

PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

-----ooOoo-----

Đề tài: GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI THÔNG DỤNG

*Biên soạn Huỳnh Toàn
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

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 đúng số bằng 3 đến 5 câu hỏi tùy quy định.

TD:-Đúng số là nam phải không?

-Đúng số có mang kính 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 đúng số 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 đúng số thì đúng số 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 (tuỳ 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 mỗi 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 “bắn”.

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, bằng 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, ðùng – ðùng – ðùng”, khi tới đoạn 3 tiếng “ðùng” 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.