

Trò chơi Sinh Hoạt Tập 1

Mục Lục

TRÒ CHƠI CẢM GIÁC	4
1. MÙ DẪN MÙ.....	4
2. TÀU ĐI TRONG SƯƠNG MÙ.....	4
3. TRUYỀN TIN.....	5
4. TÌM SỐ NHÀ	5
5. BAY TRONG SƯƠNG MÙ	5
6. MƯỜI NGƯỜI NHƯ MỘT	6
7. TRONG BÓNG TỐI.....	6
8. NÓI LỬA	6
9. BỊT MẮT BẮT BÒ	7
10. BÓI RA THÚ VẬT	7
TRÒ CHƠI GÂY BẦU KHÍ.....	8
1. XIN MỜI.....	8
2. XÉ NHÁP 1.....	8
3. XÉ NHÁP 2.....	8
6. BẢO THỜI	9
7. BẮN TÊN.....	10
8. TÔI THƯƠNG	10
9. NẾU... THÌ.....	10
10. THƯƠNG NGƯỜI HÀNG XÓM.....	11
11. KHÔNG DÁM ĐAU	11
TRÒ CHƠI LÝ LUẬN	12
1. AI LÀM GÌ Ở ĐÂU?	12
2. VĂN TIỀN	12
3. ĐÂY LÀ CHIẾC CHÌA KHOÁ.....	13
4. CON BÒ VÀNG	13
5. TẬP LÀM VĂN.....	14
6. THI VÀO HÀN LÂM VIỆN	14
7. ÔN NGŨ VỤNG	15
8. THẦY BÓI BÁ CHÁY!.....	15
9. NGƯỜI TÙ NGHIỆN THUỐC LÁ.....	16
1. HUẾ – SÀI GÒN – HÀ NỘI	17
2. TÔI BẢO	17
3. CON CÒ, CON BÒ, ÔNG LÒ	17
4. LỄ PHÉP 1.....	18
5. LỄ PHÉP 2.....	19
6. AI LÀ VUA? AI LÀ VỊT? AI LÀ VOI?	19
7. BẮN SƯ TỬ.....	20
8. NÓI MỘT ĐÀNG LÀM MỘT NẾO	20
9. NGƯỜI – SÓI – SÚNG.....	21
10. SÚNG – SÓI – NGƯỜI.....	21

11. PHE ĐỐI LẬP	22
12. VỖ ĐÀU – XOA BỤNG	22
13. BẠN ƠI HÃY LÀM	23
14. SÍP – SÁP	23
15. BẠN HAY TÔI	24
16. LỰM MANN A I	24
17. EM HỌC TOÁN LỚP 3	25
18. SỐNG – CHẾT – THIÊN ĐÀNG – HOẢ NGỤC	25
19. KỂ CHUYỆN HỀ	26
20. CÁC DẤU CÂU	26
21. LỖ ĐI	27
TRÒ CHƠI PHẠT	28
01. BƠM XE	28
02. GỌI ĐẦU CHO NHAU	28
03. VỊT ĐỂ – GÀ ÁP – ĐIỀU XỐT	28
04. BÙ LON	29
05. XÂY LÚA	29
06. ĐUA TÔM	30
07. VỖ ĐÀU – XOA BỤNG	30
08 TẬP NÓI NHANH:	31
09. BÀ CÔNG CHÁU	31
10. BÒ LÚC LẮC – BÒ NHÚNG GIẤM	31
11. DÀNH PHẦN	32
TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG MẠNH	33
1. DÀNH PHÚC ẨM	33
2. CHIÊN TA THÌ NGHE TIẾNG TA	33
3. BÒ CÂU TRẮNG và BÒ CÂU ĐEN	33
4. TRUYỀN PHÁN	34
5. THỎ CỐC THI ĐUA	34
6. TÌM DÉP	35
7. SÀN CỌP	35
8. ĐUA XÍCH LÔ	36
9. VƯỢT LẦY	36
10. BÁN NHÀ	37
11. CHIM VỀ TỔ	37
12. THÔI CÒI TRỘM	37
13. CHÚA Ở ĐÂU ?	38
14. ĐUA RÍT	38
15. ĐUA TÔM	39
16. GIÁN ĐIỆP – PHẢN GIÁN	39
17. CHẠY SAO THOÁT?	39
18. THẦN LẦN CỤT ĐUÔI	40
19. LỰM MANN A	40
20. GẬY BAY	41
21. NGƯỜI BA CHÂN	41
22. ĐƯỜNG ĐI KHÓ	42

23. VỪA ĂN CƯỚP VỪA LA LÀNG	42
24. VĂN SĨ TỔNG HỢP.....	43
25. ĐỒNG THANH TƯƠNG ỨNG.....	43
26. THEO NGÔI SAO	43
27. TẮT LỬA.....	44
28. VẬT TRIỀU CÔNG	44
29. MÒ KIM ĐÁY BIỂN.....	45
30. KỊCH SĨ TÀI BA	45
31. KHÉO BÒ.....	46
32. LONG XÀ QUYẾT ĐẤU	46
33. THOÁT CHẠY	47
34. ĐUA NGỰA.....	47
35. SẮP NGỰA.....	48
36. DĨA BAY.....	48
37. CỐC THA MỒI.....	49
38. THI ĐUA CỨU TRỢ.....	49
38. ĐUỔI BẮT.....	50

TRÒ CHƠI CẢM GIÁC

1. MÙ DẪN MÙ

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ.
- Rèn luyện:** nhận định chính xác môi trường xung quanh bằng thính giác và xúc giác.
- Giáo dục:** Tương trợ, sẵn sàng giúp đỡ nhau và cùng nhau gánh vác trách nhiệm.
- Luật chơi:** 2 người bị bịt mắt, từ điểm khởi hành cách điểm tới 3m, với thời gian 1 phút và khi tiếng còi khởi hành, 2 người mù dẫn nhau về điểm tới và chạm vào 1 bức tường hay 1 vật gì đó ở điểm tới. Cặp nào chạm được vật ở điểm tới trước thời gian qui định, được kể là thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động để dẫn vào chiều sâu lắng sau đó và có sự tranh đua trong khi chơi.
- Vật dụng:** 02 cái khăn để bịt mắt.
- Lưu ý:** Nhớ dọn dẹp các vật dụng nguy hiểm xung quanh khu vực chơi, quản trò nhắc nhở các đội viên đứng ở nơi qui định.

2. TÀU ĐI TRONG SƯƠNG MÙ

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động mạnh ngoài trời, người tham dự mỗi đội khoảng 08 người.
- Rèn luyện:** Nhận định chính xác môi trường, linh động và tương trợ nhau.
- Giáo dục:** Nhanh nhẹn, hiểu ý nhau và tương trợ với nhau một cách dứt lức.
- Luật chơi:** Mỗi hàng 01 đội là một chiếc tàu. Đội trưởng là tài công. Tất cả bịt mắt, trừ đội trưởng, người sau đặt tay trên vai người trước.
Từ mức khởi hành đến mức tới là 5m, trên khoảng đường này đặt một số chướng ngại vật (càng khó càng hay).
Tiếng còi khởi hành, các tàu di chuyển, tài công không được đụng vào tàu mình, chỉ được quyền ra lệnh: quẹo phải, trái, lùi lại, tiến lên vv... Tàu nào đụng vào chướng ngại vật là thua còn Tàu nào đến đích trước là thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động, có sự tranh đua trong khi chơi, tạo sự đoàn kết với nhau trong hàng đội.
- Vật dụng:** Số khăn tương ứng với mỗi đội, các vật dụng làm chướng ngại vật.
- Lưu ý:** Nhớ dọn dẹp các vật nguy hiểm xung quanh khu vực chơi, các chướng ngại vật không bén nhọn.

3. TRUYỀN TIN

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng và ngoài trời, khoảng 08 người tham dự.
- Rèn luyện:** Nhận định chính xác các cử điệu từ người khác.
- Giáo dục:** Tương trợ nhau, phải có sự nhanh nhẹn và hiểu ý nhau trong lời nói và hành động.
- Luật chơi:** Đứng thành từng đội và mỗi đội cử 01 người đến Qt nhận bản tin, rồi trở về đứng cách những người của đội mình 1,5m và truyền lại bản tin đó bằng cử điệu mà không được nói, cũng như không được nhép miệng. Đội nào nhận được bản tin và thực hiện theo bản tin trước là thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động để dẫn vào chiều sâu lắng sau đó.
- Vật dụng:** Các vật dụng của các bản tin.
- Lưu ý:** Không nên nói những lời khó hiểu và khó thực hiện.

4. TÌM SỐ NHÀ

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng, khoảng 08 người tham dự.
- Rèn luyện:** Sự quan sát, ghi nhớ các sự vật.
- Giáo dục:** Dùng các giác quan để nhận ra các sự vật hiện tượng.
- Luật chơi:** Cho những dự chơi đứng quan sát 3 phút. Sau đó đi ra xa 3m rồi bịt mắt lại. Có còi hiệu mỗi người đi lần về chỗ để các hình, tìm lấy 1 hình, sờ kỹ rồi nói hình đó mang số mấy. Ai nói sai bị phạt.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động, linh hoạt trong khi chơi.
- Vật dụng:** Lấy giấy cát tông hay giấy croquis cắt làm 6 hoặc 10 hình khác nhau. Mỗi hình có ghi 1 số: từ 1-10.
- Lưu ý:** Có thể áp dụng vào việc dạy giáo lý bằng việc cắt những hình biểu tượng như: chim bồ câu, con chiên, đồng tiền... rồi ghi những câu Kinh Thánh (ngắn gọn vào đó). Thí dụ: hình con chiên thì ghi câu: “Chiên Ta thì nghe tiếng Ta”. Đồng tiền: “Của Thiên Chúa trả cho Thiên Chúa, của César trả cho César”.

5. BAY TRONG SƯƠNG MÙ

- Thể loại:** trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng lớp, hay vòng tròn.
- Rèn luyện:** Nhận định chính xác môi trường chung quanh và sự nhanh nhẹn.
- Giáo dục:** Sự cố gắng nỗ lực nhanh lẹ, chính xác.
- Luật chơi:** Vài người làm máy bay bị bịt mắt, dang tay làm cánh. Để vài đồ vật (tương ứng với số máy bay) trên bàn, hay trong 1 vòng tròn nhỏ, làm mục tiêu cho máy bay đáp.
- 5 người ngồi rải rác cố định là 5 ngọn núi cản trở đường bay.
 - Các máy bay quan sát địa hình 2 phút với 5 ngọn núi (3 phút với 8 ngọn núi).
 - Sau đó ra khỏi phòng, nghe hiệu còi, các máy bay cùng lúc bay vào: không đụng núi, không đụng nhau.
 - Khi bay, miệng ngâm lại hum...um...”.
- Máy bay nào đáp xuống mục tiêu an toàn (bắt lấy 1 đồ vật): Thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động và có sự tranh đua.
- Vật dụng:** Số khăn để bịt mắt, đồ vật
- Lưu ý:**

6. MƯỜI NGƯỜI NHƯ MỘT

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ ngoài trời, mỗi đội khoảng 08 người.
- Rèn luyện:** Nhận thức chính xác môi trường xung quanh.
- Giáo dục:** Tương trợ và kế thừa lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.
- Luật chơi:** Hàng đội có số người bằng nhau, đứng ngang nhau ở vạch xuất phát, đội trưởng đứng sau cùng. Tất cả bịt mắt, 2 tay để trên vai người trước, đội trưởng không bịt mà cách vạch xuất phát 10m, vẽ 1 đường làm mức đến. Đặt một số vật trở ngại. Hiệu còi xuất phát, các đội bắt đầu đi tới, theo lệnh đội trưởng. Đội trưởng ra lệnh bằng cách (không được nói) đánh vai phải người trước (queo phải), đánh vai trái (queo trái), đánh 2 vai (đi thẳng). Người này chuyển cho người kia, để người đi đầu bịt phải queo hay đi thẳng. Cả đội không được đụng vào chướng ngại vật, các đội không được đụng nhau. Đội nào đến đích trước là thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động, đoàn kết với nhau.
- Vật dụng:** các khăn để bịt mắt, các chướng ngại vật.
- Lưu ý:**

7. TRONG BÓNG TỐI

- Thể loại:** Trò chơi thính giác, vận động nhẹ, khoảng 20 người tham gia.
- Rèn luyện:**
- Giáo dục:**
- Luật chơi:** Tất cả tản mát ngoài sân rộng, mỗi người một khăn quàng để bịt mắt. QT vừa thổi còi vừa di chuyển từ từ về 1 điểm nào đó. Mỗi người phải đi theo tiếng còi. Ai đến trước: Thắng.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động, di chuyển đội hình.
- Vật dụng:** khăn.
- Lưu ý:**

8. NÓI LỬA

- Thể loại:** Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng.
- Rèn luyện:** nhận định chính xác môi trường xung quanh bằng thính giác và xúc giác.
- Luật chơi:** Đứng thành vòng tròn. Hai người bịt mắt đứng cách xa nhau. Mỗi người cầm 1 cây nến, nhưng 1 người cầm nến cháy 1 người cầm nến chưa cháy. Khi nghe hiệu còi, 2 người tiến lại gần nhau để mỗi nến cho nhau, làm sao cho lửa đừng tắt, mà lại mỗi được lửa. Vòng tròn ủng hộ bằng cách vỗ tay dồn dập hoặc thưa thớt tùy lúc. Qt có thể mời mỗi đội cử 2 người lên thi đua. Cứ 2 người của mỗi đội được mỗi nến 3 lần. Sau đó, căn cứ vào số lần mỗi được nến cháy mà tính thứ tự nhất, nhì, ba, tư.
- Mục đích:** Gây bầu khí sôi động.
- Vật dụng:** 2 cái khăn, 2 cây nến.
- Lưu ý:**

9. BỊT MẮT BẮT BÒ

Thể loại: Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài trời, khoảng 30 người tham gia.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh các giác quan.

Giáo dục: Nhận ra đối phương bằng các giác quan.

Luật chơi: 1 người bịt mắt đứng giữa. Vòng tròn vừa đi vừa hát. Hết bài, mọi người đứng lại im lặng. Qđ dẫn người bịt mắt đến trước một người nào đó. Người bịt mắt được quyền hỏi 3 câu, những không được hỏi tên.

Người được hỏi phải trả lời theo câu hỏi, nhưng có thể đổi giọng. Còn người bịt mắt đoán tên, nếu đúng thì người đó ra thay thế người bịt mắt, nếu sai, phải tiếp tục.

Có thể thay đổi nhiều cách, như cho người bịt mắt sờ 2 bàn tay, hoặc 2 bàn chân, rồi đoán tên.

Mục đích: Gây bầu khí sôi động để dẫn vào chiều sâu lắng sau đó.

Vật dụng: 1 cái khăn.

Lưu ý:

10. BÓI RA THÚ VẬT

Thể loại: Trò chơi cảm giác, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài trời.

Rèn luyện: Nhận định chính xác các sự vật hiện tượng bằng các giác quan.

Giáo dục:

Luật chơi: Đứng thành vòng tròn. Một người làm thầy bói đi xa khỏi vòng một lát.

Qđ cho mỗi người chọn 1 con vật khác nhau. Sau đó gọi thầy bói vào cho quan sát vị trí của các bạn 1 phút, rồi bịt mắt lại và ngồi ở giữa vòng tròn.

Thầy bói nói tên 1 con vật (thí dụ: gà) ai chọn con vật đó phải bắt chước kêu tiếng của con vật đó (thí dụ: cù tát). Thầy bói sẽ nói tên của người đó.

Nếu đúng thì người đó ra làm thầy bói. Trò chơi tiếp tục. Nếu sai, thầybói nói tên một con vật khác, và bói xem ai.

Mục đích: Gây bầu khí sôi động để dẫn vào chiều sâu lắng sau đó.

Vật dụng: 1 cái khăn.

Lưu ý

TRÒ CHƠI GÂY BẦU KHÍ

1. XIN MỜI

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện: sự nhanh nhẹn
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Xin mời, xin mời
TC: mời ai, mời ai
QT: mời những người có đeo đồng hồ (ai có đeo đồng hồ đổi chỗ nhau).
Mục đích: Để làm quen, kết thân.
Vật dụng:
Lưu ý:

2. XÉ NHÁP 1

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Nháp đầu, nháp đầu
TC: Nháp đây, nháp đây
QT: Xé nháp
TC: Ah!
Mục đích: Gây bầu khí vui vẻ sôi động.
Vật dụng:
Lưu ý:

3. XÉ NHÁP 2

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Nháp đầu, nháp đầu
TC: Nháp đây, nháp đây
QT: Xé (tay làm cử điệu xé giấy)
TC: Reẹt
QT: thôi
TC: Phù
Mục đích: Gây bầu khí vui vẻ trước khi chơi.
Vật dụng:
Lưu ý:

4. ĐOÀN KẾT

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Đoàn kết, đoàn kết.
TC: Kết mấy, kết mấy.
QT: Kết 5 (Năm người tụm lại thành một nhóm)
Mục đích: Gây bầu khí vui vẻ trước khi chơi, để kết thân, hay để chuyển sang trò chơi khác.
Vật dụng:
Lưu ý:

5. HOA NỞ

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện: Sự nhanh nhẹn
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Hoa nở, hoa nở.
TC: mấy cánh, mấy cánh.
QT: Hoa nở 7 cánh. (Bảy người tụm lại thành một nhóm)
Mục đích: Gây bầu khí vui vẻ trước khi chơi, để kết thân, hay để chuyển sang trò chơi khác.
Vật dụng:
Lưu ý:

6. BẢO THỜI

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện: Sự nhanh nhẹn, linh động
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Bảo thời, bảo thời.
TC: Thời ai, thời ai.
QT: Thời những ai mặc áo trắng (Những người mặc áo trắng đổi chỗ nhau)
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi, để kết thân, hay để chuyển sang trò chơi khác.
Vật dụng:
Lưu ý:

7. BẮN TÊN

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Bắn tên, bắn tên.
TC: Tên chi, tên chi.
QT: Tên Tâm, Tên Tâm (Ai tên Tâm hô tiếp: Bắn tên...)
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi, và để kết thân
Vật dụng:
Lưu ý:

8. TÔI THƯƠNG

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Tôi thương, tôi thương.
TC: Thương ai, thương ai.
QT: Thương Tâm tương tư (Thương ai phải nói tên người đó liền với hai tính từ cùng vần đầu của tên).
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi, và để kết thân.
Vật dụng:
Lưu ý:

9. NẾU... THÌ...

Thể loại: Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT*: Nếu A đứng thì B quỳ.
B: Nếu B quỳ thì C hát.
C: Nếu C hát thì D múa.
D: ...
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi.
Vật dụng:
Lưu ý:

10. THƯƠNG NGƯỜI HÀNG XÓM

- Thể loại:** Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện: Sự nhanh nhẹn
Giáo dục:
Luật chơi: Đứng thành vòng tròn. QT đến 1 người nào đó bắt kì hỏi:
QT: Bạn Thủy có thương 2 người bên cạnh không?
Thủy đáp: Không dám thương đâu.
QT: Vậy bạn thương ai?
Thủy: Thương Hằng với Trinh kia.
Chú ý: Người được QT hỏi phải nói tên của 2 người nào đó, trừ 2 người bên cạnh. Hai người được nêu tên và 2 người bên cạnh đổi chỗ nhau. Trong khi đó QT nhanh chân lấp vào một chỗ và 1 trong 4 người trên không có chỗ, người đó thay thế QT tiếp tục trò chơi. Trò chơi tiếp tục với tốc độ nhanh hơn mới hào hứng.
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi.
Vật dụng:
Lưu ý:

11. KHÔNG DÁM ĐAU

- Thể loại:** Trò chơi gây bầu khí, có nhiều người tham dự.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: *QT:* Bạn Quyền là người giỏi nhất ở đây.
Quyên: Không dám đâu.
TC: Vậy chớ ai?
Quyên: Bạn Tuyền là người giỏi nhất ở đây.
Tuyền: Không dám đâu.
TC: Vậy chớ ai?
Tuyền: Bạn Cúc...
Mục đích: Gây bầu khí sinh động trước khi chơi, để kết thân hay để biết tên.
Vật dụng:
Lưu ý:

TRÒ CHƠI LÝ LUẬN

1. AI LÀM GÌ Ở ĐÂU?

Thể loại: Trò chơi lý luận, có nhiều người tham dự trong vòng tròn ở trong phòng hoặc ngoài trời.

Rèn luyện: Ghi nhớ sự việc.

Giáo dục:

Luật chơi: Qđ cho trò chơi để tìm bắt 1 người, người này bị phạt làm cái máy cassette.

Qđ mang máy đi phỏng vấn từng người, máy cassette chỉ ghi câu trả lời mà thôi.

* *Người thứ I hỏi:* anh là ai?

* *Đến người thứ II hỏi:* hôm qua anh làm gì?

* *Đến người thứ III:* ở đâu?

* *Đến người thứ IV:* với ai?

Sau đó, mở máy cassette, phát lớn cho mọi người nghe những câu trả lời liên tục. Qđ có thể đặt thêm nhiều câu hỏi dí dỏm như vậy, nhưng mọi người đặt 1 câu hỏi thôi, để rồi sẽ có câu trả lời rập nối ngộ nghĩnh. Mục đích gây chú ý và tập phản ứng nhanh.

Mục đích: Tạo sự vui vẻ sinh động.

Vật dụng:

Lưu ý: Nghiêm cấm những câu trả lời vượt ra khỏi bầu khí sinh hoạt.

2. VẦN TIÊN

Thể loại: Trò chơi lý luận đối đáp, áp dụng cho hai nhóm tham dự trong phòng hay ngoài trời.

Rèn luyện: suy nghĩ ngay đến câu mình cần khi đối phương còn đang đối.

Giáo dục: giúp nhau nhanh lẹ trong suy nghĩ.

Luật chơi: Chia làm 2 phe, mỗi phe có 1 người điều khiển để “nhắc tuồng”. Qđ đứng giữa làm trọng tài.

Phe A: Vần Tiên công mẹ trở ra, gặp phải ông già công mẹ trở vô.

Phe B: Vần tiên công mẹ trở vô, gặp phải cái bò công mẹ trở ra.

Đối đáp liên tục, chỉ cần thay đổi vần “à” hoặc “ò”. Để cho sinh động Qđ có thể chỉ phe nào thì phe đó đọc, Qđ có thể chỉ phe A hoặc B đọc liên tiếp 2, 3 lần, rồi tới chỉ phe kia.

Mục đích: tạo bầu khí vui vẻ, sôi động để dẫn vào những bước tiếp theo.

Vật dụng:

Lưu ý: Nên *đưa vào trò chơi tên các vị thánh:* Anna, Phaolô, ông Philatô...

Phe nào bí, hoặc nói không thống nhất sẽ thua.

3. ĐÂY LÀ CHIẾC CHÌA KHOÁ

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, áp dụng một cho nhóm người ở trong phòng hoặ ngoài trời.
- Rèn luyện:** Nhớ một cách chính xác và tập trung cao độ.
- Giáo dục:** Trước một cảnh ngộ nào tài chính vẫn tập trung
- Luật chơi:** **Qt** đến trước 1 người và đọc từng câu.
Người đó lặp lại đúng từng chữ của câu đó.
1. Đây là chiếc chìa khoá.
 2. Đây là chiếc chìa khoá mở cửa phòng ngủ của ông tôi.
 3. Đây là sợi dây buộc chiếc chìa khoá mở cửa phòng ngủ của ông tôi.
 4. Đây là con chuột cắn đứt sợi dây buộc chiếc chìa khoá mở cửa phòng ngủ của ông tôi.
 5. Đây là con mèo vật chết con chuột cắn đứt sợi dây buộc ... của ông tôi.
 6. Đây là con chó cắn con mèo vật chết con chuột cắn đứt ... của ông tôi.
 7. Đây là con gà đá con chó cắn con mèo vật chết con chuột cắn đứt ... của ông tôi.
- * **Qt** nói càng lúc càng nhanh và có thể ra cử điệu để gây chia trí người kia.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Khi **Qt** nói kết thúc (hết) thì người kia không phải lặp lại.

4. CON BÒ VÀNG

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, áp dụng cho nhiều nhóm mỗi nhóm ít nhất 04 người.
- Rèn luyện:** Tác phong nhanh nhẹn.
- Giáo dục:** Sống lời Chúa.
- Luật chơi:** **Cốt truyện XH 32, 1-6 nên quảng diễn rõ.**
. **Qt** ra lệnh cho mỗi đội hoá trang 1 con bò vàng, thời gian 5 phút. Đội nào xong thì kiệu con bò và ca hát nhảy múa, đến trình diện Qt.
- Cách chấm điểm:** 2 cách chấm điểm.
1. Đội nào không làm bò vàng, hay hoá trang dở nhất, sẽ về nhất. **Lý do:** trung thành với Gia
 2. về, không thờ bò.
 2. Đội nào hoá trang đẹp nhất, thành công nhất, ca hát nhảy múa đúng kiểu tế thần sẽ về nhất.
- * Sau đó Qt đừng quên nhắc nhở về lòng trung thành với Thiên Chúa.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động, bất ngờ.
- Vật dụng:** Vận dụng những vật dụng có màu vàng để hóa trang.
- Lưu ý:**

5. TẬP LÀM VĂN

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, vận động nhẹ trong phòng hoặc ngoài trời. áp dụng cho nhiều nhóm, mỗi nhóm (đội) khoảng 08 người trở lên.
- Rèn luyện:** Tạo cho những thành viên trong nhóm có sáng kiến.
- Giáo dục:** Biết uyển chuyển trước một vấn đề đặt ra trước.
- Luật chơi:** Hàng đội. Q.t ra lệnh cho mỗi đội hợp bàn với nhau, thời gian 5 phút. Mỗi đội làm một câu văn bằng “tên” của những người trong đội mình. Câu văn phải vừa hay vừa có ý nghĩa.
Khi trả bài, tất cả ngồi vòng tròn, nhưng ngồi theo đội. Mỗi đội ngồi theo thứ tự “câu văn”. Từng người trong đội đứng lên đọc tên của mình, và người này liên tục với người kia sao cho mọi người nghe có cảm giác như thể 1 người đọc câu văn đó.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:**

6. THI VÀO HÀN LÂM VIỆN

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, áp dụng cho 2 phe trong phòng hoặc ngoài trời.
- Rèn luyện:** Nhanh, thông minh, biết vận dụng từ thường dùng.
- Giáo dục:** Nhớ lại tất cả những từ ghép.
- Luật chơi:** Chia 2 phe. Q.t ra 1 chữ. Mỗi phe lần lượt tìm thêm 1 chữ để ghép vào chữ của Q.t. Phe nào bí: thua.
Ghép vô nghĩa: thua.
Thí dụ: Q.t ra chữ “nhà” – Nhà thờ – nhà tu – nhà thương.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Khi đọc thì cả đội đồng thanh đọc, không lặp lại từ đã đọc trước đó, cho khoảng thời gian suy nghĩ.

7. ÔN NGŨ VỤNG

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, áp dụng cho nhóm càng đông càng tốt, trong phòng hoặc ngoài trời.
- Rèn luyện:** Thông minh, nhanh, vận dụng từ ghép.
- Giáo dục:** Nhớ và thêm vốn từ ghép.
- Luật chơi:** Vòng tròn. Qt nói 1 chữ, và chỉ vào một người. Người này nói thêm 1 chữ để ghép vào chữ của Qt cho có ý nghĩa.
Rồi Qt chỉ người thứ 2, người thứ 2 nói 1 chữ để ghép vào chữ của người thứ 1 cho có ý nghĩa.
Rồi Qt chỉ người thứ 3...
Thí dụ: Qt nói “Hoà”.
Người thứ 1: Hoà Bình.
Người thứ 2: Bình an.
Người thứ 3: An lành.
Người thứ 4: Lành mạnh.
... Qt cứ tiếp tục chỉ người mới. Khi nào thấy khó tìm chữ để ghép thì Qt đổi chữ khác.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Không lặp lại từ đã đọc, cho khoảng thời gian suy nghĩ.

8. THẦY BÓI BÁ CHÁY!

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, vận động nhẹ trong phòng.
- Rèn luyện:** Trí nhớ, tên và vật có liên quan.
- Giáo dục:**
- Luật chơi:** Một thầy bói, 1 phụ tá. Thầy bói và phụ tá đồng ý với nhau trước một ước hiệu:
- Vật để trước mặt phụ tá, thì nói “Thầy ơi xong rồi”.
- Vật để bên trái phụ tá: “Mời thầy xong rồi”.
- Vật để bên phải phụ tá: “Xin mời xong rồi”.
- Người phụ tá lấy 3 đồ vật: 1 để trước mặt, 1 để bên trái, 1 để bên phải.
Thầy bói đi ra xa khỏi đó. Phụ tá mời 1 người nào đó đến chỉ 1 trong 3 đồ vật. Sau đó phụ tá mời thầy bói vào bằng ước hiệu trên. Thầy bói vào chỉ đúng đồ vật mà người chỉ trước.
Để khỏi ai nghi ngờ, phụ tá phải dời chỗ nhưng vẫn để 3 đồ vật đúng vị trí ước hiệu.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:**

9. NGƯỜI TÙ NGHIỆN THUỐC LÁ

- Thể loại:** Trò chơi lý luận, áp dụng cho nhiều nhóm ở ngoài trời, mỗi nhóm từ 04 người tham dự trở lên.
- Rèn luyện:** Nhân cách, lối sống cho giới trẻ
- Giáo dục:** Sự tế nhị khi gặp người đau khổ, bệnh tật.
- Luật chơi:** Quảng diễn trò chơi: có 1 người tù vừa vượt ngục, anh ta đã chạy vào khu vực của chúng ta (đặt ranh giới hạn định). Công an nhờ các bạn tìm giúp và đưa về đây. Đặc điểm nhận dạng chỉ biết rằng anh ta rất nghiện thuốc. Vậy mỗi đội hãy tìm xem anh ta ở đâu và khuyến dụ anh ta về đây, đội nào đem anh ta về đây sẽ được thưởng.
Nên biết, không được xúc phạm nhân phẩm anh ta, mà chỉ được hỏi khéo cách nào để đoán biết anh ta là tù vượt ngục, và khuyến dụ đem về.
Qt đã đặt sẵn 1 người, trong túi có 1 gói thuốc và 1 hộp quẹt, có thể đang hút thuốc. Anh này ở 1 nơi nào đó trong khu vực đã định sẵn.
- Mục đích:** Tạo bầu khí vui vẻ, sôi động.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:**

TRÒ CHƠI PHẢN XẠ

1. HUẾ – SÀI GÒN – HÀ NỘI

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện các động tác.
- Luật chơi:** **Huế:** Ngồi, tay chống nạnh.
Sài-gòn: Đứng rùn chân, tay chống nạnh.
Hà-Nội: Đứng thẳng, tay xuôi, tư thế nghiêm.
Qt vừa nói vừa làm cử điệu, tất cả làm theo, nhưng làm theo lời Qt nói chứ không làm theo cử điệu của Qt. Ai làm sai sẽ có hình phạt.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm theo lời nói, không làm theo hành động.

2. TÔI BẢO

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện các động tác.
- Luật chơi:** Qt bảo gì, tất cả phải làm như vậy, nhưng khi nào có từ (tôi bảo) mới làm, không có từ “tôi bảo” thì không làm, ai làm sẽ bị phạt. **Thí dụ:**
Qt: Tôi bảo mọi người hát: bốn phương trời...
Tc: hát “Bốn phương trời”
Qt: thôi (vẫn tiếp tục hát)
Qt: tôi bảo thôi (ngưng ngay)
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm theo lời nói, không làm theo hành động.

3. CON CÒ, CON BÒ, ÔNG LÒ

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Sự phân biệt khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: **Con cò:** đứng 1 chân, người hơi khom, tay phải để trên trán làm mỏ cò, tay trái để đằng hông làm đuôi cò.

Con bò: khum người, 2 tay chạm đất, gối thẳng làm con bò.

Ông lò: 2 tay vòng tròn phía trước, rùn 2 gối làm hỏa lò.

Qt nói “**con cò**” và làm cử điệu con cò, mọi người lặp lại và làm đúng cử điệu con cò. Qt nói tiếp “**Con bò**”, “**Ông lò**” và làm cử điệu theo lời nói. Khi mọi người đã quen, Qt ra luật: “*tôi nói 1 đằng, làm một nẻo, tất cả làm theo lời tôi nói, chớ đừng làm theo việc tôi làm. Ai làm sai sẽ có hình phạt*”.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

4. LỄ PHÉP 1

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: **Chào cô:** tay phải vẽ $\frac{1}{2}$ vòng tròn, từ vai trái vòng xuống khỏi chân phải.

Chào thầy: khoanh tay + cúi đầu.

Chào cụ: chụm 2 tay trước ngực, cúi đầu.

Chào xếp: chào kiểu lính.

Qt đi đến 1 người nào đó trong vòng tròn vừa nói vừa làm cử điệu, nhưng nói khác làm khác. Người đó phải làm theo lời nói của Qt, chứ không làm theo cử điệu của Qt. Ai làm sai, mời ra giữa vòng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

5. LỄ PHÉP 2

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: **Chào anh:** giơ tay mặt thẳng lên trời.

Chào em: giơ tay trái thẳng lên trời.

Chào anh em: giơ cả 2 tay lên trời.

Qt nói khác làm khác, ai làm sai lời nói của Qt sẽ bị phạt.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

6. AI LÀ VUA? AI LÀ VỊT? AI LÀ VOI?

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác phản xạ.

Luật chơi: **Vòng tròn:** Qt chỉ vào 1 người và nói: Ai là vua? Người đó đáp: Ta là vua!, và giơ tay phải thẳng lên trời. Trong khi đó, 2 người hai bên quì xuống, cung tay theo kiểu “*cúc cung*” và nói “*muôn tâu bệ hạ*”.

Qt chỉ 1 người hỏi: Ai là vịt? Người đó miệng kêu cạp cạp cạp, 2 bàn tay đưa lên ngang mặt làm mỏ vịt. Trong khi đó, người bên phải cong tay phải sát nách, đưa cùi chỏ ra nhíp nhíp làm cánh vịt. Còn người bên trái thì đưa tay trái ra làm y như trên.

Qt chỉ 1 người hỏi: Ai là voi? Người đó làm cử điệu con voi. Trong khi đó người bên phải xoè bàn tay phải ra, đặt ngay tai mình và nhíp nhíp làm tai voi, còn người bên trái thì dùng bàn tay trái làm tai voi.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

7. BẮN SÚT

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác phản xạ.

Luật chơi: Qđ đến 1 người, đưa tay phải lên làm súng bắn “đùng, đùng”
Người đó giơ 2 tay ngang mặt, cúi chỏ sát mình, đáp “gừ gừ”
Nếu Qđ làm ngược lại “Gừ gừ”, thì người đó phải bắn “đùng đùng”. Ai làm sai bị phạt.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

“Le plus beau métier d’homme est le métier d’unir les hommes”.

Antoine de St. Exupéry.

8. NÓI MỘT ĐÀNG LÀM MỘT NẾO

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói để thực hiện hành động.

Luật chơi: Tất cả nói cái Qđ chỉ, và chỉ cái Qđ nói. Ai sai bị phạt, **Thí dụ:**

Qđ nói: Đây là con mắt của tôi (tay Qđ chỉ lỗ mũi).

Tc: Đây là lỗ mũi của tôi (tay chỉ con mắt).

Qđ: Đây là cái đầu của tôi (chỉ đít).

Tc: Đây là cái đít của tôi (chỉ đầu).

Mục đích: Làm sôi động, vui tươi, phấn khởi.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói, không theo hành động.

9. NGƯỜI – SÓI – SÚNG

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác phản xạ.
- Luật chơi:** Tập trung thành vòng tròn.
Người: đứng tư thế nghiêm.
Sói: 2 tay đưa ngang 2 tai, xoè ra làm tai sói.
Súng: tay phải đưa ra làm súng
Luật chơi: Qđ đến 1 người nào đó:
- Nếu Qđ làm súng thì người đó làm người.
- Nếu Qđ làm người thì người đó làm sói.
- Nếu Qđ làm sói thì người đó làm súng
Qđ làm càng lúc càng nhanh, ai làm sai sẽ bị phạt.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm theo lời nói, không theo hành động.

10. SÚNG – SÓI – NGƯỜI

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, khoảng 08 người tham dự trở lên.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động với người đối diện.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác phản xạ.
- Luật chơi:** Từng 2 đội đều nhau, hoặc những người dự chơi chia làm 2 phe bằng nhau. Đứng 2 hàng đối nhau nhưng quay lưng vào nhau.
Súng: đưa 2 ngón tay phải ra trước.
Sói: mỗi bàn tay 2 ngón chia ra trên đầu.
Người: đứng khoanh tay.
Luật thắng thua: Súng bắn chết sói – Sói làm hại người – Người bẻ gãy súng.
* Khi Qđ thổi 1 tiếng còi. 2 phe quay mặt vào nhau. Mỗi người làm 1 trong 3 cử điệu (súng – sói – người). Qđ theo luật trên mà phân ai thắng ai thua.
* Thi đấu như vậy 5 lần để phân thắng bại. Có thể phân thắng bại theo đội, dựa vào tỉ số thắng thua của mỗi lần.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, có sự tranh đua.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:**

11. PHE ĐỐI LẬP

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự trái ngược để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.
- Luật chơi:** Tất cả chia làm 01 phe đối lập với Qt, hoặc chia làm 02 phe: Hữu – Tả, phe Tả là phe đối lập. Qt hay phe Hữu nói những gì thì phe Tả nói ngược lại.
- Thí dụ:**
- Qt:** Bàn tay. – **Phe Tả:** Bàn chân.
- Qt:** Đầu gối. – **Phe Tả:** Cùi chỏ
- Qt:** Thiên Chúa. – **Phe Tả:** ma quỷ.
- Qt:** Các thánh nam. – **Phe Tả:** các thánh nữ.
- Qt:** Tóc dài. – **Phe Tả:** tóc ngắn
- Qt:** Tóc em dài em đi trong nắng.
- * **Phe Tả:** Tóc anh ngắn anh đi trong mưa.
- **Qt:** Tóc em thưa em đi trong gió.
- * **Phe Tả:** tóc anh không có anh đi vô chùa.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm ngược lại với người đối diện nhưng phải chính xác.

12. VỖ ĐẦU – XOA BỤNG

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự trái ngược để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.
- Luật chơi:** **Vỗ đầu:** tay phải vỗ đầu theo nhịp: 1= xuống; 2 = lên.
- Xoa bụng:** tay trái xoa bụng theo hình tròn: 1= ½ vòng; 2= ½ vòng còn lại.
- Qt bắt 1 bài hát, mọi người vừa hát vừa tay phải vỗ đầu, tay trái xoa bụng hết bài hát, hát trở lại nhưng đổi tay: tay trái vỗ đầu, tay phải xoa bụng.
- * **Lưu ý:** Vỗ đầu và xoa bụng theo nhịp bài hát. Vỗ đầu và xoa bụng cùng 1 lúc nhưng vỗ đầu cho ra vỗ đầu, xoa bụng cho ra xoa bụng.
- *Ai làm sai, mời ra giữa sẽ có hình phạt.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Quản trò nên giải thích và làm nháp trước.

13. BẠN ƠI HÃY LÀM

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Lắng nghe để thực hiện động tác.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.
- Luật chơi:** “Bạn ơi hãy làm, như thế này bạn nhé, đừng có làm sai, có chi mà bạn ngại”. Qđ đọc từng câu và làm cử điệu, mọi người lặp lại vừa đọc vừa làm y như Qđ.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ
- Vật dụng:**
- Lưu ý:**

14. SÍP – SÁP

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự trái ngược để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện đúng.
- Luật chơi:** Đứng thành vòng tròn, Qđ chỉ vào một người và nói “síp” hoặc “sáp”
- *Nếu Qđ nói “síp” thì người được chỉ phải nói lớn tên của người bên phải, nếu nói “sáp” thì phải nói tên của người bên trái. Ai nói sai, ra thế Qđ và trò chơi tiếp tục.
 - *Khi mọi người khá quen, ít ai nói sai, Qđ có thể đổi lại:
 - Síp nói tên người bên trái
 - Sáp nói tên người bên phải
 - *Ai nói sai, có hình phạt.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Qđ luôn có sẵn một số trò chơi hình phạt, và biết sử dụng nó đúng lúc.

15. BẠN HAY TÔI

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói để thực hiện đúng.
- Luật chơi:** Ngồi vòng tròn:
- . **Qt** nói “trái” thì mỗi người lấy tên của người bên trái làm tên của mình.
 - . **Qt** nói “phải” thì mỗi người lấy tên của người bên phải làm tên của mình.
 - Khi Qt nói Phải (hoặc Trái), liền theo đó Qt gọi tên ai thì người mang tên mới đứng lên.
 - Ai sai thì phạt.
 - Có thể Qt nói Phải, hoặc Trái, rồi sau đó Qt gọi 1 vài tên. Ai mang tên mới đó đổi chỗ nhau. Sau khi đổi chỗ, Qt nói “Phải” “Trái” lại, và những người “đổi chỗ” phải là tên của 2 người 2 bên mình mới tới.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, và để kết thân.
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm theo lời nói của Qt.

16. LƯỢM MANNA I

- Thể loại:** Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.
- Rèn luyện:** Phân biệt sự khác nhau để thực hiện hành động.
- Giáo dục:** Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.
- Luật chơi:** Đứng vòng tròn. Tất cả vừa nói vừa làm theo **Qt**.
- . “Manna trên trời”: 2 tay đưa lên trời.
 - . “Manna dưới đất”: 2 tay hạ xuống đất.
 - . “Ta hót Manna”: khum xuống, 2 tay đưa ra, rồi hót vào.
 - . “Ta cho vào miệng”: Tay phải đưa vào miệng.
 - . “Ta nuốt Manna”: Tay phải vuốt từ miệng xuống ngực.
- *Khi mọi người đã quen. Qt làm một đàn, nói một nẻo. Tất cả làm theo điều Qt nói, đừng bắt chước điều Qt làm.
- *Ai làm sai, ngồi xuống, đợi trò chơi hình phạt kế tiếp.
- Mục đích:** Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ
- Vật dụng:**
- Lưu ý:** Làm theo lời nói, không làm theo hành động.

17. EM HỌC TOÁN LỚP 3

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: lắng nghe các số đếm để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: Vòng tròn. Qđ ôn tập những số chia hết cho 3: 3, 6, 9, 12, 15...

*Qđ cho đếm số theo thứ tự 1, 2, 3, 4... mỗi người đếm lớn tiếng số của mình, nhưng những ai trúng phải số chia hết cho 3 (như 3, 6, 9, 12...) thì không được đếm số mà phải vỗ tay.

Thí dụ: 1 – 2 * 4 – 5 * 7 – 8 - * - 10...

*Những ai đếm sai số của mình: Chết. Còn những ai trúng số chia hết cho 3, vừa đếm số vừa vỗ tay: chết.

*Ai chết, ngồi xuống. Mỗi lần có người chết, Qđ bắt đầu lại, và chỉ đếm số với những người còn sống. Theo kinh nghiệm, cuối cùng chỉ có 3 người còn sống.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói một cách chính xác và linh động.

18. SỐNG – CHẾT – THIÊN ĐÀNG – HOẢ NGỤC

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: Tập trung thành vòng tròn. Tất cả làm và nói theo Qđ:

- “Sống” = chạy tại chỗ
- “Chết” = đứng im
- “Thiên đàng” = nhảy lên đưa tay cao chữ V vị trí
- “Hoả ngục” = ngồi dõng tay bó gối.

*Khi đã quen, Qđ nói một đàng, làm một nẻo. Tất cả làm theo điều Qđ nói, chớ đừng bắt chước điều Qđ làm.

*Ai làm sai, ngồi xuống chờ đợi hình phạt sau. Khi đã có 1 số đông người bị phạt, có thể phạt bằng trò chơi:

“Thiên đàng hoả ngục hai quê,
Ai khéo thì nhờ, ai vụng thì sa,
Hằng đêm nhớ Chúa nhớ cha,
Đọc kinh cầu nguyện kéo sa linh hồn,

Linh hồn phải giữ linh hồn,
Đề trong giờ chết được lên Thiên Đàng”.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói một cách chính xác và linh động.

19. KỂ CHUYỆN HÈ

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói để thực hiện động tác.

Luật chơi: **Qt** kể rằng: Tôi thấy các bạn đi dạo chơi trong những ngày nghỉ hè, tôi thấy các bạn chơi giả xe hơi, xe lửa vv...

*Mỗi lần Qt nói “tôi thấy” thì tất cả bắt chước làm cử điệu, nếu Qt không nói “tôi thấy” thì không được làm.

. Qt nói “tôi thấy”, ai không làm: phạt

. Qt không nói “tôi thấy”, ai làm: phạt.

** (Đây là 1 cách ôn tập trò chơi, nên Qt cố nêu lên nhiều trò đã chơi).

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói một cách chính xác và linh động.

20. CÁC DẤU CÂU

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói và hành động để thực hiện động tác.

Luật chơi: Tập trung thành vòng tròn (đứng), tất cả vừa nói vừa làm theo Qt:

- **Dấu chấm:** Chấm chân phải 1 cái (.)

- **Hai chấm:** Nhảy dậm 2 chân, xoay người dọc (:)

- **Dấu phẩy:** Mũi chân phải ngoáy 1 cái (,)

- **Chấm hỏi:** Mũi chân phải ngoặc 1 vòng rồi dậm 1 cái (?)

- **Mở ngoặc kép:** Nhảy 2 chân lên trước (“

- **Đóng ngoặc kép:** Nhảy 2 chân ra sau (”)

*Sau đó, Qt làm 1 câu nói một nẻo. Tất cả phải làm theo điều Qt nói, chớ đừng làm theo cái Qt làm. Ai sai ngồi xuống, chờ sẽ bị phạt.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói một cách chính xác và linh động, mà không làm theo hành động.

A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire.

21. LỜ ĐI

Thể loại: Trò chơi phản xạ, vận động nhẹ trong phòng hay ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói để thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói để thực hiện động tác.

Luật chơi: Ngồi vòng tròn. Qđ gọi tên ai thì người đó “lờ đi”, nhưng người bên phải của người đó thưa “có tôi”.

*Ai sai (cả người được gọi người bên phải họ) thì phạt.

*Có thể Qđ gọi tên ai, người đó giơ tay lên nhưng không nói gì. Còn người bên phải họ đáp “có tôi”.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui vẻ

Vật dụng:

Lưu ý: Làm theo lời nói một cách chính xác và linh động.

TRÒ CHƠI PHẠT

01. BƠM XE

Thể loại: Trò chơi phạt, vận động nhẹ trong phòng hoặc ngoài trời, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Những người bị phạt ngồi xổm. Qt đứng trước mặt họ, ra tác động giả “bơm xe”. Khi Qt bơm “phù phù” thì xe từ từ đứng lên. Khi Qt “xì xì” thì xe từ từ xẹp xuống. Nhanh chậm tùy Qt.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý: Làm thật đều.

02. GỌI ĐẦU CHO NHAU

Thể loại: Trò chơi phạt ngoài trời, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Dành cho nhiều người bị phạt. Những người này đứng thành 2 hàng đối diện nhau.

Mỗi hàng mang 1 tên đầu gọi đầu. Thí dụ: hàng 1: Camay; hàng 2: Palmovie.

* Nếu Qt nói “Camay” thì hàng 1 vò đầu hàng 2.

* Nếu Qt nói “Palmovie” thì hàng 2 vò đầu hàng 1.

* Nếu Qt nói “May” thì không ai được vò đầu ai cả.

Ai sai thì ngồi xuống đợi hình phạt tiếp.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý: Không được vò mạnh, chủ yếu làm xù tóc.

03. VỊT ĐỀ – GÀ ÁP – ĐIỀU XỐT

Thể loại: Trò chơi phạt ngoài trời theo vòng tròn, hình phạt dành cho số đông người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Những người bị phạt đi vòng tròn (ở trong), làm cử điệu trong khi mọi người vừa nói vừa vỗ tay (mỗi chữ vỗ 1 cái):

“Vịt đề đề đề, Vịt đề đề đề, vịt đề.

Gà áp áp, Gà áp áp, gà nở.

Điều xót xót, Điều xót xót, gà đá”.

Cử điệu:

- * Vịt đẻ đẻ: 2 tay trên hông, 2 chân rùn gần sát đất, đi kiểu vịt.
- * Vịt đẻ: sà dít xuống.
- * Gà ấp: 2 tay úp trên đầu, đi như trên.
- * Gà nở: 2 tay mở rộng ra trên đầu.
- * Điều xốt: 2 tay dang ra làm cánh, đi rùn chân, nhưng cao hơn kiểu vịt đi.
- * Gà đá: chân phải đá người trước.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý:

04. BÙ LON

Thể loại: Trò chơi phạt trong phòng hoặc ngoài trời, hình phạt dành cho số đông người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

0Luật chơi: Những người bị phạt ra ngồi ở giữa vòng, quay lưng vào nhau, mặt hướng về mọi người. Những người này chỉ được trả lời: “Bù lon” cho bất cứ câu hỏi nào của mọi người đặt ra. Những người ở vòng ngoài được tự do hỏi.

Thí dụ: hỏi: Bạn ăn cơm với gì?

* Trả lời: Bù lon.

* Hỏi: Bạn tặng cho người yêu bạn cái gì?

* Trả lời: bù lon.

Hoặc có thể đặt cho mỗi người 1 tên như : Xơ dừa, cái lu, máng heo, xà beng... và đặt những câu hỏi vừa thích hợp vừa vui cười. Thí dụ hỏi: Bạn ăn cơm bằng gì?

* Trả lời: máng heo.

- Bạn xĩa răng bằng gì?

- Xà beng.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, gây cười, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý:

05. XAY LÚA

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Tất cả đọc thuộc cây này: “Xay thóc – nhọc mệt – hết hơi – ai ơi – giúp tôi – một tí.”

Cử điệu: đứng, 2 tay đưa ra, kéo vào như tư thế xay lúa. Tay đưa ra, miệng đọc “xay” tay kéo vào miệng đọc “thóc”.

Qt ra 1 hiệu còi, tất cả vừa đọc vừa làm cử điệu. Lần 1 chậm, lần 2 nhanh hơn, lần 3 nhanh nữa. Lần 6, 7 thật nhanh. Lần 8 chậm dần ... và chậm dần đến khi đọc khao khao không ra tiếng và 2 tay rã rời thì thôi.

“Thiếu tinh thần thì tình thương không thể được chứng minh và thiếu sự chứng minh này thì không thể có sự tin tưởng” (Don Bosco)

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý:

06. ĐUA TÔM

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Đặc tính của tôm là đi lùi. Chơi cá nhân. Mỗi người là một con tôm. Những con tôm đứng ngang nhau ở mức khởi hành, cách mức tới 5m. Mỗi người khum sâu xuống, 2 bàn tay nắm lấy cổ chân, gối phải thẳng. Có tiếng còi, tôm đi lùi về mức tới. Tôm nào về trước là thắng.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý:

07. VỖ ĐẦU – XOA BỤNG

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: * Vỗ đầu: tay phải vỗ đầu theo nhịp 1= xuống; 2 = lên.
* Xoa bụng: tay trái xoa bụng theo hình tròn: 1= ½ vòng; 2= ½ vòng còn lại. Qt bắt 1 bài hát, mọi người vừa hát vừa tay phải vỗ đầu, tay trái xoa bụng hết bài hát, hát trở lại nhưng đổi tay: tay trái vỗ đầu, tay phải xoa bụng.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý: Vỗ đầu và xoa bụng theo nhịp bài hát. Vỗ đầu và xoa bụng cùng 1 lúc nhưng vỗ đầu cho ra vỗ đầu, xoa bụng cho ra xoa bụng.
Ai làm sai, mời ra giữa sẽ có hình phạt.

08 TẬP NÓI NHANH:

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: Người bị nói nhanh, không lộn, không vấp câu nào “một hột vịt, lượm, lượm, lộn, lộn.”
Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.
Vật dụng:
Lưu ý:

09. BÀ CỒNG CHÁU

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác theo hàng ngang.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: Những người dự chơi đứng chống nạnh, cúi mình xuống, co 1 giò lên. Qđ đặt khăn quàng trên lưng. Dự chơi cò từ mức khởi hành đến mức tới (hay cò 1 vòng) sao cho khăn không rơi xuống đất.
Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.
Vật dụng:
Lưu ý:

10. BÒ LÚC LẮC – BÒ NHÚNG GIẤM

Thể loại: Trò chơi phạt, áp dụng cho những người bị phạt từ các trò chơi khác.
Rèn luyện:
Giáo dục:
Luật chơi: Mọi người đứng, chống nạnh.
Lúc lắc: lúc – lắc mông qua phải.
Lúc – lắc mông qua trái.
Nhúng giấm: nhúng – rùn sâu chân xuống.
Giấm – đứng thẳng lên.
* Khi Qđ nói “Bò lúc lắc. Bò bò bò” TC lúc lắc 3 cái, vừa lúc lắc vừa nói lúc lắc, lúc lắc, lúc lắc.
* Qđ nói: “bò nhúng giấm. Bò bò bò” TC nhún xuống đứng lên 3 lần, vừa nhún vừa nói: nhúng giấm, nhúng giấm.
Tuỳ Qđ nói bao nhiêu tiếng “bò” thì phải làm bấy nhiêu lần lúc lắc hay nhúng giấm.
Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.
Vật dụng:
Lưu ý:

11. DÀNH PHẦN

Thể loại: Trò chơi phạt ngoài trời theo vòng tròn, hình phạt dành cho số đông người bị phạt từ các trò chơi khác.

Rèn luyện:

Giáo dục:

Luật chơi: Nếu 10 người thì dùng 9 chiếc dép, tức là số dép ít hơn số người 1 chiếc.

- Những người này đứng vòng tròn, quay mặt ra, nắm tay nhau.
- Số dép sắp hình tròn sau lưng những người này.
- Tất cả hát 1 bài nào đó, bất thần, Qđ thời một tiếng còi, đang khi những người này di chuyển theo chiều kim đồng hồ.
- Nghe tiếng còi, mỗi người cố gắng ngồi xuống trên 1 chiếc dép. Ai không ngồi trên 1 chiếc dép thì bị loại.
- Loại 1 người, phải bỏ đi 1 chiếc dép, để giữ cho số dép ít hơn số người là 1.
- Trò chơi tiếp tục cho đến khi còn lại 1 người. Người đó chiến thắng.

Mục đích: Tạo bầu khí vui vẻ sinh động, giúp cho các thành viên này chơi tốt hơn.

Vật dụng:

Lưu ý:

TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG MẠNH

1. DÀNH PHÚC ÂM

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói mà thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói mà hành động một cách nhanh nhẹn và chính xác.

Luật chơi: Chia làm 2 phe đều nhau. Với mỗi phe 5 người thì đặt ở giữa 5 quyển sách tượng trưng 5 cuốn Phúc Âm. Từ chỗ để 5 Phúc Âm cách xa mỗi phe 3m.

* Qđ đứng giữa, ngoài đường chạy của 2 phe. Khi Qđ hô “**Phúc Âm**” thì mỗi người cố chạy đến dành cho được 1 Phúc Âm. Qđ có thể hô: “**Phúc Âm**”, “**Phúc lành**”, “**Phúc đức**”... Ai đi động chân sẽ thua.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, có sự tranh đua.

Vật dụng: 03 cuốn sách.

2. CHIÊN TA THÌ NGHE TIẾNG TA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của tiếng kêu mà thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói mà thực hiện một cách nhanh nhẹn và chính xác.

Luật chơi: Chơi theo hàng đội, mỗi đội chọn 1 con vật. Trừ đội trưởng, tất cả đội viên bịt mắt. Qđ chỉ cho các đội trưởng đi cách xa nơi đó 5m, các đội trưởng đứng lộn xộn nhau. Qđ thổi một tiếng còi, mỗi đội trưởng kêu tiếng của con vật đội mình. Các đội viên nghe tiếng đội trưởng kêu ở đâu thì tìm về nơi ấy và xếp hàng nghiêm chỉnh. Đội nào xong trước là thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: 03 cuốn sách.

3. BÒ CÂU TRẮNG và BÒ CÂU ĐEN

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Phân biệt sự khác nhau của lời nói mà thực hiện hành động.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói mà thực hiện một cách chính xác và nhanh nhẹn.

Luật chơi: Chia thành 2 phe, 01 phe làm bò câu trắng 01 phe làm bò câu đen. 2 phe đứng đối diện nhau, cách nhau 2m. Sau lưng mỗi phe có 1 lần mức cách đó 2m. Qđ đứng giữa 2 phe. Khi Qđ hô “**bò câu trắng**” thì phe bò câu trắng rượt đánh chạm tay vào người của phe bò câu đen. Khi Qđ hô “**Bò câu đen**” thì ngược lại.

* Qđ hô bò câu vàng, xám, đen... ai nhóm chân thì bị loại.

* Không được vượt quá lần ranh phía sau.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phần để vẽ đường.

4. TRUYỀN PHẤN

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Chơi theo hàng đội. Mỗi đội ngồi thành 1 vòng tròn và mỗi đội có 1 cục phấn.

* Khi Qđ thổi 1 tiếng còi:

- Mỗi đội cử 1 người cầm phấn qua đội khác cố gạch dấu thập (+) vào vòng tròn của họ.

- Trong khi đó những người còn lại của mỗi đội bắt 1 bài hát, được quyền vỗ tay, nghiêng qua lại, chứ không được dùng 2 bàn tay che vòng tròn.

- Khi người kia gạch được dấu (+) rồi, thì cầm phấn chạy về đội mình đưa cho người thứ 2. Người thứ 2 tiếp tục như người thứ 1, và như thế tiếp tục cho hết cả đội.

- Kết thúc, đội nào ít dấu (+) nhất là thắng đội nào nhiều dấu (+) nhất là thua.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết.

Lưu ý:

5. THỎ CỐC THI ĐUA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý vào tiếng còi mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Luật chơi: Số người chẵn, 1 người làm thỏ, 1 người làm cóc.

* **Thỏ:** đứng chống nạnh.

* **Cóc:** ngồi chống nạnh.

- Mức khởi hành cách mức tới 4m.

- Khi Qđ thổi 1 tiếng còi thì Thỏ bước.

* 1 bước dài tối đa có thể, còn cóc thì nhảy 2 cái dài tối đa có thể.

* Ai đến mức trước thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết

Lưu ý:

6. TÌM DÉP

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người (04-08 đội) tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý vào tiếng còi mà tương trợ và sẵn sàng thừa kế lẫn nhau để thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Luật chơi: 1. Tập trung thành vòng tròn. Mọi người gom dép lại để giữa vòng tròn, trộn dép lộn xộn. Bắt đầu một bài hát, đang khi hát vỗ tay, mọi người di chuyển theo chiều kim đồng hồ. Bất thần Qđ thời 1 tiếng còi, mỗi người chạy vào xỏ chân vào dép rồi chạy về chỗ cũ, không được dùng tay. Người sau cùng sẽ bị phạt.

2. Hàng đội. Tập hợp hàng dọc.

* Gom dép của cả đội, để lộn xộn, cách xa người thứ I của đội 3m. Số người mỗi đội bằng nhau.

* Có tiếng còi, người thứ I của mỗi đội chạy đến xỏ chân vào dép mình, rồi chạy về đánh vào người thứ II, người thứ II chạy lên... cứ thế tiếp tục cho hết cả đội.

* Đội nào xong trước thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Dép

Lưu ý:

7. SĂN CỌP

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý để thực hiện một cách nhanh nhẹn để tranh đua với đối phương.

Luật chơi: 1 người làm thờ săn, 1 số người làm cọp. Thợ săn rượt đuổi cọp, đánh vào người cọp bất cứ chỗ nào: cọp chết, ngồi xuống tại chỗ.

* Nếu cọp chạy không kịp, để khỏi bị đánh chết, thì cọp đưa tay phải vòng xuống chân phải (*co chân phải lên*), rồi ngược tay lên, khum đầu xuống, bóp mũi. Làm như thế, thợ săn không được quyền đánh cọp.

* Trong thời gian 3 phút, cọp nào chết sẽ bị phạt, cọp nào còn sống sẽ được thưởng.

* Đội nào xong trước thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng:

8. ĐUA XÍCH LÔ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng giúp đỡ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: . 3 người làm thành 1 xích lô.

- . 2 người đứng sát nhau, choàng tay trên vai, chân phải của người này cột với chân trái của người kia. 2 chân bị cột này co lên.
- . Người thứ ba, lái xích lô, đứng sau 2 người kia, 2 tay cầm 2 chân bị cột của họ làm cần lái.
- . Nhiều chiếc xích lô sẵn sàng ở mức khởi hành, cách mức tới 4m, đợi còi hiệu xuất phát.
- . **Chiếc nào đến đích trước:** thắng.
- . **Chiếc nào lật giữa đường:** thua
- . **Những chiếc đụng nhau:** thua.

Mục đích: Làm sôi động, phần khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Dây cột cho mỗi đội.

9. VƯỢT LẦY

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng giúp đỡ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

***Lưu ý:** cần sự nhẫn nại và tinh thần đồng đội. Càng tham càng dễ chết.

Luật chơi: Tập trung thành hàng đội. Mỗi đội phải vượt qua 1 vùng đất sinh lầy 5m, với điều kiện: chân không được đụng đất, tay không được chạm đất, chỉ được mỗi người 1 đôi dép.

Cách thực hiện: cả đội ngồi xuống theo hàng dọc. Chân trên quai dép. Người cuối của đội co chân lên, tay lấy chiếc dép đó chuyển lên cho người đầu của đội. Người đầu đặt chiếc dép đó, về trước 3 tấc, rồi bước 1 bàn chân lên dép đó. Mọi người trong đội từ từ bước lên 1 chân. Người cuối tiếp tục lấy 1 chiếc lấy nữa (như lần trước) để chuyển lên cho người đầu... cứ thế tiếp tục cho đến khi cả đội vượt qua vùng lầy.

Mục đích: Làm sôi động, tinh thần đoàn kết và có sự tranh đua.

Vật dụng: Dép

10. BÁN NHÀ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn và chính xác.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói mà thực hiện một cách chính xác và nhanh nhẹn.

Luật chơi: Tập trung thành vòng tròn. Qđ cho đếm số và mỗi người mang 1 con số, số đó là số nhà của mình:

Qđ: Bán nhà, bán nhà

TC: Số mấy, số mấy?

Qđ: 3, 5, 8, 10, 15....

* Ai mang những số đó phải chạy đổi chỗ nhau. Trong khi đó, Qđ coi nhà nào trống thì nhào vô thêm, như thế sẽ có 1 người không có nhà. Người đó tiếp Qđ và tiếp tục rao bán nhà.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

11. CHIM VỀ TỔ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, trên dưới 04-08 người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn và đúng cách.

Giáo dục: Chú ý vào lời nói mà thực hiện kịp thời và nhanh nhẹn.

Luật chơi: Các dự chơi đứng ở mức khởi hành, co một chân, 2 tay để trên đầu. Khi còi hiệu xuất phát, các dự chơi cò đến mức tới, rồi lại cò về mức khởi hành.

* Ai về sớm nhất là thắng cuộc.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết.

Lưu ý: Quản trò nên giải thích và làm nháp trước.

“Lạy Chúa, xin ban cho con các linh hồn còn tất cả những gì khác, xin Ngài hãy lấy đi” (Don Bosco).

12. THỎI CÒI TRỘM

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh bằng thính giác và xúc giác.

Giáo dục: Chú ý, tập trung một cách linh hoạt để bắt người thối còi trộm.

Luật chơi: Đứng vòng tròn. Một dự chơi ở giữa vòng, bịt mắt, đeo còi ở phía sau lưng. Mọi người thi nhau đến thối còi, sao đừng cho bị người này đánh trúng. Ai

bị đánh trúng sẽ thế người này. Người đeo còi được quyền di chuyển, tay quơ lung tung, đụng ai, người đó phải thế chỗ.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui tươi.

Vật dụng:

Lưu ý:

13. CHÚA Ở ĐÂU ?

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh bằng mắt.

Giáo dục: Chú ý, tập trung quan sát mọi tạo vật để biết có Chúa.

Luật chơi: Đang sinh hoạt hứng thú. Qđ ra lệnh cho giải tán, với điều kiện mọi người phải chạy 1 vòng trong khu vực nào đó do Qđ ấn định. Khi trở vào, tập hợp lại vòng tròn.

- * Qđ hỏi từng người: Em thấy những gì trên quãng đường đã chạy qua?
- * Chắc chắn các em đua nhau kể đủ thứ. Nhưng 1 điều không ai thấy đó là Chúa, Chúa ở đâu ? Khắp nơi. Sau đó bắt hát 1 bài ca giáo lý nào đó về tạo dựng.
- + Có thể áp dụng trò chơi này vào việc dạy giáo lý.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, tập quan sát.

14. ĐUA RÍT

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng giúp đỡ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Đứng thành hàng đội, có số người đều nhau. Mỗi đội làm thành 1 con rít. Cả đội ngồi, người sau để 2 chân lên đùi người trước và kẹp lấy eo của họ. Rít di chuyển bằng những bàn tay. Mức khởi hành cách mức tới 5m.

- * Có tiếng còi, những con rít bắt đầu bò. Rít nào dứt khúc thì chết. Rít nào về đến mức trước thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, với tinh thần đoàn kết và có sự tranh đua.

Lưu ý: Trò chơi này dành cho nam. Cần có tinh thần đồng đội. Muốn đi nhanh và không dứt khúc, cần có 1 người điều khiển, hô **“1, 2 – 1, 2”**: 1 chống tay đẩy tới, 2 kéo tay đặt lên trước. Rập và đều là đi nhanh thôi.

15. ĐUA TÔM

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung nghe tiếng còi mà thực hiện nhanh nhẹn và đúng cách.

Luật chơi: Đặc tính của tôm là đi lùi. Chơi cá nhân. Mỗi người là một con tôm. Những con tôm đứng ngang nhau ở mức khởi hành, cách mức tới 5m. Mỗi người khum sâu xuống, 2 bàn tay nắm lấy cổ chân, gối phải thẳng.

* Có tiếng còi, tôm đi lùi về mức tới. Tôm nào về trước là thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự tranh đua.

16. GIÁN ĐIỆP – PHẢN GIÁN

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung mà thực hiện nhanh nhẹn và đúng luật.

Luật chơi: Một người làm phản gián, tất cả còn lại làm gián điệp. Phản gián đứng ở đầu sân, các gián điệp đứng ở cuối sân, cách nhau 5m.

* Phản gián đứng quay lưng về phía gián điệp. Phản gián đếm: 1, 2, 3, 4, 5 rồi quay lại xem ai đang di chuyển hay đang cử động thì gọi tên người đó. Người được gọi tên ngồi xuống, kể là chết.

* Trong khi phản gián đếm 1, 2, 3, 4, 5 thì các gián điệp được quyền tiến lên về phía phản gián. Khi phản gián quay lại thì mọi người đứng im. Gián điệp tiến đến gần phản gián, ai tới trước thì đánh vào vai phản gián rồi chạy nhanh về mức khởi hành. Phản gián được quyền rượt người đó đánh lại nếu đánh kịp thì phản gián thắng, nếu không thì người kia thắng. Trò chơi bắt đầu lại.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự tranh đua, khéo léo.

17. CHẠY SAO THOÁT?

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung mà thực hiện một cách khéo léo, nhanh nhẹn.

Luật chơi: Đứng thành vòng tròn, và ở giữa vẽ 1 vòng tròn nhỏ 4 tấc đường kính. Đếm số từ 1 đến hết. Mỗi người mang 1 số.

* Qđ gọi 1 số nào đó bất kì, người mang số đó nhanh chân chạy vào đứng ở vòng tròn nhỏ. Còn 2 người 2 bên phải làm sao giữ người đó lại, nếu để họ thoát thì 2 người phải vào giữa làm kiệu khiêng người đó về.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự khéo léo nhanh nhẹn.

Vật dụng: Phần vẽ vòng tròn.

18. THẦN LẦN CỤT ĐUÔI

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, cho trên dưới 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung mà thực hiện một cách khéo léo, nhanh nhẹn.

Luật chơi: Đứng thành hàng đội, với số người đều nhau. Mỗi người có 1 cái khăn vắt vào lưng quần ở phía sau để làm đuôi. Hai đội đứng đối diện cách nhau 3m. Khi có hiệu còi, 2 bên xáp lại vừa cổ giựt dứt đuôi bên kia, vừa lo bảo vệ đuôi của mình. Sau 3 phút, còi thổi kết thúc. Bên nào ít bị dứt đuôi thì thắng.

* Liên đó, hát và ra cử điệu bài: **“Hai con thần lần con”**.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự khéo léo nhanh nhẹn trong tinh thần đồng đội.

Vật dụng: Khăn cho các đội.

19. LƯỢM MANNA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, cho trên dưới 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung mà tương trợ lẫn nhau một cách khéo léo, nhanh nhẹn.

Luật chơi: Đứng vòng tròn (kết trò chơi: Hàng đội) Q t tung một nắm **“tăm gỗ”** lên, tăm rơi xuống đất, Q t thổi còi. Mọi người đua nhau lượm Manna (tăm gỗ) bằng cách dùng ngón tay giữa và ngón áp út (ngón tay đeo nhẫn) của bàn tay trái, rồi đặt tăm vào tay phải.

* Sau 3 phút, Q t thổi còi, mọi người đứng lên. Mỗi đội gom số tăm lượm được lại, đếm xem được bao nhiêu.

* Đội nào nhặt được nhiều tăm nhất thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự khéo léo nhanh nhẹn trong tinh thần đồng đội của sự tranh đua.

Vật dụng: Tăm để làm Manna.

20. GẬY BAY

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, cho trên dưới 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Chú ý tập trung mà tương trợ lẫn nhau một cách khéo léo, nhanh nhẹn.

Luật chơi: Sân rộng (bãi biển). Đứng thành hàng đội, đều nhau. Mỗi đội có 1 cái gậy. Cách mức khởi hành 20m để trước mỗi đội có đóng 1 gậy làm dấu “**đích**”.

* Tiếng còi xuất phát. Người thứ I của mỗi đội cầm gậy chạy vòng qua đích rồi chạy về.

* Người thứ I về đến đội, người thứ II tiếp lấy gậy, rồi cả 2 cầm gậy đó chạy vòng qua đích và trở về đội.

. Người thứ III tiếp lấy gậy đó và cả 3 cùng chạy qua đích và trở về đội...

Cứ thế cho đến người cuối cùng của đội. Cả đội cùng cầm gậy đó chạy vòng qua đích, rồi trở về vị trí cũ, tập hợp. Đội nào xong trước thắng.

* Q.t lưu ý cách tổ chức của mỗi đội vì có người.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có tinh thần đồng đội trong sự tranh đua.

Vật dụng: Cây để làm gậy cho các đội.

Lưu ý:

21. NGƯỜI BA CHÂN

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ lẫn nhau một cách khéo léo, nhanh nhẹn và cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Q.t cho một băng reo để có nhiều cặp, mỗi cặp 2 người. 2 người này làm sao chỉ có 3 chân chạm đất mà thôi. Theo lệnh Q.t, những người 3 chân này thi nhau đi đến đích, điểm đã vạch sẵn, ai tới trước thắng.

* Số người, số chân theo lệnh Q.t:

* Tất cả làm theo lệnh Q.t:

- 1 người 3 chân – 2 người 3 chân –

3 người 3 chân – 5 người 6 chân –

8 người 20 chân...

* Q.t kiểm lại đủ số người tùm lại và đủ số chân chạm đất theo như lệnh đã ra. Nhóm nào thiếu, hoặc dư (cả người lẫn số chân) thì bị phạt.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết.

Lưu ý:

22. ĐƯỜNG ĐI KHÓ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng hay bãi biển, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ lẫn nhau một cách nhanh nhẹn và cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Chia làm 2 phe. Q.t vẽ 1 đường ngoằn ngoèo rồi gom tất cả giày dép lại, xếp đều trên đường cong queo đó.

* Mỗi phe trú đóng ở mỗi đầu của đường ngoằn ngoèo đó. Nghe hiệu còi, 2 người đầu tiên của 2 phe đi nhanh (không được chạy) bằng cách 2 chân 2 bên con đường. Giáp mặt nhau thì dừng lại đánh “**tù tì**” (búa, kéo, bao). Ai thắng đi tiếp, ai thua ra khỏi đường ngay. Trong khi đó, 1 người khác của phe thua khởi hành ngay để chặn bên thắng lại, đánh “**tù tì**” tiếp.

- Mỗi người của mỗi phe chỉ được ra chiến đấu 1 lần mà thôi.

- Bên nào lọt vào ranh giới địch trước thắng.

- Bên nào hết quân trước là thua.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết.

Lưu ý:

23. VỪA ĂN CƯỚP VỪA LA LÀNG

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tập trung chú ý và linh hoạt.

Luật chơi: 1 người làm “**cảnh sát**” điều tra xem ra thối còi. Người này đi khuất xa một lúc. Q.t mời 1 người nào đó trong vòng tròn dùng kim băng ghim dây còi vào cổ áo phía sau lưng, để còi thông xuống lưng. Sau đó gọi cảnh sát vào, để tìm xem ai trong vòng đang giữ còi.

* Q.t khéo léo di chuyển mặt đối mặt với cảnh sát, khi cảnh sát ngó lơ, Q.t xe lưng cho 1 người nào đó thối còi, rồi Q.t nhanh nhẹ di chuyển chỗ khác và tỏ vẻ ngạc nhiên.

* Cuối cùng cảnh sát phát giác, chính Q.t là người “**vừa ăn cướp vừa la làng**”.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui tươi.

Vật dụng: Phấn viết.

24. VĂN SĨ TỔNG HỢP

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, khoảng trên dưới 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh mà thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau một cách linh hoạt.

Luật chơi: Đứng thành hàng đội, với số người đều nhau, đứng ngang nhau. Mỗi đội có 1 tờ giấy trắng và 1 cây bút để cách đội 3m.

* Nghe hiệu còi, người thứ I của mỗi đội chạy lên, viết vào tờ giấy (**1 chữ**) rồi chạy về đánh tay người thứ II của đội mình; người thứ II chạy lên viết "**1 chữ**", rồi chạy về đánh tay người thứ III ... cứ thế cho hết những người trong đội.

* Mỗi người chỉ được viết **1 chữ** nhưng gom cả đội lại thành 1 câu có ý nghĩa.

* Đội nào xong trước và có ý nghĩa hay là thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết, viết, giấy.

Lưu ý:

25. ĐỒNG THANH TƯƠNG ỨNG

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Tập trung chú ý để lắng nghe, nhận định chính xác và tìm nhau.

Giáo dục: tinh thần đoàn kết, hòa đồng, dạn dĩ.

Luật chơi: Q.t viết tên 1 số bài hát vào 1 số giấy: Mỗi mảnh giấy ghi tên 1 bài hát, 1 bài hát ghi vào 5, 7 mảnh giấy. Số mảnh giấy có tên bài hát bằng số người chơi.

* Tất cả đứng vòng tròn. Q.t tung giấy lên. Mỗi người lượm 1 mảnh và xem coi bài gì. Rồi ngâm miệng dùng âm **a ê** bài hát đó. Vừa **a ê** bài hát đó, vừa đi tìm nhau, những ai cùng 1 bài hát thì nắm tay nhau.

* Những ai lẻ loi sẽ bị phạt.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua và ôn tập lại các bài hát.

Vật dụng: Viết, giấy.

26. THEO NGÔI SAO

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: sự quan sát, nhận định chính xác, nhanh nhẹn, khéo léo.

Giáo dục: Tập kiên nhẫn và tinh thần kỷ luật, sự trung thực.

Luật chơi: Mỗi người là 1 nhà đạo sĩ. Tất cả đứng ngang nhau ở mức khởi hành. Q.t đứng ở mức tới cách có 10m, quay mặt về các đạo sĩ. Q.t một tay cầm 1 ngôi sao, tay kia cầm 1 khăn xám.

* Khi ngôi sao xuất hiện (Qt đưa ngôi sao lên cao) thì các đạo sĩ tiến lên (bước đi không chạy). Khi ngôi sao bị mây che khuất (Qt hạ ngôi sao xuống, và phát khăn xám trên cao) thì các đạo sĩ dừng lại. Thấy ai còn tiến bước, kể cả nhúc nhích tay chân thì Qt gọi tên người đó. Người đó phải trở về mức khởi hành bắt đầu lại.

* Ai tiến đến ngôi sao trước nhất: thắng

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: 01 cái khăn, 01 ngôi sao.

Lưu ý: (cần sự khéo léo, nhanh tay của Qt).

27. TẮT LỬA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: óc quan sát, phản xạ nhanh, chính xác

Giáo dục: Tập vâng phục, chấp hành kỷ luật.

Luật chơi: Đứng thành vòng tròn. Mỗi người vẽ 1 vòng tròn nhỏ quanh chỗ mình đứng, làm nhà ở.

* Khi nghe hiệu còi, báo hiệu trời tối, dân chúng hay bỏ nhà đi chơi đêm (mọi người đi cách xa đó 10m).

* Trong khi đó, Qt xoá đi 1 vòng tròn nhỏ (khi về, đứng vào vòng nào cũng được).

* Khi nghe Qt hô “**Tắt lửa**”, mọi người chạy về đứng vào 1 căn nhà nhỏ, ai không có nhà thì vào giữa giúp Qt xoá thêm 1 vòng tròn nhỏ nữa, và trò chơi bắt đầu lại. Mỗi lần xoá thêm 1 vòng tròn.

* Ai không có nhà sẽ được giúp đỡ bằng một trò chơi khác.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Phấn viết.

Lưu ý:

28. VẬT TRIỀU CÔNG

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: óc quan sát và sáng tạo, tìm kiếm một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và giúp đỡ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Viết sẵn một số vật “**cống**”, mỗi vật vào 1 mảnh giấy (chữ khá lớn), rồi bỏ vào 1 hộp nhỏ.

* Tất cả ngồi vòng tròn theo đội. Một người làm “**Hoàng Đế**” ngồi giữa. Mỗi đội cử 1 sứ thần đại diện đứng trước mặt “**Hoàng Đế**”.

* Hoàng Đế rút 1 mảnh giấy giơ cho các sứ thần xem. Sau đó Hoàng Đế vỗ tay, các sứ thần chạy về đội mình báo cho đội mình biết vật cần tìm để sứ thần triều cống.

* Đội nào đem trước sẽ được 1 điểm. Sau 5 lần, đội nào nhiều điểm thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Giấy, viết, hộp.

Lưu ý:

29. MÒ KIM ĐÁY BIÊN

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân rộng, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường chung quanh bằng sự quan sát và thực hiện một cách nhanh nhẹn.

Giáo dục: Tương trợ và giúp đỡ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm trong tinh thần đồng đội.

Luật chơi: Đứng thành hàng đội, có số người bằng nhau. Các đội đứng ngang nhau. Mỗi đội có 1 cái bao để cách đó 5m.

* **Lần I:** Người đầu tiên của mỗi đội nghe hiệu còi, chân đi dép (giày) chạy đến cái bao của đội mình, cởi dép bỏ vào bao, rồi chạy về đánh tay người kế tiếp, và đi về chỗ sau cùng của đội; những người kế tiếp của đội cũng làm như thế.

* **Lần II:** Khi mọi người của đội đã bỏ dép vào bao rồi, thì người thứ I chạy lên lục trong bao tìm đôi dép của mình, mang vào cẩn thận rồi chạy về đánh tay người kế tiếp... cứ thế cho đến khi cả đội đã có đủ dép và xếp hàng nghiêm chỉnh. Đội nào xong trước, hát lên 1 bài thì đội đó thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Bao, dép (giày).

Lưu ý:

30. KỊCH SĨ TÀI BA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, khoảng 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: vận dụng óc tưởng tượng, thực tập khả năng diễn tả bằng lời nói và cử chỉ, điệu bộ.

Giáo dục: tập bạo dạn.

Luật chơi: Qt dùng một số mảnh giấy, ghi vào mỗi mảnh 1 tác động. *Thí dụ:* Mẹ ru con, người say rượu, bé cầu nguyện, linh mục làm lễ vv... Rồi xếp lại bỏ vào hộp để ở giữa. Tất cả ngồi vòng tròn. Qt tuần tự gọi mỗi đội cho 1 người lên bốc 1 mảnh giấy, rồi vừa đi vừa bắt chước động tác của nhân vật ghi trong giấy. Đi hết 1 vòng về chỗ. Qt mời 1 người của đội khác, cũng làm như trong giấy.

* Có thể gọi một lúc 2, 3 người.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui cười.

Vật dụng: Giấy, viết, hộp.

Lưu ý: Chỉ bắt chước động tác đã ghi sẵn chứ không được nói gì. Ai nói, ai cười bị phạt.

31. KHÉO BÒ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, ngoài sân, khoảng 04-04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh bằng thính giác và xúc giác.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Chia làm 2 phe: A, B.

* Phe A đứng vòng tròn, quay lưng vào nhau, nắm tay nhau, chân dang ra (bàn chân người này vừa chạm bàn chân người kia), mắt nhắm.

* Phe B đứng trong vòng, tìm cách bò khéo ra ngoài, sao cho phe A không chạm vào người.

* Những người phe A không được rời tay nhau, không được mở mắt, có thể vung tay, hay bắt thần ngồi xuống.

* Sau 3 phút, đổi lại, phe A vào trong vòng, phe B đứng vòng tròn nắm tay nhau như trên cũng 3 phút.

* **Tổng kết:** Phe nào bò ra được nhiều nhất thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi, vui cười và có sự tranh đua.

Vật dụng:

Lưu ý:

32. LONG XÀ QUYẾT ĐẦU

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng (bãi biển), khoảng 02 - 04-08 đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm.

Luật chơi: Chia làm 2 đội, 1 đội làm Rồng, 1 đội làm Rắn. Người sau ôm chắc bụng của người trước. 2 đội cách xa nhau 5m. Khi có hiệu còi, đầu Rồng vừa có bốn phận bảo vệ đuôi, vừa tìm bắt đuôi Rắn. Đội Rắn cũng vậy.

* Đang thi đấu, nghe lệnh còi, đầu đổi làm đuôi, đuôi đổi làm đầu.

- Đội nào bị đứt khúc: thua

- Đuôi đội nào bị bắt: thua.

* Trong khuôn khổ buổi sinh hoạt, có thể vẽ hình vuông hay chữ nhật và cho đi theo đường đã vẽ sẵn, nhớ buộc phải quẹo vuông góc. Người sau nắm vật áo phía sau của người trước. Đầu đội này bắt được đuôi đội kia thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua, phấn đấu.

Vật dụng:

Lưu ý:

33. THOÁT CHẠY

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có nhiều người tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng cùng nhau chu toàn trách nhiệm.

Luật chơi: Đứng vòng tròn. Một quả bóng mủ nhỏ vừa cầm tay. Một người đứng giữa ném bóng.

* Q1 ra hiệu còi, người đứng giữa cầm bóng tung lên cao 3m, khi bóng rơi xuống vào người đứng giữa bắt được thì Q1 thổi hiệu còi thứ II.

* Trong khi nghe hiệu còi thứ I, mọi người cố chạy ra xa; nghe hiệu còi II, mọi người phải đứng lại tại chỗ.

Và người đứng giữa cầm bóng cố ném cho trúng một người nào đó (họ có thể uốn mình để né tránh). Nếu trúng, người đó vào thay.

Nếu hụt, người ném bóng tiếp tục, và trò chơi bắt đầu lại.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua.

Vật dụng: Trái bóng nhỏ.

Lưu ý:

34. ĐUA NGỰA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có 02 hay nhiều đội tham dự.

Rèn luyện: sự khéo léo, nhanh nhẹn của tập thể.

Giáo dục: Tinh thần đồng đội, tương trợ lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm để vượt đến đích.

Luật chơi: *Chia nhóm:* 3 người – 02 người làm Ngựa, 01 người cỡi: người thứ I đứng thẳng, người thứ II: 2 tay vịn vào người thứ I, 02 chân thẳng, mình cúi sâu làm Ngựa. Người thứ III ngồi lên lưng người thứ II, mặt quay lại, phía sau, miệng ngậm cán muỗng cà phê, trên muỗng cà phê có để 1 trái pingpong (hay 1 quả trứng). Người cỡi không được dựa lưng người thứ I, cũng không được dùng tay vịn vào bất cứ ở đâu.

* Tiếng còi khởi hành, các con ngựa bắt đầu chạy về điểm tới cách đó 5m. Ngựa nào tới đích trước, còn nguyên vẹn, không té, không rớt quả banh, không dựa lưng: thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua trong tinh thần đồng đội.

Vật dụng: Trái banh pingpong nhỏ, muỗng, trứng.

Lưu ý:

35. SẤP NGŨA

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có 02 hoặc nhiều đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh bằng việc lắng nghe và thực hiện với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm để vượt đến đích.

Luật chơi: Chia thành hai đội đều nhau, xếp hàng dọc, đứng quay lưng vào nhau. Trước mặt mỗi đội có vạch 1 đường dài làm giới hạn.

* 1 đội “sấp”, 1 đội “ngửa”

* Q.tung đồng bạc các lên, rơi xuống đất nếu là sấp, Q.t hô “sấp”, nếu là ngửa thì hô “ngửa”.

- **Sấp:** đội sấp chạy về đường giới hạn, đội ngửa quay lại đuổi theo, cổ vỗ vào lưng. Ai bị vỗ vào lưng: chết

- **Ngửa:** đội ngửa chạy, đội sấp đuổi.

* Ai chết bị loại. Bắt đầu lại với số người còn sống. Cuối cùng đội nào chết hết: thua.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua trong tinh thần đồng đội.

Vật dụng: đồng bạc các.

Lưu ý:

36. ĐĨA BAY

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có nhiều đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh và thực hiện với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ nhau, cùng nhau gánh vác trách nhiệm để vượt đến đích một cách nhanh chóng

Luật chơi: Ấn định mức khởi hành (trái đất) và mức tới (là 1 hành tinh nào đó).

* Mỗi đội đứng vòng tròn, quàng 2 tay lên vai nhau thật chặt, làm đĩa bay.

* Đĩa bay di chuyển bằng cách vừa quay tròn vừa đi tới hành tinh.

- Nghe hiệu còi, các đĩa bay bắt đầu di chuyển đến hành tinh đã định, rồi bay về trái đất (điểm khởi hành).

- Đang di chuyển, nghe hiệu còi thì đổi vòng quay.

- Các đĩa bay không được đụng nhau. Đĩa bay nào về đến trái đất trước, mà không có hư hại gì thì thắng.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua trong tinh thần đồng đội.

37. CỐC THA MÒI

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có nhiều đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh và thực hiện với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ và sẵn sàng kế thừa lẫn nhau, cùng gánh vác trách nhiệm để vượt đến đích một cách nhanh chóng.

Luật chơi: Tập trung thành vòng tròn, ngồi theo đội, số người mỗi đội bằng nhau.

* Vẽ 1 vòng tròn đường kính 1m ở giữa. Rồi đặt rải rác vào đó một số khăn quàng tương ứng với số người chơi (mỗi người 1 cái).

* Tất cả ngồi chồm hổm, tay trên hông. Nghe tiếng còi, người thứ I của mỗi đội nhảy như cóc đến vòng tròn (để khăn quàng). Rồi khum xuống, 2 gối chạm đất, dùng miệng tha mồi (*cẩn lấy 1 khăn quàng*), rồi nhảy về chỗ. Người thứ II nhảy lên, làm như trên...

* Đội nào tha đủ mồi trước thì thắng. Đội nào có người té là thua.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua trong tinh thần đồng đội.

Vật dụng: Khăn quàng.

Lưu ý:

38. THI ĐUA CỨU TRỢ

Thể loại: Trò chơi vận động mạnh, sân rộng, có nhiều nhiều đội tham dự.

Rèn luyện: Nhận định chính xác môi trường xung quanh và thực hiện với tinh thần đồng đội.

Giáo dục: Tương trợ lẫn nhau, cùng gánh vác trách nhiệm để tìm kiếm một cách nhanh nhất.

Luật chơi: Q.t quảng diễn nội dung: Bão lụt miền Trung. Cảnh màn trời chiếu đất. Kêu gọi cứu trợ.

* Mỗi đội là 1 nhóm cứu trợ, có bồn phận cung ứng bất cứ thứ gì nạn nhân đòi hỏi.

* Q.t là nạn nhân, đòi hỏi những gì có ở khu vực sinh hoạt, hay chính nơi các bạn sinh hoạt.

* Thí dụ: nước cuốn mất của tôi 1 chiếc giày, hãy cho tôi chiếc giày.

* Gió thổi đứt của tôi 1 nút áo, hãy cho tôi 1 nút áo.

- Đội nào đem tới trước nhất được 1 điểm kết thúc, đội nào nhiều điểm nhất: thắng.

- Q.t có thể đòi hỏi cái khó tìm hơn như 10 sợi tóc bẹ, 2 con chí hoặc 1 vật vui hơn như 1 hàm răng giả.

Mục đích: Làm sôi động, phấn khởi và có sự tranh đua trong tinh thần đồng đội.

Vật dụng: Các vật dụng để làm vật cứu trợ.

Lưu ý:

38. ĐUÔI BẮT

Chuẩn bị: sân rộng, có khoảng từ 20-25 người tham dự.

Rèn luyện: nhanh trí, tháo vát, dai sức.

Luật chơi: Đây là trò chơi bài hát đuổi bắt từng 2 người trong 1 vòng tròn.

1. Đưa ra 2 người, 1 chạy, 1 rượt, cùng phát xuất 1 lượt đầu nhịp mạnh.
2. Vòng tròn nắm tay giang rộng để có thể chạy đuổi dễ dàng .
3. Người bị đuổi chạy theo đường nào, người đuổi phải chạy theo đường đó, không được chặn đầu, hoặc chạy tắt ngang.
4. Bài hát được hát hai hoặc ba lần tùy theo qui định, mỗi lần nhanh hơn.
5. Hát xong mà người đuổi không bắt được coi như thua, còn nếu người bị đuổi bị bắt thì phải đuổi người khác.

Lưu ý: Quản trò có thể sáng kiến một loại hình khác tương tự như vậy với điều kiện chạy (nhảy từng bước) theo nhịp, miễn bước được xa là có thể thắng.