

ĐẶNG TIẾN HUY

(Sưu tầm - biên soạn)

Trò chơi **VUI-KHOẺ** thông minh



NHÀ XUẤT BẢN VĂN HOÁ THÔNG TIN

ĐẶNG TIẾN HUY

(Sưu tầm - biên soạn)

TRÒ CHƠI
VUI - KHỎE - THÔNG MINH

NHÀ XUẤT BẢN VĂN HÓA - THÔNG TIN

Hà Nội - 2001

LỜI NÓI ĐẦU

Vui chơi là một hoạt động không thể thiếu được của trẻ em. Mỗi lứa tuổi khác nhau có nhu cầu vui chơi khác nhau. Trò chơi cũng thay đổi theo độ tuổi và giới tính. Các em chơi mà học, học mà chơi. Vui chơi lành mạnh, phù hợp lứa tuổi, phù hợp với thời gian và hoàn cảnh sẽ giúp các em khoẻ mạnh, thấy mình yêu quý bạn bè, mọi người và cuộc sống hơn, Đồng thời hạn chế được những trò chơi tiêu cực nguy hiểm, phá phách.

Quan tâm chăm sóc giáo dục trẻ em, bên cạnh việc học hành, vật chất và tinh thần, chúng ta cần hết sức chú ý đến mặt hoạt động vui chơi cho các em chơi những trò chơi dân tộc, lành mạnh, bổ ích là rất cần thiết cho thế hệ trẻ hôm nay và mai sau để hoàn thiện nhân cách người Việt Nam mới. Người sưu tầm, biên soạn cuốn sách này nhằm mục đích :

- Trình bày quan điểm, nhận thức, ý nghĩa, tầm quan trọng về mặt hoạt động tổ chức vui chơi cho trẻ em.

- Kế hoạch tổ chức vui chơi cho các em.

- Hướng dẫn những trò chơi cụ thể.

Vì vậy nội dung cuốn sách có 2 phần chính:

Phần I : trẻ em và vui chơi.

Phần II : các em chơi bổ ích và lý thú.

Chắc hẳn cuốn sách này còn nhiều khiếm khuyết, rất mong các bậc phụ huynh, các thầy, cô giáo, các anh, chị phụ trách và toàn thể các em đóng góp ý kiến để có điều kiện in lại cuốn sách sẽ được sửa chữa, bổ sung tốt hơn.

Xin chân thành cảm ơn.

TÁC GIẢ

PHẦN I
TRẺ EM VÀ VUI CHƠI

I - TRẺ EM VÀ VUI CHƠI

a) *Trò chơi vận động* : nhằm thoả mãn nhu cầu hoạt động về nhiều mặt cho trẻ em một cách tự nhiên, thoải mái, giúp cho sự phát triển thân thể của trẻ em. Trò chơi vận động lại chia làm hai dạng :

- Dạng trò chơi vận động tự do với dụng cụ như nhảy dây, đá cầu lông gà, đánh chuyền, đánh chắt v. v...

- Dạng trò chơi vận động có thể lệ, như đá bóng, đội hình đội ngũ, bóng bàn v. v...

b) *Trò chơi học tập* : là những trò chơi có mục đích giúp cho việc phát triển năng lực hoạt động trí óc của trẻ như luyện giác quan, nhận xét, so sánh, phân tích, tổng hợp, phát triển trí nhớ, ngôn ngữ, luyện sức phản ứng nhanh, loại này cũng chia làm 2 dạng :

- Dạng các trò chơi rèn luyện phát triển cảm giác, hoàn thiện các giác quan (xem phần các trò chơi).

- Dạng các trò chơi câu đố, nhằm phát triển tư duy, ngôn ngữ, mở rộng hiểu biết cho trẻ về cuộc sống xung quanh (xem phần các trò chơi).

c) *Trò chơi sáng tạo* : là trò chơi mà chủ đề nội dung, cách chơi đều do trẻ tưởng tượng tạo ra. Loại này cũng chia làm 2 dạng :

- Dạng trò chơi xây dựng.

- Dạng trò chơi phản ánh sinh hoạt.

Hoạt động vui chơi trong trường phổ thông được diễn ra trong nội khoá và ngoại khoá. Hoạt động vui chơi trong nội khoá được tổ chức vui chơi trong chương trình TDTT, những ngày sinh hoạt tập thể. Trò chơi thường có 2 loại : vui khoẻ và vận động.

Ý nghĩa của hoạt động vui chơi:

Tổ chức tốt mặt hoạt động này, nó sẽ thoả mãn nhu cầu hoạt động của trẻ. Và trên cơ sở đó góp phần giáo dục và đào tạo con người mới xã hội chủ nghĩa.

- Con người phát triển toàn diện : có đạo đức XHCN, có văn hoá, khoa học kỹ thuật, có sức khoẻ và thẩm mỹ...

Và trước mắt, chúng ta tổ chức tốt vui chơi cho các em sẽ góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đạo đức, văn hoá và sức khoẻ v. v... Chúng ta sẽ hạn chế, đi đến giải quyết những thiếu sót,

khuyết điểm mà các em hiện mắc. Đúng như nhà giáo dục vĩ đại Ma-ca-ren-kô đã tổng kết.

"Trò chơi có một ý nghĩa quan trọng trong đời sống trẻ em, nó có một ý nghĩa quan trọng như những hoạt động, công tác và việc phục vụ của người lớn. Trong khi chơi, trẻ em có rất nhiều điểm giống như khi làm việc lúc đã lớn. Chính vì vậy nên những người lao động tương lai được giáo dục trước hết là trong lúc chơi", (Khoa học giáo dục con em trong gia đình - trang 95).

II - CÁC TRÒ CHƠI

1. Tổ chức vui chơi : như phần trên chúng tôi đã nói, vui chơi của trẻ em thường diễn ra ở nhiều môi trường, thời điểm khác nhau. Vì vậy mục đích, tính chất, thời gian vui chơi cũng khác nhau. Các loại trò chơi cũng phải thích ứng khác nhau, đòi hỏi người chỉ đạo, hướng dẫn chơi, lựa chọn trò chơi và cách hướng dẫn chơi cho phù hợp, đạt kết quả cao.

Ở tài liệu này, chúng tôi chỉ xin giới thiệu những trò chơi phù hợp với nhà trường phổ thông để tổ chức trong giờ ra chơi. Thường thường giờ

ra chơi chỉ độ 5 phút đến 10 phút nên trò chơi cũng phải ngắn, hấp dẫn đảm bảo thời gian và tính phổ cập (huy động được nhiều người tham gia vui chơi).

Tuy nhiên những trò chơi này cũng có thể chọn để tổ chức vui chơi trong những ngày sinh hoạt tập thể, trong những buổi sinh hoạt sao, trong giờ thể dục v. v...

Khi lựa chọn những trò chơi đưa vào tập sách này, chúng tôi tuân thủ theo những yêu cầu sau:

1. Đảm bảo phù hợp tâm sinh lý trẻ từ cấp I đến cấp III (thiên về phổ thông cơ sở).
2. Đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục.
3. Đảm bảo tính phổ cập, thời gian vui chơi và dễ hướng dẫn, dễ chơi.

Chúng tôi cũng chọn đủ 3 loại trò chơi và các dạng của nó. Nhiều nhất vẫn là trò chơi vận động. Các trò chơi này, nam cũng như nữ, phổ thông cơ sở cũng như phổ thông trung học đều có thể tổ chức vui chơi được, và khá hấp dẫn. Chúng tôi không có ý định xếp theo lớp, khối lớp hoặc theo cấp. Cũng không có ý định xếp theo loại mà chỉ có tính chất liệt kê, chọn lựa gần 100 trò chơi này để các đồng chí giáo viên có thể tùy ý lựa chọn, tổ chức cho các em vui chơi phù hợp với trường mình.

Ở đây, chúng tôi xin lưu ý mấy vấn đề sau:

1. *Đội ngũ quản trò* : Trên cơ sở kế hoạch tổ chức vui chơi trong giờ ra chơi cho các em, chúng ta nên có kế hoạch bồi dưỡng, huấn luyện đội ngũ cốt cán (quản trò) trong thầy và trong học sinh để hướng dẫn các em vui chơi. Đây là điều kiện tiên quyết dẫn đến thành công trong việc tổ chức cho các em chơi.

2. Căn cứ vào các trò chơi trong sách, nhà trường chọn những loại trò chơi nào để hướng dẫn các em chơi, mà xây dựng cơ sở vật chất cho các trò chơi của đơn vị mình (dụng cụ chơi, phân định sân chơi cho từng khối lớp...).

3. Có thể mỗi lớp, mỗi tổ chơi các loại trò chơi khác nhau, nhưng làm thế nào phải huy động được tất cả các em vui chơi. Các thầy, cô giáo "nhất là giáo viên chủ nhiệm), cũng nên trực tiếp cùng vui chơi với các em. Có như vậy thầy sẽ hiểu thêm trò, và trò hiểu thêm thầy... Tình cảm thầy, trò thêm gắn bó.

Qua theo dõi, tìm hiểu ở một số đơn vị có tổ chức cho các em vui chơi, chúng tôi thấy một số những trò chơi tiêu cực, nguy hiểm mất dần, tinh thần bảo vệ của công, ý thức tổ chức kỷ luật, lòng yêu thương giúp đỡ bạn bè nâng cao. Đặc biệt các em rất gắn bó với trường, chất lượng trong các giờ học được nâng cao rõ rệt.

III - KẾ HOẠCH VUI CHƠI

Khi tổ chức vui chơi, chúng ta cũng nên vạch ra kế hoạch, chỉ đạo tổ chức cho các em chơi một cách cụ thể, để chủ động và đảm bảo tính sư phạm, mục đích và nội dung giáo dục qua vui chơi.

Có thể kết hợp với Đoàn, Đội soạn trò chơi theo chủ điểm phục vụ cho chủ đề sinh hoạt, chính trị của Đội, Đoàn và nhà trường theo tuần, tháng.

Sau đây chúng tôi mạnh dạn nêu ra một đề cương kế hoạch chung nhất giúp các trường, các đồng chí giáo viên làm tài liệu tham khảo :

1. Kế hoạch của trường (hoặc Đoàn, Đội).

Tuần...

Thứ/ ngày	Tên trò chơi theo chủ điểm	Khối lớp	Giờ ra chơi thứ...	Người phụ trách	Ghi chú (dụng cụ chỗ chơi)
1	2	3	4	5	6

2. Kế hoạch cá nhân:

a. Tên trò chơi :

- Ngày chơi (những giờ ra chơi nào).

Ở đây, chúng tôi xin lưu ý mấy vấn đề sau:

1. *Đội ngũ quản trò* : Trên cơ sở kế hoạch tổ chức vui chơi trong giờ ra chơi cho các em, chúng ta nên có kế hoạch bồi dưỡng, huấn luyện đội ngũ cốt cán (quản trò) trong thầy và trong học sinh để hướng dẫn các em vui chơi. Đây là điều kiện tiên quyết dẫn đến thành công trong việc tổ chức cho các em chơi.

2. Căn cứ vào các trò chơi trong sách, nhà trường chọn những loại trò chơi nào để hướng dẫn các em chơi, mà xây dựng cơ sở vật chất cho các trò chơi của đơn vị mình (dụng cụ chơi, phân định sân chơi cho từng khối lớp...).

3. Có thể mỗi lớp, mỗi tổ chơi các loại trò chơi khác nhau, nhưng làm thế nào phải huy động được tất cả các em vui chơi. Các thầy, cô giáo ("nhất là giáo viên chủ nhiệm), cũng nên trực tiếp cùng vui chơi với các em. Có như vậy thầy sẽ hiểu thêm trò, và trò hiểu thêm thầy... Tình cảm thầy, trò thêm gắn bó.

Qua theo dõi, tìm hiểu ở một số đơn vị có tổ chức cho các em vui chơi, chúng tôi thấy một số những trò chơi tiêu cực, nguy hiểm mất dần, tinh thần bảo vệ của công, ý thức tổ chức kỷ luật, lòng yêu thương giúp đỡ bạn bè nâng cao. Đặc biệt các em rất gắn bó với trường, chất lượng trong các giờ học được nâng cao rõ rệt.

III - KẾ HOẠCH VUI CHƠI

Khi tổ chức vui chơi, chúng ta cũng nên vạch ra kế hoạch, chỉ đạo tổ chức cho các em chơi một cách cụ thể, để chủ động và đảm bảo tính sư phạm, mục đích và nội dung giáo dục qua vui chơi.

Có thể kết hợp với Đoàn, Đội soạn trò chơi theo chủ điểm phục vụ cho chủ đề sinh hoạt, chính trị của Đội, Đoàn và nhà trường theo tuần, tháng.

Sau đây chúng tôi mạnh dạn nêu ra một đề cương kế hoạch chung nhất giúp các trường, các đồng chí giáo viên làm tài liệu tham khảo :

1. Kế hoạch của trường (hoặc Đoàn, Đội).

Tuần...

Thứ/ ngày	Tên trò chơi theo chủ điểm	Khối lớp	Giờ ra chơi thứ...	Người phụ trách	Ghi chú (dụng cụ) chỗ chơi
1	2	3	4	5	6

2. Kế hoạch cá nhân:

a. Tên trò chơi :

- Ngày chơi (những giờ ra chơi nào).

- Lớp tham gia chơi.
- Người hướng dẫn chơi (quản trò).
- Dụng cụ phục vụ chơi.

b. Mục đích yêu cầu :

- Rèn luyện cái gì chính trong trò chơi này?
- Đạt mức độ ?

3. Chuẩn bị chơi :

- Cơ sở vật chất phục vụ chơi
- Chia đội hình đội ngũ
- Giới thiệu trò chơi

4. Vui chơi :

- Chỉ huy, tổ chức chơi

5. Kết quả :

- Thu dụng cụ, phân công trực cho buổi sau.

PHẦN II
GIỚI THIỆU CÁC TRÒ CHƠI
BỒ ÍCH VÀ LÝ THÚ

GIỚI THIỆU CÁC TRÒ CHƠI

1. PHÁT CỜ CHIẾN THẮNG

Rút thăm lấy 2 người chỉ huy. Mỗi chỉ huy có một số em bằng nhau. Rút thăm, giữa hai đội xem bên nào được chơi trước.

Người chỉ huy lấy một vật gì đó như cái mũ, chiếc guốc, v.v... đem đi dấu ở một nơi và vẽ bản đồ khu vực dấu vật đó cho đội bạn xem trên mặt đất.

Đội bạn đi tìm vật dấu, nếu cần có thể xem lại bản đồ cũng được.

Khi tìm thấy vật dấu, đội bạn lấy 1 khăn mùi xoa hay khăn quàng buộc vào một 1 cái gậy và đem ra phát báo cho đội bạn biết mình đã thắng cuộc.

Đội thắng lại làm nhiệm vụ dấu một vật như đội trước ở một điểm khác và lại vẽ một bản đồ cho đội bạn để đội bạn đi tìm.

Cuộc chơi lại tiếp diễn như cũ.

2. ĐẤU THĂNG BẰNG

Hai đội chơi có số người bằng nhau. Điểm số từ 1 đến hết. Hai người cùng số của hai đội kết với nhau thành một cặp để thi đấu. Mỗi cặp chơi đứng trước mặt nhau, hai chân chạm khoảng cách bằng một bước chân thường. Người chơi gập khuỷu tay, hai bàn tay xòe ngang vai. Khi đấu, hai người cùng đẩy tay về phía trước, hai bàn tay xòe ngang vai, đẩy vào nhau (không bám chặt vào nhau). Ai mất thăng bằng bị nhào về phía trước, hoặc phía sau là thua một ván, lại chơi tiếp.

Sau 5 phút, kết thúc cuộc đấu, đội nào cộng lại được nhiều bàn thắng hơn là đội ấy thắng.

3. MẠCH ĐIỆN

Trò chơi cho một chi đội. Chi đội chia thành nhiều tổ, theo thứ tự từ 1 đến hết. Mỗi tổ có 5 bạn đứng thành vòng tròn. Một bạn đứng làm bóng điện.

Khi quản trò hô : "Bật điện" và chỉ tay vào tổ nào thì tổ đó phải thực hiện như sau : một bạn hô "tạch", và nắm lấy tay bạn bên cạnh, bạn

đó lại nắm tiếp tay bạn sau, bạn cuối cùng phải đưa tay vỗ vào vai bạn đứng giữa và bạn đứng giữa phải kêu lên : đèn sáng.

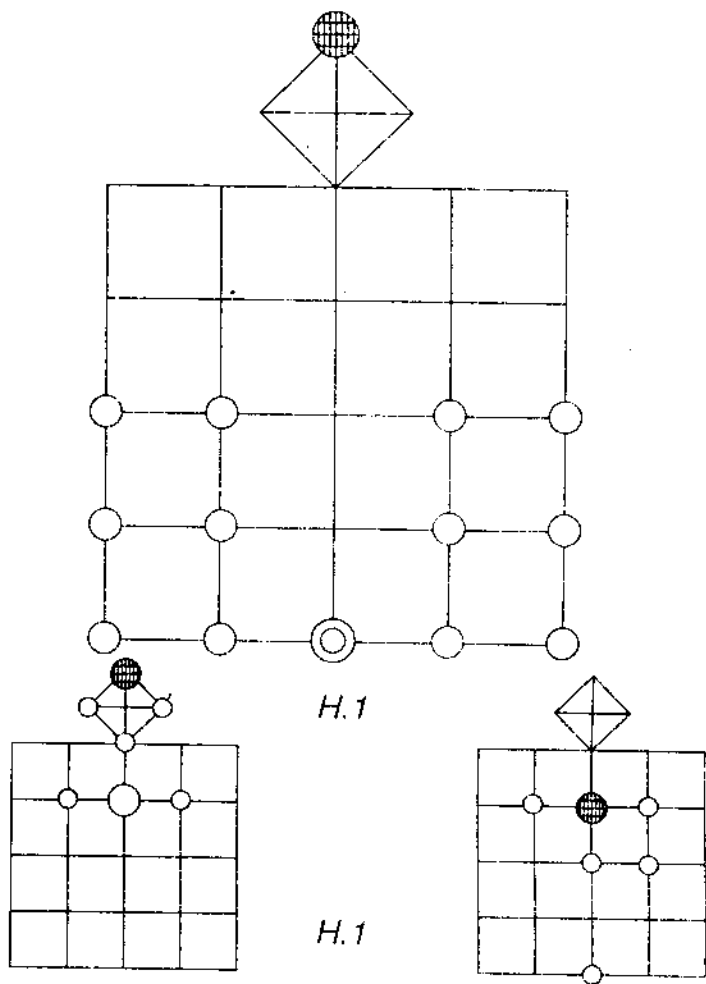
Nếu tổ đó thực hiện đúng thì được nối mạch tiếp cho tổ khác. Nếu không phải thay người làm bóng điện.

Tổ nào ít phải thay người làm bóng điện là tổ ấy thắng cuộc.

4. CỜ HÙM

Các em kẻ bàn cờ như hình vẽ H.1. Cắt 1 hình tròn bằng bìa cứng màu đen làm hùm, cắt 1 hình tròn to trắng làm lợn mẹ, và 12 hình tròn nhỏ làm lợn con. Một bên cầm quân lợn, một bên cầm quân hùm.

Lúc bắt đầu chơi, xếp quân như H.1. Quân đi từng bước ngang, dọc, lên, xuống đều được. Hùm ăn lợn khi hùm đứng cạnh lợn mà phía sau lợn có một chỗ trống. Sau đó đặt hùm vào chỗ vừa bỏ lợn ra. Đứng ở chỗ mới nếu ăn được nữa, hùm tiếp tục nhẩy để loại lợn ra khỏi đàn. Hùm thua, nếu bị quân lợn vây không còn nước đi. Lợn thua khi bị hùm ăn hết quân H.2.



5. CẦM CỜ

Các em chia thành từng đội, đứng thành hàng dọc trước vạch xuất phát. Trước mỗi đội trồng 1 cọc tre hay gỗ có cờ hay khăn quàng đỏ (có thể là 1 hàng cây trồng sẵn hay 1 bức tường). Cột trồng cách xa độ 40 mét.

Cách chơi : Em số 1 của mỗi đội, chạy nhanh đến cột, treo cờ hay khăn quàng đỏ của đội mình vào. Treo xong chạy về vỗ vào vai đồng đội số 2. Số 2 chạy tới lấy cờ về cho em số 3. Cứ như vậy lần lượt em nọ treo cờ, em kia lại lấy xuống, cho đến khi toàn đội đều làm hết.

Em cuối cùng của đội nào làm xong trước tiên là đội ấy thắng.

6. BỎ BÓNG VÀO SỢT

Các em chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm 5 người. Dùng đoạn dây thừng dài 8 mét, 20 quả bóng nhỏ (hoặc vật gì tròn đều được). Và hai chiếc sọt. Hai đầu móc hai bên cách nhau 10 mét, đặt bóng ở gần sọt, sao cho dây thừng phải ngắn hơn chỗ đặt bóng.

Cách chơi : từng cặp nhóm vào chơi. Khi có lệnh của quản trò. Hai nhóm thi nhau kéo để người nắm cuối thường ở nhóm mình nhặt bóng bỏ vào sọt. Bên nào mưu trí lấy được hết bóng, bỏ vào sọt trước là bên ấy thắng.

Chú ý : trò chơi này giống như trò chơi kéo co. Chỉ khác là vừa phải kéo, vừa phải nhặt bóng bỏ vào sọt và em cuối cùng không được rời dây thường có độ ngắn hơn nơi đặt bóng.

7. NHANH NHẸN

Chia chi đội xếp thành 3 hàng dọc, bằng nhau. Mỗi hàng cách nhau 3 mét. Mỗi em trong hàng cách nhau 2' mét.

Em số 1 của mỗi hàng cầm 1 quả bóng hay chiếc khăn quàng đỏ ở tư thế sẵn sàng chờ lệnh.

Khi quản trò hô : "Bắt đầu chạy". Lập tức em số 1 quay về phía sau chạy xen kẽ khoảng trống giữa các bạn ở hàng mình - nghĩa là chạy theo hình chữ chi - các em nhớ không được chạm vào người các bạn. Khi đến cuối hàng, em đó lại chạy xen kẽ trở lại trao quả bóng cho em thứ 2 và đứng thay vào vị trí đó. Em số 2 lại làm như em số

1 và lần lượt tiếp tục trò chơi cho đến hết. Đội nào thua phải nhảy lò cò một vòng quanh sân để luyện thêm chân cho khỏe.

8. CỜ ĐỀN HÀNG BỐN

Trò chơi này đơn giản, nhưng đòi hỏi phải có tính sáng tạo, được các bạn nhỏ Liên Xô yêu thích.

Kẻ bàn cờ hình vuông có 25 ô. Mỗi dấu thủ có 4 quân cờ khác biệt nhau, 1 bên đen, 1 bên trắng. Có nhiều kiểu xếp quân cờ khác nhau. Chỉ cần quân nọ cách quân bên kia là được (thí dụ 1 kiểu xếp như hình vẽ).

Cách chơi : Mỗi bên đi một nước, có thể đi ngang, đi dọc, đi chéo bất kỳ miễn là ô đó trống.

❶	❸	❷		
		❶	❸	
			❷	
			❹	❹

Khi quân bên nào xếp liền nhau thành 1 dãy ngang hoặc dọc, hay chéo hoặc 4 quân đứng chụm vào nhau thành hình vuông là quân bên ấy thắng.

Chú ý : cờ này chơi không ăn quân, cần tạo thế cách bất ngờ.

9. BÓ HOA NÀO ĐẸP

Ngày lễ, ngày vui có được những bó hoa, lọ hoa đơn giản mà đẹp, màu sắc hài hoà để tặng nhau hoặc trang trí trong phòng chắc ai cũng thích. Trò chơi này sẽ luyện cho các em tính khéo léo, nhanh nhẹn và có cách nhìn thẩm mỹ.

Cách chơi : Chia người chơi thành những nhóm từ 4 đến 5 em. Mỗi nhóm có 1 đồng hoa đã được phân đồng đều về các loại và sắc hoa. Khi người phụ trách có lệnh chơi, các nhóm nhanh chóng đến chỗ đồng hoa đã được phân công để kết hoa (hoặc cắm hoa vào lọ). Nhóm nào làm nhanh, có cách kết hình và sắp đặt hài hoà các màu sắc là nhóm ấy có khiếu thẩm mỹ tốt.

10. CHẶN BÓNG

Trò chơi này không hạn chế số người. Các bạn xếp thành vòng tròn, rộng, cách đều nhau. Mỗi bạn cách nhau khoảng nửa mét.

Quản trò đứng ở giữa vòng tròn làm động tác giả, khéo lựa đá quả bóng ra ngoài vòng qua những khoảng cách giữa hai người. Người đỡ dùng chân hay lấy người hất bóng trở lại. Ai để bóng lọt qua bên phải mình sẽ phải nhảy lò cò hai vòng quanh

sân. Sau đó vào thay quần trò tiếp tục trò chơi.

Chú ý : quần trò không hất bóng qua đầu mà chỉ được đá ra ngoài từ ngang lưng các bạn trở xuống.

11. CHIẾN SĨ VƯỢT HÀO

Giữa sân chơi vạch 2 vạch thẳng, khoảng cách rộng từ 2 đến 3 mét làm hào. Người chơi đứng về một bên sân. 2 hay 3 người phải tìm cách vượt qua hào mà không để cá sấu đớp phải. Ngược lại cá sấu phải ra sức ngăn không cho ai vượt qua hào. Cá sấu chỉ được ở trong hào. Không được bước ra khỏi vạch ranh giới. Còn người, nếu chân không ở trong hào thì dù đứng ngay cạnh cá sấu cũng vẫn được an toàn. Người nào khi vượt qua hào mà bị cá sấu đớp thì coi như chết và bị loại.

Ai vượt hào sẽ được tặng danh hiệu "Chiến sĩ vượt hào".

12. HỔ, BÁO

Hai đội đứng thành hàng ngang giáp lưng vào nhau từng cặp một ở giữa sân. Mỗi đội đều hướng về vạch đích của đội mình cách xa 10 mét. Một

đội mang tên Hổ, đội kia là Báo. Quân trò gọi tên bên nào, thì bên ấy quay lại đuổi và đập vào tay đối phương. Đập được là thắng. Con bên kia thì chạy cho nhanh về đích được là thoát.

Trò chơi này, đòi hỏi các em phải nhanh, bình tĩnh, có khi gọi Hổ mà cả Hổ lẫn Báo cũng cố gắng chạy trốn cơ đấy !

13. VƯỢT TRƯỜNG SƠN

Chia chi đội thành từng nhóm từ 10 đến 12 bạn. Các nhóm đứng thành hàng dọc để hai tay lên vai nhau tạo thành "sợi dây kết đoàn vượt Trường Sơn".

Lệnh chơi bắt đầu, từng "sợi dây kết đoàn" đó phải cùng nhau vượt qua nhiều khó khăn như chạy, đi, đi xồm, vượt tường, chui hầm, giật lùi... do quân trò ra lệnh.

Trong khi phải chạy, đi, chui hầm như vậy, hai tay vẫn phải giơ lên vai nhau không dứt ra.

Nhóm nào trên đường đi không bị dứt, hàng lối ngay ngắn là thắng cuộc và được gọi là "tiểu đội vượt Trường Sơn giỏi".

Nhóm nào thua phải công nhóm thắng 1 vòng.

Đượt Trường Sơn



14. BẢO VỆ PHÁO ĐÀI

Chuẩn bị : các bạn vẽ 2 vòng tròn. Vòng tròn bé đường kính 1 mét, ở giữa đặt pháo đài. Vòng tròn to bao quanh vòng tròn bé, đường kính khoảng 16 mét, lấy bất kỳ vật gì có thể dựng đích được để làm pháo đài.

Cách chơi : một bạn đứng cạnh vòng tròn bé. Số còn lại đứng quanh vòng tròn to. Những người đứng ở vòng tròn to, sẽ chuyển bóng cho nhau và tìm mọi cách để ném đồ pháo đài. Người bảo vệ pháo đài (đứng ở vòng tròn bé) phải cố gắng giữ cho pháo đài không bị đổ. Ai ném đồ pháo đài sẽ được vào bảo vệ pháo đài thay cho bạn trước ra ngoài.

15. PHÁ THÀNH

Số người chơi từ 20 đến 30, được chia thành hai đội quân bằng nhau. Vạch 1 đường ranh giới, chia quân chơi làm 2 trận tuyến. Cách đường ranh giới từ 3 đến 4 mét, vẽ mỗi bên 1 vòng tròn đường kính 1,5 mét, coi đó là thành trì của mỗi bên. Mỗi bên chỉ định 1 người làm chỉ huy. Người này được phép đứng trước trong thành trì của đối phương và tìm cách bắt cho được quả bóng

do đồng đội của mình chuyển đến, coi đó như là 1 quả thủ pháo.

Vào cuộc chơi, 1 trong 2 người chỉ huy được ưu tiên ném quả bóng về phe mình. Nhận được bóng rồi, đồng đội có thể chạy chỗ này chỗ khác chuyển bóng cho nhau và tìm cơ hội tốt để chuyển bóng lại cho người chỉ huy mình, nhưng không được chạy vượt qua vòng ranh giới. Trong lúc đó, đội quân của đối phương tìm mọi cách tranh lấy quả bóng đang bay để ném trả về cho người chỉ huy của mình. Khi 1 người chỉ huy được quả bóng thì coi như đã ném được 1 quả thủ pháo vào thành đối phương và được tính 1 điểm cho đội mình.

Người chỉ huy ôm lấy quả bóng, chạy về phe mình, trao lại cho 1 đồng đội vào thành của đối phương thay làm chỉ huy.

Trò chơi cứ tiếp tục. Sau một thời gian chơi độ 15 phút, đội nào thắng điểm là thắng cuộc.

16. TIẾNG PHÁO NỔ

Trò chơi này có thể tham gia từ 20 đến 30 em. Các bạn đứng thành 1 vòng tròn rộng. Chỉ huy cầm bóng đứng giữa. Khi có lệnh chơi, chỉ huy chuyển bóng cho 1 bạn. Bạn này khi bắt bóng phải hô 1 tiếng "đoàng" thật to như pháo nổ, rồi

tung bóng cho chỉ huy. Hai bạn đứng ở hai bên ngay lúc đó phải đưa tay lên bịt tai, người bên trái bịt tai phải, người bên phải bịt tai trái.

Nếu người bắt bóng không kêu "đoàng" ngay lúc bắt được bóng, hai người bên cạnh không bịt tai, hay bịt nhầm tai, hoặc cũng kêu "đoàng" như bạn đều bị lỗi.

^Ai bị lỗi phạt lần lượt hát 1 bài, đọc thơ hoặc nhảy lò cò quanh một vòng sân.



17. CẮM CỜ QUYẾT THẮNG

Trên sân chơi kẻ 3 vạch : vạch chuẩn bị, vạch đặt bóng, vạch cắm cờ. Mỗi vạch cách nhau khoảng từ 10 đến 15 mét. Các đội có số người bằng nhau, xếp thành hàng dọc, đứng vào vạch, chuẩn bị. Khi nghe quản trò thổi còi các em đứng đầu chạy lên đá bóng vào vị trí cắm cờ xanh. Nếu bóng trúng vào vị trí (cờ xanh biểu hiện nơi gặp cụm chốt) là đội đã hạ được 1 chốt giặc và cắm cờ quyết thắng. Cứ lần lượt như vậy, đội nào cắm được nhiều cờ hơn, nhanh hơn là thắng.

18. LÀM CHIẾN SĨ TRINH SÁT

Trò chơi có 2 phân đội, mỗi phân đội 1 đầu, cách nhau khoảng 40 mét, giữa cắm 1 cọc mốc. (làm lán trại địch). Cách cọc mốc về mỗi phía 3 mét căng 1 đoạn dây 2,5 mét, cao chừng 60cm.

Bắt đầu chơi : số 1 của từng phân đội chạy lên, cách dây chần 2 mét, đi lom khom qua những rào kẽm gai vào trại địch nắm thắt lưng địch (nắm vào cọc mốc) điều tra tổ tường, quay trở lại qua rào kẽm gai, chạy về đơn vị. Số 2 tiếp như trên, cho đến số cuối cùng. Bên thắng là bên ít chiến sĩ chạm dây và người cuối cùng trở về sớm nhất.

19. VẬT NÀO CHỖ NÀY

Bốn năm người chơi xếp 1 hàng ngang, mỗi người cách nhau độ 1 sải tay. Trước mặt mỗi người ở dưới đất có trải một mảnh báo, trên đặt 6 đồ vật xếp theo một quy định của những người hướng dẫn (thí dụ có thứ chồng lên nhau, có thứ đặt ở bên phải, bên trái, trước hay sau 1 thứ dùng làm vật chuẩn v. v...). Đối diện với mỗi người, cách xa độ 6-7 mét, đều có trải 1 mảnh báo khác để trống không.

Quản trò hô : bắt đầu. Mỗi người nhanh chóng nhặt 1 đồ vật chạy mang đặt lên mảnh báo phía trên, rồi chạy về nhặt 1 thứ khác... Cứ thế, 6 đồ vật được di chuyển về đặt lại y nguyên như cách xếp cũ. Người nào chuyển nhanh và xếp đúng là thắng cuộc.

Cho 1 nhóm khác tiếp tục trò chơi với 1 cách sắp đặt thứ tự các đồ vật khác lần trước.

20. CHUYỂN THỐC VÀO KHO

Hai phân đội đứng thành hai hàng dọc, số người bằng nhau, phía trước có 2 cột mốc (gốc cây hoặc hòn gạch) cách xa nhau 10 đến 20 mét. Người

đứng đầu mỗi phân đội chuẩn bị chuyển "lương thực" là 1 cành cây bé cặp vào khe hai đầu gối.

Bắt đầu chơi : nghe còi của quân trò, người số 1 của từng phân đội chạy lên vòng qua cột mốc, trở lại hàng, người số 2 nhận vật chuyển cặp vào khe hai đầu gối chuyển tiếp cho đến hết (số 1 xuống xếp hàng phía cuối) vật chuyển bị rơi phải nhặt lên cặp lại vào khe 2 đầu gối mới được chuyển tiếp.

Bên nào chuyển xong trước, ít lần làm rơi vãi "lương thực" là thắng.

21. NÉM THỦ PHÁO VÀO LỖ CHÂU MAI

Các em làm 2 cái vòng đường kính 0,2 đến 0,3 mét bằng mây, tre hoặc dây thép v. v... để làm lỗ châu mai. Dùng dây thừng căng 2 cái vòng lên 1 cái khung, (khung đó làm lấy để chơi) hoặc sử dụng những chỗ có sẵn như cành cây. Buộc 2 cái vòng và đặt nằm ngang nhau, cao cách đất độ 1 đến 1,5 mét. Cách vòng 1 mét vạch tuyến ném, cách tuyến ném 4 vạch tuyến xuất phát.

Nhóm chơi chia làm 2 đội, bằng nhau, đứng 2 hàng dọc sau tuyến xuất phát hướng về phía

treo vòng. Mỗi nhóm cử 1 người cạnh chỗ treo vòng để theo dõi và ghi điểm, em số 1 của mỗi đội tay cầm bóng. Khi quản trò phát lệnh chơi, em số 1 chạy đến tuyến ném "thủ pháo" vào "lỗ châu mai". Nếu ném lọt vòng được tính 2 điểm, trúng vòng nhưng không lọt bóng tính 1 điểm. Ném xong nhặt bóng về đưa cho em số 2, rồi đứng vào cuối hàng. Cứ như vậy lần lượt đến hết. Nhóm nào nhiều điểm ít phạm quy định, đội đó thắng cuộc.

22. THĂM ĐẤT NƯỚC ANH HÙNG

Trên sân chơi hoặc ngoài bãi biển... các em cầm từng bảng nhỏ ghi tên các tỉnh của nước ta.

Quản trò cho các bạn bắt thăm. Trong phiếu thăm có ghi tên nhà máy, công trình lớn, di tích lịch sử, danh lam thắng cảnh. Sau 1 phút suy nghĩ, quản trò thổi 1 hồi còi, các em chạy đến vị trí tỉnh mà có di tích lịch sử hoặc nhà máy, công trình ghi trong phiếu thăm mình bắt được. Nếu bạn nào nhầm, quản trò mời bạn đó hát, hoặc múa 1 bài.

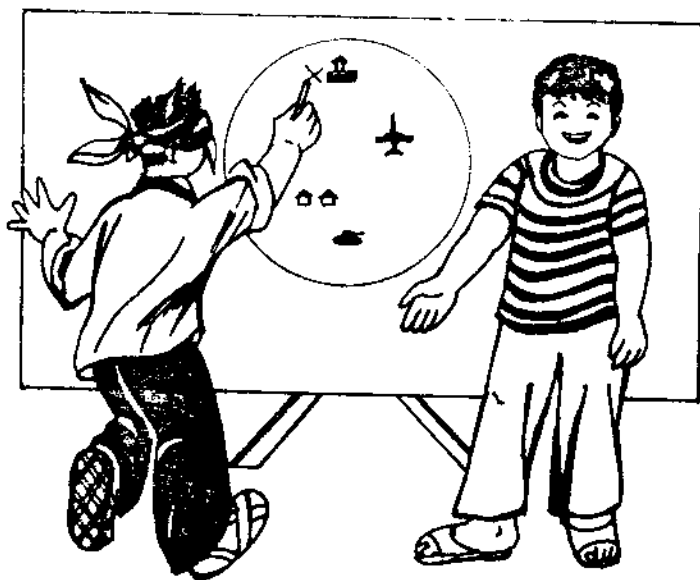
Thí dụ : em A bắt được thăm "công trình thủy

điện Hoà Bình", em phải chạy nhanh tới vị trí
cắm biển ghi "thị xã Hoà Bình".

Trò chơi này có thể mở rộng thêm bằng cách
ghi địa danh các nước mà các em đã học trong
chương trình.

23. TIÊU DIỆT CỨ ĐIỂM ĐỊCH

Quản trò vẽ lên bảng 1 vòng tròn to, trong
đó đánh dấu 10 "cứ điểm" của địch. Các bạn ngồi
dưới quan sát ghi nhớ vị trí các cứ điểm cho kỹ.



Quản trò lần lượt gọi các bạn lên "xoá số" cứ điểm địch bằng cách đánh 1 dấu chéo lên cứ điểm.

Nguyên tắc chơi : Bạn được gọi tên, mắt bịt kín bằng nhau. Các bạn ngồi dưới không được nhắc bạn bằng cách nhắc : dịch sang phải hoặc lên tí nữa v. v...

Mỗi bạn được quyền "nổ súng" 3 lần, bạn nào diệt được nhiều cứ điểm địch là thắng cuộc.

24. CHUYỀN GỖ

Số người chơi : 10 đến 20.

Dụng cụ : một khúc gỗ ngắn (hay 1 cành cây).

Người đứng thành vòng tròn rộng trên sân. Quản trò đưa cho 1 bạn 2 khúc gỗ ngắn (hay một cành cây) và chỉ định 1 bạn khác làm người đuổi bắt. Hai người đứng cách nhau khoảng 2 mét. Theo lệnh quản trò, bạn cầm khúc gỗ chạy loanh quanh, còn bạn kia thì tìm cách đuổi bắt. Muốn khỏi bị bắt, bạn có khúc gỗ tìm cách chuyển tay cho 1 bạn khác, bạn này lại chạy đi vào chuyển khúc gỗ cho bạn khác. Khi bạn cầm khúc gỗ bị bắt (tức là bị đập vào vai), thì quản trò chỉ định 2 bạn khác vào thay. Trò chơi lại tiếp tục.

25. GIÚP BẠN NGÀY XUÂN

Mỗi em nhận làm 1 "vật" gì đó, như em là "củ", em là "nước"... Các em vẽ những vòng tròn, những ô vuông, hoặc hình chữ nhật để quy định "bếp", "thùng được nước".

Khi quản trò kể chuyện về 1 gia đình cần giúp đỡ, nói đến đồ vật nào đó, vật đó phải được đặt ngay vào chỗ cần thiết. Thí dụ chiều nay nhà bạn A hết củ nấu cơm, thì lập tức bạn là "củ" phải chạy đứng ngay vào vòng đã quy định làm bếp. Bạn chớ có chạy nhầm vào nơi quy định là thùng nước... mà phạm lỗi đấy.

Muốn trò chơi hấp dẫn, thì chuyện kể của quản trò cũng phải vui, nhanh.

26. NÓI TOA TÀU HOẢ

Các bạn xếp 3 hàng dọc bằng nhau. Trước vạch xuất phát, khoảng cách giữa các hàng là 2 mét. Vẽ 1 vạch đích cách xa 10 mét.

Khi có lệnh chơi, bạn đứng đầu hàng chạy lên vòng qua vạch đích rồi quay trở về cho bạn thứ 2 "móc" toa (bằng cách vin vai hay đôi tay giữ hai sườn bạn) rồi cùng chạy tiếp như cũ. Khi chạy không được để đứt toa. Cứ thế mà lấp dần thêm

toa. Lúc người cuối cùng đã nôi vào đoàn tàu, bạn đầu hàng người huýt 1 hồi còi vòng qua vạch đích rồi kéo cả đoàn chạy nhanh đến ga đã quy định ở 1 nơi cách đó 20 mét.

Đội nào tới ga trước, không để dứt toa, là đội đó thắng.

27. BỘ MẶT BUỒN CƯỜI

Vẽ hình 1 khuôn mặt trên 1 tờ giấy hoặc bìa. Cắt ra 2 con mắt, hai lông mày, mũi, miệng, để riêng.

Nhóm chơi ngồi quây quần bên nhau. Một người đến lượt chơi sẽ bịt mắt. Bạn này được phát cho những bộ phận của khuôn mặt. Sau đó bạn sẽ đặt các bộ phận lên những chỗ mà bạn cho là hợp lý. Đặt xong, bạn được mở mắt, ngắm bộ mặt mà mình vừa tạo ra.

Nhóm chơi cứ lần lượt bịt mắt như vậy. Ai tạo được bộ mặt đẹp nhất là người thắng.

28. CỜ XÍCH

Cờ xích có bàn cờ kẻ ô lục lăng (hình vẽ). Mỗi cạnh 11 hình. Quân cờ có 2 màu : đen - trắng (hoặc đỏ - xanh, đỏ - vàng).

Mỗi người chơi có 2 cạnh đối diện nhau là phía của mình. Người chơi tuân tự mỗi người đi 1 quân, bỏ ô nào tùy ý. Ai nối quân cờ của mình thành 1 dãy mắt xích liền nhau từ phía bên này tới bên kia của mình là thắng (xem hình làm ví dụ).

Tất nhiên cả 2 vừa phải tìm cách chặt đứt mắt xích của đối phương vừa phải nối liền xích của mình.

Cờ xích giúp các em trau dồi năng lực quan sát, suy nghĩ, tính toán, giải quyết vấn đề và giải trí khá vui. Mời các em cùng chơi.

29. CHUYỀN CỜ

Số người chơi : 20 - 30 người. Chơi ở sân bằng phẳng và 2 lá cờ nhỏ.

Cách chơi : hai lá cờ nhỏ cắm ngang nhau cách vạch xuất phát 15 mét (có thể nhiều lá cờ cũng được).

Các em chia thành 2 đội, đứng hàng dọc sau tuyến xuất phát, mặt hướng về phía cờ cắm.

Quản trò thổi còi hiệu, em số 1 của mỗi đội lò cò 1 chân, nhanh chóng tới chỗ cắm cờ, lấy cờ mang về cho bạn số 2. Khi trở về được phép chạy

2 chân. Bạn số 2 của mỗi đội nhận được cờ, lại chạy lò cò lên cầm cờ. Xong, lại nhanh chóng chạy về vỗ vai bạn thứ 3.

Cứ lần lượt như thế, cho đến hết. Đội nào nhanh hơn là thắng cuộc.

Chú ý : lượt đi phải lò cò 1 chân. Lượt về được chạy 2 chân. Ai phạm luật đội đó sẽ bị trừ điểm.

30. TRỐN CỨU

Số người chơi chia làm 2 nhóm đều nhau. Một nhóm đuổi bắt và một nhóm cứu đồng đội. Khi bạn trong nhóm đuổi bắt bắt được bạn trong nhóm kia (bằng cách vỗ vào người) thì sẽ dẫn và "giam" tại 1 điểm quy định (gốc cây chẳng hạn). Các bạn chưa bị bắt đồng thời có hai nhiệm vụ : tránh không cho bị bắt, và cứu đồng đội. Để tạo thuận lợi cho đồng đội cứu, các bạn bị "giam" sẽ nắm tay nhau thành 1 dây dài (bạn cuối cùng dây cần phải đứng tại điểm quy định). Chỉ cần chạm được vào 1 bạn bất kỳ, coi như các bạn được cứu thoát. Bên đuổi bắt phải chia người để vừa bắt được bên kia, vừa tổ chức canh giữ "dây tù binh".

Khi nào bắt được hết đội bạn là thắng, thay phiên chơi tiếp.

31. CỨU BẠN

Người chơi đứng trong 1 sân hay 1 bãi riêng. Một người xung phong làm người đuổi. Còn các người khác chạy.

Cách chơi : Người đuổi có quyền đuổi và đập vào lưng bất kỳ và nếu người đó bị đập thì thay làm người đuổi. Trong khi đuổi, 1 người mà lại có 1 người khác chạy ngang qua làm cản trở thì phải đuổi theo người này. Chạy cắt ngang qua mặt người đuổi là để cứu bạn, khi bạn sắp bị đập vào lưng hay đã bị mệt.

32. ĐÈN BÁO HIỆU

Các em chơi chia thành nhiều nhóm khác nhau, đứng theo hàng dọc, bạn nọ đặt tay lên vai bạn kia. Mỗi nhóm là 1 loại xe khác nhau, dùng tín hiệu của loại xe đó. (Thí dụ xe đạp thì dùng tiếng chuông "kính coong, kính coong..."

Quản trò đứng ngoài làm đèn hiệu, dùng còi hoặc khăn màu, hay tiếng vỗ tay (thí dụ 1 tiếng còi là đèn xanh, hai tiếng là đèn vàng, 3 tiếng là đèn đỏ, v. v...). Khi chơi, mỗi nhóm chạy theo

hướng nào tùy ý. Khi bạn làm đèn hiệu thổi 2 tiếng còi, các em phải chạy chậm lại, nếu nghe 3 tiếng còi các em phải dừng ngay lại, đặt 2 tay sau gáy và đứng thật nghiêm, miệng kêu tín hiệu của loại xe nhóm mình nhận.

Nhóm nào thấy tín hiệu đèn đỏ mà vẫn chạy là bị phạm quy, phải làm theo hiệu lệnh bắt buộc của người chỉ huy. Để trò chơi vui, bạn "đèn hiệu" phải dùng hiệu lệnh thật linh hoạt.

33. KHOẺ NHẤT "TOÀN QUÂN"

Từ 10 đến 20 em cùng chơi. Tất cả xếp thành vòng tròn, có anh hoặc chị phụ trách điều khiển và là trọng tài của cuộc thi. Số người chơi đếm 1 - 2, 1 - 2... đến hết - cứ 2 em là 1 cặp. Trên sân vẽ từ 2 đến 4 vòng tròn đường kính 1 mét. Theo thứ tự 2 đến 4 cặp vào vòng tròn. Trọng tài thổi còi, cuộc thi bắt đầu - Các em trong vòng tròn ngồi xổm, kiễng chân, nhảy bằng 10 đầu ngón chân, giơ và xòe tay hướng về phía trước. Hai bên dùng 2 bàn tay, vừa nhảy vừa tìm cách đẩy cho đối phương ra khỏi vòng và ngã xuống đất là thắng cuộc. Các em thua ngồi quan sát và cổ vũ ở ngoài vòng. Các em thắng cuộc lại vào vòng thi đấu.

Cuối cùng chọn 1 em toàn thắng. Đó là người khoẻ nhất, được tặng danh hiệu "chiến sĩ khoẻ nhất toàn quân".

Chú ý : cổ vũ reo hò cho cuộc chơi vui, sôi nổi.

34. CHƠI GÀ

Giữa sân chơi căng 1 sợi dây làm đường ranh giới. Hai phân đội ngồi xúm hai bên sợi dây, đưa 2 tay tới trước, lòng bàn tay chạm nhau. Khi nghe hiệu còi, các em đứng ngay dậy, lùi về phía sau 1 bước, để lấy đà rồi nhảy lên, lấy 2 lòng bàn tay mà đẩy nhau. Chú ý không được chạm người hoặc vượt qua đường ranh giới. Ai ngã hay chống tay xuống đất, đội đó bị tính 1 điểm. Sau 10 phút đội nào nhiều điểm là đội ấy bị thua.

35. XẾP CHỮ

Chuẩn bị : các em cắt nhiều chữ cái to, rõ cùng mẫu.

Cách chơi : Mỗi nhóm từ 4 đến 5 bạn có nhiệm vụ xếp 1 khẩu hiệu đã quy định, số chữ bằng nhau. Ví dụ : chúng em chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam.

Số chữ cái của từng câu đã để riêng. Khi quản trò hô : "xếp chữ !" thì các em phải nhanh chóng chia nhau xếp. Nhóm nào làm nhanh, đẹp, không mất trật tự là thắng cuộc.

36. ĐOÁN TÊN

Số người chơi từ 5 đến 10. Các em đứng vòng tròn. Anh phụ trách (hoặc ban quản trò) đứng lẫn trong vòng. Anh phụ trách tự nói tên mình rồi quay mặt sang bên phải. Các em tự xưng tên người tiếp theo : Hùng - Lan - Thành.

Một em đứng vào giữa vòng. Các em khác nắm tay nhau và đi vòng quanh. Theo dấu hiệu của anh phụ trách các em đứng lại và cùng nhau đọc 4 câu thơ :

*Chúng ta đùa vui một tý đi
Tất cả cùng thay đổi chữ đi
Còn bạn thì xin đoán câu đố
Ai gọi bạn kia ? Đoán trúng đi.*

Anh phụ trách chỉ bất cứ một em nào và em đó sẽ nói to với bạn đứng giữa vòng. Thí dụ : "Hùng, bạn có biết trò chơi không ? " Bạn Hùng

đứng giữa vòng bị bịt mắt và phải nói trúng tên bạn vừa hỏi mình. Nếu nói sai. Hùng phải nhảy 1 vòng quanh "sao" theo kiểu con ếch hoặc 1 con vật nào đó.

37. KẸP BÓNG ĐI THI

Các em chia làm 2 đội, xếp thành hai hàng dọc trước vạch xuất phát. Mỗi đội có 1 quả bóng. Bắt đầu chơi, người số 1 của mọi đội kẹp bóng vào giữa hai đùi và cứ thế di chuyển tới vạch đích.

Tới đích thì cầm bóng chạy về đưa cho người số 2 trong đội. Người số 2 tiếp tục làm như người số 1. Cứ lần lượt làm như vậy cho đến người cuối cùng. Ai đánh rơi bóng ở giữa đường phải đi lại từ điểm xuất phát.

Đội nào về trước, đội ấy thắng.

38. ĐÓ VẬT NGÓN TAY CÁI

Đây là trò chơi của các bạn nhỏ Nhật Bản. Bắt đầu 2 bạn chơi để tay phải của mình kết chặt lại với nhau, chỉ để ngón cái tự do.

Hai đôi thủ di động ngón cái của mình theo

hương này, hương khác để "vờn nhau". Bất thành linh đôi bên tấn công nhau, cố gắng đẩy ngón tay của đối thủ nằm xuống và lấy ngón cái của mình đè lên. Bạn nào đè ngón tay của bạn khác xuống và đếm từ 1 đến 10 mà ngón tay bị đè không bật lên được là thắng.

39. NHẢY TÔM

Các em kẻ 1 vạch ngang làm vạch xuất phát. Cách đó 10 mét các em kẻ 1 vạch ngang nữa làm vạch đích. Số em chơi xếp thành hai hàng dọc đều nhau. Sắp xếp người sao cho lớn nhảy với lớn, bé nhảy với bé, cứ 2 em nhảy với nhau từng đôi một.

Khi nhảy 2 tay ôm đầu gối và nhảy giật lùi như tôm, hết hai em này lại đến 2 em khác. Cứ như thế cho đến hết.

Bên nào nhiều em tới đích trước là thắng cuộc.

40. CHIẾN SĨ THÔNG TIN

Chia chi đội thành nhiều đội "thông tin giải phóng", số người 2 đội bằng nhau. Từng đội đứng thành hàng dọc, mỗi em cách nhau 2 đến 3 mét, đội nọ cách đội kia 6 đến 8 mét.

Lệnh chơi bắt đầu, em đội trưởng đứng ở hàng đầu của mỗi đội phải chạy nhanh đến chỗ chỉ huy để nhận một mệnh lệnh. Người chỉ huy nói nhỏ vào tai cho các em đội trưởng nghe một mệnh lệnh nào đó, ví dụ như : "Hôm nay chúng tôi tấn công đội A".

Khi tất cả đã nghe xong, các em đội trưởng phải nhanh chóng chạy về đội mình truyền lại lệnh cho em đứng kế mình.

Cứ như thế mà truyền lệnh cho đến em cuối cùng. Em cuối cùng nghe xong phải nhanh chóng chạy lên nói nhỏ với chỉ huy mệnh lệnh mình vừa nhận được.

Đội nào truyền lệnh nhanh, chính xác, không sót chữ nào thì được gọi là đội truyền tin giỏi.

41. CHUYỂN DỊCH²

Các phân đội xếp hàng dọc trước một vạch xuất phát. Ở xa 10 mét là vạch đích. Trên vạch trước mỗi phân đội đều có vẽ 1 vòng tròn. Các nhóm đặt hòn cái của mình (1 mảnh ngói kích thước bằng nhau) vào vòng tròn trên vạch xuất phát.

Khi có lệnh chơi của quản trò, người số 1 mỗi

phân đội lò cò đá hòn cái nhích dần lên cho đến vòng tròn ở vạch đích rồi chạy nhanh về đập vào vai người số 2. Người này chạy lên vạch đích lò cò đá chuyển hòn cái trở về vòng cũ, đập vào tay người số 3 đã đứng sẵn ở vạch. Người số 3 tiếp tục cho đến người cuối cùng.

42. TẬP ĐẾM

Từng nhóm (hoặc phân đội) tập trung thành hàng dọc (hoặc ngang). Quản trò cho các bạn chuẩn bị xong, rồi hô hiệu lệnh : "Giơ tay lên cao". Tất cả làm theo cùng giờ tay lên, bàn tay nắm lại. Bây giờ quản trò tiếp tục hô theo thứ tự tùy ý, gọi tên số nào, người chơi phải giơ đủ từng ấy ngón tay.

Chú ý : từ số 2 trở lên thì giơ cả 2 bàn tay. Thí dụ : quản trò hô số 7, thì 1 bàn tay giơ 4 ngón, bàn tay kia 3 ngón cho đủ tổng số.

Người chơi phải làm động tác nhanh, không được sửa lại, ai không làm đúng quy định coi như không tính điểm. Cuối buổi chơi, người nhiều điểm nhất coi như thắng cuộc, ai ít điểm hơn phải nhảy lò cò 1 vòng hay hát 1 bài.

43. VƯỢT VẬT CẢN

Chia chỉ đội thành các tổ có số lượng người bằng nhau. Cách 20 mét về phía trước, vẽ vạch làm đích. Ở trong khoảng cách 20 mét này, mỗi tổ cử 2 tốp (từng đợt 1) lên quỳ ở vạch, nắm vai nhau, tạo thành những vật cản.

Khi có lệnh "vượt vật cản" của chỉ huy, bạn đứng đầu của mỗi tổ, chạy nhanh xuống, bò qua, đến vật cản thứ hai phải lấy đà nhảy qua, sau đó chạy nhanh về hàng để bạn sau lên tiếp.

Cứ như thế lần lượt từng người một chơi cho đến hết. Tổ nào làm xong trước là thắng cuộc.

44. CHUYỀN GẬY

Các đội đứng thành hàng dọc song song với nhau. Trước đội đặt 1 cây gậy dài khoảng 0,7 mét.

Cách chơi : Em số 1 mỗi đội nắm 2 đầu gậy, giơ cao qua đầu rồi đưa ra sau lưng (tay luôn luôn phải giữ chặt 2 đầu gậy). Em số 2 đỡ lấy gậy tiếp tục làm như trên và chuyền cho em số 3.

Cứ như vậy mà chuyền cho đến em cuối cùng. Em cuối cùng đỡ gậy rồi chạy lên đứng trên đầu

hàng và chuyển gậy xuống cho đồng đội theo phương pháp thứ 2 dưới đây :

Phương pháp thứ 2 : Hai tay cầm 2 gậy. Ngay trước đầu gối. Hai chân lần lượt bước qua gậy để đưa gậy ra sau lưng chuyển cho bạn. Cứ như vậy, cho đến em cuối cùng. Em cuối cùng lại chạy lên đứng trên đầu hàng và chuyển gậy xuống theo phương pháp thứ 3 sau này.

Phương pháp thứ ba : hai tay cầm 2 đầu gậy lấy sức nhún nhảy qua gậy, 2 chân gập lại cùng đưa qua gậy một lúc. Đến người cuối cùng chạy lên hàng đầu chuyển gậy xuống theo phương pháp thứ 4.

Phương pháp thứ 4 : hai tay cầm gậy với tư thế ngồi xổm lấy sức nhún nhảy qua gậy đặt sát mặt đất, hai chân cùng nhảy qua 1 lúc. Đứng lên chuyển gậy cho bạn đứng sau.

Trò chơi này đòi hỏi phải dùng nhiều sức. Hướng dẫn viên tùy sức người chơi mà cho nhảy theo một hay hai phương pháp hoặc bốn phương pháp.

Đội nào chuyển xong trước tiên là thắng.

45. TRÒ CHƠI LỒNG CHIM

Mục đích yêu cầu : gậy đoàn kết, gậy phản xạ nhạy bén, linh hoạt trong các trò chơi, các em

sẽ nhanh nhẹn và tháo vát.

Cách chơi : Đang xếp hàng thầy giáo hô 3 người, các em sẽ xếp thành 3, thầy giáo hô 5 người, các em xếp thành 5 thật nhanh, nếu chậm thì sẽ bị loại mà những học sinh bị loại là những con chim lạc đàn. Thầy giáo lại hô 3 người rồi điểm số từ 1 đến 3.

Thầy giáo hô số 2 làm chim, 1 đến 3 làm lồng, rồi bắt đầu chơi. Thầy giáo hô chim đổi lồng, những học sinh là chim tìm lồng chui vào.

Sau 1 tiếng còi thì các em đổi lồng, các em tiếp tục chơi sau khi 1 và 3 làm chim, những em nào còn lại là thắng cuộc.

46. TRÒ CHƠI NHỮNG ĐOÀN TÀU HỮU NGHỊ

Gây sự đoàn kết và hữu nghị.

Cách chơi : các đội xếp hàng dọc từ bé đến lớn. Các em khế sờ vào vai nhau từng đội. Như thế ta có 4 đội, 1 lớp có 60 người ta có 4 đội. Mỗi đội 15 em. Cuộc chơi bắt đầu từng đội là 1 đoàn tàu có 14 toa tức là 14 em. Đoàn tàu khuyu chân xuống kêu tu tu ầm ầm lên rất là vui nhộn. Thầy giáo là trưởng ga huýt còi tàu.

Khi có tiếng còi tàu các em đều cùng nhảy ra phía trước qua từng ga 1. Nếu làm đứt toa thì là đoàn tàu thua 1 điểm, nếu đứt lần thứ 2 là thua 2 điểm, nếu đoàn tàu nào không bị đứt toa đã nhảy nhanh tới đích trước tức là đã thắng cuộc.

Trò chơi này có thể đặt nhiều tên cũng được như : đoàn thiếu nhi thế giới sang thăm Bác...

47. TRÒ CHƠI THẦY BẢO (PHẢI CÓ TIẾNG THẦY BẢO THÌ MỚI LÀM)

Mục đích yêu cầu : rèn luyện sự chú ý tuyệt đối. Nếu sai sót đuổi ra ngoài.

Cách chơi : khi thấy giáo hô: "thầy bảo, ngồi xuống", tất cả phải ngồi, khi thấy hô: "đứng lên" tất cả phải đứng lên. Khi thấy hô: "giơ tay sang ngang", tất cả phải dang tay hàng ngang. Trò chơi này còn mục đích sửa đổi các động tác cho chính xác.

Nếu không làm theo tiếng hô đều bị phạt. Người còn lại cuối cùng là được khen thưởng và được điểm.

Chú ý học sinh làm theo tiếng hô, phải có tiếng "thầy bảo" mới làm.

48. BẢO VỆ GÓT CHÂN

Mục đích : Bồi dưỡng cho các em phát triển tính khéo léo và nhanh nhẹn.

Chuẩn bị : Trò chơi tiến hành trên sân chơi hoặc khu đất rộng. Các em tham gia chơi chia thành từng đội, sức khoẻ và khả năng tương đương với nhau. Mỗi đội có một khu vực chơi của mình, mỗi chiều khoảng 2m vẽ một hình vuông.

Cách chơi : Khi có lệnh của người điều khiển từng đôi (từng cặp) di chuyển trong khu vực của mình, lừa miếng nhau và tìm cách để sờ vào được gót của đối thủ và bảo vệ gót chân của mình không cho đối thủ sờ được. Nếu em nào bị đối phương sờ vào gót chân là bị thua một điểm. Sau một thời gian chơi quy định, em nào sờ được gót đối phương nhiều lần là thắng cuộc.

Có thể đổi việc sờ gót chân bằng sờ vào tai của đối phương.

Yêu cầu :

- Các em phải tự giác khi bị đối phương sờ đúng vào gót chân của mình.

- Tuyệt đối không được dùng sức mạnh để lấn áp đối phương.

- Em nào di chuyển ra khỏi khu vực của mình coi như bị thua một điểm.

49. NHẢY VÀO VÒNG TRÒN

Mục đích : Luyện cho các em phát triển sức mạnh và tính khéo léo.

Chuẩn bị : Trò chơi tiến hành trên sân trường hoặc khu đất rộng. Số lượng các em tham gia chơi không hạn chế, chia thành nhiều đội số người bằng nhau xếp theo hàng dọc. Phía trước các đội ; kẻ một vạch xuất phát, cách vạch xuất phát từ 0m70 - 1m (tùy theo lứa tuổi), trước mỗi đội vẽ một vòng tròn đường kính 0m30 - 0m40.

Cách chơi : Trò chơi bắt đầu, khi có lệnh người điều khiển các em ở mỗi đội lần lượt tiến lên sát vạch xuất phát và nhảy sao cho đúng vào trong vòng tròn, chân không được chạm vào vạch xuất phát cũng như vạch của vòng tròn. Em nào đã hoàn thành xong nhiệm vụ, thì đi lùi về đứng vào sau hàng của đội mình. Còn em nào bị phạm quy thì bị loại ngay và đứng ở một hàng riêng. Trò chơi tiếp tục chơi tới em cuối cùng của mỗi đội thì kết thúc. Đội có nhiều em phạm quy là thua, đội có ít em phạm quy và làm xong trước là thắng cuộc.

Yêu cầu : - Chân không được chạm vạch.

- Phải trật tự và tự giác.

50. ĐẬP BÓNG

Mục đích : Luyện cho các em phát triển sức bật và tác phong khẩn trương hoạt bát.

Chuẩn bị : Các em tham gia chơi chia thành nhiều đội, số người trong mỗi đội bằng nhau. Các đội đứng thành hàng dọc, trên sân trường, hoặc bãi rộng. Mỗi đội cử ra một người đứng cách đội của mình từ 5-10m quay mặt lại phía đồng đội tay cầm một chiếc gậy có buộc một quả bóng (khăn quàng), chiều cao thích hợp theo từng lứa tuổi để khi nhảy lên tay chạm được vào bóng hoặc khăn.

Cách chơi : Khi có lệnh của người điều khiển các em đứng đầu hàng của mỗi đội, nhanh chóng chạy về phía bạn cầm gậy có buộc bóng (khăn), nhảy lên làm sao cho tay chạm vào bóng (khăn). Sau đó chạy vòng qua bạn đó và trở về vị trí của mình, đập tay vào bạn tiếp theo, em này tiếp tục chạy lên và thực hiện như em vừa rồi. Trò chơi cứ như vậy tiếp diễn cho đến khi đội nào xong trước thì đội đó thắng cuộc.

Yêu cầu : - Khi nhảy lên, phải gắng chạm cho được vào bóng (khăn). Nếu không chạm được vào, thì em đó phải làm cho tới khi chạm được vào bóng (khăn), mới được chạy về chỗ của mình.

- Em cầm gậy có bóng (khăn) phải giữ nguyên

ở một độ cao nhất định (không được đưa xuống thấp nước nâng lên cao quá).

- Phải tự giác, thực hiện đúng quy ước của trò chơi.

51. AI NHỚ GIỎI

Mục đích : Bồi dưỡng cho các em phát triển tính quan sát và làm quen với sự nhận xét.

Chuẩn bị : Trên sân trường, hoặc một bãi rộng.

Một gói nhỏ (gói bằng khăn tay...) trong đó có nhiều vật khác nhau như : bút chì, tẩy, bút mực, còi, sổ tay... (không quá 15 thứ).

Các em chơi xếp thành vòng tròn. Người điều khiển đứng vào giữa vòng. Sau đó chia các em đứng gần nhau làm thành từng nhóm : mỗi nhóm 5 - 8 em.

Cách chơi : Người điều khiển mở gói đồ, cho các em quan sát nhận xét 1 - 2 phút rồi gói lại. Các nhóm hội ý ghi các đồ vật đã quan sát. Nhóm nào nhớ được nhiều nhất các đồ vật trong gói là thắng cuộc.

Chú ý : - Có thể thay đổi đồ vật, tăng thêm

hoặc giảm bớt trong mỗi lần chơi, để nâng cao chất lượng của trò chơi.

- Có thể cho các em xem kỹ một vật gì trong gói, rồi bắt tả lại một cách chi tiết (hình dáng, màu sắc, cấu tạo...).

52. ĐOÁN NGƯỜI

Mục đích : Luyện cho các em có óc suy xét và phán đoán.

Chuẩn bị : Trên sân trường, hoặc một bãi rộng. Các em tham gia chơi đứng thành một vòng tròn (nếu số lượng đông có thể xếp thành nhiều vòng tròn). Mỗi vòng, cho một em đứng ở giữa, lấy khăn tay bịt mắt em đó lại.

Cách chơi : Người điều khiển chỉ một em nào đó đứng trên vòng tròn, em này yên lặng rón rén đến bắt tay em bị bịt mắt, sau đó trở về vị trí của mình. Em bị bịt mắt cố đoán xem người vừa đến bắt tay mình là bạn nào, nếu đoán đúng thì được cởi khăn và em vừa bị gọi đứng tên phải vào thay em bị bịt mắt. Trò chơi lại tiếp tục từ đầu khi nào đoán đúng thì thôi.

Chú ý : Nếu quá lâu, em bị bịt mắt không đoán ra được người vừa bắt tay mình thì nên thay đổi trò chơi cho dễ hơn, bằng cách cho nói thầm

vào tai em bị bịt mắt, để em đoán nghe giọng mà đoán tên, hoặc cho em đoán nhận dạng người đứng trước mặt mình bằng cách sờ tay vào mặt và vào người để đoán tên, v. v...

Yêu cầu : - Các em phải yên lặng, để cho em bị bịt mắt dễ nhận xét và phán đoán.

- Góp thêm phần hào hứng trong khi chơi các em có thể đồng thanh hô to "ê-ê-ê..." khi em bị bịt mắt đoán sai.

53. CHIẾM VỊ TRÍ

Mục đích : Luyện cho các em tính nhanh nhẹn tháo vát, tác phong khẩn trương.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc một bãi rộng. Các em tham gia phân tán trên sân khấu chơi, mỗi em vẽ một vòng tròn đường kính khoảng 40 - 50cm. Tùy theo số lượng các em tham gia chơi nhiều hay ít có thể bỏ bớt từ 1 - 3 vòng. Thí dụ lớp có 30 em, thì chỉ vẽ 27 vòng, còn 3 em không có vòng (hình 1).

Cách chơi : Người điều khiển ra lệnh "ra", các em rời khỏi vòng của mình, đi lại tự do trong khu vực sân chơi. Khi người điều khiển ra lệnh "vào", các em phải nhanh chóng chiếm lấy vòng gần nhất,

đứng vào đó. Những em còn lại không có vòng phải lò cò hoặc chạy một vòng chung quanh khu vực chơi... Trò chơi lại tiếp tục từ đầu.

Trò chơi có thể như sau :

Biểu diễn trò chơi như trên, các em chậm chạp không tìm được vòng, sau khi đã thực hiện qui ước của trò chơi, thì bị loại ra khỏi cuộc chơi ; lúc này các em sẽ là trọng tài giúp người điều khiển và cổ vũ cho cuộc chơi thêm phần sinh động. Người điều khiển cho xoá bớt số vòng, để cho bao giờ số vòng cũng ít hơn số người chơi 1 - 3 người, và trò chơi cứ thế tiếp tục tới khi chỉ còn 2 em tranh một vòng, em nào giành được vòng cuối cùng coi như vô địch của cuộc chơi.

Yêu cầu : Các em phải luôn luôn tự giác, tôn trọng nội qui của trò chơi.

- Tránh xô lấn nhau khi tranh vòng.
- Khi có lệnh "ra" hoặc "vào" các em phải thực hiện đúng qui ước của trò chơi.

54. MANG TÀI LIỆU MẬT

Mục đích : Bước đầu giáo dục cho các em biết bảo quản và giữ gìn tài liệu mật ; đồng thời bồi dưỡng cho các em phát triển trí phán đoán.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc khu đất rộng. Các em tham gia chơi chia làm hai đội bằng nhau. Một đội làm nhiệm vụ canh gác trong khu vực quy định của sân chơi. Một đội có nhiệm vụ phải chuyển tài liệu mật (lá cờ nhỏ, bức thư...) qua khu vực canh gác của đội bạn. Mỗi đội có khoảng chừng từ 5 10 phút để chuẩn bị :

- Đội làm nhiệm vụ canh gác, phân bố quân kiểm soát các khu vực được giao phó.

- Đội "mang tài liệu" tranh thủ bàn bạc và cử người cất dấu tài liệu... sao cho khi đi qua khu vực bị kiểm soát, đối phương không phát hiện ra được người mang tài liệu của đội mình.

Cách chơi : Khi người điều khiển ra lệnh bắt đầu ; đội "mang tài liệu" phải tìm mọi cách khéo léo, để che giấu sao cho người mang tài liệu của đội mình khi đi qua khu vực bị kiểm soát mà không bị đối phương phát hiện. Nếu bị đối phương phát hiện ra người mang tài liệu thì đội đó bị thua một điểm. Trò chơi lại bắt đầu lần khác và nhiệm vụ được đổi giữa hai đội. Nếu mang tài liệu qua được khu vực kiểm soát thì đội đó thắng một điểm. Trò chơi lại bắt đầu lần khác, nhưng nhiệm vụ giữa hai đội lần này không đổi.

Yêu cầu : - Đội làm nhiệm vụ kiểm soát, nếu phán đoán người nào mang tài liệu thì được quyền

chỉ vào người đó, và người đó phải tự giác nhận, không được chuyển tài liệu cho người khác.

55. GIẤU TÀI LIỆU MẬT

Mục đích : Bồi dưỡng cho các em phát triển tính khéo léo, đồng thời bước đầu giáo dục cho các em ý thức cất giấu tài liệu và sự phán đoán tìm tòi.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi chia thành hai đội A và B. Mỗi đội chiếm một khu vực sân chơi.

Cách chơi : a) Khi chơi người điều khiển giao cho đội A một gói nhỏ tài liệu mật (trong đó : lá cờ nhỏ, khăn quàng đỏ, lá thư, lọ mực giả làm mìn...). Đội này tìm mọi cách cất giấu tài liệu đó trong khu vực sân chơi của mình, trong một thời gian quy định 5 - 10 phút. Hết thời gian đó, người điều khiển ra lệnh cho đội B vào khám phá và tìm kiếm, cũng trong thời gian quy định từ 5 - 10 phút. Trong khoảng thời gian này đội B tìm thấy tài liệu thì thắng cuộc, được một điểm ; nhưng nếu không tìm thấy bị thua một điểm. Sau đó đổi nhiệm vụ giữa hai đội. Sau một số lần chơi nhất định, các tính điểm của hai đội như sau :

- Cả hai đội số lần tìm thấy và không tìm thấy tài liệu bằng nhau thì hoà.

- Nếu đội nào tìm thấy tài liệu của đối phương, nhưng tài liệu của đội mình không bị đối phương tìm thấy thì được tính 2 điểm và là đội thắng cuộc.

b) Cách chơi thứ hai cũng như trên, nhưng chỉ khác là trong cùng một thời gian quy định, cả hai đội đều giấu tài liệu, sau đó lại cùng đi tìm tài liệu của nhau. Đội nào tìm thấy trước là đội thắng cuộc.

Nếu cả hai đội cùng không tìm thấy tài liệu của nhau trong một thời gian quy định thì hai đội hoà nhau.

Yêu cầu : - Khẩn trương và bí mật cất giấu tài liệu.

- Nghiêm túc và tự giác trong khi chơi.

56. BẢO MẬT HIỆU

Mục đích : Luyện cho các em phát triển trí nhớ, tính nhanh nhẹn tháo vát, ý thức hiệp đồng tập thể trong khi chơi.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi chia thành nhiều đội, số người

bằng nhau. Các đội đứng thành hàng dọc song song với nhau, đội nọ cách đội kia 2 - 3m. Trong mỗi đội em nọ đứng cách em kia 2m.

Cách chơi : Người điều khiển tập hợp các đội trưởng bí mật giao mật hiệu như : "Huế", "Hà-nội", "Sài-gòn"... hoặc "thật thà", "giả dối", "khiêm tốn"... Sau đó đội trưởng chạy về vị trí của mình. Khi người điều khiển ra lệnh "bắt đầu". Các đội trưởng nhanh chóng truyền mật lệnh của đội mình cho bạn tiếp theo trong hàng, bằng cách chạy tới vị trí của bạn (đồng ngũ của mình), ghé vào tai nói nhỏ mật lệnh, tuyệt đối không cho người của các đội bạn nghe được. Sau đó bạn vừa nhận mật lệnh lại truyền cho bạn đứng tiếp theo sau và cứ như vậy. Mật lệnh được truyền theo thứ tự hàng dọc của từng đội cho đến hết hàng. Đội thắng cuộc là đội có người đứng hàng cuối cùng lên báo lại với người điều khiển mật lệnh của đội mình trước các đội khác, và được người điều khiển thừa nhận là đúng. Các đội về sau xếp theo thứ tự hai, ba...

Nội quy : - Các em phải thật thà và tự giác khi truyền mật lệnh, không được truyền bỏ cách người.

- Phải trật tự, yên lặng, tuyệt đối bí mật không để cho đội bạn biết được mật lệnh của đội mình.

- Tác phong khi truyền lệnh phải nhanh nhẹn, khẩn trương và chính xác.

57. TẬP LÀM HOẠ SĨ

Mục đích : Rèn luyện cho các em phát triển trí nhớ, đồng thời bồi dưỡng cho các em phát triển óc suy nghĩ và phán đoán.

Chuẩn bị : Trò chơi được tiến hành ở sân trường hoặc khu đất rộng. (Có thể dùng lớp học để tổ chức trò chơi này thì tốt nhất). Mỗi hòm phân viết bảng. Các em tham gia chơi ngồi theo hình móng ngựa, hoặc hình chữ "U". Phía trước đối diện với các em ngồi treo một tấm bảng đen.

Cách chơi : Người điều khiển vẽ lên bảng 2 - 3 hình mặt người, nhưng mỗi hình mặt người thì vẽ thiếu một bộ phận như : mũi, tai, mắt, mồm... Sau đó chọn 2 - 3 em đủ với số lượng của hình vẽ, đưa lại gần bảng, cách độ 0,50 - 1m, lấy khăn bịt mắt các em đó lại, rồi cho các em đó tiến về phía bảng để vẽ nốt những bộ phận còn thiếu ở trên mặt hình vẽ (mỗi em chọn lấy một hình trước khi bị bịt mắt). Em nào vẽ đúng thì được tặng danh hiệu là "hoạ sĩ". Trò

chơi lại tiếp tục lần khác và thay các em tập làm hoạ sĩ.

Yêu cầu : - Bịt mắt cho thật kín.

- Được vui đùa và reo hò.

58. CA MÚA

Mục đích : Luyện cho các em phát triển trí thông minh ; đồng thời bồi dưỡng ý thức tập trung tư tưởng cho các em.

Chuẩn bị : Trò chơi được tiến hành trên sân trường hoặc khu đất rộng. Trên sân vẽ một vòng tròn lớn (kích thước tùy thuộc vào sân chơi), đường kính tốt nhất có thể là 20 - 25m. Tất cả các em tham gia chơi đứng vào trong vòng tròn đó. Người điều khiển đứng ở ngoài vòng và ở một vị trí quan sát được toàn bộ cuộc chơi.

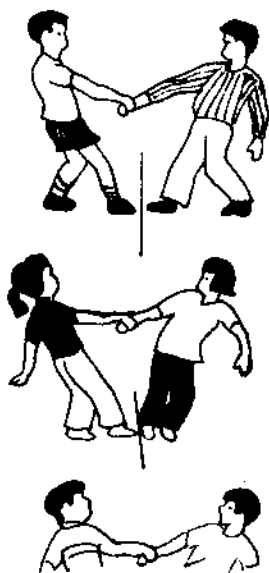
Cách chơi : Khi người điều khiển ra lệnh cho các em "ca múa". Tất cả các em phải nhảy múa và ca hát tự do theo ý muốn của mình. Khi có lệnh "dừng lại" lập tức các em đều phải dừng lại ở tư thế động tác của mình đang làm và phải im lặng. Em nào cử động hoặc cười nói, thì phải phạt chạy một vòng quanh khu vực sân chơi. Sau một

thời gian chơi quy định (1 - 1,30 giây), trò chơi lại tiếp tục lần khác.

Yêu cầu : Các em phải tuyệt đối chấp hành lệnh của người điều khiển.

59. ĐẤU BÒ

Mục đích : Bồi dưỡng cho các em phát triển sức mạnh.



Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi chia thành hai đội số người bằng nhau, đứng thành hai khu vực riêng biệt trên sân theo hàng ngang cách nhau từ 5 - 7m. Giữa hai đội vẽ từ 1 - 3 vòng tròn đường kính 1,50m (số vòng có thể tăng giảm tùy theo số lượng của các em tham gia chơi). Trong mỗi vòng tròn kẻ một đường kính chia 2 phần cho hai em khi vào đấu,

đứng chờ lệnh. Mỗi đội có một đội trưởng. Đội trưởng của mỗi đội cử người vào vòng thi đấu.

Cách chơi : Khi có lệnh của người điều khiển, các em ở trong vòng thi đấu đặt tay lên vai và đẩy nhau. Em nào đẩy lùi được đối phương ra khỏi vòng là thắng cuộc và được ghi một điểm cho đội của mình, và vòng đó coi như kết thúc cuộc chơi ; còn các vòng khác nếu không phân biệt được sự thắng thua thì sau một thời gian chơi nhất định trò chơi lại bắt đầu đợt khác. Kết thúc trò chơi đội nào nhiều điểm là đội đó thắng.

Yêu cầu : - Phải tự giác khi thua cuộc.

- Trong lúc nắm vai để đẩy, không được dùng sức mạnh để bóp vai đối phương.

- Trai, gái chơi riêng.

60. CHIM ĐÀU ĐÀN

Mục đích : Rèn luyện tính linh hoạt, mưu trí, nhạy cảm, quan sát nhanh.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi đứng theo vòng tròn. Chọn một em đứng ở giữa vòng tròn bịt mắt lại và một em làm "chim đầu đàn" đứng lẫn ở trên đường tròn cùng với các em khác.

Cách chơi : Ổn định tổ chức xong, người hướng dẫn ra lệnh bắt đầu, em bị bịt mắt bỏ khăn ở mắt ra, để quan sát tìm ra em làm "chim đầu đàn". Lúc này "chim đầu đàn" tự do nhưng kín đáo làm các động tác như : vỗ tay, múa tay, nhảy tại chỗ, ngồi xuống... các em khác cũng phải nhanh chóng làm theo "chim đầu đàn", làm thế nào để cho em đứng ở giữa vòng tròn không phát hiện được "chim đầu đàn" - em này phải tập trung quan sát xem ai (?) là người khởi xướng đầu tiên làm động tác ("chim đầu đàn"). Nếu phát hiện đúng, "chim đầu đàn" phải ra đứng giữa vòng tròn và bịt mắt lại, làm nhiệm vụ của em phát hiện. Trò chơi bắt đầu lần khác.

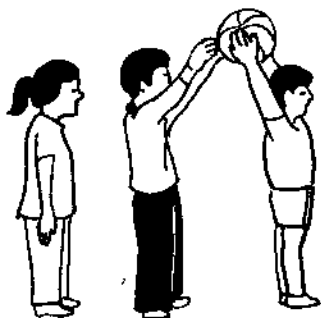
Yêu cầu : - Nếu em bị bịt mắt phát hiện 3 lần không đúng thì phải lò co quanh sân (vòng tròn) một lượt. Trò chơi lại tiếp tục. Nếu trò chơi tiến hành lần hai, mà em bị bịt mắt không phát hiện được "chim đầu đàn", thì cho một em khác làm thay nhiệm vụ của em này : và như vậy, là thay cả em làm "chim đầu đàn". - "Chim đầu đàn" nên làm các động tác đơn giản.

Chú ý : Khi làm động tác theo "chim đầu đàn" - Các em nhìn "chim đầu đàn" phải thật kín đáo, tránh sự phát hiện của em bị bịt mắt.

61. CHUYỀN BÓNG

Mục đích : Bồi dưỡng cho các em tinh thần hiệp đồng tập thể trong lúc chơi đồng thời cũng bồi dưỡng cho các em phát triển tính nhanh nhẹn và tháo vát.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi chia làm nhiều đội số người bằng



nhau. Các đội đứng theo hàng dọc. Trước mỗi đội đặt một quả bóng (nếu có nhiều bóng thì càng tốt nhưng số lượng mỗi đội đều bằng nhau).



Cách chơi : Người điều khiển quy định các cách chuyền bóng như : chuyền qua đầu, chuyền qua sườn phải hoặc sườn trái, qua háng hoặc phối hợp tất

cả các cách chuyển trên theo một quy định. Khi người điều khiển ra lệnh bắt đầu, các đội nhanh chóng chuyển bóng theo cách đã quy định từ em đầu tới em cuối. Sau khi em cuối nhận được bóng phải đưa bóng lên cao và hô xong. Đội nào xong trước là đội đó thắng cuộc (hình 5).

Có thể chuyển bóng với các tư thế khác nhau: đứng, ngồi xổm, ngồi xếp chân bằng tròn...

Nội quy : - Khi các em chuyển bóng phải theo đúng những động tác đã quy định, và chuyển lần lượt, không được sót.

- Khi chuyển bóng không được để bóng rơi xuống đất em nào làm rơi phải nhặt lên và chuyển tiếp cho bạn khác.

62. XÁCH NƯỚC

Mục đích : Luyện cho các em phát triển tính nhanh nhẹn và khéo léo ; đồng thời bồi dưỡng cho các em ý thức chơi hiệp đồng tập thể.

Chuẩn bị : Trên sân trường hoặc bãi rộng. Các em tham gia chơi thành nhiều nhóm mỗi nhóm 3 người. Các nhóm đều đứng sau vạch xuất phát. Cách vạch xuất phát về phía trước 5 - 7m về một vạch làm đích.

Cách chơi : Khi có lệnh của người điều khiển, ở mỗi nhóm, hai em đứng hai bên xóc nách em đứng giữa - biểu tượng là thùng xách nước, chạy nhanh về đích. Trong lúc chạy em làm "thùng nước" phải co chân lên khỏi mặt đất. Khi chạy tới đích, dừng lại nhanh chóng để đổi người làm "thùng nước", rồi lại chạy trở về vạch xuất phát. Đến vạch xuất phát lại dừng lại để đổi người, sau đó lại tiếp tục chạy về đích. Nhóm 3 em nào chạy về đích trước thì được xếp thứ nhất, các nhóm sau xếp theo thứ hai, ba...

Yêu cầu : - Cả ba em trong một nhóm đều được lần lượt làm "thùng nước".

- Trước khi chạy phải đứng sau vạch xuất phát và khi tới đích phải vòng qua vạch đích rồi mới được quay trở lại.

- Khi chơi phải trật tự và tự giác tốt.

63. SỐ CHẴN, SỐ LẺ

a. Chuẩn bị :

- Tập hợp lớn thành vòng tròn, em nọ cách em kia 0,50m, 0,80m, mặt quay vào tâm.

- Giáo viên gọi tên và giải thích trò chơi, qui ước cho học sinh số lẻ đứng yên, số chẵn ngồi xuống.

b. Nguyên tắc chơi :

Giáo viên chỉ định một em bất kỳ bắt đầu điểm số 1, em bên phải số 2, em bên phải tiếp theo số 3 và cứ lần lượt như vậy cho đến hết. Các em khi điểm số của mình nếu là số lẻ thì đứng yên, số chẵn thì vừa nói to số của mình vừa ngồi xuống. Đến lượt em cuối cùng điểm số (em đứng sát phía bên trái em được giáo viên chỉ định điểm số đầu tiên) nếu là số lẻ, thì đến vòng điểm số thứ hai những em số lẻ lần trước trở thành số chẵn phải ngồi xuống, em số chẵn lần trước trở thành số lẻ thì lần lượt đứng lên và cứ như vậy cho đến hết. Trường hợp em cuối cùng (sau khi điểm số được 1 vòng) là số chẵn thì đến lượt điểm số vòng hai, các em số chẵn ngồi xuống, số lẻ đứng lên.

Sau 2 vòng điểm số, giáo viên cho điểm số đổi chiều hoặc chọn một em khác điểm số từ đầu và cách chơi vẫn tiếp tục như trên.

Ghi chú :

- Cũng trò chơi trên, khi các em đã biết cách chơi và chơi tương đối thành thục, giáo viên có thể chỉ định em số 1 điểm số, sau đó các em lần lượt điểm số được khoảng 10 em thì giáo viên lại chỉ định ngay một em đã điểm số rồi nhưng ở số 3 hoặc 4-5 điểm số từ đầu và các em cứ điểm

số đuổi nhau như vậy theo 2-3 vòng điểm số khác nhau và thực hiện động tác đứng lên, ngồi xuống.

- Trò chơi trên có thể tổ chức thi đấu theo 2-4 hàng dọc, hoặc hàng ngang, xem hàng nào điểm số nhanh, các em đứng số phải ngồi xuống nhanh, hàng ngũ ngay ngắn hàng đó thắng cuộc.

64. CÁO BẮT GÀ

a. Chuẩn bị :

- Kẻ một vòng có đường kính 5-8m gọi là "*chuồng gà và sân chơi của Gà*".

- Chọn 3-5 em nhanh nhẹn đóng vai "*Cáo*".

b. Nguyên tắc chơi :

Gà ở trong chuồng hoặc chơi tự do ở sân của mình bằng cách đi lại, chạy, nhảy lò cò, hoặc chạy ra khỏi vạch giới hạn rồi lại chạy về, v. v... Trong khi đó cáo đi lang thang ở ngoài và tìm cách rình để bắt Gà. Nếu có Gà nào ra sát vạch giới hạn hoặc đi ra khỏi khu vực của mình thì Cáo đuổi bắt bằng cách vỗ vào người đóng vai Gà, khi đó Gà coi như bị Cáo bắt. Trò chơi cứ tiếp tục như vậy trong một khoảng thời gian nhất định thì chuyển

những em đóng vai "Gà" đã bị "Cáo" bắt ra đóng vai "Cáo" và những em đóng vai "Cáo" được chuyển sang đóng vai "Gà".

Ghi chú :

- Trường hợp sân hẹp, có thể kẻ một vạch giới hạn chia sân ra làm hai phần : phần rộng để làm chuồng và sân chơi của Gà, phần còn lại của Cáo.

- Nhắc các em không được xô đẩy nhau.

65. ĐUỔI BẮT

a. Chuẩn bị :

- Kẻ hai vạch giới hạn cách nhau 8-10m, mỗi vạch dài 1m. Cách mỗi vạch giới hạn về phía trước 1,5m kẻ một vòng tròn có đường kính 0,3m-0,5m.

Tập hợp lớp thành 2 hàng dọc có số lượng người ngang nhau (nếu chi tiết có thể ngang nhau về số lượng và giới tính). Hai đội đứng đối diện nhau ở hai bên vạch giới hạn.

b. Nguyên tắc chơi :

Khi có lệnh của giáo viên cho trò chơi bắt đầu, em số 1 của bên A chạy sang đặt chân vào vòng tròn của bên B rồi nhanh chóng chạy về qua vạch

giới hạn của hàng mình rồi đi xuống tập hợp phía cuối hàng. Khi em số 1 của bên A đặt chân vào vòng tròn bên B, thì em số 1 của bên B nhanh chóng vượt qua.

66. GÀ ĐUỐI CỐC

a. Chuẩn bị :

- Tập hợp lớp thành 2 hàng dọc sau đó cho quay hướng thành 2 hàng ngang, tạo thành từng cặp một, em phía trước đóng vai "Cóc" ngồi xổm, em phía sau đóng vai "Gà" một chân co lên đưa tay cùng chiều giữ lấy cổ chân. Hàng nọ cách hàng kia 0,80m-1,0m.

b. Nguyên tắc chơi :

Khi có lệnh của giáo viên, Cóc "nhảy" bật theo tư thế ngồi xổm về phía vạch giới hạn phía trước, "Gà" lò cò đuổi phía sau. Nếu Gà đuổi kịp Cóc thì dùng tay vỗ nhẹ vào người Cóc, Cóc coi như bị bắt. Nếu Cóc lập tức quay lại và đóng vai "Gà", còn "Gà" cũ thì chuyển thành "Cóc" và cũng quay ngay lại rồi nhảy theo tư thế của Cóc về vạch giới hạn. Trò chơi tiến hành như vậy 1 - 2 lần (mỗi lần nhảy đi và một lần nhảy về) thì

dừng lại, hàng nào số người bị bắt nhiều hàng đó thua.

Ghi chú :

Trò chơi này tổ chức theo hai hàng, nhưng khi thi theo cá nhân, vì vậy các em cần chọn đôi thi cho ngang sức nhau và cùng giới tính.

67. CƯỚI NGỰA TUNG BÓNG

a. Chuẩn bị :

- Chia lớp làm hai nhóm : nam, nữ. Từng nhóm tập hợp thành một vòng tròn sau đó điểm số 1,2; 1,2 ;... tạo thành từng đôi một. Em số 2 tiến ra sau em số 1, em số 1 cõng em số 2.

- Mỗi nhóm 1-2 quả bóng nhỏ (cao su, nhựa).

b. Nguyên tắc chơi :

Các em cưỡi ngựa tung bóng cho nhau. Khi tung bóng, cố gắng tung cho chính xác, em đón bóng cố gắng bắt được bóng không để bóng rơi. Trường hợp bạn bắt để bóng rơi, thì toàn bộ những em đóng vai "*Người cưỡi ngựa*" phải nhanh chóng nhảy xuống đất rồi chạy cho xa. Trong khi đó các em đóng vai "*Ngựa*" nhanh chóng nhặt lấy bóng.

Khi nhặt được bóng thì hô to "*đứng lại !*" lúc này các em đóng vai "*Người cưỡi ngựa*" không được chạy nữa mà phải đứng ngay lại và quay mặt về phía người cầm bóng. Người cầm bóng có quyền ném bóng vào bất kì "*Người cưỡi ngựa*" nào đứng gần mình. Khi bị ném, "*Người cưỡi ngựa*" có quyền tránh, nếu tránh được, thì trò chơi lại tiếp tục bằng cách những "*Người cưỡi ngựa*" vẫn đóng vai cưỡi ngựa, những người đóng vai "*Ngựa*" lại tiếp tục phải công bạn. Trường hợp bị bóng ném trúng bất kì bộ phận nào của cơ thể, thì trò chơi tiếp tục bằng cách đổi vai cho nhau.

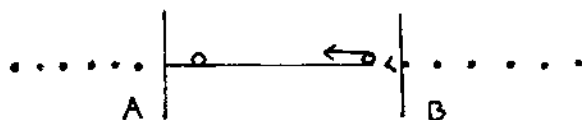
Trường hợp khi người nhặt được bóng và hô "*Đứng lại*", nhưng do quá đà, người chạy vẫn chạy thêm 2-3 bước nữa, thì vạch giới hạn để đuổi bắt người của bên A. Nếu đuổi kịp thì vỗ nhẹ vào người của bên A, coi như người bên A bị bắt em đó dẫn người bị bắt về hàng của mình. Tiếp theo em số 2 của bên B thực hiện động tác như em số 1 của bên A, cứ như vậy thay nhau cho đến hết. Trường hợp em số 1 của bên A, cứ như vậy thay nhau cho đến hết. Trường hợp em số 1 của bên B không đuổi bắt được em số 1 bên A, thì số 1 bên B đặt chân vào vòng tròn bên A rồi nhanh chóng chạy về qua vạch giới hạn của hàng mình rồi về tập hợp phía cuối hàng. Khi em số 1 bên B đặt chân vào vòng tròn, thì em số 2 bên A nhanh

chóng xuất phát đuổi bắt em số 1 bên B. Nếu không đuổi được khi đặt chân vào vòng tròn bên B rồi nhanh chóng chạy về. Khi số 2 bên A đặt chân vào vòng tròn bên B thì số 2 bên B nhanh chóng xuất phát đuổi bắt số 2 bên A. Trò chơi cứ tiếp tục như vậy cho đến hết nếu như không có ai bị bắt. Tổng số người của bên nào bị bắt nhiều hơn và phạm qui nhiều hơn bên đó thua.

Ghi chú :

- Nhắc nhở các em phải tự giác xuất phát đúng khi người đang chạy của đội bạn đặt một chân vào vòng tròn. Nếu xuất phát trước coi như phạm qui.

- Cũng trò chơi trên, có thể tổ chức cho các em chơi theo cách khác như chạy đến nhặt bóng (hay một vật gì đó) ở vòng tròn của đội bạn rồi chạy, sau đó người kia đuổi. Cũng có thể lúc đầu nhảy lò cò, sau đó khi quay về mới chạy, v.v...



người chạy phải lùi lại 2-3 bước và đứng đúng vị trí lúc đã có lệnh "*Đứng lại*".

Chú ý :

- Không được ném bóng vào mặt bạn.
- Phải tự giác khi nghe thấy "Đứng lại".

68. NHẢY DÂY CÁ NHÂN

a. Chuẩn bị :

- Một đến hai em một dây nhảy.
- Chọn nơi bằng phẳng, sạch sẽ. Tập hợp lớp thành 2 hàng dọc (một hàng nam, một hàng nữ). Nếu sân hẹp, lớp đông, có thể tập hợp thành 4 hàng dọc (hai hàng nam, hai hàng nữ). Một hàng cầm dây chuẩn bị, hàng kia đứng đếm. Nam có thể đếm cho nữ và ngược lại, nhưng thi thì thi theo từng giới tính.

b. Nguyên tắc chơi :

- Khi thấy các em đã chuẩn bị tốt, giáo viên nhìn đồng hồ và hô "Bắt đầu". Các em thi nhau nhảy nhanh trong 10 giây, ai nhảy được nhiều nhất, người đó vô địch. Khi hết 10 giây, giáo viên phải hô to "Thôi !".

- Giáo viên có thể tổ chức chơi theo cách cho

các em nhảy tối đa xem em nào nhảy được nhiều nhất (không qui định kiểu nhảy).

- Có thể tổ chức nhảy di động theo kiểu tiếp sức.

69. AI NHIỀU ĐIỂM NHẤT

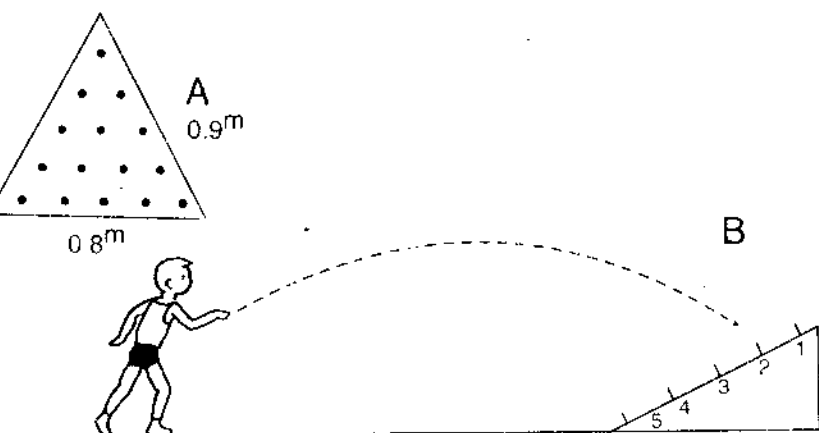
(Trò chơi đã học ở lớp 2)

Mục đích : Rèn luyện kĩ năng ném, phát triển năng lực khéo léo, chính xác và tự tập trung chú ý cao.

Chuẩn bị : - Một bàn gỗ nghiêng hình tam giác cân, có cạnh đáy 0,8m, hai cạnh kia 0,9m (độ nghiêng khoảng 30 - 45°), trên bàn gắn 15 chiếc cốc được bố trí làm 5 hàng ngang : 1, 2, 3, 4, 5 (hàng số 1 : 1 chiếc ; hàng số 2 : 2 chiếc... hàng số 5 : 5 chiếc). Mỗi cốc dài 10cm có một đầu gắn vuông góc vào bàn (xem h. 30), cốc nọ cách cốc kia 0,15cm (tính từ tâm cốc).

- Chuẩn bị 5 - 10 vòng nhựa đeo tay của trẻ em hoặc vòng làm bằng tre, mây có đường kính 5cm - 7cm.

- Kẻ một vạch giới hạn cách mép bàn (phần sát đất) 2m - 3m. Tập hợp HS thành hàng dọc phía sau vạch giới hạn (từng tổ một, các tổ khác



đứng thành những hàng ngang ở hai bên để quan sát).

Cách chơi : Lần lượt từng em vào sát vạch giới hạn, cầm 5 chiếc vòng và lần lượt ném vào đích. Nếu ném vào cọc trên cùng được 5 điểm, vào hàng cọc số hai được 4 điểm, vào hàng cọc số ba được 3 điểm, vào hàng cọc số bốn được 2 điểm và vào hàng cọc số năm được 1 điểm. Ai được tổng số điểm cao nhất người đó vô địch. Em nào ném xong lên nhặt vòng về đưa cho bạn tiếp theo và trò chơi cứ thế tiếp tục như vậy hết hàng này đến hàng khác. Có thể chơi cá nhân, thi theo nhóm, tổ hoặc cả lớp. Từ hàng thứ hai đến hàng cuối cùng, mỗi hàng có 2 đến 5 cọc, vòng ném

vào bất cứ cọc nào cũng được tính điểm như quy định đã nêu ở trên.

Ghi chú : - Nhà trường có thể đóng nhiều bàn đích để cho nhiều HS cùng chơi được.

- Cũng có thể tổ chức cho nhiều em cùng ném một lúc vào bàn đích với điều kiện các vòng ném của mỗi người phải có màu hoặc dấu hiệu khác nhau để nhận biết được vòng của ai trúng đích.

- Trường hợp không có bàn đích thì cho HS chơi ném vòng vào cổ chai.

70. TRỒNG NỤ, TRỒNG HOA

(Trò chơi đã học ở lớp 2)

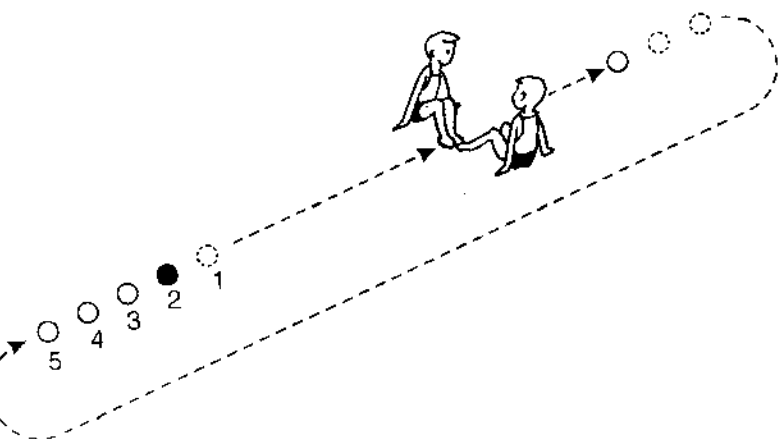
Mục đích : Rèn luyện kĩ năng chạy kết hợp với nhảy, phát triển sức mạnh, sức mạnh và khả năng phối hợp khéo léo chính xác.

Chuẩn bị : - Chọn một nơi sạch sẽ, thoáng mát, nền bằng phẳng. Cho các em ngồi làm "nụ, hoa" cần lót một vật gì đó để không bẩn quần (dép, giấy...).

- Tùy theo số lượng HS trong lớp, có thể tổ chức cho các em thành 2 - 4 nhóm để chơi, mỗi nhóm khoảng 8 - 12 em. Mỗi nhóm chọn ra 2 em

ngồi làm "nụ, hoa", hai em này ngồi cách em đầu tiên (theo hàng dọc) khoảng 4 - 6m. Tư thế ngồi của các em như sau : ngồi đối diện nhau, hai chân đưa về trước hai bàn chân chạm hai bàn chân của bạn ngồi đối diện, hai đầu gối co ở góc độ hợp lí theo độ cao của nụ và hoa. Các em còn lại tập hợp thành một hàng dọc, em nọ cách em kia 0,8m - 1,2m em đứng đầu tiên cách "nụ, hoa" một khoảng như đã nêu trên (xem h.31).

Cách chơi : Khi có lệnh của GV hoặc lớp trưởng cho cuộc chơi bắt đầu, từng nhóm một, các em lần lượt chạy rồi nhảy qua chỗ "nụ, hoa". Nhảy xong, về tập hợp ở cuối hàng để chuẩn bị nhảy đợt tiếp theo. Nếu sân rộng, nhảy xong chạy về phía trước 4 - 6m đứng quay mặt lại hình thành một hàng đối diện, khi các bạn nhảy xong, thì



trò chơi lại tiếp tục bằng cách chạy ngược lại với hướng ban đầu rồi nhảy qua "nụ, hoa". Trong khi

71. GIÀNH CỜ CHIẾN THẮNG

(Trò chơi đã học ở lớp 3)

Mục đích : Nhằm rèn luyện kĩ năng chạy, phát triển sức nhanh.

Chuẩn bị : - Kẻ hai vạch giới hạn cách nhau 10m - 14m. Chính giữa sân kẻ một vòng tròn có đường kính 0,5 - 1,0m và cắm vào đó một lá cờ nhỏ hoặc một cành lá, hay một vật gì thay cho cờ.

- Chia lớp thành 2 đội (nếu lớp đông nên chia thành 2 sân chơi), mỗi đội tập hợp thành một hàng ngang ở một vạch giới hạn, mặt quay vào phía cờ. Các em ở mỗi hàng điểm số để nhận biết số của mình (không nên quá 10 em ở một hàng).

Cách chơi : GV gọi đến số nào, thì hai em mang đồ đó của hai đội nhanh chóng chạy lên giành lấy cờ mang về cho đội mình. Khi người của đội bạn đã cầm cờ chạy, thì người cùng số phải chạy đuổi theo để giành lại cờ bằng cách vỗ nhẹ vào người bạn. Trong trường hợp này người cầm cờ bị thua, còn nếu không đuổi kịp để người cầm cờ chạy về qua vạch giới hạn, thì người đó thắng cuộc. GV có thể gọi một hoặc hai, ba số

cùng lúc hay cách nhau một khoảng ngắn để cho trò chơi thêm hấp dẫn.

Ghi chú : Trò chơi này còn có tên là "Cướp cờ".

72. MÈO ĐUỐI CHUỘT *(Trò chơi đã học ở lớp 3)*

Mục đích : Nhằm rèn luyện sự khéo léo, linh hoạt, nhanh nhẹn.

Chuẩn bị :

- Chọn một sân rộng, bằng phẳng, sạch sẽ, thoáng mát.

- Tập hợp lớp thành một vòng tròn mặt quay vào trong, các em dang tay ngang và nắm lấy tay nhau tạo thành một vòng tròn khép kín.

- Chọn một em đóng vai "mèo" và một em đóng vai "chuột". Hai em này đứng cách nhau 3m ở phía trong vòng tròn.

Cách chơi :

- Khi có lệnh của GV, tất cả các em đứng theo vòng tròn đồng thanh đọc to và đều :

*"Mèo đuổi chuột,
Mời bạn ra đây,
Tay nắm chặt tay,*

*Đứng thành vòng rộng,
Chuột luôn lỗ hồng,
Chạy vội chạy mau,
Mèo đuổi đằng sau,
Trốn đâu cho thoát !".*

Sau từ "thoát", "chuột" luôn qua các "lỗ hồng" tạo thành giữa các bạn để chạy trốn khỏi mèo ; còn "mèo" phải nhanh chóng luôn theo các "lỗ hồng" mà chuột đã chạy để bắt chuột. Khi đuổi kịp, mèo đập nhẹ tay vào người chuột, chuột coi như bị bắt. Trò chơi dừng lại, đổi vai cho nhau hoặc thay vai mèo và chuột bằng một đôi khác và trò chơi lại tiếp tục.

Trường hợp sau 1 - 2 phút mà mèo không đuổi được chuột cũng cần phải dừng lại để thay bằng một đôi khác để tránh các em chơi quá sức.

Khi các em đã chơi thành thục, có thể cho "mèo" chạy đón đầu chứ không bắt buộc phải luôn đứng qua đường mà "chuột" đã chạy.

73. ĐUA NGỰA

(Trò chơi đã học ở lớp 4)

Mục đích : Nhằm rèn luyện sự khéo léo và phát triển sức mạnh của hai chân.

Chuẩn bị : 2 - 4 đoạn tre, gỗ hoặc bằng nhựa dài 0,60m - 1,0m, trên một đầu có gắn một miếng bìa cứng cắt theo hình đầu ngựa.

- Kẻ một vạch giới hạn và một vạch đích cách nhau 6 - 10m.

- Tập hợp lớp thành 2 - 4 hàng dọc sau vạch xuất phát mỗi hàng có một "ngựa".

Cách chơi : Những em đứng đầu hàng đặt gậy vào giữa hai đầu, một đầu gậy gần sát đất, đầu có gắn miếng bìa hình đầu ngựa chéch lên cao về phía trước, hai tay nắm lấy gậy giả làm động tác cưỡi ngựa, đứng theo kiểu chân trước chân sau.

Khi có lệnh của GV, những em đang "cưỡi ngựa" chạy (phi) nhanh về trước bằng cách giậm nhảy hai chân để bật người lên cao về trước và rơi xuống chạm đất ở tư thế chân trước chân sau, hai đùi vẫn kẹp lấy gậy. Động tác cứ tiếp tục như vậy cho đến đích thì quay lại và lại phi về đến vạch xuất phát thì trao "ngựa" cho bạn thứ hai, rồi đi về tập hợp ở cuối hàng. Bạn thứ hai sau khi nhận được ngựa lên "phi ngựa" như bạn số 1 và trò chơi được thực hiện lần lượt như vậy cho đến hết. Hàng nào xong trước, hàng ngũ ngay ngắn, ít phạm quy hàng đó thắng cuộc.

Nội quy chơi :

- Người đang "phi ngựa" chưa về đến vạch xuất phát, người tiếp đã ra khỏi vạch xuất phát để đón "ngựa" là phạm quy.

- Người đang phi ngựa không phi qua đích đã quay về. Khi về chưa đến vạch xuất phát đã "trao ngựa" cầm gậy đưa cho bạn tiếp theo là phạm quy.

Ghi chú : Đang "phi ngựa" mà để "ngã ngựa" (rơi gậy) thì nhặt gậy lên và chơi tiếp, không coi là một lần phạm quy.

74. ĐÁ ĐẦU CÁ NHÂN BẰNG ĐẦU GỐI, ĐÙI *(Trò chơi đã học ở lớp 4)*

Mục đích : Nhằm rèn luyện sự linh hoạt, khéo léo, chính xác.

Chuẩn bị :

- Mỗi em một quả cầu. Cầu có thể làm bằng da, bằng đồng chinh hoặc các đồng xu bằng nhôm, đồng v. v... tua bằng lông gà hoặc nilông cắt nhỏ. Có một số em làm cầu bằng kẽm hoặc vỏ hộp thuốc đánh răng đem dàn phẳng ra rồi cắt tròn và tạo lỗ ở giữa. HS miền núi có thể làm cầu bằng lá ngải cứu đan chéo nhau rồi dùng dây nhỏ buộc

lại. Hiện nay ở các cửa hàng thể thao có bán các quả cầu.

- Có thể tập hợp lớp thành hai hàng ngang quay mặt vào nhau, một em đá cầu, một em đếm. Cũng có thể cho các em tản mạn trên sân, mỗi em một cầu để đá bằng đầu gối.

Cách chơi :

- Các em dùng một tay nâng cầu lên, khi cầu rơi xuống đến độ nhất định thì nâng đầu gối lên đá vào cầu cho cầu bật lên cao ở mức nhất định. Sau khi đá cầu lên thì hạ chân xuống sau đó lại đón cầu rơi xuống để nâng cầu lên bằng đầu gối. Có thể nâng cầu bằng một hoặc cả hai đầu gối. Khi cầu rơi thì nhặt cầu và trò chơi lại tiếp tục.

- Có thể tổ chức thi hai người hoặc theo tổ hay cả lớp xem ai nâng cầu một lượt được nhiều lần nhất.

- Có thể tổ chức thi nâng cầu nhanh trong 15 giây xem ai nâng cầu nhiều lần nhất hoặc tổ chức theo kiểu tiếp sức.

Ghi chú : Trò chơi này HS rất ưa thích, các em có thể chơi ở trường, ở nhà trong những lúc rảnh rỗi ; có thể chơi cá nhân hoặc thi theo nhóm.

PHẦN III

TỔ CHỨC CHƠI - VUI CẨM TRẠI

I. Mục đích ý nghĩa : trao đổi kiến thức ngoài nhà trường, phát triển những đức tính tốt đã có ở các em do bản chất của các em, do bản chất tính ưu việt của chế độ.

Đi trại các em thấy được một không khí, một khung cảnh, một môi trường mới mẻ khác với bình thường. Cho các em một chương trình, một cách thích thú tạo điều kiện cho các em tự giác hoạt động không có sự suy tính vụn vặt, vị kỷ, các em sẽ dám nghĩ, dám làm không rụt rè ngại hổng ngại sai.

Cho các em phát huy khả năng sáng tạo trong sinh hoạt lao động tập thể.

Các em được sống gần thiên nhiên, biết đất nước giàu đẹp và tiếp xúc được với xã hội.

Được thử thách rèn luyện vượt mọi khó khăn.

Các em cần phải học.

Nghiên cứu tìm hiểu trước khi đi trại, tìm hiểu địa phương nơi mình sắp đến trong những dịp kỷ niệm hay chào mừng.

Cách cắm trại : các em phải chọn địa điểm tốt, thiên thời địa lợi nhân hoà tốt.

Các thầy giáo phải dạy cho các em các dấu đi đường, moóc để chơi những trò chơi cần thiết.

Hình vẽ dấu đi đường và các dấu moóc :

E •

T -

I ••

M - -

S •••

O - - -

H ••••

OH - - - -

Nhóm ký hiệu ngược nhau :

A •- và

N -•

B -•• •

V •••-

D -••

U ••-

F ••-•

L •-••

Q --•-

Y -•--

G --•

W •--•

Nhóm ký hiệu trái nhau :

K - ● - và R ● - ●

P 1 - - ● X - ● ● -

Còn lại ba chữ không thành nhóm :

C - ● - ● J ● - - - Z - - ● ●

Dùng tiếng Việt còn có thêm :

D thay bằng DD - ● ● - ● ●

A - AA ● - ● -

E - EE ● ●

O - Ổ - - - - -

A - A và W ● - ● - -

Ơ - O và W - - - ● - -

Ư - U và W ● ● - ● - -

Năm dấu (đặt cuối từ) :

Sắc : S ● ● ●

Huyền : F ● ● - ●

Hỏi : R ● - ●

Ngã : X - ● ● -

Nặng : J ● - - -

Chữ số từ 1 đến 9 và 0 đều gồm 5 dấu :

1 • - - - -	6 - • • • •
2 • • - - -	7 - - • • •
3 • • • - -	8 - - - • •
4 • • • • -	9 - - - - •
5 • • • • •	0 - - - - -

Và các dấu đi đường như sau :

Bắt đầu từ đây

Hai nhóm hợp lại

Phân đội 3 đi từ đây

Quay lại

Đã đến nơi (hết đường)

Có nguy hiểm

Đi theo hướng này

Có chương ngại

Không đi lối này

Cách 5 bước có thư

Nhanh lên

Đợi ở đây

Chậm lại

Trại ở phía này

Đã chia thành 2 nhóm

Nước uống được

Một nhóm 2 một nhóm 3

Nước không uống được

Giáo viên dùng moóc và dấu đi đường trong những ngày mưa hay những ngày nắng quá, để khỏi hại sức khỏe của học sinh và không bỏ giờ thể dục để học sinh khỏi đi lang thang làm rối trật tự đến các lớp khác.

Trại viên phải như thế nào ?

- 1 - Tôn trọng điều lệ của trại
- 2 - Hàng ngày vui vẻ giúp đỡ mọi người
- 3 - Tìm cách cho trại có ích cho mọi người
- 4 - Không làm mất trật tự
- 5 - Không nói tục và hút thuốc lá
(tự giác) trong và ngoài trại
- 6 - Sạch sẽ doanh trại
- 7 - Có lễ phép với tất cả mọi người
- 8 - Luôn vui vẻ nhã nhặn với mọi người
- 9 - Khi đến và đi dân quý, dân yêu.
- 10 - Chấp hành nghiêm chỉnh luật lệ của trại.

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU

5

Phần I TRẺ EM VÀ VUI - CHƠI

Phần II CÁC TRÒ CHƠI BỔ ÍCH VÀ LÝ THÚ

1 - Phất cờ chiến thắng.	17
2 - Đấu thắng bằng.	18
3 - Mạch điện.	18
4 - Cờ hùm.,	19
5 - Cắm cờ.	21
6 - Bỏ bóng vào sọt.	21
7 - Nhanh nhẹn.	22
8 - Cờ đồn hàng bốn.	23
9 - Bỏ hoa nào đẹp.	24
10 - Chặn bóng.	24
11 - Chiến sĩ vượt hào.	25
12 - Hổ, báo.	25
13 - Vượt Trường Sơn.	26

14 - Bảo vệ pháo đài.	28
15 - Phá thành.	28
16 - Tiếng pháo nổ.	29
17 - Cầm cờ quyết thắng.	31
18 - Làm chiến sĩ trinh sát.	31
19 - Vật nào chỗ nấy.	32
20 - Chuyển thóc vào kho.	32
21 - Ném thủ pháo vào lỗ châu mai.	33
22 - Thăm đất nước anh hùng.	34
23 - Tiêu diệt cứ điểm địch.	35
24 - Chuyển gậy.	36
25 - Giúp bạn ngày xuân.	37
26 - Nội toa tàu hoả.	37
27 - Bộ mặt buồn cười.	38
28 - Cờ xích.	38
29 - Chuyển cờ.	39
30 - Trốn cứu.	40
31 - Cứu bạn.	41
32 - Đèn báo hiệu.	41
33 - Khoẻ nhất "toàn quân".	42
34 - Chọi gà.	43
35 - Xếp chữ.	43
36 - Đoán tên.	44
37 - Kẹp bóng đi thi.	45
38 - Đồ vật ngón tay cái.	45

39 - Nhảy tôm.	46
40 - Chiến sĩ thông tin.	46
41 - Chuyển dịch.	47
42 - Tập đếm.	48
43 - Vượt vật cản.	49
44 - Chuyển gậy.	49
45 - Trò chơi lồng chim.	50
46 - Những đoàn tàu hữu nghị.	51
47 - Trò chơi thầy bảo.	52
48 - Bảo vệ gót chân.	53
49 - Nhảy vào vòng tròn.	54
50 - Đập bóng.	55
51 - Ai nhớ giỏi.	56
52 - Đoàn Người.	57
53 - Chiếm vị trí.	58
54 - Mang tài liệu mật.	59
55 - Dấu tài liệu mật.	61
56 - Báo mật hiệu.	62
57 - Tập làm họa sĩ.	64
58 - Ca múa.	65
59 - Đấu bò.	66
60 - Chim đầu đàn.	67
61 - Chuyển bóng.	69
62 - Xách nước.	70
63 - Số chẵn số lẻ.	71

64 - Cáo bắt gà.	73
65 - Đuổi bắt.	74
66 - Gà đuổi cóc.	75
67 - Cưỡi ngựa tung bóng.	76
68 - Nhảy dây cá nhân.	79
69 - Ai nhiều điểm nhất	80
70 - Trồng nụ, trồng hoa	82
71 - Giành cờ chiến thắng	84
72 - Mèo đuổi chuột	85
73 - Đua ngựa.	86
74 - Đá cầu cá nhân bằng đầu gối, đùi.	88

Phần III TỔ CHỨC CHƠI VUI CẨM TRẠI

NHÀ XUẤT BẢN VĂN HOÁ THÔNG TIN
43 Lò Đúc - Hà Nội

**TRÒ CHƠI
VUI - KHỎE - THÔNG MINH**

ĐẶNG TIẾN HUY
(Sưu tầm - Biên soạn)

Chịu trách nhiệm xuất bản:
VŨ AN CHUÔNG

Biên tập: **HOÀNG THỊ THIỆU**
 THẢO NHUNG

Trình bày bìa:

Sửa bản in: **THÙY DƯƠNG**
Kỹ thuật vi tính: **NGỌC HUYỀN**

In 1.000 cuốn khuôn khổ 13x19 cm, tại Xưởng in NXB Văn hóa Dân tộc
Giấy phép xuất bản số: 758/XB-QLXB/07-VHTT
In xong và nộp lưu chiểu Quý II năm 2002.

Trẻ em vui khỏe thông minh



002042 300048

9.000 VND

Giá: 9.000đ