

# PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

-----ooOoo-----

## Đề tài: **TRÒ CHƠI NHỎ**

*Biên soạn Huỳnh Toàn  
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

Trò chơi nhỏ là một hoạt động giải trí có tính chất cộng đồng, trong đó những người tham gia đều tìm cách để đi đến một giải pháp chung được mọi người thừa nhận. Trong quá trình diễn biến trò chơi nhỏ tính tình người chơi được bộc lộ ra hết như : bạo dạn, nhút nhát, tự cao, gian lận, nóng nảy, đằm đằm, vị tha ... Vì thế, người ta sử dụng trò chơi nhỏ xem đây là một phương tiện giáo dục để phát huy những tính tốt và đồng thời sửa lại những tính xấu.

### **I. GIÁ TRỊ CỦA TRÒ CHƠI NHỎ**

1. Giá trị hàng đầu của trò chơi nhỏ là giải trí, vì trò chơi nhỏ thường đem đến cho tập thể bầu không khí vui tươi, thoải mái, thân mật sau những giờ học tập, lao động, hội họp căng thẳng hay trong những buổi sinh nhật, cắm trại, tham quan, du lịch ... Ngoài ra thông qua trò chơi nhỏ cũng là dịp để mọi người hiểu biết về nhau, từ đó đưa đến sự cảm thông đoàn kết trong tập thể.
2. Giá trị về mặt giáo dục : Trò chơi nhỏ được xem là một phương tiện giáo dục sinh động, vì mục đích của trò chơi nhỏ là giáo dục những cá nhân cụ thể. Do vậy, người làm công tác giáo dục ( quản trò ) cần phải xác định được mục đích, ý nghĩa của trò chơi nhỏ, cụ thể khi chơi đem lại hiệu quả giáo dục đối với tập thể tham gia chơi.

VD: Nhân dịp 22/12 tổ chức 1 trò chơi “hát về người lính” nhằm đi vào chủ đề truyền thống quân đội nhân dân Việt Nam. Nếu quả trò không giới hạn luật chơi thì người chơi có khả năng dẫn đến hiện tượng hát những bài hát cũ về lính cộng hoà, đây chính là hiện tượng phản tác dụng giáo dục.

#### **3. Một số giá trị khác :**

- Phát triển trí thông minh, trí tưởng tượng, óc quan sát nhạy bén, tự chủ, tháo vát, ứng xử nhanh nhẹn, khéo léo.
- Rèn luyện sức khoẻ, tính chịu đựng bền bỉ, phát triển các giác quan khác.

### **II. PHÂN LOẠI**

#### **1. Phân loại theo sự vận động ( tức trò chơi nhỏ vận động ) :**

- *Trò chơi vận động* : là trò chơi vận dụng nhiều đến cơ bắp, bắt người chơi phải di chuyển nhiều.
- *Trò chơi tĩnh* ( tức trò chơi nhỏ tĩnh ) : là trò chơi vận dụng nhiều đến trí óc, ít di chuyển.

## **2. Phân loại theo địa điểm :**

- *Trò chơi nhỏ ngoài trời* : có thể sử dụng hầu hết các trò chơi. Tuy nhiên phải chú ý sân chơi.
- *Trò chơi nhỏ trong phòng* ( hội trường, trên xe, tàu ) : thường sử dụng những trò chơi tĩnh, những trò chơi mà người chơi không phải chạy nhảy, đổi chỗ ...

## **3. Phân loại trò chơi nhỏ theo nội dung giáo dục và rèn luyện năng khiếu : trò chơi trí tuệ, trò chơi khéo léo, trò chơi rèn luyện tính cách : tự chủ, quyết đoán, trung thực ...**

Mục đích của việc phân loại trò chơi là giúp cho người quản trò lựa chọn trò chơi nhỏ cho phù hợp đối tượng địa điểm, thể trạng ...

# **III. QUY TRÌNH THỰC HIỆN TRÒ CHƠI NHỎ:**

## **1. Giai đoạn chuẩn bị :**

### ***1.1 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 kiểm 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, cắm 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 mới hơn ...)

### ***1.2 Những trò chơi cần đến dụng cụ***

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, cắm trại (ví dụ: trời mưa, số người đi cắm trại ít hơn các lần trước ...)

### ***1.3 Các trò chơi trong 1 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.

## **2. Giai đoạn thực hiện :**

### ***2.1 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.

### ***2.2 Điều kiện trò chơi***

- Chuẩn bị trước 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.

## **3. Giai đoạn kết thúc :**

**3.1** Phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái, dễ thực hiện, tranh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.

**3.2** Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi có cần thêm bớt gì không ? Về luật lệ, các chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu.

## **IV. 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**

Tùy 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 bắt thu hút người chơi.

### **4. Chơi thử**

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 người 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, cứng ngắt 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 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 ...)

## **V. CẢI BIÊN TRÒ CHƠI VÀ CÁCH SỬ DỤNG TÂM TRÒ CHƠI NHỎ**

### **1. Trò chơi cải biên và các yếu tố cải biên trò chơi**

#### ***1.1 Trò chơi cải biên là gì ?***

Là trò chơi chủ yếu được hình thành từ những trò chơi có trước được thêm bớt lại các yếu tố khác. Thay đổi bổ sung thêm về cách chơi luật chơi hình thức chơi .... Nhằm làm cho trò chơi mới lạ phong phú hấp dẫn lý thú .

#### ***1.2 Các yếu tố cải biên trò chơi SHTT***

*A/ Dựa vào các loại phản xạ : gồm*

+ Giữa hành động và lời nói .

VD: “ Ta là vua ” hoặc trò chơi “ Vua, Voi, Vịt ”  
hay “Tập làm nhanh cho quen”.

+ Hành động :

VD: “ Tôi bảo ”, “ Tích te ”.

+ Lời nói:

VD: Trò chơi :” Tôi bảo ”, “ Đi chợ ”, “ Ăn uống húp ” .

+ Theo nhịp:

VD: Trò chơi “vỗ tay”, “ Mưa rơi ”, “ Tiếng trống đình ”.

+Bất chợt:

VD: Trò chơi “ Đùng – Á ”, “ Đáng trống lãng ”, “ Quay số ”.

*B/ Dựa vào các cơ quan trong cơ thể:*

VD: Mắt, tay, chân, miệng.

“Tìm vần” C – T- M...” trên cơ thể

*C/ Dựa vào chủ đề hay mẫu chuyện nào đó.*

VD: Trò chơi “Nến”, “ Sinh nhật, tiểu phụ”

Kể chuyện về động tác, âm thanh...

*D/ Dựa vào âm thanh, tiếng kêu, cử chỉ, điệu bộ.*

VD: “Tính tình - tính tình – tính tang”, “Gà – Vịt – Dê”.

*E/ Dựa vào tính chất đặc điểm của vật dụng chơi*

VD: + Chuyển banh, nón, khăn quàng.

+ “ Bong bóng”: có thể bóp, thổi, đè, châm ...

+ “ Banh” : chuyển, đá, đập....

*F/ Dựa vào đặc điểm thời gian:*

VD: Biển, núi, sông....tận dụng thiên nhiên.

Ban ngày, ban đêm...

**Tóm lại:** đây là một số gợi ý cơ bản để cải biên. Vì trò chơi rất đa dạng và phong phú nên tùy theo trò chơi có trước mà từ đó sáng tạo thêm

## **2. Những đặc điểm cải biên trong trò chơi sinh hoạt tập thể**

### **2.1 Bốn đặc điểm không**

- + Không phức tạp về phương tiện và vật dụng chơi.
- + Không nên đông quá với số lượng lớn người chơi.
- + Không cần cầu kỳ phức tạp về hình thức chơi.
- + Không gây rắc rối, về nội dung gọn nhẹ nhàng.

### **2.2 Bốn đặc điểm phải**

- + Phải mang tính chất tập thể, mọi người cùng chơi, cùng tham gia, “ khác với nhóm chơi: thử thách, trò chơi lớn, trò chơi đánh trận giả...”
- + Phải phù hợp cơ bắp, trí óc.
- + Phải gây được không khí vui tươi thoải mái, gần gũi.
- + Phải phù hợp với địa điểm, sân bãi, nhất định.

### **2.3 Bốn nguyên tắc**

Muốn cải biên được 1 trò chơi nhỏ, người quản trò phải nắm vững những yêu cầu sau đây :

- Nắm rõ luật và cách sử dụng trò chơi cũ.
- Trò chơi chưa đủ hấp dẫn, nhưng đối tượng chơi vẫn có nhu cầu trò chơi đó.
- Luật mới phải rõ ràng, không quá phức tạp so với luật trò chơi cũ.
- Trò chơi cải biên phải phù hợp với đối tượng chơi, vật dụng chơi và thời gian chơi.

## **3. Minh họa cải biên những trò chơi nhỏ đã có sẵn**

### **3.1 Trò chơi 1 : 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 một cái. Cứ thế lần lượt đến 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 ..... cũng đủ làm nứt cả đất rồi.

Cải biên 3: Hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón, 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 ta chết đứng cả người rồi, người ơi !

### **3.2 Trò chơi 2 : TÌNH HUỐNG BẤT CHỢT**

#### **Trò chơi “Đùng – Á ”**

- Cách chơi: Khi chơi 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 bất kỳ một người chơi nào 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 sẽ hô “Đứng” và ngược lại.

Cải biên 2: 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 )

### **3.3 Trò chơi 3 : THI ĐỐ VỀ TRÁI CÂY**

- Sân chơi : rộng, thoáng.
- Số lượng người chơi : không hạn chế.
- Cách chơi : chia ra nhiều nhóm ngồi từng vị trí riêng biệt, trong tài sẽ ra 1 mẫu tự, sau đó trọng tài sẽ chỉ định 2 nhóm, 2 nhóm này phải trả lời lần lượt qua lại từng tên trái cây có mẫu tự đầu giống mẫu tự trọng tài đã cho. Sau câu trả lời của nhóm này, nhóm kia phải trả lời ngay, trong thời gian trọng tài đếm từ 1 đến 5, nếu không trả lời được thì xem như thua cuộc.

VD : trọng tài ra chữ M, thì 2 nhóm sẽ tìm tên loại trái cây nào có mẫu tự M như : me, mít, măng cầu, mơ ... cho đến khi kết thúc cuộc chơi.

- Luật chơi : không được lặp lại tên trái cây mà nhóm kia đã nói rồi.

Giống như hình thức trên, ta có thể thay đổi tên gọi cho phù hợp theo trình độ người chơi như :

Cải biên 1: Thi đố về thú vật :

VD vẫn B : ba ba, bò, beo ...

Cải biên 2: Thi đố về anh hùng lịch sử Việt Nam :

VD gọi tên 1 anh hùng như “Trần Hưng Đạo”, lấy mẫu tự đầu của tên là “Đ” để đổi thành mẫu tự đầu của họ 1 tên anh hùng khác như “Đào Duy từ”, kế tiếp đó là “Trần Bình Trọng”...

Cải biên 3 : Thi đố về tên tỉnh, thành phố, huyện nước Việt Nam:

VD như Hà Nội, Hải Hưng, Hòn Gai ...

## **VI.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 ngược 10(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 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 nhồm 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 tiế 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 ðều 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 ðứng thành vòng tròn, 2 tay vịn vào eo người phía trước vừa nhẩy 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 ðồng thời nhẩy 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.