

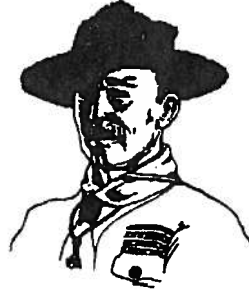
TRÒ CHƠI HƯỚNG DẠO

Boy Scout Games



(Vietnamese)

THÔNGIỆP CUỐI CÙNG CỦA BIPI



Các Hưởng Đạo Sinh Thân Mến,

Nếu các bạn đã có bao giờ xem vở kịch “Peter Pan” thì hẳn các bạn sẽ nhớ rằng lão tướng cướp ấy đã luôn luôn làm sẵn bài diễn văn giả biệt đời của mình vì e ngại rằng khi quý Vô Thường đến thì lão sẽ không có thì giờ để thực hiện điều ấy nữa. Đối với tôi cũng hầu như vậy, cho nên, mặc dầu chưa đến lúc, tôi cũng muốn làm như thế trong những ngày nầy và tôi xin gửi đến các bạn vài lời từ biệt.

Xin nhớ rằng đây là những lời cuối cùng của tôi – nên mong các bạn hãy để tâm suy nghĩ.

Tôi đã có một cuộc đời hạnh phúc nhất và tôi mong muốn mỗi bạn cũng có một cuộc đời hạnh phúc như thế.

Tôi tin tưởng rằng Đấng Tạo Hóa đặt để chúng ta trong thế giới tươi vui nầy để được hạnh phúc và hưởng thụ cuộc sống. Hạnh phúc không đến từ sự giàu sang, cũng chẳng phải được nhờ thành công trong sự nghiệp của các bạn, cũng không phải là sự tự buông thả. Một bước dẫn đến hạnh phúc là các bạn cần giữ mình cho được khỏe mạnh khi còn ở tuổi thiếu niên, như vậy các bạn sẽ trở nên hữu ích và có thể hưởng thụ cuộc đời khi trở thành người lớn.

Việc học hỏi thiên nhiên sẽ cho các bạn thấy có biết bao nhiêu là điều đẹp đẽ và kỳ diệu mà Đấng Tạo Hóa đã lập ra thế giới nầy để các bạn được thụ hưởng. Hãy tự thỏa mãn với những gì các bạn đã đạt được và hãy tận dụng nó. Hãy nhìn khía cạnh sáng sủa của sự vật thay vì mặt phía trái.

Nhưng con đường thật sự để đạt được hạnh phúc là đem lại hạnh phúc cho tha nhân. Hãy cố gắng lưu lại cho thế giới nầy một chút gì đẹp hơn là các bạn đã tìm thấy và khi đến phiên các bạn từ giả cõi đời, các bạn có thể ra đi trong hạnh phúc với sự cảm thụ rằng với bất cứ giá nào thì các bạn đã không phung phí thời gian và đã làm hết sức mình. Hãy “sắp sẵn” trong lối nầy, là sống hạnh phúc và chết hạnh phúc. Hãy luôn luôn thực hành Lời Hứa Hưởng Đạo ngay cả sau khi các bạn không còn là một thiếu niên và Thượng Đế giúp các bạn thực hiện điều đó.

"B.-P's." LAST MESSAGE



Dear Scouts,—If you have ever seen the play "Peter Pan," you will remember how the pirate chief was always making his dying speech because he was afraid that possibly when the time came for him to die he might not have time to get it off his chest. It is much the same with me, and so, although I am not at this moment dying, I shall be doing so one of these days and I want to send you a parting word of goodbye.

Remember, it is the last you will ever hear from me, so think it over.

I have had a most happy life and I want each one of you to have as happy a life too.

I believe that God put us in this jolly world to be happy and enjoy life. Happiness doesn't come from being rich, nor merely from being successful in your career, nor by self-indulgence. One step towards happiness is to make yourself healthy and strong while you are a boy, so that you can be useful and so can enjoy life when you are a man.

Nature study will show you how full of beautiful and wonderful things God has made the world for you to enjoy. Be contented with what you have got and make the best of it. Look on the bright side of things instead of the gloomy one.

But the real way to get happiness is by giving out happiness to other people. Try and leave this world a little better than you found it, and when your turn comes to die you can die happy in feeling that at any rate you have not wasted your time but have done your best.

"Be prepared" in this way, to live happy and to die happy—stick to your Scout promise always—even after you have ceased to be a boy—and God help you to do it.

Your friend,

Baden Powell of Gilwell



BOY SCOUTS OF AMERICA

National Office
1325 West Walnut Hill Lane
P.O. Box 152079, Irving, Texas 75015-2079
972-580-2000

INTRODUCTION (LỜI GIỚI THIỆU)

In addition to other publications we have published before, the Boy Scout Games book is another new effort to help Vietnamese Scouters with their units. It's also a scout spiritual gift to commemorate the 141st birthday anniversary of Lord Baden Powell, the Founder of the World Scout Movement.

Though, it's a collection of games which are not classified by different categories, the noticeable feature of this Boy Scout Games book is to promote and to help Vietnamese Scouts learn about their ethnic roots and to nurture the Vietnamese cultural values.

We sincerely extend our deepest thanks to our veteran Scouters, Cò Yêu Đời, (The Life-loved Heron), Ong Lám Mật (Honey-riched Bee) and Hươu Thẳng Thắn (Deer, The Straight) for allowing us to use their writings, collection of games and advice in this publication.

We do hope that you will send in your most successful Scout games. Your ideas and suggestions will enrich this Boy Scout Games book when it's re-published.

Tiếp theo cuốn Hướng Đạo Ca được phát hành năm 1996, đây là một cố gắng khác nhằm giúp mỗi cho các Trường đang cầm các đơn vị Hướng Đạo gốc Việt và cũng để kỷ niệm lần thứ 141 ngày sinh của Cụ BiPi, vị Thủ Lãnh của Hướng Đạo Sinh trên toàn thế giới.

Tuy là một tập hợp nhiều trò chơi không được sắp xếp theo từng loại riêng biệt, đặc điểm của tập Trò Chơi HĐ này là có thêm một số trò chơi nhằm kích thích và giúp cho các Hướng-đạo-sinh Việt Nam tìm hiểu văn hóa và nhớ đến cội nguồn dân tộc.

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn các Trường Cò Yêu Đời, Ong Lám Mật và Hươu Thẳng Thắn đã cho phép sử dụng các bài viết về lý thuyết, kinh nghiệm và những trò chơi mà các Trường đã sưu tập được.

Chúng tôi cũng hy vọng được các Trường đơn vị ở khắp mọi nơi gửi về cho chúng tôi những trò chơi mà các Trường đã sáng tác, cải tiến và thu được kết quả tốt hoặc thu thập được trong quá trình cầm đơn vị để giúp cho tập Trò Chơi Hướng Đạo này được phong phú và bổ ích hơn trong lần tái bản sau.

Nguyễn Tấn Đệ
Ngành Phát Triển Hướng Đạo Đô Thị
Boy Scouts of America

II. SỔ TRÒ CHƠI

Nhưng muốn cho trẻ chơi một cách bổ ích như trên, không thể phú cho may rủi, nhờ đến trò chơi nào thì cho chơi trò chơi ấy. Cần phải lựa chọn trò chơi thích ứng với tuổi trẻ, với thời tiết, với đất chơi, với đức tính hay năng khiếu chúng ta muốn làm phát triển. Cho nên mỗi Trường phải có sổ trò chơi riêng để khi cần đến đem ra tra cứu. Vì khi đi họp, đi trại, chúng ta không thể đem theo một chồng sách trò chơi. Chẳng những chúng ta có thể quên một trò chơi hay mà lại còn có thể quên một vài luật chơi làm cho trò chơi không thu được kết quả như ý muốn. Trong sổ ấy chúng ta ghi chép những trò chơi đã “thí nghiệm” rồi.

Chúng ta lại còn phải sắp các trò chơi ấy thế nào khi cần đến để tìm, không tốn phí thì giờ nhiều.

Có cách sắp xếp đặt trò chơi sau đây, thấy cũng tiện. Trước hết chúng ta chép các trò chơi theo công dụng của chúng; ví dụ trò chơi luyện sức khỏe, trò chơi luyện giác quan, luyện trí nhớ, chuyên môn v.v. Nhưng chúng ta sẽ dùng thêm những dấu hiệu riêng, ghi vào một nơi nhất định: ở góc trên bên phải ghi trò chơi chẳng hạn. Ví dụ muốn trò chơi này chỉ chơi trong phòng chúng ta sẽ vẽ một hình vuông, nếu là trò chơi ngoài sân thì vẽ hình tròn 0. Nếu chỗ chơi là một đám đất rộng thì vẽ U. Cũng với ba ám hiệu ấy, nhưng nếu trò chơi dùng cho một số ít người thì vẽ U O U; số người vừa thì vẽ U O U; số người nhiều thì vẽ U O U. Để ghi rõ trò chơi dùng cho phái nào thì chúng ta dùng viết chì đỏ để vẽ các dấu ấy, nếu trò chơi dành cho nam giới; trò chơi dành cho nữ giới sẽ vẽ với viết chì xanh, và dùng viết chì đen nếu trò chơi có thể dùng cho lưỡng phái.

Muốn chỉ rõ trò chơi ấy thuộc về loại nào thì chúng ta thêm trong vòng dấu, nếu trò chơi thuộc loại vui, dấu -I- nếu trò chơi thuộc loại nghiêm nghị, và dấu - nếu trò chơi thuộc vào loại thường.

Để phân biệt trò chơi hợp với tuổi nào, chúng ta dùng cái chấm. Khi cái chấm ở vào góc dưới bên trái ám hiệu là trò chơi cho các em sởi; khi cái chấm ở góc dưới bên phải là trò chơi dành cho thiếu sinh và chỉ cái chấm ở góc trên bên phải là trò chơi dành cho tráng sinh. Khi không có chấm nào cả là trò chơi ấy có thể đúng cho cả ba ngành.

Nếu là một trò chơi ồn ào thì chúng ta có thể vẽ thêm dưới dấu (sóng to) và vẽ dấu (biển êm) dưới một trò chơi tĩnh.

Làm như trên thì mất nhiều thì giờ, nhưng lợi khí “kho trò chơi” chỉ cần liếc mắt qua các trang chúng ta có thể tìm ngay trò chơi thích hợp. Đành rằng trong các buổi họp, kỳ trại, chúng ta đã soạn sẵn chương trình tỉ mỉ, nhưng ai ngăn ngừa được một phút trống xuất

hiện vì có một trò chơi sớm tan cuộc, hoặc một trò chơi không thực hành được vì đất ướt v.v.

III. CHỌN TRÒ CHƠI

Chọn trò chơi là việc quan trọng nhất của người dẫn cuộc chơi. Nếu chọn sai, trò chơi hỏng vì thiếu sửa soạn hay vì thiếu suy nghĩ hoặc trò chơi chỉ đem lại cho các em một dịp “giết thì giờ” trong lúc chúng ta có thể hiến các em những hoạt động vừa bổ ích vừa hứng thú.

Muốn chọn trò chơi, cần chú ý đến:

- Thời tiết: nóng hay lạnh, im hay nắng, gió mưa. Có nhiều lúc phải soạn hai chương trình: một cho trời lạnh, một cho trời mưa, phòng khi mưa nắng bất ngờ.
- Chỗ chơi: ở rừng rậm hay đồi thưa, đất gồ ghề hay bằng phẳng, sân phòng rộng hay hẹp.
- Đất chơi: khô ráo, bùn lầy, cát bụi, đất cứng rắn, trơn trượt.....
- Dụng cụ có thể có.
- Thời gian: nên chú ý đến lúc chơi: ban trưa hay buổi chiều, trước hay sau lúc ăn.....
- Người dự: số người, trai gái, sức vóc.
- Y phục: khi các em đang mặc đồng phục và cần giữ đồng phục sạch sẽ thì không thể cho chơi những trò chơi có thể làm bẩn áo quần.
- Sức chơi: có nhiều trò chơi cần một ít thông minh, tự chủ v.v... mà không phải em nào cũng có thể chơi được. Cần chọn những trò chơi các em có thể chơi thích, chứ không phải quá dễ.
- Và điều quan trọng hơn hết là đích của chúng ta, sự giáo dục. Chúng ta phải chọn cho các em và cho mỗi em những trò chơi giáo dục cần cho chúng. Tất cả, chúng ta cần trò chơi này hay trò chơi kia, em thì để tập luyện ý chí, em thì tập tánh vui tươi, em thì để tập luyện tình nhân ái. Ta cần nhớ luôn rằng mỗi trẻ em cần một số “thành công” để nâng khiêu phát triển điều hòa. Chúng ta phải cho chúng những “dịp thành công” ấy, được thế chúng ta sẽ giúp ích cho chúng rất nhiều. Thường thường những trẻ em ích kỷ là những trẻ em đã “thành công” quá nhiều hay quá ít. Thắng luôn thành ra kiêu ngạo mà bại luôn thành thiếu tự tin, rồi có thể trở nên gian xảo. Vì vậy mà mọi chương trình phải gồm những trò chơi có thể cho em này hay em kia dịp thắng cuộc (chọn theo khả năng của các em ấy) và những trò chơi để sửa chữa những khuyết điểm của các em.

Lại còn nhiều yếu tố khác cần phải lưu ý đến: thay đổi trò chơi để khỏi chán, đừng bắt đầu cũng đừng kết thúc ngày họp bằng một trò chơi mệt nhọc; sau một trò chơi ồn, nhọc

nên cho một trò chơi tĩnh. Đừng cho những trò chơi có thể trở thành cuộc đánh lộn, trò chơi gây hận thù, trò chơi có ý chế nhạo ai hay trò chơi may rủi.

IV. TRÌNH BÀY TRÒ CHƠI

Muốn cho **tất cả** các em hiểu trò chơi kể cả những em chậm hiểu nhất, cần giải thích rõ ràng, thông thả giải thích theo trình độ những em ít thông minh nhất, chậm hiểu nhất, mà không cần chú ý đến sự phản đối của những em đã biết trò chơi rồi hay đã hiểu trò chơi rồi. Năm ba em lanh trí không làm cho ta quên những em chậm hiểu.

Để các em dễ hiểu trò chơi, nên nhớ đến những điều sau đây:

- 1) Bảo các em im lặng. Điều này rất cần.
- 2) Buộc các em nhìn vào ta, như thế vừa nghe, chúng vừa nhìn các cử động của ta và hiểu hơn.
- 3) Nói bằng lời và bằng các cử động vì lắm lúc một cử động làm cho các em hiểu hơn lời nói.
- 4) Muốn cho các em nghe, phải nói to và nói chậm rãi. Càng đông người nghe, càng phải nói chậm.
- 5) Khi cần nên có những hình vẽ (trên nền nhà hay trên cát), những ví dụ cụ thể.
- 6) Để các em hiểu mau hơn, có thể bảo các em thực hành những điều mình vừa nói. Ví dụ lấy vài em ở mỗi phe đặt các em đứng ở những vị trí của trò chơi và với lời chỉ dẫn của chúng ta bảo họ tiến thối như trong cuộc chơi, nhờ thế các em thấy rõ hơn và có thể hiểu được nhanh chóng.
- 7) Cần nói vắn tắt. Các em chỉ có thể chú ý trong 10 phút thôi. Vậy nên cần nói rõ và ngắn.
- 8) Lại còn phải giải thích có tuần tự. Ví dụ đừng nói phải bắt nhau như thế nào trước khi nói ai có thể bắt và ai có thể bị bắt v.v.
- 9) Xem các em có hiểu không: vậy hỏi vài em và cho các em hỏi. Hỏi em nhỏ nhất, em hay đãng trí, em đứng xa. Bảo vài em nhắc lại một vài luật chơi quan trọng.
- 10) Chơi thử: xem các em đã thật hiểu chưa để khỏi có sự khiếu nại sau này.

V. TAN CUỘC

Nên nghỉ chơi trước khi các em hết thích chơi. Đừng chờ các em mệt mới mới thôi chơi. Tốt hơn là chấm dứt trò chơi với sự luyện tiếc của các em vì chúng đang còn thích chơi. Có thể lần mới có thể cho chơi lại trò chơi ấy.

THẾ NÀO LÀ MỘT NGƯỜI DẪN CHƠI GIỎI
(Tóm tắt điều kiện cần và đủ của một người dẫn chơi giỏi)

1. Luôn luôn gắn liền trò chơi với mục tiêu giáo dục Hướng Đạo - “Học mà Chơi, Chơi mà Học”.
2. Có sẵn trò chơi cho mọi tình huống, nhu cầu, lứa tuổi, phái tính, địa điểm và thời tiết.
3. Nắm vững thủ thuật dẫn chơi:
 - a. Giới thiệu trò chơi ngắn, gọn, chậm, rõ ràng và hấp dẫn.
 - b. Nếu trò chơi thuộc loại khó thì cho chơi thử trước khi chơi thật. Nếu dễ thì thôi.
 - c. Qua chơi thử, điều chỉnh kịp thời luật chơi hay nhắc lại luật chơi.
 - d. Chơi thật.
 - e. Chấm dứt khi các em còn muốn chơi nữa. (Đừng để bị lôi cuốn, theo đuôi các em, cho chơi quá lối sanh nhàm chán hoặc quá mệt sẽ ảnh hưởng đến phần còn lại của chương trình sinh hoạt Đoàn).
 - f. Đừng loại ai khỏi trò chơi - Ai cũng được chơi - Không ai đứng ngoài nhìn người khác chơi.
 - g. Kết luận và thưởng phạt theo lối HD sẽ tăng thêm sự thích thú và củng cố thêm mục đích giáo dục.
4. Quan sát tinh tế khi các em chơi:
 - a. Trẻ bộc lộ tâm tính trung thực nhất khi chơi
 - b. Bỏ sót không nhận ra hoặc nhận xét không đầy đủ sẽ đưa đến kết quả tai hại về tâm lý và giáo dục.
 - c. Bỏ qua không nhận ra những khuyết điểm của trẻ bộc lộ khi chơi sẽ vô tình khuyến khích trẻ tiếp tục làm điều xấu, tưởng mình qua mặt được huynh trưởng, nhiều lần sẽ trở thành quán tính.
 - d. Nhận ra được ưu điểm của các em (nhiều sáng kiến, cẩn thận, kỷ luật tự giác tương trợ v.v. để phát huy tính tốt, để cất cử, giao trách nhiệm cao hơn gây phấn khởi cho cả đơn vị, tăng uy tín của Trưởng và sự tin cậy của đoàn sinh.
 - e. Quan sát tinh tế nhưng biết rộng lượng.
5. Có đầy đủ dụng cụ cho các trò chơi khó, phức tạp và Trưởng phụ tá hiểu rõ vai trò và trách nhiệm.
6. Có sổ tay trò chơi (sưu tầm, bổ cứu, cải tiến, biến hóa).
Quên một chi tiết hỏng một trò chơi.
Thiếu vật dụng, trò chơi hay thành dở.
7. Các Trưởng phụ tá trò chơi (nhất là trong các Trò Chơi Lớn).
Biết nội dung trò chơi một cách rõ ràng.

- Nắm vững nhiệm vụ, vai trò của mình ở trạm, mốc đến, đội, phe, căn cứ.
- Tuyệt đối không tỏ ra thiên vị với một em nào, đội nào, phe nào.
- Thông báo cho người dẫn chơi chính (Đoàn trưởng) biết về ưu khuyết điểm của từng em, từng đội, từng phe v.v. một cách cụ thể và kín đáo.
- Có thái độ tích cực như đoàn trưởng và các Trưởng phụ tá khác.
- Sẵn sàng để thay thế cho một Trưởng khác, ở một vị trí khác.

8. Chú thích :

* Luật chơi cần:

- Vấn tắt nhưng rõ ràng, cụ thể.
 - Dài quá khó nhớ, dễ làm sai.
 - Mù mờ khó kết luận khi chung cuộc, lúc tổng kết, gây cãi vã, làm nản chí, mất phấn khởi chung.
- * Các vị trí đứng để dẫn chơi, để quan sát.
- * Các hình thức gợi ý, mở khóa bằng lời nói, bằng dấu hiệu để giúp những trẻ chậm hiểu, mới vào đoàn, các đội mới lập có thể theo kịp diễn tiến trò chơi.



KÝ HIỆU CHUNG

S = dành cho Sói con (từ 8 - 12 tuổi)

T = dành cho Thiếu sinh (từ 12 đến 15,16 tuổi)

K = dành cho Kha sinh ((từ 15,15 đến 18 tuổi)

H = hỗn hợp (nam, nữ, sói, thiếu , kha, đoàn sinh và phụ huynh)

I = im lặng

M = mạnh

N = nhẹ

NT = ngoài trời

TP = trong phòng

(Những ký hiệu chung trên đây được ghi ở dưới tên mỗi trò chơi để sự chọn lựa được nhanh chóng.)



MỘT VÀI KINH NGHIỆM VỀ THƯỞNG, PHẠT SAU KHI CHƠI

Thưởng và phạt sau mỗi trò chơi Hương Đạo có tác dụng rất tốt cho các em, tăng thêm sự thích thú, gây phấn khởi chung, quên hết mệt nhọc và kích thích sự cố gắng v.v. Có nhiều cách thưởng phạt mang tính đặc thù Hương Đạo. Xin ghi lại đây một số cách thường dùng:

1. **HÁT:** Thưởng thường Đoàn trưởng/người dẫn chơi bắt giọng hay yêu cầu đội về chót bắt một bài hát mừng đội thắng. Đội trưởng bắt giọng và cả đoàn cùng hát. Kết thúc là một tiếng A chung vui vẻ.
2. **TIẾNG REO:** Đoàn trưởng/người dẫn chơi mời đội thua làm tiếng reo mừng đội thắng. Đội thắng đáp lễ bằng một tiếng reo khác.
3. **CÔNG:** Phe thắng cũng như phe thua đứng ở đằng sau đường biên của mỗi bên. Người dẫn chơi hương cho phe thua đi về phía phe thắng. Phe thắng “lên ngựa” cỡi tới đường biên bên kia và quay trở lại là kết thúc.
Nếu là một trò chơi hỗn hợp, có cả nam lẫn nữ, tất nhiên không thể cỡi ngựa được thì có thể chuyển cách thưởng phạt như sau: Phe thua đi về phía phe thắng, mỗi người đối diện một người. Người phe thua cất chân mặt hay chân trái lên cao. Người phe thắng đặt chân của mình lên trên chân của người đối diện, xong cả hai cùng cò cò kéo nhau về đường biên cuối phòng hay cuối sân. Kết thúc bằng tiếng A reo vui.
4. **ĐÉT ĐÍT:** Phe thắng sắp thành hai hàng ngang đối diện nhau thành một hàng rào rộng bằng hai bước. Phe thua sắp thành hàng dọc phải vượt qua hàng rào ấy và bị đét đít nên càng chạy nhanh qua càng tốt. Cách thưởng phạt này thường dùng sau một trò chơi lớn và không áp dụng trong các trò chơi hỗn hợp nam nữ. Cần nhắc nhở phe thắng là chỉ phát tay nhẹ vào mông đít, không cốc lên đầu, không đánh vào lồng ngực hay đá đít.
5. **CHẠY:** Em thua hay đội thua chạy một vòng quanh phòng hay chỗ tập hợp. Khó hơn một chút, em thua hay cả đội, co chân mặt lên, tay mặt bắt lấy ngón chân cái và cò cò một chân quanh phòng rồi trở về chỗ cũ.

CHÚ Ý:

- a. Không dùng các cách **phạt của nhà binh**.
- b. Không nên chê trách **nặng lời** đối với các em. Nhất là dùng ngôn ngữ “dở kém, chậm chạp quá v.v.” Tuyệt đối không nên.

- c. Những lời chê hay khen có tính trào phúng đều rất hợp khẩu vị với HĐ, các em dễ tán thưởng, chấp nhận.

Trên đây chỉ là một số ít kinh nghiệm của người viết, xin các Trưởng có những kinh nghiệm tốt khác, ghi thêm vào để bổ túc cho phần này được phong phú.



Mục Lục

"B.-P's." Last Message	a
Thông Điệp Cuối Cùng của BiPi	b
Introduction -Lời Giới Thiệu	c

Giáo Dục Bằng Trò Chơi

Trò Chơi, Phương Pháp Giáo Dục	1
Số Trò Chơi	3
Chọn Trò Chơi	4
Trình Bày Trò Chơi	5
Tan Cuộc	5
Thế Nào Là Một Người Dẫn Chơi Giỏi	7
Ký Hiệu Chung	9
Một Vài Kinh Nghiệm Về Thưởng, Phạt Sau Khi Chơi	10

Ai Nhanh?-56	47
Ai Say Ai Tỉnh? Ai Vững Hơn Ai?-52	46
Bất Cốc Bỏ Dĩa-16	26
Biện Bác Giỏi-2	13
Biển Khổ-54	47
Bồi Rượu-60	49
Cất Giấu Đồ Lậu-79	58
Các Trò Chơi Luyện Sức	31
Chạy Đua Tiếp Sức-31	36
Choán Chỗ-23	32
Chữ Dài Nhất-78	57
Chùm Ba Chùm Bảy-30	35
Cướp Cờ-33	37
Cửa Thiên Đình-35	38
Cuội Giữ Trâu-26	33
Cút Hùm-21	31
Đổi Bóng-45	42
Đập Đuôi Rắn-24	32
Đẩy Gậy-53	46
Đặt Câu-76	57
Đá Bóng Trên Bàn-49	44
Đếm Sao-48	44
Đội Nhớ Bài Hát-72	54
Đoàn Xe Lửa-37	39
Đoán Đúng Ý Nghĩ Người Khác-4	14
Định Hướng Giỏi-36	38

Đường Cái Đường Hẻm-13	24
Đường Hiểm Hóc-32	36
Đua Ngựa-34	37
Đua Xe La-Mã-19	28
Gấu Sổng Chuồng-12	23
Gậy Đến Chân Thì Nhảy-7	17
Gánh Nước Thi-58	48
Giặc Đấu Gối-62	50
Hang Cua-41	40
Học Hỏi Địa Lý Việt Nam-10	21
Học Văn Hóa Việt Nam-8	18
Học Vẽ-66	52
Khéo Tay Sáng Tác-65	51
Khuân Thóc-1	12
Kỵ Mã Giới-29	35
Kiểm Điểm Khăn Mặt-17	26
Kiệu Quang Trung-20	30
Kịch Cầm-68	53
Làm Nghề Gì?-67	52
Làm Thơ Tập Thể-77	57
Lôi Kéo-51	45
Luyện Nhanh Trí-Luyện Tiếng Việt Câu Khó Đặt-75	56
Luyện Trí Nhớ-Luyện Tiếng Việt Thạc Sĩ Luật-74	56
Luyện Trí Nhớ-Luyện Tiếng Việt-73	55
Ma Xó-71	54
Mặc Áo Thi-59	49
Mục Lục	
Ném Bóng-46	43
Ném Chim-47	43
Người Quê Chơi Bóng-44	42
Nộm Chạy Thi-38	39
Ông Ba-Bị-22	31
Oánh-Tù-Ti-63	50
Phơi Nhật Cho Nhanh-9	20
Quả Bóng Hiểm-43	41
Rết Bò Đua-40	40
Rượt Bắt-3	14
Thầy Bói Tìm Bạn-70	54
Thầy Phù Thủy-25	33
Thăng Cột Đội Nón-55	47
Thăng Bằng hay là Tử-Lộ Đội Nước-50	45
Thấp Đền Thi-64	51
Thang Người-80	58
Thế Chân-11	22

Thi Rót Dầu-57	48
Thi Vẽ Mò-6	16
Thỏ Chạy Thi-28	34
Tranh Khăn-15	25
Trò Chơi Với Gậy H.Đ.-18	27
Truyền Thông-61	49
Vào Lò Ra Cúi-27	34
Vừa Chạy Vừa Bồng Em-14	24
Xe Bò Êt-42	41
Xe Bò-5	15
Xe Hỏa Vào Hầm-39	40
Mục Lục	

1. KHUÂN THÓC

S - T - K - H - M - TP - NT

1. Mục đích: - Luyện tinh thần nhân ái, óc xả kỷ.
- Khởi động cho ấm người, gây không khí sôi động, vui vẻ
- Luyện nhanh nhẹn, dẻo dai.
2. Số người chơi: Từ 20 đến 40, chia làm hai phe bằng nhau.
3. Vật dụng cần thiết: Dùng mũ, dày, dép, sổ tay, cuộn dây v.v., tượng trưng mỗi cái là một thúng thóc. Số lượng thúng thóc thặng dư của mỗi bên (hai phe) là từ 3 đến 5 thúng. Ví dụ mỗi phe là 10 người thì phải có từ 13 đến 15 thúng thóc. Ít quá, dưới số này sẽ làm hỏng cuộc chơi, vì không đủ để khuân.
4. Chỗ chơi: Phòng rộng, trống trải hoặc ngoài trời, bằng phẳng.
5. Luật chơi:
 - a. Mỗi lần mỗi người chỉ được khuân một thúng.
 - b. Phải đặt thúng thóc bên trong đường biên của phe bên kia.
 - c. Không đứng từ xa liệng thúng thóc vào bên trong đường biên (cốt cho nhanh.)
 - d. Im lặng tuyệt đối.
 - e. Khi có tiếng còi dứt cuộc, không được chạy ráng thêm một chuyển nữa mà phải trở về sau đường biên của phe mình để điều hòa hơi thở.
6. Cách chơi:

Hai phe số lượng bằng nhau, mỗi bên đứng sau đường biên của mình đối diện với phe bên kia cách từ 8 đến 10 mét. Khoảng cách giữa hai phe không nên quá xa vì sẽ rất mệt.

Sau khi cho hai phe đứng vào đúng vị trí đối diện sau đường biên, trước mặt *biết nên họ làm việc trong im lặng hoàn toàn. Mỗi bên đều rất tích cực và khuân thóc rất cẩn thận. Bây giờ chúng ta khởi sự trò chơi khuân thóc này để xem bên nào tình thương anh em mạnh mẽ hơn !"*

Người dẫn chơi nhắc lại 5 điều luật trên đây rồi huýt còi khởi cuộc. Thời lượng cho cuộc thi khuân thóc chỉ từ 1 đến 2 phút là tối đa vì ai cũng cố gắng chạy nhanh, khuân thóc thật nhiều nên rất mau mệt.

Sau tiếng còi chấm dứt, mỗi phe tự kiểm điểm số thúng thóc còn lại của phe mình và báo cho người dẫn chơi biết để tuyên bố kết quả. Bên nào còn ít thóc là thắng cuộc. Những thúng thóc ở bên ngoài đường biên không được tính vì không hợp lệ.

Phe thua kéo sang đứng xây lưng lại phe thắng và khi nghe tiếng còi thì công phe thắng về phía đường biên là xong cuộc.
7. Cần lưu ý:
 - a. Người dẫn chơi có thể cho chơi thử trước để điều chỉnh và nhắc lại luật chơi trước khi chơi thật.
 - b. Không được vượt quá thời lượng 2 phút vì các em sẽ quá mệt, ảnh hưởng đến phần sinh hoạt kế tiếp.

2. BIỆN BÁC GIỎI

S - T - K - H - N - TP - NT

1. Mục đích: - luyện ứng đối nhanh, dí dỏm
- gây thích thú tinh thần
2. Số người chơi: Cả đoàn.
3. Vật liệu: Không
4. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời yên tĩnh
5. Luật chơi: Nói ngay không ngập ngừng
6. Cách chơi: Người chơi đứng hay ngồi vòng tròn. Người dẫn chơi xen lẫn vào trong vòng, giải thích và điều khiển trò chơi, chỉ định em A bắt đầu. Em A quay sang em B nói: “Tôi đoán anh đang nghĩ đến hoa hồng”. B đáp lại: “Không, tôi không nghĩ đến hoa hồng mà nghĩ đến cây gậy”. A phải tìm ra một sự liên hệ - có thể chấp nhận được - giữa hoa hồng và cây gậy, ví như: “Đúng rồi, là người yêu hoa, anh chẳng bao giờ dùng gậy vùi dập hoa hồng” hay “nếu anh cắm hoa hồng vào đầu gậy thì nhiều người sẽ cho là anh thích hoa hồng lắm.”

Sự biện bác của A xem ra có thể chấp nhận được. Nếu gượng ép hay dở quá, không “ổn” người dẫn chơi lắc đầu và mọi người im lặng tỏ ý không tán đồng thì A phải tìm một lời biện bác khác.

Nếu A biện bác giỏi, “qua” được thì đến lượt B xoay qua hỏi C; B nói: “Tôi nghĩ anh đang nghĩ đến cái bàn”. C đáp ngay: “Không, tôi không nghĩ đến cái bàn mà nghĩ đến mẹ tôi”. B biện bác: “Hôm nay Home Depot có bán sale bàn đẹp, anh nên mua một cái bàn về tặng mẹ, chắc là bà cụ vui lắm.”

Trò chơi cứ thế tiếp tục cho đến người cuối cùng, ai cũng có hỏi và ai cũng phải biện bác. Đoán và phản đoán càng rắc rối bao nhiêu thì biện bác càng ngộ nghĩnh và tạo ra vui thích bấy nhiêu.

Chú ý: Trò chơi này thường chơi sau một trò chơi mạnh vì chỉ dùng trí không dùng lực.

3. RƯỢT BẮT

S - T - M - NT - TN

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, bền sức
- khởi động, làm cho ấm người trước một buổi sinh hoạt vào mùa Đông hay sáng sớm còn lạnh.
- gây vui thích chung
2. Số người chơi: 2-4 đàn hay đội (8-16 người)
3. Vật dụng: Không
4. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất bằng phẳng.
5. Luật chơi: Đếm đến 3 phải di chuyển - Không di chuyển thì bị xem là bị bắt, phải đổi phiên.
6. Cách chơi: Đoàn sinh tản mác, mỗi em cách nhau 3, 5, 7 mét. Một em làm người rượt có thể bắt dính bất cứ em nào không nhanh chóng ở tư thế hai gối quỳ xuống đất. Em nào bị bắt thì vào thế chân làm người đi rượt. Các em thường vui thích trò chơi này vì muốn được bị rượt hoặc không muốn quỳ lâu. Nếu em nào quỳ lâu khi người rượt đếm từ 1 đến 3 mà không di chuyển thì em ấy bị xem là bị bắt phải vào thế chân tiếp tục cuộc chơi.
7. Biến thể: Hai cách để được an toàn khỏi bị bắt:
 - 1) Hai chân quỳ, trán chạm mặt đất
 - 2) Tay dính vào một thân cây hay một cây cọc (nếu ở ngoài, có cây nhỏ hay hàng rào trong khu vực sân chơi)

Tuy nhiên, dù với hoàn cảnh nào, người rượt đều có thể dùng cách đếm từ 1 đến 3 để buộc các con mỗi phải di chuyển hay chịu bị bắt.

4. ĐOÁN ĐÚNG Ý NGHĨ NGƯỜI KHÁC

T - K - H - N - TP - NT

1. Mục đích: - luyện óc thông minh, dùng trí và phương pháp gạt lọc dần để cuối cùng biết chắc chắn người khác đã nghĩ gì.
- trải nghiệm trình độ trí thức của người dự cuộc về nhiều lãnh vực như lịch sử, địa lý, văn học v.v.
- phát hiện trẻ thông minh khi em ấy đặt câu hỏi.
2. Số người chơi: cả đoàn, chia thành hai phe bằng nhau.
3. Vật dụng: Vài tờ giấy trắng và một cây bút.
4. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời, yên tĩnh
5. Luật chơi: Đặt câu hỏi ngắn và chỉ hỏi ĐÚNG KHÔNG
6. Cách chơi: Sau khi dẫn giải cách chơi và luật chơi, người dẫn chơi tuyên bố: "Tôi nghĩ về một cái hồ nổi tiếng thế giới, các em thử đoán xem tôi nghĩ tới cái hồ nào?"

Nói xong, người dẫn chơi viết tên cái hồ, ví dụ hồ Hoàn Kiếm vào miếng giấy, rồi gấp làm tư, đặt ở giữa phòng. Đoàn sinh hay tất cả người dự chơi được chia thành hai phe, thi đua đoán tên hồ đã được viết ra, để trước mắt mọi người. Phe nào hỏi trúng thì tiếp tục hỏi, nếu sai thì đổi phe. Phe A hỏi: “Cái hồ ấy là hồ Baikal phải không?” Người dẫn chơi đáp: “Không”. Mặc dầu phe A đặt câu hỏi đúng luật, nhưng nếu cứ để cho các em của cả hai phe tiếp tục đặt câu hỏi theo lối đoán mò thì sẽ khó tìm đến kết quả và kéo dài rất lâu sinh nhàm chán vì có hàng ngàn cái hồ trên thế giới. Nếu có trúng là nhờ may rủi, không đúng theo phương pháp dùng trong trò chơi này là pháp gạn bỏ lần.

Trò chơi tiếp tục. Phe B hỏi: “Hồ ấy ở châu Á phải không?” Người dẫn chơi đáp: “Phải”. Phe B hỏi tiếp: “Ở miền Bắc Á phải không?” Người dẫn chơi: “Không”. Phe A rút kinh nghiệm hỏi: “Ở Nam Á phải không?” Người dẫn chơi: “Phải”. Phe A tiếp tục: “Hồ ấy ở Việt Nam phải không?” Người dẫn chơi: “Phải” Phe A được hỏi tiếp: “Hồ ấy ở miền Bắc Việt Nam phải không?” Người dẫn chơi: “Phải”. Phe A hỏi đoán: “Hồ Tây phải không?”; người dẫn chơi: “Không”. Phe A đoán trật, phe B đoán tiếp: “Hồ Hoàn Kiếm phải không?” Người dẫn chơi gật đầu: “Phải”. Một em trong phe A chạy ra nhặt mảnh giấy đặt ở giữa phòng, đọc to lên: “Hồ Hoàn Kiếm”. Phe B thắng cuộc. Phe A hát một bài hát chung mừng phe B.

Chú ý: Ở các đơn vị Hướng Đạo Mỹ gốc Việt hoặc HĐVN ở tất cả các nước khác, có thể dùng trò chơi với phương pháp gạn lọc này để kích thích đoàn sinh tìm hiểu, học hỏi lịch sử, địa lý, văn hóa, danh nhân Việt Nam v.v... nhớ về cội nguồn dân tộc.

5. XE BÒ

S - T - M - NT - TP

1. Mục đích: - luyện tinh thần đồng đội
- luyện nhanh nhẹn, bền sức
2. Số người chơi: từ 2-4 đàn/đội - (16 đến 32 em)
3. Vật dụng: Một khăn quàng cho mỗi đội/đàn.
4. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời
5. Luật chơi: Giữ đội toàn vẹn không bị đứt khúc trong khi thi đua.
6. Cách chơi: Vạch hai đường biên ở cuối phòng. Ở một đường biên đặt bốn khăn quàng cho bốn đội mỗi cái cách nhau 3 mét. Các đội dàn hàng ngang ở đường biên đối diện, nắm chặt tay nhau. Nghe còi lệnh khởi cuộc, các đội kéo nhau đi về hướng khăn quàng của đội mình. Khi đến nơi, em đứng giữa đội cúi xuống dùng răng cắn lấy khăn quàng đội mà đội hình vẫn nguyên vẹn, xong cả đội kéo nhau về vị trí xuất phát. Đàn nào, đội nào về đến trước, thắng cuộc. Nhưng khi lên cũng

như khi trở về, nếu để cho đội hay đàn bị đứt khúc hay có người bị té thì xem như bị loại. Đội nào về cuối, bắt một bài hát mừng đội thắng.

Biến cải cho trò chơi thêm khó:

1. Cả đội bị mất chỉ trừ em đứng giữa lo hướng dẫn toàn đội tiến về mục tiêu. Đàn/đội nào có em dẫm vào vạch mốc, xem như phạm luật, bị loại.
2. Cả đội bị mất trừ em đứng giữa, đi thụt lùi về đường biên cuối phòng có đặt khăn quàng. Khi gần đến nơi, em đứng giữa điều khiển cả đội xoay lại để em ấy cắn lấy khăn quàng; xong cả đội lại đi thụt lùi trở về đằng sau đường biên xuất phát mà không bị đứt khúc hay dẫm chân lên đường vạch.



6. THI VẼ MÒ

S - T - K - H - N - TP - NT

1. Mục đích: - tập vẽ mò nhanh
- luyện sáng kiến đáp ứng nhanh
- tạo vui thích cá nhân và tập thể
2. Số người chơi: Cả bầy hay cả đoàn, lớn nhỏ đều chơi được.
3. Vật dụng: Mỗi người một tờ giấy trắng vở học trò, một bút chì hay bút bi.
4. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời mát, êm ả.
5. Cách chơi: Các em ngồi vòng tròn. Mỗi em ghi tên của mình và của đội lên góc tờ giấy, đặt tờ giấy lên vở hay tấm bìa cứng (writing pad) rồi đặt lên đỉnh đầu. Theo lệnh của Trưởng, mỗi em bắt đầu vẽ theo chủ đề của Trưởng đưa ra như vòng tròn, hình vuông, mặt trời, mặt trăng, cây tùng, con thỏ, con heo v.v. Vẽ xong xuôi mới lấy xuống khỏi đầu và một khi đã lấy xuống rồi thì không thêm bớt gì nữa - nghĩa là việc vẽ đã chấm dứt.
Các em trưng ra trước mặt tác phẩm của mình cho mọi người xem và thưởng thức tài nghệ lắm khi rất đặc biệt và bất ngờ thú vị.

Chú ý:

- (1) Đối với Sói con, lúc đầu nên ra chủ đề dễ rồi dần dần khó lên. Ví dụ: vẽ mặt trời, kính lúp, hình vuông, chữ nhật; khó dần thì vẽ con thỏ, con heo, bàn tay v.v.
- (2) Trường có thể thu thập những hình vẽ đẹp cất lại để triển lãm, giới thiệu tài năng của các em vào các dịp lễ sinh nhật Đoàn, lễ Sói lên Đoàn hay triển lãm Đạo v.v...
- (3) Phát hiện các em có tài năng đặc biệt để lưu ý phụ huynh khuyến khích, nâng đỡ, phát triển.

7. GẬY ĐẾN CHÂN THÌ NHẢY

S - T - K - M - TP - NT

1. Mục đích: luyện phối hợp nhịp nhàng, nhanh nhẹn, bền sức.
2. Số người chơi: 4 đội (16-32 người)
3. Vật dụng: Một cây gậy cho mỗi đội
4. Chỗ chơi: Phòng rộng hay sân bằng phẳng ở ngoài trời.
5. Cách chơi: Các đội đứng hàng dọc cách nhau 3 mét sau đường vạch khởi hành. Trước mỗi đội cách 5 mét là một cột mốc (có thể dùng một cục gạch, gậy v.v. làm mốc)

Sau lệnh khởi cuộc, em đứng đầu mỗi đội chạy lên phía trước, chạy quanh cột mốc, rồi chạy trở về, đưa gậy cho người thứ 2 cùng nắm. Xong cả hai đưa gậy thấp xuống ngang tầm đầu gối, quay mặt vào đội của mình và cùng chạy từ đầu hàng tới cuối hàng. Các đội sinh từ em thứ 3 cho đến em chót phải nhảy qua một khi gậy tới trước mặt mình. Khi đến cuối hàng thì em số 1 đứng lại trao gậy cho người số 2 tiếp tục chạy lên mốc phía trước, vòng quanh trở lại đội hợp với đội sinh số 3 cầm gậy cho cả đội nhảy qua như trước; người thứ 2 lại trao gậy cho người thứ 3... và cứ thế cho đến người cuối cùng thì người nầy cầm gậy lên để trên cột mốc. Đội nào xong trước là đội thắng.

Chú ý: Tất cả mọi người trong đội đều cầm gậy và đều nhảy. Không một ai bỏ sót. Đội nào bỏ sót và chậm nhất là đội thua.

8. HỌC VĂN HÓA VIỆT NAM

T - K - H - N - TP - NT

1. Mục đích:

- 1) Giúp các em tìm, đọc nhanh và hiểu tiếng Việt.
- 2) Học và hiểu văn hóa Việt Nam qua ca-dao, tục ngữ.
- 3) Rèn luyện, un đúc tinh thần, đạo đức cá nhân qua học hỏi truyền thống và di sản văn hóa dân tộc.

2. Số người chơi: từ 16 đến 32 em (2 - 4 đội)

3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời yên tĩnh.

4. Vật liệu cần thiết: Bảng ca-dao tục ngữ Việt Nam được soạn sẵn trước hợp với trình độ, tuổi tác của đoàn sinh. Số lượng in ra đủ cho mỗi người một bảng.

5. Cách chơi: Các em ngồi vòng tròn theo từng đội. Người dẫn chơi đứng ở giữa. Mỗi em được phát cho một bảng ca-dao tục ngữ gồm khoảng từ 15 đến 20 câu thuộc nhiều loại khác nhau như dạy sự khôn ngoan, cách ứng xử hợp đạo lý dân tộc, khuyến khích tinh thần đoàn kết, tinh thần nhân ái v.v... Sau khi giải thích luật chơi, Trưởng chọn một từ hay một cụm từ trong số những câu ca-dao ấy rồi nói to lên: các em hãy tìm từ “chú”. Các em thi đua tìm nhanh từ “chú” trong bảng văn đang cầm trên tay. Em A thuộc đội Hồ tìm thấy trước từ “chú” trong câu số 5 nên đưa tay lên. Trưởng chỉ em A và em ấy đọc to lên: “Mất cha còn chú, sẩy mẹ bú đi”. Vậy là đội Hồ thắng một điểm. Trò chơi chuyển sang mục tiêu thứ hai là tìm hiểu và giải thích ý nghĩa câu tục ngữ. Trưởng hỏi: “Em nào hiểu câu tục ngữ này?” Em B đội Nai nhanh nhẩu đưa tay lên trước và được mời giải thích. Em nói: “Nếu cha chết thì còn có chú, nếu mẹ “sẩy”, what? thì bú what?”. Như thế ta biết em B chưa hiểu từ “sẩy” và từ “đi” nên dùng tiếng Mỹ what. Người dẫn chơi không vội giảng nghĩa ngay mà kêu gọi, khuyến khích các em khác nói lên sự hiểu biết của mình. Cuối cùng nếu tất cả các em đều “bí” thì Trưởng mới giảng giải “sẩy” ở đây có nghĩa là “chết”, là “mất” và “đi” là em hay chị của mẹ, và ý nghĩa toàn câu tục ngữ mang tính đặc thù về tình gia tộc của người Việt. Trò chơi cứ thế tiếp tục sang những câu khác. Đội nào có nhiều em tìm từ nhanh, giải thích đúng và hay ho nhiều câu hơn hết là thắng cuộc. Đội trưởng nhất bắt một bài hát chung mừng đội thắng hay Trưởng cho một tiếng reo chung của Đoàn hướng về đội dẫn đầu. Cũng có thể, sau một câu được giải thích tuyệt hay, có ý nghĩa thì toàn thể vỗ tay tán thưởng làm cho trò chơi thêm sôi động hào hứng.

6. Chú ý:

- a) Đừng để những khoảng thời gian chết kéo quá dài sẽ làm cho trò chơi trở nên buồn tẻ.
- b) Người dẫn chơi tránh giải thích dài dòng, lên lớp thao thao bất tuyệt.
- c) Tùy theo tốc độ và trình độ các em mà Trưởng đi hết cả 16 câu hay rút bớt lại, tránh kéo dài lê thê mất hào hứng, mất tác dụng thấm thấu, học hỏi.

- d) Tùy theo đối tượng đoàn sinh mà chọn nội dung vừa sức rồi dần dần nâng cao lên, có ý nghĩa thâm thúy hơn để nâng cao tác dụng giáo dục.

Cho trò chơi này xen kẽ sau những hoạt động mạnh.

Bảng kê mẫu ca-dao tục-ngữ
đi kèm với trò chơi “Học Văn Hóa Việt Nam” trên đây
(dành cho giới thiếu niên Việt Nam ở hải ngoại)

1. Một cây làm chẳng nên non
Ba cây chụm lại thành hòn núi cao.
2. Có con mắt mà không con người.
3. Chim khôn kêu tiếng rảnh rang
Người khôn nói tiếng dịu dàng dễ nghe.
4. Đếm chậm gặm xương.
5. Mất cha còn chú, sẩy mẹ bú dì.
6. Đói cho sạch rách cho thơm.
7. Giàu làm kếp hẹp làm đơn.
8. Con gái mười bảy chớ ngủ với cha
Con trai mười ba đừng nằm với mẹ.
9. Làm khách sạch ruột.
10. Lời nói chẳng mất tiền mua
Lựa lời mà nói cho vừa lòng nhau.
11. Mạnh dùng sức yếu dùng chước.
12. Miếng khi đói bằng gói khi no.
13. Làm ơn không nên nhớ

Chịu ơn chớ nên quên.

14. Tiếng chào cao hơn mâm cỗ.
15. Có tiền mua tiên cũng được.
Không tiền mua lược cũng không.
16. Hôm qua qua nói qua qua mà qua không qua,
Hôm nay qua nói qua qua mà qua không qua. (*)

(*) Câu thứ 16 này không phải là ca-dao hay tục ngữ, nhưng được đưa vào trò chơi này để dạy cho các em thấy sự phong phú của tiếng Việt bằng cách phân tích các loại từ và ý nghĩa của từ “qua”.

Chú thích: Tác phẩm “TỤC NGỮ PHONG DAO” của Ông Như Nguyễn Văn Ngọc có thể giúp ích rất nhiều cho các huynh trưởng/ người dẫn chơi trong việc lựa chọn nội dung thích hợp cho từng đối tượng đoàn sinh và nâng dần trình độ học hỏi di sản văn hóa dân tộc Việt Nam.

9. PHÔI NHẶT CHO NHANH **S - T - K - H - N - TP - NT**

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, phối hợp nhịp nhàng, hành động chính xác.
- luyện bền sức, bình tĩnh, tinh thần kỷ luật.
2. Số người chơi: 2- 4 đội. Trong mỗi đội số người bằng nhau.
3. Chỗ chơi: Phòng rộng, tốt nhất là ở ngoài trời, đất phẳng phiu.
4. Vật dụng: Ba món đồ khác nhau cho mỗi đội như khăn, cuộn dây, túi nhỏ v.v..
5. Cách chơi: Các đội đứng hàng dọc cách nhau 3 mét. Trước mỗi đội vẽ ba vòng tròn đường kính 0m50, mỗi vòng cách nhau 4 bước. Em đội sinh số 1 của mỗi đội đặt ba món đồ ở ngay dưới chân của mình sau lăng ranh khởi hành. Sau tiếng còi khởi cuộc, em số 1 của mỗi đội cầm một trong ba món đồ đem đặt vào vòng thứ nhất, sau đó chạy về chỗ cũ lấy món thứ hai chạy lên đặt vào vòng thứ 2, tiếp đến lại chạy về lấy món thứ 3 đem lên đặt ở vòng thứ 3. Xong cả ba vòng thì chạy về đập vào tay em thứ 2. Em này chạy lên vòng thứ nhất nhặt vật trong vòng ấy đem về bỏ lại ở điểm khởi hành, trở lên nhặt vật thứ 2 trong vòng 2 đem về, rồi trở lại lần cuối nhặt vòng thứ 3 ở vòng 3. Lấy hết đồ ở cả ba vòng đem về lại ở điểm khởi hành, em này đánh vào tay em thứ 3. Em thứ ba lại làm công việc của em thứ nhất. Và cứ thế tiếp tục cho đến em chót. Đội nào xong trước, thắng cuộc.
6. Chú ý luật chơi:

- (a) Không đứng từ xa ném vào cho nhanh. Phải đặt đồ vật bên trong vòng.
- (b) Để đồ vật ở ngoài vòng xem như phạm luật chơi, phải đem đất lại.
- (c) Không chạy lên, trước khi được bạn vỗ vào tay.

10. HỌC HỎI ĐỊA LÝ VIỆT NAM

(giành cho giới thiếu niên Việt Nam ở hải ngoại)
S - T - K - H - N - TP

1. Mục đích: - Học địa-lý Việt Nam qua trò chơi.
- kích thích tinh thần thi đua giữa các đoàn sinh, đội và đoàn.
- kích thích tìm hiểu cội nguồn dân tộc.
2. Số người chơi: trong đội hay cả đoàn (8-32).
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời yên tĩnh.
4. Cách chơi:
 - Nếu chơi ở độ: mỗi em được đội trưởng phát cho một tờ giấy trên đó ghi những chữ đầu của tên một thành phố hay tỉnh. Sau lệnh khởi cuộc của đội trưởng, mỗi em tự điền thêm vào cho đủ tên một thành phố Việt Nam mà em ấy biết. Ví dụ :

H : Huế	H : Hà Nội	Ô : Ô môn
C : Cần Thơ	T : Tây Ninh	G : Gò Công .
H : Hải Phòng	M : Mỹ Tho	B : Buôn Ma Thuột
L : Lái Thiêu	v.v..	

Trong 2 hay 3 phút em, nào xong trước cả danh sách và được nhiều tên thành phố nhất là thắng cuộc.

* Nếu chơi ở đoàn: Đội là một đơn vị thi đua. Các em chụm lại để tìm cho nhanh. Đội nào ghi nhiều tên thành phố nhất theo thời lượng do người dẫn chơi quy định là đội thắng.

7. Biến thể:
 - (a) Không cần ghi các chữ đầu của tên các thành phố mà để các em tự điền lấy theo khả năng hiểu biết của mình.
 - (b) Không trao cho các đội tờ giấy để ghi tên các thành phố mà để các tờ giấy ở cách xa mỗi đội từ 3 đến 5 mét. Từng em lần lượt chạy lên điền vào tờ giấy, xong chạy về chỗ cũ đánh vào tay người bạn kế tiếp để chạy lên điền tiếp và cứ như thế cho đến người cuối cùng hay khi toàn đội không còn nhớ thêm tên một thành phố nào nữa hoặc do thời lượng của trò chơi đã hết.

- (c) Cũng theo cách chơi này, chuyển nội dung sang tìm hiểu tên sông, tên núi, tên hồ, động hoặc tên thú rừng, tên hải sản, thổ sản, cây trái của mỗi vùng hay cả nước v.v...
- (d) Có thể mở rộng thêm phạm vi của trò chơi để trắc nghiệm sự hiểu biết của các em về địa lý thế giới, tên các quốc gia, các thủ đô, các quốc gia thành viên Liên Hiệp Quốc, khối Thịnh Vượng Chung, ASEAN, APEC, NAFTA, v.v... các tổ chức của Liên Hiệp Quốc, tên các lãnh tụ quốc gia và thế giới v.v...
- (e) Muốn đạt kết quả tốt Trưởng nên loan báo nội dung trò chơi một hai tuần lễ trước để các em tìm hiểu, học hỏi ở sách vở hay phụ huynh và như thế là chúng ta đã đạt được mục tiêu giáo dục.

11. THỂ CHÂN

S - T - M - TP - NT

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, bền sức.
- tạo vui thích, làm nóng máy trước khi vào sinh hoạt chính.
2. Số người chơi: Cả bầy hay đoàn (12 - 32).
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
4. Vật liệu: Không
5. Cách chơi: Ở trong phòng, các em hoặc đứng hoặc ngồi trên ghế được xếp thành vòng tròn đường kính từ 5 đến 8 mét. Ở ngoài trời thì các em hoặc đứng hoặc ngồi xếp bàn, vòng tròn đường kính rộng hơn chút đỉnh. Tất cả các em tham dự đều đếm số kể cả em ra đứng ở giữa vòng. Nếu mọi người đều biết và thuộc tên nhau thì chỉ gọi tên là được.
Em ở giữa vòng kêu to lên hai con số, ví dụ 7 và 15; tức thì hai em mang số 7 và 15 phải nhanh chóng đổi chỗ cho nhau trong khi em ở giữa cũng phải nhanh chân để chiếm một trong hai chỗ đang bị bỏ trống. Nếu em đứng giữa chiếm được chỗ trống của em số 7 thì em ấy mất chỗ phải vào trong thay thế, tiếp tục cuộc chơi. Nếu em đứng giữa vòng chạy chậm và không kịp thời chiếm được một ghế trống nào hết thì em ấy phải tiếp tục gọi hai số hay hai tên cho đến khi có người vào thay thế.

Chú ý:

- (1) Phải kêu rõ tên hay rõ số để khỏi gây lúng củng kẻ chạy người không.
- (2) Người kêu tên phải luôn luôn đứng ở tâm điểm của vòng tròn, không đi sát ra ngoài vòng để dễ chiếm chỗ.
- (3) Phải kêu nhanh tên hay số để có sự hoán đổi liền liền thì trò chơi mới vui.

12. GẤU SỐNG CHUÔNG

S - T - M - TP - NT

1. Mục đích: - khởi động cho ấm trước khi họp Bầy hay họp đoàn.
- luyện nhanh nhẹn, bền sức.
2. Số người chơi: 2 đàn/ đội - Cả bầy hay toàn đoàn.
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời
4. Vật liệu: không
5. Cách chơi: Một em làm gấu ở trong chuồng do các em khác nắm tay nhau kết thành vòng tròn và cố gắng không cho gấu thoát ra. Gấu tìm cách thoát khỏi bị giam cầm bằng cách nhảy qua vòng, chui qua vòng tay hay bò sát đất hoặc dùng sức phá vỡ vòng vây. Các em làm vòng vây thì nắm chặt tay nhau khi thì hạ sát xuống đất, khi thì chuyển người lác qua lác lại, cố ngăn cản không cho gấu ra khỏi chuồng. Em nào để gấu thoát ra thì trở thành gấu và trò chơi lại bắt đầu như trên.
6. Biến thể: Có thể làm thành hai chuồng. Đàn hay đội này gửi một em qua làm gấu cho chuồng bên kia và ngược lại. Em nào phá được chuồng ra trước ghi cho đội mình một điểm và đội thắng thay thế một gấu mới. Sau 10 phút chơi, đàn/đội nào nhiều điểm là thắng cuộc.



13. ĐƯỜNG CÁI ĐƯỜNG HẪM

S - T - H - N - TP - NT

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, phối hợp nhịp nhàng.
- khởi động cho ấm người trước sinh hoạt vào mùa lạnh.
2. Số người chơi: cả bầy hay đoàn, đông hơn càng tốt từ 20 đến 60 người.
3. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời.
4. Vật liệu : không
5. Cách chơi: Các em - trai và gái - lập thành hàng ngang song song, mỗi hàng 6 em. Các em trong mỗi hàng nắm tay nhau và giãn ra. Khi các em nhìn ra trước mặt thì các khoản trống giữa hàng 1 và 2 và giữa hàng 2 và 3 gọi là đường cái. Khi một em làm người dẫn chơi hô: đường hẻm, thì lập tức các em bỏ tay ra, quay qua mặt, nắm lấy tay các bạn ở hàng 2 và hàng 3 chuyển hai đường cái thành ba đường hẻm. Hai em khác làm người rượt và người bị rượt. Hai em này chỉ chạy trong các đường cái (giữa các hàng) mà thôi. Đột nhiên người dẫn chơi hô lên: "đường hẻm"; các em đang kết thành hàng ngang, bỏ tay xuống, quay qua mặt, nắm tay bạn ở bên mặt và như thế tạo ra ba đường hẻm mới. Người rượt và người bị rượt phải chuyển hướng lại cho phù hợp với tình thế mới. Người dẫn chơi lại hô lên: "đường cái", tức thì các em lại bỏ tay ra, nắm lấy tay các bạn bên trái để lập lại các đường cái. Cả hai người rượt và bị rượt không được xé rào, vượt bằng ngang qua đường cái hay đường hẻm mà chỉ được chạy dọc theo các đường mà thôi. Nếu người rượt bắt được người bị rượt là xong một hiệp. Người rượt nay trở thành người bị rượt, người bị rượt trở thành người dẫn chơi, và một em khác trong các hàng được gọi ra làm người rượt mới.

Chú ý:

Nên hô thay đổi hàng liên liền - hẻm ra đường cái và ngược lại - thì trò chơi mới linh động và hào hứng.

14. VỪA CHẠY VỪA BỔNG EM

S - T - M - TP - NT

1. Mục đích: - luyện khéo giữ thăng bằng, nhanh nhẹn, bền sức.
- khởi động cho ấm người đầu buổi sinh hoạt.
2. Số người chơi: 2- 4 đàn/ đội -
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
4. Vật liệu: 4 muống ăn canh và 4 viên bi.
5. Cách chơi: Gạch hai đường biên chuẩn ở đầu phòng và cuối phòng, khoảng cách xa gần tùy theo sức vóc các em, có thể từ 6 hay 8 mét, 10 mét. Các em chia thành 4 đội, nhân số bằng nhau, đứng hàng dọc. Em đứng đầu mỗi hàng cầm trong tay một muống ăn canh trên đặt một hòn bi. Nghe lệnh khởi đầu, các em đứng đầu hàng

chạy nhanh về đường biên chuẩn trước mặt xong quay trở lại trao cho em số hai và cứ thế tiếp tục cho đến người cuối cùng của đội mình. Nếu trên đường đi trong khi chạy để cho hòn bi rớt xuống đất thì phải dừng lại lượm bi, chạy trở về chỗ cũ rồi mới khởi hành lại được. Đàn/đội nào không làm rớt bi lần nào, chạy về trước thắng cuộc. Đàn/đội thua ởng đàn/đội thắng từ đầu phòng đến cuối phòng.

15. TRANH KHĂN

S - T - M - TP - NT

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, xoay trở nhanh, bền sức.
2. Số người chơi: 10 - 16 - Có thể cả bầy hay cả đoàn. (16- 32)
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
4. Vật liệu: Một chiếc khăn quàng.
5. Cách chơi: Số người chơi chia thành hai phe, sĩ số bằng nhau. Mỗi phe đứng sau đường biên phe mình giữa khoảng cách ít nhất từ 6 đến 8 mét. Mỗi em mang một số đứng đối diện chéo nhau. Ở giữa hai phe là chiếc khăn quàng đặt dưới đất. Trò chơi bắt đầu khi người dẫn chơi kêu lên một con số, ví dụ số 7. Tức thì hai em mang số 7 của hai phe nhanh chân chạy ra giữa sân vồ lấy chiếc khăn quàng để mang về phía phe mình trước khi bị đối phương bắt dính. Nếu bị bắt, phe bắt dính được tính một điểm; nếu thoát về an toàn thì phe đoạt được khăn cũng được một điểm. Tình huống sẽ gay cấn khi hai đối thủ chạy ra cùng một lần, vờn nhau để tìm cách giật lấy khăn. Nếu vờn quá lâu mà không kết quả gì, người dẫn chơi đếm đến 5 mà vẫn không xong thì hai em ấy trở về phe mình để hai em khác được gọi ra tiếp tục. Người dẫn chơi cũng có thể gọi thêm một số nữa ra tranh khăn làm cho cuộc chơi thêm hào hứng sôi nổi. Phe nào đạt được 10 điểm trước thắng cuộc. Có thể tăng thêm số điểm thắng nếu có đông người chơi hơn. Phe thua công phe thắng từ đường biên này sang đường biên kia hai lần.



16. BẮT CỐC BỎ DĨA

S - T - N - TP - NT

1. Mục đích: Luyện khéo tay, chuẩn xác, khéo giữ thăng bằng.
2. Số người chơi: 8- 20
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
4. Vật liệu: Một hay nhiều thau nhôm tùy theo số đàn/đội, ghế, banh tennis hay banh golf.
5. Cách chơi: Đặt ở mỗi chân ghế một thau nhôm. Các đấu thủ luân phiên lên ghế, mỗi người thả quả banh tennis hay banh golf vào thau nhôm ba lần. Mỗi lần tính một điểm nếu banh vẫn nằm nguyên trong thau không vọt ra ngoài. Cộng số điểm lại đàn đội nào có số điểm cao hơn hết thắng cuộc.
6. Biến thể: Thay thế thau nhôm bằng bao diêm và các quả banh bằng các que diêm.

17. KIỂM ĐIỂM KHĂN MẶT *

S - T - H - N - TP - NT

* Trò chơi này chỉ áp dụng được ở những nơi còn dùng khăn bỏ túi (mouchoir)

1. Mục đích: luyện thói quen gìn giữ vệ sinh khăn mặt.
2. Số người chơi: Cả bầy hay cả đoàn.
3. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
4. Vật liệu: không.
5. Cách chơi: Bầy trưởng hay đoàn trưởng cho cả đoàn đứng thành vòng tròn và cùng đứng vào vòng với các em. Đoàn trưởng lên tiếng: “Các em cho cả hai tay vào túi quần”. Nghỉ một chốc, lại nói tiếp: “Các em hãy lấy khăn tay của các em trong bất kỳ túi quần nào và dùng cả hai tay giương ra trước mặt!”. Trừ những em không mang theo khăn mặt, trò chơi này là một dịp để từng em và huynh trưởng biết được em nào giữ gìn khăn mặt sạch sẽ, không có mùi, không nhăn nheo, không quá bẩn. Sau vài phút để cho mọi người quan sát khăn mặt của mỗi người, đoàn trưởng lại bảo: “Thôi, các em bỏ lại khăn mặt vào túi quần”, và tiếp tục nhắc nhở: “Người HDS luôn luôn gìn giữ mặt sạch sẽ, thơm mát, không nhàu vò, không để khăn bẩn trong túi quần. Các em hãy gìn giữ khăn luôn luôn sạch sẽ; lâu lâu Trưởng sẽ kiểm tra lại.” Lo ngại đoàn trưởng sẽ phát hiện khăn mặt của mình bẩn một lần nữa và xấu hổ trước anh em trong lần kiểm tra khăn mặt tới, các em sẽ lo giữ khăn mặt sạch sẽ và dần dần tạo thành thói quen tốt.

Bì-chú: Ngày nay, khăn giấy dùng một lần rồi bỏ đã khá phổ thông ở nhiều nơi cho nên trò chơi này có thể không còn áp dụng được nữa. Nhưng những nơi còn dùng khăn tay bằng vải thì trò chơi trên là một vũ khí rèn luyện sự sạch sẽ, tiêm tăt, có nề nếp vệ sinh tốt rất kiến hiệu đối với các thiếu sinh.

18. TRÒ CHƠI VỚI GẬY H.Đ

(Chú ý: Với gậy Hương Đạo 1m 6 ta có thể sáng tạo ra vô số trò chơi, từ nhẹ như chuyền gậy, chuyền đổi tay, chuyền chéo tay, đặt gậy lên đầu ngón tay, v.v..) cho đến nặng như đua xe La-Mã, kiểu Quang Trung, cầu treo, cầu Gilwell nhiều vày, cột cờ đội, cột cờ đoàn, đài thông tin, cổng trại, v.v.. tùy theo số người chơi, tùy theo số đội tham dự, hay thi đua toàn liên đoàn, toàn Đạo với hàng chục đội tham gia thì trò chơi với gậy H.Đ sẽ vô cùng sôi động, hào hứng; tất nhiên phải có sự khéo léo xếp đặt, chuẩn bị của từng đội, từng đoàn và của tất cả các Trưởng đơn vị liên hệ. Dưới đây là một số trò chơi được trình bày theo lối tổng hợp, ngắn gọn, Trưởng đơn vị nào muốn dùng các trò chơi với gậy H.Đ này xin đọc kỹ để nắm vững mục đích, cách tổ chức nhất là các đoạn của những trò chơi khó, phức tạp để có thể biến chế cho trò chơi thêm chất lượng chuyên môn, lôi cuốn, thi đua, bổ ích và vui thích.)

Mục đích: Rèn luyện tai, mắt, tâm trí, tay chân, bền sức, tinh thần đồng đội, phối hợp nhịp nhàng.

A. XẾP VÒNG TRÒN ĐỂ CHƠI TRÒ CHƠI GẬY T - K - H - M - TP - NT

(1) Để gậy đứng lại tại chỗ.. còn người thì di chuyển sang chỗ khác khi có lệnh của người dẫn chơi hô: “Phải” thì tất cả mọi người đều để gậy đứng tại chỗ và di chuyển sang bên phải để giữ ngay cây gậy của người bên phải vừa rời bỏ, theo một nhịp đếm hay còi thổi từ chậm đến nhanh: phải, phải, phải Nếu không bắt kịp và để gậy rơi xuống đất thì những người này tự động vào trong vòng và vẫn tiếp tục chơi với một vòng nhỏ hơn và vẫn nghe theo một lệnh chung. Khi nào vòng ngoài có những khoản cách lớn quá không thể bảo vệ gậy được.. thì vòng ngoài được coi như thắng một hiệp để chuyển sang hiệp sau.

(2) Để gậy đứng ... chuyển sang trái

Trái .. trái .. trái ..trái ..

(3) Để gậy đứng ... chuyển sang phải 3 lần, sang trái 3 lần .

(4) Để gậy đứng ... chuyển sang Phải, Trái không nhất định số lần theo người dẫn chơi thổi còi hay đếm 1, 2 hay đếm Phải - Trái.

B. THĂNG BẰNG VỚI TRÒ CHƠI GẬY

(1) Gậy lên ngón tay trở không đổ

- Đứng tại ngón tay được bao lâu

(2) Gậy lên ngón tay trở

- Quay tròn được bao vòng ?

(3) Gậy lên ngón tay trở

- Tiến lên ba bước 50, 50, 50 cm

- | | |
|--|--|
| (4) Gậy lên ngón tay trở
3 bước | - Tiến lên ba bước quay một vòng tròn, lùi |
| (5) Gậy lên ngón tay trở | - Hàng ngang về đích xa 25 mét. |
| (6) Gậy lên ngón trở, biểu diễn sân khấu | - Hàng ngang đi một vòng sân khấu |
| (7) Gậy lên ngón trở - nt -
vào sân khấu rồi đi ra. | - Hàng ngang 4,5 người cùng đi ra vòng |

C. XẾP HÀNG HAI ĐỂ DỰ TRÒ CHƠI GẬY T - K - H - M - TP - NT

- (1) Đứng tại chỗ . . . tự chuyển gậy bằng tay từ tay phải sang trái và trái lại 5 lần để thấy hai tay khác nhau. Đếm từ 1 đến 10.
- (2) Để gậy đứng . . . đổi chỗ với khoảng cách 1 mét rồi 1m 20, rồi 1m 50.
- (3) Đứng tại chỗ . . . chuyển gậy cho người đối diện bằng tay không thuận.
- (4) Đứng tại chỗ . . . chuyển gậy cho người đối diện bằng tay thuận nhất.

Lời dẫn người dẫn chơi:

- Tăng khoảng cách dần đến mức độ vừa đúng với sức khỏe của người tham dự.
 - Tăng mức nhanh dần đến mức độ vừa đúng với sự khéo tay của người tham dự.
- Đến khi thành thạo, thuần thục, có thể biến thành một cuộc biểu diễn từ chậm đến nhanh rất đẹp mắt... khi có thêm trên gậy bốn lá cờ đội. . . và từ trong sân khấu ra với nhịp đi, cầm gậy, vác gậy vừa đi vừa hát rồi biểu diễn. Trước khi biểu diễn chỉ giới thiệu: trò chơi gậy để rèn luyện khéo léo chân tay. Người dẫn chơi ra sau cùng và đứng giữa, sát trong cùng sân khấu, cũng có một gậy nhưng thêm một còi. Vật liệu: Gậy 1mét 50 hay 1 mét 20 hoặc to hoặc nhỏ, nhưng tốt nhất là vừa tay cầm. Có 4 cờ là đủ nhưng 8 cờ cũ và mới càng hay vì đoàn thiếu gì cờ danh dự.

19. ĐUA XE LA-MÃ T - K - M - NT

1. Mục đích: - luyện gút thấp chéo nhanh, đẹp.
- thi đua thể lực, luyện bền sức.
2. Số người chơi: Mỗi xe La-mã cần ba người, hai người kéo, một người cưỡi xe, lái xe về đích. Mỗi đội có thể có hai xe tham dự; đội trưởng và đội phó lo đốc thúc và cổ vũ.
3. Vật liệu: - 3 gậy H.Đ mỗi gậy 1mét 60; 1 gậy dài 1m để làm đòn ngang kéo xe; 3 đoạn dây 2 mét và một đoạn dây 3 mét. (Nếu đua xe tứ mã thì cần thêm 2 đoạn dây dài 4 mét.)

4. **Chỗ chơi:** ngoài trời, sân cỏ bằng phẳng, không có chướng ngại. Ở đầu sân vạch một đường thẳng làm đường mốc khởi hành. Mốc đặt xa bao nhiêu tùy theo sức vóc của đoàn sinh có thể từ 8, 10 mét hay xa hơn 12, 15 mét; gần quá, mau kết thúc kém vui; xa quá đấu thủ mệt đừ chịu không nổi. Mốc có thể là một cờ đội, một hòn gạch hay một cây nhọn cắm xuống đất có thể trông thấy được từ đường biên khởi hành.
5. **Cách chơi:** Mỗi toán ba người với đầy đủ gậy và dây như đã nói trên đứng sẵn ở đường biên khởi hành. Theo lệnh khởi cuộc của Trưởng, các em trong mỗi toán nhanh chóng thực hiện gút tháp chéo, ghép ba cây gậy lại thành một hình tam giác tượng trưng cho xe La-Mã, chỗ tháp cách mốc gậy 0 mét 20, ở chóp tam giác hai em dùng gậy dài 1m tháp chéo vào để làm càn kéo xe; xong hình tam giác và càn xe thì một trong ba em dùng đoạn dây dài 3 m làm thêm một vòng tròn dính với đầu chóp tam giác để cho người cỡi xe nắm lấy giữ thẳng bằng trong khi hai em khác làm ngựa, cầm càn xe, kéo lên mốc phía trước của mỗi toán, xe kéo quanh cột mốc và trở về đường biên khởi hành. Xe nào về đến trước là thắng cuộc. Trong nhiều trường hợp tuy xe làm xong trước, kéo chạy lên trước nhưng nửa chừng xe bị sút thì toán phải mang xe về điểm xuất phát, sửa lại xe, xong mới được chạy lại. Xe nào mà “ngựa” kéo vụng không chú ý, làm ngã cột mốc, bị trừ một điểm. Cuộc thi có thể chia làm hai đợt. Đợt thứ nhất là kiến tạo xe. Xe nào xong trước thì hô tiếng đội lên, ban chấm thi sẽ đến xem xét và cho điểm làm gút tháp chéo trên bốn tiêu chuẩn: đẹp, chắc, dấu mũi khéo và làm mau nhất. Sang đợt thứ hai, các toán dàn xe đều trên đường biên khởi hành và chờ lệnh xuất phát chung để khởi có chiếc chạy trước chiếc chạy sau, không hào hứng lắm. Chiếc nào về trước và khi quanh không phạm đến cột mốc là thắng cuộc.

Biến thể: Đua xe tứ mã thay vì song mã; mỗi đơn vị thi đua gồm có 5 em thay vì 3 - bốn em làm ngựa và 1 em cưỡi và lái xe. Trong trường hợp này cần làm thêm hai vòng dây ở càn xe cho cặp ngựa phía trước. Và vật liệu cần thêm là 2 sợi dây dài 4 mét.

Chú ý: Đội trưởng và đoàn trưởng cần kiểm tra các gậy HÐ sẽ được dùng làm khung xe để bảo đảm không bị gãy nửa chừng, có thể gây thương tích cho người cỡi.



20. KIỆU QUANG TRUNG

T- K - M - NT

1. Mục đích: - luyện ghép nút tháp chéo và tháp thẳng, khéo và nhanh tay.
- luyện tinh thần đồng đội, thể lực, bền sức.
- gợi nhớ lịch sử quốc gia chống ngoại xâm, nhớ cội nguồn dân tộc.
2. Số người chơi: Mỗi kiệu gồm 4 người, ba người khiêng và một người ngồi trên kiệu.
3. Vật liệu: 3 gậy HÐ dài 1mét 6 ; cờ đội ; 3 đoạn dây dài 1m5.
4. Chỗ chơi: Ngoài trời, đất rộng, bằng phẳng, không có chướng ngại..
5. Cách chơi: Từng nhóm 4 em với đầy đủ gậy, dây, đứng dàn ra trên đường biên khởi hành. Trưởng dẫn chơi bắt đầu câu chuyện: *“Năm 1789, 30 vạn quân Thanh lấy cớ phò Lê diệt Trịnh, đã tràn sang xâm chiếm nước ta, chiếm cứ Thăng Long và các đồn ngoại vi như Đống Đa, Hà Hồi, Ngọc Hồi. Vua Quang Trung lúc ấy đang ở Phú Xuân được tin cấp báo đã thực hiện một cuộc hành binh thần tốc ra cứu Bắc Hà, chống quân Thanh xâm lược. Ngài đã ra lệnh làm kiệu để có thể chuyển quân nhanh chóng ra Bắc đánh giặc - ai cũng phải gánh kiệu và ai cũng được ngồi kiệu để dưỡng sức. Nhờ sáng kiến độc đáo này mà Đại đế Quang Trung đã bắt sống quân Thanh ở gò Đống Đa tạo nên chiến thắng lịch sử vào ngày mùng 5 Tết. Bây giờ chúng ta noi gương Ngài làm chiếc kiệu Quang Trung và thi đua chuyển quân nhanh như Ngài để nhớ tới sự kiện lịch sử oai hùng này “.*

Cũng như trò chơi xe La-Mã, trò thi đua này chia làm hai đợt. Đợt nhất là làm kiệu, đợt hai là khiêng kiệu chạy đến đích. Đợt nhất: Sau lệnh của Trưởng từng nhóm 4 em kết 3 gậy HÐ thành một hình tam giác và phải tính toán làm sao để cho hình tam giác nhỏ ở giữa vừa làm bệ ngồi cho một em thứ tư lên ngồi và cầm cờ đội; ba góc kia vừa vịn để lên vai ba người khiêng. Toán nào làm xong trước hô to tiếng kêu đội để được các trưởng chấm thi cho điểm theo các tiêu chuẩn như là trò chơi xe La-Mã vậy (đẹp, chắc chắn, dấu mối khéo và làm mau nhất). Sang đợt hai, các chiếc kiệu dàn hàng ngang ở đường biên khởi hành và khi nghe tiếng còi khởi cuộc thì một em lên ngồi trên kiệu cầm cờ đội, còn ba em kia khiêng người thứ tư chạy về đích, nhưng cứ tính 50 bước HÐ thì dừng kiệu lại cho một người khác lên thay để thực hiện chiến thuật của nhà vua là ai cũng phải khiêng và ai cũng được ngồi. Tổng cộng 200 bước HÐ. Kiệu nào về trước thắng cuộc và toàn thể làm tiếng reo:”Đống Đa, chiến thắng, Đống Đa, chiến thắng, Đống Đa, chiến thắng” (ba lần) để kết thúc cuộc thi đua.

Chú ý: 1. Cần kiểm tra kỹ lưỡng các gậy cho khỏi bị gãy dễ gây nguy hiểm.

2. Đây là một trò chơi mạnh và mất nhiều thời gian, nên được xem là một hoạt động chính trong buổi sinh hoạt đoàn.

CÁC TRÒ CHƠI LUYỆN SỨC

21. CÚT HÙM

S - T - M - NT

1. Số người chơi: toàn cả bầy, cả thiếu đoàn (20 - 40)
2. Chỗ chơi: Ngoài trời, đồi núi, chỗ đất có nhiều cây to hoặc bụi rậm.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Trưởng hay người dẫn chơi nhắm mắt và đếm từ 1 đến 10. Trong khi đó các em chạy trốn sau các cây to, bụi rậm. Trưởng mở mắt ra và ngó chung quanh, thấy em nào thì kêu tên lên. Kêu trúng tên ai, em ấy bị loại. Em sau cùng thắng cuộc ra thay thế Trưởng tiếp tục cuộc chơi.

22. ÔNG BA-BỊ

S - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: 4 cây cờ
4. Cách chơi: Trên khoảng đất dài 50 bước rộng 30 bước; ở mỗi góc cắm một cây cờ, tất cả các em đứng về một phía, theo bề ngang đám đất hay căn phòng, trừ một em làm ba-bị đứng về phía đối diện.
Bắt đầu ông ba-bị hỏi: Ai có sợ ông ba-bị chín quai mười hai con mắt không?
Tất cả các em kia trả lời: “Ai mà sợ! Liền đó ông ba-bị chạy nhanh về phía các em, rượt bắt trong khi các em kia chạy tán loạn từ đầu kia lại. Em nào bị ông ba-bị đập trúng vào người sẽ hoá thành ba-bị và giúp ông này bắt người, nhưng chỉ một mình ông ba-bị được hỏi Ai sợ. Khi đến cuối sân, ông ba-bị cùng bọn giúp sức lại hỏi: Ai sợ.....” và lại chạy về cuối sân rượt bắt các em khác còn lại.
Cả bọn cầm tay nhau làm thành một cái lưới đi lừa bắt người.
Chơi sai: Chạy ra ngoài giới hạn. Chạy lui.

23. CHÓAN CHỖ

S- T- M -TP – NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Đứng vòng tròn, xây mặt vào bên trong; hai tay chấp ra sau lưng. Một em đứng ngoài vòng. Em đứng ngoài chạy vòng quanh và đập nhẹ vào tay một em nào đó, đập xong vẫn tiếp tục chạy. Em bị đập cũng liền chạy vòng quanh nhưng ngược chiều lại. Như thế hai em cùng chạy đua và ai chạy về trước đứng vào chỗ trống. Ai về sau phải chạy và đập vào tay kẻ khác để tiếp tục trò chơi.
Chơi sai: Em bị đập chạy cùng một chiều với em kia.

24. ĐẬP ĐUÔI RẮN

S -T- M -TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, bằng phẳng.
3. Vật liệu: Một miếng giấy bằng bàn tay cột vào một sợi dây dài độ 1m 50.
4. Cách chơi: Lựa một em làm rắn. Em nẩy cột sợi dây vào lưng quần cho tờ giấy lê trên mặt đất. Các em khác rải rác trên sân. Rắn bò (chạy) trên sân và cắn (đập nhẹ) trúng ai thì người ấy chết. Trái lại nếu rắn bị đập đứt đuôi (rách miếng giấy) thì rắn cũng trút linh hồn. Cắn được một người rắn được một điểm. Bị giết rắn mất 3 điểm. Ai giết được rắn được 5 điểm. Người giết được rắn vào làm rắn.



25. THẦY PHÙ THỦY

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất đai bằng phẳng.
3. Vật liệu: 2, 3 cái khăn.
4. Cách chơi: Cử 2, 3 em làm phù thủy hoặc cho các em xung phong. Thầy phù thủy trùm khăn lên đầu để dễ phân biệt. Thầy phù thủy đứng giữa sân, các em khác rải rác trên sân. Nghe tiếng còi khởi cuộc, mấy ông phù thủy chạy đi bắt các em trong khi các em chạy né tránh. Các thầy phù thủy có phép lạ là nếu rờ trúng ai thì người ấy bị tạt ngay - bại chân, đứng một chỗ, dang hai tay ngang hai bên. Em nào bị bắt phải đứng im một chỗ, dang hai tay lên. Chỉ khi nào có em khác đến cứu (đánh vào tay) mới lành tạt và chơi lại được. Các em vừa phải né tránh cho khỏi bị tạt vừa lo đi cứu người. Sau một thời hạn nhất định thì thay phù thủy.

26. CUỘI GIỮ TRÂU

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất đai bằng phẳng. Tùy số người chơi mà định giới hạn của sân rộng hay hẹp.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Hai em xung phong làm vợ chồng Cuội. Các em khác làm trâu, đều đứng trong một vòng tròn (chuồng trâu). Vợ chồng Cuội đứng cách vòng tròn 10 mét. Trưởng khởi cuộc ré còi là các trâu nhẩy ra ngoài chuồng và chạy tung tăng trong sân, vừa chạy vừa kêu; lập tức vợ chồng Cuội đuổi bắt. Bắt được con nào (đánh nhẹ vào người) đem nhốt lại trong chuồng trâu. Các trâu vừa chạy trốn vừa kiếm cách mở chuồng cho các em bị nhốt được chạy chơi (đánh nhẹ vào người). Khi nào vợ chồng Cuội bắt nhốt lại được tất cả trâu là mãn cuộc.



27. VÀO LÒN RA CÚI

S-T- M- TP – NT

1. Số người chơi: 15- 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất đai bằng phẳng, dài từ 10 đến 20 mét.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi : Chọn 7 em đứng theo hình số 8, hai chân giăng ra; những em còn lại chia làm hai phe bằng nhau. Mỗi phe đứng mỗi đầu đường chơi.
Sau tiếng còi khởi cuộc, hai em đứng đầu hàng trong mỗi đội chạy theo hình số 8 bắt đầu chạy về tay mặt; ví dụ em ở B chạy từ 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 7 và trở về 1. Khi đến chỗ các em đứng phải cúi xuống mà lòn qua giữa hai chân, rồi chạy về chỗ cũ, đập vào tay em thứ hai để em nẩy tiếp tục chạy. Phe nào chạy xong trước thắng cuộc.
Chơi sai: Chưa bị đập vào tay mà đã chạy.
Bỏ băng một vài nơi không lòn qua.

28. THỎ CHẠY THI

S- T- M - TP – NT

1. Số người chơi: 20 - 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất đai bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Chia đoàn ra nhiều đội. Mỗi đội đứng hàng đôi. Cả đoàn sắp thành một vòng tròn, vòng trong làm thỏ ngồi chò hỏ, xây mặt vào trong; vòng ngoài đứng hai chân giăng ra làm hang thỏ. Nghe lệnh của Trưởng, các con thỏ xây mặt ra ngoài lòn giữa hai chân của bạn để thoát ra rồi đứng dậy chạy quanh một vòng (tất cả chạy theo một chiều nhất định trước). Hết vòng lại chui vào hang cũ. Ai vào chỗ cũ trước nhất được một điểm cho đội. Đổi vòng trong ra ngoài và tiếp tục chơi, cứ chạy xong một lần lại đổi vòng trong ra ngoài, và vòng ngoài vào trong. Sau 10 lần chạy, đội nào nhiều điểm nhất thắng cuộc.
Chơi sai: Chạy lộn ngược chiều đã định
Quên lộn ra hoặc vào hang.

29. KỶ MÃ GIỚI

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 20 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hoặc ngoài trời.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Cả đoàn đứng vòng đôi, xây mặt vào trong. Lựa từng cặp cân sức nhau. Trưởng/người dẫn chơi đứng ở giữa, ở tâm vòng tròn. Nghe tiếng còi đầu, các em vòng ngoài nhảy lên lưng ngựa tức là các em ở vòng trong. Nghe tiếng còi thứ hai, họ nhảy xuống và chạy quanh một vòng. Tất cả đều chạy theo một vòng đã định trước, chạy thật mau; chạy về chỗ cũ thì nhảy lên lưng ngựa trở lại. Ngựa nào có chủ chạy về sau hết thì cả chủ lẫn ngựa đều bị loại. Đổi ngựa làm kỵ mã và kỵ mã làm ngựa. Rồi tiếp tục chạy như trên. Loại dần dần; cặp nào chạy mau nhất sau cùng thắng cuộc.

Biến cải trò chơi: Không loại trừ kỵ mã và ngựa, nhưng ngựa nào có kỵ mã chạy về sau hết phải bước lui ba bước. Rồi vẫn tiếp tục chơi như thế; cặp nào chạy về sau, lần tiếp theo phải chạy vòng rộng hơn, nên cần gắng sức hơn lên. Cuối cùng cặp nào đứng gần Trưởng nhất thắng cuộc.

30. CHỤM BA CHỤM BẢY

S-T- M- TP - NT

1. Số người chơi: 20 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Cả đoàn đứng lộn xộn trong phòng hay ngoài sân. Trưởng đứng ở giữa. Trưởng hô: “Chụm ba.” Các em chạy nhanh chụm lại thành từng cụm ba em. Những em nào chậm chân, dư ra bị loại. Tiếng còi kế tiếp, các em lại giãn ra. Trưởng lại hô: chụm 4; các em lại chụm 4; hô chụm 5, hay chụm 7 thì các em cứ thế mà tập hợp lại theo đúng số đã hô. Loại dần cho đến khi chỉ còn lại hai người. Cả đoàn bắt một bài hát mừng hai bạn thắng cuộc.

31. CHẠY ĐUA TIẾP SỨC

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 20 người trở lên.
2. Chỗ chơi: Đường , đường kính 50 thước.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Chia đoàn ra nhiều đội, các đội đứng trên vòng tròn cách đều nhau. Trong mỗi đội, mỗi người lấy một số, từ 1 sắp lên. Nghe lệnh của Trưởng, tất cả các em số 1 bắt đầu chạy theo một chiều. Chạy đủ một vòng thì đập vào tay em số 2 trong đội để em nẩy chạy tiếp. Đội nào chạy xong trước thắng cuộc.

32. ĐƯỜNG HIỂM HỌC

S - T - K - M - TP - NT

1. Số người chơi: 12 đến 40
2. Chỗ chơi: Đường dài ít nhất 20 mét.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Chơi từng đội. Mỗi đội ít nhất 6 em. Trong mỗi đội lựa ra ba em làm chướng ngại vật. Mỗi em nẩy đứng cách nhau độ 7, 8 mét. Em đầu cúi lưng xuống, em thứ hai đứng thẳng, em thứ ba đứng hai chân giã ra. Tất cả các em khác đứng theo từng đội, ở đầu đường. Nghe hiệu còi, em số 1 trong các đội chạy tới trước gặp em thứ nhất thì nhảy qua lưng em ấy (nhảy cừu), gặp em thứ hai thì chạy vòng quanh em ấy một vòng, gặp em thứ ba thì bò lên qua giữa hai chân, đoạn chạy thẳng đến cuối đường. Rồi chạy lui gặp ba chướng ngại phải làm như trước, xong về đến đích đập vào tay em số 2 để em nẩy cũng làm y như vậy cho đến người cuối cùng.
Chơi sai: Bỏ băng một chướng ngại vật và không nhảy, không lòn hay không chạy vòng quanh. Em kia chưa kịp đập vào tay mà em này đã bắt đầu chạy lên.



33. CƯỚP CỜ

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 20 sắp lên.
2. Chỗ chơi: Phòng, sân rộng hoặc đám đất bằng phẳng rộng một bề 30 mét một bề 20 mét.
3. Vật liệu: 8 cây cờ.
4. Cách chơi: Chia đoàn làm hai phe, mỗi phe đứng một bên đường AB. Mỗi phe có 4 cây cờ cắm trong khoảng CD.

Các em phải chạy qua lọt hàng rào quân địch vào chỗ cắm cờ để lấy cờ. Vào chỗ cắm cờ rồi, không ai có quyền bắt họ nữa. Vào được rồi lấy một cây cờ đem về, đi ung dung không còn lo như ng khi đi qua. Có thể lấy một cây cờ hay giải thoát cho tất cả tù binh thuộc phe mình. Nếu trong khi chạy qua bị quân địch rờ phải thì ở tù. Phe nào đem về địa phận mình được cả 8 cây cờ, thắng cuộc.

34. ĐUA NGỰA

S - T - K - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hoặc sân rộng ngoài trời.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Gạch giữa sân một đường thẳng. Hai bên đường ấy, các em đứng thành hàng hai sắp lưng lại nhau, hai tay đưa ra sau để ôm lấy nhau. Cứ hai em đứng như thế làm thành một con ngựa. Nghe còi lệnh, ngựa bắt đầu chạy theo hướng đã định cho đến cuối sân. (Ngược: chạy về hướng này. Xuôi: chạy về hướng kia), như thế thành một người chạy tới, một người chạy lui theo bạn. Trong lúc chạy, ngựa nào bị đứt cương (sút tay nhau) phải trở về chỗ cũ thắng cương lại (ôm nhau) mà chạy lại. Cặp nào đến trước thắng cuộc.



35. CỬA THIÊN ĐÌNH

S - T - K - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 người sắp lên.
2. Chỗ chơi: Đường dài độ 100 mét.
3. Vật liệu: 6 đến 10 cái sào hay gậy
4. Cách chơi: Lựa 3 hoặc 5 cặp bằng nhau, đứng cách nhau độ 10 thước. Trong mỗi cặp hai em đứng đối diện nhau và cách nhau độ 1 mét 2. Em nẩy chừa tay trái và em kia đưa tay mặt lên thẳng cầm một cái gậy để ngang, hai tay còn lại dong thẳng xuống cầm ngang một gậy thứ hai, làm thành một cửa sỏ. (Cửa Thiên Đình)
Các em chạy và nhảy qua các cửa Thiên đình (không được chạm vào cửa). Nếu lỡ chạm vào phải chạy lui 6 bước và nhảy lại. Ai qua lọt cả mấy cửa Thiên Đình trong thời gian ngắn nhất thành Tiên và được bạn bè hoan hô.

Chơi sai: Bỏ bớt một vài cửa không nhảy qua.

Nhảy chạm vào cửa mà không nhảy lại.

36. ĐỊNH HƯỚNG GIỎI

S - T - K - M - TP- NT

1. Số người chơi: Đàn hay đội làm đơn vị thi đua. 16 - 32.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời bằng phẳng.
3. Vật liệu: Một la-bàn để xác định hướng.
4. Cách chơi: Chơi theo đơn vị đàn hay đội. Trưởng hô lên một hướng. Mỗi em thay phiên làm đội trưởng để sắp đội đứng theo hướng mà Trưởng đã hô. Trưởng dùng la-bàn để xác định độ đúng sai của mỗi đội. Đúng hướng 5 điểm. Sai vài ba độ 4 điểm, sai nhiều quá 1 điểm. Sau một lần hô thì một em khác lên thay để có dịp dẫn trò chơi trong đội. Trưởng dẫn chơi luôn thay đổi phương hướng để trắc nghiệm trình độ định hướng của các đội; ví dụ: Nam-Tây-Nam, Đông-Đông-Bắc, Tây-Bắc, Đông-Nam v.v.. Trưởng cũng thay đổi vị trí đứng để tăng thêm độ khó của trò chơi. Sau 10 lần đổi hướng liên tục, đội nào nhiều điểm nhất thắng cuộc. Đội ít điểm nhất công đội giỏi nhất chạy một vòng quanh phòng hay sân chơi.

37. ĐOÀN XE LỬA

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 12 người sắp lên.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời đất đai bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Chia đoàn ra từng đội, nhân số ngang nhau. Mỗi đội đứng hàng một sau một đường gạch trên sân. Các em đặt tay mặt lên vai người bạn và tay trái cầm chân trái của người bạn đứng trước mặt. (Em đứng đầu hai tay được rảnh, em đứng sau cùng tự đưa chân trái mình lên). Chạy thi khi nghe còi lệnh của Trưởng. Trong lúc chạy, đoàn tàu nào (đội nào) đứt đoạn bị loại. Đoàn tàu nào đến đích trước thắng cuộc.



38. NỘM CHẠY THI

S - T - I - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hoặc ngoài trời sân bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Mỗi đội đứng hàng dọc, hàng một, em này vịn vai em kia nhắm mắt hoặc bịt kín em đứng sau cùng mở mắt, cột vào mỗi tay của em đứng đầu một sợi dây dài và đứng sau cùng giựt dây định hướng để chỉ đường cho em đầu chạy. Nghe lệnh của Trưởng, các đội bắt đầu chạy. Các em đứng chót giựt dây để hướng dẫn đoàn nộm của mình chạy: Giựt bên phải chạy qua phải, giựt bên trái chạy qua trái. Các em khác chỉ nhắm mắt chạy theo em đầu. Đội nào bị đứt đoạn trong khi chạy bị loại. Chơi trong im lặng.

39. XE HỎA VÀO HẦM

S - T - I - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Mỗi đội đứng hàng một, người nay sau lưng người kia, cách nhau độ 5 tấc. Hai chân dang ra làm thành hầm xe lửa. Sau còi khởi cuộc, em đứng sau cùng cúi xuống làm xe hỏa, bò vào hầm cho đến đầu hàng.
Ra khỏi hầm em ấy đứng dậy và trở thành em đứng đầu hàng. Em đứng sau cùng đến phiên làm tàu hỏa, lại cúi xuống, chui vào đường hầm. Cứ thế mà tiếp tục cho đến lúc tất cả các em trong đội đều đã chui qua hầm. Đội nào xong trước thắng cuộc.

40. RẾT BÒ ĐUA

S - T - I - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Chơi từng đội. Các em nằm hàng một, nằm sấp, chống hai tay thẳng. Hai chân gác lên vai em sau. Chỉ em sau cùng được để hai chân xuống đất. Với đội hình như thế, cả đội làm thành một con rết. Nghe lệnh của Trưởng, các con rết thi đua bò tới đích. Tùy sức khỏe và tuổi tác của các em mà định đường đua dài hay ngắn. Đừng cho bò quá 20 mét. Con rết nào bị đứt khúc phải dừng lại, nối lại xong mới tiếp tục bò lên phía trước. Để làm cho cuộc thi khó hơn, đặt thêm các cột mốc, các rết phải bò vòng quanh cột mốc, nên càng phải thận trọng mới khỏi bị đứt khúc. Rết nào đến đích trước thắng cuộc.

41. HANG CUA

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 5 sấp lên. Tùy chỗ chơi rộng hẹp mà tăng thêm số người chơi.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hoặc ngoài trời bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Các em nằm ngửa và bụng lên trời. Chống với hai tay và hai chân. Người này nằm nối đuôi người kia. Nghe còi lệnh bò ngang với hai chân, hai tay; ai

đến sau cùng công người đến đầu tiên một vòng. Nếu chỗ chơi hẹp, người chơi đông thì chơi theo lối loại dần.

42. XE BÒ ỆT

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: từ 5 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân chơi hay phòng rộng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Sắp hàng hai (hàng ngang) ở đầu sân. Mỗi em đứng hàng trước nắm sấp, chống tay thẳng. Mỗi em đứng hàng sau nắm lấy chân các em ở hàng trước làm thành một hàng xe bò ệt. Nghe hiệu còi, các xe bắt đầu đi đến cuối sân. Tùy sức vóc các em mà định đường đi dài hay ngắn. Đến cuối đường, các em nằm đứng dậy, các em đứng nằm xuống thay phiên làm xe cho lượt về. Xe nào về trước thắng cuộc.

43. QUẢ BÓNG HIẾM

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40 .
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Một quả bóng.
4. Cách chơi: Đứng vòng tròn. Mỗi người đứng cách nhau độ 3 bước. Chuyển quả bóng đi vòng tròn, người nấy ném cho người kia. Ai chụp hỏng bị phạt. Lần đầu quỳ xuống một chân, lần thứ hai quỳ hai chân, lần thứ ba ngồi xếp bàn, lần thứ tư với một tay; đến lần thứ năm thì bị loại. Hai người còn lại sau cùng thắng cuộc. Ném sai cũng bị phạt như chụp sai.



44. NGƯỜI QUÊ CHƠI BÓNG

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Sân dài độ 20 thước.
3. Vật liệu: Quả bóng tròn
4. Cách chơi: Chia các em làm hai phe cân sức. Trước khi chơi, mỗi phe đứng ở mỗi đầu sân đối diện nhau. Trưởng đứng giữa sân, dúi quả bóng lên. Khi quả bóng rơi xuống đất rồi, em nào lượm được trước liệng về phía phe kia và cuộc chơi bắt đầu. Một em phe kia lượm quả bóng và liệng banh trở lại. Phe này lại lượm banh liệng qua phe kia và cứ thế mà tiếp tục liệng banh qua lại. Trái banh rơi xuống ở đâu thì phải đứng tại đó mà liệng trở lại. Mục đích trò chơi là làm thế nào liệng quả bóng đến đường đích của đối phương. Muốn thế phải lẩn dắt, mỗi lần dúi banh, khi phe A dúi banh qua phe B và trước khi banh rơi xuống thì phe B có thể lấy tay mà ngăn lại không cho đi sâu vào nội địa của mình, nhưng không được chụp banh. Chỉ đập banh với bàn tay mà thôi. Khi quả banh rơi xuống đất rồi thì có thể lấy chân chặn lại để nó khỏi lẩn xa.

45. DÙI BÓNG

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: từ 10 đến 40
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: 2 trái bóng
4. Cách chơi: Chia ra hai đội, mỗi đội một trái bóng. Tất cả đứng thành hai hàng ngó mặt vào nhau và cách nhau độ 5 bước. Trong mỗi hàng thì các em đứng cách nhau một bước. Và trong mỗi hàng các em đứng xen lẫn nhau, cứ một em phe A rồi đến một em phe B, nhưng cũng đừng để hai em cùng một phe đứng đối diện với nhau, em phe A phải đứng đối diện với em phe B.
Nghe lệnh của Trưởng, các em số 1 mỗi đội chuyền bóng cho em trong đội, đứng ở hàng trước mặt và em này lại chuyền qua cho bạn đứng ở phía trước, cứ thế mà chuyền đi cho hết cả đội. Đội nào chuyền đến cuối hàng trước thắng cuộc. Nếu đội ít người, hàng ngắn thì có thể cho chuyền đi chuyền lại nhiều vòng. Nếu ai làm rơi quả bóng phải chạy lượm, về chỗ cũ và tiếp tục chuyền lại.

46. NÉM BÓNG

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 2 đội sắp lên; mỗi đội ít nhất 4 người.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Bao nhiêu đội bấy nhiêu quả bóng.
4. Cách chơi: Mỗi đội một trái bóng. Tất cả các đội đứng hàng một (hàng dọc) sau một đường gạch sấn.

Em số 1 trong mỗi đội bước ra khỏi hàng đến cách xa đường gạch độ 10 thước. Em này cầm bóng ở tay nghe lệnh của Trưởng ném bóng cho em số 2, nhận được bóng em số 2 ném trở lại đoạn ngồi xuống. Em số 1 lại ném bóng cho em số 3. Em này cũng làm như em số 2; quả bóng tiếp tục chuyển đi lại, khi em số 1 đã nhận được bóng trả của em cuối cùng rồi, thì cầm bóng chạy trở về đưa cho em số 2 và chạy đứng cuối hàng. Em số 2 liền thay em số 1 và ném bóng cho anh em trong đội như em số 1 đã làm. Xong hết cả đội thì lại chạy về trao quả bóng cho em số 3. Khi tất cả các em trong đội đã ra đứng giao bóng cho anh em thì mãn cuộc. Đội nào xong trước là đội thắng.

47. NÉM CHIM

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: Dưới 40 người
2. Chỗ chơi: Sân hoặc đám đất rộng.
3. Vật liệu: Sạn sỏi hoặc bóng.
4. Cách chơi: Lựa một thân cây to làm đích. Hoặc vẽ vào vách tường một hình vuông, mỗi bề độ 1 thước, và cách mặt đất độ 1 thước 50.
Mỗi em được ném 10 cái, 5 cái tay mặt và 5 cái tay trái. Nếu ném vào vách thì dùng quả bóng, ném vào cây thì dùng sạn sỏi cũng được. Ai ném trúng đích nhiều thắng cuộc. Lúc đầu cho đứng gần, sau đứng xa dần.

48. ĐẾM SAO

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 5 đến 40
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Đứng vòng tròn. Từng người một đọc câu sau đây: Ở trong nhà bước ra ngoài sân, trông lên trời những sao là sao, trong xuống ao những cá là cá; đó ai đếm được mười sao, một ông sao sáng, hai ông sáng sao, ba ông sao sáng bốn ông sáng sao, năm ông sao sáng sáu ông sáng sao.....
Kể từ đầu đi, đọc một hơi, ai ngừng lại để thở là hỏng. Lần lượt, mỗi người đọc một câu như thế.
Hết vòng ai đếm nhiều sao nhất được cuộc.

49. ĐÁ BÓNG TRÊN BÀN

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 6 sắp lên
2. Chỗ chơi: Phòng hẹp.
3. Vật liệu: Một quả bóng bàn, một cái bàn.
4. Cách chơi: Đặt quả bóng (hoặc một miếng giấy dày nhỏ) ở giữa bàn. Chia ra hai phe, mỗi phe 3 hay 4 cầu thủ thôi. Mỗi phe đứng ở một đầu bàn.
Nghe lệnh còi, các cầu thủ dùng miệng mà thổi cho quả bóng lăn vào cửa thành bên địch.
Cửa thành vẽ ở hai đầu bàn. Nếu có nhiều người chơi thì chia ra nhiều phe rồi loại dần.
5. Biến thể: Có thể dùng quạt mà quạt cho quả banh lăn vào cửa thành, hoặc cho miếng giấy dày bay vào thành của địch.



50. THĂNG BẰNG hay là TỬ-LỘ ĐỘI NƯỚC

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 5 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng
3. Vật liệu: Mỗi em một ca nước đầy
4. Cách chơi: Các em, mỗi em để trên đầu một ca nước đầy, đứng sấp hàng một. Nghe lệnh của Trưởng, các em đi từ đầu sân cho đến cuối sân, hai tay đánh đằng xa. Ai đến đích trước mà nước trong ca không đổ là thắng cuộc, xứng đáng là Tử Lộ đời nay.
5. Biến thể: Mức đến xa hay gần tùy theo tuổi tác. Sỏi con gần hơn, Thiếu sinh đường xa hơn. Có thể làm cho đường đua khó khăn hơn bằng cách đặt thêm các mốc giữa đường mà khi đến mỗi mốc, các tay đua phải đi vòng quanh cột mốc, phải khéo giữ thăng bằng thì ca nước mới khỏi rơi hoặc đổ nước. Cuộc đua sẽ hào hứng, vui nhộn hơn.

51. LÔI KÉO

S- T- K - M - TP - NT

1. Số người chơi: 3 sấp lên.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Sợi dây to từ 8 đến 10 thước. Ba khăn quàng.
4. Cách chơi: Cột hai đầu dây lại với nhau thành một vòng tròn. Ba em xung phong đầu tiên vào bên trong vòng, đứng ở ba vị trí cách khoảng bằng nhau thành một tam giác, xây mặt ra ngoài, để dây ở ngang bụng. Dưới đất, trước mặt mỗi em và cách nhau độ 2 mét, đặt một cái khăn. Nghe tiếng còi khởi cuộc của Trưởng, mỗi em cố bước tới để lấy khăn, vừa bước tới vừa cố kéo hai người kia cùng đi về hướng mình. Ai lấy được khăn trước, thắng cuộc.
Chơi loại từng ba em một để xem ai là kiện tướng.



52. AI SAY AI TÍNH? AI VỮNG HƠN AI?

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 5 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân rộng
3. Vật liệu: Một vòng tròn đường kính 0 m, 20, một gậy dài 0.m 80. Vòng tròn cách mặt đất 1m.50.
Cách đó 5 mét, để một gậy dài 0m 80.
4. Cách chơi: Các em thay phiên nhau chơi. Mỗi em phải cầm cây gậy với tay mặt, tay trái lòn dưới nách tay mặt, rồi nắm lấy tay bên phải, rồi tay giữa gậy xoay mau xung quanh cây gậy 10 vòng.
Xong vòng chót thì đứng thẳng dậy, bước ngay tới trước, xâu mũi gậy vào trong vòng treo. Ai xâu trúng được 5 điểm. Nếu bị té lúc xoay tròn hoặc lúc bước đến vòng tròn thì bị loại.

53. ĐẨY GẬY

S - T - K - M -TP - NT

1. Số người chơi: 9 đến 32.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng
3. Vật liệu: Nhiều gậy Hương Đạo 1m60.
4. Cách chơi: Từng hai em một, cân sức nhau, đứng đối diện với nhau, chân trước chân sau, hai tay dang thẳng ra trước, bàn tay người nẩy chống bàn tay người kia.
Nghe hiệu còi khởi cuộc, hai em đẩy nhau. Ai lùi ba bước là thua. Chơi loại dần, để xem ai mạnh nhất.

Biến thể:

- a) Cũng có thể kéo nhau, xem ai hơn ai. Khi kéo thì tay người nẩy cầm tay người kia.
- b) Có thể đứng cạnh nhau và lấy vai đẩy nhau, hai tay khoanh lại trước ngực.
- c) Xây lưng cho nhau và lấy lưng đẩy nhau, hai tay khoanh lại trước ngực.
- d) Nếu có gậy, có thể để cho hai em cùng nắm lấy cây gậy để ngang, và đẩy nhau hoặc kéo nhau: ai bước lui hoặc bước tới ba bước, thua cuộc.
- e) Ở mức độ khó hơn thì vẽ một vòng tròn đường kính 4 mét, hai đấu thủ đứng bên trong vòng, ai đẩy được đối phương ra ngoài vòng tròn là thắng cuộc.

4. Cách chơi: Cả đoàn đứng vòng tròn. Mỗi em để trước mặt mình một cái khăn. Khi tất cả khăn của các em đã để xuống rồi, Trưởng lấy bớt đi một vài cái. Cả đoàn đi vòng tròn theo chiều kim đồng hồ, vừa đi vừa hát. Đang đi nghe tiếng còi của Trưởng thì tất cả cúi xuống lượm mỗi người một cái khăn. Lẽ có nhiên sẽ có một vài em chậm tay nên không có khăn mà lượm. Những em ấy phải bỏ vào trong vòng một vật gì trong người như bút chì, sổ con, còi v.v. Để khăn lại chỗ cũ rồi chơi như trước. Mãn cuộc chơi, muốn lấy lại những đồ vật đã bỏ ra phải hát một bài hay trả lời một câu hỏi về HĐ của Trưởng. Có bao nhiêu vật bỏ ra phải hát bấy nhiêu bài hay câu trả lời bấy nhiêu câu.

57. THI RÓT DẦU

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 4 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Bao nhiêu đội bấy nhiêu thau, chai, chén.
4. Cách chơi: Các đội đứng hàng dọc. Trước mỗi đội có một thau nước và hai cái chén.

Nghe tiếng còi của Trưởng, các em đứng đầu mỗi đội múc một chén nước chạy lên đổ vào chai. Chai để cách nhau độ ba thước. Đổ hết nước thì chạy về, đưa chén cho em thứ 2, em nẩy múc chén nước khác rồi chạy lên đổ vào chai. Cứ tiếp tục như thế cho đến lúc chai đầy nước. Đội nào đổ chai đầy nước trước là đội thắng.

58. GÁNH NƯỚC THI

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 3 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Mỗi đội 2 chén nước đầy.
4. Cách chơi: Các đội đứng thành hàng dọc. Cách mấy em đầu độ 10 thước, gạch một đường. Mấy em đứng đầu hàng cầm một chén nước đầy.

Nghe tiếng còi lệnh, các em đứng đầu mỗi hàng chạy lên đường gạch, để chén nước xuống và chạy về đánh vào tay em thứ nhì đoạn chạy ra hàng sau mà đứng. Em thứ nhì vội chạy lên cầm chén nước đưa cho người thứ ba tiếp tục chạy lại.

Đội nào chạy mau nhất và còn nước nhiều nhất được cuộc.

59. MẶC ÁO THI

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Một vài ghế dài hoặc tờ báo to.
4. Cách chơi: Tất cả đứng thành hàng một (hàng ngang) ở đầu sân. Nghe lệnh của Trưởng, tất cả chạy đến cuối sân cởi áo và quần ngoài xếp lại để lên trên ghế hoặc tờ giấy, đoạn hát một bài chung. Hát xong, mặc áo quần vào và chạy về đầu sân lại. Ai về đến nơi trước thắng cuộc. Cần chú ý là lúc về đến nơi tất cả các em y phục phải chỉnh tề.

60. BỒI RƯỢU

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 3 sắp lên.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Một hay nhiều khay, mỗi khay 6 ly nước đầy, một cái bàn.
4. Cách chơi: Đứng cách xa cái bàn 10 mét. Em đứng đầu bưng cái khay với 6 ly đầy nước thì từng người hay thi từng đội. Sắp hàng, hàng dọc. Sau lệnh khởi cuộc, em đứng đầu bưng khay nước đi tới trước, đặt ly nước xuống bàn (từng ly một), và giữ cái khay lại trên tay. Ai không làm đổ nước sẽ được điểm. Để các ly xuống mau được nhiều điểm hơn. Ai làm đổ nước bị loại.

61. TRUYỀN THÔNG

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 5 đến 40. Chơi trong đội, đàn hay cả đơn vị.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Đứng vòng tròn hay ngồi xếp bàn cũng được. Cầm tay nhau. Trưởng cùng đứng với các em. Trưởng bắt đầu bóp tay trái em đứng bên phải. Em nẩy liền bóp tay trái em đứng bên phải và cứ thế tiếp tục cho hết vòng, làm thật nhanh. Trưởng bấm đồng hồ để biết đi một vòng tốn hết bao lâu. Tập nhiều lần sẽ nhanh dần.
5. **Biến chế:** Thay vì bấm vào tay, Trưởng đánh hiệu móc-sơ một chữ ví dụ A (-) Ngón tay trở để đứng là chấm (tích), ngón tay để nằm là dấu ngang (tè). Em

đứng bên phải nhận được tín hiệu thế nào thì đánh lại cho người bạn kế tiếp thế ấy. Kết quả sau cùng sẽ rất ngộ nghĩnh và gây vui cho cả đoàn. Chơi nhiều lần quen đi, kết quả có thể đạt được chính xác rất đáng kinh ngạc. Khi đã chơi quen thì tăng độ khó lên bằng cách đánh một cụm từ ngắn thay vì một chữ. Ví dụ: MAU LÊN.

Chơi trong đàn hay đội sau một trò chơi mạnh.

62. GIẶC ĐẦU GỐI

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 2 sắp lên. 20-40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Sau lệnh của Trưởng, mỗi người vừa lo giữ đầu gối của mình, vừa tìm cách rời đầu gối của bạn. Mỗi lần đập trúng đầu gối bạn được một điểm. Ai đủ 3 điểm thắng cuộc.

63. OÁNH - TÙ - TÌ

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 6-40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: 3 tấm bìa; tấm 1 vẽ tờ giấy; tấm 2 vẽ cái búa; tấm 3 vẽ cái kéo.
4. Cách chơi: Cả đoàn chia làm hai phe bằng nhau. Mỗi phe sắp hàng đứng ở một đầu sân sau đường biên làm giới hạn. Hai phe đối diện nhau và đếm số, mỗi em có một số. Ngay chính giữa hai phe đặt ba tấm bìa với hình vẽ úp sấp. Trưởng gọi một con số; ví dụ số 5, tức thì hai em mang số 5 của hai phe chạy ra giữa và mỗi em bốc lấy một tấm bìa.

Nếu một em lật được hình vẽ tờ giấy và em kia lật trúng cái kéo thì em thứ nhất phải nhanh chân chạy về phe mình trước khi bị em thứ hai đánh trúng vì cái kéo cắt được tờ giấy.

Nếu một em lật được cái búa và em kia lật được tờ giấy thì em lật trúng cái búa phải chạy vì tờ giấy có thể gói được cái búa.

Nếu chạy về chỗ mình mà thoát được không bị bắt dính thì trong phe được một điểm, nếu bị bắt thì phe kia được một điểm.

Phe nào đạt được 15 điểm trước, thắng cuộc. Phe thua công phe thắng chạy hai vòng từ bên này sang bên kia rồi ngược lại là xong việc.

64. THẤP ĐÈN THI

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 4 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng hẹp.
3. Vật liệu: 10, 20, 30 hay 40 cây đèn sáp tùy theo số người chơi. 4 hộp diêm.
4. Cách chơi: Cắm trên bàn nhiều hàng 10 cây đèn sáp. Mỗi đội có một hàng. Trước mỗi hàng có một em ngồi, trong tay cầm hộp diêm.
Nghe tiếng còi, máy em nẩy bắt đầu quẹt diêm thấp sáng 10 cây đèn của đội mình (cố gắng chỉ dùng một que diêm thôi). Khi đã thấp sáng đủ 10 cây rồi thì tắt đi theo thứ tự từ từng cây một. Ai xong trước nhất được 7 điểm, xong thứ nhì 5 điểm, xong thứ ba 3 điểm, xong thứ tư 1 điểm.
Nếu có quẹt thêm diêm thì mỗi cây diêm quẹt thêm bớt một điểm.
Đội nào nhiều điểm nhất thắng cuộc.

65. KHÉO TAY SÁNG TÁC

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: Đàn, đội, toàn cả bầy hay cả thiếu đoàn.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời im mát.
3. Vật liệu: Giấy, bìa cứng, gỗ mềm, đất sét, hộp diêm, tre, thép v. v..
Về vật liệu, có hai cách: một là phát cho mỗi em một thứ vật liệu giống nhau như giấy, bìa cứng, đất sét v.v..., cách thứ hai là để cho từng em tự ý lựa chọn loại vật liệu mà em ấy ưa thích, Trường chỉ lo cung cấp càng nhiều loại càng tốt, để các em tùy nghi sử dụng, không bị hạn chế.
4. Cách chơi: Trong một thời hạn nhất định - 15 phút, nửa giờ, 1 giờ hay lâu hơn, các em phải làm xong một tác phẩm với các vật liệu được cấp phát hay tự chọn.
Các tác phẩm làm xong được trưng bày trên một cái bàn để giữa phòng hay trên tấm bạt, nếu ở ngoài trời, có kèm theo tên đoàn sinh, tên đội, tên đàn. Cả đoàn sắp hàng một, đi vòng quanh bàn, để thưởng lãm. Những tác phẩm đẹp được đoàn trưởng lưu giữ để triển lãm trong một dịp khác như lễ Sinh nhật đoàn, triển lãm của Đạo v.v..
Những em có tác phẩm đẹp, công phu, có ý nghĩa được cả đoàn làm tiếng reo chúc mừng hay một bài hát chung khen tặng.

66. HỌC VẼ

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời im mát.
3. Vật liệu: Mỗi đội một tờ giấy lớn và một bút chì.
4. Cách chơi: Chia từng đội hay đàn. Các đội ngồi theo hàng một, dọc. Em ngồi đầu hàng cầm tờ giấy và bút chì.
Nghe lệnh của Trưởng, các em ngồi đầu hàng của mỗi đội vẽ một hình (hình gì cũng được).
Vẽ xong thì đưa cho em số 2 ngồi kế bên phải. Em số 2 xem hình xong, viết vài câu tả hình vẽ của em số 1. Xong rồi gấp hình vẽ lại và chỉ đưa mấy câu đã mô tả cho em số 3. Em mang số 3 đọc các câu mô tả ấy và theo đó mà vẽ một hình khác, rồi xếp tờ giấy của bạn đứng trước chỉ đưa giấy của mình cho bạn đứng sau xem để tả ra. Cứ tiếp tục như thế cho đến em cuối cùng.
Xong cả đội/đàn thì mở tất cả giấy ra xem và so sánh hình vẽ đầu với hình sau.

67. LÀM NGHỀ GÌ?

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: hai đội hay đàn.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Ngồi vòng tròn hay hai đội ngồi đối diện nhau.
Một em trong đội A làm những động tác của một người thợ (nhái cử động của người thợ cưa, thợ rèn, người bỏ báo, bán hàng rong v.v.). Đội B xem, bàn bạc với nhau và nói em ấy làm nghề gì.
Nói đúng được 1 điểm, nói sai đội A được một điểm. Đến phiên đội B làm đội A đoán. Lần lượt tất cả các em trong cả hai đội/đàn đều có cơ hội nhái một người thợ. Trước khi khởi sự chơi thật, cho từng đội hay đàn họp riêng để cho mỗi em tự chọn lấy nghề mà mình sẽ nhái, như vậy trò chơi sẽ mất ít thời gian chết vì phải chờ đợi các em kiếm nghề.

68. KỊCH CÂM

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: hai đến bốn đội.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Không.
4. Cách chơi: Lần lượt mỗi đội phải diễn một vở kịch lịch sử ngắn, kịch câm. Do đội tự chọn trước.
Các đội khác ngồi xem và đoán cho ra đội ấy diễn vở kịch gì. Đội nào cũng phải diễn kịch và phải phán đoán. Đoán trúng được 10 điểm. Đội đoán sai phải công đội diễn xuất hay chạy một vòng.

69. NHÀ TRINH THẨM QUAN SÁT

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 6 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: Mỗi em một tờ giấy, một cây bút.
4. Cách chơi: Tất cả đoàn trừ 3 em, ngồi hàng một, cùng xây mặt về một phía.
Trưởng cho các em hay là cần tuyển một nhà trinh thám giám, có tài quan sát tinh tế và ghi nhận đầy đủ... Ngay sau đó, ba em được Trưởng tách riêng trước, từ từ đi ra và diễu trước mặt cả đoàn để cho cả đoàn quan sát. Khi các em đã đi qua rồi thì biến mất (chạy đi chỗ khác). Mỗi em bắt đầu nhớ lại đặc điểm của mỗi người và tả lại hình dạng của ba em ấy.
Trưởng đọc lên bản mô tả của từng em. Những em có bản mô tả hay nhất được cả đoàn hát một bài hát chung tán thưởng.



70. THẤY BÓI TÌM BẠN

S - T - N - P - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Đứng vòng tròn, một em xung phong làm thầy bói, bịt mắt, đứng ở giữa. Các em xung quanh vừa đi vừa hát, thầy bói cố lắng tai nghe tiếng hát của từng người bạn bên ngoài. Nghe tiếng còi của Trưởng, các em dừng lại. Thầy bói nhận ra tiếng hát của ai thì chỉ về phía đó và nói tên của người ấy lên. Nếu nhận trật, thì cả đoàn lại tiếp tục vừa đi vừa hát để cho thầy bói đoán tiếp. Nếu đoán trúng, thì người bạn phải vào trong làm thầy bói.

71. MA XÓ

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời êm ả.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Chơi từng đội. Một em làm ma xó, bịt mắt, đứng giữa sân. Mấy em khác đứng tản mác trên sân hay trong phòng, cách ma xó ít nhất 5 mét. Sau tiếng còi khởi cuộc, các em cố lại gần ma xó. Chỉ có thể đi hoặc bò, chứ không được chạy nhảy. Nếu tiến đến sát và sờ được vào người ma xó là thắng cuộc. Nhưng nếu trong khi tiến đến gần ma xó mà ma xó nghe được tiếng động và chỉ tay về hướng đó thì em ấy bị loại. Ma xó chỉ được chỉ 12 lần, dẫu đúng hay sai. Nếu ma xó chỉ trúng tất cả những người lạ trước khi bị sờ trúng thì ma xó thắng cuộc. Khi chỉ hướng có tiếng động, tay ma xó phải thật thẳng, thật đúng hướng thì mới có hiệu quả.

72. ĐỘI NHỚ BÀI HÁT

S - T - N - I - TP - NT

1. Số người chơi: 2 đến 4 đội.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: Mỗi đội một tờ giấy, một cây bút.
4. Cách chơi: Các đội sắp hàng một, cách các em đứng đầu 5 mét. Trên bàn hay đặt dưới đất giấy trắng và bút.

Trưởng nói nhỏ với các em đứng đầu các đội tên một bài hát HĐ mà cả đoàn đều biết. Các em nẩy liên chạy đến chỗ đặt tờ giấy viết lên câu đầu của bài hát, xong chạy về đập lên tay của người thứ nhì. Em nẩy tiếp chạy lên viết câu thứ 2 và cứ thế làm cho đến em cuối cùng hoặc cho đến khi viết hết cả bài hát thì cả đội hát lên một bài. Đội nào viết xong bài hát trước được 4,3,2, hay 1 điểm.

Chép xong đầy đủ cả bài hát, không sai, không dư một từ nào được 10 điểm. Sai một từ trừ 1 điểm. Dư một từ cũng trừ 1 điểm. Đội nào nhiều điểm nhất thắng cuộc. Thưởng đội thắng như thế nào do Trưởng quyết định.

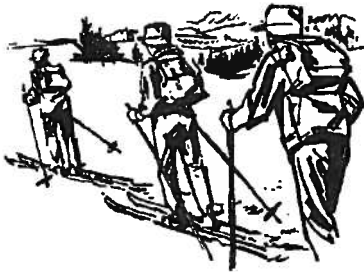
73. LUYỆN TRÍ NHỚ - LUYỆN TIẾNG VIỆT. DƯA CHUỘT CHÚ RUỘT DƯA GANG S - T - K - N - TP - NT

1. Số người chơi: 5 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hoặc ngoài trời.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Ngồi vòng tròn.

Trưởng đọc một câu sau nẩy ba lần, rất chậm. Xong rồi, mỗi em nhắc lại một lần, ai sai bị phạt, chạy xung quanh một vòng. Chạy phạt xong trở lại chỗ cũ, tiếp tục cuộc chơi.

“Dưa chuột chú ruột dưa gang,
“ Dưa gang cùng làng dưa hấu
“ Dưa hấu là cậu bí ngô
“ Bí ngô là cô đậu nành
“ Đậu nành là anh dưa chuột.

Bị chú: Đối với các đoàn HĐ người Việt ở hải ngoại, loại trò chơi nẩy giúp các em làm quen với cây trái Việt Nam, nói tên suông sẽ các loại cây trái ấy.



74. LUYỆN TRÍ NHỚ - LUYỆN TIẾNG VIỆT THẠC SĨ LUẬT S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Ngồi vòng tròn. Trưởng cùng ngồi với các em và dẫn trò chơi. Trưởng xây về em bên phải và nói: “Một mẹ mèo mướp mập.” Em này quay qua em bên phải lặp lại câu ấy và cứ tiếp tục như thế cho đến khi câu ấy trở lại người dẫn chơi. Trưởng lại nói tiếp một câu khác. Rồi cả vòng từng người lặp lại hai câu ấy. Rồi lại thêm câu thứ ba, thứ tư v.v. Ai nói sai bị phạt, hoặc chạy một vòng hoặc bỏ vào trong vòng một vật gì của mình, tan cuộc sẽ cho chuộc lại mỗi cái hát một bài hay các hình thức chịu phạt khác.
Ví dụ nói mấy câu: “ Một mẹ mèo mướp mập”
“ Hai hộp hoa huệ hí hờn”
“ Ba bốn bà bán bánh bèo bánh bao”
“ Sáu sao soi sáng suốt sương sa . . .”

75. LUYỆN NHANH TRÍ - LUYỆN TIẾNG VIỆT CÂU KHÓ ĐẶT S - T - N - TP - NP

1. Số người chơi: 5 đến 40.- trong đội hay cả đoàn.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời.
3. Vật liệu: mỗi em một tờ giấy, một cây bút chì.
4. Cách chơi: Mỗi em phải đặt một câu. Trong câu ấy phải có bao nhiêu chữ, mỗi chữ đều cùng một chữ cái đứng đầu. Ví dụ: Đặt một câu có năm chữ, mỗi chữ đều có chữ B đứng đầu. Ví dụ: Bà Bốn Bán Bánh Bèo hay Bác Biên Bị Bụng Beo hay Bay Ba Bên Bốn Bể v.v.. hoặc với chữ C , ví dụ: Chó Con Cẩn Càng Chú Công v.v.. Để trò chơi càng lúc càng khó hơn, cần định thời gian nhất định, ví dụ: 2 hay 3 phút hoặc xen kẽ chữ này với chữ kia. Ví dụ: 5 tiếng với chữ B và 3 tiếng với chữ C.

76. ĐẶT CÂU

S - T - N - TP - NT

(Cùng loại với số 75 - luyện tiếng Việt)

1. Số người chơi: 5 đến 40. Trong đội hay cả đoàn.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài sân.
3. Vật liệu: Mỗi em một tờ giấy, một cây bút chì.
4. Cách chơi: Ngồi vòng tròn. Trưởng đọc lên một câu. Ví dụ: Hôm qua tôi đi phố. Như vậy các em, mỗi người phải đặt một câu với những chữ đầu H, Q, T, Đ, P. Câu của các em có thể là: Hai quả táo đi chơi. Câu nào ngộ nghĩnh nhất được cuộc. Có thể đặt nhiều câu khác nhau để kích thích động não.

77. LÀM THƠ TẬP THỂ

S - T - N - TP - NT

(Cùng loại với số 75 - luyện tiếng Việt)

1. Số người chơi: 5 đến 40. Trong đội hay cả đoàn.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời êm ả.
3. Vật liệu: 1 tờ giấy và mỗi em một cây bút chì.
4. Cách chơi: Ngồi vòng tròn. Trưởng đưa chuyển tay một tờ giấy trắng. Tờ giấy đến tay ai thì người ấy viết vào đó hai chữ hợp thành một câu có ý nghĩa. Mỗi người phải viết trong thời hạn nhất định, chứ không được giữ tờ giấy lâu. Sau rồi, Trưởng đọc cả câu lên cho mọi người cùng nghe.

78. CHỮ DÀI NHẤT

S - T - N - TP - NT

(Cùng loại với số 75 - luyện tiếng Việt)

1. Số người chơi: 5 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng hoặc ngoài sân.
3. Vật liệu: Mỗi em một tờ giấy, một cây bút chì.
4. Cách chơi: Trưởng cho một chữ cái. Mỗi em viết lên tờ giấy của mình một từ với chữ cái ấy. Từ nào dài nhất được cuộc. Muốn trò chơi khó hơn, có thể không cho dùng một vài nguyên âm. Ví dụ: cấm dùng nguyên âm e. i.

79. CẮT GIẤU ĐỒ LẬU

S - T - N - TP - NT

1. Số người chơi: 10 đến 40.
2. Chỗ chơi: Sân hoặc phòng rộng.
3. Vật liệu: Mỗi em một miếng giấy vuông 1 tất x 1 tất.
4. Cách chơi: Giao cho mỗi em một miếng giấy. Chia các em làm hai phe. Các em trong phe A phải dấu miếng giấy trong người như thế nào để cho bạn phe B không tìm ra. Dấu ở chỗ nào có thể tìm thấy mà không cần phải cởi áo quần ra. Việc thu dấu miếng giấy chỉ được tiến hành trong 2 phút. Sau hai phút, các em phe B đến soát các em phe A, mỗi người soát một người. Sau một phút, nếu tìm ra thì em phe B được 1 điểm, tìm không ra thì em phe A được 1 điểm. Rồi đến lượt phe B dấu và phe A lục soát. Phe nào nhiều điểm thắng cuộc. Và phe thắng lên ngựa cỡi một vòng quanh phòng để kết thúc.

80. THANG NGƯỜI

T- K - M - NT

1. Số người chơi: Tối thiểu phải có 5 người làm thành một nhóm, nếu không đủ 5 có thể tạm mượn ở đội khác cho đủ nhân số tham gia trò chơi.
2. Chỗ chơi: Ngoài trời, sân cỏ rộng, bằng phẳng.
3. Vật liệu: Bốn chiếc cọc và hai đoạn dây dài mỗi đoạn 5 mét. Bốn thanh gỗ tròn dài 0m 60 dùng. Làm nấc thang, và một đồng hồ bấm giờ. Giấy bút để ghi chép thời lượng của mỗi đội.
4. Cách chơi: Trước hết là thực hiện đường biên khởi hành và đường biên đích bằng cách dùng bốn cọc lều và hai đoạn dây dài 5 mét. Đoạn đường mà các tay đua phải vượt qua dài 5 mét.
Ở mỗi nhóm đua thì một em sẽ leo thang người, còn bốn em kia chia làm hai cặp để làm nấc thang. Hai em dùng tay nắm chặt hai thanh gỗ tròn tạo thành hai nấc thang. Hai em còn lại đứng hai bên và cũng có một cặp thanh gỗ để dùng làm nấc thang. Để khởi đầu, tất cả các em trong nhóm đều phải đứng đằng sau đường biên khởi hành. Nghe còi lệnh của Trưởng, em thứ 5 leo lên nấc thang số 1 và số 2 do hai em số 1 và số 2 tạo thành, tức thời hai em số 3 và số 4 chuyển nhanh ra phía trước, tạo hai nấc thang mới để cho em thứ 5 bước lên. Khi em số 5 đã bước hai chân lên nấc thang thứ 3 thì hai em số 2 và số 3 lại chuyển nhanh ra phía trước làm hai nấc thang mới.
Cứ thế tiếp tục cho đến khi em số 5 vượt hết 5 mét trên thang người đến đường biên đích thì nhảy vượt cho qua đường biên ấy. Nếu chân chạm lên đường biên sẽ bị xem là phạm luật.

Trên đường đi mà em leo thang (số 5) bị rơi xuống đất hoặc khi em nhảy vượt đường biên đích mà chân chạm dây thì phải trở lại đường biên khởi hành để leo trở lại. Cuộc thi leo thang người nẩy là một cuộc thi tính thời gian được Trưởng hay người dẫn chơi bấm giờ để định đoạt thắng thua và tuyên bố thành tích kỷ lục. Một em trong đội chưa đến phiên tham gia cuộc thi có thể giúp vào việc bấm giờ để có thể so với thời lượng do huynh trưởng bấm được cho thêm chính xác, vô tư. Đội leo thang người với thời gian ngắn nhất là vô địch.

5. Luật chơi:

- a) Tất cả năm tay đua phải đứng sau đường biên khởi hành.
- b) Mỗi lần rơi xuống đất bị trừ 5 điểm.
- c) Rớt liên tục ba lần thì bị loại.
- d) Khi nhảy xuống ở đường biên đích nếu chân chạm đường biên sẽ bị xem là chưa vượt qua được. Phải trở lại đường biên khởi hành và leo thang trở lại.
- e) Mọi sáng kiến của nhóm để vượt thật nhanh đoạn đường 5m đều được hoan nghênh.

Trò chơi này có thể thực hiện ở các trại Liên đoàn hay trại Đạo có nhiều đội tham gia (một trạm thi đua).