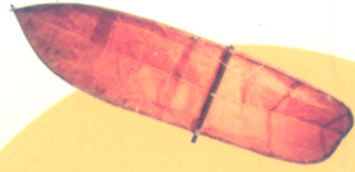


PGS-PTS. NGUYỄN TOÁN
PTS. LÊ ANH THƠ

72

Trò chơi vận động dân gian



Tập 1



NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

72 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIAN
(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)

Tập 1

PGS - PTS. NGUYỄN TOÁN - PTS. LÊ ANH THƠ

72 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIAN

(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

LỜI NÓI ĐẦU

Chuyện vui chơi chẳng phải chỉ của trẻ em. Con người ở mọi lứa tuổi, giới tính (kể cả người già) đều được vui chơi, giải trí thích hợp để sinh tồn và phát triển. Bên cạnh lao động, học tập, giao tiếp đó cũng là một trong những hoạt động cơ bản, có xu hướng ngày càng tăng trong cuộc sống của con người hiện đại. Tuy nhiên, trẻ càng nhỏ (chưa phải lao động, mà học tập vui chơi là chính) thì hoạt động đó càng quan trọng. Đúng như Kó-rúp-skai-i-a đã nói: "Chơi mà học và học trong chơi". Thực ra, những hoạt động cơ bản trên đan xen nhau. Cho đến bây giờ có ai đó bỏ lỡ hoặc thậm chí cấm đoán thì cũng không dập bỏ được nhu cầu bẩm sinh này. Trái lại, bằng cách nào đấy, chúng vẫn cứ tự phát chơi. Và như thế có thể xảy ra lợi bất cập hại về an toàn, sức khỏe và nhân cách.

Không có cái thước hoặc cái cân nào có thể đo chính xác mức tác dụng giáo dục về tình yêu quê hương, bản sắc dân tộc cho từng con người. Nhưng chỉ cần là một người Việt Nam có đầu óc bình thường thì đều có thể dễ hiểu một điều đơn giản nhưng rất giàu ý nghĩa như: lời ru của mẹ, câu chuyện cổ tích của bà, những cuộc vui các trò chơi dân gian ở quê nhà, sân trường, những ngày lễ tết cổ truyền đậm ấm, vui tươi và thành kính trong gia đình, họ hàng, xóm, phố... quả có dấu ấn sâu đậm

trong tâm khảm của tuổi thơ. Đó cũng là những viên gạch quan trọng đầu tiên của cái nền nhân cách, tâm hồn con người Việt Nam.

Trong cuốn sách bổ ích này, chúng tôi xin trân trọng gửi đến các em học sinh mẫu giáo, cấp I, cấp II những trò chơi của Việt Nam, Miến Điện, Sin-Ga-Po, Triều Tiên, Ma-Lai-Xi-A, Iran, Phi-Líp-Pin, Pa-Kis-Tan và Nhật Bản với cách thức chơi rất phong phú và tinh tế, đặc biệt chú ý đến tính khéo léo và nhanh nhẹn, lối chơi đơn giản, dễ thuộc, dễ chơi và ít tốn kém.

Chúc các em có những giờ giải trí thật lý thú và bổ ích!

Tác giả

1. CHỒNG ĐỒNG CHỒNG ĐE

1. Tên trò chơi: Chồng đồng, chồng đe

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp 1. Nam nữ cùng chơi

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

– Kỹ năng đếm số thứ tự theo nhịp bài hát; kỹ năng hát đồng dao tập thể; kỹ năng chạy, đuổi bắt.

– Sức nhanh, bền bỉ, sự khéo léo.

– Tinh thần tập thể.

4. Cách chơi

– Trước tiên dạy cho các em thuộc bài hát đồng dao

Chồng đồng chồng đe

Con chim lè lưỡi

Nó chỉ người nào?

Nó chỉ người này!

– Chọn chỗ chơi rộng rãi, bằng phẳng, tránh vấp ngã khi chạy - đuổi.

– Mỗi nhóm chơi 4-6 trẻ. Trẻ đứng thành vòng tròn, tay nắm lại (thành quả đấm) chồng lên nhau, tay bạn nọ

chồng lên tay bạn kia (tạo thành một "chồng đe", thí dụ 4 bạn là 8 cái đe).

- Cử một bạn đứng trong vòng tròn. Cả nhóm cùng hát bài đồng dao trên theo nhịp 1-2. Bạn đứng trong vòng tròn vừa hát vừa chỉ tay nắm của từng bạn (mỗi tiếng của lời ca chỉ vào một tay). Có thể bắt đầu từ tay trên cùng hoặc tay dưới cùng rồi ngược lại cho đến khi hết lời ca. Tiếng cuối cùng "này" rơi vào tay ai thì bạn đó chạy đuổi bắt, còn các bạn khác nhanh chóng chạy tản ra xung quanh để trốn. Bạn nào bị bắt thì phải chạy một vòng xung quanh sân chơi. Sau đó chò chờ lại tiếp tục cho đến khi chán hoặc mệt.

5. Luật chơi

- Phải thuộc lời bài hát; biết hát to, rõ và theo nhịp
- Bạn đếm tay phải đếm đúng, đếm lần lượt (từ trên xuống hoặc từ dưới lên), mỗi tiếng của bài ca vào một tay, không được đếm nhảy cóc.
- Đến tiếng cuối cùng thì cả nhóm nhanh chóng chạy tản ra xung quanh (trong giới hạn sân chơi).
- Bạn nào có tay rơi vào tiếng "này" thì phải đuổi bắt các bạn. Nếu chạm tay vào bạn nào đó thì bạn đó coi như "bị bắt", và phải phạt chạy một vòng sân chơi.

6. Một số điểm chú ý

- Chọn sân chơi phẳng, sạch.

- Nhắc các cháu khi chạy không được xô vào nhau, hoặc đập mạnh vào đầu bạn.
- Nên vẽ kích thước sân chơi (thí dụ 6x6m) để các cháu tránh chạy xa quá mà mệt.

2. BÀ LÃO, BÀ LÃO (Paki - Xtan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 3 đến 7 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi

"Bà lão" bắt được một người chơi

2. Cách chơi

Một em, có thể là cậu bé hay cô bé, được chọn làm "bà lão". Những em khác làm thành một vòng tròn. "Bà lão" ngồi giữa và phải hành động từ tốn như một bà lão. Các em khác quyết định thứ tự người chơi.

Giả sử có 4 em chơi, các em ngồi vòng tròn xung quanh "bà lão". Em thứ nhất đi đến chỗ "bà lão" và đặt một nắm tay lên đỉnh đầu "bà lão". Sau đó em thứ hai đi đến chỗ "bà lão" và đặt một nắm tay lên nắm tay của em thứ nhất. Em thứ ba đặt nắm tay lên nắm tay em thứ hai. Em thứ tư đặt nắm tay lên nắm tay em thứ ba.

Sau đó em thứ nhất đặt nắm tay của mình lên ngọn của bốn nắm tay. Em thứ hai tiếp tục đặt tiếp nắm tay thứ hai..., cứ như vậy cho đến em cuối cùng.

Khi tất cả các em đã đặt đủ nắm tay lên đầu "bà lão" và tháp nắm tay đã hình thành, em thứ nhất sẽ hỏi "bà lão".

– Bà ơi bảo giùm cháu: ngân này có nặng quá không?

"Bà lão" sẽ kêu lên bằng một giọng the thé:

– Lấy bớt một, thế là xong!

Em cuối cùng sẽ bỏ nắm tay của mình ra, tức là nắm tay trên cùng của đỉnh tháp nắm tay. Sau đó em thứ hai lại hỏi "bà lão":

– Bà ơi bảo giùm cháu: ngân này có nặng quá không?

"Bà lão" nhắc lại câu trả bằng bằng lột giọng khác:

– Lấy bớt một, thế là xong !

Thế là nắm tay trên cùng lại được nhắc ra. Lần lượt từng em sẽ hỏi, "bà lão" lại trả lời như trên và những nắm tay trên cùng lại được nhắc ra.

Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi tất cả các nắm tay đều được nhắc ra khỏi đầu "bà lão". Khi nắm tay cuối cùng được nhắc ra thì "bà lão" đứng phắt dậy và kêu to:

– Đây bọn trẻ con, hãy cẩn thận ! Lão sẽ dạy cho các cháu một bài học.

Nghe thấy thế, lập tức các em chạy tản ra. Lúc này "bà lão" không phải làm như một bà lão nữa, mà làm như mọi người và chạy đuổi họ. "Bà lão" cố tóm được một người. Em nào bị bắt sẽ phải làm "bà lão" và trò chơi lặp lại từ đầu.

3. CHÌM NỔI

1. Tên trò chơi: Chìm, nổi

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp I. Nam nữ cùng chơi. Chơi tập thể khoảng 8-10 bạn

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

Kỹ năng chạy, trốn và đuổi bắt.

Sức nhanh và phản ứng kịp thời

Tinh thần tập thể, sáng kiến....

4. Cách chơi

Rủ khoảng 8-10 bạn cùng chơi. Chọn chỗ chơi sạch sẽ, bằng phẳng.

– Dùng trò "oản tù tỳ" để chọn bạn làm "cái" cũng có thể cô giáo chỉ định một bạn làm "cái". Bạn làm "cái" sẽ phải đuổi, các bạn khác phải chạy trốn.

- Cô giáo hô bắt đầu, các bạn chạy tản ra xung quanh, chạy đi chạy lại tung tăng trên sân chơi. Bạn làm "cái" phải đuổi các bạn và cố gắng chạm được tay vào các bạn, bạn bị chạm sẽ bị "chết" và phải đứng ra ngoài. Bạn làm "cái" lại đuổi các bạn khác. Các bạn cố gắng chạy để không bị chạm vào người, Khi bạn "cái" sắp chạm vào người mình thì ngồi thật nhanh xuống và nói "chìm", lúc đó bạn làm "cái" không được chạm vào nữa. Khi bạn làm "cái" đã đuổi bạn khác thì bạn "chìm" lại đứng lên và nói "nổi" rồi chạy tiếp. Trò chơi cứ thế cho đến khi hết giờ (khoảng 4-5 phút một lần chơi) hoặc khi chạm được vào tất cả các bạn thì thôi (khó).

5. Luật chơi

- Chỉ được chạy và đuổi khi có lệnh bắt đầu chơi
- Chạm tay vào bất cứ bộ phận nào của người bạn thì coi như bạn đó bị "chết", phải đứng riêng ra một bên.
- Khi bạn đã ngồi xuống và nói "chìm" thì không được chạm vào bạn nữa mà phải quay sang đuổi bạn khác.
- Khi đang ngồi mà bạn làm "cái" đã đi đuổi người khác thì phải đứng lên chạy tiếp và nói "nổi". Tránh ngồi quá lâu, trò chơi sẽ kém sôi nổi.

6. Một số điều chú ý

- Trước khi chơi, cô giáo nên giải thích rõ ý nghĩa của các chữ "chìm" và "nổi" để các cháu rõ, gây hào hứng.

- Nhắc các cháu không dùng tay đập mạnh vào bạn mà chỉ chạm khẽ. Có thể quy định chỉ cho chạm vào lưng và tay.

- Nhắc các cháu phải thường xuyên "chìm" và "nổi" (đọc to những chữ đó khi ngồi xuống hoặc đứng lên) để gây hào hứng.

- Nên quy định kích thước sân để không tản mạn, chơi chạy quá xa.

- Với trẻ mẫu giáo, mỗi lần chơi chỉ nên 3 phút, tránh để các cháu bị quá mệt.

- Cô giáo hay trọng tài phải theo dõi để xử lý kịp những trường hợp phạm luật.

4. CHƠI Û

1. Tên trò chơi: Û

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2. Nam nữ nhỏ tuổi có thể cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng chạy, đuổi bắt nhanh
- Sức nhanh, bền (nín hơi lâu)
- Ý chí, tinh thần tập thể, sự giúp đỡ lẫn nhau và tôn trọng kỷ luật

4. Cách chơi

– Chọn khoảng đất trống, bằng phẳng và sạch sẽ. Kẻ hai vạch giữa sân làm giới hạn. Người chơi không hạn chế, ít nhất khoảng 8-10 bạn.

– Người chơi từng đôi một oẳn tù tì hoặc xi xăng xô, tất cả người nhất về một bên.

– Mỗi bên đứng về một phía của vạch giới hạn bên mình. Một người điều khiển chơi đứng trên vạch và hô bắt đầu. Người chơi của mỗi bên vừa kêu "ù ù ù...." liên tục, vừa cố chạy sang bên kia vạch giới hạn để đập được vào một bạn nào đó rồi chạy về. Bạn nào bị đập thì coi như bị chết. Nếu đập được vào bạn nhưng bị các bạn khác giữ lại (đến tắt hơi) thì cũng bị chết. Trò chơi cứ thế tiếp tục, đến thời hạn, bên nào có nhiều người bị chết nhất là thua, hoặc bên nào bị chết hết trước là thua.

Bên A:

Bên B

x:

x:

x:

x:

x: <----- 10 - 15m -----> x:

x:

x:

x:

x:

5. Luật chơi

– Số người hai bên bằng nhau

– Người nào từ khi bắt đầu chạy sang sân bạn và về đều phải kêu ù ù ... liên tục. Nếu bị dứt quãng tiếng ù (dứt hơi) trên sân bạn là bị chết (kể cả giẫm vạch).

– Nếu chạy sang sân bạn, đập được vào ai (có thể một vài người) rồi chạy về bên mình mà không bị dứt hơi (ù) thì tất cả các bạn vừa bị đập đều bị "chết". Những bạn bị giam mà được đồng đội mình sang đập vào thì coi như được cứu (sống lại), được chạy về bên mình để tiếp tục chơi.

– Nếu bị bạn giữ lại nhưng chưa dứt tiếng ù thì vẫn chưa bị chết. Chỉ khi nào dứt tiếng ù thì mới coi là "chết".

– Khi một trong hai đội đều bị "chết" hết trước thì kết thúc một ván chơi. Đội đó bị thua, phải chịu phạt (búng tai nhẹ hoặc từng đội công nhau qua sông rồi trở về chỗ cũ hoặc nhảy lò cò qua rồi quay lại) rồi trò chơi lại tiếp tục.

6. Một số đề nghị lưu ý

– Người điều khiển phải chú ý quan sát cả hai bên, không được để bên nào "ăn gian" và phán xử kịp thời.

– Phải nhắc nhở người chơi chủ động kêu ù ù.... rồi chạy sang sân bạn, không nên thụ động đứng ở sân mình.

5. KA - BA - ĐI (Ấn-Độ)

Trò chơi của các em trên 8 tuổi - Hai đội chơi, mỗi đội từ 3 đến 12 em - Chơi ngoài trời - Không cần dụng cụ

1. Chủ định chơi:

Đội tấn công cố chạm thật nhiều người ở đội phòng ngự mà không bị chạm.

2. Cách chơi:

Hai đội quyết định bên nào tấn công và bên nào phòng ngự. Đội tấn công đứng ở sân và đội phòng ngự đứng ở phần bên kia.

Một người tấn công qua vạch và vào phần sân của đội phòng ngự. Em cố chạm thật nhiều người ở đội phòng ngự. Khi qua vạch vào phần sân của đội phòng ngự, em phải nhắc đi nhắc lại không được ngừng những lời "Ka-ba-đi, ka-ba-đi, ka-ba-đi" để người khác dễ nhận ra em là người tấn công. Em sẽ quay trở lại qua vạch và về phần sân của mình khi đã cảm thấy đuối hơi

Nếu trong khi ở sân đội phòng ngự, người tấn công dừng lại hoặc đuối hơi và không thể tiếp tục nhắc đi nhắc lại "ka-ba-đi, ka-ba-đi, ka-ba-đi" thì đội phòng ngự được 1 điểm.

Nếu người tấn công chạm vào 1 người phòng ngự hoặc nhiều người phòng ngự rồi quay trở lại qua vạch về sân

của mình mà không bị chạm thì em được 1 điểm. Mỗi lần em chạm vào 1 người phòng ngự, em lại được tính thêm 1 điểm. Khi người tấn công cảm thấy quá mệt hoặc đuối hơi, em chạy qua vạch về sân đội mình và 1 em khác trong đội đi qua vạch vào sân đối phương.

Nếu một người tấn công bị một người phòng ngự bắt trước khi quay về sân của mình thì coi như bị "chết" và bị loại ra khỏi cuộc chơi. Các đội đổi vị trí, đội tấn công thành đội phòng ngự và ngược lại; trò chơi bắt đầu lại.

Khi cả đội tấn công lẫn đội phòng ngự đều có mỗi đội một người "chết", họ được cử người "chết" của họ trở lại cuộc chơi.

Đội nào được nhiều điểm hơn là đội thắng.

6. BỎ KHĂN

1. Tên trò chơi: Bỏ khăn hoặc bỏ giẻ

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp I, mẫu giáo. Nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng di chuyển nhẹ nhàng, bí mật; kỹ năng nhảy lò cò một chân
- Tố chất khéo léo, tính nhanh nhẹn và tập trung chú ý.

- Tinh thần tập thể, tôn trọng kỷ luật

4. Cách chơi

- Chọn chỗ bằng phẳng, rộng và sạch. Số người chơi khoảng 8-12 người. Một chiếc khăn nhỏ.
- Chọn người đi bỏ khăn bằng cách oản tù tỳ hoặc xi xằng xô.



- Người chơi ngồi thành vòng tròn (ngồi xồm hoặc ngồi bệt) quay mặt vào trong. Người đi bỏ khăn đi đằng sau, xung quanh vòng tròn, tay cầm khăn (hoặc giẻ) giấu kín để không ai nhìn thấy, rồi bí mật để khăn vào sau lưng một người nào đó, rồi lại đi tiếp. Nếu người đó không phát hiện thì sau khi đi một vòng, về đến chỗ bạn đó, người bỏ giẻ đập nhẹ vào vai bạn này. Bạn này phải đứng lên chạy (hoặc nhảy lò cò tùy quy định) 1 vòng để về chỗ cũ. Còn nếu phát hiện ngay thì người ngồi phải đuổi theo (cũng bằng động tác như bạn kia). Nếu đập

được vào bạn này thì bạn đó phải vào thay và trò chơi lại tiếp tục. Nếu không được thì lại tiếp tục như cũ. Nên tùy sức (vòng to hay bé) mà quy định giới hạn đuổi trong 1,2,3 vòng, tính từ chỗ bỏ giẻ.

5. Luật chơi

- Phải bỏ giẻ đúng phía sau lưng 1 người nào đó; không được bỏ lưng lơ giữa 2 bạn.

- Người chơi không được quay đầu lại nhìn mà chỉ được quờ tay ra sau để kiểm tra.

- Nếu biết mình bị bỏ giẻ thì cầm giẻ chạy đuổi theo người vừa bỏ, người kia phải chạy thật nhanh để ngó vào vị trí của bạn kia. Có 2 trường hợp:

- + Nếu đập được vào người bạn bỏ giẻ thì bạn đó phải đi bỏ tiếp.

- + Nếu không đuổi đập được vào người bạn đó thì bạn ấy phải đi bỏ giẻ.

- Nếu không biết mình bị bỏ thì người đi bỏ giẻ sau khi đi 1 vòng về đến chỗ đó sẽ đập vào vai bạn này. Bạn này phải chạy một vòng. Người đi bỏ chạy đuổi theo. Có 2 trường hợp:

- + Nếu đập được vào bạn đó thì bạn ấy phải đi bỏ giẻ.

- + Nếu không đập được thì phải đi bỏ tiếp.

6. Một số đề nghị cải tiến

- Có thể quy định kích thước vòng tròn để dễ định lượng vận động. Thí dụ $R = 6m$
- Có thể chạy hay nhảy lò cò (nếu vòng tròn vừa sức)
- Nếu quá 3 lần mà vẫn không đuổi được thì thay hẳn người khác hoặc đôi khác.

7. GIẤU VẬT (Nê-Pan)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi. Bao nhiêu em chơi cũng được. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Dụng cụ chơi: Một vật nhỏ, thí dụ một hòn đá hoặc một chiếc lá.

1. Chủ định chơi:

Một em giấu được một vật mà không một em nào tìm được

2. Cách chơi:

Các em ngồi thành vòng tròn như đài sen (xem ảnh). Một em được chọn làm người giấu vật, em đi vào giữa vòng tròn. Em giả vờ giấu vật dưới chân mọi người. Cuối cùng em giấu được bằng cách để vật dưới chân một em nào đấy mà em này không biết, các em khác không thấy.

Sau đó người giấu vật lần lượt hỏi người chơi rằng vật giấu ở đâu. Các em này nói chung trả lời họ không

biết. Người giấu vật có thể hỏi thêm một em khác. Sau đó người giấu vật sẽ chỉ cho mọi người chỗ giấu.

Nếu em nào có vật dấu dưới chân mình mà không biết, em có thể bị phạt bằng một vài cách hay nộp một cái kẹo. Sau đó em phải làm người giấu vật tiếp.

Nếu em nào tìm được chỗ giấu vật thì người đi giấu vật sẽ bị phạt và phải đi giấu vật một lần nữa.

8. BỊT MẮT BẮT DÊ

1. Tên trò chơi: Bịt mắt bắt dê

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, cấp 1, cấp 2. Nam nữ có thể cùng chơi

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng di chuyển, phán đoán (dùng thính giác là chính) và bắt trúng "mục tiêu" khi thị giác bị hạn chế (bịt mắt)
- Sự nhanh nhẹn, khéo léo.
- Tính chủ động và mạnh dạn.

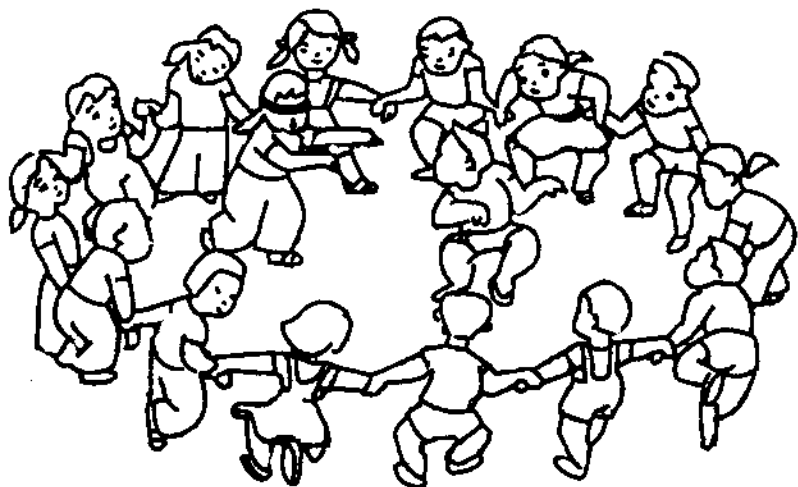
4. Cách chơi:

- Chọn khoảng sân rộng, bằng phẳng, sạch sẽ, thoát mát. Lấy một chiếc khăn nhỏ, không nhìn qua được.

Người chơi đứng xung quanh làm thành hàng rào (rộng khoảng từ 5 đến 7m) cùng vỗ tay cổ vũ cho các bạn chơi (như tranh)

– Chọn hai người vào chơi. Một người làm dê, một người đi bắt dê. Cả hai đều bịt mắt.

Người hướng dẫn đưa hai bạn vào giữa vòng, đứng quay lưng vào nhau, cách một cánh tay. Quy định ai là người làm dê và ai là người đi tìm. Dê phải vừa đi vừa kêu, người đi tìm dê phải chú ý tiếng dê kêu mà đuổi bắt.



Người hướng dẫn hô bắt đầu và đẩy hai bạn sang bên. Cuộc chơi bắt đầu, dê kêu, người đi bắt, các bạn xung quanh hò reo. Nếu bắt được dê thì thắng cuộc, chọn hai bạn khác vào chơi như từ đầu.

5. Luật chơi:

- Bịt mắt kín, không được tì hì (do người khác bịt cho, tự mình không được động vào)
- Dừng lại (cách khoảng 5-10 giây), dê phải kêu be be.
- Các bạn xung quanh không được mách cho bạn dê hoặc người đi tìm.
- Không được chui ra khỏi hàng rào.
- Nếu sau một thời gian nào đó mà không bắt được dê thì coi như bên dê thắng, thay hai người khác vào chơi.

6. Một số ý cải tiến

- Với trẻ mẫu giáo, trước khi chơi, cô nên kể chuyện con dê lạc đàn, trời tối không biết đường về; người phải lặn lội đi tìm trong đêm tối.... nhằm gây hứng thú cho các cháu.
- Người hướng dẫn phải nhắc nhở mọi người trong hàng rào chỉ được hò reo cổ vũ, không được "chỉ điểm" cho các bạn.

8B. BỊT MẮT BẮT DÊ

1. Tên trò chơi: Bịt mắt bắt dê (thật)

2. Đối tượng chơi: Người lớn, trẻ con, nam, nữ có thể chơi được cả.

3. Mục đích chơi: Rèn thính tai, khéo léo, mạnh dạn

4. Cách chơi:

Đây cũng là một trò chơi có trong một số hội làng truyền thống.

Chọn một chỗ đất tương đối rộng, có thể bằng hoặc không cũng được. Rào chung quanh một khoảng đủ cho dê khởi chạy ra ngoài. Thả độ dăm bảy con dê con. Có nơi còn để ngổn ngang một số đoạn thân cây chuối. Có nơi đào thêm một vài cái hố, rãnh nhỏ.

Người chơi phải được bịt mắt kỹ rồi nghe theo các tiếng dê chạy, dê kêu mà đuổi bắt, đồng thời cũng cố tránh trượt ngã, vấp phải các đoạn chuối, hố, rãnh.

Người xem không được mách bảo cho người vào chơi.

Người nào bịt mắt mà bắt được dê thì được thưởng.

5. Luật chơi:

– Người chơi có thể đứng ngoài quan sát kỹ tình hình khu vực chơi, di chuyển của các con dê... rồi mới vào chơi.

– Người chơi không được kéo khăn bịt mắt lên xuống hoặc làm tụt, lỏng khăn bịt mắt ấy.

– Người chơi có thể căn cứ vào tiếng hò reo của người xem mà định liệu.

- Thỉnh thoảng, người phụ trách có thể thay đổi sự bố trí của các đoạn thân chuỗi.
- Có nơi định thời gian cho mỗi lượt người vào chơi (10 phút, đốt hết một đoạn hương thấp....).

9. NGƯỜI MÙ VÀ BẦY RUỒI (Băng-La-Đét)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi – Chừng 10 đến 12 em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời.

Dụng cụ chơi: một khăn để bịt mắt.

1. Chủ định chơi:

Người bị bịt mắt bắt được hay đoán nhận được những người chơi khác.

2. Cách chơi:

Phần 1: Một em lấy một số mẫu giấy bằng số người chơi. Trong những mẫu giấy đó, có mẫu giấy viết: "Người mù bắt ruồi". Em này gập những mẫu giấy lại, nom giống nhau không phân biệt được. Mỗi em lần lượt chọn một mẫu giấy. Em nào chọn đúng mẫu giấy "Người mù bắt ruồi" thì bịt mắt. Những em khác là "ruồi".

Phần 2: Vẽ một vòng tròn trên mặt đất. "Ruồi" đứng quanh vòng tròn. "Người mù" đứng ở giữa và bị bịt mắt.

Trò chơi bắt đầu theo một hiệu lệnh.

Đàn "ruồi" di động khắp nơi trong vòng tròn, trừu chọc "người mù" nhưng tránh không bị bắt. "Người mù" cố bắt một con ruồi và nhận diện nó.

Khi "người mù" bắt được một "con ruồi", "ruồi" phải làm âm lên hay nói câu gì đó để giúp "người mù" nhận diện mình.

Nếu "người mù" đoán đúng, "ruồi" trở thành "người mù" và trò chơi bắt đầu lại từ phần 2.

Nếu "người mù" đoán sai thì phải cố bắt một "con ruồi" khác và nhận diện nó.

Em nào không bị bắt và không bị nhận ra, do đó không trở thành "người mù" là người thắng cuộc.

10. RỒNG RẮN

1. Tên trò chơi: "Rồng rắn" hoặc "Rồng rắn lên mây".

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, cấp 1, nam nữ còn nhỏ có thể cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng di chuyển tập thể khi bị đuổi bắt; kỹ năng lườn, tránh để tiếp cận mục tiêu; kỹ năng đối đáp bằng lời đồng dao.

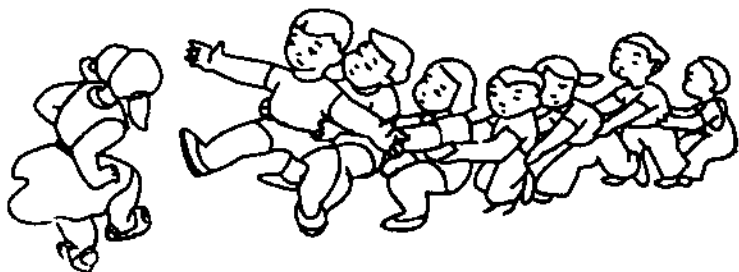
- Sức nhanh và sự khéo léo.

- Tinh thần đoàn kết, tinh thần tập thể, tôn trọng kỷ luật.

4. Cách chơi:

* Chuẩn bị:

- Người chơi không hạn chế, khoảng 8-10 trẻ.
- Sân chơi rộng, sạch, bằng phẳng và thoáng mát.
- Dùng trò "Oẳn tù tì" để chọn một bạn làm "Thầy thuốc". "Thầy thuốc" ngồi hoặc đứng một chỗ trên sân chơi. Số người chơi túm áo nhau (hoặc ôm ngang bụng nhau) thành một hàng dọc làm rồng rắn, đứng đối diện với "thầy thuốc" (như hình vẽ)



* Chơi:

- "Rồng rắn" đi lượn vòng vèo trước mặt "thầy thuốc", vừa đi vừa hát:

Rồng rắn lên mây
Có cây núc nắc

Có nhà khiến binh

Thầy thuốc có nhà hay không?

- Thầy thuốc đáp: Thầy thuốc không có nhà.
- Rồng rần lại đi lượn vòng vèo, hát lại đoạn trên.
- Thầy thuốc: Thầy thuốc có nhà, mẹ con rồng rần đi đâu?
- Rồng rần: Đi lấy thuốc cho con
- Thầy thuốc: Con lên mấy?
- Rồng rần: Con lên một
- Thầy thuốc: Thuốc không ngon
- Rồng rần: Con lên hai
- Thầy thuốc: Thuốc không ngon
- Rồng rần: Con lên ba
- Thầy thuốc: Thuốc ngon vậy, cho xin khúc đầu.
- Rồng rần: Những xương cùng xẩu
- Thầy thuốc: Xin khúc giữa
- Rồng rần: Cũng máu cùng me
- Thầy thuốc: Xin khúc đuôi
- Rồng rần: Tha hồ thầy đuổi.

Đến đây thì thầy thuốc tìm mọi cách để đuổi bắt đuôi rần (tức là người đứng cuối hàng). Rồng rần thì cố chạy, người đứng đầu cố cản thầy thuốc, các bạn trong

hàng thì cố luôn lách tránh để bảo vệ bạn cuối cùng. Cứ thế, vừa chơi vừa hò, reo vui vẻ đến khi một bên thua (bắt được hoặc rỗng dứt) thì nghỉ, chơi tiếp lần khác.

5. Luật chơi:

- Khi đối thoại, thầy thuốc ngồi im, rỗng rấn đi lại vòng vèo rồi đứng trước mặt thầy thuốc.

- Khi đến câu cuối cùng "Tha hồ thầy đuổi", thầy thuốc mới được đuổi bắt đuôi rỗng.

- Thấy thuốc chỉ được dùng tay đập vào bạn cuối hàng. Chỉ có bạn đầu hàng mới được dùng hai tay cản thầy thuốc. Các bạn khác không được làm "đứt" thân rỗng.

- Nếu thầy thuốc đập được vào đuôi rỗng thì: rỗng rấn thua. Nếu rỗng rấn bị đứt khúc hoặc bị ngã thì rỗng rấn cũng thua. Nghỉ ngơi xong lại chơi ván khác.

6. Một số điều cần cải tiến

- Không nhất thiết phải đối thoại dài như trên. Thí dụ khi đến câu "con lên một" thì thầy thuốc phải nói luôn "cho xin khúc đầu" và tiếp tục cho đến hết bài hát.

- Trò chơi này có thể theo chủ đề: "Mẹ con gà đoàn kết chống điều hâu", không cần phải đối thoại dài như trên.

- Có thể dùng dây chơi thay cho việc túm quần áo nhau, để tránh bị rách quần áo.

11. CÁI LƯỢC (In-Đô-Nê-Xi-A)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 3 đến 8 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Dụng cụ chơi: một cái lược hay một vật tương tự

1. Chủ định chơi:

Người bắt cố lấy lại cái lược

2. Cách chơi:

Các em chọn một người bắt. Mọi người, trừ người bắt, đứng thành một hàng dọc. Người bắt cầm chiếc lược đứng trước hàng, đối diện với người thứ nhất.

Trò chơi bắt đầu, người bắt chuyển cái lược tới người thứ nhất trong hàng. Sau đó em thứ nhất chuyển cái lược qua đầu mình hoặc qua phía bên cạnh người mình tới em đứng sau, cứ như vậy cái lược sẽ tới tay em cuối cùng của hàng.

Người bắt sau đó yêu cầu em thứ nhất trong hàng đưa cho mình lại cái lược. Em thứ nhất trả lời rằng em không có cái lược vì em đã chuyển nó cho những người khác rồi. Nghe trả lời thế người bắt cố lấy lại cái lược bằng cách đuổi bắt em đứng cuối hàng. Người bắt chạy sang trái, sang phải, khi đó cả hàng người ôm lấy ngang lưng nhau chạy đi chạy lại che chở cho em đứng cuối hàng. Trò chơi tiếp tục cho đến khi người bắt tóm được em đứng cuối hàng và lấy lại cái lược. Em đứng đầu hàng sẽ chọn một người bắt khác và trò chơi bắt đầu lại.

12. CHÓ SÓI VÀ BẦY CỪ (I-Ran)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Từ 5 đến 10 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

Chó sói cố bắt tất cả bầy cừ.

2. Cách chơi:

Một em được chọn làm chó sói và em khác được chọn làm người chăn cừu.

Những em khác làm cừu và xếp thành hàng dài sau người chăn cừu, em này nắm vạt áo em kia. Con cừu đầu tiên nắm vạt áo người chăn cừu.

Chó sói đứng trước mặt người chăn cừu và đôi bên nói chuyện với nhau:

– Chó sói: Ta là chó sói đây. Ta sắp sửa ăn hết cừu của mi.

– Người chăn cừu: Còn tao là người chăn cừu. Tao sẽ không để cho mày bắt cừu.

– Chó sói: Aha! Aha! Dao ta nhọn hơn dao mi.

– Người chăn cừu: Không! Tao sẽ không cho mày một con cừu tồi nhất nào của tao đâu!

Nhanh lên, nhà tao ở đường này.

Nhanh lên, nhà tao ở đằng kia.

Khi người chặn cừu nói "nhà tao ở đằng này" và dang tay che chỗ cho cừu, cả bầy cừu chạy về bên phải để tránh chó sói. Khi người chặn cừu nói "nhà tao ở đằng kia", cả bầy cừu lại chạy về bên trái.

Bầy cừu tiếp tục chạy sang phải, sang trái, rồi ngược lại, tránh không để chó sói bắt. Con cừu nào bị tuột ra khỏi hàng, hàng bị vỡ, thì chó sói bắt con cừu đó. Con nào bị chó sói bắt sẽ bị loại ra khỏi trò chơi. Những con khác nối lại hàng và tiếp tục chạy sang trái sang phải. Cứ như vậy cho đến lúc cả bầy cừu bị chó sói bắt.

Các em nên chọn một chó sói và một người chặn cừu khác, trò chơi bắt đầu lại.

13. CƯỚP CỜ

1. Tên trò chơi: "Cướp cờ" hoặc "Trên bờ, dưới ruộng".

2. Đối tượng chơi:

- Học sinh cấp 1, cấp 2.
- Nam nữ có thể cùng chơi (chủ yếu ở lớp bé, còn lớn hơn thì sẽ là từng cặp cùng giới).

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng chạy, tránh đuổi bắt, dừng, chuyển hướng hợp lý.
- Sức nhanh và khéo léo.
- Tinh thần tập thể, can đảm, tôn trọng kỷ luật chơi.



4. Cách chơi:

* Không hạn chế người chơi, ít nhất khoảng 7-9 người (có một người lẻ làm trưởng trò).

* Chọn sân chơi rộng rãi, thoáng mát và bằng phẳng. Giữa sân vẽ một vòng tròn rộng từ 20-25cm; ở giữa đặt cành lá, mảnh vải, chiếc khăn... để làm vật tranh cướp (cờ). Ở mỗi đầu sân vẽ một vạch ngang làm mốc, cách vòng tròn từ 6 đến 7m.

* Bắt đầu chơi

- Người chơi ở mỗi đội đứng thành hàng ngang theo thứ tự trước vạch mốc (hai hàng đối diện nhau)

- Từng đội (phe) điểm số từ 1 đến hết. Mỗi người phải nhớ kỹ số của mình.

- Trưởng trò (người điều khiển) đứng giữa sân chơi, ngoài vòng tròn có cờ và không làm ảnh hưởng 2 bên chạy lên hoặc về, lần lượt gọi một số nào đó. Thí dụ "số 2". Hai cháu cùng số 2 của hai phe này chạy thật nhanh

lên cướp cờ. Ai cướp được cờ chạy về phe mình thì bạn kia phải đuổi theo, cố gắng đập vào người bạn đó. Nếu đập được vào bạn người cầm cờ thì thắng (được tính điểm), còn không đập được thì bạn cầm cờ về thắng (được tính điểm). Trưởng trò lại gọi tiếp hai bạn cùng số khác lên chơi. Cứ thế cho đến hết. Cuối cùng cộng điểm, bên nào nhiều điểm hơn là thắng tuyệt đối.

5. Luật chơi

- Chỉ được chạy lên cướp cờ khi gọi đúng số của mình. Bạn nào chạy sai số là trừ một điểm.
- Chỉ được đập nhẹ vào tay, vai, người bạn bên đối phương cầm cờ.
- Khi người cầm cờ chạy về qua vạch đích thì không được đập nữa. Họ được điểm.

6. Một số điều cần cải tiến

- Nên quy định kích thước của sân chơi. Thí dụ: 7x5 m (dài 7m, rộng 5m), R = 50cm
- Kích thước sân có thể khác nhau cho mỗi lứa tuổi.
- Người trưởng trò có thể kết hợp dùng còi hay tín hiệu để điều khiển.
- Nên quy định cấm không được ngáng chân, đánh mạnh, túm áo bạn khi đuổi bắt.

– Nếu đôi thứ nhất không phân thắng bại thì có thể gọi tiếp vài đôi sau. Cần quy định trước: chỉ người cùng số mới được đập vào nhau hoặc không phân biệt. Người đang cầm cờ mà vấp xuống đất thì người bên kia không được đập nữa, lại đem cờ về giữa ô chơi tiếp hoặc gọi các đôi mới lên.

14. NHỮNG QUẢ TRỨNG QUẠ (Thái Lan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Từ 7 đến 8 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: 10 quả bóng hoặc 10 hòn đá tròn để làm trứng quạ.

I. PHẦN 1

1. Chủ định chơi

Để "quạ mẹ" bảo vệ được trứng của mình, ngăn cản không cho kẻ khác lấy cắp.

2. Cách chơi

Mười quả trứng được đặt trong tổ. Tổ là một vòng tròn vẽ trên mặt đất, đường kính 1m.

Các em chọn một cô bé hoặc một cậu bé làm quạ mẹ. Quạ mẹ đi lại trong tổ (trong vòng tròn). Khi các em nói "giữ lấy trứng!" thì trò chơi bắt đầu. Các em tìm cách lấy trộm trứng. Quạ mẹ giữ trứng bằng tay và chân của

mình, cùng lúc cố gắng chạm tay vào một em. Em nào bị chạm thì phải làm quạ mẹ và trò chơi bắt đầu lại.

Phần 1 kết thúc khi số trứng bị lấy hết hoặc không còn em nào là chưa bị chạm.

II. PHẦN 2:

1. Chủ định chơi

Quạ mẹ tìm được trứng đã bị giấu.

2. Cách chơi

Quạ mẹ bị bịt mắt. Mười quả trứng được giấu cùng một chỗ nào đó. Sau đó, quạ mẹ thôi bịt mắt và tìm trứng. Nếu sau ba lần đoán mà không tìm được trứng thì quạ mẹ được chỉ chỗ giấu và phải tiếp tục làm quạ mẹ một lần nữa. Phần 2 kết thúc khi quạ mẹ tự tìm đúng được chỗ giấu trứng.

III. PHẦN 3:

1. Chủ định chơi

"Quạ mẹ" dùng một quả trứng chạm được vào một người chơi.

2. Cách chơi

Quạ mẹ cầm một quả trứng trong tay và cố gắng chạm vào một người chơi. Em nào bị chạm phải trứng sẽ

phải làm quạ mẹ và trò chơi bắt đầu lại từ phần 1. Sau ba lần cố gắng, quạ mẹ không chạm được trứng vào ai cả thì phải tiếp tục làm quạ mẹ và trò chơi lặp lại từ phần 1.

15. CON CHÓ VÀ KHÚC XƯƠNG (Ấn Độ)

Trò chơi của các em trên 8 tuổi - Từ 6 -8 em chơi và một trọng tài - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Một khăn mùi xoa màu sáng, một cái túi hoặc một vật gì đó làm khúc xương.

1. Chủ định chơi

Một em lấy được "khúc xương" và trở về chỗ của mình.

2. Cách chơi

Các em chia làm hai đội và chọn đội trưởng. Đội trưởng ấn định mỗi em một số. Hai đội trưởng quyết định số điểm thắng, ví dụ 10. Hai đội đứng đối mặt nhau và khúc xương để chính giữa hai đội.

Trọng tài gọi một số và những em mang số đó tách ra khỏi đội, chạy đến chỗ khúc xương. Họ cố nhặt khúc xương đồng thời ngăn không cho người kia nhặt nó. Khi một em đã nhặt được khúc xương, em cố gắng không chạm vào đối phương và chạy nhanh về chỗ của mình. Làm xong, em được một điểm.

Đội nào đạt được số điểm chuẩn (do các đội trưởng quyết định từ đầu trò chơi) là đội thắng.

16. THẢ ĐĨA BA BA

1. Tên trò chơi: Thả đĩa ba ba

2. Đối tượng chơi: Trẻ mẫu giáo, học sinh cấp 1 (cả nam và nữ cùng chơi).

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng chạy, đuổi, dịch chuyển nhanh theo nhiều phương hướng khác nhau.
- Tố chất nhanh, khéo léo.
- Sự can đảm, quyết đoán, ý thức tổ chức và sự giúp đỡ bảo vệ nhau.
- Hiểu biết về tự nhiên, môi trường

4. Cách chơi:

- Vẽ một vòng tròn rộng 3m hoặc vẽ hai đường thẳng song song, cách nhau 3m để làm sông (tùy theo số người chơi mà vẽ sông to hay nhỏ).
- Khoảng 10-12 bạn chơi, đứng thành vòng tròn quay mặt vào trong. Chọn một bạn vào trong vòng tròn, vừa đi vừa đọc bài đồng dao:

Thả đĩa ba ba

Đổ mắm đổ muối

Chó bắt đàn bà

Đổ chuối, hạt tiêu

Phải tội đàn ông	Đổ niêu nước chè
Cơm trắng như bông	Đổ phải nhà nào
Gạo tiền như nước	Nhà ấy phải chịu

Cứ mỗi tiếng hát lại đập nhẹ vào vai một bạn. Tiếng cuối cùng rơi vào ai, bạn đó phải làm đĩa.

– "Đĩa" đứng vào giữa sông. Người chơi tìm cách lội qua sông, vừa lội vừa hát: "Đĩa ra xa, tha hồ tắm mát". Đĩa phải chạy đuổi bắt người qua sông. Nếu chạm được ai (họ chưa lên bờ) thì coi như bị chết, phải làm đĩa thay, trò chơi lại tiếp tục.

5. Luật chơi:

– Người hướng dẫn cử một bạn ra đọc bài ca chọn người làm đĩa.

– Người đọc bài ca phải lưu loát, hấp dẫn. Mỗi tiếng ca phải chỉ đúng vào một bạn, không được bỏ sót bạn nào.

– Đĩa chỉ được chạy trong ao (hoặc sông), không được lên bờ. Người phải lội qua ao, không được đi hoặc đứng mãi trên bờ.

– Đĩa chạm vào bất cứ bộ phận thân thể nào của ai khi họ còn trong ao thì người đó phải bị chết, vào làm đĩa thay.

– Nếu trong vào phút không bắt được người nào thì chọn người khác làm đĩa (bằng cách oản tù tì hay lấy người xung phong) và trò chơi lại tiếp tục.

6. Một số đề nghị cải tiến

– Tùy vào số lượng và sức lực của người chơi mà có thể chọn hai người làm đĩa để chơi sôi nổi hơn.

– Nên quy định tín hiệu cho cuộc chơi. Người hướng dẫn hô "bắt đầu" hoặc thổi còi, vỗ tay.... khi đó, người mới được qua sông (vừa đi vừa hát câu "đĩa ra xa, tha hồ tắm mát").

– Nên quy định: đĩa chỉ được dùng tay vỗ nhẹ vào "người", không được đánh, ngáng chân, hay đá chân vào người bạn.

– Người hướng dẫn phải chú ý đối với những bạn nhất không chịu qua sông. Nếu đứng quá lâu trên bờ thì phải vào làm đĩa. Nếu bạn làm đĩa mà sau vài phút không bắt được ai thì cô giáo nên thay bạn khác khỏe hơn vào làm đĩa.

– Nếu có một số quá nhát, không chịu qua sông thì quy định: ai cuối cùng không qua được sông (hoặc ao) thì sẽ phải làm đĩa thay. Như vậy, bạn nào sang sông trước thì phải đứng chờ, reo hò, chỉ dẫn, không được về cho đến hết hiệp.

– Sân chơi có thể như sau:

Người	x	:		:	x
	x	:	0 đĩa	:	x
	x	:	----- 0 -----	:	x
	x	:		:	x
	x	:		:	x A Người hướng dẫn

16B. QUA ĐÒ, QUA SÔNG

1. Tên trò chơi: Qua đò, qua sông (giống như Thả đĩa ba ba)

2. Đối tượng chơi: Thiếu nhi nam nữ

3. Mục đích chơi: Tập chạy đuổi nhanh nhẹn

4. Cách chơi:

- Một khoảng sân rộng làm sông, có hai bờ (có thể vạch cho rõ)
- Một người làm thuyền trưởng (hoặc con gái) chuyên rình bắt người qua sông
- Những người khác làm người qua đò, qua sông; cố sao cho không bị thuyền trưởng bắt được.

5. Luật chơi:

- Người nào qua sông thì không được nửa chừng quay lại, dù vòng vèo, cứ phải sang cho tới bờ bên kia mới được.
- Thuyền trưởng phải tóm được người qua sông mới được. Cũng có nơi quy định chỉ đập vào người là được (để tránh làm rách áo hoặc vật ngã)
- Có nơi quy định: Ba bốn người rủ nhau qua sông tập thể, nắm chắc tay nhau, nếu thuyền trưởng không dứt

được một hai người ra thì tất cả vẫn qua sông an toàn (giáo dục ý thức tập thể là sức mạnh và tinh thần giúp đỡ che chở cho nhau).

- Ai qua sông bị bắt thì phải thay làm thương luồng.
- Thương luồng không được lên bờ bắt người.

6. Ghi chú:

Trò chơi này có nhiều nét tương đồng với các trò chơi "Thả đĩa ba ba" hoặc "Ù".

17. THẦN CÂY ĐA (Miến Điện)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi. Bao nhiêu em chơi cũng được. Chơi ngoài trời (thường chơi vào những đêm trăng) không cần dụng cụ

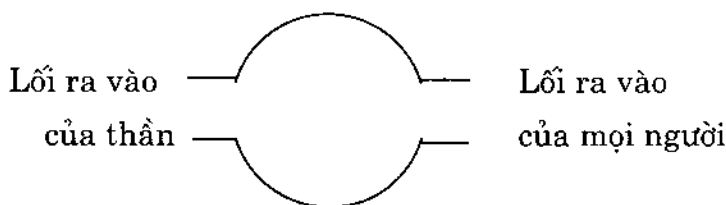
1. Chủ định chơi

Thần cây đa cố bắt Bé Út hay một người bảo vệ.

2. Cách chơi

Một em được chọn làm thần và đứng sang một bên, thường là sau một cái cây hay một cái cột.

Kể trên mặt đất một vòng tròn đường kính khoảng 3 mét, có hai lối ra vào đối diện nhau. Một lối cho "thần", một lối cho những em tham gia trò chơi. Vòng tròn có thể rộng hẹp tùy theo số người chơi.



Một em được chọn là Bể Út đứng giữa vòng tròn.

Các em khác là người bảo vệ đứng vòng quanh bảo vệ Bể Út không cho "thần" bắt.

– Các em đứng đối diện "thần" và bắt đầu nói chuyện:

Mọi người: : - Chào thần cây đa.

Thần: : - Có, có, có

Mọi người: : - Ông ở đâu thế?

Thần: : - Ở trong cây đa

Mọi người: : - Ông ăn gì?

Thần: : - Ăn quả và ca-ri.

Mọi người: : - Ông đã ăn chưa?

Thần: : - Chưa. Các cháu có ca-ri gì?

Mọi người: : - Ca-ri gà.

Thần: : - Cho tôi một ít

Mọi người: : - Để làm gì?

Thần: : - Để ăn, chứ còn gì nữa!

Mọi người: : - Không! Không ! Không! Nhưng nếu ông muốn Bé Út thì cố mà bắt.

Thần: : - Nó ở bên trong hay bên ngoài?

Mọi người: : - (3 cách trả lời)

- Bên trong.
- Bên ngoài.
- Cả trong lẫn ngoài.



Nếu các em trả lời là "bên trong" thì lập tức họ chạy ra khỏi vòng tròn theo cửa của mình và "thần" chạy vào trong vòng tròn theo lối của "thần". Mọi người (cả những người bảo vệ và Bé Út) chạy xung quanh vòng tròn, vừa chạy vừa giễu "thần". "Thần" chạy trong vòng tròn cố bắt được một em (người bảo vệ hoặc Bé Út). Khi thần bắt được một em bảo vệ hoặc Bé Út chạy quá sát vòng tròn thì trò chơi kết thúc.

Nếu các em trả lời là "bên ngoài": thì mọi người ở bên trong vòng tròn, còn "thần" ở bên ngoài vòng tròn. "Thần" tìm cách lôi được một em nào đó ra khỏi vòng tròn. Nếu "thần" thành công, trò chơi kết thúc.

Nếu các em trả lời "cả trong lẫn ngoài" thì "thần" và mọi người được chạy cả trong lẫn ngoài vòng tròn, chỉ được chạy theo cửa ra vào của mình. Nếu "thần" bắt được một em nào đó thì trò chơi kết thúc.

Em bị bắt sẽ phải làm "thần" và một Bé Út khác sẽ được chọn; trò chơi bắt đầu lại.

18. NGƯỜI QUÈ ĐUỔI BẮT (Ấn Độ)

Trò chơi của các em trên 8 tuổi. Chừng 10 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi

Người què bắt được người khác.

2. Cách chơi:

Kẻ một cái sân hình vuông, các em chọn một em làm người đuổi bắt. Em này giả bị què, gập một chân đến đầu gối, tay nắm lấy cổ chân, tất cả những người chơi và "người què" cùng đứng trong sân.

Mọi người đều được chạy bất kỳ nơi nào trong sân nhưng không được chạm vào bốn vạch. Nếu em nào chạm phải một vạch, em coi như bị chết và phải thay thế vị trí người què, trò chơi bắt đầu lại.

Nếu "người què" bắt được em nào thì em đó phải làm người què, trò chơi lặp lại. Nếu người què để chạm chân xuống đất, em phải đi đuổi bắt thêm một lần nữa.

*** Biến thể**

Có thể chia làm hai đội chơi. Đội nào có số người bị bắt ít hơn là đội thắng cuộc.

19. ÔNG GIẢNG ÔNG GIẢNG (Phi-Lip-Pin)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 8 đến 16 em chơi. Chơi ngoài trời. Không cần dụng cụ

1. Chủ định chơi:

Người đuổi bắt bắt được một người chơi.

2. Cách chơi:

Một em vẽ một vòng tròn đường kính chừng 4 mét.

Vòng to hay nhỏ tùy theo số người chơi. Các em chọn một người đuổi bắt, em này đứng ngoài vòng. Những em khác em đứng trong vòng tròn.

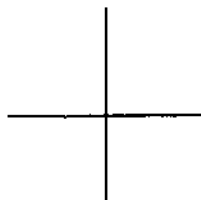
Người đuổi bắt chạy quanh vòng tròn và cố bắt được một người chơi. Em có thể làm động tác giả lừa các em khác để bắt họ dễ hơn và có thể trườn người để với tới những người chơi. Nhưng người bắt tuyệt đối không được phép vào vòng. Những người chơi có thể di động trong vòng để tránh bàn tay người bắt. Khi người bắt tóm được một em thì em này trở thành người bắt và trò chơi lặp lại.

Biến thể:

Vạch một hoặc hai vạch để chia đôi hoặc chia bốn "ông giăng" và người bắt chỉ được chạy xung quanh vòng tròn hoặc trên những vạch đó.



nửa "ông giăng"



góc "ông giăng"

20. QUA SÂN (In-Đô-Nê-Xi-A)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi. Hai đội chơi, mỗi đội 4 em. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

Người tấn công vượt qua sân đến được vạch sau và trở lại vạch trước mà không bị bắt. Người phòng ngự bắt được người tấn công.

2. Cách chơi:

Những người chơi chia thành hai đội - đội tấn công, đội phòng ngự và chọn đội trưởng.

Đội trưởng của đội phòng ngự cho mỗi em mang một số, chia họ vào các góc của sân. Em thứ nhất và thứ hai giữ vạch phía trước, em thứ ba và thứ tư giữ vạch phía sau. Đội tấn công đứng đằng sau vạch trước. Khi đội trưởng của đội phòng ngự ra hiệu thì trò chơi bắt đầu.

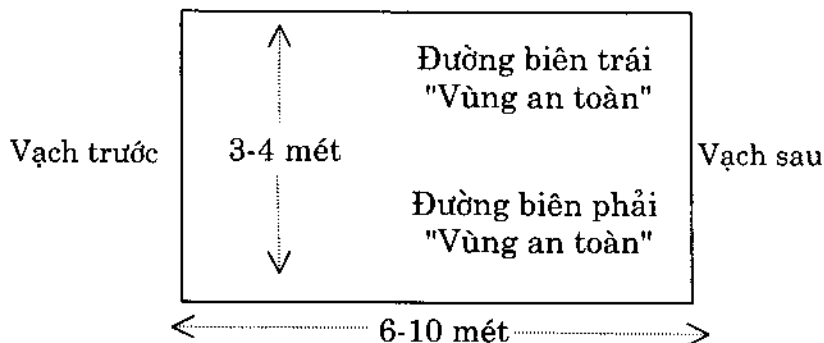
Đội tấn công vượt qua vạch trước, chạy qua sân và qua vạch sau ra khỏi sân mà không bị đội phòng ngự bắt được. Một người tấn công có thể đỡ một người phòng ngự ra khỏi vạch để tạo điều kiện cho đồng đội mình vượt qua.

Những người phòng ngự có thể chạy dọc theo vạch mà cũng có thể chạy băng qua sân để bắt đối phương. Nếu không bắt được, họ phải quay lại góc của họ trước rồi mới có thể bắt người khác. Người tấn công sẽ không bị bắt nếu đứng ở đường biên, vì đó là "vùng an toàn".

Nếu một người phòng ngự bắt được một người tấn công, trò chơi dừng lại và hai đội đổi vị trí. Đội tấn công trở thành đội phòng ngự và ngược lại. Người tấn công

nào chạy qua được sân, qua được vạch sau, trở lại vạch trước, em được tính một điểm. Sau đó em có thể cố vượt sân một lần nữa.

Trò chơi tiếp tục đến khi nào hai đội cùng quyết định ngừng lại. Đội thắng là đội đạt được nhiều điểm nhất.



21. CANH GÁC

1. Tên trò chơi: Canh hoặc canh gác

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, đầu cấp 2 (nam chơi nhiều hơn nữ)

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

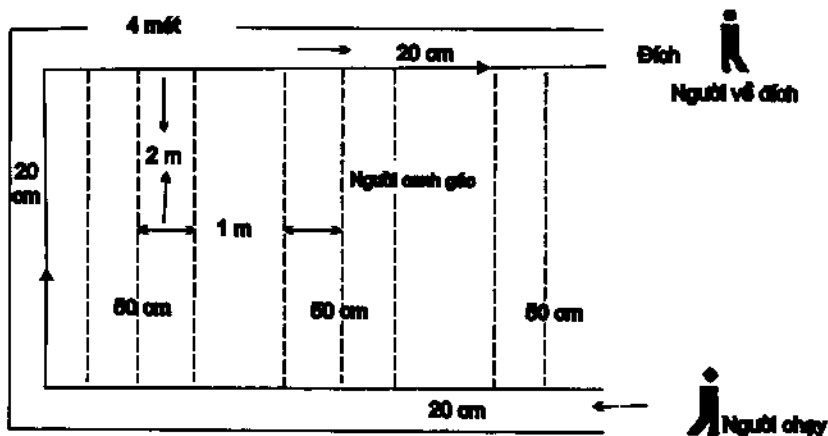
- Kỹ năng chạy, di chuyển nhẹ nhàng, khéo.
- Tố chất nhanh, khéo léo.
- Tinh thần can đảm, quyết đoán, nhanh trí.

- Tìm hiểu được hoạt động của các chủ bộ đội, trinh sát...

4. Cách chơi:

Chọn chỗ chơi rộng, bằng phẳng để vẽ được sân chơi.

- Người chơi chia làm 2 bên: bên chạy và bên canh gác. Có thể dùng oẳn tù tì từng đôi một, những người thắng về một bên, những người thua về một bên.
- Người bên canh gác đứng vào những ô hình chữ nhật trên sân (2m x 0,5m), người nọ cách người kia 1m.
- Người bên chạy đứng ở đầu sân chơi. Lần lượt chạy theo hình chữ nhật bao quanh sân để về đích. Nếu cả đội chạy được về đích mà không bị bên canh đập được vào người thì thắng. Nếu một người bị bên canh đập vào thì thua. Trò chơi lại tiếp tục.



5. Luật chơi:

- Người gác chỉ được di chuyển trong hình chữ nhật quy định và dùng tay đập vào người chạy qua.
- Người chạy chỉ được chạy trên hình chữ nhật vẽ, không được chạy ra ngoài.
- Bất cứ người chạy nào khi bị đập vào người thì coi như "chết", cả đội đó bị thua. Có thể chơi ba lần. Bên nào thắng hai lần là thắng tuyệt đối.

6. Một số đề nghị cải tiến

- Với kích thước sân nói trên thì chỉ qui định 6 người chơi (mỗi bên 3 người), Nếu lớp đông thì vẽ nhiều sân chơi. Nếu tăng số người chơi thì kích thước sân sẽ lớn hơn.
- Nghiêm cấm việc dùng chân ngáng ngã hoặc đánh "gỡ" bạn chạy qua.

22. QUA Ô (Ma-Lai-Xi-A)

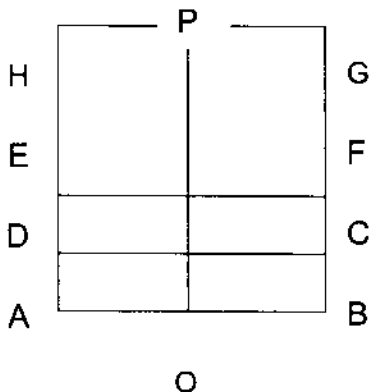
Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Hai đội chơi, mỗi đội 4 em - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

1. Chủ định chơi

Người tấn công cố qua sân và quay lại mà không bị bắt. Người phòng ngự cố bắt được người tấn công

2. Cách chơi:

Đội tấn công đứng bên ngoài sân đằng sau vạch AB. Đội phòng ngự đứng bên trong sân. Người phòng ngự thứ nhất có thể dịch chuyển tự do trên vạch AB hoặc OP, người phòng ngự thứ hai chỉ được trên vạch CD, người thứ ba chỉ được trên vạch EF và người thứ tư chỉ được trên vạch HG. Trò chơi được bắt đầu khi một người tấn công chạm tay vào người phòng ngự thứ nhất.



Những người tấn công vào sân qua vạch AB, cố gắng qua tất cả các vạch rồi ra khỏi sân bằng cách qua vạch HG. Sau đó họ cố gắng quay lại vạch HG, qua sân rồi ra khỏi sân bằng cách qua vạch AB.

Những người phòng ngự bắt những người tấn công bằng cách chạm tay vào người họ khi họ qua vạch mình đang giữ. Người phòng ngự được phép với tay thật xa nhưng chân chỉ được đứng trên vạch của mình.

Nếu người phòng ngự chạm được bất kỳ người tấn công nào thì toàn đội tấn công bị thua và các đội đổi vị trí tấn công và phòng ngự, trò chơi bắt đầu lại.

Nếu một người tấn công đặt một chân ra ngoài sân khi đang cố gắng vào sân (giật lùi) thì cả đội tấn công bị thua. Nếu có người tấn công qua được sân và quay trở lại ra khỏi sân qua vạch AB thì đội tấn công được tính một điểm. Trò chơi bắt đầu lại, các đội giữ nguyên vị trí tấn công và phòng ngự.

Trò chơi tiếp tục đến khi nào cả hai bên muốn dừng lại. Đội thắng là đội được nhiều điểm nhất.

23. VƯỢT CHIẾN HÀO (Băng-La-Đét)

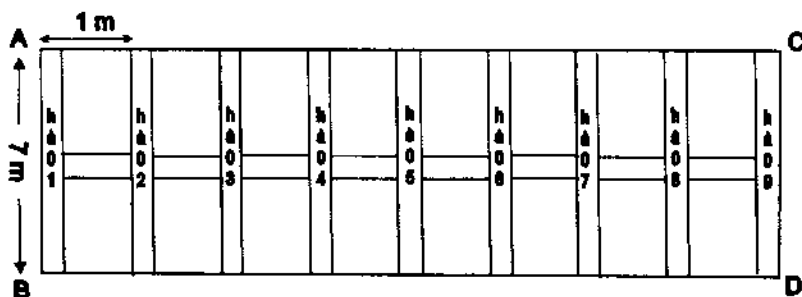
Trò chơi của các em trên 8 tuổi - Hai đội chơi, mỗi đội 9 em - Chơi ngoài trời - Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

Người tấn công hoàn thành cả hai phần 1 và 2 của trò chơi tức là vượt qua 9 đoạn hào của sân rồi quay trở lại mà không bị bắt. Những người phòng ngự bắt được những người tấn công.

2. Cách chơi:

Các em chia thành hai đội, đội tấn công và đội phòng ngự.



Phần 1:

Đội tấn công đứng bên ngoài sân sau vạch AB. Đội phòng ngự đứng bên trong sân, mỗi em đứng ở một đoạn hào.

Những người phòng ngự chỉ được di chuyển trong đoạn hào của mình, trừ người phòng ngự ở đoạn hào đầu tiên. Người này có thể chạy ở đoạn hào giữa trong phần 1.

Người phòng ngự ở đoạn hào đầu tiên ra hiệu cho phần 1 bắt đầu. Những người tấn công vào sân qua vạch AB, cố vượt qua tất cả các đoạn hào và ra khỏi sân qua vạch CD. Những người phòng ngự cố gắng bắt những người tấn công bằng cách chạm tay vào đối phương khi họ qua đoạn hào của mình.

Người phòng ngự có thể với ra thật xa nhưng chân phải đặt bên trong đoạn hào của mình.

Nếu một người tấn công bị một người phòng ngự bắt được thì toàn đội tấn công bị thua và hai đội đổi vị trí. Trò chơi bắt đầu lại. Sau khi đã qua sân và qua vạch CD, những người tấn công chờ ở đằng sau vạch này cho đến khi phần 2 bắt đầu.

Phần 2:

Người phòng ngự ở đoạn hào thứ 9 ra hiệu cho phần 2 bắt đầu. Những người tấn công vào sân qua vạch CD, cố vượt qua tất cả các đoạn hào và ra khỏi sân qua vạch AB.

Trong phần 2, những người phòng ngự chỉ được di chuyển trong đoạn hào của mình trừ người ở hào thứ 9 có thể di chuyển ở đoạn hào giữa.

Nếu có người tấn công nào qua sân và quay lại, tức là hoàn thành cả hai phần 1 và 2, cả đội tấn công được tính một điểm. Trò chơi bắt đầu lại từ phần 1 với vị trí các đội như cũ.

Trò chơi tiếp tục đến khi hai đội quyết định không chơi nữa. Đội thắng là đội được nhiều điểm nhất.

24. VÒNG TRÒN GO-LA (Băng - La - Đét)

Trò chơi của các em trên 9 tuổi. Hai đội chơi, mỗi đội từ 7 đến 10 em. Chơi ngoài trời. Không cần dụng cụ

1. Chủ định chơi:

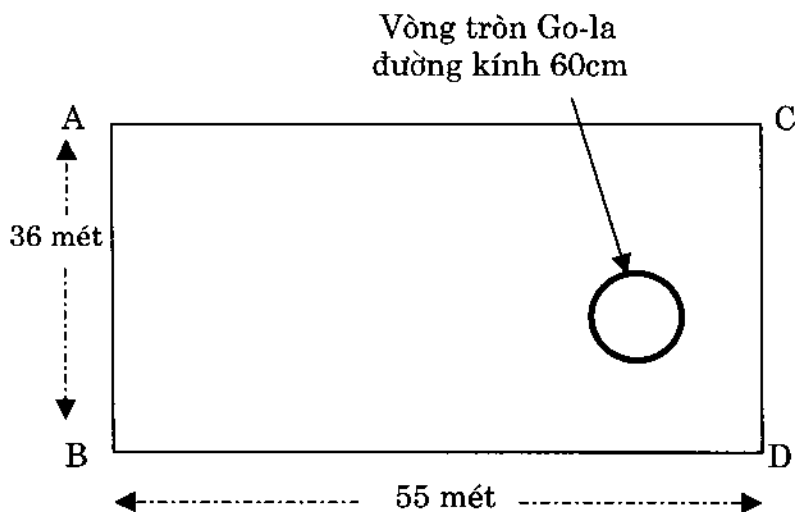
Mỗi đội cố gắng đạt nhiều điểm

2. Cách chơi:

Các đội trưởng quyết định đội nào là đội chạy, đội nào là đội đuổi bắt. Một người chơi trong đội chạy được chọn

giữ go-la đứng ở trong vòng. Những người khác nắm tay nhau thành một chuỗi kéo dài từ người giữ go-la.

Chuỗi người của người chạy cố gắng chạm vào những người ở đội đuổi bắt. Những người ở đội đuổi bắt di chuyển trong sân, cố gắng không bị chuỗi người kia chạm phải. Nếu em nào ở đội đuổi bắt bị một em ở chuỗi chạm phải, em bị "chết" và bị loại ra khỏi cuộc chơi.



Kích thước sân có thể thay đổi tùy theo khoảng đất có sẵn.

Theo một hiệu lệnh của người giữ go-la, những người ở đội chạy sẽ phá chuỗi của mình và chạy qua vạch AB. Khi chuỗi vừa dứt, những người đuổi bắt sẽ đuổi theo và bắt những người chạy. Em nào ở đội chạy bị bắt trong khi chưa qua vạch AB thì bị "chết" và bị

loại ra khỏi cuộc chơi. Em nào chạy qua vạch AB, em trở thành pa - ka, tức là người giúp đỡ cho người giữ go-la.

Mỗi lần em trở thành pa-ka, em sẽ nhảy một bước dài từ địa của vòng go-la về hướng vạch AB. Vòng tròn go-la sau đó chuyển động thành go-la mới. Tâm của go-la mới là chỗ mà pa-ka chạm chân xuống đất. Sau đó em này lại nối với đội và trò chơi tiếp tục.

Càng có nhiều em trở thành pa-ka thì vòng tròn go-la càng chuyển dần tới gần vạch AB. Khi vòng tròn chạm vào hoặc vượt qua vạch AB thì đội chạy đoạt một điểm và trò chơi bắt đầu lại với vị trí các đội như cũ.

Trong thời gian chơi, người giữ go-la có thể cố ghi điểm bằng cách vượt qua vạch AB. Nếu em ghi được điểm, em trở về go-la và trò chơi bắt đầu lại.

Nếu trong khi cố gắng qua vạch AB, người giữ go-la bị người đuổi bắt chạm phải thì các đội đổi vị trí cho nhau, đội chạy thành đội đuổi bắt và ngược lại, trò chơi bắt đầu lại. Khi người giữ go-la rời khỏi vòng để cố đạt điểm, một người đuổi bắt sẽ chiếm vòng. Nếu các đội đổi vị trí thì người đã chiếm vòng thành người giữ go - la của đội.

Trò chơi tiếp tục đến khi nào hai đội muốn dừng. Đội nào ghi được nhiều điểm là đội thắng.

25. SỜ ĐẦU

1. Tên trò chơi: Sờ đầu, xoa đầu hoặc chọi nhau

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2 (nam chơi là chính).

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng đi, chạy, di chuyển (gồm cả né tránh); kết hợp dùng tay "sờ" chính xác vào một điểm di động.

- Tố chất nhanh, khéo léo, dẻo.

- Sự mạnh dạn, tính trung thực, tôn trọng luật chơi và tự giác.

4. Cách chơi:

- Một khoảng đất trống, trên sân trường, lớp học, hành lang... làm chỗ chơi.

- Số người chơi không hạn chế, khoảng 6-8 người một lần.

- Dùng luật oẳn tù tì để chia đôi số người chơi. Người chơi của hai bên dùng tay vừa để che, đỡ không cho đối phương sờ vào đầu mình, vừa cố gắng sờ được vào đầu đối phương. Ai bị sờ vào đầu là bị thua và phải ra ngoài. Cuộc chơi cứ thế tiếp tục đến khi nào còn một người chưa bị sờ đầu thì chuyển sang chơi chọi nhau, tức là bên còn nhiều người lần lượt cử từng người ra

chơi với một người còn lại của bên kia. Cuộc thi kết thúc khi một bên hết người để chơi. Bên nào còn người chơi là thắng. Cuộc chơi lại tiếp tục từ đầu.

5. Luật chơi:

- Mọi người di chuyển lung tung trên sân. Ai sờ được vào đầu đối phương trước thì thắng, người thua phải ra ngoài, người thắng đi tìm người khác để "sờ" tiếp.

- Khi một bên nào đó chỉ còn lại một người thì bên kia cử một người ra "chơi". Luật "chơi" vẫn là dùng tay để "sờ" vào đầu bạn.

6. Một số kiến nghị cải tiến

- Nên quy định kích thước sân chơi (Thí dụ 8 x 8m) hoặc (10 x 10m...) để tăng tính sôi động.

- Nên quy định: Ai chạy khỏi sân chơi là bị thua; ai đập quá mạnh vào đầu bạn là bị phạt thua, phải ra ngoài ngồi chờ.

- Nên có một người làm trọng tài để điều khiển cuộc chơi. Trọng tài phải nhắc nhở: có thể dùng tay để sờ đầu hoặc gạt tay đối phương nhưng không được biến thành đánh, sủa, vật nhau lung tung. Ai có móng tay dài phải cắt, bẩn phải rửa sạch mới được chơi.

26. ĐỒ

1. Tên trò chơi: Đồ hoặc Đồ tượng

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2 (Nam chơi nhiều hơn nữ).

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng chạy đổi bắt, dừng và chuyển hướng kịp thời.
- Tố chất nhanh nhẹn, khéo léo, bền.
- Tinh thần đoàn kết, giúp đỡ lẫn nhau và tôn trọng kỷ luật.

4. Quá trình chơi:

- Chọn một khoảng đất trống, rộng rãi, bằng phẳng sao cho chạy, đuổi không bị vấp ngã.

- Bằng cách chỉ định hoặc oẳn tù tỳ để chọn một bạn ra làm người đuổi bắt, một bạn khác làm người điều khiển cuộc chơi. Số người chơi khoảng 5-7 người.

- Khi người điều khiển ra lệnh "bắt đầu" mọi người chạy tránh xa người đuổi bắt. Người đuổi cố gắng bắt được một người nào đó (bằng cách đập vào người họ). Nếu bắt được thì người đó phải vào thay người đuổi bắt và trò chơi lại tiếp tục. Nếu trước khi bị bắt, bạn đó dừng lại và nói "Đồ" thì người đuổi không được đập vào họ nữa mà phải đuổi người khác. Trò chơi cứ thế tiếp tục.

5. Luật chơi:

- Người chạy và đuổi được chạy tự do trên sân chơi, có thể lượn lách, tránh né... sao cho không bị đập vào người.
- Ai bị người đuổi đập vào người là bị "chết", phải vào thay để đi đuổi người khác.
- Khi trên sân chơi chỉ còn một người đuổi và một người chạy (những người khác đã nói "Đồ" và đứng lại) thì người chạy có quyền đi "cứu" bạn, tức là chạy đến những người đang đứng, đập tay vào họ để họ được chạy tiếp. Trò chơi cứ thế tiếp diễn đến khi mệt, bắt đầu chán hoặc hết thời gian thì thôi.

6. Một số biến dạng của trò chơi

6.1. Đố "chạm đất": Cách chơi tương tự như trên, chỉ khác là những người đã đứng lại trên sân có quyền tự đập tay xuống đất và nói "đồ" rồi lại chạy tiếp.

6.2. Đố "hoa quả": Cách chơi cũng tương tự như trên nhưng chỉ khác là: khi dừng lại không được nói "đồ" mà nói tên của một trong số những loại hoa quả thông thường như cam, quýt, mít, dừa....

6.3. Đố "cứu người": Khác với "đồ" ở chỗ không phải chỉ có người chạy cuối cùng mà ai cũng có quyền vừa chạy vừa đập vào những người đang đứng để họ được chạy tiếp. Trò này sôi động hơn vì ít người phải đứng im trên sân chơi lâu.

6.4. Đồ "gọi tên": Như trò chơi đồ "hoa quả", chỉ khác là không nói tên hoa quả mà nói tên một trong số các bạn đang chơi.

7. Một số kiến nghị cải tiến

- Nên quy định kích thước sân chơi để khỏi phải chạy và đuổi quá xa. Thí dụ: Sân kích thước 10 x 10m cho học sinh cấp 1; 15 x 15m cho học sinh cấp 2. Xung quanh sân vẽ vạch vôi.

- Có thể lấy một bạn có uy tín điều khiển cuộc chơi. Bạn này phải chú ý bắt các lỗi chơi như: chèn ngã bạn, đập quá mạnh vào bạn, chạy ra ngoài sân chơi... Ai phạm lỗi như thế thì bị phạt "chết", phải vào thay người đuổi.

- Những người phạm lỗi nặng có thể không cho chơi tiếp hoặc phải lò cò 1 vòng quanh sân chơi.

- Trong đồ "chạm đất" phải thật sự đập tay xuống đất và nói "Đồ" rồi mới được chạy. Ai không làm đúng coi như phạm lỗi.

- Trong đồ "hoa quả" phải nói đúng tên quả mà mọi người đã quy ước. Trong gọi tên đồ chỉ được gọi tên những cái mà các bạn đang chơi. Ai không làm đúng coi như phạm lỗi.

- Nên quy định thời gian cho một lần chơi (Thí dụ 3 hay 5 phút...).

27. SỜ SỜ, MÓ MÓ

1. Tên trò chơi: Sờ sờ, mó mó hoặc Sờ mó

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2 (nam chơi nhiều hơn).

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng chạy, đuổi bắt, tránh, dừng kịp thời và đập đúng vật chuẩn khi di động.
- Tố chất nhanh, khéo léo.
- Tính chủ động, nhanh trí, trung thực và tôn trọng kỷ luật.

4. Cách chơi:

Chọn một khoảng đất trống, rộng rãi, bằng phẳng, xung quanh có những vật làm mốc như gốc cây, cột nhà, bàn, ghế...

- Số người chơi không hạn chế, khoảng 7-8 em.
- Người chơi oẳn tù tì chọn một người làm chủ, một người làm tổ. Hai bạn này đứng trong vòng tròn. Các bạn còn lại đứng thành vòng tròn xung quanh. Chủ hỏi tổ: Sờ sờ mó mó, sờ hay mó? Tổ sẽ trả lời một trong ba

câu là: sờ hay mó hoặc cả sờ lẫn mó. Tùy theo câu trả lời của tổ mà chủ phát lệnh chơi (Thí dụ: sờ gốc dừa, mó cột nhà...). Nghe thấy vậy, các bạn đứng xung quanh nhanh chóng chạy đến vật đó để chạm tay vào. Tổ phải đuổi theo để bắt. Nếu đập được bạn nào khi bạn ấy chưa sờ được vào vật mốc thì bạn ấy phải vào thay làm tổ. Trò chơi lại từ đầu. Nếu không đập được ai thì người đuổi đập vẫn phải làm tổ, lại trở về vòng tròn chơi lại.

5. Luật chơi:

- Chỉ được chạy và đuổi khi có lệnh
- Khi bạn đã chạm vào luật quy định thì không được đập vào bạn nữa.
- Nếu bạn mới chạm vào một vật (mà lệnh là phải chạm hai vật) thì coi như bị thua, phải vào thay "tổ".

6. Một số đề nghị cải tiến

- Kích thước sân chơi có thể biến đổi theo đối tượng. Thí dụ kích thước 10 x 10m (cấp 1); 15 x 15m (cấp 2).
- Đảm bảo sân chơi phẳng, tránh vấp ngã.
- Có thể vẽ những vòng tròn hoặc xếp bàn, ghế ra xung quanh sân chơi để làm vật mốc.
- Chú ý không để bạn nào vi phạm luật chơi hoặc chèn ngã, đập bạn quá đau...

28. XI BA KHOAI, XÌ BÀ KHOÀI

1. Tên trò chơi: Xi ba khoai, xì bà khoai

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2. Nam nữ chơi riêng

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng chạy, đuổi bắt, ngòi di chuyển nhanh
- Tố chất nhanh, mạnh, khéo léo.
- Tập trung chú ý, hành động khẩn trương, mạnh dạn, kiên trì và thật thà.

4. Cách chơi:

- Chọn một chỗ rộng, bằng phẳng, có một vài đồ vật làm mốc ở xung quanh như bàn, ghế, cột...
- Người chơi không hạn chế, ít nhất khoảng 5-7 người.
- Bắt đầu chơi: Mọi người oản tù tỳ chọn ra một người làm "thầy", một người làm "tớ". Hai người đứng ở giữa sân chơi, những người khác đứng xung quanh. Người "thầy" dùng hai tay bịt chặt tai người "tớ", rồi ra lệnh, thí dụ: "sờ vào cột" hoặc "sờ vào bàn" v.v... Nghe thấy vậy, mọi người ngồi xuống, hai tay chống hông, đi thật nhanh về phía vật đó, lúc này "thầy" bỏ "tớ" ra để cho

"tớ" chạy đuổi mọi người. Nếu chạm vào được ai khi họ chưa sờ được vào vật quy định thì người đó bị "chết", phải vào làm "tớ" và trò chơi lại tiếp tục cho đến khi chán hoặc mệt thì thôi.

5. Luật chơi:

- Mọi người phải di chuyển đến vật quy định tư thế ngồi xổm, hai tay chống hông. Ai không làm đúng hoặc bị ngã là coi như bị thua.

- Phải tính toán để sao cho những người di chuyển đến đích và người chạy đuổi bắt có cơ hội tránh hoặc bắt không quá chênh lệch.

- Ai đã sờ được vào vật quy định thì không bị "chết" nữa.

- Nếu không bắt được ai thì "tớ" vẫn phải làm "tớ" ở lần chơi tiếp theo. Nếu bắt được từ hai người trở lên thì 2 người đó phải oản tù tỳ, ai thua phải vào làm "tớ".

- Trong khi chơi không được xô đẩy nhau. Ai làm ngã bạn, người đó phải "chết" đến.

6. Một số điều để nghị cải tiến

- Nên quy định rõ kích thước sân chơi cho phù hợp với từng đối tượng chơi. Thí dụ 6 x 6m, 10 x 10m v.v.... và có 3 đến 4 vật quy định ở xung quanh.

- Nên quy định: Nếu sau hai lần chơi mà "tớ" không bắt được ai thì phải thay người khác để tránh mệt và đơn điệu.

29. ĐÁO BẬT

1. **Tên trò chơi:** Đáo bật (khác với đáo lỗ)
2. **Đối tượng chơi:** Nhi đồng, thiếu niên (từ 2 đến 4,5 người).
3. **Mục đích chơi:** Rèn khéo tay, tinh mắt.
4. **Cách chơi:**

 Tìm một chỗ đất bằng phẳng, rộng độ 2m, dài trên 5m.

 Vẽ hai vạch ngang, cách nhau khoảng 2m, một dùng làm vật đứng rải quân, một là vạch giới hạn

 Người chơi gắp quân thường bằng tiền xu, tiền hào "Ngân hàng" bằng nhôm (chấu đôi, châu ba) và có đồng cái riêng bằng xu đồng.

 Mới đầu, đi thi để xác định thứ tự. Mọi người cùng đứng ở vạch dưới, thả cái lên vạch trên, ai gắp vạch nhất hoặc thả cái nằm ngay trên vạch là hơn. Nếu cùng trên vạch ai ném vào giữa vạch hơn (xét từ tâm điểm đồng xu) là được đi trước, còn nếu khó phân biệt thì oẳn tù tì để xác định. Nếu quá tay, cái ra hẳn bên ngoài vạch giới hạn là kém. Nếu hai người cùng ra ngoài, ai cách vạch gần hơn thì xếp trên.

 Đến lượt người nào, người ấy cầm tất cả quân trong lòng bàn tay (ai thuận tay nào thì dùng tay ấy), rải về phía vạch, cố gắng rải sao cho các quân khỏi riu vào nhau.

Bạn sẽ chọn quân nào xa vạch nhất hoặc một quân nào nằm giữa mấy quân khác hoặc sát một bên quân khác thì chỉ cho người ấy dùng đồng cái đánh bật lên qua vạch giới hạn mới được "ăn". Dù thế nào, nếu đánh chạm vào quân khác (có khi chỉ là do đồng cái chạy vòng qua, lẫn lên trên quân khác) thì cũng hỏng.

Nếu chỉ có hai người chơi và châu ít, ai "ăn" được một lần có thể "ăn" cả ván luôn.

Nhưng nhiều người chơi thì có thể ai "ăn" đồng nào là "ăn" đồng ấy thôi, còn ai "hỏng" thì phải châu thêm (một hoặc hai quân).

5. Luật chơi:

- Khi đứng rải quân, không được giẫm vạch. Giẫm vạch là mất lượt.
- Khi đánh bật, không được quệt tay chạm vào quân này, quân nọ.
- Được chỉ định đánh bật quân nào, phải đánh đúng quân ấy.
- Nếu quân chỉ đánh bật lên đúng vạch ngang, được đi lại hoặc đánh quân khác.

6. Để nghị cải tiến

Không khuyến khích chơi ăn tiền (thậm chí cấm).

30. ĐÁNH PHẾT

1. Tên trò chơi: Đánh phết

2. Đối tượng chơi: Chủ yếu là thiếu niên nam (Mỗi đội 5-7 người).

3. Mục đích chơi: Rèn luyện thể lực, kỹ năng di chuyển (chân chạy, tay đánh), tinh thần dũng cảm và phối hợp tập thể.

4. Cách chơi:

** Dụng cụ*

– Quả phết: một cục gốc tre đẽo tròn. Có thể dùng tạm một bó giẻ buộc chặt, chằng kỹ bằng dây gai (loại dây bền) hoặc một quả bưởi xanh nướng chín hoặc quả bóng tenít hoặc loại bóng khác thích hợp.

– Đòn đánh phết: gốc tre dài khoảng 70cm, có phần dưới cũng đẽo gọt như hình cái thìa, phần trên gọt nhẵn để tay cầm đánh quả phết đi cho thuận lợi.

– Sân chơi là một bãi đất bằng phẳng, khô ráo, không có bụi cây, cỏ vướng víu... Bề rộng mỗi chiều có thể xê dịch tùy theo số người chơi nhiều hay ít, độ khoảng 20m x 40m. Hai đầu bãi chơi, vào giữa chiều rộng, cách mép vật giới hạn khoảng 0,5m có đào một lỗ

sâu khoảng 0,2-0,3m, miệng tròn đường kính khoảng 0,2m, nện đất xung quanh cho mịn.

- Người chơi chia làm hai đội đứng hai bên. Sau khi quả phết được tung lên ở giữa sân rơi xuống đất, hai bên tìm cách đánh sao cho quả phết rơi xuống lỗ bên đối phương.

5. Luật chơi:

- Không được dùng đòn phết đánh vào tay, vào chân, vào người bên kia.
- Không được ngáng, dùng sức đẩy ngã người bên kia.
- Khi quả phết bắn ra ngoài bãi, có người trọng tài nhặt tung ở giữa sân.
- Bên nào đánh phết rơi vào lỗ đầu bãi đối phương là thắng cuộc.

6. Đề nghị cải tiến

Cần tham khảo các môn thể thao hiện đại tương tự khác để cải biên cho thêm hấp dẫn và an toàn.

Ví dụ:

- Có trọng tài dùng còi trong cuộc chơi
- Quy định ngăn cấm và phạt những ai chơi xấu, thô bạo như đánh vào chân, mặt, ngáng đối phương. Có thể cả thẻ đỏ (đuổi ra khỏi sân) hoặc thẻ vàng (cảnh cáo).

– Có khu phạt đền để nếu bên phòng thủ bị phạt trong khu đó thì bên tấn công được đặt tại một điểm chính giữa, cách 5-6 m mà đánh bóng lăn vào lỗ thành đối phương.

– Đặc biệt cần cải tiến cái phết sao cho đỡ gây chấn thương (làm bằng loại gỗ mềm nhưng bền và không có khía nhọn) cũng như quy định chặt chẽ về những động tác đánh bóng và cản đối phương.

– Trước mắt có thể chơi biểu diễn trong những ngày hội dân tộc.

31. ĐÁNH CHUYỀN

1. Tên trò chơi: Đánh chuyền

2. Đối tượng chơi: Chủ yếu cho nữ nhi đồng cũng như thiếu niên (2-3 người).

3. Mục đích chơi: Rèn khéo tay, nhanh mắt, kiên trì.

4. Cách chơi:

Chỉ cần một góc sân nhỏ khô ráo, sạch sẽ

Dụng cụ chơi: mỗi người chơi có riêng một bộ cũng được.

– Một bó que dài 10 cái, mỗi cái dài độ 20cm, vót nhọn (để chuyền) .

- Một hòn đá hoặc viên đất tròn nhỏ hoặc một quả cà, một quả bưởi, quả bông con (rụng).... làm hòn tung (hòn chuyên).

Động tác chơi: (sau khi phân định ai được đi trước, ai đi sau)

Mới đầu là ngồi trên đất, thường là co một chân, một chân duỗi, để có thể rải cổ que chuyên gói lên chân duỗi mà chơi. Nếu không thì để tiện xê dịch, phải lấy một que tre hoặc một đoạn gỗ để trải que gói đầu lên gỗ.

Tay phải (nếu thuận tay phải) cầm cả cổ chuyên và hòn tung, tung hòn đá lên, rải các que chuyên (sắp tay) xong lại kẹp bắt hòn chuyên và lần lượt tung hòn chuyên rồi nhón que và bắt cho hết 9 bài: bài 1 nhón từng que một, bài 2 (đôi) nhón 2 que một; bài 3 - nhón 3 que một lần, còn lẻ thì lại tung đá, nhón que và bắt cho hết số 10 que để chuyển sang bài sau. Đặc biệt là tay vừa chơi, miệng vừa đọc các bài văn vần thích hợp với từng bài. Thí dụ: ba - lá đa, ba - lá cà, ba - lá lốt, một sang tư: tư - củ từ, tư - củ khoai, hai sang năm, năm - rau răm, năm sang sáu.... Cứ thế cho đến hết bài chín, bài mười. Đến bài mười thì tung hòn chuyên và đặt gọn cả cổ chuyên xuống rồi lại lấy gọn cả cổ chuyên đó lên tay thì chuyển sang các bài chấm, bài gỗ, bài chuyên.

- Đến đây có thể đứng dậy mà chơi cho sinh động, dễ chuyển dịch.

Bài chấm thì động tác là tay phải tung hòn chuyên lên cao, cầm cổ chuyên chấm đầu các que vào bàn tay

trái hai cái, miệng nói "chấm chấm một" đồng thời với tay chấm, xong lại ngửa tay phải đón bắt lấy hòn chuyên.

Làm tiếp "chấm chấm hai" đến "chấm chấm năm" sau đó chuyển sang bàn gỗ.

Nếu vẫn ngồi trên đất thì chấm chấm đầu cổ que chuyên xuống đất (theo nhịp miệng đọc)

Bàn gỗ là lấy cổ que chuyên gõ gõ, đánh nhẹ vào bàn tay trái (nếu vẫn ngồi thì có thể gõ vào chân duỗi hoặc gõ xuống đất) trong khi hòn đá rơi và miệng hát "gõ gõ một" xong rồi bắt lấy hòn chuyên.

Bàn chuyên khó hơn cả: sau khi tung hòn chuyên lên cao, miệng hát "chuyên chuyên một" là bàn tay phải cầm cổ chuyên quay 90 độ và đưa sang bàn tay trái cầm lấy rồi lại chuyên về cho tay phải và vẫn kịp ngửa bàn tay ấy bắt lấy hòn chuyên rơi xuống.

5. Luật chơi:

- Tay nhón các que phải đúng theo các bài từ 1 đến 9.
 - Thí dụ bài một mỗi lần 1 que, bài 2 mỗi lần 2 que. Nếu sai là mất lượt.
 - Khi chấm hoặc gõ hoặc chuyên làm tung rơi que chuyên hoặc bóng là mất lượt.
 - Ai hoàn thành bài chuyên là thắng (được bạn công).
 - Có nơi mất lượt thì phải bắt đầu lại từ bài một.
- Điều này cần thoả thuận trước. Nếu không thì lần sau tiếp tục bài lần trước đã hỏng.

32. TUNG BI (Triều Tiên)

Trò chơi của các em gái trên 5 tuổi. Từ 2 đến 3 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Dụng cụ chơi: 5 đến 100 hòn bi.

I. CÁCH THỨ NHẤT

1. Chủ định chơi:

Người chơi nhặt được nhiều hòn bi

2. Cách chơi:

Một em lấy một nắm bi, rải những hòn bi lên mặt đất lán ra khắp nơi. Sau đó em khác nhặt một hòn bi, tung lên rồi nhanh chóng nhặt một hòn ở dưới đất trước khi bắt được hòn bi vừa tung lên. Em tiếp tục tung bi và nhặt bi cho đến lúc mất lượt. Người chơi bị mất lượt nếu trong lúc nhặt hòn bi em chạm phải một hòn bi khác, hoặc nhặt trượt, bắt trượt hòn bi vừa tung lên.

Khi đã nhặt hết bi, trò chơi kết thúc. Em nào nhặt được nhiều bi nhất là người thắng. Trò chơi tiếp tục theo lối nhặt đôi, nhặt ba, bốn hoặc năm hòn bi một lần.

II. CÁCH THỨ HAI

1. Chủ định chơi

Em đầu tiên hoàn thành cả tám bàn chơi là người thắng.

2. Cách chơi:

Trò chơi được chơi với năm hòn bi. Em nào không làm xong được một bàn thì mất lượt và sau đó khi đến lượt phải chơi lại từ đầu.

1. Bàn một: Người chơi nắm năm hòn bi trong tay. Tung một hòn bi lên, đặt bốn hòn kia xuống đất trước khi bắt hòn tung. Lúc này em có hai hòn bi trong tay và chuyển một hòn sang tay kia. Em tiếp tục tung một hòn và nhặt hòn khác cho đến khi nhặt hết bốn hòn bi dưới đất.

Sau đó em lại lặp lại trò chơi và nhặt bốn hòn bi theo các cách sau đây: nhặt hai hòn một, rồi nhặt ba hòn một lần và nhặt tiếp hòn còn lại, cuối cùng nhặt bốn hòn một lần.

2. Bàn hai (đóng cọc): Người chơi nắm hai hòn bi trong tay và rải ba hòn kia xuống đất. Sau đó tung một hòn lên, trong tay còn một hòn bi: trước khi bắt hòn tung, em đựng hòn bi trong tay vào một hòn ở dưới đất, giả làm động tác đóng cọc.

Em lặp lại động tác này hai lần nữa, mỗi lần đựng một hòn dưới đất.

3. Bàn ba (đặt trứng): Người chơi đặt tay trái lên ngực. Những hòn bi em nhặt lên được đặt vào tay trái giả cánh con chim đặt những quả trứng vào một cái tổ trên vách đá.

Em tung hòn bi lên và trước khi bắt hòn tung, em nhặt bi theo lối: lần thứ nhất nhặt từng hòn, lần thứ hai

nhặt hai hòn một, lần thứ ba nhặt ba hòn một rồi nhặt tiếp hòn còn lại, cuối cùng em nhặt cả bốn hòn một lần.

4. Bàn tư (ấp trứng): Người chơi đặt tay trái lên trên mặt đất, những hòn bi nhặt được đều đặt dưới bàn tay giả cách con chim nằm ấp trứng. Em tung một hòn bi và trước khi bắt hòn tung, em nhặt các hòn bi rồi đặt vào dưới bàn tay: lần thứ nhất từng hòn, lần thứ hai thì hòn một, lần thứ ba thì ba hòn một rồi đến hòn còn lại, cuối cùng cả bốn hòn một lần.

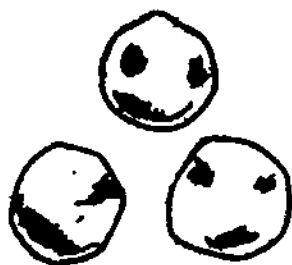
5. Bàn năm (trúng nở): Người chơi để một hòn bi giữa ngón trỏ và ngón giữa của bàn tay trái, em tung một hòn bi và trước khi bắt hòn tung, em chạm hòn bi trong tay trái vào một trong ba hòn dưới đất, tạo tiếng động như con chim nở ra khỏi quả trứng. Em lặp lại động tác này hai lần nữa, mỗi lần chạm vào một hòn bi ở dưới đất.

6. Bàn sáu (chim non): Người chơi đặt tay trái lên ngực và đặt những hòn bi vào đó. Em tung một hòn bi và trước khi bắt hòn tung, em nhẹ nhàng lấy một hòn bi ở tay trái đặt xuống đất, giống như lấy một con chim non ra khỏi tổ. Cứ tiếp tục lấy những hòn bi khác ra khỏi tay trái theo cách trên cho đến hết.

7. Bàn bảy (đặt ấm nước): Người chơi rải bốn hòn bi xuống đất. Em tung một hòn và trước khi bắt hòn tung, em dịch một hòn bi vào một vị trí trên mặt đất để tạo "ông đầu rau" đặt ấm nước. Em lặp lại động tác này hai lần nữa sao cho ba hòn bi sắp xếp ngay ngắn gần nhau để đặt được ấm nước. Sau đó em tung một hòn bi và trước khi bắt hòn tung, em đặt hòn bi thứ tư lên trên

ba hòn kia mà không được để bị ở dưới lay động. Nếu một trong ba hòn đặt ở dưới lay động, người chơi bị mất lượt.

8. Bàn tám (nhóm lửa): Người chơi tạo ra một bếp lửa bằng ngón cái và ngón trỏ của tay trái mình, sau đó xếp những "thanh củi" (những hòn bi) lần lượt từng thanh một vào bếp. Cách xếp cũng là động tác tung bi lên rồi trước khi bắt hòn tung, người chơi lăn một hòn bi vào trong bếp. Động tác được lặp lại ba lần, mỗi lần lăn một hòn bi vào bếp.



Tạo "ông đầu rau"
để đặt ấm



Đặt ấm

33. RẢI RANH

1. Tên trò chơi: Rải ranh

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên nam cũng như nữ, từ 2-5 người.

3. Mục đích chơi: Rèn khéo tay, nhanh mắt, ước tính và kiên trì là chính

4. Cách chơi:

Lấy một số viên đá, sỏi nhỏ hoặc vỏ ốc, vỏ hến... làm quân góp. Mỗi người góp mỗi ván 5 quân tùy thoả thuận.

Sau khi nhận biết ai đi trước ai đi sau (có thể oẳn tù tì từng đôi một để xếp loại...) mỗi người đến lượt mình đi thì:

- Nắm tất cả số quân trong lòng bàn tay
- Tung lên cao một đoạn thích hợp
- Lật bàn tay sấp xuống để cho một viên đá (hay vỏ ốc) nằm lại trên lưng bàn tay coi như hòn cái.
- Lại hất nó lên để bắt vào lòng bàn tay.
- Sau đó chọn một viên đá (hay vỏ ốc...) nào đó hoặc một nhóm 2 hoặc 3,4... viên, vừa tung hòn cái lên cao vừa nhón nhanh lấy viên đá (hoặc bốc cả nhóm 2,3,4... viên) mà vẫn kịp ngửa tay hứng lấy hòn cái rơi xuống vào lòng bàn tay. Người đi sẽ được ăn tất cả số đá (vỏ ốc...) đã bốc lên được.

Nếu hoàn thành một lượt như thế trọn vẹn thì được đi tiếp.

Nếu khi nào một người ăn hết số quân góp là hết ván.

5. Luật chơi:

- Sau khi nắm các quân trong tay rồi tung lên mà không hứng được viên đá (vỏ ốc...) nào nằm lại trên lưng bàn tay thì mất lượt.

- Khi đã bốc ba viên chẳng hạn lại đánh rơi mất 1 (2) viên thì cũng bị mất lượt.
- Bốc được quân nhưng không bắt kịp hòn cái thì cũng mất lượt nốt.

34. ĐÁNH KHĂNG

1. Tên trò chơi: Đánh khăng

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (lớn thì đỡ bị tai nạn hơn), chơi 2-4 người.

3. Mục đích chơi: Rèn khoẻ và khéo tay, nhanh mắt, nhanh trí và dũng cảm để đánh, bắt và ném khăng trúng đích.

4. Cách chơi:

Một bãi đất dài khoảng 10-20 m, không cần rộng lắm, xa chỗ đông người. Hai que nhỏ: một làm cái, dài độ 30cm; một làm quân, dài độ 10cm (đường kính khoảng 1-1,5cm). Đào một rãnh đất nhỏ, dài độ 15cm, sâu 3-5cm, rộng khoảng 5cm, ở một đầu bãi đất làm chỗ đánh khăng.

Động tác đánh khăng chủ yếu có:

1. Nắm: Tay trái cầm que quân tung nhẹ lên cao rồi dùng tay phải cầm que cái đánh vào thân que quân khi

nó rơi ngang tầm tay cho que đó bắn ra càng xa càng tốt về phía cuối bãi đất.

2. Cày: Đặt que quân nằm ngang rãnh đất rồi cúi khom người, để đầu que cái chạm đất dưới rãnh lấy hết sức hất mạnh que quân bay càng xa càng tốt về phía cuối bãi đất.

3. Gà: Đặt que quân nằm dọc rãnh đất, một đầu que kênh thò ra trên rãnh một chút, tay phải cầm que cái gõ nhẹ xuống đầu que quân trên rãnh cho nó bật lên cao một khoảng vừa thuận tay mình thì dùng que cái đánh vào thân que quân sao cho nó bay càng xa càng tốt và đối phương không bắt được.

(Hai động tác 1 và 3, nếu ai thuận tay trái thì ngược với chỉ dẫn ở trên đây). Ngoài ra còn những động tác phụ khi chơi:

a. Tăng: Tay trái cầm que quân ngang ra, tay phải cầm que cái dọc bên dưới que quân rồi coi như que quân là cầu, que cái là vợt, cứ thế tăng kháng. Động tác này dùng để phân rõ ai đi trước, ai đi sau: ai tăng được nhiều lần hơn là thắng. Có khi oẳn tù tì để xem ai được thì đi trước.

b. Bắt que quân: Khi bạn đánh mắ, cày, gà thì mình cố gắng đón bắt lấy que quân ngay trước khi nó rơi xuống đất. Nếu bắt được như vậy thì bên kia mất lượt hoặc đổi bên nếu chơi chỉ có hai người.

c. *Ném que quân*: bạn nắm hoặc cày hoặc gà xong mà mình không đón bắt được que quân, để nó rơi xuống đất ở chỗ nào thì mình phải đứng ở đúng chỗ đó, cầm que quân ném sao cho trúng que cái của bạn để ngang ở rãnh; còn trượt thì mình phải chịu cho bạn thêm điểm. Lấy que cái đo từ rãnh ra chỗ mà mình ném que quân rơi nằm trên đất, được bao nhiêu đoạn khăng là thêm ngần ấy điểm.

Thông thuộc các động tác như trên rồi có thể quy định với nhau mấy điểm chính:

- Mỗi ván chơi là 1.000 điểm (có thể hơn, nếu chơi bốn người chia làm hai bên).
- Mỗi lần đánh định điểm tối đa là 30 (hoặc 50).
- Mỗi khoảng cách trên bãi đất đo được bằng độ dài của que cái thì tính là 5 điểm (hoặc 10 điểm).
- Mỗi khi đánh khăng, không đánh chéo quá ra xa (chiều rộng trước mặt khoảng 5-7 m là cùng).
- Ai thua thì phải cõng người thắng một vòng (có thể hình thức khác tùy thích cho đúng mực mà vui).

5. Luật chơi:

- Ai đạt điểm quy định trước là người ấy thắng (bên nào đạt mức trước là thắng).
- Mỗi người lần lượt được đánh nắm rồi cày rồi gà, nếu không bị mất lượt thì quay lại như vậy.

– Số điểm mỗi lượt được cộng vào với nhau cho tới khi ai đạt mức quy định trước là hết ván.

– Khi mắ, que quân đã tung lên rồi mà đánh trượt cũng như khi gà, que quân bật cao mà vút không trúng thì bị mất lượt.

Nếu có bốn người chơi mà không chia làm hai bên thì một người đánh khăng, ba người bắt. Nếu chia làm hai bên thì một người bên này đánh, hai người bên kia bắt.

Nếu bốn người chơi mà không chia đôi bên thì ai nhất, ai nhì có thể được phần thưởng gì cũng cần quy định cho thích hợp mà vui.

Khi đo đoạn khăng tính điểm phải theo đoạn thẳng và đảm bảo đúng chiều dài từng đoạn. Nếu đo điểm không chính xác bị khiếu nại thì phải đo lại.

Chú ý:

Không chơi ở nơi chật chội, đông người qua lại cũng như không được đào hom bừa bãi.

35. ĐÁNH KHĂNG (Pa-Ki-Xtan)

Cái gậy và con suốt

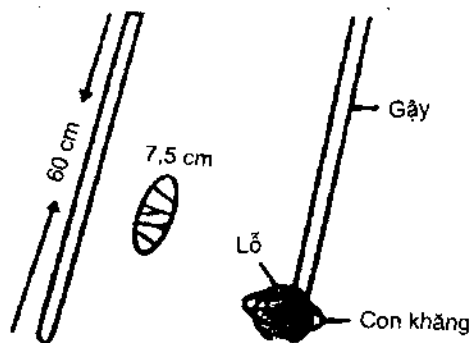
Trò chơi của các em trên 9 tuổi - Hai đội chơi chủ yếu là các em trai, chơi ngoài trời, ở một khoảng đất rộng - Dụng cụ chơi: một con khăng và một chiếc gậy.

1. Chủ định chơi:

Mỗi đội cố gắng đạt thật nhiều điểm.

2. Cách chơi:

Các đội chia làm bên đánh và bên đỡ. Vẽ trên mặt đất một vòng tròn đường kính 130cm, bên trong đào một cái lỗ nhỏ hơn con khăng. Những người đỡ đứng ở vị trí tốt nhất để đỡ con khăng.



Khăng đặt ngang qua một cái lỗ với chiếc gậy đang ở vị trí sẵn sàng đánh.

Em đánh đầu tiên đặt con khăng ngang qua cái lỗ sao cho hai đầu con khăng đặt ở hai phía lỗ. Sau đó em đặt chiếc gậy trong cái lỗ dưới con khăng và hất con khăng thật nhanh bằng chiếc gậy sao cho con khăng bay lên cao, và những người đỡ cố gắng bắt con khăng. Nếu đánh hỏng hoặc con khăng rơi trong vòng tròn, em có quyền đánh lại lần thứ hai. Nếu có người đỡ bắt được con khăng trước khi nó rơi xuống đất, người đánh bị loại và lượt đánh chuyển cho em sau. Nếu con khăng không có ai bắt được thì đo khoảng cách từ chỗ nó rơi đến cái

lỗ, đo bằng gậy, mỗi gậy là một điểm. Sau khi tính điểm, em đánh đầu tiên đặt chiếc gậy ngang qua lỗ. Người đỡ đứng ở chỗ con khăng rơi, ném con khăng vào chiếc gậy. Nếu con khăng trúng chiếc gậy hoặc rơi trong vòng tròn, người đánh bị loại.

Nếu con khăng ném không trúng gậy hoặc không rơi trong vòng tròn, em đánh đầu tiên lại chỗ con khăng rơi, lấy gậy đánh vào một đầu nhọn của con khăng và khi con khăng đang bay, em cố đánh nó lần thứ hai. Em được dùng gậy đánh khăng ba lần.

Những người đỡ cố gắng bắt con khăng trước khi nó rơi xuống. Nếu người đỡ bắt được con khăng, người đánh bị loại. Nếu không có ai bắt được, một người đỡ sẽ nhặt con khăng và chờ người đánh đặt chiếc gậy ngang qua lỗ. Sau đó em cố gắng ném con khăng trúng chiếc gậy. Nếu trúng, người đánh bị loại. Lần này người đỡ thường dễ ném trúng gậy hơn vì con khăng nói chung rơi không xa lỗ như trước.

Nếu con khăng ném không trúng gậy thì người đánh được đi lần nữa, đặt con khăng ngang qua lỗ rồi đánh và tính điểm.

Chỉ có thể tính điểm khi đánh khăng từ phía trong vòng tròn.

Trò chơi tiếp tục cho đến khi tất cả người đánh đều bị loại. Các đội đổi vị trí cho nhau, đội đánh thành đội đỡ và ngược lại; trò chơi bắt đầu lại. Trò chơi kết thúc khi cả hai đội đã đánh hết lượt. Đội nào được nhiều điểm là đội thắng.

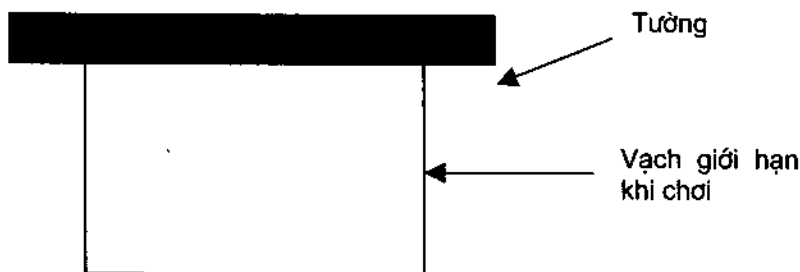
36. ĐÁO TƯỜNG

- 1. Tên trò chơi:** Đáo tường (có nơi gọi là bặt tường).
- 2. Đối tượng chơi:** Thiếu niên nhỏ hoặc lớn (từ hai đến sáu, bảy em).
- 3. Mục đích chơi:** Rèn giỏi ước lượng, khéo tay, tinh mắt
- 4. Cách chơi:**

Chọn một khoảng đất bên cạnh tường gạch, một chiều chừng 2m là đủ. Vạch trên mặt đất một khung hình chữ nhật, một chiều là chân tường.

Mỗi người chơi có một đồng tiền làm cái. Đồng cái có thể gõ mỏng và cong cho dễ nảy.

Người chơi đứng bên tường, ném đồng cái đập vào mặt tường, cái nảy ra trên đất. Nếu ai hơn thì được ăn theo quy định.



5. Luật chơi:

- Đồng cái đập vào tường bật ra phải ở trong vạch, ra ngoài vạch là bị loại, tất nhiên là thua.

- Nếu đồng cái nằm trên hai vạch ở bên cạnh (thẳng góc với mặt tường) thì được đi lại lần khác ngay sau đó.

- Nếu đồng cái nằm trên đỉnh (vạch song song với bức tường) thì được để đó xem ai sẽ hơn.

- Đồng cái của ai cách chân tường dài hơn, xa hơn (có nghĩa là gần vạch ngang nhưng vẫn trong khu giới hạn hơn) thì được nhất (Khi cần, phải đo bằng que). Còn nếu cái bị bật ra khỏi khu giới hạn thì ai gần tường hơn thì hơn. Nếu không phân được hơn kém thì phải đi lại giữa những người đó.

- Người nhất được thu quân của người kém hơn (tùy theo quy định: một nút bia, vòng dây thun chẳng hạn).

- Chưa đến lượt mình mà đã đi cái (đập tường) thì mất lượt.

Trong trường hợp muốn cho trò chơi tránh quá đơn giản, nhất là khi chỉ có hai người chơi với nhau thì quy định thêm: ai bật tường được hơn thì sẽ đứng tại chỗ đồng cái của mình, lấy cái của mình chơi cái của bạn, nếu trúng thì ăn thêm một quân nữa.

6. Đề nghị cải tiến

Tránh ăn chơi tiền, có thể cho quân bằng những đồng xèng.

Chú ý nhắc nhở rửa tay sau khi chơi.

37. ĐÁO LỖ

1. Tên trò chơi: Đáo lỗ

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (từ 2 đến 5 em)

3. Mục đích chơi: Rèn tập khéo tay tinh mắt

4. Cách chơi:

Chọn một khoảng đất nhỏ, chỉ cần rộng độ 1m, dài độ 2m, khô ráo, tương đối bằng phẳng, có chỗ đất mềm dễ khoét lỗ.

Lấy đồng xu hoặc đồng xèng khoét một lỗ tròn vào đất, rộng vừa lọt đồng xu hoặc đồng xèng và sâu, có chứa được mấy đồng xu hoặc xèng vào đó. Mép lỗ phải sửa cho tròn trịa và nhẵn nhụi. Làm một lần có thể chơi nhiều lượt.

Cách lỗ độ 1,2m-1,5m, vạch trên đất một đường ngang làm vạch đứng.

Người chơi phải góp xu hoặc xèng không bị sút mẻ, cong queo. Mỗi người còn có đồng cái riêng (trường hợp đặc biệt mới cho mượn cái của nhau hoặc dùng chung).

Tuỳ theo thoả thuận, có thể chơi góp 2 xu (chầu đôi) hoặc góp 3 xu một ván (chầu 3).

Góp xu xong, đi thi nhất nhì. Lần lượt từng người

đứng ở vạch, đứng thả vào cái lỗ. Có thể đứng thẳng hoặc cúi lom khom tùy quy định thống nhất giữa những người chơi. Ai thả đúng vào lỗ hoặc gần lỗ hơn thì được đi trước. Nếu cùng một lượt thả mà kết quả bằng nhau thì đi cái lại lần nữa.

Mỗi người đến lượt mình sẽ cầm gọn tất cả những đồng xu vào một tay (ai thuận tay nào thì dùng tay ấy) đứng ở vạch ngang thả một lần về phía miệng lỗ. Đồng nào xuống lỗ rồi thì thôi, còn những đồng nào chưa rơi trúng lỗ, bạn chỉ định đồng nào thì phải chọi đúng đồng đó, nếu không trúng thì mất lượt.

5. Luật chơi:

- Người cùng chơi một ván phải thống nhất với nhau.
- Đồng nào rải được xuống lỗ thì được "ăn". Một cục xuống lỗ thì "ăn" cả.
- Đồng nào chọi trúng riêng đồng đó thì mới được "ăn". Nếu gây va chạm đến đồng khác bên cạnh thì không được ăn và mất lượt.
- Nếu có từ hai đồng trở lên nằm đè lên nhau trên mặt đất (dấu đôi, dấu ba...) thì được chọi tan dấu trước. Nếu có hai dấu đôi, bạn "cho" dấu nào thì phải chọi dấu đó. Chọi dấu phải tan ra cả và không chạm vào đồng nào khác mới được ăn.

Lần lượt chơi, khi nào ăn hết đồng cuối cùng thì sang ván khác.

6. Để nghị cải tiến

– Cách chơi có thể đơn giản hơn: không khoét lỗ mà vẽ một vòng tròn nhỏ. Không phải châu xu, hào... đồng, nhôm mà ghè ngói cho tròn làm quân góp (hoặc mảnh bát, mảnh sành vỡ).

– Không nên chơi ăn tiền mà chỉ chơi ăn ngói, hoặc ai ăn được nhiều nhất thì được tai (nhẹ) các bạn cùng chơi một ván cho vui.

Phải giáo dục các em học sinh có thói quen rửa tay sau khi chơi trò chơi này.

38. MA-NU-HAN (Phi-Lip-Pin)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Bao nhiêu em chơi cũng được. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời.

1. Dụng cụ chơi: hòn đá, dép lê hoặc một vật nào đó để làm hòn cái cho mỗi người chơi.

2. Cách chơi:

Một em vẽ hai vạch cách nhau chừng 6 mét. Tất cả các em đứng sau vạch thứ nhất và cùng một lúc ném các "hòn cái" của mình tới vạch đối diện gọi là vạch ném.

Em nào có "hòn cái" rơi xa vạch ném nhất là thua. Em thua thì làm người đuổi bắt.

39. NÉM ĐÁ (Triều Tiên)

Trò chơi của các em trên 6 tuổi. Hai đội chơi, mỗi đội khoảng 4,6 hoặc 8 em chơi. Chơi ngoài trời.

1. Dụng cụ chơi:

Mỗi em một hòn đá.

2. Chủ định chơi:

Một đội cố đi hết cả 18 phần của trò chơi trước tiên

3. Cách chơi:

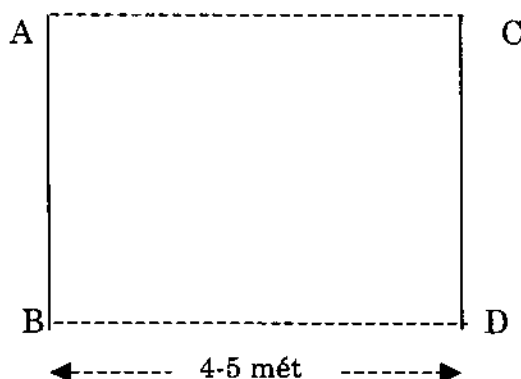
Mỗi em chọn một hòn đá có đường kính 7-8cm, dày 2cm. Các em chia làm hai đội. Một em vẽ hai vạch song song cách nhau chừng 5m. Mỗi đội cử một em đứng ở vạch AB ném hòn đá của mình tới vạch CD. Em nào có đá rơi trên hoặc gần vạch CD nhất thì thắng và đội em được đi trước (ví dụ đội A).

Hai đội thực hiện lần lượt các phần chơi trong đó các đội viên ném trúng đá của đội bạn. Nếu có một em trong đội không ném trúng đá của đội bạn, đội đó bị mất lượt. Đội đã mất lượt khi bắt đầu lượt sau phải lặp lại phần chơi cũ. Đội nào hoàn thành được tất cả các phần chơi là đội thắng.

Phần 1:

Các em ở đội A đứng sau vạch xuất phát AB, cầm đá trong tay. Các em ở đội B đặt đá của mình ở vạch CD.

Mỗi em ở đội A chọn một hòn đá ở đội B và lần lượt ném đá của mình chọi và đá của bạn. Nếu tất cả các em của đội đều ném trúng đá của đối phương thì họ được chơi tiếp phần 2. Nếu có em ném trượt thì đội bị mất lượt và chuyển lượt chơi cho đội bạn.



Phần 2:

Đội A đứng sau vạch xuất phát AB, cầm đá trong tay. Đội B đặt đá của họ ở vạch CD. Các em ở đội A ném đá tới một độ xa mà họ có thể lò cò nhảy một bước tới. Sau đó lần lượt từng em nhảy lò cò từ vạch xuất phát tới chỗ hòn đá của mình, đặt chân lên hòn đá. Đoạn lấy thăng bằng trên gót chân, em dịch bàn chân khỏi hòn đá mà không ngã, rồi nhặt đá lên và chọi một hòn đá của đội B.

Em nào khi nhảy không đặt được chân lên hòn đá hoặc bị ngã, hoặc không ném trúng đá của đội B thì đội bị mất lượt, lượt chơi chuyển sang đội B.

Phần 3:

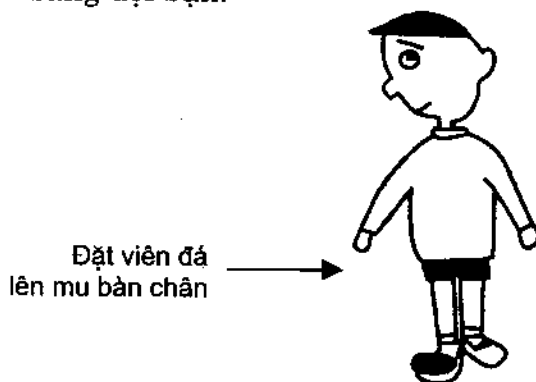
Như phần 2 nhưng đá được ném tới độ xa phải nhảy hai bước lò cò mới đến.

Phần 4:

Như phần 3, nhưng đá được ném tới một độ xa phải nhảy ba bước lò cò.

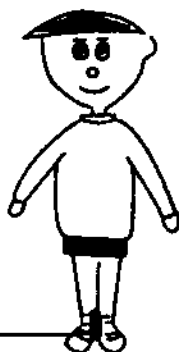
Phần 5:

Các em ở đội A đặt đá của họ lên mu bàn chân trái hoặc phải (tùy người), từ vạch xuất phát các em nhảy lò cò tới chỗ để đá của đội B. Đến gần vạch CD, các em để rơi đá của mình từ mu bàn chân chạm vào đá đội B. Em nào đánh rơi đá hoặc chạm chân xuống đất, hoặc không để rơi trúng đá của đội B thì đội bị mất lượt, lượt chuyển sang đội bạn.



Phần 6:

Như phần 5, nhưng các em đặt đá của mình giữa hai chân.



Đặt viên đá giữa hai
bàn chân

Phần 7:

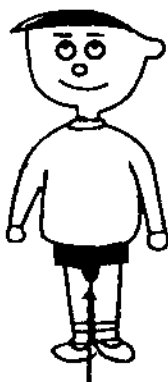
Như phần 5, nhưng các em đặt đá của mình giữa hai đầu gối.



Đặt viên đá
giữa hai đầu gối

Phần 8:

Như phần 5, nhưng các em đặt đá của mình giữa hai đùi



Đặt viên đá giữa đùi

Phần 9:

Như phần 5, nhưng người chơi ngả người về phía sau, giữ thẳng bằng đá của mình trên ngực và đi về phía đá của đội B



Phần 10:

Như phần 5, nhưng người chơi đặt đá lên vai trái và đi về phía đá của đội B.



Đặt viên đá lên vai trái

Phần 11:

Như phần 5, nhưng người chơi đặt đá lên vai phải và đi về phía đá của đội B.

Phần 12:

Như phần 5, nhưng người chơi đặt đá giữa cằm và cổ, đi về phía đá của đội B và không được cong người.

Phần 13:

Như phần 6, nhưng người chơi phải nhảy giật lùi.

Phần 14:

Như phần 7, nhưng người chơi phải nhảy giật lùi.

Phần 15:

Như phần 8, nhưng người chơi phải nhảy giật lùi.

Phần 16:

Như phần 5, nhưng người chơi phải chú ý người về phía trước và đặt đá lên lưng mình. Sau đó họ đi về phía trước và hất qua đầu rơi trúng đá đối phương.

Phần 17:

Như phần 16, nhưng người chơi đi giật lùi.

Phần 18:

Như phần 5, nhưng người chơi đặt đá lên đầu và đi về phía đối phương.

40. TUNG CÒN

1. Tên trò chơi: Tung còn (hay còn gọi: ném còn)

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (tập thể)

3. Mục đích chơi:

Rèn khéo tay và ước lượng tính toán sức ném cho trúng đích.

4. Cách chơi:

Làm một số quả còn. Lấy vải khâu thành túi tròn nhỏ, trong nhồi vải vụn, có thể cho thêm nhúm cát, sỏi nhỏ để khỏi nhẹ quá, khó ném xa và trúng đích. Khâu 2-3 tua vải cho quả còn cho chắc (để không quay đứt). Có thể khâu tua vải các màu khác nhau cho đẹp.

Dụng cụ để tung còn. Cột thường bằng cây vầu, tre thẳng, cao độ 5-10m, trên cùng có vòng tròn đường kính khoảng 20-30cm bằng tre nan uốn hoặc dây thép, có giấy mầu quấn cho nổi rõ trên cao. Cột phải chôn sâu cho chắc.

Thống nhất cách tung còn. Người đứng xa chân cột từ 5-10m, tay cầm một tua còn, quay quay còn hướng về phía thẳng góc với mặt phẳng vòng tròn trên đỉnh cột, ước lượng tính toán sao cho lúc buông tay lỏng, còn bay lọt qua vòng tròn.

Người chơi chia thành hai đội, đứng hai hàng đối diện cách đều chân cột. Lần lượt từng người tung còn, bên này bên kia xen nhau. Tuỳ theo thỏa thuận, nếu bên này tung còn dù trúng đích hay không, mà bên kia cố gắng bắt được quả còn vừa tung sang, thì có phần thưởng riêng; như thế càng vui hơn.

5. Luật chơi:

- Người nào tung còn lọt qua vòng tròn là thắng. Đội nào có nhiều người tung còn trúng đích nhiều hơn là thắng. Mỗi lần có người tung còn trúng đích, hai bên hoan hô.

- Bên nào bắt được còn nhiều hơn sẽ được điểm nhiều hơn. Điểm bắt được còn có thể tính riêng ra cho dễ xếp hạng và có phần thưởng riêng.

- Nếu một người đang quay quả còn để tung mà tua bị đứt thì người ấy được tung lần khác ngay sau đấy.

– Nếu người tung còn trúng cột làm cột nghiêng đi hoặc đổ, hay trúng vòng làm tung cả vòng tròn thì đội của người ấy phải tu sửa lại để chơi tiếp.

6. Đề nghị cải tiến

– Nếu nhiều người tung còn theo lối cổ truyền chưa thành thạo, có thể cho ném còn theo cách ném thông thường (hai bên đều thống nhất).

– Khi tung còn, người giỏi có thể còn nói pha trò hoặc kèm một câu thơ hay câu hát ngắn cho vui thêm.

41. NÉM THIA LIA

1. Tên trò chơi: Ném thia lia

2. Đối tượng chơi: Chủ yếu là thiếu niên nam

3. Mục đích chơi: Giải trí, luyện sức mạnh - nhanh, khéo léo của tay và tính trung thực trong tính thành tích.

4. Cách chơi:

Một số bạn cùng đứng bên bờ hồ, sông, biển đang phẳng lặng. Từng người tự tìm chọn những miếng gạch, đá, ngói, sỏi.... dẹt sao cho ném lướt đi được xa và nảy được nhiều lần trên mặt nước. Sau đó, lần lượt từng người cầm viên gạch của mình nghiêng người cố ném

sao cho bật nảy được nhiều lần trên mặt nước. Lúc đó, các bạn khác theo dõi và cùng đếm. Lần lượt từng người ném cho đến hết. Ai ném gạch nảy được nhiều lần nhất là người đó thắng. Cũng theo cách đó mà xếp hạng tiếp cho những người kém hơn.

Có thể thi một số lần và tính xem ai lập và phá kỷ lục qua những lần đó. Ví dụ tính thành tích qua ba đợt ném.

Khi cần có thể cử một người làm trọng tài đếm.

5. Luật chơi:

Tuy luật chơi rất đơn giản nhưng vẫn phải chú ý ném theo tứ tự. Không cho phép nhân lúc chờ mà ném lung tung hoặc nhặt mảnh sành, thủy tinh ném xuống những nơi có người hay lặn lội hay đang cần đào sâu thêm.

42. THẢ LỖ

1. Tên trò chơi: Thả lỗ

2. Đối tượng chơi: Rộng rãi cho nam nữ thanh thiếu niên và cả trung niên.

3. Mục đích chơi: Luyện khéo tay ném, tinh mắt, giải ước lượng

4. Cách chơi:

- Nhìn chung, đó là một hình thức gần như chơi đáo lỗ. Nhưng lỗ ở đây có thể là lỗ đào dưới đất, lại có thể là một số nôi đất nhỏ, nôi đồng, nôi nhôm nhỏ hoặc một số thau, chậu các loại, thậm chí là một số rổ, rá... Còn vật ném có thể là những mảnh gỗ dẹt, tiện hình tròn (như một đồng tiền đặc biệt), hoặc một số mảnh ngói, một số quả bóng nhựa, quả bưởi, quả cam rụng v.v....

- Người chơi phải đứng ở một chỗ vạch quy định. Mỗi người được phát hai hay ba vật ném.

- Theo hiệu lệnh, người chơi cố ném cho vật rơi vào trong nôi, thau, rổ, rá... Nếu vào được nhiều ít sẽ có thưởng theo các mức độ khác nhau.

- Nếu hết thời gian quy định, vẫn không ném được vật nào vào lỗ hoặc chưa ném hết ba lần thì mất lượt.

5. Luật chơi:

- Cũng như khi đánh đáo nói chung, người chơi phải đứng đúng vị trí quy định một cách trung thực:

- Vật đã ném vào lỗ quy định nhưng lại văng nảy ra ngoài thì không được tính thưởng. Cách tính thưởng tùy theo trình độ người chơi.

- Nếu mấy người cùng vào ném một lượt thì vật ném của ai phải có dấu hiệu riêng, tránh nhầm lẫn và không biết ai được thưởng. Tốt nhất có "lỗ" riêng cho từng người.