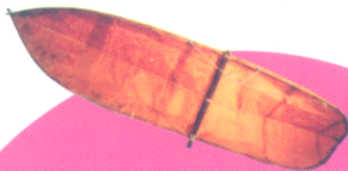


PGS-PTS. NGUYỄN TOÁN
PTS. LÊ ANH THƠ

64

Trò chơi vận động dân gian



Tập 2



NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

<https://tieuynhopto.org>

64 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIẢN
(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)
Tập 2

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

64 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIAN
(*VIỆT NAM VÀ CHÂU Á*)
Tập 2

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 Korúp-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 lơ 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 để 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. THI CHÈO TRỪNG

1. Tên trò chơi: Thi chèo trưưng

2. Đối tượng chơi: Phù hợp với tất cả mọi người, miễn là có sức khỏe và có kỹ năng bơi, chèo nhất định. Chủ yếu vẫn là cho thanh thiếu niên.

3. Mục đích chơi:

- Vui chơi giải trí (đặc biệt trong những ngày lễ tết).
- Góp phần rèn luyện sức khỏe và kỹ năng bơi, chèo cùng khả năng phối hợp vận động và giữ thăng bằng.

4. Cách chơi:

Có thể chơi ở dọc theo bờ biển, sông, hồ, kênh... nước lặng và không có sóng quá lớn. Trưưng là một thuyền nan to nhỏ hình tròn. Tùy sức chở mà có thể quy định, thống nhất từ 1-4 người. Có thể chèo chỉ bằng tay không hoặc mái chèo thống nhất.

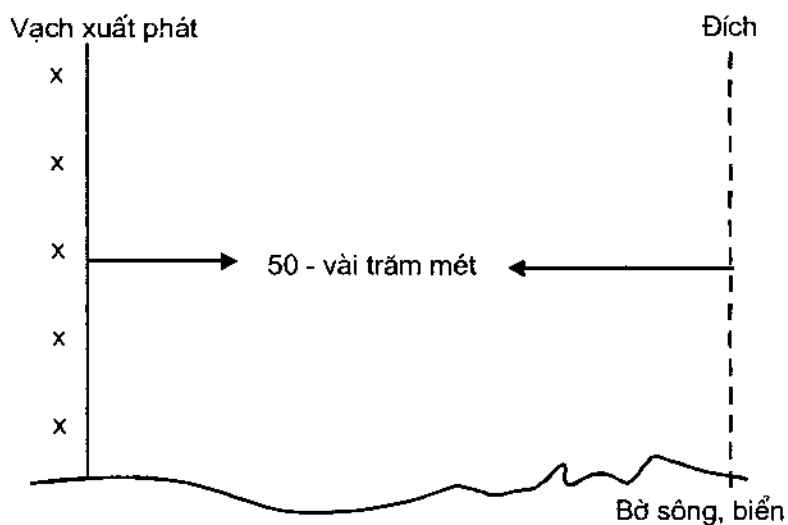
Trên một đoạn thi từ 50 đến mấy trăm mét, các trưưng xếp hàng ngang sau vạch xuất phát. ít nhất cách nhau 1-2 m để không bị vướng. Khi có lệnh (phất cờ, thổi còi, gõ trống, dây ở vạch xuất phát rút đi...) thì các trưưng bắt đầu cuộc thi. Trưưng nào đi thẳng, nhanh, chạm vạch đích đầu tiên là thắng. Còn sau đó cứ theo

thứ tự trước sau mà xếp hạng.

Có thể thi làm nhiều đợt (nếu đông) rồi chọn dân được những đôi giỏi hơn vào thi đợt chung kết.

5. Luật chơi:

- Chỉ được chèo bằng tay không hoặc mái chèo thống nhất theo quy định.
- Cố chèo theo đường thẳng đến đích. Nếu có chạm và vướng nhau thì không được đẩy, kéo... trũng của bạn lại.
- Trũng nào bị lật, có thể và cần tiếp tục trèo lên và thi tiếp đến cùng.



– Phải chạm đích trong đoạn đích (AB) quy định. Ai ra ngoài là thua, không được tính thành tích, xếp thứ bậc...

Nếu sai phạm các điều 1 hoặc 2 một lần thì nhắc nhở, hai lần thì cảnh cáo (xếp xuống đi một bậc theo thứ hạng đạt được), ba lần bị loại ngay.

6. Đề nghị cải tiến

– Cũng có thể để từng đôi nam nữ trong một trứng, có thể kết hợp tính giờ.

– Có thể cho thi bơi theo lối tiếp sức: lượt đi - chèo, lượt về - bơi.

2. VỀ NHÀ

1. Tên trò chơi: Về nhà (có nơi gọi là mô tê dưới nước).

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên nhi đồng (đã biết bơi, lặn khá)

3. Mục đích chơi: Rèn luyện thêm về kỹ năng bơi lặn và sức khoẻ

4. Cách chơi:

– Ở trong ao hồ (tương đối trong sạch) hoặc một chỗ dưới nước gần bờ sông, biển thoải thoải thì thích hợp với

các em nhỏ hơn. Nếu là chỗ khá dốc thì chỉ hợp với các em lớn và lặn giỏi.

- Chọn một chỗ đặt một hòn đá hoặc cắm một cành lá (nếu có một cái cọc cao càng tốt) để quy định là "nhà".

- Những người khác lừa lúc người rình bắt sơ hở để bơi và thường là lặn về "nhà". Họ có thể phối hợp với nhau đánh lạc hướng người rình bắt bằng nhiều cách.

5. Luật chơi:

- Ai về "nhà", sờ được vào hòn đá hoặc nắm lấy cành cây hoặc cọc là thắng.

- Nếu người bị rình bắt sờ chạm người (hoặc khó hơn là bị tóm cổ hay tóm tay, rờ vào đầu...) thì phải thay làm người rình bắt.

- Khi bị tóm tay... cầm quấy mạnh hoặc đập vào người bắt để hòng chạy thoát, sẽ gây nguy hiểm. Ai phạm luật này sẽ không cho chơi nữa hoặc phạt coi như đã bị bắt rồi.

3. BƠI, LẶN BẮT VỊT

1. Tên trò chơi: Bơi, lặn, bắt vịt

2. Đối tượng chơi: Thanh niên, thiếu niên lớn biết bơi. Thường tổ chức trong ngày lễ tết, lễ hội nhằm vui chơi, giải trí.

3. Mục đích chơi: Rèn luyện khả năng bơi, lặn nhanh nhẹn.

4. Cách chơi:

– Trong một ao nhỏ hoặc một vùng sông nước tương đối sạch có giới hạn thích hợp với thanh niên hoặc thiếu niên dự cuộc chơi, có thả một ít vịt khoẻ (5-10 con). Càng thả ít vịt càng khó.

– Người chơi phải bơi lặn trong vùng giới hạn đó, làm thế nào để khoảng 5-10 phút tóm được một chú vịt. Quá giờ giới hạn thì phải chịu thua, phải lên bờ, để người khác vào. Một lượt có thể hai, ba người cùng chơi thì sôi động hơn.

5. Luật chơi:

Ba người chơi không được phối hợp công khai hoặc bí mật với nhau để bắt vịt.

– Đồng thời không được cản phá nhau. Thí dụ: người này sắp sắp tay bắt vịt thì người khác nứu kéo lại, hoặc người nọ lặn về phía các con vịt thì người kia lặn ngang cản đường hoặc đập nước đuổi vịt chạy đi chỗ khác.

– Nhưng từng người chơi có thể đón ý được người khác, lợi dụng việc người kia đuổi, bắt trượt vịt mà đón đầu hoặc chặn sau tóm lấy vịt cho mình.

– Người chơi chỉ được dùng tay bắt vịt, không được dùng dụng cụ gì khác.

4. NHẢY DÂY

1. Tên trò chơi: Nhảy dây

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, cấp 1. Nữ thường chơi nhiều hơn.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục kỹ năng nhảy bật qua vật cản và theo nhịp, sức bật - bền hoặc bật - nhanh (tùy cường độ và tốc độ) cùng sự khéo léo nhanh nhẹn.

4. Cách chơi:

Có hai loại chơi nhảy dây: cá nhân và tập thể

*** Chơi nhảy dây cá nhân:**

Hai bạn chơi thi với nhau. Dùng một đoạn dây thường dài khoảng 1,5m, chọn chỗ đất bằng phẳng để chơi. Một bạn nhảy, bạn kia đếm số lần. Bạn nhảy trước hai tay cầm hai đầu dây, đưa dây ra phía sau lưng, quay cổ tay cho dây vòng qua trên đầu, văng xuống đất, rồi nhảy hai chân lên để cho dây bật qua phía dưới chân, tiếp tục quay cổ tay để dây quay. Cứ như vậy đến khi nào dây vướng chân thì mất lượt, phải đổi cho bên kia nhảy....

*** Chơi nhảy dây tập thể:**

Bốn bạn chơi chia làm hai đội (cũng có thể nhiều hơn, tùy theo dây dài ngắn nhưng số người phải chẵn), một đội đứng quanh dây, một đội nhảy. Đội đứng quay dây dùng một đoạn dây thường dài khoảng 2 mét (hoặc dài hơn tùy theo số người), hai bạn đứng xa nhau cho dây hơi chùng chậm đất. Dùng tay quay dây liên tục cho chạm đất rồi lên cao, theo chu kỳ đều đặn, thích hợp cho người nhảy. Hai bạn đứng ngoài lựa chiều để nhảy vào sao cho không chạm dây, mỗi lần dây chạm đất thì cũng nhảy lên... Nếu ai chạm vào dây (hoặc bị vướng theo quy định trước) thì cả hai phải ngừng cho hai bạn kia vào nhảy. Cứ thế đổi lượt cho nhau, chơi đến lúc mệt thì thôi.

5. Luật chơi:

- Người nhảy không được chạm dây, bất kể chạm vào chỗ nào của thân người đều bị thua, phải thay bạn khác. Cũng có thể quy định bị vướng dây ngừng lại mới mất lượt nhảy.
- Dây phải liên tục quay đều (không quá nhanh hoặc chậm hoặc bất thường) làm cho bên nhảy có thể chấp nhận. Nếu để dừng lại là bị thua, phải đổi chỗ cho bạn.
- Bên nào nhảy (vừa nhảy vừa đếm) được nhiều lần không chạm dây hơn là thắng.

6. Một số biến dạng của trò chơi này:

- Nhảy chân trước chân sau hay hai chân một.

- Khi nhảy hai tay bắt chéo dây trước ngực (một hoặc hai người).

Nhảy cao để dây quay qua dưới chân hai vòng một lần nhảy.

- Nhảy dây quay từ trước ra sau hoặc ngược lại.

- Vừa nhảy vừa chạy về trước hay lùi sau xem ai nhanh và được xa hơn.

- Thi nhảy xem bên nào cùng vào nhảy được nhiều người hơn.

- Có thể tổ chức trong các cuộc thi mang tính chất hội khoẻ ở cơ sở, xem ai nhảy đẹp, đều, đa dạng hoặc nhảy một mạch được nhiều lần hơn trong một thời gian quy định.

Dù biến dạng thế nào thì vẫn không được để dây vướng vào người. Cần yêu cầu ngày càng cao hơn về kỹ năng, tố chất và sự phối hợp.

5. GIÃ CHÀY MỘT

1. Tên trò chơi: Giã chà một

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Kỹ năng nhảy, bật qua chướng ngại và đếm số
- Kỹ năng múa hát tập thể (bài đồng dao)
- Tinh thần tập thể, đoàn kết giúp đỡ lẫn nhau
- Một số hiểu biết sơ khai về nông thôn và nông dân.

4. Cách chơi:

- Trước tiên phải dạy cho các cháu thuộc lời bài hát đồng dao sau đây:

Giã chà một
Hột gạo vàng
Sang chà đôi
Đôi thóc mảy
Giã chà bảy
Đẩy chà ba
Các cô nhà ta
Đi ra mà giã

- Chọn chỗ chơi bằng phẳng, thoáng mát, sạch sẽ. Chia đôi số người chơi thành hai nhóm, mỗi nhóm 6-8 người.

- Nhóm 1 ngồi thành vòng tròn, tay nắm tay nhau, cùng đung đưa theo nhịp hát. Nhóm 2 đi theo vòng tròn

phía ngoài (người trước, người sau, đi xung quanh vòng tròn của nhóm 1). Cả lớp cùng hát bài đồng dao trên.

– Khi cả lớp cùng hát, cô cho bắt đầu chơi. Nhóm 2 cố gắng từng người một nhảy qua tay nắm của hai bạn nào đó ở nhóm 1 để vào trong vòng tròn thì hát câu "giã chày một", một bạn ở nhóm 1 đứng lên rồi hát câu tiếp theo, bạn khác ở nhóm 2 lại nhảy vào rồi hát câu thứ ba, một bạn ở nhóm 1 lại đứng lên và hát câu thứ tư... Cứ thế cho đến khi nhóm 1 đã đứng hết lên thì cả lớp cùng vỗ tay, giậm chân và hát lại câu cuối cùng một lần nữa. Sau đó đổi chỗ cho hai nhóm, trò chơi lại tiếp tục.

5. Luật chơi:

– Cả hai lớp phải thuộc lời bài hát và phải tự đọc câu tiếp theo khi đến lượt mình, không được nhầm lẫn.

– Khi nhảy không được chạm vào các bạn đang ngồi.

– Các bạn ở nhóm ngồi phải luôn nắm tay nhau và dung đưa (ra trước, về sau theo nhịp). Các bạn ở nhóm đứng phải luôn di chuyển theo vòng tròn phía ngoài để tìm chỗ mà nhảy vào trong.

– Khi hết bài hát mà vẫn còn bạn ở nhóm 1 đang ngồi thì hát tiếp lần hai, đến khi nào không còn bạn nào ngồi thì cả lớp cùng vỗ tay, giậm chân để hát lại câu "Đi ra mà già". Sau đó đổi chỗ cho hai nhóm, trò chơi lại tiếp tục.

6. Một số điểm chú ý:

- Nhắc các cháu nhảy sao cho không va chạm hoặc giẫm vào tay nhau
- Để chơi được liên tục, bạn này vừa nhảy được vào trong thì hát luôn một câu, vừa dứt thì bạn đang ngồi đứng lên và hát luôn câu tiếp.

6. TRÒ CHƠI "NHẢY Ô"

1. Tên trò chơi: "Nhảy ô", "Nhảy vô".

2. Đối tượng chơi: Học sinh cấp 1, cấp 2 hoặc đầu cấp 3. Nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Sức bật bền và sự khéo léo.
- Kỹ năng nhảy lò cò bằng một chân và kỹ năng ném trúng đích.

4. Cách chơi:

*** Chuẩn bị:**

- Hai bạn chơi với nhau, mỗi bạn chuẩn bị một quân cái (có thể là nút bìa, hạt gạo, hòn sỏi, viên sỏi nhỏ....).

– Trên sân vẽ một hình kích thước 1,2 x 3m, rồi chia đều thành 10 ô đánh từ số 1 đến 10.

– Đánh dấu các vị trí đứng ném "quân cái" ngoài hình vẽ, các đường giới hạn sân chơi một gang tay.

B	1	2	3	4	5	C
						D
A	6	7	8	9	10	E
						F

A: Đứng tung cái

C: Đứng ném ô 6

E: Đứng nhảy vào ô 10

B: Đứng ném ô 10

D: Đứng ném vào ô 1,2,3,4

F: Đứng ném ô 5

*** Bắt đầu chơi:**

– Hai bạn "oản tù tì" hoặc "xăng xô"... ai thắng được đi trước.

– Người đi trước cầm quân cái đứng trước ô số 1, ném quân cái vào ô số 1 rồi nhảy lò cò một chân từ ô số 10, lần lượt từng ô, đến ô số 2 thì đứng trên một chân, dùng tay nhặt quân cái lên rồi nhảy lò cò tiếp vào ô số 1, nhảy ra ngoài.

– Tiếp tục như vậy với ô 2,3,4,5... cho đến ô số 10.

- Nếu ném quân chạm vạch hoặc ném ra ngoài sân hay nhảy lò cò bị chạm vạch... thì phải nhường lượt đi cho bạn. Lần đi sau phải bắt đầu từ ô vừa bị phạm lỗi.

- Ai nhảy xong đến ô thứ 10 thì được quyền "nhận nhà" như sau:

+ Cầm quân cái đứng quay lưng vào sân (ở vị trí ném cái phía trên ô thứ 5 và 6), hai chân đứng rộng bằng vai, lưng hướng chính giữa đường kẻ dọc, dùng tay ném quân cái vòng qua đầu vào các ô. Trúng vào ô nào thì phải nhảy lò cò bằng số lần của ô đó. Nếu ném bị chạm vạch hoặc ra ngoài thì phải nhường lần đi lại cho bạn, đến lần sau ném lại.

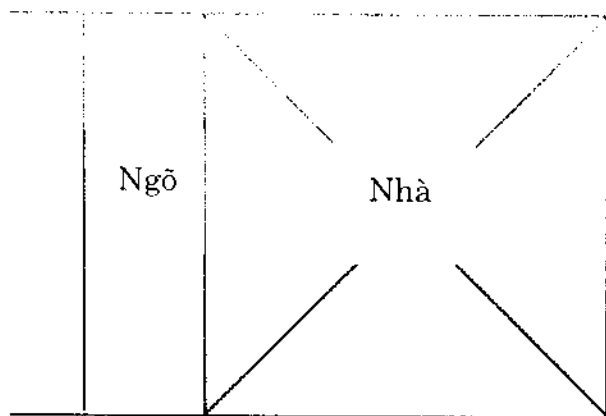
+ Cách nhảy "nhận nhà" là: nhảy từ ô 1, lần lượt đến ô 10 được coi là một lần nhảy. Thí dụ: nếu ném quân cái vào ô số 5 thì phải nhảy 5 lần như trên.

+ Nếu nhảy lò cò bị phạm lỗi là mất lượt đi, nhường quyền lại cho bạn, lần sau phải nhảy lại từ đầu.

+ Khi nhảy đủ số lần quy định thì được quyền ném cái để "nhận nhà". Lại đứng trước vị trí ô thứ 5 và 6, ném vòng qua đầu vào các ô. Trúng ô nào thì được "vẽ nhà" ô đó.

+ Cách "vẽ nhà" như sau: dùng phấn (gạch...) chia ô đó thành 3 phần dọc, "vẽ nhà" vào 2/3 sát phía ngoài. Còn 1/3 sát phía trong kẻ đường giữa sân làm "lối đi".

- Sau khi có "nhà" lại tiếp tục từ đầu để nhận "nhà" thứ hai... Cứ thế, ai nhận được ba nhà trước là thắng.



- Người thắng có thể được người thua công đi một vòng xung quanh các ô rồi hai người lại cùng chơi ván khác.

5. Luật chơi:

- Mỗi người có thể nhảy một lần liên tục từ ô 1 đến 10 để nhận nhà, nếu không phạm vào các lỗi sau:

- + Ném quân cái không trúng vào ô cần phải ném
- + Ném chạm vạch hoặc ra ngoài
- + Nhảy lò cò bị chạm vạch.
- + Bị ngã khi nhảy.
- + Không nhặt được quân cái....

- Nếu phạm vào lỗi trên thì nhường lượt đi cho bạn.
Lần sau bắt đầu lại từ ô vừa phạm lỗi.

– Khi đến ô số 5 thì phải đứng chéo góc ô số 10 để ném, đến ô 6 thì phải đứng chéo góc ô số 1, đến ô 10 thì đứng chéo góc ô số 5 để ném. Nếu phạm vào các điều này thì mất lượt đi.

– Khi ném cái để nhận nhà, nếu ném vào đúng nhà của mình thì bị "cháy nhà", mất luôn nhà đó.

Khi nhảy đến nhà của mình thì được "nghỉ" (đứng cả hai chân vào nhà) rồi mới nhảy tiếp. Khi đến nhà của bạn thì phải nhảy vào "ngõ", nếu nhảy chạm vào "nhà bạn" thì mất lượt đi.

6. Một số đề nghị cải tiến:

– Có thể tạm quy định kích thước sân chơi cho phù hợp với từng lứa tuổi:

+ Cấp 1 : 0,8x2m

+ Cấp 2: 1x2,5m

+ Cấp 3: 1,2x3m

– Học sinh cấp 1 có thể 4 bạn cùng chơi một sân.

– Tuy sức khỏe mà có thể quy định chỉ được dùng một chân trong một lần nhảy, sang lần khác có thể đổi chân khác để nhảy. Ai đổi chân giữa chừng sẽ bị mất lượt đi.

7. NHẢY Ô (Áp-Ga-Ni-Xtan)

Trò chơi của các em trên 6 tuổi. Từ 2 đến 3 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Dụng cụ chơi: một hòn đá tròn

1. Chủ định chơi: Một em đi hết tám phần sân chơi và là người đầu tiên tới được "sa mạc lớn"

2. Cách chơi: các em quyết định thứ tự lượt chơi. Em đầu tiên bắt đầu ném hòn cái tới ô thứ nhất, sau đó nhảy lò cò đến bằng chân trái hoặc chân phải. Nếu nhảy chạm vạch hoặc hòn cái rơi chạm vạch thì em đó bị mất lượt và em tiếp theo được đi. Đến lượt sau, người chơi được bắt đầu từ chỗ mà em đã bị mất lượt. Trừ ô thứ 6, em nào để chạm chân kia xuống đất khi nhảy cũng bị mất lượt và chuyển cho em tiếp theo.

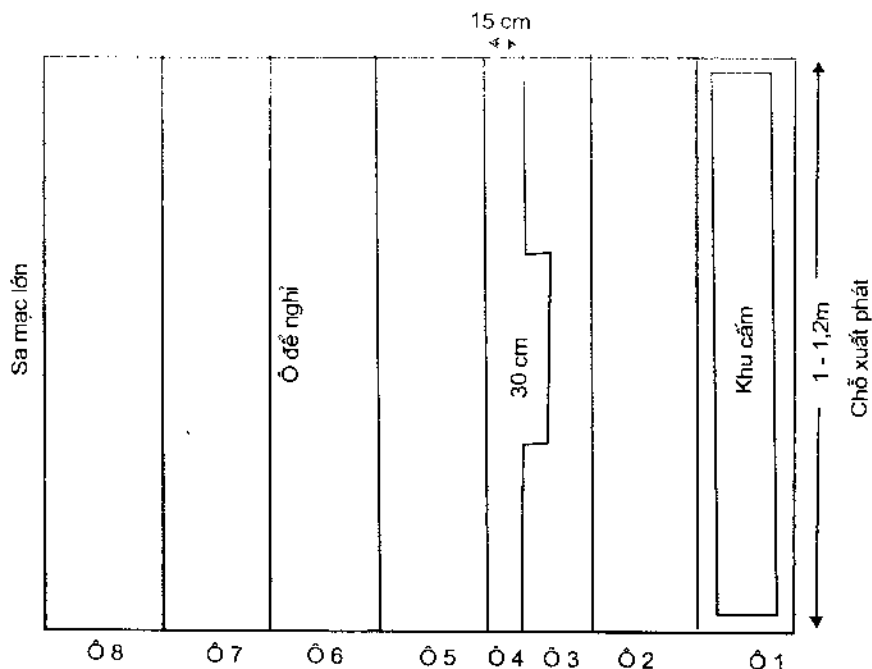
** Ô thứ nhất*

Người chơi ném hòn cái từ chỗ xuất phát tới ô 1 và nhảy lò cò tới đó. Sau đó em lấy chân sượt hòn cái từ ô 1 về chỗ xuất phát và nhảy lò cò về chỗ đó. Sau khi em đó đã đi xong ô 1, ô này thành "khu cấm" và em nào đặt chân hoặc đáp hòn cái vào ô 1, em đó sẽ bị mất lượt.

** Ô thứ hai*

Người chơi ném hòn cái từ chỗ xuất phát tới ô 2 và nhảy tới đó. Sau đó em lấy chân sượt hòn cái từ ô 2 về

chỗ xuất phát và nhảy lò cò về đó, tránh "khu cấm" (tức là phải nhảy qua ô 1 cả đi và về).



Kích thước của sân chơi có thể thay đổi tùy theo khoảng đất được dùng. Nhưng dù trường hợp nào bề rộng của ô 4 không thể quá rộng hơn chiều rộng một bàn chân người lớn ở những chỗ hẹp nhất và chiều dài một bàn chân người lớn ở chỗ rộng nhất.

*** Ô thứ ba:**

Người chơi đứng ở chỗ xuất phát ném hòn đá tới ô 3, sau đó nhảy qua khu "cấm" tới ô 2 rồi từ ô 2 tới ô 3 hoặc có thể nhảy thẳng tới ô 3. Sau đó em sượt hòn cái từ ô 3

về ô 2 rồi về chỗ xuất phát. Cũng có thể em sượt thẳng hòn cái về chỗ xuất phát rồi nhảy về qua ô 3 và ô 2 nhưng không được vào "khu cấm".

*** Ô thứ tư:**

Đây là ô khó nhất vì nó rất hẹp, khoảng đất nhỏ so với cử động của bàn chân. Người chơi ném hòn đá từ chỗ xuất phát tới ô 4 và chơi như trước.

*** Ô thứ năm:**

Người chơi ném hòn đá từ chỗ xuất phát tới ô 5 rồi chơi như trước.

*** Ô thứ sáu: (ô để nghỉ)**

Người chơi ném đến ô thứ 6 và chơi như trước. Ô thứ 6 là ô duy nhất để người chơi có thể đặt cả hai chân xuống đất và nghỉ một vài giây trước khi sượt hòn cái trở lại chỗ cũ.

*** Ô thứ bảy và ô thứ tám:**

Người chơi tiếp tục chơi như trước để đi nốt 2 ô còn lại. Sau khi đi xong ô 8, em quay trở lại chỗ xuất phát và sẵn sàng làm cuộc hành trình tới "sa mạc lớn".

Hành trình tới "sa mạc lớn":

Cuộc hành trình này có thể tiến hành bằng hai cách

1. Bịt mắt:

- Người chơi tự bịt mắt bằng hai tay hay bằng khăn.

2. Đuôi con cáo

– Người chơi đi bằng hai tay và một chân, còn chân kia giơ lên trời làm đuôi con cáo.

– Em nào chạm tay hoặc chân lên một vạch lúc đi qua 8 ô để tới "sa mạc lớn" thì bị mất lượt. Em này phải chuyển lượt cho em sau.

– Hình thức nào để đi tới "sa mạc lớn" không do người đi tự chọn mà do người khác kế tiếp lượt đi chọn. Các em có thể nghỉ một vài giây ở ô 6 trong khi tới "sa mạc lớn". Em đầu tiên tới "sa mạc lớn" là người thắng.

8. LÒ CÒ

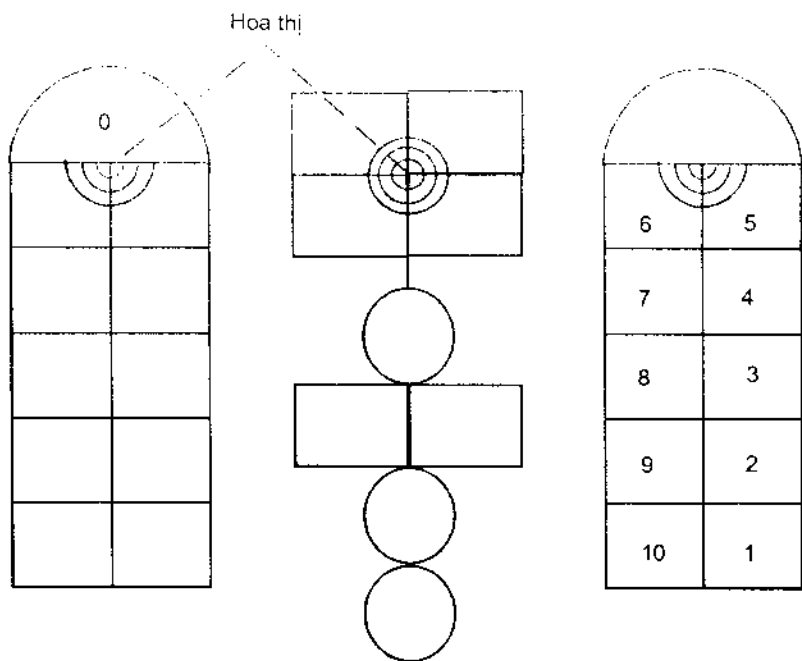
1. Tên trò chơi: Lò cò (có nơi gọi là nhảy ngục)

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên, nam nữ; có thể chơi từ 2 người đến 4-5 người.

3. Mục đích chơi: Rèn khỏe chân, dẻo tay và tính kiên nhẫn, biết tận tiện, tích cốp là chính

4. Cách chơi:

Một khoảng trống độ 3m x 5m, có vẽ hình (có thể có hai kiểu chính, hình 1a và hình 1b).



Hình 1a

Hình 1b

Hình 2a

Người chơi phải kiếm một mảnh ngói, gạch nhỏ dẹt vuông vắn vừa tay mình cầm ném. Có thể ghè cạnh tròn, mài nhẵn xung quanh càng tốt.

Bắt đầu chơi, mọi người đứng vào vạch đi cái. Cái của ai gần hoa thị nhất thì được đi trước (có khi phải đo kỹ bằng gang tay hoặc cành cây thẳng...). Nếu cùng chạm hoa thị phải tính cụ thể từ điểm tâm O để phân hơn thua. Hoặc nếu thế vẫn chưa phân rõ thì những người ấy phải đi lại.

Động tác chơi chủ yếu như sau:

a. Theo kiểu ô chữ nhật: (Hình 2a)

- Đứng ở vạch ném cái vào ô 1. Nếu cái không chạm vào các vạch bốn cạnh của ô là được.

- Nhảy lò cò từ ô 10, hết ô 6 là nghỉ đứng bằng cả hai chân rồi lại lò cò tiếp, đến ô 1 tìm cách lấy bàn chân đang lò cò nhảy đánh bật hòn cái thẳng ra phía ngoài vạch đứng ném cái, xong rồi nhảy lò cò ra. Nếu đẩy hòn cái không ra được khỏi ô, hoặc sang ô khác hoặc nằm trên vạch hoặc mất thăng bằng mà ngã (một tay hoặc một chân co phải chạm đất hoặc dẫm vạch) là mất lượt.

- Nếu các em chơi khỏe và giỏi hơn, đến ô 1 vẫn lò cò nhưng dùng ngón chân cái và ngón chân trở kẹp hòn cái, nhảy hất cao nó lên và dùng tay bắt lấy nó.

- Nếu các em bé yếu hơn thì nhảy lò cò đến ô 2 rồi tìm cách cúi mình xuống nhặt lấy hòn cái (không thả chân kia xuống, không chống tay, không bò ra đất, không với ngã, không chạm vạch).

- Làm động tác tương tự với các ô 2,3.... 8,9,10, kể cả ô vòng trên đầu ô 5 và 6

- Hết ô 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ hoa thị (không được giẫm vạch), quay lưng lại các ô, tay cầm hòn đá ném vòng qua đầu, rơi xuống ô nào (không vào vạch) thì được lấy ô ấy làm ruộng (sẽ đánh dấu X hoặc gạch, vẽ gì đó tùy ý). Nếu ném cái lệch ra ngoài thì mất lượt lần ấy. Còn hòn cái mà nằm vào vạch thì được đi lại.

Ruộng của ai người ấy được nghỉ chân khi lò cò qua đó.

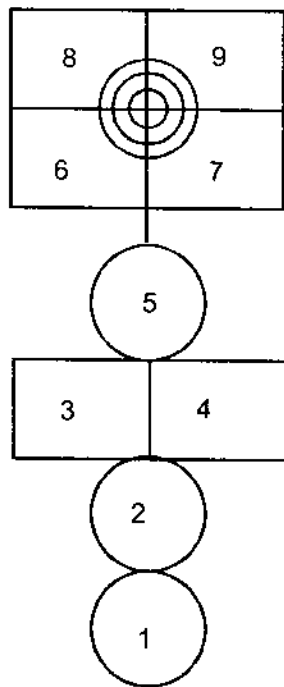
Nếu lần thứ hai tậu ruộng, người ta có thể cố ném cái cho được ô ruộng mới liền với ô ruộng cũ. Chủ ruộng sẽ được nghỉ liên tiếp và lâu hơn.

Còn ruộng của người khác thì mình phải lò cò nhảy cách qua (mà vẫn không ngã hoặc giẫm vạch). Nếu muốn nghỉ nhờ, phải xin chủ ruộng, có khi phải nộp cống (một đám nhẹ hoặc một búng tai). Có thể sau sẽ tính nhiều lần rồi đám, búng một lượt.

b. Theo kiểu ô tròn xen kẽ:
(Hình 2b)

Cách này bớt đơn điệu hơn, vừa sức các em nhỏ hơn. Vì chỉ phải lò cò ở ô tròn, còn được để hai chân ở hai ô chữ nhật. Đến ô 8 và 9 thì nhảy quay người lại, đổi chân đứng so với trước đó.

Khi tậu ruộng, có thể đứng ở trên các ô 8 và 9 hoặc ở chỗ hoa thị tùy theo thoả thuận.



Hình 2b

9. NHẢY BỊ

1. Tên trò chơi: Nhảy bị

2. Đối tượng chơi: Mọi người đều có thể chơi, nhưng phần đông là thanh thiếu niên, nhi đồng, trong những ngày lễ hội ở một số địa phương đồi xưa.

3. Mục đích chơi:

Luyện sức bật, khả năng giữ thăng bằng và phối hợp động tác.

4. Cách chơi:

– Bãi chơi có thể là tròn hoặc vuông, hình chữ nhật tùy theo hình thức thi nhảy trong thời gian quy định hoặc thi xem ai nhanh tới đích trước.

– Người chơi cho cả hai chân vào trong bị cói hoặc bao tải tương đối to, sau đó buột thắt miệng bị vừa khít hai cổ chân hoặc trên đầu gối để khi di động phải nhảy từng bước.

– Có thể chơi cùng xuất phát từ một vạch, thi nhảy nhanh xem ai tới đích trước hoặc cùng nhảy tại chỗ trong vòng 5-10 phút theo lệnh chung (gõ trống làm nhịp), ai không ngã thì được giải. Thậm chí biến dạng thành kiểu chơi hai người đấu gà chọi, ai bị ngã là thua.

5. Luật chơi:

– Thống nhất cách thắt miệng bị và mức độ chặt vừa phải. Cần có một người phụ trách thắt miệng bị chung, vô tư, công bằng. Phải chọn cùng loại bị và một loại dây. Bị không rách.

– Có mệnh lệnh chung khi xuất phát nếu chơi nhảy thì đến đích hoặc điều khiển nhịp độ nhảy khi chơi nhảy lâu không ngã.

– Cách chấm cũng tùy hình thức chơi mà xác định, nói chung ai ngã thì bị loại.

6. Đề nghị cải tiến:

Ngày xưa chơi phải có bị. Ngày nay có thể lấy bao tải hoặc khăn vải dài buộc hai cổ chân với nhau (thống nhất cách buộc cho mọi người chơi) rồi chơi "nhảy bị".

10. CHỒNG NỤ CHỒNG HOA

1. Tên trò chơi: Chồng nụ chồng hoa

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

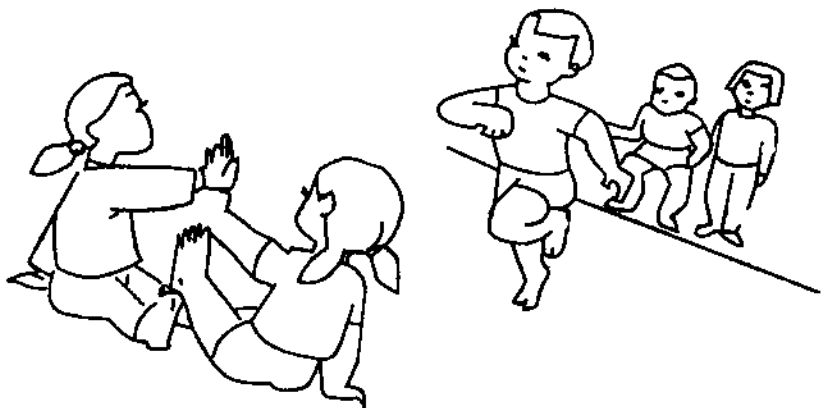
3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

– Kỹ năng chạy, nhảy qua những độ cao khác nhau.

- Súc nhanh, bật và khéo léo.
- Tinh thần tập thể, lòng can đảm và tôn trọng luật chơi.

4. Cách chơi:

- Số người chơi không hạn chế, 4 người chơi một chỗ (một nhóm). Nếu lớp đông thì chia thành từng nhóm 4 người để cùng chơi.
- Sân chơi rộng, bằng phẳng, sạch sẽ.
- Hai người một phe nhảy, hai người một phe ngồi chống nụ chống hoa (như hình vẽ). Sau đó đổi nhau.
- Hai người ngồi đối diện nhau, ruỗi hai chân, một bàn chân của người A chống lên ngón chân của người B (hai bàn chân đều dựng đứng).



– Hai người làm nhiệm vụ nhảy, đứng cách hai bạn ngồi khoảng 5m, từng người một nhảy qua hai bàn chân của hai bạn kia, rồi lại về đứng như ban đầu.

– Hai người ngồi chống tiếp bàn tay chụm của mình lên ngón chân của bạn ở trên.

– Hai người nhảy lại nhảy qua sang bên kia rồi đứng vào chỗ cũ.

– Hai người ngồi, lại ruỗi thẳng bàn tay của mình chống lên nhau.

– Hai người nhảy lại nhảy qua.

Cứ thế nhảy và chống ngày càng cao hơn. Nếu bên nhảy mà chạm vào chân hoặc tay của bên ngồi thì bị thua. Phải vào thay để hai bạn ngồi ra nhảy. Bên nào không bị chạm, vượt qua độ cao hơn là thắng. Bên thua phải cõng một lần (theo chiều dài 10m vừa chạy để nhảy). Sau đó có thể chơi tiếp ván khác hoặc đổi người.

5. Luật chơi:

– Thứ tự chống chân, tay là: Đầu tiên hai chân chống lên nhau, sau đó hai tay nắm chống lên nhau và cuối cùng là hai tay duỗi thẳng chống lên nhau.

– Nhảy lần lượt từng người một.

– Bất kể ai trong hai người nhảy chạm vào nẹp hoặc hoa là cả phe đó bị thua, phải vào thay cho hai bạn kia ra nhảy.

- Nếu sau 3 độ cao như đã nói ở trên mà bên nhảy không có ai bị chạm vào thì thắng. Bên kia phải công một vòng (10m).

6. Một số điều chú ý:

- Chọn nơi đất mềm, phẳng, bãi cỏ càng tốt.
- Không được động dậy hay nâng chân hoặc tay lên cao khi bạn nhảy.
- Chú ý nhắc hai bạn ngồi phải hơi ngửa đầu ra sau, tránh bị chân của bên nhảy chạm vào đầu.
- Nếu quy định 3 hoặc 5 ván chơi, bên nào thắng trước 2 hoặc 3 ván là được.
- Nhắc các bạn ngồi phải ruỗi thẳng cả chân và tay khi chồng lên nhau.

11. NHẢY CAO (Miến Điện)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 3 đến 6 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

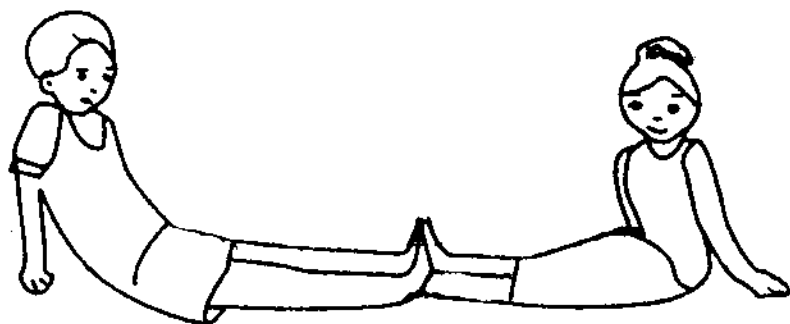
Người chơi nhảy qua được 5 độ cao.

2. Cách chơi:

Hai em được chọn ngồi trên mặt đất để tạo độ cao. Hai em ngồi làm độ cao 1, tất cả các em khác lần lượt nhảy qua. Khi tất cả đã qua độ cao 1, hai em ngồi tạo độ cao 2. Những em khác đã nhảy qua hoặc không nhảy qua độ cao 1 bây giờ lần lượt nhảy qua độ cao 2.

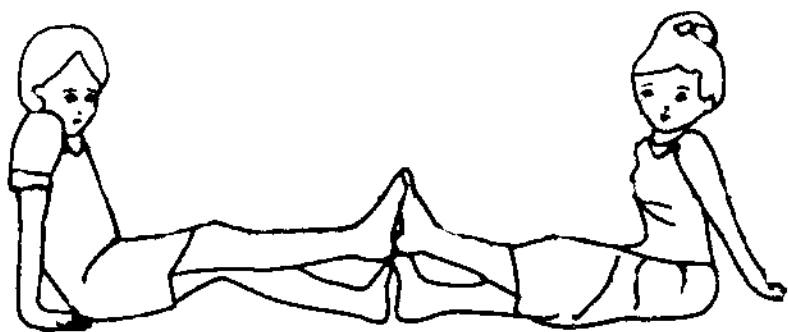
Sau khi mọi người qua độ cao 2, hai em ngồi tiếp tục tạo độ cao 3. Trò chơi tiếp tục như vậy cho đến khi tất cả mọi người đã nhảy qua tất cả 5 độ cao.

Độ cao 1: Hai em ngồi đối diện trên mặt đất, chân duỗi, bàn chân thẳng đứng, gan bàn chân áp vào nhau.



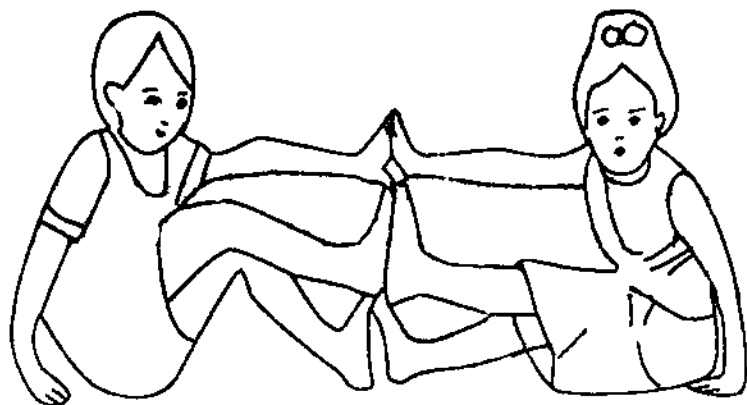
Độ cao 1

Độ cao 2: Hai em ngồi đối diện trên mặt đất, chân duỗi, bàn chân này đặt lên bàn chân kia, gan bàn chân áp vào nhau.



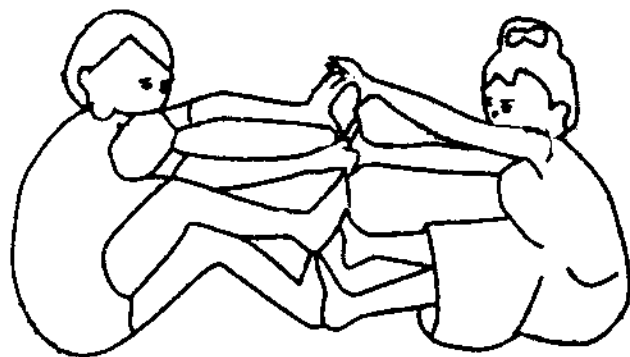
Độ cao 2

Độ cao 3: Vẫn ở tư thế như độ cao 2, mỗi em đặt thêm một bàn tay lên trên bàn chân sao cho ngón tay cái chạm vào ngón chân và ngón tay út dang ra để có gang tay lớn nhất.



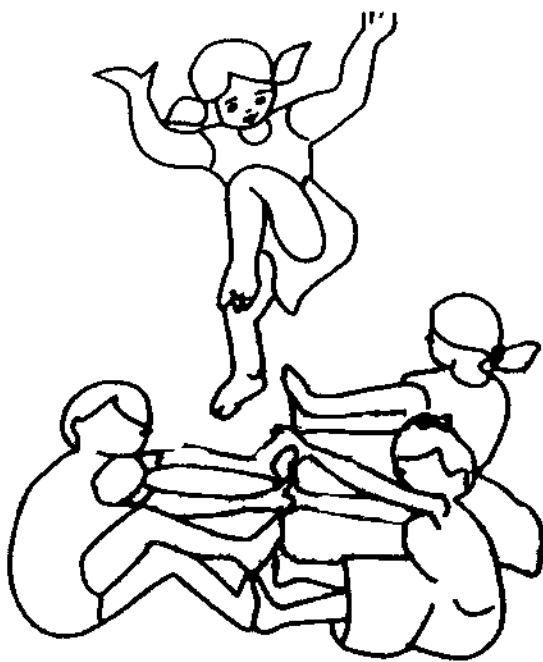
Độ cao 3

Độ cao 4: Giữ tư thế như độ cao 3, đặt thêm một bàn tay nữa lên trên theo kiểu đã trình bày. Nếu cánh tay của hai em này ngắn quá, không đảm bảo an toàn cho những em lớn hơn nhảy qua giữa đầu họ thì chỉ có một em tạo độ cao bằng chân và tay của mình. Em kia đánh dấu độ cao phải nhảy bằng cách giơ tay ra, lòng bàn tay úp.



Độ cao 4

Độ cao 5: Có thêm hai em phụ ngồi xổm bên cạnh hai em làm độ cao, mỗi em giơ một tay ra để lên phía trên đỉnh của độ cao 4 do hai em kia tạo ra.



Độ cao 5

12. HỒ VƯỢT HỒ (Thái Lan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi. Từ 2 đến 10 em chơi. Chơi trong nhà hoặc ngoài trời. Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi:

- Những "con hồ" nhảy qua được 5 cái hồ mà không chạm phải hồ.

2. Cách chơi:

Một em được chọn làm hồ và những em khác làm hồ. Em làm hồ làm cái hồ đầu tiên gọi là "hồ nông". Những "con hồ" lần lượt nhảy qua hồ đó.

"Con hồ" nào chạm vào bất kỳ chỗ nào của hồ trong lúc nhảy hoặc không nhảy qua được hồ coi như bị "chết". Em này phải làm hồ. Trò chơi lặp lại. Nếu tất cả các em đều nhảy qua được "hồ nông" em làm hồ sẽ chuyển sang làm "hồ sâu", "hồ nước có đá", "hồ rộng" và cuối cùng là hồ rất rộng.

Trò chơi kết thúc khi tất cả những "con hồ" đều nhảy qua năm cái hồ.

3. Cách tạo năm cái hồ

** Hồ nông:*

Một em ngồi trên mặt đất, duỗi thẳng hai chân ra phía trước, bàn chân này đặt lên bàn chân kia.

** Hồ sâu:*

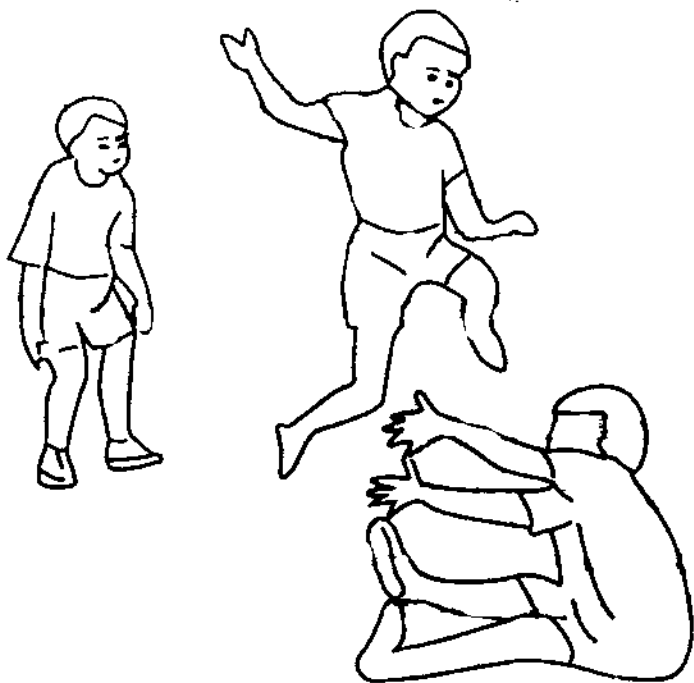
Tư thế như "hồ nông" nhưng thêm hai tay, đặt bàn tay này lên trên bàn tay kia.

** Hồ nước có đá:*

Một em quỳ trên mặt đất, cúi người về phía trước, tay duỗi thẳng, đầu chạm đất.

*** Hồ rộng:**

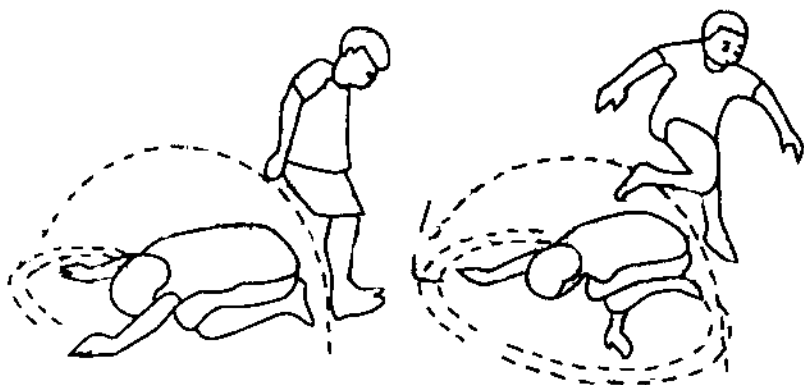
Tư thế như "hồ nước có đá" nhưng chỉ có tay trái duỗi thẳng trước mặt. Tay phải chuyển động từ phía sau lên phía trước tạo ra một phần tư vòng tròn so với vị



trí thân người. Những "con hồ" nhảy qua trong khi tay em làm hồ đang chuyển động.

*** Hồ rất rộng:**

Tư thế như "hồ rộng" nhưng cả hai tay chuyển về phía sau rồi về phía trước, mỗi tay tạo ra một phần tư vòng tròn so với vị trí thân người. Những "con hồ" nhảy qua khi tay em làm hồ đang chuyển động.



Hồ rộng

Hồ rất rộng

13. CHANH CHÁCH, CHANH CHÁCH

- 1. Tên trò chơi:** Chanh chách, chanh chách.
- 2. Đối tượng chơi:** Học sinh cấp 1, cấp 2 (nam hay chơi nhiều hơn)
- 3. Mục đích chơi:** Góp phần giáo dục

- Kỹ năng nhảy lò cò.
- Tố chất nhanh, mạnh, sức bật và khéo léo.
- Sự phối hợp tập thể, tinh thần đoàn kết và ý thức kỷ luật

4. Cách chơi:

Đây là trò chơi vui, thông qua giải trí để rèn luyện sức khoẻ, không mang tính chất thi đấu giữa các bên.

- Người chơi ít nhất là 3, nhiều thì khoảng 7-8 em.
- Các em đứng thành vòng tròn, nắm tay nhau, lưng quay vào trong. Một bạn dùng tay trái đặt lên tay nắm của bạn bên cạnh, bạn này lại dùng chân trái đặt lên chân của bạn vừa rồi. Các bạn khác lần lượt ngoắc chân trái của mình vào hai chân đó như khoá chặt vào nhau.
- Một bạn hô "bắt đầu", các bạn cùng bỏ tay, vỗ tay và hát "chanh chách, chanh chách" theo nhịp nhảy lò cò của chân phải (tất cả cùng lò cò theo một hướng quy định trái hoặc phải), cứ thế cả vòng tròn cùng chuyển động, vừa lò cò vừa vỗ tay và hát hò vui vẻ. Đến khi bị rơi một chân nào đó hoặc ai bị ngã... thì trò chơi tạm dừng để bắt đầu chơi lại.

5. Luật chơi:

- Mỗi người đều dùng chân trái ngoắc vào nhau, tạo thành mối chặt, không bị rơi khi nhảy lò cò.

- Vừa hát, vừa vỗ tay theo nhịp của chân nhảy lò có.
- Chọn một bạn điều khiển chơi. Bạn này phải đặt chân đầu tiên lên tay bên cạnh, thống nhất hướng quay và phát lệnh chơi khi mọi người đã chuẩn bị xong.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể tổ chức trò chơi này thành trò chơi có tính thi đấu. Chẳng hạn chia đôi người chơi làm hai vòng tròn cùng chơi; vòng tròn nào bị đổ trước là thua. Chơi ba ván, bên nào thắng hai trước là được. Bên thua phải chịu phạt "búng tai". Cũng có thể thi xem bên nào làm đẹp, đều, vòng tròn hơn.

14. DUNG DẶNG DUNG DỄ

1. Tên trò chơi: Dung dặng dung dễ

2. Đối tượng chơi: Trẻ nhỏ, nam nữ cùng chơi

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục tinh thần tập thể, khả năng múa hát tập thể theo lời đồng dao.

4. Cách chơi:

- Dạy cho trẻ thuộc lời bài hát đồng dao:

Dung dăng dung dẻ
Dắt trẻ đi chơi.
Đến ngõ nhà trời
Lạy cậu, lạy mợ
Cho cháu về quê
Cho dê đi học
Cho cóc ở nhà
Cho gà bới bếp.
Xì xà xì xụp
Ngồi thụp xuống đây

– Bốn năm đứa trẻ thành một nhóm chơi, nắm tay nhau thành hàng ngang, vừa đi vừa hát, tay vung ra trước, về sau theo nhịp bài hát. Đến câu cuối cùng tất cả ngồi thụp xuống. Sau đó lại đứng lên đọc lại từ đầu và chơi tiếp đến khi mệt, chán thì thôi.

5. Luật chơi:

– Trẻ phải thuộc lời bài đồng dao, hát theo nhịp vung tay. Thí dụ "Dung" thì vung tay trước, "Dẻ" thì vung tay ra sau...

– Đến câu cuối cùng, tất cả phải cùng ngồi xuống thật nhanh thật đều.

Đây là trò chơi đơn giản dành cho trẻ mẫu giáo bé là chính.

15. XỈA CÁ MÈ

1. Tên trò chơi: Xỉa cá mè.

2. Đối tượng chơi: Học sinh mẫu giáo, đầu cấp 1, nam nữ cùng chơi. Chơi tập thể khoảng 8-10 bạn.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng đếm số và hát đồng dao theo nhịp
- Tính tập thể, kiên trì...
- Hiểu biết về một số con vật và con người trong xã hội.

4. Cách chơi:

- Trước tiên dạy hát tập thể để thuộc bài hát đồng dao:

Xỉa cá mè

Đè cá chép.

Chân nào đẹp.

Đi buôn men

Chân nào đen

Ở nhà làm chó làm mèo.

- Rủ khoảng 8-10 bạn cùng chơi trên sân sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

- Tất cả các bạn đứng thành vòng tròn, quay mặt vào trong, chia tay phải ra phía trước. Cử một bạn ở trong vòng tròn, vừa đi vừa hát (đọc) bài hát trên và đập vào tay phải của các bạn theo nhịp bài hát (mỗi từ đọc lên, đập vào một tay của bạn). Đến từ "mèo" rơi vào tay ai thì bạn đó phải làm "chó" hoặc "mèo", từ "men" rơi vào tay ai thì bạn đó làm người đi buôn men.

- Người đi buôn men đứng ngoài vòng tròn, các bạn khác (cả "chó" và "mèo") cùng ngồi xuống theo vòng tròn, nắm tay nhau tạo thành hàng rào để giữ nhà.

- Người đi buôn men đi xung quanh vòng tròn, vừa đi vừa hỏi: "Ai mua men không?". Các em giữ nhà đồng thanh đáp: "Có". Người đi buôn men cố đi nhanh để tìm chỗ nào mà người giữ nhà không nắm tay nhau để "vào" nhà (vào trong vòng tròn), các người giữ nhà phải cố giữ chặt tay nhau, "chó" và "mèo" phải sửa "gâu gâu" và "meo meo", cố ngăn không cho "lái buôn" vào nhà mình. Nếu họ vào được thì cả nhà bị thua, trò chơi lại tiếp tục ván khác, chơi từ đầu.

5. Luật chơi:

- Tất cả các bạn cùng chơi phải thuộc lời bài đồng dao.

- Các bạn nào làm "chó", "mèo" phải thường xuyên bắt chước "gâu gâu", "meo meo" để trò chơi thêm sôi nổi.

-- Người đi buôn chỉ được vào trong vòng tròn khi một chỗ nào đó trong "hàng rào" bị thủng (hai bạn đó không cầm tay nhau) nhưng không được "xé rào" (tức là giằng tay bạn ra)

– Không được nhảy qua "hàng rào"

– Nếu sau 3-4 phút mà không vào được nhà thì phải thay người (chỉ định hoặc tự nguyện), chơi lại ván khác.

6. Một số điều chú ý:

– Trước khi chơi, cô nên giải thích rõ cho các cháu về các vật nuôi (cá, chó, mèo) và người đi buôn; nhắc các cháu phải giữ nhà cho chắc, không để người lạ vào...

– Có thể cải tiến: Khi ngồi làm hàng rào, các cháu tay nắm tay nhau cùng vung vẩy ra trước, ra sau và cùng hát bài đồng dao. Đến câu cuối cùng thì bạn làm "chó" sủa "gâu gâu", bạn làm "mèo" kêu "meo meo" vài lần, sau đó cả nhóm hát lại bài đồng dao.

16. ĐI VÒNG

1. Tên trò chơi: Đi vòng

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên, thường là nam, chơi từng người hoặc từng đội.

3. Mục đích chơi: Rèn luyện khéo tay là chính, phần nào là sức bền (nếu di động trên cự ly dài).

4. Cách chơi:

Mỗi người có một cái vòng và một cái que đi vòng. Vòng tròn đường kính thường từ 20-30cm đến 50-60cm. Có thể là vòng tre (cạp rổ, cạp thúng...còn lại), có thể là vòng sắt (vành xe đạp cũ các cỡ...). Que đi vòng cũng có thể bằng tre hoặc bằng sắt nhỏ, dẹt hoặc tròn tùy theo kiểu vòng, dài hay ngắn tùy theo người chơi thuận tay dùng. Có nơi đóng một móc sắt nhỏ để tiện móc và điều khiển vòng lăn.

Hình thức chơi đơn giản nhất là mỗi người phải dùng que điều khiển vòng lăn hết một đoạn đường nào đó mà không đổ.

Mối đầu chỉ là một đoạn đường bằng phẳng và tương đối rộng thẳng tắp. Khó hơn là một đoạn đường gồ ghề, có khi có hố phải tránh, hẹp và uốn khúc vòng vèo. Có thể chơi lần lượt từng người đi vòng hoặc chơi xếp hàng đôi, hàng ba.... đồng loạt khởi hành, xem ai hoàn thành trọn vẹn. Cao hơn, có thể thi xem ai nhanh nhất mà vẫn không bị đổ vòng giữa đường.

5. Luật chơi:

– Khi vòng đã bị nghiêng nghiêng trên đường đi, vẫn phải dùng tay điều khiển que đi vòng đẩy khéo cho

vòng đứng thẳng lại mà lẩn tiếp. Cấm không được dùng tay kia (vẫn bỏ không) đẩy và điều chỉnh vòng khỏi đó.

– Nếu cùng đi, phải giữ đường của mình, không được lẩn sang phạm vi của người khác. Nếu sang đường của người khác và đâm đổ vòng của bạn thì phải phạt (như không cho chơi tiếp). Bạn kia được đi lại.

17. CÀ KHEO

1. Tên trò chơi: Cà kheo

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (chơi ít hoặc nhiều người cũng được)

3. Mục đích chơi: Rèn tập khéo chân khéo tay, giữ thăng bằng trong vận động và sự mạnh dạn.

4. Cách chơi:

Làm cà kheo sẵn thích hợp với mình. Lấy hai đoạn tre hoặc vầu chắc chắn, đều nhau, cao độ ngang đầu mình (mức cao thấp còn tùy khả năng và quy định). Trên mỗi đoạn tre, cách đất khoảng 30-50cm, đóng một then ngang để làm chỗ đặt chân cho chắc chắn. Ai giỏi thì có thể đóng then ngang cao hơn mặt đất nhiều hơn.

Người đi cà kheo giỏi có thể tham dự nhiều trò chơi như:

Chạy thi bằng cà kheo, bịt mắt bắt dê (đi trên cà kheo)... Chơi trên đất phẳng, mềm (nhất là với người mới tập đi).

5. Luật chơi:

- Trước hết, cà kheo phải cao cao sàn sàn nhau sao cho khi chơi chạy thi được công bằng và vui.
- Tùy theo hình thức trò chơi, có cách tính thắng, thua cho thích hợp như chạy thi (hoặc leo dốc, xuống dốc...) cùng trên một đoạn đường thẳng hoặc vòng vào khúc khuỷu. Cứ ai đến đích trước là thắng. Có thể có tính điểm phụ: ai ngã cà kheo ít hơn thì được thắng điểm.
- Cấm dùng cà kheo gây cản trở, ngáng nhau.

6. Đề nghị cải tiến:

- Để giảm bớt phần nguy hiểm của trò chơi, nhất là đối với các em nhỏ, nên chọn cách chơi cho phù hợp (độ khó, sân...)
- Nên tổ chức các em nhỏ chơi những hình thức vận động ít mất sức: Thi đi đều bằng cà kheo (3 hoặc 4 em một lượt), xuống sông (bước về phía trước một bước) lên bờ (lui về sau một bước), nếu nghe hô "xuống bờ" hoặc "lên sông" thì đứng im (ai nhúc nhích là thua...). Hoặc chơi thi đi cà kheo êm nhẹ qua đàng sau đối phương (giả vờ làm lính canh) mà không bị phát hiện

Nhưng đối với một số em đã đi cà kheo giỏi, nên nâng yêu cầu cao hơn. Thí dụ thi nhảy xa bằng cà kheo (cùng đứng ở một vạch ngang, nhảy chụm chân một bước hoặc hai ba bước, ai xa hơn là thắng).

18. BẬP BÈNH

1. Tên trò chơi: Bập bênh hay đi cầu khỉ

2. Đối tượng chơi: Chủ yếu là nhi đồng, thiếu niên. Có thể cả thanh niên

3. Mục đích chơi: Qua vui chơi, giải trí mà giáo dục khả năng giữ thăng bằng, sự mạnh dạn.

4. Cách chơi:

Có hai loại bập bênh: trên nước và trên cạn

Bập bênh (cầu khỉ) trên nước là một thanh gỗ hoặc một, hai cây tre to bên, ghép lại và được bắc qua một con mương, kênh, suối (có bề ngang khoảng 5-10m). Những người chơi (mặc quần đùi, phải biết bơi nhất định) lần lượt một mình đi qua cầu rồi trở lại. Xem từng đội hoặc từng người nào đi được nhiều lần nhất. Ai bị ngã xuống thì tự bơi vào bờ, chờ đến lượt sau và được tính đoạn đi được cho đến chỗ bắt đầu ngã.

– Bập bênh trên cạn có thể làm bằng cây tre hoặc gỗ cứng (có mức trơn, phẳng thích hợp) bắc qua một đoạn dưới có đất, cát xốp. Cách chơi cũng đại thể như trên.

5. Luật chơi:

– Chỉ được từng người đi về để tính đoạn đi cho dễ, đỡ bị ảnh hưởng nhau và đảm bảo an toàn.

– Người xung quanh có thể reo hò, hò dọa, pha trò... cho thêm vui, thử thách sự trấn tĩnh của người đang đi

6. Đề nghị cải tiến:

– Có thể làm bập bênh trên cạn được treo trên giá sao cho có thể đu đưa.

– Trong những ngày hội vui, có phần thưởng, có thể bơi bùn trơn (hoặc một thứ tương tự) để thi xem ai đi được nhiều lần hơn. Phần nào giống như trò chơi leo cột mỡ.

19. CỜ CHÂN CHÓ

1. Tên trò chơi: Cờ chân chó

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng, thiếu niên nhỏ (hai người một bàn)

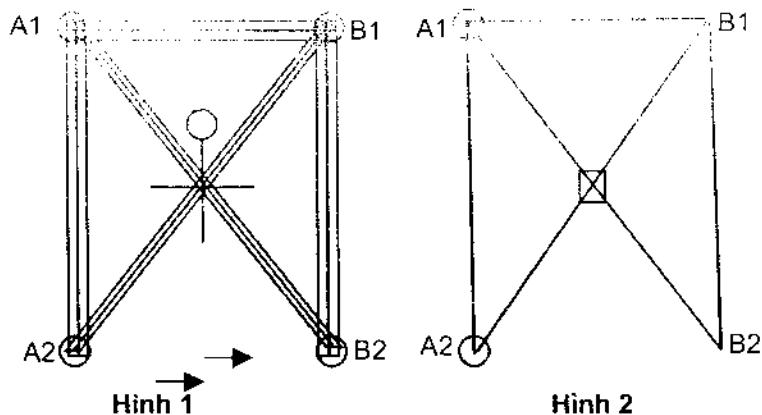
3. Mục đích chơi: tập tính toán trong một hình thức vui chơi tương đối đơn giản (thế cờ, nước cờ)

4. Cách chơi:

– Chọn một chỗ ngồi thích hợp (bờ dề, góc đa, sân trường, thềm nhà, bãi biển...) cho hai người chơi, chú ý cho sạch sẽ. Bàn cờ vẽ trên đất, nền gạch hay trên giấy to vừa đủ (hình 1)

– Mỗi bên chỉ có hai quân (vị trí đầu tiên như hình 1). Quân cờ có thể tùy ý người chơi: Hai mẫu gạch hoặc đá hay hai mẫu que.... Cốt sao cho người chơi không nhìn nhầm hoặc đi nhầm quân của đối phương.

– Sau khi "oản tù tỳ" xem ai được đi trước, hai bên lần lượt đi quân. Mỗi người chỉ được đi một trong hai quân của mình và đi một nước, theo một cạnh của hình vuông bàn cờ (trừ một cạnh để trống theo hình vẽ là A_2B_2), hoặc theo nửa đường chéo (theo hình vẽ là A_1O ; A_2O hoặc B_1O , B_2O) với điều kiện chỗ mình định đi quân tới còn để trống, không có quân nào ở đó ngoài hai điều kiện trên, có thể đi quân theo hướng nào, chiều nào của ba cạnh bàn cờ và bốn nửa đường chéo của bàn cờ đều được cả. Đi quân đến khi nào một bên bị hãm vào thế không thể đi một quân nào của mình cả (xem hình 2) là ván cờ kết thúc (bên A thua).



5. Luật chơi:

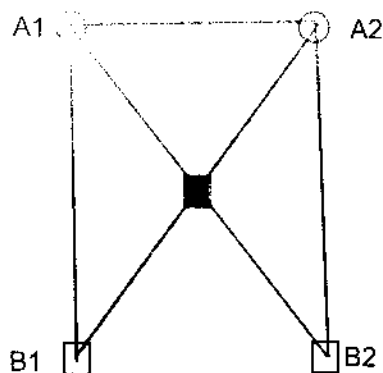
Bên đi trước bắt buộc không được đi quân ở góc có cạnh trống (theo hình vẽ là A_2 hoặc B_2). Như thế ván cờ sẽ kết thúc ngay.

- Đã cần quân nào là phải đi quân ấy, không được thay đổi.
- Đã đặt quân cờ xuống chỗ nào rồi, không được xin thay đổi.

6. Đề nghị cải tiến:

a. Bày quân lúc đầu có thể thay đổi (hình 3). Như thế bên nào được đi trước sẽ không thể kết thúc ván cờ ngay, mà hai bên phải chọn thế cờ, đánh thắng lâu hơn.

b. Thêm luật: Mỗi bên không được đi một quân hai lần liên tiếp, nếu quân kia chưa bị tắc hết đường. Như thế bàn cờ sẽ có nhiều nước đi linh hoạt hơn.



Hình 3

c. Có thể tổ chức đấu loại dần (phân tổ, bốc thăm) hoặc lần lượt gặp nhau tất cả (theo cách tính điểm: thắng - 2 hoà - 1, thua - 0) để cuối cùng xác định người vô địch.

Ở trình độ cao, có thể quy định thời gian nghỉ cho mỗi nước đi (khoảng 5-10 giây chẳng hạn).

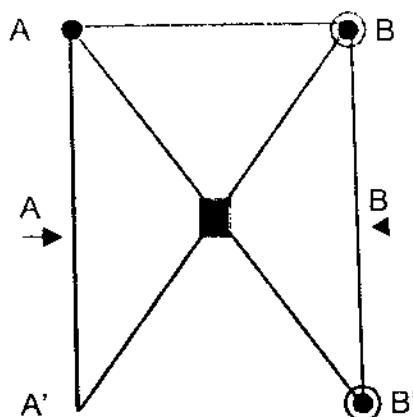
20. CỜ ĐI ĐƯỜNG

1. Tên trò chơi: Cờ đi đường.

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục trí lực, sự nhanh trí, phán đoán và củng cố giải trí

4. Cách chơi: Bàn cờ như hình bên. Vẽ trên bàn, giấy hoặc trên đất, gạch...



– Mỗi bạn chuẩn bị hai quân cờ khác nhau, có thể là sỏi, nút bia, hạt gạo.... và dàn quân theo sơ đồ trên. Mỗi bạn ngồi một bên bàn cờ.

– Dùng trò "oẳn tù tì" để xác định người đi trước. Người này nhắc một quân của mình để đi một bước, đi vào chỗ trống hoặc ăn quân của bạn, sau đó bạn kia được đi, rồi lại đổi lại, cứ thế cho đến khi ai ăn hết quân của bạn trước là thắng, hoặc ai không còn đường đi nữa là thua.

5. Luật chơi:

Mỗi lần từng người chỉ được đi một quân, một bước theo đường kẻ. Không được đi nhảy qua quân khác.

21. CỜ TAM GIÁC

1. Tên trò chơi: Chơi cờ tam giác

2. Đối tượng chơi: Học sinh cuối cấp 1, đầu cấp 2, nam nữ cùng chơi.

3. Mục đích chơi: Chủ yếu rèn luyện về tư duy hình học, tính kiên trì, khả năng phán đoán và linh hoạt.

4. Cách chơi:

– Hai bạn chơi với nhau. Mỗi bạn cầm phấn hoặc bút. Chơi trên giấy trắng hoặc bảng đen, trên sân trường, nền nhà... Trên mặt bằng đó đánh dấu những điểm bất kỳ.

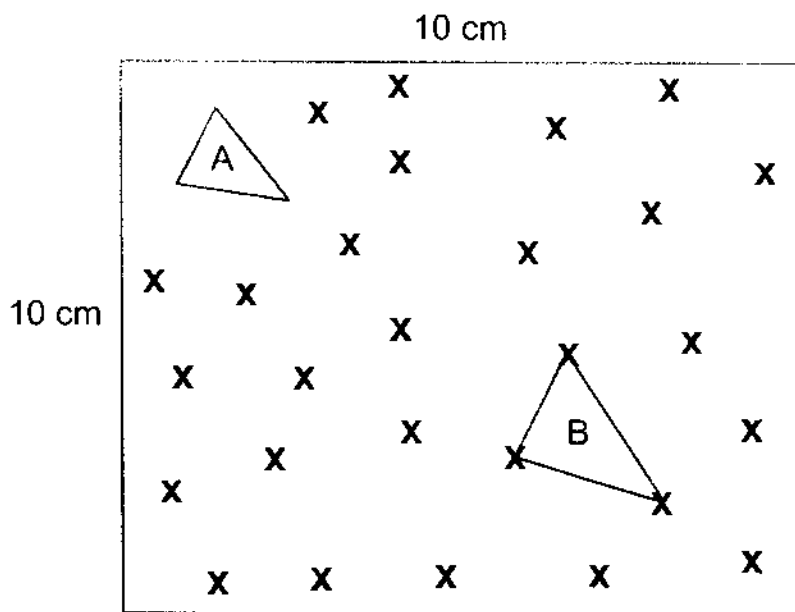
– Một bạn đi trước dùng bút nối hai điểm bất kỳ trên sân chơi, rồi chuyển lần đi cho bạn kia. Bạn này lại dùng bút nối hai điểm bất kỳ, rồi lại chuyển lần đi cho bạn kia... Cứ thế chơi sao cho ai nối được thành một tam giác mới thì được "ăn", tự đánh dấu của mình vào tam giác đó rồi chơi tiếp. .. Đến khi nào tất cả các điểm có sẵn đã được nối hết thì kết thúc ván chơi. Mỗi người tự đếm số tam giác của mình. Ai nhiều hơn là thắng.

5. Luật chơi:

- Mỗi bạn chỉ được "đi" từng lần luân chuyển nhau.
- Mỗi lần đi chỉ được vạch một đường thẳng nối hai điểm chấm bất kỳ có sẵn trên hình vẽ lại với nhau, nhưng không được cắt qua những đường đã kẻ.
- Đường nối của ai tạo thành tam giác thì coi như được ăn. Tự họ đánh dấu vào giữa tam giác đó để nhớ.
- Mỗi tam giác được tính là "ăn" khi có ba cạnh và ba góc khép kín.
- Ai được nhiều tam giác hơn thì thắng.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể in hàng loạt giấy chơi (bàn cờ bằng giấy) có sẵn những điểm chấm để các em chơi được nhanh và thuận tiện.
- Tờ giấy chơi nên có kích thước 10 x 10cm với 30 điểm chấm.
- Có thể quy định: Mỗi người chơi dùng một màu mực, màu phấn khác nhau để dễ quan sát.
- Người chơi mới có thể mời bạn khác làm trọng tài. Còn khi chơi thạo thì hai người tự chơi với nhau



22. CỜ LÚA NGÔ

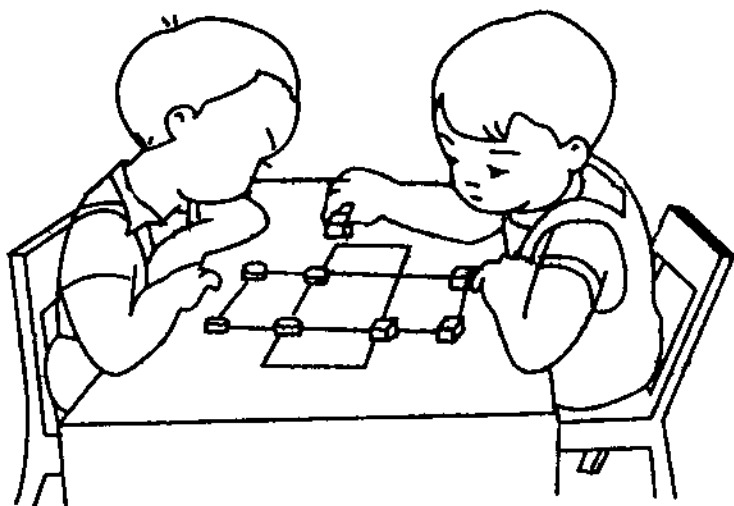
1. Tên trò chơi: "Cờ lúa ngô" hoặc "Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ"

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

3. Mục đích chơi: Đây là trò chơi trí tuệ, chủ yếu góp phần giáo dục khả năng tính toán đúng các "bước đi".

4. Cách chơi:

- + Chuẩn bị:
 - Một bàn cờ, 8 quân cờ (4 trắng, 4 đen hoặc 4 hạt gấc, 4 hạt vải...).
 - Dàn quân theo hình vẽ



- + Cách chơi:
 - Hai người chơi ngồi đối diện qua bàn cờ. Dùng trò "oản tù tỳ" để chọn bạn "thắng" được đi quân trước.
 - Mỗi bên được đi một quân của mình, đi theo đường kẻ, vừa đi vừa đọc "lúa, ngô, khoai, sắn, đỗ" hoặc "kim, mộc, thủy, hỏa, thổ" (mỗi bước đi đọc một từ). Đi

cả 5 bước mà bước cuối cùng nếu có quân của bạn thì được "ăn" quân đó. Bỏ quân đó của đối phương ra ngoài, đặt quân của mình vào chỗ đó và đổi lượt đi cho bạn. Bạn kia lại nhấc một quân của mình đi theo hình vẽ... Cứ thế cho đến khi bạn nào bị bắt hết quân trước thì bị thua một ván. Sau đó lại dàn quân lại, chơi ván khác. Ai thắng ván trước thì được đi trước ván sau.

5. Luật chơi:

Mỗi người đi một lần, luân phiên nhau đến khi một bạn bị hết quân.

- Mỗi bước đi phải đọc lần lượt các từ như đã nói ở trên. Chỉ được đi vào chỗ không có quân. Nếu gặp chỗ có quân thì phải dừng lại đổi lượt đi cho bạn kia.

- Nếu đi được cả 5 bước, mà bước cuối cùng có quân của bạn thì mới được ăn. Bỏ quân đó ra ngoài, đặt quân mình vào chỗ đó và đổi lượt đi cho bạn.

- Không được đi vượt qua chỗ có quân.

6. Một số điều cần cải tiến:

- Nên sản xuất bàn cờ bằng gỗ và các quân chơi bằng gỗ, sơn các màu khác nhau. Có thể làm quân chơi thành hình con cá, con ngựa, con gà... Để trò chơi thêm hấp dẫn.

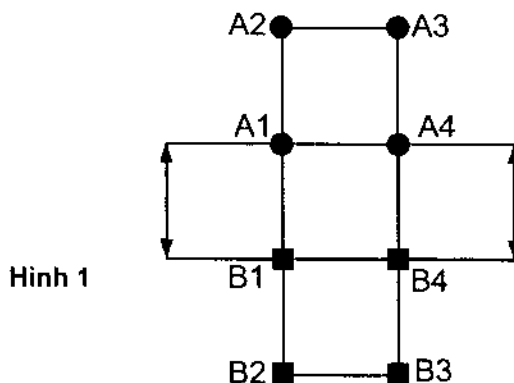
- Nếu ai đi sai, "ăn gian" sẽ bị phạt: Mất lượt đi hoặc mất một quân chơi (hai bên phải tự giác hoặc có trọng tài).

- Có thể quy định chơi 3 hoặc 5 ván, ai thắng trước 2 hoặc 3 ván là coi như thắng cả cuộc.

23. CỜ NGŨ HÀNH

- 1. Tên trò chơi:** Cờ ngũ hành. Còn có thể gọi là "Kim, Mộc, Thủy, Hoả, Thổ" hoặc "Cờ lúa ngô"
- 2. Đối tượng chơi:** Thiếu niên nhỏ
- 3. Mục đích chơi:** Tập chơi tính toán đơn giản (trong phạm vi từ 1 đến 5) và giải trí.
- 4. Cách chơi:**

Bàn cờ vạch trên đất, trên nền nhà hoặc trên giấy (hình 1)



Hai bên, mỗi bên có 4 quân, mới đầu trình bày như hình 1. Mỗi cạnh hình vuông là một bước.

Có thể "oản tù tỳ" để xác định bên nào đi trước. Nếu người chấp thì cho đối phương đi trước.

Đến lượt người nào, người ấy được đi một quân theo đường vạch trên bàn cờ. Tay đi quân cờ, miệng nói: "Kim, Mộc, Thuỷ, Hoả, Thổ"; bao giờ điểm xuất phát cũng là "Kim", có thể chỉ đi một bước (kim, mộc) hoặc 2,3,4 bước tùy ý. Nếu đến "thổ" mà đứng chỗ quân bên kia thì được ăn quân ấy. Đến lượt mình đi, ngoài việc tính toán tìm cách ăn quân của bên kia, còn phải tính trước xem nên dừng lại ở chỗ nào để tránh bị người ta ăn (đứng vào "tử địa").

Ván cờ sẽ kết thúc khi một bên ăn hết bốn quân của bên kia.

5. Luật chơi:

1. Phải đếm thật thà và chính xác. Đứng đến "Thổ" mà gặp quân của đối phương mới được ăn (bước thứ 5).

2. Khi đi quân mình, phải đập đập nhẹ rõ từng bước bên vạch bàn cờ và nói to đủ nghe.

3. Có thể kiểm tra lại các bước đi của bên kia trước khi đi quân của mình.

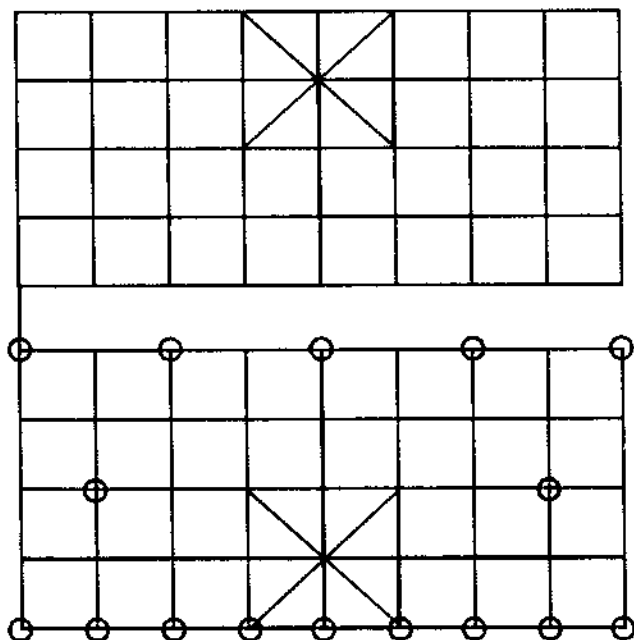
4. Với trình độ cao, có thể giới hạn thời gian suy tính cho mỗi bước đi (khoảng 5-10 giây chẳng hạn).

24. CỜ NGƯỜI

1. Tên trò chơi: Cờ người

2. Đối tượng chơi: Mọi người đều có thể chơi, nhưng phần đông là người lớn.

3. Mục đích chơi: Vừa nghỉ ngơi giải trí, vừa rèn luyện trí lực.



Hình 1

4. Cách chơi:

- Có bàn cờ người (Hình 1)
- Có hai bên quân, mỗi bên 16 quân: 1 tướng, 2 sĩ, 2 tượng, 2 mã, 2 xe, 2 pháo và 5 tốt.
- Mỗi quân phải đi đúng cách quy định.
- Khi bắt đầu có thể thoả thuận nhường nhau cho ai đi quân trước. Đến các ván sau, ai được sẽ đi trước. Mỗi người đến lượt mình chỉ được đi một quân theo đúng quy định.
- Nếu đi quân vào một vị trí mà quân đối phương có thể đi tới thì có thể bị ăn (mất quân đó)
- Tướng có thể bị đối phương chiếu bằng nhiều cách (xe, pháo, mã, tốt). Tướng bị chiếu phải chạy đi vị trí khác, hoặc dùng quân khác của mình để đỡ (vô hiệu hoá nước chiếu). Không thể chống được là thua.

5. Luật chơi:

- Đã cầm đến quân nào là phải đi quân ấy, không được bỏ xuống, đi quân khác. Đã đi nước nào là thôi, không được đi lại nước khác.
- Không được đi lại hai lần một nước liên tiếp.
- Không được nghỉ lâu quá quy định (trong thi đấu chính quy định).
- Có nhiều cách đấu loại như trong thể thao, thậm chí chấp, để cuối cùng xác định người được giải.

*** Tham khảo:**

1. Hội hè một số vùng ở ta có chơi cờ người trên sân. Mỗi quân bài có cán dài do một người, thường là các cô gái đẹp cầm. Khi đi quân nào phải có người xướng to lên, gõ trống cho làng biết và người phải di chuyển. Như vậy càng sinh động, vui hấp dẫn hơn.

2. Trường hợp đặc biệt, hai người vừa đi đường vừa có thể tưởng tượng ngồi trước một bàn cờ và đi các quân, các nước theo trí nhớ. Như vậy trí tưởng tượng, trí nhớ phải rất cao.

25A. CỜ HÙM

1. Tên trò chơi: Cờ hùm

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên (hai người một bàn)

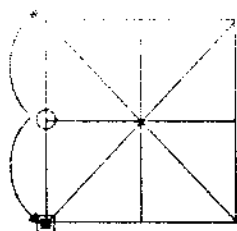
3. Mục đích chơi: Chơi tập tính toán và giải trí

4. Cách chơi:

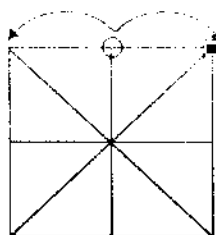
Mỗi người giữ hùm (chỉ có 1 quân) một bên giữ trâu (15 trâu)

Bàn cờ vẽ trên đất, nền nhà hoặc giấy.

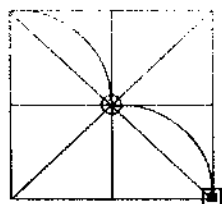
Bày quân lúc đầu như hình 1.



Hình 2a

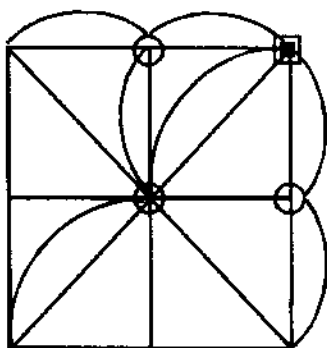


Hình 2b



Hình 2c

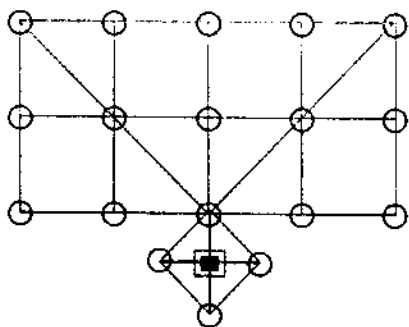
Người giữ trâu phải cẩn thận tính các nước hùm sẽ đi và dồn trâu sao cho không có quân nào bị "hở lưng" để hùm nhảy vô được.



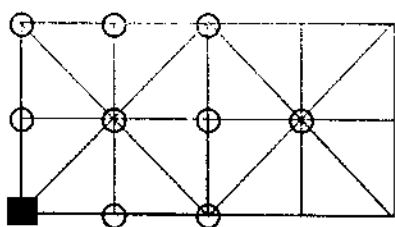
Hình 3

Ván cờ sẽ kết thúc nếu:

1. Hùm ăn hết trâu.
2. Trâu vây kín hùm (hình 4a, 4b).



Hình 4a



Hình 4b

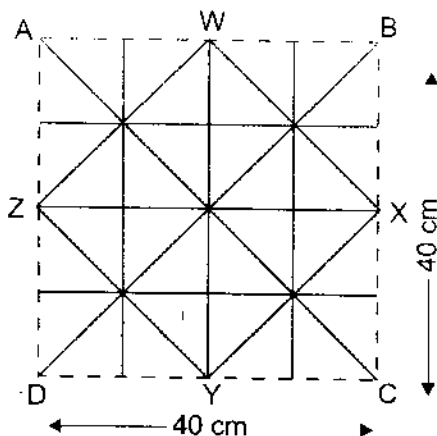
5. Luật chơi:

1. Đến lượt ai, người ấy phải đi quân (một nước)
2. Không được đi lại nước cờ vừa mới đi trước đó, nếu không thì bị coi là thua.
3. "Bước chân đi cấm kỳ trở lại", không được hoãn.

25B. CỜ NÊ -PAN (Nê-Pan)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà - Dụng cụ chơi: Một tấm bảng, 4 quân to và 20 quân nhỏ khác màu nhau (Ví dụ 4 quân to màu trắng, 20 quân nhỏ màu xanh).

*** Cách làm bàn cờ:**



I. CÁCH THỨ NHẤT

Lấy một tấm bảng gỗ hay tấm bìa hình vuông mỗi cạnh 40cm. Chia các cạnh thành những khoảng cách 10cm, sau đó nối những điểm đó lại theo đường dọc và đường ngang. Nối đường chéo AC, BD. Nối các điểm giữa của bốn cạnh bằng các đường WX, XY, YZ, ZW.

Kiểm lại tấm bảng có 25 giao điểm, đó là điểm gặp nhau của hai hay nhiều đường.

(Nếu thích có thể dùng những hình vuông nhỏ hơn, mỗi cạnh 30cm hoặc 20cm)

II. CÁCH THỨ HAI

Lấy một hình vuông bằng giấy.

Bước 1: Gấp đôi

Bước 2: Lại gấp đôi theo chiều dài.

Bước 3: Lấy hai đỉnh gấp lại tạo thành một tam giác.

Bước 4: Giữ nguyên đỉnh, gấp đôi tam giác lại theo cạnh đáy.

Bước 5: Giữ nguyên đỉnh, gấp đôi tam giác theo cạnh đáy. Mở tờ giấy ra ta được các đường chia có 25 giao điểm.

1. Chủ định chơi:

Người chơi quân to "ăn" được 5 quân nhỏ hoặc đuổi được quân nhỏ tới thế bí.

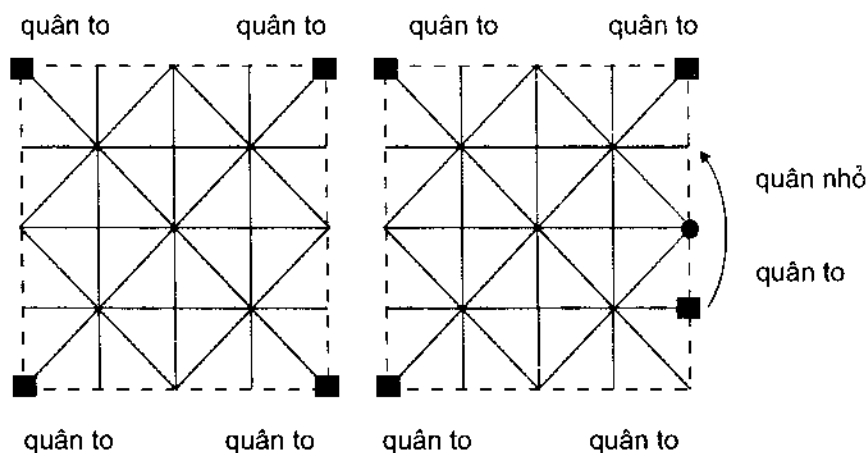
Người chơi quân nhỏ bảo vệ được quân của mình đồng thời đuổi được quân to tới thế bí.

2. Cách chơi:

Những người chơi quyết định ai chơi quân to, ai chơi quân nhỏ. Quân to có 4 quân, quân nhỏ có 20 quân. Bắt đầu trò chơi, bốn quân to đặt trên 4 giao điểm ở góc.

Người chơi quân nhỏ đặt một quân ở bất kỳ giao điểm nào. Người chơi quân to di chuyển một quân từ góc tới một giao điểm kề bên. Mỗi lượt đi, người chơi quân nhỏ đặt một quân lên bàn cờ. Người chơi quân to cố gắng "ăn" quân nhỏ.

Người chơi quân to được di chuyển quân của mình từ một giao điểm tới giao điểm bên cạnh, trừ khi ăn một quân nhỏ. Quân nhỏ có thể bị "ăn" khi nó đứng cạnh một quân to và có một giao điểm trống phía bên kia quân nhỏ. Trong trường hợp này quân to nhảy qua quân nhỏ tới giao điểm trống, quân nhỏ đó bị loại ra khỏi bàn cờ. Mỗi lượt nhảy chỉ có thể "ăn" một quân nhỏ.



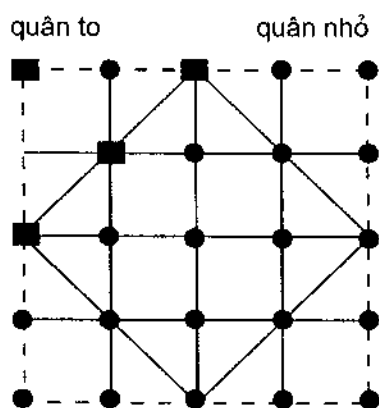
Quân nhỏ được di chuyển từ điểm này tới điểm kia nhưng không được "ăn" quân to. Khi người chơi quân nhỏ đặt được tất cả 20 quân lên bàn cờ thì bắt đầu di chuyển quân của mình.

3. Trò chơi kết thúc khi:

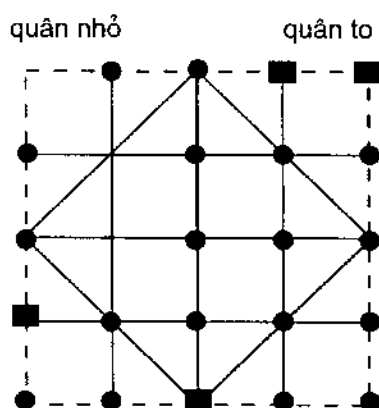
1. Quân to "ăn" được quân nhỏ. Người chơi quân to thắng.

2. Quân to đuổi các quân nhỏ tới các vị trí trên bàn cờ mà quân nhỏ không đi được nữa. Đó là trường hợp "quân to giam quân nhỏ". Người chơi quân to thắng.

3. Quân nhỏ đuổi quân to tới các vị trí trên bàn cờ mà quân to không đi được nữa. Đó là trường hợp "quân nhỏ giam quân to". Người chơi quân nhỏ thắng.



Quân to giam quân nhỏ



Quân nhỏ giam quân to

4. Cả hai người chơi quân to và quân nhỏ đều đã di chuyển ba lần liên tiếp cùng một quân của mình vào và ra cùng một giao điểm. Đó là trường hợp trận đấu hoà.

5. Cả hai cùng muốn hoà.

25C. NÊ-REN-CHI (Xri-Lan-Ca)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà- Dụng cụ chơi: Một bàn cờ Nê-ren-chi, 24 hòn sỏi hoặc mẫu gỗ nhỏ có 2 màu khác nhau, ví dụ 12 quân trắng, 12 quân đen.

Phần 1

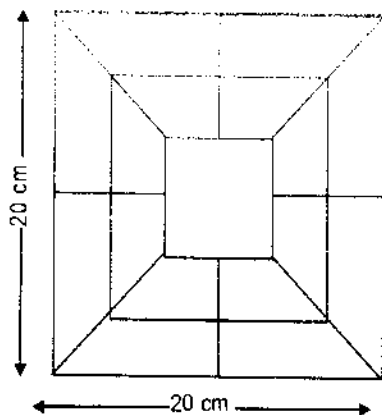
1. Chủ định chơi:

Người chơi tạo được nhiều Nê-ren-chi và đặt được nhiều quân lên bàn cờ (Nê-ren-chi được tạo bởi ba quân đặt thành một đường thẳng trên ba giao điểm. Giao điểm là nơi gặp nhau của hai đường hoặc ba đường).

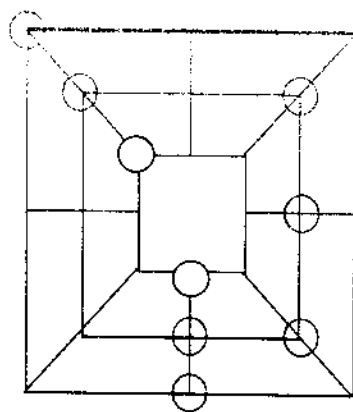
2. Cách chơi.

Mỗi em lấy 12 quân cờ và quyết định ai được đi trước. Em đi trước đặt một quân cờ lên bất cứ giao điểm nào của bàn cờ. Em đi sau đặt một quân của mình. Cứ như vậy đến khi nào có một em tạo được một Nê-ren-chi. Em nào tạo được một Nê-ren-chi được đi thêm một lượt nữa. Trò chơi tiếp tục cho đến khi chỉ còn có hai giao điểm chưa có quân đứng.

Những quân cờ nào chưa chơi thì bị bỏ. Hai em bắt đầu phần hai chỉ bằng những quân đã có sẵn trên bàn cờ.



Sơ đồ bàn cờ Nê-ren-chi



Sơ đồ bày ba Nê-ren-chi

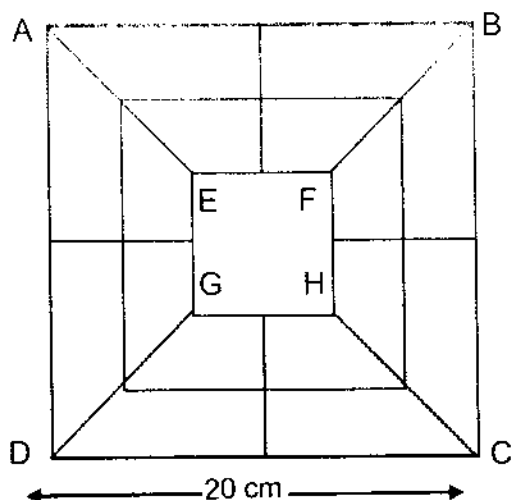
Phần 2

1. Chủ định chơi:

Người chơi tạo được nhiều Nê-ren-chi đồng thời lấy được quân của đối thủ và như vậy đã đánh bại đối thủ trong cuộc chơi.

2. Cách chơi:

Ở phần 2, người chơi được phép lần lượt di chuyển một trong những quân cờ của mình đến bất kỳ giao điểm kề bên nào, trừ những điểm nằm trên đường nối những góc của hình vuông bên ngoài với những góc của hình vuông bên trong, đó là những đường chéo AE, BF, CG, DH,



Sơ đồ chỉ các đường chéo AE, BF, CG, DH

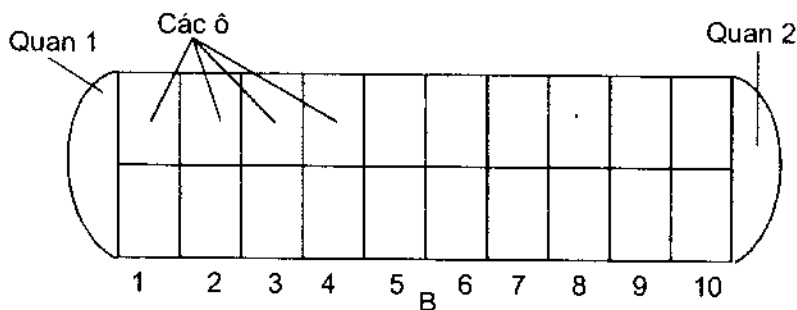
Em đi lượt cuối của phần 1 bắt đầu đi lượt đầu tiên của phần 2.

Em này dịch chuyển quân của mình tới một giao điểm kề bên không bị quân của đối thủ chiếm trước. Nếu việc "đi" quân này đồng thời tạo thành một Nê-ren-chi thì em được phép lấy một quân của đối thủ ở bất kỳ vị trí nào ra khỏi bàn cờ.

Hai em tiếp tục lần lượt chơi cho đến lúc tất cả các quân cờ của một bên chơi bị lấy hết ra khỏi bàn cờ. Em thắng là em lấy hết quân của đối thủ và như vậy đã đánh bại đối thủ trong cuộc chơi.

26A. Ô ĂN QUAN

- 1. Tên trò chơi:** Ô ăn quan
- 2. Đối tượng chơi:** thiếu niên, thường là nữ (hai người một)
- 3. Mục đích chơi:** Rèn tập tính toán hàng chục.



Hình 1

4. Cách chơi:

Chọn một khoảng đất nhỏ, bằng phẳng (không vướng người qua lại), khoảng 1m², vẽ hình (theo hình 1), có chỗ cho người chơi ngồi hai bên A và B.

Có thể là 10 ô nhỏ hoặc 7,8 ô. Các ô không nên quá to để người chơi có thể vẫn ngồi yên một chỗ mà đưa tay tới các ô và các quan dễ dàng.

Nhặt một số hòn đá hoặc sỏi nhỏ bỏ vào các ô và quan: Mỗi ô 5, mỗi quan 10 hòn. Số lượng đá ở mỗi ô và quan có thể xê xích ít nhiều tùy theo thoả thuận giữa hai người chơi. Nếu có sỏi thì tốt hơn. Về mùa na, có thể chơi bằng hạt na, thay đá sỏi...

Oằn tù tỳ để xem ai được đi trước.

Người đi bốc số đá ở một ô rồi rải mỗi ô tiếp theo một hòn, đến quan cũng rải một hòn. Rải theo chiều phía tay phải mình hay tay trái là do mình tự chọn qua quan sát và tính toán. Cứ rải như thế, hết hạt ở một ô thì bốc tiếp hạt ở ô liền sau với ô mà ta đã rải viên đá cuối cùng và lại rải tiếp. Chỉ dừng lại (hết lượt một người "đi") khi ô sau đó không có hạt.

Khi đó sẽ có thể được "ăn" (tức là vơ lấy hạt) nếu cách một ô không có hạt (ô trống).

Cứ chơi tiếp, một người đi một lần, cho đến khi ăn hết số hạt trên bàn cuộc hoặc "hết quan tàn dân, thu quân kéo về", tức là cả hai đầu (quan) không có hạt rải thì bày ván khác.

Ai ăn được nhiều quân thì cho bên kia vay. Nếu thiếu hạt bày ván khác, hoặc cho nợ rồi tính toán giả bằng một cách khác (đâm khế vào lưng). Cấm không được đâm đau, nếu đâm đau không chơi nữa.

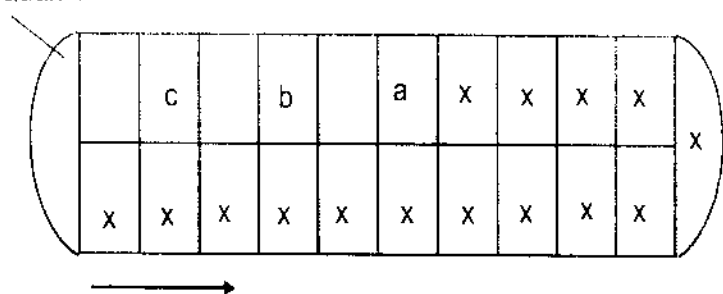
5. Luật chơi:

– Khi đi (rải hạt), mỗi người phải tự giác, thật thà. Đến mỗi ô cũng như mỗi quan, chỉ được rải một viên.

Phải giơ cao tay, bỏ rơi từng hạt xuống cho rõ ràng.

Cách ô hoặc cách quan mới được ăn (hình 2)

Quan 1



– Thí dụ: hạt cuối cùng đã rải ở ô a thì sẽ được ăn đá ở ô b.

Có thể một lần đi mà được ăn hai ô hoặc ăn quan (hình 2), nếu đảm bảo quãng cách như vậy.

- Ăn ô nào chỉ được bốc hạt ở đúng ô đó.
- Đến lượt người nào thì phải bốc quân bên mình đi, không được bắt đầu bằng bên kia.
- Nếu một bên thua phải vay quân đến mức nào đó theo thoả thuận của hai bên thì phải cho bên thắng một ô làm ao cá. Khi mỗi bên đi qua ao cá phải bỏ vào đấy một hạt và người thắng tất nhiên được hưởng các quân đó.
- Đã thò tay bốc quân ở ô nào và đi theo chiều nào đó thì không được bỏ xuống bốc ô khác hoặc đi lại.

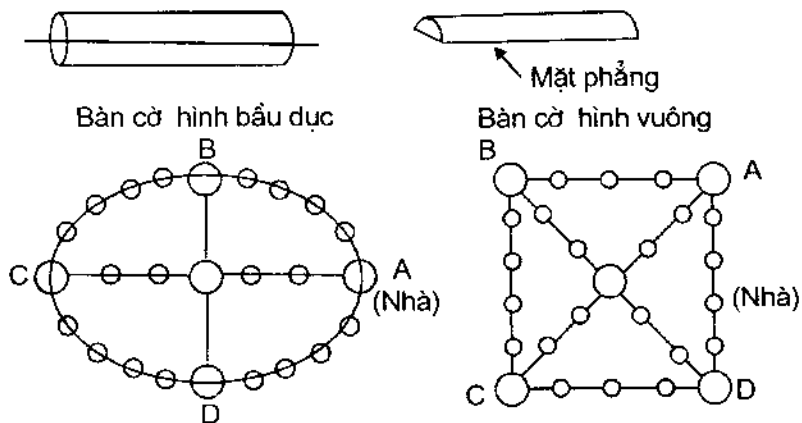
26B. GIEO THOI (Triều Tiên)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Bao nhiêu em chơi cũng được, chia làm hai đội - Chơi trong nhà - Dụng cụ chơi: Một tấm bảng (bầu dục hoặc hình vuông), 4 con thoi, 8 quân (hai màu khác nhau, mỗi màu 4 quân).

1. Chủ định chơi:

Một đội đưa tất cả quân về đến A trước.

Cách làm con thoi: Lấy hai que gỗ có đường kính 2-4cm, chiều dài 10-15 cm. Chẻ mỗi que gỗ làm hai nửa bằng nhau có hai mặt, mặt tròn và mặt phẳng.



2. Cách chơi

Các em chia thành hai đội đồng bằng nhau, đội A và đội B. Mỗi đội có 4 quân. Đội A bắt đầu. Em thứ nhất xếp hai con thoi nằm ngang trên hai con thoi kia và tung tất cả lên.

Những con thoi rơi xuống một khoảng rộng chừng hai mét vuông hoặc trên một tấm thảm. Nếu chúng rơi ra ngoài khoảng quy định thì người chơi mất lượt.

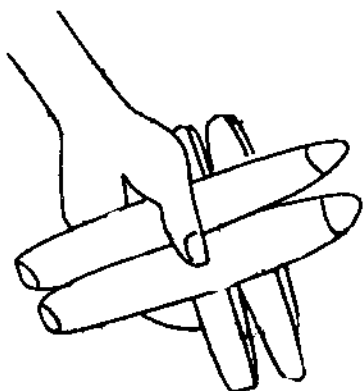
Tuỳ theo cách rơi của những con thoi, người chơi được di chuyển các quân của đội mình một số bước đi.

Mặt trên hướng lên trên	Mặt phẳng hướng lên trên	Bước đi
----------------------------	-----------------------------	---------

Cách 1	4	0	5
Cách 2	0	4	4
Cách 3	1	3	3
Cách 4	2	2	2
Cách 5	3	1	1

Thí dụ: Các con thoi rơi theo cách 4 tức là có hai con thoi hướng mặt tròn lên trên, hai con thoi hướng mặt phẳng lên trên, như vậy người gieo thoi được đi hai bước.

Nếu em nào gieo được cách 1 hoặc cách 2 thì em đó được gieo thêm lượt nữa.



Cách 1 (5 bước)

Cắm thoi trước khi tung



Cách 2 (4 bước)



Cách 3 (3 bước)



Cách 4 (2 bước)



Cách 5 (1 bước)

Sau khi em đầu tiên gieo thoi, em đặt quân số 1 của đội mình vào A và đi quân đó một số bước tùy theo kết quả gieo thoi. Em di chuyển quân ngược chiều kim đồng hồ.

Sau đó đến lượt người chơi thứ nhất đội B. Hai đội lần lượt tung thoi và đặt quân của mình vào bàn cờ. Khi tất cả 4 quân đã ở trên bàn cờ thì khi đến lượt, em nào cũng được đi bất cứ quân nào trong 4 quân của đội mình. Ví dụ em có thể đi quân số 1 trong lượt đi thứ nhất, quân số 2 trong lượt đi thứ hai. Không nhất thiết phải đưa quân số 1 vào nhà trước khi đi quân số 2. Nếu cả 2 quân của đội dừng lại cùng một chỗ thì người tiếp theo của đội có thể di chuyển cả hai như một quân. Nếu một quân của một người chơi dừng lại ở một chỗ mà chỗ đó có quân đối phương thì quân đối phương bị "ăn", quân đó phải đi lại từ đầu. Nếu một quân dừng lại ở B hoặc C thì người chơi có quyền chuyển hướng và đi tất qua bàn cờ. Nếu một quân dừng lại ở B, người chơi cờ có thể đi tất tới D và sau đó đến A. Tuy nhiên, nếu trên con đường từ B đến D, quân dừng lại ở E, em có thể lại chuyển hướng và đi thẳng đến A. Nếu quân không dừng lại ở E, em phải tiếp tục đến D rồi tới A.

Nếu quân dừng lại ở C, người chơi có thể chuyển hướng và đi tất qua bàn cờ thẳng tới A.

Con đường đi thông thường là: A-B-C-D-A

Có thể đi các đường khác: A-B-E-D-A

A-B-E-A

A-B-C-E-A

Đội nào đưa cả 4 quân về A trước là đội thắng.

27. TAM CÚC

1. Tên trò chơi: Tam cúc

2. Đối tượng chơi: Thiếu nhi nam nữ, từ 2 đến 4,5 người (kể cả người lớn nếu còn thích).

3. Mục đích chơi: Rèn luyện đầu óc quan sát, trí nhớ, suy tính.

4. Cách chơi:

- Một cỗ tam cúc có 32 quân, 16 quân đỏ, 16 quân đen. Mỗi bên có 1 tướng (bên đỏ là tướng ông, bên đen là tướng bà), 2 sĩ, 2 tượng, 2 xe, 2 pháo, 2 mã và 5 quân tốt.

- Khi chơi, chia đều quân cho mọi người, lần lượt mỗi người một quân cho đến hết. Nếu có 3 hoặc 5 người chơi, có thể thoả thuận với nhau bỏ bớt 2 quân ra ngoài trước (thường là 1 tốt đỏ và 1 tốt đen) cho chẵn.

- Trước khi chơi phải bắt cái để xem ai là người được quyền gọi (đi quân bài đầu tiên) để mọi người phải theo.

- Sau khi đã trộn đi trộn lại cỗ bài tam cúc để thành một chồng ngay ngắn trên chiếu (có thể trên nền quét sạch), bắt đầu bắt "cái", nghĩa là ai đó được mọi người thoả thuận (hoặc xin "xung phong" tự nguyện) lật lấy một quân nào đó. Nếu quân ấy là tướng thì người đó

được "cái". Nếu là một quân gì đó thì các định bằng cách gọi lần lượt từ người đó là tướng theo vòng tay phải, người bên cạnh là sĩ, người tiếp theo là tượng... Ai trúng vào quân đã lật thì được "cái". Thí dụ: Bắt cái được quân xe mà chơi 2 người, thì người không bắt cái lại được cái (lượt thứ tư), còn nếu chơi 4 người thì người thứ 4 (vòng tay phải của người bắt cái) sẽ được cái.

- Người cái được chia cho quân bài đầu tiên, tiếp đó đến người bên tay phải. .. (nếu chơi 3,4 người).

- "Cái gọi" nghĩa là sau khi cầm bài lên, xếp đặt bài xong, người cái có thể tùy tình hình bài của mình và kế hoạch đi bài (ra quân) của mình mà yêu cầu tất cả cùng phải theo mình: Một quân, hai, ba hoặc bốn quân.

- Khi đi (ra quân), mỗi người rút quân muốn đi từ bài trên tay, úp quân đó xuống chiếu. Khi người cái lật ngửa quân của mình lên thì mọi người cũng phải lật ngửa quân của mình theo, ai hơn nước (quân cấp cao hơn) là được "ăn". Quân nào ăn được xếp ngửa thành hàng (dãy) trước mặt người được (chủ). Quân nào không được "ăn" tức là phải "chui" thì bị úp chung vào một chỗ giữa mọi người và không ai được lật ra xem nữa.

- Người nào "ăn" được "gọi" tiếp lần sau khi ăn. Có thể tùy theo suy tính của mình mà sao cho thuận bài mình và sái bài của đối phương. Gọi một hay đôi hoặc ba quân cuối ván bài được gọi là "kết".

5. Luật chơi:

Có nhiều quy định, nhưng chủ yếu là những điểm sau:

a. Chung cho mọi trường hợp:

- Gọi "một" (quân) là mỗi người phải đặt 1 quân ra phía trước mình (úp mặt quân bài xuống, không cho ai biết). Nếu mình không có quân lẻ thì phải xé lẻ (từ bộ đôi hoặc bộ ba)... mà đi.

- Gọi "đôi" (quân) là mỗi người phải đi hai quân giống nhau. Không có đôi, mình vẫn phải lấy hai quân khác (cọc cạch) hạ xuống (để thế vì biết chắc là phải "chui").

- Đôi đúng bộ là hai quân giống nhau kể cả giống về màu. Thí dụ: Đôi sĩ đỏ (sĩ điều), đôi sĩ đen (sĩ con), đôi tốt đỏ, đôi tốt đen...

- Gọi "ba" là mỗi người phải đi ba quân. Đúng bộ ba là: Một quân tướng với một quân sĩ với một quân tượng, cả ba cùng màu hoặc một quân xe + một quân pháo + một quân mã đều một màu.

- Chỉ có một trường hợp 4 quân thành bộ, gọi là "tứ tử" 4 quân tốt (đều đỏ hoặc đều đen) trong một bài. Thông thường ai có tứ tử là được "trình làng": bày ra ăn ngay từ đầu ván sau khi chia bài xong, dù không phải cái "cái" mình. Sau đó người cái mới gọi quân như bình thường.

- Nếu "ngũ tử" nghĩa là 5 quân tốt cùng màu thì được trình làng (ăn) và được cả "cái" của người khác (cướp cái).

- Quy định được "ăn" là quân của bậc trên (tướng rồi đến sĩ, đến tượng...) ăn quân bậc dưới (xe, pháo, mã, tốt). Cùng quân một bậc thì màu đỏ được ăn (tướng ông ăn tướng bà, hoặc tướng ông "bắt" tướng bà...).

- Nếu hai người cùng ra một quân (sĩ điều) cao hơn cả thì "cái gọi, cái ăn". Nếu không phải là cái gọi mà ra quân trùng nhau thì ai gần bên phải của người cái hơn (về trên sẽ được ăn).

- Trường hợp ăn "kết" (lần đi quân cuối cùng kết thúc một ván mà gọi "đôi" hoặc "ba" quân) có thể tùy theo thoả thuận mà tính bình thường hoặc tính trội lên 2,3... lần như: Kết đôi tốt đen ăn gấp 3 (tính thành 6 quân), kết bộ ba xe pháo mã được ăn gấp 2 (tính thành 6 quân)

- Nhưng nếu có người định kết tốt đen mà bị người khác dùng đôi tốt đỏ chơi thắng (tốt đỏ "đè" tốt đen) thì người "đè" tốt đen có thể được tính gấp 3 (tùy thoả thuận trước).

- Có thể tính từng ván xem được thua thế nào mà thưởng phạt ngay. Nếu chỉ có hai người chơi thì mỗi người phải ăn 16 quân mới gọi là đủ, nếu 3 người chơi thì phải ăn được 3 quân, nếu 4 người thì phải ăn được 2 quân mới đủ; Nếu thừa được "cho vay", nếu thiếu thì phải đi vay cho đủ. Người đi vay phải bị đấm nhẹ vào lưng hay búng nhẹ tai, có nơi thường bị "đặt" vào mu bàn tay, vào mũi (người cho vay cầm một quân bài hay hai hoặc ba quân đánh nhẹ vào mũi người vay). Có thể

để máy ván một mới thanh toán, khi thanh toán có thể xoá nợ một phần (bớt đấm, búng, đẹt...). Tuỳ thoả thuận trước có thể tính mỗi quân là 1,2 hoặc 3 cái đẹt.

b. Nếu 4 người chơi, ngoài hình thức chơi riêng rẽ từng người, còn có thể chơi đôi một: Người số 1 và số 3, người số 2 và số 4 "kết làm vợ chồng" thì sẽ quy định bổ sung: Nếu là vợ chồng thì cả hai người được:

- Nhường cái gọi cho nhau.
- Đổi quân cho nhau: Giới hạn là mỗi ván chỉ được đổi một quân. Khi đổi quân chỉ được nói kín đáo và bóng gió cho nhau hiểu ngầm, sau đó rút quân úp xuống trao cho nhau (không được chìa bài cho nhau xem).
- Nhường nhau ăn nếu cùng một quân đã thắng cả làng.
- Giúp quân cho nhau khi tính toán lúc hết một ván.
- Chịu phạt (đấm, búng, đẹt...) thay hoàn toàn hoặc đỡ một phần cho bạn cùng đôi với mình khi thua nhiều.
- Có khi đổi chỗ cho nhau nếu một trong hai người cứ thua liên liên (để "giải đen").
- Nhưng tuyệt đối "vợ chồng" không được lộ bài cho nhau, không được bảo nhau đánh quân gì, gọi đôi hay ba... (dù gơ tay ra hiệu...). Khi quân của vợ hoặc chồng thắng thì mình vẫn phải ăn, người kia vẫn phải chịu.

Giáo dục các em không nên chơi đánh tiền.

28. TỔ TÔM

1. Tên trò chơi: Tổ tôm

2. Đối tượng chơi: Thường là người lớn, nhất là trong các gia đình phong lưu.

3. Mục đích chơi: Giải trí thanh nhã, rèn luyện trí thức.

4. Cách chơi:

– Có một cỗ bài tổ tôm. Quân bài có từng bộ. Mới đầu bắt cái. Chia bài xong, cái gọi trước. Lần lượt từ bên phải, ai có một quân hợp cái gọi thì ăn, có đôi, ba quân cùng bộ thì phỗng hoặc dậy khăn.

– Khi một người đánh quân nào đó trúng vào bộ của một người khác mà trên bài chỉ còn toàn các bộ, không có quân lẻ nào, thì gọi là "ù" tức là thắng.

– Khi ù có phân biệt các loại:

- + ù thường
- + ù chi chi (chi chi nẩy). Chỉ chờ có chi chi duy nhất ở nọc bốc lên mới ù được.
- + ù bạch định: ù mà bài có toàn quân đen.
- + ù thập hồng: ù mà bài có 10 hoặc 12 quân đỏ theo thoả thuận.

5. Luật chơi:

- Không được nhìn trộm bài của nhau.
- Không được làm lẫn lộn quân bỏ đi (khi đánh không có ai ăn) và quân bốc (rút từ phần để chung ngoài phần mỗi người).
- Không bốc, dốc nọc trước khi chưa được làng, trước hết là người đang có quyền đánh (ăn).
- Khi ù phải đúng và đủ bộ (có thể người khác kiểm tra khi hạ bài xuống ù).
- Người ù phải xếp bộ nào ra bộ ấy rồi trình báo làng cho chặt chẽ, đúng luật.
- Trình làng quá mức ù thì không được tính. Còn nói không hết mức thì chỉ được tính phần đã nói. Không ù mà nói ù thì phải đền: Nếu ván sau ù thì phải trả nợ, không được tính. Bỏ ù mà làng phát hiện cũng không được tính khi sau đó ù.

*** Tham khảo:**

Hội làng óc trò tổ tôm điểm.

- Mỗi người chơi ngồi ở một điểm tại một góc sân, rạp.
- Có một vài người (thường là các nam nữ thanh niên tuần tú) chạy bài cho các điểm. Có khi hát một vài câu kèm theo xướng tên quân bài.
- Người chơi đánh trống làm hiệu như: Ăn một quân thì đánh một tiếng trống, phỗng thì đánh 2 tiếng, dấy khàn - 3 tiếng ù - một hồi dài. Nếu đánh sai hiệu lệnh, phải phạt (tuỳ quy định).

29. OẢN TÙ TỖ

- 1. Tên trò chơi:** Oản tù tỳ: 1,2,3 hoặc xi xằng xô
- 2. Đối tượng chơi:** Học sinh mẫu giáo, cấp 1. Hai hoặc ba bạn nữ cùng chơi một nhóm.
- 3. Mục đích chơi:** Góp phần giáo dục nhận thức, sức tưởng tượng của trẻ.
- 4. Cách chơi:**

Hai trẻ (hoặc 3) đứng quay mặt vào nhau; tay phải nắm chặt, đưng đưa theo lời bài hát:

Oản tù tỳ

Ra cái gì?

Ra cái này!

- Đến tiếng "này" thì dừng lại và đưa tay ra trước theo một trong bốn dạng sau:

- + Cả bàn tay nắm lại là cái búa.
- + Một ngón trỏ giờ ra, các ngón khác nắm lại là cái dùi.
- + Cả bàn tay xòe, để ngửa là cái lá hoặc tờ giấy.
- + Một ngón trỏ và một ngón giữa giờ ra, các ngón khác nắm lại là cái kéo.

– Dùng luật chơi để xác định ai thắng, ai thua. Bạn thua bị bạn thắng búng tai. Trò chơi lại tiếp ván khác:

5. Luật chơi:

Quy định thắng thua như sau:

– Búa được kéo và dùi nhưng thua lá. Kéo và dùi được lá.

– Các cháu phải giơ ký hiệu tay ra cùng một lúc, không được ra chậm. Nếu thế phải làm lại. Ai cố ý ra chậm là thua hoặc phải làm lại.

Đây là trò chơi đơn giản, thường được dùng mở đầu cho các trò chơi có quy định chọn người làm "cái" hoặc được bắt đầu chơi trước.

30. NGƯỜI CHỈ HUY, CON HỔ, NGƯỜI LÍNH (Miến Điện)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai em chơi- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Hai em đứng đối mặt nhau. Theo cùng một tín hiệu, cả hai vỗ tay. Ngay sau khi vỗ tay, mỗi em làm một trong các động tác sau:

Người chỉ huy: Đứng thẳng, hai tay chống bên hông.

Người lính: Cầm súng sẵn sàng bắn.

Con hổ: Sẵn sàng nhảy vô môi.

Người thắng được xác định như sau:

Người lính có thể giết hổ bằng súng, như vậy người lính thắng.

Người chỉ huy có thể ra lệnh cho người lính, như vậy người chỉ huy thắng.

Con hổ có thể nhảy vào người chỉ huy và vô anh ta khi anh ta đang ra lệnh cho người lính. Như vậy con hổ thắng.

Nếu cả hai cùng làm một động tác như nhau thì phải chơi lại.



Người thắng trở thành đội trưởng. Người thua làm người đuổi bắt

31. TRUM, TRUM PÁT (Xanh-Ga-Po)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Hai em đặt bàn tay phải lên đầu hoặc phía sau lưng. Cả hai cùng nói "Trum, trum, pát". Khi nói "pát", các em đặt tay phải ra trước mặt thật nhanh và cùng một lúc làm một trong ba động tác sau đây:

Con rồng: Năm ngón tay duỗi và chụm vào nhau.

Hòn đá: Nắm chặt tay

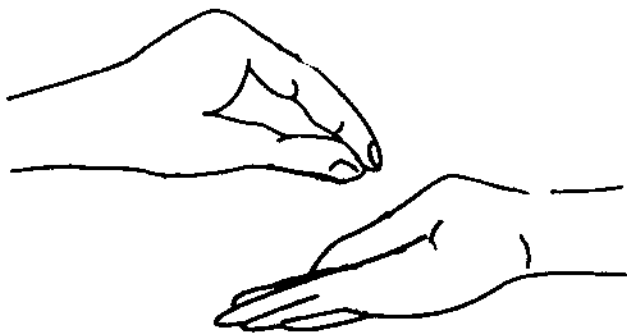
Nước: Mở bàn tay, lòng bàn tay ngửa.

Người thắng được xác định như sau:

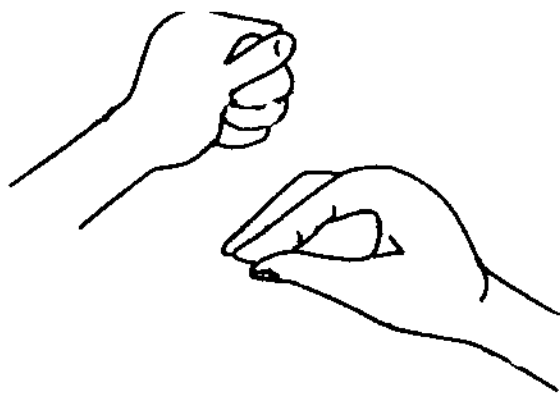
Con rồng có thể uống nước. Vậy rồng thắng nước. Hòn đá có thể giết chết con rồng. Vậy hòn đá thắng con rồng. Nước có thể nhấn chìm hòn đá. Vậy nước thắng hòn đá.

Nếu cả hai ra cùng một động tác thì phải chơi lại

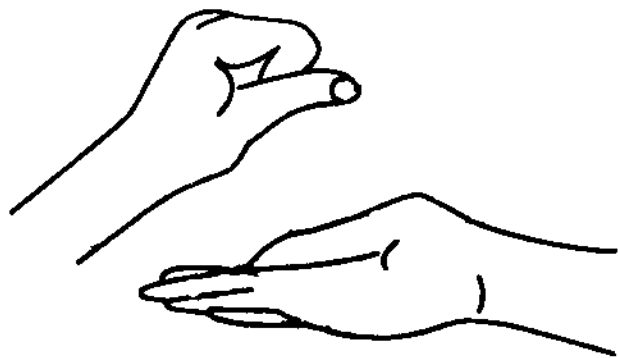
Người thua làm người đuổi bắt.



Một con Rồng và Nước. Con Rồng thắng



Một Hòn đá và một con Rồng. Hòn đá thắng



Một Hòn đá và Nước. Nước thắng.

32. GAUY, BA UY, BO (CÁI KÉO, ĐÁ, VẢI) (Triều Tiên)

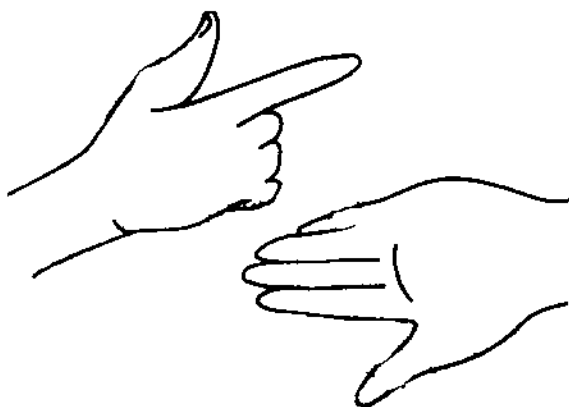
Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Hai em đứng đối diện nhau. Cả hai cùng nói "Ga-uy, ba - uy, bo". Khi nói "ga - uy, ba - uy", các em đưa tay phải của mình ra phía trước mặt và đánh nhịp hai lần. Khi nói "bo", các em đánh nhịp thứ ba và cùng lúc làm một trong các động tác sau đây.

Cái kéo (ga-uy): Ngón trỏ và ngón giữa hoặc ngón cái và ngón trỏ xòe ra tượng trưng cho lưỡi kéo.

Đá (ba - uy): Nắm chặt tay

Vải (bo): Xoè bàn tay để mặt bàn tay nằm ngang, ngón cái ở phía trên.



Kéo và Vải: Kéo thắng.

Người thắng được xác định như sau:

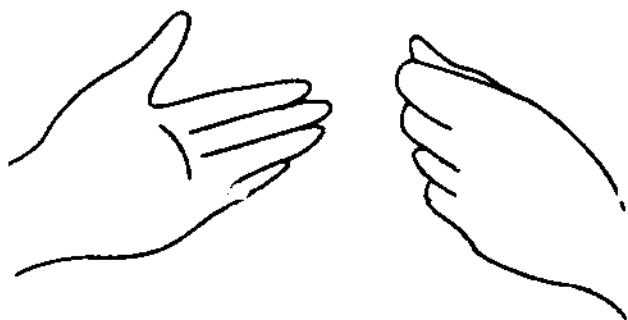
Kéo có thể cắt vải, vậy kéo thắng vải. Vải có thể bọc đá, vậy vải thắng đá. Đá có thể đập kéo, vậy đá thắng kéo.

Nếu cả hai cùng làm một động tác thì phải chơi lại.

Người thắng trở thành đội trưởng.

Biến thể:

Người thua làm người đuổi bắt. Trò chơi này cũng dùng để quyết định thứ tự người chơi.



Vải và Đá. Vải thắng.



Đá và Kéo. Đá thắng.

33. OAN, TU, DUM (Ma-Lai-Xi-A)

Trò chơi của các em trên 6 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Hai em đứng đối diện nhau, tay để sau lưng. Các em cùng nói "Oan, tu, dum". Khi nói "dum", các em nhanh chóng cùng đặt một tay ra phía trước mặt, làm một trong năm động tác sau đây:

Con chim: Năm ngón tay duỗi và chụm vào nhau.

Hòn đá: Nắm chặt tay

Khẩu súng lục: Ngón cái và ngón trỏ duỗi ra.

Tấm ván: Bàn tay mở, lòng bàn tay úp.

Nước: Bàn tay mở, lòng bàn tay ngửa.

Người thắng được xác định như sau:

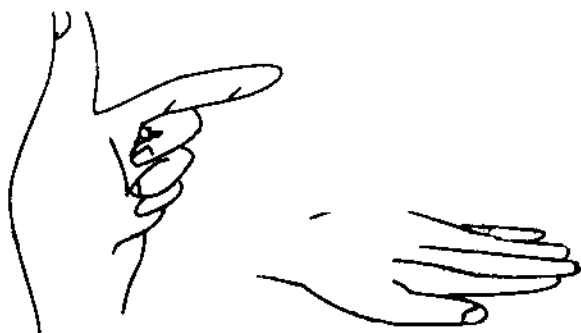
Con chim có thể uống nước, vậy chim thắng.



Con chim



Hòn đá



Khẩu súng lục

Tấm ván

Hòn đá có thể làm đau con chim, vậy hòn đá thắng. Hòn đá có thể làm vỡ tấm ván, vậy hòn đá thắng. Súng lục có thể làm vỡ hòn đá, vậy súng lục thắng. Súng lục có thể giết con chim, vậy súng lục thắng. Nước có thể nhấn chìm đá, vậy nước thắng. Nước có thể nhận chìm khẩu súng, vậy nước thắng.

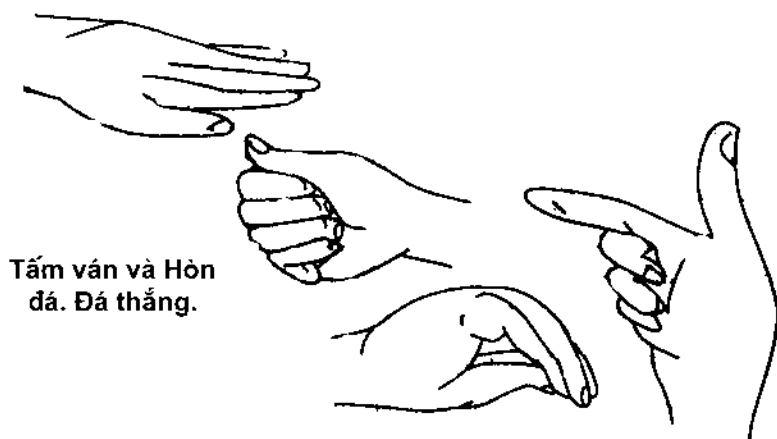


Nước

Nước và Chim. Chim thắng.

Tấm ván có thể nổi trên nước, vậy tấm ván thẳng.
Tấm ván có thể làm đau con chim, vậy tấm ván thẳng.

Nếu hai em làm cùng một động tác thì phải chơi lại.
Trò chơi này dùng để quyết định thứ tự người chơi.



Chim và Súng lục. Súng lục thẳng

34. HỒ ĐÀO (I - Ran)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Hai em đứng đối diện nhau, cách nhau chừng 3-4 mét. Một em bắt đầu trước. Em đặt chân trái lên trước chân phải, để gót chân trái chạm mũi chân phải. Khi đặt chân xuống, em nói: "Hồ đào". Em thứ hai sau đó

cũng đặt chân trái lên trước chân phải, để gót chân trái chạm mũi chân phải. Khi đặt chân xuống, em nói: "Đạp võ nó".

Em thứ nhất tiếp đó đặt chân phải lên trước chân trái, để gót chân phải chạm mũi chân trái. Khi đặt chân xuống, em nói: "Hồ đào". Em thứ hai kế đó cũng đặt chân phải lên trước chân trái, để gót chân phải chạm mũi chân trái. Khi đặt chân xuống, em nói: "đạp võ nó".

Hai em tiếp tục đi bằng cách để gót chạm vào mũi chân như vậy, mỗi lúc một gần nhau hơn. Em nào đi vào quãng đường còn lại và đặt chân lên chân em kia là người thắng.

Người thắng trở thành đội trưởng

Biến thể: trò chơi này cũng dùng để hai đội trưởng quyết định thứ tự cuộc chơi.

35. XU-CA-TAN (Phi-Lip-Pin)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi- Hai em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Một chiếc gậy dài độ 1 mét hay một chiếc vợt.

Cách chơi: Hai đội trưởng hoặc hai người chơi đứng đối diện nhau.

Một em nắm chiếc gậy bằng một tay ở tư thế thẳng đứng. Em này ném chiếc gậy cho đối thủ của em. Em kia bắt gậy bằng một tay ở điểm nào cũng được.

Vị trí bắt gậy sẽ là điểm xuất phát chơi. Người ném gậy đặt tay mình lên gậy, bên trên tay người bắt nhưng chạm tay người bắt. Sau đó người bắt đặt tay mình lên gậy bên trên tay người ném nhưng chạm tay người ném.

Hai đội trưởng tiếp tục đặt tay mình xen kẽ nhau lên chiếc gậy, tiến dần lên đỉnh gậy và nắm lấy đầu gậy. Đội trưởng nào nắm được đầu gậy là người thắng.

Trong môn bóng gậy, người thắng được chọn chặn bóng hoặc đánh bóng.

36. SẤP HAY NGỬA (Pa-Ki-Xtan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Ba em chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Ba em nắm tay và vung theo nhịp một lúc. Theo một hiệu lệnh, các em buông tay và đặt tay phải lên tay trái, lòng bàn tay ngửa hoặc sấp.

Nếu hai em đặt tay theo cùng một cách, còn em thứ ba đặt cách khác thì em thứ ba thắng.

Nếu cả ba em đặt cùng một cách thì phải chơi lại.

Các em Pa-ki-Xtan đang chơi "Sấp hay ngửa"

37. CHẠY ĐẾN NHÀ (Nhật Bản)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai đội - mỗi đội từ 3 đến 5 em - Chơi ngoài trời - Không cần dụng cụ.

1. Chủ định chơi

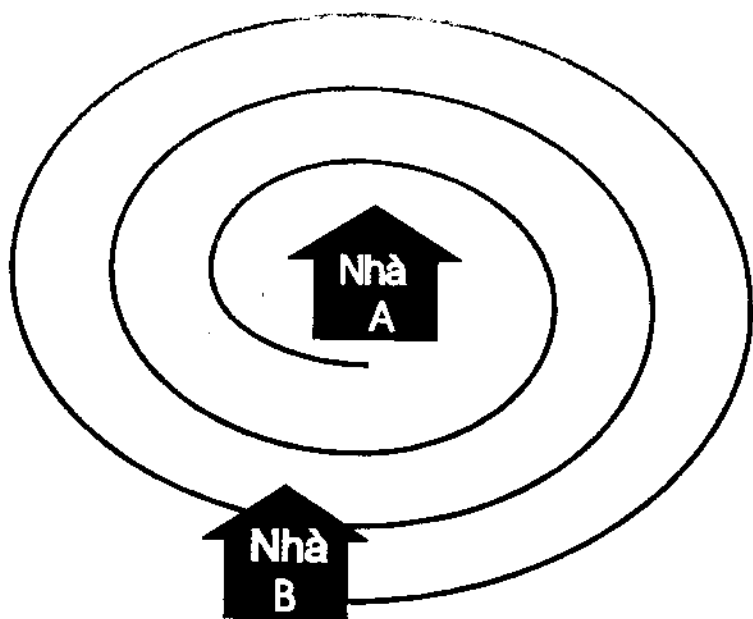
Một đội đánh bại tất cả những người của đội kia trong trò gian, ken, pôn (oẳn tù tỳ), hoặc tất cả người của một đội vào được "nhà" của đội kia.

2. Cách chơi:

Các em chia làm hai đội. Đội A đứng ở trong nhà mình (nhà A). Đội B đứng ở trong nhà mình (nhà B). Sau một hiệu lệnh, em đầu tiên của mỗi đội bắt đầu chạy thật nhanh theo đường xoáy tròn ốc dẫn thẳng đến nhà đội bạn, cố gắng đến thật gần.

Khi hai em của hai đội gặp nhau, họ nói "gan-tran-cô" và bắt đầu trò chơi gian, ken, pôn (oẳn tù tỳ).

Hai em đứng đối mặt nhau và cùng nói: "Gian, ken, pôn". Khi nói "gian, ken", họ vung tay phải của họ hai lần trước mặt.



Khi nói "pôn", họ vung nhịp thứ ba và cùng một lúc họ làm một trong những động tác sau đây:

Hòn đá: Nắm chặt tay

Cái kéo: Ngón trỏ và ngón giữa xoè ra tượng trưng cho lưỡi kéo.

Tờ giấy: Bàn tay xoè dựng đứng, ngón cái ở phía trên.

Người thắng được xác định như sau:

Kéo có thể cắt giấy, vậy kéo thắng.

Giấy có thể bọc đá, vậy giấy thắng.

Đá không thể bị kéo cắt, vậy đá thắng.

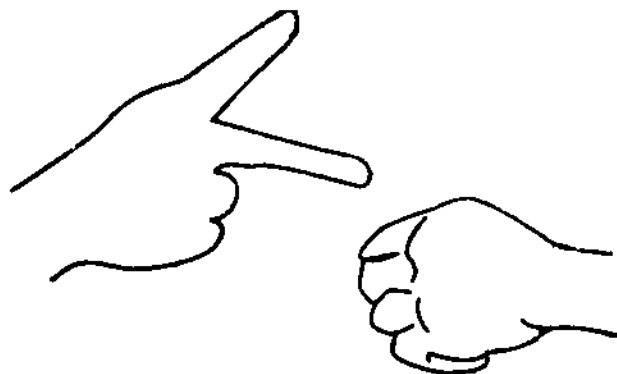
Nếu cả hai làm cùng một động tác thì họ nhắc lại "gian, ken, pôn" và làm lại động tác.

Các em quyết định ai thắng ai thua. Người thua bị loại ra khỏi vòng chơi và người thắng tiếp tục chạy thật nhanh theo hướng cũ. Khi người thua bị loại, em khác trong đội bèn chạy tiếp. Tới lúc hai bên gặp nhau, họ lại nói "ga-tran-cô" và lại chơi gian, ken, pôn như trước.



Kéo và Giấy. Kéo thắng

Giấy và Đá. Giấy thắng



Đá và Kéo. Đá thắng

Trò chơi tiếp tục theo cách đó cho đến khi một em tới được "nhà" của đội bạn. Khi có một người trong đội đã đến nơi thì tất cả số người của đội dời "nhà" và bắt đầu chạy theo hướng tới "nhà" đội bạn.

Đội nào đánh bại được tất cả người của đội bạn trong trò gian ken, pôn hoặc cả đội tới được "nhà" đội bạn trước là đội thắng.

38. ĐỐT PHÁO

1. Tên trò chơi: Đốt pháo.

2. Đối tượng chơi: Trẻ mẫu giáo, nam nữ cùng chơi

3. Mục đích chơi: Giáo dục trẻ tính tưởng tượng về một trò chơi dân gian của Việt Nam, góp phần mở rộng nhận thức của trẻ và tinh thần tập thể

4. Cách chơi:

– Cả lớp cùng chơi đi theo vòng tròn. Chọn một bạn làm "cái" đi trong vòng tròn (ngược chiều với các bạn). Cả lớp vừa đi vừa đối thoại với bạn làm cái. Bạn này hỏi.

– Pháo đâu?

Tất cả cùng đáp: Pháo đây (giơ một ngón tay trở lên, các ngón tay khác nắm lại).

– Lửa đâu?

Cả lớp cùng đáp: Lửa đây (giơ ngón tay trở của tay kia lên, các ngón tay khác nắm lại).

– Châm ngòi

Cả lớp cùng đưa hai ngón tay trở gần lại với nhau và nói:

"Xì xì...". Khi chạm hai tay vào nhau thì nói: "Đùng" và giờ hai tay sang ngang.

Trò chơi cứ thế tiếp tục. Chỉ thay câu hỏi và câu trả lời cũng như động tác vung tay sau khi pháo nổ cho phù hợp với từng loại pháo. Thí dụ, nếu bạn làm cái hỏi: "Pháo dùng đâu?" thì các bạn phải giơ ngón tay cái và hô tiếng "Đùng" to hơn mạnh hơn, hai tay vung lên cao hơn... Nếu hỏi: "Pháo tếp đâu?" thì giơ ngón tay cái và hô tiếng "Đùng" nhỏ hơn. Nếu hỏi "Pháo hoa đâu" thì giờ cả bàn tay và thay tiếng "Đùng" bằng tiếng "xì...xì...xì" kéo dài.

5. Luật chơi:

- Cả lớp cùng chơi một lúc mới vui.
- Vừa di chuyển theo vòng tròn vừa chơi.
- Phải căn cứ vào từng loại pháo mà giơ ngón tay cho chính xác và chọn hô tiếng nổ cho phù hợp.

– Có thể quy định. Khi hồi pháo dùng thì sau khi chạm lửa các cháu cùng nói thật to chữ "Dùng" rồi cùng nhảy lên, vung tay lên cao... cho thêm hưng phấn và có độ vận động nhất định.

39. TẬP TÂM VÔNG

1. Tên trò chơi: Tập tâm vông

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng (hai người). Có thể con với mẹ, em với chị, với anh.

3. Mục đích chơi: Tập xét đoán, quyết định

4. Cách chơi:

Một người nắm trong tay một vật nhỏ gì đó (mẩu que, hòn gạch nhỏ, hòn bi...). Hai tay để sau lưng, miệng đọc.

Tập tâm vông

Tay nào không?

Tay nào có?

Tập tâm vó.

Tay nào có?

Tay nào không?

Đọc xong, giơ hai nắm tay ra trước mặt để người khác đoán, chỉ vào tay nào mình đoán có cầm vật nhỏ.

5. Luật chơi:

- Người chơi phải thật thà. Người giấu phải có vật nhỏ nằm trong một tay nào đó.
- Người đoán chỉ được nói một lần dứt khoát.
- Khi bạn đoán xong tay nào, phải mở rộng tay ấy ra trình làng.
- Người nào đoán đúng thì được làm người giấu.
- Người đoán được suy nghĩ, quan sát nét mặt, tay... người giấu nhưng tuyệt đối không được cạy tay người giấu.

6. Đề nghị cải tiến:

Để thêm phần hấp dẫn, có thể quy định: Ai đoán sai, người giấu được búng nhẹ vào tai người đoán hoặc ngược lại. Cũng có thể phạt công trên một đoạn nhỏ theo quy định trước.

Nếu vật giấu là quả táo hay hạt lạc hay cái kẹo, người đoán đúng được ăn và thay đổi, làm người giấu. Lưu ý vệ sinh thức ăn. Không chơi ăn tiền.

40. TAY BẮT CHÉO (Xri-Lan-Ca)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai đội chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Hai vật nhỏ.

- Một đội trưởng chọn hai vật, thí dụ như hòn sỏi hoặc bông hoa. Em đưa hai vật đó cho đội trưởng kia xem. Sau đó em để hai tay ra sau lưng và giấu những vật này trong nắm tay, sao cho em đội trưởng kia không biết vật nào ở trong nắm tay nào.

- Em để hai tay nắm lên phía trước mặt và bắt chéo nhau. Em bảo đội trưởng kia đoán xem vật nào ở nắm tay nào.

- Em đội trưởng kia đặt tay mình lên một nắm tay của bạn, đoán và nói tên vật, ví dụ "hoa" chẳng hạn. Nếu em đội trưởng này đoán đúng vật, em có quyền chọn lượt chơi. Nếu em không đoán đúng thì người có quyền được lựa chọn là em nắm vật.

41. NGÓN DÀI, NGÓN NGẮN (Miến Điện)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Từ 3 đến 6 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ.

- Một em chụm 5 ngón tay bàn tay phải của mình. Em nắm chặt những ngón tay ấy trong lòng bàn tay trái sao cho nhìn những đầu ngón tay này, các em khác khó phân biệt được ngón nào với ngón nào.

- Sau đó em ấy bảo các em khác mỗi em chọn một ngón. Em nào chọn đúng ngón giữa, ngón dài nhất là thắng. Em nào chọn đúng ngón trỏ là thua.

– Các em Miến Điện đang chơi "Ngón dài, ngón ngắn"; một em đang chọn một ngón.

42. QUE NGẮN, QUE DÀI (Thái Lan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Số người chơi chừng 6 người - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời.

– Dụng cụ chơi: Những que nhỏ chiều dài khác nhau.

Cách chơi: Một em đếm số người chơi. Sau đó em lấy một số que nhỏ dài ngắn khác nhau ứng với số người chơi.

Không để cho những em khác biết, em xếp những que này lại và nắm chặt trong tay, sao cho chỉ thấy một đầu que. Em phải làm sao để những em kia thấy những que ngắn trông như dài và những que dài trông như ngắn.

Đoạn em bảo các em kia rút que nào ngắn nhất. Lần lượt mỗi em chọn một que. Sau đó tất cả so độ dài que của mình để tìm người nào có que ngắn nhất. Em nào có que ngắn nhất là người thắng.

– Biến thể: Cũng có thể dùng trò chơi này để chọn một người đuổi bắt hoặc xếp thứ tự người chơi.

43. CHUỘT CHŨI TRÊN ĐỒNG CỎ (Thái Lan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Từ 4 đến 5 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Một hòn sỏi, một hạt đậu hoặc một mẫu giấy để làm "vật giấu".

1. Chủ định chơi: Để "Chuột chũi" tìm được đúng người nào nắm "vật giấu" trong tay

2. Cách chơi:

Các em chọn một người làm "Chuột chũi". Tất cả ngồi thành một vòng tròn. "Chuột chũi" ngồi ở giữa. "Chuột chũi" cúi về phía trước, mặt chạm nền nhà. Em lấy một tay hoặc hai tay bịt mắt. Các em khác đặt tay lên lưng "Chuột chũi", ngửa lòng bàn tay.

Một em cầm một hòn sỏi nhỏ, một hạt đậu hay một mẫu giấy làm "vật giấu" (làm "nó" trong bài đồng dao). Em kẹp vật đó giữa ngón cái và ngón trỏ. Sau đó em đọc bài đồng dao:

Chuột chũi trên đồng cỏ xa.

Thần lẩn tặc lười, bà già gắt inh

Cái gì nó chạy linh tinh

Đâu rồi nó chạy... một mình... chạy đi!

Vừa đọc, em này vừa chuyển dịch hai ngón tay giữ "nó" lần lượt chạm "nó" vào bàn tay các em khác.

Đọc đến câu "nó chạy" ở dòng thứ ba, em sẽ để rơi "nó" vào bàn tay nào em chạm phải. Em nào được vật phải nhanh chóng nắm tay lại. Những em khác cũng nắm tay lại đến đến khi kết thúc bài đồng dao, tất cả các nắm tay đều đã nắm lại thật khó có thể biết được ai là người nắm "nó" trong tay.

Khi bài hát kết thúc, các em nhấc tay ra khỏi lưng "Chuột chũi".

"Chuột chũi" ngồi dậy và mở mắt. Các em vừa nắm chặt tay vừa hát lại:

Cái gì đó chạy linh tinh.

Đâu rồi nó chạy... một mình... chạy đi.

"Chuột chũi" cố đoán xem ai cầm "nó" trong tay và chỉ vào một người. Nếu trúng người cầm "nó", em đó phải làm "Chuột chũi"; trò chơi lặp lại. Nếu không trúng, "Chuột chũi" lại phải làm "Chuột chũi" lần nữa, trò chơi lặp lại.

Nếu "Chuột chũi" ba lần vẫn không tìm được "nó" thì em phải dùng một liều "thuốc chữa mắt" là uống ba cốc nước.

Trò chơi lại bắt đầu với "Chuột chũi" khác.

44. BÔNG HOA TRONG NẮM TAY (I-Ran)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Hai đội chơi, mỗi đội từ 4 đến 10 em - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Một vật nhỏ để làm "bông hoa".

1. Chủ định chơi:

Một đội tìm được đúng nắm tay có giấu "bông hoa" của một em đội kia.

2. Cách chơi:

Các em chia làm hai đội và chọn đội trưởng. Các đội trưởng quyết định bên nào giấu "hoa" trước. Các đội trưởng quyết định số điểm cần thiết để thắng, thí dụ như 10 điểm.

Hai đội ngồi đối mặt nhau. Đội đến lượt giấu "hoa" để tay ra phía sau lưng và chuyển "hoa" cho nhau. Một em trong đội nắm "hoa" và tất cả mọi người đặt tay lên đầu gối.

Đội bên kia cố đoán đúng nắm tay có giấu "hoa". Họ chỉ được đoán một lần. Nếu đoán đúng, được tính hai điểm: nếu đoán không đúng, bị mất hai điểm.

Các đội sẽ lần lượt giấu "hoa". Đội nào đạt số điểm chuẩn (do các đội trưởng quyết định từ đầu trò chơi), đội đó sẽ thắng.

45. SAI MÂM

1. Tên trò chơi: Sai mâm (sai bàn xoay, sai mâm quay).

2. Đối tượng chơi: Nhiều lứa tuổi.

3. Mục đích chơi: Vui chơi, giải trí nhẹ nhàng (hiếu kỳ).

4. Cách chơi:

Dùng một chiếc bàn tròn, đường kính khoảng 70cm, chân hình trụ, dưới có ba chân đế, bằng gỗ cắm lại là tốt nhất. Dưới bàn có lỗ tròn nhỏ, trơn ở giữa. Lỗ này vừa khít với đầu trên chân bàn để lắp vào, tháo ra được, xoay chuyển dễ dàng.

Đơn giản hơn, có thể chỉ để một chiếc ghế đầu ở giữa nhà sao cho không cập kênh. Trên mặt ghế, ở chính giữa để một bát to đầy nước. Đặt một chiếc mâm đồng hoặc nhôm cân đối lên trên, sao cho miệng bát và mặt nước tiếp xúc với mặt dưới mâm (đỡ ma sát). Bốn người nam hoặc hai nam hai nữ xen kẽ nhau cùng nhẹ nhàng đặt sấp bàn tay phải xuống mặt mâm hoặc bàn tay trái xuống mặt mâm ở khoảng cách đều nhau. Cứ tập trung vào việc này, sớm muộn độ 1,2 phút sau, mâm sẽ quay. Được một lúc sau, theo lệnh của một người, cả bốn nhất loạt lật ngửa bàn tay thì chiếc mâm lập tức đổi chiều quay.

5. Quy tắc.

– Cả 4 người chơi phải tập trung tư tưởng, phối hợp làm đúng yêu cầu về động tác, tư thế, khoảng cách, thời gian... như đã miêu tả trên. Không đi chân không trên mặt đất.

– Dụng cụ chơi phải đảm bảo cân đối, rất ít ma sát để có thể quay được.

6. Đề nghị cải tiến

Bàn quay này có thể được trang trí hoa văn, chạm trổ đẹp mắt để ở những nơi vui chơi, giải trí lịch sự, văn hoá nhằm phục vụ không chỉ cho giải trí, vui chơi mà còn cho du lịch, tham quan nữa.

Từ đó, từng bước có thể giải thích sơ bộ cho người chơi nào muốn biết về những cơ chế của sự chuyển động đó. Theo 4 giáo sư vật lý, hoá học, sinh học nổi tiếng ở nước ta (Châu Diệu Ái, Nguyễn Chung Tú, Nguyễn Hoàng Phương, Lê Quang Long), đó là do trường sinh điện, một hiện tượng có bản chất vật chất, không phải siêu tự nhiên, mê tín dị đoan.

46. VỐT HỘT NỔ

1. Tên trò chơi: Vuốt hột nổ (1)

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng nam nữ, chơi giữa hai người hoặc nhiều đội.

3. Mục đích chơi: Học thuộc lòng đồng dao để hiểu biết thêm sự việc qua hát vui tập thể theo vần và nhịp vỗ tay.

4. Cách chơi:

– Hai cháu ngồi đối diện nhau. Nếu có nhiều cháu thì chia từng đôi ngồi đối diện nhau.

– Khi chơi vừa hát đồng giao vừa vỗ tay.

Bài đồng dao như sau:

Vuốt hột nổ.

Đổ bánh bèo

Xao xác vạc kêu.

Cái niêu vung méo.

Cái kéo thợ may

Cái cày làm ruộng

Cái thưỡnؑ đấؑ bờ.
Cái lờ thả cá.
Cái nà (2) bắn chim
Cái kim may áo,
Cái giáo đi sấn
Cái khăn bịt trốؑ (3)
Cái nốؑ (4) đi buôn
Cái khuôn đúc bánh.
Cái chén múؑ chè
Cái ve rớt rượu
Rướؑ kiệؑ thật vui.

– Vỗ tay thì cứ một hay hai tiếng đầu của câu: Hai tay mình vỗ vào nhau; còn hai tiếng sau của câu sẽ đưa hay tay mình ra vỗ vào hai tay bạn.

– Đọc hết bài, cùng reo to rồi có thể bắt đầu lại (chơi 2,3 lần).

5. Luật chơi:

– Mỗi người phải đọc một câu, ai nhớ nhầm thì phải phạt (búng tai hoặc lò cò một vòng). Mỗi lượt chơi có một người đọc trước.

– Nhịp điệu phải thống nhất, ai chậm hoặc đưa tay vỗ trượt cũng bị phạt hoặc thua.

- (1) Một thứ quả nhỏ, khi già, vuốt tay thì nổ bung ra.
- (2) Cái nổ
- (3) Cái đầu (tiếng địa phương ở một số nơi miền Trung).
- (4) Cái thuyền nhỏ

47. CHIM BAY, CÒ BAY

1. Tên trò chơi: Chim bay, cò bay

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục.

- Kỹ năng tập di chuyển tập thể theo vòng tròn, kỹ năng thực hiện động tác "bay" của chim.
- Khả năng tập trung chú ý, phản ứng và hành động nhanh, khéo, chính xác và tôn trọng kỷ luật.
- Một số hiểu biết về tự nhiên, các loài vật.

4. Cách chơi:

Chọn một khoảng đất trống, rộng, bằng phẳng và sạch sẽ. Người chơi không hạn chế, ít nhất khoảng 8-10 người.

- Mở đầu, chơi trò oẳn tù tì để chọn một bạn nhất. Bạn này đứng ở giữa, các bạn khác đứng thành vòng tròn xung quanh

Bạn ở giữa vòng tròn đi ngược chiều với các bạn ở ngoài vòng tròn. Mọi người vừa đi vừa cười nói vui vẻ. Bất chợt bạn ở giữa nói "chim bay" rồi ngồi xuống, các bạn khác phải cùng nói "chim bay" rồi nhảy lên, hai tay vung lên cao (giống như chim bay). Bạn nào không làm như vậy mà ngồi xuống thì bạn ở giữa sẽ bị phạt chạy xung quanh vòng tròn một vòng hoặc vào thay bạn ở giữa (qua một số lần) tất nhiên em này phải là người mạnh dạn, nhanh trí. Trò chơi lại tiếp tục.

5. Luật chơi:

- Tất cả cùng đi chuyển dọc, theo vòng tròn. Bạn ở trong đi chuyển ngược chiều với các bạn ở ngoài.

- Bạn ở trong vòng tròn phải thường xuyên thay đổi lời nói về loài vật. Thí dụ: Chim bay, cò bay, trâu bay, cá bay... và phải làm động tác ngược lại với chúng. Thí dụ: Chim bay, thì ngồi xuống, bò bay thì nhảy lên...

- Các bạn ở vòng tròn vừa phải đồng thanh nói câu của bạn trong vòng vừa phải làm động tác đúng với lời nói đó. Thí dụ: Chim bay thì nhảy lên, bò bay thì ngồi xuống.

- Bạn nào làm sai quy định phải phạt. Hình thức phạt tùy mọi người quy định

6. Một số điểm chú ý

- Tốt nhất, cô giáo (hoặc một học sinh cấp 1 lớn đủ trình độ và có uy tín với các bạn) nên làm người hướng dẫn chơi (đứng và đi trong vòng tròn).
- Cô phải giải thích kỹ luật chơi cho các cháu, phải làm mẫu và thử một số lần cho hiểu.
- Thỉnh thoảng nên đổi hướng di chuyển.
- Tất cả người nào làm sai động tác đều phải phạt như nhau.

48. CHƠI CỎ GÀ

1. Tên trò chơi: "Chơi cỏ gà" hoặc "Chơi gà".

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng đập nhanh, đập trúng vào vật đích.
- Sức nhanh và sự khéo léo.
- Hiểu biết về các loài động vật, cây cỏ, thiên nhiên, môi trường....
- Ý thức bảo vệ môi trường, sinh thái.

4. Cách chơi:

- Rủ nhau đi tìm đồ chơi (gà bằng cỏ) ở sân trường, công viên, bờ đê, vườn nhà... Những nhánh cỏ gà mà đầu xù lên thành những búi to (bằng đầu đũa hoặc ngón tay út). Chú ý lấy cả nhánh dài để có chỗ cầm mà "chọi".
- Bắt đầu chơi: người chơi chia thành từng nhóm 2,3 người. Những người này "oản tù tỳ" với nhau, chọn người "bét".
- Người "bét" phải giơ "gà" ra để người kia "chọi" (dang tay quất mạnh gà mình vào cổ gà của bạn).
- Nếu đứt cổ gà của bạn là thắng. Ngược lại, nếu gà mình bị đứt trước là thua. Nếu không đứt được thì đổi lại, tức là phải giơ gà của mình cho bạn kia "chọi" lại. Cứ thế luân chuyển nhau cho đến khi hết gà.

5. Luật chơi:

- Mỗi người tự đi kiếm gà, cố chọn con gà nào "khoẻ" nhất.
- Mỗi người chỉ được quất một lần (hết sức) vào gà của bạn.
- Người thua (có gà bị đứt cổ) phải đưa tiếp con gà khác ra để bạn thắng quất lần thứ hai. Nếu lại đứt cổ gà thì bạn thua lại phải bỏ con thứ ba ra cho bạn kia quất....
- Nếu không quất đứt cổ gà của bạn thì mình phải bỏ gà của mình ra cho bạn kia quất. Cứ thế luân phiên nhau đến khi hết gà hoặc hết thời gian.

6. Một số điều lưu ý:

- Phải quy định: không được cầm sát vào cổ gà; Tay cầm phải cách cổ gà ít nhất 5cm.
- Có thể thi đấu theo thể thức đấu loại rồi vào chung kết. Hai người chơi với nhau, ai thắng được thì tiếp với người thắng của nhóm kia... để cuối cùng có một người nhất trong nhóm, lớp.
- Có thể quy định số gà cho một lần đấu là 3 hoặc 5 con theo thỏa thuận.

49. QUÀNG VAI BẮT TRẠCH

1. Tên trò chơi: Quàng vai bắt trạch

2. Đối tượng chơi: Thanh niên, nam, nữ, chơi từng đôi.

3. Mục đích chơi: Luyện khéo tay, biết cách bắt cá và phối hợp động tác, chống tàn dư tư tưởng phong kiến là "nam nữ thụ thụ bất thân". Nguyên nhân là một trò chơi vui nhộn, giao duyên trong hội làng ở một số nơi ngày xưa.

4. Cách chơi:

- Chọn một số chum hoặc vại vừa đủ lớn cho hai

người cùng quàng vai nhau mà cùng thò một tay phải (nếu cùng quen thuận tay phải) hoặc cùng tay trái vào trong chum được. Trong chum đổ nước (lưng chum hoặc trên lưng chum), thả một vài con cá trạch (hoặc lươn) tùy theo quy định chung.

- Người chơi chuẩn bị tư thế cho thoải mái, chờ hiệu lệnh bắt đầu, cùng khua tay tìm bắt cá. Ai bắt được cá trước là thắng.

- Cũng có thể thi giữa một số đôi cùng lúc xem ai nhanh hơn.

5. Luật chơi:

- Người chơi không được dùng đầu hoặc dùng tay ngăn cản việc bắt cá của nhau.

- Người chơi được phép dùng mọi kỹ thuật bắt cá bằng tay, không bắt buộc theo một kiểu nhất định.

- Khi bắt được cá, phải giơ cao cho mọi người trông rõ, không được để cá nhảy tuột khỏi tay. Nếu cá lại tuột xuống trong chum, phải bắt lại.

6. Đề nghị cải tiến

- Ngày xưa có nơi quy định là một đôi nam nữ. Có nơi có thể sắp xếp một cùng là nam hoặc cùng là nữ, cốt là ngang sức, tự nguyện. Thông thường là cá trạch. Nay có thể mở rộng: Một vai to có thể 3,4 người cùng thò tay thi bắt, có thể cùng một loại cá gì đó.

- Nếu thi giữa các đôi (chum) theo nhiều đợt thì còn có thể tính giờ bằng đồng hồ bấm mà xác định "kỷ lục", thứ bậc giữa các đôi.

50. CHƠI CHIM

1. Tên trò chơi: Chơi chim

2. Đối tượng chơi: Hai người chủ chim hoặc hai nhóm người (phần đông là nam) của hai con chim (đứng đầu là hai chủ chim).

3. Mục đích chơi: Vui chơi giải trí và có lợi cho hun đúc tinh thần thượng võ. Thường được tổ chức trong lúc nhàn rỗi, các dịp lễ hội.

4. Cách chơi:

- Chim chơi thường là một loại họa mi. Nếu là họa mi đất thì khi gặp nhau ít đua hót, ít chơi nhau.
- Chim chơi được huấn luyện riêng từ trước.
- Khi chơi, thường để hai lồng gần nhau để hai chim hót khích nhau. Sau đó để hai lồng sát vào nhau, hai cửa lồng có thể mở thông sang nhau.
- Chim nào ra được nhiều đòn hơn là thắng điểm.

Cũng có con sau một vài lần giáp trận, thua sợ hãi. Chim kia sẽ thắng tuyệt đối.

5. Luật chơi:

– Trước khi chơi, chủ có thể cho chim uống rượu... để kích thích. Như thế không coi là phạm luật.

– Khi chim ra đòn, cấm chủ can thiệp bằng cách gõ vào lồng hoặc kêu la to.

– Trường hợp chim đã thắng tuyệt đối, xông sang lồng của con thua để đánh chết nhau thì chủ chim có thể can thiệp theo thoả thuận chịu thua.

6. Đề nghị cải tiến

Chơi chim thanh nhã hơn chơi gà, nhưng cũng phải kiên quyết chống cá cược thành một thứ cờ bạc. Cũng nên có biểu diễn giới thiệu, phục vụ cho cả tham quan, du lịch; thành lập câu lạc bộ và có chỗ xem chim chơi phù hợp và có trật tự.

Theo tinh thần trên, người ta còn có thể tổ chức nhiều trò chơi chơi nhau như chơi đế, chơi cá...

51. CHƠI GÀ

1. Tên trò chơi: Chơi gà

2. Đối tượng chơi: Giữa hai người hoặc hai nhóm người, phần đông là nam giới, đứng đầu là hai chủ gà.

3. Mục đích chơi: Vui chơi giải trí và có lợi cho việc hun đúc tinh thần thượng võ, thường được tổ chức trong lúc nhàn rỗi hoặc các dịp lễ hội.

4. Cách chơi:

- Mỗi bên chuẩn bị gà (gà chơi ở miền Nam nhỏ hơn gọi là gà tre, đánh rất hăng). Thường là gà đã được chăm sóc và tập luyện ít nhiều từ trước theo một chế độ riêng.

- Trường đấu thường là một bãi đất nhỏ, phẳng phiu, sạch cỏ, có vẽ một vòng tròn, có khi cắm cọc chằng dây, có khi căng vải thô cao 20-30cm hoặc quây cót xung quanh.

- Trọng tài là một hoặc hai người được cả hai bên tín nhiệm hoặc do dân làng cử ra khi lễ hội.

- Trận đấu chia thành từng hồi (hiệp) từ 5 đến 15 phút, giữa hai hồi có nghỉ 5-10 phút để chủ chăm sóc gà (xoa rượu, bóp thuốc, cho ăn uống...).

5. Luật chơi:

– Thường thì hai gà phải ngang cân ngang sức, có khi một con hơi bé hơn, thấp hơn cũng được (miễn là thoả thuận, chấp như bịt cửa, giới hạn đến hồ nào là thắng...)

– Tùy từng vùng có lệ quy định cho phép được gọt cửa cho sắc thêm để có thể đá thủng điều đối phương hoặc ngược lại phải gọt cửa gà cho bớt nhọn, thậm chí cửa (cắt hoặc bịt đi) để gà có thể đấu được nhiều trận.

– Bắt đầu theo hiệu lệnh, từng chủ gà ôm gà thả nhẹ vào vòng đấu hoặc gác hai cổ gà chéo nhau rồi buông tay ra.

– Gà nào chạy ra ngoài vòng là thua (có nơi quy định chỉ thua khi một bên gà sờ lông gáy, kêu eng éc và chạy).

– Gà nào bị đá quỵ, hoặc bị đòn đau, chủ xin thua thì thôi. Có con gà không chịu chạy, quỵ xuống vẫn cứ cố đánh đến chết thì thôi.

6. Đề nghị cải tiến:

Để giữ được truyền thống tốt đẹp, cần cấm cá cược. Nên có tổ chức hơn nữa (trường đấu, luật lệ...) phục vụ tốt cho cả tham quan, du lịch. Tiến với thành lập các câu lạc bộ chơi gà ở các vùng.

52. CHI CHI CHÀNH CHÀNH

1. Tên trò chơi: Chi chi chành chành

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 đọc lời bài ca theo nhịp, kỹ năng nắm bắt nhanh bằng tay.

- Khả năng tập trung chú ý, phản xạ nhanh, khéo léo và tôn trọng luật chơi.

4. Cách chơi:

- Khoảng cách 4,5 người một nhóm, đứng thành vòng tròn (hoặc ngồi). Một cháu xoè bàn tay của mình ra trước mặt các bạn. Các bạn khác cùng đặt một ngón trỏ của mình vào lòng bàn tay của bạn đó.

- Cả nhóm cùng hát bài đồng dao:

Chi chi chành chành.

Cái đánh thối lửa

Con ngựa đứt cương

Ba vương ngũ đế

Cấp kế đi tìm

Ừ à ừ... ập

– Đến câu cuối cùng, cố đọc dài ra, rồi bất chợt nói "ập". Khi đó cả nhóm cùng nhanh chóng rút ngón tay của mình ra, còn bạn kia lại cố nhanh chóng "ập" bàn tay lại để tóm được ngón tay của bạn khác.

– Bạn nào không rút kịp, để bạn kia bắt được ngón tay là bị thua, phải thay người đó, xoè tay ra để các bạn đặt ngón tay vào. Trò chơi lại tiếp tục từ đầu.

5. Luật chơi:

– Có thể chỉ định bạn bè xoè tay lần đầu (hoặc cho xung phong). Về sau ai thua thì phải đổi vai chơi.

– Chỉ được rút tay hoặc "ập" khi đọc lời ca đến chữ cuối cùng (chữ ập). Ai rút trước nhiều lần (2,3 lần chẳng hạn) thì cô có thể phạt làm bạn xèo tay. Nên có một lần nhắc đích tên trước.

– Phải để nguyên ngón tay từ đầu cho đến khi bạn kia nắm tay lại, không được "nhấp nhúm" khi bạn hát.

– Khi tay đã bị bắt, không được dùng sức rút ra nữa.

– Nếu không bắt được ngón tay của bạn nào thì bạn đó tiếp tục phải xoè tay để các bạn chơi tiếp.

– Nếu cùng một lúc bắt được hai tay trở lên thì các bạn đó phải oẳn tù tì với nhau, bạn nào thua phải vào thay người xoè tay.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Có thể chỉ bạn xoè tay hát bài đồng dao, các bạn khác tập trung chú ý để rút tay kịp thời mà không hát.
- Nên quy định: Tất cả mọi người đều dùng tay phải của mình để chơi.
- Người xoè tay cố đọc thật dài chữ cuối cùng để thêm hồi hộp và tăng tính bất ngờ của động tác "ập" tay.
- Cuối buổi chơi có thể sơ kết ai bị bắt tay nhiều nhất, ai ít nhất để động viên.

53. RAM, RAM, RÍP (Ma-Lai-Xi-A)

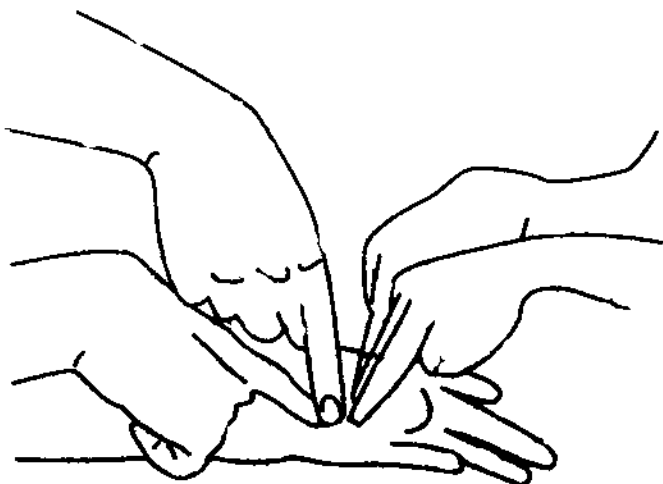
Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Từ 3 đến 8 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Một em chìa tay ra phía trước, lòng bàn tay ngửa và phẳng. Em và các em khác đặt đầu ngón tay trở vào lòng bàn tay em. Sau đó tất cả cùng nói: "Ram, ram, ríp".

Nói "ríp" xong, em chìa tay nhanh chóng nắm bàn tay lại và cố bắt được một ngón tay của những em kia trước khi họ rút tay ra khỏi bàn tay em.

Em bị bắt ngón tay là em thua. Nếu có hai ngón tay bị bắt trở lên, trò chơi lặp lại để chọn một em thua.

Các ngón tay trong tư thế chuẩn bị để người chơi nói "Ram, ram, ríp".



Các ngón tay trong tư thế chuẩn bị để người chơi nói "Ram, ram, ríp".

54. CÁ VÀ ẾCH (Nê-Pan)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi - Một đôi hay nhiều đôi chơi - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

1. Chủ định chơi:

Người đánh cá bắt được cá.

2. Cách chơi

Phần 1:

Một em là người thách đấu. Ngón trỏ tay phải của em là "cá" ngón cái tay phải của em là "ếch". Một em khác là người bắt.



"Cá" bị tóm. Em thách đấu chuyển "Cá" thành "ếch"



Bắt phải "ếch"

Em thách đố giờ tay, lòng bàn tay hướng về phía người bắt, ngón trỏ là "cá" ở tư thế thẳng đứng. Em di chuyển ngón trỏ của mình từ bên này sang bên kia thật nhanh; nhắc đi nhắc lại: "Cá..cá...cá...". Đồng thời giữ bàn tay thật yên.

Em bắt cố bắt "cá" tay phải. Khi bàn tay em bắt lại gần "cá", em thách đố nhanh chóng chuyển "cá" (ngón trỏ) thành "ếch" (ngón cái), em giữ ngón cái ở tư thế thẳng đứng. Nếu em bắt tóm được "cá" (ngón trỏ) thì em thắng. Em thách đố phải chọn một hình phạt (xem phần 2) Nếu em bắt không được "cá" mà bắt phải "ếch", em sẽ bị mất lượt và phải chọn người bắt cá khác.

Phần 2: Người thắng lựa một trong hai hình phạt. Nếu lựa hình phạt thứ nhất, em hỏi người thua: "Kim hay chỉ?". Nếu lựa hình phạt thứ hai, em hỏi người thua: "Xay lúa hay giã gạo?". Sau đó người thắng thực hiện hình phạt mà người thua đã chọn.

Hình phạt thứ nhất: "Kim hay chỉ".

Kim: Người thắng nắm chặt ngón trỏ của người thua bằng tay trái rồi dùng ngón trỏ và ngón cái tay phải cấu đầu ngón trỏ em kia một cái.

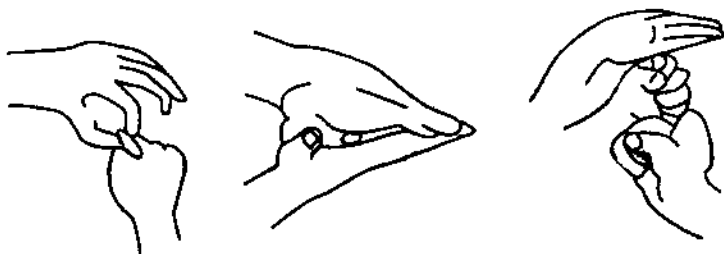
Chỉ: Người thắng lẩn ngón trỏ của người thua ở giữa hai lòng bàn tay của mình. Lối lẩn như thế người xoắn chỉ.

Hình phạt thứ hai: "Xay lúa hay giã gạo".

Xay lúa: Người thắng nắm lấy ngón trỏ của người thua trong lòng bàn tay trái là xoay tròn lòng bàn tay phải của mình trên đầu ngón trỏ của người kia.

Giã gạo: Người thắng nắm lấy ngón tay trỏ của người thua trong nắm tay trái và dùng lòng bàn tay phải đánh xuống đầu ngón tay như người ta dùng búa.

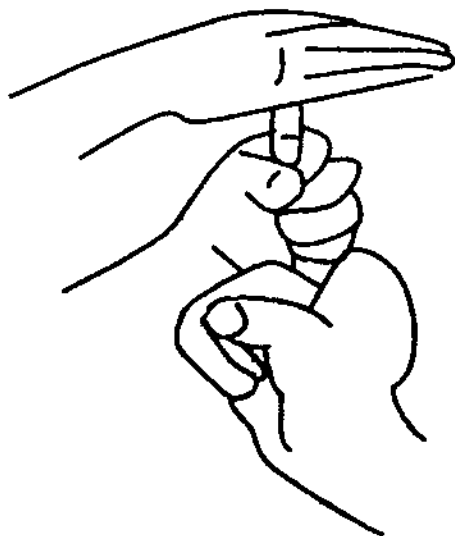
Các hình phạt:



Kim

Chỉ

Xay lúa



Giã gạo

55. BẮT CHẬP LÁ TRE

1. Tên trò chơi: Bắt chap lá tre

2. Đối tượng chơi: Thiếu niên nhi đồng nam nữ; chơi từ vài ba người trở lên.

3. Mục đích chơi: Giáo dục các kỹ năng di động (chạy, đuổi...) nhanh nhẹn, khéo léo kết hợp với bồi dưỡng một số từ mới theo âm vần và nhịp.

4. Cách chơi:

Gần giống như chơi "Chi chi chành chành" để "đi trốn đi tìm".

Đầu tiên tất cả người chơi xúm lại một chỗ, một người làm "cái", xòe bàn tay ngửa ra, tất cả mọi người phải để ngón tay trỏ của mình vào lòng bàn tay người làm cái (các ngón khác nắm chụm lại). Người làm cái đọc bài:

Ừ à ù ập

Bắt chap lá tre

Bắt đề lá muống

Bắt cuống lên hoa

Bắt gà mổ thóc

Bắt học cho thông
Cày đồng cho sớm
Nuôi lợn cho chăm
Nuôi tằm cho rỗi
Dệt cửi cho mau
Nuôi trâu cho mập
Ừ à ù ập.

Đọc to, có thể nhanh nhưng phải đủ. Đến tiếng "ập" cuối cùng, người làm cái nắm bàn tay lại, bắt được ngón trỏ của ai thì người đó phải bịt mắt để những người khác đi trốn. Chơi tiếp như trò "đi trốn đi tìm".

5. Luật chơi:

– Người chơi phải thật thà để đầu ngón tay trỏ của mình vào giữa lòng bàn tay người làm cái. Không được để ở rìa hoặc dùng ngón út hay ngón cái để vào hoặc để vào rồi ngược lại rút ra (dứ dứ). Có nghĩa là không được giật ngón tay ra trước khi người làm cái đọc đến tiếng "ập".

– Khi bịt mắt để mọi người trốn phải thật thà (không ti hí, không đếm bỏ số. ..)

56A. NU NA NU NỔNG

1. Tên trò chơi: Nu na nu nống

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Kỹ năng nhảy lò cò, kỹ năng đọc thơ kết hợp đếm số và ước tính nhanh đúng.
- Sức bật và sự khéo léo.
- Tinh thần tập thể, đoàn kết.



4. Cách chơi:

- Số người chơi không hạn chế, ít nhất khoảng 4-5 người. Nếu đông có thể chia thành từng nhóm cùng chơi
- Người chơi ngồi sát nhau, thành hàng ngang, hai chân duỗi thẳng ra phía trước (theo tranh dưới)
- Dùng trò "oẳn tù tì" để chọn bạn làm "cái". Bạn này ngồi giữa hàng vừa hát bài đồng dao vừa đập nhẹ vào một chân của các bạn.

Lời bài ca (cổ):

Nu na nu nống
Cái trống nằm trong
Con ong nằm ngoài
Củ khoai chấm mật
Phật ngồi Phật khóc
Con cóc nhảy ra
Con gà tú hụ
Bà mụ thổi xôi
Ông tôi nấu chè
Tè he ống rụt (1)

Hoặc lời khác (mới):

Nu na nu nống
Đánh trống phất cờ

Mở hội thi đua
Thi chân đẹp dễ
Chân ai sạch sẽ
Gót đỏ hồng hào
Không bắn tí nào
Được vào đánh trống.

- Mỗi tiếng đập vào một chân theo thứ tự từ phải sang trái rồi từ trái sang phải.
- Câu cuối cùng trúng vào chân ai thì người đó phải rút chân lại trước khi bị đập vào.
- Nếu bạn đó không kịp rút chân, bị "cái" đập vào chân thì phải lò cò một vòng quanh các bạn rồi ngồi vào chỗ cũ, chơi tiếp.
- Nếu bạn đó kịp rút chân thì chơi lại từ đầu, cứ thế đến khi hết cuộc chơi.

5. Luật chơi:

- Cả nhóm cùng đọc bài ca nhịp nhàng, theo vần, điệu. Bạn làm cái vừa đọc vừa đập vào từng chân một, mỗi từ ứng với một chân.
- Bạn làm cái không được bỏ sót chân nào hoặc "nhảy cóc", bỏ qua một chân nào.
- Bạn nào không kịp rút chân, bị phạt phải nhảy lò cò một vòng (không được đi hoặc chạy).

6. Một số cải tiến:

- Bạn làm cái có thể bắt đầu từ một chân bất kỳ, sau đó theo luật từ trái qua phải hoặc từ phải qua trái.
 - Phải phạt bạn nào chơi ăn gian. Thí dụ: Ai đếm bỏ sót hay nhảy cóc qua một chân hoặc rụt chân quá sớm... thì phải nhảy lò cò một vòng.
 - Mỗi lần chơi chọn một bạn làm "cái".
 - Chỗ chơi phải bằng phẳng để tránh nhảy bị vấp ngã.
-

(1) Còn có một số nơi hát khác (dị bản)

56B. TRỒNG ĐẬU TRỒNG CÀ

(Giống như Nu na nu nống)

- 1. Tên trò chơi:** Trồng đậu, trồng cà
- 2. Đối tượng chơi:** Các cháu nhỏ 3-5 tuổi; chơi tập thể từ vài ba cháu
- 3. Mục đích chơi:** Vui chơi tập thể đồng thời đọc bài đồng dao. Qua đó biết được tên một số cây ăn quả gần gũi và giáo dục tình cảm yêu những cây trồng có lợi cho thiên nhiên.
- 4. Cách chơi:**

Cùng giống như khi các cháu chơi "Nu na nu nống". Đại thể các người chơi ngồi thành hàng dài, hai chân duỗi thẳng ra thành hàng bên cạnh nhau rồi một em ngồi đầu vừa đọc to vừa ngân nga bài sau:

Trồng đậu, trồng cà
Hoe hoe hoa khế
Khế ngọt khế chua
Cột đình cột chùa
Hai tay ôm cột
Cây cam cây quýt

Cây mít cây hồng
Cành đa cành nhãn
Có chân thì rụt

Vừa đọc vừa đập tay vào đùi mình rồi lần lượt đến đùi bạn mỗi tiếng một đập, hết vòng thì quay lại, đến tiếng "rụt" cuối cùng phải vào chân ai thì người đó được rụt chân ấy lại.

Có thể đổi người tiếp hoặc người ngồi giữa hay ngồi cuối lại bắt đầu đọc bài đồng dao và đập tay.

5. Luật chơi:

- Người trưởng trò phải đọc đúng bài đồng dao và đập tay đúng thứ tự từng lượt chân, không nhầm lẫn, không xáo trộn hoặc cách quãng.
- Đọc to, đồng dục cho vui, rõ.
- Một người đọc, những người khác kiểm tra, không được làm mất trật tự.
- Ai được rụt chân thì reo to cho vui.
- Ai được hai chân rụt trước thì nhất.

57. A-TA-LI-TAN (Ap-Ga-Ni-Stan)

Trò chơi của các em trên 5 tuổi - Số người chơi chừng 10 người - Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Không cần dụng cụ

Các em ngồi thành một vòng tròn. Một em được chọn để đọc bài đồng dao. Em này đi quanh vòng tròn, vừa đọc bài đồng dao vừa đập nhẹ vào vai từng người. Cứ mỗi nhịp của bài là một đập, bài hát có 15 nhịp là 15 đập. Em nào bị đập đúng câu cuối thì đứng dậy. Em này thành đội trưởng. Nếu cần xếp thứ tự chơi thì trò chơi lặp lại.

Bài đồng dao phần lớn là những từ tượng thanh, tạm dịch là

Bé đang ngủ ngon
Bàn chân đầy bụi
Ồ chú khỉ con
Đâu rồi lũ ngựa?
Ở trong ruộng lúa
Ta cười nhạo mi
Bầy quạ bay đi
Cánh đồng còn đó
Bàn chân bé nhỏ
Đứng lên, đứng lên

58. HỘI ĐỒNG TỔNG CỐC

1. Tên trò chơi: Hội đồng tổng cốc

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

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục:

- Rèn luyện thính giác; năng lực tập trung chú ý và phán đoán.
- Biết bình tĩnh, không chế sự hồi hộp, giữ bí mật và phối hợp đồng đội.

4. Cách chơi:

- Chơi ở bất cứ chỗ nào, không cần sân bãi rộng. Người chơi không hạn chế.
- Người dùng cách oản tù tỳ hoặc lấy người xung phong hoặc bằng cách chỉ định một người vào nhắm mắt và một người làm trọng tài, điều khiển "hội đồng".
- Người chơi đứng thành vòng tròn, sát vai nhau. Người điều khiển đứng ngoài; người nhắm mắt đứng ở giữa vòng tròn (mắt nhắm, cúi đầu, hai tay chống trên hai gối). Những người xung quanh dùng tay khẽ đập vào đầu bạn đứng giữa. Bạn đứng giữa mở mắt, tìm bạn nào vừa gõ vào đầu mình. Nếu tìm đúng thì bạn đó phải

vào thay; còn không tìm được đúng thì vẫn phải nhắm mắt, chơi tiếp.

5. Luật chơi:

- Người tìm được không mở mắt khi chưa được phép của trọng tài. Không được "mất ti hí".

- Những người xung quanh không được "chỉ điểm" cho người đi tìm. Ai "chỉ điểm" bị bắt phải vào thay.

- Người điều khiển chơi chỉ phát lệnh chơi khi thấy mọi người đã sẵn sàng và xử phạt người nào chơi không đúng luật.

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Nên thay việc đập vào đầu bằng đập nhẹ vào vai. Chỉ được đập nhẹ mà không được cấu, véo, cào...

- Trong một lần chơi có thể chỉ hai bạn nào đó được đập vào vai bạn bị mất để tăng khả năng đoán đúng của bạn này. Nếu người chơi đông thì có thể có 3,4 người đập...

- Nên quy định: Những người đứng trong vòng tròn có thể dùng một tay quàng qua lưng nhau, vừa đung đưa, vừa cười nói vui vẻ khi bạn kia mở mắt đi tìm.

- Sau 3 lần chơi mà không tìm được người đập vào mình thì thay người khác. Có thể cho "xung phong" hoặc "oản tù tỳ" để chọn hoặc chỉ định.

59. AI VỪA ĐI QUA (Xanh-Ga-Po)

Trò chơi của các em trên 7 tuổi. Từ 5 đến 10 em chơi
- Chơi trong nhà hoặc ngoài trời - Dụng cụ chơi: Một cái khăn để bịt mắt.

1. Chủ định chơi:

Người bịt mắt nhận ra được vai mà người chơi đã đóng.

2. Cách chơi

Các em chọn một em làm người bắt và một người khác làm người gọi. Người bắt ngồi trên ghế hoặc dưới đất. Người gọi đứng đằng sau người bắt. Các em khác đứng về phía người gọi, làm thành một hàng.

Người gọi dùng tay hoặc khăn bịt mắt người bắt. Sau đó người gọi nêu một nhân vật nào đó để đóng vai, chẳng hạn một bà cụ què chân. Người gọi chọn một em đóng nhân vật này. Em này đi đến trước người bị bịt mắt và đóng vai nhân vật đã nêu.

Sau đó người gọi lại nêu tiếp một nhân vật khác, ví dụ một người đàn ông to béo và chọn một em khác đóng vai này. Em được chỉ định đến trước người bị bịt mắt và đóng vai của mình.

Người gọi tiếp tục nêu những nhân vật khác cho đến lúc tất cả các em đều lần lượt đóng mỗi em một vai.

Sau đó người gọi cởi khăn cho người bị bịt mắt và bảo người này tìm các nhân vật, ví dụ như vai "người đàn ông béo chằng hạn" Người bị bịt mắt được đoán ba lần. Nếu đoán đúng em được đổi vị trí cho em bị đoán ra, em này sẽ bị bịt mắt. Nếu đoán sai, em phải bị bịt mắt lần nữa.

60. KÉO XÈNG

1. Tên trò chơi: Kéo xèng

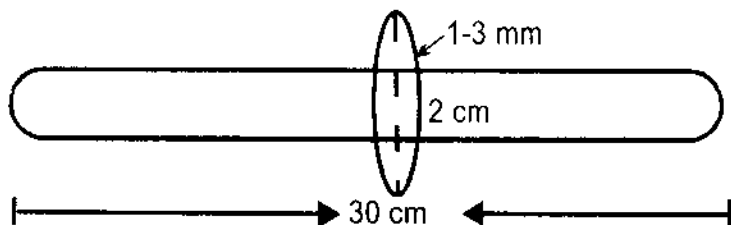
2. Đối tượng chơi: Chủ yếu là nhi đồng, thiếu niên (học sinh cấp 1 và cấp 2)

3. Mục đích chơi: Khéo tay và vui giải trí

4. Cách chơi:

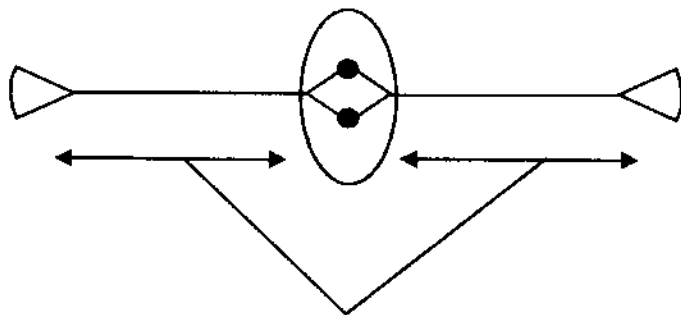
Lấy một miếng gỗ tròn (hoặc kim loại mỏng) có đường kính khoảng 5-7cm độ dày 1-3mm, giữa đục hai lỗ nhỏ cách nhau khoảng 2cm, đủ để xuyên qua một vòng dây bằng gai, ni lông... khó đứt (tốt nhất là dây dù) với đường kính 0,25-0,50mm (theo hình vẽ) dài khoảng 30-35cm. Cũng có thể lấy nắp chai bia đập dẹt ra để làm vòng tròn quay.

Bắt đầu chơi, dùng từng đôi ngón tay cái và trỏ lồng vào từng bên vòng dây sao cho đồng xèng ở đúng giữa đoạn dây. Sau đó, quay vòng dây đó (theo chiều bánh xe đạp đang đi) quấn chặt vào nhau như dây thừng. Đến lúc đã thấy hơi chặt không quấn được nữa thì để chùng dây, rồi từ từ kéo ra dần cho mở gần hết nút quấn, sau lại co vào, để cho dây quấn lại (như kiểu kéo đàn ắc - cóóc).



5. Luật chơi:

Đây là trò chơi cá nhân tự chơi là chính, hầu như không có đua tranh đồng đội. Chỉ cốt xem cái xèng của ai quay ít hơn, phát ra tiếng kêu xè xè, vo vo và trông đẹp mắt vì có nhiều màu sắc và tua viền.



Hai đoạn dây luôn luôn co vào và kéo ra đồng thời.

6. Đề nghị

Có thể cải tiến mẫu mã cho đẹp, bền và tiện lợi rồi sản xuất bán đại trà cho trẻ em chơi.

61. THẢ ĐIỀU

1. Tên trò chơi: Thả điều

2. Đối tượng chơi: Nhi đồng lớn và thiếu niên (có thể cả thanh niên và người lớn cùng tham gia)

3. Mục đích chơi: Rèn tập sự khéo tay (vót nan, uốn nan, dán giấy...), tính toán và điều khiển (cân bằng cánh điều; lựa chiều hướng gió, sức gió; kéo thả dây điều...). Ngoài ra còn bồi dưỡng tình yêu thiên nhiên và quê hương, giúp di dưỡng tinh thần

4. Cách chơi:

Trước hết cần chuẩn bị làm điều. Hội chơi có thể thống nhất trước một số điểm như: Không hạn chế kích thước điều, không quy định vật liệu làm điều, dây điều... thậm chí có thể không bó buộc làm một kiểu điều như nhau. Tùy theo hoàn cảnh và điều kiện sẽ quy định cách chấm điểm khi thi và các chi tiết luật chơi sau này.

Ngoài ra cần chọn bãi thả điều để thống nhất chỗ đứng, điểm xuất phát, đường chạy thả điều, chỗ buộc điều, thứ tự vào thả điều. Chú ý điều kiện an toàn khi chạy điều.

Mỗi cánh điều có một nhóm hai người dự cuộc chơi.

Đến ngày giờ thích hợp theo hẹn trước, các nhóm tập trung tại địa điểm đã chọn.

Theo thứ tự đã sắp xếp, lần lượt các nhóm vào thả điều. Nếu bãi rộng, có thể 2-3 nhóm cùng một lúc vào một đợt thả điều theo hiệu lệnh chung.

5. Luật chơi:

1. Chấm điểm hơn kém thua được

Cần bản nhất là cùng một quãng đường chạy thả điều cùng một thời gian không hơn kém nhiều lắm, điều nào bay lên được (đậu) lên cao hơn và ổn định hơn (không bỏ nhào xuống hoặc đảo nhiều...) thì thắng. Nếu điều khiển vụng, làm rối điều với nhau thì bị trừ điểm hoặc bị loại.

2. Để khuyến khích tài năng, có thể đặt thêm các tiêu chuẩn cho cùng kiểu điều nhưng xem ai to đẹp, trang trí tốt hoặc có kiểu điều sáng tạo hơn (điều con chim, điều cánh bướm, điều con rồng, điều hộp, các hình thập tự đồ....).

Nếu có các bảng tiêu chuẩn riêng, có thể xếp hạng riêng rồi cuối cùng cần tổng hợp chung.

3. Để giữ gìn trật tự và bồi dưỡng ý thức tổ chức kỷ luật, có thể đặt thêm nội quy như không được tự ý gây lộn xộn, cãi trọng tài, gây xích mích.

4. Trong các cuộc thi này, cần có một ban chấm thi gồm một số người lớn có kinh nghiệm và uy tín bình xét. Đừng đâu có thể là một cụ già thôn, hay một cán bộ phụ trách thiếu niên hoặc một giáo viên có hiểu biết và ham thích.

62. ĐẬP NIÊU

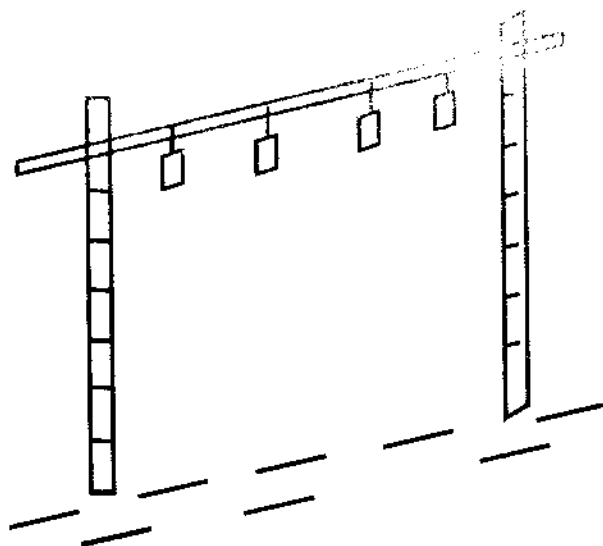
1. Tên trò chơi: Đập niêu (nội).

2. Đối tượng chơi: Có thể chơi rộng rãi cho nhiều hạng người lớn, bé, nam, nữ, thường tổ chức trong ngày tết, lễ.

3. Mục đích chơi: Chủ yếu rèn luyện khả năng định hướng không gian chính xác và vui chơi giải trí,

4. Cách chơi:

– Trên một bãi đất rộng, đất bằng phẳng, có trồng một khung tre, gỗ chắc chắn hình chữ nhật, thường cao độ 5-7m. Trên thanh ngang của khung có treo một số nôi đất nhỏ (ngày nay có thể thay bằng ống bơ, quả bóng, quả bông, quả dừa...). Có nơi treo trên dây bắc ngang hoặc trên tường hay để trên bàn (hình vẽ bên)



- Dây treo bảo đảm chắc chắn.
- Người chơi đứng một hàng ngang theo vạch, cách khung tre treo nôi khoảng 10m hoặc hơn nữa thì càng khó.
- Từng người được bịt mắt cẩn thận và cầm một cái que, gậy có chiều dài đủ để giơ lên đập trúng được vào nôi (ống bơ) treo.
- Mỗi lần có thể từ một đến vài người, sao cho khỏi quá đông, tránh va đập vào nhau ở chỗ đất quá hẹp.
- Khi có hiệu lệnh bắt đầu, người chơi (đã bịt mắt) tiến về phía khung tre treo nôi (ống bơ); tự đoán định vị trí và quyết định giơ gậy lên đập một cái (chứ không khua khua gậy). Nếu trúng nôi thì được thưởng một phần thưởng nhất định, hoặc tính điểm. Đập trượt thì

mất lượt ngay. Nếu hết thời gian quy định mà vẫn chưa đập thì cũng mất lượt.

5. Luật chơi:

- Đảm bảo trung thực, người chơi phải bị bịt mắt đúng quy cách (có kiểm tra). Sau khi bị bịt mắt rồi, người chơi không được động tay đến khăn bịt.

- Đảm bảo động tác đoán định đi và đập cho chính xác. Người xem không được mách bảo cho người chơi chỉnh lại hướng đi, dừng lại hoặc đập thắng, đập nghiêng... Cũng có thể cho mách bảo nhưng quy định thời gian hoàn thành quá thì không được tính.

- Các nôi nên treo đủ xa nhau để các người chơi không đập lẫn của nhau.

63. GẤY CHUN

1. Tên trò chơi: Gậy chun

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

Hai bạn chơi với nhau hoặc chơi theo "phe" mỗi "phe" 2-3 bạn.

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Sự khéo léo, nhanh nhẹn chủ yếu của bàn tay; khả năng tập trung chú ý
- Tính kiên trì, bền bỉ, cẩn thận, tỉ mỉ.
- Khả năng sáng tạo, sáng kiến.
- Tính trung thực, tinh thần tập thể.

4. Cách chơi:

- Mỗi bạn chuẩn bị 10 cái chun vòng (mua những dây chun để gói hàng hoặc cắt từ săm xe đạp hỏng) đường kính khoảng 3cm. Chọn chỗ bằng phẳng để chơi.
- Dùng trò "oẳn tù tì" hoặc "xi xăng xô" để chọn làm "cái".
- Bạn làm "cái" được "đi" trước. Đầu tiên, bạn này thu hết số chun của các bạn cùng chơi lại, tung mạnh trên mặt đất (hoặc mặt bàn, trên giường...) sao cho những vòng chun này nằm rời rạc, mỗi nơi một chiếc.
- Dùng ngón tay gẩy vòng chun này lên vòng chun kia, sao cho hai vòng đó chồng lên nhau (đề lên nhau). Nếu hai vòng đó đề lên nhau thì được "ăn" (cầm lấy cả hai vòng làm "của") rồi lại gẩy vòng khác.... Cứ tiếp tục như vậy đến khi nào "hỏng" thì bạn khác được chơi.
- Bàn này lại vợ tất cả số chun còn lại tung trên mặt đất rồi bắt đầu gẩy chun.... Nếu "hỏng" lại đến bạn kia chơi... Trò chơi cứ thế tiếp tục cho đến khi hết chun. Ai được nhiều vòng chun hơn là thắng (xét theo từng lần chơi hoặc toàn cuộc chơi)

5. Luật chơi:

- Vòng chun phải đều nhau, có hình tròn tương đối và bằng cao su.
- Mỗi lần chơi, mỗi người chỉ được tung chun một lần.
- Hai vòng chun phải đè lên nhau (chồng lên nhau nhưng không cần trùng hoàn toàn) mới được ăn. Nếu chỉ chạm vào cạnh nhau thì coi như "hổng", bạn kia được đi.
- Khi gậy chun mà tay chạm vào một vòng chun khác thì coi như "hổng".

6. Một số đề nghị cải tiến:

- Nên chọn chỗ chơi sạch sẽ, bằng phẳng, ít bụi bẩn và ít người qua lại. Sạch sẽ và tốt nhất là chơi trên giường, bàn hoặc sàn nhà sạch.
- Cần giao hẹn trước, chơi mà ăn gian, cãi nhau thì không chơi nữa. Có quy định chơi mấy ván. Sau từng đợt đó lại thoả thuận thêm.

*** Chú ý:** Còn có một số biến dạng của trò chơi này. Đó là các trò đánh búng, đánh gậy, đánh khía.

*** Cách chơi như sau:** Hai bạn chơi với nhau hoặc bốn bạn, sáu bạn... chia làm hai phe. Mỗi bạn chuẩn bị từ (5-10 hạt gạo hoặc hòn sỏi, hạt bưởi...). Chọn chỗ chơi trên mặt bàn, nền nhà, nền sân.... Chia đều số hạt của "cả làng" cho mỗi người. Từng người đặt tất cả số hạt của mình xuống đất rồi lấy tay cố nắm tất cả vào lòng

bàn tay. Bạn nào có nhiều hơn sẽ được đi trước (được làm "cái"). Nếu thấy phức tạp thì dùng cách "oẳn tù tì".

Bạn làm "cái" thu hết số hạt của cả làng rồi rung lên (rải ra) trên mặt bàn để búng. Dùng ngón tay trở vạch một vạch giữa hai hạt đó rồi búng hạt nọ vào hạt kia, nếu trúng vào nhau mà không chạm vào những hạt khác thì được "ăn" cả hai hạt đó, lại tiếp tục búng hai hạt khác. Nếu khi vạch giữa hai hạt mà chạm tay vào một hạt nào đó hoặc khi búng lại chạm vào hạt khác hoặc búng không trúng thì mất lượt đi, bạn kia được đi. Cứ thế đổi nhau đến khi hết quân trên bàn. Nếu chơi theo phe thì lần lượt từng người trong phe đi, sau đó đổi cho phe kia.

64. CẤP CUA

1. Tên trò chơi: Cấp cua

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

Hai, ba bạn chơi với nhau trong cùng một nhóm

3. Mục đích chơi: Góp phần giáo dục

- Sự khéo léo nhanh nhẹn (chủ yếu của hai bàn tay)

- Tính kiên trì, tỉ mỉ, cẩn thận

4. Cách chơi:

- Mỗi bạn chuẩn bị khoảng 10 hòn sỏi, hay nút bia, hạt gấc.... và chọn chỗ bằng phẳng, sạch sẽ để chơi. Mỗi hòn sỏi được coi là "một con cua",

- Dùng trò "oẳn tù tì" để xác định bạn làm "cái"

- Bạn làm "cái" được đi trước. Bốc tất cả số sỏi của các bạn rồi tung ra sao cho thua. Úp hai bàn tay vào nhau, các ngón tay đan nhau thành một khối, chỉ để hai ngón trỏ duỗi thẳng làm "càng cua". Dùng hai "càng cua" đó cắp từng hòn sỏi để sang một bên làm của riêng. Khi "cắp" không được chạm tay vào hòn sỏi khác. Nếu chạm thì mất lượt đi, bạn khác được chơi.

Cứ thế đổi nhau cho đến khi hết số "cua" thì thôi. Mỗi bạn tự đếm số "cua" của mình. Ai nhiều "cua" hơn là thắng. Chơi lại ván khác đến khi chán thì thôi.

5. Luật chơi:

- Mỗi bạn đều phải vơ hết số "cua" trên sân để tung lên cho rơi tự nhiên xuống sân chơi, không được tung liên hai lần (tung lại).

- Phải đan tất cả các ngón tay vào nhau và khép chặt lại chỉ được duỗi hai ngón tay trỏ để làm hai "càng cua".

- Khi "cắp" mà để chạm càng, tay vào "con cua" khác là bị mất lượt, bạn kia được chơi tiếp.

- Nếu đang "cấp cua" mà để cua rơi thì cũng mất lượt đi.
- Hết một ván thì đếm cua ai nhiều hơn là thắng. Bạn thắng được làm "cái" trong ván sau.

6. Một số điểm chú ý

- Cần nhắc các cháu chọn chỗ chơi sạch sẽ, thoáng mát, chuẩn bị "cua" cho tốt (những hòn sỏi nhẵn, sạch...) Tốt nhất là chơi trên chiếu, bàn, nền nhà sạch....
- Rèn luyện cách đếm từ 1 đến 20 cho các cháu. Đếm đủ, đúng không "ăn gian".
- Nhắc các cháu kỹ thuật "cấp" để vừa không chạm tay vào "cua" khác vừa để giữ chặt cua, tránh bị rơi.
- Trước khi chơi, cô nên dẫn chuyện về những con cua đồng về những bác nông dân thường đi bắt cua.

MỤC LỤC

Lời nói đầu	5
1. Thi chèo trũng	7
2. Về nhà	9
3. Bơi, lặn bắt vịt	10
4. Nhảy dây	12
5. Giã chày một	14
6. Trò chơi "nhảy ô"	17
7. Nhảy ô (Áp -Ga-Ni-Xtan)	22
8. Lò cò	25
9. Nhảy bị	29
10. Chống nự chống hoa	30
11. Nhảy cao (Miến Điện)	33
12. Hồ vượt hồ (Thái Lan)	37
13. Chanh chách, chanh chách	40
14. Dung dăng dung dẻ	42
15. Xỉa cá mè	44
16. Đi vòng	46
17. Cà kheo	48

18. Bập bênh	50
19. Cờ chân chó	51
20. Cờ đi đường	54
21. Cờ tam giác	56
22. Cờ lúa ngô	58
23. Cờ ngũ hành	61
24. Cờ người	63
25A. Cờ hùm	65
25B. Cờ nê -pan (Nê-Pan)	68
25C. Nê-ren-chi (Xri-Lan-Ca)	73
26A. Ô ăn quân	76
26B. Gieo thoi (Triều Tiên)	79
27. Tam cú	83
28. Tổ tôm	88
29. Oản tù tỳ	90
30. Người chỉ huy, con hổ, người lính (Miến Điện)	91
31. Trum, trum pát (Xanh-Ga-Po)	93
32. Gauy, ba uy, bo (Cái kéo, Đá, Vải) (Triều Tiên)	95
33. Oan, tu, dum (Ma-Lai-Xi-A)	98
34. Hồ đào (I - Ran)	100
35. Xu-Ca-tan (Phi-Lip-Pin)	101

36. Sấp hay ngựa (Pa-Ki-Xtan)	102
37. Chạy đến nhà (Nhật Bản)	103
38. Đốt pháo	106
39. Tập tâm vòng	108
40. Tay bắt chéo (Xri-Lan-Ca)	109
41. Ngón dài, ngón ngắn (Miến Điện)	110
42. Que ngắn, que dài (Thái Lan)	111
43. Chuột chũi trên đồng cỏ (Thái Lan)	112
44. Bông hoa trong nắm tay (I-Ran)	114
45. Sai mâm	115
46. Vốt hột nổ	117
47. Chim bay, cò bay	119
48. Chọi cò gà	121
49. Quàng vai bắt trạch	123
50. Chọi chim	125
51. Chọi gà	127
52. Chi chi chành chành	129
53. Ram, ram, ríp (Ma-Lai-Xi-A)	131
54. Cá và ếch (Nê-Pan)	132
55. Bắt chập lá tre	136
56A. Nu na nu nống	138

56B. Trồng đậu trồng cà	142
57. A-ta-li-tan (Ap-Ga-Ni-Stan)	144
58. Hội đồng tổng cốt	145
59. Ai vừa đi qua (Xanh-Ga-Po)	147
60. Kéo xèng	148
61. Thả diều	150
62. Đập niêu	152
63. Gảy chun	154
64. Cắp cua	157

64 TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG DÂN GIAN

(VIỆT NAM VÀ CHÂU Á)

Tập 2

NHÀ XUẤT BẢN THỂ DỤC THỂ THAO

7 Trịnh Hoài Đức - Hà Nội - ĐT: 04.8456155

Chi nhánh: 48 Nguyễn Đình Chiểu- Quận I

TP. Hồ Chí Minh – ĐT: 08.8298378

Chịu trách nhiệm xuất bản

ĐỖ NGỌC MẠCH

Biên tập: NAM DƯƠNG

Trình bày: KIM CHI

Vẽ Bìa: ĐỨC TÀI

Số đăng ký KHXB: 13-2006/CXB/186-354/TDĐT
In 1000 cuốn khổ 14,5 x 20,5 cm tại Công ty in Hữu Nghị
In xong và nộp lưu chiểu Quý II năm 2006 <http://hocto.org>

64

Trò chơi vận động dân gian



64 trò chơi vận động dân gian T.2



1008090000001

18,000

<https://tieulun.hopto.org>

Giá: 18.000 đ