

## KỸ NĂNG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

### I. QUẢN TRÒ LÀ NGƯỜI QUAN TRỌNG NHẤT.

Nội dung trò chơi hay, người chơi tham gia nhiệt tình nhưng quản trò không biết cách tổ chức thì cuộc chơi tập thể sẽ kém phần hấp dẫn và khó thành công. Vì vậy rèn luyện kỹ năng quản trò là một vấn đề hết sức quan trọng đối với cán bộ TN cơ sở.

#### 1. Người quản trò phải biết nhiều trò chơi.

Biết nhiều trò chơi là một nhu cầu không thể thiếu được của người quản trò. Trong "bộ nhớ" của người quản trò nên đủ các loại trò chơi. Theo tính chất, nội dung, theo độ tuổi, theo địa hình (vị trí chơi), theo yêu cầu, theo quy mô... để từ đó có thể sử dụng cho bất kỳ cuộc chơi nào, ở đâu, cho đối tượng nào.

Trước hết, quản trò cần nắm vững một số trò chơi hay nhất đã được người chơi hưởng ứng và đã được tổ chức thành công để khởi đầu cho những trò chơi tập thể tiếp theo.

#### 2. Biết cách sử dụng trò chơi đúng đối tượng và phù hợp với tâm trạng người chơi.

Khi chuẩn bị cuộc chơi, quản trò phải quan sát trạng thái tâm lý, niềm say mê nhiệt tình của người chơi, từ đó lựa chọn những trò chơi cho thích hợp. Hãy chọn những trò chơi đơn giản mà mọi người đều dễ dàng thực hiện. Khi người chơi đã nhập cuộc thì tiếp tục đưa những trò chơi đòi hỏi cao hơn, phức tạp hơn. Cũng cần có những trò chơi hay dành cho phần kết thúc để người chơi có cảm giác "thòm thòm", muốn chơi nữa.

#### 3. Bắt đầu trò chơi một cách dí dỏm, hài hước, hấp dẫn.

Điều kiện để cuộc chơi thành công là người chơi muốn chơi, nắm vững luật chơi, tự nguyện, nhiệt tình chủ động tham gia trò chơi.

Vì vậy trước hết cần phải dùng những lời ngắn gọn, hài hước, dí dỏm giới thiệu tên trò chơi, mục đích ý nghĩa của nó. Tiếp theo cần nêu rõ cách chơi và những "luật lệ" cần tuân thủ. Sau cùng là nêu ý định sẽ thưởng phạt những ai chơi tốt hay ai bị phạm lỗi.

Cần cho mọi người chơi thử một lần "chơi nháp", sau đó chơi thật và cử "trọng tài" bắt lỗi những ai phạm luật.

#### 4. Dự kiến những tình huống bất trắc và xử lý tình huống kịp thời.

Quản trò phải di chuyển sao cho có thể quan sát được toàn bộ cuộc chơi, nhanh chóng phát hiện ra những người lanh lợi, hoạt bát, dí dỏm làm nòng cốt cho cuộc chơi.

Nghiêm túc tuân thủ luật chơi đảm bảo sự công bằng, bình đẳng, song vẫn vui vẻ, thoải mái và hào hứng.

Cuộc chơi bắt đầu từ những trò chơi đơn giản nhất và phức tạp dần lên. Biết dùng những trò chơi phụ làm hình phạt tạo điều kiện cho mọi người biết thư giãn và biết chấm dứt cuộc chơi đúng thời điểm (tốt nhất là vào lúc cao điểm) hay đã phân định thắng thua rõ ràng. Cố gắng duy trì một bầu không khí hoàn toàn thoải mái, thư giãn thật sự, không kể gì thắng hay thua.

#### 5. Biết cách luyện tập tác phong phù hợp trong khi điều khiển trò chơi.

Dáng điệu, cử chỉ phải gây được thiện cảm, tạo được sự chú ý ban đầu, tạo nên sự gần gũi thân quen trong suốt cuộc chơi.

Tâm hồn trong sáng, cởi mở, toàn tâm, toàn ý trong cuộc vui chung. Biết hành động, biết nói sao cho đúng lúc, đúng đối tượng, biết khích lệ tán dương sự cố gắng của mọi người đảm bảo hiệu quả giáo dục sâu sắc trong cuộc chơi.

Có bản lĩnh vững vàng, ứng xử nhanh nhẹn, không cẩu gắt, la mắng và sẵn sàng nhường "diễn đàn" cho những quản trò khác mà không mặc cảm.

Biết cách sẵn sàng thay đổi trò chơi theo yêu cầu của người chơi, nhanh chóng và phát hiện những quản trò cho phù hợp với từng trò chơi.

### **6. Biết tích lũy kiến thức và kinh nghiệm, thực sự cầu thị.**

Qua quan sát những quản trò khác, người chơi trong cuộc mà rút ra những kinh nghiệm bổ ích cho bản thân về vốn trò chơi, kỹ năng tổ chức trò chơi và phong cách của người quản trò. Đồng thời chú ý lắng nghe những ý kiến nhận xét, quan sát thái độ của người chơi để điều chỉnh những gì chưa hợp lý.

Quản trò cần thuộc và hát đúng một số bài hát cộng đồng (đơn giản, dễ nhớ, dễ hát) để phục vụ cho trò chơi.

Nên có cuốn sổ để sưu tầm, sáng tác trò chơi, những bài hát cộng đồng và những băng reo trong sinh hoạt tập thể.

### **7. Mạnh dạn, tự tin, khiêm tốn.**

Khi có cơ hội phải mạnh dạn tham gia các trò chơi khác nhau, là người chơi tích cực, hăng hái, nhiệt tình trong các cuộc chơi. Phải xuất hiện đúng lúc, mạnh dạn thực hiện vai trò của mình một cách tự tin, gây ấn tượng, tránh đứng ngoài cuộc, bình phẩm, chê bai người khác.

### **8. Những điều nên tránh.**

- Đưa ra trò chơi không phù hợp với tâm trạng mọi người, trò chơi chưa nắm vững luật chơi, chưa có sự chuẩn bị chu đáo.

- Những trò chơi xúc phạm đến nhân cách của người chơi, những trò chơi thiếu văn hóa, thiếu tính giáo dục.

- Dùng hình phạt thô bạo hay kéo thời gian phạt đối với người phạm luật hay người thua, dễ gây nhàm chán.

- Dáng vẻ quá đạo mạo, nghiêm nghị điều hành như là một trọng tài, như là một cuộc thi đấu thể thao.

- Thiên vị hoặc quá dễ dãi bỏ qua hình phạt đối với người phạm luật, người thua.

- Kéo dài những động tác thừa làm cho người chơi cảm thấy mệt mỏi, khó chịu.

- Tự ái, nóng nảy bỏ dở cuộc chơi khi bị xúc phạm hay bị người chơi chê trách.

## **II. LÀM THẾ NÀO ĐỂ CÓ NHIỀU TRÒ CHƠI.**

### **1. Sưu tầm trò chơi.**

Mỗi CB Đoàn - Hội - Đội nên có bộ sưu tập trò chơi theo thể loại: trò chơi dân gian, trò chơi sinh hoạt tập thể và chơi thể thao theo các nguồn sau:

- Các loại trò chơi đã được in thành sách.

- Các loại trò chơi đã được in trong các báo viết và được giới thiệu trên truyền hình.

- Các trò chơi trong sinh hoạt cộng đồng mà bản thân được tham dự, được quan sát, sau đó ghi chép lại.

- Các trò chơi được người khác phổ biến lại...

### **2. Tổ chức sưu tầm và điều khiển trò chơi.**

Thông qua các cuộc sinh hoạt cộng đồng, các lớp tập huấn CB Đoàn - Hội - Đội có thể tổ chức cuộc thi sưu tầm và điều khiển trò chơi phục vụ cho từng chủ đề nhất định. Sau đó chọn lọc biên tập lại, nếu có điều kiện thì tổ chức chơi thử. Mỗi trò chơi đều do người sưu tầm đứng ra làm quản trò.

### **3. Sáng tác trò chơi.**

a. *Tổ chức thi sáng tác trò chơi:* Bằng phương pháp đã nêu trên có thể tổ chức cuộc thi sáng tác trò chơi trong cán bộ, đoàn viên, hội viên theo các thứ tự sau:

- Sáng tác trò chơi phục vụ cho từng đối tượng: Thiếu niên, nhi đồng, thanh niên nông thôn, thanh niên trường học...

- Sáng tác trò chơi theo chủ đề gắn với các ngày lễ lớn trong năm. Gắn với các vấn đề dân số, sức khỏe, môi trường và sinh hoạt thường ngày của các bạn trẻ.

- Sáng tác trò chơi phục vụ cho từng loại hình sinh hoạt như: Cắm trại, dã ngoại, CLB gia đình trẻ, CLB ngoại ngữ, CLB toán, CLB thơ...

Mỗi trò chơi khi sáng tác cần tuân thủ những quy định chặt chẽ: Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu của trò chơi: Đối tượng, số lượng của người chơi, luật chơi và cách tổ chức.

Sau mỗi cuộc thi cần biên tập lại, bổ sung sửa đổi và phổ biến cho mọi người thông qua chơi thử. Những trò chơi nào đạt yêu cầu cần đưa ngay vào bộ sưu tập.

*b. Từ một trò chơi đã có, thiết lập nguyên tắc đưa ra những trò chơi khác tương tự.*

Trên thực tế có những trò chơi hay có thể phát triển thành nhiều trò chơi khác (là hệ quả của nó) mà người chơi không cảm thấy bị trùng lặp. Bí quyết chính là ở chỗ tìm thấy nguyên tắc của nó rồi dựa vào từng hoàn cảnh, từng đối tượng cụ thể để hình thành các trò chơi khác. Một số nguyên tắc là: Có - Không; Một - Hai; ...

#### **4. Sưu tập các mẫu chuyện vui, các câu đố.**

Những mẫu chuyện vui, các loại câu đố dân gian hàng ngày là kho tư liệu quý cho chúng ta điều hành cuộc chơi. Người quản trò nhất thiết phải có vốn đó để sử dụng khi cần thiết như làm thư giãn cuộc chơi, hay chuyển sang trò chơi trí tuệ (đố vui) hoặc trò chơi mang tính vui chơi giải trí (khi kể chuyện vui...) ...

Ngoài những phương pháp trên, có thể tận dụng mọi điều kiện, mọi lúc để ghi chép những kinh nghiệm, tư liệu của người khác mà mình bắt chước bắt gặp hay những ý nghĩ xuất hiện trong đầu.

Nếu quan tâm thường xuyên đến những vấn đề trên bạn sẽ trở thành người quản trò "giàu có", một hành trang không thể thiếu được của người cán bộ TTN hôm nay.

### **III. CÁCH XỬ LÝ CÁC TÌNH HUỐNG BẤT TRẮC.**

Điều khiển trò chơi phải có nghệ thuật. Nghệ thuật đó đòi hỏi khả năng xử lý tình huống thường diễn ra trong các cuộc chơi. Xin giới thiệu một vài kinh nghiệm xử lý các tình huống thường gặp.

#### **1. Bắt đầu cuộc chơi tập thể mất trật tự, thiếu tập trung chú ý.**

Tình huống này thường gặp ngay trong các buổi sinh hoạt Đoàn - Hội. Để tạo sự chú ý ban đầu, quản trò có thể:

- Thực hiện một số băng reo, "tràng pháo tay", "mưa rơi", "vỗ tay theo quy ước"...

- Điều khiển một trò chơi thông qua bài hát cộng đồng mà mọi người đều thuộc.

- Dùng còi hay tiếng vỗ tay (tạo tiếng vỗ khác thường) để tập trung chú ý, sau đó thực hiện một vài trò chơi đơn giản.

- Sử dụng một vài hình phạt vui để buộc những người khác phải cố gắng để không phạm luật.

- Sử dụng nhóm "thành viên tích cực" (ngay từ đầu đã trật tự chăm chú lắng nghe) làm nòng cốt cho trò chơi đơn giản. Khi đó những người khác buộc phải dừng các việc riêng khác, tò mò quan sát, sau đó sẽ tự nguyện nhập cuộc.

- Hát ngay một bài hát (không cần giới thiệu) rất tự nhiên và tỏ vẻ say sưa, từ đó tạo sự chú ý cho mọi người...

#### **2. Không khí nặng nề trầm lắng, người chơi rụt rè, thiếu mạnh dạn.**

- Nếu thực hiện ngay trò chơi sẽ dễ dàng thất bại.

- Nên bắt đầu bằng một trò ảo thuật hoặc kể chuyện tiếu lâm.

- Tiếp đó thực hiện một số trò chơi tương ứng.

- Tăng dần liều lượng, những trò chơi mang tính chất thi đua giữa các nhóm. Khi các nhóm đã vào cuộc để dành thắng lợi là bạn đã thành công.

- Quản trò cũng có thể bắt đầu bằng cách cho cả tập thể hát một bài. Một bông hoa hay cái mũ được truyền từ tay người này sang người khác theo nhịp bài hát. Khi bài hát kết thúc hoặc quản trò (quay mặt hướng khác) bất ngờ thổi một tiếng còi thì người đang cầm bông hoa hay cái mũ ở thời điểm đó sẽ là người bắt buộc phải hát một bài, cứ như vậy trò chơi tiếp tục.

### **3. Người chơi nhiệt tình nhưng có sự ganh đua mãnh liệt giữa các nhóm chơi.**

Đây là điều thường xảy ra, nếu như quản trò không có biện pháp xử lý thỏa đáng thì cuộc chơi có thể mất hết ý nghĩa.

Trước hết quản trò phải nhanh chóng phát hiện nguyên nhân. Thông thường là do luật chơi không chặt chẽ, quản trò thưởng phạt không công minh, người chơi khích bác chê bai nhau...

Sau khi phát hiện đúng nguyên nhân, quản trò công khai tuyên bố trước mọi người, rồi mới tiếp tục trò chơi cũ hoặc chuyển sang trò chơi mới và bắt đầu bằng những quy ước chặt chẽ, cặn kẽ hơn.

Khi chia nhóm chơi nên cử trưởng nhóm và chọn một số trọng tài "công minh" không nằm trong các nhóm chơi.

Linh hoạt thay đổi trò chơi hay phương pháp điều khiển để tạo điều kiện cho nhóm nào cũng có thể thắng cuộc.

Khi cuộc chơi ở mức cao trào, có thể chuyển sang hình thức hoạt động khác tạo sự hòa hợp giữa các nhóm.

### **4. Người chơi mệt mỏi và bắt đầu tỏ vẻ chán chường.**

Có nhiều nguyên nhân như: Trò chơi quá khó, cuộc chơi quá dài hay luật chơi bắt mọi người phải lặp đi lặp lại nhiều động tác đứng lên, ngồi xuống, thay đổi vị trí...; trò chơi đơn điệu, không hấp dẫn, không phù hợp. Từ những nguyên nhân cụ thể mà quản trò chọn biện pháp xử lý thích hợp. Nhưng nói chung có thể chọn một trò chơi thật nhẹ nhàng, hấp dẫn hay một bài hát tập thể để chấm dứt cuộc chơi. Cũng có thể chuyển sang những trò chơi trí tuệ như: Đố vui có thưởng, hát đối, kể chuyện vui...

### **5. Không khí trầm lắng thiếu sôi nổi.**

Đây cũng là tình huống thường gặp trong các buổi họp mặt hay trên đường đi tham quan, dã ngoại. Trong trường hợp này nên sử dụng một số loại trò chơi như: nối từ (chia nhóm, nhóm này đưa ra một từ, nhóm kia tìm từ khác nối vào sao cho hai từ đó có nghĩa, cứ như vậy cho đến khi nhóm nào không tìm được thì thua. Ví dụ: màu xanh - xanh tươi - tươi mát - mát mẻ - mẻ chua - chua ngoa - ngoa ngoắt - ...), hát liên khúc, hát đối, đố vui, thi kể chuyện tiếu lâm...

### **6. Người chơi đề nghị thực hiện những trò chơi ngoài dự kiến.**

Trong trường hợp này, quản trò nhanh chóng khéo léo thực hiện đề nghị đó, xem như đó cũng là trò chơi được dự định từ trước (nếu quản trò hiểu rõ những trò chơi đó). Cũng có thể khéo léo giới thiệu ngay người đề nghị sẽ điều khiển trò chơi cho tập thể, khi đó mình đóng vai "quản trò phụ".

## **IV. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TIÊU BIỂU.**

Sau đây là một số trò chơi tiêu biểu, dễ thực hiện mà không mất công chuẩn bị đạo cụ. Những trò chơi phức tạp hơn, có thể tham khảo ở các tài liệu từ số 38 ÷ 44 trong danh mục tài liệu tham khảo ở cuối sách.

### **1. Các trò chơi trên bàn tay.**

Các trò chơi trên bàn tay dễ thực hiện, ở bất cứ nơi nào, bao nhiêu người chơi cũng được. Nguyên tắc chung của các trò chơi này là: Người chơi chỉ làm theo những gì quản

trò nói, không làm theo những gì quản trò làm (đương nhiên, người chơi bắt buộc phải nhìn quản trò trong lúc chơi).

1. "Hoa nở, hoa héo, hoa tàn, hoa rung rinh trước gió".

Quản trò quy định, khi đọc "hoa nở" - người chơi xoè ngửa bàn tay ra; "hoa héo" - chụm đầu ngón tay lại; "hoa tàn" - cụp bàn tay xuống; "hoa rung rinh trước gió" - xoè ngửa bàn tay, xoay vòng. Trong lúc chơi, mọi người phải đồng thanh đọc theo thật to những gì quản trò đọc. Người phạm luật sẽ là người "đọc một đường, làm một kiểu". Ví dụ: đọc "hoa nở" nhưng tay lại cụp xuống như quản trò.

2. "Ngón tay nhúc nhích". Quản trò hướng dẫn mọi người nhúc nhích ngón tay và hát theo bài hát sau đây:

### **Nhúc nhích**

Một ngón tay nhúc nhích này. Một ngón tay nhúc nhích này. Một ngón tay nhúc nhích cũng đủ làm ta vui rồi (2,3,4 ngón tay nhúc nhích (2,3,4 lần) cũng đủ làm ta vui rồi/sướng rồi; cả bàn tay nhúc nhích (5 lần), đương nhiên làm ta vui rồi).

3. "Con thỏ, ăn cỏ, uống nước, chui vào hang".

Quản trò quy định: đọc "con thỏ" - chụm 5 đầu ngón tay về phía trước; "ăn cỏ" - chụm 5 đầu ngón tay đặt vào lòng bàn tay kia; "uống nước" - chụm 5 đầu ngón tay hướng vào miệng; "chui vào hang" - chụm 5 đầu ngón tay hướng vào tai. Người phạm luật sẽ là người "đọc một đường làm một kiểu" tương tự trò chơi 1.

4. Hát câu sau đây theo điệu bài hát "Tiếng chày trên sóc Bom-bo" của NS. Xuân Hồng: "Mũi cầm tai, mũi cầm tai, mũi tai, mũi cầm tai". Người chơi vừa hát vừa dùng một ngón tay để chỉ vào các bộ phận theo lời bài hát. Người phạm luật cũng là người "hát một đường, chỉ một nẻo".

5. Quản trò hướng dẫn cho mọi người vỗ tay theo các nhịp sau đây tạo nên những tràng vỗ tay vui nhộn:

- Cách 1: Vỗ theo nhịp đi.

- Cách 2: Vỗ theo nhịp 1-2, 1-2-3.

- Cách 3: Vỗ theo nhịp 1-2, 1-2-3, 1-2-3-4-5.

- Cách 4: Vỗ theo nhịp 1-2, 1-2-3, 1-2-3-4-5-6-7-8-9.

- Cách 5: Vỗ làm tiếng mưa rơi: quản trò dùng bàn tay nâng lên, hạ xuống. Người chơi tùy theo độ cao của bàn tay quản trò mà vỗ nhanh, mạnh dần. Khi quản trò xoay tròn tay trên đầu, người chơi đồng thanh hô "rầm" - tạo tiếng sấm.

### **2. Các trò chơi theo nhạc.**

1. Hát theo nguyên âm. Quản trò tập cho người chơi một bài hát thật dễ nhớ, dễ thuộc (hoặc dùng một bài hát đã biết). Sau khi cho mọi người hát một lần, quản trò dùng tay ra hiệu để mọi người hát theo các nguyên âm: i, u, o,... Thỉnh thoảng, quản trò lại hạ tay xuống, khi đó mọi người lại phải hát đúng lời của bài hát gốc.

2. Hát theo tiếng loài vật: Quản trò có thể chia người chơi ra thành 3 đến 4 nhóm. Quy định mỗi nhóm hát theo tiếng một loài vật. Ví dụ: nhóm hát theo tiếng mèo là: "meo, méo, mèo,...". Quản trò cho tất cả mọi người hát một lần. Sau đó, quản trò chỉ đến nhóm nào, thì nhóm đó hát theo tiếng loài vật đã được quy ước. Quản trò có thể chỉ vào nhiều nhóm một lần để tạo nên bản hoà tấu của các loài vật.

3. Quản trò chia người chơi thành 4 nhóm, đọc luân phiên theo thứ tự các chữ cái sau đây: A, B, C, K. Khi người chơi đọc đều, gợn sẽ tạo nên âm thanh như tiếng tàu chạy.

**3. Người lịch sự.** Trong trò chơi này, quản trò sẽ nói những câu cầu khiến. Những câu nào có bắt đầu bằng chữ "mời" thì mọi người phải làm theo (vì đó là câu cầu khiến lịch

sự), những câu nào không có chữ "mời" thì mọi người không làm theo. Người phạm luật sẽ là người làm theo những câu không có chữ "mời", hoặc không làm theo những câu có chữ "mời".

**4. Bắn súng.** Quản trò hướng dẫn mọi người dùng cánh tay, bàn tay nắm lại để làm súng. Quy định: khi quản trò hô "không bắn" thì người chơi phải rút cánh tay về; khi quản trò hô "bắn", mọi người phải đồng loạt giơ tay thật mạnh về phía trước. Người phạm luật sẽ là người hô "bắn" nhưng lại không giơ tay ra và ngược lại.

**5. Đá bóng.** Chọn hai đội bóng (để hấp dẫn, nên chọn một đội nam, một đội nữ), mỗi đội có số lẻ cầu thủ (5 hoặc 7 người/mỗi đội). Đạo cụ cần chuẩn bị là: 7 bóng nhựa; hoặc 7 cái chai không để làm "bóng". Trong trò chơi này, quản trò là người bình luận viên bóng đá. Hai đội bóng đứng hai bên một chiếc bàn dài, các cầu thủ đứng đối mặt nhau thành từng cặp, khoảng cách vừa tầm với đến bóng. Bình luận viên có thể bình luận "huyền thuyên" về diễn biến trận đấu, nhưng hễ bình luận viên hô hoặc nói "sút" thì cầu thủ hai bên nhanh chóng "vồ" lấy bóng trước mặt. Đội nào vồ được nhiều hơn là thắng.

**6. Nhịp câu giao duyên 1.** Chọn 2 đội lên sân khấu, mỗi đội có 4 nam, 4 nữ đứng một hàng xen kẽ nhau. Quản trò phải chuẩn bị 2 chiếc kẹo cao su (loại thanh dài). Luật chơi như sau: sau khi quản trò hô bắt đầu, người đứng đầu hàng mỗi đội ngậm chiếc kẹo vào miệng, chuyển cho người thứ 2. Người thứ 2 nhận chiếc kẹo cũng bằng miệng rồi chuyển cho người thứ 3 và cứ thế cho đến hết, đội nào nhanh hơn, đội đó thắng.

**7. Nhịp câu giao duyên 2.** Chọn 2 đội, một đội nam, một đội nữ (khoảng 5 người/đội) lên sân khấu đứng thành 2 hàng dọc. Quản trò đứng ở giữa. Luật chơi là: đầu tiên, 2 người đứng ở vị trí số 1 của 2 hàng nói thầm vào tai của quản trò 2 câu thật dí dỏm. Quản trò sẽ công bố to câu nói của 2 người. Tiếp theo đến 2 người ở vị trí số 2, và cho đến hết. Cặp nào có câu nói duyên nhất, hợp ý nhất là thắng cuộc.

**8. Tìm bạn 1.** Quản trò mời một bạn nam, hoặc nữ lên sân khấu, bịt mắt. Những người chơi chọn trong số còn lại 1 người bạn khác giới cho người ở trên sân khấu. Sau đó tất cả mọi người ngồi bình thường. Người trên sân khấu có quyền đặt 5 câu hỏi về người bạn của mình. Những người chơi chỉ được phép trả lời đúng hay sai. Sau 5 câu hỏi đó, nếu họ tìm được nhau thì thật là tuyệt vời!

**9. Tìm bạn 2.** Chọn 8 nam, 8 nữ ra chơi. Dùng 16 cái khăn bịt mắt họ lại, phân cặp nam - nữ, cho nhận dạng trong vòng 1 phút. Tiếp theo, đẩy mỗi người đi mỗi đường. Nhiệm vụ của họ là phải đi tìm nhau, im lặng hoàn toàn, chỉ dùng tay "sờ soạng" để tìm lại bạn. Cặp nào tìm nhau được sớm nhất là thắng cuộc.

## **10. Các loại trò chơi khác:**

### **1. Cao - Thấp - Dài - Ngắn**

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** quản trò (hành động tay của mình) hô: Cao – Thấp – Dài – Ngắn. Người chơi làm theo lời quản trò, quản trò phải dần dần làm nhanh để người chơi dễ bị sai

**\*\* Chú ý:** quản trò phải cho người chơi làm nháp 1 lần rồi mới bắt đầu

### **2. Tìm tác giả tác phẩm (thơ)**

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, chia nhiều nhóm

- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** Quản trò chia ra từ 1 -> 3 nhóm, quản trò sẽ đọc 1 đoạn của 1 bài thơ

Ví dụ: “Từ ấy trong tôi bừng nắng hạ  
Mặt trời chân lý chói qua tim”

Quản trò sẽ hỏi: 2 câu thơ này của ai – nhóm nào trả lời được thì cộng thêm điểm. Người chơi phải am hiểu thơ văn của dân tộc

### 3. Đố nghề

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** Quản trò chia người chơi ra thành 3 nhóm và mỗi nhóm cử 1 nhóm trưởng. Quản trò sẽ diễn tả hành động và nhóm trưởng có 2 phút để bàn với nhóm sau đó trả lời xem là nghề gì. Quản trò phải diễn tả 1 hành động ít nhất 3 lần, nhóm nào trả lời trước thì được thêm 1 điểm.

### 4. Thi tìm những con vật có từ láy

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** trong hội trường có bảng (nếu có). Quản trò chia ra làm 3 -> 4 nhóm, mỗi nhóm cử 1 bạn lên, quản trò sẽ ra mật hiệu cho các bạn là “Tìm những con vật có từ láy”  
Ví dụ: chuồn chuồn, bướm bướm, ...

4 đội 1 lượt và 1 người viết con này xong chạy về cho người khác lên viết tiếp ... Trong vòng 5 phút đội nào viết được nhiều con vật có từ láy nhiều nhất thì đội đó thắng cuộc.

### 5. Nói và làm ngược

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** người chơi xếp thành vòng tròn

- Quản trò hô: “Các bạn hãy cười thật to”
- Người chơi phải làm ngược lại là: “Khóc thật nhỏ”
- Quản trò hô: “Các bạn hãy nhảy lên”
- Người chơi phải làm ngược lại: “Ngồi xuống đất”

Quản trò sẽ chỉ người trong vòng tròn và nói 1 hành động nào đó thì người chơi phải làm ngược lại. Quản trò có thể thể hiện bằng hành động không cần nói, nếu người chơi không làm ngược lại thì sẽ bị phạt

## 6. Đếm sao

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** quản trò hát bài hát: “Một ông sao sáng, 2 ông sáng sao tôi đổ anh chị nào từ 1 hơi đếm hết đến 10 ông sáng sao”. Người chơi được chỉ định sẽ đếm: 1 ông sao sáng, 2 ông sáng sao, 3 ông sao sáng, 4 ông sáng sao, ..., 10 ông sáng sao – nếu như người chơi đếm không dứt 1 hơi thì sẽ bị phạt

## 7. Ngón tay nhúc nhích

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:** quản trò đưa 1 ngón tay lên và hát đếm: “Một ngón tay nhúc nhích nè (2 lần). Một ngón tay nhúc nhích nhúc nhích cũng đủ làm ta vui rồi” – Đưa hai ngón tay thì hát đếm thế 1 ngón thành 2 ngón  
Một ngón tay ta hát 2 lần nhúc nhích, 2 ngón tay ta hát 4 lần nhúc nhích ... cho đến hết bàn tay – nếu người chơi đếm thiếu thì sẽ bị phạt

## 8. Con thỏ ăn cỏ

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút

**Cách chơi:**

- Quản trò: đưa bàn tay chụm lại hô “Con thỏ”
  - Người chơi: lặp lại theo lời quản trò nói “Con thỏ”
  - Quản trò: đưa tay này qua tay kia hô “Ăn cỏ”
  - Người chơi: làm theo và nói “ăn cỏ”
  - Quản trò: đưa tay lên miệng hô “Uống nước”
  - Người chơi: làm theo và nói “Uống nước”
  - Quản trò: đưa tay lên lỗ tai hô “chui vô hang”, chập tay lại hô “thỏ ngủ”
- Người chơi phải làm theo quản trò nếu làm sai sẽ bị phạt, quản trò chú ý phải làm dần dần nhanh (có thể nâng lên bằng cách nói và làm khác nhau)

## 9. Hát đếm số

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 30 người trở lên, có thể chia nhiều nhóm
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút



**Cách chơi:** quản trò đưa 1 ngón tay lên thì người chơi bắt đầu hát theo số ngón quản trò đưa ra

Ví dụ: Quản trò đưa 1 ngón tay

Người chơi bắt bài hát: “Một ngón tay nhúc nhích nè (2 lần)

Một ngón tay nhúc nhích nhúc nhích cũng đủ làm ta vui rồi”

Quản trò đưa 2 ngón tay:

Người chơi: “2 con thằn lằn con rủ nhau cắn nhau đứt đuôi ...”

Quản trò cứ tiếp tục đưa lần lượt các ngón tay nếu như nhóm nào không bắt được bài hát sẽ bị phạt

### **10. Tôi bảo**

\* Mục đích: tạo không khí vui tươi

\* Số lượng: không hạn chế

\* Địa điểm: ngoài sân, trong phòng

\* Thời gian: 2 -> 3 phút

\* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:**

- Quản trò hô: “Tôi bảo tôi bảo”

Người chơi hỏi: “Bảo gì bảo gì”

- Quản trò nói: “Tôi bảo các bạn vỗ tay 2 cái”

Người chơi: vỗ tay 2 lần

Khi quản trò hô “tôi bảo” thì người chơi phải làm theo. Nếu như quản trò không nói “tôi bảo” mà người chơi làm thì sẽ bị phạt

### **11. Thụt - Thò**

\* Mục đích: tạo không khí vui tươi

\* Số lượng: không hạn chế

\* Địa điểm: ngoài sân, trong phòng

\* Thời gian: 2 -> 3 phút

\* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi xếp thành vòng tròn. Quản trò hô: “Thụt” (đồng thời khuỷ tay thụt ra sau) – “Thò” (đồng thời đẩy tay lên trước). Người chơi vừa làm vừa hô theo quản trò.

Quản trò phải nhanh nhẹn và hô nhiều lần, nếu người chơi làm sai sẽ bị bắt ra phạt

Tương tự có thể chuyển thành nắm, mở và ngược lại động tác

### **12. Mưa rơi**

\* Mục đích: tạo không khí sinh động

\* Số lượng: không hạn chế

\* Địa điểm: ngoài sân, trong phòng

\* Thời gian: 2 -> 3 phút

\* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi trong phòng hoặc ngoài sân. Quản trò giơ tay lên cao thì nói “Mưa rơi mưa rơi” – quản trò đưa tay càng cao thì người chơi vỗ tay càng lớn – quản trò đưa

tay thấp xuống thì người chơi vỗ tay càng nhỏ. Quản trò phải nhanh nhẹn đưa tay lên xuống liên tục – trò chơi không có phạt

### 13. Cùng nhau giải toán

- \* Mục đích: phán đoán nhanh
- \* Số lượng: 30 -> 40 người, chia thành 3 -> 4 đội
- \* Địa điểm: ngoài sân
- \* Thời gian: 3 -> 5 phút
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** quản trò chia người chơi ra thành từng đội (tùy ý), cử 1 đại diện. Bắt đầu quản trò nói nhỏ với 1 người đại diện đứng cuối ở mỗi đội 1 con số nào đó và bạn chạy về đội mình lấy số đó (VD: 18) cộng thêm 3 (là 21) dùng ngón tay viết kết quả lên lưng 1 người ngồi trước mình. Người thứ 2 nhận được số truyền từ dưới thì cũng phải cộng thêm 3 và viết lên 1 người kế tiếp. Đến người cuối cùng đầu hàng, cũng nhận được con số mới rồi cộng thêm 3 và lấy kết quả lên báo với người quản trò. Đội nào báo với quản trò đúng kết quả thì sẽ thắng, khi truyền số các bạn chỉ được viết lên lưng và không được nói

### 14. Con muỗi

- \* Mục đích: tạo không khí vui vẻ
- \* Số lượng: 50 -> 70 người
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi đứng thành hàng dài, dọc, ngang

- Quản trò (hô to): “Tay đầu” (2 lần)
- Người chơi (hô to): “Tay đây” (2 lần)

Quản trò bắt bài hát: “Mình dài dài dáng thon thon ngày ngày chui rút ở trong bụi rơm, chiều tà tà tối bay ra nhằm vào con mắt mà chích người ta” – và người chơi làm theo hành động chích vào mắt người bên phải mình. Quản trò tiếp tục đưa ngón tay lên và làm con muỗi – người chơi cũng tiếp tục đưa ngón tay lên và cùng với quản trò kêu “O ... O” và quản trò la to “cắn vào má” và người chơi làm theo quản trò lại hô to “đập” và người kế bên “đập” thật mạnh vào con muỗi.

Người chơi phải làm theo lời nói của quản trò chứ không làm theo hành động của quản trò

Ví dụ: quản trò nói cắn vào miệng mà tay của quản trò cắn vào tai thì người chơi không làm theo – nếu làm sai sẽ bị phạt

### 15. Ba - Má - Tôi

- \* Mục đích: rèn luyện phản xạ nhanh
- \* Số lượng: 70 -> 100 người
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 3 -> 5 phút

\* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi đứng thành vòng tròn, quản trò chỉ tay lên đầu nói đây là “Ba” – chỉ tay lên má nói “Má” – chỉ tay xuống khỏi cổ và nói đây là “Tôi”. Người chơi làm theo các động tác của quản trò. Quản trò có thể nói “Ba má” thì người chơi phải dùng 2 tay (1 tay chỉ lên đầu, 1 tay chỉ lên má) ...

### **16. Đây bạn vui**

- \* Mục đích: tạo không khí sinh động
- \* Số lượng: không hạn chế
- \* Địa điểm: trong phòng
- \* Thời gian: 3 -> 5 phút
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi trong hội trường, quản trò bắt bài hát “Đây bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2). Đây bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2). Đây bạn vui mà muốn tỏ ra mà lòng bạn nôn nao cho quanh đây biết lòng bạn vui mà muốn tỏ ra thì vỗ đôi tay (1, 2)” – Người chơi vỗ tay theo nhịp đếm 1, 2 của quản trò. Quản trò có thể thay đổi “vỗ tay” thành “dậm chân” hoặc “gật đầu”

### **17. Trò chơi nôm cá**

- \* Mục đích: tạo vui tươi, sôi động
- \* Số lượng: 50 -> 70 người
- \* Địa điểm: ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** các bạn tham gia trò chơi đứng thành vòng tròn, tùy theo số lượng người chơi mà đặt số lượng nôm cá tương ứng (cứ 10 người thì đặt 1 nôm cá – nếu như 40 người chơi thì đặt 4 nôm cá). Nôm cá do 2 người nắm tay dang ra và giơ cao, cái nôm được xếp theo vòng tròn. Khi quản trò bắt giọng 1 bài hát những bạn còn lại làm cá chạy theo vòng tròn ngược chiều kim đồng hồ đến các nôm cá sẽ phải chui qua. Tùy theo quy định của quản trò thì khi dứt 1 bài hát hoặc khi có hiệu lệnh của quản trò, nôm cá sẽ chụp xuống, ai bị vướng trong nôm cá tức là cá đã bị bắt, bạn đó sẽ bị phạt

Vòng tròn sẽ di chuyển theo nhịp nhanh, chậm của bài hát. Khi nôm cá đã chụp xuống, “cá” không được bứt khóa để chạy thoát

### **18. Trò chơi biểu tượng**

- \* Mục đích: tạo vui nhộn
- \* Số lượng: 70 -> 100 người
- \* Địa điểm: ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** người chơi đứng thành vòng tròn, tất cả vừa ca vừa nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te” các bạn đang đứng ở tư thế nào thì đứng ở tư thế đó – sau đó khi nghe tiếng còi “tích” các bạn lại tiếp tục nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “tích” mà các bạn chưa đứng im thì bạn đó sẽ bị phạt

### 19. Thi đố về trái cây

- \* Mục đích: rèn luyện trí nhớ, khéo léo
- \* Số lượng: 50 -> 70 người, chia thành 2 đội
- \* Địa điểm: trong phòng, ngoài sân
- \* Thời gian: 5 -> 7 phút
- \* Ban tổ chức: 1 quản trò

**Cách chơi:** 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

### 20. Có - Không ?

- \* Mục đích: tạo vui nhộn, hồi hộp
- \* Số lượng: không hạn chế
- \* Địa điểm: trong phòng hoặc ngoài trời
- \* Vật dụng: nhiều vật dụng có sẵn: giấy viết, bảng, phấn ...

**Cách chơi:** Người chơi ngồi ở trong phòng thành vòng tròn, một người bị sẽ bước ra khỏi phòng. Những người trong phòng chọn 1 đồ vật ở trong phòng hoặc 1 đồ vật bất kỳ khác để làm vật đố. Người bị sẽ được mời vào phòng và phải tìm cho ra vật đố là vật gì? –

Người bị được phép hỏi bất cứ ai nhưng phải lựa câu hỏi sao cho người được hỏi chỉ cần trả lời: có (nếu đúng) và không (nếu sai) mà thôi

Ví dụ: có phải vật đó hình chữ nhật không? Có phải vật đó bằng gỗ không? Vật đó có màu xanh? ...

Sau 5 phút người bị chưa tìm ra vật đố thì người điều khiển phải chọn người thay thế.

Người chơi không được dùng cử chỉ, lời nói nào khác ngoài 2 từ “Có hoặc không”. Nên chọn đồ vật gần chỗ người bị có thể quan sát được