

30 TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG

1. Đổi chỗ cho nhau:

HV ngồi thành vòng tròn. Đảm bảo đủ ghế ngồi cho các HV, trừ người điều hành đứng. Yêu cầu của trò chơi là những người có đặc điểm giống nhau đổi chỗ cho nhau. Người điều hành nêu các đặc điểm - VD những người tóc ngắn, những người đeo đồng hồ... đổi chỗ cho nhau. Trong quá trình những người có cùng đặc điểm đứng dậy đổi chỗ, người điều hành sẽ ngồi vào một ghế. HV nào chậm chân bị mất ghế ngồi sẽ là người thua cuộc.

2. Mát xa cho nhau:

Đề nghị mọi người đứng thành vòng tròn, hai tay đặt lên vai người bên phải. Yêu cầu mọi người tưởng tượng vai người trước là bột làm bánh trôi bánh chay. Đề nghị mọi người dùng tay bóp 'bột' cho nhuyễn.

Sau đó, đề nghị mọi người dùng tay chắt nhẹ vào vai người đằng trước. Yêu cầu mọi người vừa mát xa vừa đi trong vòng tròn. Sau khoảng 2 phút, đề nghị mọi người đằng sau quay. Mọi người lại đặt tay lên vai người trước và làm tương tự như lần đầu. Người điều hành có thể yêu cầu các động tác khác nhau, miễn là mọi người thoải mái tham gia và kết thúc trò chơi học viên đỡ mỏi người. (VD: mưa – dùng các đầu ngón tay vỗ nhẹ lên lưng người phía trước; gió – dùng 2 tay xoa lưng người trước; sấm chớp – dùng 2 tay đập lưng người đằng trước)

3. Viết chữ/dấu bằng người:

Yêu cầu học viên đứng và trưởng trò yêu cầu học viên viết chữ bằng người. Học viên có thể cử động, xoay người và sử dụng tay, chân... VD chữ H, A...Hoặc người trưởng trò có thể đọc một số câu có dấu, đề nghị học viên thể hiện dấu bằng các động tác. VD Em thân yêu ! (chấm than). Em có khoẻ không? (hỏi chấm)

4. Làm theo những gì tôi nói, không làm theo những điều tôi làm:

Yêu cầu của trò chơi là mọi người làm theo những gì người trưởng trò nói, không làm theo những gì người đó làm. Qui định khi người trưởng trò nói:

- Ø 'Con thỏ' - hai tay để lên đầu.
- Ø 'Ăn cỏ' – bàn tay trái xoè, tay phải chụm lại để vào lòng tay trái.
- Ø 'Uống nước' – tay chụm lại và để vào mồm.
- Ø 'Chui hang' - tay phải chụm lại và để vào tai

Người trưởng trò các hiệu lệnh đồng thời làm các động tác thể hiện khác quy định để gây nhiễu. Những HV làm sai những động tác quy định sẽ bị thua trong trò chơi.

Hoặc cách khác:

Đứng theo vòng tròn. Quy định: Ala – giơ hai tay cao lên trên đầu; A men: để 2 tay lên vai; A Ma: chắp 2 tay trước ngực. Người trưởng trò hô to hiệu lệnh và đồng thời người trưởng trò có thể làm đúng theo hiệu lệnh hoặc cố tình làm sai khác để những người khác dễ mắc lỗi.

5. Mũi tên – Con thỏ – Bức tường:

Trò chơi quy định như sau:

- Ø Mũi tên thắng con thỏ.
- Ø Con thỏ thắng bức tường.

- Ø Bức tường thẳng mũi tên.

Qui định thể hiện:

- Ø Mũi tên bằng động tác tay giương cung tên.
- Ø Con thỏ thể hiện bằng cho hai tay lên đầu làm tai thỏ.
- Ø Bức tường thể hiện bằng giơ thẳng 2 tay lên đầu.

Chia lớp thành 2 đội. Thông báo về qui định và cách thể hiện. Đề nghị các đội quay tròn lại để bàn bạc và quyết định nhóm sẽ làm gì (mũi tên/con thỏ/bức tường). Phải đảm bảo toàn đội thống nhất cách thể hiện, nếu có người làm những động tác khác, đội sẽ thua. Khi 2 nhóm đã sẵn sàng, đề nghị cả hai đội đứng thành hàng và quay lưng lại nhau. Người trưởng trò đếm từ 1 đến 3. Khi đếm đến 3 cả hai đội phải đồng loạt quay đối mặt vào nhau và thể hiện động tác.

6. Ngồi chung ghế:

Trưởng trò ra các hiệu lệnh về số người phải chung ghế, VD, 3 người 1 ghế, 5 người 2 ghế....những ai làm sai hiệu lệnh hoặc không hoàn thành là người thua cuộc.

7. Gọi tên nhanh:

Chia lớp thành 2 đội. Sử dụng một mảnh vải to để 2 người giữ hai đầu làm biên giới cho 2 đội. Đảm bảo mảnh vải đủ dày và to để hai đội không nhìn thấy nhau trong quá trình chơi. Mỗi đội cử 1 người ngồi chính giữa sát mảnh vải. Người trưởng trò hô 1,2,3 rồi hạ mảnh vải xuống. Bên nào gọi trước và gọi đúng tên người được cử lên, bên đó chiến thắng.

8. Đốt pháo:

Mọi người đứng thành vòng tròn. Người trưởng trò đứng giữa. Người trưởng trò chỉ và gọi tên người nào, người đó trở thành quả pháo và phải kêu 'Đùng'. Hai người bên cạnh người đó phải kêu 'Đoàng'. Nếu ai làm sai qui định sẽ bị thua và bị đánh dấu vào tay (sử dụng băng dán giấy của lớp dán vào tay).

9. 7 up:

Mọi người đứng thành vòng tròn và đếm lần lượt từ 1 đến 7. Qui định khi đếm từ 1 đến 6 người đếm phải hô to con số và để tay lên vai (trái hoặc phải). Nếu tay để lên vai trái nghĩa là người kế tiếp bên trái tiếp tục hô. Nếu tay để lên vai phải nghĩa là người kế tiếp bên phải tiếp tục hô. Riêng đến số thứ 7, người đến lượt sẽ không đọc số 7 mà chỉ im lặng để tay lên đầu. Bàn tay chỉ hướng nào thì người kế tiếp tiếp tục hô. Nếu ai vi phạm những quy định trên là người thua cuộc.

10. Hát và múa phụ họa:

Một vài người hát, một vài người múa phụ họa cho bài hát.

11. Ném bóng:

Tung bóng về phía ai và người đó phải nói 1 nội dung liên quan đến chủ đề được lựa chọn. VD: tên các thành phố ở VN, tên các thú đô trên thế giới, các loài vật, loài hoa...

12. Chim về chuồng:

Đề nghị cả lớp đứng thành vòng tròn. Chia 3 người về một nhóm. Trong nhóm 3 người, 2 người nắm lấy tay nhau tạo thành chuồng chim. Người ở giữa chui trong chuồng làm chim. Người trưởng trò ra các hiệu lệnh và yêu cầu các nhóm thực hiện theo. VD: mở cửa chuồng. Chim thò đầu ra khỏi chuồng. Chim cho một chân ra khỏi chuồng... Khi người trưởng trò hô 'Đổi chuồng', các chim phải bay đi tìm chuồng mới.

Trong lúc này người trưởng trò sẽ vào một chuồng. Chim nào không có chuồng sẽ phải làm người điều hành trò chơi.

13. Ghép câu:

Chuẩn bị số thẻ giấy bằng số HV tham gia chơi. Chia 2 nhóm có số lượng bằng nhau. Yêu cầu mỗi thành viên trong nhóm 1 viết một mệnh đề lên thẻ giấy, bắt đầu bằng ‘Nếu...’ (VD ‘nếu có gió mùa đông bắc’).

Mỗi thành viên nhóm 2 viết một mệnh đề bắt đầu bằng ‘thì ...’ (VD ‘thì anh sẽ yêu em’). Sau đó người trưởng trò thu lại các thẻ giấy theo từng nhóm. Cử 2 người lên ghép các mệnh đề thành câu. Mỗi người đọc ngẫu nhiên một thẻ giấy bắt đầu bằng ‘Nếu...’ người sau đọc ngẫu nhiên một thẻ giấy bắt đầu bằng ‘thì...’. Việc ghép này có thể tạo ra những ý nghĩa buồn cười hoặc không logic tạo không khí vui nhộn cho lớp.

14. Gọi tên nhanh:

Chia lớp làm 2 nhóm. Có hai người cầm 2 đầu mảnh vải ngăn 2 đội. Đảm bảo mảnh vải phải đủ to và dày để thành viên của hai đội không nhìn thấy nhau. Mỗi đội cử 1 người lên ngồi sát mảnh vải. Hai người này có nhiệm vụ gọi đúng tên nhau khi mảnh vải được hạ xuống. Khi hai người đã ngồi đúng vị trí, người điều hành hô 1,2,3 và bất ngờ hạ mảnh vải xuống. Ai gọi đúng tên người ngồi đối diện và nhanh nhất sẽ chiến thắng.

15. Trò chơi Ly dị:

Lập thành những nhóm 2 người. Trưởng trò yêu cầu các nhóm thể hiện là những cặp uyên ương trong thời kỳ mặn nồng: VD: vai kề vai, má kề má, mông kề mông, chân kề chân....Khi trưởng trò yêu cầu ‘Ly dị’, đề nghị các cá nhân tìm một người bạn mới. Người trưởng trò hoặc người lẻ đôi cũng tìm người bạn mới. Người nào không tìm được người bạn mới là người thua cuộc.

16. Trò chơi “Ta là Vua”:

Học viên đứng thành vòng tròn. Người trưởng trò chỉ vào ai, người đó là Vua. Người là Vua giơ hai tay lên đầu và kêu to: ‘Ta là vua’. Hai người hai bên phải chấp tay quay về phía nhà vua và kêu to “Tâu bệ hạ”. Phải đảm bảo 2 người bên cạnh phải thấp hơn nhà vua. Vì vậy nếu nhà vua ngồi thấp thì người hai bên phải ngồi thấp hơn nhà vua. Ai làm không chính xác sẽ thua.

17. Thi đếm một hơi:

Trong khi đếm không được lấy hơi. Ai đếm được nhiều số nhất người đó chiến thắng.

18. Tôi thương tôi thương:

Mỗi người ngồi trên 1 ghế. Riêng người điều hành không có ghế ngồi. Người điều hành trò chơi nói: ‘Tôi thương tôi thương’.Lớp hỏi: ‘Thương ai thương ai’.Người điều hành: Nói 1 đặc điểm của một nhóm người (VD: những người đeo đồng hồ). Những người có đặc điểm chung đó phải đứng lên đối chỗ cho nhau.

Người điều hành sẽ ngồi vào một ghế. Người nào không tìm được ghế ngồi sẽ thua cuộc. Lặp đi lặp lại với những đặc điểm khác nhau đảm bảo mọi người trong lớp đều có cơ hội đối chỗ.

19. Nữ hoàng khó tính:

Chia lớp thành 2 đội. THV đóng vai một nữ hoàng khó tính. Vì khó tính nên nữ hoàng đòi hỏi mỗi đội phải mang đến cho nữ hoàng một số ‘báu vật’ khó tìm. Mỗi lần yêu cầu một đồ vật. Đội nào mang được nhiều ‘báu vật’ đúng yêu cầu và nhanh nhất sẽ là đội chiến thắng. Ghi chú: đảm bảo các đội phải đứng cách nữ hoàng khoảng cách như nhau. Nữ hoàng có thể yêu cầu một số đồ vật như: một chiếc bút màu đỏ/một chiếc khăn, một cái tất/ một cái thắt lưng....

20. Truyền thư qua vai:

Dùng một tờ giấy bìa gấp nhỏ để còn khoảng 25 cm x 5 cm. Yêu cầu mọi người đứng thành vòng tròn vai sát vai. Đề nghị mọi người truyền miếng bìa (lá thư) bằng vai theo một chiều nhất định. Người nào làm rớt lá thư sẽ bị phạt.

21. Bước chân Trường Sơn:

Yêu cầu người chơi vỗ tay theo nhịp chân của người trưởng trò khi chân người trưởng trò chạm đất. Nếu người trưởng trò không chạm chân xuống đất mà người chơi vỗ tay là phạm luật. Người bị phạm luật sẽ bị ra khỏi cuộc chơi.

22. Be, Sứ, Túm:

Yêu cầu người chơi đứng thành vòng tròn đếm lần lượt. Khi đếm đến 3 – phải đọc là ‘Be’, đến 6 - đọc là ‘Sứ’, đến 8 - đọc là ‘Túm’. Tương tự, khi đến 13 - đọc là ‘Mười Be’, 16 - đọc là ‘Mười Sứ’, ‘mười túm’...

23. Làm theo tôi nói

“Cầm tay nhau đi, xem ai có giận hờn gì.

Cầm tay nhau đi, xem ai có giận hờn chi.

Mình là anh em, có chi đâu mà giận hờn

Cầm tay nhau đi, hãy cầm tay nhau đi”

Đề nghị lớp đứng thành vòng tròn vừa chơi vừa hát bài hát trên. Người trưởng trò yêu cầu các hành

động khác thay thế hành động ‘cầm tay’ bằng cách vừa hát và vừa thay cụm từ ‘cầm tay nhau đi’ bằng những hành động khác VD: “Kề vai nhau đi” hoặc “Kề lưng nhau đi” hoặc “Sờ tai nhau đi” vv...Người chơi vừa hát và vừa hành động như yêu cầu.

24. Cua cặp

Người chơi đứng thành vòng tròn. Tay trái xoè ra. Tay phải để ngón trỏ vào bàn tay xoè ra của người bên cạnh (giống trò chơi ù à ù ập). Người quản trò nói ‘đi chợ, đi chợ’. Người chơi hỏi ‘mua gì? mua gì?.

Người quản trò có thể nói bất kỳ đồ mua sắm gì. Chú ý: sau mỗi từ, người quản trò lại nói lại “Đi chợ, đi chợ”. Khi người quản trò nói đến từ ‘mua cua’ người chơi phải : tay trái túm lấy ngón tay trỏ của người bên cạnh. Tay phải rút nhanh ra khỏi bàn tay người khác. Ai bị túm tay là người thua cuộc.

25. Bắt tàu

Chia thành các nhóm, mỗi nhóm gồm 3 người. Ba người này thuộc 1 con tàu. Đề nghị nhóm đặt tên cho tàu của mình. Người trưởng trò gọi tên tàu đó, tàu đó có nhiệm vụ bắt tàu khác. Cách bắt tàu như sau:

- Trong ba người phân công một người nói ‘Lắc’; người thứ hai ‘Cắc’; người thứ ba ‘Bùm’ và đồng thời phải chỉ 1 tàu đồng thời gọi đúng tên tàu đó.
- Tàu bị bắt tiếp tục bắt tàu khác giống như cách nêu trên. Cứ thế vòng chơi tiếp tục.
- Tàu nào làm sai sẽ bị chìm, phải ngồi xuống và không được tham gia chơi. Đội nào còn lại cuối cùng là đội thắng.

26. Đây là vũ điệu Samba

Người trưởng trò vừa làm trò vừa nói: ‘đây là vũ điệu Samba samba’, mọi người phải vừa nói và vừa làm theo. Sau đó, người trưởng trò lại hỏi người khác ‘theo anh vũ điệu Samba như thế nào’, người được mời phải làm 1 động tác khác (tay chân, dáng đứng, dáng nhảy...). Ai làm động tác trùng với những

người khác, người đó phạm qui. Lần lượt mời hết học viên để xem họ thể hiện vũ điệu Sm ba như thế nào.

27. ‘Bảy’ chớ đọc

Học viên đứng thành vòng tròn lần lượt đếm số. Luật chơi như sau: người chơi đọc to số, riêng đến số có từ “bảy” hoặc những số chia hết cho bảy người chơi không được đọc số, thay vào đó là vỗ tay. Ai làm nhầm sẽ thua cuộc. VD: 1,2,3.....6, ‘vỗ tay’ (thay cho số 7 vì 7 chia hết cho 7) , 8, 9,....13, ‘vỗ tay’ (thay cho số 14 vì 14 chia hết cho 7)

28. Đặt tên mới cho bạn

Người trưởng trò nói: Tôi yêu tôi yêu

Cả lớp đồng thanh hỏi: Yêu ai, yêu ai

Người trưởng trò phải nói tên 1 người trong lớp và nhớ phải ghép 1 tính từ mô tả người đó bắt đầu bằng chữ cái trùng với tên người đó. VD: Yêu Hưng/hùng hổ/ hoặc yêu Nhung nhí nhảnh.

Sau đó người vừa được gọi tên phải tiếp tục cuộc chơi bằng cách nói: Tôi yêu tôi yêu. Cả lớp đồng thanh hỏi ‘yêu ai yêu ai’, người đó phải gọi tên một bạn trong lớp và ghép với 1 tính từ. Kéo dài cuộc chơi cho đến khi hầu hết mọi người trong lớp đều được gọi tên.

Để cuộc chơi thú vị, học viên có thể nói ‘Tôi ghét, tôi ghét’, cả lớp hỏi ‘Ghét ai ghét ai?’ Hoặc ‘Tôi nhớ, tôi nhớ, cả lớp hỏi ‘Nhớ ai nhớ ai?’

29. Ghép câu

Phát cho mỗi người chơi 1 mảnh giấy (khoảng bằng 1/3 khổ giấy A4). Từng người chơi ghi tên mình lên tờ giấy. Người trưởng trò nêu các câu hỏi, đề nghị người chơi ghi câu trả lời lên giấy.

Lưu ý:

- Ø Người chơi không chép câu hỏi mà chỉ ghi câu trả lời.
- Ø Sau mỗi câu trả lời, đề nghị người chơi bỏ cách 1 dòng
- Ø Đến phần 2, người trưởng trò đề nghị người chơi ghi câu hỏi vào chỗ bỏ cách dòng.

Câu hỏi 1: Bạn tắm bao nhiêu lần trong vòng 1 năm

Câu hỏi 2: Hãy mô tả con vật bạn yêu quý

Câu hỏi 3: hãy mô tả con vật bạn ghét

Sau khi người chơi đã trả lời hết câu hỏi trên, người trưởng trò đề nghị trao các thẻ giấy để người chơi sẽ cầm thẻ giấy của người khác. Người trưởng trò tiếp tục hướng dẫn mọi người chơi vòng 2 bằng cách ghi vào những chỗ dòng trống 3 câu hỏi sau:

Câu 1: Bạn đã yêu bao nhiêu lần

Câu 2: Hãy mô tả người yêu cũ của bạn

Câu 3: Hãy mô tả vợ bạn

Sau đó , đề nghị người chơi lần lượt đọc thẻ giấy mình cầm (nhớ nói tên thẻ giấy đó thuộc về ai). Việc lắp ghép đó sẽ tạo nên điều thú vị. VD như người học sẽ mô tả người yêu cũ của mình giống như mô tả con vật mà mình yêu quý.

30. Ghép câu

- Ø Ai làm gì?
- Ø Với ai?
- Ø Ở đâu?
- Ø Thời gian nào?