói: “Em nhớ thương bạn ...”. Ngay lập tức 2 bạn 2 bên phải chạy sang mời người được “nhớ thương” về chỗ người thứ nhất. Lúc này, quản trò sẽ đứng vào chỗ bạn được mời còn người bị chỉ phải ra giữa vòng tròn để tiếp tục trò chơi.

Luật chơi: Nếu 2 người 2 bên không mời được người được “nhớ thương” sẽ bị vòng tròn phạt.

### **Cải biên 4: ĐOÀN KẾT**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò chia người chơi thành từng nhóm nhỏ 7 – 10 người. Các người cùng 1 nhóm nắm tay nhau thể hiện sự đoàn kết. Khi quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải ngồi xuống còn 2 nhóm 2 bên phải di chuyển đổi chỗ cho nhau. Lưu ý, quản trò có thể chỉ nhiều nhóm cùng 1 lúc để tạo sự hấp dẫn cho trò chơi.

Luật chơi:

Nếu trong quá trình di chuyển, nhóm nào bị đứt khúc hay đổi chỗ chậm sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: TRÁN – MÌNH – CHÂN**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn và hát theo điệu: “Cắc cùm cum, cắc cùm cum, cắc cum, cắc cùm cum, cắc cum, cắc cùm cum.” Người quản trò đứng giữa vòng tròn và chỉ bất cứ người nào thì người đó phải hát “Trán”; người bên phải người đó phải hát “Mình” còn người bên trái phải hát “Chân” (theo đúng nhịp của bài hát) đồng thời phải diễn tả động tác theo lời hát.

Để tạo thêm sự hấp dẫn cho trò chơi, vòng tròn phải hát bài hát ngày càng nhanh.

Luật chơi: Người nào thực hiện sai động tác hoặc hát sai nhịp sẽ bị phạt.

## **24.Trò chơi gốc: BÀ HAI ĐI CHỢ**

### **Cải biên: CÔNG TÁC XÃ HỘI**

Cách chơi:

- Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn: “Công tác xã hội” 2 lần.
- Người chơi đồng thanh hô: “Con người thực tế! Việc làm thiết thực!”
- Quản trò: “Anh Toàn lượm rác” – đồng thời thực hiện động tác lượm

rác

- Người chơi: "Anh Toàn lượm rác" – đồng thời thực hiện động tác giống quản trò.

- Quản trò: "Công tác xã hội" (2 lần)

- Người chơi: "Con người thực tế. Việc làm thiết thực."

- Quản trò: "Anh Hà vét kênh." – đồng thời thực hiện động tác vét kênh.

- Người chơi: "Anh Hà vét kênh." - đồng thời thực hiện động tác giống quản trò.

- ... Và cứ thế tiếp tục là các nhân vật và việc làm khác nhau.

Luật chơi:

- Quản trò và người chơi di chuyển ngược chiều nhau.

- Khi quản trò hô nhanh, người chơi phải đáp nhanh.

## **25.Trò chơi gốc: BANH LĂN**

### **Cải biên: QUẢ BÓNG VÀNG**

Cách chơi:

Người chơi xếp thành vòng tròn, đếm số từ 1 đến hết.

- Quản trò: "Bóng vàng. Bóng vàng."

- Người chơi: Ở đâu? Ở đâu?

- Quản trò: "Số 5 đỡ ngược."

- Người chơi số 5 thực hiện động tác đỡ ngược, đá bóng và hô: "Số 8 đánh đầu."

- Người chơi số 8 thực hiện động tác đánh đầu, đá bóng và hô: "Số ..."

- Cứ thế trò chơi tiếp tục.

Luật chơi: Người bị gọi phải thực hiện nhanh và đúng động tác được yêu cầu.

## **26.Trò chơi gốc: BẮN TÀU**

### **Cải biên: LIÊN HOAN POP ROCK**

Cách chơi:

Quản trò cho người chơi kết thành từng nhóm nhạc 4 người. Mỗi nhóm sẽ tự đặt tên cho ban nhạc của mình và phân công trong nhóm: 1 người giả tiếng trống, 1 người giả tiếng đàn guitar, 1 người hát và 1 người làm MC. Sau đó, quản trò sẽ giới thiệu tên các nhóm nhạc cho tất cả người chơi được biết.



Quản trò: “Liên hoan Pop rock quốc tế bắt đầu. Mời ban nhạc Trùng Dương (ví dụ) – đồng thời quản trò thổi 1 tiếng còi báo hiệu. Nhóm Trùng Dương vừa đánh trống, vừa đàn vừa hát.

Sau 1 lúc, quản trò lại thổi 1 tiếng còi, MC nhóm Trùng Dương hô: “Mời nhóm ... tiếp tục.”. Cứ thế trò chơi tiếp tục.

Luật chơi:

- Quản trò có thể thổi còi thật nhanh để các nhóm bất ngờ.
- Bài nào đã hát rồi thì không được hát lại.

## **26.Trò chơi gốc: ĐÀI PHÁT THANH**

### **Cải biên: PHIÊN TOÀ PHÚC THẨM**

Cách chơi: Người chơi ngồi thành vòng tròn và lần lượt nói theo chiều kim đồng hồ: Đầu tiên, người quản trò sẽ nói tên của mình. Người chơi bên trái nói 1 con số tượng trưng cho tuổi. Người kế tiếp nêu lên 1 tội danh. Người tiếp theo nói số năm tù. Ví dụ:

- Tên Lê Văn Minh
- Tròn 21 tuổi
- Ăn cắp của công
- Kết án 10 năm

Sau đó, người thứ 5 lại quay lại giới thiệu tên của mình và cứ thế trò chơi tiếp tục

Nếu số người trong vòng tròn chia hết cho 4 thì quản trò linh động cho thêm 1 dữ liệu nữa. Ví dụ: nghề nghiệp, tình trạng gia đình, ...

Luật chơi: Tất cả các câu nói chỉ có 4 từ.

## **27.Trò chơi gốc: CON THỎ**

### **Cải biên: THU HOẠCH LÚA**

Cách chơi: Người chơi đứng xếp thành vòng tròn, nói theo quản trò đồng thời thực hiện các động tác theo lời nói:

- + “Nông dân” – vác cuốc trên vai
- + “cuốc đất” – cuốc đất
- + “gieo mạ” – tay trái ôm thúng, tay phải gieo mạ
- + “gặt lúa” – tay trái ôm lúa, tay phải cầm liềm cắt lúa

Luật chơi: Quản trò có thể không thực hiện động tác theo lời nói nhưng nếu người chơi làm theo động tác sai sẽ bị phạt.

## **28.Trò chơi gốc : ĐI CHƠI CÁC TỈNH**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn và chọn cho mình tên 1 tỉnh của nước Việt Nam. Chú ý không được chọn Tp.HCM vì là điểm khởi hành du lịch.

Người quản trò hô: “Đi chơi. Đi chơi.”. Vòng tròn hỏi lại: “Đi đâu? Đi đâu?”. Quản trò sẽ lần lượt nói tên 1 số tỉnh nào đó và người chọn các tỉnh đó sẽ bước ra đi theo sau quản trò. Khi quản trò nói trở về Tp. HCM thì các bạn sẽ tìm chỗ trống trong vòng tròn để chạy về.

Luật chơi: Bạn nào tìm không được chỗ trống sẽ thay thế vai trò của người quản trò.

### **Cải biên1: TÌM BÁU VẬT**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 4 đội, mỗi đội từ 10 đến 15 bạn. Các đội xuất phát theo hướng mũi tên chỉ đường. Trên đường đi, các đội sẽ tìm mật thư được cất giấu theo chỉ dẫn và làm theo yêu cầu của mật thư. Đội nào về đến đích trước, lấy báu vật về đưa cho Ban tổ chức thì đội đó thắng cuộc.

### **Cải biên 2: TÌM BẠN BỐN PHƯƠNG**

Cách chơi: Người chơi tập hợp thành vòng tròn. Quản trò sẽ đóng vai người đi tìm bạn. Khi người quản trò ra ngoài, người chơi sẽ chỉ định 1 người nào đó làm bạn của quản trò. Sau đó, quản trò trở vào vòng tròn và tìm bạn. Trong lúc tìm, quản trò chỉ được hỏi 3 – 4 câu hỏi tùy theo số lượng người chơi nhiều hay ít và được chỉ 1 lần. Nếu quản trò chỉ đúng người bạn của mình thì người này sẽ ra làm quản trò, nếu không quản trò sẽ tiếp tục đóng vai của mình và trò chơi tiếp tục.

Luật chơi: Khi quản trò đặt câu hỏi, người chơi chỉ trả lời là “Có” hay “Không”.

### **Cải biên 3: NỐI TIẾP**

Cách chơi: Người chơi được chia thành 2 đội A và B. Các đội sẽ thay phiên nhau nối tên các địa danh tại Việt nam. Ví dụ : đội A nói Vĩnh Long thì đội B phải lấy chữ “L” làm chữ cái đầu tiên cho địa danh của mình.

Luật chơi: Không được nhắc lại các địa danh đã nói rồi.

### **Cải biên 4: VƯỢT THÁC**

Cách chơi: Người chơi được thành nhiều đội, mỗi đội 6 – 10 người. Quản trò cho các đội ngồi xuống thành những hàng dọc trên 1 bãi đất trống; chân bạn sau để lên cân bạn trước. Các đội sẽ vượt thác bằng tay. Đội nào đến đích trước là đội thắng cuộc.

Luật chơi: Trong khi di chuyển, đội nào bị đứt khúc sẽ bị loại.

## **Cải biên 5: CHƠI GÀ**

Cách chơi:

Người chơi được chia thành hai đội, đứng đối diện nhau. Cho tự chọn đối thủ (không phân biệt nam nữ đối với phụ trách)

Bong bóng sẽ được cột vào mắt cá chân bên trái người chơi. Cho 2 đội bắt tay nhau trước khi chơi. Khi có tiếng còi thì các con gà (các người chơi) tìm cách làm gãy cửa (bể bong bóng) của đối phương đồng thời tìm cách bảo vệ cửa của mình

Luật chơi:

Con gà nào gãy cửa thì bị loại. Sau 3 – 5 phút, bên nào còn nhiều gà nguyên cửa thì thắng. Bên thua sẽ phải thực hiện theo yêu cầu của chính mình. (mảnh giấy để sẵn trong bong bóng đã viết hình phạt)

## **30.Trò chơi gốc: CHẠY ĐUA TIẾP SỨC**

Cách chơi:

Người chơi được chia thành 2 đội, mỗi đội gồm 5 nam, 5 nữ, đứng thành 2 hàng sau 2 vạch cách nhau 10 mét - 1 đầu nam, 1 đầu nữ. Mỗi người chơi được phát 1 cái bong bóng và kẹp sẵn vào giữa 2 đầu gối. Khi nghe tiếng còi thì 1 đầu sẽ xuất phát, nhảy đến vạch bên kia, kẹp bể bong bóng để cho người thứ 2 đi ngược lại. Cứ thế lần lượt cho đến khi hết 10 người. Bên nào xong trước là thắng cuộc.

Luật chơi:

Trên đường đua, người chơi không được để rớt hoặc bể bong bóng nếu không người đó sẽ phải đi lại từ đầu.

Khi đến mức bên kia, người chơi sẽ phải kẹp bể bong bóng trước rồi người kế tiếp mới được xuất phát.

## **Cải biên 1: KÉO CO**

Cách chơi: Hai đội đứng đối diện nhau dọc theo 1 sợi dây thường có phân mức của 2 đội và mức giữa (nếu cần). Điểm danh trong đội. Người nào mang số lẻ cột bong bóng ở sau lưng. Người nào mang số chẵn cột bong bóng ở trước bụng. Sau hiệu còi của trọng tài, 2 bên vừa ra sức kéo giây vừa giữ cho bong bóng của mình không bị bể.

Luật chơi:

Bên nào bị bể bong bóng trước thì bên đó thua hoặc nếu bong bóng không bể mà bên nào kéo thắng sẽ là đội thắng cuộc.

## **Cải biên 2: RỒNG RẮN LÊN MÂY**

Cách chơi:

Người chơi được chia thành 2 đội, 1 làm rồng, 1 làm rắn. Hai đội xếp thành hàng dọc đứng đối diện, cách nhau 2 mét. Mỗi người chơi sẽ cột 1 bong bóng sau lưng để làm đuôi, 2 tay ôm bụng người phía trước. Sau tiếng còi, người đứng đầu đội làm rồng sẽ tìm cách bóp bể cái đuôi của người cuối đội làm rắn. Người đứng đầu đội làm rắn sẽ cố sức ngăn cản không cho đội rồng giứt đuôi của đội mình.

Sau 1 khoảng thời gian, quản trò sẽ thổi 1 tiếng còi, đội rắn sẽ trở thành đội rồng và đội rồng trở thành đội rắn. Trò chơi cứ thế tiếp tục.

Luật chơi: Đội nào bị đứt khúc hoặc bị bể bong bóng trước là thua cuộc. Nếu không, đội nào bóp bể được cái đuôi của đội kia trước sẽ thắng cuộc.

## **Cải biên 3: KHIÊU VŨ GIÀNH GHẾ**

Cách chơi:

9 cặp nam nữ đứng thành vòng tròn. Bên trong vòng tròn đặt 8 cái ghế đã được cột bong bóng (Bong bóng được thổi vừa căng, cột vào băng dựa của ghế sao cho bong bóng nằm trên mặt ghế.). Khi nhạc nổi lên thì 9 cặp sẽ nhảy điệu Soul xoay quanh vòng tròn, vừa nhảy vừa di chuyển theo chiều mà quản trò qui định sẵn.

Khi quản trò thổi còi thì 9 cặp sẽ giành ghế để ngồi. Cặp nào không có ghế sẽ bị loại. Trò chơi lại tiếp tục với 1 chiếc ghế bị bỏ ra ngoài. Cứ thế cho đến khi chỉ còn 1 cặp.

Luật chơi:

Chỉ chấp nhận những ghế có chủ mà còn nguyên bong bóng. Ghế nào có chủ mà bong bóng đã bể thì cặp đó coi như cũng bị loại.

Khi còn 2 cặp cuối cùng thì không dùng ghế dựa mà sẽ dùng ghế đầu.

## **31.Trò chơi gốc: OẢN TÙ TÌ**

### **Cải biên 1: HÁN SỞ TRANH HÙNG**

Cách chơi:

Người quản trò vẽ hay sắp từ 10 đến 15 ô trống có đánh số thứ tự ở giữa ranh giới 2 đội. Trong các ô để nhiều dép.

Hai đội điểm số và nhớ số thứ tự của mình, dàn hàng ngang 2 bên sau 2 vạch xuất phát. Sau khi có tiếng gọi số của quản trò, 2 số tương ứng của 2 đội sẽ chạy lên và khi gặp nhau thì oản tù tì. Người nào thắng thì lấy 1 chiếc dép mang về, còn người thua thì về tay không. Cứ như vậy, trong thời gian qui định của quản trò, nếu đội nào lấy được nhiều dép hơn thì đội đó thắng.

Luật chơi: Đội hình 2 đội không được vượt qua vạch xuất phát. Nếu quản trò gọi số mà đội nào lên lộn số hoặc lên 2 số 1 lượt thì coi như đã oản tù tì thua.

## **Cải biên 2: ĐƯỜNG ĐI KHÓ KHÔNG KHÓ VÌ ...**

Cách chơi: Người quản trò sắp hoặc vẽ 1 lộ trình ngoằn ngoèo trên mặt đất dài khoảng 20 mét giữa ranh giới 2 đội. Hai đội đứng thành hai hàng dọc ở 2 đầu lộ trình. Khi có lệnh của quản trò, 2 người chơi đứng đầu của 2 đội sẽ phải đi thật nhanh, 2 chân 2 bên lộ trình, tiến về phía trước, gặp nhau và oằn từ từ. Ai thắng sẽ đi tiếp. Ai thua bị loại ra ngoài (không được đi tiếp). Bên có người bị loại phải có người khởi hành ngay để chặn người bên thắng lại, gặp nhau lại oằn từ từ. Cứ như thế, đội nào đi được hết lộ trình trước sẽ là đội thắng.

Luật chơi:

Khi di chuyển, người chơi nào dẫm lên lộ trình hoặc chạm vào các chướng ngại vật (nếu có) là phạm luật sẽ bị loại.

Đội nào bị đối phương tấn công vào ranh giới của mình hoặc hết quân trước là thua.

## **Cải biên 3: TAM QUỐC DIỄN NGHĨA**

Cách chơi: Người chơi chia thành 3 đội. Người quản trò vẽ 1 hình tam giác đều trên sân. 3 đội sẽ đứng ở 3 đỉnh của tam giác. Sau khi có tiếng còi của quản trò thì mỗi đội sẽ có 2 người đi theo 2 cạnh của tam giác xuất phát từ đỉnh của mình đứng, khi gặp người của đội khác thì oằn từ từ. Nếu thắng thì đi tiếp còn thua thì ra ngoài ngồi. Đội có người thua sẽ nhanh chóng cử 1 người khác ra tiếp chiến. Nếu như đội nào có người đến được ranh giới của đội kia thì đội kia bị loại và toàn bộ người của đội thua phải qua làm tù binh cho đội thắng mình và hai đội còn lại tiếp tục chơi cho đến khi chỉ còn một đội thắng.

Quản trò có thể thay đổi Cách chơi bằng cách tính thời gian. Nếu hết thời gian qui định, đội nào có nhiều tù binh hơn sẽ thắng. Trong trường hợp số tù binh bằng nhau thì đội nào còn nhiều “lính” hơn sẽ thắng.

Luật chơi: Khi di chuyển, nếu người nào dẫm lên vạch phấn (vẽ hình tam giác) thì coi như bị loại và trở thành tù binh của đội kia. Tù binh phải ngồi xuống, nếu như đứng lên thì đội của mình đang chơi sẽ bị loại khỏi vòng chiến.

## **Cải biên 4: LỤC QUỐC PHÂN TRANH**

Cách chơi: Quản trò vẽ trên sân 1 hình lục giác đều. 6 đội, mỗi đội 2 hàng dọc, đứng vào vị trí 6 đỉnh của hình lục giác. Sau tiếng còi báo hiệu của quản trò, 2 người đầu hàng của mỗi đội sẽ đi về 2 hướng dọc theo các cạnh của hình lục giác, gặp người của đội khác thì oằn từ từ. Người nào thắng thì đi tiếp còn người thua thì ra ngoài ngồi. Đội nào có người thua sẽ cử người khác ra tiếp chiến. Nếu như đội nào bị người của đội khác lọt vào thì cả đội sẽ bị thua và ngồi xuống. Trò chơi tiếp tục cho đến khi chỉ còn một đội thắng mà thôi.

Luật chơi: Nếu khi di chuyển, người chơi nào dẫm lên vạch phấn là coi như bị loại.

## **Cải biên 5: TẦN THỦY HOÀNG GOM THÂU LỤC QUỐC**

Cách chơi:

Quản trò chia người chơi thành 7 đội. Đội mệnh danh Tần Thủy Hoàng sẽ chiếm 4/10 số lượng người chơi. Số còn lại được chia đều thành 6 đội. (được coi là 6 nước nhỏ)

Quản trò vẽ trên sân 1 vòng tròn và bắc cây ra 6 hướng (nếu không có cây thì lấy dây làm lộ tuyến). Đội Tần Thủy Hoàng được xếp ở giữa và phải “chống chọi” với 6 đội kia cùng 1 lúc. Ở 6 lộ tuyến hướng ra ngoài đều phải có người canh giữ, không cho người của bất cứ 1 “nước” nào lọt vào trong vòng. 6 đội xếp thành 6 hàng dọc, đứng trước 6 lộ tuyến.

Khi nghe tiếng còi của quản trò, người đầu tiên của các đội bắt đầu đi “đấu” với người của Tần Thủy Hoàng, gặp nhau thì oằn tù tù, nếu thắng thì đi tiếp còn nếu thua thì ra ngoài ngồi. Nếu đội nào lọt được vào khu giữa thì coi như thắng. Đội nào bị người của Tần Thủy Hoàng lọt vào đất của mình là bị thua.

+Luật chơi:

Người chơi nào đi trên cây bị trượt chân xuống đất là bị loại.

## **32.Trò chơi gốc : ĐOÀN KẾT**

Cách chơi:

Quản trò đứng giữa vòng tròn hô: “Đoàn kết. Đoàn kết.” Vòng tròn hỏi lại: “Kết mấy? Kết mấy?” Quản trò có thể hô: “Một đôi một cặp” hay “Một đôi hai cặp”, vv... Người chơi sẽ kết lại theo yêu cầu quản trò đưa ra. Người nào dư ra sẽ bị bắt ra khỏi vòng tròn. Cứ thế trò chơi tiếp tục.

Luật chơi:

- Một đôi gồm 2 nam hoặc 2 nữ.
- Một cặp gồm 1 nam và 1 nữ.

## **Cải biên 1 : BẢO THỐI**

Cách chơi:

Quản trò đứng giữa vòng tròn hô: “Bảo thối. Bảo thối.” Vòng tròn hỏi lại: “Cấp mấy? Cấp mấy?” Quản trò có thể chọn cấp độ và hô: “Cấp 2 (cấp 3, cấp 4, ...). Người chơi sẽ kết thành từng nhóm nhỏ 2 người (3 người, 4 người, ...)

Luật chơi:

Người chơi nào không kết được thành nhóm theo yêu cầu của quản trò sẽ bị phạt.

## **Cải biên2 :PHẢN XẠ NGƯỢC**

Cách chơi:

Quản trò đứng giữa vòng tròn chỉ vào tay của mình và nói: “Đây là miệng của tôi.” (hoặc chỉ vào mũi của mình và nói: “Đây là chân của tôi.”). Vòng tròn sẽ chỉ vào miệng của mình và nói: “Đây là tay của tôi.” (hoặc chỉ vào chân của mình và nói: “Đây là mũi của tôi.”)

Luật chơi:

Ai thực hiện động tác chậm hay sai sẽ bị bắt ra giữa vòng tròn.

## **33.Trò chơi gốc : PHÁ SÓNG**

Cách chơi:

Người chơi chia thành 3 đội:

- Một đội phát sóng – chọn 1 câu có nghĩa có số tiếng tương đương với số người chơi trong đội.
- Một đội nhận tin – lắng nghe tin phát của đội thứ nhất.
- Một đội phá sóng bằng cách la lên (hay hát) nhằm làm át đi bản tin.

Khi quản trò cho lệnh thì đội phát sóng sẽ lần lượt phát tin. Mỗi thành viên chỉ phát 1 tiếng đã được phân công, không được trùng lặp nhau. Đội phá sóng đồng loạt la cùng lúc với đội phát sóng. Khi quản trò cho lệnh ngừng phát tin thì cả 2 đội phải ngừng. Đội nhận tin sẽ đọc bản tin mình nhận được cho cả vòng tròn nghe. Vòng tròn sẽ vỗ tay nếu bản tin đúng và cười chọc quê nếu bản tin sai.

Luật chơi:

Bản tin chỉ được phát sóng trong 1 khoảng thời gian qui định trước của quản trò.

## **34.Trò chơi gốc: TRANH CHỖ NGỒI**

Cách chơi:

Xếp 1 số ghế ít hơn số người chơi 1 cái thành 1 vòng tròn. Người chơi xếp thành vòng tròn, bắt 1 bài hát và đi vòng quanh bên ngoài dãy ghế. Dứt bài hát, mỗi người chơi giành cho mình 1 chỗ ngồi. Ai không có ghế sẽ bị loại. Trò chơi tiếp tục với 1 ghế được bớt ra.

Luật chơi:

Người chơi nào chạy giành chỗ trước khi bài hát chấm dứt sẽ bị loại.

## **35.Trò chơi gốc: BẮN TÀU.**

**Cải biên : THAM QUAN DU LỊCH**

Cách chơi:

Người chơi chia ra thành mỗi nhóm 3 người (ít nhất là 5 nhóm). Mỗi nhóm sẽ chọn cho mình tên 1 thành phố hay tỉnh (nếu du lịch trong nước) hoặc tên 1 nước (nếu du lịch thế giới).

Khi người quản trò chỉ vào nhóm nào thì người bên phải của nhóm sẽ hô: “DU”. Người bên trái của nhóm hô: “LỊCH”. Người đứng giữa sẽ hô tên 1 thành phố hoặc 1 nước mình sẽ đi.

Ví dụ: Nhóm Đồng Nai đi Tp. HCM sẽ nói: “Du lịch Tp. HCM.”

Nhóm bị hô tên sẽ tiếp tục trò chơi bằng cách hô tương tự. Cứ thế trò chơi tiếp diễn. Nhóm nào đi đến nơi “không có” sẽ bị loại.

Luật chơi:

Khi nhóm Đồng nai mới tới Tp. HCM thì nhóm Tp. HCM không được đi Đồng nai liền mà phải đi nơi khác.

### **36.Trò chơi gốc: BẮT CÁ.**

#### **Cải biên 1: DU LỊCH ĐẤT NƯỚC**

Cách chơi:

Một số người chơi sẽ làm thành những cái lồng (2 người). Mỗi cái lồng sẽ tượng trưng cho 1 thành phố (như: Tp. HCM, Hà nội, Huế, Hải phòng, ...). Quản trò hô: “Bắt đầu”. Người chơi sẽ đặt 2 tay mình lên vai người trước mặt để hình thành 1 chiếc tàu lửa theo vòng tròn. Quản trò hô: “Tàu chạy”. Người hô sẽ hô: “Xình xịch, xình xịch” và di chuyển theo vòng tròn. Quản trò hô: “Chúng ta đi du lịch.” Người chơi hỏi: “Đi đâu? Đi đâu?” Nếu quản trò hô: “Huế” thì cái lồng nào mang tên thành phố Huế sẽ chụp xuống và bạn nào bị bắt sẽ bị bắt ra khỏi đoàn tàu. Cuộc chơi lại tiếp tục.

Luật chơi:

Những người chơi làm thành xe lửa không được buông tay khỏi vai người đứng trước.

### **37.Trò chơi gốc: NGẬM MUỖNG TRONG THAU**

Cách chơi:

Người chơi được chia thành nhiều đội. Mỗi đội từ 4 em trở lên. (Lưu ý: nếu là 4 em phải là 4 em nam hoặc 2 nam 2 nữ chứ không được chơi với đội hình là 4 em nữ). Quản trò sẽ thổi còi và các đội sẽ 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 5 mét sẽ được 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 hai sẽ tiếp sức cho cặp thứ nhất. Đội nào lấy được hết số muỗng trong thau của mình sớm nhất sẽ thắng cuộc.



Luật chơi:

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

### **38.Trò chơi gốc: VUI QUÁ**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa và hô:

- “Vỗ tay” – vòng tròn đứng lên và hô “Hay quá”
- “ Dậm chân” – vòng tròn vỗ tay và hô “Vui ghê”
- “Đứng lên” – vòng tròn dậm chân và hô “Thú vị”

Luật chơi:

Người quản trò có thể làm các động tác giống như lời mình nói nhưng người chơi phải làm động tác theo qui định. Người nào làm sai sẽ bị phạt.

### **39.Trò chơi gốc: TẬP LÀM NHANH CHO QUEN**

#### **Cải biên1: THĂNG CU TÍ**

Cách chơi:

Quản trò đứng giữa vòng tròn và hát: “Thăng cu Tí nó như thế nào?”. Người chơi hát theo. Quản trò lại hát: “Thăng cu Tí nó như thế này.” Và thực hiện 1 động tác nào đó. Người chơi sẽ hát và làm theo những động tác của quản trò.

Luật chơi:

Người chơi nào làm không giống động tác của quản trò sẽ bị phạt

#### **Cải biên 1: ĐI HỢP NHANH**

Cách chơi:

Người chơi ngồi thành vòng tròn. Người quản trò đi vòng quanh trong vòng tròn, bất chợt đứng vào 1 người chơi nào đó và bảo: “Đi hợp nhanh lên.”

Người này sẽ đứng dậy và đi ngược chiều với người quản trò. Quản trò làm gì thì người đó làm như vậy. Đến khi 2 người chạm nhau thì cả 2 sẽ chạy về giành chỗ trống lúc nãy. Người nào không chiếm được chỗ sẽ trở thành người quản trò.

Luật chơi:

## **40.Trò chơi gốc: ĐOÀN KẾT**

### **Cải biên 1: KẾT DÍNH**

Cách chơi:

Người chơi đứng kết thành vòng tròn. Quản trò hô: “ Kết dính. Kết dính.” Vòng tròn hỏi lại: “Dính gì? Dính gì?” Nếu quản trò nói: “Dính 5 cái đầu.” Thì cứ 5 người chơi sẽ dính 5 cái đầu mình lại với nhau. Nếu ai bị dư ra thì sẽ bị phạt. Cứ thế, người quản trò thay đổi yêu cầu của mình và trò chơi tiếp tục.

Luật chơi:

### **Cải biên 2: BẠN MÌNH ƠI ƠI ƠI ... !**

Cách chơi:

Mỗi người chơi viết tên mình trên 1 mẫu giấy rồi đưa cho quản trò. Quản trò xáo trộn các mẫu giấy rồi phát cho mỗi người chơi 1 tờ. Các người chơi sẽ cầm mẫu giấy và đi tìm người có tên trên đó. Sau đó, 2 người sẽ trao đổi những mẫu giấy làm sao cho 2 mẫu giấy ghi tên của 2 người. Khi có tiếng còi kết thúc, người chơi nào không tìm được bạn của mình sẽ bị phạt.

+Luật chơi:

## **41.Trò chơi gốc: CON MUỖI**

### **Cải biên 1: CHIẾC ĐŨA THẦN**

Cách chơi:

Người chơi đứng kết thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng tròn kể 1 câu chuyện: “Ngày xưa có 1 ông tiên hiền lành có 1 chiếc đũa thần vô cùng kỳ lạ, phép thuật cao cường ...” Đũa mà nghiêng bên trái thì cả vòng tròn đều nghiêng bên trái. Đũa giơ lên trời thì tất cả cùng bò (chạy, lùi, ngồi vv... ) và kêu A!. Nếu đũa chỉ 1 người nào đó thì người này phải làm các động tác theo qui định.

Luật chơi: Ai làm các động tác sai hay chậm đều bị phạt.

### **Cải biên 2: CHÚ SÂU NHÍ NHẢNH**

Cách chơi:

Người chơi kết thành vòng tròn. Quản trò nói: “Con sâu” và giơ tay phải lên, chụm 5 ngón tay lại rồi nói tiếp: “Con sâu nhúc nhích.”, “Sâu liếc bên phải.”, “Sâu cắn người bên phải 1 cái.” ... Người chơi nói và làm theo người quản trò. Nếu người chơi nào bị sâu cắn thì người đó sẽ ra thay thế người quản trò tiếp tục cuộc chơi. Quản trò lưu ý dùng nhiều câu nói dí dỏm, vui nhưng mang tính giáo dục.

Luật chơi:

Nếu nhiều người chơi cùng bị sâu cắn một lúc, thì quản trò sẽ cho chơi trò chơi phạt.

## **42.Trò chơi gốc: TRÁI CÂY**

Cách chơi:

10 – 20 người chơi ngồi thành vòng tròn. Mỗi người chọn cho mình tên 1 loại trái cây khác nhau và phải nhớ tên các loại trái cây của những người chơi khác. Bắt đầu chơi, người quản trò sẽ kêu tên 1 loại trái cây, nếu trùng tên trái cây của người nào thì người đó phải kêu tiếp tên của loại trái cây khác. Nếu không kêu được trong thời gian đếm từ 1 đến 3 thì người chơi đó sẽ bị 2 người 2 bên nắm tượng cho đến khi có người khác thay thế.

Có thể thay tên trái cây bằng tên của các vật dụng trong gia đình để trò chơi thêm phong phú, sinh động.

Luật chơi: Người bị kêu tên trái cây mình chọn không được kêu tên trái cây của người ngồi bên cạnh, đồng thời cũng không được kêu tên trái cây của người bị nắm tượng

## **43.Trò chơi gốc: VOI – MÈO – CHUỘT**

### **Cải biên: KỲ NHÔNG – KỲ ĐÀ – CẮC KÉ**

Cách chơi:

20 – 30 người chơi đứng thành vòng tròn (và phải thuộc bài:

Kỳ nhông là ông kỳ đà.

Kỳ đà là cha các kẹ.

Các kẹ là mẹ lý nhông.)

Người chơi vừa vỗ tay vừa hát theo nhạc đệm: Là la – là lá la – la là la. Quản trò đi vòng quanh trong vòng tròn rồi vừa chỉ vào 1 người chơi bất kỳ vừa nói lớn tên 1 trong 3 con vật. Người bị chỉ phải đáp lại tên con vật có vai vế lớn hơn con vật của người quản trò.

Ví dụ: Quản trò nói: “Ta là kỳ nhông.” Thì người bị chỉ phải nói: “Ta là các kẹ.”.

Khi đã quen với Cách chơi trên, quản trò có thể đổi khó hơn bằng cách chỉ vào 1 người trong vòng tròn và hỏi: “Mi là ai?”. Người bị chỉ sẽ đáp tên 1 trong 3 con vật. Ngay lập tức, 2 người chơi 2 bên phải đáp lời thưa với lời tự xưng mình là con nhỏ hơn.

Ví dụ: Người bị chỉ nói: “Ta là kỳ nhông.” Thì 2 người 2 bên phải thưa: “Kỳ đà thưa ông.” – vừa nói vừa cúi đầu chào.

Khi cần khó hơn, quản trò có thể kết hợp cả 2 Cách chơi cùng 1 lượt. Lúc đó, trò chơi sẽ càng sôi động.

Luật chơi:

Nếu nói sai hay nói chậm sẽ bị phạt.

## **44.Trò chơi gốc: TRỜI TA – TA ĐỨNG. ĐẤT TA – TA NGỒI**

### **Cải biên: TẮM NẮNG – TẮM MƯA**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Nếu nghe quản trò hô: “Tắm nắng” thì người chơi nằm xuống và đáp: “nằm xuống”. Nếu nghe quản trò hô: “Tắm mưa” thì người chơi đứng dậy và hô “đứng dậy”

Luật chơi:

Ai làm sai hoặc không làm đều bị bắt.

## **45.Trò chơi gốc: MƯA RƠI**

Cách chơi:

Chơi trong hội trường hay ở ngoài sân rộng để sinh hoạt vòng tròn.

Quản trò đứng giữa vòng tròn hay trên hội trường hô to: “Mưa rơi. Mưa rơi.” (Có thể đếm nhịp 1,2 cho người chơi vỗ tay cho đều)

Người chơi vừa vỗ tay 4 cái vừa đáp lại: “Ào ào, ào ào”.

Quản trò hô: “Mưa rơi đằng trước” (hay “Mưa rơi sang trái”)

Người chơi nói theo và đưa 2 tay tới trước hay sang trái và vỗ 2 tiếng.

Quản trò cứ thế tiếp tục hô và người chơi cứ thế tiếp tục nói theo và diễn tả các động tác.

Quản trò hô: “Sét đánh trên trời” “đếm nhịp 1,2”

Người chơi đáp: “Ầm ầm” và vỗ tay theo nhịp (123 - 123 - 12345)

Chú ý: Để trò chơi thêm sinh động, ta có thể cho người chơi khêu vào má, vỗ vai nhau, ... bằng cách biến câu nói. Ví dụ: “Mưa vỗ vai người bên trái” vv ...

Luật chơi:

Quản trò ra 1 số qui định về cách vỗ tay và dựa vào đó bắt các bạn làm sai.

## **46.Trò chơi gốc:: BÁC NÔNG DÂN ĐI DU LỊCH**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Trước khi cho vòng tròn chơi, quản trò tập cho người chơi hát câu hát: “Nhà nông mà đi Long an, nhà nông mà đi Long an, ai ngờ đâu dất theo ... “ (ta có thể nói bất cứ cái gì, vật gì. Ví dụ: bà vợ, thằng con, con heo, cái cối, ...).

Người quản trò đi lòng vòng trong vòng tròn và chỉ 1 người ra đi sau mình khi đã kết thúc 1 câu hát. Cứ thế, người vừa được chỉ ra lại chỉ 1 người khác trong vòng tròn sau 1 câu hát cho đến khi có 5 người. Lúc đó, người quản

trò đứng lại tìm câu gì đó la người đứng phía sau mình. Khi đã la xong người phía sau thì người đứng đầu phải chạy vào vòng tròn. Cứ thế cho đến người thứ tư quay lại phía sau, bóp vào ót của người thứ năm và nói: “Tại sao mi lại đi theo ta hả?” (nhớ bóp thật nhanh để người thứ 5 không tránh được, còn người thứ 5 thì phải né thật mau). Người cuối hàng sẽ khởi xướng lại bài hát và chơi tiếp.

Luật chơi: Vòng tròn chỉ hát theo người đi đầu. Người chơi nào bị chỉ ra thì phải đi theo sau người đã chỉ mình và làm theo lời bài hát. Ví dụ: “Nhà nông ... dắt theo con khỉ.” – Người bị chỉ phải làm hành động của con khỉ.

## **47.Trò chơi gốc: BAN NHẠC ĐỒNG DIỄN**

Cách chơi:

Quản trò hô: “Toàn dân nghe chắng?”

Người chơi: “Nghe gì? Nghe gì?”

Quản trò: “Sơn hà nguy biến”

Người chơi: “Có biến. Có biến.”

Quản trò: “Hận thù đằng đằng.”

Người chơi: “Đằng đằng, đằng đằng”

Quản trò: “Nên hoà hay chiến?”

Người chơi: “Quyết chiến. Quyết chiến”

Khi quản trò hô những câu trên, người chơi được chia ra làm 3 nhóm giả tiếng 3 dụng cụ âm nhạc như:

- Trống → Tùng, tùng tùng

- Mõ → cắc, cắc, cắc

- Kẽng → cheng, cheng, cheng

Khi nghe quản trò hô “Toàn dân nghe chắng?” thì mọi người chơi hô: “Nghe gì? Nghe gì?” và khi quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó phải hô tiếng nhạc cụ của nhóm mình. Để cho trò chơi thêm hay thì người quản trò phải biết cách phối hợp giữa 3 loại nhạc cụ với nhau.

## **48.Trò chơi gốc : MÈO BẮT CHUỘT**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Trước khi chơi, người quản trò cho vòng tròn đếm 1 – 2, 1 – 2, ... và cho người chơi bắt cặp với nhau theo số đã đếm. Các số 1 đứng phía trước . các số 2 đứng phía sau.. Quản trò bắt bài hát:

- “Hụt bi da da da hụt bi da” – Vòng tròn các số 1 sẽ di chuyển sang bên trái (mỗi người đổi chỗ cho người bên trái mình)

- “Dấp bi da da da dấp bi da” – Vòng tròn các số 2 sẽ di chuyển sang phải (tương tự)

Cứ thế trò chơi tiếp diễn cho tới khi quản trò bắt ngờ hô: “Số 1” (hoặc “Số 2”) thì các người mang số 1 sẽ đứng im còn các người mang số 2 sẽ phải tìm người số 1 cùng cặp với mình mà trở về. Sau khi người quản trò đếm đến 5, mà người chơi nào chưa tìm được người cùng cặp với mình sẽ bị bắt vào trong vòng tròn làm mèo và chuột.

Quản trò cho vòng tròn ngồi xuống theo vị trí từng cặp và cho bắt đầu trò chơi mèo bắt chuột.

- Khi bị rượt, chuột sẽ chạy vòng xung quanh vòng tròn. Nếu bị mèo bắt được thì phải quay lại làm mèo và người làm mèo lúc này làm chuột.
- Khi chuột đang chạy mà ngồi xuống trước cặp nào thì người số 2 của cặp đó sẽ đứng lên đuổi bắt con mèo (tức là làm mèo và con mèo cũ sẽ thành con chuột); Hoặc nếu con chuột đang chạy mà ngồi xuống phía sau cặp nào thì số 1 của cặp đó đứng dậy đuổi bắt con mèo kia.

**Chú ý:** Khi đã chuyển sang trò “Mèo bắt chuột”, người chơi có thể bắt 1 bài hát cho vui.

## 49.Trò chơi gốc : MÁT XA

Quản trò hướng dẫn người chơi câu hát sau:

“Mát - xa nhưng không bằng xa - mát.

Mát - xa tay, mát - xa chân

Mát - xa đầu, xa cổ, xa lưng”

### Cải biên 1:

Quản trò và người chơi cùng hát và thực hiện những động tác theo câu hát. Càng lúc quản trò hát càng nhanh hơn và người chơi phải làm đúng theo câu hát chứ không được bắt chước những động tác sai của quản trò. Người nào thực hiện sai sẽ bị phạt.

### Cải biên 2:

Sau khi người chơi đã quen với câu hát. Quản trò hát và có thể cắt ngang bài hát ở bất kỳ chỗ nào. Người chơi cũng phải dừng tay lại ở chỗ đó. Nếu người chơi nào vẫn tiếp tục hát và làm động tác thì sẽ bị phạt.

### Cải biên 3:

Là sự kết hợp giữa cách thứ nhất và cách thứ hai, nâng dần tính phức tạp của trò chơi.

## 50.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn và bắt 1 bài hát. Quản trò đi vòng quanh trong vòng tròn, bắt thành hình chữ thập vào 1 người chơi, hô “Bắn”. Người đó phải nhanh chóng ngồi xuống nếu không sẽ bị bắn “chết”. Hai người 2 bên

quay súng vào nhau và hô “Đùng”. Người nào bắn chậm cũng sẽ bị phạt. ( Cách chơi cũ)

Quản trò đến đứng đối diện với 1 người chơi và la lớn “Á”. Người chơi đó phải nhanh chóng chĩa súng vào quản trò và hô “Đùng”

Hoặc người quản trò đến đối diện với người chơi và la lớn “Đùng” . Người chơi phải nhanh miệng hô “Á”

Kết hợp cả 3 Cách chơi vừa nhanh vừa bất ngờ, trò chơi sẽ thêm phần hào hứng.

## **51.Trò chơi gốc: LUYỆN TIẾNG VIỆT**

Cách chơi:

Quản trò qui định với người chơi 1 số động tác sau:

- Dấu chấm : nhảy lên 1 cái
- Dấu hỏi : uốn éo thân mình
- Dấu phẩy : nghiêng người sang trái
- Dấu ngã : nghiêng người sang phải.

Người chơi đứng thành vòng tròn và bắt bài hát, quản trò đi vòng quanh và đến đối diện 1 người chơi, nói tên 1 dấu. Người này phải làm động tác của dấu đó thật nhanh. Hoặc quản trò nói tên của 1 dấu nhưng lại làm động tác diễn tả 1 dấu khác. Người chơi phải thực hiện theo lời nói của quản trò chứ không được làm theo động tác của quản trò. ( Cách chơi cũ)

Để trò chơi có tính giáo dục cao hơn, ta có thể chơi theo cách sau: Quản trò đọc lên 1 câu nói về qui tắc ngữ pháp, ví dụ: “Cuối câu cảm là dấu ...” Người chơi phải xác định được là dấu gì và thực hiện động tác diễn tả dấu đó.

## **52.Trò chơi gốc : NẮNG – MƯA – CỐC – ẾCH**

Quản trò qui định với người chơi 1 số động tác sau:

- Nắng : đứng lên
- Mưa : ngồi xuống
- Cốc : nhảy ra
- Ếch : nhảy vô

### **Cải biên 1:**

Người chơi đứng thành vòng tròn và thực hiện các động tác theo lời nói của người quản trò. Ví dụ: Quản trò nói: “Nắng” thì người chơi đứng. Quản trò nói: “Mưa” thì người chơi ngồi. Có thể kết hợp nắng với cốc, ếch hoặc mưa với cốc, ếch. Người chơi nào làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2:**

- Quản trò hô: “Trời nắng”, người chơi đáp” thành cốc” và ngồi xuống.
- Quản trò hô: “Trời mưa”, người chơi đáp” thành người” và đứng lên.

Quản trò sẽ cố ý làm các động tác sai. Người chơi nào làm theo động tác sai sẽ bị phạt.

### **53.Trò chơi gốc: ĐOÀN KẾT**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng tròn, hô: “Đoàn kết! Đoàn kết!”. Cả vòng tròn hỏi: “Kết mấy? Kết mấy?”. Quản trò hô: “Kết 2.” (hoặc “Kết 3”, “Kết tư”, ...). Người chơi sẽ kết lại theo yêu cầu của quản trò. Cừ thế, quản trò yêu cầu kết càng nhiều thì vòng tròn sẽ càng rối nhưng không nên kết nhiều quá.

Luật chơi:

Nhóm nào kết không đủ số hoặc dư ra sẽ bị phạt.

#### **Cải biên 1:**

Cách chơi: Người quản trò yêu cầu vòng tròn tách ra thành nhiều nhóm, mỗi nhóm 2,3 hoặc 4 người với điều kiện là những người trong nhóm có cùng 1 điểm giống nhau (tóc ngắn, đeo đồng hồ, đội nón, mang dép có quai, ...)

Người quản trò hô: “Đoàn kết! Đoàn kết!”. Cả vòng tròn hỏi: “Kết mấy? Kết mấy?”. Quản trò hô: “Kết 2 nhóm tóc ngắn và tóc dài”. Nhóm tóc ngắn và nhóm tóc dài sẽ kết lại với nhau. Các nhóm không đúng với yêu cầu của quản trò thì đứng yên. Cứ thế, quản trò sẽ tìm cách kết vòng tròn lại thành chỉ còn 2 nhóm.

Luật chơi:

Nhóm nào không thực hiện theo yêu cầu của quản trò sẽ bị phạt.

#### **Cải biên 2: CHIA RẼ**

Cách chơi:

Lúc này, vòng tròn đang có 2 nhóm (ở trò chơi cải biên 1). Quản trò chọn ra 2 người làm kẻ thù. Quản trò hô: “Chia rẽ! Chia rẽ!”. Người chơi hỏi: “Rẽ mấy? Rẽ mấy”. Quản trò đáp: “Rẽ thành 20 (hoặc 15, 10, 5, ...). Người chơi sẽ tách ra thành những nhóm nhỏ với số lượng theo yêu cầu của quản trò. Hai người đóng làm kẻ thù sẽ chạy vào giành chỗ ở nhóm nào đang lộn xộn, chưa đủ số. Người nào dư ra thì sẽ bị làm kẻ thù.

Lần 2, 3, 4, ... Quản trò tiếp tục tách người chơi ra thành từng nhóm nhỏ hơn, lúc đó số người sẽ bị nhiều hơn.

### **54.Trò chơi gốc: VƯỜN BÁCH THÚ**

Cách chơi:



Người chơi kết thành mỗi nhóm 5 người. Mỗi nhóm chọn 1 loài động vật và kêu theo tiếng kêu của con vật đó. Quản trò chỉ 1 nhóm trước. Nhóm bị chỉ sẽ ngồi xuống, giả tiếng kêu của con vật mình chọn rồi đứng lên giả tiếng kêu của con vật nhóm khác chọn. Nhóm bị nhái tiếng kêu sẽ làm tương tự nhóm 1. Cứ thế, trò chơi tiếp tục.

Luật chơi:

Nhóm nào kêu không đều, kêu chậm hoặc kêu sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: VƯỜN CÂY ĂN TRÁI**

Cách chơi:

Cũng với Cách chơi như trên nhưng đổi loài động vật thành tên các loại trái cây có 2 chữ. Ví dụ: dưa hấu, chôm chôm, ... Các nhóm sẽ gọi nhau theo tên của loại trái cây mà các nhóm đã chọn cho mình và trò chơi tiến hành như luật lệ ở trò chơi trên.

Luật chơi: (như trò chơi gốc)

## **Cải biên 2: “TỔNG ĐÀI ÂM” GỌI MÓN ĂN**

Cách chơi:

Cũng như Cách chơi như trên nhưng thêm 1 số chi tiết phức tạp hơn.

Mỗi nhóm chọn cho mình 1 số gồm 3 chữ số dễ nhớ (giống số tổng đài). Ví dụ: 101, 201, 301, ... đồng thời chọn riêng tên 1 món ăn kỳ dị nhất cho nhóm mình. Ví dụ: Ốt xào lăn, Chuối chấm nước mắm, ... Nhóm nào bị quản trò chỉ trước sẽ ngồi xuống nói tên món ăn của mình và đứng lên kêu số đài của nhóm khác. Nhóm được kêu sẽ ngồi xuống nói tên món ăn của mình rồi kêu số đài của nhóm khác. Cứ thế trò chơi tiếp tục.

Luật chơi: (như trò chơi gốc)

## **55.Trò chơi gốc :BÃO THỐI**

### **Cải biên : “ BÃO THỐI” CẢI BIÊN**

Cách chơi:

Dùng cho sinh hoạt vòng tròn. Người quản trò đứng giữa vòng tròn và hô to: “Bão thối! Bão thối!”. Cả vòng tròn đồng thanh đáp: “ Thối ai? Thối ai?”. Quản trò tiếp tục hô lên đặc điểm chung của 1 số bạn nào đó. Ví dụ: “Thối những bạn mang dép” hoặc “Thối những bạn đeo đồng hồ” vv... Vòng tròn lại tiếp tục hỏi: “ Cấp mấy? Cấp mấy?”. Người quản trò có thể trả lời: “Cấp 1”, “Cấp 2” vv.... Ứng với một cấp độ đó là 1 hình thức di chuyển khác nhau. Ví dụ: “Cấp 1” – đối trọng sẽ di chuyển bằng cách bò; “Cấp 2” – đối trọng sẽ di chuyển bằng cách cò 1 chân... Cứ thế, trò chơi được tiếp tục.

Luật chơi:

Ai thực hiện sai động tác qui định sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: “BÊN PHẢI, BÊN TRÁI”**

Cách chơi:

Quần trò đứng giữa vòng tròn, giơ cao tay trái hoặc tay phải. Vòng tròn tùy theo quần trò giơ tay trái hay tay phải mà thực hiện:

- “Tay trái” : nhảy sang phải và hô to: “bên trái”
- “Tay phải” : nhảy sang trái và hô to: “bên phải”

Cứ thế, trò chơi tiếp tục.

Luật chơi:

Ai hô hay làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: XE THÔNG KHỎI**

Cách chơi:

Quần trò chia người chơi thành từng đội khoảng 10 người và ứng với số đội chọn ra số giám sát viên tương ứng (mỗi đội một giám sát).

Sân chơi được chia thành số đường chạy tương ứng với số đội. Mỗi đường dài khoảng 30 – 40 mét. Trên mỗi đường chạy, đặt các chướng ngại vật.

Bắt đầu cuộc chơi, các đội đứng thành từng hàng dọc trước đường chạy. Bạn sau ôm chặt bụng bạn trước. Trọng tài đứng cuối đường chạy, ra hiệu lệnh xuất phát. Các giám sát viên theo dõi và bắt trở về vạch xuất phát chạy lại đội nào vi phạm luật.

Luật chơi:

Đội nào bị đứt hàng hoặc chạm vào chướng ngại vật khi đang chạy sẽ phải chạy lại từ đầu.

## **Cải biên 4: TIẾT KIỆM NƯỚC**

Cách chơi:

Quần trò chia người chơi thành nhiều đội, mỗi đội khoảng 10 – 15 người. Mỗi đội được chuẩn bị 1 thau nước, 1 cái ca và 1 cái muống canh.

Quần trò cho các đội xếp thành hàng dọc. Các người chơi đứng dang chân rộng hơn vai, khom người xuống (như đứng thế “trung bình tấn”). Đặt cuối mỗi hàng 1 thau nước và đầu mỗi hàng 1 cái ca không. Khi nghe lệnh bắt đầu, người cuối hàng sẽ cầm muống lòn giữa 2 chân để múc nước, sau đó chuyển qua giữa 2 chân của người đứng trước mình. Người này cầm lấy và chuyển tiếp lên phía trước cũng theo cách như vậy. Cứ thế cái muống sẽ được chuyển cho người đứng đầu hàng. Người này đổ nước trong muống vào ca, rồi lại chuyển cái muống về phía sau theo cách tương tự để múc thêm nước. Ca của đội nào đầy nước trước là đội đó thắng.

+Luật chơi:

Nếu muống bị rớt thì các người chơi phải chuyển muống về phía sau chứ không được quăng.

## **Cải biên 5: NỮ HOÀNG VÀ HOÀNG THƯỢNG**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng tròn cùng các người chơi hô to: “Bệ hạ là ai?” và vỗ tay 4 cái. Sau đó người quản trò sẽ hô: “ Là con trai” hoặc “Là con gái”. Nếu “Là con trai”, các bạn nữ sẽ nhảy vào trong vòng tròn, xoay người về phía các bạn nam, quì xuống hô to: “Muôn tâu hoàng thượng.” Nếu “Là con gái” thì các bạn nam sẽ làm tương tự và hô to: “Muôn tâu nữ hoàng.”

Luật chơi:

Người nào thực hiện chậm, sai động tác hoặc hô sai sẽ bị phạt.

## **56.Trò chơi gốc: BIÊN GIỚI CẦN**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội (từ 2 đội trở lên ).

- Quản trò hô: “Biên giới cần! Biên giới cần!”

-Tập thể đáp: “ cần gì? Cần gì?”

-Quản trò hô tiếp: “cần 3 cái khăn quàng ... hoặc có thể cần những đồ vật khác tùy theo quản trò quyết định.

-Tập thể thực hiện theo yêu cầu của Quản trò.

Luật chơi

Trò chơi được thực hiện 5 lần. Đội nào thực hiện yêu cầu của người Quản trò trước và đúng thì coi như thắng cuộc. Các đội còn lại thua cuộc. Sau 5 lần chơi, đội nào có số lần thắng cuộc ít nhất đội đó bị phạt.(hình thức phạt tùy quản trò).

## **Cải biên 1:TÔI MUỐN**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn và thực hiện theo lời nói của quản trò.

-Quản trò hô: “Tôi nói! Tôi nói!”

-Tập thể đáp: “Nói gì ! Nói gì!”

-Quản trò hô: “ Tôi nói các bạn quỳ xuống”

-Tập thể thực hiện theo lời nói của quản trò.

Luật chơi: Quản trò có thể thay đổi lời nói của mình ở mỗi lần chơi. Tập thể thực hiện theo yêu cầu của người Quản trò. Nếu người chơi thực hiện không được hoặc làm sai thì coi như vi phạmLuật chơi sẽ bị phạt (hình thức phạt tùy quản trò).

## **Cải biên 2: NHANH TAY LÊN**

Cách chơi:

-Quản trò hô: “ Nhanh tay lên! Nhanh tay lên!”

-Tập thể đáp: “Làm gì! Làm gì!”

-Quản trò hô: “ Nhặt 5 chiếc lá khô”

-Tập thể thực hiện theo lời nói của Quản trò.

Luật chơi: Quản trò có thể chia người chơi làm thành nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của quản trò. Đội nào thực hiện sau cùng coi như chưa nhanh tay, sẽ bị phạt (hình thức phạt tùy quản trò).

-Nếu không chia đội mà chơi vòng tròn thì người chơi nào thực hiện chậm nhất sẽ bị phạt

## **Cải biên 3: TẬP HỢP NHANH**

Cách chơi:

-Quản trò hô: “ tập hợp nhanh! Tập hợp nhanh!”

-Tập thể đáp: “ bao nhiêu người! Bao nhiêu người!”

-Quản trò hô: “5người... 7 người...”

-Tập thể thực hiện theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

-Người chơi được chia làm nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của quản trò. Đội nào tập hợp chậm nhất sẽ bị phạt. Người quản trò có thể cho chơi nhiều lần và thay đổi khẩu lệnh.

Ví dụ: ... 6 người thành 1 hàng dọc

7 người thành 1 vòng tròn

10 người thành 2 hàng ngang...

## **Cải biên 4: ĐỘI TA CẦN**

Cách chơi:

-Quản trò hô: “Đội ta cần! Đội ta cần!”

-Tập thể đáp: “Cần gì! Cần gì!”

-Quản trò hô: “ Cần 5 cái khăn quàng ...”

-Tập thể lập tức thực hiện theo yêu cầu của quản trò.

Luật chơi:

Người chơi được chia làm nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của người quản trò. Đội nào thực hiện chậm nhất sẽ bị phạt. Quản trò có thể thay đổi lời nói trong mỗi lần chơi. Ví dụ: Cần 9 cái nón ca lô; 5 cái cấp hiệu.

## 57.Trò chơi gốc: CHANH CHUA – CUA KẸP

Cách chơi:

Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Tập thể sẽ nói lên tính chất các vật như :

-Quản trò hô: chanh! -Tập thể hô: Chua; Chuối ! Chát; Muối! Mặn;

.....

Quản trò hô : Cua! Kẹp... Thì người chơi dùng tay phải đang xoè ra kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người nào bị kẹp sẽ mời ra giữa vòng tròn để quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “ **Cua**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 1: GÀ MÁI

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **gà** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**gà mái**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “ **Gà mái**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 2: THỎ CON

Cách chơi:- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **Thỏ con** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Thỏ con**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “ **Thỏ con**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 3:BUỐM TRẮNG

Cách chơi:- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể

câu chuyện về **gà** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Bướm trắng**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe “**Bướm trắng**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

#### **Cải biên 4: HEO CON**

Cách chơi: - Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **HEO CON** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**HEO CON**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**HEO CON**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

#### **Cải biên 5: VỊT XIÊM**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **VỊT** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Vịt xiêm**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: - Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ **Vịt xiêm**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### **58.Trò chơi gốc:TẬP LÀM NHANH CHO QUEN**

#### **Cải biên 1:NHANH MẮT**

Cách chơi:

-Quản trò cho các người chơi sinh hoạt vòng tròn và bắt ngờ nói 1 trong 2 câu sau:

Bắt con thả bỏ giỏ, bắt quả thị bỏ bị. Đồng thời người được quản trò mời thực hiện các động tác sau:

Bắt con thỏ bỏ giỏ: cánh tay trái chống lên hông trái, nắm các ngón tay bên phải bỏ qua bên hông trái, đồng thời 2 chân đều nhúng (giống bơm bánh xe).

Lấy trái thị bỏ bị: làm ngược lại với câu “bắt con thỏ bỏ giỏ” nhưng không nhúng chân.

Luật chơi:

-Người chơi nếu không thực hiện được thì sẽ bước đi vô vòng tròn để trò chơi kết thúc thì phạt.

## **Cải biên 2: NHANH TAY**

Cách chơi:-Quản trò phổ biến trước:

+Con cóc: Đưa 2 bàn tay lên ngang trước mắt và để hướng 2 lòng bàn tay về phía mặt đồng thời nhảy lên 2 cái.

+Con chó: đưa 2 bàn tay lên chỗ 2 thái dương, xoay 2 bàn tay ra ngoài và đồng thời ngoe nguẩy.

+Con khỉ: đưa 2 bàn tay ra sau mông và đồng thời vẫy vẫy. Sau đó cho người chơi hát toàn bài “ Ra mà xem” và làm các động tác (đã phổ biến) khi hát một trong 3 con vật. Muốn sôi động hơn thì quản trò hỏi bất ngờ các con vật nào thì người chơi phải thực hiện động tác đó.

Luật chơi:

- Người chơi nếu không thực hiện được thì sẽ bước đi vô vòng tròn để trò chơi kết thúc thì phạt.

## **Cải biên 3: MÚA HAY**

Cách chơi:-Quản trò phổ biến trước trong bài hát “Con bướm vàng” làm các động tác sau:

+ “Xoè đôi cánh” thì giơ ngang tay phải và chân trái.

+ “Bướm bướm quay 3 vòng” thì tay phải và tay trái dang ra theo chiều dọc

+ “Em ngồi trên” thì lắc mông qua trái, qua phải.

Quản trò cho hát bài “Con bướm vàng” đồng thời thực hiện các động tác vừa nêu.

Luật chơi:Nếu múa sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: VƯỜN HOA XUÂN**

Cách chơi:-Quản trò phổ biến trước. Sử dụng bài hát “ Tôi là lá – Tôi là hoa”

+ “ Tôi là lá” : cánh tay giơ cao, các ngón khép lại đồng thời du đưa qua lại.

+ “ Tôi là hoa”: cánh tay giơ cao, các ngón tay hơi co lại để làm hoa.

+ “ Tôi là hoa lá hoa mùa xuân” giơ tay lên cao làm nhanh thành hoa, lá, hoa.

-Cách 1: Quản trò cho vòng tròn hát bài “ Tôi là lá, tôi là hoa” đồng thời thực hiện các động tác giơ tay(đã phổ biến). Và ngày càng tăng tốc độ.

-Cách 2: Quản trò đến trước mặt người chơi và nói bất chợt các câu trong bài hát để người chơi làm các động tác vừa nêu.

Luật chơi:-Nếu làm chậm hoặc sai các động tác đều bị phạt.

## **Cải biên 5:CHO XEM**

Cách chơi: -Sử dụng bài “ Cốc! Cốc! Cốc!”

+ Nếu là thỏ: đưa hai bàn tay lên đầu và vẫy vẫy.

+ Nếu là nai: đưa một bàn tay lên đỉnh đầu và chạm các đầu ngón tay lại với nhau.

+Là lá la là lá la: làm động tác vui mắt.

-Cách 1: Tất cả vòng tròn đều chơi.

+Quản trò nói: Cốc! Cốc! Cốc!

+ Người chơi: Ai gọi đó!

+Quản trò: Nếu là thỏ (người chơi làm động tác)

+Người chơi: thì cho xem tai (trả lời)

+ Quản trò: nếu là nai ( người chơi làm động tác)

+Người chơi: thì cho xem gát (trả lời)

-Cách 2:

+Quản trò: đến từng người chơi hỏi bất ngờ “ Nếu là thỏ”

+Người chơi trả lời “thì cho xem tai” đồng thời làm động tác.

Cứ như vậy hỏi nhiều người trong vòng tròn.

Luật chơi:

-Làm chậm và sai động tác sẽ bị phạt.

## **59.Trò chơi gốc: TÌM TRÁI CÂY TRÊN CƠ THỂ**

Cách chơi:

-Tìm trên cơ thể có bao nhiêu loại trái cây kể ra:

-Ví dụ: trái cà(lỗ mũi); trái nhãn( con mắt) ...

Luật chơi:

-Chia làm hai đội thi đua với nhau, đội nào tìm được nhiều thì thắng.

## **Cải biên 1:TÌM CHỮ “M” TRÊN CƠ THỂ**



Cách chơi:

- Tìm trên cơ thể có bao nhiêu chữ cái “M” kể ra:
- Ví dụ: mặt, miệng, môi, mình ...

Luật chơi: Chia làm hai đội thi đua với nhau, đội nào tìm được nhiều thì thắng.

## **60.Trò chơi gốc: NỤ, NỞ, TÀN**

Cách chơi:

- Nụ: 5 ngón tay chụm lại và đưa lên.
- Nở: 5 ngón tay ngửa và xòe ra.
- Tàn: 5 ngón tay úp xuống.

Quản trò hô bất chợt, mọi người làm theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt.

## **Cải biên 1: NGẮN – DÀI**

Cách chơi:

- Ngắn: để 2 bàn tay làm động tác ngắn.
- Dài: để 2 bàn tay căng ra làm động tác dài hơn.

Quản trò hô bất chợt, mọi người làm theo lời nói của quản trò.

Luật chơi: -Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **Cải biên 2: THỤT – THÒ**

Cách chơi:

- Thụt :Thụt tay xuống
- Thò: Đưa thẳng tay lên cao.

Quản trò hô liên tục và bất kỳ.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **Cải biên 3: THIÊN – ĐỊA**

Cách chơi:

- Thiên : chỉ tay lên trời.

-Địa : chỉ tay xuống đất

Luật chơi

i-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **Cải biên 4:ĐỨNG – NGỒI**

Cách chơi:

-Trời ta: ta đứng

-Đất ta: ta ngồi

Quản trò hô liên tục và bất kỳ.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **Cải biên 5: CON THỎ – CON BÒ**

Cách chơi:

-Con thỏ: để 2 tay lên đầu như lỗ tai thỏ.

-Con bò: chống 2 tay xuống đất

Quản trò hô liên tục cho trò chơi sinh động.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **61.Trò chơi gốc: TÍC – TE**

Cách chơi:

-Quản trò quy định với tập thể tiếng còi do quản trò thổi như sau:

-Tíc : Tất cả đứng.

-Te: Tất cả ngồi xuống

-Te - te: Tất cả quỳ xuống

Luật chơi:

- Mọi người cùng lắng nghe và làm theo nhưng nếu quản trò thổi sai mà ai làm theo thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: LÀM THEO NHỊP VỖ TAY**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn.

Luật chơi:

## **62.Trò chơi gốc:BÃO THỐI**

Cách chơi:

Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Bão thối! Bão thối!” Tập thể đồng thanh đáp: Thối ai! Thối ai!

Quản trò hô tiếp: Thối những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Bão thối ! Bão thối !

Luật chơi :

Khi chạy đổi chỗ không được chen lấn bạn khác. Bạn nào không đổi chỗ khi quản trò yêu cầu có liên quan đến mình là vi phạm

## **Cải biên 1:MƯA RƠI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Mưa rơi! Mưa rơi!”

Tập thể đồng thanh đáp: Rơi ai! Rơi ai!

Quản trò hô : Mưa rơi lên những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Mưa rơi! Mưa rơi!

Luật chơi:

Khi chạy đổi chỗ không được chen lấn bạn khác. Bạn nào không đổi chỗ khi quản trò yêu cầu có liên quan đến mình là vi phạm .

## **Cải biên 2:PHÁO NỔ**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Pháo nổ! Pháo nổ!”

Tập thể đồng thanh đáp: Nổ đâu ! Nổ đâu!

Quản trò hô: “ Nổ lên những nơi có tên chữ đầu là T”

Lập tức những người có tên chữ đầu là T bước lên 2 bước và làm duyên 1 cái. Quản trò hô tiếp: Pháo nổ! Pháo nổ!

Luật chơi: -Người nào không làm theo lời yêu cầu của quản trò có liên quan đến mình coi như vi phạm.

### **Cải biên 3: GIÓ THỔI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Gió thổi! Gió thổi!” Tập thể đồng thanh đáp: Thổi ai! Thổi ai!

Quản trò hô : Thổi những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Gió thổi! Gió thổi!

Luật chơi: - Phải làm theo yêu cầu của người quản trò, không làm hoặc làm chậm coi như vi phạm cũng bị phạt.

### **Cải biên 4: LÁ RƠI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Lá rơi! Lá rơi!” Tập thể đồng thanh đáp: Rơi đâu! Rơi đâu!

Quản trò hô : Lá rơi lên những ai mặc áo trắng.

Lập tức những người mặc áo trắng xoay một vòng và quay qua cầm tay người bên phải nhảy một điệu nào đó mà bạn thích. Những người nào làm không được sẽ bị phạt.

Quản trò hô tiếp: Lá rơi! Lá rơi!

Luật chơi: Nếu làm sai động tác sẽ bị phạt, vừa nghe người quản trò nói xong phải làm ngay, làm chậm bị phạt, không làm đúng yêu cầu của quản trò cũng bị phạt.

### **Cải biên 5: TRĂNG RỘI**

Cách chơi:

Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Trăng rội! Trăng rội!” Tập thể đồng thanh đáp : “ Rội ai! Rội ai!”

Quản trò hô : “Rội những ai đeo kính”

Lập tức những người có đeo kính làm thành vòng tròn nhỏ nhảy và ca theo bài hát.

Quản trò hô tiếp: Trăng rội ! Trăng rội!

Luật chơi: - Khi quản trò nêu ra yêu cầu có liên quan đến mình phải thực hiện nhanh, nếu không thực hiện sẽ vi phạm và bị phạt.

## **63.Trò chơi gốc:CỘC – CÁCH – TÙNG – CHENG**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Cộc; Nhóm 2: Cách; Nhóm 3: Tùng; Nhóm 4: Cheng

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: Cộc; chỉ Nhóm 2 thì nhóm 2 hô Cách; chỉ nhóm 4 thì nhóm 4 hô Cheng... cứ như thế quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải hô đồng thanh. Quản trò có thể chỉ một nhóm nhiều lần hoặc nhiều nhóm .

Luật chơi:

Phải đáp đúng, đáp nhanh, nếu nhóm nào thực hiện không đồng thanh hoặc làm chậm cũng thua.

## **Cải biên 1: KÊU CẮC CÙM CUM**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Kêu; Nhóm 2:Cắc; Nhóm 3:Cùm; Nhóm 4: Cum

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình vừa hô vừa ngồi xuống.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Kêu” và từ từ ngồi xuống. Tương tự chỉ Nhóm 2, nhóm 3, nhóm 4 ... quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải hô đồng thanh và từ từ ngồi xuống. Quản trò có thể chỉ một nhóm nhiều lần hoặc nhiều nhóm .

Luật chơi:

- Nhóm nào làm chậm và không đồng thanh thì bị phạt hoặc xử thua.

## **Cải biên 2:ĐỒ – RÊ – MI – FA**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Đồ; Nhóm 2:Rê; Nhóm 3:Mi; Nhóm 4: Fa

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình và đồng thời gọi tên nhóm khác.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Đồ ... Fa”; Nhóm Fa sẽ hô to “Fa ... Mi” và lần lượt như vậy cho đến hết cuộc chơi.

Luật chơi:

- Phải đáp nhanh, đúng, nếu nhóm nào không thực hiện đúng sẽ thua hoặc bị phạt.

## **Cải biên 3: CHÁCH – BÙM – BUM – CHÁT**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Chách; Nhóm 2:Bùm; Nhóm 3:Bum; Nhóm 4: Chát

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm khác rồi hô to tên nhóm mình.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô “ Bùm ... Chách” . Nhóm có tên Bùm sẽ hô “ Chách ... Bùm”, nhóm “Chách hô Bùm ...Chách” ... và lần lượt như vậy đến hết cuộc chơi.

Luật chơi

- Phải đúng, nhanh, nếu như hô trón mình trước thì nhóm đó thua.

## **Cải biên 4: CANH – CÁCH – CHÌNH – CHINH**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Canh; Nhóm 2: Cách; Nhóm 3:Chình; Nhóm 4: Chinh

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó đồng thanh hô to một lúc 3 tên.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Cách... Chình ...Chình..” , liên tục quản trò chỉ nhóm này, nhóm kia làm cho 4 nhóm sinh động hơn và quản trò tăng tốc làm nhanh hơn ...

Luật chơi:Phải đáp nhanh, đáp đúng, hô liên tục không dứt quản, hô chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: ĐỒ – MI – SON – ĐỐ**

Cách chơi :

- Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Đồ; Nhóm 2:Mi; Nhóm 3:Son; Nhóm 4: Đố

- Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó nhảy theo bài hát “ Sol đố mi la fa sol”

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 sẽ hô “Đồ” và cả nhóm cùng nhảy theo bài “ Sol đố...”. Cứ như thế quản trò chỉ liên tục, khi quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải lên tiếng đồng thanh.

Luật chơi:

- Đáp nhanh, đáp đúng và làm theo bài hát, làm sai bị phạt.

## **64.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

Cách chơi:

- Khi quản trò chỉ vào bạn nào thì bạn đó phải ngồi xuống ngay, hai bạn đứng hai bên quay mặt vào nhau, đưa tay lên và chỉ vào nhau rồi cùng hô to “Đùng”. Sau đó người ở giữa đứng lên.

Luật chơi:

-Sau khi quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó ngồi xuống chậm xem như vi phạm trò chơi, hai bạn hai bên ai “bắn” chậm hoặc “nổ” chậm cũng xem như vi phạm trò chơi. Hai người hai bên không “bắn” mà ngồi xuống cũng xem như vi

phạm trò chơi. Ngoài ba bạn trên, nếu bạn khác “bắn” theo cũng là vi phạm trò chơi.

Chơi thử:

- Quản trò cho cả vòng tròn hát và vỗ tay theo nhịp câu “Bùm bùm – Bùm bùm bùm – bùm bùm bùm”. Quản trò cho chơi thử, chỉ vào vài bạn rồi phân tích bạn nào đúng - sai rút kinh nghiệm. Quản trò cho xé nháp. Bắt đầu vào cuộc chơi.

## **Cải biên 1: DÀN HOÀ TẤU**

Cách chơi:

- Cả vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát câu “Tèn ten-Tèn tén ten-Tén tèn ten”. Bất chợt quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó phải hát một bài hát tự chọn. Hai bạn hai bên thể hiện một loại nhạc cụ nào đó. Quản trò chỉ sang bạn khác thì nhóm vừa rồi ngưng, nhóm mới phải biểu diễn ngay.

Luật chơi:

- Khi thể hiện vai trò của mình là hát hay làm nhạc cụ, mỗi bạn phải thể hiện thật to, ai bị mất tiếng là xem như thua.

## **Cải biên 2: ĐOÀN CA MÚA NHẠC**

Cách chơi:

Cả vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát câu “Tính tình tính tình tính tang”. Bất chợt quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó vừa múa vừa hát một bài bất kỳ. Hai bạn hai bên thể hiện một loại nhạc cụ khác nhau. Quản trò chỉ sang bạn khác thì nhóm vừa rồi ngưng, nhóm mới phải biểu diễn ngay.

Luật chơi:

- Mỗi lần quản trò chỉ một bạn, bạn đó không được hát lại bài hát vừa hát xong, hai bạn diễn nhạc cụ phải diễn 2 loại khác nhau. Ai vi phạm Luật chơi sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: BÔNG EM**

Cách chơi:

- Cả vòng tròn lần lượt hát các bài hát thiếu nhi. Khi quản trò chỉ vào bạn nào, hai bạn hai bên phải bông bạn đó lên. Quản trò chỉ bạn khác thì nhóm vừa rồi để bạn ở giữa xuống, nhóm khác tiếp tục trò chơi.

Luật chơi:

- Khi quản trò chỉ bạn nào, bạn đó phải được bông lên, nếu chậm thì cả 3 bạn đều vi phạm Luật chơi.

## **Cải biên 4: DIỄN VIÊN KỊCH NÓI**

Cách chơi:

- Quấn trò bắt một bài hát, cả vòng tròn hát theo. Quấn trò bắt chợt chỉ vào bạn đó “Mếu” (không lên tiếng). Người bên phải “khóc” thật to; Người bên trái “cười” thật to. Quấn trò chỉ bạn khác thì nhóm cũ dừng lại, nhóm khác tiếp tục trò chơi.

Luật chơi:

- Khi mỗi bạn thực hiện vai trò của mình, hễ bạn “mếu” lên tiếng là vi phạm. Bạn “khóc” mà cười, bạn “mếu” mà cười thì đều vi phạm trò chơi.

## **Cải biên 5: TAI THỎ**

Cách chơi:

- Quấn trò cùng hát với vòng tròn. Quấn trò chỉ vào một bạn, bạn đó ngồi xuống và bịt hai tai lại; hai bạn hai bên tìm cách chụp tai bạn vừa ngồi. Quấn trò chỉ bạn khác thì bạn đó đứng lên, bạn vừa được chỉ phải ngồi xuống và bịt hai tai lại.

Luật chơi: - Bạn nào bị chụp lỗ tai là vi phạm Luật chơi.

## **65.Trò chơi gốc: SÚC VẬT**

Cách chơi:

- Quấn trò giới thiệu 4 động vật.
- Quấn trò hô: - “Trâu” (các bạn cúi xuống bò bằng 4 chân )
  - “Ngựa” (Phi và hí)
  - “ Chó ” ( sủa gâu ...gâu)
  - “Rắn” (chấp 2 tay đưa lên trời và trườn)

Luật chơi:

- Lúc đầu quấn trò hô từ từ , dần dần gọi nhanh và hoán chuyển nhau, có thể thêm một số động vật khác như mèo, nếu người chơi kêu meo ...meo thì bị bắt.

## **Cải biên 1: ĐỒ VẬT**

Cách chơi:

- Quấn trò giới thiệu 4 đồ vật, yêu cầu bạn trả lời và làm theo lời nói.
- Quấn trò hô - “Chảo” (xào, hai tay làm động tác xào)
  - Nồi(nấu); Búa (đập); Dao (cắt)

Luật chơi:

- Giống trò chơi súc vật quấn trò thêm vài món đồ khác như kềm (kẹp); kéo... bạn nào thực hiện bạn đó sẽ bị bắt.



## **Cải biên 2: BẮT BỎ BỊ**

Cách chơi:

- Quản trò quy định:
- Quản trò hô:( Bắt bỏ bị –Tập thể: Lươn; bắt bỏ chuồng – Heo; Bắt bỏ lờ – Cá )

Luật chơi:

- Quản trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể vật để bắt, có thể con vật bị bắt, yêu cầu người chơi phải trả lời nhanh và đúng luật.

## **Cải biên 3: GIA ĐÌNH EM**

Cách chơi:

- Quản trò quy định : Má (đi chợ – hai tay bạn phe phẩy như đang đi); Bố( nhỏ râu- tay bạn đặt lên cằm nhỏ râu); Con(đá banh – chân bạn phải sút bóng); Ông(đọc báo- hai tay bạn xoè ra trước mắt như đọc báo).

Luật chơi:

- Quản trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể hỏi thêm bà, cháu ... để dễ bị bắt

## **Cải biên 4: VẬT DỤNG**

Cách chơi:

- Quản trò quy định: Bàn( Bạn dang tay ra cúi người xuống); Ghế(ngồi một chân); Tủ(ngồi xuống đất khoanh tay lại); giường(nằm sắp xuống đất).

Luật chơi:

- Quản trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể hỏi thêm nhà, quạt ... để dễ bắt người chơi.

## **66.Trò chơi gốc: CƠ THỂ – QUẢ**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Hai đội thi nhau tìm các loại quả trên cơ thể mình.

Luật chơi:

- Nếu đội nào không tìm được loại quả trên cơ thể mình thì đội đó thua cuộc

## **Cải biên 1: MẶT – THỦ**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Đội 1 tìm trên cơ thể có vần “M” (vd: MẮT) thì Đội 2 sẽ hát vần cuối của Đội 1 tìm được (vd: Tôi là lá, tôi là hoa...) và Đội 2 tìm trên cơ thể vần M và đổ lại Đội 1.

Luật chơi:

- Nếu Đội nào không tìm được bài hát hay tập thể không cùng hát, và không tìm được vần “M” trên cơ thể thì đội đó sẽ thua cuộc.

## **Cải biên 2: THUA - HƯỞU**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Đội 1 tìm trên cơ thể có vần “T” (vd: Thận) thì Đội 2 sẽ tìm các con vật tương ứng với vần kế tiếp của vần “T” (Thận kế tiếp vần “T” là “h” vd: heo). Đội 2 tìm và đổ lại Đội 1.

Luật chơi :

- Nếu đội nào không tìm được chữ kế tiếp của vần “T” và không tìm được vần “T” trong cơ thể thì xem như đội đó thua cuộc.

## **Cải biên 3: SỰ SỐNG**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Tìm các cơ quan có sự sống trong cơ thể. Giải thích (vd: Tim- nhịp đập con tim)

Luật chơi:

- Đội nào tìm được mà không giải thích được xem như thua cuộc.

## **67.Trò chơi gốc: CON THỎ**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định :
- Con thỏ: Chụm các đầu ngón tay lại (nói Con thỏ )
- An cổ : Đưa tay lên miệng.
- Uống nước: Xoè tay trái ra, tay phải chụm lại để vào tay trái (nói uống nước)
- Chui vô hang: Tay phải chụm lại đưa lên lỗ tai (nói chui vô hang).
- Nằm ngủ: Hai tay chắp lại để lên má, mắt nhắm lại như ngủ.

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: CON CÁO**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định:

- Con cáo
- Đi tìm
- Tổ ong
- Uống mật ong

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: CON CÒ**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định:

- Con cò
- Uống nước
- Ăn cá (hoặc tìm mồi)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: CON MÈO**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định: - Con mèo
- Ăn cá
- Rình chuột
- Đi bắt chuột

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: CON GÀ**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định:
- Con gà
- Mổ thóc

- Ăn giun
- Báo thức

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: CON CHÓ**

Cách chơi:

- Người quản trò quy định
- Con chó
- Gặm xương
- Bắt trộm
- Tìm chỗ ngủ

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 6: A – B – C**

Cách chơi:

- Hai chân dang rộng, tay chống nạnh ( nói A)
- Hai chân khép lại, hai tay giơ thẳng lên đầu hoặc hai tay song song (nói B)
- Hai chân dang ra người cúi xuống, hai tay đặt 2 ngón chân cái ( nói C )

Luật chơi: - Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 7: CÁC LOẠI BÁNH**

Cách chơi:

- Hai tay úp vào nhau ( Bánh tiêu )
- Tay phải chụm các đầu ngón tay lại ( Bánh ú )
- Tư thế bò-hai đầu gối chạm đất, hai tay chụm đất (Bánh bò)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 8: CÁC DẤU THANH (sắc-huyền-ngã-hỏi-nặng)**

Cách chơi:

- Hất mông xoay về bên phải (Dấu sắc)
- Hất mông xoay về bên trái (dấu huyền)
- Éo người uốn thành nửa vòng tròn (dấu hỏi)
- Hất mông từ trái sang phải tạo thành dấu ngã (dấu ngã)

-Nhảy lên một cái(dấu chấm)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 9: HÌNH HỌC**

Cách chơi :

-Hai tay đưa lên đầu, các ngón tay khép lại tạo hình chữ O ( Hình tròn)

-Tay trái và phải đưa ngang giờ từ khủy tay đến đầu cánh tay tạo chữ U (Hình chữ nhật).

-Tay phải chống nạnh(Hình tam giác)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 10: GIA ĐÌNH**

Cách chơi:

-Tay phải đặt lên đầu (Ba)

-Tay phải để lên gò má (Má)

-Tay phải nắm lỗ tai (Con gái)

-Tay phải đưa lên ngang lỗ tai (Con trai)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **68.Trò chơi gốc: HÁT LIÊN KHÚC TRÁI CÂY**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát có tên trái cây.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát chậm thì thua cuộc.

## **Cải biên 1: LIÊN KHÚC BỐN MÙA**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát có tên bốn mùa. Vd: “ Xuân, Hạ, Thu, Đông, Mưa...”

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát không có các chữ trên thì thua cuộc.

## **Cải biên 2: LIÊN KHÚC HOA – MÀU**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát trong đó có tên các loài hoa(vd: phượng hồng, bông sen, bông trắng...)

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát không có các loài hoa thì thua c

## **Cải biên 3: LIÊN KHÚC HÀ NỘI- HUẾ – SÀI GÒN**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát trong đó có chữ hà Nội- Huế- sài gòn.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và bắt nhịp chậm thì đội đó thua cuộc.

## **Cải biên 4: LIÊN KHÚC SỐ THỨ TỰ**

Cách chơi :

Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát theo số thứ tự. Đội hát trước hát số 1, đội hát sau là số 2 và liên tục như vậy cho đến số 10.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và bắt nhịp chậm thì đội đó thua cuộc.

## **69.Trò chơi gốc: ÔNG SẤM**

Cách chơi:

- Trời mưa lớn ào ào (vỗ tay lớn)
- Trời mưa nhỏ li ti ( vỗ tay nhẹ)
- Gió thổi hiu hiu ( xi ... xi ....xi ...)
- Chớp (set...set...set...)
- Sấm đánh (rầm ...rầm...)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: XE LỬA CHẠY**

Cách chơi:

- Xe lửa chạy (xình xịch xình xịch )
- Xe lửa vô số (Xịch! Xịch! Xịch! Xịch! )
- Xe lên dốc ( Xoẹt! Xoẹt! Xoẹt! Xoẹt! )
- Xe xuống dốc ( Quạt! Quạt! Quạt! Quạt! )

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: SỐNG – CHẾT**

Cách chơi:

- Sống: nhảy múa tùy ý
- Chết: đứng im không nhút nhít.

Luật chơi:

- Làm không đúng quy định bị phạt.

## **70.Trò chơi gốc:ĐOÀN KẾT**

Cách chơi: ( Vòng tròn)

- Quản trò hô: Kết chùm –Kết chùm
- Tập thể đáp: Chùm mấy – chùm mấy
- Quản trò hô: Chùm 5 – chùm 5
- Tập thể làm theo : Tìm 5 người chụm lại

Luật chơi: (Có hình phạt vui)

-Tập thể làm theo yêu cầu của người quản trò. Nếu như sau khi làm theo, người nào chưa chùm theo yêu cầu thì bị phạt.

## **Cải biên 1: TỔ QUỐC CẦN**

Cách chơi: (Chia thành từng đội A – B – C ... )

- Quản trò hô: Tổ quốc cần! Tổ quốc cần
- Tập thể đáp: Cần gì? Cần gì?
- Quản trò hô: Cần 5 cây viết.
- Các đội làm theo: Tìm đủ 5 cây viết đúng yêu cầu.

Luật chơi: (Khen thưởng)

-Các đội phải làm theo yêu cầu của quản trò, Đội nào làm nhanh hơn sẽ thắng.

## **Cải biên 2: TÔI MUỐN**

**Cách chơi :**

- Quản trò hô: Tôi muốn! Tôi muốn!
- Tập thể đáp: Muốn gì? Muốn gì?
- Quản trò hô: Tôi muốn 2 quyển truyện
- Các đội làm theo: Tìm đủ 2 quyển truyện đúng yêu cầu.

**Luật chơi:** (Khen thưởng)

- Các đội phải làm theo yêu cầu của quản trò, Đội nào làm nhanh hơn sẽ thắng.

### **Cải biên 3: TÙM NỤM**

**Cách chơi:** (vòng tròn)

- Quản trò hô: Tùm nùm – Tùm nùm
- Tập thể đáp: Nùm mấy ? nùm mấy ?
- Quản trò hô: Nùm 3 – Nùm 3
- Vòng tròn làm theo:Phải nùm lại nhóm 3 người.

**Luật chơi:**

- Làm theo yêu cầu của quản trò, người nào làm chậm sẽ bị phạt.

### **71.Trò chơi gốc: AI THỐI TO NHẤT(bong bóng)**

**Cách chơi:** ( Chia tổ, nhóm )

- Mỗi đội cử ra 2 bạn để dự thi. Ai thối to nhất sẽ thắng.

**Luật chơi:**

- Sau khi quản trò hô hiệu lệnh mới thối, có hiệu lệnh thì ngưng lại, ai thối to hơn sẽ thắng, thối bé thì thua. Trường hợp 2 bong bóng bằng nhau thì huê.

### **Cải biên 1: AI NHANH HƠN**

**Cách chơi:**

- Mỗi đội cử ra 1 bạn để dự thi. Mỗi bạn sẽ được phát 1 cái bong bóng. Ai thối to nhất, nhanh nhất sẽ thắng.

**Luật chơi :**

- Ai thối bé sẽ thua cuộc, bong bóng phải thối lớn bằng mẫu của quản trò và nhanh hơn sẽ là người thắng cuộc.

### **Cải biên 2:CHUYỀN BÓNG TIẾP SỨC**

**Cách chơi:** ( 2đội – mỗi đội 10 người)

- Chia làm 5 cặp, cứ một cặp cách nhau khoảng 2 mét.
- Khi có hiệu lệnh, cặp thứ nhất giữ bóng bằng giữa 2 cái đầu chụm lại và di chuyển đến cặp thứ hai và cứ thế cho đến hết.



-Đội nào về trước coi như thắng cuộc.

Luật chơi:

-Trong khi di chuyển Đội nào làm rớt bóng sẽ bị trừ điểm (hoặc) đi lại từ đầu tùy theo quy định của quản trò.

### **Cải biên 3: ĐẠP BÓNG**

Cách chơi: ( 2đội – mỗi đội 10 người)

-Mỗi người chơi được cột bóng vào 2 chân. Khi có hiệu lệnh thì hai bên sắp vào nhau, cố gắng đập sao cho bể bóng của đối phương.

Luật chơi:

-Người nào bị bể bóng thì loại ra. Sau khi hết giờ chơi Đội nào còn bóng nhiều thì thắng cuộc

### **Cải biên 4: PHÁ MÌNH**

Cách chơi: (mỗi đội 5 người – từ 2 đội trở lên)

-Khi có hiệu lệnh, người đầu tiên sẽ thổi bong bóng và cột bóng lại, ngậm bóng trên miệng chạy lên điểm quy định và đặt bóng trên miệng xuống đất, dùng móng ngồi lên cho bể bóng và chạy về đánh tay người thứ hai tiếp tục cho đến hết.

Luật chơi:

-Không thả bóng bằng tay. Phải ngồi cho bể bong bóng mới được chạy về.

Đội nào về sớm nhất sẽ thắng.

## **72.Trò chơi gốc: CHUYỀN BANH**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội xếp hàng dọc)

-Khi có lệnh banh sẽ được di chuyển từ người số 1 đến người cuối cùng.

Luật chơi:

-Đưa banh thẳng lên đầu, người số 1 chuyền cho người thứ hai và cứ như thế cho đến hết. Đội nào đưa banh về sớm nhất là thắng cuộc.

### **Cải biên 1: VƯỢT CHƯỚNG NGẠI VẬT**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội xếp hàng dọc)

-Khi có lệnh người số 1 sẽ ôm quả bóng chạy vượt chướng ngại vật rồi quay về đưa bóng cho người thứ hai và tiếp tục cho đến hết. Đội nào về sớm nhất và không làm đổ chướng ngại vật là thắng cuộc.

Luật chơi:

-Trong khi di chuyển bạn nào làm đổ chướng ngại vật sẽ bị trừ điểm (hoặc) đi lại từ đầu tùy theo quy định của quản trò.

## Cải biên 2: DẪN BANH

Cách chơi: (Chia làm 2 đội – mỗi đội 10 người - xếp hàng dọc)

-Di chuyển từng người, dẫn banh theo các đường lượn sóng đến điểm quy định và dẫn banh về trao cho người thứ hai và tiếp tục đến người cuối cùng. Đội nào về trước là thắng cuộc.

Luật chơi:

-Trong khi di chuyển Đội nào để banh ra ngoài vòng lượn sóng sẽ đi lại từ đầu.

## Cải biên 4: ĐÁ BANH

Cách chơi: (Chia làm 2 đội – mỗi đội 10 người)

-Đội A làm cầu thủ trước, lần lượt từng người đá vào khung thành Đội B với điều kiện cầu thủ bị mất và Thủ môn Đội B cũng bị mất. Đổi lại Đội A làm thủ môn, Đội B làm cầu thủ và thực hiện đến người cuối cùng. Kết quả Đội nào có số banh vào lưới nhiều nhất là thắng.

Luật chơi:

-Nghe thổi còi mới đá banh vào khung thành. Ai làm sai là vi phạm.

## 73.Trò chơi gốc: GỌI TÊN

Cách chơi:

-Trò chơi này có thể tiến hành trong phòng hoặc ngoài sân, tùy điều kiện sinh hoạt. Tập thể ngồi thành vòng tròn tập trung chú ý vào quản trò.

-Quản trò hô: “Gọi tên 3 học cụ, gồm 3 chữ” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: bút, mực, tẩy).

-Quản trò lại hô: “Gọi tên 4 gia súc, gồm 4 chữ”, chỉ một em trả lời ngay (vd: gà, vịt, trâu, bò”.

Luật chơi:

-Nếu 1 em nào ngập ngừng, quản trò đếm từ 1 đến 3, vẫn không nói được, em đó sẽ bị phạt.

## Cải biên 1: GỌI TÊN ĐỒ VẬT

Cách chơi:

-Quản trò nói: “Gọi tên 3 đồ vật trong nhà có **âm đầu giống nhau**” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: đĩa, dao, diêm ...)

Luật chơi:

-Không được trả lời lặp lại âm đầu giống nhau về đồ vật mà em khác đã nói. Nếu ngập ngừng trả lời chậm sẽ bị phạt.

## Cải biên 2: GỌI TÊN ĐỊA DANH

Cách chơi:

-Cho vòng tròn đếm số từ 1 đến hết. Sau đó bắt bài hát “ bí bo xinh xịch, chúng em đi ô-tô, chúng em đi xe lửa, ô-tô chạy rất nhanh,...”. Đến cuối bài hát quản trò hô số (vd: số 7).

-Tập thể đồng thanh: “Đi đâu! Đi đâu!”

-Quản trò nói: “ Đi đến 3 địa danh thuộc miền núi”.

-Em mang số 7 trả lời liền (vd: Lạng Sơn, Daklak, Kontum)

Luật chơi:

-Nếu em nào trả lời ngập ngừng thì em đó sẽ ra khỏi vòng và bị phạt.

### **Cải biên 3: GỌI TÊN BÀI HÁT**

Cách chơi:

-Quản trò nói: Gọi tên 3 bài hát có âm đầu giống nhau” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: Tiểu đoàn 307; Trường Sơn Đông-Trường Sơn Tây; Trường làng tôi; ...)

Luật chơi:

-Không được trả lời lặp lại tên bài hát mà em khác đã nói. Nếu ngập ngừng trả lời chậm sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4:GỌI TÊN LÀM QUEN**

Cách chơi:

-Quản trò ngồi chung vòng tròn chung với các em và lấy mình làm điểm. Quản trò gọi tên mình trước, em kế bên sẽ lặp lại tên của quản trò và tên mình (vd: Quản trò : “Thảo” – em kế bên nói tiếp tên của mình vào chữ “Thảo – Linh”, em kế bên tiếp “Thảo-Linh-Trâm”. Cứ thế trò chơi liên tục nói tên các em cho hết vòng tròn.

Luật chơi:

-Các em phải nói nhanh chóng, lặp lại tên từ người này đến tên mình. Trong quá trình chơi mà quên tên hoặc nói sai tên của bạn thì bị phạt.

## **74.Trò chơi gốc: NGÓN TAY NHÚC NHÍCH**

Cách chơi: (Dựa vào bài hát Ngón tay nhúc nhích )

-Một bàn tay nhúc nhích này, một bàn chân chúc nhích này, một bàn tay bàn chân nhúc nhích nhúc nhích đủ khiến cho ta mệt rồi.

-Quản trò chỉ tới ai thì người đó sẽ nhúc nhích bàn tay, bàn chân. Cứ như thế tăng tốc từ chậm đến nhanh.

Luật chơi:

-Người nào được chỉ mà không làm được sẽ bị phạt.

-Làm theo lời bài hát không làm theo động tác của quần trò.

### **Cải biên 1:**

Cách chơi:

- Một cái đầu nhúc nhích này, một cái vai nhúc nhích này, một cái đầu cái vai nhúc nhích nhúc nhích đủ khiến cho ta mệt rồi.

-Quần trò chỉ tới ai thì người đó sẽ nhúc nhích cái đầu, cái vai. Cứ như thế tăng tốc từ chậm đến nhanh.

Luật chơi:

-Người nào được chỉ mà không làm được sẽ bị phạt.

-Làm theo lời bài hát không làm theo động tác của quần trò.

## **75.Trò chơi gốc: TA LÀ QUAN**

Cách chơi: (Vòng tròn)

-Quần trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

-Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là quan” đồng thời chấp hai tay sau lưng.

Hai người hai bên chấp tay lại và thưa “Dạ bẩm quan”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: TA LÀ VỊT**

Cách chơi: (Vòng tròn)

-Quần trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

-Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là vịt” đồng thời hai tay đập nhẹ vào đùi của mình .

Hai người hai bên để hai bàn tay ngang miệng làm mỏ vịt và kêu “cạp, cạp”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: TA LÀ NHÀ SƯ**

Cách chơi: (Vòng tròn)

-Quần trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

-Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là nhà sư” đồng thời hai tay chấp lại. Hai người hai bên cũng chấp hai tay lại và nói “ Nam-mô-a di đà phật” .Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## **Cải biên 4: TA LÀ RỒNG**

Cách chơi: (Vòng tròn)

-Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

-Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là rồng” đồng thời đưa tay phải ra trước, tay trái ra sau hơi cử động cái tay. Hai người hai bên cũng đưa tay trái lên hông, tay phải để lên tay trái người hơi nghiêng về phía người ở giữa đồng thời tâu “ Muôn tâu thủ lĩnh”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## **Cải biên 5: TA LÀ MÈO**

Cách chơi: (Vòng tròn)

-Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

-Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là Mèo” đồng thời đưa tay dụi vào hai mắt. Hai người hai bên cũng đưa tay lên mép kéo dài ra và quay vào người ở giữa kêu “meo...meo...”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## **76.Trò chơi gốc: AI LỚN HƠN AI**

Cách chơi:

-Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

-Nhóm 1: kêu tiếng gà con “chíp ... chíp...”

-Nhóm 2: kêu tiếng thằn lằn “tắc... tắc...”

-Nhóm 3: kêu tiếng vịt “cạp ... cạp...”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng kêu của mỗi con vật khác nhau.

-Nhóm 1 kêu “Chíp chíp” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “**chíp chíp**” “**tắc tắc**” . Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 3 thì kêu “**tắc tắc**” “**cạp cạp**”....

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 1: ĐẤU SÚNG

Cách chơi:

-Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

-Nhóm 1: kêu tiếng “đùng đùng”

-Nhóm 2: kêu tiếng “bằng bằng”

-Nhóm 3: kêu tiếng “đoàng đoàng”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 1 kêu “đùng đùng” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 3 thì sẽ kêu **“đùng đùng” “đoàng đoàng”**. Tương tự nhóm 3 muốn kêu nhóm 2 thì kêu **“đoàng đoàng” “bằng bằng”....**

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 2: HOÀ TẤU

Cách chơi:

-Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

-Nhóm 1: kêu tiếng trống “tùng tùng”

-Nhóm 2: kêu tiếng mõ “cốc cốc”

-Nhóm 3: kêu tiếng đàn “tưng tưng”

-Nhóm 4: kêu tiếng keng “keng keng”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 1 kêu **“tùng tùng”** đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 3 thì sẽ kêu **“tùng tùng” “tưng tưng”**. Tương tự nhóm 3 muốn kêu nhóm 2 thì kêu **“tưng tưng cốc cốc”**

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 4:

Cách chơi:

-Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

-Nhóm 1: kêu tiếng “cách cách”

-Nhóm 2: kêu tiếng “ tách tách”

-Nhóm 3: kêu tiếng “ cạch cạch”

-Nhóm 4: kêu tiếng “ chách chách”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 3 kêu “cạch cạch” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 3 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “ **cạch cạch –tách tách**” . Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 1 thì kêu “ **tách tách –cách cách**”...

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 5: AI HAY HƠN

Cách chơi:

-Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

-Nhóm 1: kêu tiếng con cú “**cú cú**”

-Nhóm 2: kêu tiếng con quạ “ **quạ quạ**”

-Nhóm 3: kêu tiếng con ve “**ve ve**”

-Nhóm 4: kêu tiếng con dê “**be be**”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 3 kêu “ve ve” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 3 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “**ve ve –quạ quạ**” . Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 4 thì kêu “ **quạ quạ – be be**”...

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## 77.Trò chơi gốc: DÌ HAI ĐI CHỢ

Cách chơi:

-Tập thể xếp thành vòng tròn, quay bên phải vừa đi vừa nói theo lời quản trò.

-Quản trò: “Dì Hai đi chợ”

-Tập thể đồng thanh: “Mua chi, mua chi”

-Quản trò: “Mua một ghế nhún – vừa đi vừa nhún – vừa nhún vừa xoay – xoay xoay xoay xoay – xoay xoay nhún nhún”.

Luật chơi:

-Tập thể làm theo lời quản trò, đối với ghế nhún thì tư thế đứng nhún lên nhún xuống(2 lần). Còn tư thế xoay thì quay từ phải qua trái.

## **Cải biên 1: DÌ NĂM ĐI CHỢ**

Cách chơi:

-Tập thể xếp thành vòng tròn, quay bên phải vừa đi vừa nói theo lời quản trò.

-Quản trò: “Dì Năm đi chợ”

-Tập thể đồng thanh: “Mua chi, mua chi”

-Quản trò: “Mua một cối xay– vừa đi vừa xay– vừa xay vừa lắc, lắc lắc lắc lắc, lắc lắc xay xay”

Luật chơi:

-Tập thể làm theo lời quản trò, đối với động tác xay thì tay phải đặt lên nắm cùm tay trái đưa về phía trước và quay ngược chiều kim đồng hồ kết hợp chân phải bước lên trên, vẫn giữ nguyên tư thế xay nhưng lắc người từ phải qua trái.

## **Cải biên 2: CHỊ BA ĐI CHỢ**

Cách chơi:

-Tập thể xếp thành vòng tròn, quay bên phải vừa đi vừa nói theo lời quản trò.

-Quản trò: “Chị Ba đi chợ”

-Tập thể đồng thanh: “Mua chi, mua chi”

-Quản trò: “Mua một cái gương- vừa đi vừa soi- vừa soi vừa nặn- soi soi nặn nặn”

Luật chơi:

-Tập thể làm theo lời quản trò, đối với động tác soi gương thì dùng lòng bàn tay trái để thẳng đưa về phía trước mặt như soi gương kết hợp với tay phải đặt lên mặt theo trình tự trán, cằm, mũi.

## **Cải biên 3: ANH BA ĐI MƯỢN**

Cách chơi:

-Tập thể xếp thành vòng tròn, quay bên phải vừa đi vừa nói theo lời quản trò.

-Quản trò: “Anh Ba đi mượn”

-Tập thể đồng thanh: “Mượn chi –Mượn chi”

-Quản trò: “Mượn một cái búa-vừa đi vừa búa- vừa búa vừa đập- đập đập đập đập- búa búa đập đập”

Luật chơi:



-Tập thể làm theo lời quản trò, đối với động tác búa thì tay phải nắm lại và làm động tác vừa đi vừa búa và kết hợp với 2 chân nhảy về phía trước.

## **Cải biên 4: BÀ TƯ ĐI QUÁN**

Cách chơi:

-Tập thể xếp thành vòng tròn, quay bên phải vừa đi vừa nói theo lời quản trò.

-Quản trò: “ Bà Tư đi quán”

-Tập thể đồng thanh: “Mua chi-Mua chi”

-Quản trò: “Mua bát cháo phở-vừa ăn vừa thơ-vừa thở vừa ăn-ăn ăn ăn ăn ăn ăn ăn ăn thở thở”

Luật chơi:

-Tập thể làm theo lời quản trò, đối với động tác ăn thì 2 lòng bàn tay lật ngửa bụm lại sao cho giống một cái tô khi nghe người quản trò hỏi vừa ăn thì hai tay đưa lên miệng và khi thở thì hô hừ hừ.

## **78.Trò chơi gốc: LIÊN KẾT THẾ GIỚI**

Cách chơi:

-Các bạn trong vòng tròn chia nhau thành các nhóm, mỗi nhóm có thể từ 3 –7 bạn.

-Mỗi nhóm tự đặt tên cho nhóm mình với tên gọi các nước trên thế giới. Sau đó các nhóm lần lượt giới thiệu lại tên của nhóm mình.

-Nhóm 1: Campuchia

-Nhóm 2: Lào

-Nhóm 3: Trung Quốc ...

Vd: Nhóm Trung quốc vừa ngồi xuống vừa nói “Campuchia **kết thân** Lào” sau đó đứng lên. Nhóm Lào sẽ ngồi xuống và nói “Lào **hữu nghị** Việt Nam”...cứ thế các Đội lần lượt tạo mối liên kết , hữu nghị ... với nhau.

Luật chơi:

-Từ giữa tên của nước mình với tên nước bạn phải có từ ngữ mang tính liên kết, hữu nghị...

-Đội nào đứng lên ngồi xuống chậm thì thua(quỳ xuống). Đội nào gọi tên Đội đã thua thì cũng thua luôn.

## **Cải biên 1: GHÉP LAI TRÁI CÂY**

Cách chơi:

-Các bạn trong vòng tròn chia nhau thành các nhóm, mỗi nhóm có thể từ 3 –7 bạn.

-Mỗi nhóm tự đặt tên cho nhóm mình với tên gọi trái cây 2chữ. Sau đó các nhóm lần lượt giới thiệu lại tên của nhóm mình.

-Nhóm 1: Chôm chôm

-Nhóm 2: cam sành

-Nhóm 3: Măng cụt

Vd: Nhóm Chôm chôm vừa ngồi xuống vừa nói “ Chôm chôm **ghép** Cam sành” sau đó đứng lên. Nhóm Cam sành sẽ ngồi xuống và nói “Cam sành **lai** Măng cụt”

Luật chơi:

-Từ giữa tên Đội của mình với tên Đội bạn phải có từ ngữ mang tính lai, ghép, tạo...

-Đội nào đứng lên ngồi xuống chậm thì thua(quỳ xuống). Đội nào gọi tên Đội đã thua thì cũng thua luôn.

## Cải biên 2: ẨM THỰC VIỆT NAM

Cách chơi:

-Các bạn trong vòng tròn chia nhau thành các nhóm, mỗi nhóm có thể từ 3 –7 bạn.

-Mỗi nhóm tự đặt tên cho nhóm mình với tên gọi là thực phẩm. Sau đó các nhóm lần lượt giới thiệu lại tên của nhóm mình.

-Nhóm 1: Bắp cải

-Nhóm 2: Cá chép

-Nhóm 3: Tương ớt

Vd: Nhóm Bắp cải vừa ngồi xuống vừa nói “Bắp cải **xào** tương ớt” sau đó đứng lên. Nhóm Tương ớt sẽ ngồi xuống và nói “Tương ớt **nấu** cháo”

Luật chơi:

-Từ giữa tên thực phẩm của nhóm mình với tên của nhóm bạn phải có từ ngữ có tính pha chế, nấu, nướng, xào, chiên ...

-Đội nào đứng lên ngồi xuống chậm thì thua(quỳ xuống). Đội nào gọi tên Đội đã thua thì cũng thua luôn.

## Cải biên 3: DU LỊCH VIỆT NAM

Cách chơi:

-Các bạn trong vòng tròn chia nhau thành các nhóm, mỗi nhóm có thể từ 3 –7 bạn.

-Mỗi nhóm tự đặt tên cho nhóm mình với tên địa danh du lịch. Sau đó các nhóm lần lượt giới thiệu lại tên của nhóm mình.

-Nhóm 1: Nha Trang

-Nhóm 2: Đà Lạt

-Nhóm 3: Vũng Tàu

Vd: Nhóm Đà Lạt vừa ngồi xuống vừa nói “ Đà Lạt **đến** Vũng Tàu” sau đó đứng lên. Nhóm Vũng Tàu sẽ ngồi xuống và nói “ Vũng Tàu **ra** Nha Trang”...cứ thế các Đội lần lượt du lịch

Luật chơi:

-Từ giữa tên địa danh của nhóm mình với tên nhóm bạn phải có từ ngữ mang tính du lịch, di chuyển ...

-Đội nào đứng lên ngồi xuống chậm thì thua(quỳ xuống). Đội nào gọi tên Đội đã thua thì cũng thua luôn.

## **Cải biên 5: ĐUA XE TỔNG HỢP**

Cách chơi:

-Các bạn trong vòng tròn chia nhau thành các nhóm, mỗi nhóm có thể từ 3 –7 bạn.

-Mỗi nhóm tự đặt tên cho nhóm mình là tên một loại xe. Sau đó các nhóm lần lượt giới thiệu lại tên của nhóm mình.

-Nhóm 1: Xe cuộc

-Nhóm 2: Toyota

-Nhóm 3: Bonus

Vd: Nhóm Bonus vừa ngồi xuống vừa nói “ Bonus **lách** xe cuộc” sau đó đứng lên. Nhóm Xe cuộc sẽ ngồi xuống và nói “ Xe cuộc **vượt** Toyota”...cứ thế các Đội lần lượt dùng các từ có tính chất đua xe.

Luật chơi:

-Từ giữa tên xe của nhóm mình với tên xe của nhóm bạn phải có từ ngữ mang tính đua xe.

-Đội nào đứng lên ngồi xuống chậm thì thua(quỳ xuống). Đội nào gọi tên Đội đã thua thì cũng thua luôn.

## **79.Trò chơi gốc: TA LÀ VUA**

### **Cải biên 1: THĂNG ĐƯỜNG**

Cách chơi:

-Quản trò ở giữa vòng tròn, chỉ bất kỳ một người nào đó và hỏi “Ai là Bao công”

-Người đó hô to: “Ta là Bao Công”

-Hai người hai bên sẽ hô to “ Thăng đường ... Wu ...Wu...” cứ thế người quản trò sẽ đi khắp vòng tròn chỉ bất kỳ ai và trò chơi tiếp tục.

Luật chơi :

-Khi người quản trò chỉ ai và hỏi thì người đó phải đáp lại ngay, làm chậm thì bị phạt. Hai người hai bên làm chậm, không nói cũng bị phạt.

## **Cải biên 2: CỎ MA**

Cách chơi:

- Quản trò ở giữa vòng tròn hô to “ Có ma- Có ma”
- Tập thể đồng thanh “ Ma đâu –Ma đâu”
- Quản trò chỉ một người và nói “Ma đây” đồng thời người này làm ma đưa hai tay ra phía trước và nhảy đi.
- Hai người hai bên sẽ ém bùa lên trán ma.
- Ma bị ém bùa thì đứng tại chỗ đưa hai tay về phía trước và nhảy tại chỗ.

Luật chơi :

- Khi người quản trò chỉ ai và hỏi thì người đó phải đáp lại ngay, làm chậm thì bị phạt. Hai người hai bên làm chậm, không nói cũng bị phạt.

## **Cải biên 3: TA LÀ CA SĨ**

Cách chơi:

- Quản trò ở giữa vòng tròn, chỉ bất kỳ một người nào thì người đó sẽ hát .
- Hai người hai bên sẽ múa phụ họa.

Luật chơi :

- Khi người quản trò chỉ ai và hỏi thì người đó phải hát ngay, làm chậm thì bị phạt. Hai người hai bên làm chậm, không thực hiện cũng bị phạt.

## **Cải biên 4: CON CHÀO THẦY**

Cách chơi:

- Quản trò ở giữa vòng tròn, chỉ bất kỳ một người nào đó và hỏi “Ai là Thầy”
- Người đó hô to: “Ta là Thầy”
- Hai người hai bên sẽ hô to “Con chào thầy” đồng thời khoanh tay lại.

Luật chơi :

- Khi người quản trò chỉ ai và hỏi thì người đó phải đáp lại ngay, làm chậm thì bị phạt. Hai người hai bên khoanh tay mà cao hơn đầu thầy thì phạm luật.

## **80.Trò chơi gốc: TÔI BẢO**

Cách chơi:

- Quản trò ở giữa vòng tròn và nói: “Tôi bảo –Tôi bảo”
- Tập thể: “Bảo gì –Bảo gì”
- Quản trò:“Tôi bảo ngồi xuống”.

-Tập thể: Làm theo khi có từ “Tôi bảo”

Luật chơi:

-Không có từ **Tôi Bảo** mà làm theo thì phạm Luật chơi.

## **Cải biên 1: TÔI BỎ**

Cách chơi:

-Quản trò ở giữa vòng tròn và nói: “Tôi bỏ – Tôi bỏ”

-Tập thể: “Bỏ gì – Bỏ gì”

-Quản trò: “Tôi bỏ chiếc dép”

-Tập thể: Làm theo khi có từ “Tôi bỏ”

Luật chơi:

-Không có từ **Tôi Bảo** mà làm theo thì phạm Luật chơi.

## **Cải biên 2: TÔI HÁT**

Cách chơi:

-Quản trò ở giữa vòng tròn và nói: “Tôi hát – Tôi hát”

-Tập thể: “Hát gì – Hát gì”

-Quản trò: “Tôi Hát bài Cả nhà thương nhau”.

-Tập thể: Hát theo khi có từ “Tôi hát”

Luật chơi:

-Không có từ **Tôi hát** mà làm theo thì phạm Luật chơi.

# **81.Trò chơi gốc: HÁT VỀ ĐỊA DANH**

## **Cải biên 1: ĐỌC TÊN ĐỊA DANH**

Cách chơi :

-Quản trò chia làm 2 đội A,B thay phiên đọc tên Thành phố Hồ Chí Minh.

Luật chơi :

-Đội nào đọc lại tên địa danh hoặc chậm hơn sau 10 tiếng đếm xem như thua.

## **Cải biên 2: TRÁI CÂY CÓ TÊN ĐỊA DANH**

Cách chơi :

-Quản trò chia làm 2 đội A,B thay phiên đọc tên trái cây .

-Vd: Nhãn Hưng Yên, Vải thiều Hà Nội, Cam Cái Bè ....

Luật chơi :

-Đội nào đọc lại trái cây có tên địa danh hoặc chậm hơn sau 10 tiếng đếm xem như thua.

### **Cải biên 3: MÓN ĂN MẶN**

Cách chơi :

-Quản trò chia làm 2 đội A,B thay phiên đọc tên món ăn có tên địa danh.

-Vd: Bún bò Huế, Phở Hà Nội, ...

Luật chơi :

-Đội nào đọc lại tên món ăn có địa danh hoặc chậm hơn sau 10 tiếng đếm xem như thua.

### **Cải biên 4: TÌM TÊN SÔNG VIỆT NAM**

Cách chơi :

-Quản trò chia làm 2 đội A,B thay phiên tìm tên sông ở Việt Nam.

-Vd:Sông Hồng, Sông Cửu Long, Sông cầu ...

Luật chơi :

-Đội nào đọc lại tên sông hoặc chậm hơn sau 10 tiếng đếm xem như thua.

## **82.Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON GÀ**

Cách chơi:

-Tay phải xòe ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

-Khi nghe người quản trò kể đến từ “Con gà” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.

-Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “Con gà”. Trong lúc kể chưa có từ con gà mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

### **Cải biên 1: CÂU CHUYỆN CON VỊT**

Cách chơi:

-Tay phải xòe ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

-Khi nghe người quản trò kể đến từ “Con VỊT” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.

-Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “con vịt”. Trong lúc kể chưa có từ con vịt mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

### **83.Trò chơi gốc: ĐẤT – BIỂN – TRỜI**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Biển”
- Người được chỉ lập tức kể tên một loại động vật ở biển.
- Tương tự nói “Đất” thì kể tên động vật ở trên cạn.
- “Trời” thì kể tên động vật ở trên trời, bay được.

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên loài vật đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 1: ĐƯỜNG – TRƯỜNG – CHỢ**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Trường”
- Người được chỉ lập tức kể tên một trường học.
- Tương tự nói “Chợ” thì kể tên chợ
- “Đường” thì kể tên đường

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 2: TỈNH – QUẬN –PHƯỜNG**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Tỉnh”
- Người được chỉ lập tức kể tên một Tỉnh
- Tương tự nói “Quận” thì kể tên Quận.
- “Phường” thì kể tên các Phường trong quận.

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 3 : HOA – TRÁI – CÀNH**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Hoa”
- Người được chỉ lập tức kể tên một loài hoa.
- Tương tự nói “Trái” thì kể tên trái cây.
- “Cành” thì kể tên cành

Luật chơi:

-Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 4: CƯỜI – MẾU – KHÓC**

Cách chơi:

-Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Cười”

-Người được chỉ lập tức phải cười

-Tương tự nói “ mếu” thì mếu ngay

-“Khóc” thì khóc ngay

Luật chơi:

-Làm sai, làm chậm thì xem như vi phạm.

## **84.Trò chơi gốc: KIỆU VUA**

Cách chơi :

-Mỗi nhóm 3 người, mỗi người một số(1,2,3)

-Quản trò hô: “ Kiệu vua , Kiệu vua ”

-Người chơi hỏi lại: Kiệu vua số mấy ?

-Quản trò nói số nào thì các số còn lại phải làm sao cho số được gọi hổng chân khỏi mặt đất. (Vd: Quản trò gọi số 3 thì số 1 và Số 2 nhắc người số 3 lên không cho chân đụng đất).

Luật chơi:

- Nhóm nào làm không được thì bị phạt.

## **Cải biên 1: XỬ CHÉM**

Cách chơi :

-Mỗi nhóm 3 người, mỗi người một số(1,2,3)

-Quản trò hô: “ Xử chém, xử chém ”

-Người chơi hỏi lại: Xử chém số mấy ?

-Quản trò nói số nào thì các số còn lại phải làm sao cho số được gọi hổng chân khỏi mặt đất. (Vd: Quản trò nói xử chém số 3 thì số 1 và Số 2 hạ căng tay, thượng căng chân số bị gọi.

Luật chơi:

-Nhóm nào làm không được thì bị phạt.

## **Cải biên 2: NẶN TƯỢNG**

Cách chơi :



- Mỗi nhóm 3 người, mỗi người một số(1,2,3)
  - Quản trò hô: “Nặng tượng, nặng tượng”
  - Người chơi hỏi lại: Nặng tượng số mấy ?
  - Quản trò nói số nào thì các số còn lại phải nặng tượng số được gọi. (Vd: Quản trò gọi số 3 thì số 1 và số 2 cùng nặng tượng người số 3).
- Luật chơi:
- Nhóm nào làm không được thì bị phạt.

### **Cải biên 3: BẮN SÚNG**

Cách chơi :

- Mỗi nhóm 3 người, mỗi người một số(1,2,3)
- Quản trò yêu cầu số nào thì số đó giơ hai tay lên, hơi khuỵu gối và la “Á”. Các số khác xếp tay làm súng và chỉ vào nhau hô “Đùng”

Luật chơi:

- Nhóm nào không thực hiện hoặc làm chậm, sai thì bị phạt cả nhóm

### **85.Trò chơi gốc :XỤP LỒNG**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.
- Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.
- Quản trò bắt bài hát thì cả vòng tròn nắm tay di chuyển và hát to.
- Quản trò thổi còi thì lập tức những cái lồng xụp xuống, ai ở trong lồng là bị bắt ra giữa vòng tròn.

Luật chơi:

- Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

### **Cải biên 1: BẮT CHIM**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.
- Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.
- Quản trò bắt bài hát thì cả vòng tròn nắm tay di chuyển và hát to.

-Quản trò thổi còi thì lập tức những cái lồng xụp xuống, ai ở trong lồng là bị bắt ra giữa vòng tròn.

Luật chơi:

-Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **Cải biên 2 : BẮT ẾCH**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

-Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.

-Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.

-Quản trò kể câu chuyện sinh động, hấp dẫn, lôi cuốn người nghe, vòng tròn nắm tay di chuyển và lắng nghe câu chuyện. Khi kể đến những có từ “**ếch**” thì các cặp lồng xụp xuống ngay. Ai ở trong lồng xem như ếch bị bắt ra giữa vòng tròn để phạt.

Luật chơi: Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **Cải biên 3: BẮT CÁ**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

-Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.

-Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.

-Vòng tròn nắm tay lại và di chuyển theo yêu cầu của quản trò.

-Quản trò hô: “Cá bơi bên phải”(vòng tròn chạy về bên phải)

-“Cá bơi bên trái” (vòng tròn chạy về bên trái)

-“Cá bơi ngược dòng” (vòng tròn chạy ngược lại)

-“Cá lội tung tăng” (Vòng tròn đi từ từ)

-Quản trò hô: Bắt cá (Các lồng xụp xuống để bắt cá)

- Ai ở trong lồng xem như cá bị bắt, ra giữa vòng tròn để phạt

Luật chơi:

-Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## 86.Trò chơi gốc: ĐẾM SAO

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát bài “Đếm sao”

-Bài hát: “Một ông sao sáng hai ông sáng sao, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ông Sao sáng đếm mười ông sáng sao”.

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “**Một ông sao sáng-hai ông sáng sao-ba ông sao sáng.....mười ông sáng sao**”

Luật chơi :

-Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

### Cải biên 1: CHANH MUỐI

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát giống bài “Đếm sao”

-“Một ly chanh muối, hai ly muối chanh, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ly chanh muối đến mười ly muối chanh”

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một ly chanh muối- hai ly muối chanh- ba ly chanh muối....mười ly muối chanh”.

Luật chơi :

-Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

### Cải biên 2 : RAU MUỐNG

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát giống bài “Đếm sao”

-Một hoa rau muống, hai hoa muống rau, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một hoa rau muống đến mười hoa muống rau”

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một hoa rau muống- hai hoa muống rau-ba hoa rau muống.... Đến mười hoa muống rau”.

Luật chơi :

-Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

### Cải biên 3: KHÔNG LÁ

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát giống bài “Đếm sao”

-“Một cây không lá, hai cây lá không, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một cây không lá đến mười cây lá không”

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một cây không lá-hai cây lá không- ba cây không lá....mười cây lá không”.

Luật chơi :

-Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 4: DÉP ĐỨT**

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát giống bài “Đếm sao”

-“Một đôi dép đút, hai đôi dép nguyên, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một đôi dép đút đến mười đôi dép nguyên”

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một đôi dép đút-hai đôi dép nguyên- ba đôi dép đút .....mười đôi dép nguyên”

Luật chơi :

-Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 5: TRÊ CÁ**

Cách chơi:

-Cả vòng tròn cùng hát giống bài “Đếm sao”

-“Một con trê cá, hai con cá trê, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một con trê cá đến mười con cá trê”

-Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một con trê cá-hai con cá trê-ba con trê cá ....mười con cá trê”.

Luật chơi :Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **87.Trò chơi gốc : TRÁN CẦM TAI**

Cách chơi:

-Đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài “ Tiếng chày trên Sóc Bom Bo”.

-Quản trò vừa chỉ vừa nói, tập thể làm theo: Trán – Cầm – Tai.

-Tập thể vừa hát vừa chỉ vào vị trí mình hát “Trán cầm tai, trán cầm tai, trán tai, cầm tai, trán tai cầm tai”.

-Quản trò tạo không khí vui nhộn, lúc đầu hát chậm từ từ hát nhanh, quản trò đổi động tác, tập thể làm theo lời nói không làm theo động tác, ai làm sai bị phạt.

Luật chơi:

-Tập thể hát theo lời bài hát “Tiếng chày trên sóc Bom Bo”, ai không thực hiện đúng lời quản trò thì bị phạt.

## **Cải biên 1: MÁ BỤNG MÔNG**

Cách chơi:

-Đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài “ Tiếng chày trên Sóc Bom Bo”.

-Quản trò vừa chỉ vừa nói, tập thể làm theo: Má – Bụng – Mông.

-Tập thể vừa hát vừa chỉ vào vị trí mình hát “ Má bụng mông, má bụng mông, má mông má bụng mông má mông bụng mông”.

-Quản trò tạo không khí vui nhộn, lúc đầu hát chậm từ từ hát nhanh, quản trò đổi động tác, tập thể làm theo lời nói không làm theo động tác, ai làm sai bị phạt.

Luật chơi:

-Tập thể hát theo lời bài hát “Tiếng chày trên sóc Bom Bo”, ai không thực hiện đúng lời quản trò thì bị phạt.

## **Cải biên 2 : ĐÁ ĐẠP ĐI**

Cách chơi:

-Đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài “ Tiếng chày trên Sóc Bom Bo”.

-Quản trò vừa chỉ vừa nói, tập thể làm theo:Đá – Đạp – Đi .

-Tập thể vừa hát vừa chỉ vào bộ phận mình hát “ Đá đạp đi, đá đạp đi, đá đi đá đạp đi đá đi đạp đi”.

-Quản trò tạo không khí vui nhộn, lúc đầu hát chậm từ từ hát nhanh, quản trò đổi động tác, tập thể làm theo lời nói không làm theo động tác, ai làm sai bị phạt.

Luật chơi:

-Tập thể hát theo lời bài hát “Tiếng chày trên sóc Bom Bo”, ai không thực hiện đúng lời quản trò thì bị phạt.

## **Cải biên 3 :ĐỨNG NGỒI KHOM**

Cách chơi:

-Đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài “ Tiếng chày trên Sóc Bom Bo”.

-Quản trò vừa chỉ vừa nói, tập thể làm theo:Đứng – Ngồi - Khom.

-Tập thể vừa hát vừa chỉ vào vị trí mình hát “ Đứng ngồi khom, đứng ngồi khom đứng khom ngồi khom đứng khom ngồi khom”.

-Quản trò tạo không khí vui nhộn, lúc đầu hát chậm từ từ hát nhanh, quản trò đổi động tác, tập thể làm theo lời nói không làm theo động tác, ai làm sai bị phạt.

Luật chơi:

-Tập thể hát theo lời bài hát “Tiếng chày trên sóc Bom Bo”, phải đặt tay đúng chỗ và đúng nhịp bài hát, ai không thực hiện đúng lời quản trò thì bị phạt.

## **Cải biên 4 :MÁ ĐÙI MÔNG**

Cách chơi:

- Đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài “ Tiếng chày trên Sóc Bom Bo”.
- Quản trò vừa chỉ vừa nói, tập thể làm theo: Má – Đùi – Mông.
- Tập thể vừa hát vừa chỉ vào bộ phận mình hát “ Má đùi mông, má đùi mông, má mông má đùi mông má mông đùi mông”.
- Quản trò tạo không khí vui nhộn, lúc đầu hát chậm từ từ hát nhanh, quản trò đổi động tác, tập thể làm theo lời nói không làm theo động tác, ai làm sai bị phạt.

Luật chơi:

- Tập thể hát theo lời bài hát “Tiếng chày trên sóc Bom Bo”, ai không thực hiện đúng lời quản trò thì bị phạt.

## **88.Trò chơi gốc: VẬT NUÔI TRONG NHÀ**

Cách chơi:

- Quản trò quy định tiếng kêu của 3 con vật: Heo-Ôt; Chó-gâu; Mèo-Meo.
- Quản trò cho vòng tròn tập nói cho quen.
- Quản trò hô Heo thì tập thể đáp lại “Ôt” ; Mèo thì tập thể đáp Meo; ....và ngược lại có thể quản trò hô “Meo” thì tập thể đáp “ mèo” ....
- Quản trò sẽ chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Chó mèo” thì người đó đáp lại là”Gâu meo”, “chó chó heo – gâu gâu ôt”; “meo meo meo – mèo mèo mèo” ...

Luật chơi: Ai hô sai, chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: NHÀ TRÔNG TRỌT GIỎI**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “Trái cây- trái cây”.
- Vòng tròn đáp đồng thanh: “ Màu gì – Màu gì”
- Quản trò hô lớn một màu nào đó thì tập thể sẽ đồng thanh đáp tên trái cây có màu đó. Quản trò có thể chạy nhanh trong vòng tròn và bắt chợt chỉ một người và nói một màu khác, người được chỉ phải trả lời ngay.

Vd: -Màu gì? Màu gì?

-Màu vàng – Đáp : Xoài

-Màu xanh – Đáp: Dưa leo

Luật chơi: Quản trò hô rõ, nhanh. Người chơi đáp nhanh, chính xác. Ai hô sai, chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: LƯỢM – LỘT – LỦM**

Cách chơi:

- Quản trò hô: Lượm –Lột – Lủm
- Tập thể đồng thanh hô theo: Lượm – Lột – Lủm
- Quản trò hô: Lượm
- Tập thể đồng thanh: Lột
- Quản trò có thể chỉ từng người, và người kế bên tay trái trả lời tiếp theo.

Vd: Người được chỉ hô “Lượm”, người thứ hai hô “Lột”, người thứ ba hô “Lủm”, người thứ tư hô trở lại “Lượm”... Quản trò có thể chỉ người khác và như thế cứ tiếp tục đến hết cuộc chơi.

Luật chơi:

- Quản trò nhanh nhẹn, linh hoạt, có thể hỏi cá nhân, hỏi tập thể, đảo ngược...

Người chơi phải hô nhanh, rõ. Ai vi phạm Luật chơi sẽ bị phạt.

## **89.Trò chơi gốc: TÌM ĐẶC ĐIỂM**

Cách chơi:

- Quản trò quy định chơi trong phạm vi: mặt, bụng, tay hoặc chân ...
- Người chơi sẽ ghép một đặc điểm nào đó vào sau một bộ phận của cơ thể vừa nêu.

VD: Miệng – Móm mém

-Răng - Rụng rời

Luật chơi:

- Người sau không dùng lại các đặc điểm mà người trước đã nói.
- Quy trình người chơi phải nói trong khoảng thời gian nhất định.

## **90.Trò chơi gốc:**

Cách chơi:

- Chia làm 2 nhóm trở lên. Cử mỗi nhóm một đại diện.
- Quản trò đưa ra một mẫu tự trong bảng chữ cái Tiếng Việt.
- Nhóm 1 sẽ lấy chữ cái đó làm từ đầu tiên để đọc tên một địa danh nào đó trên đất nước Việt Nam.
- Tiếp theo nhóm 2 lấy chữ cái của từ cuối mà nhóm 1 vừa nêu để làm từ đầu tiên cho địa danh của nhóm mình.
- Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Vd: Quản trò cho mẫu tự “ H”

-Nhóm 1: Đáp Thành phố “**Hồ Chí Minh**”

-Nhóm 2: Đáp “**Minh Hải**”

-Nhóm 3: Đáp “**Hà Nội**” ...

Luật chơi:

-Nhóm nào nói sai, chậm hoặc lặp lại địa danh các nhóm khác đã nói rồi thì xem như phạm luật, thua cuộc.

## **Cải biên 1:**

Cách chơi:

-Chia làm 2 nhóm trở lên. Cử mỗi nhóm một đại diện.

-Quản trò đưa ra một mẫu tự trong bảng chữ cái Tiếng Việt.

-Nhóm 1 sẽ lấy chữ cái đó để đọc tên một địa danh trên đất nước Việt Nam.

-Tiếp theo nhóm 2 cũng tìm tên địa danh có cùng chữ cái mà quản trò vừa nêu.

-Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Vd: Quản trò cho mẫu tự “ H”

-Nhóm 1: Đáp Thành phố “**Hồ Chí Minh**”

-Nhóm 2: Đáp “ **Hà Nội** ”

-Nhóm 3: Đáp “ **Hải phòng**” ...

Luật chơi:

-Nhóm nào nói sai, chậm hoặc lặp lại địa danh các nhóm khác đã nói rồi thì xem như phạm luật, thua cuộc.

## **Cải biên 2: KỂ TÊN MỘT DÒNG SÔNG**

Cách chơi:

-Chia làm 2 nhóm trở lên. Cử mỗi nhóm một đại diện.

-Quản trò đưa ra một mẫu tự trong bảng chữ cái Tiếng Việt.

-Nhóm 1 sẽ kể tên một dòng sông sẽ mang mẫu tự đầu tiên mà quản trò đưa ra.

-Tiếp theo nhóm 2 cũng tìm tên địa danh có cùng chữ cái mà quản trò vừa nêu.

-Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Vd: Quản trò cho mẫu tự “ H”

-Nhóm 1: Đáp “ Sông Hương”



-Nhóm 2: Đáp “ Sông Hồng ”

-Nhóm 3: Đáp “ Sông Hậu ” ...

Luật chơi:

-Nhóm nào nói sai, chậm hoặc lặp lại địa danh các nhóm khác đã nói rồi thì xem như phạm luật, thua cuộc.

#### **Cải biên 4: LIÊN KHÚC HÀ NỘI – HUẾ – SÀI GÒN**

Cách chơi:

-Chia làm 3 nhóm. Cử mỗi nhóm một đại diện.

-Khi bắt đầu, mỗi nhóm sẽ hát một bài hát trong đó có tên địa danh mà quản trò đã chỉ định.

-Nhóm 1 hát bài có địa danh Hà Nội

-Nhóm 2 hát bài có địa danh Huế

-Nhóm 3 hát bài có địa danh Sài Gòn

-Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Luật chơi:

-Nhóm nào hát chậm hoặc lặp lại bài đã hát hoặc không có tên địa danh của nhóm mình thì xem như phạm luật, thua cuộc.

#### **Cải biên 5: ĐỊA DANH THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

Cách chơi:

-Chia làm 3 nhóm. Cử mỗi nhóm một đại diện.

-Khi bắt đầu, mỗi nhóm sẽ hát một bài hát trong đó có tên địa danh một tỉnh của Việt Nam.

Vd:

-Nhóm 1 hát bài “ Sài Gòn đẹp lắm Sài Gòn ơi!”

-Nhóm 2 hát bài “ Dáng đứng Bến Tre”

-Nhóm 3 hát bài “ Hà Nội mùa này vắng những cơn mưa”

-Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Luật chơi:

-Nhóm nào hát chậm hoặc lặp lại bài đã hát của các nhóm khác thì xem như phạm luật, thua cuộc. Trong bài hát phải có tên địa danh.

#### **91.Cải biên 6: LIÊN KHÚC THẮNG CẢNH VIỆT NAM**

Cách chơi:

-Chia làm 3 nhóm. Cử mỗi nhóm một đại diện.

-Khi bắt đầu, mỗi nhóm sẽ hát một bài hát trong đó có tên một thắng cảnh Việt Nam.

Vd:

-Nhóm 1 hát bài có thắng cảnh Chùa Hương “Hôm qua em đi chùa Hương...”

-Nhóm 2 hát bài có thắng cảnh Huế “Ai ra xứ Huế thì ra ...”

-Các nhóm sau sẽ tiếp tục như thế cho đến khi quản trò quyết định kết thúc trò chơi.

Luật chơi:

-Nhóm nào hát chậm ,lặp lại bài đã hát hoặc không tìm ra một bài hát có thắng cảnh Việt Nam thì xem như phạm luật, thua cuộc.

## **92.Trò chơi gốc: ĐỐ THƠ**

Cách chơi:

-Chia làm 2 nhóm(hoặc nhiều nhóm)

-Quản trò: Xướng lên một vần trong bảng chữ cái và chỉ một nhóm nói trước. Nhóm này lập tức đọc ngay câu thơ bắt đầu bằng chữ cái ấy.

-Vd: Quản trò ra vần “G” thì nhóm được chỉ định sẽ đọc “gạo giã vào bao đau đớn”. Khi nhóm này đọc xong thì nhóm kia sẽ đọc câu khác, vd: “Gió đưa cành trúc la đà” .

-Cuộc chơi tiếp tục cho đến khi bên nào bí thì sẽ thua cuộc.

Luật chơi:

-Câu thơ đọc phải có ý nghĩa, nếu quản trò không hiểu có quyền hỏi tựa, tác giả bài thơ đó.

-Các bạn có thể sáng tác thơ nhưng phải có ý nghĩa.

-Nếu nhóm nào bí thì xem như thua cuộc.

## **Cải biên 1: ĐỐ BÀI HÁT**

Cách chơi:

- Chia làm 2 nhóm(hoặc nhiều nhóm)

- Quản trò: Xướng lên một vần trong bảng chữ cái và chỉ một nhóm hát trước. Nhóm này lập tức hát ngay bài hát bắt đầu bằng chữ cái ấy.

-Vd: Quản trò ra vần “C” thì nhóm được chỉ định sẽ hát “Cùng nhau đi hồng bình”

Khi nhóm này hát xong thì nhóm kia sẽ hát bài khác, vd: “Có một bài ca không bao giờ quên...”

-Cuộc chơi tiếp tục cho đến khi bên nào bí thì sẽ thua cuộc.

Luật chơi:

-Bài hát phải có ý nghĩa, nếu quản trò không hiểu có quyền hỏi tựa, tác giả bài hát đó.

-Nếu nhóm nào bí thì xem như thua cuộc.

### **93.Trò chơi gốc: BIÊN GIỚI CẦN**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội (từ 2 đội trở lên ).

- Quản trò hô: “Biên giới cần! Biên giới cần!”

- Tập thể đáp: “ cần gì? Cần gì?”

- Quản trò hô tiếp: “cần 3 cái khăn quàng ... hoặc có thể cần những đồ vật khác tùy theo quản trò quyết định.

-Tập thể thực hiện theo yêu cầu của Quản trò.

Luật chơi:

- Trò chơi được thực hiện 5 lần. Đội nào thực hiện yêu cầu của người Quản trò trước và đúng thì coi như thắng cuộc. Các đội còn lại thua cuộc. Sau 5 lần chơi, đội nào có số lần thắng cuộc ít nhất đội đó bị phạt.(hình thức phạt tùy quản trò).

☐ **Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng vận động viên góp tặng quà cho các anh bộ đội ở Hải đảo nhân dịp 22/12.**

**Ví dụ:** TPT nói: “ Biên giới cần! Biên giới cần!”

Đội viên đáp: “Cần gì? Cần gì?”

TPT nói: Cần mỗi em 500 đồng mua quả bóng tặng các anh bộ đội Trường Sa” ... và các em thực hiện rất hào hứng và vui vẻ vì các em rất thích chơi và nghe lời thầy, cô TPT.

### **Cải biên 1:TÔI MUỐN**

Cách chơi:

Người chơi đứng thành vòng tròn và thực hiện theo lời nói của quản trò.

-Quản trò hô: “Tôi nói! Tôi nói!”

-Tập thể đáp: “Nói gì ! Nói gì!”

-Quản trò hô: “ Tôi nói các bạn quỳ xuống”

-Tập thể thực hiện theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

Quản trò có thể thay đổi lời nói của mình ở mỗi lần chơi. Tập thể thực hiện theo yêu cầu của người Quản trò. Nếu người chơi thực hiện không được hoặc làm sai thì coi như vi phạmLuật chơi sẽ bị phạt (hình thức phạt tùy quản trò).

## **Cải biên 2: NHANH TAY LÊN**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “ Nhanh tay lên! Nhanh tay lên!”
- Tập thể đáp: “Làm gì! Làm gì!”
- Quản trò hô: “ Nhặt 5 chiếc lá khô ”
- Tập thể thực hiện theo lời nói của Quản trò.

Luật chơi: Quản trò có thể chia người chơi làm thành nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của quản trò. Đội nào thực hiện sau cùng coi như chưa nhanh tay, sẽ bị phạt (hình thức phạt tùy quản trò).

-Nếu không chia đội mà chơi vòng tròn thì người chơi nào thực hiện chậm nhất sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: TẬP HỢP NHANH**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “ tập hợp nhanh! Tập hợp nhanh!”
- Tập thể đáp: “ bao nhiêu người! Bao nhiêu người!”
- Quản trò hô: “5người... 7 người...”
- Tập thể thực hiện theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

-Người chơi được chia làm nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của quản trò. Đội nào tập hợp chậm nhất sẽ bị phạt. Người quản trò có thể cho chơi nhiều lần và thay đổi khẩu lệnh.

Ví dụ: ... 6 người thành 1 hàng dọc

7 người thành 1 vòng tròn

10 người thành 2 hàng ngang...

## **Cải biên 4: ĐỘI TA CẦN**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “Đội ta cần! Đội ta cần!”
- Tập thể đáp: “Cần gì! Cần gì!”
- Quản trò hô: “ Cần 5 cái khăn quàng ...”
- Tập thể lập tức thực hiện theo yêu cầu của quản trò.

Luật chơi:

Người chơi được chia làm nhiều đội. Các đội thực hiện theo lời nói của người quản trò. Đội nào thực hiện chậm nhất sẽ bị phạt. Quản trò có thể thay đổi lời nói trong mỗi lần chơi. Ví dụ: Cần 9 cái nón ca lô; 5 cái cấp hiệu.

## 94.Trò chơi gốc: CHANH CHUA – CUA KẸP

Cách chơi:

Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Tập thể sẽ nói lên tính chất các vật như :

-Quản trò hô: chanh! -Tập thể hô: Chua; Chuối ! Chát; Muối! Mặn; .....

Quản trò hô : Cua! Kẹp... Thì người chơi dùng tay phải đang xoè ra kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người nào bị kẹp sẽ mời ra giữa vòng tròn để quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**Cua**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 1: GÀ MÁI

Cách chơi:

- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **gà** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “gà mái” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**Gà mái**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 2: THỎ CON

Cách chơi:

- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **Thỏ con** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Thỏ con**” thì người chơi tay phải kẹp lại(nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**Thỏ con**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 3: BƯỚM TRẮNG

Cách chơi:

- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **gà** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Bướm trắng**” thì người chơi tay phải kẹp lại (nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe “**Bướm trắng**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 4: HEO CON

Cách chơi:

- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **HEO CON** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**HEO CON**” thì người chơi tay phải kẹp lại (nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**HEO CON**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

### Cải biên 5: VỊT XIÊM

Cách chơi:

- Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả các người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **VỊT** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện nếu có chữ “**Vịt xiêm**” thì người chơi tay phải kẹp lại (nắm lại) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

- Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ **Vịt xiêm**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.

## **95.Trò chơi gốc: TẬP LÀM NHANH CHO QUEN**

### **Cải biên 1: NHANH MẮT**

Cách chơi:

-Quản trò cho các người chơi sinh hoạt vòng tròn và bắt ngừ nói 1 trong 2 câu sau:

Bắt con thỏ bỏ giỏ, bắt quả thị bỏ bị. Đồng thời người được quản trò mời thực hiện các động tác sau:

+Bắt con thỏ bỏ giỏ: cánh tay trái chống lên hông trái, nắm các ngón tay bên phải bỏ qua bên hông trái, đồng thời 2 chân đều nhúng (giống bơm bánh xe).

+Lấy trái thị bỏ bị: làm ngược lại với câu “bắt con thỏ bỏ giỏ” nhưng không nhúng chân.

Luật chơi:

-Người chơi nếu không thực hiện được thì sẽ bước đi vô vòng tròn để trò chơi kết thúc thì phạt.

### **Cải biên 2: NHANH TAY**

Cách chơi:

- Quản trò phổ biến trước:

+ Con cóc: Đưa 2 bàn tay lên ngang trước mắt và để hướng 2 lòng bàn tay về phía mặt đồng thời nháy lên 2 cái.

+ Con chó: đưa 2 bàn tay lên chỗ 2 thái dương, xoay 2 bàn tay ra ngoài và đồng thời ngoe nguẩy.

+ Con khỉ: đưa 2 bàn tay ra sau hông và đồng thời vẩy vẩy. Sau đó cho người chơi hát toàn bài “ Ra mà xem” và làm các động tác (đã phổ biến) khi hát một trong 3 con vật. Muốn sôi động hơn thì quản trò hỏi bắt ngừ các con vật nào thì người chơi phải thực hiện động tác đó.

Luật chơi:

- Người chơi nếu không thực hiện được thì sẽ bước đi vô vòng tròn để trò chơi kết thúc thì phạt.

### **Cải biên 3: MÚA HAY**

Cách chơi:

- Quản trò phổ biến trước trong bài hát “Con bướm vàng” làm các động tác sau:

- + “Xoè đôi cánh” thì giơ ngang tay phải và chân trái.
- + “Bướm bướm quay 3 vòng” thì tay phải và tay trái dang ra theo chiều dọc.
- + “Em ngồi trên” thì lắc mông qua trái, qua phải.

Quản trò cho hát bài “Con bướm vàng” đồng thời thực hiện các động tác vừa nêu.

Luật chơi:

Nếu múa sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: VƯỜN HOA XUÂN**

Cách chơi:

- Quản trò phổ biến trước. Sử dụng bài hát “ Tôi là lá – Tôi là hoa”
- + “ Tôi là lá” : cánh tay giơ cao, các ngón khép lại đồng thời đu đưa qua lại.
- + “ Tôi là hoa”: cánh tay giơ cao, các ngón tay hơi co lại để làm hoa.
- + “ Tôi là hoa lá hoa mùa xuân” giơ tay lên cao làm nhanh thành hoa, lá, hoa.

-Cách 1: Quản trò cho vòng tròn hát bài “ Tôi là lá, tôi là hoa” đồng thời thực hiện các động tác giơ tay(đã phổ biến). Và ngày càng tăng tốc độ.

-Cách 2: Quản trò đến trước mặt người chơi và nói bất chợt các câu trong bài hát để người chơi làm các động tác vừa nêu.

Luật chơi:

-Nếu làm chậm hoặc sai các động tác đều bị phạt.

## **Cải biên 5: CHO XEM**

Cách chơi:

- Sử dụng bài “ Cốc! Cốc! Cốc!”
- + Nếu là thỏ: đưa hai bàn tay lên đầu và vẫy vẫy.
- + Nếu là nai: đưa một bàn tay lên đỉnh đầu và chụm các đầu ngón tay lại với nhau.
- + Là lá la là lá la: làm động tác vui mắt.
- Cách 1: Tất cả vòng tròn đều chơi.
- + Quản trò nói: Cốc! Cốc! Cốc!
- + Người chơi: Ai gọi đó!
- + Quản trò: Nếu là thỏ (người chơi làm động tác)
- + Người chơi: thì cho xem tai (trả lời)



- + Quản trò: nếu là nai ( người chơi làm động tác)
  - + Người chơi: thì cho xem gặt (trả lời)
  - Cách 2:
    - + Quản trò: đến từng người chơi hỏi bất ngờ “ Nếu là thỏ”
    - + Người chơi trả lời “thì cho xem tai” đồng thời làm động tác.
- Cứ như vậy hỏi nhiều người trong vòng tròn.
- Luật chơi:
- Làm chậm và sai động tác sẽ bị phạt.

## **96.Trò chơi gốc: NỤ, NỞ, TÀN**

Cách chơi:

- Nụ: 5 ngón tay chụm lại và đưa lên.
- Nở: 5 ngón tay ngửa và xòe ra.
- Tàn: 5 ngón tay úp xuống.

Quản trò hô bất chợt, mọi người làm theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

- Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt.

## **Cải biên 1: NGẮN –DÀI**

Cách chơi:

- Ngắn: để 2 bàn tay làm động tác ngắn.
- Dài: để 2 bàn tay căng ra làm động tác dài hơn.

Quản trò hô bất chợt, mọi người làm theo lời nói của quản trò.

Luật chơi:

- Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **Cải biên 2: THỤT – THÒ**

Cách chơi:

- Thụt :Thụt tay xuống
- Thò: Đưa thẳng tay lên cao.

Quản trò hô liên tục và bất kỳ.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

### **Cải biên 3: THIÊN – ĐỊA**

Cách chơi:

- Thiên : chỉ tay lên trời.
- Địa : chỉ tay xuống đất

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

### **Cải biên 4: ĐỨNG – NGỒI**

Cách chơi:

- Trời ta: ta đứng
  - Đất ta: ta ngồi
- Quản trò hô liên tục và bất kỳ.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

### **Cải biên 5: CON THỎ – CON BÒ**

Cách chơi:

- Con thỏ: để 2 tay lên đầu như lỗ tai thỏ.
  - Con bò: chống 2 tay xuống đất
- Quản trò hô liên tục cho trò chơi sinh động.

Luật chơi:

-Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai thì bị phạt. ( Có thể ngược lại, làm theo hành động không làm theo lời nói).

## **93.Trò chơi gốc: TÍC – TE**

Cách chơi:

- Quản trò quy định với tập thể tiếng còi do quản trò thổi như sau:
- Tíc : Tất cả đứng.
- Te: Tất cả ngồi xuống

- Te - te: Tất cả quỳ xuống

Luật chơi:

- Mọi người cùng lắng nghe và làm theo nhưng nếu quản trò thối sai mà ai làm theo thì sẽ bị phạt.

## **97.Trò chơi gốc: BÃO THỐI**

Cách chơi:

Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Bão thối! Bão thối!”

Tập thể đồng thanh đáp: Thối ai! Thối ai!

Quản trò hô tiếp: Thối những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Bão thối ! Bão thối !

Luật chơi

Khi chạy đổi chỗ không được chen lấn bạn khác. Bạn nào không đổi chỗ khi quản trò yêu cầu có liên quan đến mình là vi phạm .

## **Cải biên 1: MƯA RƠI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Mưa rơi! Mưa rơi!”

Tập thể đồng thanh đáp: Rơi ai! Rơi ai!

Quản trò hô : Mưa rơi lên những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Mưa rơi! Mưa rơi!

Luật chơi:

Khi chạy đổi chỗ không được chen lấn bạn khác. Bạn nào không đổi chỗ khi quản trò yêu cầu có liên quan đến mình là vi phạm .

## **Cải biên 2: PHÁO NỔ**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Pháo nổ! Pháo nổ!”

Tập thể đồng thanh đáp: Nổ đâu ! Nổ đâu!

Quản trò hô: “ Nổ lên những nơi có tên chữ đầu là T”

Lập tức những người có tên chữ đầu là T bước lên 2 bước và làm duyên 1 cái. Quản trò hô tiếp: Pháo nổ! Pháo nổ!

Luật chơi:

-Người nào không làm theo lời yêu cầu của quản trò có liên quan đến mình coi như vi phạm.

### **Cải biên 3: GIÓ THỔI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Gió thổi! Gió thổi!”

Tập thể đồng thanh đáp: Thổi ai! Thổi ai!

Quản trò hô : Thổi những ai đeo đồng hồ ...

Lập tức những người có đeo đồng hồ sẽ di chuyển chỗ khác.

Quản trò hô tiếp: Gió thổi! Gió thổi!

Luật chơi:

- Phải làm theo yêu cầu của người quản trò, không làm hoặc làm chậm coi như vi phạm cũng bị phạt.

### **Cải biên 4: LÁ RƠI**

Cách chơi

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Lá rơi! Lá rơi!”

Tập thể đồng thanh đáp: Rơi đâu! Rơi đâu!

Quản trò hô : Lá rơi lên những ai mặc áo trắng.

Lập tức những người mặc áo trắng xoay một vòng và quay qua cầm tay người bên phải nhảy một điệu nào đó mà bạn thích. Những người nào làm không được sẽ bị phạt.

Quản trò hô tiếp: Lá rơi! Lá rơi!

Luật chơi:

Nếu làm sai động tác sẽ bị phạt, vừa nghe người quản trò nói xong phải làm ngay, làm chậm bị phạt, không làm đúng yêu cầu của quản trò cũng bị phạt.

### **Cải biên 5: TRĂNG RỘI**

Cách chơi:

- Quản trò cho tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “Trăng rọi! Trăng rọi!”

Tập thể đồng thanh đáp : “ Rọi ai! Rọi ai!”

Quản trò hô : “Rọi những ai đeo kính”

Lập tức những người có đeo kính làm thành vòng tròn nhỏ nhảy và ca theo bài hát.

Quản trò hô tiếp: Trăng rọi ! Trăng rọi!

Luật chơi:

- Khi quản trò nêu ra yêu cầu có liên quan đến mình phải thực hiện nhanh, nếu không thực hiện sẽ vi phạm và bị phạt.

## **94.Trò chơi gốc: CỘC – CÁCH – TÙNG – CHENG**

Cách chơi:

- Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Cộc; Nhóm 2: Cách; Nhóm 3: Tùng; Nhóm 4: Cheng

- Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: Cộc; chỉ Nhóm 2 thì nhóm 2 hô Cách; chỉ nhóm 4 thì nhóm 4 hô Cheng... cứ như thế quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải hô đồng thanh. Quản trò có thể chỉ một nhóm nhiều lần hoặc nhiều nhóm .

Luật chơi:

Phải đáp đúng, đáp nhanh, nếu nhóm nào thực hiện không đồng thanh hoặc làm chậm cũng thua.

## **Cải biên 1: KÊU CẮC CÙM CUM**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Kêu; Nhóm 2:Cắc; Nhóm 3:Cùm; Nhóm 4: Cum

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình vừa hô vừa ngồi xuống.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Kêu” và từ từ ngồi xuống. Tương tự chỉ Nhóm 2, nhóm 3, nhóm 4 ... quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải hô đồng thanh và từ từ ngồi xuống. Quản trò có thể chỉ một nhóm nhiều lần hoặc nhiều nhóm .

Luật chơi:

- Nhóm nào làm chậm và không đồng thanh thì bị phạt hoặc xử thua.

## **Cải biên 2: ĐỒ – RÊ – MI – FA**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Đồ; Nhóm 2:Rê; Nhóm 3:Mi; Nhóm 4: Fa

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm mình và đồng thời gọi tên nhóm khác.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Đồ ... Fa”; Nhóm Fa sẽ hô to “Fa ... Mi” và lần lượt như vậy cho đến hết cuộc chơi.

Luật chơi:

- Phải đáp nhanh, đúng, nếu nhóm nào không thực hiện đúng sẽ thua hoặc bị phạt.

### **Cải biên 3: CHÁCH – BÙM – BUM – CHÁT**

Cách chơi:

-Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Chách; Nhóm 2:Bùm; Nhóm 3:Bum; Nhóm 4: Chát

-Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó hô to tên của nhóm khác rồi hô to tên nhóm mình.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô “ Bùm ... Chách” . Nhóm có tên Bùm sẽ hô “ Chát ... Bùm”, nhóm “Chát hô Bum ...Chát” ... và lần lượt như vậy đến hết cuộc chơi.

Luật chơi:

- Phải đúng, nhanh, nếu như hô trón mình trước thì nhóm đó thua.

### **Cải biên 4: CANH – CÁCH – CHÌNH – CHINH**

Cách chơi:

- Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1:Canh; Nhóm 2: Cách; Nhóm 3:Chình; Nhóm 4: Chinh

- Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó đồng thanh hô to một lúc 3 tên.

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 hô: “Cách... Chình ...Chinh..” , liên tục quản trò chỉ nhóm này, nhóm kia làm cho 4 nhóm sinh động hơn và quản trò tăng tốc làm nhanh hơn ...

Luật chơi:

- Phải đáp nhanh, đáp đúng, hô liên tục không dứt quản, hô chậm sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: ĐỒ – MI – SON – ĐỐ**

Cách chơi :

- Chia làm 4 nhóm: Nhóm 1: Đồ; Nhóm 2:Mi; Nhóm 3:Son; Nhóm 4: Đố

- Quản trò chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó nhảy theo bài hát “ Sol đố mi la fa sol”

Giả sử Quản trò chỉ nhóm 1 thì nhóm 1 sẽ hô “Đồ” và cả nhóm cùng nhảy theo bài “Sol đố...”. Cứ như thế quản trò chỉ liên tục, khi quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó phải lên tiếng đồng thanh.

Luật chơi:

- Đáp nhanh, đáp đúng và làm theo bài hát, làm sai bị phạt.

## **95.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

Cách chơi:

- Khi quản trò chỉ vào bạn nào thì bạn đó phải ngồi xuống ngay, hai bạn đứng hai bên quay mặt vào nhau, đưa tay lên và chỉ vào nhau rồi cùng hô to “Đùng”. Sau đó người ở giữa đứng lên.

Luật chơi:

-Sau khi quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó ngồi xuống chậm xem như vi phạm trò chơi, hai bạn hai bên ai “bắn” chậm hoặc “nổ” chậm cũng xem như vi phạm trò chơi. Hai người hai bên không “bắn” mà ngồi xuống cũng xem như vi phạm trò chơi. Ngoài ba bạn trên, nếu bạn khác “bắn” theo cũng là vi phạm trò chơi.

Chơi thử:

- Quản trò cho cả vòng tròn hát và vỗ tay theo nhịp câu “ Bùm bùm – Bùm bùm bùm – bùm bùm bùm”. Quản trò cho chơi thử, chỉ vào vài bạn rồi phân tích bạn nào đúng - sai rút kinh nghiệm. Quản trò cho xé nháp. Bắt đầu vào cuộc chơi.

## **Cải biên 1: DÀN HOÀ TẤU**

Cách chơi:

- Cả vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát câu “ Tền ten-Tền tén ten-Tén tén ten”. Bắt chợt quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó phải hát một bài hát tự chọn. Hai bạn hai bên thể hiện một loại nhạc cụ nào đó. Quản trò chỉ sang bạn khác thì nhóm vừa rồi ngưng, nhóm mới phải biểu diễn ngay.

Luật chơi:

- Khi thể hiện vai trò của mình là hát hay làm nhạc cụ, mỗi bạn phải thể hiện thật to, ai bị mất tiếng là xem như thua.

## **Cải biên 2: ĐOÀN CA MÚA NHẠC**

Cách chơi:

- Cả vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát câu “Tính tình tính tình tính tang”. Bắt chợt quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó vừa múa vừa hát một bài bất kỳ. Hai bạn hai bên thể hiện một loại nhạc cụ khác nhau. Quản trò chỉ sang bạn khác thì nhóm vừa rồi ngưng, nhóm mới phải biểu diễn ngay.

Luật chơi:

- Mỗi lần quản trò chỉ một bạn, bạn đó không được hát lại bài hát vừa hát xong, hai bạn diễn nhạc cụ phải diễn 2 loại khác nhau. Ai vi phạm Luật chơi sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: BÔNG EM**

Cách chơi:

- Cả vòng tròn lần lượt hát các bài hát thiếu nhi. Khi quản trò chỉ vào bạn nào, hai bạn hai bên phải bông bạn đó lên. Quản trò chỉ bạn khác thì nhóm vừa rồi để bạn ở giữa xuống, nhóm khác tiếp tục trò chơi.

Luật chơi:

- Khi quản trò chỉ bạn nào, bạn đó phải được bông lên, nếu chậm thì cả 3 bạn đều vi phạm Luật chơi.

### **Cải biên 4: DIỄN VIÊN KỊCH NÓI**

Cách chơi:

- Quản trò bắt một bài hát, cả vòng tròn hát theo. Quản trò bắt chợt chỉ vào bạn đó “Mếu” (không lên tiếng). Người bên phải “khóc” thật to; Người bên trái “cười” thật to. Quản trò chỉ bạn khác thì nhóm cũ dừng lại, nhóm khác tiếp tục trò chơi.

Luật chơi:

- Khi mỗi bạn thực hiện vai trò của mình, hễ bạn “mếu” lên tiếng là vi phạm. Bạn “khóc” mà cười, bạn “mếu” mà cười thì đều vi phạm trò chơi.

### **Cải biên 5: TAI THỎ**

Cách chơi:

- Quản trò cùng hát với vòng tròn. Quản trò chỉ vào một bạn, bạn đó ngồi xuống và bịt hai tai lại; hai bạn hai bên tìm cách chụp tai bạn vừa ngồi. Quản trò chỉ bạn khác thì bạn đó đứng lên, bạn vừa được chỉ phải ngồi xuống và bịt hai tai lại.

Luật chơi:

- Bạn nào bị chụp lỗ tai là vi phạm Luật chơi.

## **98.Trò chơi gốc: SÚC VẬT**

Cách chơi

- Quản trò giới thiệu 4 động vật.

- Quản trò hô: - “Trâu” (các bạn cúi xuống bò bằng 4 chân )

- “Ngựa” (Phi và hí)

- “ Chó ” ( sủa gâu ...gâu)



- “Rắn” (chấp 2 tay đưa lên trời và trườn)

Luật chơi:

- Lúc đầu quần trò hô từ từ , dần dần gọi nhanh và hoán chuyển nhau, có thể thêm một số động vật khác như mèo, nếu người chơi kêu meo ...meo thì bị bắt.

## **Cải biên 1: ĐỒ VẬT**

Cách chơi:

- Quần trò giới thiệu 4 đồ vật, yêu cầu bạn trả lời và làm theo lời nói.
- Quần trò hô -“Chảo” (xào, hai tay làm động tác xào)
- Nồi(nấu); Búa (đập); Dao (cắt)

Luật chơi:

- Giống trò chơi súc vật quần trò thêm vài món đồ khác như kèm (kẹp); kéo... bạn nào thực hiện bạn đó sẽ bị bắt.

## **Cải biên 2: BẮT BỎ BỊ**

Cách chơi:

- Quần trò quy định:
- Quần trò hô:( Bắt bỏ bị –Tập thể: Lươn; bắt bỏ chuồng – Heo; Bắt bỏ lờ – Cá )

Luật chơi:

- Quần trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể vật để bắt, có thể con vật bị bắt, yêu cầu người chơi phải trả lời nhanh và đúng luật.

## **Cải biên 3: GIA ĐÌNH EM**

Cách chơi:

- Quần trò quy định : Má (đi chợ – hai tay bạn phe phẩy như đang đi); Bố( nhỏ râu- tay bạn đặt lên cằm nhỏ râu); Con(đá banh – chân bạn phải sút bóng); Ông(đọc báo- hai tay bạn xòe ra trước mắt như đọc báo).

Luật chơi:

- Quần trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể hỏi thêm bà, cháu ... để dễ bị bắt

## **Cải biên 4: VẬT DỤNG**

Cách chơi:

- Quần trò quy định: Bàn( Bàn dang tay ra cúi người xuống); Ghế(ngồi một chân); Tủ(ngồi xuống đất khoanh tay lại); giường(nằm sắp xuống đất).

Luật chơi:

- Quản trò hỏi lung tung và nhanh, thay đổi liên tục, có thể hỏi thêm nhà, quạt ... để dễ bắt người chơi.

## **99.Trò chơi gốc: CƠ THỂ – QUẢ**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Hai đội thi nhau tìm các loại quả trên cơ thể mình.

Luật chơi:

- Nếu đội nào không tìm được loại quả trên cơ thể mình thì đội đó thua cuộc.

## **Cải biên 1: MẶT – THỞ**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Đội 1 tìm trên cơ thể có vần “M” (vd: MẶT ) thì Đội 2 sẽ hát vần cuối của Đội 1 tìm được (vd:Tôi là lá, tôi là hoa...) và Đội 2 tìm trên cơ thể vần M và đổi lại Đội 1.

Luật chơi:

- Nếu Đội nào không tìm được bài hát hay tập thể không cùng hát, và không tìm được vần “M” trên cơ thể thì đội đó sẽ thua cuộc.

## **Cải biên 2: THUA - HƯỞU**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Đội 1 tìm trên cơ thể có vần “T” (vd: Thận) thì Đội 2 sẽ tìm các con vật tương ứng với vần kế tiếp của vần “T” ( Thận kế tiếp vần “ T” là “h” vd: heo). Đội 2 tìm và đổi lại Đội 1.

Luật chơi :

- Nếu đội nào không tìm được chữ kế tiếp của vần “T” và không tìm được vần “T” trong cơ thể thì xem như đội đó thua cuộc.

## **Cải biên 3: SỰ SỐNG**

Số lượng: 20 – 30 bạn chia làm 2 đội

Cách chơi:

- Tìm các cơ quan có sự sống trong cơ thể. Giải thích (vd: Tim- nhịp đập con tim)

Luật chơi:

- Đội nào tìm được mà không giải thích được xem như thua cuộc.

## **100.Trò chơi gốc: HÁT LIÊN KHÚC TRÁI CÂY**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát có tên trái cây.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát chậm thì thua cuộc.

## **Cải biên 1: LIÊN KHÚC BỐN MÙA**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát có tên bốn mùa. Vd: “Xuân, Hạ, Thu, Đông, Mưa...”

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát không có các chữ trên thì thua cuộc.

## **Cải biên 2: LIÊN KHÚC HOA – MÀU**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát trong đó có tên các loài hoa(vd: phượng hồng, bông sen, bông trắng...)

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và tìm bài hát không có các loài hoa thì thua cuộc.

## **Cải biên 3: LIÊN KHÚC HÀ NỘI- HUẾ – SÀI GÒN**

Cách chơi:

- Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát trong đó có chữ hà Nội- Huế- sài gòn.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và bắt nhịp chậm thì đội đó thua cuộc.

## **Cải biên 4: LIÊN KHÚC SỐ THỨ TỰ**

Cách chơi :

Chia làm 2 đội, có 2 nhạc trưởng. Oánh tù tù đội nào thắng thì hát trước. Nhạc trưởng bắt nhịp cả đội đồng thanh hát lớn bài hát theo số thứ tự. Đội hát trước hát số 1, đội hát sau là số 2 và liên tục như vậy cho đến số 10.

Luật chơi:

- Đội nào hát lại bài đã hát và bắt nhịp chậm thì đội đó thua cuộc.

## **101.Trò chơi gốc: ÔNG SẤM**

Cách chơi:

- Trời mưa lớn ào ào (vỗ tay lớn)
- Trời mưa nhỏ li ti ( vỗ tay nhẹ nhẹ)
- Gió thổi huu huu ( xi ... xi ....xi ...)
- Chớp (set...set...set...)
- Sấm đánh (rầm ...rầm...)

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: XE LỬA CHẠY**

Cách chơi:

- Xe lửa chạy (xình xịch xình xịch )
- Xe lửa vô số (Xịch! Xịch! Xịch! Xịch! )
- Xe lên dốc ( Xoẹt! Xoẹt! Xoẹt! Xoẹt! )
- Xe xuống dốc ( Quạt! Quạt! Quạt! Quạt! )

Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: SỐNG – CHẾT**

Cách chơi:

- Sống: nhảy múa tùy ý
- Chết: đứng im không nhút nhít.

Luật chơi:

- Làm không đúng quy định bị phạt.

## 102.Trò chơi gốc: ĐOÀN KẾT

Cách chơi: ( Vòng tròn)

- Quản trò hô: Kết chùm –Kết chùm
- Tập thể đáp: Chùm mấy – chùm mấy
- Quản trò hô: Chùm 5 – chùm 5
- Tập thể làm theo : Tìm 5 người chụm lại

Luật chơi: (Có hình phạt vui)

-Tập thể làm theo yêu cầu của người quản trò. Nếu như sau khi làm theo, người nào chưa chùm theo yêu cầu thì bị phạt.

### Cải biên 1: TỔ QUỐC CẦN

Cách chơi: (Chia thành từng đội A – B – C ... )

- Quản trò hô: Tổ quốc cần! Tổ quốc cần
- Tập thể đáp: Cần gì? Cần gì?
- Quản trò hô: Cần 5 cây viết.
- Các đội làm theo: Tìm đủ 5 cây viết đúng yêu cầu.

Luật chơi: (Khen thưởng)

-Các đội phải làm theo yêu cầu của quản trò, Đội nào làm nhanh hơn sẽ thắng.

### Cải biên 2:TÔI MUỐN

Cách chơi :

- Quản trò hô: Tôi muốn! Tôi muốn!
- Tập thể đáp: Muốn gì? Muốn gì?
- Quản trò hô: Tôi muốn 2 quyển truyện
- Các đội làm theo: Tìm đủ 2 quyển truyện đúng yêu cầu.

Luật chơi: (Khen thưởng)

- Các đội phải làm theo yêu cầu của quản trò, Đội nào làm nhanh hơn sẽ thắng.

### Cải biên 3: TÙM NỤM

Cách chơi: (vòng tròn)

- Quản trò hô: Tùm nùm – Tùm nùm
- Tập thể đáp: Nùm mấy ? nùm mấy ?
- Quản trò hô: Nùm 3 – Nùm 3
- Vòng tròn làm theo:Phải nùm lại nhóm 3 người.

Luật chơi:

- Làm theo yêu cầu của quản trò, người nào làm chậm sẽ bị phạt.

### **103.Trò chơi gốc: AI THỐI TO NHẤT(bong bóng)**

Cách chơi: ( Chia tổ, nhóm )

- Mỗi đội cử ra 2 bạn để dự thi. Ai thối to nhất sẽ thắng.

Luật chơi:

-Sau khi quản trò hô hiệu lệnh mới thối, có hiệu lệnh thì ngưng lại, ai thối to hơn sẽ thắng, thối bé thì thua. Trường hợp 2 bong bóng bằng nhau thì huê.

### **Cải biên 1: AI NHANH HƠN**

Cách chơi:

- Mỗi đội cử ra 1 bạn để dự thi. Mỗi bạn sẽ được phát 1 cái bong bóng. Ai thối to nhất, nhanh nhất sẽ thắng.

Luật chơi :

-Ai thối bé sẽ thua cuộc, bong bóng phải thối lớn bằng mẫu của quản trò và nhanh hơn sẽ là người thắng cuộc.

### **Cải biên 2:CHUYỂN BÓNG TIẾP SỨC**

Cách chơi: ( 2đội – mỗi đội 10 người)

- Chia làm 5 cặp, cứ một cặp cách nhau khoảng 2 mét.

- Khi có hiệu lệnh, cặp thứ nhất giữ bóng bằng giữa 2 cái đầu chụm lại và di chuyển đến cặp thứ hai và cứ thế cho đến hết.

- Đội nào về trước coi như thắng cuộc.

Luật chơi:

- Trong khi di chuyển Đội nào làm rớt bóng sẽ bị trừ điểm (hoặc) đi lại từ đầu tùy theo quy định của quản trò.

### **Cải biên 3: ĐẠP BÓNG**

Cách chơi: ( 2đội – mỗi đội 10 người)

- Mỗi người chơi được cột bóng vào 2 chân. Khi có hiệu lệnh thì hai bên sấp vào nhau, cố gắng đập sao cho bể bóng của đối phương.

Luật chơi:

-Người nào bị bể bóng thì loại ra. Sau khi hết giờ chơi Đội nào còn bóng nhiều thì thắng cuộc.

## **Cải biên 4: PHÁ MÌN**

Cách chơi: (mỗi đội 5 người – từ 2 đội trở lên)

- Khi có hiệu lệnh, người đầu tiên sẽ thổi bong bóng và cột bóng lại, ngậm bóng trên miệng chạy lên điểm quy định và đặt bóng trên miệng xuống đất, dùng móng ngói lên cho bể bóng và chạy về đánh tay người thứ hai tiếp tục cho đến hết.

Luật chơi:

- Không thả bóng bằng tay. Phải ngói cho bể bong bóng mới được chạy về.
- Đội nào về sớm nhất sẽ thắng.

## **104.Trò chơi gốc: CHUYỀN BANH**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội xếp hàng dọc)

- Khi có lệnh banh sẽ được di chuyển từ người số 1 đến người cuối cùng.

Luật chơi:

- Đưa banh thẳng lên đầu, người số 1 chuyền cho người thứ hai và cứ như thế cho đến hết. Đội nào đưa banh về sớm nhất là thắng cuộc.

## **Cải biên 1: VƯỢT CHƯỚNG NGẠI VẬT**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội xếp hàng dọc)

- Khi có lệnh người số 1 sẽ ôm quả bóng chạy vượt chướng ngại vật rồi quay về đưa bóng cho người thứ hai và tiếp tục cho đến hết. Đội nào về sớm nhất và không làm đổ chướng ngại vật là thắng cuộc.

Luật chơi:

- Trong khi di chuyển bạn nào làm đổ chướng ngại vật sẽ bị trừ điểm (hoặc) đi lại từ đầu tùy theo quy định của quản trò.

## **Cải biên 2: DẪN BANH**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội – mỗi đội 10 người - xếp hàng dọc)

- Di chuyển từng người, dẫn banh theo các đường lượn sóng đến điểm quy định và dẫn banh về trao cho người thứ hai và tiếp tục đến người cuối cùng. Đội nào về trước là thắng cuộc.

Luật chơi:

- Trong khi di chuyển Đội nào để banh ra ngoài vòng lượn sóng sẽ đi lại từ đầu.

## **Cải biên 4: ĐÁ BANH**

Cách chơi: (Chia làm 2 đội – mỗi đội 10 người)

-Đội A làm cầu thủ trước, lần lượt từng người đá vào khung thành Đội B với điều kiện cầu thủ bị mất và Thủ môn Đội B cũng bị mất. Đổi lại Đội A làm thủ môn, Đội B làm cầu thủ và thực hiện đến người cuối cùng. Kết quả Đội nào có số bàn vào lưới nhiều nhất là thắng.

Luật chơi:

-Nghe thổi còi mới đá bàn vào khung thành. Ai làm sai là vi phạm.

## 105.Trò chơi gốc: GỌI TÊN

Cách chơi:

- Trò chơi này có thể tiến hành trong phòng hoặc ngoài sân, tùy điều kiện sinh hoạt. Tập thể ngồi thành vòng tròn tập trung chú ý vào quản trò.

- Quản trò hô: “Gọi tên 3 học cụ, gồm 3 chữ” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: bút, mực, tẩy).

- Quản trò lại hô: “Gọi tên 4 gia súc, gồm 4 chữ”, chỉ một em trả lời ngay (vd: gà, vịt, trâu, bò”.

Luật chơi:

- Nếu như em nào ngập ngừng, quản trò đếm từ 1 đến 3, vẫn không nói được, em đó sẽ bị phạt.

## Cải biên 1: GỌI TÊN ĐỒ VẬT

Cách chơi:

-Quản trò nói: “Gọi tên 3 đồ vật trong nhà có **âm đầu giống nhau**” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: đĩa, dao, diêm ...)

Luật chơi: Không được trả lời lặp lại âm đầu giống nhau về đồ vật mà em khác đã nói. Nếu ngập ngừng trả lời chậm sẽ bị phạt.

## Cải biên 2: GỌI TÊN ĐỊA DANH

Cách chơi:

- Cho vòng tròn đếm số từ 1 đến hết. Sau đó bắt bài hát “ bí bo xinh xịch, chúng em đi ô-tô, chúng em đi xe lửa, ô-tô chạy rất nhanh,...”. Đến cuối bài hát quản trò hô số (vd: số 7).

- Tập thể đồng thanh: “Đi đâu! Đi đâu!”

- Quản trò nói: “ Đi đến 3 địa danh thuộc miền núi”.

- Em mang số 7 trả lời liền (vd: Lạng Sơn, Daklak, Kontum)

Luật chơi:

-Nếu em nào trả lời ngập ngừng thì em đó sẽ ra khỏi vòng và bị phạt.

## Cải biên 3: GỌI TÊN BÀI HÁT



Cách chơi:

- Quản trò nói: Gọi tên 3 bài hát có âm đầu giống nhau” và chỉ bất cứ một em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó trả lời (vd: Tiểu đoàn 307; Trường Sơn Đông-Trường Sơn Tây; Trường làng tôi; ...)

Luật chơi:

- Không được trả lời lặp lại tên bài hát mà em khác đã nói. Nếu ngập ngừng trả lời chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: GỌI TÊN LÀM QUEN**

Cách chơi:

-Quản trò ngồi chung vòng tròn chung với các em và lấy mình làm điểm. Quản trò gọi tên mình trước, em kế bên sẽ lặp lại tên của quản trò và tên mình (vd: Quản trò : “Thảo” – em kế bên nói tiếp tên của mình vào chữ “Thảo – Linh”, em kế bên tiếp “Thảo-Linh-Trâm”. Cứ thế trò chơi liên tục nói tên các em cho hết vòng tròn.

Luật chơi:

-Các em phải nói nhanh chóng, lặp lại tên từ người này đến tên mình. Trong quá trình chơi mà quên tên hoặc nói sai tên của bạn thì bị phạt.

## **106.Trò chơi gốc: NGÓN TAY NHÚC NHÍCH**

Cách chơi: (Dựa vào bài hát Ngón tay nhúc nhích )

- Một bàn tay nhúc nhích này, một bàn chân chúc nhích này, một bàn tay bàn chân nhúc nhích nhúc nhích đủ khiến cho ta mệt rồi.

- Quản trò chỉ tới ai thì người đó sẽ nhúc nhích bàn tay, bàn chân. Cứ như thế tăng tốc từ chậm đến nhanh.

Luật chơi:

- Người nào được chỉ mà không làm được sẽ bị phạt.

- Làm theo lời bài hát không làm theo động tác của quản trò.

### **Cải biên 1:**

Cách chơi:

- Một cái đầu nhúc nhích này, một cái vai nhúc nhích này, một cái đầu cái vai nhúc nhích nhúc nhích đủ khiến cho ta mệt rồi.

- Quản trò chỉ tới ai thì người đó sẽ nhúc nhích cái đầu, cái vai. Cứ như thế tăng tốc từ chậm đến nhanh.

Luật chơi:

- Người nào được chỉ mà không làm được sẽ bị phạt.

- Làm theo lời bài hát không làm theo động tác của quản trò.

## 107.Trò chơi gốc: TA LÀ QUAN

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là quan” đồng thời chấp hai tay sau lưng.

Hai người hai bên chấp tay lại và thưa “Dạ bẩm quan”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

- Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai sẽ bị phạt.

## Cải biên 2: TA LÀ VỊT

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là vịt” đồng thời hai tay đập nhẹ vào đùi của mình .

Hai người hai bên để hai bàn tay ngang miệng làm mỏ vịt và kêu “cạp, cạp”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai sẽ bị phạt.

## Cải biên 3: TA LÀ NHÀ SƯ

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là nhà sư” đồng thời hai tay chấp lại.Hai người hai bên cũng chấp hai tay lại và nói “ Nam-mô-a di đà phật” .Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

- Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## Cải biên 4: TA LÀ RỒNG

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là rồng” đồng thời đưa tay phải ra trước, tay trái ra sau hơi cử động cái tay.Hai người hai bên cũng đưa tay trái lên hông,

tay phải để lên tay trái người hơi nghiêng về phía người ở giữa đồng thời tâu “Muôn tâu thủ lĩnh”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## **Cải biên 5: TA LÀ MÈO**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai”.

- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là Mèo” đồng thời đưa tay dụi vào hai mắt. Hai người hai bên cũng đưa tay lên mép kéo dài ra và quay vào người ở giữa kêu “meo...meo...”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

-Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai cũng bị phạt.

## **108.Trò chơi gốc: AI LỚN HƠN AI**

Cách chơi:

- Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

- Nhóm 1: kêu tiếng gà con “chíp ... chíp...”

- Nhóm 2: kêu tiếng thằn lằn “tắc... tắc...”

- Nhóm 3: kêu tiếng vịt “cạp ... cạp...”

- Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng kêu của mỗi con vật khác nhau.

-Nhóm 1 kêu “Chíp chíp” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống) khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “**chíp chíp**” “**tắc tắc**” . Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 3 thì kêu “**tắc tắc**” “**cạp cạp**”....

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## **Cải biên 1: ĐẤU SÚNG**

Cách chơi:

- Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

- Nhóm 1: kêu tiếng “đùng đùng”

- Nhóm 2: kêu tiếng “bằng bằng”
- Nhóm 3: kêu tiếng “đoàng đoàng”
- Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 1 kêu “đùng đùng” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống)khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 3 thì sẽ kêu “**đùng đùng**” “**đoàng đoàng**” . Tương tự nhóm 3 muốn kêu nhóm 2 thì kêu “**đoàng đoàng**” “**bằng bằng**”....

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 2: HOÀ TẤU

Cách chơi:

- Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).
- Nhóm 1: kêu tiếng trống “tùng tùng”
- Nhóm 2: kêu tiếng mõ “cốc cốc”
- Nhóm 3: kêu tiếng đàn “tưng tưng”
- Nhóm 4: kêu tiếng keng “keng keng”
- Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 1 kêu “**tùng tùng**” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống)khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 1 kêu nhóm 3 thì sẽ kêu “**tùng tùng**” “**tưng tưng**” . Tương tự nhóm 3 muốn kêu nhóm 2 thì kêu “**tưng tưng**” “**cốc cốc**”

Luật chơi:

-Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## Cải biên 4:

Cách chơi:

- Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).
- Nhóm 1: kêu tiếng “cách cách”
- Nhóm 2: kêu tiếng “tách tách”
- Nhóm 3: kêu tiếng “cạch cạch”
- Nhóm 4: kêu tiếng “chách chách”
- Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

- Nhóm 3 kêu “cạch cạch” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống)khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 3 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “ **cạch cạch –tách tách**” .  
Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 1 thì kêu “ **tách tách –cách cách**”...

Luật chơi:

- Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## **Cải biên 5: AI HAY HƠN**

Cách chơi:

- Chia vòng tròn thành nhiều nhóm (mỗi nhóm từ 3 người trở lên).

- Nhóm 1: kêu tiếng con cú “**cú cú**”

- Nhóm 2: kêu tiếng con quạ “**quạ quạ**”

- Nhóm 3: kêu tiếng con ve “**ve ve**”

- Nhóm 4: kêu tiếng con dê “**be be**”

-Nếu nhiều nhóm thì mỗi nhóm chọn tiếng nhiều tiếng kêu khác nhau.

-Nhóm 3 kêu “ve ve” đồng thời gọi kèm theo tên nhóm khác (cả nhóm nắm tay lại đồng loạt ngồi xuống)khi kêu xong phải đứng lên nhanh.

Vd: Nhóm 3 kêu nhóm 2 thì sẽ kêu “**ve ve –quạ quạ**” . Tương tự nhóm 2 muốn kêu nhóm 4 thì kêu “**quạ quạ – be be**”...

Luật chơi:

- Nhóm nào kêu sai tiếng, không đồng loạt sẽ bị phạt (cho nhóm sai quỳ xuống để vòng tròn không bị đứt quãng).

## **109.Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON GÀ**

Cách chơi:

-Tay phải xoè ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Con gà” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “Con gà”. Trong lúc kể chưa có từ con gà mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

## **Cải biên 1: CÂU CHUYỆN CON VỊT**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Con VỊT” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “con vịt”. Trong lúc kể chưa có từ con vịt mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

## **110.Trò chơi gốc: ĐẤT – BIỂN – TRỜI**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Biển”
- Người được chỉ lập tức kể tên một loại động vật ở biển.
- Tương tự nói “Đất” thì kể tên động vật ở trên cạn.
- “trời” thì kể tên động vật ở trên trời, bay được.

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên loài vật đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 1: ĐƯỜNG – TRƯỜNG – CHỢ**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Trường”
- Người được chỉ lập tức kể tên một trường học.
- Tương tự nói “Chợ” thì kể tên chợ
- “Đường” thì kể tên đường

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 2: TỈNH – QUẬN –PHƯỜNG**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Tỉnh”
- Người được chỉ lập tức kể tên một Tỉnh
- Tương tự nói “Quận” thì kể tên Quận.
- “Phường” thì kể tên các Phường trong quận.

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 3 : HOA – TRÁI – CÀNH**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Hoa”

- Người được chỉ lập tức kể tên một loài hoa.
- Tương tự nói “Trái” thì kể tên trái cây.
- “Cành” thì kể tên cành

Luật chơi:

- Nói sai, nói chậm và lặp lại tên đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 4: CƯỜI – MẾU – KHÓC**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Cười”
- Người được chỉ lập tức phải cười
- Tương tự nói “mếu” thì mếu ngay
- “Khóc” thì khóc ngay

Luật chơi:

- Làm sai, làm chậm thì xem như vi phạm.

## **111.Trò chơi gốc : XUP LÔNG**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lông cho phù hợp.
- Những cặp lông sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.
- Quản trò bắt bài hát thì cả vòng tròn nắm tay di chuyển và hát to.
- Quản trò thổi còi thì lập tức những cái lông xup xuống, ai ở trong lông là bị bắt ra giữa vòng tròn.

Luật chơi:

- Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **Cải biên 1: BẮT CHIM**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lông cho phù hợp.
- Những cặp lông sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.

- Quản trò bắt bài hát thì cả vòng tròn nắm tay di chuyển và hát to.
- Quản trò thổi còi thì lập tức những cái lồng xụp xuống, ai ở trong lồng là bị bắt ra giữa vòng tròn.

Luật chơi:

- Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **Cải biên 2 : BẮT ẾCH**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.
- Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.
- Quản trò kể câu chuyện sinh động, hấp dẫn, lôi cuốn người nghe, vòng tròn nắm tay di chuyển và lắng nghe câu chuyện. Khi kể đến những có từ “**ếch**” thì các cặp lồng xụp xuống ngay. Ai ở trong lồng xem như ếch bị bắt ra giữa vòng tròn để phạt.

Luật chơi:

- Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **Cải biên 3: BẮT CÁ**

Số lượng : 35 – 50 người

Thời gian: 10 – 15 phút

Cách chơi:

- Tùy theo số lượng người tham gia chơi mà đặt những cái lồng cho phù hợp.
- Những cặp lồng sẽ chia đều và rải rác trong vòng tròn.
- Vòng tròn nắm tay lại và di chuyển theo yêu cầu của quản trò.
- Quản trò hô: “Cá bơi bên phải”(vòng tròn chạy về bên phải)
- “Cá bơi bên trái” (vòng tròn chạy về bên trái)
- “Cá bơi ngược dòng” (vòng tròn chạy ngược lại)
- “Cá lội tung tăng” (Vòng tròn đi từ từ)
- Quản trò hô: Bắt cá (Các lồng xụp xuống để bắt cá)
- Ai ở trong lồng xem như cá bị bắt, ra giữa vòng tròn để phạt

Luật chơi:



- Khi di chuyển vòng tròn phải nắm chặt tay không để đứt quãng. Làm theo quy định và yêu cầu của quản trò.

## **112.Trò chơi gốc : QUAY SỐ**

Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .

Số lượng : Từ 20 người trở lên.

Địa điểm : Ngoài trời

Thời gian: từ 3 – 5 phút

Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay số” , “quay số”. Tập thể đáp “ số mấy” , “ số mấy” và đưa tay vòng trước ngực.

- Quản trò hô số : 2,3 hay là 4 ... thì tập thể sẽ đưa các ngón tay ứng với số quản trò hô.

Vd: Số 3 thì đưa 3 ngón

Luật chơi:

- Quản trò hô số 2 thì tập thể giơ 2 ngón tay nhưng mỗi bàn tay một ngón.( nói chung là quản trò hô số chẵn thì hai tay có số lượng ngón bằng nhau; nếu là số lẻ thì số lượng ngón ở hai tay cách nhau một đơn vị).

- Nếu bạn nào giơ chậm hay giơ sai các quy định trên thì bị phạt.

## **Cải biên 1: QUAY SỐ CHẴN - LẺ**

- Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .

- Số lượng : Từ 20 người trở lên.

- Địa điểm : Ngoài trời

- Thời gian: từ 3 – 5 phút

- Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay số” , “quay số”. Tập thể đáp “ số mấy” , “ số mấy” và đưa tay vòng trước ngực.

- Quản trò hô số lẻ thì các bạn tiếp tục quay đều hai tay. Nếu là số chẵn thì các bạn dừng lại.

Luật chơi:

- Nếu bạn nào giơ chậm hay giơ sai các quy định trên thì bị phạt.

## **Cải biên 2: QUAY SỐ THÊM 1 ĐƠN VỊ**

- Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .
- Số lượng : Từ 20 người trở lên.
- Địa điểm : Ngoài trời
- Thời gian: từ 3 – 5 phút
- Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay số” , “quay số”. Tập thể đáp “ số mấy” , “ số mấy” và đưa tay vòng trước ngực.
- Quản trò hô số 2 thì tập thể sẽ cộng thêm 1 và giờ kết quả là 3. Quản trò hô 6 thì giờ 7...

Luật chơi:

- Vẫn theo nguyên tắc của trò chơi gốc, nếu kết quả là một số chẵn thì hai tay có số lượng ngón tay bằng nhau, nếu đó là số lẻ thì số lượng ngón tay của hai bàn tay chỉ hơn nhau một đơn vị.
- Nếu bạn nào giờ chậm hay giờ sai các quy định trên thì bị phạt.

## **Cải biên 3: QUAY SỐ TRỪ ĐI MỘT ĐƠN VỊ**

- Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .
- Số lượng : Từ 20 người trở lên.
- Địa điểm : Ngoài trời
- Thời gian: từ 3 – 5 phút
- Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay số” , “quay số”. Tập thể đáp “ số mấy” , “ số mấy” và đưa tay vòng trước ngực.
- Quản trò hô số 5 thì tập thể sẽ trừ đi 1 và giờ kết quả là 4, quản trò hô số 4 thì tất cả giờ 3...

Luật chơi:

- Vẫn theo nguyên tắc của trò chơi gốc, nếu kết quả là một số chẵn thì hai tay có số lượng ngón tay bằng nhau, nếu đó là số lẻ thì số lượng ngón tay của hai bàn tay chỉ hơn nhau một đơn vị.
- Nếu bạn nào giờ chậm hay giờ sai các quy định trên thì bị phạt.

## **Cải biên 4: QUAY SỐ ĐẦU – VAI – CHÂN**

- Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .
- Số lượng : Từ 20 người trở lên.
- Địa điểm : Ngoài trời

- Thời gian: từ 3 – 5 phút

- Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay – quay – quay”. Tập thể đáp lại “quay – quay - quay” và đưa tay vòng phía trước ngực.

- Quản trò hô “Đầu” thì tập thể để hai tay lên đầu. Quản trò hô “ vai” thì tập thể để hai tay lên vai...

Luật chơi:

- Nếu bạn nào giờ chậm hay giờ sai các quy định trên thì bị phạt.

*Lưu ý:* Để tăng thêm tính hấp dẫn của trò chơi, quản trò có thể hô các bộ phận khác trên cơ thể của mình như : lỗ tai, mũi, cằm, eo, lưng ...

## **Cải biên 5: QUAY SỐ ĐỐI NHAU**

- Mục đích: Rèn luyện tính tập trung cao và phản xạ nhanh cho người chơi .

- Số lượng : Từ 20 người trở lên.

- Địa điểm : Ngoài trời

- Thời gian: từ 3 – 5 phút

- Tổ chức : 01 quản trò

Cách chơi:

- Quản trò hô “quay – quay – quay – quay”. Tập thể đáp lại “ quay – quay – quay – quay” và đưa hai tay vòng phía trước ngực.

- Quản trò quy định những cặp đối nhau như : đầu – chân; vai –eo; bụng – lưng ... Khi quản trò hô “đầu” thay vì chúng ta đưa tay lên đầu thì bây giờ tập thể đưa tay xuống chân và ngược lại quản trò hô “chân” thì tập thể đưa tay lên đầu.

Luật chơi:

- Nếu bạn nào giờ chậm hay giờ sai các quy định của các nhóm đối nhau thì xem như bị phạt.

## **113.Trò chơi gốc: NỤ –NỖ- TÀN**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Nụ: Các ngón tay chụm lại

- Nỗ: Các ngón tay xòe ra

- Tàn: Bàn tay úp xuống mặt đất.

Quản trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia chỉ cần làm đúng động tác đã quy ước của quản trò.

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quần trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

### **Cải biên 1 : CHÉN - TÔ - DĨA**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Chén: Bàn tay chụm lại
- Tô: Bàn tay hơi rộng
- Dĩa: Bàn tay xoè hẵn ra.

Quần trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia và liên tục động tác từ chậm và nhanh dần lên. (Tay của người quần trò sẽ thay đổi hình dạng khác nhau chứ không theo quy định).

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quần trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

### **Cải biên 2 : BÀN TAY ĐỨNG - ÚP - NGỮA**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Đứng: Bàn tay đưa thẳng lên.
- Úp: bàn tay úp xuống
- Ngửa: bàn tay ngửa lên

Quần trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia và liên tục động tác từ chậm và nhanh dần lên. (Tay của người quần trò sẽ thay đổi hình dạng khác nhau chứ không theo quy định).

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quần trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

### **Cải biên 3 : CAO – VỪA – THẤP**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Cao: Khỏi đầu
- Vừa: Ngang với bụng
- Thấp: Thẳng hết bàn tay xuống.

Quần trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia và liên tục động tác từ chậm và nhanh dần lên. (Tay của người quần trò có quyền thay đổi quy định khác nhau chứ không theo quy định).

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quản trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

#### **Cải biên 4 : MỘT – HAI – BA**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Một : đưa ngón tay chỉ lên
- Hai: Đưa ngón chỉ và ngón giữa lên.
- Ba: đưa ngón chỉ, ngón giữa và ngón áp út.

Quản trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia chỉ cần làm đúng động tác đã quy ước của quản trò.

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quản trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

#### **Cải biên 5: CHỈ – CHỖ - CHƯỠNG**

Cách chơi: Quy ước các động tác

- Chỉ: đưa ngón tay chỉ lên
- Chỗ: đưa cùi chỏ về phía trước
- Chường : đưa cả bàn tay dựng đứng, lòng bàn tay hướng về phía trước.

- Quản trò sẽ vừa hô vừa làm động tác, tập thể tham gia chỉ cần làm đúng động tác đã quy ước của quản trò.

Luật chơi:

Làm theo lời nói và thực hiện đúng quy ước động tác của quản trò, sai động tác xem như phạm luật.

*Lưu ý:* trò chơi chỉ sử dụng một cánh tay phải.

### **115.Trò chơi gốc: VỖ TAY THEO NHỊP**

Cách chơi:

Khi nghe người quản trò hô những số chẵn(2,4,6 ...)thì người chơi phải vỗ tay 1 cái theo nhịp của người quản trò.

Luật chơi:

Người chơi sẽ bị phạt nếu không vỗ tay hoặc vỗ tay chậm, và vỗ tay vào những số lẻ(1,3,5...)

### **Cải biên 01:**

Cách chơi:

Khi nghe người quản trò hô những số lẻ(1,3,5 ...)thì người chơi phải nhảy bật lên theo nhịp và kêu “A”.

Luật chơi: Tương tự như trò chơi gốc.

### **Cải biên 02:**

Cách chơi:

Khi nghe người quản trò hô tên những con vật biết bay (bồ câu, diều hâu, con ong...) thì người chơi phải nhảy bật lên và vỗ tay 1 cái.

Luật chơi: Tương tự như trò chơi gốc.

### **Cải biên 03:**

Cách chơi: Khi thấy người quản trò dậm chân (bước đi)thì người chơi phải vỗ tay một cái (để trò chơi thêm phong phú người quản trò có thể vừa đi vừa kể một câu chuyện để thu hút người chơi)

Luật chơi: Tương tự như trò chơi gốc.

### **Cải biên 04:**

Cách chơi: Khi nghe người quản trò hô số “1” thì người chơi phải ngồi xuống và vỗ tay một cái, khi nghe số “2” thì người chơi phải đứng lên và vỗ tay một cái.

Luật chơi: Tương tự như trò chơi gốc.

### **Cải biên 05:**

Cách chơi: Người chơi sẽ vỗ tay liên tiếp theo sự điều khiển của người quản trò đưa tay thấp thì người chơi vỗ tay nhẹ và nhỏ, đưa tay cao thì vỗ tay nhanh và to ... cứ như thế người quản trò sẽ điều khiển để tạo ra âm thanh như tiếng mưa rơi.

Luật chơi: Tương tự như trò chơi gốc.

## **116.Trò chơi gốc: THI NÓI NHỮNG BỘ PHẬN TRONG CƠ THỂ CON NGƯỜI**

Cách chơi:

Chia làm hai đội(hoặc nhiều hơn hai) thi nói các bộ phận trong cơ thể con người, cứ lần lượt đội này nói xong đến đội kia(VD:đầu,tay, chân...).

Luật chơi:

Đội nào nói chậm hoặc nói sai thì được quyền nhường phần thắng cho đội bạn.

### **Cải biên 01:**

Cách chơi:

Tương tự trò chơi gốc, nhưng tìm hiểu về những bộ phận, đặc điểm khác nhau giữa nam giới và nữ giới (VD: hình thái cơ thể, bệnh lý, tuổi thọ, tính cách...).

Luật chơi: Tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 02:**

Cách chơi:

Tương tự trò chơi gốc, nhưng tìm hiểu về những bộ phận có chức năng hấp thụ chất dinh dưỡng vào cơ thể con người (VD: Bao tử, ruột...).

Luật chơi: Tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 03:**

Cách chơi:

Tương tự trò chơi gốc, nhưng tìm hiểu về các loại xương trong cơ thể con người (Vd: Xương chậu, xương đòn gánh, xương tay...).

Luật chơi: Tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 04:**

Cách chơi:

Tương tự trò chơi gốc, nhưng tìm hiểu về các huyết đạo trên cơ thể con người (Vd: huyết nhân trung...).

Luật chơi: Tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 05:**

Cách chơi:

Tương tự trò chơi gốc, nhưng tìm hiểu về các bộ phận giúp cho con người sống được (Vd: tim, gan, phổi...).

Luật chơi: Tương tự trò chơi gốc.

## **117.Trò chơi gốc: KẾT VÒNG**

Cách chơi:

Bước đi theo nhịp của bài hát, theo yêu cầu lời bài hát.

HÁT: Vô thật đều, vô thật nhanh ta bước vô cho đều(1,2,3,4 – 4,3,2,1)

Ra thật đều, ra thật nhanh, ta bước ra cho đều(1,2,3,4 – 4,3,2,1)

Luật chơi:

Nắm tay kết thành một vòng tròn, bước nhanh, đều theo nhịp bài hát.

## **Cải biên 01: NHANH TAY**

Cách chơi:

Có thể ngồi trong phòng, làm động tác theo yêu cầu của lời bài hát: vỗ tay, xoè 2 bàn tay trước mặt lắc đều hát.

Hát: Vỗ tay thật đều, vỗ tay thật nhanh, ta vỗ tay cho đều(1,2,3,4 – 4,3,2,1)

Luật chơi:

Yêu cầu người chơi làm động tác vỗ, lắc tay nhanh đều và đúng nhịp. Hát nhanh dần để trò chơi sôi nổi hơn.

## **Cải biên 02: HÁT CHUYỀN BANH**

Cách chơi:

Xếp thành hai hàng dọc để thi đua giữa hai đội. Hai bạn đứng đầu hàng cầm hai trái banh nhựa.

- Hát câu 1: trái banh được chuyền qua đầu ra sau.

- Chuyền banh tới người cuối cùng, trái banh lại được chuyền lên trong tư thế cúi xuống chuyền qua hai chân bước ngang.

- Trò chơi diễn ra trong khoảng thời gian quy định, tùy theo số lượng người chơi hoặc số lần hát(2-3 lần).

Hát: Chuyền banh thật đều, chuyền banh thật nhanh, ta chuyền cho thật đều(1,2,3,4 – 4,3,2,1)

Luật chơi:

Người tham gia trò chơi phải hát lớn, chuyền banh và đúng tư thế yêu cầu. Nếu chuyền sai tư thế hoặc rớt banh sẽ phải chuyền lại từ đầu.

Có thể dùng nhiều trái banh để chuyền, hết thời gian quy định đội nào chuyền được nhiều banh hơn sẽ thắng.

## **Cải biên 03: NHỊP DIỆU ĐOÀN KẾT**

Cách chơi:

Vòng tròn cùng quay về một hướng, người sau đặt tay lên eo người trước, làm động tác theo yêu cầu bài hát.

Hát: (Bước đi thật đều, lắc hông thật nhanh, ta làm cho thật đều 1,2,3,4-4,3,2,1) 2 lần.

Luật chơi:

Trong khi làm động tác vòng tròn không được đứt đoạn. Hát nhanh dần để tạo sự sôi nổi cho người chơi.



## **Cải biên 04: TÌM NGƯỜI QUẢN TRÒ**

Cách chơi:

Có thể chơi trong phòng hoặc ngoài trời, trò chơi này giúp tìm ra một người để quản trò hoặc yêu cầu hát hành động theo ý tập thể.

Dùng cây viết hoặc cuốn tập để chuyển đi theo nhịp bài hát.

Hát: Chuyển cho thật đều, chuyển cho thật nhanh, ta chuyển cho thật đều (1,2,3,4 – 4,3,2,1)

Luật chơi:

Khi hát hai câu hát và chuyển một vật dụng cho người kế bên, vật dụng đang ở trong tay người nào thì người đó sẽ làm theo yêu cầu của quản trò hoặc yêu cầu của tập thể.

## **Cải biên 05: VÒNG TRÒN ĐOÀN KẾT**

Cách chơi:

Dùng khởi động nhẹ trước khi chơi trò chơi vận động. Đứng vòng tròn quay lưng vào trong vòng tròn, quay mặt ra ngoài, chống tay vào hông(ngoắc tay vào nhau).

Làm theo yêu cầu bài hát, nhịp 1,2,3,4 đứng lại vỗ tay.

Hát: Bước vô thật đều, nhún cho thật nhanh, lắc hông cho thật đều(1,2,3,4-4,3,2,1).

Luật chơi:

Khi chuyển động vòng tròn không bị đứt đoạn, động tác phải nhanh, đều, đúng yêu cầu lời hát. Hát nhanh dần tạo sự sôi nổi trong trò chơi.

## **118.Trò chơi gốc: KỂ TÊN**

Cách chơi:

Chia thành hai đội để chơi, hai đội sẽ lần lượt kể tên cơ quan trong cơ thể con người có chữ “M” đứng đầu.

Luật chơi:

Đội nào kể được nhiều hơn thì đội đó sẽ thắng, không lặp lại những bộ phận đã được kể.

## **Cải biên 01: TẬP LÀM NHÀ VĂN**

Cách chơi:

Cử một bạn(hoặc xung phong) lên trước tập thể. Hai đội lần lượt tả bạn đó từ hình dáng, điệu bộ, tâm trạng bằng các từ láy.

VD: Mái tóc Hà mượt mà, trông Hà múp míp.

Luật chơi:

Những gì đã tả rồi thì không được dùng từ láy khác để tả lại. Đội nào tả được nhiều hơn sẽ thắng.

VD: Mắt Hà sáng long lanh, Mắt Hà đen lay láy → Không được.

## **Cải biên 02: LÀM THEO LỜI NÓI**

Cách chơi:

Quản trò vừa nói vừa làm

- Tai tôi tai tôi -quản trò chỉ vào miệng.
- Miệng tôi miệng tôi-quản trò chỉ vào mắt.
- Cầm tôi cầm tôi – quản trò chỉ vào tai.

Luật chơi:

Người chơi sẽ làm theo lời nói của quản trò chứ không làm theo hành động của quản trò. Ai phạm luật sẽ bị phạt.

## **Cải biên 03: KỂ TÊN**

Cách chơi:

Chia làm hai đội để chơi. Người chơi phải kể tên các bộ phận trên cơ thể người có từ “đôi” hoặc có chia làm hai .

Vd: Lỗ mũi, thận, đôi mắt ...

Luật chơi:

Đội nào kể nhiều hơn sẽ thắng. Không được lặp lại các bộ phận đã nói rồi.

## **Cải biên 04: BIỂU HIỆN TÌNH YÊU**

Cách chơi:

Chia làm hai nhóm. Quản trò quy định:

- Mắt: chớp chớp (người chơi phải chớp mắt)
- Tim: thành thịch (người chơi phải vỗ tay)

Khi quản trò chỉ một đội và hô “mắt” đội đó phải đồng thanh hô “chớp-chớp” đồng thời làm động tác chớp mắt.

Khi quản trò chỉ một đội khác và hô “Tim”đội đó đồng thanh hô “Thành thịch” đồng thời vỗ tay.

Luật chơi: Cả đội phải hô và làm động tác đúng quy định, nhanh, đều.

- Quản trò có thể thay đổi cách hô “Chớp-chớp” người chơi hô “Mắt”;
- Quản trò hô “Thành thịch” người chơi hô “ Tim”.
- Có thể ra hiệu lệnh cho hai đội cùng chơi một lúc.

## **Cải biên 05: KỂ TÊN**

Cách chơi:

Chia 2 nhóm, kể tên các bộ phận cơ thể người bằng danh từ có 2 tiếng. Vd: mạch máu.

Luật chơi:

Không kể lại bộ phận đã kể, không dùng danh từ kép. Vd: trái tim, đôi mắt. Nhóm nào kể đúng và nhiều hơn sẽ thắng.

## **119.Trò chơi gốc: TRÁN, CẦM, TAY**

Cách chơi:

Người quản trò đứng giữa vòng tròn, vừa nói vừa chỉ vào những nơi mình muốn diễn tả, sau đó người chơi làm theo và làm cho nhanh.

Luật chơi: Làm sai hoặc làm chậm thì bị phạt.

## **CẢI BIÊN 1: MẮT, MŨI, MIỆNG**

Cách chơi: tương tự như trò chơi gốc

Luật chơi: tương tự như trò chơi gốc

## **Cải biên 2: ĐI, NGỒI, ĐỨNG**

Cách chơi:

Quản trò đưa hai tay ra, sau đó để hai bàn tay song song nhau và đưa lên xuống liên tục là “đi”; còn “ngồi” là cung hai tay lại. “đứng” thì cung hai tay lại, sau đó lật ngược cho đứng dậy và người chơi cứ theo tay quản trò và làm theo.

Luật chơi: Làm sai hoặc làm chậm là bị phạt.

## **Cải biên 3: NHẬP KHẨU, CHẾ BIẾN, XUẤT KHẨU**

Cách chơi:

- Quản trò hô “Nhập khẩu”
- Tập thể vừa nói theo “Nhập khẩu” vừa đưa tay lên miệng.
- Quản trò hô: “Chế biến”
- Tập thể vừa nói theo “Chế biến” vừa đưa tay lên bụng.
- Quản trò hô “Xuất khẩu”
- Tập thể vừa nói “Xuất khẩu” vừa đưa tay lên miệng.

Luật chơi:

Tập thể làm theo lời nói, không làm theo động tác của quản trò. Ai vi phạm sẽ bị phạt. **Cải biên 4: LÙN, MẬP, ỒM.**

Cách chơi:

Quản trò hô: “Lùn” – Tập thể chùn chân xuống.

Quản trò hô: “mập” – Tập thể chống hai tay lên hong.

Quản trò hô : “Ồm” – Tập thể thả lỏng hai tay xuống và nhón chân lên.

Luật chơi:

Tập thể làm theo lời nói, không làm theo động tác của quản trò. Ai vi phạm sẽ bị phạt.

## **120.Trò chơi gốc: THUYỀN CHỞ**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “ Thuyền chở – Thuyền chở”

- Tập thể đáp: “Chở ai – chở ai”

- Quản trò hô: “Chở Nga – Chở Nga”

- Tập thể đáp: “Thuyền nga chở gì? Thuyền Nga chở gì?”

- Nga đáp : “ Thuyền Nga chở ngô” – Thuyền Hùng chở chi?

- Hùng đáp: “Thuyền Hùng chở hũ” – Thuyền Linh chở chi?

Các bạn sẽ chở những thứ mà tên thuyền người chở có phụ âm đầu giống với những thứ sẽ chở.

Luật chơi:

Khi đến lượt mình mà không nói được là xem như phạm luật.

## **Cải biên 1: XE CHỞ**

Cách chơi: Quản trò bảo mọi người tìm ra tên xe có cùng phụ âm với thứ sẽ chở. Vd:

- Quản trò hô: xe chở – xe chở

- Tập thể đáp : Chở gì – chở gì

- Quản trò tiếp “ Xe **bò** chở **bánh**” .

Luật chơi: Ai không tìm ra sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: NGỰA CHỞ**

Cách chơi:

Quản trò bảo mọi người tìm ra tên người mà ngựa sẽ chở và người đó sẽ mang theo những gì ăn được.

Luật chơi: Ai không tìm ra sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: TRƯỜNG HỌC**

Cách chơi:

Quản trò bảo mọi người phải tìm được môn học cho mình mà có cùng vần với tên của mình.

Luật chơi: Ai không tìm ra sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: TRỜI ĐẤT**

Cách chơi:

Quản trò nói hãy lấy tên trời đất của ai thì bạn đó phải đáp lại chữ nào mà có chữ cái đầu giống tên của bạn đó

Luật chơi: Ai không tìm ra sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: GIÓ THỔI**

Cách chơi:

Quản trò bảo gió thổi vào ai thì người đó phải chịu ảnh hưởng của gió, có chữ cái đầu cùng tên của người bị gió thổi.

Luật chơi: Ai không tìm ra sẽ bị phạt.

## **121.Trò chơi gốc: TRÁI CÂY**

Cách chơi:

Quản trò chia làm hai nhóm, mỗi nhóm tìm ra một thứ trái trên cơ thể.

Luật chơi:

Nhóm nào tìm được nhiều hơn thì thắng, không lặp lại loại trái đã nói rồi.

## **Cải biên 1: ĐẦU MÌNH**

Cách chơi:

Người quản trò bảo mọi người phải tìm ra trên đầu và mình những thứ bắt đầu bằng chữ “xương”.

Luật chơi: Ai không tìm ra được là vi phạm luật.

## **Cải biên 2: SỐNG CHẾT**

Cách chơi:

Người quản trò bảo mọi người hãy tìm trên cơ thể những bộ phận cử động được là sống và không cử động được là chết.

Luật chơi: Ai không tìm ra được là vi phạm luật.

## **Cải biên 3: CAO THẤP**

Cách chơi:

Người quản trò quy ước những gì trên cơ thể chúng ta mà cao hơn những bộ phận thấp hơn mà chúng phải có nghĩa trái ngược nhau.

Luật chơi: Ai không tìm ra được là vi phạm luật.

#### **Cải biên 4: ĐEN TRẮNG**

Cách chơi:

Người quản trò bảo những gì trên cổ là đen, phía dưới cổ là trắng và hãy tìm ra.

Luật chơi: Ai không tìm ra được là vi phạm luật.

#### **Cải biên 5: HÍT THỞ**

Cách chơi: Tạo thành vòng tròn, người quản trò bảo hãy tìm trên cơ thể những gì thở được trong một thời gian nhất định.

Luật chơi: Ai không tìm ra được là vi phạm luật.

### **122.Trò chơi gốc: CHẬP BÀ CHENG**

Cách chơi:

Tập thể hát:

Chập bà cheng cheng cheng, chập bà cheng cheng.

Chập bà cheng cheng cheng, chập bà cheng, chập bà cheng.

Người chơi vừa hát vừa vỗ tay hoặc làm theo cử chỉ của người quản trò.

Luật chơi:

Người chơi phải làm theo nhịp độ của bài hát, đồng thời phải làm cử chỉ, điệu bộ nhanh như người quản trò. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

#### **Cải biên 1: THỐI KÈN**

Cách chơi:

Hát: Tò tò te te te te, tò tò te te te te.

Người chơi đưa hai tay ra trước mắt, tay trái nắm hờ, tay phải hơi đưa xa hơn một chút, bàn tay úp, ba ngón tay giữa cử động lên xuống (bấm kèn). Đồng thời người đứng thẳng, nhún chân theo nhịp bài hát.

Luật chơi:

Người chơi phải làm theo nhịp độ của bài hát đồng thời phải làm cử chỉ, điệu bộ nhanh như người điều khiển. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

## **Cải biên 2 : TẬP NHẢY DÂY**

Cách chơi:

Hát: tập nhảy dây cho nhanh, tập nhảy dây cho nhanh.

Người chơi làm động tác (nhảy dây đơn) hai tay hơi đưa ra ngang vai, cổ tay xoay từ trước ra sau, đồng thời chân nhảy liên tục. Nhảy dây có thể là hai chân hoặc một chân, chân trái hay chân phải tùy thuộc vào người điều khiển.

Luật chơi:

Người chơi phải làm động tác vừa nhảy dây vừa hát. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

## **CẢI BIÊN 3: GIỐNG CÂY**

Cách chơi:

Hát: Tập làm cây rung rinh, tập làm cây rung rinh. (có thể thay từ rung rinh bằng từ nghiêng nghiêng )

Người chơi đứng thẳng, đưa hai tay lên cao đưa qua đưa lại rung rinh theo nhịp điệu bài hát (hoặc thay từ nghiêng nghiêng thì nghiêng người qua trái hoặc qua phải tùy theo người điều khiển..

Luật chơi:

Người chơi phải vừa làm vừa hát theo cử chỉ điệu bộ như người điều khiển. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

## **CẢI BIÊN 4: NHƯ SÓNG BIỂN**

Hát: Như sóng biển nhấp nhô, như sóng biển nhấp nhô.

Cách chơi:

Người chơi đứng chân chụm, hai tay chống hông, làm động tác nhấp nhô bằng cách đứng lên ngồi xuống hoặc nhấp nhô nhiều ít tùy người điều khiển.

Luật chơi: Người chơi vừa hát vừa làm theo động tác của người điều khiển. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

## **Cải biên 5: TẬP LÀM CHIM**

Hát :Tập làm chim bay bay bay, tập làm chim bay bay bay

Cách chơi:

Người chơi đứng thẳng, hai tay dang ngang làm động tác như chim tập bay đồng thời chân cũng nhúng theo nhịp bài hát (có thể vừa nhịp chân tay vừa quay).

Luật chơi:

Người chơi vừa hát vừa làm theo động tác của người điều khiển. Ai làm sai nhịp hoặc khác cử chỉ điệu bộ là phạm luật chơi.

### **123.Trò chơi gốc: ĐI – ĐỨNG – NGỒI**

Cách chơi:

- Quản trò cho vòng tròn đi theo lời nói của mình.

Vd: Nếu quản trò hô đi thì cả vòng tròn đi thật nhanh.

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

### **Cải biên 1: NHI ĐỒNG – THANH NIÊN – ÔNG LÃO**

Cách chơi: Quản trò quy định

- Thanh niên: Đi thẳng người

- Nhi đồng: Bò xuống đất

- Ông lão: Đi khom lưng.

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

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

### **Cải biên 2: ĐẦU – CHÂN -HÔNG**

Cách chơi: Quản trò chia 3 nhóm hoặc vòng tròn.

Quản trò hô:

- “Đầu” thì người chơi lắc đầu cho đều .

- “Chân” thì người chơi dậm chân cho đều.

- “Hông” thì người chơi lắc cái hông cho đều.

Và cứ thế quản trò điều khiển trò chơi cao độ hơn.

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

### **Cải biên 3: TRÁN – CẢM – TAY**

Cách chơi: Quản trò hô động tác nào thì người chơi chỉ ngay bộ phận đó.

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

### **Cải biên 4: TIM – BỤNG – TAY**

Cách chơi: Quản trò quy định

- Tim: đập thành thịch thịch thịch

- Bụng: kêu ột ịch ột ịch

- Tay: vỗ giòn 3 tiếng



Cách chơi tương tự như cải biên 2.

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

## **Cải biên 5: XƯƠNG ỔNG – XƯƠNG TAY – XƯƠNG SUỒN**

Cách chơi:

Quản trò hô tới động tác nào thì người chơi chỉ ngay bộ phận đó.

Luật chơi: Nhóm nào làm không đều, sai xem như phạm luật.

## **124.Trò chơi gốc: THI NHAU ĐI BỘ**

Cách chơi:

- Tập thể vừa hát vừa di chuyển thành vòng tròn.

- Câu 1: “Một cây số mỗi chân rồi, đường còn xa lắm không?” tất cả cùng ngồi xuống đứng lên và tiếp tục vỗ tay hát câu 2.

- Câu 2: “Một cây số mỗi chân rồi tội nghiệp quá đôi giày” tất cả cùng khom lưng xuống, đặt tay lên đôi giày.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: ĐÔI TAY**

Cách chơi: tập thể đứng thành vòng tròn và hát

- Câu 1: “Đôi tay trên vai chúng ta bước đều”, đặt 2 tay lên vai và di chuyển.

- Câu 2: “ta chỉ tay lên trời giúp ta thấu hiểu”, chỉ 1 ngón tay lên trời.

- Câu 3: “ tay đặt lên mình nhận ta hèn yếu”, đặt tay vào bụng mình.

- Câu 4: “tay kết về đây kết đoàn tình yêu thương”, nắm chéo tay nhau.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: MÚA TRÂU**

Cách chơi: tập thể đứng thành vòng tròn và hát

- Câu 1: “Em đi ra đồng, em thấy có một con trâu”, đưa tay phải cao hơn đầu một chút nhìn về phía trước mặt giống như đang nhìn thấy con trâu. Hát tiếp

- Câu 2: “trâu ơi là trâu! Đuôi dài, tai ngắn, sừng cong, nước da sạm sì, ù lì trên đường đi”, đưa tay trái ra sau lưng làm cái đuôi, thụt tay phải vào, hai tay trạm vào thái dương chìa 5 ngón tay ra phía trước.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: CHỊU CHƠI**

Cách chơi: tập thể đứng thành vòng tròn và hát

- Câu 1: “Chịu chơi chịu chơi sức mấy mà buồn. Buồn là cù lần không buồn là chịu chơi”, Cứ hát hai từ thì vỗ tay theo nhịp bài hát, vỗ từ nấn đất – chân – vai – đầu rồi vỗ ngược lại.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4: MỜI CƠM**

Cách chơi: tập thể đứng thành vòng tròn vỗ tay và hát

- Câu 1: “Giờ cơm đến rồi...mời anh xơi”, đưa tay ra làm động tác mời anh, mời em cùng ăn.

- Câu 2: “giơ chén lên cho cao nè ... ta cùng ăn”, đưa tay phải lên biểu hiện cho động tác “giơ chén”, đưa tay trái lên biểu hiện cho động tác “giơ đĩa”.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: ĐI ĐÁ BÓNG**

Cách chơi: tập thể ngồi thành vòng tròn và hát

- Câu 1: “Đi đá banh mặc quần xanh áo đỏ”, hô to “ đỏ đỏ ”.

- Câu 2: “Đi cắt cỏ mặc quần đỏ áo vàng”, hô to “ vàng vàng ”.

- Câu 3: “Bà Tư ơi cho con trái ớt”, hô to “ ớt ớt ”.

- Câu 4: “tổ cha mày ớt bán mà xin”, hô to “ xin xin ”.

Khi hô đồng thời tay chống hông, lắc mông bên phải lúc hô lần thứ nhất, bên trái lúc hô lần hai, qua phải qua trái lúc hô lần ba, qua trái qua phải lúc hô lần 4.

Luật chơi: Ai không làm theo động tác và làm theo nhịp bài hát thì sẽ bị phạt.

## **125.Trò chơi gốc: NHAI – NUỐT – NGỦ**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “nhai” thì tay đặt ngang miệng.

- Quản trò hô “nuốt” thì tay để trước bụng.

- Quản trò hô “ngủ” thì hai tay chắp lại đặt sát vành tay phải nghiêng đầu sang phải.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

### **Cải biên 1: ĐÁ – ĐÁNH – NHÉO**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “đá” thì lắc hông sang phải.
- Quản trò “đánh” thì lắc hông bên trái.
- Quản trò hô “nhéo” thì bật người cao lên.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

### **Cải biên 2: NHAİ – NUỐT – NGỦ**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “nhai” thì tay đặt ngang miệng.
- Quản trò hô “nuốt” thì tay để trước bụng.
- Quản trò hô “ngủ” thì hai tay chắp lại đặt sát vành tay phải nghiêng đầu sang phải.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

### **Cải biên 3: NGỬI – NGHE – NÓI**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “ngửi” thì tay vỗ tay 1 cái.
- Quản trò hô “nghe” thì gật đầu.
- Quản trò hô “nói” thì lấy tay vỗ vào vai bạn phía trước hai cái.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

### **Cải biên 4: NGỒI – ĐỨNG – CHẠY**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “ngồi” thì tất cả ngồi xuống.
- Quản trò hô “đứng” thì tất cả cùng đứng lên.
- Quản trò hô “chạy” thì tất cả chạy dậm chân tại chỗ.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

### **Cải biên 5: ĐI – HÁT – CƯỜI**

Cách chơi: Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Quản trò hô “đi” thì tất cả cùng tiến lên phía trước.
- Quản trò hô “hát” thì tất cả cùng lùi về phía sau.
- Quản trò hô “cười” thì tất cả cùng vỗ 2 tay nhẹ trên đầu.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **126.Trò chơi gốc: ĐẾM SỐ**

Cách chơi:

Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn thì người đó sẽ đếm bắt đầu từ số đầu tiên là 1, đồng thời có thể vỗ vai người bên phải hoặc người bên trái. Người bị vỗ sẽ tiếp tục đếm số tiếp theo là 2 và tiếp tục như thế, người quản trò có thể tăng dần nhịp điệu.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **Cải biên 1: MÀU SẮC**

Cách chơi:

Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và khi quản trò hô lên bất cứ một màu thì người bị chỉ sẽ nói màu kế tiếp theo thứ tự màu đã được sắp xếp “xanh đỏ trắng vàng lục lam chàm tím” và ngược lại.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **Cải biên 2: CÂY CỎ**

Cách chơi:

Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò hô “cây héo” thì cả vòng tròn giả như tiếng khóc. Quản trò hô “cây tươi” thì cả vòng tròn cười lên. Người quản trò có thể chỉ bất cứ thành viên nào trong vòng tròn và ngược lại.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **Cải biên 3: HAI MÙA**

Cách chơi: Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và khi quản trò hô “mưa” thì người bị chỉ sẽ nói “lạnh lẽo” đồng thời co người lại.

Quản trò hô “ nắng” thì người bị chỉ sẽ nói nóng nực và giơ hai tay ra và ngược lại.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **Cải biên 4: GIA VỊ**

Cách chơi:

Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “khế” thì người bị chỉ phải nói “chua”. Quản trò hô “ngọt” thì người bị chỉ nói “đường” và ngược lại.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **Cải biên 5: CHIM BAY CÁ LỘI**

Cách chơi:

Tập thể kết thành một vòng tròn, Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và khi quản trò hô “cá” thì người bị chỉ nói “lội” và lắc cả người như cá lội. Quản trò nói “chim” thì người bị chỉ nói “bay” và giơ hai tay ra làm động tác chim bay và ngược lại.

Luật chơi: Ai làm sai không đúng động tác thì bị phạt.

## **127.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

Cách chơi:

Tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “bắn” tập thể hô “đùng”. Quản trò hô “đùng” tập thể hô “bắn”. Sau đó chỉ cá nhân. Ta dùng băng reo “Tèn ten, tèn tèn ten, tèn tèn ten”. Kết thúc băng reo quản trò chỉ bất kỳ người nào rồi hô như trên, hô “bắn” thì người chơi đáp “đùng” và ngược lại.

Luật chơi: Ai nói sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: XẠ THỦ**

Cách chơi:

Tập thể kết thành vòng tròn. Quản trò hô “bùm” và chỉ vào một người bất kỳ. Người này sẽ ngồi xuống tránh và hô “hụt”. Ta bắt đầu trò chơi bằng băng reo giống trò chơi gốc.

Luật chơi: Ai làm chậm, làm sai bị phạt.

## **Cải biên 2: LÀM NGƠ**

Cách chơi:

Quản trò sẽ phổ biến Cách chơi như sau: Quản trò sẽ hỏi bất cứ người nào trong tập thể, người được hỏi sẽ không trả lời theo câu hỏi mà phải nói một vấn đề nào khác không liên quan đến câu hỏi.

Luật chơi: Nếu người được hỏi trả lời câu hỏi của quản trò thì bị phạt.

## **Cải biên 3: NÓI THEO VẤN**

Cách chơi:

Quản trò nói “lên” thì người chơi đáp “núi”.

Quản trò nói “xuống” thì người chơi đáp “suối” hoặc có thể nói chanh chua, cua kẹp...

Luật chơi: Nếu người chơi nói lộn thì coi như thua.

## **Cải biên 4: NÓI NHANH VÀ NÓI NGƯỢC.**

Cách chơi:

- Quản trò nói: “một con cua đá, hai con cá đua. Tôi đổ anh chị nào một hơi cho hết từ một con cua đá đến mười con cá đua”.

- Khi đó quản trò chỉ người nào trong vòng tròn thì người được chỉ sẽ nói một hơi.

- Nếu người được chỉ nói đúng và được thì quản trò sẽ nói “Tình tang tang tính tang tình tang đúng rồi”.

- Nếu nói sai thì “ Tình tang tang tính anh chàng kia sai rồi”

Luật chơi: Ai nói xuôi ngược không được là bị phạt.

## **Cải biên 5: TRẢ LỜI DÙM BẠN**

Cách chơi:

- Quản trò hỏi bạn “A” nhưng bạn “B” trả lời. Nếu bạn “A” trả lời thì bạn “A” bị phạt hoặc bạn “B” không trả lời dùm bạn “A” thì bạn “B” bị phạt.

Luật chơi: bạn nào không thực hiện đúng Cách chơi thì sẽ bị phạt.

\*Trò chơi gốc: Tập làm nhanh cho quen

▪ Cách chơi: Tập thể tạo thành vòng tròn.

-Quản trò nói: “tập làm nhanh cho quen” đồng thời làm một động tác.

-Tập thể nói theo quản trò nhưng làm sau người quản trò một động tác, sao cho đều. Quản trò liên tục thay đổi động tác.

▪ Luật chơi:

Ai làm chậm, sai nhịp và động tác là phạmLuật chơi.

\*Cải biên 1: sol sol do do do

Cách chơi:

Tương tự như trò chơi gốc, nhưng ở đây quản trò nói “sol sol do do do” và kèm theo động tác của một trong những loại nhạc cụ. Quản trò nhịp nhàng thay đổi động tác của nhạc cụ.

Luật chơi: Ai làm chậm, sai nhịp và động tác là phạmLuật chơi.

\* Cải biên 2: tập làm duyên cho quen

Cách chơi :

Tương tự như trò chơi gốc, quản trò hô “Tập làm duyên cho quen” và kèm theo các động tác làm duyên của phái nữ. VD: Đánh phấn , soi gương, vẽ mắt, tô son ...

Luật chơi:

Ai làm chậm, sai nhịp và động tác là phạmLuật chơi.

## **128.Trò chơi gốc: BAN NHẠC ĐẠI HÒA TẤU**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm: Nhóm 1: Đồ; Nhóm 2:Mi; Nhóm 3: sol
- Quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó sẽ kêu cung nhạc của nhóm mình.

Luật chơi: Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 1: HOÀ TẤU CÁC LOẠI XE**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm:  
Nhóm 1: Yamaha; Nhóm 2:Suzuki; Nhóm 3: Toyota
- Quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó sẽ kêu tên xe của nhóm mình.

Luật chơi: Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **CẢI BIÊN 2: HOÀ TẤU CÁC LOẠI HOA**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm:  
Nhóm 1: Phong lan; Nhóm 2:Cẩm chướng; Nhóm 3: trinh nữ
- Quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó sẽ kêu tên loài hoa của nhóm mình.

Luật chơi: Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 3: HOÀ TẤU CÁC LOẠI NHẠC CỤ**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm:  
Nhóm 1: Cheng; Nhóm 2:Tùng; Nhóm 3: Xềng
- Quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó sẽ hoà tấu nhạc cụ của nhóm mình.

Luật chơi: Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 4: HÁT LIÊN KHÚC**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm:  
Nhóm trái; Nhóm phải; Nhóm giữa.

Khi cánh tay trái của quản trò chỉ nhóm trái thì nhóm này sẽ hát đầu một bài hát.

Khi cánh tay phải của quản trò chỉ nhóm bên phải thì nhóm này cũng bắt đầu bài hát ở trên.

Khi quản trò chỉ cả hai tay vào nhóm giữa thì nhóm này phải hát cả bài hát của mình sau khi nghe theo lệnh của quản trò.

Luật chơi: Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 5: HOÀ TẤU CÁC LOẠI CÂY**

Cách chơi:

- Quản trò chia tập thể làm 3 nhóm:

Nhóm 1: Cầm lai; Nhóm 2: Gỗ Lim; Nhóm 3: Giáng Hương

- Quản trò chỉ nhóm nào thì nhóm đó sẽ hoà tấu loại cây của nhóm mình.

Luật chơi:

Nhóm nào nói sai hoặc chậm xem như phạm luật.

### **129.Trò chơi gốc: CÓ BAO NHIÊU CHỮ “ GIÁC ”**

Cách chơi:

- Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm tìm chữ “giác” trên cơ thể người.

Vd: Thị giác, thính giác...

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.

### **Cải biên 1: CÓ BAO NHIÊU KHÚC “XƯƠNG ”**

Cách chơi:

- Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm kể tên các loại xương trên cơ thể người.

Vd: Xương ống tay, xương đầu ...

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.

### **Cải biên 2: BỘ PHẬN NÀO TRONG CƠ THỂ LÀM CHO NGƯỜI SỐNG.**

Cách chơi: Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm kể tên các bộ phận trên cơ thể làm cho mình sống. Vd: Tim, gan, phổi....

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.

### **Cải biên 3: CÓ BAO NHIÊU CÁI “LỖ ”**

Cách chơi:

- Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm kể tên các lỗ trên cơ thể người.

Vd: Lỗ tai, lỗ mũi....

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.



## **Cải biên 4: CÁI GÌ “CỨNG” NHẤT**

Cách chơi:

- Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm kể trên cơ thể người cái gì cứng nhất.

Vd: răng, móng tay...

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.

## **Cải biên 5: CÁI GÌ MỀM NHẤT**

Cách chơi:

- Chia làm hai nhóm, lần lượt từng nhóm kể trên cơ thể người cái gì mềm nhất.

Vd: Thịt, da, nách ...

Luật chơi: Nhóm nào lặp lại từ đã nói, hoặc nói sai thì thua.

## **130.Trò chơi gốc: VỖ TAY THEO NHỊP**

Cách chơi:

- Quản trò: Vỗ tay theo nhịp 1,2 – 1,2,3.

- Tập thể vừa vỗ tay theo quản trò vừa đếm theo nhịp (1,2 – 1,2,3), tập từ chậm đến nhanh. Khi nghe tiếng vỗ tay đều rồi thì không cần đếm số tiếp. Muốn trò chơi sinh động hơn thì quản trò điều khiển từ chậm đến nhanh dần.

Luật chơi:

- Khi đếm số ai không vỗ tay thì bị phạt. Khi không đếm số nữa mà người quản trò thấy ai vỗ tay chậm, nhỏ hoặc sai nhịp cũng bị phạt.

## **Cải biên 1: VỖ TAY THEO CỬ ĐỘNG**

Cách chơi:

- Quản trò: khi bước chân quản trò chạm đất thì người chơi vỗ tay theo nhịp chân của quản trò, tùy theo quản trò bước nhanh hay chậm.

Luật chơi: Người chơi vỗ tay không theo nhịp chân của quản trò, vỗ chậm hoặc bước chân quản trò không đụng đất mà vỗ tay là phạm luật.

## **Cải biên 2: MƯA RƠI**

Cách chơi:

- Quản trò cầm trên tay một đồ vật (nón, khăn quàng...) quy định như sau:

Đưa tay thấp thì vỗ tay nhỏ (mưa rào); Đưa tay càng cao thì vỗ tay càng lớn (mưa lớn); Đưa tay qua đầu thì vỗ to và nhanh; Phất tay sang trái thì vỗ tay 1 cái thất to; Phất tay sang phải thì vỗ tay 2 cái thất to và đều; Thả đồ vật lên cao thì tập thể hô “đùng”(tiếng sấm).

Luật chơi: Ai làm sai thì sẽ bị phạt

### **131.Trò chơi gốc: VƯỜN BÁCH THÚ**

Cách chơi: -Tập thể tạo thành vòng tròn.

- Quản trò hô: Vườn bách thú.

- Tập thể hô: Thú gì? Thú gì? Và làm theo động tác của quản trò.

Luật chơi: Phải đi và làm theo nhịp của người quản trò.

### **Cải biên 1: CON GÀ**

Cách chơi:

- Quản trò hô: Con gà( tập thể hô theo nhịp: ò ó o )

- Quản trò hô: gà mái ( tập thể hô theo nhịp: cục tác, cục tác).

Cứ hô như thế và ngược lại.

Luật chơi: Như trò chơi gốc

### **Cải biên 2: CON THỎ**

Cách chơi:

- Quản trò hô con thỏ uống nước, chui vào hang...các bạn làm theo nhịp quản trò.

Luật chơi: các bạn làm không đúng theo nhịp người quản trò là vi phạm luật.

### **Cải biên 3: CON VỊT VÀ CON CHIM**

Cách chơi:

- Nữ làm con vịt; Nam làm con chim bay .

- Quản trò hô: Con vịt(nữ ngồi xuống và đi như vịt)

- Quản trò hô: Chim bay(nam giơ hai tay cao lên và bay bay như chim)

Luật chơi:

- Ai làm không đúng và không làm thì phạm luật.

### **Cải biên 4: CON MÈO VÀ CON CHÓ**

Cách chơi:

- Vòng tròn đếm số từ 1-2, số 1: Con chó, số 2: Con mèo.

- Quản trò hô Số 1 dắt con mèo của mình ra vòng tròn, hoặc Quản trò hô Số 1 dắt con chó của mình ra vòng tròn (số 1 mà đi ra là thua).

Luật chơi: Phải nhớ số thứ tự của mình.

## **Cải biên 5: CON GÌ CÓ CHỮ B**

Cách chơi:

- Chia ra nhiều nhóm ngồi từng vị trí riêng biệt, trọng tài sẽ ra một mẫu tự, sau đó chỉ định 2 nhóm, trả lời theo nhịp của trọng tài. Nhóm này trả lời xong, nhóm kia trả lời ngay, khi trọng tài đếm từ 1 đến 5 nếu không trả lời được xem như thua.

Luật chơi: Không được lặp lại tên con vật mà nhóm kia đã trả lời.

## **132.Trò chơi gốc: VUA – VOI – VỊT**

Cách chơi:

Vòng tròn. Quản trò vừa đi vừa nói “Vua-Voi-Vịt” mọi người nói theo và người quản trò chỉ bất cứ người nào và nói tên con vật hoặc vua.

Vd: Người quản trò nói “Vua” thì người chơi làm động tác của vua. Nói “voi” thì người chơi làm động tác để 1 tay lên đầu, 1 tay để sau làm đuôi.

Luật chơi: Ai làm sai là vi phạm luật.

## **Cải biên 1: LÍNH – NGỰA – SÚNG**

Cách chơi:

Quản trò vừa đi vừa nói “Lính-Ngựa-Súng” tập thể nói theo, quản trò chỉ bất cứ người nào nói “lính” thì người chơi đưa tay lên chào.

Nói “Ngựa” thì người chơi phải làm tiếng hí hí...

Nói “Súng” thì người chơi làm tiếng súng “đùng”

Luật chơi: Ai làm sai là vi phạm luật.

## **Cải biên 2: VÀNG – CAM – CHANH**

Cách chơi: Quản trò vừa đi vừa nói “Vàng-Cam-Chanh” tập thể nói theo, quản trò chỉ bất cứ người nào nói “vàng” thì người chơi ngồi xuống.

Nói “Chanh” thì người chơi đứng lên.

Nói “Cam” thì người chơi la61y hai tay chụm thành hình trái cam.

Luật chơi: Ai làm sai là vi phạm luật.

## **Cải biên 4:**

Cách chơi:

Quản trò tập cho vòng tròn hát bài hát :

“Nào ai vào rừng mà nghe-Tiếng chim hót vang rừng núi”

a/ Lấy thóc cho bà

b/ Bắt gà chọi cột

c/ Bắt tép cho bà

Tập cho vòng tròn thuộc bài hát, hỏi câu “a” thì trả lời câu “b”, câu “c” trả lời câu “a” hoặc ngược lại.

Luật chơi:

Khi quản trò xướng xong bài hát và hô câu “a” thì người chơi hô tiếp câu “b”, nếu không nói tiếp được thì phạm luật.

### **133.Trò chơi gốc: Û – BÈO – XÈO**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “Û” thì mọi người trong vòng tròn chụm 5 ngón tay lại.
- Quản trò hô: “Bèo” thì 5 ngón tay hơi mở ra.
- Quản trò hô: “Xèo” thì 5 ngón tay mở rộng ra.

Người quản trò hô càng lúc càng nhanh tập thể làm theo.

Luật chơi: Ai làm sai động tác xem như phạm luật.

### **Cải biên 1: BẮN SÚNG**

Cách chơi:

Khi quản trò hô “Bắn” thì vòng tròn hô “Đùng” hoặc quản trò hô “Đùng” thì vòng tròn hô “Bắn”.

Luật chơi: Ai nói sai phạm luật.

### **134.Trò chơi gốc: BẢO THỐI**

Cách chơi:

- Quản trò hô: “Bảo thối, bảo thối”.
- Tập thể đáp: “ Thối đâu, thối đâu” .

Mọi người kết vòng tròn. Quản trò có thể điều khiển bảo thối qua trái, qua phải, phía trước, phía sau... tập thể làm theo điều khiển của quản trò.

Luật chơi: Ai làm không đúng hoặc bị ngã là phạm luật.

### **Cải biên 1: SÓNG BIỂN**

Cách chơi:

Tập thể kết thành vòng tròn, mọi người choàng tay ra sau lưng của hai người đứng bên cạnh, tay người thứ nhất nắm tay người thứ ba, cứ như thế cả vòng tròn nắm tay thật chặt với nhau.

- Quản trò nói: “sóng biển –rì rào- rì rào”
  - Tập thể: thân người lắc nhẹ hai bên.
  - Quản trò điều khiển sóng nghiêng trái, nghiêng phải, phía trước, phía sau ...
- Luật chơi: Ai làm không đúng hoặc bị ngã là phạm Luật chơi.

## **Cải biên 2: THI TIẾNG KÊU**

Cách chơi: Chia vòng tròn thành 2 nhóm

- Nhóm 1: Nghe đây nghe đây con gà nhà tôi nó kêu thật to “ó o o ò”.
- Nhóm 2: Không đâu, không đâu con gà của tôi mới kêu thật to “ó o o ò”.

Luật chơi: Nhóm 1 đọc con gà; Nhóm 2 lặp lại con gà và đọc một con khác. Tương tự nhóm 1 cũng vậy. Nhóm nào lặp lại con vật là phạm luật.

## **Cải biên 3: GÀ GÁY SÁNG**

Cách chơi:

Tập trung vòng tròn, người bị bịt mắt đến trước mặt một người chơi và giả tiếng gà gáy “ò ó o” người chơi sẽ gáy lại, nghe xong người bị bịt mắt phải đoán tên người ấy.

Luật chơi: Đoán đúng sẽ thay đổi người, đoán sai sẽ làm tiếp tục.

## **Cải biên 3: MÈO TÌM CHUỘT**

Cách chơi:

Tập trung vòng tròn, người bị bịt mắt đến trước mặt một người chơi và giả tiếng mèo kêu “meo meo meo” người chơi sẽ đáp lại bằng tiếng chuột kêu “chít chít chít”, nghe xong người bị bịt mắt phải đoán tên người ấy.

Luật chơi: Đoán đúng sẽ thay đổi người, đoán sai sẽ làm tiếp tục.

## **Cải biên 4: HỎI THĂM**

Cách chơi:

Tập trung vòng tròn, người bị bịt mắt đến trước mặt một người chơi và giả tiếng con vật nào đó người chơi sẽ đáp lại bằng tiếng kêu của con vật khác, nghe xong người bị bịt mắt phải đoán tên người ấy.

Luật chơi: Đoán đúng sẽ thay đổi người, đoán sai sẽ làm tiếp tục.

## **Cải biên 5: VÀO SỞ THÚ**

Cách chơi:

- Quản trò: Tham quan, tham quan
- Tập thể: ở đâu? ở đâu?
- Quản trò: Sở thú, sở thú

- Tập thể: Xem gì? Xem gì?

- Quản trò: Xem bò, Xem bò

Tập thể: ụm bò, ụm bò

Luật chơi:

Quản trò chỉ vào ai thì người đó nói tên con vật và giả tiếng kêu con vật đó. Nếu lặp lại con vật đã nói xem như phạm luật.

### **135.Trò chơi gốc: “GỌI TÊN”**

Cách chơi:

Trò chơi kết h vòng tròn, người quản trò đi quanh vòng tròn, vỗ tay theo nhịp bài hát-cả vòng tròn làm theo, quản trò chỉ bắt chợt một người nào thì người đó nói tên của mình theo phản xạ của nhịp bài hát .

Luật chơi:Người chơi làm chậm, xem như vi phạmLuật chơi.

### **Cải biên 1: “GỌI TÊN TRÁI CÂY”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng quản trò chỉ vào bất cứ một người, thì người bên phải được chỉ phải kể ra một loại trái cây bắt đầu từ chữ C.

Luật chơi:Người chơi làm chậm hoặc nói không đúng xem như vi phạm.

### **Cải biên 2: “CÙNG ĐI DU LỊCH”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng quản trò chỉ vào bất chợt một người, thì người đó kể 01 địa danh du lịch trong nước Việt nam.

Luật chơi: người chơi làm chậm hoặc nói không đúng xem như vi phạm.

### **Cải biên 3: “TẬP LÀM HỌA SĨ”**

C ách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng quản trò chỉ vào bất chợt một người, thì người bên trái của người đó nói một màu sắc.

Luật chơi: người chơi nói chậm hoặc nói trùng lặp những màu đã kể xem như phạm luật.

### **Cải biên 4: “TẬP LÀM NHÀ BÁO”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng trò chơi được chơi trong phòng (hoặc trên xe), được chia làm nhiều nhóm, quản trò bắt một bài hát và chỉ vào nhóm nào thì nhóm đó đồng thanh nói(hoặc cử ra nhóm trưởng) nói tên một tờ báo.

Luật chơi: người chơi làm chậm hoặc nói trùng với đội bạn xem như phạm luật.

## **Cải biên 5 “LÀM NHÀ TOÁN HỌC”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng quản trò chỉ vào bất chợt một người nào và nói một số, người chơi nói 01 số cố cộng thêm số mà quản trò vừa nêu. Và bắt đầu từ số này, người quản trò nói một số bất chợt người được chỉ cộng thêm vào.

Luật chơi: Người chơi làm chậm hoặc phản ứng cộng sai số xem như vi phạm luật chơi.

## **136.Trò chơi gốc: “LÀM THEO NHẠC TRƯỞNG”**

Cách chơi:

Trò chơi kết thành vòng tròn, người quản trò chia làm 4 nhóm và quy định: Nhóm 1 là tiếng trống “Tùng, tùng, tùng”; Nhóm 2 là tiếng chập cheng “xềng, xềng, xềng”; Nhóm 3 là tiếng la “oảng, oảng, oảng”; Nhóm 4 là tiếng “chiêng, chiêng, chiêng”. Người quản trò quy định chỉ tay bên trái tương ứng với tiếng trống, bên phải tương ứng với tiếng cheng, xuống đất tương ứng với tiếng la, lên trời tương ứng với tiếng chiêng, cứ thế quản trò chỉ huy dàn nhạc giao hưởng nhịp nhàng thành 01 bản hợp xướng.

Luật chơi: Nếu nhóm nào làm chậm, hoặc không đều, xem như vi phạm Luật chơi.

## **Cải biên 1: “GÀ-VỊT-BÒ- CỌP TRANH TÀI”**

Cách chơi:Như trò chơi gốc nhưng trò chơi được chơi trong phòng(hoặc trên xe) được chia làm 4 nhóm, quản trò quy định:

- Nhóm 1 là tiếng vịt kêu “cạp, cạp, cạp ...”
- Nhóm 2 là tiếng gà kêu “ò ó o o ...”
- Nhóm 3 là tiếng bò kêu “ủm bò”
- Nhóm 4 là tiếng cọp gầm “ừ ừ ừ ...”

Quản trò đưa tay chỉ nhóm nào thì nhóm đó kêu lên tên của nhóm mình, kết hợp nhiều động tác nhanh chậm, thay đổi khác nhau nhịp nhàng thì rất hay.

Luật chơi:Nếu làm không đều, không nhịp nhàng thì phạm luật.

## **Cải biên 2: “DỰ BÁO THỜI TIẾT”**

Cách chơi:Trò chơi được kết thành vòng tròn, quản trò quy định:

- Ngã đầu qua bên phải là tiếng sấm “ầm, ầm, ầm”.
- Bên trái là tiếng mưa rơi “rào, rào, rào”.
- Ngã đầu là tiếng mưa rơi “ào, ào, ào”.

- Ngã đầu về đằng sau là tiếng sấm “ ì ầm, ì ầm, ì ầm”

Luật chơi: Nếu người chơi làm không đều xem như vi phạm Luật chơi.

### **Cải biên 3: “TẬP LÁI XE ”**

Cách chơi: trò chơi được kết thành một vòng tròn, quản trò quy định :

- Quản trò đạp chân xuống đất 01 lần là xe Suzuki chạy “tên tên tên”.
- Đạp chân xuống đất 02 lần là tiếng xe Dream chạy “ten ten ten”.
- Đạp chân xuống đất 03 lần là tiếng xe đạp chạy “ cót két, cót két”
- Đạp chân xuống đất 04 lần là tiếng xe cấp cứu “ ù ó ù ó” .

Luật chơi: Nếu người chơi làm không đều là vi phạm Luật chơi.

### **Cải biên 4: “MÈO-CHUỘT-CHÓ-KHỈ”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng trò chơi được chơi trong phòng(hoặc trên xe) được chia làm 4 nhóm, quản trò quy định:

- Nhóm 1 là tiếng mèo kêu “ meo, meo, meo...”
- Nhóm 2 là tiếng Chuột kêu “chít, chít, chít ...”
- Nhóm 3 là tiếng Chó kêu “ gou, gou, gou ...”
- Nhóm 4 là tiếng khỉ kêu “khẹt, khẹt,khẹt...”

Kết hợp mỗi tiếng kêu là một hành động thể hiện tính cách từng con vật. Quản trò đưa tay chỉ đội nào thì đội đó kêu, kết hợp nhiều động tác nhanh chậm, thay đổi khác nhau nhịp nhàng thì rất hay.

Luật chơi: nếu làm không đều và nhịp nhàng xem như vi phạm Luật chơi.

### **Cải biên 5: “ TẬP LÀM CA SĨ”**

Cách chơi:

Như trò chơi gốc nhưng trò chơi được chơi trong phòng(hoặc trên xe) được chia làm 4 nhóm, quản trò đưa tay chỉ nhóm nào thì nhóm đó hát bài hát có tên con vật và minh họa theo hành động con vật đó, kết hợp nhiều động tác nhanh chậm, thay đổi khác nhau nhịp nhàng thì rất hay.

Luật chơi: Nếu làm không đều, không nhịp nhàng xem như vi phạm Luật chơi.

## **137.Trò chơi gốc: LÀM ĐÚNG LÀM ĐẸP**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quản trò:

- Bạn ơi hãy làm : Hai tay để lên miệng hình cái loa.
- Làm như thế này bạn nhé: Hai tay chống hông.



- Đừng có làm sai : Ngồi xuống.
  - Có chi đâu mà sai : Trở về vị trí lúc đầu.
- Luật chơi:Làm đúng động tác của quần trò.

## **Cải biên 1:CHÀO HỎI**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quần trò:

- Bạn ơi hãy chào :Tay phải chào theo kiểu quân đội
- Chào anh đầu bò :Tư thế đứng nghiêm, tay phải đưa ngang từ trái sang phải.
- Chào em bán chè: Tay phải vẫy vẫy theo kiểu làm quen.
- Tám mươi hai cách chào: 2 tay nắm 2 mí quần và nhún nhẹ.

Luật chơi:Làm đúng động tác của quần trò, đúng nhịp.

## **Cải biên 2: CƯỜI NHAU**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quần trò:

- Nhìn nhau chớ cười : từng cặp quay mặt lại nhìn nhau.
- Cười là đời ươi nhé bồ : hai tay giơ lên cao, hai chân khụy xuống.
- Đừng có cười tôi : Tay trái chống hông, tay phải chỉ vào người đối diện.
- Có chi đâu mà cười : trở về vị trí ban đầu.

Luật chơi:Làm đúng động tác của quần trò, đúng nhịp.

## **Cải biên 3:NGƯỜI HIỀN**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quần trò:

- Thằng cu nó hiền : Ngồi xổm, hai tay chống cằm.
- Nhặt hai túi tiền : 2 tay nắm lại (cầm hai túi tiền)
- Thì đi báo liền : Đứng dậy.
- Làm sao đây chính quyền : Vòng tay lại, cúi xuống.

Luật chơi:Làm đúng động tác của quần trò, đúng nhịp.

## **Cải biên 4:CÙNG ĐÙA**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quần trò:

- Bạn ơi hãy đùa :từng cặp quay mặt lại nhìn nhau.
- Chọt lét nhé bồ : Làm động tác chọt lét (cả 2 cùng làm) .
- Đừng có mà làm đau : 2 tay chống hông, lắc lắc cái hông.
- Đã thấy vui chưa nào: vỗ tay liền 3 cái thật nhanh.

Luật chơi: Làm đúng động tác của quản trò, đúng nhịp.

### **Cải biên 5: ĐÁ CẦU**

Cách chơi: Vòng tròn nói và làm theo sau quản trò:

- Cùng chơi đá cầu : 2 tay chống hông, co chân phải lên.
- Chuyển cho đúng người: 2 tay vẫn chống hông, co chân trái lên.
- Đừng có chuyển sai : 2 tay đưa từ giữa ngực ra 2 bên.
- Có chi đâu mà sai : Về tư thế ban đầu.

Luật chơi: Làm đúng động tác của quản trò, đúng nhịp.

## **138.Trò chơi gốc: ĐINH – LÊ – LÝ - TRẦN – NGUYỄN**

Cách chơi: Quản trò ra qui ước:

- Ngón cái : họ Đinh
- Ngón trỏ : họ Lê
- Ngón giữa: họ Lý
- Ngón áp út: họ Trần
- Ngón út: họ Nguyễn

Quản trò đưa kí hiệu ngón tay nào ta biết họ của người cần đoán. Kết hợp với cử chỉ, điệu bộ, hành động ... để đoán người. Có thể chia vòng tròn thành nhiều nhóm ( khoảng 4 – 5 nhóm), mỗi nhóm cử 1 nhóm trưởng. Quản trò nói nhỏ với các nhóm trưởng họ tên mình đưa ra, yêu cầu nhóm trưởng diễn tả bằng hành động sao cho nhóm mình đoán đúng được họ tên mà người quản trò yêu cầu.

Ví dụ: Để vòng tròn đoán được tên Lê Lợi, Quản trò đưa ngón trỏ để vòng tròn biết được họ của người kia là họ Lê. Sau đó quản trò có thể dùng răng lợi của mình để vòng tròn đoán được tên là Lợi ( Quản trò chỉ dùng hành động không dùng lời nói)

Luật chơi:

Nếu vòng tròn đoán đúng 4 lần liên tiếp, quản trò bị phạt theo yêu cầu của đa số, Ngược lại vòng tròn bị phạt vui.

Nếu cá nhân nào đoán đúng nhiều lần có thể ra thay Quản trò cũ ( Nếu chia thành nhiều nhóm, tùy theo số lần trúng, nhóm nào thắng nhiều hơn có thể yêu cầu phạt nhóm kia.

### **Cải biên 1: ĐOÁN TÊN QUỐC GIA**

Ta có thể qui ước:

- Ngón cái : Châu Á
- Ngón trỏ: Châu Âu

- Ngón giữa: Châu PHI
- Ngón áp út: Châu MỸ
- Ngón út: Châu ÚC

Tìm những đặc trưng của dân tộc trên thế giới, diễn tả qua hành động ( có thể thêm một ít tiếng thổ ngữ ) để vòng tròn các nhóm đoán được tên đất nước mà Quản trò muốn nói đến. Nếu đoán đúng thì ghi điểm.

## **Cải biên 2: ĐOÁN NGHỀ**

Ta có thể qui ước:

- Ngón cái :Miền đồng bằng Bắc Bộ
- Ngón trỏ: Miền đồng bằng Trung Bộ
- Ngón giữa: Miền đồng bằng Nam Bộ
- Ngón áp út: Miền Núi
- Ngón út: Miền Biển

Tìm những đặc trưng các ngành nghề để diễn tả thông qua các hành động điệu bộ...Đoán đúng được ghi điểm.

## **Cải biên 3: ĐOÁN GIỎI KỸ NĂNG**

Ta có thể qui ước:

- Số 1: ( 1 ngón tay ): Nút dây
- Số 2: ( 2 ngón tay): Morse
- Số 3: ( 3 ngón tay): Hát
- Số 4: ( 4 ngón tay): Semapho
- Số 5: (5 ngón tay): Múa

Quản trò nói nhỏ với nhóm trưởng “ Nút thợ dệt” thì nhóm trưởng sẽ diễn tả: đưa 1 ngón tay nhóm sẽ biết thực hiện nút dây, nhóm trưởng diễn tả tiếp hành động để nhóm biết là nút gì. Sau đó cả nhóm thực hiện nút dây mà mình đoán được cho Quản trò ghi điểm.(Trong khoảng thời gian qui định)

Nếu Quản trò đưa 3 ngón tay thì cả nhóm biết là sẽ thực hiện bài hát. Khi đoán xong cả nhóm thực hiện ngay để ghi điểm .

## **139.Trò chơi gốc: TA LÀ VUA**

Cách chơi:

Quản trò hô: “Ta là vua”

Người chơi đáp: “Muôn tâu bệ hạ” và cúi người thấp hơn vua.

Luật chơi:

Quản trò chỉ vào người trong vòng tròn, người đó hô lớn “Ta là vua” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp “Muôn tâu bệ hạ” và cúi người thấp hơn vua.

### **Cải biên 1: “ TA LÀ ĐỘI VIÊN ”**

Cách chơi:

Quản trò hô: Ta là Đội viên “ Chào” và dùng tay chào kiểu Đội viên

Luật chơi:

Quản trò chỉ người nào trong vòng tròn thì người đó hô lớn: “ Ta là Đội viên”, thì 2 người 2 bên sẽ quay vào dùng tay chào kiểu Đội viên với người đó và đáp “Chào”.

### **Cải biên 2: “ TA LÀ GIÀ LÀNG ”**

Cách chơi:

Quản trò hô: “Ta là Già làng”

Người chơi đáp lại: “ Chào” và hai tay chào cung kính.

Luật chơi:

Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “ Ta là già làng” thì hai người hai bên sẽ quay vào người đó và đáp “Chào cụ” và hai tay vòng cung chào lại chào cung kính khi gặp người lớn tuổi, phải thấp người hơn.

### **Cải biên 3: “ TA LÀ SẠC LÔ ”**

Cách chơi:

Quản trò: “ Ta là Sạc Lô”

Người chơi đáp: “ Hello” nhảy sang một bên, hai chân khuỳnh ra, khom người chào.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “ Ta là sạc Lô” thì hai người hai bên sẽ hô “ Hello” và nhảy sang hai phía, hai chân khuỳnh ra, khom người và nghiêng mình chào.

### **Cải biên 4: “TA LÀ BẠN NHAU”**

Cách chơi:

Quản trò hô: “Ta là bồ nhau”

Người chơi đáp: “Yêu” và dùng tay “mi gió” người kia.

Luật chơi:

Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “ Ta là bồ nhau” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó – đáp “ Yêu” và dùng tay “ Mi gió với nhau.

## **140.Trò chơi gốc: AI NGOAN HƠN**

Cách chơi:

Quản trò: Giơ tay phải thẳng theo thân người cao trên đầu, lòng bàn tay hướng về phía các em và nói: “ Thầy chào con”.

Tập thể: khoanh tay trước ngực và đáp: “ Con chào thầy”

Luật chơi:

Quản trò: “ Con chào thầy” và giơ tay trên đầu sẽ có em khoanh trước ngực và trả lời “ Thầy chào con”, xem đó là người phạm luật chơi. Tốc độ chơi càng ngày càng nhanh thì có càng nhiều “em chưa ngoan”.

### **Cải biên 1 :**

Cách chơi:

Quản trò: Nói 1 cụm gồm 2 từ.( VD: con chó, vịt trời...)

Tập thể: nói ngược lại ( VD: chó con, trời vịt...)

Quản trò: có thể ghép hai cụm từ ( VD: trời vịt – con chó,...)

Tập thể: nói ngược lại ( VD: vịt trời – con chó,... )

Luật chơi: QT tăng tốc độ chơi thì càng có nhiều em nói nhầm.

## **141.Trò chơi gốc: TÌM VẬT QUÍ**

Cách chơi:

Một vật quý được đưa đến một bạn nào đó trong lớp, trong vòng tròn. Người tìm vật quý không biết ở đâu và đi tìm. Những người tham gia cuộc chơi và vỗ tay thưa, nhỏ khi người tìm cách xa vật quý. Tiếng vỗ tay và reo hò càng to dần khi người tìm đến càng gần vật quý.

Luật chơi:

Tìm thấy vật quý ở ngay bạn nào thì bạn đó sẽ là người thay thế đi tìm và trò chơi lại tiếp tục.

### **Cải biên1: TÌM BẠN**

Cách chơi:

Chỉ một bạn nào đó mà người bạn cần tìm. Những người tham gia cuộc chơi vỗ tay thưa, nhỏ khi người tìm cách xa người bạn. Tiếng vỗ tay reo hò càng to dần khi người tìm đến càng gần người bạn cần tìm.

Luật chơi:

Người tìm bạn chỉ sai 3 lần thì sẽ bị loại và tập thể chọn bạn khác cho người đi tìm. Người bạn bị tìm được sẽ thay thế đi tìm bạn khác và trò chơi lại tiếp tục.

## **Trò chơi gốc: BẮN TÀU**

### **Cải biên 1:DU LỊCH TRONG NƯỚC HOẶC NƯỚC NGOÀI:**

Ba người chia thành một nhóm, sau đó chọn tên của nhóm mình

VD: Nước Thái Lan, Nhật, Pháp v.v...

Người bên phải nhúng một cái và hô "DU", người bên trái nhúng một cái và hô "LỊCH", người ở giữa cặp kè 2 bên cạnh và cùng nhúng xuống và hô nước mình đi, VD: "THÁI LAN". Nếu hô lộn hay không đều coi như nhóm đó thua và ngồi xuống. cuộc chơi tiếp diễn đến kết thúc.

### **Cải biên 2:VƯỜN CÂY ĂN TRÁI**

Ba người chia thành một nhóm, sau đó chọn tên của nhóm mình

VD: Cam. Quýt, Xoài v.v...

Người bên phải nhúng một cái và hô "ĂN", Người bên trái nhúng một cái và hô "HẾT", người ở giữa cặp kè 2 người bên cạnh cùng nhúng xuống và hô trái cây mà mình thích, VD "Cam" nếu hô lộn hay không đều coi như nhóm đó thua và ngồi xuống. Cuộc chơi tiếp diễn đến kết thúc.

### **Cải biên 3:CÁC MÔN HỌC TRONG TTRƯỜNG**

Ba người chia thành một nhóm, sau đó chọn tên của nhóm mình

VD: Môn Toán, Lý, Hoa...

Người bên phải nhúng một cái và hô "HỌC" người bên trái nhúng một cái và hô "THUỘC", người ở giữa cặp kè 2 người 2 bên cạnh cùng nhúng xuống và hô môn học mà mình thích, VD: "TOÁN". Nếu hô lộn hay không đều coi như nhóm đó thua và ngồi xuống. Cuộc chơi tiếp diễn đến kết thúc.

### **Cải biên 4:CÁC MÔN THỂ THAO**

Ba người chia thành một nhóm, sau đó chọn tên của nhóm mình

VD: Môn bóng đá, Cầu long, Điền kinh...

Người bên phải nhúng một cái và hô "CHƠI", người bên trái nhúng một cái và hô "TỐT", người ở giữa cặp kè 2 người 2 bên cạnh cùng nhúng xuống

và hô môn thể thao mà mình thích, VD: “BÓNG ĐÁ” .Nếu hô lộn hay không đều coi như nhóm đó thua và ngồi xuống. Cuộc chơi tiếp diễn đến kết thúc.

## **Cải biên 5:CÁC LOẠI NƯỚC GIẢI KHÁT**

Ba người chia thành một nhóm, sau đó chọn tên của nhóm mình

VD: Nước Coca Cola, Pepsi, Red Bull

Người bên phải nhúng một cái và hô “ HÃY”, người bên trái nhúng một cái và hô “UỐNG”, người ở giữa cặp kè 2 người 2 bên cạnh cùng nhúng xuống và hô nước giải khát mà mình thích, VD: “COCA COLA” .Nếu hô lộn hay không đều coi như nhóm đó thua và ngồi xuống. Cuộc chơi tiếp diễn đến kết thúc.

## **142.Trò chơi gốc: BẮN SÚNG**

Địa điểm: ngoài trời.

Số lượng: 40 → 50 người

Cách chơi:

Cho các em đứng thành vòng tròn, người QT đi xung quanh vòng tròn đứng lại bất chợt ngay trước mặt một em, đưa tay lên làm súng và hô “ Đùng”, lập tức người đối diện sẽ hô “ Á” và đưa tay lên đầu hàng.

Luật chơi:

Nếu người bị bắn hô lộn là “ Đùng” thì coi như bị chết.

Nếu QT không hô mà người đối diện hô coi như bị chết.

Người QT có thể nói ngược lại là “ Á” thì người đối diện phải hô là “Đùng” nếu lộn coi như chết. QT hô liên tục ở 1 người tạo cho người chơi có phản xạ nhanh.

## **Trò chơi cải biên 1: BẮN SÚNG GIÁN TIẾP**

Địa điểm: ngoài trời.

Số lượng: 40 → 50 người

Cách chơi:

Cho các em đứng thành vòng tròn, người qt đi xung quanh vòng tròn đứng lại bất chợt ngay trước mặt một em và hô “ đùng”, lập tức người được chỉ nhanh chóng thụt người xuống và 2 người kế bên đưa tay lên và bắn với nhau hô “ ĐÙNG”

Luật chơi

Nếu người bị bắn không kịp thụt xuống thì coi như bị chết.

Nếu 1 trong 2 người đứng kế bên nếu ai bắn chậm coi như bị chết.

## **Cải biên 2: SÚNG - HỔ – NGƯỜI**

Địa điểm: ngoài trời

Số lượng : 20 người

Cách chơi:

Chia làm 2 đội, xếp thành hàng đứng đối diện nhau tạo khoảng cách giữa 2 đội khoảng 3m . Mỗi đội chuẩn bị cho mình 1 trong 3 loại : SÚNG – HỔ – NGƯỜI , 2 đội trong tư thế quay lưng nhau. khi QT thổi còi ngay lập tức 2 đội quay mặt lại và hành động theo đội đã chọn ( SÚNG: đưa 2 tay chập lại và hô ùng, HỔ : đưa 2 tay lên và hô: gừ, NGƯỜI đứng yên

Luật chơi:

Nếu đội nào chậm thì thua

Nếu trong đội có người thực hiện khác coi như thua

Đội nào thắng nhiều lần coi như thắng cuộc ( số lần tùy QT qui định)

Qui định: Súng thắng Hổ, Hổ thắng người, người thắng súng )

## **143.Trò chơi gốc: QUAY SỐ**

Cách chơi:

Chọn 1 quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “Quay số! Quay số!” Người chơi hỏi lại quản trò “Số mấy? Số mấy?”. Quản trò nói “Số 4” người chơi thực hiện động tác giơ hai tay lên và xòe ra số ngón tay ở hai bàn tay đúng với con số mà quản trò vừa nêu. Trong quá trình chơi, quản trò cho những con số không vượt quá phạm vi 10 đơn vị. Người chơi đưa ra số ngón tay ở hai bàn tay phải là một bên nhiều một bên ít ( Thí dụ số 6 thì phải là 2 ngón tay phải và 4 ngón tay trái hoặc ngược lại) Không được xòe ra số ngón tay ở hai bàn tay bằng nhau.

Luật chơi:

Yêu cầu người chơi thực hiện động tác xòe ra ngón tay thật là nhanh đúng con số và đúng quy ước. Nếu người chơi đưa tay chậm hoặc không đúng quy ước sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: GỌI ĐIỆN THOẠI**

Cách chơi :

Gọi 1 quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “ A lô! A lô!” Người chơi hỏi lại quản trò “ Số mấy?Số mấy?”.Quản trò đi xung quanh và bất chợt dừng lại trước một người nói ra bất kỳ một số điện thoại nào đó ( gồm 7 chữ số), 7 người chơi liên tục theo chiều kim đồng hồ phải thực hiện động tác giơ hai tay lên và xòe ra số ngón tay ở hai bàn tay đúng với các con số mà quản trò vừa nêu. Người chơi đưa ra số ngón tay ở hai bán tay phải là một bên nhiều và một



bên ít (Thí dụ số 6 thì phải là hai ngón tay phải và 4 ngón tay trái hoặc ngược lại) Không được xòe ra số ngón tay ở hai bàn tay bằng nhau.

Luật chơi:

Yêu cầu 7 người chơi thực hiện động tác xòe ra ngón tay thật là nhanh đúng con số và đúng quy ước. Nếu người chơi đưa tay chậm, không đúng quy ước hoặc đưa sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: NÓI SỐ KẾ SAU**

Cách chơi :

Chọn 1 quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “Số xe! Số xe!” Người chơi hỏi lại quản trò “Số mấy? Số mấy?” Người quản trò đi xung quanh và bất chợt dừng lại trước một người nói ra bất kỳ một số xe nào đó (gồm 4 chữ số), người chơi phải nói ra số xe của mình là số có 4 chữ số kế sau số xe của quản trò vừa nói. Thí dụ: Quản trò nói: “3576” thì người chơi phải nói là : “4687”.

Luật chơi :

Yêu cầu người chơi phải nói thật là nhanh, nói đúng số xe của mình, mỗi chữ số phải sau chữ số vừa cho một đơn vị. Nếu người chơi nói chậm hoặc nói sai sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: GIẢI TOÁN THẬT NHANH**

Cách chơi:

Chọn 1 quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “Giải toán! Giải toán!” Người chơi hỏi lại quản trò “ra mấy! Ra mấy!” Quản trò đi xung quanh và bất chợt dừng lại trước một người và nói ra một phép tính đơn giản, người chơi phải nói được kết quả của phép tính trên. Thí dụ quản trò nói: “ $3 + 5 - 2 + 1$ ” thì người phải nói kết quả của phép tính trên là “7”.

Luật chơi :

Yêu cầu người chơi phải nói đúng kết quả của phép tính mà người quản trò vừa nói. Nếu người chơi nói chậm hoặc nói không đúng kết quả của phép tính sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: THỬ TÀI CHỮ CÁI**

Cách chơi: Chọn 1 quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “Chữ cái! Chữ cái!” Người chơi hỏi lại quản trò “Chữ gì? Chữ gì?” Quản trò đi xung quanh và bất chợt dừng lại trước một người và nói ra một vài chữ cái bất kỳ trong số 26 mẫu tự tiếng Anh, người chơi phải nói lại chữ cái kế tiếp của chữ mà người quản trò vừa nói. Thí dụ : Quản trò nói: “A, C, F” thì người chơi phải nói: “B, D, G”.

Luật chơi: Yêu cầu người chơi phải nói thật nhanh chữ cái kế tiếp ch74 của người quản trò vừa nói. Người chơi nói chậm hoặc nói không đúng chữ cái kế tiếp sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: MƯỜI HAI CON GIÁP**

Cách chơi :

Chọn một quản trò. Quản trò đứng giữa vòng tròn hô lớn “ Mười hai con giáp, bạn tuổi con gì?”. Người chơi hỏi lại quản trò: “ Lên mấy? Lên mấy?” Quản trò đi xung quanh và bất chợt dừng lại trước một người và nói ra số tuổi của mình bất kỳ, người chơi phải nói được tuổi của quản trò vừa nói là con gì? Thí dụ : Quản trò nói “Tôi lên hai!” thì người chơi phải nói là: “Bạn tuổi Sửu”. Lần lượt như thế cho đến tuổi cuối cùng 12 tức là tuổi con Heo (theo thứ tự của 12 con giáp)

Luật chơi:

Yêu cầu người chơi phải nói đúng tuổi của người quản trò là tuổi con gì? Nếu người chơi nói chậm hoặc nói không đúng tuổi của người quản trò sẽ bị phạt.

## **144.Trò chơi gốc: TRỜI – ĐẤT – NƯỚC**

Cách chơi: Chọn 1 quản trò. Người chơi vừa vỗ tay vừa nói “ Trời – Đất – Nước”. Bất thành công quản trò nói “Trời” và chỉ 01 bạn nào đó. Bạn này phải kể cho được 1 loài động vật sống trên trời (như chim, cò,...).Nếu là “Đất” bạn bị chỉ định cũng phải kể tên một loài động vật sống trên mặt đất (như cạp, beo,...)

Luật chơi: Yêu cầu người chơi phải nêu được một loài vật ứng với mỗi vị trí. Bạn nào nói chậm hoặc trùng tên động vật đã nêu trước đó hoặc không đúng yêu cầu sẽ bị phạt.

## **Cải biên 1: ĐẶC ĐIỂM ĐỒNG HỒ**

Cách chơi:

Chọn 1 quản trò. Người chơi vừa vỗ tay vừa nói “ Đồng hồ!Đồng hồ!- Tích tắc! Tích tắc!”, “Kim ngắn!Kim ngắn! – Chỉ giờ! Chỉ giờ!”, “Kim dài! Kim dài! – Chỉ phút! Chỉ phút!”. Bất thành công quản trò nói “Đồng hồ! Đồng hồ!” và chỉ vào một bạn nào đó. Bạn này phải nêu lên đặc điểm của chiếc đồng hồ là kêu “Tích tắc!Tích tắc!”. Nếu là “Kim ngắn!Kim ngắn!” thì phải nêu đặc điểm của chiếc kim ngắn là “Chỉ giờ! Chỉ giờ!”

Luật chơi:

Yêu cầu người chơi phải nêu đúng đặc điểm của chiếc đồng hồ và từng bộ phận của nó. Bạn nào nói chậm hoặc nói không đúng đặc điểm của chiếc đồng hồ sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: ĐẶC ĐIỂM CON NGƯỜI**

Cách chơi:

Chọn 1 quần trò. Người chơi vừa vỗ tay vừa nói “Cái chân! Cái chân! – Để đi! Để đi!”, “Cái tay! Cái tay! – Để cầm! Để cầm!”, “Cái đầu! Cái đầu! – Để nghĩ! Để nghĩ!”. Bất thành linh quần trò nói “Cái chân! Cái chân!” và chỉ một bạn nào đó. Bạn này phải nêu lên đặc điểm của cái chân là dùng “Để đi! Để đi!” Nếu là “Cái tay! Cái tay” thì phải nêu lên đặc điểm của cái tay là “Để cầm! Để cầm!”

Luật chơi: Yêu cầu người chơi phải nêu đúng đặc điểm của từng bộ phận trong cơ thể con người. Bạn nào nói chậm hoặc nói không đúng đặc điểm của cơ thể sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: ĐẶC ĐIỂM NHẠC CỤ**

Cách chơi: Chọn 1 quần trò. Người chơi vừa vỗ tay vừa nói “Cái đàn! Cái đàn! Tính tang! Tính tang!”, “Cái trống! Cái trống! – Tùng tùng! Tùng tùng!”, “Cái kèn! Cái kèn! – Tò te! Tò te!”. Bất thành linh quần trò nói “Cái đàn! Cái đàn!” và chỉ vào 01 bạn nào đó. Bạn này phải nêu lên đặc điểm của cái đàn là tiếng kêu “Tính tang! Tính tang!” Nếu là “Cái trống! Cái trống!” thì phải nêu lên đặc điểm của cái trống là tiếng kêu “Tùng tùng! Tùng tùng!”.

Luật chơi: Yêu cầu người chơi phải nêu đúng đặc điểm tiếng kêu của từng nhạc cụ. Bạn nào nói chậm hoặc nói không đúng đặc điểm tiếng kêu của từng loại nhạc cụ sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: ĐẶC ĐIỂM TIẾNG KÊU CON VẬT**

Cách chơi:

Chọn 1 quần trò. Người chơi vừa vỗ tay vừa nói “Con gà! Con gà! – Cót cóc! Cót cóc!”, “Con vịt! Con vịt! – Cạp cạp! Cạp cạp!”, “Con mèo! Con mèo! – Meo meo! Meo meo!”. Bất thành linh quần trò nói “Con mèo! Con mèo!” và chỉ một bạn nào đó. Bạn này phải nêu lên đặc điểm tiếng kêu của con mèo là “Meo meo! Meo meo!” Nếu là “Con vịt! Con vịt!” thì phải nêu lên đặc điểm tiếng kêu của con vịt là “Cạp cạp! Cạp cạp!”

Luật chơi:

Yêu cầu người chơi phải nêu đúng đặc điểm tiếng kêu của từng con vật. Bạn nào nói chậm hoặc nói không đúng đặc điểm của tiếng kêu từng con vật sẽ bị phạt.

## **145.Trò chơi gốc: VUA – VOI – VỊT**

Cách chơi: Quy ước các động tác.

Vua: Hai người hai bên hạ người thấp hơn vua, hai tay chắp lại và đáp “tâu bệ hạ”.

Voi : Hai người hai bên tay chống nạnh và hai chân dậm hai cái.

Vịt : Hai người hai bên xoè hai tay và vỗ cánh.

Quản trò sẽ chỉ bắt chợt một người nào đó trong vòng và hô trong ba tiếng đã quy định trước.

Luật chơi:

Làm sai động tác so với lời nói quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để vòng tròn thêm sinh động ta sử dụng băng reo theo quy ước của trò chơi “Vua – Voi – Vịt” vừa hô vừa vỗ tay.

## **Cải biên 1: CÒ – CUA – CÁ**

Cách chơi: Quy ước các động tác:

Cò : Người ở giữa đưa cánh tay phải ra phía trước, các ngón tay khép lại mũi bàn tay hướng về phía trước làm mỏ cò. Hai người hai bên đứng bằng một chân trái và đưa hai cánh tay ra làm cánh. Cử động hai bàn tay lên xuống.

Cua: Người ở giữa dùng hai cánh theo hình vòng cung, hai người bên hụp xuống.

Cá : Người ở giữa nắm hai bàn tay, chĩa mũi tay hướng về phía trước. Hai người hai bên làm động tác uốn lượn.

Quản trò sẽ chỉ bắt chợt một người nào đó trong vòng và hô trong ba tiếng đã quy định trước.

Luật chơi:

Làm sai động tác so với lời nói quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

## **Cải biên 2: ÔNG – BÀ – CHÁU**

Cách chơi: Quy ước các động tác.

Ông: Người ở giữa khom lưng, tay trái để sau lưng, hai người hai bên lấy tay phải làm động tác vuốt râu.

Bà: Người ở giữa làm động tác khom lưng, tay trái để sau lưng, hai người hai bên lấy động tác cầm gậy và ho vài tiếng.

Cháu: Người ở giữa hai tay khoanh lại đứng ở tư thế hiên ngang. Hai người hai bên đưa tay phải lên làm động tác giương chuột.

Quản trò sẽ chỉ bắt chợt một người nào đó trong vòng và hô trong ba tiếng đã quy định trước.

Luật chơi:

Làm sai động tác so với lời nói của quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 3: TRỜI – ĐẤT – BIỂN**

Cách chơi: Quy ước các động tác

Trời: Người ở giữa sẽ hô con đại bàng tay phải chụm lại đưa lên miệng mở đại bàng, hai người hai bên làm động tác vỗ cánh bay lên.

Đất: Người ở giữa sẽ hô con vịt và hai bàn tay chụm lại đưa lên ngay miệng hô “cạp cạp”, hai người hai bên làm động tác vỗ cánh.

Biển: Người ở giữa sẽ hô cá và làm động tác uốn lượn. Hai người hai bên làm động tác uốn lượn cả người.

Quản trò sẽ chỉ bất chợt một người nào đó trong vòng và hô trong 3 tiếng đã quy định trước.

Luật chơi:

Làm sai động tác so với lời nói của quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 4: TÌNH – TIỀN – TÙ**

Cách chơi: Quy ước các động tác

Tình: Người ở giữa sẽ làm động tác e thẹn và cười duyên hai bên trái, phải. Hai người hai bên chụm tay lại và đưa lên miệng hô “chốc” bung tay về phía người ở giữa và hô “I Love You”.

Tiền: Người ở giữa sẽ làm động tác ra vẻ người giàu có, hai người hai bên khom người xuống dùng hai tay làm động tác quạt cho người ở giữa.

Tù: Người ở giữa vừa đứng vừa giậm chân và khóc, hai người hai bên đưa hai bàn tay nắm lại thành một cái vòng nhốt người ở giữa.

Quản trò sẽ chỉ bất chợt một người nào đó trong vòng và hô trong 3 tiếng đã quy định trước.

Luật chơi:

Làm sai động tác so với lời nói của quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

### **Cải biên 5: BÁNH BÒ – BÁNH GIÒ – BÁNH TRUNG THU**

Cách chơi: Quy ước các động tác.

Bánh bò: Người ở giữa sẽ hô lại bánh bò, hai người hai bên làm động tác bò.

Bánh giò: Người ở giữa sẽ hô lại bánh giò, hai người hai bên làm động tác uốn lượn.

Bánh Trung Thu: Người ở giữa sẽ hô lại bánh trung thu, hai người hai bên vòng tay lại đưa lên khỏi đầu.

Quản trò sẽ chỉ bất chợt một người nào đó trong vòng và hô trong 3 tiếng đã quy định trước.

Luật chơi: Làm sai động tác so với lời nói của quản trò, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

## 146.Trò chơi gốc: EM LÀ

Cách chơi: Quy ước:

Quản trò hô: Em là niềm vui!

Người chơi :Của gia đình (đưa 2 tay lắc qua lắc lại)

Quản trò hô: Em là hy vọng!

Người chơi :Của Tổ Quốc (đưa 2 tay lắc qua lắc lại)

Quản trò hô : Em là tương lai!

Người chơi: Của xã hội (đưa 2 tay lắc qua lắc lại)

Quản trò hô: Em là mầm non!

Người chơi: Của gia đình, tổ quốc, xã hội. Ah! Ah! Ah! (tất cả cùng nắm tay nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quản trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi.

## Cải biên 1:TÌNH THƯƠNG

Cách chơi:Quy ước

Quản trò hô: Xin cho anh!

Người chơi :Tình thương (vỗ vai người bên phải)

Quản trò hô: Xin cho em!

Người chơi: Tình thương! (vỗ vai người bên trái)

Quản trò hô: Cho mọi người!

Người chơi: Tình thương (Nắm tay nhau)

Quản trò hô: Cho quê hương!

Người chơi: Hoà bình, Tự do, Hạnh phúc Ah! Ah! Ah! (Vung tay lên nhảy lên và thả tay xuống).

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quản trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi

## Cải biên 2: TUỔI THƠ

Cách chơi: Quy ước:

Quản trò hô: Ai vui tươi?

Người chơi: Tuổi thơ (đưa ngón trỏ vào má)

Quản trò hô: Ai ngoan hiền?

Người chơi: Tuổi thơ (chắp 2 tay đặt ngang cổ nghiêng đầu bên phải)

Quản trò hô: Ai yêu đời?

Người chơi: Tuổi thơ (chắp 2 tay đặt ngang cổ nghiêng đầu bên phải)

Quản trò hô: Ai vui tươi, ngoan hiền, yêu đời?

Người chơi: Tuổi thơ, tuổi thơ, tuổi thơ. Ah! Ah! Ah! (nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quản trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi

### **Cải biên 3: GHI ƠN**

Cách chơi: Quy ước

Quản trò hô: Ai sinh ra ta?

Người chơi: Cha mẹ (vỗ tay)

Quản trò hô: Ai nuôi dưỡng ta?

Người chơi: Cha mẹ (vỗ tay)

Quản trò: Ai dạy dỗ ta?

Người chơi: Cha mẹ và thầy cô (vỗ tay)

Quản trò: Tất cả chúng ta?

Người chơi: Ghi ơn cha mẹ, ghi ơn thầy cô. Ah! Ah! Ah! (nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quản trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi

### **Cải biên 4: CÙNG CHƠI**

Cách chơi: Quy ước

Quản trò hô: Hôm nay, hôm nay?

Người chơi: Vui ghê (vỗ tay 3 cái)

Quản trò hô: Hẹn nhau, hẹn nhau?

Người chơi: cùng chơi (vỗ tay 3 cái)

Quản trò hô: Và cùng nhau?

Người chơi: Ta ca múa (vỗ tay 3 cái)

Quản trò hô: Hôm nay hẹn nhau và cùng nhau?

Người chơi : Vui ghê cùng chơi ta ca múa ca. Ah! Ah! (vỗ tay 9 cái và nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quần trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi

## **Cải biên 5: NHÓM LỬA**

Cách chơi: Quy ước

Quần trò hô: Hãy nhóm lên!

Người chơi: Ngọn lửa (tay trái đưa ra trước mặt, tay phải chỉ vào lòng bàn tay)

Quần trò hô: Lửa hận thù!

Người chơi: Dập ngay (bàn tay trái úp, bàn tay phải đập mạnh lên lưng bàn tay trái)

Quần trò hô : Lửa hờn căm!

Người chơi: Dập ngay. (chân phải dậm mạnh xuống đất 2 lần)

Quần trò hô: Lửa yêu thương!

Người chơi: Nào anh em cùng nhóm lên. Ah! Ah! Ah!(tất cả cùng nắm tay nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quần trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi

## **Cải biên 6: LỬA THIÊNG**

Cách chơi: Quy ước

Quần trò hô: Lửa thiêng! Lửa thiêng!

Người chơi: Chúng ta nhóm lửa (vỗ tay)

Quần trò hô: Lửa chiến tranh căm thù?

Người chơi: Chúng tay dập tắt (vỗ tay)

Quần trò hô : Lửa gia đình êm ấm?

Người chơi: Chúng ta nhóm lên (vỗ tay)

Quần trò hô: Lửa đoàn kết yêu thương?

Người chơi: Hoan hô, hoan hô, hoan hô. Ah! Ah! Ah! (nhảy lên)

Luật chơi: Làm sai động tác quy ước, cũng như làm chậm xem như phạm luật.

Lưu ý: Để thêm sinh động quần trò sẽ hô nhanh dần nhằm tạo không khí sôi nổi



## 147.Trò chơi gốc: CON CỐC

“Ra đây mà xem con gì nó ngồi trong hang nó đưa cái lưng ra ngoài đó là con cóc. Con cóc nó ngồi trong hốc, nó đưa cái lưng ra ngoài đó là cóc con”.

Cách chơi: Vòng tròn sẽ hát và làm theo động tác của người quản trò.

Luật chơi: Nếu người quản trò hô con gì thì vòng tròn sẽ hát và nhảy theo con đó.

### Cải biên 1:

*“Ra đây mà xem con gì nó ngồi trong hang nó đưa cái lưng ra ngoài đó là con nai. Con nai nó ngồi nó nhai”.*

### Cải biên 2 :

*Ra đây mà xem con gì nó ngồi trong hang nó đưa cái lưng ra ngoài đó là con cá. Con cá nó ngồi nó ca”.*

### Cải biên 3 :

*Ra đây mà xem con gì nó ngồi trong hang nó đưa cái lưng ra ngoài đó là con chó. Con chó nó ngồi nó ngó”.*

### Cải biên 4 :

*Ra đây mà xem con gì nó ngồi trong hang nó đưa cái lưng ra ngoài đó là con đười ươi. Con đười ươi nó ngồi nó cười”.*

## 148.Trò chơi gốc: TÔ – CHÉN – DĨA

### Cải biên 1: CHỈ – CHỎ – CHƯỞNG

Cách chơi:

Khi người quản trò hô chỉ cả vòng tròn làm hành động chỉ tay về phía trước.

Khi người quản trò hô chỏ thì cả vòng tròn cong tay lại đưa trở về phía trước mặt.

Khi người quản trò hô chưởng thì cả vòng tròn xoè bàn tay ra để bàn tay đứng thực hiện động tác chưởng về phía trước.

Luật chơi: Làm theo lời hô của quản trò, nếu ai làm sai sẽ bị phạt.

### Cải biên 2: NỤ – NỞ – TÀN

Cách chơi:

Khi người quản trò hô nụ thì tất cả chụm 5 đầu ngón tay lại đưa về phía trước mặt

Khi người quản trò hô nở thì tất cả xòe bàn tay ra.

Khi người quản trò hô tàn thì bàn tay xòe ra úp ngược xuống.

Luật chơi: Làm theo lời hô của quản trò, nếu ai làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: ĐỨNG – NẪM – NGỒI**

Cách chơi:

Khi người quản trò hô đứng thì 5 ngón tay khép kín để bàn tay đứng nghiêng năm ngón tay hướng về phía trước.

Khi người quản trò hô nằm thì 5 ngón tay khép kín úp xuống đất và mũi tay duỗi ra phía trước.

Khi người quản trò hô ngồi thì 5 ngón tay khép kín để bàn tay đứng lên lòng bàn tay hướng về phía trước, các đầu ngón tay hướng lên trời.

Luật chơi: Làm theo lời hô của quản trò, nếu ai làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4: KÉO, DAO, BÚA**

Cách chơi:

Khi người quản trò hô kéo tất cả vòng tròn đưa 2 ngón tay ra tạo thành hình cây kéo.

Khi người quản trò hô búa 5 ngón tay nắm chặt lại tạo thành hình cây búa

Khi người quản trò hô bao thì 5 ngón tay xòe ra tạo thành hình cái bao.

Luật chơi: Làm theo lời hô của quản trò, nếu ai làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: CÒ, RẮN, CỌP**

Cách chơi:

Khi người quản trò hô cò thì 5 ngón tay chụm lại cánh tay co lại tạo thành hình đầu và cổ cò.

Khi người quản trò hô rắn thì 5 ngón tay chụm lại dũi về phía trước tạo thành hình con rắn.

Khi người quản trò hô cọp thì bàn tay cong tròn như hình miệng cọp đang há to.

Luật chơi: Làm theo lời hô của quản trò, nếu ai làm sai sẽ bị phạt.

## **149.Trò chơi gốc: NGÔN NGỮ LOÀI VẬT**

### **Cải biên 1: TÊN CÁC HÃNG XE**

Cách chơi:

Chia vòng tròn thành 3 nhóm trở lên tùy theo số lượng của vòng tròn. Đồng thời mỗi nhóm chọn cho mình tên của một hãng xe. Bắt đầu từ nhóm 1 gọi tên bất kỳ nhóm nào và nhóm đó đứng lên ngồi xuống, gọi tên của một nhóm khác. Tương tự như thế cứ tiếp tục trò chơi với tốc độ tăng dần. Nếu gọi sai hoặc gọi nhóm đã bị rồi sẽ bị loại dần cuối cùng chọn ra một nhóm thắng.

Luật chơi:

Không được gọi sai tên, hoặc gọi tên không có trong trò chơi. Không được gọi liên tục tên vừa gọi xong. Nếu vi phạm sẽ bị thua.

## **Cải biên 2: TÊN CÁC LOÀI HOA**

Cách chơi:

Tương tự cải biên 1 ta chia nhóm rồi mỗi nhóm mang tên một loài hoa mình thích bắt đầu Cách chơi cho đến khi chọn được một đội thắng.

Luật chơi:

Không được gọi sai tên, hoặc gọi lại tên vừa mới gọi nhiều lần nếu vi phạm sẽ bị thua.

## **Cải biên 3: TRÁI CÂY 4 MÙA**

Cách chơi:

Tương tự ta chia nhóm rồi mỗi nhóm mang tên một loại trái cây mình thích bắt đầu cách chơi cho đến khi chọn được một đội thắng.

Luật chơi:

Không được gọi sai tên, hoặc gọi lại tên vừa mới gọi nhiều lần nếu vi phạm sẽ bị thua.

## **Cải biên 4: VẬT DỤNG GIA ĐÌNH**

Cách chơi:

Tương tự ta chia nhóm, rồi mỗi nhóm lấy tên một vật dụng gì có sử dụng trong gia đình như : bàn, ghế, chén, ấm,...Rồi các nhóm bắt đầu cuộc chơi gọi nhau. Nếu nhóm nào gọi sai sẽ bị cho đến lúc chỉ còn 1 đội thì đội đó thắng.

Luật chơi:

Không được gọi sai tên, hoặc gọi lại tên vừa mới gọi nhiều lần nếu vi phạm sẽ bị thua.

## **Cải biên 5: BẠN LÀ NHÀ XÂY DỰNG**

Cách chơi:

Tương tự mỗi nhóm chọn cho mình tên một vật liệu là những vật liệu xây dựng như : gạch, đá, xi măng,... Rồi tiến hành cuộc chơi cho đến lúc chọn ra một đội thắng

Luật chơi:

Gọi không đúng tên, gọi nhầm đội thua hoặc gọi liên tục một đội sẽ bị thua.

## **150.Trò chơi gốc: BĂNG REO, BÀI HÁT SINH HOẠT “NGÓN TAY NHÚC NHÍCH”**

Cách chơi: Cùng hát bài “ Ngón tay nhúc nhích”, vừa hát vừa đưa ngón tay lên nhúc nhích.

Ví dụ : Khi người quản trò hát “Một ngón tay nhúc nhích nè!” thì ngay lúc đó người chơi sẽ đưa ngón tay lên và đồng thời nhúc nhích ngón tay 1 cái. Cứ thế lần lượt 2 rồi 3,4 ...,n ngón tay nhúc nhích.

Luật chơi: Bạn nào không tham gia hoặc làm không đúng động tác của người quản trò thì bạn đó sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1:**

Hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp chớp chớp chớp chớp..... Cũng đủ làm ta mỏi mắt rồi.

### **Cải biên 2:**

Một cái chân dậm dậm này, hai cái chân dậm dậm này, một cái chân – hai cái chân dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm ....cũng đủ làm nứt cả đất rồi.

### **Cải biên 3:**

Hai bàn tay nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn tay nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn tay nhúng nhúng – nhón nhón này, nhúng nhúng – nhón nhón, nhúng nhúng – nhón nhón,.....cũng đủ làm ta mệt cả hai chân rồi.

### **Cải biên 4:**

Một cánh tay vẫy vẫy này, hai cánh tay vẫy vẫy, một cánh tay – hai cánh tay vẫy vẫy  
vẫy vẫy vẫy vẫy.....cũng đủ làm rớt cả hai tay rồi, bạn ơi!

### **Cải biên 5:**

Một nụ cười làm duyên này, hai nụ cười làm duyên này.....”n” nụ cười làm duyên, làm duyên, làm duyên,.....cũng đủ làm anh chết đứng cả người rồi, người ơi!

## 151.Trò chơi gốc: TÌNH HUỐNG BẮT CHỢT

Cách chơi:

Khi người quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Đùng” thì lúc đó tất cả người chơi sẽ hô to lên “Á” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao. Ngược lại, nếu người quản trò hô “Á!” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Đùng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bắt kỳ một người nào chơi nếu người quản trò hỏi.

Luật chơi:

Bạn phải trả lời thật nhanh nếu bạn trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt.

### Cải biên 1:

Khi người quản trò hô “Té” thì người chơi hô “Đứng” và ngược lại

### Cải biên2 :

Người quản trò hô “ Trẻ” thì người chơi sẽ đáp lại “Già” và ngược lại

### Cải biên 3 :

Người quản trò hô “ Mưa” thì người chơi sẽ đáp lại “Nắng” và ngược lại

### Cải biên 4 :

Người quản trò hô “ Giả” thì người chơi sẽ đáp lại “Thật” và ngược lại

### Cải biên 5 :

Người quản trò hô “ Nhám” ” thì người chơi sẽ đáp lại “Mịn” và ngược lại (trò chơi này có thể kết hợp với động tác để tạo bầu không khí sinh động cho người chơi đồng thời tránh sự nhàm chán trong khi chơi)

## 152.Trò chơi gốc: KIẾN THA MÔI

Cách chơi:

Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Mỗi bạn đứng đầu dùng đầu kẹp bong bóng vào cổ quay lại phía sau chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng vai và đầu cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển nhanh nhất đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

### Cải biên 1: KIẾN TẢI ĐẠN

Cách chơi:

Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Người đứng đầu kẹp bong bóng vào giữa hai chân và quay lại phía sau, chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng hai gối chân và kẹp vào cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển nhanh nhất đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

## **Cải biên 2 : KIẾN TẢI ĐẠM 1 CHÂN**

Cách chơi: Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Người đứng đầu kẹp bong bóng vào chân phải và quay lại phía sau, chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng chân phải và kẹp vào cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển bằng 1 chân nhanh nhất thì đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

## **Cải biên 3 :CÀNG CUA**

Cách chơi:

Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Người đứng đầu kẹp bong bóng vào tay phải và quay lại phía sau, chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng tay phải và kẹp vào cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển kẹp bằng tay phải nhanh nhất thì đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

## **Cải biên 4 :THA MỒI**

Cách chơi:

Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Người đứng đầu kẹp bong bóng vào hai tay phía trước ngực và quay lại phía sau, chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng tay và kẹp phía trước ngực, cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển kẹp bằng hai tay phía trước ngực nhanh nhất thì đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

## **Cải biên 5: KIẾN THA MÔI BẰNG CẦM**

Cách chơi:

Mỗi đội 10 người đứng thành hàng dọc

Người đứng đầu kẹp bong bóng vào cằm và ngực, chuyển cho người kế bên, người kế bên lấy bóng bằng cằm và ngực, cứ thế chuyển cho đến hết.

Luật chơi:

Đội nào chuyển kẹp bằng cằm nhanh nhất thì đội đó thắng.

Lưu ý: Nếu rớt ở vị trí người nào người đó nhặt bóng lên thực hiện lại.

## **153.Trò chơi gốc: BẮN TÀU**

Cách chơi:

Mỗi em tham gia đứng thành vòng tròn. Quản trò chia vòng tròn ra làm nhiều tàu, mỗi tàu có ba em, mang số thứ tự từ 1 đến hết. Quản trò bắt đầu hô một số trong những tàu ở vòng tròn (thí dụ: tàu số 7) lập tức người ngồi bên trái của tàu hô nhắm, người ở giữa hô bắn và cả 3 cùng ngồi xuống, sau đó đứng lên người thứ ba hô đồng thời kêu 1 số tàu khác, cứ như vậy trong vòng tròn còn lại tàu nào đó sẽ thắng cuộc.

Luật chơi:

Tàu nào hô sai số phải chấy (ngồi xuống), kêu chậm cũng bị phạm lỗi khi ngồi mà có 1 trong ba người không ngồi thì tàu đó cũng bị chấy.

Nếu sau cùng còn lại hai tàu, quản trò sẽ phân thắng bại bằng cách cho hai tàu quay lưng để bắn.

## **Cải biên 1:BẮN SÚNG**

Cách chơi:

Mỗi em tham gia đứng thành vòng tròn. Quản trò đi vòng tròn đến một người bất kỳ và chỉ vào người đó hô đồng và người bị chỉ phải ngồi xuống ngay lập tức lúc này hai người hai bên phải chỉ vào nhau và hô đoàng và cứ thế người quản trò làm cho đến hết cuộc chơi.

Luật chơi:

Nếu người được chọn không ngồi xuống kịp thì bị thua, và hai người kế bên nếu cả hai bắn chậm hơn sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: NHẮM BẮN ĐÙNG**

Cách chơi:

Vòng tròn vừa vỗ tay vừa hô “Tèn tèn, tèn tèn tèn” và hô liên tục chỉ dừng lại khi người quản trò chỉ người trong vòng tròn. Quản trò chỉ người thứ nhất,

người thứ nhất hô “Nhắm”, chỉ người thứ hai, người thứ hai hô “Bắn”, chỉ người thứ ba, người thứ ba hô “Đùng” và cứ thế cho đến hết vòng tròn.

Luật chơi:

Người sau mà lập lại lời nói người trước coi như là bị sai. Phải theo trình tự “Nhắm, bắn, đùng”

Người bị phạt phải ngồi xuống

### **Cải biên 3: GIEO HẠT**

Cách chơi:

Người quản trò hô gieo hạt thì vòng tròn vẫy tay như gieo hạt và ngồi xuống, hô nảy mầm thì đứng lên, một nụ giơ tay ngang người, bàn tay chụp úp xuống, một hoa bàn tay chụp ngửa lên, hoa tàn và tay chụp lại úp xuống.

Luật chơi: Lời nói và động tác của quản trò phải khớp nếu ai không đúng sẽ bị phạt.

## **154. Trò chơi gốc: TÔI BẢO**

### **Cải biên 1: NAM KHÉO TAY**

Cách chơi:

Người quản trò hô : tôi bảo! Tôi bảo!

Tập thể hô: Bảo gì? Bảo gì?

Người quản trò hô: Bạn nam kẹp tóc cho bạn nữ. Người quản trò đếm từ 1 đến 5.

Luật chơi:

Nếu bạn nam nào cột chưa xong sẽ bị phạt. Trò chơi chỉ đúng khi 1 bạn nam kẹp tóc cho 1 bạn nữ, các trường hợp còn lại không đúng đều bị phạt.

### **Cải biên 2: GIA ĐÌNH TÔI**

Cách chơi:

Người quản trò hô : tôi bảo! Tôi bảo!

Tập thể hô: Bảo gì? Bảo gì?

Người quản trò phổ biến trò chơi: gồm 3 động tác người quản trò hô:” Ba tôi” người chơi để tay lên đầu, “Má tôi” thì người chơi để tay lên má, “tôi” thì người chơi để tay lên ngực. Khi tất cả hiểu Cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “Làm theo lời tôi nói chứ không làm theo hành động của tôi”. Sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của quản trò.

Luật chơi: Bạn nào làm không đúng động tác mà người quản trò hô sẽ bị phạt.



### **Cải biên 3: SỰ SỐNG**

Cách chơi:

Người quản trò hô : tôi bảo! Tôi bảo!

Tập thể hô: Bảo gì? Bảo gì?

Người quản trò phổ biến trò chơi: gồm 3 động tác người quản trò hô:” Nụ hoa” người chơi để chụm tay lại, “Hoa nở” thì người chơi mở tay ra, “hoa tàn” thì người chơi úp tay xuống. Khi tất cả hiểu Cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “Làm theo lời tôi nói chứ không làm theo hành động của tôi”. Sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của quản trò.

Luật chơi:Bạn nào làm không đúng động tác mà người quản trò hô sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4: CUỘC ĐỜI**

Cách chơi:

Người quản trò hô : tôi bảo! Tôi bảo!

Tập thể hô: Bảo gì? Bảo gì?

Người quản trò phổ biến trò chơi: gồm 4 động tác người quản trò hô:” Chồi” người chơi để chụm tay lại, “cây” thì người chơi đưa thẳng tay lên, “hoa nở” thì người chơi mở tay ra,”tàn” thì người chơi úp tay xuống. Khi tất cả hiểu Cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “Làm theo lời tôi nói chứ không làm theo hành động của tôi”. Sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của quản trò.

Luật chơi:Bạn nào làm không đúng động tác mà người quản trò hô sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5:BIỂN ĐỘNG**

Cách chơi:

Người quản trò hô : tôi bảo! Tôi bảo!

Tập thể hô: Bảo gì? Bảo gì?

Người quản trò phổ biến trò chơi: gồm 4 động tác người quản trò hô”Sóng vỗ” người chơi đưa tay lên xuống theo hình lượn sóng, hô “nhấp nhô” thì người chơi ngồi xuống, hô “sóng lớn” thì người chơi đứng lên, hô “bão” người chơi đưa hai lên lên cao đưa qua đưa lại. Khi tất cả hiểu Cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “Làm theo lời tôi nói chứ không làm theo hành động của tôi”. Sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của quản trò.

Luật chơi:Bạn nào làm không đúng động tác mà người quản trò hô sẽ bị phạt.

## **155.Trò chơi gốc: NHẢY CỐC**

### **Cải biên 1: ĐI XE LỬA**

Cách chơi:

Tập thể đứng thành vòng tròn 2 tay người phía sau để lên vai người phía trước vừa đi vừa hát “Nào mời anh em lên tàu lửa chúng mình đi. Đi đi khắp nơi mà không thích sao?.....”Tôi đi”. Khi nghe chữ “tàu lửa” thì mọi người buông tay đồng thời nhảy xoay người 180<sup>0</sup> và vịn lên vai người phía trước mình.

Luật chơi: Nếu bạn nào xoay người không kịp theo nhịp bài hát sẽ bị xử phạt.

### **Cải biên 2: CHÀO MỪNG**

Cách chơi:

Tập thể đứng thành vòng tròn đi về phía bên phải vừa đi vừa vỗ tay vừa hát “ Hoan hô anh này một cái. Hoan hô anh này một cái. Nào chúng mình hoan hô. Nào ta cùng hoan hô hoan hô” Khi nghe chữ “chúng mình” thì mọi người đi theo chiều ngược lại và ngồi xuống vừa đi vừa hát vừa vỗ tay. Khi hát lần 2 thì ta vẫn làm động tác tương tự như lần đầu.

Luật chơi:Nếu bạn nào xoay người không kịp và không kịp ngồi xuống theo nhịp bài hát sẽ bị xử phạt.

### **Cải biên 3 : CHIẾC THUYỀN NAN**

Cách chơi:

Tập thể đứng thành hàng thẳng 2 tay bạn ở phía sau đặt lên vai bạn ở phía trước vừa đi vừa hát “Tính tính tính tình tang tang tang. Cuộc đời mình như chiếc thuyền nan,.....Dù là dù với Kimônô. Khi nghe chữ thuyền nan thì bạn nghiêng người về phía trước và ngã về phía sau. Sau đó tiếp tục đến khi nghe tiếng dù thì các bạn đưa tay lên cao để diễn tả mình đang cầm dù. Khi hát lần 2 thì ta vẫn làm động tác tương tự như phần đầu.

Luật chơi: Nếu bạn nào đưa tay không đúng sẽ bị xử phạt.

### **Cải biên 4: NHANH**

Cách chơi:

Tập thể đứng thành vòng tròn 2 tay của bạn bẻ bắt chéo lên nhau và để hồ lên tay của hai bạn bên cạnh. Các bạn vừa di chuyển về phía bên phải vừa hát “Mỗi người là một nụ hoa, nở ra nở ra tươi thắm,.....vườn hoa chúng mình” Khi nghe chữ “sắc” thì tay phải của bạn phải nắm được tay người bên cạnh đồng thời phải rút tay trái về.

Luật chơi: Nếu bạn nào bị nắm tay sẽ bị xử phạt.

## **Cải biên 5: NHÚC NHÍCH**

Cách chơi:

Tập thể đứng thành vòng tròn hoặc ngồi thành đường thẳng, tay trái của bạn đưa một ngón để lên tay phải của bạn bên cạnh (ngón tay chỉ chạm nhẹ). Và ngược lại tay phải của bạn mở ra để bạn bên cạnh mở tay lên. Các bạn hát theo bài hát “Một ngón tay nhúc nhích này, một ngón tay nhúc nhích này, một ngón tay nhúc nhích cũng đủ làm ta vui lòng”. Khi nghe chữ lòng thì ta phải của bạn nắm lại đồng thời tay trái rút về. Trò chơi có thể tăng lên từ 1 ngón tay đến 5 ngón tay.

Luật chơi: Nếu bạn nào bị nắm tay sẽ bị xử phạt.

## **156.Trò chơi gốc: TÌM TRÁI CÂY**

**Cải biên 1:** Tìm những chữ bắt đầu bằng chữ m trên cơ thể con người.

Cách chơi:

Người quản trò sẽ chia vòng tròn hoặc đám đông thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra nhóm trưởng để điều hành nhóm. Sau đó người quản trò bắt đầu điều khiển cuộc chơi, chỉ nhóm 1, chỉ nhóm 2 và tốc độ từ từ tăng dần.

Luật chơi:

Nhóm nào không nói được từ bắt đầu bằng chữ M trên cơ thể con người và nói lại trùng lặp lại từ nhóm khác đã nói xem như thua cuộc.

**Cải biên 2:** Tìm những chữ bắt đầu bằng chữ t trên cơ thể con người.

Cách chơi:

Người quản trò sẽ chia vòng tròn hoặc đám đông thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra nhóm trưởng để điều hành nhóm. Sau đó người quản trò bắt đầu điều khiển cuộc chơi, chỉ nhóm 1, chỉ nhóm 2 và tốc độ từ từ tăng dần.

Luật chơi:

Nhóm nào không nói được từ bắt đầu bằng chữ T trên cơ thể con người và nói lại trùng lặp lại từ nhóm khác đã nói xem như thua cuộc.

**Cải biên 3:** Tìm những chữ bắt đầu bằng chữ n trên cơ thể con người.

Cách chơi:

Người quản trò sẽ chia vòng tròn hoặc đám đông thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra nhóm trưởng để điều hành nhóm. Sau đó người quản trò bắt đầu điều khiển cuộc chơi, chỉ nhóm 1, chỉ nhóm 2 và tốc độ từ từ tăng dần.

Luật chơi: Nhóm nào không nói được từ bắt đầu bằng chữ N trên cơ thể con người và nói lại trùng lặp lại từ nhóm khác đã nói xem như thua cuộc.

#### **Cải biên 4: Tìm những chữ bắt đầu bằng chữ l trên cơ thể con người.**

Cách chơi:

Người quản trò sẽ chia vòng tròn hoặc đám đông thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra nhóm trưởng để điều hành nhóm. Sau đó người quản trò bắt đầu điều khiển cuộc chơi, chỉ nhóm 1, chỉ nhóm 2 và tốc độ từ từ tăng dần.

Luật chơi:

Nhóm nào không nói được từ bắt đầu bằng chữ L trên cơ thể con người và nói lại trùng lặp lại từ nhóm khác đã nói xem như thua cuộc.

#### **Cải biên 5: Tìm những chữ bắt đầu bằng chữ k trên cơ thể con người.**

Cách chơi:

Người quản trò sẽ chia vòng tròn hoặc đám đông thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra nhóm trưởng để điều hành nhóm. Sau đó người quản trò bắt đầu điều khiển cuộc chơi, chỉ nhóm 1, chỉ nhóm 2 và tốc độ từ từ tăng dần.

Luật chơi:

Nhóm nào không nói được từ bắt đầu bằng chữ K trên cơ thể con người và nói lại trùng lặp lại từ nhóm khác đã nói xem như thua cuộc.

### **157.Trò chơi gốc: VOI, VUA, VỊT**

#### **Cải biên 1: NGƯỜI VŨ CÔNG TUYỆT VỜI**

Cách chơi:

Vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát. Tền tén, tén tén tén, tén tén tén. Quản trò lúc đó đi ngang qua mặt người chơi và khi dứt câu hát, quản trò bắt chợt dừng lại trước mặt một bạn và hát một đoạn bài hát dân tộc. Lúc đó, người đối diện quản trò phải múa các động tác sao cho phù hợp với bài hát mà người quản trò đã hát. Tương tự như vậy khi quản trò hát một bài hát có tiết tấu sôi động thì người chơi phải múa sao cho phù hợp với tiết tấu sôi động. Cứ lần lượt như vậy quản trò thay đổi tiết tấu bài hát liên tục.

Luật chơi:

Khi người quản trò hát hết một đoạn bài hát mà người chơi chưa thực hiện điệu bộ (múa) tương ứng với bài hát hoặc múa lộn từ nhạc êm dịu sang nhạc sôi động và ngược lại sẽ bị phạt.

## **Cải biên 2: DÂN CA 3 MIỀN**

Cách chơi:

Vòng tròn vừa vỗ tay vừa hát :lu, lu lá lù, lù lá lu là lu lá lế, lu la lù, là lu la lu la lế. La lu lá lù lù lá lu là lu lá lế, lu la lù lá lu là lè. Quản trò lúc đó sẽ chỉ bất kỳ vào một người và người đó sẽ phải hát một đoạn bài hát dân ca miền Bắc. Tương tự như vậy, quản trò chỉ định người khác và nói Trung hoặc Nam, thay đổi 3 miền để gây sự bất ngờ lý thú cho người chơi.

Luật chơi:

Khi người quản trò chỉ định quá 10 giây người chơi chưa tìm ra bài hát tương ứng với miền nào đó hoặc hát lộn miền thì người chơi sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: DIỄN VIÊN KỊCH CÂM**

Cách chơi:

Quản trò đứng trong vòng tròn đến trước mặt một người và nói bất kỳ một công việc hoặc một hình thức sinh hoạt hằng ngày thì người đó phải dựa vào câu nói đó để diễn tả các động tác sao cho người xem hiểu được tương ứng với câu nói của quản trò trong vòng 10 giây. Cứ như vậy lần lượt quản trò chỉ định liên tục. Quản trò có thể chỉ định một lượt 2 – 3 người cùng diễn một lượt. Nếu cá nhân nào hoặc nhóm nào diễn tốt sẽ được chọn ra để khen thưởng.

Luật chơi:

Khi quản trò dứt tiếng nói thì người chơi phải thực hiện ngay. Nếu quá 10 giây mà người chơi chưa thực hiện hoặc diễn không khớp với trọng tâm câu nói sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: DIỆT CÁC CON VẬT CÓ HẠI**

Cách chơi:

Khi quản trò gọi tên các con vật không có ích như ruồi, muỗi, chuột,...thì người đối diện với người quản trò phải hô to “diệt!” Và hai tay làm động tác giã như đập muỗi, đập ruồi, đập chuột....ngược lại khi quản trò gọi tên các con vật có ích như trâu, bò, lợn, gà...thì người chơi phải im lặng, nếu ai hô “diệt!” là sai.

Nghệ thuật điều khiển trò chơi này của người quản trò ở chỗ cách gọi tên các con vật “con...muỗi” hoặc con gà. Từ con cần hô kéo dài sau đó tên con vật cần hô rõ ràng nhưng nhanh gọn để rèn cho các em phản ứng nhanh.

Luật chơi:

Quản trò chuẩn bị chu đáo, để không bị lúng túng trước các em, phát huy được trí tuệ, sự tập trung nhạy cảm của các em. Khi nghe quản trò xướng tên con vật không có ích thì các em phải hô đáp ngay “diệt!”; im lặng hoặc nói nhầm, chậm cũng coi là thua cuộc.

## **Cải biên 5: ĐÔ – MI – SOL**

Cách chơi:

Đọc đúng cao độ 3 nốt Đô – Mi – Sol

Quy định nốt Đô : tư thế ngồi, 2 tay vỗ lên đùi, Mi: bắt chéo như đang khoanh tay; Sol: 2 tay giơ lên đầu và vỗ vào nhau thành tiếng.

Phụ trách nói tên nốt, đọc đúng theo độ cao của nốt, người chơi làm động tác theo. Người chơi theo dõi và thực hiện theo quy định. Có lúc phụ trách nói chậm, có lúc phụ trách nói nhanh, có khi chỉ dùng 1 nốt hoặc 2 nốt nhưng lặp lại. Ví dụ: Đô – Mi – Sol, Đô – Sol , Mi – Đô,...

Luật chơi: Nếu người chơi thực hiện sai với độ cao phụ trách đọc sẽ bị phạt.

## **158.Trò chơi gốc :CUỐP CỜ**

### **Cải biên 1: GÁC ĐÊM**

Đối tượng chơi: thiếu nhi, thiếu niên

Địa điểm: sân bãi rộng

Dụng cụ chơi: một chiếc còi, một khăn bịt mắt

Chuẩn bị: Phụ trách cho các em đứng theo vòng tròn sau đó chỉ định một em làm chú bộ đội gác đêm. Em này bịt mắt và đeo còi trước ngực đứng ở giữa, các em khác đứng xung quanh.

Cách chơi:

Phụ trách chỉ định từng em một làm trinh sát. Em trinh sát tìm cách tới gần “ chú bộ đội gác đêm” có thể đi rón rén hoặc bò, làm sao cho thật khéo léo thối được còi của người gác đêm là thắng cuộc chơi. Còn “ chú bộ đội gác đêm” phải nghe ngóng tình hình động tĩnh xung quanh phát hiện đúng hướng có người tới gần. Kịp thời chỉ tay và hô “ òang” bắn đúng trinh sát là thắng.

Luật chơi:

“Chú bộ đội gác đêm” chỉ được bắn 3 lần nếu bắn hết mà không trúng là thua. Nếu một trong ba lần có trúng thì trinh sát thua. Và chơi lại từ đầu, hoặc thay đổi các em chơi, số lượng đóng có thể chơi thành 2 toán.

### **Cải biên 2: CHẠY NHẢY TIẾP SỨC**

Đối tượng chơi: thiếu niên

Địa điểm chơi: ngoài sân bãi rộng

Đạo cụ chơi: một sợi dây hay miếng vải dài 0,5m

Chuẩn bị: Phụ trách cho các em đứng từ 4 – 6 đôi bằng nhau (sức khỏe, khả năng) chiều cao nam nữ bằng nhau. Các đội đứng theo hàng dọc, sau vạch xuất phát, từ vạch xuất phát đến mốc làm giới hạn dài 5 – 7m. Mỗi đội có một sợi dây hay miếng vải dài 0,5m chiều rộng 3cm để buộc vào chân.

Cách chơi:

Phụ trách ra lệnh bắt đầu, em số 1 của mỗi đội nhanh chóng dùng dây buộc hai cổ chân lại, hai tay chống hông nhảy tới mốc giới hạn lại nhanh chóng cởi dây ra và chạy về đội của mình đưa dây cho bạn thứ 2, em thứ 2 lại dùng dây buộc vào chân và làm như em số 1, sau đó đưa dây cho em số 3. Trò chơi cứ tiến hành cho đến em cuối cùng, đội nào nhanh nhất không vi phạm các điều quy ước là thắng cuộc.

Luật chơi:

Dùng dây buộc cổ chân để khi chạy nhảy không tuột ra, nếu đang nhảy bị tuột ra là thua. Nhảy đến đúng vạch đích mới được cởi dây.

### **Cải biên 3: VƯỢT SÔNG**

Đối tượng chơi: thiếu niên, nhi đồng

Địa điểm chơi: ngoài sân bãi, nơi rộng rãi.

Đạo cụ chơi: mấy viên phấn và một vật nhỏ (khăn quàng)

Số em chơi: từ 10 – 40 em

Chuẩn bị: lấy phấn vẽ hai vạch song song, cách nhau từ 5-10m, có quy định A là xuất phát, B là đích. Các phân đội chơi với số người bằng nhau, xếp hàng dọc sau vạch A, cách vạch A từ 1 – 2m, cách hàng phân đội bạn cũng từ 1m-2m.

Cách chơi:

Khi phụ trách báo hiệu giờ chơi bắt đầu, nhanh chóng em số 1 của mỗi hàng bước lên sát vạch A ngồi xuống ở tư thế cao, hai chân chụm, hai tay chống hông. Tay phải cầm theo khăn quàng, lệnh chơi bắt đầu, các em số 1 dùng sức mạnh toàn thân, sức bật của đôi chân nâng người lên nhảy cóc sang tới vạch B thì quay trở lại tiếp tục nhảy như thế đến trước mặt bạn số 2 của hàng mình thì trao lại vật cầm tay cho bạn số 2. Bạn số 2 nhận lấy và tiếp tục nhảy như bạn số 1...lần lượt cứ như thế cho đến khi phân đội mình nhảy hết trước là thắng.

Luật chơi:

Yêu cầu nhảy đúng kiểu, không được đứng lên đi hoặc chạy – khi sang tới vạch B thì chân phải chạm vạch phấn khi nhảy, 2 tay chống hông, không được chạm tay hoặc móng xuống đất, ai vi phạm điều trên coi như phạm luật.

### **Cải biên 4: ĐỘI NÀO NHANH**

Đối tượng chơi: thiếu niên

Địa điểm chơi: ngoài sân bãi

Đạo cụ chơi: phấn viết để vẽ vạch xuất phát, cờ.

Số em chơi: từ 10 – 60 em

Chuẩn bị: như trò chơi chạy tiếp sức, ở trò chơi này xếp đội nam riêng, nữ riêng.

Cách chơi:

Phụ trách ra lệnh chuẩn bị, các em cho chân trái về phía sau, em đứng sau dùng tay trái nắm cổ chân bạn đứng trước mình, còn tay phải đặt lên lưng bạn đó, chuẩn bị xong phụ trách ra lệnh “xuất phát” hoặc tiến các em nhanh chóng lò cò theo từng đội, đến chiếm lấy lá cờ làm vật chuẩn ở phía trước của đội mình. Đội nào chiếm được lá cờ trước không bị phạm lỗi là thắng cuộc.

Luật chơi:

Trong 4 lần chơi đội nào về đích sớm hơn nhiều nhất, ít phạm lỗi là đội thắng cuộc, các đội khác xếp thành hàng ngang hô to “học tập đội bạn” 3 lần.

## **Cải biên 5: NHẢY THI CẮM CỜ CHUẨN**

Đối tượng chơi: thiếu niên

Địa điểm: ngoài sân

Đạo cụ chơi: mấy viên phấn và cờ

Số em chơi: từ 10 – 40 em

Chuẩn bị: phụ trách chia các em thành bốn đội bằng nhau đứng sau vạch xuất phát. Đội nọ cách đội kia 1m. Từ vạch xuất phát đến vòng tròn làm đích là 5m, khi nhảy dây vẫn nắm hờ cổ chân, cờ gài trên gáy không rơi.

Cách chơi:

Ổn định tổ chức xong, phụ trách hô “bắt đầu”. Các em số 1 của mỗi đội ngồi xuống, lưng quay về đích, 2 tay nắm hờ hai cổ chân, nhảy giật lùi, khi tới đích em đó cắm cờ mới vào tâm vòng tròn nhỏ cờ đỏ chạy về đưa cho bạn số 2 đội mình và đứng ở cuối hàng. Em số 2 và các em khác tiếp theo cũng thực hiện các bước như em số 1. Đội nào thực hiện hết người trước và đúng các điều quy định là đội thắng cuộc.

Luật chơi:

Trong khi nhảy không được đứng lên hoặc rời tay khỏi cổ chân. Cờ gài trên gáy không được rơi khi nhảy, cờ cắm vào vòng chuẩn không được đổ khi đang chơi.

Cờ đổ hoặc rơi trong khi đang nhảy là thua cuộc.



## 159.Trò chơi gốc:CHANH CHUA-CUA KẸP

### Cải biên 1 :GÀ MÁI

Cách chơi:

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, tay phải của người chơi xòe lòng bàn tay ra, tay trái của người chơi dùng ngón trỏ đặt vào lòng bàn tay phải của người chơi đứng bên cạnh trái của mình. Tất cả người chơi trong vòng tròn đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể một câu chuyện về **gà** cho người chơi nghe. Người chơi phải chú ý, khi nghe người quản trò kể chuyện mà có chữ “gà mái” thì người chơi phải lập tức kẹp lại đồng thời ngón trỏ tay trái rút lên. Người chơi nào ngón trỏ tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào giữa vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi chú ý nghe lời nói của người quản trò thực hiện. Nếu chưa nghe chữ “gà mái” mà người nào chơi nào rút tay lên hoặc kẹp tay người khác thì người đó xem như vi phạm Cách chơi và cũng bị phạt.

### Cải biên 2 :BUỐM TRẮNG

Cách chơi:

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, tay phải của người chơi xòe lòng bàn tay ra, tay trái của người chơi dùng ngón trỏ đặt vào lòng bàn tay phải của người chơi đứng bên cạnh trái của mình. Tất cả người chơi trong vòng tròn đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể một câu chuyện về **bướm** cho người chơi nghe. Người chơi phải chú ý, khi nghe người quản trò kể chuyện mà có chữ “bướm trắng” thì người chơi phải lập tức kẹp lại đồng thời ngón trỏ tay trái rút lên. Người chơi nào ngón trỏ tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào giữa vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi chú ý nghe lời nói của người quản trò thực hiện. Nếu chưa nghe chữ “**bướm trắng**” mà người nào chơi nào rút tay lên hoặc kẹp tay người khác thì người đó xem như vi phạm Cách chơi và cũng bị phạt.

### Cải biên 3: HEO CON

Cách chơi:

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, tay phải của người chơi xòe lòng bàn tay ra, tay trái của người chơi dùng ngón trỏ đặt vào lòng bàn tay phải của người chơi đứng bên cạnh trái của mình. Tất cả người chơi trong vòng tròn đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể một câu chuyện về **heo** cho người chơi nghe. Người chơi phải chú ý, khi nghe người quản trò kể chuyện mà có chữ “**heo con**” thì người chơi phải lập tức kẹp lại đồng thời ngón trỏ tay trái

rút lên. Người chơi nào ngón trỏ tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào giữa vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi chú ý nghe lời nói của người quản trò thực hiện. Nếu chưa nghe chữ “**heo con**” mà người nào chơi nào rút tay lên hoặc kẹp tay người khác thì người đó xem như vi phạm Cách chơi và cũng bị phạt.

#### **Cải biên 4: MÈO MUN**

Cách chơi:

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, tay phải của người chơi xòe lòng bàn tay ra, tay trái của người chơi dùng ngón trỏ đặt vào lòng bàn tay phải của người chơi đứng bên cạnh trái của mình. Tất cả người chơi trong vòng tròn đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể một câu chuyện về **mèo** cho người chơi nghe. Người chơi phải chú ý, khi nghe người quản trò kể chuyện mà có chữ “**mèo mun**” thì người chơi phải lập tức kẹp lại đồng thời ngón trỏ tay trái rút lên. Người chơi nào ngón trỏ tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào giữa vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi chú ý nghe lời nói của người quản trò thực hiện. Nếu chưa nghe chữ “**mèo mun**” mà người nào chơi nào rút tay lên hoặc kẹp tay người khác thì người đó xem như vi phạm Cách chơi và cũng bị phạt.

#### **Cải biên 5: NGỰA TRẮNG**

Cách chơi:

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, tay phải của người chơi xòe lòng bàn tay ra, tay trái của người chơi dùng ngón trỏ đặt vào lòng bàn tay phải của người chơi đứng bên cạnh trái của mình. Tất cả người chơi trong vòng tròn đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể một câu chuyện về **ngựa** cho người chơi nghe. Người chơi phải chú ý, khi nghe người quản trò kể chuyện mà có chữ “**ngựa trắng**” thì người chơi phải lập tức kẹp lại đồng thời ngón trỏ tay trái rút lên. Người chơi nào ngón trỏ tay trái của mình bị kẹp sẽ bị mời vào giữa vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi:

Người chơi chú ý nghe lời nói của người quản trò thực hiện. Nếu chưa nghe chữ “**ngựa trắng**” mà người nào chơi nào rút tay lên hoặc kẹp tay người khác thì người đó xem như vi phạm Cách chơi và cũng bị phạt.

### **160.Trò chơi gốc: “GỌI TÀU”**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những con tàu (tàu 1, tàu 2, tàu 3,...). Sau khi cho các tàu giới thiệu tên tàu mình cho cả vòng tròn biết, quản trò tiến hành cho một tàu gọi trước, thì ngay lập tức tàu được chỉ đồng loạt hô ngay tàu mình muốn gọi tàu

nào. Ví dụ: quản trò chỉ tàu 1 thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa đứng lên ngồi xuống 1 cái “tàu 1, tàu 1, tàu 1 gọi tàu 2, tàu 2, tàu 2”. Tiếp tục tàu 2 được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp tàu nào.

Luật chơi:

Khi cả nhóm gọi tàu phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì tàu sẽ bị chìm (quản trò cho tàu ngồi xuống).

Không được gọi lại tàu vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 tàu). Nếu vi phạm tàu cũng bị chìm.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 tàu.

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

## **Cải biên 1: MUÔN THỨ GỌI NHAU**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những con thú có tiếng kêu nghe được (dế, gà, chó,...), sau khi cho các nhóm giới thiệu tiếng kêu của nhóm mình quản trò tiến hành cho một nhóm kêu trước, thì ngay lập tức nhóm được chỉ phải đồng loạt hô ngay tiếng kêu của nhóm mình (3 tiếng) và kêu tiếng kêu của một nhóm nào khác. Ví dụ: quản trò chỉ nhóm con dế thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa đứng lên ngồi xuống “Réc rác rác gọi gâu gâu gâu”. Tiếp tục nhóm con chó được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp con thú nhóm nào.

Luật chơi:

Khi cả nhóm gọi tàu phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì nhóm sẽ bị chết. (quản trò cho nhóm ngồi xuống).

Không được gọi lại nhóm vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 nhóm). Nếu vi phạm nhóm cũng bị chết.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 con vật.

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

## **Cải biên 2: TRÁI CÂY NGON NHẤT**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những loại trái cây, sau khi cho các nhóm giới thiệu tên trái cây của nhóm mình, quản trò tiến hành cho một nhóm kêu trước, thì ngay lập tức nhóm được chỉ phải đồng loạt hô ngay tên trái cây của nhóm mình (3 tiếng) và gọi tên trái cây của một nhóm nào khác. Ví dụ: quản trò chỉ nhóm “sầu riêng” thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa

đứng lên ngồi xuống “Sầu riêng sầu riêng sầu riêng gọi măng cụt măng cụt măng cụt”. Tiếp tục nhóm “măng cụt” được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp tên trái cây của một nhóm nào khác.

Luật chơi:

Khi cả nhóm phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì trái cây của nhóm sẽ bị hư. (quản trò cho nhóm ngồi xuống).

Không được gọi lại nhóm vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 nhóm). Nếu vi phạm nhóm cũng bị hư.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 nhóm.

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

### **Cải biên 3: CHIẾC BÁNH NGON NHẤT**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những loại bánh, sau khi cho các nhóm giới thiệu tên bánh của nhóm mình, quản trò tiến hành cho một nhóm kêu trước, thì ngay lập tức nhóm được chỉ phải đồng loạt hô ngay tên loại bánh của nhóm mình (3 tiếng) và gọi tên loại bánh của một nhóm nào khác. Ví dụ: quản trò chỉ nhóm “bánh ướt” thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa đứng lên ngồi xuống “Bánh ướt Bánh ướt Bánh ướt gọi bánh bèo bánh bèo bánh bèo”. Tiếp tục nhóm “bánh bèo” được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp tên loại bánh của một nhóm nào khác.

Luật chơi:

Khi cả nhóm phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì loại bánh của nhóm sẽ bị hư. (quản trò cho nhóm ngồi xuống).

Không được gọi lại nhóm vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 nhóm). Nếu vi phạm nhóm cũng bị hư.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 nhóm.

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

### **Cải biên 4: NƯỚC NGỌT NGON NHẤT**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những loại nước ngọt, sau khi cho các nhóm giới thiệu tên loại nước ngọt của nhóm mình, quản trò tiến hành cho một nhóm kêu trước, thì ngay lập tức nhóm được chỉ phải đồng loạt hô ngay tên loại nước ngọt của nhóm mình (3 tiếng) và gọi tên loại nước ngọt của một nhóm nào khác. Ví dụ: quản

trò chỉ nhóm “Pepsi” thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa đứng lên ngồi xuống “Pepsi Pepsi Pepsi gọi Miranda Miranda Miranda”. Tiếp tục nhóm “Miranda” được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp tên loại nước ngọt của một nhóm nào khác.

Luật chơi:

Khi cả nhóm phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì loại nước ngọt của nhóm sẽ bị hư. (quản trò cho nhóm ngồi xuống).

Không được gọi lại nhóm vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 nhóm). Nếu vi phạm nhóm cũng bị hư.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 nhóm.

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

## **Cải biên 5: GIAO LƯU NGHỀ NGHIỆP**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn chia đều ra thành 4 đến 6 nhóm và đặt tên cho nhóm mình thành những tên gọi nghề nghiệp, sau khi cho các nhóm giới thiệu tên gọi nghề nghiệp của nhóm mình, quản trò tiến hành cho một nhóm kêu trước, thì ngay lập tức nhóm được chỉ phải đồng loạt hô ngay tên gọi nghề nghiệp của nhóm mình (3 tiếng) và gọi tên nghề nghiệp của một nhóm nào khác. Ví dụ: quản trò chỉ nhóm “Bác sĩ” thì tất cả các thành viên trong nhóm đứng móc tay nhau vừa hô vừa đứng lên ngồi xuống “Bác sĩ Bác sĩ Bác sĩ gọi kỹ sư kỹ sư kỹ sư”. Tiếp tục nhóm “kỹ sư” được gọi sẽ hô ngay là mình muốn gọi tiếp tên gọi nghề nghiệp của một nhóm nào khác.

Luật chơi:

Khi cả nhóm phải hô đồng loạt nếu có bạn không hô hay hô và đứng lên ngồi xuống không đồng đều thì tên gọi nghề nghiệp của nhóm sẽ bị thất nghiệp. (quản trò cho nhóm ngồi xuống).

Không được gọi lại nhóm vừa mới gọi mình (trừ trường hợp chỉ còn 2 nhóm). Nếu vi phạm nhóm cũng bị thất nghiệp.

Trò chơi kết thúc khi chỉ còn 1 nhóm

Hình thức thưởng: cả vòng tròn cùng hát “hay là hay quá, hay là hay ghê, hay không chỗ nào chê”.

## **161.Trò chơi gốc: “ BIỂN – ĐẤT – TRỜI”**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo “ Biển – Đất – Trời” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong ba từ Biển – Đất – Trời, thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay con vật đang sống trong môi trường đó.

Ví dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “Biển” thì bạn được chỉ sẽ nói con cua hay con cá gì đó.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay con vật sinh sống trong môi trường mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai con vật hay nói lại con vật đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

Hình thức phạt: uống nước chanh

## **Cải biên 1: ” PHÒNG ĂN, PHÒNG NGỦ, PHÒNG KHÁCH ”**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo “Phòng ăn, phòng khách, phòng ngủ” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong ba từ “Phòng ăn, phòng khách, phòng ngủ”, thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay một vật dụng trong phòng đó. Thí dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “phòng khách” thì bạn được chỉ sẽ nói “ghế salông”.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay vật dụng trong phòng mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai vật dụng hay nói lại vật dụng đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

Hình thức phạt: lảng quăng

## **Cải biên 2: ”NAM – TRUNG – BẮC”**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo “Nam – Trung – Bắc” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong ba từ “Nam – Trung – Bắc”, thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay một tỉnh trong 3 miền đó. Thí dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “miền Nam” thì bạn được chỉ sẽ nói “Thành phố Hồ Chí Minh”.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay tên tỉnh – thành phố trong miền mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai tên tỉnh – thành phố hay nói lại tên tỉnh – thành phố đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

Hình thức phạt: nghi thức ngồi

### **Cải biên 3: SẮC HOA TƯƠI ĐẸP BỐN MÙA**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo “Sắc hoa tươi đẹp bốn mùa” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong các mùa “Xuân – Hạ – Thu – Đông” thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay một loài hoa thường nở hoa trong mùa đó. Thí dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “mùa Xuân” thì bạn được chỉ sẽ nói “hoa mai”.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay tên loài hoa trong mùa mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai tên loài hoa hay nói lại tên loài hoa đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

Hình thức phạt: bệnh truyền nhiễm

### **Cải biên 4: ” NĂM CHÂU – BỐN BỂ – NƯỚC NÀO ”**

Cách chơi: Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo :” Năm châu – Bốn bể – Nước nào” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong các châu lục “Châu Á – Châu Âu – Châu Phi – Châu Mỹ – Châu Úc” thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay một tên một đất nước trong châu lục đó. Thí dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “châu Á” thì bạn được chỉ sẽ nói “Việt Nam”.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay tên đất nước trong châu lục mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai tên đất nước hay nói lại tên đất nước đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

Hình thức phạt: bò nhúng dấm.

### **Cải biên 5: “KHÔNG CHÂN – HAI CHÂN – BỐN CHÂN”**

Cách chơi:

Quản trò hướng dẫn vòng tròn hát băng reo “Không chân – hai chân – bốn chân” liên tục, trong khi đó quản trò đi xung quanh vòng tròn và bất ngờ chỉ vào 1 bạn và nói một trong các loại thú “Không chân – hai chân – bốn chân” thì ngay lập tức bạn được chỉ phải nói ngay một tên một con vật trong loài đó. Thí dụ: Quản trò chỉ 1 bạn nói “không chân” thì bạn được chỉ sẽ nói “con rắn”.

Luật chơi:

Câu băng reo phải được cả vòng tròn hát liên tục cho đến khi quản trò chọn được một bạn nào đó trong vòng tròn.

Bạn được quản trò chỉ phải đáp ngay tên con vật trong loài mà quản trò nói, nếu nói chậm hay nói sai tên con vật hay nói lại tên con vật đã được bạn khác nói trước sẽ bị phạt.

## **162.Trò chơi gốc : “ TA LÀ VUA ”**

Cách chơi :

Quản trò : “ Ta là vua”. Người chơi : “ Tàu bệ hạ ” và cúi người thấp hơn vua.

Luật chơi :Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “ Ta là vua”, hai người hai bên sẽ quay vào người đó – đáp “ Tàu bệ hạ ” và cuối người thấp hơn vua.

## **Cải biên 1 : “ TA LÀ ĐỘI VIÊN ”**

Cách chơi : Quản trò : “ Ta là đội viên”. Người chơi hô : “chào” và chào theo kiểu nghi thức Đội.

Luật chơi : Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “ Ta là đội viên”, hai người hai bên sẽ quay vào người đó – đáp “chào” và dùng tay phải chào kiểu Đội.

## **Cải biên 2: “TA LÀ NGƯỜI NƯỚC NGOÀI”**

Cách chơi :

Quản trò : “ Ta là người nước ngoài”. Người chơi hô : “hello” và dùng tay phải vẫy chào.

Luật chơi :

Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “ Ta là người nước ngoài”, hai người hai bên sẽ quay vào người đó – đáp “Hello” và dùng tay phải vẫy chào.

## **Cải biên 3: “TA LÀ BÀ CỤ ”**

Cách chơi :

Quản trò : “ Ta là bà cụ”. Người chơi khoanh tay và thưa cung kính như gặp người lớn tuổi “ Chào bà ạ”, chào thấp nười hơn.

Luật chơi :

Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “ Ta là bà cụ”, hai người hai bên sẽ quay vào người đó – khoanh tay thưa cung kính “Chào bà ạ” và cuối thấp người xuống một tý.

## **Cải biên 4 : “TA BỊ BỆNH HO LAO ”**

Cách chơi :



Quản trò : “ Ta bị bệnh ho lao”. Người chơi nhảy sang một bên ( tránh người bệnh).

Luật chơi : Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “Ta bị bệnh ho lao”, hai người hai bên sẽ nhảy sang một bên (tránh người bị bệnh).

#### **Cải biên 4 : “TA LÀ CHÚ HÈ ”**

Cách chơi :

Quản trò : “ Ta là chú hề”. Người chơi giơ tay thọt lết.

Luật chơi : Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn “Ta là chú hề”, hai người hai bên sẽ quay vào người đó giơ tay thọt lết.

### **163.Trò chơi gốc : “ THI ĐỐ VỀ TRÁI CÂY ”**

Cách chơi : Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự, sau đó sẽ chỉ định từng nhóm trả lời theo mẫu tự đã cho về tên gọi của trái cây. Sau khi một nhóm đã trả lời thì nhóm thứ hai phải trả lời ngay, quản trò đếm từ 1 đến 5 nếu không tìm ra coi như thua cuộc.( ví dụ : quản trò : ra vần T . Nhóm 1 : Táo , Nhóm 2 : thanh long ).

Luật chơi : Không được lặp lại tên đã chọn.

#### **Cải biên 1: “ THI ĐỐ VỀ CON VẬT ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự, sau đó sẽ chỉ định từng nhóm trả lời theo mẫu tự đã cho về tên gọi của con vật. Sau khi một nhóm đã trả lời thì nhóm thứ hai phải trả lời ngay, quản trò đếm từ 1 đến 5 nếu không tìm ra coi như thua cuộc.( ví dụ : quản trò : ra vần T . Nhóm 1 : Thỏ , Nhóm 2 : tôm ).

Luật chơi : Không được lặp lại tên đã chọn.

#### **Cải biên 2: “ THI ĐỐ VỀ ANH HÙNG ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự. Một nhóm sẽ gọi tên 1 anh hùng bắt đầu bằng mẫu tự đó . Nhóm sau sẽ lấy chữ của tên anh hùng vừa rồi để trả lời về tên của một anh hùng khác ( ví dụ : quản trò : ra vần T . Nhóm 1 : Trần Hưng Đạo , Nhóm 2 : Đinh Bộ Lĩnh . Nhóm 3 sẽ lấy chữ L tiếp tục như thế).

Luật chơi : Không được lặp lại tên đã chọn.

#### **Cải biên 3: “ THI ĐỐ VỀ TÊN TỈNH, THÀNH PHỐ VIỆT NAM ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự. Các nhóm lần lượt kể tên tỉnh hoặc thành phố của nước ta.(ví dụ : Quản trò : mẫu tự H. Nhóm 1 : Hà Nội . Nhóm 2 : Hưng Yên...)

Luật chơi : Không được lặp lại tên đã chọn.

#### **Cải biên 4: “ THI ĐỐ VỀ BÀI HÁT ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ hát một bài hát ( một đoạn), kết thúc ở chữ cái đầu nào thì nhóm 1 sẽ bắt đầu bằng chữ cái đó cho một bài mới , cứ thế tiếp tục theo các nhóm khác.( ví dụ : Quản trò : “ Tía em hừng đông đi cày bừa”. Nhóm 1 : “ Búp bê bằng bông biết bay bay bay”. Nhóm 2 : “Ba thương con vì con giống mẹ”...

Luật chơi : Không được lặp lại bài hát đã hát.

#### **Cải biên 5: “ THI ĐỐ VỀ HOA ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự, sau đó sẽ chỉ định từng nhóm trả lời theo mẫu tự đã cho về tên gọi của loài hoa. Sau khi một nhóm đã trả lời thì nhóm thứ hai phải trả lời ngay. Quản trò đếm từ 1 đến 5 nếu không trả lời được coi như thua cuộc.( ví dụ : quản trò : ra vần H. Nhóm 1 : hồng , Nhóm 2 : huệ).

Luật chơi : Không được lặp lại tên của loài hoa đã chọn.

#### **Cải biên 6: “ THI ĐỐ VỀ CƠ THỂ NGƯỜI ”**

Cách chơi :

Chia ra làm nhiều nhóm , quản trò sẽ ra một mẫu tự, yêu cầu từng nhóm lần lượt kể về tên của một bộ phận trong cơ thể mình ( VD: vần C: cổ, cẳng, càm.....)

Luật chơi : Không được lặp lại từ đã nói.

### **164.Trò chơi gốc :CON CỐC**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn nối đuôi nhau theo chiều kim đồng hồ. Người chơi vừa hát vừa làm động tác diễn tả cử chỉ điệu bộ giống như con cóc đang nhảy. Khi hát lần hai bài hát thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục tương tự cho những lần sau.

Luật chơi : Ai xoay không kịp, té ngã sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: CON VỊT ( Hát bài hát: Một con vịt.....)**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn nối đuôi nhau theo chiều kim đồng hồ. Người chơi vừa hát vừa làm động tác giống con vịt. Khi hát lần hai bài hát thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục tương tự cho những lần sau.

Luật chơi : Ai xoay không kịp, té ngã sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: CON MÈO**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn vừa hát vừa diễn tả động tác giống như lời bài hát “Meo !Meo!Meo!Cái mặt như mèo,.....”. Khi hát lần hai thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục cho những lần sau.

Luật chơi :Ai xoay không kịp , không hát, không làm động tác giống lời bài hát sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: CON BƯỚM**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn vừa hát vừa diễn tả động tác giống như lời bài hát “Kìa con bướm vàng,.....”. Khi hát lần hai thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục cho những lần sau.

Luật chơi :Ai xoay không hát, không diễn tả, diễn tả không giống sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4: CON CÒ**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn vừa hát vừa diễn tả động tác giống con cò như trong lời bài hát “Con cò là cò bay lả,.....”. Khi hát lần hai thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục cho những lần sau.

Luật chơi :

Ai xoay không hát, không thực hiện động tác, làm động tác không giống sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5:: CON ẾCH**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn vừa hát vừa diễn tả động tác giống con ếch như trong lời bài hát “Chú ếch con có hai mắt tròn,.....”. Khi hát lần hai thì người chơi xoay người ngược lại và cũng làm giống như lần 1, cứ thế tiếp tục cho những lần sau.

Luật chơi :Ai xoay không hát, không diễn tả, diễn tả không giống con ếch sẽ bị phạt.

## **165.TRÒ CHƠI GỐC : “ THỤT THÒ ”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “thụt, thò”đồng thời thụt tay vào đưa tay ra. Người chơi cũng thụt tay vào đưa tay ra.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt.

### **Cải Biên 1 : “Thấp Cao ”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “thấp, cao”đồng thời đưa tay xuống lên. Người chơi cũng đưa tay xuống lên.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt.

### **Cải biên 2 : “NGẮN DÀI”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “Ngắn dài”đồng thời đưa tay xuống lên. Người chơi cũng đưa tay xuống lên.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt

### **Cải biên 3 : “XUỐNG LÊN”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “xuống, lên”đồng thời đưa tay xuống, lên. Người chơi cũng đưa tay xuống, lên.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt

### **Cải biên 4 : “CHÌM, NỔI”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “Chìm , nổi”đồng thời đưa tay xuống lên. Người chơi cũng đưa tay xuống lên.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt

### **Cải biên 5 : “ĐẤT, TRỜI”**

Cách chơi :

Quản trò hô : “Đất, trời” đồng thời đưa tay xuống lên. Người chơi cũng đưa tay xuống lên.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói, thực hiện sai bị phạt.

## **166.Trò chơi gốc : “GÀ-VỊT”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội. Quản trò giơ tay phải thì đội bên “ Gà ” phải kêu “Cục tác!Cục tác”. Quản trò giơ tay trái thì đội Vịt kêu “Cạp!Cạp” . Quản trò giơ hai tay thì cả hai đội cùng làm.

Luật chơi : Tiếng kêu của đội nào to hơn và bắt chước giống tiếng kêu của con vật đó thì sẽ thắng.

## **CẢI BIÊN 1 : “MÈO-CHÓ”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội. Quản trò giơ tay phải thì đội bên “ Mèo ” phải kêu “Meo!Meo” và vuốt râu như mèo. Quản trò giơ tay trái thì đội “Chó” kêu “Gâu!Gâu” và chụm hai tay trước ngực . Quản trò giơ hai tay thì cả hai đội cùng làm.

Luật chơi : Tiếng kêu của đội nào to hơn và bắt chước giống tiếng kêu của con vật đó thì sẽ thắng.

## **Cải biên 2 : “TRỐNG - KÈN”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội. Quản trò lắc tay phải thì đội A (đội kèn) sẽ thổi “ Tò Tí Te Tò Te” và làm cử chỉ giống như thổi kèn . Quản trò lắc tay trái thì đội B ( đội trống) sẽ kêu “Tùng Cắc Tùng” và làm cử chỉ giống như đánh trống. Quản trò giơ hai tay thì cả hai đội cùng làm.

Luật chơi :

Tiếng kêu của đội nào to hơn và bắt chước giống tiếng kêu của con vật đó thì sẽ thắng.

## **Cải biên 3 : “HÒ - RU”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội A-B. Quản trò chỉ bên phải thì đội A “ Hò ...!” kéo dài chừng nào hết hơi thì ngưng. Quản trò chỉ bên trái thì đội B “ Ấu ...!” kéo dài chừng nào hết hơi thì ngưng.

Luật chơi : Cử một trọng tài canh giờ, bên nào có hơi dài hơn sẽ thắng.

## **CẢI BIÊN 4 : “KHÓC - CƯỜI”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội. Quản trò chỉ bên phải thì đội A “ Khóc” một kiểu. Quản trò chỉ bên trái thì đội B “Cười ” một kiểu. Các kiểu sau không trùng các kiểu trước.

Luật chơi : Đội bên nào có kiểu “Cười \_ khóc” nhiều thì đội đó thắng.

## **Cải biên 5 : “ĐỨNG - NGỒI”**

Cách chơi :

Người chơi tập hợp thành vòng tròn, sau đó chia thành hai đội. Quản trò chỉ bên phải thì đội A “ Đứng” một kiểu. Quản trò chỉ bên trái thì đội B “Ngồi ” một kiểu. Các kiểu sau không trùng các kiểu trước.

Luật chơi : Đội bên nào có kiểu “Đứng - Ngồi” nhiều thì đội đó thắng.

## **167.Trò chơi gốc : “ THỐI QUẢ BONG BÓNG ”**

Cách chơi:

Quản trò cho lệnh thối bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi thối quả bong bóng cho thật to-lớn.

Luật chơi:

Người chơi thối quả bong bóng cho thật to , sau thời gian nhất định thì cho dừng. So sánh các quả bong bóng, quả nào lớn nhất sẽ thắng.

## **Cải biên 1: “AI THỐI NỔ TRƯỚC”**

Cách chơi:

Quản trò cho lệnh thối bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi thối quả bong bóng sao cho nổ

Luật chơi: Người chơi thối quả bong bóng cho nổ, ai nổ trước thì sẽ thắng.

## **Cải biên 2: “AI THỐI NỔ SAU”**

Cách chơi:

Quản trò cho lệnh thối bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi thối quả bong bóng sao cho nổ.

Luật chơi: Người chơi thối quả bong bóng cho nổ, ai nổ sau thì sẽ thắng.

### **Cải biên 3 : “NGÔI LÊN CHO NỔ ”**

Cách chơi:

Quản trò cho lệnh thổi bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi thổi bong bóng bằng mẫu bong bóng của quản trò – ngôi lên cho nổ

Luật chơi: Người chơi thổi quả bong bóng bằng mẫu bong bóng của quản trò, sau đó ngôi lên cho bong bóng nổ. Ai nổ trước sẽ thắng.

### **Cải biên 4 : “KẸP VÀ CHUYỀN BONG BÓNG ”**

Cách chơi: Quản trò cho lệnh thổi bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi sẽ kẹp và chuyễn bong bóng cho người kế bên.

Luật chơi: Người chơi sẽ kẹp bong bóng vào hai đầu gối, sau đó lần lượt chuyễn cho các bạn trong cùng vòng tròn của mình.

### **Cải biên 5: “NGÔI – KẸP CHO BONG BÓNG NỔ ”**

Cách chơi: Quản trò cho lệnh thổi bằng một tín hiệu hay bằng miệng. Người chơi thổi 2 quả bong bóng bằng mẫu bong bóng của quản trò và ngôi lên kẹp bóng vào nách cho nổ.

Luật chơi: Ai làm cho bóng nổ trước sẽ thắng.

### **168.Trò chơi gốc: “ GỌI TÊN ĐỊA DANH( tỉnh, thành phố)”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi một địa danh xong, nhóm kia phải gọi liền một địa danh tiếp theo, chữ đầu của địa danh này cùng chữ cái từ sau của địa danh trước.( Ví dụ :Đội 1: Đồng Nai, Đội 2: Ninh Bình)

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , từ gọi ra không trùng với chữ cái từ sau của địa danh trước là thua.

### **Cải biên 1 : “ GỌI TÊN ĐƯỜNG PHỐ GỒM 2 HOẶC 3 CHỮ ”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi tên một con đường gồm 2 hoặc 3 chữ xong, nhóm kia phải gọi liền tên một con đường khác gồm 2 hoặc 3 chữ,

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , không gọi ra được là thua.

### **Cải biên 2 : “ GỌI TÊN CA SỸ GỒM 2 HOẶC 3 CHỮ ”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi tên ca sỹ gồm 2 hoặc 3 chữ xong, nhóm kia phải gọi liền tên một ca sỹ khác gồm 2 hoặc 3 chữ,

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , không gọi ra được là thua

### **Cải biên 3 : “ GỌI TÊN ĐỒ VẬT CÓ 1 HOẶC 2 TỪ”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi tên đồ vật có 1 hoặc 2 từ xong , nhóm kia phải gọi liền tên đồ vật khác cũng có 1 hoặc 2 từ.

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , không gọi ra được là thua

### **Cải biên 4 : “ GỌI TÊN CON VẬT”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi tên một con vật xong thì nhóm kia phải gọi liền tên một con vật khác.

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , không gọi ra được là thua

### **Cải biên 5 : “ GỌI TÊN CÁC CƠ QUAN TRONG CƠ THỂ NGƯỜI BẮT ĐẦU CÙNG MỘT CHỮ CÁI”**

Cách chơi:

Quản trò chia tập thể làm hai nhóm thi đua với nhau. Nhóm này gọi tên một cơ quan xong, nhóm kia phải gọi liền tên một cơ quan khác mà tên các cơ quan phải cùng một chữ cái đầu ( VD : Tay, tim , tai...)

Luật chơi : Đội nào gọi chậm , không gọi ra được là thua.

## **169.Trò chơi gốc: “ĐOÁN NGHỀ NGHIỆP”**

Cách chơi :

Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội , quản trò ghi tên một nghề vào tờ giấy, gọi từng đội lên bốc thăm, bốc trúng nghề nào thì đội bốc thăm được phải diễn tả nghề đó để các đội còn lại đoán xem đó là nghề gì.

Luật chơi : Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

### **Cải biên 1 : “ĐOÁN CON VẬT”**

Cách chơi :



Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội , quản trò ghi tên một con vật vào tờ giấy, gọi từng đội lên bốc thăm, bốc trúng con vật nào thì đội bốc thăm được phải diễn tả con vật đó để các đội còn lại đoán xem đó là con gì.

Luật chơi : Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

## **Cải biên 2 : “ĐOÁN TÊN VẬT DỤNG TRONG GIA ĐÌNH”**

Cách chơi :

Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội , quản trò ghi tên một vật dụng vào tờ giấy, gọi các đội lên bốc thăm, bốc trúng vật nào thì đội bốc thăm được phải diễn tả để các đội còn lại đoán xem đó là vật gì.

Luật chơi : Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

## **Cải biên 3 : “ĐOÁN TÊN ĐỒ DÙNG HỌC TẬP”**

Cách chơi :

Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội , quản trò ghi tên đồ dùng học tập vào tờ giấy, rồi cho các đội lên bốc thăm, bốc trúng đồ dùng học tập nào thì đội bốc thăm được phải diễn tả để các đội còn lại đoán xem đó là vật gì.

Luật chơi :Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

## **Cải biên 4 : “ĐOÁN LÚA TUỔI , GIỚI TÍNH”**

Cách chơi :

Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội, mỗi nhóm cử đại diện lên diễn tả tuổi tác của người già, em bé.....Đội kia sẽ đoán xem người được diễn tả đó là lớn hay nhỏ.(VD: Đội A diễn tả tưởng đi vừa vuốt râu vừa khom lưng thì đội B phải đoán đó là ông già.)

Luật chơi : Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

## **Cải biên 5 : “ĐOÁN HÀNH ĐỘNG ”**

Cách chơi : Quản trò chia người chơi làm 2-3 đội , mỗi nhóm cử đại diện lên diễn tả hành động cho đội kia đoán.

Luật chơi : Chỉ được diễn tả bằng động tác, không dùng lời nói. Sau một thời gian quy định( tiếng đếm) mà đội kia không đoán được coi như thua.

## **170.Trò chơi gốc :“NHÀ BÁO TÌM DŨNG SĨ”**

Cách chơi :

Quản trò chỉ định một người chơi làm nhà báo sau đó mời nhà báo lánh mặt. Tiếp tục chỉ định một người làm dũng sĩ cho mọi người biết. Sau đó mời nhà báo vào có nhiệm vụ tìm ra dũng sĩ bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi:

Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra dũng sĩ nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì dũng sĩ thay vào vị trí nhà báo.

## **Cải biên 1 :“NHÀ BÁO TÌM BẠN”**

Cách chơi :

Quản trò chỉ định một người làm nhà báo sau đó mời nhà báo lánh mặt. Tiếp tục chỉ định một người làm bạn cho mọi người còn lại cùng biết. Sau đó mời nhà báo vào có nhiệm vụ tìm ra bạn bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi:

Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra bạn nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì bạn sẽ thay vào vị trí nhà báo

## **Cải biên 2 : “NHÀ BÁO TÌM TRẺ LẠC”**

Cách chơi :

Quản trò chỉ định một người làm nhà báo sau đó mời nhà báo lánh mặt. Tiếp tục chỉ định một người làm trẻ lạc cho mọi người còn lại cùng biết. Sau đó mời nhà báo vào có nhiệm vụ tìm ra trẻ lạc bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi: Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra trẻ lạc nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì trẻ lạc sẽ thay vào vị trí nhà báo.

## **Cải biên 3 :“ BÀ TÌM CHÁU”**

Cách chơi :

Quản trò chỉ định một người làm bà sau đó mời bà lánh mặt. Tiếp tục chỉ định một người làm cháu cho mọi người còn lại cùng biết. Sau đó mời bà vào có nhiệm vụ tìm ra cháu bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi: Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra cháu nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì cháu sẽ thay vào vị trí bà.

## **Cải biên 4 : “TÌM NGƯỜI THÂN”**

Cách chơi :

Quản trò cho một người lách mắt. Tiếp tục chỉ định một người làm người thân cho mọi người còn lại cùng biết. Sau đó mời người đó vào có nhiệm vụ tìm ra người thân bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi: Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra người thân nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì người thân sẽ thay vào vị trí người đó.

## **Cải biên 5 : “TÌM ÂN NHÂN”**

Cách chơi :

Quản trò chỉ định một người ra ngoài lách mắt. Tiếp tục chỉ định một người làm ân nhân cho mọi người còn lại cùng biết. Sau đó mời người đó vào có nhiệm vụ tìm ra ân nhân bằng cách hỏi 5 câu hỏi tùy ý ( đúng thì vỗ tay, sai thì lắc đầu)

Luật chơi: Sau 5 câu hỏi phải chỉ ra ân nhân nếu không là thua phải chịu hình phạt. Nếu chỉ đúng thì ân nhân sẽ thay vào vị trí người đó.

## **171.Trò chơi gốc: “ TRÁN – CẦM – TAY”**

Cách chơi : Người chơi kết thành vòng tròn. Quản trò đưa tay trái hoặc tay phải lên và tay còn lại chỉ vào tay kia vừa chỉ vừa nói “Tay” , người chơi phải nói và làm theo quản trò. Quản trò chỉ vào “Cầm” và nói cầm, người chơi nói và làm theo như quản trò. Quản trò chỉ vào “Trán” và nói trán thì người chơi phải nói và làm theo như quản trò.

Luật chơi: Nếu người chơi thực hiện giữa động tác và lời nói không khớp với nhau thì xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.( VD : nói “Cầm” chỉ trán là sai)

## **Cải biên 1 : “MẮT– MŨI –MIỆNG”**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn. Quản trò chỉ vào “Mắt” và nói mắt, người chơi phải làm theo quản trò. Quản trò chỉ vào “Mũi” và nói mũi, người chơi làm theo như quản trò. Quản trò chỉ vào “Miệng” và nói miệng thì người chơi phải làm theo như quản trò.

Luật chơi:

Nếu người chơi thực hiện giữa động tác và lời nói không khớp với nhau thì xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.( VD : nói “Miệng” chỉ mắt là sai)

## **Cải biên 2 : “NA NÁ– NI NÍ –NU NÚ”**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn. Quản trò chỉ vào “Má” và nói na ná, người chơi phải nói và làm theo quản trò. Quản trò chỉ vào “Mắt” và nói ni ní, người

chơi nói và làm theo như quán trò. Quán trò chỉ vào “Miệng” và nói nu nú , người chơi phải nói và làm theo như quán trò.

Luật chơi:

Nếu người chơi thực hiện giữa động tác và lời nói không khớp với nhau thì xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.( VD : nói “na ná” chỉ mất là sai)

### **Cải biên 3 : “TAY – BỤNG – CHÂN”**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn. Quán trò chỉ vào “Tay” và nói tay, người chơi phải nói và làm theo quán trò. Quán trò chỉ vào “bụng” và nói bụng, người chơi nói và làm theo như quán trò. Quán trò chỉ vào “chân” và nói chân , người chơi phải nói và làm theo như quán trò.

Luật chơi:

Nếu người chơi thực hiện giữa động tác và lời nói không khớp với nhau thì xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.( VD : nói “Tay” chỉ bụng là sai)

### **Cải biên 4 : “ĐẦU – MÌNH – EO”**

Cách chơi :

Người chơi kết thành vòng tròn. Quán trò chỉ vào “Đầu” và nói đầu, người chơi phải nói và làm theo quán trò. Quán trò chỉ vào “mình” và nói mình, người chơi nói và làm theo như quán trò. Quán trò chỉ vào “eo ” và nói eo, người chơi phải nói và làm theo như quán trò.

Luật chơi:

Nếu người chơi thực hiện giữa động tác và lời nói không khớp với nhau thì xem như vi phạm Luật chơi và bị phạt.( VD : nói “Đầu” chỉ eo là sai)

## **172.Trò chơi gốc :TRÒ CHƠI KÉO CO**

### **Cải biên 1: -KÉO CO TRÊN KHÔNG :**

Cách chơi

Số lượng : Không hạn chế

Địa điểm : ngoài sân rộng

Chuẩn bị : Dây thừng

Đội hình thi đấu:

- Chia làm hai đội, mỗi đội khoảng 16 người trở lên, một nam công một nữ.  
Hai đội đứng đối mặt nhau. Ở giữa vạch là mức chuẩn.

- Các bạn nữ ngồi trên lưng bạn nam giữ chặt sợi dây thừng và cố gắng kéo về phía mình. Quán trò làm chuẩn trên sợi dây (có thể sử dụng khăn quàng).

- Các bạn nam phải cố gắng thủ thế cho khỏi ngã khi các bạn nữ kéo.

Như vậy có nghĩa là những bạn ngồi trên không (trên lưng bạn mình) mới giữ sợi dây và kéo mỗi khi có hiệu lệnh của quản trò.

Qui Cách chơi: Sau khi nghe hiệu lệnh còi của trọng tài chính, hai đội bắt đầu ra sức kéo co.

Xác định thành tích:

- Đội nào chỉ cần kéo được 2 cặp đầu hàng (hai bạn công và hai bạn ngồi trên) qua khỏi vạch mức chuẩn là thắng cuộc.

- Đội nào thả dây qua khỏi mức qui định cũng bị xử thua.

Tác dụng : Ngoài việc tạo một trò chơi mới từ trò chơi kéo co, trò chơi còn hạn chế được phần nào sức kéo của mỗi đội. Tạo không khí vui tươi, sự đoàn kết trong tập thể nhỏ.

## **Cải biên 2:MỘT NGƯỜI VÌ MƯỜI NGƯỜI:**

Số lượng : 20 người.

Địa điểm : Ngoài sân

Chuẩn bị : Khăn quàng đỏ cho mỗi người, ghế băng dài, lon bia, các gia vị trộn lẫn với nhau.

Diễn biến cuộc chơi: Chia mỗi đội làm mười người xếp thành hàng dọc, tất cả đều bị mất trừ người cuối ở mỗi đội.

Mục đích là người quản tròn đứng cách vạch xuất phát 10m. Khi nghe hiệu lệnh của người quản trò, đoàn người mù hai tay đặt lên vai nhau đi theo sự hướng dẫn của người cuối cùng.

Cả đội phải thống nhất trước với nhau về thao tác quẹo trái, quẹo phải, leo lên, bò xuống, đi thẳng ... (Ví dụ như đập tay phải lên vai phải người đứng trước là quẹo phải hoặc gõ lên đầu là leo lên ...)

Khi đoàn người đã đi tới mục tiêu, người quản trò cho từng người nếm thử món gia vị đã pha trộn sẵn và những người mù sẽ đoán xem có bao nhiêu loại gia vị trong hỗn hợp đó.

Luật chơi: Phải có ý thức đoàn kết thì việc gì khó làm cũng xong, không chơi gian lận (dùng lời nói thay động tác)

Chướng ngại vật là ghế băng dài để chui qua hoặc leo lên, lon bia để rải rác nếu đụng vào sẽ bị trừ điểm, đoán thiếu gia vị cũng bị trừ điểm.

Tác dụng: Giúp người chơi rèn luyện phản xạ và óc phán đoán tốt, ý thức đoàn kết trong tập thể.

## **Cải biên 3 :-CHUYỂN THUN TRÊN LƯNG NGỰA**

Số lượng : Không hạn chế.

Địa điểm : Ngoài sân

Chuẩn bị : Tầm tre, thun khoan

Diễn biến cuộc chơi :

Chia làm nhiều đội, mỗi đội khoảng 20 người, một nam công một nữ. Mỗi người nữ ngậm một cây tăm.

Quản trò móc 10 cọc thun vào cặp đứng đầu của các đội. Khi có hiệu lệnh, cặp thứ hai dùng tăm lấy thun từ cặp thứ nhất và chuyển cho cặp đứng sau, mỗi lần chỉ được chuyển một cọc thun. Khi nào cây tăm của cặp cuối cùng đã móc đủ 10 cọc thun (đội chuyển xong trước) là thắng cuộc.

Tác dụng : Tạo cho người chơi sự nhanh nhẹn.

#### **Cải biên 4:NGẬM MUỖNG VỐT BI.**

Số lượng : Hai đội, mỗi đội 10 người, đứng hàng đôi thành năm cặp

Địa điểm : Sân rộng bằng xi măng hoặc đất bằng phẳng.

Chuẩn bị : 10 viên bi cho mỗi đội, mỗi người đều chuẩn bị một cái muỗng nhỏ (muỗng uống cà phê).

Diễn biến cuộc chơi :

Khi nghe hiệu lệnh, hai người đầu tiên ngậm muỗng chạy đến mút những viên bi được đặt trong những vòng tròn được vẽ trên sân.

Hai người phải phối hợp với nhau, mỗi người chỉ mút một viên bi và sau đó đi tiếp đến vòng tròn thứ hai được vẽ trên sân, thả nhẹ viên bi vào vòng (tránh để bi chạy ra ngoài vòng).

Chờ bạn chung cặp với mình xong rồi hai người chạy nhanh về đánh tay hai người kế tiếp và cứ luân phiên cho đến hết.

Đội nào thực hiện nhanh nhất và không vi phạm là thắng cuộc.

Tác dụng : Tạo sự nhanh nhẹn, sự phối hợp khéo léo trong tập thể.

#### **Cải biên 5:TRỘM BÁU VẬT**

Số lượng : Không hạn chế.

Địa điểm : Khoảng đất rộng có nhiều cây hoặc mô đất (càng hiểm trở càng tốt)

Chuẩn bị : Mỗi đội một lá cờ và một báu vật (tự chọn nhưng chú ý đừng quá nhỏ)

-Trang bị nón cho mỗi đội.

Diễn biến cuộc chơi :

Chia số người ra làm hai phe cách nhau khoảng 200m đến 300m. Mỗi phe có một lá cờ cao khoảng 1m cắm tại trung tâm lãnh thổ của mình. Ngoài ra còn một báu vật giấu ở đâu đó trên lãnh thổ của mình (Hai phe phải cố gắng biết được báu vật của đối phương là gì và giấu ở đâu). Mỗi phe cử một nhóm người để bảo vệ lá cờ và báu vật, một nhóm khác thì chia nhau đi trộm báu vật và cờ của đối phương.

Hai phe tranhh và tiêu diệt nhau bằng cách giựt nón của đối phương. Ai bị giựt nón xem như đã bị chết và không tham gia nữa.

Phe nào lấy được lá cờ và báu vật của đối phương trước là thắng.

Luật chơi :

- Không gian lận
- Không mang cây, gậy
- Có tinh thần tự giác cao
- Không giấy báu vật nơi khó tìm như chôn dưới đất...

Tác dụng : Giúp ta phát hiện thêm cá tính từng người, rèn luyện sự nhanh nhẹn ....

## **173.Trò chơi gốc: TÔI BẢO**

2-Đối tượng chơi : Học sinh cấp 1 và cấp 2

3-Mục đích chơi: Tập cho các em làm đúng theo yêu cầu, mệnh lệnh.

4-Cách chơi: Người quản trò hô to “Tôi bảo, Tôi bảo”. Các bạn đáp “Bảo gì, Bảo gì?”. Người quản trò hô tiếp tôi bảo các bạn ngồi xuống. Nếu như chưa có chữ bảo các bạn ngồi xuống thì các bạn bị phạt.

5-Luật chơi: Các bạn làm theo lời của tôi bạn nào làm sai bị phạt.

### **Cải biên 1: TÔI GỌI**

Cách chơi : Người quản trò đứng giữa vòng hô to: “Tôi gọi, Tôi gọi”.

Các bạn đáp : “Gọi gì, Gọi gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi gọi các bạn đứng dậy, các bạn đứng dậy.

Nếu không có chữ gọi các bạn đứng dậy thì các bạn bị phạt.

### **Cải biên 2: TÔI MUỐN**

Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi muốn, Tôi muốn”. Các bạn đáp: “Muốn gì, muốn gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi muốn các bạn nữ đứng dậy. Các bạn nữ đứng dậy.

Nếu không có chữ muốn các bạn nữ đứng dậy thì các bạn nữ bị phạt.

### **Cải biên 3: TÔI THÍCH**

Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi thích, Tôi thích”. Các bạn đáp: “Thích gì, Thích gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi thích các bạn cười. Các bạn cười.

Nếu không có chữ thích các bạn cười thì các bạn bị phạt.

## **Cải biên 5: TÔI NÓI**

Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi nói, Tôi nói”. Các bạn đáp: “nói gì, nói gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi nói các bạn đứng dậy. Các bạn làm theo.

Nếu không có chữ nói các bạn đứng dậy thì các bạn bị phạt.

## **TRÒ CHƠI GỐC: BÀ 2 ĐI CHỢ**

Đối tượng chơi : Học sinh cấp 1 và cấp 2

Mục đích chơi: Tập cho các em làm đúng theo yêu cầu, mệnh lệnh.

Cách chơi: Người quản trò hô to “Bà hai đi chợ”. Các bạn đáp “Mua gì, Mua gì?”. Các bạn làm theo lời nói của tôi.

Bắt đầu chơi:

Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Bà 2 đi chợ”. Các bạn đáp: “Mua gì, mua gì”. Người quản trò hô tiếp mua vậy quạt vừa đi vừa quạt. Các bạn làm theo. Người quản trò tiếp mua cái ghế xoay vừa đi vừa xoay. Các bạn làm theo.

Nếu như các bạn làm chậm, sai thì các bạn bị phạt.

Luật chơi: Các bạn làm theo lời nói của tôi bạn nào làm sai bị phạt.

## **174.Cải biên 1: TÔI ĐI HỌC**

Cách chơi : Người quản trò đứng giữa vòng hô to: “Tôi đi học, Tôi đi học”. Các bạn đáp : “Học gì, Học gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi học hát, vừa học vừa hát. Các bạn làm theo.

## **Cải biên 2: TÔI ĐI BƠI**

Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi đi bơi, Tôi đi bơi”. Các bạn đáp: “Bơi gì, muốn gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi muốn các bạn nữ đứng dậy. Các bạn nữ đứng dậy.

Nếu không có chữ muốn các bạn nữ đứng dậy thì các bạn nữ bị phạt.

## **Cải biên 3: TÔI THÍCH**

Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi thích, Tôi thích”. Các bạn đáp: “Thích gì, Thích gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi thích các bạn cười. Các bạn cười.

Nếu không có chữ thích các bạn cười thì các bạn bị phạt.

## **Cải biên 5: TÔI NÓI**



Cách chơi: Người quản trò đứng giữa vòng hô to : “Tôi nói, Tôi nói”. Các bạn đáp: “nói gì, nói gì”. Người quản trò hô tiếp Tôi nói các bạn đứng dậy. Các bạn làm theo.

Nếu không có chữ nói các bạn đứng dậy thì các bạn bị phạt.

## 175. Trò chơi gốc : **CON GÀ MÁI**

Cách chơi:

- Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái ngửa lên, đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải úp xuống và đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về con gà mái. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Gà Mái**” thì người chơi dùng tay phải của mình đánh vào tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị đánh sẽ bị phạt.

- Câu chuyện “Tại một khu vườn nọ có rất nhiều môn loài sinh sống, chúng sống tập trung thành từng bầy, từng đàn và có cả trong số môn loài đó cả loài vịt, gà, trong số đàn gà ấy số lượng gà mái đông hơn”.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Gà Mái**” mà đánh hoặc giật tay ra xem như cũng bị phạt.

### **Cải biên 1: TRÂU CON**

Cách chơi:

- Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái ngửa lên, đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải úp xuống và đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về con “Trâu con”. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “Trâu con” thì người chơi dùng tay phải của mình đánh vào tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị đánh sẽ bị phạt.

- Câu *chuyện* “Trên một nông trường nọ, trên nông trường đó có một đàn bò chúng đang nằm nhai cỏ, bên cạnh đàn bò có một con trâu mẹ cạnh con trâu mẹ là trâu con”.

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Trâu con**” mà đánh hoặc giật tay ra xem như cũng bị phạt.

### **Cải biên 2: DÊ TRẮNG**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái chụm lại lên đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải ngửa

lên đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về con “**Đê trắng**”. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Đê Trắng**” thì người chơi dùng tay phải của mình kẹp lấy tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị kẹp sẽ bị phạt.

- **Câu chuyện** “Có 2 con dê, dê trắng và dê đen cùng đi qua một chiếc cầu cây bắc qua một con suối. Dê trắng muốn mình đi qua trước, còn dê đen cũng vậy thì dê trắng...”.

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Đê trắng**” mà đánh hoặc kẹp tay lại xem như phạm luật sẽ bị phạt.

### Cải biên 3: THỎ MẸ

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái chụm lại lên đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải ngửa lên đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về con “**Thỏ mẹ**”. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Thỏ mẹ**” thì người chơi dùng tay phải của mình kẹp lấy tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị kẹp sẽ bị phạt.

- **Câu chuyện** “Trong nhà tôi có nuôi một gia đình thỏ, trong đó có con thỏ nhóc học lớp hai, một con thỏ anh học lớp năm, mẹ thỏ rất là xinh. Thỏ mẹ hay mua cà rốt cho hai chú thỏ con, thỏ con thích thỏ mẹ, hát, thích thỏ mẹ kể chuyện, thích thỏ mẹ dẫn đi chơi, nhưng mẹ thỏ rất bận, thỏ mẹ phải đi nấu cơm,....

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Thỏ mẹ**” mà đánh hoặc kẹp tay lại xem như phạm luật sẽ bị phạt.

### Cải biên 4: MÈO CON.

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái chụm lại lên đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải ngửa lên đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Mèo con**”. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Mèo con**” thì người chơi dùng tay phải của mình kẹp lấy tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị kẹp sẽ bị phạt.

- Câu **chuyện** “Trong nhà tôi có nuôi một gia đình Mèo, trong đó có mèo mướp học lớp hai, một con mèo anh học lớp năm, mèo con rất là xinh. Mèo con chẳng thêm học bài. Mèo con rất làm ham chơi, vì mèo con được Mèo mẹ,....

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Mèo con**” mà đánh hoặc kẹp tay lại xem như phạm luật sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: BÒ CON.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái chụm lại lên đặt vào lòng bàn tay phải người bên cạnh, tay phải ngửa lên đặt vào lòng bàn tay trái của người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Bò con**”. Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Bò con**” thì người chơi dùng tay phải của mình kẹp lấy tay trái người chơi cạnh mình và tay trái đồng thời giật ra.

- Khi người chơi nào để bị kẹp sẽ bị phạt.

- Câu **chuyện** “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Bò con**” mà đánh hoặc kẹp tay lại xem như phạm luật sẽ bị phạt.

### **Cải biên 6: SƠN TINH – THỦY TINH.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái lên đặt lên má người bên cạnh, tay phải đặt vào thắt lưng người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Sơn Tinh – Thủy Tinh**”.

- Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Sơn Tinh**” thì người chơi dùng tay trái của mình đánh nhẹ vào má người chơi.

- Khi mà người chơi nghe NQT kể có chữ “**Thủy Tinh**” thì người chơi dùng tay phải của mình đặt vào thắt lưng vào má người chơi.

- Câu **chuyện** “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Sơn Tinh – Thủy Tinh**” mà đánh hoặc để tay vào thắt lưng xem như phạm luật sẽ bị phạt.

### **Cải biên 7: TẤM – CÁM.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái lên đặt lên má người bên cạnh, tay phải đặt vào thắt lưng người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Tấm - Cắm**”.

- NQT kể có chữ “**Tấm**” thì người chơi dùng tay trái của mình đánh nhẹ vào má người chơi.

- NQT kể có chữ “**Cám**” thì người chơi dùng tay phải của mình đặt vào thắt lưng vào má người chơi.

- Câu *chuyện* “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Tấm - Cám**” mà đánh hoặc để tay vào thắt lưng xem như phạm luật sẽ bị phạt.

## **Cải biên 8: MÈO – CHUỘT.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái lên đặt lên má người bên cạnh, tay phải đặt vào thắt lưng người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Mèo - Chuột**”.

- NQT kể có chữ “**Mèo**” thì người chơi dùng tay trái của mình đánh nhẹ vào má người chơi.

- NQT kể có chữ “**Chuột**” thì người chơi dùng tay phải của mình đặt vào thắt lưng vào má người chơi.

- Câu *chuyện* “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ mà đánh hoặc để tay vào thắt lưng xem như phạm luật sẽ bị phạt.

## **Cải biên 9: THUÝ KIỀU – THUÝ VÂN.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái lên đặt lên má người bên cạnh, tay phải đặt vào thắt lưng người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “**Thúy Kiều – Thúy Vân**”.

- NQT kể có chữ “**Thúy Kiều**” thì người chơi dùng tay trái của mình đánh nhẹ vào má người chơi.

- NQT kể có chữ “**Thúy Vân**” thì người chơi dùng tay phải của mình đặt vào thắt lưng vào má người chơi.

- Câu *chuyện* “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Thúy Kiều – Thúy Vân**” mà đánh hoặc để tay vào thắt lưng xem như phạm luật sẽ bị phạt.

## **Cải biên 10: RỪA - THỎ.**

Cách chơi : Tập hợp các bạn lại thành một vòng tròn, người chơi xoè tay ra Tay trái lên đặt lên má người bên cạnh, tay phải đặt vào thắt lưng người chơi bên cạnh mình. Cứ làm thế cho đến hết vòng tròn.

- Người quản trò (NQT) sẽ kể một câu chuyện về “Rùa - Thỏ”.
- NQT kể có chữ “Rùa” thì người chơi dùng tay trái của mình đánh nhẹ vào má người chơi.
- NQT kể có chữ “Thỏ” thì người chơi dùng tay phải của mình đặt vào thắt lưng vào má người chơi.
- Câu *chuyện* “....”

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, khi người quản trò kể không có chữ “**Rùa – Thỏ**” mà đánh hoặc để tay vào thắt lưng xem như phạm luật sẽ bị phạt.

## 176. Trò chơi gốc: NỤ NỞ, TÀN

Cách chơi: Người quản trò hô :

“Nụ” 5 ngón tay chụm lại và đưa lên.

“Nở” 5 ngón tay ngửa và xoe ra.

“Tàn” 5 ngón tay úp xuống.

- Người chơi phải thực hiện theo người quản trò.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt.

## Cải biên 1: ĐÓNG - MỞ

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Đóng” 5 ngón tay phải xoe ngửa và đưa ngang vai.

- “Mở” 5 ngón tay trái xoe ngửa và đưa ngang vai.

- Người chơi phải thực hiện theo người quản trò. Nếu người quản trò hô “Đóng” thì người chơi nắm tay lại với nhau, “Mở” thì không nắm tay.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

## Cải biên 2 : THỤT - THÒ

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Thụt” Tay nắm đưa thẳng tay lên cao .

- “Thò” Tay nắm đưa tay xuống đất .

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 3 : CON KIẾN - CON KHỈ**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Con kiến” Tay đưa lên gần miệng .
- “Con khỉ” Tay chống hông, tay đưa sau hông, làm động tác giống khỉ.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại...

### **Cải biên 4 : CON BÒ - CON THỎ**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Con bò” Người chơi chống 2 tay xuống đất.
- “Con thỏ” Người chơi để 2 tay lên hông làm động tác giống thỏ.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 5 : TÔI - BẠN**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Tôi” Người chơi đứng im .
- “Bạn” Người chơi ngồi xuống.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 6 : THIÊN - ĐỊA**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Trời ta” Người chơi đứng lên .
- “Đất ta” Người chơi ngồi xuống.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 7 : CON VOI - CON CHUỘT**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Con voi” Người chơi đứng 1 tay đưa lên mũi, 1 tay đưa sau hông.
- “Con chuột” NC: ngồi xuống 1 tay đưa lên mũi, 1 tay đưa sau hông.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 8 : VUI – BUỒN**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Vui” Người chơi đứng miệng phải cười.
- “Buồn” Người chơi ngồi xuống và khóc.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 9 : CAO - THẤP**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Cao” Người chơi đứng im.
- “Thấp” Người chơi ngồi xuống.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

### **Cải biên 10: NGẮN - DÀI**

Cách chơi: Người quản trò hô:

- “Dài” Người chơi đứng hai tay làm động tác dài.
- “Ngắn” Người chơi ngồi xuống 2 tay làm động tác ngắn.

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của quản trò. Ai làm sai bị phạt. Có thể người quản trò làm động tác ngược lại.

## **177. Trò chơi gốc: ĐẤT – BIỂN – TRỜI**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Biển”
- Người được chỉ lập tức kể tên một loại động vật ở biển .
- Tương tự nói “Đất” thì người được chỉ phải kể tên động vật ở trên cạn.
- “Trời” thì kể ngay động vật ở trên trời , bay được.

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên loài vật đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 1: ĐẤT – BIỂN – TRỜI**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Biển”
- Người được chỉ lập tức kể tên một loại phương tiện di chuyển ở biển .
- Tương tự nói “Đất” thì người được chỉ phải kể tên phương tiện di chuyển ở trên cạn.
- “Trời” thì kể tên phương tiện di chuyển bay trên bầu trời .

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên phương tiện di chuyển đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 2: ĐƯỜNG - SÔNG - CẦU**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Đường”
- Người được chỉ lập tức kể tên một con đường (ở Việt Nam).
- Tương tự nói “Sông” thì người được chỉ phải kể tên một con sông (ở Việt Nam)
- “Cầu” thì kể tên một cây cầu (ở Việt Nam) .

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên địa danh đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 3: Á - ÂU - PHI**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “Á”
- Người được chỉ lập tức kể tên một đất nước ở Châu Á.
- Tương tự nói “ÂU” thì người được chỉ phải kể tên một đất nước ở Châu Âu.
- Tương tự nói “PHI” thì người được chỉ phải kể tên một đất nước ở Châu Phi.

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên đất nước của 3 Châu lục đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 4: BẮC – TRUNG - NAM**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “BẮC”
- Người được chỉ lập tức kể tên một địa danh (ở miền Bắc Việt Nam).
- Tương tự nói “TRUNG” thì người được chỉ phải kể tên một địa danh (ở miền Trung Việt Nam)
- “NAM” thì kể tên một địa danh (ở miền Nam Việt Nam) .



Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên địa danh của ba miền đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 5: ĐỌC - HÁT - HỒ**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “ĐỌC”
- Người được chỉ lập tức đọc một bài thơ có vần điệu.
- Tương tự nói “HÁT” thì người được chỉ phải hát một bài hát sinh hoạt tập thể.
- Tương tự nói “HỒ” thì người được chỉ phải hò một câu .

Luật chơi: Người chơi phản ứng chậm, hoặc lặp lại những bài thơ, bài hát, câu hò đã thực hiện xem như vi phạm.

### **Cải biên 6: THÁC – NÚI - SÔNG**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “THÁC”
- Người được chỉ lập tức kể tên một con thác (ở Việt Nam).
- Tương tự nói “SÔNG” thì người được chỉ phải kể tên một con sông (ở Việt Nam)
- “NÚI” thì kể tên một ngọn núi (ở Việt Nam) .

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên địa danh đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 7: BÁO – SÁCH - TRUYỆN**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “BÁO”
- Người được chỉ lập tức kể tên một tờ báo (ở Việt Nam).
- Tương tự nói “SÁCH” thì người được chỉ phải kể tên một quyển sách (có thể là các quyển sách hay hoặc các quyển sách giá khoa ở Việt Nam)
- “TRUYỆN” thì kể tên một quyển truyện (ở Việt Nam hoặc ở nước ngoài nhưng được dịch sang tiếng Việt) .

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên một tờ báo, quyển sách hay quyển truyện đã kể rồi thì xem như vi phạm.

### **Cải biên 8: GỘI – TẮM - GIẶT**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “GỘI”

- Người được chỉ lập tức kể tên một loại dầu gội đang quảng cáo trên thị trường.

- Tương tự nói “TẮM” thì người được chỉ phải kể tên một loại xà bông hoặc sữa tắm đang quảng cáo trên truyền hình.

- “GIẶT” thì kể tên một loại bột giặt đang có mặt trên thị trường.

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên một loại sản phẩm đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 9: CÔNG VIÊN – NHÀ HÁT – BẢO TÀNG**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “CÔNG VIÊN”

- Người được chỉ lập tức kể tên một công viên (ở Việt Nam).

- Tương tự nói “NHÀ HÁT” thì người được chỉ phải kể tên một nhà hát (ở Việt Nam)

- “BẢO TÀNG” thì kể tên một bảo tàng (ở Việt Nam) .

Luật chơi: Nói sai , nói chậm , lặp lại tên những nơi đã kể rồi thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 10: THÀNH NGŨ - TỤC NGŨ – CA DAO**

Cách chơi:

- Quản trò chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn và nói “THÀNH NGŨ”

- Người được chỉ lập tức đọc một câu thành ngữ.

- Tương tự nói “TỤC NGŨ” thì người được chỉ phải đọc một câu tục ngữ.

- Tương tự nói “CA DAO” thì người được chỉ phải đọc một câu ca dao.

Luật chơi: Người chơi phản ứng chậm, hoặc lặp lại những câu ca dao , thành ngữ, tục ngữ đã thực hiện xem như vi phạm.

## **178. Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON GÀ**

Cách chơi: Tay phải xòe ra ,tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “con gà” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhất lên.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “con gà” thì người chơi phải thực hiện .Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “con gà” mà người chơi nhất tay lên xem như vi phạm.

## **Cải biên 1: CÂU CHUYỆN GIA ĐÌNH**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “GIA ĐÌNH hoặc CHA MẸ , ANH CHỊ , ÔNG BÀ” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải,đồng thời tay trái nhất lên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “GIA ĐÌNH hoặc CHA MẸ , ANH CHỊ , ÔNG BÀ “người chơi phải thực hiện .Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “GIA ĐÌNH hoặc CHA MẸ , ANH CHỊ , ÔNG BÀ” mà người chơi nhất tay lên xem như vi phạm.

## **Cải biên 2: CÂU CHUYỆN TRƯỜNG LỚP**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “TRƯỜNG LỚP” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải,đồng thời tay trái nhất lên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “TRƯỜNG LỚP”thì người chơi phải thực hiện.Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “TRƯỜNG LỚP”mà người chơi nhất tay lên xem như vi phạm.

## **Cải biên 3: CÂU CHUYỆN TÌNH YÊU**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “TÌNH YÊU” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải,đồng thời tay trái nhất lên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “TÌNH YÊU”thì người chơi phải thực hiện.Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “TÌNH YÊU”mà người chơi nhất tay lên xem như vi phạm.

## **Cải biên 4: CÂU CHUYỆN VỀ NHÂN VẬT ĐOÀN DỰ**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra để ngay eo của người chơi ở tư thế phòng thủ.
- Tay trái của người chơi để lên eo của người bên phải.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể câu chuyện về nhân vật Đoàn Dự và đến từ “nhất dương chỉ” thì người chơi phải thực hiện động tác tay phải phòng thủ đỡ “chỉ” của người chơi bên phải đồng thời “chỉ” vào eo của người chơi bên trái.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “Nhất dương chỉ” thì người chơi thực hiện. Trong lúc người quản trò chưa kể đến từ “nhất dương chỉ” mà người chơi thực hiện thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 5: CÂU CHUYỆN VỀ CHÂN-TAY-TAI-MẮT-MIỆNG**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra để ngay eo của người chơi ở tư thế phòng thủ.
- Tay trái của người chơi để lên lỗ tai của người chơi bên phải.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể câu chuyện về nhân vật Chân, Tay, Tai, Mắt, Miệng và đến từ “Tai” thì người chơi phải thực hiện động tác tay phải đặt ở eo phòng thủ đỡ “chỉ” của người chơi bên phải đồng thời “kéo tai” của người chơi bên trái.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “tai” thì người chơi thực hiện. Trong lúc người quản trò chưa kể đến từ “tai” mà người chơi thực hiện thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 6: CÂU CHUYỆN BÓ ĐŨA**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra để ngay lưng của người chơi ở tư thế phòng thủ.
- Tay trái của người chơi để lên lưng của người chơi bên phải.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể câu chuyện đến từ “bó đũa” thì người chơi phải thực hiện động tác tay phải phòng thủ đỡ “cú đập lưng” của người chơi bên phải đồng thời tay trái “đập” vào lưng của người chơi bên trái giống tư thế động đũa.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “bó đũa” thì người chơi thực hiện. Trong lúc người quản trò chưa kể đến từ “bó đũa” mà người chơi thực hiện thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 7: CÂU CHUYỆN THẠCH SANH CHÉM CHẰNG**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra để ngay cổ của người chơi ở tư thế phòng thủ.
- Tay trái của người chơi để lên cổ của người chơi bên phải.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể câu chuyện đến từ “chém chằng” thì người chơi phải thực hiện động tác tay phải phòng thủ đỡ “cú chém” của người

chơi bên phải đồng thời tay trái “thực hiện động tác chém ” vào cổ của người chơi bên trái giống tư thế chém chằng .

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “chém chằng” thì người chơi thực hiện. Trong lúc người quản trò chưa kể đến từ “chém chằng” mà người chơi thực hiện thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 8: CÂU CHUYỆN NÀNG ÚT LÀM CÁ**

Cách chơi:

- Tay phải xoè ra để ngay cổ của người chơi ở tư thế phòng thủ.
- Tay trái của người chơi để lên cổ của người bên phải.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể câu chuyện đến từ “chặt ,khứa , xẻ” thì người chơi phải thực hiện động tác tay phải phòng thủ đỡ “chặt , khứa , xẻ” của người chơi bên phải đồng thời tay trái “thực hiện động tác chặt , khứa hoặc xẻ” vào cổ của người chơi bên trái giống tư thế làm cá.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “chặt ,khứa , xẻ” thì người chơi thực hiện. Trong lúc người quản trò chưa kể đến từ “chặt ,khứa , xẻ” mà người chơi thực hiện thì xem như vi phạm.

## **Cải biên 9: CÂU CHUYỆN VỀ CHÀNG HOÀNG TỬ CÂM**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái để lên miệng người ngồi bên trái.

Luật chơi Khi nghe người quản trò kể đến từ “câm hoặc không nói được” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái che miệng người ngồi bên trái.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “câm hoặc không được nói” thì người chơi phải thực hiện. Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “câm hoặc không được nói” mà người chơi thực hiện xem như vi phạm.

## **Cải biên 10: CÂU CHUYỆN BẠCH TUYẾT VÀ BẢY CHÚ LỪN**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái để lên đầu người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “bảy chú lùn” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái ấn nhẹ vào đầu người ngồi bên trái.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “bảy chú lùn” thì người chơi phải thực hiện. Trong lúc kể người quản trò chưa kể từ “bảy chú lùn” mà người chơi thực hiện xem như vi phạm.

## **Cải biên 11: CÂU CHUYỆN CÁI KÈM VÀ CÁI ĐINH ỐC**

Cách chơi: Tay phải xoè ra ,tay trái để lên eo người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “cái kềm” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhéo nhẹ vào eo người ngồi bên trái.
- Khi nghe người quản trò kể đến từ “cái đinh ốc” thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái xoáy vào eo người ngồi bên trái.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “cái kềm hoặc cái đinh ốc” thì người chơi phải thực hiện. Trong lúc kể người quản trò chứa kể từ “cái kềm hoặc cái đinh ốc” mà người chơi thực hiện xem như vi phạm.

## 179. Trò chơi gốc: GÀ MÁI

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **gà mái** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “**gà mái**” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**gà mái**” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## Cải biên 1: CON MUỖI

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi đưa hai tay ra, tay phải úp đặt trên bàn tay trái người đứng bên phải mình; tay trái ngửa đặt dưới bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **sự tích con muỗi** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “**muỗi**” thì người chơi giơ tay phải đánh vào tay trái người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị đánh vào tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “**muỗi**” mà người chơi nào đánh vào tay người khác hoặc rút tay lại thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## Cải biên 2: NGỰA VẦN

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, tất cả người chơi đều giữ nguyên vị trí. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về **loài ngựa vằn** cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “**ngựa vằn**” thì người chơi đá nhẹ chân phải vào chân trái người đứng bên phải mình,

đồng thời bước lên một bước để tránh bị đá vào chân trái. Người chơi nào bị đá vào chân trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “ngựa vằn” mà người chơi nào rời vị trí hoặc đá vào chân người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

### **Cải biên 3: CON CHIM NON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi đưa hai tay ra, tay phải úp đặt trên bàn tay trái người đứng bên phải mình; tay trái ngửa đặt dưới bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về loài chim cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “con chim non” thì người chơi giơ tay phải đánh vào tay trái người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị đánh vào tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “con chim non” mà người chơi nào rút tay lên hoặc đánh vào tay người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

### **Cải biên 4: VOI CON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về voi cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “voi con” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “voi con” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

### **Cải biên 5: THẦN LẦN CON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, tất cả người chơi đều giữ nguyên vị trí. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về thần lần cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “thần lần con” thì người chơi vỗ nhẹ tay phải lên vai trái người đứng bên phải mình, đồng thời bước lên một bước để tránh bị vỗ vào vai trái. Người chơi nào bị vỗ vào vai trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “thần lần con” mà người chơi nào rời vị trí hoặc vỗ vào vai người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 6: CON CÒ**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về cò cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “con cò” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “con cò” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 7: CON ONG**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, đặt ngón trỏ tay trái vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về con ong cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “con ong” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “con ong” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 8: BÒ CON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về loài bò cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “bò con” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “bò con” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 9: DÊ CON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện “Đê con nhanh trí” cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “đê con” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp



vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “dê con” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

### **Cải biên 10: NAI CON**

Cách chơi: Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xòe lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình. Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy. Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về nai cho tập thể nghe. Người chơi phải chú ý nghe người quản trò kể chuyện, nếu có chữ “nai con” thì người chơi nắm tay phải lại, kẹp vào tay trái của người đứng bên phải mình, đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào bị kẹp tay trái của mình sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò, nếu như chưa nghe chữ “nai con” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **180. Trò chơi gốc: CON THỎ**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Con thỏ: chụm các đầu ngón tay lại (nói “con thỏ”)
- Ăn cỏ: đưa tay lên miệng (nói “ăn cỏ”)
- Uống nước: xòe tay trái ra, tay phải chụm lại để vào tay trái (nói “uống nước”)
- Chui vô hang: tay phải chụm lại đưa lên lỗ tai (nói “chui vô hang”)
- Nằm ngủ: hai tay chắp lại để lên má, mắt nhắm lại như ngủ (nói “ngủ”).

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: CON GÀ**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Con gà
- Bới đất
- Tìm giun
- Ăn no
- Nằm ngủ

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 2: CON HEO**

Cách chơi:Người quản trò quy định:

- Con heo
- Ủn ỉn
- Mồm dài
- Tai ngắn
- Ngủ ngày ngủ đêm.

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 3: HOA NỞ – HOA TÀN**

Cách chơi:Người quản trò quy định:

- Hoa búp: chụm các đầu ngón tay lại
- Hoa nở: xòe các ngón tay ra
- Hoa tàn: xòe các ngón tay ra rộng hơn hoa nở
- Hoa úa: tay úp xuống, các ngón tay để tự nhiên.

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 4: ĐIỆN THOẠI**

Cách chơi:Người quản trò quy định:

- Điện thoại bàn: tay xòe ra.
- Điện thoại cầm tay (mẹ bồng con): khép các ngón tay lại
- Điện thoại di động: các ngón tay nắm lại

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 5: LỚP HỌC**

Cách chơi:Người quản trò quy định:

- Cô: hai tay đưa lên đầu.
- Trò: hai tay khoanh trước ngực
- Giảng bài: hai tay chạm vào miệng
- Học bài: hai tay bắt chéo nắm lỗ tai

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 6: ĐỘI VIÊN**

Cách chơi:Người quản trò quy định:

- Ca lô: hai tay đặt lên đầu.
- Khăn quàng: hai tay bắt chéo lên vai
- Mang cặp: hai tay để lên vai như động tác cầm quai cặp

- Đi học: thực hiện giống động tác dậm chân tại chỗ.
- Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 7: CON VOI**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Con vòi con voi: tay phải chụm lại, giơ lên
  - Cái vòi đi trước: tay phải chụm lại, đặt cổ tay áp sát vào miệng
  - Hai chân trước đi trước: hai tay chụm lại, đưa ra song song
  - Hai chân sau đi sau: hai tay chụm lại, quay cổ tay ngược lại với động tác “chân trước đi trước”
  - Còn cái đuôi đi sau rốt: tay phải đặt phía sau lưng làm đuôi
- Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 8: CÁI NÓN**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Nón lá: tay xòe to
- Nón vải: tay xòe nhỏ hơn nón lá
- Nón kết: tay chụm lại

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 9: VƯỜN THÚ**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Con thỏ: hai tay để lên đầu như tai thỏ
- Con voi: tay phải chụm lại, đặt cổ tay áp sát vào miệng
- Con khỉ: tay gãi vào má
- Con chuột: chụm tay lại

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

### **Cải biên 10: TRƯỜNG HỌC**

Cách chơi: Người quản trò quy định:

- Hiệu trưởng: hai tay giơ lên đầu
- GVCN: hai tay đặt lên vai
- Học trò: hai tay khoanh trước ngực
- Chú bảo vệ: hai tay bắt chéo trước ngực

Luật chơi: ai làm sai động tác sẽ bị phạt.

## 181. Trò chơi gốc : GÀ MÁI.

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về gà cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “Gà mái” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## Cải biên 1: NGỰA BẠCH

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Ngựa” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Ngựa bạch “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## Cải biên 2: ONG CHÚA

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách **kể câu chuyện về “Ong chúa”** cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “Ong chúa“ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## Cải biên: SÓI GIÀ

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Sói già ” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Sói già “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị p

## **Cải biên 4: CHUỘT CHŨI**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Chuột chũi” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Chuột chũi “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 5: BÁC THỢ RÈN**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Bác thợ rèn ” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Bác thợ rèn “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 6: CÁ MẬP**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Cá mập” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Cá mập “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 7: CHIM GỖ KIẾN**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “Chim Gõ kiến” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Gõ kiến” mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 8: ĐÔI ĐŨA**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Đôi đũa” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “ Đôi đũa “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 9: LÃO TÔN**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Tôn Ngộ Không ” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “Lão tôn “ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **Cải biên 10: MÈO ĐEN**

Cách chơi : Tập hợp thành vòng tròn, người chơi xoè lòng bàn tay phải ra, tay trái chụm lại đặt vào giữa lòng bàn tay phải người đứng bên trái mình . Tất cả người chơi đều thực hiện như vậy.

- Người quản trò cho chơi bằng cách kể câu chuyện về “ Mèo” cho tập thể nghe. Người chơi tay phải kẹp lại ( nắm lại ) đồng thời rút tay trái lên. Người chơi nào tay trái của mình bị kẹp lại sẽ bị mời vào vòng tròn để người quản trò phạt.

Luật chơi: Người chơi thực hiện theo lời nói của quản trò , nếu như chưa nghe chữ “Mèo đen“ mà người chơi nào rút tay lên hoặc kẹp người khác thì người đó cũng xem như vi phạm luật chơi và bị phạt.

## **182. Trò chơi gốc: ĐÙNG – Á**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Đùng” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Á” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Á” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Đùng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: THỨC – NGỦ**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Thức” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Ngủ” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Ngủ” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Thức”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt .

### **Cải biên 2: NÚI – SÔNG**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Núi” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Sông” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Sông” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Núi”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

### **Cải biên 3: CỘNG – TRỪ**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Cộng” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Trừ” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Trừ ” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò



và hô “Cộng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

#### **Cải biên 4: BẮC – NAM**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Nam” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Bắc” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Bắc” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Nam”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

#### **Cải biên 5: RA – RÔ**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Ra” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Rô” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Rô” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Ra”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

#### **Cải biên 6: SÚT – VÀO**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Sút” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Vào” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Vào” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Sút”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

#### **Cải biên 7: NÓNG – LẠNH**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Nóng” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Lạnh” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Lạnh” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Nóng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

### **Cải biên 8: BÀN – GHẾ**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Bàn” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Ghế” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Ghế ” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Bàn”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

### **Cải biên 9: SÁCH – VỞ**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Sách” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Vở “ đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Vở” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Sách”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

### **Cải biên 10: NƯỚC – UỐNG , MẶN – NGỌT**

Cách chơi : Khi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Nước” thì lúc tất cả người chơi sẽ hô to lên “Uống” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao . Ngược lại nếu người quản trò hô “Mặn” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc tất cả người chơi giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Ngọt”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi .

Luật chơi : Bạn phải trả lời thật nhanh , nếu trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt

## **183. Trò chơi gốc: TA LÀ QUAN**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi “ Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là quan” đồng thời chấp hai tay sau lưng.
- Hai người hai bên chấp hai tay lại và thưa “Dạ bẩm quan”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi:

\_ Người nào được hỏi mà đáp chậm sẽ bị phạt, hai người hai bên làm chậm hoặc làm sai sẽ bị phạt.

### **Cải biên 1: TA LÀ ÔNG BỤT**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là ông bụt” đồng thời một tay vuốt râu, tay còn lại giơ lên giơ xuống như cầm đuũa thần.
- Hai người hai bên chấp tay lại và quỳ xuống đất thưa: “Dạ bẩm ông, cho con xin một điều ước”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 2: TA LÀ CHÚA SƠN LÂM**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là chúa sơn lâm” đồng thời hai tay nắm lại đưa lên ngang mặt và miệng há ra vẻ “gừ, gừ”.
- Hai người hai bên khom người xuống và nói: “Xin chào chúa tể rừng xanh”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 3: TA LÀ CHIẾN SĨ TÌNH NGUYỆN**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là chiến sĩ tình nguyện” đồng thời một tay đưa lên cao, tay còn lại chống bên hông.
- Hai người hai bên xích gần người đứng giữa, kéo tay người giữa và nói: “Cho chúng em theo với”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 4: TA LÀ HUGO**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là Hugo” đồng thời hai tay để lên trên đầu, đầu gối khụy xuống và miệng cười.

- Hai người hai bên xích gần người đứng giữa và nói: “ Cho em đi cứu gia đình anh với”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 5: TA LÀ CHAI NƯỚC SUỐI**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là chai nước suối” đồng thời hai tay đan vào nhau và đưa cao khỏi đầu.
- Hai người hai bên nhón chân với theo và nói : “Cho tôi xin ít nước”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 6: TA LÀ XE ĐẠP**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay : “Ta là xe đạp” đồng thời hai tay nắm lại đưa thẳng ra trước và hai chân thì đạp lên xuống .
- Hai người hai bên đưa tay vẫy người đứng giữa và nói: “ Chở tôi đi với”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 7: TA LÀ CÁI ỐNG BƠM**

Cách chơi : (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi : “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là cái ống bơm” đồng thời hai tay nắm lại đưa thẳng xuống hơi xiên, chân thì nhún lên nhún xuống.
- Hai người hai bên ngồi xuống và nói : “Cho tôi xin chút hơi”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 8: TA LÀ CON TRÂU**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là con trâu” đồng thời hai tay nắm lại đưa lên trên đầu làm sừng và người hơi khom xuống.
- Hai người hai bên dùng một tay (người bên phải dùng tay phải, người bên trái dùng tay trái) đưa lên cổ của người làm trâu, tay còn lại vỗ vào mông của

người làm trâu đồng thời nói : “Kéo cày, kéo cày”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 9: TA LÀ CÁI GHẾ**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là cái ghế” đồng thời ngồi xuống đưa hai đầu gối ra phía trước và nhón gót chân lên.
- Hai người hai bên đặt hai cái mông lên đùi của người giữa và nói : “Cho tôi ngồi với”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

### **Cải biên 10: TA LÀ BÓNG ĐÈN NÊON**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Quản trò chỉ vào một người và hỏi: “ Mi là ai?”
- Người được chỉ trả lời ngay: “Ta là bóng đèn neon” đồng thời hai tay xòe ra và giơ cao khỏi đầu, tay hơi chụm xuống.
- Hai người hai bên khum người xuống, ngược mặt nhìn lên tay của người giữa và nói: “Hãy chiếu sáng cho chúng tôi”. Tất cả lời nói và động tác phải làm cùng một lúc.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc.

## **184. Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON GÀ**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Tay phải xòe ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi người quản trò kể đến từ “ Con gà” thì tay phải chụm tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “Con gà”. Trong lúc kể chưa có từ con gà mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

### **Cải biên 1: CÂU CHUYỆN ĐI CHỢ HOA**

Cách chơi: ( Vòng tròn)

- Hai người đối mặt nhau, tay phải úp xuống thì tay trái ngửa lên, người kia làm ngược lại.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Hoa” thì tay phải đập xuống, tay trái rút lại.

- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “hoa”. Trong lúc kể chưa có từ hoa mà nhất tay lên xem như vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Hằng năm, cứ đến khoảng 28 hoặc 29 tết là hai chị em chúng tôi đi chợ hoa để mua hoa về trang trí nhà đón năm mới. Chợ hoa có rất nhiều loại hoa nào là: hoa cẩm chướng, hoa đào, tấc, vạn thọ, hoa mai, hoa hồng, hoa cúc... Nhưng tôi thích nhất là hoa hồng và vạn thọ, vì màu sắc của nó đẹp hơn các hoa khác...

## **Cải biên 2: CÂU CHUYỆN CON CÁ**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Tay phải để bên hông của người ngồi bên phải, tay trái thì chụm lại.

Luật chơi:

- Khi người quản trò kể đến từ “con” thì tay phải nhéo một cái, nghe đến từ “cá” thì tay trái mổ vào người bên trái một cái.

- Trong lúc kể chưa có từ “con, cá” mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Nhà Lan vừa mới xây một hồ cá trong sân dưới gốc xoài. Cả nhà ai cũng rất thích nuôi cá. Cho nên bây giờ hồ có nhiều loại nào là: rong, con lươn, ốc và rất nhiều con cá con...

## **Cải biên 3: CÂU CHUYỆN CÁI QUẠT MO**

Cách chơi: (Vòng tròn)

- Tay trái xòe ra, tay phải nắm lại chĩa ngón trỏ đặt lên tay trái của người ngồi bên phải.

Luật chơi:

- Khi người quản trò kể đến từ “ quạt” tay trái chụm lại, tay phải nhấc lên.

- Trong lúc kể chưa có từ “cái quạt mo” mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Ngày xưa, ngày xưa thật là xưa, có một cậu bé tên là Cu tí. Cu tí có cái quạt mo, hằng ngày cậu thường đem quạt ra sân ngồi quạt. Mặc dù trời nắng hay mưa nhưng cậu vẫn ra sân ngồi quạt, và cậu quạt mãi, quạt mãi. Theo thời gian cái quạt không còn là cái quạt nữa, mà nó trở thành cái quạt rách...

## **Cải biên 4: CÂU CHUYỆN CÂY VIẾT**

Cách chơi: Tay phải đặt lên mũi của người bên phải, tay trái nắm lỗ tai của người bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “viết” tay phải và tay trái nhéo một cái.

- Trong lúc kể chưa có từ “viết” mà nhéo xem như vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Trong đợt quyên góp ủng hộ cho các anh bộ đội nhân ngày 22/12, trường tôi học sinh đóng góp rất nhiều thứ. Nhưng nhiều nhất là viết, tem thư và bao thư. Nào là viết xanh, bút chì, viết lông, viết mực để các anh viết thư cho người thân trong đất liền. Cũng có những lá thư các em viết cho các anh, các em viết rất hay...

## **Cải biên 5: CÂU CHUYỆN BÀ BA**

Cách chơi: Hai người ngồi đối mặt nhau, chân phải của người này đặt trên chân trái của người kia và ngược lại.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Bà ba” thì chân phải giậm lên chân trái còn chân trái rút lại.

- Trong lúc kể chưa có từ “Bà ba” mà nhấc chân lên thì vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Trong một ngôi làng nhỏ ven bờ rừng, có một ngôi nhà nhỏ của vợ chồng bà ba. Hai người không có một mụn con nào cả. Một hôm, bà ba nảy ra ý định xin con về nuôi. Ông ba không chịu nên ngăn cản bà ba, bà tức quá không nghe lời ông. Ông ba mắng bà ba, bà khóc và ông phải an ủi bà ba...

## **Cải biên 6: CÂU CHUYỆN CÔNG CHÚA**

Cách chơi: Tay phải đặt lên đùi của người ngồi bên phải, tay trái đặt ngay eo người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người kể đến từ “Công chúa” tay phải đánh đùi một cái, tay trái chọt eo người ngồi bên trái.

- Trong lúc kể chưa có từ “Công chúa” mà nheo hoặc chọt là vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Ngày xưa, ngày xưa ở một vương quốc nọ có ba nàng công chúa. Công chúa thứ nhất rất độc ác, cô coi hai công chúa kia như không phải là em mình. Cô luôn ganh tị với hai công chúa em. Trong cung, đến cả cung nữ cũng không thích công chúa lớn vì cô luôn sai họ làm nhiều việc ngoài khả năng của một cung nữ. Công chúa thì có quyền của công chúa...

## **Cải biên 7: CÂU CHUYỆN ĐIỆN THOẠI**

Cách chơi: Đưa hai tay chụm lại đặt ngang vai.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Điện thoại” hai tay mở vào vai của hai người ngồi bên cạnh.

- Trong khi chưa kể đến từ “điện thoại” mà mở tay xuống thì vi phạm.

- **Lời câu chuyện:** Trong xã hội ngày nay, việc dùng điện thoại trong giao tiếp hàng ngày càng được phát triển. Có nhà có đến ba bốn cái điện thoại, mỗi

người một cái .Tối đến ai cũng ở nhà nên khi nghe điện thoại reng là mạnh ai người nấy chạy tìm điện thoại của mình.Cháu tôi đang chơi điện thoại đồ chơi cả nhà đều nghe nhạc và nghe reng lên thì người nấy đổ thừa cho người kia là:điện thoại của anh hai ,hay điện của chị ba... ôi đúng là điện tử.

## **Cải biên 8: CÂU CHUYỆN TRÁI BÍ**

Cách chơi: Hai tay đặt lên hai má của người ngồi đối diện.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Bí” thì hai tay một bên nhéo, một bên xoa.
- Trong lúc kể chưa đến từ “Bí” mà nhéo hay xoa thì vi phạm.
- **Lời câu chuyện:** Trong một khu rừng nọ có trồng rất nhiều loại rau quả. Trước tiên, đập vào mắt chúng tôi là một mảnh đất có trồng nhiều loại cây bí.Chúng cho trái rất to,có trái nặng gần chục kí, chúng tôi hái hết trái bí này đến trái bí khác.Nào là bí xanh, bí rợ, bí đỏ...có xen lẫn cả dưa leo nữa,nhiều bí quá chúng tôi muốn bí đường ra...

## **Cải biên 9: CÂU CHUYỆN CON MÈO**

Cách chơi: Tay phải đưa hai ngón tay qua bên phải, tay trái đưa một ngón sang trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Con mèo” tay phải kẹp ngón tay trái của người bên phải, rút tay trái lại.
- Trong lúc kể chưa có từ “Con mèo” mà đã kẹp và rút tay lại vi phạm.
- **Lời câu chuyện:** Nhà bà tư có nuôi đến ba con mèo. Con mèo vằn gọi là mèo mướp, con mèo đen gọi là mèo mun và thêm con mèo vàng. Tối đến, cả ba con không con mèo nào dám ngủ với lũ chuột cống.Khi con chuột chạy qua chỗ con mèo đang nằm thì con mèo vồ bắt, con mèo mun nó bắt trúng rồi, thì lại nghe mèo vàng kêu lên, hóa ra nó bắt trúng con mèo vàng còn con chuột chạy mất hình...

## **Cải biên 10: CÂU CHUYỆN BÁNH KEM**

Cách chơi: Tay phải để lên vai của người bên phải, tay trái để dưới cằm của người bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Bánh kem” tay phải bóp vai tay trái nhéo cằm đồng thời người bên trái quay mặt đi.
- Trong lúc kể chưa có từ “Bánh kem” tay nhắc lên bóp hoặc nhéo thì vi phạm.



- **Lời câu chuyện:** Ngày mai là sinh nhật của cháu tôi. Tôi và mẹ nó đi mua bánh kem trước một ngày. Nào là bánh kem hai tầng, bánh kem ba tầng, nhưng chúng tôi quyết định mua bánh kem không có tầng nào hết. Cô bán bánh lấy bánh kem ra và viết tên vào cái bánh kem, nhưng khi cô ấy đặt xuống viết thì hơi ới cái bánh kem trở thành bánh một nơi và kem một nơi...

## **185. Trò Chơi: Hái Lộc Đầu Năm**

Cách chơi : Quấn trò bố trí một cành mai , trên cây có những bao đỏ .Người chơi được chia thành hai đội. Lần lượt từng thành viên vượt qua chướng ngại vật đến cành mai sau đó lấy một bao đỏ về cho đội của mình .

Luật chơi : Mỗi bạn chỉ được lấy 1 bao đỏ trong 1 lần di chuyển . trong thời gian 3 phút đội nào có nhiều bao đỏ nhất là đội chiến thắng .

## **Cải biên 1: ÔNG ĐỊA HÁI HOA**

Cách chơi : Mỗi người chơi sẽ được phát một cái đầu ông địa đã bị bít mắt và tập trung trong 1 vòng tròn ( có rào ) . Khi quản trò cho hiệu lệnh bắt đầu , các ông địa nghe theo lời chỉ dẫn của các cổ động viên để hái các bông hoa đặt rải rác trong vòng tròn .

Luật chơi : Trong lúc hái hoa , ông địa nào mở đầu địa ra xem như bị loại . Trong thời gian 3 phút ông địa nào có số hoa nhiều nhất xem như thắng cuộc .

## **Cải biên 2: CÂU CHÚC NGÀY XUÂN**

Cách chơi : Mỗi người chơi của mỗi đội ( 5 thành viên ) vượt qua các chướng ngại vật đến tờ giấy được bố trí sẵn , sau đó viết một phần câu đố của mình vào các mảnh giấy treo, khi nghe tiếng còi của ban tổ chức thì người chơi phải lập tức chạy về vạch xuất phát để người khác viết tiếp câu chúc .

Luật chơi : Trong thời gian 5 phút các đội phải hoàn thành câu chúc của mình . Câu chúc nào ý nghĩa nhất và tình bày đẹp nhất sẽ được giành điểm tốt .

## **Cải biên 3: THU HOẠCH NGÀY MÙA**

Cách chơi : Quấn trò bố trí mỗi đội 10 người đứng ở vạch xuất phát . Khi có hiệu lệnh xuất phát lần lượt từng người chơi di chuyển đến vườn trái cây (được bố trí sẵn) mang trái cây về cho đội của mình .

Luật chơi : Mỗi người chơi chỉ được lấy 1 quả trong một lần di chuyển ,những trái cây bị rớt trong quá trình đi đều không được tính . Thời gian chơi là 5 phút ,đội nào có số quả nhiều hơn là đội chiến thắng .

## **Cải biên 4: GÁNH LÚA**

Cách chơi : Quản trò chia người chơi thành nhiều đội , mỗi đội có 10 thành viên . Khi quản trò có lệnh xuất phát thì từng thành viên của đội chơi sẽ mang đòn gánh trên vai vượt qua cầu khỉ đến đóng rơm mang 2 bó về .

Luật chơi : Trong thời gian 5 phút đội có số rơm nhiều hơn sẽ chiến thắng ; tất cả những bó rơm bị rớt trên đường đi đều không được tính .hoặc người chơi phải quay trở lại vạch xuất phát khi đi qua cầu khỉ bị té.

### **Cải biên 5: CÀNH ĐÀO NGÀY XUÂN**

Cách chơi : Quản trò sẽ bố trí các cành cây chưa có hoa . Từng thành viên ở mỗi đội chơi sẽ lần lượt di chuyển từ vạch xuất phát và mang theo 1 bông hoa để gắn lên cành cây.

Luật chơi : trong thời gian 5 phút , đội nào có số hoa trên cành nhiều hơn là đội chiến thắng . Trong trường hợp số hoa của hai đội bằng nhau thì cành hoa của đội nào đẹp hơn sẽ được thưởng .

### **Cải biên 6: CÂU CÂU ĐỐI**

Cách chơi : Mỗi đội chơi có 10 thành viên; Lần lượt từng người di chuyển theo qui định của trò chơi đến “ao câu đối” câu những câu đối có trong ao . Mỗi người chơi chỉ câu một vế của câu đối trong 1 lượt chơi .Người thứ 10 trong đội có nhiệm vụ ghép các vế của câu đối lại sao cho hợp lí .

Luật chơi : Sau thời gian qui định , đội có số câu đối hoàn chỉnh nhiều hơn giành chiến thắng. Nếu hai đội có số câu đối ngang nhau thì sẽ tính đến số lượng các vế của câu đối đã câu được .

### **Cải biên 7: XÔNG ĐẤT ĐẦU NĂM**

Cách chơi : Mỗi đội chơi có 10 thành viên , được chuẩn bị 1 đầu lân và 1 đầu địa . Khi được lệnh bắt đầu , 1 người chơi làm Ông Địa sẽ dẫn đường cho 1 người thứ 2 làm ông Lân vừa đi vừa nhúng đến chiếc cọc phía trước. Ông lân tìm cách lấy được lộc treo trên cọc và sau đó cả 2 chạy về để đến lượt cặp thứ 2 .

Luật chơi : Ông lân và ông địa không được tách rời nhau ra trong suốt quá trình di chuyển . Trong thời gian 5 phút đội nào mang được nhiều lộc về đích hơn là đội chiến thắng .

### **Cải biên 8: ĂN DƯA**

Cách chơi: Người chơi được chia thành nhiều đội , Mỗi đội có 5 thành viên . Quản trò chuẩn bị cho mỗi đội có 2 quả dưa hấu . Một người sẽ đứng ở vị trí qui định và có nhiệm vụ là đút dưa. Còn những người chơi khác phải di chuyển từ vạch xuất phát đến vị trí của người đút dưa và thực hiện ăn phần dưa của người đút .

Luật chơi: Người dứt dưa chỉ được dùng muỗng dưa 1 lần cho mỗi lượt chơi . Trong mỗi lần dưa bị rớt xuống đất sẽ bị trừ 1 điểm . Đội nào ăn hết quả dưa nhanh nhất là đội chiến thắng .

### **Cải biên 9: BỨC HOẠ NGÀY XUÂN**

Cách chơi : Mỗi đội chơi có 10 thành viên , Quản trò chuẩn bị hai bức tranh chủ đề mùa xuân có kích thước lớn bằng nhau và được chia nhỏ thành nhiều phần .2 Đội chơi được xem bức tranh mẫu 1 lần sau đó từng thành viên mang từng mảnh tranh nhỏ đến nơi qui định để ghép thành bức tranh hoàn chỉnh .

Luật chơi : mỗi người chơi chỉ mang 1 mảnh tranh trong một lượt chơi . Người đi sau được phép chỉnh sửa vị trí mảnh tranh của người đi trước . Trong thời gian 5 phút đội nào có số mảnh tranh ghép đúng vị trí hơn là đội chiến thắng .

### **186. Trò chơi gốc : TỔ QUỐC CẦN**

Cách chơi : Người quản trò hô : tổ quốc cần – tổ quốc cần . Người chơi đáp – cần gì cần gì ; quản trò yêu cầu một điều gì đó , các cá nhân hoặc nhóm nhanh chóng đáp ứng yêu cầu của quản trò .

Luật chơi : Người nào thực hiện chậm lời yêu cầu của quản trò hoặc thực hiện chưa đúng xem như bị thua .

### **Cải biên 1 : THĂM ĐỒNG**

Cách chơi : Quản trò hô : Ra đồng , ra đồng . người chơi đáp : gánh lúa , gánh lúa đồng thời làm động tác gánh lúa . Quản trò hô : về nhà về nhà . người chơi đáp : bón phân , bón phân . đồng thời hai tay chống eo vừa đi vừa nhúng

Luật chơi : Người nào thực hiện chậm lời yêu cầu của quản trò hoặc thực hiện chưa đúng xem như bị thua .

### **Cải biên 2 : HUGO – ĐÀ ĐIỀU**

Cách chơi : Quản trò hô “Ta là Hugo” đồng thời tạo dáng , nhe răng cười ra hai tay đưa lên cao . Người chơi trả lời , ta là đà điều đồng thời đưa 1 tay ra phía trước và một tay ở phía sau và co hai chân lên .

Luật chơi : Người nào thực hiện chậm lời yêu cầu của quản trò hoặc thực hiện chưa đúng xem như bị thua .

### **Cải biên 3 : BẮT CÁ**

Cách chơi : Quản trò hô “bắt cá – bắt cá “ . người chơi đáp “ mấy con , mấy con “ quản trò sẽ đưa ra một con số , Người chơi lập tức chạy kết thành một vòng tròn có số người bằng số con cá mà người quản trò đưa ra .

Luật chơi : giống trò chơi gốc

### **Cải biên 4 : GIÚP BẠN**

Cách chơi : Quản trò hô “ Giúp bạn , giúp bạn “ người chơi đáp “ giúp như thế nào . Quản trò đưa ra hành động và người chơi thực hiện ( vd : cổng bạn về nhà... )

Luật chơi : giống trò chơi gốc

### **Cải biên 5 : GIAO THÔNG**

Cách chơi : Quản trò hô “Đến trường , đến trường “ . Người chơi hỏi “ bằng phương tiện gì ? người chơi sẽ đưa ra 1 loại phương tiện di chuyển ( xe đạp , mái bay , phi thuyền ..) người chơi phải thực hiện động tác làm sao để diễn tả phương tiện mà quản trò vừa nói.

Luật chơi : giống trò chơi gốc

### **Cải biên 6 : ĐUA GHE**

Cách chơi : .Người chơi đứng bên ngoài 1 vòng tròn .Quản trò đứng trong hô “ đua ghe – đua ghe “ Người chơi hỏi “ đua ghe mấy người “ .Quản trò đưa ra một con số , lập tức người chơi phải kết thành nhóm đúng theo yêu cầu và thực hiện động tác đua ghe go đến vị trí quản trò

Luật chơi : Đội nào không đảm bảo số lượng hoặc bị đứt khi di chuyển hay là đội cuối cùng di chuyển đến vị trí quản trò đều xem như bị thua .

### **Cải biên 7 : MẶC ÁO**

Cách chơi : Mỗi nhóm có 3 thành viên và được phát một số loại quần áo , nón ,khăn , kẹp... Quản trò hô “ mặc áo , mặc áo “ Người chơi đáp mặc áo cho ai . Quả trò sẽ chỉ định một người . Các thành viên còn lại phải chọn một bộ trang phục phù hợp để mặc cho người ấy trong thời gian nhanh nhất .

Luật chơi : Quản trò sẽ trao giải cho đội mặc được trang phục nhanh nhất và phù hợp và đầy đủ nhất .

### **Cải biên 8 : CÁ SẤU**

Cách chơi : Quản trò hô “ Coi chừng cá sấu “ . Người chơi đáp “ Cá sấu ở đâu”. Quản trò nói một nơi nào đó ( ví dụ : cá sấu trên bờ , cá sấu dưới nước , cá sấu leo cây , cá sấu đang nằm trên đất .... ) người chơi phải thực hiện động tác ở nơi có những đặc điểm quả trò vừa nêu .

Luật chơi : Giống trò chơi gốc

### **Cải biên 9 : ANH EM MỘT NHÀ**

Cách chơi : Mỗi nhóm 5 thành viên , quả trò sẽ “ anh em chúng ta” . Người chơi đáp : “Chúng ta thế nào?”. Quản trò chỉ ra một hành động để cả nhóm thực hiện . ( ví dụ : Cùng nằm xuống đất, Ba người cõng hai ....) Người chơi thực hiện theo yêu cầu của quản trò .

Luật chơi : Nhóm nào thực hiện không đúng theo yêu cầu của quản trò sẽ bị phạt .

### **Cải Biên 10 : CHÚNG TA CÙNG NHẢY**

Cách chơi : Quản trò hô : Chúng ta cùng nhảy . Người chơi hỏi : “ Nhảy như thế nào?”. Quản trò sẽ đưa ra điều kiện thực hiện ( ví dụ : sang trái ba bước , một trái ba phải ,nhảy lên nằm xuống ...) Người chơi sẽ thực hiện theo yêu cầu của quả trò.

Luật chơi : Giống trò chơi gốc .

## **187. Trò chơi gốc: “CHÚNG TÔI MUỐN”.**

Cách chơi: Tập thể chia thành 2 đội A và B. Quản trò mời đại diện của 2 đội lên chơi. Đại diện của đội A sẽ đặt yêu cầu, sở thích cho tập thể đội B đáp ứng và ngược lại.

- Ví dụ: Đại diện đội A nói: “ Chúng tôi muốn, chúng tôi muốn...”
- Tập thể đội B hỏi: “ Muốn gì, muốn gì...?”
- Đại diện đội A nói: “ Muốn 5 đôi giày”
- Tập thể đội B phải gom đủ 5 đôi giày đúng theo yêu cầu của đại diện đội A.

Luật chơi: Nếu tập thể đội B không thực hiện đúng yêu cầu của đội A thì đội B sẽ thua ( hoặc bị phạt ) và ngược lại.

### **Cải biên 1: CU TÍ MUỐN**

Cách chơi như trên: Tập thể cũng chia thành 2 đội A và B, đại diện của đội A sẽ yêu cầu, tập thể đội B đáp ứng và ngược lại.

- Đại diện đội A nói: “Cu tí muốn, cu tí muốn...”
- Đại diện đội B nói: “Muốn gì, muốn gì...?”
- Đại diện đội A nói: “Muốn 6 khăn quàng...”
- Tập thể đội B phải gom đủ 5 khăn quàng đúng theo yêu cầu của đại diện đội A.

Luật chơi: cũng giống như trò chơi gốc. Quản trò có thể thay đổi lời nói của mình trong mỗi lần chơi.

## **Cải biên 2: CÔ GIÁO MUỐN**

Cách chơi như trên: Tập thể chia thành 2 hoặc 3 đội như A, B, C. Trước tiên, đại diện đội A sẽ yêu cầu 2 đội còn lại, tập thể 2 đội B và C sẽ đáp ứng và ngược lại.

- Đại diện đội A nói: “Cô giáo muốn, cô giáo muốn...”
- Đại diện đội B và C nói: “Muốn gì, muốn gì...?”
- Đại diện đội A nói: “Muốn 10 cây viết.”
- Tập thể đội B và C phải gom đủ 10 cây viết đúng theo yêu cầu của đại diện đội A.

Luật chơi: cũng giống như trò chơi gốc.

## **Cải biên 3: KHÁCH HÀNG MUỐN MUA**

Cách chơi như trên: Tập thể chia thành 2 đội C và D. Quản trò mời đại diện của 2 đội lên. Quản trò yêu cầu 2 đội thì 2 đội đáp ứng .

Ví dụ: -Quản trò: “Khách hàng muốn mua, khách hàng muốn mua”

- Tập thể C và D hỏi: “Mua gì, mua gì?”
- Quản trò: “Mua 5 hộp bút”
- Tập thể hai đội C và D phải gom đủ 5 hộp bút và nhanh hơn sẽ thắng.

Luật chơi: Đội nào không thực hiện đủ hoặc chậm hơn đội bạn thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: ĐẤT NƯỚC CẦN**

Cách chơi: Tập thể chia thành 3 đội. Quản trò mời 3 bạn lên để làm nhạc trưởng, khi quản trò yêu cầu gì thì 3 bạn đó về đội của mình thực hiện đúng yêu cầu của người quản trò.

Ví dụ: -Quản trò: “Đất nước cần, Đất nước cần”

- Tập thể 3 đội: “Cần gì, cần gì?”
- Quản trò: “Cần 4 cái nón”

Luật chơi: Nếu tập thể nào không thực hiện hoặc thiếu hay chậm sẽ bị thua và bị phạt.

## **Cải biên 5: GIÁM ĐỐC MUỐN**

Cách chơi: Giống như trò chơi 2: Quản trò chia vòng tròn thành 2 đội A và B, đại diện của đội B yêu cầu, sở thích cho đội A đáp ứng và ngược lại.

Ví dụ: -Đội B: “Giám đốc muốn, giám đốc muốn”

- Đội A: “Muốn gì, muốn gì?”
- Đội B: “Muốn 5 cái cặp”
- Đội A phải gom đủ 5 cái cặp theo đúng yêu cầu của đội B.

Luật chơi: Giống như trò chơi gốc

## **Cải biên 6: HỌA SĨ MUỐN**

Cách chơi: Quản trò chia lớp thành 4 dãy bàn, mỗi dãy cử 1 đại diện lên, khi quản trò đưa ra yêu cầu nào thì 4 dãy sẽ đáp ứng và làm theo.

Ví dụ: -Quản trò: “Họa sĩ muốn, họa sĩ muốn”

- Cả lớp: “Muốn gì, muốn gì”
- Quản trò: “Muốn 5 người làm mẫu vẽ”
- Đại diện 4 dãy sẽ chọn ra 5 bạn dẫn lên cho quản trò.

Luật chơi: Dãy nào đưa không đủ người hoặc chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 7: ÔNG LÃO MUỐN**

Cách chơi: Quản trò chia lớp thành 2 hoặc nhiều tổ. Mời đại diện các tổ lên. Đại diện tổ 1 yêu cầu đại diện nào thì các tổ còn lại phải đáp ứng và ngược lại.

Ví dụ: -Đại diện tổ 1: “Ông lão muốn, ông lão muốn”

- Các tổ: “Muốn gì, muốn gì?”
- Đại diện tổ 1: “Muốn 3 cây thước”
- Đại diện các tổ sẽ đáp ứng đầy đủ 3 cây thước đúng yêu cầu của tổ 1.

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.

## **Cải biên 8: TÔI CẦN**

Cách chơi: Quản trò chia vòng tròn thành 3 đội. Quản trò yêu cầu, sở thích gì thì các tổ phải đáp ứng.

Ví dụ: -Quản trò: “Tôi cần, tôi cần”

- Vòng tròn : “Cần gì, cần gì?”
- Quản trò: “Tôi cần 4 sợi tóc nam và 3 sợi tóc nữ”
- Các đội đáp ứng theo yêu cầu của người quản trò.

Luật chơi: Đội nào không đáp ứng được hoặc chậm sẽ bị phạt.

## **Cải biên 9: THỢ HỒ MUỐN**

Cách chơi: Tập thể chia thành 2 đội A và B. Đội A và B cử 2 đại diện, tập thể đội A yêu cầu sở thích cho tập thể B đáp ứng và ngược lại.

Ví dụ: -Tập thể đội A: “Thợ hồ cần, thợ hồ cần”

- Tập thể đội B: “Cần gì, cần gì?”
- Tập thể đội A: “Cần 2 nam, 1 nữ và 1 đôi dép”
- Tập thể đội B đáp ứng yêu cầu của đội A

Luật chơi: Giống trò chơi gốc.



## Cải biên 10: NÔNG DÂN MUỐN

Cách chơi: Giống trò chơi 9.

- Ví dụ: -Tập thể đội A: “Nông dân cần, nông dân cần”
- Tập thể đội B: “Cần gì, cần gì?”
- Tập thể đội A: “Cần 4 trái quýt”
- Tập thể đội B phải gom đủ 4 trái quýt đưa cho người nông dân. Nếu không có đội đó sẽ thua. Cứ như thế cho đến có đội thua.

Luật chơi: Giống như trò chơi gốc.

## 188. Câu chuyện gốc: ANH TIỂU PHU VỚI CÁI RỪ

- Một buổi sáng đẹp trời, anh tiểu phu đi đốn củi. Cái cây mà anh tiểu phu đốn lại nằm cạnh 1 cái giếng. Khi đốn củi, chẳng may sao lưỡi rìu **sắt** của anh lỏng cán rớt xuống sông. Thế là anh tiểu phu ngồi khóc tức tưởi, bụt hiện lên hỏi: “Vì sao người khóc?” Anh tiểu phu trả lời: “Con chỉ có cái rìu **bạc** để nuôi thân thể mà bây giờ nó rơi xuống giếng rồi, con còn biết sống sao”. Bụt an ủi anh tiểu phu rồi hứa tìm cho anh cây rìu **sắt** bị đánh rơi đó. Một lát sau, bụt hiện lên trên tay là một cây rìu bằng **bạc**. Anh tiểu phu nói không phải nên ông bụt hứa tìm cây rìu **bạc** khác, bụt liền xuống giếng và hiện lên với trên tay là cây rìu bằng **vàng** và **bạc**. Ông nói: “Lần này xuống thì rìu **sắt** không thấy, chỉ thấy rìu **vàng** và **bạc** thôi con hãy giữ lấy”. Anh tiểu phu nói không phải nhưng bụt biến mất chỉ để lại cho Anh tiểu phu là hai cây rìu **vàng** và **bạc**, còn cây rìu **sắt** thì mất tiêu.

Cách chơi: Trước khi chơi, quản trò yêu cầu vòng tròn kết 3 người thành 1 nhóm ( một người là vàng, một người là bạc, người còn lại

Quản trò

Người chơi

Kể từ đầu câu chuyện đến lúc có Hai người kia phải làm kiệu khiêng nhắc đến lưỡi rìu **bạc**. người phân công làm **bạc** lên.

- Cứ như thế cho đến hết câu chuyện

Luật chơi: Nếu khiêng không kịp thì lưỡi rìu đó sẽ rớt lại xuống giếng, lúc đó nhóm đó sẽ bị phạt.

## Cải biên 1: ĐI CHƠI

- Hôm nay là ngày chủ nhật, **ba** chở **em** và **mẹ** đi chơi. **Em** được ngồi trước, **mẹ** ngồi sau. **Ba** chở cả nhà đi Sài Gòn ăn kem, ăn xong **mẹ** muốn đi chợ Bến Thành sắm đồ cho **em** nhưng **ba** không chịu, **ba** chở **em** và **mẹ** đi Thảo Cầm Viên chơi. Vào công viên **em** thích đi xem khỉ, cạp và rất nhiều thú. **Ba** thì xem công trình đang sửa, **mẹ** thì không thích xem chỉ ngồi một chỗ thôi. Chơi cả ngày, **ba** chở cả nhà đi ăn phở rồi chở **em** và **mẹ** về nhà.

Cách chơi: Khi quản trò kể đến chữ ba, mẹ, em thì hai người còn lại sẽ công người được quản trò nhắc đến.

Luật chơi: Nếu như công không kịp sẽ bị lạc giữa Sài Gòn. Lúc đó người chơi sẽ bị bắt.

## **Cải biên 2: GIA ĐÌNH ĐI CHỢ TẾT**

- Gia đình nhà Mai đi chợ tết. Có ba nè, có ngoại nè, có mẹ nè, có dì nè. Mẹ thì thích mua hoa, còn dì thích mua dưa chưng tết, còn Mai thì thích, Mai thích, Mai thích gì nhỉ? À, ngoại thích bánh chưng, Mai thì cũng thích bánh chưng luôn. Còn bố, bố nói bố chỉ thích gừng gì mẹ thích thôi.

Cách chơi: Khi người quản trò kể đến chữ Mai, bố, mẹ thì hai người còn lại sẽ nựng má người được quản trò nhắc đến.

Luật chơi: Nếu nựng má người đó mà nựng không được thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: DÊ TRẮNG, DÊ ĐEN**

- Trong một nông trại, có một đàn dê đang ăn cỏ. Trong đó có 1 con dê trắng, 1 con dê đen. Con dê trắng không muốn cho con dê đen ăn cỏ nên đã đá con dê ra. Con dê đen đau quá nên bỏ chạy và con dê trắng ung dung ăn đám cỏ của mình.

Cách chơi: Khi quản trò kể đến chữ “đen” và “trắng” thì người được phân công làm “đen” sẽ khêu chân người kia một cái, còn người phân công làm “trắng” thì giựt chân lại không cho người kia đá và ngược lại.

Luật chơi: Nếu như người nào bị đá trúng chân thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: GÀ TRỐNG, GÀ MÁI**

- Có 2 con gà, 1 con gà tre và 1 con gà...gà trống đi trong vườn, tình cờ nó gặp 1 con gà con đang đi tìm mồi để ăn. Đi bên cạnh nó là 1 con gà mái, con gà con đó cũng là con gà mái.

Cách chơi: Khi kể đến “trống”, “mái” thì người nào được phân công là “trống” hay “mái” phải chạy khỏi chỗ ngồi. Người còn lại phải tìm cách giữ người kia lại không cho chạy.

Luật chơi: Ai để người kia chạy ra khỏi chỗ thì sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: MÈO VÀ CHUỘT**

- Trong một cuộc chạy đua để tranh chức vô địch giữa Mèo và Chuột. Ai cũng nghĩ là mèo thắng, nhưng ngược lại con Chuột bé tí tẹo lại thắng được con Mèo.

Cách chơi: Khi quản trò kể đến chữ “Mèo” thì người được phân công làm “Mèo” sẽ bò bằng tay còn hai chân còn lại thì người kia giữ. Tương tự với người được phân công làm “Chuột”.

Luật chơi: Ai không làm đúng động tác sẽ bị phạt.

## **CẢI BIÊN 6: Chàng trai và cô gái**

- Vào một ngày đẹp trời có một chàng trai và cô gái, họ kể nhau nghe quá trình đi công tác của họ. Nhưng khi cô gái kể thì chàng trai chẳng nghe gì bởi anh ta chỉ lo nhìn cô gái đó.

Cách chơi: Khi quản trò kể tới chữ “chàng trai” thì người được phân công “cô gái” sẽ đứng nghiêm và hai tay tạo thành như lực sĩ. Và ngược lại, khi tới chữ “cô gái” thì người được phân công làm “chàng trai” sẽ làm động tác đưa ngón tay lên má và cười duyên.

## **Cải biên 7: CƠM SỐNG – CƠM CHÍN**

- Trong một cuộc thi nấu các món ăn, có tổ chức thi nấu cơm. Các cô gái trong làng lần lượt đăng ký dự thi. Các nồi cơm lần lượt được bắt lên nhưng chỉ có duy nhất 1 người nấu cơm chín và dẻo còn những người còn lại đều nấu cơm sống hoặc nửa sống, nửa chín.

Cách chơi: Khi quản trò kể tới chữ “sống” thì người được phân công sẽ hô “heo ăn”, khi quản trò kể tới “chín” thì người được phân công sẽ hô “bạn ăn”. Người còn lại sẽ làm mọi cách không cho bạn mình nói.

Luật chơi: Ai để người kia bịt miệng mà không nói ra chữ quy định sẽ bị phạt.

## **Cải biên 8: HAI ANH EM**

- Trong ngôi làng nọ có một lão phú hộ rất giàu có. Lão có 2 người con, người con trai lớn là anh nhưng rất tham lam, còn người em thì hiền lành. Lão phú hộ mất đi để lại gia tài lại cho anh em, nhưng người anh lấy hết chỉ chừa cho em là một mảnh ruộng mà thôi.

Cách chơi: Khi kể đến chữ “anh” thì người được phân công sẽ ôm người còn lại và ngược lại.

Luật chơi: Nếu ai ôm hụt người khi nhắc đến trong câu chuyện sẽ bị phạt.

## **Cải biên 9: CẢNH SÁT VÀ TÊN CƯỚP**

- Trong một cuộc điều tra và truy bắt. Anh cảnh sát nọ đã bắt được một tên cướp rất nguy hiểm. Để điều tra tên cướp có đồng bọn không nên anh cảnh sát đã tra tấn tên cướp. Cuối cùng thì tên cướp cũng khai ra hết các tên đồng bọn.

Cách chơi: Khi quản trò nhắc đến chữ “cảnh sát” thì người được phân công là cảnh sát sẽ nắm bàn tay của người còn lại. Người còn lại làm mọi cách không cho nắm tay. Và tương tự với người ngược lại.

Luật chơi: Ai cho người khác nắm tay hoặc không nắm được sẽ bị phạt.

## **Cải biên 10: TÔI VÀ BẠN**

- Thuở hàn vi có 2 người bạn thân. Người kia tên Tôi và Tôi tên bạn. Chúng tôi cùng nhau đi làm ăn không ngờ tôi bị bạn chơi xấu mất hết tài sản vì một chữ bạn...

Cách chơi: Khi kể đến chữ “tôi” thì người được phân công là “tôi” sẽ công người còn lại. Tương tự với người được phân công là “bạn”

Luật chơi: Nhóm nào bỗng không kịp sẽ thua.

## **189. Trò chơi gốc : ĐẾM SAO**

Cách chơi : -Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một ông sao sáng, hai ông sáng sao, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ông Sao sáng đến mười ông sáng sao”

- Quản trò chỉ vào người thì người đó đọc nhanh “ Một ông sao sáng – hai ông sáng sao – ba ông sao sáng – bốn ông sáng sao..... mười ông sáng sao”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 1 : CANH BÚN**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một tô canh bún, hai tô bún canh, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một tô canh bún đến mười tô bún canh”

- Quản trò chỉ vào người thì người đó đọc nhanh “ Một tô canh bún - hai tô bún canh – ba tô canh bún.....mười tô bún canh”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 2 : GỖ XOAN**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một cây gỗ xoan, hai cây xoan gỗ, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một cây gỗ xoan đến mười cây xoan gỗ”

- Quản trò chỉ vào người thì người đó đọc nhanh “ Một cây gỗ xoan – hai cây xoan gỗ – ba cây gỗ xoan.....mười cây xoan gỗ”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 3 : RAU MUỐN**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát: “ Một hoa rau muống, hai hoa muống rau, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một hoa rau muống đến mười hoá muống rau”

- Quản trò chỉ vào người thì người đó đọc nhanh “ Một hoa rau muống – hai hoa muống rau – ba hoa rau muống.....mười hoa muống rau”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

#### **Cải biên 4 : CHANH MUỐI**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một ly chanh muối, hai ly muối chanh, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ly chanh muối – hai ly muối chanh – ba ly chanh muối.....mười ly muối chanh”

- Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “ Một ly chanh muối – hai ly muối chanh – ba ly chanh muối.....mười ly muối chanh”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

#### **Cải biên 5 : BÁNH TRÁNG**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát: “ Một cái bánh tráng, hai cái tráng bánh, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết một cái bánh tráng – hai cái tráng bánh – ba cái bánh tráng .....mười cái tráng bánh”

- Quản trò chỉ vào người nào thì người đó đọc nhanh “Một cái bánh tráng – hai cái tráng banh – ba cái bánh tráng.....mười cái tráng bánh”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

#### **Cải biên 6 : XỤP LỒNG**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một con xụp lồng, hai con lồng xụp, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết một con xụp lồng hai con lồng xụp đến mười con lồng xụp”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó đọc nhanh “một con xụp lồng – hai con lồng xụp – ba con xụp lồng.....mười con lồng xụp”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

#### **Cải biên 7 : KHÔNG LÁ**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một cây không lá, hai cây lá không, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một cây không lá đến mười cây lá không”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó phải đọc nhanh “ Một cây không lá - Hai cây lá không – ba cây không lá.....mười cây lá không”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 8 : DÉP ĐỨT**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một đôi dép đứt ,hai đôi dép nguyên, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một đôi dép đứt hai đôi dép nguyên đến mười đôi dép nguyên”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó phải đọc nhanh “một đôi dép đứt – hai đôi dép nguyên – ba đôi dép đứt.....mười đôi dép nguyên”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 9: TRÊ CÁ**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát: “ Một con cá trê, hai con trê cá, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một con cá trê , hai con trê cá đến mười con trê cá”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó phải đọc nhanh “một con cá trê – hai con trê cá – ba con cá trê.....mười con trê cá”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 10: CHANH ĐÁ**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một ly đá chanh ,hai ly chanh đá, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ly chanh đá ,hai ly đá chanh đến mười ly đá chanh”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó phải đọc nhanh “một ly chanh đá – hai ly đá chanh – ba ly chanh đá.....mười ly đá chanh”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **Cải biên 11: CHÈ GHIM**

Cách chơi: Cả vòng tròn cùng hát bài “ Đếm sao”

- Bài hát : “ Một ly chè ghim, hai ly chìm ghe, tôi đố anh chị nào một hơi đếm hết từ một ly chè ghim ,hai ly chìm ghe đến mười ly chìm ghe”

- Quản trò chỉ đến người nào thì người đó phải đọc nhanh “một ly chè ghim – hai ly chìm ghe – ba ly chè ghim.....mười ly chìm ghe”

Luật chơi: Người được chỉ phải đọc nhanh, rõ và đọc một hơi. Ai đọc sai, đứt hơi thì bị phạt.

## **190. Trò chơi gốc : NỤ – NỞ - TÀN**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, người quản trò giơ cánh tay phải lên tầm mắt, năm ngón tay chụm lại, đưa lên cao gọi là nụ, năm ngón tay xòe rộng ra gọi là nở, năm ngón tay chụm vào nhau và đầu ngón tay hướng xuống thấp gọi là tàn. Người chơi lặp lại lời nói của người quản trò và thực hiện động tác đúng theo lời nói đó ( người quản trò có thể nói sai lời nói của hành động đó ). Người quản trò có thể thay đổi thứ tự để rèn luyện phản ứng nhanh nhẹn cho người chơi.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

## **Cải biên 1: CHÉN – TÔ – DĨA**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, người quản trò quy ước các động tác : năm ngón tay của bàn tay chụm lại gọi là chén, bàn tay mở ra rộng gọi là tô, bàn tay xòe hẵn ra gọi là đĩa.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

## **Cải biên 2 : CAO – VỪA – THẤP**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, người quản trò quy ước người chơi sử dụng bàn tay phải Cao giơ tay thẳng qua khỏi đầu. Vừa là đưa tay ngang bụng. Thấp Thẳng hết bàn tay xuống.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

## **Cải biên 3 : CHỈ – CHỎ – CHƯỜNG**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, người quản trò quy ước người chơi làm theo lời nói của người quản trò, người quản trò quy ước người chơi chỉ sử dụng bàn tay phải, người quản trò hô chỉ thì người chơi đưa ngón tay chỉ vào người quản trò, hô chỏ thì người chơi đưa cùi chỏ về phía trước, hô chường thì người chơi đưa bàn tay dựng đứng lòng bàn tay hướng về phía trước.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

#### **Cải biên 4 : THIÊN - ĐỊA - NHÂN**

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, người quản trò quy ước người chơi làm theo lời nói của người quản trò, người quản trò hô thiên thì người chơi chỉ lên trời, hô địa thì chỉ xuống đất, hô nhân thì tất cả phải chỉ vào người quản trò.

- Người chơi phải sử dụng bàn tay phải.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

#### **Cải biên 5 : TRÁN – MÌNH – CHÂN**

Cách chơi : Tương tự như trò chơi gốc nhưng người quản trò hô trán thì người chơi chỉ lên trán của mình, hô mình thì chỉ vào vai, hô chân thì chỉ vào chân mình.

- Người chơi phải sử dụng bàn tay phải.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

#### **Cải biên 6 : THẦY – CÔ – TRÒ**

Cách chơi: Tương tự như trò chơi gốc nhưng ta thay đổi động tác như : cánh tay phải đưa ra sau lưng gọi là thầy, cánh tay phải đưa lên ngang mặt, mu bàn tay tì vào má gọi là cô, tay phải khoanh ngang bụng, giống như đang khoanh tay thưa thầy cô gọi là trò.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

#### **Cải biên 7 : TRẮNG – VÀNG - XANH**

Cách chơi: Tương tự như trò chơi gốc nhưng ta thay đổi động tác như : giơ cánh tay phải lên ngang tầm mắt, nắm ngón tay chụm lại, các đầu ngón tay đưa ra phía trước gọi là trắng. Ngón tay cái và ngón tay trỏ chụm vào nhau gọi là vàng, các ngón tay xòe ra gọi là xanh.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

#### **Cải biên 8 : KÉO – DAO – BÚA**

Cách chơi: Khi người quản trò hô kéo thì tất cả vòng tròn đưa 2 ngón tay ra tạo thành hình cây kéo. Khi người quản trò hô búa thì 5 ngón tay nắm chặt tạo thành hình cái búa. Khi hô dao thì măn ngón tay xòe ra như hình cái bao.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.



## **Cải biên 9: ĐẦU – MÌNH – EO**

Cách chơi: Người chơi kết thành vòng tròn. Người quản trò chỉ vào đầu và nói đầu, chỉ vào mình thì nói mình, chỉ vào eo thì nói eo.

- Người chơi nói và làm theo lời người quản trò.

Luật chơi: Người chơi thực hiện sai động tác của người quản trò yêu cầu hoặc làm chậm hơn người khác thì xen như bị vi phạm , bị phạt.

## **191. Trò chơi gốc: THỤT - THÒ**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Thụt : ta làm thụt tay xuống .
- Thò : đưa thẳng tay lên trời .
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 1 : ĐI - ĐỨNG**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Đi : thì ta đưa hai bàn tay lên xuống .
- Đứng : ta để hai bàn tay đứng im .
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 2: CAO - THẤP**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Cao : ta đưa bàn tay trái xuống dưới, bàn tay phải lên cao
- Thấp : thì ta đưa bàn tay trái xuống dưới, bàn tay phải lên cao nhưng ngắn hơn
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 3 : NẪM - NGỒI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Nằm : thì ta đưa để hai bàn tay úp xuống
- Ngồi : ta để hai bàn tay đứng lên
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

#### **Cải biên 4 : CON THỎ – CON BÒ**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Con thỏ : thì ta để hai ngón tay lên đầu như lỗ tai thỏ
- Con bò : thì ta để hai tay chống dưới đất
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 5 : TRỜI - ĐẤT**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Trời : chúng ta đưa tay chỉ lên trời
- Đất : chúng ta đưa tay chỉ xuống đất
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 6 : NẮM LẠI - MỞ RA**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Nắm lại : các bạn chơi đưa tay phải lên và nắm các ngón tay lại với nhau
- Mở ra : các bạn chơi đưa bàn tay phải lên và xoà các ngón tay ra
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 7 : TIẾN - LÙI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Tiến : người chơi bước chân phải đi lên phía trước một bước
- Lùi : người chơi bước chân trái về phía sau một bước
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 8 : BÊN PHẢI – BÊN TRÁI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Bên phải : thì ta xoay người sang bên phải một góc 90 độ
- Bên trái : thì ta xoay người sang bên trái một góc 90 độ
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 9 : CHẠY - NHẢY**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Chạy : người chơi làm động tác đang chạy tại chỗ
- Nhảy : người chơi làm động tác nhảy tại chỗ một lần
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 10 : ĐỨNG - NGỒI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Đứng : người chơi làm động tác đang đứng tại chỗ
- Ngồi : người chơi làm động tác ngồi xuống
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **192. Trò chơi gốc : CUA KẾP**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ để tay phải ra trước mặt mình, tay trái của mình để 1 ngón vào tay phải bạn ngồi kế bên trái.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con cua thì lập tức các bạn dùng tay phải của mình chụp tay trái của người ngồi kế bên. Và đồng thời rút tay trái của mình ra, để khỏi bị người kế bên bắt được.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con cua thì mới được rút tay trái ra, nếu quản trò chưa nói đến chữ con cua thì bạn nào rút tay ra là phạm luật và sẽ bị phạt. Bạn nào bị bạn kế bên bắt được tay trái của mình thì cũng bị phạt.

## **Cải biên 1: CON RÙA**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ để tay trái ra trước mặt mình, tay phải của mình để 1 ngón vào tay trái của bạn ngồi kế bên phải.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con rùa thì lập tức các bạn dùng tay trái của mình chụp tay phải của người ngồi kế bên. Và đồng thời rút tay phải của mình ra, để khỏi bị người kế bên bắt được.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con rùa thì mới được rút tay phải ra, nếu quản trò chưa nói đến chữ con rùa thì bạn

nào rút tay ra là phạm luật và sẽ bị phạt. Bạn nào bị bạn kế bên bắt được tay phải của mình thì cũng bị phạt.

## **Cải biên 2: CỌP GẦM**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm hai nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con cọp thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hình dáng của con cọp như sau : nhe răng và hai bàn tay co các ngón tay lại tạo mdáng như móng vuốt của con hổ . Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con cọp thì các nhóm mới thực hiện động tác tạo dáng, nếu quản trò chưa nói đến chữ con cọp thì bất cứ bạn nào trong nhóm làm động tác thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 3: CON VOI**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm hai nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con voi thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hình dáng của con voi như sau : tay phải để lên trước mũi tay trái còn lại để sau đích tạo thành cái đuôi của con voi và lắc lư thân người. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con voi thì các nhóm mới thực hiện động tác tạo dáng, nếu quản trò chưa nói đến chữ con voi thì bất cứ bạn nào trong nhóm làm động tác thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 4: CỐC NHẢY**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm hai nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con cóc thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hình dáng của con cóc và nhảy về phía trước . Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con cóc thì các nhóm mới thực hiện động tác cóc nhảy, nếu quản trò chưa nói đến chữ con cóc thì bất cứ bạn nào trong nhóm làm động tác cóc nhảy thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 5: ẾCH KÊU**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con ếch thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng kêu của ếch là “ ỘP ỘP “. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con ếch thì các nhóm mới thực hiện động tác hô to tiếng kêu của ếch, nếu quản trò chưa nói đến chữ con ếch thì bất cứ bạn nào trong nhóm phát ra tiếng ếch kêu thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 6: CHÓ SỬA**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con chó thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng kêu của chó là “ GẤU , GẤU”. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con chó thì các nhóm mới thực hiện tiếng kêu của chó, nếu quản trò chưa nói đến chữ con chó thì bất cứ bạn nào trong nhóm phát ra tiếng kêu của chó thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 7: MÈO KÊU**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con mèo thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng kêu của mèo là “MEO MEO”. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con mèo thì các nhóm mới thực hiện động tác tiếng kêu của mèo, nếu quản trò chưa nói đến chữ con mèo thì bất cứ bạn nào trong nhóm làm phát ra tiếng mèo kêu thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **Cải biên 8: GÀ GÁY**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con gà thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng của gà gáy là “ Ó O O “ và cùng thực hiện dáng đi của con gà. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con gà thì các nhóm mới thực hiện tiếng gáy của con gà và thực hiện dáng đi của con gà, nếu quản trò chưa nói đến chữ con gà thì bất cứ bạn nào trong nhóm

phát ra tiếng gáy của con gà và tạo dáng đi thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

### **Cải biên 9: QUẠ KÊU**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con quạ thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng kêu của quạ là “ QUẠ QUẠ ” và vẫy hai tay làm cánh của con quạ. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

- Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con quạ thì các nhóm mới thực hiện tiếng kêu của quạ, nếu quản trò chưa nói đến chữ con quạ thì bất cứ bạn nào trong nhóm phát ra tiếng kêu của quạ cũng như vẫy hai tay thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

### **Cải biên 10: HEO KÊU**

Cách chơi: Các bạn ngồi chơi trong vòng tròn sẽ chia làm bốn nhóm.

- Sau đó quản trò sẽ kể 1 câu chuyện trong đó có chữ con heo thì lập tức các bạn trong nhóm cùng làm đồng thanh hô to tiếng kêu của quạ là “ Ừn Ừn ”. Nhóm nào làm trước và đồng loạt thì thắng.

- Số lượng người chơi : không giới hạn

- Luật chơi: Trong quá trình người quản trò kể chuyện khi nghe đến chữ con heo thì các nhóm mới thực hiện tiếng kêu của heo nếu quản trò chưa nói đến chữ con heo thì bất cứ bạn nào trong nhóm phát ra tiếng kêu của heo cũng như vẫy hai tay thì xem như là phạm luật và sẽ bị phạt.

## **193. Trò chơi gốc: THỤT - THÒ**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Thụt : ta làm thụt tay xuống .

- Thò : đưa thẳng tay lên trời .

- Số lượng người chơi : không giới hạn

- Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

### **Cải biên 1 : ĐI - ĐỨNG**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chột, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Đi : thì ta đưa hai bàn tay lên xuống .

- Đứng : ta để hai bàn tay đứng im .
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 2: CAO - THẤP**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chệt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Cao : ta đưa bàn tay trái xuống dưới, bàn tay phải lên cao
- Thấp : thì ta đưa bàn tay trái xuống dưới, bàn tay phải lên cao nhưng gần hơn
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 3: NẪM - NGỒI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chệt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Nằm : thì ta đưa để hai bàn tay úp xuống
- Ngồi : ta để hai bàn tay đứng lên
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi : Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 4: CON THỎ – CON BÒ**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chệt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Con thỏ : thì ta để hai ngón tay lên đầu như lỗ tai thỏ
- Con bò : thì ta để hai tay chống dưới đất
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## **Cải biên 5: TRỜI - ĐẤT**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chệt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Trời : chúng ta đưa tay chỉ lên trời
- Đất : chúng ta đưa tay chỉ xuống đất
- Số lượng người chơi : không giới hạn



Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

### **Cải biên 6: NẮM LẠI - MỞ RA**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Nắm lại : các bạn chơi đưa tay phải lên và nắm các ngón tay lại với nhau
- Mở ra : các bạn chơi đưa bàn tay phải lên và xoà các ngón tay ra
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

### **Cải biên 7: TIẾN - LÙI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Tiến : người chơi bước chân phải đi lên phía trước một bước
- Lùi : người chơi bước chân trái về phía sau một bước
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

### **Cải biên 8: BÊN PHẢI – BÊN TRÁI**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Bên phải : thì ta xoay người sang bên phải một góc 90 độ
- Bên trái : thì ta xoay người sang bên trái một góc 90 độ
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

### **Cải biên 9: CHẠY - NHẢY**

Cách chơi: Quản trò hô bắt chợt, mọi người phải làm theo lời nói của người quản trò

- Chạy : người chơi làm động tác đang chạy tại chỗ
- Nhảy : người chơi làm động tác nhảy tại chỗ một lần
- Số lượng người chơi : không giới hạn

Luật chơi: Vòng tròn làm theo lời nói của quản trò, không làm theo hành động của người quản trò. Ai làm sai bị phạt .

## 194. Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON GÀ.

Cách chơi: Tay phải xòe ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Con gà” thì tay phải chụm tay của người ngồi bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “ Con gà”. Trong lúc kể chưa có từ “ Con gà” mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

## Cải biên 1: CÂU CHUYỆN CON KIẾN

Cách chơi: Dùng 2 ngón tay phải lấn tay trái để hờ trên lỗ tai 2 người ngồi bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Con kiến” thì 2 ngón tay sẽ véo nhẹ lỗ tai người ngồi kế bên.
- Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “ Con kiến”. Trong lúc kể chưa có từ “ Con kiến” mà véo xem như phạm luật.
- **Câu chuyện:** Vào 1 ngày nắng gắt, cỏ cây xung quanh như muốn cháy lên thì có một con dế từ trong hang chui ra. Con dế này muốn đi tìm nước uống thì gặp con bướm đang chao lượn. Vừa lúc ấy nó gặp phải **con kiến.....**

## Cải biên 2: CÂU CHUYỆN TRÁI BÍ.

Cách chơi: Để 2 tay lên đùi người ngồi bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Trái bí” thì 2 tay vỗ mạnh lên đùi người ngồi kế bên.
- Trong lúc kể, nếu người quản trò chưa kể đến từ “ Trái bí” mà vỗ đùi thì xem như vi phạm.
- **Câu chuyện:** Ở 1 gia đình nọ có nhiều thế hệ sống chung với nhau rất hạnh phúc. Một hôm người ông sai người con ra vườn hái một trái lý mà trái lý lại nằm sát bên trái khế và **trái bí.....**

## Cải biên 3: CÂU CHUYỆN CÂY BÚT CHÌ.

Cách chơi: Tay phải xòe ra, dùng 1 ngón tay trái để lên tay phải người bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Bút chì” thì tay phải chụm ngón tay người ngồi bên phải đồng thời ngón tay trái nhấc lên.

- Trong lúc kể, nếu người quản trò chưa kể đến từ “ Bút chì” mà nhắc ngón tay lên xem như vi phạm.

- **Câu chuyện:** Chủ nhật vừa rồi tôi cùng mẹ vào nhà sách chơi. Ở đây có rất nhiều dụng cụ học tập như: bút lông, bảng con, bút mực, bút dạ quang, **bút chì**.....

#### **Cải biên 4: CÂU CHUYỆN CÂY CHỐI.**

Cách chơi: Dùng 2 bàn tay để lên má 2 người bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Cây chối” thì 2 bàn tay sẽ vuốt nhẹ lên má 2 người cạnh bên,

- Câu chuyện người quản trò kể có từ “ Cây chối”. Nếu trong lúc kể chưa có từ “ Cây chối” mà vuốt nhẹ má người ngồi kể bên xem như phạm luật.

- **Câu chuyện:** Một bữa nọ, tôi thấy bà lấy cây lau nhà ra lau. Tôi liền chạy lại và vấp phải cây thước nên ngã nhào, cũng may tôi không đập vào đầu **cây chối** đang cầm trên tay.....

#### **Cải biên 5: CÂU CHUYỆN HAI CON DÊ.**

Cách chơi: Từng cặp 2 người chụm đầu lại với nhau.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Cụng đầu” thì mỗi cặp sẽ làm động tác cụng đầu nhau.

- Trong lúc kể, nếu người quản trò chưa kể đến từ “ Cụng đầu” mà cụng nhau thì xem như vi phạm.

- **Câu chuyện:** Có 2 con dê đang dạo chơi trong 1 khu rừng. Giữa khu rừng có 1 cái cầu rất đẹp. Con nào cũng muốn qua trước nên không chịu nhường nhau. Chúng cụng sừng, cụng chân rồi cụng mỏ, **cụng đầu**.....

#### **Cải biên 6: CÂU CHUYỆN CHÚ BỘ ĐỘI.**

Cách chơi: 2 tay làm hình khẩu súng đặt ngay eo 2 người bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “ Bộ đội” thì 2 tay sẽ đụng nhẹ vào eo người bên cạnh.

- Trong lúc kể, nếu người quản trò chưa kể đến từ “Bộ đội” mà đụng eo thì xem như vi phạm.

- **Câu chuyện:** Trong trại quân đội, những bộ quần áo luôn được xếp gọn gàng. Các chú **bộ đội** ai cũng đánh giấc giỏi. Ngày kia có 1 bộ đồ của 1 chú **bộ đội** bị mất.....

## **Cải biên 7: CÂU CHUYỆN HARRY POTTER.**

Cách chơi: 2 tay nắm hờ mũi 2 người bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Potter” thì 2 tay sẽ bóp mũi người kế bên.
- Trong lúc kể, nếu người quản trò chưa kể đến từ “Potter” mà bóp mũi xem như phạm luật.
- **Câu chuyện:** Ở trường chuyên đào tạo phù thủy, có 1 người tên là bọ bèo, bọ bèo học tệ nhất lớp nên cô giáo xếp hẳn ngồi chung với Potter. Việc Potter kèm bọ bèo là 1 việc tốt.....

## **Cải biên 8: CÂU CHUYỆN HUGO CƯỚI ĐÀ ĐIỀU.**

Cách chơi: 2 tay nắm hờ cổ 2 người bên cạnh.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Đà điểu” thì 2 tay nắm nhẹ vào cổ đồng thời đưa lên đưa xuống.
- Trong khi kể, nếu người kể chưa kể đến từ “Đà điểu” mà nắm cổ gật lên gật xuống thì xem như vi phạm.
- **Câu chuyện:** Để cứu được vợ con Hugo có 2 quyền lựa chọn phương tiện để đi là lạc đà và đà điểu. Đà điểu quá cao nên đôi lúc Hugo bị mất đà mấy lần khi lên ngồi. Thế nhưng đà điểu đã rất vui khi được cõng Hugo

## **Cải biên 9: CÂU CHUYỆN RỒNG VÀNG.**

Cách chơi: Tay phải xòe ra úp xuống, tay trái xòe ra ngửa lên để hờ lên tay phải người bên trái.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Rồng vàng” thì tay phải đánh mạnh vào tay trái người bên phải, đồng thời rút tay trái về.
- Trong lúc kể, người quản trò chưa kể đến từ “Rồng vàng” mà rút tay về xem như vi phạm.
- **Câu chuyện:** Đã có nhiều nơi tổ chức cuộc thi rồng tiên bao gồm các loại: rồng xanh, rồng hồng, rồng nhân và đặc biệt là rồng đen nếu không có sự cai trị của **rồng vàng**.....

## **Cải biên 10: CÂU CHUYỆN NHỮNG THÊN TÀI NHỎ.**

Cách chơi: Dùng 2 chân đá chân 2 người kế bên.

Luật chơi:

- Khi nghe người quản trò kể đến từ “Thiên thần” thì chân phải sẽ đá chân trái người bên cạnh còn khi nghe đến từ “Thiên tài” thì chân trái sẽ đá chân phải người kế bên

- Trong lúc kể, người quản trò chưa kể đến từ “Thiên thần”, “Thiên tài” mà đã đá thì xem như phạm luật.

- Câu **chuyện**: Đây là giấc mơ của một **thiên tài**. Nhà **thiên tài** nhỏ này mơ rằng sau này mình sẽ trở thành **thiên thần** có nhiều phép thuật để hoá phép mọi người đều trở thành **thiên.....tài** giống như mình.....

## 195. Trò chơi gốc: TA LÀ VUA.

Cách chơi: Quản trò hô “Ta là vua”

- Người chơi đáp “Muôn tâu bệ hạ” và cúi người thấp hơn vua.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn , người đó hô lớn: “Ta là vua” thì 2 bên sẽ quay vào người đó đáp “Muôn tâu bệ hạ” và cúi người thấp.

### Cải biên 1: TA LÀ NƯỚC ĐÁ.

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là nước đá”

- Người chơi đáp: “Lạnh quá!Lạnh quá!” và làm động tác toàn thân run lên

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn , người đó hô lớn: “Lạnh quá!Lạnh quá!” thì 2 người 2 bên sẽ rụt vai và co 2 tay lại như đang run lên.

### Cải biên 2: TA LÀ MẶT TRỜI.

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là mặt trời”

- Người chơi đáp: “Chói quá!Nóng quá!” và ngã nhẹ người ra sau đồng thời lấy 2 tay che hờ mắt.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “Ta là mặt trời” thì 2 người 2 bên sẽ ngã nhẹ người ra sau đồng thời lấy 2 tay che hờ mắt và đáp: “Chói quá!nóng quá!”.

### Cải biên 3: TA LÀ BABY.

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là Baby”

- Người chơi đáp: “Ngoan nhé bé yêu” và dùng tay xoa nhẹ đầu Baby.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô to: “ Ta là Baby” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Ngoan nhé bé yêu” và dùng tay xoa nhẹ đầu Baby.

## **Cải biên 4: TA LÀ HUGO**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là Hugo”

- Người chơi đáp: “Coi chừng lạc đường đấy nhé!” đồng thời dùng ngón trỏ chỉ vào Hugo cộng với nét mặt hơi nghiêm nghị.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “Ta là Hugo” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Coi chừng lạc đường đấy nhé” và dùng ngón trỏ chỉ vào Hugo cộng với nét mặt hơi nghiêm nghị.

## **Cải biên 5: TA LÀ ĐỒNG HỒ.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là đồng hồ”

- Người chơi đáp: “Tíc tắc!Tíc tắc!” kết hợp động tác nghiêng đầu sang trái rồi sang phải theo nhịp mình nói

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “Ta là đồng hồ” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Tíc tắc!Tíc tắc!” đồng thời nghiêng đầu sang phải rồi sang trái theo nhịp mình nói.

## **Cải biên 6: TA LÀ ĐỘI TUYỂN VIỆT NAM.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là đội tuyển Việt Nam”

- Người chơi đáp: “Việt Nam vô địch” và vung 2 tay lên cao.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô to: “Ta là đội tuyển Việt Nam” thì 2 người 2 bên sẽ quay 1 vòng và đáp: “Việt Nam vô địch” đồng thời vung 2 tay lên cao.

## **Cải biên 7:TA LÀ QUẢ NÚI.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là quả núi”

- Người chơi đáp: “Núi đè!Núi đè!” và cúi người thấp hơn quả núi.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô to: “Ta là quả núi” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Núi đè!Núi đè!” đồng thời cúi thấp người và lấy tay che đầu.

## **Cải biên 8: TA LÀ GÀ TRỐNG.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là gà trống”

- Người chơi đáp: “Ồ Ó O!” đồng thời khụy chân và dùng 2 tay vỗ vào đùi.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn , người đó hô to: “Ta là gà trống” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Ồ Ó O” đồng thời khụy chân và dùng 2 tay vỗ vào đùi

## **Cải biên 9: TA LÀ QUẢ THỊ.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là quả thị”

- Người chơi đáp: “Thị ơi!Thị rơi bị bà” và quỳ xuống , đưa tay ra hứng.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô to: “Ta là quả thị” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Thị ơi!Thị rơi bị bà” đồng thời quỳ xuống và đưa tay ra hứng.

### **Cải biên 10: TA LÀ MASUBILAMI.**

Cách chơi: Quản trò hô: “Ta là Masubilami”

- Người chơi đáp: “Huba!Huba!” và dùng 2 tay vỗ vào ngực mình.

Luật chơi: Quản trò chỉ vào người nào trong vòng tròn, người đó hô lớn: “Ta là Masubilami” thì 2 người 2 bên sẽ quay vào người đó đáp: “Huba!Huba!” và dùng 2 tay vỗ vào ngực mình.

## **196. Trò chơi gốc: CÂU CHUYỆN CON VỊT**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Tay phải xoè ra tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái .
- Khi nghe quản trò kể đến từ con vịt thì tay phải chụp tay của người ngồi bên phải đồng thời tay trái nhấc lên.

Luật chơi: Trong câu chuyện quản trò kể chưa có từ “con vịt” mà là “con gà” hoặc là “con ngỗng” mà người chơi nhấc tay lên xem như thua.

### **Cải biên 1: HÁT CÙNG CHỊ TÔI**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Tay phải nắm lại để trước miệng người ngồi bên phải.
- Khi nghe quản trò hát có từ chị tôi thì tay phải rút về tay trái đưa lên chụp nhanh tay người ngồi bên trái.

Luật chơi: Khi quản trò hát chưa có từ “chị tôi” mà là “anh tôi” hoặc “em tôi”, nếu người chơi kéo tay về hoặc chụp tay bạn là thua.

### **Cải biên 2: NGÂM THƠ THU**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Hai người chơi ngồi đối diện nhau, tay phải đưa ra trước để bên hông trái của đối phương, tay trái để bên hông trái của mình.
- Khi nghe quản trò ngâm thơ có từ thu thì tay phải nhéo vào hông bạn tay trái chụp nhanh tay bạn không để mình bị nhéo.

Luật chơi: Khi quản trò ngâm chưa có từ “thu” mà là từ “xuân” hoặc “hạ”. Nếu người chơi kéo hoặc chụp tay bạn kể như thua.

### **Cải biên 3: BÉ TẬP VIẾT THƯ**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Mỗi người chơi để một tờ giấy trắng trước mặt. Tay phải cầm bút đặt lên tờ giấy người ngồi bên phải, tay trái cầm mép giấy trước mặt mình.
- Quản trò tự sáng tạo một bức thư.
- Khi nghe quản trò nói đến từ thư thì tay phải nhanh chóng viết bất kỳ chữ gì lên giấy người ngồi bên phải, tay trái rút nhanh tờ giấy của mình.

Luật chơi: Khi quản trò chưa nói đến từ “thư” mà là từ “tem” hoặc “thơ” mà người chơi viết hoặc rút giấy về là thua, ai để viết lên giấy của mình cũng thua.

### **Cải biên 4: ĐI TÌM CON SÓNG**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Tay phải để lên đùi người bên phải tay trái chuẩn bị chụp tay phải người bên trái.
- Quản trò sáng tác truyện hoặc hát hoặc đọc bài sóng của Xuân Quỳnh.

Dữ dội và dịu êm

Ồn ào và lặng lẽ

Sông không hiểu nổi mình

Sóng tìm ra tận bể....

- Khi nghe quản trò nói đến từ sóng thì tay phải đánh nhẹ đùi người bên phải, tay trái chụp tay của người bên trái không để mình bị đánh.

Luật chơi: Quản trò chưa nói đến từ “sóng” mà là từ “sông” hoặc “biển” nếu người chơi đánh hoặc chụp tay bạn là thua và ngược lại.

### **Cải biên 5: KỂ CHUYỆN MA**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Hai người chơi ngồi đối diện nhau tự chia vai một người là ma, một người bắt ma.
- Hai người đều đưa tay ra trước mặt, ma ngửa lòng bàn tay ra người săn ma úp lòng bàn tay lại để trên tay ma.
- Quản trò tự nghĩ ra một chuyện ma .
- Khi quản trò kể có chữ ma thì người vai ma phải nhanh chóng chụp tay người săn ma lại. Người săn ma phải nhanh chóng rút tay về không để bị bắt và ngược lại.

Luật chơi: Ai tự ý chụp tay hoặc rút tay về khi quản trò chưa kể đến từ “ma” kể như thua. Khi quản trò kể đến từ “quỉ” hoặc “thợ giấy”, “thợ điện” ... mà người chơi đánh hoặc chụp tay bạn cũng thua.



## **Cải biên 6: ĐUA VỚI BÓNG**

Cách chơi: Quản trò qui ước:

- Quản trò bắt một bài hát.
- Vd: Trái đất này là của chúng mình, quả “bóng” xanh bay giữa trời xanh...
- Khi nào có từ bóng, banh sẽ được chuyển cho người ngồi bên phải mình, cứ thế tiếp tục.

Luật chơi: Khi quản trò chưa hát đến từ “bóng” mà hát từ “bánh” hoặc từ “bay” mà người chơi chuyển banh đi là thua.

## **Cải biên 7: PHƯỚC LỘC THỌ**

Cách chơi: Quản trò quy ước:

- Mỗi người chơi tự chọn cho mình một tên Phước, Lộc, hoặc Thọ. Sau đó, quản trò tự nghĩ ra một bài thơ hay một câu chuyện kể về ngày Xuân ông “Lộc” đi chúc tết ông “Phước” và ông “Thọ”.
- Khi nghe quản trò nhắc đến tên Phước, hoặc Lộc hoặc Thọ thì người mang tên đó đứng lên hai người hai bên phải nhanh chóng giữ lại không cho người có tên đứng lên.

Luật chơi: Nếu quản trò chưa nhắc đến tên “Phước, Lộc, Thọ” mà là tên “Phương, Lâm, Thái” nếu người chơi đứng lên là thua, người có tên đứng lên mà hai người hai bên không giữ lại cũng thua.

## **Cải biên 8: CÂU CHUYỆN BẠCH TUYẾT**

Cách chơi

- Tay phải xò ra tay trái nắm lại chừa ngón trỏ để lên tay phải người bên trái.
- Quản trò kể lại câu chuyện Bạch Tuyết tự cải biên.
- Người chơi khi nghe quản trò nói đến từ Bạch Tuyết thì giở tay trái lên, tay phải chụp lấy tay trái người ngồi bên phải.

Luật chơi: Khi quản trò không nhắc đến từ “Bạch Tuyết” mà là “Bạch Mai, Bạch Bạch” nếu người chơi giở tay hoặc chụp tay bạn là thua và ngược lại.

## **Cải biên 9: CÁO BẮT GÀ**

Cách chơi :

- Người chơi tự chọn cho mình là cáo hay gà. Hai người xoay lưng lại với nhau, gà đưa hai tay sau đầu để hai bên hông gà, khi nghe quản trò nói đến từ cáo thì cáo nhéo vào hông gà, gà nhảy né.
- Khi nghe từ gà thì gà nhéo tai cáo, cáo cúi đầu né.

Luật chơi:

- Khi chưa nghe quản trò nói đến “cáo” hoặc “gà” mà tự ý nhéo bạn là thua.
- Quản trò không nói tới từ “Cáo, Gà” mà là “Gấu hay Sói” nếu người chơi tự ý nhéo bạn cũng thua.

## **Cải biên 10: THẠCH SANH – LÝ THÔNG**

Cách chơi

- Mỗi người chơi tự chọn vai cho mình Thạch Sanh- đưa chân trái lên để lên chân phải của Lý Thông hai tay đưa ra trước để lên eo của
- Lý Thông và ngược lại Lý Thông cũng làm động tác giống Thạch Sanh.
- Quản trò kể câu chuyện Thạch Sanh- Lý Thông tự cải biên.
- Khi quản trò nhắc đến Thạch Sanh hoặc Lý Thông thì người đó chọt tay vào hông đối phương đồng thời chân đạp nhẹ xuống chân đối phương.
- Người kia phải tự né tránh không để bị đạp trúng chân hoặc chọt trúng hông.

Luật chơi: Quản trò chưa nhắc đến tên “Thạch Sanh- Lý Thông” mà là tên “Thạch Sùng- Lý Quân” người chơi tự ý đạp hoặc chọt lét bạn là thua.

## **197. Trò chơi gốc: CON THỎ**

Cách chơi: Quản trò quy ước :

- Quản trò nói : Con thỏ.
- Người chơi : Năm ngón tay chụm lại giơ trước mặt.
- Quản trò nói : ăn cỏ.
- Người chơi : Dùng thế tay con thỏ đặt lên lòng bàn tay trái .
- Quản trò nói : Uống nước.
- Người chơi : Dùng thế tay con thỏ để vào miệng.
- Quản trò nói : Chui vô hang.
- Người chơi : Dùng thế tay con thỏ để lên tai.
- Quản trò hô các tư thế của con thỏ đã qui định, người chơi hô và làm theo.
- Quản trò hô từ chậm đến nhanh.

Luật chơi: Quản trò chỉ nói mà không làm, ai làm theo lời của quản trò là thua.

## **Cải biên 1: CON CÁO**

Cách chơi: Quản trò quy ước :

- Quản trò nói : con cáo.
- Người chơi : Để hai tay lên đầu hai bàn tay thẳng đứng.
- Quản trò nói : Đi săn.
- Người chơi : Dậm chân tại chỗ.

- Quản trò nói : Bắt mỗi .
- Người chơi : Đưa hai tay ra trước các ngón tay co lại .
- Quản trò nói : Ăn thịt
- Người chơi : Hai tay chụm lại để lên miệng
- Quản trò hô động tác này nhưng lại làm một động tác khác bất kỳ.

Luật chơi: **Ai làm theo động tác của quản trò là thua.**

## **Cải biên 2: MÙA GẶT**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Ra đồng.
  - Người chơi : Để tay phải lên vai làm động tác vác cuốc.
  - Quản trò nói : Cuốc đất.
  - Người chơi : Cúi người ra trước hai tay đưa ra làm động tác cuốc đất.
  - Quản trò nói : Gieo hạt.
  - Người chơi : Tay trái chống hông tay phải đưa ra trước quơ nhẹ làm động tác gieo hạt.
  - Quản trò nói : Tưới nước.
  - Người chơi : Hai tay đưa ra trước đưa qua lại trước mặt.
  - Quản trò qui định người chơi làm sau quản trò một động tác.
- Luật chơi: Ai không hô theo hoặc làm theo động tác của quản trò là thua

## **Cải biên 3: KHÁCH ĐẾN NHÀ**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Cộc cộc.
  - Người chơi : Đưa tay phải ra trước mặt nắm tay lại làm động tác gõ cửa.
  - Quản trò nói : Khách đến.
  - Người chơi : Dậm hai chân tại chỗ.
  - Quản trò nói : Mở cửa.
  - Người chơi : Hai tay đưa ra trước rồi dang rộng ra hai bên.
  - Quản trò nói : Mời khách.
  - Người chơi : Cúi người về trước tay phải để trước ngực.
  - Quản trò làm và hô các động tác từ chậm đến nhanh, có thể xáo trộn các động tác.
- Luật chơi: Ai làm không đúng hoặc không làm là thua.

## **Cải biên 4: LUẬT GIAO THÔNG**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Đèn đỏ.
- Người chơi : Đưa tay phải lên trước mặt lòng bàn tay ngửa ra ngoài.
- Quản trò nói : Xe dừng.
- Người chơi : Dậm hai chân tại chỗ.
- Quản trò nói : Đèn xanh.
- Người chơi : Dùng thế tay đèn đỏ nhưng đổi sang tay trái.
- Quản trò nói : Xe chạy.

- Người chơi : Đưa hai tay ra trước hai bàn tay nắm lại.
- Quản trò qui định người chơi làm theo lời nói không làm theo động tác của quản trò.

Luật chơi: Ai làm theo động tác của quản trò là thua.

## **Cải biên 5: BÃO THỔI**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Gió nhẹ.
- Người chơi : Đưa hai tay lên cao đưa nhẹ qua lại.
- Quản trò nói : Cây lay.
- Người chơi : Giữ thế tay của gió nhẹ đồng thời lắc nhẹ hông.
- Quản trò nói : Bão thổi.
- Người chơi : Trở về thế tay của gió nhẹ nhưng đưa hai tay qua lại mạnh hơn.
- Quản trò nói : Cây đổ.
- Người chơi : Cúi gập người xuống hai tay buông thõng trước mặt.
- Quản trò hô một động tác và làm ngược lại động tác mình hô, người chơi làm theo lời nói không làm theo động tác của quản trò.

Luật chơi: Ai làm theo động tác của quản trò là thua.

## **Cải biên 6: VÀO HẠ**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Hè về.
- Người chơi : Đưa hai tay lên miệng bắt loa.
- Quản trò nói : Ve kêu.
- Người chơi : Bỏ tay trái xuống tay phải giữ nguyên.
- Quản trò nói : Báo hiệu.
- Người chơi : Bỏ tay phải xuống tay trái đưa lên miệng làm loa.
- Quản trò nói : Phượng nở.
- Người chơi : Chéo hai tay trước mặt lòng bàn tay xòe ra.
- Quản trò qui định người chơi làm trước lời nói của quản trò hai động tác.

Luật chơi: Ai làm sau quản trò một động tác là thua, ai không làm hoặc làm theo động tác của quản trò cũng thua.

## **Cải biên 7: LŨ LỤT**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Lũ lụt.

- Người chơi : Đưa hai tay ra trước chuyển động lên xuống.
- Quản trò nói : Nước dâng.
- Người chơi : Từ động tác lữ lựt chuyển qua đưa hai tay lên cao.
- Quản trò nói : Nhà sập.
- Người chơi : Từ động tác nước dâng hạ nhanh hai tay xuống.
- Quản trò nói : Cây gãy.
- Người chơi : Cúi người về phía trước.
- Quản trò qui định người chơi phải làm sau quản trò bốn động tác nhưng phải hô đúng theo lời quản trò.

Luật chơi: Ai không hô đúng theo lời của quản trò hoặc làm theo động tác của quản trò là thua.

## **Cải biên 8: CHUYỂN BANH**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Bánh lăn.
- Người chơi : Đưa hai tay trước mặt cử động vòng tròn.
- Quản trò nói : Chuyển phải.
- Người chơi : Giữ động tác chuyển bánh đồng thời quay qua phải.
- Quản trò nói : Chuyển trái.
- Người chơi : Giữ động tác chuyển bánh đồng thời quay qua trái.
- Quản trò nói : Sút bánh.
- Người chơi : Từ động tác chuyển bánh đưa tay phải lên nhanh và hô to sút.
- Quản trò vừa hô vừa làm động tác tùy ý, người chơi phải làm theo quản trò nhưng hô ngược lại.

Luật chơi: Ai hô theo lời quản trò là thua, ai không làm đúng động tác của quản trò cũng thua.

## **Cải biên 9: CON GÀ**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Con gà.
- Người chơi : Chắp hai tay lại để lên đầu làm mào gà .
- Quản trò nói : Đập cánh.
- Người chơi : Đưa hai tay xuống chuyển động lên xuống hai bên hông làm động tác vỗ cánh.
- Quản trò nói : Rướn cổ.
- Người chơi : Giữ nguyên động tác đập cánh đầu ngược lên.
- Quản trò nói : Gà gáy.

- Người chơi : Để hai tay lên miệng bắt loa kêu ồ ó o.
- Quản trò hô và làm động tác từ chậm đến nhanh và đảo lộn thứ tự các động tác.

Luật chơi: Ai làm không đúng không kịp lời và động tác của quản trò là thua.

## **Cải biên 10: CÁ SẤU**

Cách chơi: Quản trò qui ước :

- Quản trò nói : Cá sấu.
- Người chơi : Hai bàn tay chắp lại để trước miệng.
- Quản trò nói : Lên bờ.
- Người chơi : Giữ nguyên động tác cá sấu đồng thời dậm hai chân tại chỗ.
- Quản trò nói : Săn mồi.
- Người chơi : Giữ nguyên động tác cá sấu đồng thời mở hai bàn tay ra.
- Quản trò nói : Đớp mồi.
- Người chơi : Từ động tác cá sấu chập hai tay lại trở về động tác cá sấu ban đầu
- Quản trò qui định người chơi hô và làm sau quản trò ba động tác bất kỳ.

Luật chơi: Ai không làm sau quản trò ba động tác là thua, ai không hô theo quản trò cũng thua.



## **198. Trò chơi gốc : CÂU CHUYỆN CON GÀ**

Cách chơi:

- Tay phải xòe ra, tay trái chụm lại để lên tay phải người ngồi bên trái.
- Khi nghe người quản trò kể đến từ con gà thì tay phải chụm tay trái của người bên phải, đồng thời tay trái nhấc lên.

Luật chơi: Trong câu chuyện người quản trò kể có từ con gà. Trong lúc kể chưa có từ con gà mà nhấc tay lên xem như vi phạm.

### **Cải biên 1: CON MÈO**

Cách chơi:

- Tay phải đặt lên vai người bên phải
- Tay trái để ở tư thế đỡ tay phải người bên trái

Luật chơi: Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “con mèo”. Trong lúc kể chưa có từ “con mèo” mà cào nhẹ người bên phải là xem như vi phạm luật chơi

### **Cải biên 2 : CẦU HÔN**

Cách chơi:

- Tay phải ( người nữ ) xòe ra đặt lên tay trái người bên phải
- Tay trái ( người nam ) úp lòng bàn tay đặt lên tay phải người bên trái

Luật chơi: Trong câu chuyện người quản trò kể có từ “cầu hôn”. Trong lúc kể chưa có từ “cầu hôn” mà nhấc tay lên xem như phạm luật chơi.

### **Cải biên 3 : BÉ YÊU**

Cách chơi:

- Tay phải đặt lên mũi người đối diện
- Tay trái đặt lên tai trái người đối diện

Luật chơi: Trong câu chuyện quản trò kể có từ “bé yêu”. Trong lúc kể chưa có từ “bé yêu” mà vuốt mũi người,捏 tai người đối diện hoặc né xem như vi phạm luật chơi.

### **Cải biên 4 : HỢP ĐỒNG KINH TẾ**

Cách chơi:

- Tay phải đưa sang bên phải nắm tay trái người bên phải
- Tay trái đưa sang bên trái nắm tay phải người bên trái

Luật chơi: Trong câu chuyện quần trò kể có từ “hợp đồng”. Trong lúc kể chưa có từ “hợp đồng” mà bắt tay người bên phải hoặc rút tay trái về xem như vi phạm luật chơi.

### **Cải biên 5 : CON NGOAN**

Cách chơi:

- Tay phải để lên cằm người đối diện
- Tay trái đặt lên vai người đối diện

Luật chơi: Trong câu chuyện quần trò kể có từ “con ngoan”. Trong lúc kể chưa có từ “con ngoan” mà vuốt vai người đối diện hoặc bẹo cằm người đối diện xem như phạm luật chơi.

### **Cải biên 6 : ĐI CHỢ**

Cách chơi:

- Vòng tròn đếm 1, 2
- Số 1 là ông già
- Số 2 là bà già

Luật chơi: Khi quần trò kể câu chuyện đến từ ông già (hoặc bà già) “đi chợ” thì bà già (hoặc ông già) phải khom lưng xuống công ông già (hoặc bà già). Trong lúc kể chưa có từ “đi chợ” mà ông già (hoặc bà già) khom lưng công xem như là vi phạm.

### **Cải biên 7: TÌM BẠN**

Cách chơi:

- Vòng tròn đếm 1, 2, 3, 4, 5.....
- Tập thể chơi đứng một chân lò cò
- Trong câu chuyện quần trò kể, khi quần trò gọi số 1 “tìm bạn” cách mình 2 số thì bạn số 1 phải nhảy thật nhanh đến chỗ bạn số 4 bắt bạn số 4. Bạn số 4 nhảy nhanh ra khỏi chỗ để khỏi bị bắt đồng thời nhảy sang bắt bạn số 7 kế tiếp trong vòng...

Luật chơi:

- Có thể cùng một lúc quần trò gọi 2 hoặc 3 số cùng đi tìm bạn
- Nhảy tìm bạn không đúng vị trí xem như phạm luật

### **Cải biên 8 : ĐẬP MUỖI**

Cách chơi:

- Bạn số 1 là muỗi
- Bạn số 2 là người bị muỗi cắn

- Bạn số 3 là vọt đập muỗi
- Khi quản trò kể câu chuyện đến từ con muỗi “cắn” vào bất cứ chỗ nào trên cơ thể người thì người phải né đồng thời vọt lúc đó nhanh tay “đập con muỗi” lúc đang cắn người

Luật chơi:

- Muỗi cắn nhanh để vọt không đập muỗi
- Vọt đập nhanh để muỗi không bay
- Người né nhanh để khỏi bị muỗi cắn và vọt đập

## **Cải biên 9 : PHA NƯỚC**

Cách chơi:

- Tay phải là ly nước, ngửa lòng bàn tay, chụm lại tạo hình cái ly
- Tay trái là muống, chĩa hai ngón tạo thành cái muống

Luật chơi: Trong câu chuyện quản trò kể có từ “ pha nước”. Trong lúc kể chưa có từ “pha nước” mà nhắc tay lên xem như vi phạm

## **Cải biên 10 : TÂN GIA**

Cách chơi:

- Tay phải là ghế đặt lên eo người bên cạnh
- Tay trái là bàn đặt lên vai người bên cạnh

Luật chơi: Trong câu chuyện quản trò kể có từ “ ghế hoặc bàn”. Trong lúc kể chưa có từ “ ghế hoặc bàn” mà đề vai hoặc nhéo người bên cạnh xem như phạm luật.

## **199. Trò chơi gốc: THÂN EM**

Cách chơi: Từ câu ca dao:

“Thân em như tấm lụa đào

Phất phơ giữa chợ biết vào tay ai”

- Người quản trò sẽ ra một mẫu tự, sau đó người chơi có nhiệm vụ tìm các cơ quan trên cơ thể có mẫu tự đầu giống người quản trò đã cho. Để tăng thêm phần hào hứng thì người chơi có thể chia thành 2 hoặc nhiều nhóm để thi đấu với nhau, lần lượt từng nhóm trả lời. Sau câu trả lời của nhóm này, nhóm kia phải trả lời ngay, trong thời gian quản trò đếm từ 1 đến 10 nếu đội nào không trả lời được thì xem như thua cuộc.

Luật chơi:

- Không được lặp lại tên cơ quan trên cơ thể mà đội kia hoặc đội mình đã nói trước.
- Tất cả thành viên trong nhóm đều phải tham gia.
- Từ tìm được phải có số tiếng bằng với từ được thay thế.

## Cải biên 1: THÂN EM LÀ TRÁI CÂY

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi gốc nhưng thay vì quản trò ra ký tự để người chơi tìm các cơ quan trên cơ thể có ký tự đầu giống như ký tự của quản trò đã cho thì ở trò chơi này quản trò yêu cầu người chơi phải tìm các cơ quan trên cơ thể có tên giống như tên một loại trái cây nào đó để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

## Cải biên 2: THÂN EM LÀ CON VẬT

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi gốc nhưng thay vì quản trò ra ký tự để người chơi tìm các cơ quan trên cơ thể có ký tự đầu giống như ký tự của quản trò đã cho thì ở trò chơi này quản trò yêu cầu người chơi phải tìm các cơ quan trên cơ thể có tên giống như tên một con vật nào đó để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### Cải biên 3: EM YÊU ĐỒ VẬT

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi gốc nhưng để tăng độ khó của trò chơi, quản trò còn yêu cầu người chơi phải tìm được tên một đồ vật có 3 ký tự để thay thế vào từ “Tám lua đào” trong câu ca dao.

- Ví dụ:                      Môi em như tấm trải bàn  
Phất phơ giữa chợ biết vào tay ai

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### Cải biên 4:

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 3 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể có tên như một động vật để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### Cải biên 5:

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 3 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể mang tên một loại trái cây để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

## Cải biên 6: EM YÊU ĐÔNG VẬT

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi gốc nhưng để tăng độ khó của trò chơi, ngoài việc tìm một từ có ký tự đầu do quản trò yêu cầu thay cho từ “Thân”, người chơi còn phải tìm được tên một động vật có 3 ký tự để thay thế vào từ “Tắm lựa đào” trong câu ca dao.

- Ví dụ: Má em như con ngựa vằn  
Phát phơ giữa chợ biết vào tay ai

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 7:**

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 6 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể mang tên một loài động vật để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 8:**

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 6 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể mang tên một loại trái cây để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 9: EM YÊU TRÁI CÂY**

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi gốc nhưng để tăng độ khó của trò chơi, ngoài việc tìm một từ có ký tự đầu do quản trò yêu cầu thay cho từ “Thân”, người chơi còn phải tìm được tên một loại trái cây có 3 ký tự để thay thế vào từ “Tắm lựa đào” trong câu ca dao.

- Ví dụ: Mất em như trái nhãn lồng  
Phát phơ giữa chợ biết vào tay ai

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 10:**

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 9 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể mang tên một loài động vật để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 11:**

Cách chơi: Cũng tương tự như trò chơi cải biên 9 nhưng chỉ thay đổi nhiệm vụ thứ nhất của người chơi là tìm cơ quan trên cơ thể mang tên một loại trái cây để thay thế vào từ “Thân” trong câu ca dao.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

## 200. Trò chơi gốc: LÊN ĐỒNG

Cách chơi: Từ câu ca dao:

Đứng bên ni đồng ngó bên tê đồng thấy mệnh mông bát ngát

Đứng bên tê đồng ngó bên ni đồng thấy bát ngát mệnh mông

- Người chơi có thể chia thành 2 hoặc nhiều nhóm để thi với nhau. Mỗi nhóm có nhiệm vụ tìm 1 sự việc sao cho sự việc gồm: chủ ngữ<sub>1</sub> + động từ + chủ ngữ<sub>2</sub> thay thế vào nhóm từ “mệnh mông bát ngát” trong câu tục ngữ, rồi sau đó đảo ngược sự việc bằng cách: chủ ngữ<sub>2</sub> + động từ + chủ ngữ<sub>1</sub> thay thế vào nhóm từ “bát ngát mệnh mông”. Các đội lần lượt tìm sự việc thoả điều kiện trên thay thế vào câu ca dao và đồng thanh đọc to.

Luật chơi:

- Trong 10 tiếng đếm của quản trò đội nào không tìm được thì thua cuộc.
- Không được lặp lại sự việc mà đội kia hoặc đội mình đã nói trước.
- Tất cả thành viên trong nhóm đều phải tham gia.

### Cải biên 1: ANH ĐỒNG LÊN ĐỒNG

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni đồng ngó bên tê đồng thấy anh Đồng đánh đà điều

Đứng bên tê đồng ngó bên ni đồng thấy đà điều đánh anh Đồng

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “Đ”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### Cải biên 2: ANH CỜ BÊN CẦU

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni cầu ngó bên tê cầu thấy anh Cờ câu con cá

Đứng bên tê cầu ngó bên ni cầu thấy con cá câu anh Cờ

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “C”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 3: ANH NAM BÊN NHÀ**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni nhà ngó bên tê nhà thấy anh Nam nựng con nhện

Đứng bên tê nhà ngó bên ni nhà thấy con nhện nựng anh Nam

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “N”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 4: ANH RÔ LÊN RỪNG**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni rừng ngó bên tê rừng thấy anh Rô rồ con rận

Đứng bên tê rừng ngó bên ni rừng thấy con rận rồ anh Rô

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “R”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 5: ANH PHONG BÊN PHÒNG**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni phòng ngó bên tê phòng thấy anh Phong phê con phụng

Đứng bên tê phòng ngó bên ni phòng thấy con phụng phê anh Phong

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “P”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 6: ANH GIANG BÊN GIƯỜNG**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni giường ngó bên tê giường thấy anh Giang giỡn con giun

Đứng bên tê giường ngó bên ni giường thấy con giun giỡn anh Giang

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “G”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 7: ANH LÂM BÊN LÀNG**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni làng ngó bên tê làng thấy anh Lâm lái con lừa

Đứng bên tê làng ngó bên ni làng thấy con lừa lái anh Lâm

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “L”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 8: ANH HAI BÊN HỒ**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni hồ ngó bên tê hồ thấy anh Hai hù con heo

Đứng bên tê hồ ngó bên ni hồ thấy con heo hù anh Hai

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “H”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 9: ANH SƠN BÊN SÂN**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni sân ngó bên tê sân thấy anh Đông đánh đà điều

Đứng bên tê sân ngó bên ni sân thấy đà điều đánh anh Đông

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “S”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.

### **Cải biên 10: ANH BA BÊN BỜ**

Cách chơi: Dựa vào câu nói gốc:

Đứng bên ni bờ ngó bên tê bờ thấy anh Đông đánh đà điều

Đứng bên tê bờ ngó bên ni bờ thấy đà điều đánh anh Đông

- Người chơi có nhiệm vụ tìm 1 sự việc gồm động từ + tên con vật sao cho động từ và tên con vật đó đều bắt đầu bằng chữ “B”.

Luật chơi: tương tự trò chơi gốc.