

NHỮNG TRÒ CHƠI TẬP THỂ

Trò chơi 1 “CÔNG BẠN TRỘM ĐÀO”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện tính khéo léo, tinh thần đồng đội.

2. Tổ chức

Chơi theo nhóm, đội.

3. Phương pháp tiến hành

a. Đối với người quản trò

- Tập trung các nhóm, đội chơi ở vạch xuất phát.
- Phổ biến luật chơi, cách tính thành tích.
- Tiến cử trọng tài, giám sát trò chơi.
- Chơi mẫu trò chơi cho các đội chơi được biết.
- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.
- Phát lệnh bắt đầu và kết thúc trò chơi.
- Ghi nhận và công bố kết quả của các đội chơi đạt được.

b. Đối với nhóm, đội chơi

- Mỗi nhóm, đội chơi thành lập từ 3-5 cặp đôi tương ứng với số lượng người trong đội.
- Mỗi cặp đôi trong nhóm, đội chơi: Có 1 người bị bịt mắt, người còn lại không bịt mắt.

c. Luật chơi

- Người bịt mắt phải cõng người còn lại trong cặp đôi của mình trên lưng. Dưới sự hướng dẫn của họ, vượt qua các vật cản được bố trí trên quãng đường dài từ 20 - 30 (m), để đến được vị trí treo chùm đào, sau khi phối hợp cùng người chơi còn lại trong cặp đôi mình hái được đào thì cơ động về đích với quãng đường bằng quãng đường lúc đầu nhưng không có bố trí vật cản.

- Người không bịt mắt, được cõng trên lưng của người bị bịt mắt, dùng lời nói để hướng dẫn họ vượt qua vật cản. Khi đến vị trí treo chùm đào, phối hợp với người cõng hái đào bằng miệng, khi hái được rồi thì dùng tay tác động vào hai vai, đầu của người cõng để hướng dẫn họ về đích.

* Chú ý:

Khi hái đào, người hái là người được cõng trên lưng để hái, không được dùng tay để hái đào và cầm đào khi chưa về đến đích.

- Cứ như vậy khi cặp đôi trước lên hái được đào rồi thì đội tiếp theo có thể xuất phát. Tuân hoàn chơi cho đến hết thời gian quy định.

d. Cách tính thành tích

- Trong khoảng thời gian quy định từ 3-10 phút, đội chơi nào hái trộm được nhiều đào hơn sẽ thắng.

- Nếu trong quá trình chơi, nếu để đào bị rơi hoặc dùng tay để hái đào hoặc cầm đào khi chưa về đến đích thì quả đào đó không được tính vào thành tích của đội.

4. Vật chất bảo đảm

a. Chùm đào

Chùm đào là chùm trái cây được treo cao hơn so với mặt đất từ 1,6 – 1,8 (m)

b. Vật cản

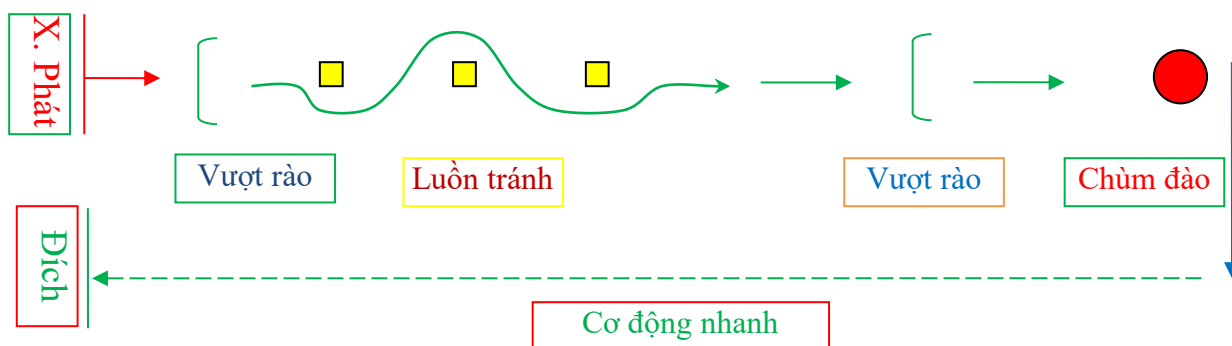
Căn cứ vào quãng đường và sân bãi để bố trí vật cản cho phù hợp.

*** Ví dụ:**

Đối với vật cản được bố trí ở quãng đường 20 m thì có thể bố trí như sau:

- Bố trí: 2 hàng rào chập đở ở gần vị trí xuất phát và vị trí treo chùm đào.
- Bố trí: 3 vật cản luân tránh ở giữa quãng đường mỗi vật cản cách nhau 2 (m).

Sơ đồ bố trí theo mô hình sau:



c. Bảo đảm cho một đội chơi

- 1 chùm trái cây từ 10 – 20 quả
- 2 cọc hàng rào dài 1,2 m
- 7 ghế xếp (biên chế cho chiến sĩ)
- khăn bọt mắt.

5. Kinh phí

- 3 kg trái cây (chôm chôm, nho, nhãn...)
- Giải thưởng cho các đội chơi.

Trò chơi 2 “TIẾP ĐẠN CHO XẠ THỦ”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện sức khỏe, tinh thần đoàn kết, hiệp đồng tập thể giữa các thành viên.

2. Tổ chức

- Tổ chức ở cấp chi đoàn, do cán bộ BCH chi đoàn (Người quản trò) duy trì hoặc chia thành nhiều đội để tham gia chơi. Một lần chơi có hai đội tham gia, mỗi đội có từ 6 - 8 người tùy theo kích thước sân bãi, trang phục 2 đội khác nhau.

- Thời gian: Chia làm 2 - 4 hiệp, mỗi hiệp 10-15 phút.

3. Phương pháp tiến hành

a. Đối với người quản trò

- Tập trung các đội chơi để phổ biến luật chơi, cách tính thành tích. Tiến cử thêm trọng tài, giám sát trò chơi (nếu cần).

- Chơi mẫu trò chơi cho các đội chơi được biết.

- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.

- Phát lệnh bắt đầu và kết thúc trò chơi.

- Ghi nhận và công bố kết quả của các đội chơi đạt được.

b. Đối với đội chơi

- Mỗi đội chơi có 6 – 8 người tham gia.

- Thực hiện theo điều khiển, hướng dẫn của người quản trò.

c. Luật chơi

- Hai đội tranh cướp bóng, chuyển cho xạ thủ của mình ném vào đối phương (tiếp đạn cho xạ thủ).

- Hai đội chơi có số người bằng nhau, cử 1 người làm xạ thủ. Phạm vi hoạt động của xạ thủ phía sau vạch giới hạn của đội bạn trong một phạm vi giới hạn cụ thể.

- Khi cuộc chơi bắt đầu, chiến sĩ của hai đội bắt đầu tranh bóng trong phần sân chung, chuyển cho nhau và tìm cách chuyển cho xạ thủ của mình. Khi chuyển bóng có thể bay trên không hoặc chạm đất đều hợp lệ.

- Xạ thủ di chuyển trong phạm vi được phép, bắt bóng và ném bóng vào mục tiêu đối phương trong phần sân riêng của đội bạn, có thể ném thẳng hoặc ném cho bóng bật đất nảy lên trúng người là hợp lệ. Khi không bắt được bóng của đồng đội mình thì nhanh chóng nhặt bóng để ném. Ném trúng đối phương hợp lệ là đã diệt được một người của đối phương tính một điểm, người bị ném trúng rời khỏi phần sân thi đấu. Nếu ném không trúng, bóng lăn xuống đất hai đội tiếp tục tranh bóng để chuyển cho xạ thủ của mình.

- Đội thắng là đội sau trận thi đấu có số điểm nhiều hơn sau khi trừ điểm lỗi vi phạm luật hoặc đã tiêu diệt hết toàn bộ đối phương.

*** Phạm luật:**

Xạ thủ vào khu sân của đối phương (kể cả chạm vạch) bị trừ một điểm, những người chơi khác xâm phạm khu 5m của đối phương và bắt bóng, đưa bóng ra ngoài giới hạn sân chơi bị trừ 1 điểm. Những vi phạm khác tùy theo tình huống người quản trò quy định thêm đảm bảo trò chơi vui nhộn, hấp dẫn và công bằng.

Một số lưu ý đối với người quản trò:

1. Người quản trò phải làm chủ được mình, phải tự tin, tự nhiên. Nắm được trò chơi, trình tự chơi, luật chơi, cách điều hành...đặc biệt người quản trò phải làm chủ được mình không bị chi phối bởi người chơi, phương tiện, vật chất không gian.

2. Khẩu khí tác phong dứt khoát, rõ ràng, cứng rắn, ấn tượng, lôi cuốn, thu hút được người chơi, tập thể chơi.

3. Quá trình điều khiển trò chơi người quản trò phải bao quát được toàn bộ khu vực vui chơi, có thể sử dụng thêm 2 trọng tài phụ cùng tham gia điều khiển trò chơi. Người quản trò vừa là người điều khiển trò chơi vừa là người thuyết minh cho trò chơi tạo không khí sôi nổi, lôi cuốn đoàn viên, thu hút, tạo hứng thú cho người chơi.

4. Quá trình phổ biến cách chơi, luật chơi có thể sử dụng đội mẫu, làm nháp một vài lần để người chơi nắm chắc luật và cách chơi. Tùy theo tình hình thực tế đơn vị mà lựa chọn sân bãi, số lượng người chơi thích hợp.

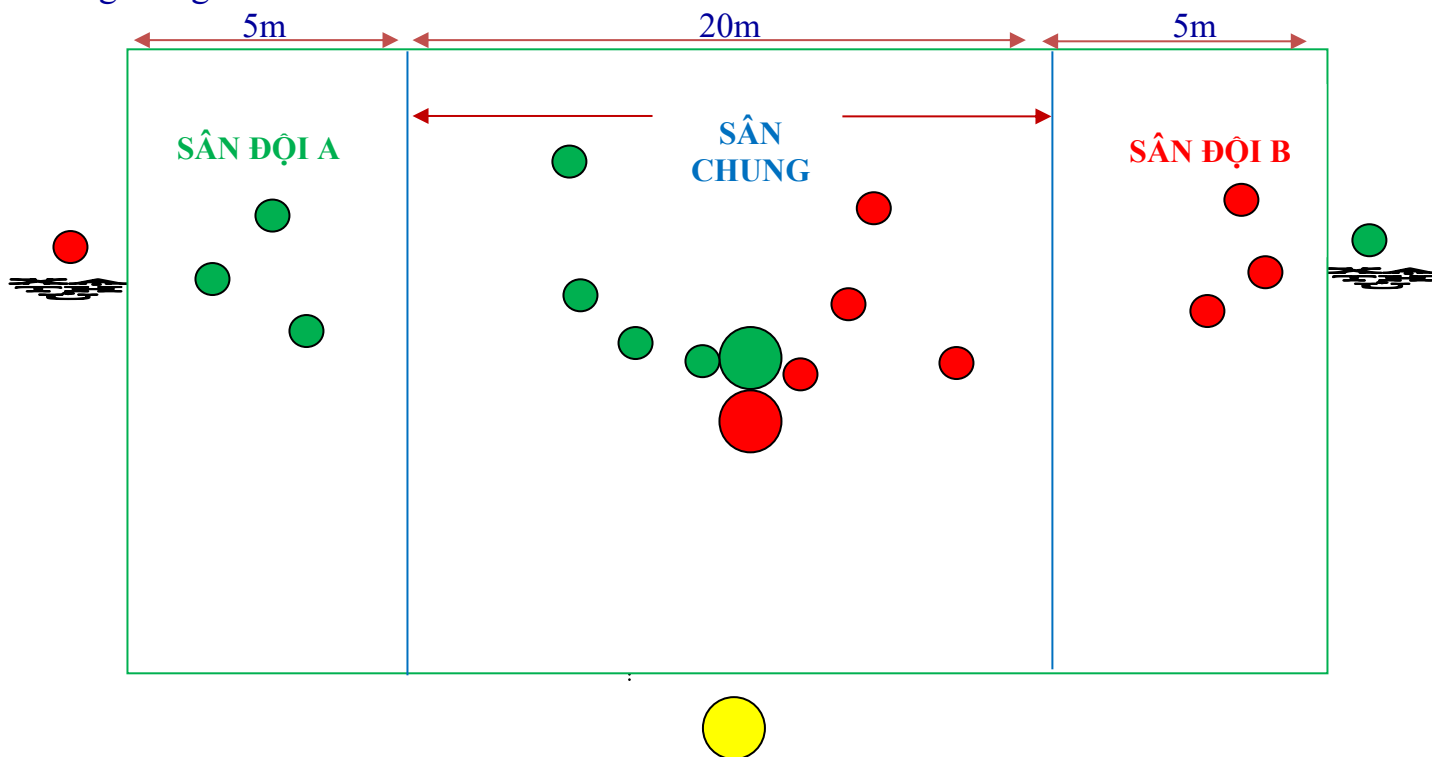
4. Vật chất - Sân bãi

- Vật chất: 1 quả bóng chuyền hoặc bóng rổ, còi.

- Điều kiện sân bãi: Có kích thước từ 20 x 30 m (có thể vận dụng sân bóng chuyền của đơn vị), bằng phẳng, chia sân thành 3 khoảng theo chiều dọc, hai khoảng 5m là sân riêng từng đội, khoảng 20 (m) ở giữa là sân chung, vòng tròn ở giữa là nơi giao bóng (theo sơ đồ).

5. Kinh phí: Trao giải cho các đội giành chiến thắng, trích từ nguồn đoàn phí hàng tháng của chi đoàn.

SƠ ĐỒ



NGƯỜI ĐIỀU KHIỂN

Trò chơi 3 “DẪN THỦY NHẬP SƠN”

1. Ý nghĩa

2. Tổ chức

Tổ chức thành các đội chơi, có thể tổ chức từ 2 đội trở lên tùy theo điều kiện sân bãi và thời gian.

3. Phương pháp tiến hành

a. Đối với người quản trò

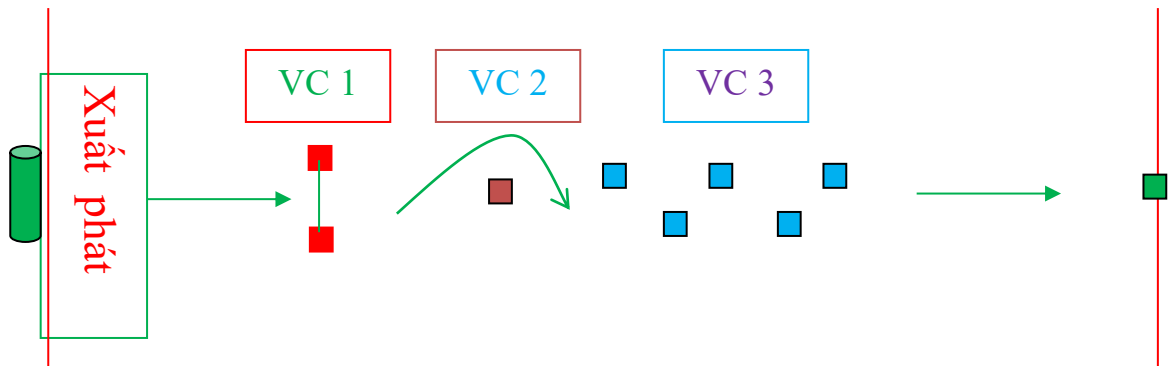
- Tập trung các đội chơi để phổ biến luật chơi, cách tính thành tích.
- Tiên cử thêm trọng tài, giám sát trò chơi (nếu cần)
- Chơi mẫu trò chơi cho các đội chơi được biết.
- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.
- Phát lệnh bắt đầu và kết thúc trò chơi.
- Ghi nhận và công bố kết quả của các đội chơi đạt được.

b. Đối với đội chơi

- Mỗi đội chơi có 05 người tham gia.
- Thực hiện theo điều khiển, hướng dẫn của người quản trò.

* Bố trí vật cản:

Tại vị trí xuất phát để 01 chai nhựa không nước (thể tích tùy theo quy định), cách vạch xuất phát 5 m bố trí 02 cái ghế (ghế chiến sĩ hoặc ghế nhựa) cách nhau 01 m, trên ghế đặt 01 cây gậy hành quân. Cách vị trí 02 cái ghế 5 m đặt 01 cái ghế dưới mặt đất có kẻ mũi tên chỉ hướng phải vượt qua. Cách cái ghế 3 m bố trí 5 viên gạch thành hình dích dắc cách nhau 60 cm. Cách viên gạch cuối cùng 5 m đặt 01 cái ghế, trên ghế đặt 01 cái chậu đựng đầy nước, trong chậu có 01 cái chén ăn cơm. Sơ đồ bố trí vật cản.



* Cách chơi:

Mỗi đội xếp thành một hàng dọc đứng sau vạch xuất phát có tín hiệu xuất phát, thành viên đầu tiên nhảy qua vật cản thứ nhất di chuyển theo vòng mũi tên qua vật cản thứ hai, đi qua 5 viên gạch (vật cản thứ 3) đến cái chậu lấy chén nước đặt chén nước lên đầu không dùng tay để giữ, di chuyển theo đường đi để

về đến vạch xuất phát cầm chén nước đổ vào chai đã chuẩn bị. Sau đó đưa chén cho thành viên thứ 2 tiếp tục như thành viên thứ nhất cho đến khi đổ đầy chai nước hoặc hết số người quy định.

*** Luật chơi:**

- Nếu tính đội nào làm xong hết số lượng người của đội trước: phải kẻ thêm vạch phụ trước mỗi vật cản nếu làm đổ vật cản phải quay về vạch phụ để vượt lại vật cản đã bị làm đổ rồi mới vượt tiếp.

- Nếu tính thời gian vượt xác định như sau:

+ Làm đổ vật cản thứ nhất cộng vào thành tích 5s.

+ Đổ vật cản thứ 2 hoặc vượt sai đường, cộng vào thành tích 3s.

+ Chạm chân xuống đất khi qua vật cản thứ 3 mỗi lần chạm cộng vào thành tích 3s.

Tổng thời gian hoàn thành là thời gian đổ đầy chai nước sau khi đã cộng thêm thời gian phạm quy.

Đội nào nhanh hơn là đội thắng cuộc.

4. Lực lượng tham gia

- Mỗi đội chơi có 5 thành viên

- Mỗi dãy vật cản có 01 trọng tài.

- Một trọng tài tính thành tích ở vạch xuất phát.

5. Vật chất, bảo đảm:

- Quà cho phần chơi tùy theo ban tổ chức lựa chọn.

- Căn cứ vào số lượng đội chơi để chuẩn bị dãy vật cản mà tính ra lượng vật chất.

- Lượng vật chất cho 01 dãy vật cản gồm:

4 ghế (ghế nhựa hoặc ghế chiến sĩ); 01 gậy hành quân; 01 chậu nhỏ; 01 chén ăn cơm; 01 chai nhựa (thể tích 01 hoặc 1,5 lít); 5 viên gạch; Phần kẻ hoặc vôi kẻ vạch; Sân chơi phải dài hơn 25 m, rộng hơn 10 m.

*** Những điểm chú ý:**

- Có thể bố trí thêm nhiều vật cản nếu sân bãi có điều kiện để tăng thêm độ khó và sức hấp dẫn của trò chơi.

- Từng thành viên trong đội đều phải tham gia nếu có người vượt nhiều lần mà có người không vượt đủ lượt xem như đội đó thua cuộc

Trò chơi 4

“TRUYỀN LỆNH CHÍNH XÁC”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện trí nhớ cho quân nhân khi nhận một nhiệm vụ nào đó trong một khoảng thời gian gấp bảo đảm yếu tố bí mật cao.

2. Yêu cầu

Truyền lệnh nhanh, chính xác bảo đảm được nội dung, bảo đảm yếu tố bí mật.

3. Địa điểm

Tại sân đơn vị.

4. Cách chơi

- Người chơi chia thành 2 đội bằng nhau, mỗi đội đứng theo 01 hàng dọc, mỗi người trong đội cách nhau từ 2 – 3 m.

- Cử một người làm đội trưởng đứng đầu đội hình, 01 người làm đội phó đứng cuối đội hình.

- Trước khi chơi quản trò chuẩn bị 2 tờ lệnh (có nội dung giống nhau) tờ lệnh có nội dung ngắn gọn nhưng khó nhớ khoảng từ 4 đến 6 dòng.

***Ví dụ:**

- Tiểu đội "X" có nhiệm vụ đến giờ "G" phải xuất phát theo con đường đất đỏ, đi khoảng 800 m gặp ngã 3 rẽ phải, khi đến chùa "H" dừng lại bắt liên lạc với dân quân địa phương (mật khẩu: hỏi: BẮC AN, đáp: BẾN TẮM) sau đó đợi lệnh tiếp theo.

- Hai đội trưởng nhận lệnh trong vòng 01 phút rồi thu lại lệnh (hai đội trưởng về truyền lệnh đến cuối hàng).

- Hai đội trưởng nhanh chóng về truyền lệnh cho người số 01, người số 01 nhận lệnh và truyền lệnh cho người số 02, cứ như vậy cho đến hết.

- Đội phó là người nhận lệnh cuối cùng phải ghi toàn bộ nội dung tin vừa nhận được và nhanh chóng chạy lên báo cáo, đội nào truyền lệnh nhanh và chính xác sẽ thắng

***Chú ý:**

Quá trình truyền lệnh chỉ nói vừa đủ cho người kế tiếp nghe, không nói quá to, đảm bảo yếu tố bí mật.

5. Đánh giá kết quả

Đội nào truyền lệnh nhanh và chính xác, đội đó sẽ thắng.

6. Giải thưởng:

Do ban tổ chức qui định.

Trò chơi 5 “ĐỒNG ĐỘI”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện sức khỏe dẻo dai, kỹ năng vận động khi vượt qua các chướng ngại vật, tính khéo léo, nhanh nhẹn và tinh thần đoàn kết cho đoàn viên thanh niên.

2. Tổ chức

- Tổ chức cấp Chi đoàn do cán bộ BCH Chi đoàn (hoặc người quản trò) duy trì hoặc chia thành nhiều đội để tham gia chơi. Một lần chơi có hai đội tham gia, mỗi đội có 4 người.

- Thời gian: Khoảng 10 - 15 phút.

3. Phương pháp tiến hành

a. Đối với người quản trò

- Tập trung các đội chơi để phổ biến luật chơi, cách tính thành tích.
- Tiến cử thêm trọng tài, giám sát trò chơi (nếu cần).
- Chơi mẫu trò chơi cho các đội chơi được biết.
- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.
- Phát lệnh bắt đầu và kết thúc trò chơi.
- Ghi nhận và công bố kết quả của các đội chơi đạt được.

b. Đối với đội chơi

- Mỗi đội chơi có 05 người tham gia.
- Thực hiện theo điều khiển, hướng dẫn của người quản trò.
- Tổ chức thành nhiều đội chơi, mỗi đội gồm 4 người chơi chia thành 02 tổ, mỗi tổ 02 người. Khi có hiệu lệnh bắt đầu của người quản trò, người chơi số 01 về tư thế chống đẩy, người số 02 để quả bóng vào giữa lưng người chơi số 01 đồng thời nâng 02 chân của người chơi số 01 lên khỏi mặt đất.
- Cách di chuyển: người số 01 đi bằng 02 tay người số 02 đi bằng 02 chân kết hợp 02 số vượt qua vật cản đã được bố trí.
- Khi vượt qua hết vật cản đến vạch sút bóng người số 02 thả bóng xuống đất giữ bóng. Người số 01 dùng đầu đẩy bóng vào khung thành. Sau đó 02 số vòng bên phải chạy về đích là được tính một điểm.
- Khi tổ thứ nhất về đến vạch xuất phát thì tổ 02 mới bắt đầu chơi. Cứ như vậy hết thời gian chơi đội nào ghi được nhiều bàn thắng hơn là chiến thắng

3. Lực lượng tham gia: Đoàn viên thanh niên trong toàn Chi đoàn.

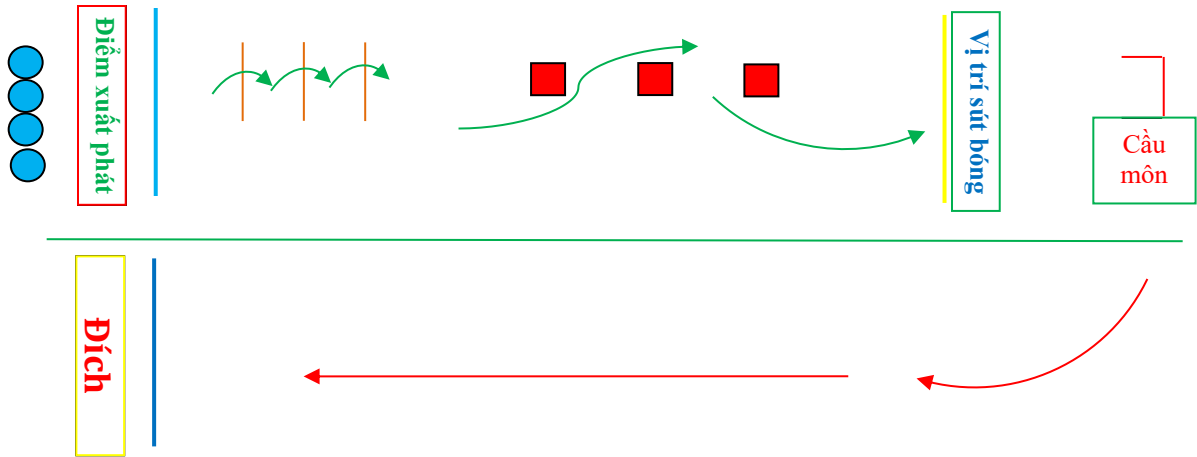
4. Vật chất - Sân bãi: Trò chơi này không đòi hỏi cao về vật chất sân bãi, chỉ cần nơi có khoảng không gian vừa đủ cho chi đoàn sinh hoạt và 5 chiếc ghế nhựa, 4 cọc tre, phấn và một quả bóng.

5. Kinh phí: Không đòi hỏi kinh phí cao, dùng một phần quỹ đoàn của đơn vị để mua quà trao thưởng cho các đội chơi.

6. Luật chơi

- Quá trình di chuyển 02 số không được làm rơi bóng nếu để rơi thì 02 số quay về vạch xuất phát bắt đầu lại.
- 02 số không được chạm vào vật cản và đi đúng theo đường quy định. Số 01 không được dùng tay để chạm bóng.
- Khi tổ thứ nhất về đến vạch xuất phát thì tổ thứ hai mới được xuất phát.

Sơ đồ:



Trò chơi 7 “PHÁO BINH”

1. Hình thức

- Tổ chức thành 2 đội chơi để tham gia (đối với 3 phân đoàn thì lập thành 3 đội, đấu vòng tròn tính điểm).

- Sân thi đấu chia thành $6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$, kẻ 36 ô quân, mỗi ô kích thước 1 m^2 . Trên mỗi ô sẽ đánh số thứ tự từ 1 đến 36, trong mỗi ô đặt 1 bàn đặc. 1 số bàn đặc được vẽ hình xe tăng, vị trí chỉ huy trung đội và các chiến sĩ. Tại vị trí các khẩu đội sẽ cắm cờ chéo xanh tượng trưng trung đội xanh, cờ chéo đỏ tượng trưng đội đỏ, các mục tiêu vẽ màu xanh thể hiện quân đội xanh, vẽ màu đỏ thể hiện quân đội đỏ. Trong 36 bàn đặc sẽ chỉ có 18 bàn đặc có mục tiêu, 9 mục tiêu quân xanh và 9 mục tiêu quân đỏ, bố trí có quy luật theo 2 dạng đội hình cơ bản là chữ A và chữ V.

2. Phương pháp tiến hành

- 2 đội sẽ bốc thăm để lấy lượt thi đấu, nhiệm vụ của 2 đội là hạ khẩu lệnh bắn và tư duy, phán đoán ra cụm mục tiêu, đội hình của đối phương dựa vào 2 dạng đội hình chữ A và V. Khi bắn trúng mục tiêu của đối phương thì sẽ được điểm tương ứng điểm số mục tiêu đó. Khi bắn trúng quân mình hoặc mục tiêu trống thì bị mất lượt, nhường lại quyền bắn cho đội bạn.

*** Ví dụ:** Đội xanh muốn bắn ở số 12 thì hạ khẩu lệnh: “Tọa độ ô 12, bắn!”. Người phục vụ lật ô 12 lên nếu là xe tăng đối phương đội xanh được 5 điểm.

- Cách tính thành tích: 2 đội chơi trong 20 phút, nếu hạ được tất cả các mục tiêu thì tính theo số điểm ghi được còn hết 20 phút thì đội nào có điểm số cao hơn là đội thắng cuộc.

3. Lực lượng tham gia

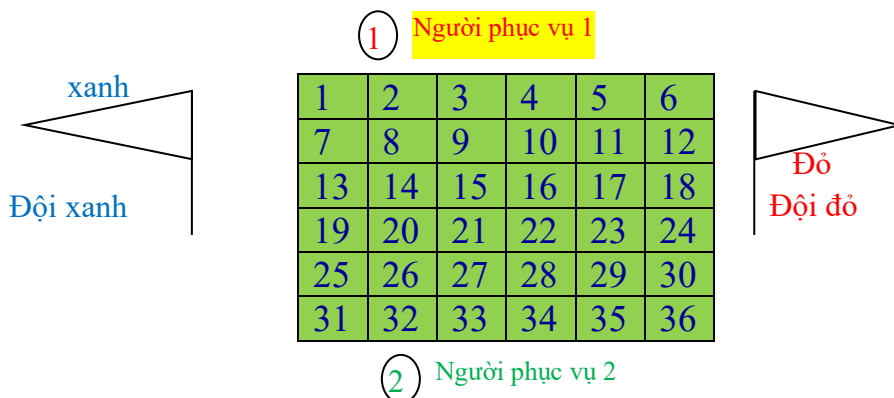
1 đội có 6 thành viên, 2 người phục vụ cho 2 đội, 2 trọng tài ghi điểm.

4. Kinh phí và vật chất bảo đảm








- Kinh phí:

- Vật chất bảo đảm: Phấn màu viết bảng (trắng, xanh, đỏ); Bàn đặc 36 cái; Cờ chéo xanh, cờ chéo đỏ mỗi loại một cái.

MÔ HÌNH SÂN THI ĐẤU



CÁC MỤC TIÊU

Tên	Hình dáng, màu sắc	Điểm	Số lượng
Vị trí chỉ huy	 Xanh	10	1
	 Đỏ		1
Xe tăng	 Xanh	5	2
	 Đỏ		
Trống		0	18
Chiến sĩ	 Xanh	1	6
	 Đỏ		6

Trò chơi 8

“THIÊN TÀI ÂM NHẠC”

1. Hình thức

Chơi theo nhóm, đội.

2. Phương pháp chơi

a. Đối với người quản trò

- Tổ chức thành các đội chơi, quy định vị trí đứng của các đội khi thi, vị trí đứng trả lời câu hỏi.

- Phổ biến luật chơi, cách tính thành tích.

- Tiến cử trọng tài, giám sát trò chơi.

- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.

- Chơi mẫu 1 lần để đội chơi nắm được cách thức chơi.

- Phát lệnh bắt đầu và kết thúc trò chơi.

- Ghi nhận và công bố kết quả đạt được của các đội.

b. Đối với nhóm, đội chơi

Mỗi nhóm, đội chơi gồm 5-7 thành viên.

c. Luật chơi

- Đội thi cử ra 1 thành viên có năng khiếu về âm nhạc để bốc đề thi, sau đó nhận 1 cái còi, và danh sách các bài hát. Người chơi có nhiệm vụ dùng còi thổi thể hiện nhịp điệu bài hát trong danh sách, các thành viên còn lại trong đội nghe tiếng còi thổi để đoán tên bài hát.

- Thời gian mỗi đội tham gia thi là 3 phút.

d. Cách tính thành tích

- Mỗi bài hát đoán đúng được tính 1 điểm.

- Đội có số điểm cao nhất giành chiến thắng.

3. Vật chất bảo đảm

- 1 chiếc còi, đề thi có ghi sẵn danh sách tên bài hát

Trò chơi 9

“TIẾP SỨC ĐỒNG ĐỘI”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện sức khỏe dẻo dai, kỹ năng vận động trong chiến đấu khi vượt qua các chướng ngại vật, tính khéo léo, nhanh nhẹn và tinh thần đoàn kết cho đoàn viên thanh niên.

2. Hình thức tổ chức

- Tổ chức cấp Chi đoàn (hoặc tương đương) do cán bộ BCH Chi đoàn duy trì hoặc chia thành nhiều đội để tham gia chơi. Một lần chơi có hai đội tham gia, mỗi đội có từ 3-5 người.

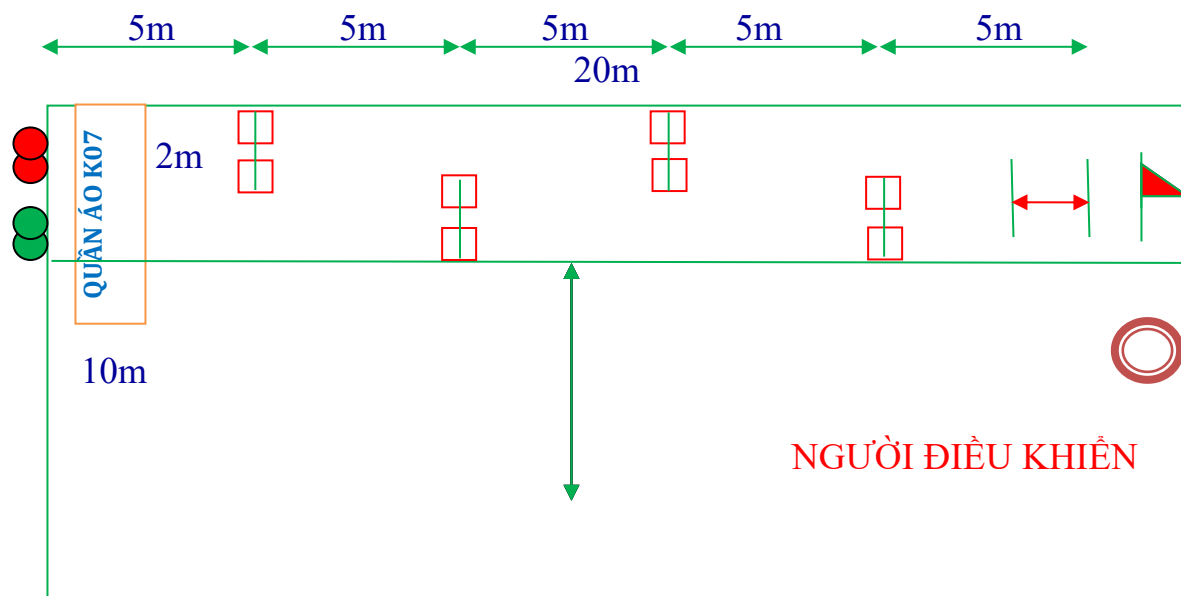
- Thời gian: khoảng 25-35 phút, thi đấu trong giờ nghỉ, ngày nghỉ.

3. Lực lượng tham gia: Đoàn viên thanh niên trong toàn Chi đoàn.

4. Vật chất - Sân bãi

- Vật chất: 8 ghế chiến sĩ, 4 cọc tre, 1 cờ đỏ, 1 đĩa tròn, 3-5 quả chanh, 4 bộ quần áo K07, 4 mũ cối, 4 đôi giày.

Điều kiện sân bãi: có kích thước từ 20x30 m (có thể vận dụng sân bóng chuyền của đơn vị), bằng phẳng, chia sân thành 2 dãy theo chiều dọc, hai dãy khoảng 10 m (theo sơ đồ).



5. Kinh phí: Trao giải cho các đội giành chiến thắng, từ nguồn đoàn phí hàng tháng của đơn vị.

6. Phương pháp tiến hành

- Khi người quản trò ra hiệu lệnh **“Bắt đầu”** thì người chơi nhanh chóng mặc đầy đủ tác phong (giày, quần, áo K07, mũ cối), sau đó thực hiện động tác trườn qua 2 chướng ngại vật đầu, khi đã vượt qua thì tiếp tục thực hiện động tác tác lê qua 2 chướng ngại vật tiếp theo. (4 chướng ngại vật trên xếp theo hình zích zắc)

- Khi đã vượt qua 4 chướng ngại vật trên thì nhanh chóng đứng lên để vượt qua hào 2 m, sau đó vòng qua cờ đỏ đã được bố trí.

- Nhanh chóng cơ động đến vị trí đĩa chanh, dùng miệng ngậm 1 chiếc muỗng và lấy 1 quả chanh (không được dùng tay) cơ động về đích (không được làm rơi chanh), về tới đích thì khéo léo dùng miệng điều chỉnh sao cho chanh rơi vào đĩa đã được bố trí sẵn.

- Khi người chơi thứ nhất đã đưa được quả chanh vào đĩa thì người chơi thứ 2 bắt đầu xuất phát và thực hiện như người chơi thứ nhất và tiếp tục đến người cuối cùng.

- Đội thắng là đội có người chơi cuối cùng về đích với thời gian nhanh nhất và không vi phạm luật chơi.

Phạm luật:

- Khi vượt qua các vật cản làm ngã ghế hoặc làm rơi cọc tre thì quay về vị trí xuất phát.

- Không vượt được hào 2 m thì có thể chạy vòng qua và cộng thêm 5 (s) vào tổng thành tích của đội.

- Bắt buộc người chơi phải vòng qua cờ đỏ rồi mới tiếp tục vượt chướng ngại vật tiếp theo.

- Khi ngậm chanh, chỉ được dùng miệng, nếu dùng tay thì phải thực hiện lại. Khi cơ động về đích nếu rơi chanh thì nhanh chóng cơ động về vị trí ngậm chanh và thực hiện lại.

- Nếu chanh chưa vào đĩa thì người chơi thứ 2 chưa được cơ động.

- Những vi phạm khác tùy theo tình huống người quản trò quy định thêm đảm bảo trò chơi vui nhộn, hấp dẫn, công bằng thu hút đoàn viên thanh niên tham gia.

7. Kinh nghiệm duy trì của người quản trò

- Người quản trò phải làm chủ được mình, phải tự tin, tự nhiên. Nắm được trò chơi, trình tự chơi, luật chơi, cách điều hành... Đặc biệt người quản trò phải làm chủ được mình, không bị chi phối bởi người chơi, phương tiện, vật chất không gian.

- Khẩu khí tác phong dứt khoát, rõ ràng, cứng rắn, ấn tượng, lôi cuốn, thu hút được người chơi, tập thể chơi.

- Quá trình điều khiển trò chơi người quản trò phải bao quát được toàn bộ khu vực vui chơi, có thể sử dụng thêm 3 trọng tài phụ cùng tham gia điều khiển trò chơi. Người quản trò vừa là người điều khiển trò chơi vừa là người thuyết minh cho trò chơi tạo không khí sôi nổi, lôi cuốn đoàn viên, thu hút, tạo hứng thú cho người chơi.

- Quá trình phổ biến cách chơi, luật chơi có thể sử dụng đội mẫu, làm nháp một vài lần để người chơi nắm chắc luật và cách chơi. Tùy theo tình hình thực tế đơn vị mà lựa chọn sân bãi, số lượng người chơi thích hợp.

Trò chơi 10 “THỬ TÀI TRÍ NHỚ”

1. Hình thức

Chơi theo nhóm, đội.

2. Phương pháp chơi

a. Đối với người quản trò

- Tổ chức thành các đội chơi, quy định vị trí đứng của các đội khi thi, vị trí đứng trả lời câu hỏi.

- Phổ biến luật chơi, cách tính thành tích.
- Giới thiệu Ban giám khảo.
- Tổ chức bốc thăm chọn thứ tự chơi và chọn đề thi.
- Điều hành trò chơi, duy trì thời gian.
- Chơi mẫu 1 lần để đội chơi nắm được cách thức chơi.
- Ghi nhận và công bố kết quả đạt được của các đội.

b. Đối với nhóm, đội chơi

Mỗi nhóm, đội chơi gồm 2-3 thành viên tùy theo thời gian và số lượng đề thi đã chuẩn bị.

c. Luật chơi:

- Thành viên thứ nhất của đội 1 ra vị trí chọn đề và thi, thi xong nghe người quản trò thông báo kết quả, về vị trí sau đó đến thành viên thứ nhất của đội 2 thi, cứ như vậy lần lượt các đội chơi thi đến hết các thành viên.

- Mỗi người chơi được chọn đề thi, trong thời gian 1 phút người chơi có nhiệm vụ ghi nhớ tất cả nội dung đề thi. Hết thời gian 1 phút người chơi trả lại đề thi cho quản trò, rồi ghi lại nội dung đã học thuộc lên bảng. Thời gian ghi đề thi lên bảng là 1 phút.

d. Cách tính thành tích:

- Mỗi từ khóa đoán đúng được tính 1 điểm.
- Đội có số điểm cao nhất giành chiến thắng.
- Các từ ghi được khi đã hết thời gian thì không tính điểm.
- Cộng điểm ưu tiên cho đội có khán giả cổ vũ nhiều nhất.

3. Vật chất bảo đảm

a. Đề thi:

Mỗi đề thi gồm 10 từ khóa, nội dung là các số điện thoại, thuật ngữ quân sự, tên môn học, danh nhân,... Số lượng các loại từ khóa có tỉ lệ bằng nhau

***Ví dụ:** Đề thi 01

01696638939	01207562508
Trần Vinh	Triết học
Củ cải	Quân phục
Súng ngắn	Xà đơn
Máy tính	Điện thoại

Trò chơi 11

“CÂU LẠC BỘ THANH NIÊN”

1. Mục đích:

Nhằm xây dựng cho thanh niên một sân chơi lành mạnh, thực sự thu hút được sự quan tâm của các đoàn viên thanh niên trong chi đoàn. Bên cạnh đó tạo được sự hứng thú cho các thanh niên tham gia hoạt động phong trào, cũng như xây dựng các hạt nhân tham gia các phong trào trong đơn vị.

2. Phương pháp tổ chức

- Chi đoàn tổ chức thành lập các câu lạc bộ theo sở thích của các đoàn viên trong chi đoàn và duy trì các câu lạc bộ hoạt động dưới sự chỉ đạo của ban chấp hành chi đoàn.

- Để thành lập các câu lạc bộ chi đoàn sẽ tổ chức cho đoàn viên đăng ký sở thích hoạt động của mình theo chủ đề mà chi đoàn chọn ra. Trên cơ sở đó chi đoàn sẽ tổ chức ra các câu lạc bộ (theo khảo sát thì chi đoàn ta có thể tổ chức thành 3 câu lạc bộ: câu lạc bộ văn nghệ, câu lạc bộ sách, câu lạc bộ thể thao.)

3. Hoạt động

- Chi đoàn sẽ xin ý kiến để các câu lạc bộ có thời gian hoạt động, mỗi tuần từ 1 đến 2 giờ, cuối tháng sẽ tổ chức giao lưu giữa các câu lạc bộ.

+ Câu lạc bộ văn nghệ sẽ tập hợp các đoàn viên yêu thích văn hóa văn nghệ như: đàn, hát múa, chơi các nhạc cụ sáo, kèn....vv. Các thành viên có kinh nghiệm sẽ chỉ dạy lại cho những người chưa biết hoặc chơi kém, từ đó hình thành phong trào văn hóa văn nghệ trong chi đoàn.

+ Câu lạc bộ sách sẽ là sân chơi cho các đoàn viên yêu thích văn hóa đọc, trong câu lạc bộ các thành viên chia sẻ với nhau những quyển sách hay, những bài viết ấn tượng. Cùng chia sẻ với nhau cách thưởng thức một quyển sách, bình luận những bài viết mà mình tâm đắc. Từ đó định hướng văn hóa đọc cho đoàn viên trong chi đoàn.

+ Câu lạc bộ thể thao sẽ là nơi tập hợp các đoàn viên yêu thích hoạt động thể dục thể thao. Các thành viên trong câu lạc bộ chia sẻ với nhau tình yêu với thể thao, họ sẽ dạy nhau chơi các môn thể thao như: bóng đá, bóng chuyền cũng như các môn võ thuật, cách chơi xà, tạ để nâng cao thể lực cho các thành viên trong câu lạc bộ. Từ đó khơi dậy hoạt động thể thao trong đơn vị.

- Vào các buổi sinh hoạt của chi đoàn sẽ tổ chức các câu lạc bộ thể hiện tài năng của mình trước chi đoàn. Câu lạc bộ văn nghệ sẽ biểu diễn các tiết mục văn nghệ. Câu lạc bộ sách sẽ bình luận những bài viết mà các thành viên trong câu lạc bộ tâm đắc. Câu lạc bộ thể thao sẽ biểu diễn các bài võ, biểu diễn thể hình, chi đoàn sẽ bầu ra tiết mục hay nhất để trao giải.

4. Ý nghĩa

Các câu lạc bộ đi vào hoạt động sẽ đáp ứng nhu cầu tìm hiểu và hoàn thiện bản thân của các đoàn viên trong chi đoàn. Các đoàn viên sẽ có cơ hội rèn luyện bản thân trong tập thể cũng như thể hiện mình trước tập thể. Qua các lần hoạt động của câu lạc bộ sẽ giáo dục đoàn viên tránh ý thức tự giác chấp hành các chế độ, nề nếp trong đơn vị.

Trò chơi 12 "VẬN ĐỘNG"

1. Ý nghĩa: Nâng cao sự khéo léo, nhanh nhẹn cho từng người, nâng cao sức khỏe, tinh thần thể thao và đoàn kết trong đơn vị, tạo không khí vui tươi, phấn khởi cho cán bộ, ĐVTN trong các ngày nghỉ, giờ nghỉ. Qua đó, góp phần nâng cao chất lượng học tập, rèn luyện trong đơn vị.

2. Nội dung trò chơi

a. Công tác chuẩn bị

*** Chuẩn bị vật chất:** 16 ghế chiến sĩ, 02 ghế nhựa; 08 cái gậy hành quân, Cáng hành quân dài 04m, d=15cm, 12 đoạn tre dài 2m, d=10cm, cờ đỏ 02 cái, phấn màu, 02 cầu độc mộc, 02 đĩa nhựa, 02 thìa nhỏ.

*** Chuẩn bị đội chơi:** Mỗi đội chơi gồm 10 người (cả nam lẫn nữ), nhanh nhẹn khéo léo, mặc trang phục quần dài áo lót đi giày.

b. Phương pháp chơi

- Từ vị trí Xuất phát 1 cặp cùng chơi chạy tới A nam, nữ giữ bóng giữa 2 đầu bước qua rào tới B (rơi bóng hoặc rơi gậy phải quay lại từ đầu)

- Tại B kết hợp cả 2 bỏ bóng vào sọt. Nam kẹp lựu đạn vào chân, nữ đội mũ cối trên đầu (không bỏ quai) dùng động tác nhảy chụm chân vượt đường đôi đích dắc C. chú ý mũ hoặc lựu đạn bị rơi sẽ phải quay lại vạch xuất phát để cặp chơi tiếp theo chơi.

- Tiếp tục cả hai đội nhau sau đó cùng nhảy sạp qua D (*phạm lỗi phải quay về vị trí ban đầu*).

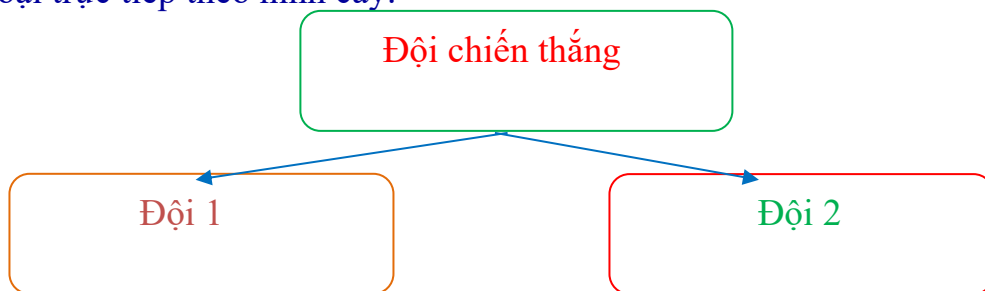
- Sau đó nam dắt nữ qua cầu E (rơi ở cầu phải vượt lại), tiếp tục chạy tới F nam dùng muỗng ngậm ở miệng lấy trái cây chuyên vào muỗng của nữ (cũng ngậm ở miệng). Sau đó, nữ đưa trái cây vào ly ở **Đích**. Sau khi bỏ xong cả 2 chạy vòng ngoài về vị trí xuất phát để cặp tiếp theo tiếp tục xuất phát. (*trái cây rơi phải chạy về, không nhặt lại*).

Thành tích được tính bằng số trái cây được bỏ vào ly.

* Những điểm chú ý:

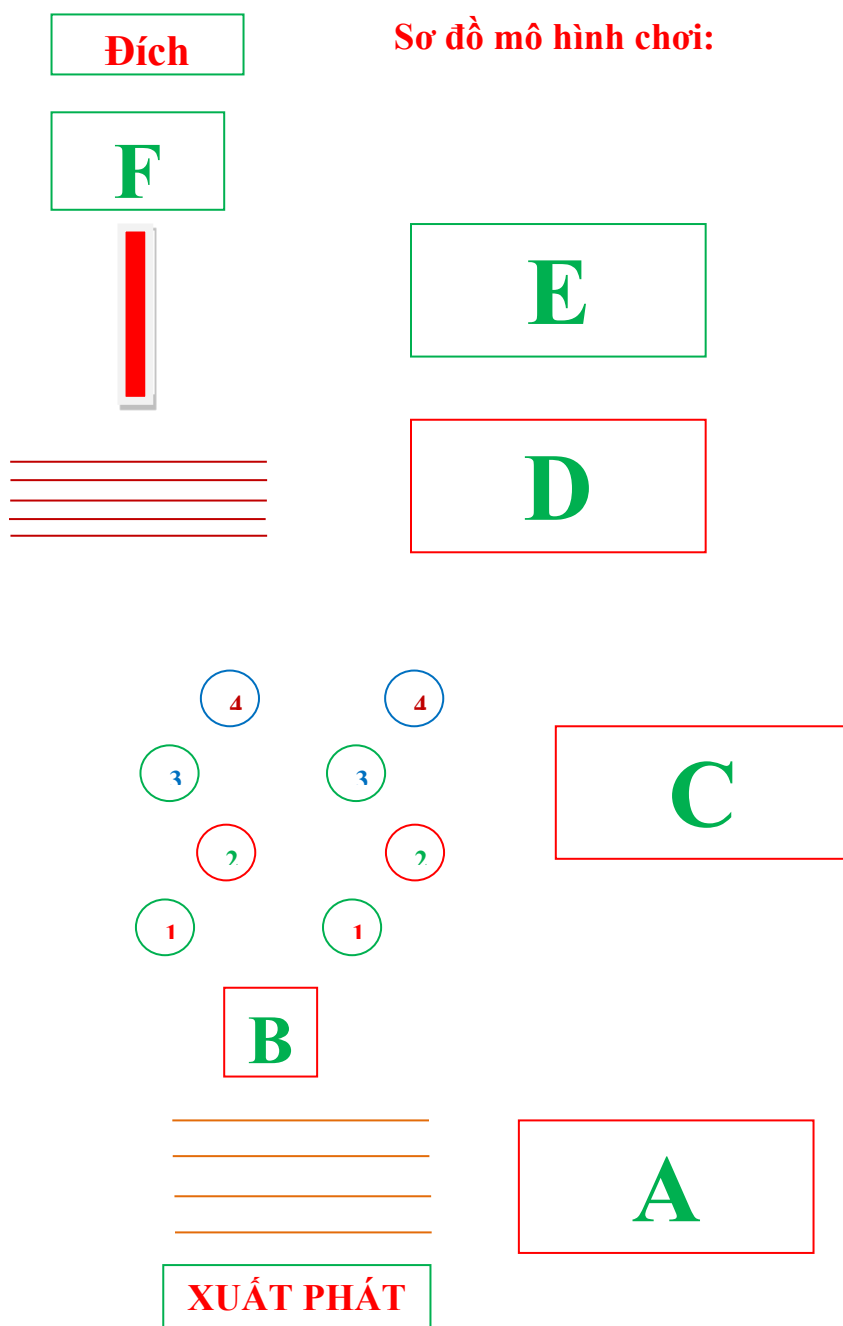
- Khi cặp chơi trước quay về tới vị trí xuất phát thì cặp tiếp theo mới được xuất phát.

- Tổ chức trò chơi trong đơn vị có thể tổ chức thành nhiều đội sau đó chia cặp, chơi loại trực tiếp theo hình cây.



3. Kinh phí và đảm bảo

- Đảm bảo: sân bãi vật chất.
- Kinh phí: Làm, mua vật chất trò chơi; Phần thưởng động viên cho người chơi.



- A: Rào được bố trí cách mặt đất 40cm, cách nhau 30cm
B: Sọt đựng bóng bay
C: Đường đôi đích đặc
D: Đoạn đường nhảy sạp
E: Cầu độc mộc
F: Vị trí chuyển trái cây

Trò chơi 13

"TIẾP SỨC"

1. Ý nghĩa

Nâng cao sự nhanh nhẹn và khéo léo cho từng người, nâng cao tinh thần đoàn kết trong đơn vị, tạo sự vui tươi, phấn khởi, động viên tinh thần học tập của cán bộ chiến sĩ trong ngày nghỉ, giờ nghỉ.

2. Nội dung trò chơi

a. Công tác chuẩn bị:

***. Chuẩn bị vật chất:**

- Lựu đạn: 18 quả.
- 18 bộ trang phục K07, bao xe, mũ mềm.
- 18 ghế chiến sĩ, 9 gậy hành quân, 18 cờ đỏ.

*** Chuẩn bị đội chơi:**

- Tổ chức thành 3 đội chơi thi đấu trực tiếp, mỗi đội = 7 đ/c (trong đó có một đ/c làm thủ môn).
- Trang phục: mặc đồ quần đùi, áo lót, giày vải.

b. Phương pháp chơi:

Khi có lệnh vào vị trí mỗi đội cử một người vào vị trí xuất phát. Người thứ 1 xuất phát xong người tiếp theo tiến vào vị trí xuất phát.

Khi có lệnh **"Bắt đầu"** của người quản trò, người thứ 1 của các đội chạy lên vượt qua vật cản thứ 1 bao gồm 3 hàng cọc ngang (có thể chui, luồn, trườn, bò qua vật cản) sau đó chạy lên vật cản 2 mang mặc quần phục dã chiến vào người và cầm lựu đạn kẹp vào 2 đùi sao cho chắc chắn.

Sau khi hoàn thành xong vật cản 2, người chơi tiếp tục cơ động lên vật cản 3 giậm nhảy vào 6 ô tròn theo sơ đồ ziczac đã bố trí sẵn trên sân, lên đến vị trí ô tròn cuối cùng người chơi tiến hành đặt lựu đạn trên bàn chân đá về hướng thủ môn. Nếu thủ môn chụp được thì người chơi thứ 1 cơ động lên lấy 1 lá cờ vòng về sau qua trái thủ môn chạy về vị trí xuất phát ban đầu.

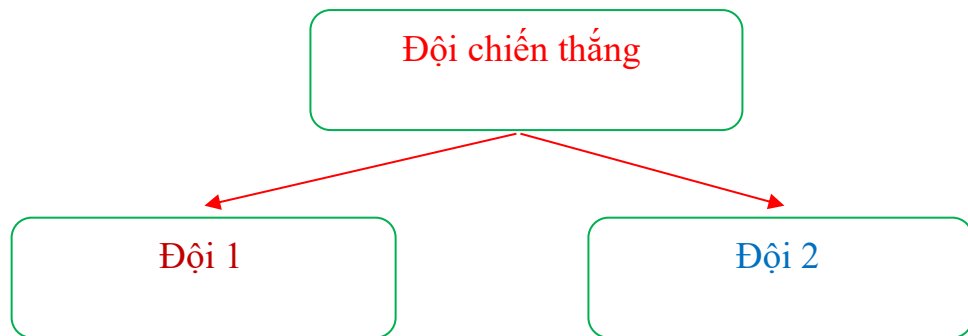
Khi người thứ 1 cầm cờ về vị trí xuất phát thì người chơi thứ 2 tiếp tục cơ động lên. Cứ như thế các đội chơi đến khi lá cờ cuối cùng được mang về sau. Đội nào lấy được 6 lá cờ trong thời gian nhanh nhất sẽ là đội chiến thắng.

*** Chú ý:**

Đối với người chơi khi sút lựu đạn thủ môn không bắt được thì người chơi thứ 2 nhanh chóng xuất phát.

Trường hợp làm rơi hàng cọc ngang ở vật cản 1, chạm vạch ở vòng tròn vật cản 3 thì người chơi nhanh chóng về vị trí ban đầu của vật cản mình sắp vượt qua để tiếp tục lại.

Đối với thủ môn chỉ sử dụng tay trái để bắt.



3. Kinh phí và đảm bảo

- Đảm bảo: sân bãi vật chất.
- Kinh phí:
 - +Làm, mua vật chất trò chơi.
 - +Phần thưởng động viên khích lệ cho người chơi.

Trò chơi 14 "DI CHUYỂN TRÊN GẠCH"

1. Lực lượng tham gia

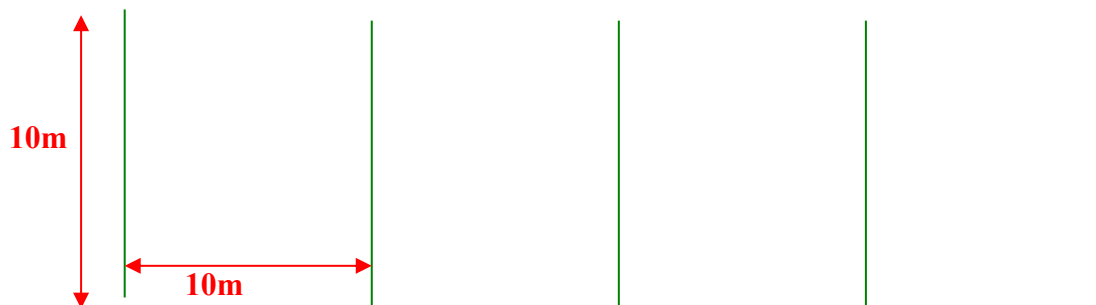
Mỗi đội có 4 thành viên, mỗi chi đoàn có thể lập thành nhiều đội chơi

2. Vật chất bảo đảm: 9 viên gạch, phấn viết bảng (đảm bảo cả 3 đội chơi một lượt)

3. Kinh phí: 20.000đ

4. Cách bố trí

Kẻ 5 vạch ngang song song với nhau dài 10 m, khoảng cách giữa mỗi vạch cách nhau 10 m. Gạch được xếp thành hàng ngang đặt dưới vạch xuất phát.



5. Hình thức và phương pháp tiến hành

Người chơi đầu tiên ngồi trên 2 viên gạch thứ nhất và thứ hai đặt sau vạch xuất phát. Khi được hiệu lệnh của người quản trò thì dùng tay di chuyển viên gạch thứ 3 theo hướng tiến rồi đặt chân lên viên gạch thứ 3. Sau đó kết hợp chân tay di chuyển các viên gạch đến vị trí của người chơi thứ 2 ở vạch thứ 2. Cứ như vậy các thành viên tiếp theo của đội trên từng vạch nhanh chóng di chuyển và

truyền gạch đến người chơi cuối cùng rồi về đích Đội nào về đích đầu tiên là đội giành chiến thắng.

*** Lưu ý:** trong quá trình di chuyển trên các viên gạch, người chơi không được để tay, chân chạm xuống đất. Nếu người chơi ở vị trí nào phạm luật phải quay về vạch xuất phát của mình.

Trò chơi 15 **"AI LÀ NGƯỜI KHÉO LÉO"**

1. Lực lượng tham gia

Mỗi đội chơi gồm 5 thành viên, mỗi lượt chơi sẽ có 2 đội thi đấu với nhau.

2. Vật chất bảo đảm

10 cái bao bố, 12 ghế chiến sĩ, 10 quả bóng bay (đã thổi), 12 viên gạch, 6 gậy hành quân.

3. Kinh phí: 30.000đ

4. Cách bố trí

- Kẻ 4 vạch ngang song song dài 10 m, mỗi vạch cách nhau 10 m.
- Đặt 5 cái bao bố ở vạch xuất phát thứ nhất, ở vạch thứ hai đặt 3 hàng rào cản (mỗi gậy hành quân được đặt ngang trên 2 cái ghế cao khoảng 30 cm, 2 ghế cách nhau 1 m). 5 quả bóng bay đặt ở vạch thứ 3, 6 viên gạch được xếp thành 1 hàng dọc sau vạch 3, mỗi viên cách nhau 1,5 m.



5. Hình thức và phương pháp tiến hành

Ở vạch xuất phát đầu tiên mỗi người chơi sẽ đứng vào 1 cái bao và nhảy tới vạch thứ 2 sau đó rời khỏi bao bố và bò qua các hàng rào cản.

Khi về đến vạch kẻ thứ 3 người chơi sẽ dùng đầu để tung bóng bay đi thành đường đích dốc qua hàng rào để về đích.

Cứ như vậy cho tới thành viên cuối cùng của đội. Đội nào về đích trong thời gian ngắn nhất đội đó sẽ giành chiến thắng.

*** Lưu ý:**

Người chơi khi nhảy bao bố không được buông tay ra, khi bò qua rào cản không được làm chạm vào rào cản, khi tung bóng không được đi ra ngoài

đường biên nếu không sẽ phạm quy và trở về vạch xuất phát tương ứng với mỗi phần chơi

Trò chơi 16 "GIỮ BÓNG VÀ SÚT BÓNG VÀO CẦU MÔN"

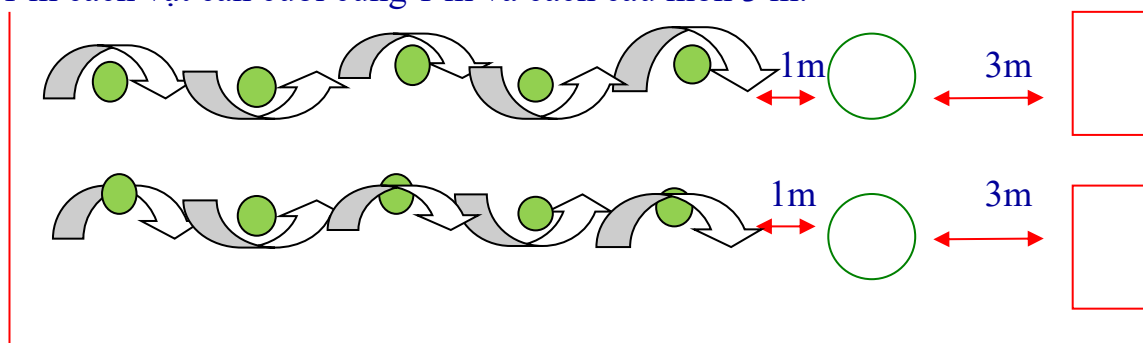
1. Lực lượng tham gia

Chia thành 4 đội chơi, chia thành 2 lượt chơi, mỗi đội gồm 5 thành viên.

2. Vật chất bảo đảm: 8 trụ thẳng cao khoảng 1 m (có thể thay thế bằng gạch ống), 2 thìa nhỏ, 2 quả bóng đá, 2 quả bóng bàn, 2 cầu môn (rộng 1 m, cao 70 – 80 cm).

3. Kinh phí: 40.000đ.

4. Cách bố trí: Kẻ một vạch xuất phát, các vật cản được đặt thành một hàng dọc mỗi cọc cách nhau 70 cm, vật cản thứ nhất cách vạch xuất phát 1 m, hai bên vật cản có đường biên, ở vật cản cuối cùng vẽ một vòng tròn đường kính 1 m cách vật cản cuối cùng 1 m và cách cầu môn 3 m.



5. Hình thức và phương pháp tiến hành

Người chơi thứ nhất miệng ngậm 1 cái thìa có đựng quả bóng bàn và được phát 1 quả bóng đá, người chơi sẽ di chuyển bóng qua các vật cản thành đường zíc zắc đến vị trí sút bóng và sút vào cầu môn. Cứ như thế cho đến người chơi cuối cùng, đội nào sút được nhiều bóng và cầu môn nhất sẽ là đội chiến thắng.

*** Lưu ý:** Quá trình chơi, người chơi không được để bóng đi ra ngoài đường biên của hàng vật cản hoặc làm rơi quả bóng bàn xuống đất, nếu phạm quy phải quay lại vạch xuất phát. Sút vào trong cầu môn mới được tính điểm.

Trò chơi 17 "HÀNH ĐỘNG THEO NGƯỜI CHỈ HUY"

1. Lực lượng tham gia: Khoảng 1 Tiểu đội đến 1 Trung đội.

2. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Đơn vị chọn ra một đồng chí làm người chỉ huy

- Trước khi chơi, người chỉ huy bắt đầu quán triệt: Chỉ tay và các bộ phận trên cơ thể và nêu tác dụng của nó. **Ví dụ:** Tay – làm, mắt – nhìn, chân – đi...

- Khi trò chơi bắt đầu: Người chỉ huy hô, chỉ tay vào bộ phận nào trên cơ thể và nêu đúng tác dụng của nó. Tất cả các thành viên tham gia chơi đều phải đồng loạt chỉ tay vào bộ phận và nêu tác dụng của nó.

- Đối với người chỉ huy có thể đồng thời hô tác dụng và chỉ tay vào bất cứ bộ phận nào đó sai để đánh lừa người chơi. Có thể tăng tốc độ hô. Đối với người chơi nếu hô đúng mà chỉ tay và bộ phận sai thì sẽ bị loại ra khỏi vòng tròn và chịu hình phạt do người chỉ huy hoặc tập thể đưa ra.

*** Lưu ý:** Người chỉ huy cũng sẽ bị phạt nếu sau 10 lượt hô không bắt được người chơi nào.

Trò chơi 18

"ĐI CÀ KHEO DẪN BÓNG"

1. Lực lượng tham gia: Mỗi đội chơi gồm 5 thành viên. Mỗi lần chơi có thể chia thành nhiều đội.

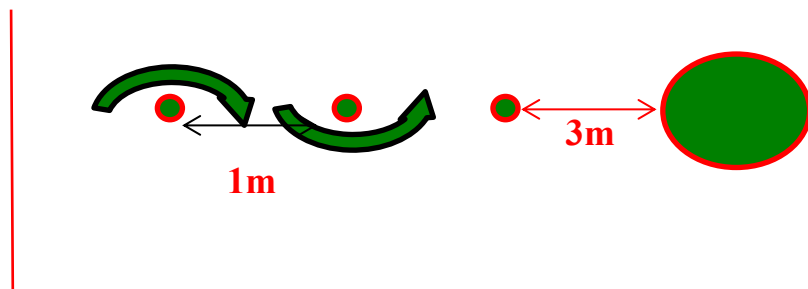
2. Vật chất bảo đảm: 1 cặp cà kheo, 1 trái bóng nhựa. 3 cây gậy (dài 1m, có thể dùng gạch để thay thế).

- Kinh phí: 50.000đ

- Cách bố trí:

- Kẻ 1 vạch xuất phát (chiều dài tùy theo số đội thi đấu). Sau vạch xuất phát là 3 cọc cản được đóng thành 1 hàng dọc, mỗi cọc cách nhau 1m và sau đó là vòng tròn đích cách vạch cản cuối cùng 2 m.

- Cà kheo và bóng được đặt ở vạch xuất phát.



3. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Lần lượt từng người chơi của mỗi đội chơi vào vị trí xuất phát (chưa được lên cà kheo).

- Khi nghe hiệu lệnh xuất phát của người quản trò thì người chơi nhanh chóng lên cà kheo và dẫn bóng qua đường zích zắc lần lượt vượt qua 3 chướng ngại vật rồi đưa bóng vào vòng tròn đích. Sau đó người chơi xuống cà kheo, 2

tay cầm cà kheo và dẫn bóng quay ngược trở lại các chướng ngại vật về vạch xuất phát đưa cho người chơi tiếp theo. Cứ như vậy cho đến người cuối cùng. Đội nào về đích nhanh nhất đội đó giành chiến thắng.

***Lưu ý:** Khi đi trên cà kheo người chơi không được để chân chạm đất hoặc rớt xuống cà kheo, không được làm đổ vật cản. Nếu không sẽ bị coi là phạm luật và phải quay về vạch xuất phát ban đầu.

Trò chơi 19

"RÒNG THIÊNG TÌM MÒI"

1. Lực lượng tham gia: 2 – 3 đội, mỗi đội từ 7 đến 10 người.

2. Vật chất bảo đảm

Môi (do người duy trì chọn), khăn bịt mắt, sân chơi rộng 40x40.

3. Kinh phí: 50.000đ

4. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Mỗi đội xếp thành một hàng dọc, tất cả đều bị bịt mắt và ngồi xổm (trừ người cuối cùng là đứng và cũng không bịt mắt). Nhiệm vụ của người cuối cùng là phải điều khiển toàn đội đi tìm môi bằng cách vỗ vai người phía trước (vỗ 2 vai là đi thẳng, vỗ vai trái là vòng qua trái, ngược lại, bóp đồng loạt 2 vai là dừng lại) cho đến khi tìm được môi được là chiến thắng, môi được bố trí trong sân.

*** Lưu ý:** Trong khi chơi người tham gia phải dùng hành động, tuyệt đối không được dùng lời nói, không để cho ròng bị đứt quãng, nếu phạm quy sẽ phải quay trở về vạch xuất phát đi lại từ đầu.

Trò chơi 20

"ĐOÁN Ý ĐỒNG ĐỘI"

1. Lực lượng tham gia: Khoảng 3 đội, mỗi đội gồm 9 thành viên.

2. Vật chất: 2 bảng đen. Khoảng 27 bức tranh được vẽ hoặc photo.

3. Kinh phí: 20.000đ

4. Cách bố trí

- 2 bảng được bố trí so le nhau (1 trước, 1 sau).
- Bảng 1 dùng để treo 3 tập hình theo thứ tự 1,2,3, cách người diễn tả 10 m (mỗi tập hình tương ứng với 9 tấm hình được chuẩn bị sẵn).
- Bảng 2 dùng để ghi kết quả đoán được, cách người diễn tả hình ảnh 15 m.

5. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Mỗi đội chơi cử ra 1 thành viên có khả năng linh hoạt và tiếp thu nhanh để đoán ý của các thành viên của đội mình (đứng ở vị trí bảng 2).
- Sau đó lần lượt từng thành viên còn lại của đội lên chọn 1 trong 24 hình có trên bảng, rồi diễn tả cho đồng đội mình biết đó là vật gì, người đoán phải ghi kết quả lên bảng 2. Qua 3 đội chơi, đội nào có dự đoán chính xác nhất và nhanh nhất sẽ dành được chiến thắng.

***Lưu ý:**

Mỗi đội chỉ có thời gian 3 phút để diễn tả hình ảnh có trên hình (mỗi thành viên trong đội chơi chỉ diễn tả 1 tấm hình), các tập hình được úp ngược vào trong bảng. Người diễn tả chỉ dùng hành động không được dùng lời nói, nếu vi phạm sẽ bị loại bỏ lượt thi đó. Số lượng các đội tham gia không giới hạn, số lượng hình ảnh tùy thuộc vào số lượng người tham gia.

**Trò chơi 21
VỐT NGỌC TRAI**

1. Lực lượng tham gia: 2 đội, mỗi đội 9 thành viên.

2. Vật chất bảo đảm

20 quả cau, 4 chậu nhôm, 4 ghế nhựa, 2 muống, 3 hàng rào (ban tổ chức tự chọn loại hình rào cản).

3. Kinh phí: 50.000đ

4. Cách bố trí

Vị trí mỗi đội có một chậu được đựng đầy nước chứa những quả cau bên trong, một chậu còn lại được đặt sau vạch xuất phát (chậu ở vạch xuất phát cách chậu ở tuyến trên 15 m), 3 hàng rào cản được đặt giữa 2 chậu (mỗi rào cản cách nhau 1 m), rào cản thứ nhất và rào cản thứ 3 cao 1 m, rào cản thứ 2 cao 0.5 m.

5. Hình thức và phương pháp tiến hành

Mỗi đội tham gia chơi xếp thành 1 hàng dọc, sau khi nghe hiệu lệnh của trọng tài người đầu tiên của đội phải dùng miệng giữ lấy muống và chạy lên phía trước vượt qua 3 hàng rào cản để đến vị trí chậu nước chứa những quả cau, sau đó dùng muống vớt trái cau trong chậu và theo đường cũ mang về vị trí xuất

phát đề vào chậu, tiếp theo đến từng thành viên trong đội (mỗi đội có thời gian 5 phút để thực hiện, khi hết giờ đội nào có số lượng quả cau nhiều hơn sẽ dành chiến thắng)

***Lưu ý:**

Mỗi lần vớt chỉ được vớt 1 quả, người nào vấp phải hàng rào cản hoặc để rơi quả cau trên đường di chuyển về vị trí xuất phát thì phải trở về vị trí trước đó để tiếp tục thực hiện lại. Số lượng các đội không hạn chế, có thể đầu xoay vòng để tìm ra đội thắng.

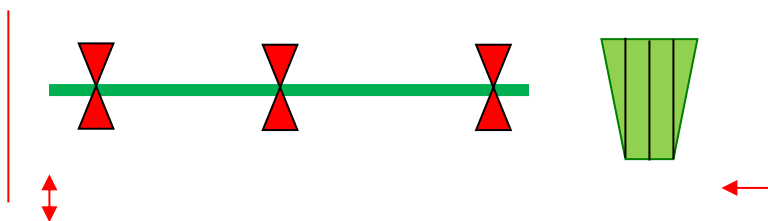
Trò chơi 22 "ĐI CẦU KHỈ"

1. Lực lượng tham gia: Không giới hạn người chơi (được chia làm nhiều đội có số thành viên bằng nhau).

2. Vật chất đảm bảo: 1 cây tre to (dài 5 m), 3 ghế chiến sĩ, 10 quả bóng bay (đã thổi căng hơi), sọt đựng bóng bay

3. Kinh phí : 30.000 (đ)

4. Cách bố trí: Như hình vẽ



5. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Lần lượt từng thành viên của mỗi đội miệng ngậm bóng bay đi qua cầu rồi bỏ bóng bay vào sọt. Thành viên thứ nhất khi về tới đích thành viên thứ hai mới được xuất phát. Cứ như vậy cho đến người chơi cuối cùng. Trong vòng 5 phút đội chơi nào có số bóng bay nhiều nhất đội đó giành chiến thắng.

*** Lưu ý:**

Người chơi khi đi qua cầu không được để chân chạm đất, không được dùng tay chạm bóng và không được để bóng bể. Nếu không phải quay trở lại vạch xuất phát. Khán giả bên ngoài không được trợ giúp đội chơi của mình.

Trò Chơi 23

"BỊ MỜI RA"

1. Lực lượng tham gia

Gồm 2 đội A và B, mỗi đội 5 người (số lượng người chơi tùy theo người tổ chức quy định).

2. Vật chất bảo đảm

1 sân hình chữ nhật rộng khoảng 200m², 01 quả bóng chuyên.

3. Kinh phí: 70.000đ.

4. Cách bố trí

Sân chơi được chia thành 2 phần bằng nhau, được ngăn cách bởi một vạch vôi trắng, các thành viên trong đội được xếp thành 1 hàng ngang đối diện nhau.

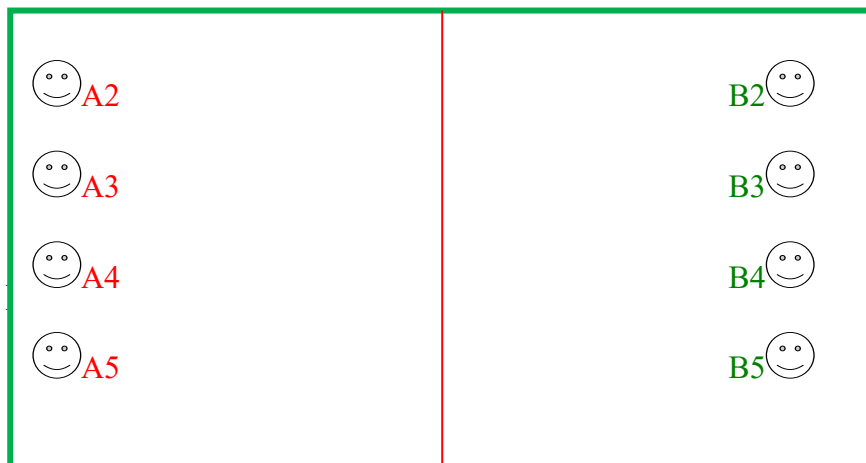
5. Phương pháp tiến hành

Mỗi đội đứng vào phần sân của mình và chọn một thành viên của đội để đứng sau lưng của đội bạn. Hai đội rút thăm để chọn quyền ném bóng trước.

*** Ví dụ:** Đội A được ném bóng trước, thì đứng phía ngoài của đội A (trên phần sân đội B) được giữ bóng và được ném bóng vào một trong những người của đội B, hay chuyền bóng giữa các thành viên trong đội để ném vào đối phương. Đội B phải di chuyển và né không để bóng chạm vào mình, song phải chờ bóng chạm đất đội lên mới được chụp lấy bóng để ném trả lại đội A.

- Nếu bóng trúng vào thành viên của đội nào thì người đó bị mời ra khỏi sân, sau một thời gian đã ấn định, đội nào có số người trên sân nhiều hơn thì đội đó giành chiến thắng.

*** Lưu ý:** Thành viên đứng đằng sau của mỗi đội không được vào sân của đội bạn để đón bóng và không để rút bóng ra khỏi tay mình khi đồng đội chuyền qua, nếu để rút thì phải trả bóng lại cho đội bạn.



Trò chơi 24

“BƯỚC CHÂN MUỖ LƯỢC”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện khả năng khéo léo

2. Thể lệ trò chơi

- Ban tổ chức cho kẻ 2 đường thẳng song song cách nhau 1 m tượng trưng cho 1 con đường, khoảng 3 m tạo thành khúc cua, kẻ tiếp đến điểm giải đáp câu hỏi trắc nghiệm. Từ điểm giải đáp câu hỏi trắc nghiệm kẻ con đường rộng 1 m về vị trí điểm đích (bằng với điểm xuất phát là đầu con đường gấp khúc).

- Các đội chơi được chia làm nhiều cặp số chẵn và lẻ liên tiếp. Số lẻ bị mất công số chẵn đi qua con đường gấp khúc (quá trình đi số chẵn có thể dùng lời nói dẫn đường cho số lẻ) đến vị trí giải đáp câu hỏi trắc nghiệm, số lẻ mở mắt ra cùng với số chẵn giải đáp câu hỏi trắc nghiệm nếu trả lời đúng thì số chẵn và số lẻ được 1 cây cờ cùng nhau qua đoạn đường về đích (nếu trả lời câu hỏi trắc nghiệm sai thì 2 số chạy nhanh trên con đường rộng 1 m để cặp sau tiếp tục thực hiện phần thi), 2 số đến đoạn đường về đích thì dùng ngực giữ chặt quả bóng và về đích, nếu trên đường về quả bóng rơi khi chưa đi hết đoạn đường đó thì quay lại điểm giải đáp câu hỏi trắc nghiệm và tiếp tục đem quả bóng về.

- Mỗi lần thành công mỗi đội được 1 cây cờ, cứ thực hiện liên tiếp khi nào đội đạt được đủ 5 cây cờ trước thì sẽ là đội chiến thắng. Nếu hết thời gian đội nào nhiều cờ hơn thì sẽ là đội chiến thắng.

- Thời gian cho mỗi lượt chơi là 20 phút.

*** Chú ý:**

- Quá trình đi nếu giảm phải vạch kẻ của đường là phạm quy xóa bỏ thành tích lượt chơi đó của cặp đó.

- Trọng tài phải được lấy từ các phân đoàn và chấm chéo lẫn nhau.

- Trò chơi được tổ chức thành 2 vòng: vòng 1 gồm 3 lượt chơi để tìm 3 đội thắng cuộc để chơi vòng thứ 2 xếp hạng.

3. Lực lượng tham gia

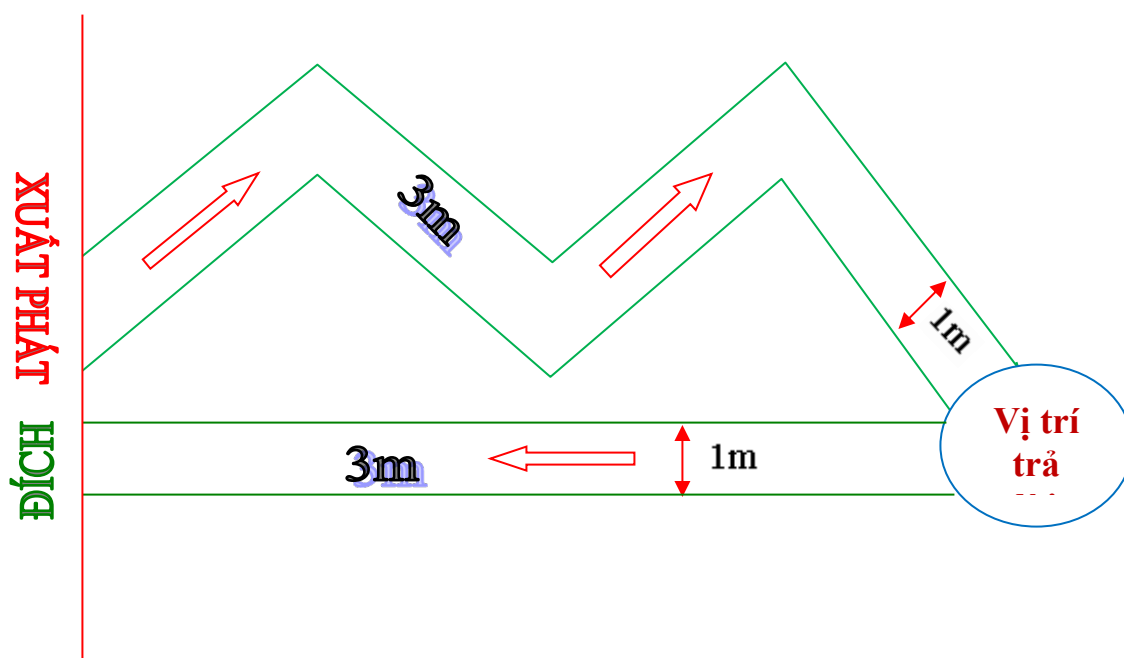
Toàn chi đoàn, mỗi phân đoàn cử ra 3 đội chơi, mỗi đội 10 người (số lượng người của mỗi đội có thể thay đổi tùy thuộc vào quân số của chi đoàn) và lực lượng trọng tài mỗi liên phân đoàn là 2 đồng chí.

4. Kinh phí trò chơi

Tùy vào kinh phí của chi đoàn mà xác định phần thưởng phù hợp cho 3 đội nhất, nhì, ba.

5. Vật chất bảo đảm: Sân: rộng 20 – 30 m, dài 30 – 40 m.
- Vật chất: 3 quả bóng chuyên, 3 ghế, phấn kẻ.

Sơ Đồ Trò chơi: BƯỚC CHÂN MUỖ LƯỢC



Trò chơi 25 “THẺ TRÍ SONG TOÀN”

1. Ý nghĩa

2. Thể lệ trò chơi

a. Vòng 1:

- Mỗi đội cử ra 1 người chơi và vị trí tại nơi xuất phát. Sau đó đội thứ nhất chọn nội dung và câu hỏi. Tiếp theo người dẫn chương trình đọc nội dung câu hỏi và đưa ra các đáp án: a, b, c. Các đội chơi phải nhảy bao bố 1 đoạn khoảng 5 m đến vị trí của các bong bóng đặt trên bàn và thổi thật nhanh mạnh cho bong bóng bể, rồi chạy thật nhanh đến vị trí trả lời để ghi đáp án mà mình cho là đúng lên bảng đen.

- Cách tính điểm: đội nào ghi đáp án nhanh nhất được 2 điểm, thứ 2 được 1 điểm, đội sau cùng không được điểm. Phạm quy không được điểm như: chưa có lệnh “5 giây bắt đầu” sau khi đọc xong câu hỏi của người dẫn chương trình mà xuất phát trước, hay dùng tay bấm bong bóng cho bể, đồng đội phía ngoài nhắc đáp án.

- Cứ như thế đến đội thứ 2, thứ 3, tiếp tục chọn nội dung câu hỏi (khoảng 10 câu). Đồng thời trong 10 câu hỏi có 3 câu may mắn, nếu đội nào chọn được và trả lời đúng thì số điểm ghi được sẽ nhân đôi, sai không bị trừ điểm.

b. Vòng 2: Hình thức như Vòng 1, chỉ khác:

- Câu hỏi lúc này do người dẫn chương trình đưa ra không có đáp án mà các đội chơi phải tự đưa ra đáp án (Lúc này 3 đồng chí thành lập thành 1 nhóm để chọn câu hỏi, thảo luận và đưa ra kết quả).

- Chặng thứ 2 có sự thay đổi, đó là: Thay vì đến vị trí thổi bong bóng thì lúc này các đội chơi phải dùng miệng cắn 1 cái muỗng và múc những quả bóng bàn trong 1 cái chén đặt trên ghế để đưa đến 3 cái chén đặt cách đó 5 đến 10 m, sau đó ghi kết quả lên bảng.

*** Chú ý:**

Các câu hỏi phải liên quan đến nội dung học tập, sắp kiểm tra, thi của đơn vị để nhằm củng cố, kiểm tra kiến thức, khả năng nắm bài của đoàn viên để có phương pháp, cách thức tổ chức cho đơn vị học tập, ôn luyện một cách hiệu quả.

Trong điều kiện có thể chuẩn bị tiết mục văn nghệ xen giữa 2 vòng chơi để tạo thêm không khí sôi nổi, trẻ trung trong phần thi.

- Có phần thưởng để động viên khích lệ tinh thần các đội chơi.

c. Kết thúc: Cộng điểm 2 vòng lại đội nào cao điểm nhất giành chiến thắng.

3. Vật chất bảo đảm

6 cái bao, 40 quả bong bóng, 3 quả bóng bàn, 6 chén ăn cơm, 6 cái ghế, 1 bảng viết phân

Sơ Đồ Trò chơi: THỂ TRÍ SONG TOÀN



Xuất Phát

5m

Vị trí thổi
bong bóng

5m

Vị trí
Trả lời câu hỏi

Trò chơi 26

“ĐUA THUYỀN TRÊN CẠN”

1. Ý nghĩa

2. Thể lệ trò chơi

- Để phát huy được sức mạnh, đoàn kết thống nhất và sự khéo léo của bộ đội, mỗi phân đoàn cử ra 3 đội chơi, mỗi đội từ 6 đến 7 đồng chí, tương đương

với 18 đến 21 đồng chí sẽ tham gia trò chơi. Căn cứ vào thời gian và công tác của đơn vị có thể tổ chức thêm đội chơi hoặc thêm lực lượng.

- Trò chơi là đua thuyền trên cạn, lấy tay làm mái chèo. Có 2 vạch kẻ ngang cách nhau $\frac{1}{2}$ sân bóng chuyền hoặc dài hơn. Vạch thứ nhất là vạch xuất phát và cũng là vạch đích, vạch thứ 2 là vạch mà các thuyền phải quay cua lại phía sau.

- Từng đồng chí trong đội chơi ở tư thế ngồi: đồng chí số 1 ngồi xuống hai chân co đạp xuống đất tự nhiên, hai tay chống hai bên hông làm mái chèo. Đồng chí thứ 2 ngồi tương tự chỉ khác hai chân gác lên đùi trong lòng đồng chí số 1. Cứ như vậy đến đồng chí số 3, 4, 5, 6, 7, ...

*** Chú ý:**

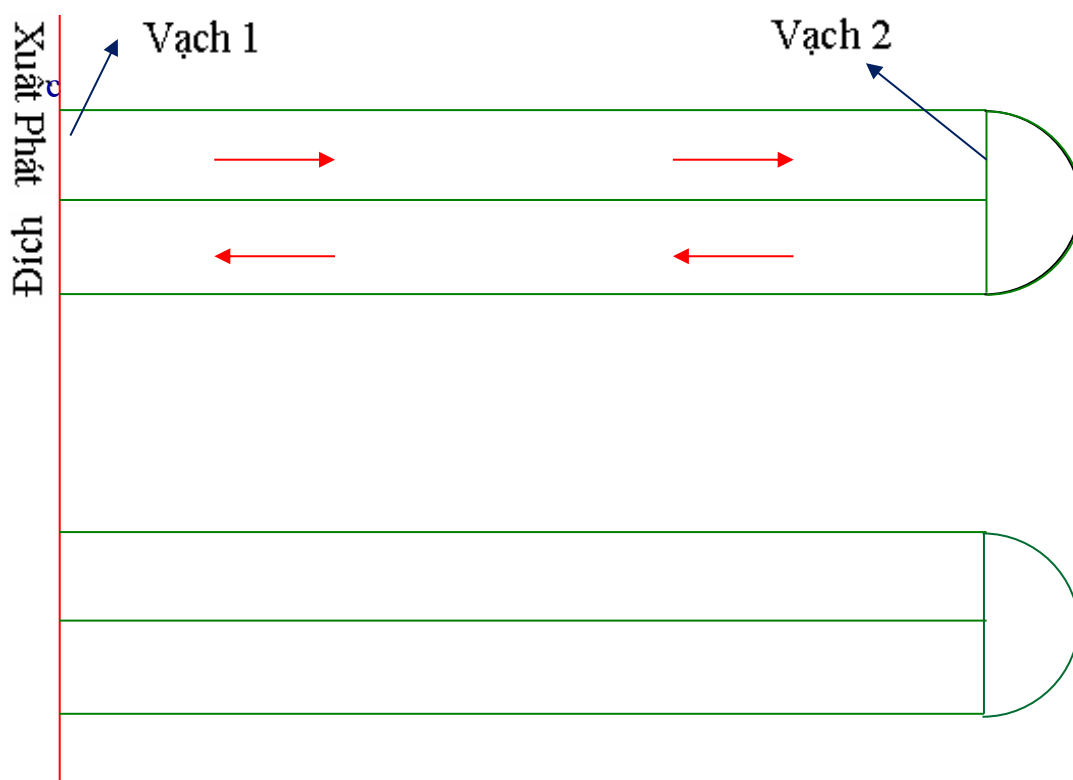
- Chỉ đồng chí số 1 là được chạm chân xuống đất.
- Có 2 cây cờ: 1 cây ở vị trí xuất phát và đích, 1 cây ở vị trí mà các thuyền phải qua qua cờ và về đích, tránh không làm ngã cờ.
- Thuyền số 1 về đích thì thuyền số 2 bắt đầu đua cứ như thế đến hết số thuyền.
- Có thể thêm cờ ở đoạn giữa để làm tăng thêm chương ngại vật.

3. Lực lượng tham gia

Toàn đơn vị, có thể theo các tiểu đội

4. Vật chất bảo đảm: 2 – 3 cây cờ đỏ

5. Sơ đồ trò chơi



Trò chơi 27 “ĐƯỜNG ĐẾN KHUNG THÀNH”

1. Ý nghĩa

2. Cách thức chơi

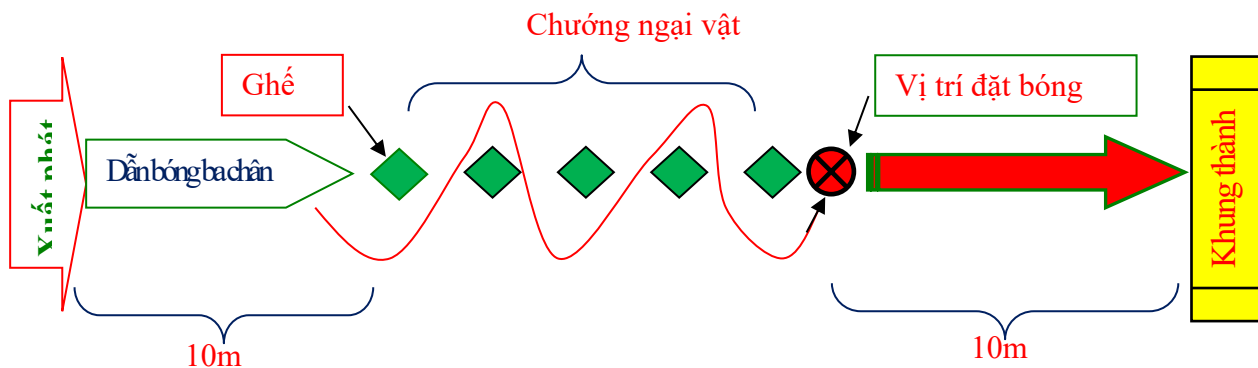
- Tổ chức thành 3 đội chơi, mỗi đội chơi gồm 10 người và mỗi lượt chơi chỉ có 1 đội. Thứ tự lần lượt từng đội một.

- Từ điểm xuất phát 2 người trong 1 đội ra đứng tại vị trí xuất phát. Hai người đứng sát nhau, dùng một sợi dây chuẩn bị sẵn buộc vào chân của 2 người (chỉ buộc vào chân sát nhau làm sao để khi di chuyển hai người chỉ di chuyển bằng 3 chân). Nhiệm vụ của hai người là dẫn bóng bằng chân bị buộc đi từ vị trí xuất phát đến khu vực vượt chướng ngại vật. Chướng ngại vật được bố trí bằng 5 chiếc ghế, mỗi ghế cách nhau 75 (cm) theo hình dốt dắc. Dẫn bóng qua chướng ngại vật nhưng không được chạm vào vật cản (nếu chạm thì quay lại tiếp tục vượt vật cản). Dẫn bóng đến vị trí đặt bóng, hai người sử dụng chân bị buộc sút quả bóng vào khung thành (cách khoảng 10 m), sau đó cởi dây ra và chạy về để 2 người tiếp theo trong đội chơi đến khi hết lượt trong 1 đội thì đội khác tiếp tục chơi. Đội nào đưa bóng vào khung thành trong thời gian ngắn nhất và nhiều nhất là đội chiến thắng

3. Vật chất

- 1 quả bóng đá
- 1 sợi dây 1 (m)
- 5 chiếc ghế và 1 khung thành

4. Sơ đồ trò chơi



Trò chơi 28

“THỬ THÁCH CHIẾN SĨ”

1. Ý nghĩa

2. Cách thức chơi

Mỗi lượt chơi gồm có 3 đội, mỗi đội 3 thành viên.

- Chiến sĩ 1 từ vị trí xuất phát cơ động khoảng 10 (m) đến vị trí đặt bộ K07 và tiến hành thay đồ. Thay đồ xong cầm cờ chạy đến vị trí bố trí vật cản cách đó 10 (m), khi đến vị trí bãi vật cản thì trao cờ và đồ K07 cho chiến sĩ 2.

- Chiến sĩ 2 mặc đồ K07 (nhận từ chiến sĩ 1) cầm cờ chui qua hàng rào vật cản. Sau khi chui qua vật cản cầm cờ tại vị trí và cởi đồ K07 trao cho chiến sĩ 3.

- Chiến sĩ 3 sau khi mặc đồ K07 thì chạy đến vị trí trả lời câu hỏi. Tại đó, chiến sĩ 3 phải trả lời 03 câu hỏi do ban tổ chức đặt ra (hình thức trắc nghiệm) sau khi trả lời xong cơ động đến vị trí đặt súng và quay về điểm xuất phát.

3. Những quy định và cách tính thành tích

- Khi mặc đồ K07 phải cài hết nút áo, kể cả tay áo.

- Khi chui qua hàng rào nếu làm rơi 1 rào bị cộng 5 (s) vào thành tích của đội, 2 rào thì phải vượt lại, 3 rào xóa thành tích.

- Khi trả lời câu hỏi chỉ trả lời A, B, C hoặc D, không đọc câu hỏi và đáp án. Nếu trả lời 2/3 câu thì được đi tiếp. Trả lời sai 2 câu phải trả lời bộ câu hỏi khác, mỗi lần đổi câu hỏi sẽ cộng vào thành tích chung 2 giây, nếu đổi 3 lần xóa thành tích.

- *Cách tính thành tích* : Từ lúc xuất phát đến lúc chiến sĩ 3 về vị trí xuất phát, cộng thêm thời gian vi phạm. Đội nào về đích với thời gian ngắn nhất là đội giành chiến thắng.

4. Vật chất bảo đảm

- Đồ K07 : 03 bộ

- Súng AK : 03 khẩu

- 12 thanh rào (mỗi thanh treo 01 ly nước)

- Ghế học viên (thùng cát tông tương đương : 24 cái)

- Cờ: 3 cây

- 4 bộ câu hỏi trắc nghiệm, mỗi bộ 3 câu hỏi trắc nghiệm chọn A,B,C,D.

Trò chơi 29

“CẬP ĐÔI HOÀN HẢO”

1. Ý nghĩa

Rèn luyện tính khéo léo, tinh thần đồng đội.

2. Cách thức chơi

- Mỗi đội chơi gồm 2 người thi đấu với các đội khác theo thể lệ đấu loại trực tiếp.

- Luật chơi: 2 người chơi mang số 1 và số 2

- **Ở vị trí xuất phát:**

Số 1 và số 2 đứng sau vạch xuất phát, số 1 trong trạng thái bịt mắt được lệnh trọng tài, số 2 nhanh chóng thực hiện thao tác tháo súng (súng do Ban tổ chức chuẩn bị, không có hộp tiếp đạn) Sau khi lắp xong, số 2 tiếp tục hướng dẫn cho số 1 vượt qua chướng ngại vật số 1 của ban tổ chức

*** Chú ý:** chỉ dùng lời nói không dùng động tác để hướng dẫn

Đến vị trí A, số 1 được cấp 1 gậy đập. Lúc này nhiệm vụ của số 1 là đập vỡ bình nước của Ban tổ chức chuẩn bị, treo cách mặt đất 1,5 (m). Chú ý số 1 đứng sau vạch cách bình nước 1m. Sau khi thực hiện xong, số 1 được tháo khăn bịt mắt, tiếp tục thực hiện nhiệm vụ 2.

Đến vị trí B, Ban tổ chức chuẩn bị 4 quả lựu đạn, 2 đoạn dây, nhiệm vụ số 2 là 2 người chơi phải cột 2 đoạn dây vào 2 trái lựu đạn và cột dây vào người ở thắt lưng phía sau mình làm sao thực hiện động tác đưa 2 trái lựu đạn còn lại vào ô tròn cách đó 0,5 (m).

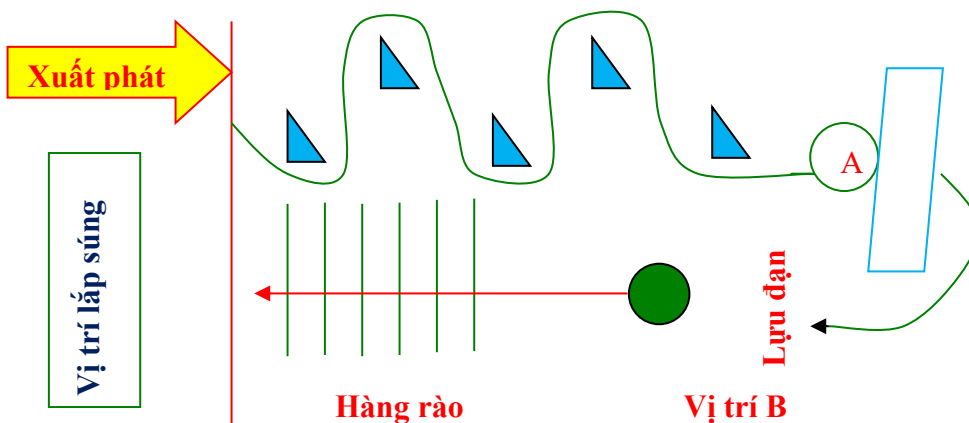
Sau khi đã làm xong, đội chơi sẽ nhận được hộp tiếp đạn, tiếp tục thực hiện chướng ngại vật 2.

Chướng ngại vật 2 gồm có 6 hàng rào chui cách mặt đất 40 (cm), hàng cách hàng 2 (m), hàng rào có treo vật cản (ly nước). Nhiệm vụ của người chơi thực hiện động tác trườn bò để vượt qua, thứ tự số 1 và số 2 (số 2 mang hộp tiếp đạn).

Sau khi chui qua, số 1 nhận hộp tiếp đạn, số 2 và thực hiện động tác lắp súng, đội nào lắp xong trước sẽ chiến thắng.

3. Vật chất bảo đảm: 2 khẩu AK, 8 quả lựu đạn, 2 gậy đập, 2 khăn bịt mắt, 12 gậy làm hàng rào, 10 cờ, bình nước, dây cột, 2 bàn lắp súng, một số vật chất khác

4. Sơ đồ trò chơi



Trò chơi 30 **“TRÒ CHƠI QUÂN SỰ K91”**

1. Ý nghĩa

Rèn luyện sức khỏe, tinh thần khéo léo, linh hoạt

2. Hình thức và phương pháp

a. Các Mục tiêu vượt qua gồm 6 Mục tiêu.

- Mục tiêu 1: Vượt hàng rào cản
- Mục tiêu 2: Bóc thăm may mắn
- Mục tiêu 3: Diệt địch bằng lựu đạn
- Mục tiêu 4: Vượt tường 1,2m
- Mục tiêu 5: Bịt mắt đập bóng
- Mục tiêu 6: Tăng tốc về đích.

b. Cách bố trí, thể lệ, phương pháp tổ chức.

- Sơ đồ trò chơi: *(Có sơ đồ riêng)*

- **Mục tiêu 1:** Được xếp 2 hàng ghế song song nhau ở mỗi đội chơi, mỗi hàng ghế xếp thành 4 ghế, giữa 2 ghế cách nhau 15 – 20 (cm); giữa cặp ghế đầu và cặp ghế sau cách nhau 50 (cm). Xếp ở mỗi hàng ghế 2 cọc phụ (ở hàng ghế đối diện nhau) song song nhau, khoảng cách 2 cọc phụ vừa đủ để người tham gia chơi có thể vượt qua dễ dàng, cứ như vậy xếp thành 8 cọc phụ song song nhau.

Đối với cặp Mục tiêu đầu (2 ghế đầu) người chơi vượt qua bằng cách luồn chân qua từng khe giữa 2 cọc phụ sao cho hai chân đều phải đặt xuống đất trước khi vượt qua khe tiếp theo. Hết cặp ghế đầu người chơi tiếp tục vượt qua hàng ghế tiếp theo nhưng thực hiện động tác luồn dưới hàng ghế. Nếu vượt qua được thì tiếp tục vượt qua các Mục tiêu tiếp theo.

- **Mục tiêu 2:** Bố trí một ghế, 1 bàn đặc và 5 miếng giấy (3 miếng có chữ “Không có” và 2 miếng có chữ “Có”) ở mỗi đội chơi.

Sau khi vượt qua Mục tiêu 1 tiếp tục cơ động lên Mục tiêu 2 và bóc thăm may mắn có 5 miếng giấy được đặt sẵn xuống bàn đặc, nếu bóc thăm trúng miếng giấy có chữ “Có” thì tiếp tục cơ động lên Mục tiêu 3 và ngược lại thì quay lại vị trí cũ để người chơi tiếp theo tiếp tục chơi.

- **Mục tiêu 3:** Bố trí 4 quả lựu đạn giả và một bia số 6 ở mỗi đội chơi.

Sau khi vượt qua Mục tiêu 2 nhanh chóng cơ động lên vị trí ném lựu đạn và thực hiện động tác ném (có thể nằm, quỳ, đứng theo quy định riêng của BTC) vào Bia số 6, ném hết 4 quả nếu trúng bia sẽ tiếp tục cơ động ngược lại quy về vị trí xuất phát để người chơi tiếp theo có thể chơi tiếp.

- **Mục tiêu 4:** Bố trí một tấm phản giương và 2 cọc phụ chống ở mỗi đội chơi (phản giương tượng trưng cho tường 1,2 m).

Sau khi vượt qua được Mục tiêu 3 nhanh chóng nhảy qua tường 1,2 (m).

- **Mục tiêu 5:** Cách bố trí: Kẻ một vạch ngang phía trước Mục tiêu 4 khoảng 5 (m), ở đó bố trí 1 khăn bịt mắt, một cái gậy và 5 cờ đỏ. Phía trước cách 8 (m) treo một trái bóng, cao hơn so với mặt đất 2 – 2,2 (m).

Sau khi vượt qua Mục tiêu 4 nhanh chóng cơ động đến vạch kẻ ngang phía trước, dừng lại cầm gậy trên tay và có người hỗ trợ bịt khăn che kín mắt. Sau đó tại vị trí xoay người 3 vòng rồi mới bắt đầu tiến về phía quả bóng đã được bố trí sẵn.

- **Mục tiêu 6:** Đây là giai đoạn tăng tốc về đích, người chơi sau khi đã đập trúng quả bóng nhanh chóng cơ động lên tới vạch kẻ ngang tại điểm xuất phát (tại điểm xuất phát sẽ có một vòng tròn mà ban tổ chức đã vẽ sẵn) sau đó người cúi xuống đưa tay chạm vào vòng tròn rồi nhanh chóng cơ động ngược về sau đến vị trí vạch kẻ ngang ở Mục tiêu 5 (Tại Mục tiêu 5 đã có sẵn 5 cờ đỏ đã bố trí), sau đó tiến hành lấy cờ đỏ

* **Chú ý:** Mỗi người chỉ được lấy 1 cờ và tiếp tục vận động ngược trở lại để về đích, sau đó người chơi tiếp theo sẽ vào chơi. Cứ như vậy cho đến khi hết thời gian Ban tổ chức đã quy định.

c. Số lượng tham gia, thời gian, thành tích.

- Tùy vào ban tổ chức có thể tổ chức thành thể lệ vòng tròn tính điểm hoặc đấu theo thể thức đấu loại trực tiếp.

- Mỗi liên phân đoàn có thể thành lập 2 đến 3 đội chơi (thông thường là 2 đội), mỗi đội gồm 3 người, 3 người chơi đều từ 3 tiểu đội khác nhau. Khuyến khích một đội nhiều người tham gia, có thể là 4 hoặc 5 người trong một đội.

Thời gian: + Vòng đầu 10 phút

+ Vòng chung kết: 7 phút

Thành tích: Đội nào đem về đích nhiều cờ đỏ nhất đội đó sẽ giành chiến thắng. Tuy nhiên trong trường hợp hết thời gian chơi theo quy định, người dẫn chương trình phải thật sự linh hoạt xử lý. Có thể vận dụng các phương án sau:

+ Tiếp tục chơi nếu còn đủ thời gian hoặc người chơi và cả cổ động viên trên sân vẫn còn hăng hái cổ vũ ủng hộ.

+ Có thể bốc thăm hoặc “Oẳn tù tì”.

2. Kinh phí

- Vận dụng các vật chất của chính đơn vị mình như cọc phụ, phản giường ngủ, quả bóng đá (bóng chuyên), ghế, bàn đặc, khăn mặt, và vận dụng cả lưới bóng chuyên đơn vị để treo quả bóng.

- Khoảng 5000 – 10.000 VNĐ mua vật chất làm lựu đạn giả.

3. Vật chất bảo đảm

- 18 ghế

- 20 cọc phụ (1 gậy 1m)

- 2 bàn đặc

- 10 cờ đỏ

- 10 miếng giấy

- 2 bia số 6

- 2 khăn

- 2 quả bóng

- 8 quả lựu đạn giả

- Hộp phấn (hoặc vôi)

Trò chơi 31

“ĐÁU TRÍ”

1. Ý nghĩa

2. Chuẩn bị nội dung, câu hỏi và vật chất bảo đảm

a. Nội dung câu hỏi: Khoảng 35 câu

- 10 câu hỏi trắc nghiệm
- 10 câu hỏi điền từ hoặc cụm từ vào chỗ trống
- 10 câu hỏi tự trả lời.
- Nếu kết thúc cuộc thi mà còn 2 hoặc 3 đội ngang điểm nhau thì dùng câu hỏi dự bị (đã chuẩn bị trước).

b. Vật chất

- Âm thanh, loa máy...
- 5 Bàn gỗ
- 3 cờ đỏ
- 3 chiếc bao, 3 chai nhựa, 3 chậu nước
- 3 bàn đặc và phần thưởng (có phần thưởng cho khán giả).

3. Cách thức và phương pháp tổ chức

- Người quản trò ổn định đơn vị, kiểm tra quân số...
- Nêu lý do, giới thiệu cán bộ (khách mời)... sau đó yêu cầu 1 đoàn viên lên hát góp vui và khuấy động phong trào.

- Sau đó Người quản trò giới thiệu tên trò chơi và phổ biến thể lệ trò chơi.

* *Thể lệ trò chơi như sau:* Mỗi phân đoàn cử ra 1 đội, mỗi đội 5 người. Trò chơi chia làm 3 vòng thi (mỗi phân đoàn cử thêm 1 người làm Ban giám khảo).

a. Vòng 1:

- *Trả lời câu hỏi trắc nghiệm.*

Khi Ban tổ chức đọc xong nội dung câu hỏi, thời gian suy nghĩ 10 giây. 3 đội lựa chọn đáp án đúng A, B, C hoặc D và ghi vào Bàn đặc. Sau khi hết thời gian quy định, 3 đội dơ cao Bàn đặc đã ghi đáp án của đội mình để chấm điểm. Nếu trả lời đúng sẽ được cộng 3 điểm, sai không cộng (trừ) điểm. Trường hợp cả 3 đội cùng sai thì cơ hội trả lời sẽ giành cho khán giả. Nếu khán giả trả lời đúng sẽ nhận được 1 phần quà từ Ban tổ chức, cứ như vậy đến câu hỏi thứ 10.

Khi kết thúc Vòng 1 Ban giám khảo tổng kết điểm của 3 đội chơi, trong thời gian chờ đợi có thể tiến hành trò chơi cho khán giả.

- *Tổ chức trò chơi “Nhảy bao bố”:*

Mỗi phân đoàn cử ra 5 đoàn viên tham gia chơi. Mỗi đội có 1 cái bao và 1 cây cờ đỏ, xếp thành 1 hàng dọc, người đầu tiên bước vào trong bao. Khi người quản trò hô “Bắt đầu” thì cả 3 người sẽ nhảy từ vị trí xuất phát qua đoạn đường 30 (m) tới đích, sau đó vòng trở lại vị trí xuất phát để người thứ 2 vào chơi, cứ

thể đến người cuối cùng. Khi người cuối cùng về vị trí xuất phát thì người đầu tiên cầm cờ đỏ và chạy lên đích, hô “Xong”, đội nào xong trước sẽ chiến thắng. Ban tổ chức trao phần thưởng cho đội thắng cuộc và khích lệ 2 đội còn lại bằng những tràng pháo tay. Sau đó Ban giám khảo công bố kết quả Vòng 1 của 3 đội.

b. Vòng 2:

Thẻ lệ chơi cơ bản giống Vòng 1, chỉ khác câu hỏi và cách thức trả lời là điền từ (cụm từ) vào chỗ trống (nên đưa những câu hỏi có liên quan tới các bài hát để có thể yêu cầu đội chơi hát lại). Mỗi câu trả lời đúng lúc này sẽ được 5 điểm. Nếu cả 3 đội không trả lời đúng thì khán giả được trả lời.

Kết thúc Vòng 2 Ban tổ chức có thể tổ chức thêm trò chơi “Ngậm nước đồ chai” cho 3 liên phân đoàn (thẻ lệ chơi như trò chơi nhảy bao bố).

c. Vòng 3:

Thẻ lệ cơ bản như Vòng 1 và Vòng 2, chỉ khác lúc này khi Ban tổ chức đưa ra câu hỏi xong thì 3 đội chơi dùng cờ đỏ phát lên giành quyền trả lời. Trả lời sai sẽ bị trừ 3 điểm, 2 đội còn lại được giành quyền trả lời; trả lời đúng sẽ được cộng 10 điểm. Trường hợp cả 3 đội đều trả lời sai thì cơ hội sẽ thuộc về khán giả.

Kết thúc 10 câu hỏi, Ban giám khảo tiến hành tổng kết điểm (thời gian chờ đợi nên tổ chức hát cá nhân hoặc hát tập thể để góp vui).

Khi Ban giám khảo công bố điểm, nếu có 2 hoặc 3 đội ngang điểm nhau thì dùng câu hỏi phụ đã chuẩn bị trước để phân định thắng thua.

Kết thúc trò chơi Ban tổ chức tập hợp đơn vị, nhận xét, tuyên bố đội thắng cuộc. Mời (đại biểu cấp trên nếu có) đồng chí bí thư chi đoàn lên trao phần thưởng cho 3 đội chơi.

4. Số lượng người tham gia

Toàn thể cán bộ, đoàn viên thanh niên trong đơn vị

5. Kinh phí

Kinh phí dùng mua phần thưởng khoảng 200.000đ

Trò chơi 32 “TÌM THÀNH NGŨ”

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong ngày nghỉ.
- Hiểu biết thêm về văn hóa và các thành ngữ, tục ngữ dân gian Việt Nam.

2. Công tác chuẩn bị

- Vật chất

- + 3 thùng đựng bong bóng

- + 3 bàn đạp
- + 1 bảng đen
- + 6 cọc căng dây
- + 3 sợi dây dài 4 (m)

- Sân bãi

- + Khuôn viên sân rộng 5 (m), dài 15 (m)

3. Phạm vi hình thức tổ chức

- Các phân đoàn cùng chơi
- Thời gian khoảng 30 – 35 phút

4. Nội dung trò chơi

- Người chơi

- + Mỗi trung đội cử ra 3 cặp chơi
- + Trang phục: Quần dài, áo lót, đi giày vải, mang thắt lưng...

- Quy tắc

+ Chơi theo từng cặp, cặp chơi đó vượt qua các vật cản lên đến vị trí bảng dùng đầu của hai người chơi ép sao cho bề quả bóng bay sau đó lấy mảnh giấy có ghi 1 từ trong câu tục ngữ, thành ngữ (đã chuẩn bị trong bóng bay). Dán mảnh giấy có 1 từ đó lên bảng và thực hiện một thử thách ghi trong mảnh giấy đó. Sau khi thực hiện xong thử thách thì đoán câu tục ngữ với từ đã có được. Nếu đúng thì cặp chơi đó thắng còn nếu sai thì tiếp tục đến cặp chơi của phân đoàn khác thực hiện lại .

+ Trong mỗi quả bóng có 1 mảnh giấy ghi thử thách, để tạo thêm kịch tính, ban tổ chức có thể chuẩn bị một vài mảnh giấy trắng cho vào bóng bay, nếu bốc trúng mảnh giấy này thì phải nhường quyền chơi tiếp cho cặp tiếp theo.

+ Khi cặp chơi nào đoán câu tục ngữ như đáp án, nếu nói được ý nghĩa của câu tục ngữ, thành ngữ đó thì sẽ có thêm 1 phần quà nhỏ; nếu không nói được thì nhường quyền trả lời cho khán giả.

+ Có thể bỏ bột mì hoặc nước vào trong bong bóng để tăng tính vui nhộn và hài hước.

+ Vật cản gồm: 3 đoạn dây 4 (m) căng ngang, cách mặt đất 50 (cm), dây này cách dây kia 2 (m).

+ Bắt đầu chơi, cặp chơi đặt bàn đạp ngang phần thắt lưng, dùng phần bụng của 2 người chơi để giữ rồi vượt qua các vật cản. Cặp chơi nào làm rung dây thì quay trở lại nhường lượt chơi cho cặp chơi của phân đoàn khác. Sau khi đã vượt qua các vật cản đến được bảng thì dùng 2 đầu ép vỡ quả bóng.

+ Những thử thách trong mảnh giấy có thể là yêu cầu hai người thực hiện 1 số động tác vui nhộn.

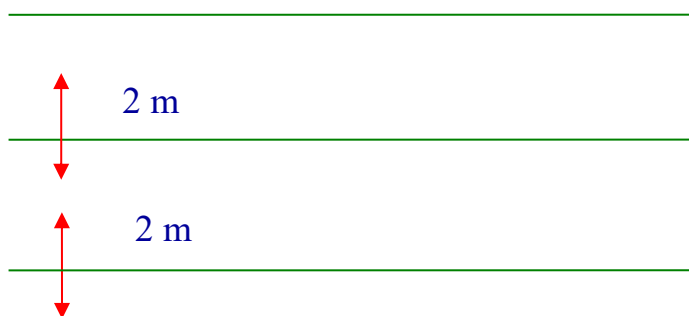
+ Trong 1 buổi chơi có thể có 3 đến 4 câu tục ngữ, thành ngữ. Đội chơi nào giải được nhiều câu hỏi hơn thì đội đó giành chiến thắng .

Sơ Đồ Trò Chơi Tìm Thành Ngữ

Bảng đen



Vị trí đập
bóng



Trò chơi 33 TÌM HIỂU LỊCH SỬ, ĐỊA LÝ VIỆT NAM

1. Mục đích

Rèn luyện sức khỏe, tinh thần đoàn kết, làm cho bộ đội hiểu cơ bản về địa lý, con đường cách mạng Việt Nam.

2. Địa điểm: Sân đơn vị.

3. Dụng cụ thi đấu

- Vòng 1 (giành chính quyền năm 1945): Một lá cờ Tổ quốc.
- Vòng 2 (chiến thắng lịch sử Điện Biên Phủ): 1 cặp tạ có quả tạ có thể xoay quanh trục tạ được.
- Vòng 3 (xẻ dọc trường sơn đi cứu nước): 2 quả bóng đá và 4 gậy (dài 2 m, rộng 4 cm).
- Vòng 4 (non sông liền một dải): 8 tấm ghép bằng bìa cát tông mô phỏng bản đồ Việt Nam.

4. Diễn biến trò chơi

- Ở vòng 1:

Bố trí một lá cờ cắm giữa vòng tròn đường kính 1,5 (m), cách 2 đội chơi 10 (m). Vẽ 2 đường thẳng song song rộng 30 (cm) từ vị trí các đội đến vị trí cờ. Các thành viên trong đội chạy sang vị trí cờ theo đường vẽ sẵn. Nếu thành viên nào ngoài đường vẽ thì phải chạy lại. Đến vị trí cờ, các thành viên phải đứng gọn trong vòng tròn có cắm cờ. Khi các thành viên đã sang được vị trí cờ thì tiếp tục chơi vòng thứ 2.

- Ở vòng thứ 2:

Các đội chơi chia thành tốp, một người 2 tay nắm trục của tạ, 2 người giữ hai chân người kia nâng lên rồi đẩy về phía trước một khoảng 5m đến vị trí quy định sẵn. Những thành viên khác thì đẩy sau lưng và mang theo lá cờ.

- Ở vòng thứ 3:

Các thành viên trong đội lần lượt dùng 2 gậy cầm tay, 2 chân đứng lên quả bóng đá để đi về phía trước (cự li 10 m) cho đến hết các thành viên vượt qua vòng này thì bước vào vòng thứ 4.

- Ở vòng 4:

Các thành viên mang theo tấm ghép chạy theo đường hình chữ S vẽ sẵn dài 20 m đến vị trí quy định để tiến hành ghép bản đồ Việt Nam.

5. Luật chơi

Các đội chơi tiến hành vượt qua thứ tự các vòng trên, đội nào xong với thời gian ngắn hơn là thắng cuộc.

Trò chơi 34

"ĐIỀU NHẢY TÌNH YÊU"

1. Mục đích

Nhằm tạo ra sân chơi bổ ích cho các cuộc giao lưu giữa các đơn vị kết nghĩa, tạo ra không khí vui tươi của buổi sinh hoạt.

2. Địa điểm

Sân đơn vị hoặc hội trường hay sân khấu

3. Dụng cụ thi đấu

- Dàn âm ly loa máy (có nhạc nhảy).
- 5 tờ báo, có thể nhiều hoặc ít hơn tùy quy mô và địa điểm buổi sinh hoạt.

4. Diễn biến trò chơi

Người tổ chức tiến hành chỉ đạo đặt các tờ báo (tờ báo được mở rộng) vào các vị trí trên sân chơi, hướng dẫn các cặp đôi đứng vào trong tờ báo. Sau khi sắp xếp xong tiến hành mở nhạc nhảy.

*** Chú ý:**

Người chơi chỉ được nhảy trong phạm vi tờ báo, nếu ra ngoài là thua.

- Người tổ chức quan sát và loại dần các cặp. Sau một lần nhảy người tổ chức tiến hành gấp tờ báo nhỏ dần.

- Cặp đôi còn nhảy được trong phạm vi tờ báo là chiến thắng.

Những cặp chơi bị thua xếp thành hàng ngang để cặp chiến thắng nặn tượng theo ý của họ.

5. Luật chơi

Người tổ chức hướng dẫn các đôi nhảy trong phạm vi tờ báo. Cặp đôi nào nhảy đúng nhịp điệu và trong phạm vi tờ báo thì giành giải. Các cặp còn lại bị phạt, đứng để cặp thắng cuộc nặn tượng.

Trò chơi 35 "THU CHIẾN LỢI PHẨM"

1. Mục đích

Tạo ra không khí vui tươi trong sinh hoạt tập thể, gắn trò chơi với hoạt động thực tiễn quân sự.

2. Địa điểm: Sân đơn vị, hội trường hoặc thao trường.

3. Dụng cụ chơi

Bút viết.

4. Diễn biến trò chơi

Tổ chức thành hai đội hoặc nhiều đội chơi (có thể theo tiểu đội). Mỗi đội tổ chức ra một đội trưởng để thu hoạch chiến lợi phẩm. Các đội trưởng tiến hành ghi vào tay các thành viên của mình các loại chiến lợi phẩm như: súng, bông băng quân y, lựu đạn, tên lửa... Sau khi ghi xong thì hai đội trưởng được thu chiến lợi phẩm, đội trưởng này thì thu của đội kia.

VD: người tổ chức nói thu súng thì các đội trưởng lựa chọn một người có ghi chiến lợi phẩm vào tay.

5. Luật chơi

Hai đội chỉ thu chiến lợi phẩm khi có lệnh của người tổ chức.

Tên chiến lợi phẩm được ghi trong long bàn tay, bàn tay nắm chặt khi đã ghi, người thu không nhìn thấy được.

Sau một thời gian do người tổ chức quy định, đội nào thu được nhiều chiến lợi phẩm thì đội đó thắng cuộc.

Trò chơi 36 **"LUẬT CHƠI TRÒ CHƠI QUÂN SỰ AI NHANH HƠN"**

1. Quy định chung

- Các đội chơi phải tuân thủ đúng các quy định của luật chơi.
- Đội chơi phải có đủ người chơi, mang mặc đúng theo quy định
- Quá trình chơi phải chấp hành theo sự hướng dẫn và quyết định của trọng tài.
- Tổ trọng tài của các trung đội sẽ bắt chéo cho nhau.

2. Quy định cụ thể

Người chơi khi vào vị trí xuất phát chân không mang giày, mặc quần dài K07, khi có hiệu lệnh của trọng tài chính nhanh chóng mang giày, mặc áo K07 (đã được để sẵn tại vị trí) và đội mũ mềm vào vượt qua chặng 1.

*** Chặng 1: Vượt rào vướng chân**

Người chơi khéo léo bước qua 6 rào vướng chân được bố trí bằng cọc trên các ghế xếp thứ tự theo chiều hẹp dần.

Nếu vận động làm rơi cọc thì sẽ quay lại từ vạch xuất phát.

*** Chặng 2: Bốc thẻ**

- Có 9 thẻ gồm: 2 thẻ đen, 2 thẻ xanh, 4 thẻ vàng, 2 thẻ đỏ
- Nếu bốc trúng thẻ đen: quay lại vạch xuất phát
- Nếu bốc trúng thẻ xanh: không quay lại nhưng được bốc lại 1 thẻ khác.
- Nếu bốc trúng thẻ vàng: tiếp tục vận động qua chặng 3
- Nếu bốc trúng thẻ đỏ: được qua chặng 3 vào chặng 4
- Đội chơi nào cố tình đánh dấu ký hiệu lên thẻ trọng tài phát hiện sẽ mất lượt thi đấu đó.

*** Chặng 3: Kẹp lựu đạn qua vật cản**

Người chơi sau khi vượt qua chặng 2 nhanh chóng lấy lựu đạn kẹp vào giữa hai chân vận động qua vật cản được bố trí bằng cây kê trên gạch. Nếu vận động bị rơi lựu đạn, đồ rào phải thực hiện lại. Khi vận động qua thả lựu đạn vào trong chậu để sẵn, nếu lựu đạn rơi ra ngoài phải vận động lại.

*** Chặng 4: Ném lựu đạn trúng mục tiêu**

Vượt qua chặng 3 người chơi tiếp tục quay sang chậu có lựu đạn được làm bằng giấy, lấy lựu đạn và làm động tác quỳ ném vào mục tiêu bia số 6. Ném trúng bia người chơi được phép vượt qua chặng 4, ném 3 quả không trúng mục tiêu thì người chơi bị phạt nằm xuống hít đất 5 cái sau đó sẽ được cấp 3 quả ném tiếp. Nếu lại ném không trúng thì bị phạt chống đẩy 5 lần, cứ thế khi nào ném trúng mục tiêu thì sẽ vượt qua chặng 4.

* Chặng 5: Đâm lê

Người chơi vận động vòng qua bia số 6 của chặng 4 sau đó về khu vực quy định sẽ có trọng tài lấy khăn bịt mắt, sau khi bịt mắt người chơi, trọng tài sẽ xoay người chơi một vòng và cấp vũ khí. Trong đội chơi sẽ cử một người ra hướng dẫn người chơi tiến, lùi qua phải hoặc qua trái để giúp cho người chơi đâm trúng mục tiêu. Người hướng dẫn phải ở sau vạch quy định, ở chặng 5 khi nào người chơi đâm trúng mục tiêu (bia phải ngã) mới được vượt qua. Sau khi vượt qua chạy về vị trí để cờ đỏ (cờ đuôi nheo) lấy một cây cờ cơ động về đích, hoàn thành nhiệm vụ.

Và người thứ hai trong đội chơi sẽ vận động khi người chơi thứ nhất đem được cờ về đích, cứ thế cho đến hết số người chơi của đội, đội nào hoàn thành trước sẽ chiến thắng

Sơ đồ luật chơi trò chơi quân sự ai nhanh hơn

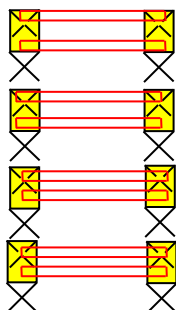
Vị trí chuẩn bị:



Chặng 1: vượt rào vướng chân



ĐÍCH



Chặng 2: Bốc thê



Khu vực để
cờ đỏ



Chặng 3: Kẹp lưu đạn



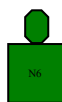
Lựu đạn

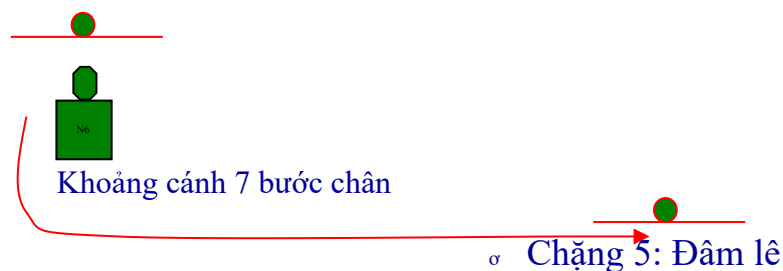


Vật cản

Chặng 4: Ném lựu đạn trúng mục tiêu

Người hướng dẫn





Trò chơi 37 **"TRUYỀN LỆNH CHÍNH XÁC"**

1. Mục đích

Trò chơi nhằm rèn luyện trí nhớ của quân nhân và truyền đạt nhiệm vụ từ người chỉ huy, trong thời gian gấp, bảo đảm yếu tố bí mật.

2. Lực lượng tham gia

Chia làm 2 hoặc 3 đội, mỗi đội 10 đến 15 người.

3. Vật chất bảo đảm

4 cái bút, giấy cắt theo khổ 10cm×20cm 6 miếng; sân bãi rộng 20m×30m

4. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Chọn nơi sân rộng (sân đơn vị, thao trường...). Người chơi được chia làm 2 hoặc 3 đội bằng nhau (chia 3 trung đội thành 3 đội chơi sẽ vui hơn). Mỗi đội đứng theo hàng dọc, mỗi người trong đội đứng cách nhau 2 đến 3m. Mỗi đội cử một người làm đội trưởng, một người làm đội phó. Đội trưởng đứng đầu và đội phó đứng cuối hàng.

- Trước khi chơi, quân trò chuẩn bị sẵn những tờ lệnh có nội dung như nhau tùy thuộc vào số đội chơi tương ứng. Tờ lệnh có nội dung ngắn gọn, nhưng khó nhớ (từ 4-6 dòng):

*** Ví dụ:** Tiểu đội Y có nhiệm vụ đến giờ G phải xuất phát từ vị trí A đi theo con đường mòn đất đỏ, đi khoảng 500 m gặp một ngã tư, rẽ trái, đi tiếp đến ngôi chùa X, dừng lại bắt liên lạc với dân quân địa phương.

Mật khẩu:

Hỏi Bền Tắm đáp Bắc An, sau đó nhận nhiệm vụ tiếp theo.

- Hai đội trưởng nhận lệnh, đọc trong vòng 1 phút, rồi quân trò thu lại lệnh. Quân trò ra lệnh: “Hai đồng chí về truyền lệnh”. Hai đội trưởng nhanh chóng về truyền lệnh cho người số 1, số 1 truyền cho số 2.... Cứ như vậy truyền lệnh xuống cuối hàng. Đội phó là người cuối hàng sau khi nhận hết nội dung đội phó nhanh chóng cơ động lên vị trí người quân trò để báo cáo. Đội nào truyền

lệnh nhanh và chính xác sẽ thắng cuộc. Đội nào thua sẽ phải cõng đội thắng nhảy lò cò.

****Chú ý:*** không được nói to và bỏ cách số khi truyền lệnh, nếu vi phạm sẽ phải truyền lại.

Trò chơi 38 "NGƯỜI ĐƯA TIN"

1. Số lượng người chơi

Chia làm 03 đội, mỗi đội 05 người.

2. Cách chơi

- Số 1: Có nhiệm vụ nhận mẫu tin từ BTC, sử dụng hành động để miêu tả nội dung tin cho đồng đội của mình

- Số 02, 03, 04 (người đưa tin): Sau khi nhận được mẫu tin của số 01 nhanh chóng vượt qua chướng ngại vật chuyển nội dung tin nhắn cho số 05. Lần lượt từng người nhận mẫu tin từ số 01 sau khi đồng đội về đến đích thì người tiếp theo mới bắt đầu.

- Số 05: Có nhiệm vụ liên kết lại các mẫu tin thành 1 tin hoàn chỉnh, có thể phát tín hiệu báo nội dung nếu đoán ra.

3. Nội dung mẫu tin

- Sử dụng thành ngữ, ca dao, tục ngữ, các khẩu lệnh, hành động thường dùng trong hoạt động quân sự (hành động của at, bt)

- Chia nhỏ thành từng từ, cụm từ hoặc vế câu cho mỗi nội dung tin (thường từ 3 đến 5 mẫu tin).

4. Chướng ngại vật

- Bắt đầu cuộc chơi: Số 01 của cả 03 đội mặc quần đùi, áo lót, được lệnh nhanh chóng mặc K07, đến vị trí người dẫn chương trình nhận mẫu tin sau đó nhanh chóng đến vị trí truyền tin.

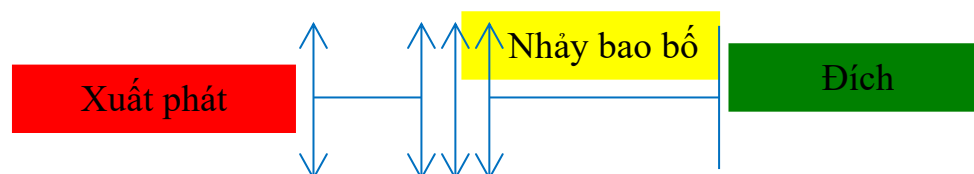
- Chướng ngại vật số 01: Sử dụng 06 ghế gỗ, 03 cọc căng tăng, 09 ly nước (mỗi cọc 03 ly) xếp thành 02 hàng dọc mỗi hàng 03 ghế.

- Người đưa tin sau khi nhận tin nhanh chóng mặc K07 (Chuẩn bị sẵn) và bò qua chướng ngại vật (yêu cầu không làm đổ nước trong ly)

- Chướng ngại vật số 02: Đến vị trí này nhanh chóng mang bao xe, lựu đạn thực hiện động tác nhảy bao bố đến vị trí số 05 và truyền tin.

5. Đội chiến thắng

Là đội giải nội dung tin nhanh nhất hoặc ra đáp trước.



Trò chơi 39

"VƯỢT CHƯỚNG NGẠI VẬT"

1. Công tác chuẩn bị

a. Chuẩn bị về người:

- Mỗi đội tham gia từ 06 đến 10 người.
- Mỗi đội cử 01 người làm tổ trưởng để điều hành, tiếp sức cho đội mình.
- Cử 01 người làm trọng tài, kết hợp với bấm thời gian, đánh giá kết quả của 02 đội chơi.

b. Chuẩn bị vật chất

- Liên kết 1 thanh ngang vào 02 cột dọc để treo bánh kẹo.
- Chuẩn bị từ 06 đến 10 bịch kẹo, 04 bịch nước.
- Mỗi đội chuẩn bị 06 đến 10 khăn bọt mắt.
- 12 ghế nhựa, 08 đoạn dây dài từ 1,5 đến 2 (m) (có thể tận dụng que căng tăng)
- 10 ly uống nước (ly nhựa), 02 cuộn kẽm (để buộc ly nước vào thanh ngang)
- 02 đoạn dây dài 40 (cm), 02 đoạn 01 (m) để đập bánh kẹo.
- 02 quả bóng đá, 16 viên gạch hoặc đá to, 04 cái sọt để đựng bóng bay và 20 quả bóng bay.

2. Tổ chức và phương pháp

a. Các bước vượt qua chướng ngại vật

- Người chơi phải đập rớt bánh hoặc nước, tiếp theo là cơ động về tư thế nằm sấp vượt qua bằng các tư thế lăn, lê, bò trườn để vượt qua 04 thanh ngang được liên kết với các ly nước.

- Tiếp theo người chơi dùng chân dẫn bóng qua 60 viên gạch đã được chuẩn bị sẵn. Sau đó là sút bóng vào gôn.

- Tiếp theo lấy bóng bay đã được đựng sẵn trong sọt, dùng đoạn dây 40 (cm) tung bóng về sọt đựng bóng bay ở vị trí xuất phát.

- Đội nào đưa nhiều bóng bay về sọt cuối cùng thì đội đó là đội chiến thắng.

b. Thể lệ cuộc chơi

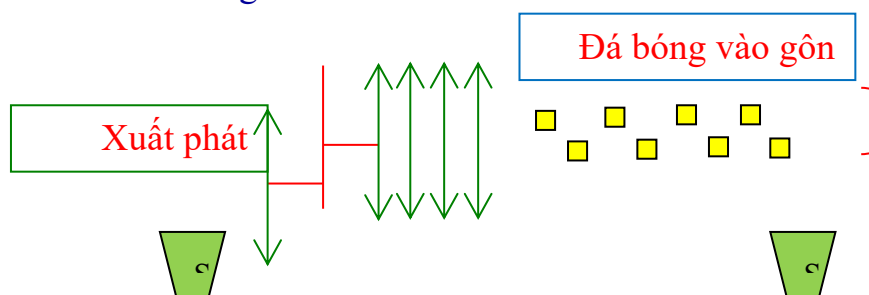
- Người chơi đập trúng vào kẹo hoặc bánh thì được thưởng món quà đó.
- Trong khi thực hiện động tác bò để vượt chướng ngại vật, nếu đụng vào ly nước để nước đổ vào người thì người chơi đó bị loại, người tiếp theo trong đội bắt đầu chơi lại từ đầu.
- Người chơi đưa bóng qua các viên gạch hoặc đá sau đó kẹp bóng nhảy vào các ô tròn đã được kẻ sẵn, khi đã vượt qua hết thì dùng chân đá bóng vào gôn, nếu không đá vào thì cũng bị loại, người tiếp theo lại xuất phát từ đầu.

- Khi đưa bóng bay từ sọt cuối cùng của chương ngại vật trở về sọt ở vạch xuất phát nếu bị rơi xuống đất thì cũng bị loại.

c. Thời gian chuẩn bị: 05 phút

- Thời gian chơi: 10 đến 15 phút (tùy số lượng người tham gia)

d. Cách tính kết quả: Đội nào đưa được nhiều bóng bay về sọt ở vạch xuất phát thì chiến thắng.



Trò chơi 40 "TỔ BỘ BINH VƯỢT ĐỊA HÌNH"

1. Số người tham gia: Mỗi đội từ 02 đến 03 tổ mỗi tổ 03 người.

2. Cách chơi

Chặng 01: Vượt đường dích dắc

- Quá trình vượt đường dích dắc, tổ được dùng mông và tay (trừ số 1) để vượt qua quãng đường.

- Cụ thể: Số 03 gác chân lên đùi số 02, số 02 gác chân lên đùi số 01. Tổ kết hợp với nhau di chuyển qua quãng đường dích dắc.

- Khi tổ này hoàn thành chặng 01 thì tổ tiếp theo làm công tác chuẩn bị.

Chặng 02: Vượt rào

- Rào 01: Quá trình vượt rào số 02 ôm eo số 01, số 03 ôm eo số 02 để vượt qua rào, người chơi không được cúi mà phải ngửa ra sau hướng mặt lên trên trời.

- Rào 02: Quá trình vượt số 02 nắm cổ chân số 01, số 03 nắm cổ chân số 02, tổ phải sử dụng các tư thế thấp để vượt qua và tay không được rời khỏi chân.

- Rào 03: Cách vượt tương tự rào 01.

- Khi tổ này hoàn thành chặng 02 thì tổ tiếp theo vượt chặng 01.

Chặng 03: Về đích

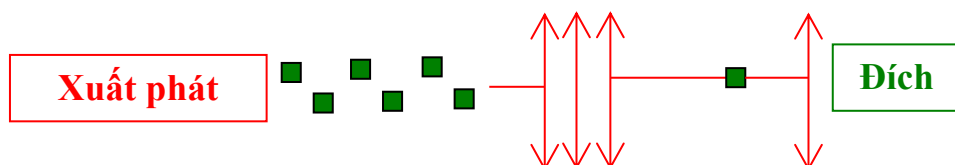
- Số 02 và số 03 nắm 02 chân số 01, số 01 dùng tay di chuyển, trên đường bố trí 01 cái chậu nhỏ đựng một số bút viết, tổ phải dừng lại để số 01 dùng miệng ngậm bút sau đó di chuyển về đích.

*** Chú ý:** Quá trình vượt dích dắc, tổ không được rời nhau, nếu rời ở mục tiêu

nào thì khắc phục lại mục tiêu đó, chặng 03 nếu rơi bút thì phải quay lại.

3. Thời gian: Do BTC quy định.

4. Cách tính thành tích: Sau thời gian cho phép, đội nào đưa nhiều bút về đích hơn thì chiến thắng.



Trò chơi 41 **"TÌM NGƯỜI TIẾP SỨC"**

1. Công tác chuẩn bị

- Sân chơi: Dài 40 (m) chia thành 04 phần bằng nhau.
- Vật chất: Mỗi đội 05 cái khăn và 01 mảnh vải nhỏ.
- Người tham gia chơi: Mỗi đội 06 người (05 người chơi, 01 người giám sát) và Ban trọng tài.

2. Thể lệ cuộc chơi

- 05 người sau khi được bịt mắt rồi dẫn vào 05 vị trí đã đánh dấu sẵn trên sân theo số thứ tự từ 01 đến 05.
- Được lệnh bắt đầu của trọng tài người thứ 06 của mỗi đội có nhiệm vụ bỏ mảnh vải nhỏ lên người số 10 của đội bạn, số 01 di chuyển đến số 02, tìm được số 02 (02 người có thể sử dụng mọi cách để tìm nhau). Khi tìm được nhau số 02 phải lấy được mảnh vải trên người số 01, số 01 không được hoặc dùng động tác để số 02 biết vị trí mảnh vải. Khi số 02 lấy được người giám sát của đội bạn tiếp tục đặt mảnh vải trên người số 02 để các số còn lại tìm mảnh vải cho đến hết người chơi.
- Đội thắng cuộc khi số 05 lấy được mảnh vải trên người số 04 hoặc hết thời gian nếu chưa tìm được thì tính khoảng cách từ người đang giữ mảnh vải đến vạch xuất phát, ai xa hơn thì chiến thắng.

Trò chơi 42 **CHIẾN SĨ NHANH**

1. Vật chất chuẩn bị

- 6 khẩu súng tiểu liên AK
- 12 ghế chiến sĩ

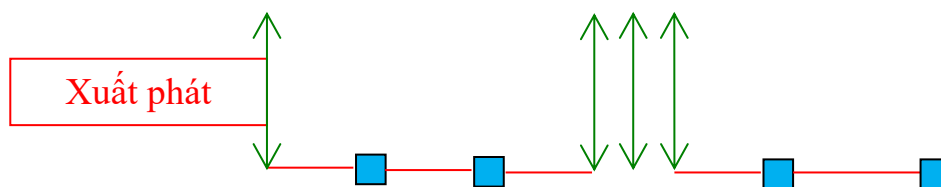
- 06 trường côn
- 06 bộ K07 (đồng bộ)
- 12 quả lựu đạn
- 06 bao xe, 06 xẻng BB
- Mỗi đội chơi 03 người mặc quần đùi, áo lót bộ đội và 04 trọng tài

2. Cách chơi

- Tại vị trí xuất phát, được lệnh các đội cơ động lên vị trí mang giày (ở chính giữa cách vạch xuất phát của 02 đội khoảng 15 m). Khi mang dày xong cơ động lên mặc áo quần và mũ K07 (cự ly khoảng 15 m).
- Sau đó tiếp tục vượt qua rào thấp (được bố trí bằng cách bỏ trường côn vất ngang 02 ghế học viên đã chuẩn bị sẵn, mỗi rào cách nhau khoảng 4 m).
- Xong đến vị trí mang bao xe, lựu đạn (chính giữa phía trước cách hàng rào ngoài cùng khoảng 10 m) và cuối cùng là đến vị trí mang súng (ở trước vị trí mang lựu đạn khoảng 15 m).
- Sau khi lấy xong súng người chơi cơ động về vị trí xuất phát của đội bạn. Khi người thứ nhất vừa về tới vị trí xuất phát thì người chơi thứ 02 bắt đầu xuất phát. Đội nào hết người trước thì giành chiến thắng.

* Chú ý:

- Tác phong chỉnh tề, cúc quần áo được gài hết, bao xe đóng khuy, trang bị gọn gàng và chắc chắn
- Vượt rào không được rơi thanh ngang, nếu rơi thì phải tự dựng lên và vượt lại.
- Hết thời gian, trọng tài tiến hành kiểm tra tác phong đội chơi.
- Vị trí xuất phát của đội này chính là vị trí đích của đội kia.
- Trọng tài và khán giả theo dõi quan sát bảo đảm khách quan.



Trò chơi 43 NÓT NHẠC CHỦ ĐỀ

1. Thể lệ chơi

- Số lượng đoàn viên không hạn chế, chia tất cả các đoàn viên trong chi đoàn

thành 02 hay nhiều đội chơi, mỗi đội chơi gồm 04 thành viên.

2. Cách chơi

- Bí thư chi đoàn sẽ lấy chủ đề cho từng lần chơi, từ đó người duy trì sẽ chọn các bài hát liên quan đến chủ đề đó. Nhiệm vụ của các người chơi là khi người duy trì đưa ra từng “từ khóa” thì giờ tay hát các bài hát có “từ khóa” đó, nếu đội nào hát đúng sẽ được 10 điểm, hát sai bị trừ 05 điểm. Cứ như vậy hai đội chơi sẽ hát hết 10 từ khóa có liên quan đến chủ đề được xác định. Sau đó các đội chơi phải đoán được từ khóa của người duy trì xác định trong buổi chơi, từ khóa chính là chủ đề

- Trong quá trình chơi, đội nào biết được chủ đề thì sẽ đọc. Nếu đúng thì sẽ giành chiến thắng chung cuộc, nếu đoán sai thì bị trừ 50 điểm.

3. Vật chất bảo đảm

- Còi, cờ

Trò chơi 44 ĐI TÌM LỜI GIẢI

1. Thể lệ chơi

Số lượng đoàn viên không hạn chế, chia tất cả các đoàn viên trong chi đoàn thành 02 hay nhiều đội chơi, mỗi đội chơi cử ra 5 người chơi.

2. Cách chơi

Lần lượt mỗi đội chơi cử một người làm nhiệm vụ tìm kiếm câu hỏi đã được giấu trong bịch bóng đựng nước (số thứ tự câu hỏi). Người thứ nhất phải bịt mắt dùng gậy đập rơi bịch nước để tìm câu hỏi, thời gian cho người thứ nhất là 1 phút. 4 người chơi còn lại có nhiệm vụ hướng dẫn người chơi thứ nhất đập bịch nước. Đội thắng cuộc là đội trả lời được nhiều câu hỏi nhất.

3. Vật chất bảo đảm

Còi, gậy dài 1m, 1 sợi dây treo bọc nước, bịch nước chứa câu hỏi, miếng nhựa ghi số thứ tự câu hỏi, khăn bịt mắt.

Trò chơi 45 THEO DÒNG LỊCH SỬ

1. Thể lệ chơi: Chi đoàn tổ chức thành 3 đội chơi, mỗi đội 3 người. Các câu hỏi trong trò chơi được xác định theo chủ đề của tuần, thời kỳ lịch sử nhất định,

được tiến hành thường xuyên, liên tục. Kết quả thi mỗi tuần được lưu lại, lấy 3 đội có kết quả cao nhất vào thi chung kết.

2. Cách chơi: Ban chấp hành chi đoàn sẽ căn cứ vào tài liệu và hiểu biết để nêu câu hỏi. Tổ chức thành 2 phần thi.

Phần 1: Tổ chức theo hình thức trắc nghiệm gồm 10 câu hỏi, đội nào trả lời đúng thì được cộng 10 điểm, ai không bị trừ điểm. Trả lời bằng phương pháp ghi đáp án A, B, C, D.

Phần 2: Tổ chức kể chuyện về nhân vật lịch sử như các vị tướng qua các thời kỳ lịch sử. Điểm tối đa là 30 điểm, Ban tổ chức sẽ căn cứ vào nội dung, phương pháp truyền đạt để chấm điểm. Tổng kết quả hai phần chơi tìm ra đội có kết quả cao nhất để vào thi đấu chung kết tháng

3. Vật chất bảo đảm: Bảng, phấn, còi.

Trò chơi 46 **ĐI CÀ KHEO NÉM LỰU ĐẠN**

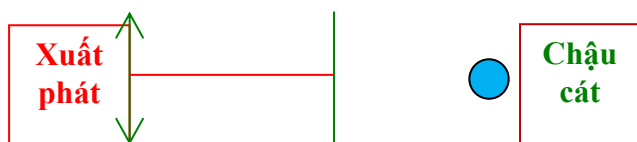
1. Thể lệ chơi: Chi đoàn chia thành 6 đội chơi theo đầu mỗi các phân đoàn. Mỗi đội chơi cử ra 3 người chơi (biết đi cà kheo).

2. Cách chơi: Mỗi lần chơi gồm 2 đội chơi, bố trí cách nhau 5 -10m. Người chơi thứ nhất của 2 đội lên cà kheo và đồng loạt xuất phát đến vị trí ném lựu đạn cách vạch xuất phát 20m, xuống cà kheo lấy một quả lựu đạn ném vào thau (đựng cát bên trong) cách vị trí đứng ném 3m. Sau đó nhanh chóng lên cà kheo đi về vạch xuất phát, người chơi sau tiếp tục thực hiện như người chơi đầu tiên. Trong thời gian 10 phút đội nào ném được nhiều lựu đạn trúng đích nhất là đội thắng cuộc.

*** Chú ý**

- Quá trình đi nếu bị rơi khỏi cà kheo thì người chơi phải xuất phát lại.
- Lựu đạn nằm trong thau mới được tính.

3. Vật chất bảo đảm: Thau đựng cát, 04 đôi cà kheo, 20 trái lựu đạn, còi, còi.



Trò chơi 47

Kừ SĨ KÉO CỎ

1. Thể lệ chơi: Mỗi phân đoàn cử ra 6 đồng chí (3 đồng chí làm ngựa cõng 3 đồng chí còn lại làm kỵ sĩ cầm dây).

2. Cách chơi: Khi nghe còi, khẩu lệnh của người quản trò, các đồng chí ngồi trên lưng cầm dây kéo cõ. Đội nào kéo đối phương qua vạch đánh dấu thì giành phần thắng. Các đội thi đấu theo vòng tròn tính điểm, tìm ra 2 đội có kết quả tốt nhất vào thi đấu trận chung kết.

Khi kéo kỵ sĩ nào mà bị rớt xuống ngựa thì bị loại, các đồng chí làm ngựa tuyệt đối không được cầm dây.

3. Vật chất bảo đảm: Dây, còi, cờ.

Trò chơi 48

CON TÀU TÌM BẢO VẬT

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo, hiệp đồng chặt chẽ, thống nhất, đoàn kết.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

* Công tác chuẩn bị: cuốn sách, chiếc dép hay cành cây... hay bất cứ vật gì để làm vật báu, có thể là phần thưởng.

2. Sân bãi: bằng phẳng.

3. Phạm vi, hình thức tổ chức: Tổ chức chơi theo trung đội, tiểu đội. Mỗi trung đội hoặc tiểu đội thành một đội chơi

4. Thời gian: 10 – 15 phút.

*** Cách chơi:**

Người chơi được chia thành nhiều đội có số lượng bằng nhau. Mỗi đội đứng xếp thành 1 hàng dọc để làm những đoàn tàu. Tất cả các người chơi đều bị bịt mắt trừ người cuối cùng làm người trưởng tàu. Mỗi đội được quy định sẽ đi lấy 1 báu vật như cuốn sách, chiếc dép hay cành cây... để cách xa các đội 30 – 50m.

Trước khi chơi, người chơi trong đội sẽ thống nhất với nhau những ám hiệu để người trưởng tàu điều khiển.

*** Ví dụ:**

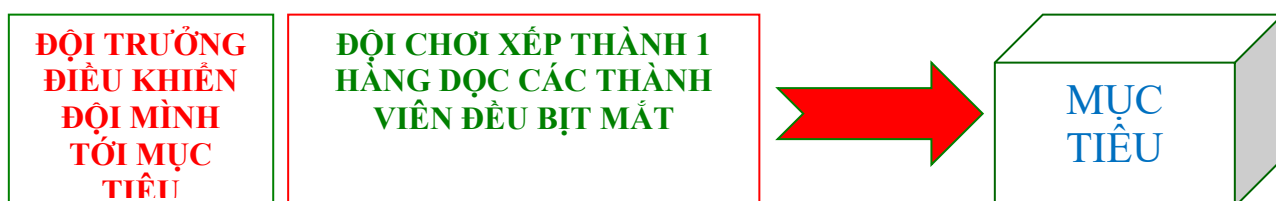
- Nếu trưởng tàu đập lên vai trái người đứng trước thì tàu rẽ trái.
- Nếu trưởng tàu đập lên vai phải người đứng trước thì tàu rẽ phải.
- Nếu trưởng tàu đập lên 2 vai người đứng trước thì tàu đi thẳng.

Người nào nhận được ám hiệu xong sẽ chuyển ám hiệu lên cho người đứng trước mình theo cách tương tự. Sau đó trò chơi được tiến hành dưới sự hướng dẫn của các trưởng tàu. Tàu nào tìm được bảo vật trước thì sẽ thắng.

*** Luật chơi:**

Người chơi không được dùng lời nói để điều khiển các người trong đội. Đội nào vi phạm sẽ bị loại.

SƠ ĐỒ



**Trò chơi 49:
CẮM CỜ CHIẾN THẮNG**

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, khéo léo.
- Khả năng phối hợp, hiệp đồng của tập thể.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Công tác chuẩn bị: 6 Cờ Chỉ huy hỏa lực, 09 khẩu súng tiểu liên AK:

3. Sân bãi: Có chiều dài 30 (m), rộng 56 (m), bằng phẳng.

4. Phạm vi, hình thức tổ chức: Tổ chức chơi theo trung đội. Cả 3 tiểu đội cùng chơi hoặc chia làm 2 đội chơi (Phụ thuộc vào sân bãi).

5. Thời gian: 10 – 15 phút.

*** Nội dung trò chơi:**

- Sử dụng các tổ chất thể lực và kỹ thuật vận động khéo léo của cá nhân để hiệp đồng giữa các số cùng chơi trong 1 đội đánh chiếm mục tiêu cắm cờ chiến thắng.

*** Quy tắc trò chơi:**

- Kẻ 3 vạch xuất phát cho 3 tiểu đội. Cách vạch xuất phát 30 (m) cắm 3 lá cờ làm chuẩn. Cách mỗi cờ 5 (m) thẳng về trước là 1 giá súng.

- Mỗi tiểu đội thành 1 hàng dọc đứng sau vạch xuất phát, người cách người 1 cánh tay, tay người sau đặt lên vai người trước (mỗi tiểu đội đứng ở từng vị trí xuất phát

1 lần) người trên cùng cầm 1 lá cờ.

- Khi có khẩu lệnh “Tiến”, người sau cùng của các tiểu đội chạy lách qua từng người trong tiểu đội lên đứng trước người đứng trên cùng của tiểu đội mình. Người trên cùng chuyển cờ cho người vừa xếp trên mình sau đó đặt tay lên vai người cầm cờ.

- Khi người sau cùng di chuyển qua người đứng trên thì người đứng trên tiếp tục di chuyển theo toàn tiểu đội di chuyển theo lối cuốn chiếu hướng về vị trí cắm cờ

*** Chú ý:**

Khi di chuyển không được cản trở sự di chuyển của tiểu đội bên cạnh.

- Khi 1 người bất kỳ trong tiểu đội đến vị trí cắm cờ chuẩn của tiểu đội mình, nhận cờ của người đầu hàng trao rồi nhanh chóng chạy đến giá súng cắm cờ vào giá. Khi cắm cờ xong hô to khẩu lệnh: “Chiến thắng”. Tất cả tiểu đội cùng quay về qua vạch xuất phát. Đội nào về trước không phạm quy đội đó thắng cuộc.

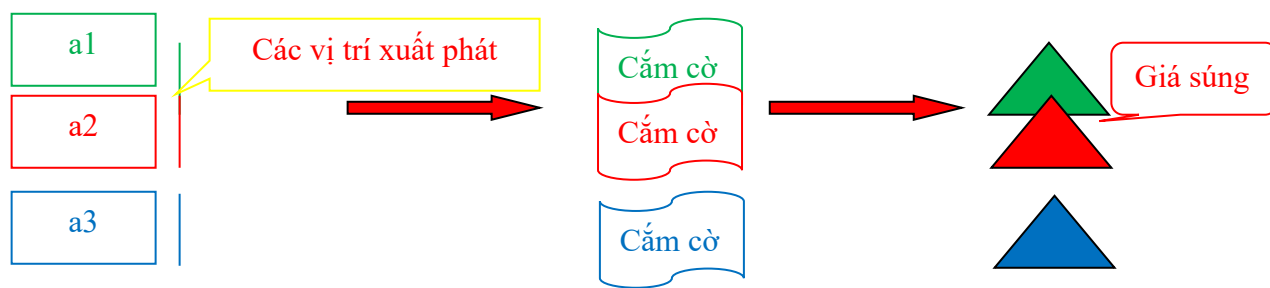
*** Các trường hợp sau đây gọi là Phạm luật:**

- Người chạy không luôn qua đủ các thành viên trong tiểu đội sẽ phải quay lại chạy từ cuối tiểu đội.

- Người đứng sau không đặt tay lên vai người đứng phía trước thì những người đã chạy qua vị trí đó từ khi trọng tài phát hiện ra, phải quay về cuối hàng để chạy lại.

- Khi chưa có khẩu lệnh chiến thắng nếu trong a đã có người chạy sẽ bị xử thua

Sơ đồ



Trò chơi 50 BỊT MẮT ĐẬP NIÊU

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện cho người chơi sự linh hoạt, sáng tạo, chính xác, khéo léo.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong ngày nghỉ, giờ nghỉ.

2. Công tác chuẩn bị: Niêu đất, (hoặc bất cứ vật gì bằng đất nung, có thể tự làm bằng đất dẻo phơi khô), dây, tre để treo niêu đất.

3. Sân bãi: Bằng phẳng.

4. Phạm vi, hình thức tổ chức: Tổ chức chơi theo trung đội, tiểu đội, mỗi trung đội hoặc tiểu đội thành một đội chơi.

5. Thời gian: Từ 10 – 15 phút.

- Bố trí điểm xuất phát và điểm đích. Tại điểm đích dựng sào để treo các niêu đất. Tại điểm xuất phát bịt mắt người chơi và quay từ 1 đến 5 vòng, làm cho người chơi bị mất định hướng, khó xác định được vị trí của mục tiêu. Sau đó, tự người chơi di chuyển đến mục đích và đập niêu.

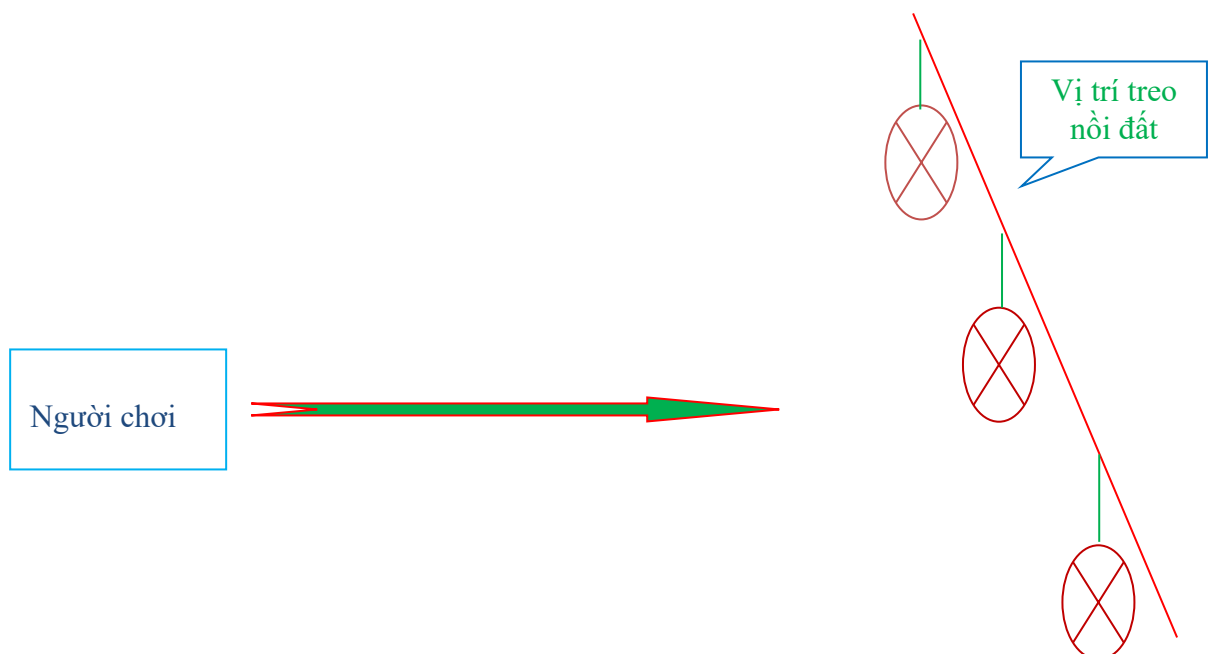
* Chú ý:

- Để tạo không khí hài hước, vui nhộn, ban tổ chức có thể bố trí thêm bánh, kẹo hoặc bột mì vào trong các niêu, khi người chơi đập bể được niêu thì có thể được hưởng chiến lợi phẩm của mình một cách thú vị.

- Người chơi nào đập trúng sẽ nhận thưởng của ban tổ chức.

- Có thể sáng tạo thành đập banh, đập lon, đập bóng nước...

SƠ ĐỒ



Trò chơi 50 VÌ VINH DỰ HỘI

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian hoạt động ngày nghỉ, giờ nghỉ.

2. Địa điểm: Ngoài trời

3. Chuẩn bị: 2 quả bóng

4. Cách chơi

Người chơi được chia thành 2 đội (mỗi đội khoảng từ 10 -15 người) hai đội đứng lẫn lộn trên sân. Tùy số lượng người chơi mà quản trò quy định câu khẩu hiệu ngắn hoặc dài.

* Ví dụ:

- Vì vinh dự hội
- Vì Tổ quốc xã hội chủ nghĩa, thanh niên anh dũng tiến lên....

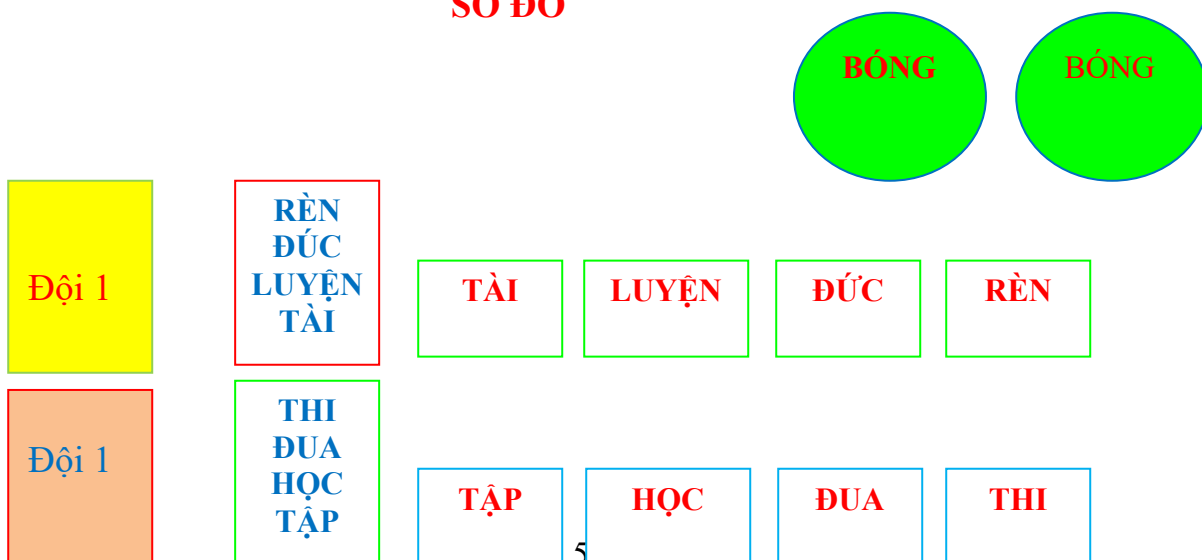
Nghe tín hiệu bắt đầu chơi, đội trưởng của 2 đội lập tức chạy đến quản trò để nhận bóng. Sau đó chuyền cho đồng đội của mình. Người đầu tiên nhận được bóng hô "Vì" và chuyền cho người thứ hai, người thứ hai chụp được bóng thì hô tiếp "Vinh "...và tiếp tục chuyền cho người khác.

Cứ như vậy đội nào thực hiện đúng quy định và hô xong khẩu hiệu trước là thắng cuộc.

+ Lưu ý

- Ai nhận được bóng phải hô to để quản trò theo dõi chấm điểm
- Nếu để bóng rơi xuống đất thì phải hô lại từ đầu.
- Hai đội có thể cử một số người chuyên đi cướp bóng của đội khác, và có thể cùng một lúc chuyền trong đội bóng mình 2 quả bóng.
- Người cuối cùng của một câu khẩu hiệu sau khi nhận được bóng và hô xong chữ cuối cùng phải lập lại toàn bộ câu khẩu hiệu (được 1 điểm)...sau đó, tiếp tục chuyền, trò chơi tiếp tục cho đến lúc có đội đạt 10 điểm (hoặc trong thời gian 5p

SƠ ĐỒ



Trò chơi 52

KHẢ NĂNG LÀM VIỆC THEO NHÓM

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện khả năng tư duy và sáng tạo của đoàn viên thanh niên.
- Rèn luyện khả năng làm việc theo nhóm, tính tập thể giữa các thành viên trong đội chơi.

- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Công tác chuẩn bị: Báo, băng keo dán.

3. Thời gian: 30 phút.

4. Phạm vi, hình thức tổ chức

Tổ chức chơi theo tiểu đội, mỗi tiểu đội thành một đội chơi.

5. Cách thức chơi

Chia ra thành các đội chơi, các nhóm; các đội chơi trong thời gian quy định sẽ làm một chiếc tháp theo ý tưởng và sự sáng tạo của đội chơi từ vật liệu là giấy báo và băng keo dán. Khi hết thời gian quy định, mỗi đội chơi sẽ cử một cá nhân đại diện thuyết trình về sản phẩm của đội chơi mình trong thời gian là 3 phút. Ban giám khảo sẽ chấm sản phẩm và phần thuyết trình của mỗi đội chơi; lựa chọn các đội chơi có số điểm cao ở phần sản phẩm và phần thuyết trình để xếp thứ hạng và trao quà cho đội chơi có số điểm cao.

SƠ ĐỒ:

NHÓM 1
Các nhóm làm việc độc
lập theo thời gian
đã quy định

NHÓM 2

NHÓM 3

VỊ TRÍ TRƯNG BÀY SẢN PHẨM

Trò chơi 53 NGƯỜI CỤT ĐỘI NÓN

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Địa điểm:

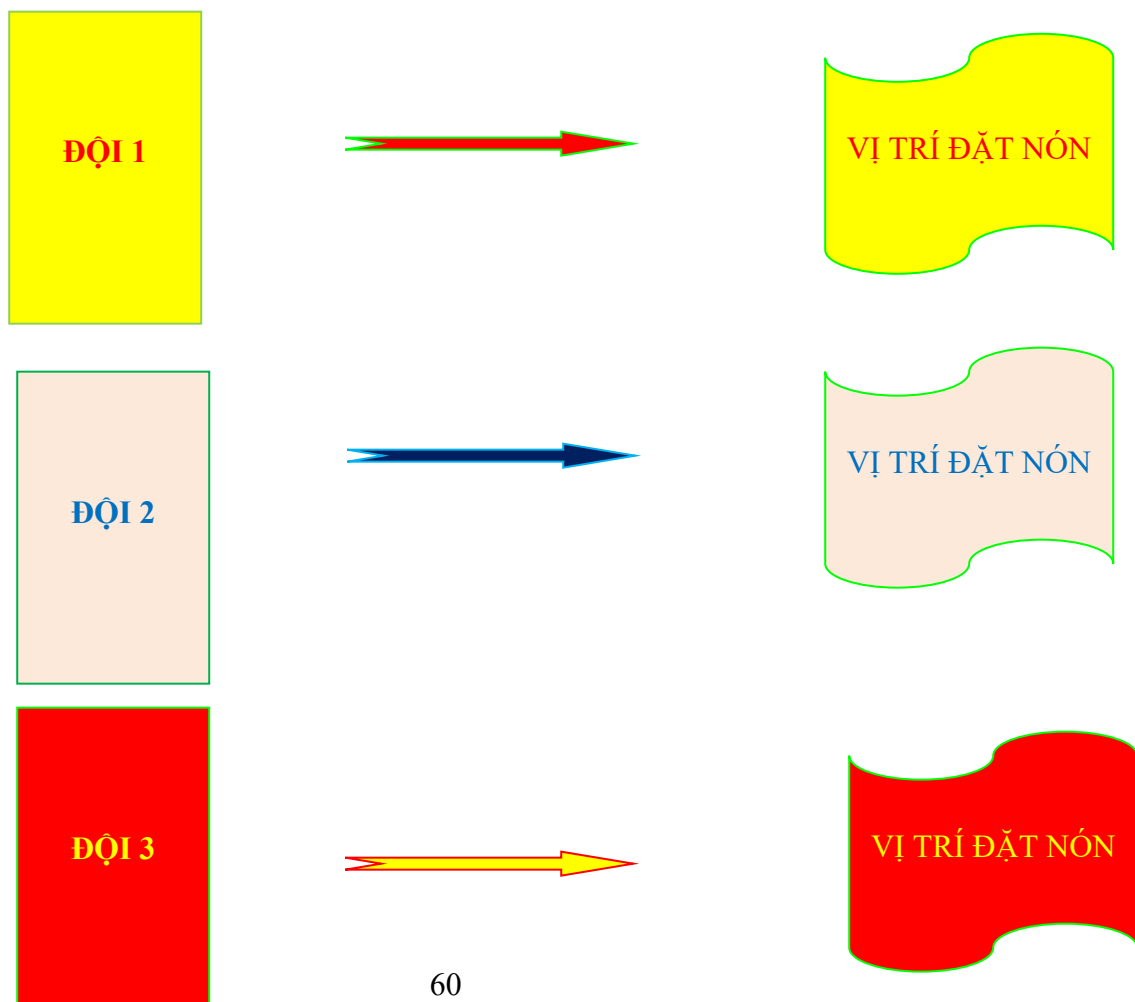
Trò chơi này có thể tổ chức trong nhà hoặc sân ngoài trời đều phù hợp.

3. Số người chơi: Tùy vào điều kiện cụ thể như thời gian, địa điểm, sân bãi để lựa chọn số người chơi cho phù hợp, thông thường khoảng từ 10 – 40 (phút).

4. Vật liệu: Mỗi đội 1 cái nón, 1 cái ghế.

5. Cách chơi: Nghe tiếng còi tín hiệu của trọng tài bắt đầu chơi, mỗi bạn đứng đầu mỗi đội, chạy lên ngậm vào vành mũ để lật cho mũ cối ngửa ra, tìm cách đội mũ lên đầu mà không được dùng tay, sau đó cơ động thật nhanh về đích sao cho mũ không bị rớt xuống đất (nếu để rớt mũ thì phải thực hiện lại từ đầu) sau đó người chơi cầm mũ cơ động thật nhanh lại đặt lên ghế, mũ để lật úp, xong chạy về đánh vào tay người thứ 2 để bạn này lên thay mình, trong khoảng thời gian quy định, đội nào mang được nhiều mũ hơn thì xếp trên.

SƠ ĐỒ



Trò chơi 54

SUY LUẬN

1. Mục đích

Phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận và tinh thần đồng đội của các thành viên

2. Tổ chức: 1 quân trò.

3. Số lượng

20 người đến 30 người, chia thành 2 đội.

4. Địa điểm

Trò chơi này thường vận dụng cho nhóm người chơi hạn chế về số lượng và trong khoảng không gian nhỏ, hẹp như trong phòng, trên xe...

5. Cách chơi

Người quản trò chia số người chơi thành 2 đội (A và B), đồng thời cho bốc thăm hoặc sử dụng các chiêu, trò để quyết định đội nào sẽ là đội được quyền tham gia chơi trước.

Đội A (được chỉ định trước) cử 1 người lên giao đáp án cho trọng tài (người quản trò): “Chúng tôi sẽ đổ đội B về con gà” – sau đó đội A quay sang đội B kể 1 vài đặc điểm (giới hạn là 5 đặc điểm).

*** Thí dụ:** Đổ con gà – Nó là vật nuôi, nó có lông, nó có đuôi.

Bên A kể ra 5 đặc điểm xong, sau 30 giây bên B phải trả lời (cử 1 người đại diện) và chỉ được trả lời 3 lần (tùy quy định). Nếu không đúng là thua.

*** Chú ý:** Chỉ lấy thông tin từ người đại diện, tránh tình trạng lộn xộn.

TRÒ CHƠI 55

BÓNG CHUYỀN SÁU

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện nâng cao thể lực toàn diện sau giờ huấn luyện nội dung thể lực chính khóa hoặc hoạt động rèn luyện giờ chính khóa cho cán bộ, đoàn viên thanh niên.

- Nâng cao tính hiệp đồng tập thể, ý thức tự giác chấp hành kỷ luật, nghiêm túc, chặt chẽ.

- Tạo không khí vui tươi, thoải mái trong ngày nghỉ, giờ nghỉ.

2. Công tác chuẩn bị

- Điều kiện sân bãi: Sân có kích thước khoảng 25×30 (m), tương đối bằng phẳng.

3. Vật chất: 1 quả bóng, 1 còi.

4. Phạm vi hình thức tổ chức. Tổ chức chơi theo cấp chi đoàn, duy trì hoặc chia làm 2 đội, mỗi đội từ 6 – 8 người, trang phục của mỗi đội khác nhau.

5. Thời gian

- Trận đấu có thể chia làm 2 – 3 hiệp, mỗi hiệp từ 15 – 20 phút sau giờ HL thể lực hoặc thi đấu trong ngày nghỉ, giờ nghỉ..

- **Nội dung trò chơi:** Tranh cướp bóng bằng tay, di chuyển và chuyền bóng cho đồng đội trong điều kiện có đối phương cản phá.

- **Quy tắc chơi:**

Trọng tài cho bắt thăm để xác định đội giao bóng trước. Đội có bóng được phát bóng bằng cách tung bóng cho bất kỳ người nào trong đội mình. Người nhận được bóng hô 1, sau đó được phép cầm bóng 3 giây và di chuyển trong vòng 3 bước rồi ném bóng cho người khác trong đội (không được tung bóng lại cho người vừa chuyền bóng cho mình). Người nhận bóng tiếp theo hô 2 rồi tiếp tục chuyền bóng cho đồng đội khác. Cứ như vậy cho đến người thứ 6 nhận được bóng hô 6, đặt bóng chạm đất và được công nhận là đội thắng 1 lượt và ghi 1 điểm.

- Đội không có bóng tìm mọi cách ngăn cản không cho đối phương chuyền bóng hoặc gây khó khăn làm cho đối phương chuyền bóng hỏng. Nếu đội cản bóng bay trên không thì được quyền giao bóng. Nếu đội cản phá rơi bóng xuống đất thì đội bạn được giao bóng lại như bắt đầu chơi. Không được phá bóng khi bóng nằm trong tay đội bạn.

- Kết thúc thời gian quy định, đội nào ghi điểm nhiều hơn thì thắng cuộc, sau mỗi lượt chơi có điểm, đội thua điểm được quyền giao bóng. Sau mỗi lượt chơi có điểm, đội thua điểm được quyền giao bóng.

- **Các trường hợp sau được coi là phạm luật:**

+ Cầm bóng quá 3 giây, quá 3 bước thì đối phương được quyền giao bóng.

+ Chuyền bóng cho người vừa chuyền cho mình, đội đối phương được quyền giao bóng.

+ Phá bóng trên tay đội bạn, đội bạn được tiếp tục giao bóng và người nhận bóng sẽ hô tiếp số thứ tự hô vừa dừng lại.

Trò chơi 56

“GÀ TÌM BÓNG”

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo.

- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Vẽ 1 vòng tròn (có bán kính tùy theo số lượng người chơi), người chơi sẽ vào trong vòng tròn này. Mỗi người sẽ phải buộc 1 quả bóng bay vào chân trái (phải).

- Khi có hiệu lệnh bắt đầu thì người chơi phải dùng chân không buộc bóng bay đập vào quả bóng bay của đối phương để làm vỡ. Đến khi nào còn 1 người cuối cùng có bóng bay không bị vỡ là người chiến thắng.

3. Yêu cầu

- Không được sử dụng tay hay vật nhọn làm vỡ bong bóng của đối phương.

- Không được ra khỏi vòng tròn hoặc đẩy đối phương ra khỏi vòng

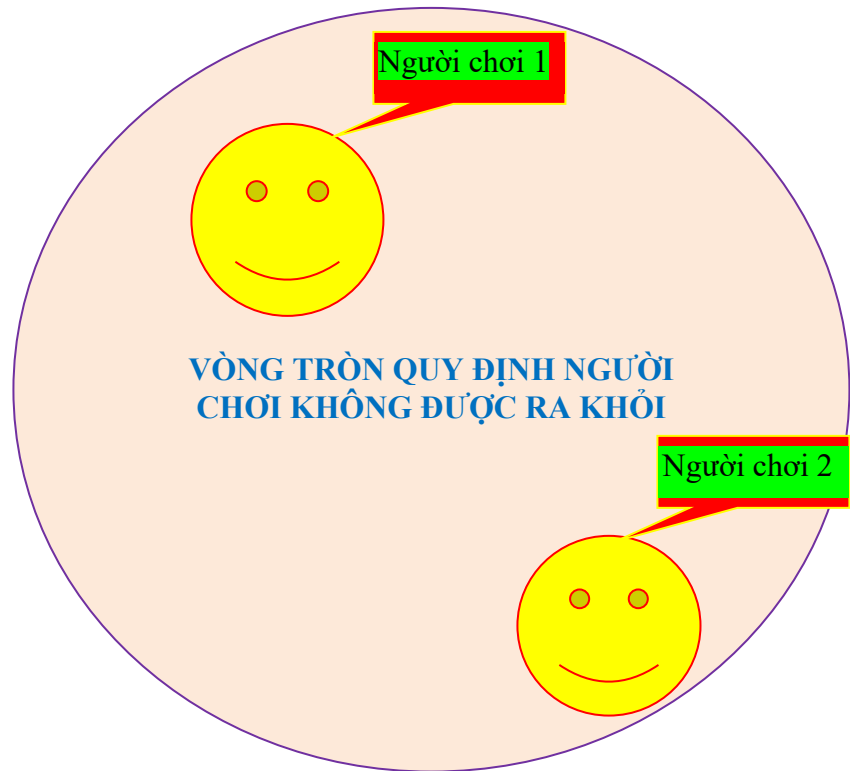
4. Lực lượng tham gia

Tập thể (Nếu quân số quá nhiều thì chia nhỏ thành 2 – 3 bộ phận).

5. Vật chất bảo đảm

- Bóng bay.
- Dây thun.
- Phấn (hoặc vôi trắng).

SƠ ĐỒ



Trò chơi 57 “CHUYỀN BÓNG VỀ ĐÍCH”

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, khéo léo.
- Khả năng phối hợp, hiệp đồng của tập thể.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Các đội chơi bốc thăm thi đấu. Đấu loại trực tiếp.

- 2 người của mỗi đội sẽ phải buộc chân với nhau và di chuyển bóng qua các chướng ngại vật từ vạch xuất phát về đích.

- Đến đích thì 2 người tiếp theo của mỗi đội cũng buộc chân và di chuyển bóng qua các chướng ngại vật từ đích về lại vạch xuất phát. Cứ như vậy đến hết các cặp của các đội.

- Đội nào nhanh hơn là đội chiến thắng.

3. Yêu cầu

- Nếu cặp chơi nào làm đổ chướng ngại vật hoặc bỏ qua chướng ngại vật thì phải trở lại vạch xuất phát (vạch đích) để di chuyển lại.

- Bố trí chướng ngại vật theo hình zíc zắc (hoặc có thể khác tùy theo ý tưởng và quy định của ban tổ chức).

4. Lực lượng tham gia

Tập thể chia thành các đội chơi. Mỗi đội 8 người (hoặc hơn tùy theo quân số nhưng số lượng phải là số chẵn).

5. Vật chất bảo đảm

- 2 quả bóng.

- Dây buộc.

- Ghế nhựa (bố trí vật cản).

Trò chơi 58 “MÈO ĐUỔI CHUỘT”

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo.

- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Tập thể đứng thành vòng tròn.

- Chọn ra 2 người bất kỳ, 1 người là mèo, người kia là “chuột” đứng quay lưng vào nhau bên trong vòng tròn.

- Khi có hiệu lệnh bắt đầu của quản trò thì chuột chạy và mèo bắt đầu đuổi chuột.

- Nếu mèo bắt được chuột thì 2 người sẽ hoán đổi vị trí cho nhau, người là mèo làm chuột và ngược lại. Rồi tiếp tục rượt đuổi.

- Chuột không được chạy ra đội hình, chuột chạy đường nào thì mèo phải chạy đường đó.

- Trong trường hợp chuột chạy vào đúng vị trí của người nào thì người đó sẽ làm mèo và người đang trong vai mèo là chuột và rượt đuổi. Vì vậy, vòng tròn phải thường xuyên di chuyển, xoay vòng.

3. Lực lượng tham gia

Toàn thể đoàn viên.

4. Vật chất bảo đảm

Không sử dụng vật chất.

Trò chơi 59

“ BƯỚC CHÂN ĐOÀN KẾT”

1. Ý nghĩa, tác dụng

- Rèn luyện sự chính xác, khéo léo.
- Tạo không khí vui tươi thoải mái trong thời gian nghỉ.

2. Hình thức và phương pháp tiến hành

- Các đội chơi xếp thành 1 hàng dọc, người ở vị trí số lẻ đưa chân trái về trước 1 bước, người ở số chẵn đưa chân phải về trước 1 bước sao cho chân trái người số lẻ sát chân trái người số chẵn và chân phải người số chẵn sát chân phải người số lẻ. Sau đó dùng dây buộc chân của người số lẻ và số chẵn lại với nhau.
- Khi có hiệu lệnh của quản trò, các đội cùng nhau xuất phát, đội nào về đích trước thì chiến thắng.

3. Lực lượng tham gia

Tập thể chia thành các đội chơi. Mỗi đội gồm 9 người

4. Vật chất bảo đảm

- Dây buộc

Trò chơi 60

TẢI THƯƠNG HÀNH QUÂN

1. Mục đích

Rèn luyện tinh thần đồng đội, kỹ năng làm việc nhóm.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: tùy theo số lượng đội tham gia
- Địa điểm: ngoài trời, không gian thoáng mát, địa hình đồi hay suối nhưng đảm bảo an toàn.
- Số lượng: 7-8 người/ đội

3. Dụng cụ

- Bố trí cầu khỉ, chướng ngại vật.
- BCT cấp 01 vồng, 01 gậy tầm vông 3m.

4. Hướng dẫn thực hiện

- BCV yêu cầu mỗi đội cử 2 thành viên thực hiện nhiệm vụ tải thương.
- Yêu cầu cả đội sẽ cùng nhau vượt qua các chướng ngại trên đường, đồng thời các thành viên phải an toàn trên vồng cằng thương.
- Trong quá trình thực hiện, có thể đổi thành viên tải thương.
- Đội nào hoàn thành với thời gian sớm nhất sẽ giành chiến thắng.

5. Ý nghĩa

- Trong công việc, có đôi khi chúng ta là những người phải chịu trách nhiệm gánh vác cho đồng đội. Ngược lại, đôi lúc chính chúng ta là gánh nặng phải nương tựa vào đồng đội để hoàn thành nhiệm vụ. Liên hệ thực tế.

- Sự phân công lao động hợp lý sẽ là tiền đề để hoàn thành nhiệm vụ chung

Trò chơi 61

PHẢN XẠ NHANH

1. Mục đích

Mục đích tạo sự nhanh nhạy, phản xạ

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian 10 phút
- Địa điểm: Trong phòng
- Số lượng: Cả tập thể

3. Hướng dẫn thực hiện

- Người quản trò phổ biến trò chơi gồm 3 động tác: vỗ tay, đứng lên, ngồi xuống. Khi quản trò hô vỗ tay thì tất cả cùng vỗ tay và làm theo vỗ tay 1 cái... với động tác đứng lên, ngồi xuống cũng vậy... Sau khi đã chơi thử, người quản trò phổ biến lại trò chơi (khó hơn): quản trò hô vỗ tay thì tất cả vỗ tay nhưng động tác thì đứng lên – khi quản trò hô đứng lên thì tất cả nói đứng lên nhưng động tác thì ngồi xuống – người quản trò hô ngồi xuống thì tất cả ngồi xuống nhưng động tác thì đứng lên... Cứ thế trò chơi tiếp tục, ai làm sai sẽ bị mời ra và chịu hình phạt do người quản trò áp dụng.

Trò chơi 62

ĐỔ NƯỚC VÀO CHAI

1. Mục đích

Trò chơi được tổ chức ở các hội trại, hội thi, vv... giúp đối tượng chơi có tính kỷ luật, tinh thần tập thể, khéo léo, nhanh nhẹn, sáng tạo, hoạt bát, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 10 phút
- Địa điểm: Ngoài trời
- Số lượng: Tùy thuộc quy mô tổ chức, không hạn chế. Được chia thành các đội, số lượng mỗi đội bằng nhau.

3. Dụng cụ

- Chai đựng nước giống nhau, số lượng chai bằng số lượng đội chơi
- Thìa múc nước
- Chậu đựng nước

4. Hướng dẫn thực hiện

- Quản trò chia số lượng người chơi thành các đội, các đội dùng thìa mức nước ở chậu đổ vào chai sao cho chai của mình có nhiều nước.

- Mỗi đội cử một trọng tài giám sát đội bạn.

- Kẻ vạch giữa chậu nước và chai, khi có lệnh của quản trò, người số 1 của các đội dùng thìa mức nước, chạy tới chỗ để chai, đổ nước vào chai, sau đó chạy quay trở lại đội mình để đưa thìa cho người số 2 ở vạch. người số 2 làm tương tự như người số 1 và cứ như vậy cho tới người cuối cùng. Trò chơi tiếp tục cho đến khi có hiệu lệnh dừng lại.

- So sánh mực nước ở chai của các đội, đội nào có số lượng nước ở chai nhiều hơn đội đó thắng.

*** Chú ý:**

- Phải đưa thìa ở vạch xuất phát

- Dùng chai và thìa giống nhau

- Không bóp méo thìa

- Chỉ dùng một tay đổ vào chai

- Có thể buộc hai tay vào nhau để tăng mức độ khó của trò chơi..

Trò chơi 63

CÔNG BẠN ĂN CHUỐI

1. Mục đích

Trò chơi được tổ chức ở các hội trại, hội thi, vv... giúp đối tượng chơi có tinh thần tập thể, khéo léo, nhanh nhẹn, sáng tạo, hoạt bát, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 3 phút

- Địa điểm: Ngoài trời

- Số lượng: 3 đội, mỗi đội 6 người chia làm 3 cặp (3 nam, 3 nữ).

3. Dụng cụ

- 9 quả chuối

- Sào, dây dù

- Vải bịt mắt

4. Hướng dẫn thực hiện

- Người chơi được chia thành các đội có số lượng nam, nữ đều nhau. Bạn nam công bạn nữ bịt mắt và còng tay.

- Bắt đầu trò chơi bạn nam công bạn nữ chạy đến đích. Tại đây quản trò sẽ đưa quả chuối cho bạn nữ lột vỏ cho bạn nam ăn. Cặp nào ăn chuối xong thì chạy trở về vạch để cặp thứ 2 tiếp tục thực hiện tương tự cho đến hết. Đội nào ăn xong về trước thì chiến thắng.

*** Chú ý:**

- Khi lột chuối, bạn nữ không được dùng tay mà phải dùng miệng

- Có bao nhiêu đội thì cần bấy nhiêu người quản trò để đưa chuối và theo dõi các cặp ăn hết chuối

Trò chơi 64

NGẬM MUỖNG TRONG THAU

1. Mục đích

Trò chơi thể hiện tinh thần tập thể, khéo léo, nhanh nhẹn, sáng tạo, hoạt bát, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 10 phút
- Địa điểm: Ngoài trời
- Số lượng: 3 đội, mỗi đội 6 người chia làm 3 cặp (3 nam, 3 nữ hoặc 6 nam).

3. Dụng cụ

- 9 chiếc muống
- 3 chiếc thau

4. Hướng dẫn thực hiện

Quản trò sẽ thổi còi và các đội di chuyển như sau:

- Một người sẽ di chuyển bằng 2 tay, người thứ 2 sẽ đứng phía sau cầm 2 chân của người thứ nhất đẩy đi
- Cách vạch xuất phát khoảng 5m có đặt những chiếc thau, bên trong đựng những chiếc muống, người thứ nhất sẽ dùng miệng của mình để lấy 1 cái muống trong thau nước rồi quay về vạch xuất phát. Tương tự như thế, cặp thứ 2 sẽ tiếp sức cho cặp thứ nhất. Đội nào lấy được hết số muống trong thau của mình sớm nhất sẽ thắng cuộc.

***Chú ý:**

- Khi dùng miệng lấy muống trong thau, người thứ nhất không được chạm chân xuống đất. Nếu vi phạm, chiếc muống đó sẽ được để lại trong thau và đội đó phải bắt đầu lại từ vạch xuất phát

Trò chơi 65

ĐẠP BÓNG NƯỚC

1. Mục đích

Thể hiện tính kỷ luật, tinh thần tập thể, khéo léo, nhanh nhẹn, sáng tạo, hoạt bát, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 10 phút
- Địa điểm: Ngoài trời
- Số lượng: 18 người, chia thành 3 đội (mỗi đội 3 cặp).

3. Dụng cụ

- 2 cọc
- Dây dù
- 18 quả bóng đã được bơm nước treo lên dây
- 3 ghế chiến sĩ

- 3 cọc rào vướng chân

4. Hướng dẫn thực hiện

- Mỗi đội chơi lần lượt cử 2 người chơi tham gia đập bóng nước, người được công phải bật mắt bằng vải
- Cứ như vậy đội nào đập vỡ bóng thì chạy về hàng để đội khác chạy lên
- Bao giờ đập hết bóng và quản trò thống kê đội nào đập được nhiều nhất sẽ giành chiến thắng.

Chú ý:

- Khi đập bóng xong người chơi sẽ không phải công nhau và không phải chạy qua hàng rào mà cứ thế chạy về đội.
- Nếu để rơi cọc rào vướng chân phải quay lại về vạch xuất phát rồi đi tiếp

Trò chơi 66 ĂN TÁO

1. Mục đích

Tạo không khí vui vẻ, hạnh phúc

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 3 phút
- Địa điểm: Ngoài trời
- Số lượng: 6 người, chia thành 3 đội (mỗi đội 1 nam, 1 nữ).

3. Dụng cụ

- 2 cọc
- Dây dù
- 3 quả táo treo lên dây

4. Hướng dẫn thực hiện

- Quản trò sẽ mời 3 nam và 3 nữ lên tham gia
- Treo 3 quả táo lên dây đã buộc vào 2 đầu cột thành 1 hàng ngang sao cho 3 quả táo khi treo ngang với tầm miệng của người chơi.
- Cho ghép 6 người chơi thành 3 đôi (1 nam, 1 nữ)
- Khi được lệnh của quản trò, 3 đôi sẽ phải ăn hết quả táo, đôi nào ăn xong trước thì sẽ thắng cuộc.

***Chú ý:**

- Khi ăn táo không được dùng tay, chỉ được dùng miệng hoặc dùng mặt để giữ táo.

Trò chơi 67

ĂN BÁNH GATO

1. Mục đích

- Thường được sử dụng trong các buổi sinh nhật nhằm tận dụng vật chất có sẵn và tạo tiếng cười cho tập thể.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 3 phút
- Địa điểm: Ngoài trời
- Số lượng: 6 người, chia thành 3 đội (mỗi đội 1 nam, 1 nữ).

3. Dụng cụ

- 3 bánh gato kèm theo 3 chiếc thìa
- 3 khăn bịt mắt
- 3 chiếc ghế nhựa

4. Hướng dẫn thực hiện

- Quản trò sẽ mời 6 người chơi: 3 nữ và 3 nam lên sân khấu
- Cho chuẩn bị 3 phần bánh gato, 3 chiếc ghế và 6 miếng vải để bịt mắt 6 người chơi
- Ghép 6 bạn vào làm 3 cặp (1 nam và 1 nữ)
- 3 bạn nam sẽ ngồi vào ghế, còn 3 bạn nữ sẽ đút bánh gato cho 3 bạn nam ăn, cặp nào ăn xong trước sẽ giành chiến thắng và nhận được phần quà từ ban tổ chức

*** Chú ý:**

- Khi dùng vải bịt mắt phải bịt kín

Trò chơi 68

THI ĐỐ VỀ TRÁI CÂY

1. Mục đích

- Rèn luyện trí nhớ, tạo được sự vui nhộn và khả năng phản ứng nhanh của người chơi.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 5 - 7 phút
- Địa điểm: Trong phòng hoặc ngoài trời
- Số lượng: - Tổ chức thành 3 đội, mỗi đội chơi gồm 5 - 7 thành viên

3. Hướng dẫn thực hiện

- Quản trò chia ra thành nhiều nhóm, quản trò ra 1 mẫu tự, sau đó quản trò sẽ chỉ định 2 nhóm, 2 nhóm này phải trả lời lần lượt qua lại từng tên trái cây có mẫu tự đầu giống mẫu tự trọng tài đã cho. Sau câu trả lời của nhóm này, nhóm kia phải trả lời ngay, trong thời gian trọng tài đếm từ 1 -> 5 nếu không trả lời được thì xem như thua cuộc.

Ví dụ: quản trò ra chữ “M” thì 1 nhóm sẽ tìm tên các loại trái nào có mẫu tự là “M” như: me, mít, măng cầu, mơ, ... cho đến khi kết thúc cuộc chơi.

- Người chơi không được lặp lại tên trái cây mà nhóm kia đã trả lời rồi. Quản trò có thể thay đổi các mẫu tự khác.

4. Cách tính thành tích

- Đội nào trả lời được nhiều nhất sẽ giành chiến thắng

Trò chơi 69 **TRÁI, PHẢI, TRƯỚC, SAU**

1. Mục đích

- Rèn luyện khả năng phản ứng nhanh của người chơi và tạo ra sự vui nhộn.

2. Điều kiện thực hiện

- Thời gian: 5 -7 phút

- Địa điểm: Ngoài trời

- Số lượng: - Tổ chức thành 3 đội, mỗi đội chơi gồm 5 - 7 thành viên

3. Hướng dẫn thực hiện

- 3 đội, mỗi đội xếp thành 1 hàng dọc

- Tất cả phải thực hiện động tác trái ngược với các mệnh lệnh của Quản trò

- Quản trò : Hô bên trái + Người chơi: Nhảy sang bên phải

- Quản trò: Hô bên phải + Người chơi: Nhảy sang bên trái

- Quản trò: Hô đằng trước + Người chơi: Nhảy lùi về sau.

- Quản trò: Hô đằng sau + Người chơi: Nhảy lên phía trước.

4. Cách tính thành tích

- Đội nào có số thành viên sai ít nhất sẽ giành chiến thắng