

LỜI NÓI ĐẦU

Tôi xin chân thành cảm ơn vị ân nhân của tôi, đồng thời cũng là một Trưởng Hướng Đạo đã gởi cho tôi rất nhiều sách Hướng Đạo và bốn cuốn trò chơi.

Đề đền đáp lại tấm lòng rộng mở đó, tôi cố gắng dịch dần những cuốn hữu ích cho một số Trưởng – Nữ cũng như nam, bắt đầu bằng cuốn “Trò Chơi Cho Sói Con” của chi Vera Backlay.

Tôi biết tôi dịch cũng không “thoát “ lắm, nhiều chỗ tôi dịch theo ý để cho dễ hiểu, hơn là dịch nguyên văn tiếng Pháp.

Tôi cũng xin nhắc lại lời nói đầu của tôi khi dịch Truyện Rừng Xanh là “có còn hơn không” để Anh Chị Em có sách tham khảo.

Lần này, tôi xin cống hiến bản dịch cuốn “Trò Chơi trong phòng” do Trưởng HĐ Emile Guillen đã có công thu nhập, thay đổi, tạo ra những trò chơi mới. Phần đầu cuốn này là những “khóa” dạy cho chúng ta nhiều điểm, theo tôi không những chỉ áp dụng cho trò chơi, mà còn cho cả các sinh hoạt cắm đơn vị nữa.

Nguyễn Xuân Long
Kỷ niệm sinh nhật BP
22 – 02 – 1997

PHẦN NHẤT

TRÒ CHƠI: YẾU TỐ GIÁO DỤC TRỌNG YẾU

Muốn thành công trong giáo dục, điều duy nhất không phải là dạy nhiều mà là đưa học trò vào vị thế tự tìm học.

Muốn thâm nhập vào tâm trí trẻ, những hiểu biết phải được chúng ưa thích.

Phải như “cá của bạn” bằng mồi tròng ngon, bỏ chứ không bằng “chiếc bánh bích qui khô, cứng”.

Robert Baden Powell
(Hướng Đạo Cho Trẻ Em)

CHƯƠNG NHẤT

CÁC LOẠI TRÒ CHƠI

HÌNH VẼ

Trò chơi là dụng cụ phi thường trong tay nhà giáo dục biết cách sử dụng nó, bất kể các tuổi thanh, thiếu niên hay ấu nhi.

Nhưng người lớn tuổi chúng ta có một khuynh hướng đáng buồn là quên mất tuổi trẻ của mình, không nhớ tới chúng ta đã thích chơi tới mức nào và công việc đè lên ta nặng ra sao. Cho nên bây giờ chúng ta cho rằng trò chơi làm “mất thời giờ”

Đó không phải là quan điểm của trẻ. Chúng ta phải nhớ rằng, đối với chúng, trò chơi là điều quan trọng rất đáng được thi hành tốt. Khi chơi, các em hoàn toàn để hết tâm trí vào đó. Trong khi ở lớp học, chúng phải tốn sức để chú ý tới những môn trừu tượng được đem dạy cho chúng.

Vậy chúng ta phải dung trò chơi để trợ lực cho việc hua61n luyện thanh, thiếu niên được giao phó cho ta. Mặt khác, điều khiển một trò chơi rất khó mà không xảy ra sự đấu khẩu, ghen tị. Và làm cách nào để mọi người cùng được hưởng lợi ích thì khó hơn là dạy một bài học hay kể một câu chuyện.

Trẻ em biết vậy và chúng xét đoán người lớn theo khả năng và tư cách của họ trong lãnh vực trò chơi, vô cùng quan trọng đối chúng.

Những đặc tính của thanh thiếu niên vào những lứa tuổi khác nhau.

Trẻ mà chúng ta hướng dẫn ở vào lứa tuổi từ 9 đến 16 tuổi.

Hai giai đoạn khác biệt sẽ được vượt qua trong thời kỳ tăng trưởng.

Từ 4 tới 7 tuổi sự phát dục của trẻ không vấp vấp nhiều, đó thời kỳ tương đối ổn định mà trẻ luôn mở rộng tầm hiểu biết. Hoạt động của tuổi này hướng về sự chinh phục thế giới vật chất, về sự hiểu biết cụ thể những vật quanh mình. Em sống trong thế giới mà em tự tìm ?? ra và rất dễ tiếp nhận về phương diện cảm giác. Em ở biên thùy của thực tế và mộng mơ.

Từ 7 tuổi em rất hoạt động và lộn xộn, vô trật tự; những khuynh hướng tự nhiên được bộc lộ chủ yếu bằng những hoạt động tự phát mà em thực hiện ngay, khi có một mình; em lần lượt – có khi ngay cùng một lúc – là thợ săn, dân chài, kỵ sĩ, người lái xe mô tô, thợ máy, binh sĩ, phi công. Có khi cùng lúc, em vừa là kỵ sĩ, vừa là ngựa, một cánh chổi được dễ dàng biến ra một chiến mã hung hăng hoặc mô tô to. Em thích những sự luyện tập mạnh mẽ; em thám sát thửa vườn hoặc dòng suối cạnh khu vườn. Em sưu tầm những vật hết sức kỳ dị và cổ quái.

Lúc 8 tuổi; trẻ bước vào thời kỳ mà có thể gọi là “trẻ em đứng tuổi” vì là ở vào trạng thái vô cùng ổn định: trọng lượng và thân hình có sự tương xứng bình thường, cơ thể quân bình, cho tới giai đoạn tăng trưởng làm thay đổi hết cả vào lúc 11, 12 tuổi.

Chính vào lúc 8 hay 9 tuổi mà trước kia, trẻ thích chơi một mình, muốn có những kết quả nhiên, những thành tựu cụ thể. Em bắt đầu cảm thấy cần hoạt động với bạn bè cùng lứa tuổi: “bản năng phe nhóm” đã nảy nở không ngừng mỗi ngày vững vàng thêm. Trái lại, trí tưởng tượng và xu hướng quan sát mà em có trước kia, hình như mất dần.

Từ 12, 13 tuổi, những thay đổi của tuổi dậy thì mở màn. Tứ chi dài ra, cơ thể bị ảnh hưởng bởi sự phát dục và tất cả sức lực hình như được gom góp vào “sự cấu tạo” đang hình thành, chúng ta phải đề phòng, vì vào tuổi này các em rất dễ mệt nhọc

Về phương diện tâm lý, em cũng trải qua một sự tiến triển giống sự thay đổi cơ thể: trẻ em tò mò hơn nhưng cũng chính chắn hơn; em muốn tìm hiểu lý do của mọi sự. Đối với các bậc anh hùng em rất phấn khích; em muốn thực hiện những chiến công cùng những công cuộc vĩ đại. Tới lúc đó, “phe nhóm” còn vô trật tự, hướng về sự đời thay thành toán, sẵn sàng chấp nhận và nhiều khi, đặt ra một luật lệ, quy tắc. Nhóm bạn bè thật sự trở thành một thể: tinh thần đồng đội xuất hiện.

Từ 16 tuổi, nhân cách được xác định. Tính dục nảy nở, trạng thái bất an trên bình diện cơ thể cũng như luân lý trước kia nay đã chấm dứt. Gân cốt đã trở nên rắn chắc, bắp thịt bắt đầu có khí lực.

Về phương diện tính tình, dlo thời kỳ hay chỉ trích, dễ dàng bốn cột những quan niệm xác định, tuyệt đối, những tuyên bố kết quả quyết không kiểm soát, những thách đố luôn luôn ngu xuẩn, những bướng bỉnh, cần sự xác nhận và trở nên độc đáo.

Hình Thức Trò Chơi Vào Các Lứa Tuổi Khác Nhau

Tinh thần trò chơi bám rễ chặt nơi trẻ em và thanh niên trong những giai đoạn trưởng thành vì nó đáp ứng nhu cầu tự nhiên: nhu cầu hoạt động cụ thể, nhu cầu

vận động, tiêu hao năng lượng, hành động tự do, nhu cầu sống ngoài trời và thích vui nhộn.

Hình thức trò chơi phải thay đổi theo những giai đoạn trưởng thành mà chúng tôi vừa phân tích trên đây.

Với những em nhỏ tuổi thì rất đơn giản. Các em rất giỏi chơi một mình và giỏi tự biết thỏa mãn riêng. Chơi trò xe lửa thì em vừa là máy, người lái tàu, trưởng ga và khách đi tàu. Nếu vào lúc nào đó, em chơi với 1, 2 bạn; thí dụ như đào đường hầm qua đồng cát, sự hợp tác đó chỉ ở trong thời gian ngắn và chỉ chơi với 1, 2 chủ đề. Phải qua nhiều năm mới tới lúc em cùng bạn bè, với chúng bạn về những hoạt động t75 phát.

Vì vậy, vào tuổi này, rất cần cung cấp cho các em những trò thích ứng để các em tự hành động.

Từ 7 tuổi, các em cần tới sự kích động trong tranh đua: “giả đò” không đủ, em muốn chơi với bạn và thắng.

Dần dần, em thoát ra khỏi chính mình và bắt đầu biết giá trị của người xung quanh. Trí thông minh, lúc trước hoàn toàn chủ quan, bắt đầu nhận xét người và sự vật chung quanh một cách khách quan; nhận thức những toàn thể và tính toán những kết hợp, tổ chức những trò chơi phức tạp.

Vì cơ thể cảm thấy phấn khích và sự sống động của cơ thể đó đạt tới trạng thái nảy nở, em bị thúc bách cần chạy nhảy, la hét, dọa sức với nhau, thực hiện tài khéo léo, những nhóm khiến các em tụ họp lại cùng một góc để chơi, bản năng đó đã lộ ra và phát triển. Khi đó, có thể thành lập những toán thường xuyên cho đối chơi nhau.

Óc tưởng tượng phong phú nơi chúng, thúc đẩy các em tạo lập một thế giới riêng với những biểu tượng, tập tục, làm chúng thích những trò “có chủ đề”, nhưng luật lệ phải ở mức đơn giản.

Thời kỳ tiền thanh niên có lẽ là tuổi đẹp nhất đời, dù là thời kỳ không kém gian nan. Trẻ 3m 12, 13, 14 tuổi chưa có những đứn tính “vĩ đại” cũng như những tật xấu quan trọng. Đối với chúng, những thú đều mới lạ và tốt đẹp. Các em tôn sùng các vĩ nhân, đầy nhiệt tình với toán. Lúc đó, trò chơi có thể là trò chuyên môn, rắc rối hơn. “Trò chơi lớn” biến thành những cuộc phiêu lưu thật sự.

Từ 15, 16 tuổi, trò chơi thiên về thể lực. Những chiến công viễn du, sứ mệnh phải thành tựu, rất được ham thích. Luật lệ trò chơi khi đó phải rất minh bạch. Việc trọng tài kiên trì và chu đáo là tối quan trọng. Những cuộc thi tài được tổ chức kỹ lưỡng phải có được chỗ đứng trong chương trình.

Trò Chơi Ở Trung Tâm Sinh Hoạt Hè

Trung tâm sinh hoạt hè, thật sự là miền đất làm việc kỳ diệu và phong phú nếu ta biết sử dụng mọi khả năng của nó.

Trẻ em được đặt trong khung cảnh thuận tiện nhất cho sự nảy nở của mọi quan năng của chúng.

Ở vùng quê, giữa thiên nhiên, trong rừng, bãi biển, chúng có thể sống trọn vẹn. Đây là lãnh vực của chúng hơn là nơi thành thị, nơi mà các em phải chịu mọi thứ gobo và cưỡng chế.

Trò chơi chiếm một vị trí quan trọng trong chương trình của bạn; các em sẽ chơi trong những cuộc đi dạo, du lãm, dưới nhà chơi hay trong phòng họp khi mưa gió làm trở ngại các cuộc thám du tới đồng cỏ và rừng cây. Chúng ta chỉ phải lo liệu cân bằng những tiêu hao năng lượng mỗi ngày và mỗi tuần.

Trò Chơi Trong Nhà Trẻ

Khung cảnh, phương pháp, chương trình của một nhà trẻ được phỏng theo mỗi bạn tâm thường xuyên về những nhu cầu của trẻ.

Các thầy, cô phải luôn tâm niệm rằng: để trẻ sung sướng cần phải có:

- Thời giờ để tưởng tượng và phát minh
- Trường sở rộng rãi để chạy và la hét
- Những hoạt động để chúng tự sử

Những nhà trẻ, trường mẫu giáo “trường mới” đã đem thực hành phương pháp sinh hoạt. Đối với trẻ em phải bất động trong thời gian dài và chỉ cho chúng được hưởng “một cách bủn xỉn” những giải trí ngắn ngủi trong giờ chơi.

Và, như ta đã thấy trên đây, trò chơi không chỉ đơn giản là cho những giây phút để ta thư giãn trong ngày; nhưng trái nếu ta coi nó như một khí cụ phi thường để trẻ hoạt động, thì đúng thật, cô phải luôn cho trẻ chơi.

Trong những khi đi dạo, những trò chơi quan sát, giúp tìm giúp cây cỏ; trong những hoạt động ngoài trời, những trò cần tới sự khéo léo, thư giãn trò chơi dung trạm sẽ mang lại những hiểu biết thích thú. Vào buổi chiều hoặc khi thời tiết quá nóng, hay lúc khí hậu không chop phép ở ngoài trời thì những trò luyện giác quan, sự chú ý, trí nhớ, tưởng tượng sẽ hiến cơ hội choán thời giờ, vừa hữu ích, vừa thích thú.

Và biết bao nhiêu môn học ở trường sẽ mất đi sự khô khan nếu được giảng dạy dưới hình thức trò chơi.

Trò Chơi Trong Các Đoàn Thể Thanh Thiếu Niên

Trò chơi có một địa vị tối ưu trong chương trình của mọi đoàn thể thanh thiếu niên, bất kỳ đoàn thể nào: Hội đoàn, Đơn vị Hướng Đạo, Trung Tâm Thể dục, Câu lạc bộ. Nơi tương xứng với trọng điểm khác nhau tùy theo đường lối hoạt động của đoàn thể: nơi này, dưới hình thức thể thao, nơi khác chú trọng nhiều tới thiên nhiên. Trò chơi luôn luôn là một phương tiện giáo dục vô cùng hữu hiệu trong tay các Trưởng, những bậc hữu trách, thầy giáo và cô giáo.

Vì điều cần thiết khi ta chăm lo cho các thanh, thiếu niên là cho chúng cái khả năng lao mình vào hững hoạt động sang tạo, giúp các em xây dựng nhân cách của mình.

Những em đó đến với bạn với các nét xấu, tính jiểu động, vô trật tự khờ dại cùng với nhiệt tâm mới mẻ, phấn khởi, nhu cầu hoạt động, ật dụng sức lực và khát vọng mạo hiểm, tìm kiếm bí mật. Mục tiêu của bạn là giúp chúng trở nên người nam nữ với cơ thể, tinh thần phát triển và thực tiễn.

Còn chúng, chúng chỉ đơn giản với ai biết mến yêu chúng, cho chúng nguồn vui và nhiệt tâm.

Bạn không thể làm chúng say mê vì những bài diễm văn, chúng không ham thích diễm văn. Chúng cần hành động, những việc làm cụ thể, một công trình vĩ đại để hoàn thành. Bạn chỉ có được những kết quả đích thực nếu bạn giúp chúng tự hành động, làm cho chúng tin tưởng nơi bạn và trao trách nhiệm cho chúng.

Bạn sẽ là những người cô vũ, luôn sang tác hoạt động, những phiêu lưu mới để nhờ đó mà trẻ em, trai cũng như gái phát triển được tinh thần đồng đội, óc sang tạo. lòng ham muốn những quyết định nhanh, tính tự chủ và can trường.

Các bạn đừng tưởng điều đó khó thực hiện. Bạn chỉ cần nhớ lại điều làm bạn hứng khởi khi bạn còn nhỏ, giữ tinh thần trẻ, hoạt bát vui vẻ, và bắt trí tưởng tượng của bạn làm việc.

CHƯƠNG II

HÌNH VẼ

LỜI KHUYÊN NHỮNG NGƯỜI CÓ TRÁCH NHIỆM MỘT KHÍ CỤ CẦN THIẾT: SỐ TRÒ CHƠI CỦA BẠN

Bất cứ ai, dù có trách nhiệm nào: Trưởng huấn luyện viên thể dục, nam, nữ bao giờ cũng phải có sẵn nhiều trò chơi. Bạn làm cách nào để góp một “kho” đáng kể? Lẽ dĩ nhiên có rất nhiều sách trò chơi mà bạn có thể “múc” để sử dụng rộng rãi được> nhưng sách dù tốt cỡ nào cũng không bằng “số trò chơi” mà bạn đã gom góp được nhờ công việc và kinh nghiệm bạn đã có. Để bắt đầu, bạn phải tự bắt buộc ghi ngay những trò bạn đã thấy chơi, hoặc đã đọc và thuộc mọi luật chơi hay đã “sang tác” ra trong những trường hợp nào đó.

Đơn giản nhất là ghi vắn tắt những luật lệ cần thiết vào sổ. Những tài liệu đó sẽ chống trở nên vô dụng, ngay với một mục lục hết sức rõ ràng vì khó dung. Một sổ gồm những phiếu rời sẽ là bước tiến rõ ràng, như những trang sổ có đục lỗ, dung nhiều sẽ không bền.

Sau cùng, phương pháp tốt nhất để gom trò chơi có lẽ là một hệ thống phiếu, kích thước hết sức gọn mà bạn xếp theo thứ tự do bạn ấn định, trong một hộp bìa dày (đại khái như thứ tự cuốn sách này).

HÃY CÓ TINH THẦN THÍCH ỨNG

Có một bộ sưu tập trò chơi tốt, rất hữu ích, như còn phải sử dụng có ý thức.

Thời tiết, khí hậu, thì giờ sẵn có, nơi chốn mà hoạt động sẽ xảy ra cũng có giá trị riêng.

Trong việc chọn trò chơi, tuổi của trẻ em là yếu tố quan trọng. Ta biết rằng trò chơi của các em dưới 6 tuổi khác rất nhiều trò chơi của trẻ từ 11 tới 12 tuổi. Lúc đầu, không nên quá cao vọng, bạn đã thấy rằng một vài trẻ em không biết chơi.

Phản ứng của trẻ cũng có một giá trị đích thực, nên cần thận ghi cách chúng thích ứng trò chơi ra sao, chúng chơi cách nào.

Một trò chơi có vẻ thích thú đối với bạn, có thể chúng không ưa. Bạn hãy cố gắng tìm hiểu những lý do của những lần thất bại, nhất là đừng nên kết tội các em. Có thể bạn trình bày và cắt nghĩa đỡ chằng? Cơ hội có được chọn lựa hợp thời không? Trò chơi có thích hợp với tuổi chúng không? Và thời gian đó có gây thích thú không?

SOẠN CHƯƠNG TRÌNH CÁ BẠN

Chương trình phải được soạn trước, đã là thuộc kế hoạch một thời kỳ trong năm những hoạt động thường nhật. Đừng quá tin vào trí nhớ của bạn dù là phi thường, bằng cách ngẫu nhiên, bạn sẽ không thể có được kết quả thiết thực. Sự tiếm tiên trong phức tạp hoặc cái khó khăn tồn tại: vào đầu năm (hay tại trung tâm sinh hoạt hè), trò chơi nên đơn giản, vào cuối thời kỳ đó, luật lệ phức tạp hơn và bạn có thể có niềm tham vọng hơn.

Khi bạn tìm những trò chơi để soạn một chương trình xuất du, họp đoàn, bạn phải nghĩ tới khả năng nó giúp bạn sửa chữa những điểm yếu mà bạn có thể thấy nơi các em trai hoặc gái, dù về phương diện cơ thể (nhạy nhẹn, khéo léo) hay giác quan (sự chú ý, trí nhớ).

Trong lãnh vực này, bạn hãy đặt ra những mục tiêu để tiến tới. Từ đó, ta có thể biết những tiến bộ đạt được về sự chú ý, quan sát, trí nhớ, tưởng tượng, lý luận, nghỉ ngơi, nhanh nhẹn v.v...

Như đối với mọi hoạt động khác, trong sự chọn lựa trò chơi, bạn phải cân nhắc tuổi của trẻ, mùa, thời gian, không gian, địa phương ... mà chương trình được áp dụng.

Ghi chú những trò chơi ta dự tính đưa ra trước khi chơi là lối thực hành tốt, nó giúp ta xem lại những luật lệ để có thể cắt nghĩa lưu loát và rõ ràng cho các em.

BIẾT CÁCH BÀY TRÒ CHƠI

Việc sửa soạn trước chương trình các trò chơi mà bạn có ý định cho chơi, không có nghĩa là sự diễn tiến của các hoạt động để tiên liệu sẽ xảy ra cách cứng nhắc. Các em phải giữ được sự tự nhiên và có cảm giác tự do mà trò chơi đem lại, điều mà ta đã nhận biết.

Cách trình bày trò chơi có tầm mức rất quan trọng. Trong lãnh vực này: trật tự và bay bướm sẽ đi song hành.

Để trình bày luật lệ, hãy ứng dụng nói cho rõ ràng, đầy đủ, vắn tắt. Phải biết chắc chắn rằng mọi người đều hiểu thấu đáo.

Bạn hãy cố gắng trình bày có thể vị trí của người chơi cũng như ranh giới, mục tiêu của trò chơi. Việc đó có thể trình bày trên bảng đen, trên đất, trên sân chơi.

Xin nhớ cho rằng: “một hình vẽ - dù đơn giản – có giá trị hơn một diễn văn”

QUAN SÁT PHẢN ỨNG CỦA NGƯỜI CHƠI

Trong khi chơi, đừng quên quan sát phản ứng của người chơi, Các bạn sẽ thấy rằng, khi trẻ em mới thật sự là chính em. Bạn thấy được những em giỏi mà tâm trí luôn luôn lanh lợi, chơi hết sức mình, chơi thành thật. Những em chơi kém thường cãi nhau, luôn tìm cách ăn gian, thắng bằng mọi cách. Những em lãnh đạm, rụt rè phải uốn cổ vũ và thúc đẩy; còn các em khinh suất không nghe lời giải thích và luôn sống xa thực tế.

Vì vậy, bạn có một phạm vi quan sát tâm lý tốt. Nhưng chính bạn, phải luôn có tinh thần miễn tiếp, hiểu biết và thông cảm. Với những xét riêng khi quan sát phản ứng của từng em, bạn dung để kiện toàn “bức họa tâm lý” của các em.

CHÚ Ý TỚI NHỮNG CHI TIẾT CỤ THỂ

Bạn phải tạo ra dụng cụ cho trò chơi, luôn luôn thêm vào cho phong phú.

Các bạn cần gì?

- Những tiêu hiệu để phân ranh đất chơi, ấn định mục tiêu: móc, cờ, cục gỗ, cục sắt có thể đóng xuống đất, gậy nhỏ gắn trên đế v.v...
- Các gậy chơi, gậy cho cuộc tiếp sức, gậy dài từ 30cm – 60cm sơn đủ màu khác nhau.
- Những băng chơi đủ màu, băng vải dài 50cm hoặc băng bằng dây tết từ 50cm tới 60cm.

Những đoạn thừng 2 thước.

Bóng đủ màu.

Bóng nhồi, nặng từ 0,8kg tới 2kg

HÃY NGHĨ TỚI SỰ AN TOÀN

Một danh từ chủ yếu phải luôn luôn ngự trị tâm trí bạn, khi bạn tổ chức hoặc điều khiển những hoạt động của thanh thiếu niên, danh từ đó là: “an toàn”.

Một mặt bạn phải luôn có mối ưu tư tiên đoán mọi sự để các trò chơi diễn tiến không xảy ra tai nạn.

Mặt khác bạn lo liệu để giúp vào việc giáo dục môn học “an toàn” cho các em.

CHƯƠNG III

HÌNH VẼ

VAI TRÒ VÀ CÁCH SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NHỎ

Sử dụng trò chơi cách nào?

Có vô số trò chơi nhỏ có thể góp phần quan trọng vào việc huấn luyện các nam, nữ Hướng Đạo, cũng như giúp bạn “đánh bóng” chương trình sinh hoạt: trò luyện giác, trò chuyên môn, tìm phương hướng, đọc bản đồ, theo vết, phát triển cơ thể. Mọi trò chơi góp vào việc sửa soạn cần thiết để thực hiện những cuộc phiêu lưu tốt đẹp: trò chơi lớn của Hướng Đạo.

Các trò chơi đó không đòi hỏi nhiều khoảng đất rộng, luật lệ đơn giản, nhưng cũng không được ngẫu nhiên thắp vào chương trình trại cùng hội họp. Việc chọn những trò chơi đó được hướng dẫn bởi ý muốn để các em đem thực hành một số hiểu biết đã học được trong những dịp trước đây (định hướng, more, cấp cứu, bản đồ ...) chúng cũng được dùng để kiện toàn một buổi tập thể dục, trò vượt qua “mười chặng” có thể thay thế rất tốt để phát triển một số tính tốt, khéo léo bởi trò chơi bong, bong long; nhanh nhẹn và dai sức bởi những trò chạy đua; thư giãn và mềm dẻo bởi trò nhảy cao để đến chặng cuối cùng có được những phút nghỉ ngơi sau những hoạt động khá mệt nhọc.

- VÀI LUẬT LỆ CẦN THIẾT

Nhiều luật lệ chủ yếu phải được áp dụng để sử dụng chính xác “:cái vốn” trò chơi mà ta có.

Sau đây là vài lời dặn chính:

- Phải biết tiên liệu:

Đừng tin vào trí nhớ của bạn – dù nó phi thường – hoặc trí tưởng tượng để điều khiển một chương trình họp hoặc cắm trại.

Phải thiết lập trên giấy tờ, định giờ, tính trước thời gian cho mỗi trò chơi, mỗi hoạt động.

Thật đáng phàn nàn khi phải ngưng một trò thiếu thời giờ trong khi các người chơi đang hăng say hoạt động và thật sự bắt đầu thấy thích thú, cũng như tổ chức một trò chơi quá dài gây sự kém chú ý và hăng hái của các em.

Bạn phải sẵn sàng đương đầu với mọi bất trắc, thời tiết thay đổi, đất chơi quá khó chơi, thiếu dụng cụ cần thiết, bắt buộc bạn phải thay thế bằng một trò không được soạn kỹ. Phương pháp tốt là có sẵn một số trò thay thế trò đã ghi trong chương trình, để khi cần tức khắc trám ngay trò không thực hiện được.

*Chọn đúng lúc:

Không nên chơi bất kì trò nào, ở bất cứ đâu. Một số trò đòi hỏi phải có một khoảng đất bằng phẳng các trò khác chỉ thể chơi nơi nhiều cây cối. Phải thích nghi chương trình theo khoảng cách đất đã dành cho bạn. Cũng phải tính tới thời tiết theo mùa, thời giờ đã định.

Tuổi của các em, tầm mức tập luyện cũng là điều quan trọng trong việc chọn lựa trò chơi.

*Trẻ em gái, trai:

Bạn đừng quên đa số trò chơi, nam, nữ Hướng Đạo có thể chơi được, nhưng cũng trò không thích hợp cho nữ. Trong những buổi hội họp hoặc gặp gỡ để thảo luận về những hoạt động của các đơn vị, nam nữ Hướng Đạo, một số trò được đề nghị không cho nữ chơi.

*Cân bằng chương trình:

Bạn đã chọn những trò để chơi trong các ngày trại hoặc buổi họp. Bây giờ còn lại cách bố trí thứ tự cho trò chơi, trong đó phải tính tới “luật luân phiên”, một trò yên tĩnh hoặc phút nghỉ ngơi tiếp sau một trò chơi mạnh. Vì vậy, những trò chơi làm nở nang cơ thể sẽ được những trò quan sát hoặc trò chơi cần sự chú ý theo sau:

Bạn cũng phải coi chừng, đừng để giờ trống hoặc “lỗ hổng” mà các em rảnh rỗi, không làm gì. Chương trình của bạn phải giúp các em sử dụng tất cả những quan năng, tính tò mò, quan sát, suy luận, diễn dịch, trí tưởng tượng, sự lanh trí, gắng sức tìm kiếm.

*hãy tiên liệu mọi chi tiết:

“Đối với trẻ em, trò chơi là một việc quan trọng trong đời, một việc đáng làm và tất cả mọi chi tiết đều có tầm vô cùng trọng đại”.

Dụng cụ cần thiết phải sắp trước. Đối với một số trò, phải dự phòng số phụ tá cần thiết: trọng tài, kiểm soát viên có mặt tại chỗ lúc cần. Những việc đó có thể do các đoàn phó, toán trưởng hoặc các trưởng ở tráng đoàn, nam nữ huấn luyện viên giúp. Kêu gọi phụ huynh, bạn bè của nam nữ Hướng Đạo mỗi khi có cơ hội. bạn sẽ chinh phục được cảm tình của họ trong những hoạt động của đoàn.

*Trò chơi nhỏ mang đến những gì?

Trò chơi trợ lực cho:

- Sự nảy nở cơ thể.
- Sự tinh tế của thị giác, thính giác, vị giác, xúc giác.
- Sự trưởng thành trí thức, nó động viên sự chú ý, suy nghĩ, biết phân tích, tổng hợp và suy luận.
- Củng cố nhân cách vì nó kêu gọi sự sang ý, ý chí và sự tôn trọng luật lệ một cách tự nguyện.
- Làm nảy nở ý thức, xã hội bằng thực hiện kỷ luật, tinh thần đồng đội, sự tương trợ và liên đới.

Trò chơi nhỏ rất quý trọng lúc mưa, khi không thể hưởng được cuộc sống ngoài trời; trò chơi nhỏ cũng giúp ta lợi dụng một cách thông minh những giờ nóng bức của một ngày mùa hạ, kiện toàn một chương trình, lấp quãng thời gian trống rỗng.

*Điều khiển trò chơi ra sao?

Công việc của bạn chủ yếu là những hướng dẫn trò chơi và làm trọng tài, nghĩa là khiến người chơi tôn trọng chặt chẽ luật chơi.

Bạn có n thể cùng tham dự trò chơi, với điều kiện đừng lạm dụng cái khéo léo, tầm vóc, trọng lượng của bạn. nhất là phải vô tư, không tjiên vị, phạt mọi lỗi lầm bất kỳ của phe nào.

Nếu bạn điều khiển trò chơi mà không tham dự (theo tôi, thì nên làm vậy) phải đứng một vị trí để có thể quan sát người chơi và các em cũng có thể thấy rõ bạn.

Lệnh của bạn phải mạch lạc, rõ ràng chính xác. Trong trường hợp chạy đua, dùng lệnh thông thường: “Đứng trước vạch – Sẵn sàng – Đi”. Trước những trò hoạt động “Chú ý – hơp “. Phải luôn có một lệnh dự bị và theo sau là một lệnh rành rẽ và gọn.

*Thưởng phạt:

không nên loại ngay những em lầm lẫn hoặc mắc lỗi; vì đó là cách loại những em vụng về, cần phải học hỏi để có tiến bộ và chơi khá hơn; không gây bất công nhưng là để những trò thi đua được hấp dẫn cho cả kẻ vụng về cũng như các người chơi khác.

Loại trừ các em khỏi cuộc chơi chỉ được thực hiện khi cần nhanh chóng chấm dứt trò chơi.

PHẦN HAI

TRONG NHÀ

HÌNH VẼ

Cuộc sống của các đoàn nam, nữ Hướng Đạo thường ở ngoài trời, giữa thiên nhiên. Tuy nhiên, thời tiết xấu có thể bắt các em ở đoàn quán hoặc câu lạc bộ cả ngày hoặc một phần ngày.

Lạnh, mưa không làm gián đoạn hoạt động cùng trò chơi của các em: mùa đông là thời gian sửa soạn của những cuộc phiêu lưu cho khí đẹp trời. Như vậy, các em trai, gái của bạn sẽ sẵn sàng khi cơ hội tới.

Một ngày mưa không phải là ngày uổng phí, nếu bạn sử dụng cách đúng đắn, mỗi em sẽ vui vẻ ra về vì đã hoàn tất công việc với những hiểu biết mới bất kể mưa to, gió lớn.

Cũng vậy, sau cuộc xuất du ngắn trong cái lạnh giá, gió, tuyết làm cho cơ thể mạnh mẽ, đoàn kết thúc ngày đẹp ở đoàn quán hay câu lạc bộ, để sửa soạn cho nam nữ Hướng Đạo có những hoạt động quan trọng và đầy đủ cho những ngày đẹp trời.

Lẽ dĩ nhiên, nhiều trò chơi ở phần này có thể chơi ngoài trời.

CHƯƠNG IV

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI QUAN SÁT

“Quan sát và qui nạp vô cùng quan trọng. Một bước phát triển tính khí đạt được khi quan sát và suy luận đã trở nên thường xuyên”.

Baden Powell (H.Đ.C.T.E)

Nếu óc quan sát mà không phát triển nơi trẻ em, thì ai cũng rõ là dần dà nó sẽ kém đi. Thật là điều kinh ngạc khi nhận thấy rất ít người lớn tuổi biết nhìn sự vật quanh mình !

Có lẽ, do lối sống và nền giáo dục truyền thống của ta dựa thái quá vào lối huấn luyện từ chương trong sách vở. Phương pháp của Hướng Đạo giúp ta chống lại lối giáo dục quá trừu tượng.

Sự quan sát phải được luyện tập luôn, nếu ta không muốn được coi như mù trong cuộc sống và nếu ta muốn hưởng được cái đẹp của sự vật quanh mình.

Như B.P, người khai sinh ra phong trào Hướng Đạo đã chỉ dẫn: “Một hướng đạo sinh coi như đã gặp điều bất hạnh nếu một người nào phám phá thấy ở phía xa hoặc ở dưới chân một vật gì mà mình chưa quan sát được”. Như vậy, chương trình của mọi buổi trại, mỗi cuộc họp phải có những cuộc tập luyện và trò chơi quan sát.

1. Trò chơi Kim (8 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 8 tới 12 em

Dụng cụ: 1 bàn, 1 khăn, một số đồ vật khác nhau

HÌNH VẼ:

Các vật được đặt trong khay hoặc trên bàn, được phủ lên bằng khăn.

Mở khăn ra để các em (tay để sau lưng, giữ yên lặng) nhìn kỹ trong một phút, rồi phủ khay lại. Các em phải ghi danh sách những vật đã quan sát trong thời gian từ 3 đến 5 phút.

Khi các em đã chơi quen, ta có thể ấn định là bất cứ vật nào ghi trong danh sách mà không có ghi trên khay, bị trừ 2 điểm.

Cách chơi khác: trò chơi kim có thể đổi khác và phức tạp hóa vô cùng tận, bằng cách thêm các vật chơi, rút ngắn thời gian quan sát, bắt ghi danh sách sau thời gian nào đó, để đồ vật trong chỗ mờ tối, nơi trái nguồn ánh sáng.

2. Khay di động: (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Dụng cụ: 1 khay, chừng 10 vật khác nhau

Các em đứng hàng ngang.

Thong thả đi qua mặt mỗi em, cầm khay sao cho từng em có thể nhìn dễ dàng được mọi vật. Sau đó mỗi em ghi một danh sách những vật các em đã thấy.

Mỗi vật ghi đúng 1 điểm – một điểm trừ cho em nào nói chuyện.

3. Cờ Kim (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: một hoặc nhiều toán

Dụng cụ: bàn hoặc bảng đen, các vật khác nhau.

Hình vẽ

Trên một mặt phẳng (bàn hoặc bảng đen đặt nằm) bạn vẽ từ 10 tới 20 ô, và đánh số. Những vật khác nhau được đặt trong các ô, có thể để một số ô trống. Một em bị bịt mắt, dẫn tới bàn. Khăn bịt được tháo ra trong một phút rồi bịt lại. Các vật được xếp khác đi. Một hai vật có thể lấy ra được. Em chơi, thao khăn và tìm đặt lại các vật theo thứ tự lúc đầu. Một điểm âm (-1) được “cấp” cho một vật sai chỗ hoặc đã bị lấy bớt đi mà không biết.

4. TRÒ CHƠI KIM THAY ĐÔI GIỜ GHI (10 TỚI 14 TUỔI)

Sau khi quan sát khay, các em tham dự những hoạt động khác (1 trò chơi, 1 cuộc đi bộ, chạy thi) rồi sau đó, danh sách mới được ghi. Lối chơi tốt nhất là bắt thần bắt các em ghi danh sách vào lúc không ngờ tới.

5. MÀU SẮC

trò giống như trên, các vật dụng được thay bằng giấy màu hoặc bút chì màu.

6. QUAN SÁT THOÁNG QUA (10 tới 14 tuổi)

Đặt những vật khác nhau trong hộp (chừng 10 vật) Trưởng tuân tự lấy từng vật, gõ rõ rang cho các em xem, rồi đặt vào hộp thứ hai.

HÌNH VẼ

Sau cùng, mỗi em theo trí nhớ, ghi danh sách những vật đã qua tay Trưởng. Một điểm cho mỗi vật ghi đúng trừ 2 điểm cho vật ghi mà không có trong hộp. Trong khi quan sát, không được ghi chép gì.

7. MÀU SẮC TOÁN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: Một hộp không, tua vai nhiều màu

Mỗi toán chọn và ghim 3 tua vai lại, làm màu của toán. Trưởng đặt những tua đã ghim vào hộp, thêm một số mà không ai chọn.

Các em ngồi theo toán, quay mặt vào Trưởng theo hình bán nguyệt, Trưởng nhặt một tua và đặt nhanh lại vào hộp. Toán nào nhận ra tua toán mình, kêu lên một tiếng và tất cả người ngồi trong toán đều giơ tay lên.

- Một điểm cho toán nhận đúng
- Hai điểm âm cho toán nhận đúng mà không ai kêu lên
- Ba điểm âm, nếu các em nhận sai

8. BẠN CÓ THẤY KHÔNG? (10 tới 14 tuổi)

Giống như trò số 6 trên. Trưởng chuyển các vật từ hộp nọ sang hộp kia, nhưng nhanh hơn.

Trước đó, Trưởng đã ấn định cho mỗi em 1 hoặc 2 vật trong hộp, Ai đó phải kêu tên lên khi vật đổi hộp.

Ai lầm thì bị trừ đi 63m.

9. TRÒ MORGAN (trong phòng, từ 10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20, chia làm hai toán.

Mỗi toán phải nhớ ra theo thứ tự, danh sách các cửa hàng một phố (mà em nào cũng biết). Ấn định giới hạn giờ chơi, thí dụ: 5 phút)

Một điểm dư 975c ghi cho mỗi cửa hàng đúng tên.

Hai điểm âm cho toán ghi sai tên cửa hàng hoặc bỏ sót.

10. TRÒ CHƠI KIM VỚI HÌNH ẢNH (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: tối đa 10 em

Có một bộ có những hình ảnh (trong phòng, phòng khách, cửa hàng). (Thí dụ: dùng Catalô rao hàng của những cửa hàng lớn).

Hãy ra vài ảnh trên bàn (lúc đầu 2,3) để các em quan sát những vật có trong mỗi ảnh.

11. TRÒ CHƠI KIM ĐƯỢC LOẠI TRỪ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán, từ 4 tới 10 em

Dụng cụ: 1 bàn, 1 khăn

Các toán ngồi 2 bên bàn, trên có đặt một số đồ vật (30 hay 40). Các em quan sát trong một phút rồi phủ khăn lên.

Mỗi toán về lại chỗ mình.

Trưởng lấy một danh sách được sửa soạn trước (theo thứ tự từ A - B - C) những đồ vật bày trên bàn.

Trưởng hỏi em chơi nói tên một vật (lần lượt chỉ định các toán, luôn theo thứ tự). Chỉ riêng em được chỉ phải lớn tiếng trả lời cho toàn thể các toán nghe (sau khi đã khê bàn bạc cùng người trong toán). Nếu câu trả lời đúng, toán em được 1 điểm và Trưởng tiếp tục chỉ em khác.

Toán nào có em nói tên một vật đã có người nói rồi, có điểm âm (-1), nếu nói tên một vật không có trên bàn mất 2 điểm (-2)

Trò chơi trở nên vô cùng kịch động khi chỉ còn ít vật.

12. TRÒ CHƠI KIM NÁO NHIỆT (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em, chia làm 2 toán

Trong khi một toán quan sát, người toán kia tìm mọi cách đánh lạc sự chú ý của các đối thủ (không được đụng tới người chơi, không la hét cũng như dùng còi)

Mỗi toán lần lượt quan sát

13. VỊ KHÁCH ... KHỨA (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 8 tới 10 em

Mỗi toán chỉ định một em, làm khách đi sang toán đối lập, sau khi toán này đã quan sát xong, và các danh sách đồ vật đang được ghi. Nhiệm vụ của “khứ” là súi bẫy cho ghi sai. Thí dụ: đề nghị những vật không có mà toán chủ là sai vì được kẻ cầm đồ đưa ra – “khứ” có thể nói bất cứ gì ngoài trò chơi. Mọi người phải giữ lễ độ trong ngôn ngữ hoặc cử chỉ đối với “khứ” đó.

14. NGƯỜI TA ĐÃ THAY GÌ? (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: tối đa 10 em

Một số đồ vật được xếp theo một trật tự nào đó trên bàn. Em chơi quan sát trong một phút, rồi ra khỏi phòng.

Trưởng thay đổi vật cho mất trật tự, thay đổi mà em chơi phải nhận ra được khi quay trở lại phòng.

15. SỬA Y PHỤC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi

HÌNH VẼ

Sau khi quan sát Trưởng, toàn thể các em quay lưng lại.

Trưởng thay đổi vài chi tiết trên đồng phục (mũ ngược, bút chì giắt lên vành tai, cởi dây giày ...)

Các em quay mặt lại và tìm thay đổi trên y phục Trưởng.

16. CÓ GÌ BẤT BÌNH THƯỜNG? (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: chừng 10 em

Sau khi được lệnh quan sát quanh mình, các em chơi ra khỏi phòng. Trưởng đổi vị trí của một số đồ vật (đề ngược lại khung ảnh, đặt ghế nằm nghiêng ...)

Các em trở lại phòng và ghi danh sách những bất bình thường đã nhận ra.

Trong trò này, cũng như 2 trò trên, một điểm được ghi cho vật quan sát đúng và 2 điểm âm cho vật ghi sai.

17. NGƯỜI NÀY LÀ AI? (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 5 tới 10 em

Dụng cụ: 1 chăn (mền)

HÌNH VẼ

Một toán quan sát giày của những em trong toán đối lập.
Một em có chân phủ kín cả người (cả đầu).
Các em khác trong toán nắp kín ở nơi khác
Người toán kia vào phòng thấy chân và cố tìm ra tên em nắp trong chăn.

18. NHẬN BIẾT (10 tới 14 em)

Thay đổi của trò chơi trên.
Tất cả các em trong toán trốn dưới chăn, chỉ để lộ chân.
Mọi em trong toán 1, sau khi quan sát giày, lập danh sách những em dưới chăn, theo thứ tự. Trò này, có thể thay đổi: hoặc quan sát tay, mắt là bộ phận nhìn thấy được thôi.

19. BAO THƯ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: từ 5 tới 4 em hoặc chia ra nhiều toán.
Trưởng soạn chừng 12 bao thư cũ đã nhận được từ bưu điện. Trưởng đánh số và chia cho mỗi toán 3 bao.
Sau khi quan sát trong 1 phút, toán này đổi cho toán cạnh cả 3 bao thư.

Người chơi phải có bao thư trong tay và cẩn thận ghi những đặc điểm quan sát được trên mỗi bao thư và suy ra: tuổi nam hay nữ, nghề nghiệp, nơi của người gửi

...

Những câu trả lời được từ (1 tới 5 điểm).

20. TÌM CON SÚC SẮC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Các em chơi ra ngoài, trong khi Trưởng đặt ở chỗ đó, con súc sắc (hay vật gì nhỏ khác) để mọi em có thể nhìn thấy được.

Còi thổi các em quay vào phòng và mỗi em cố tìm nhìn thấy con súc sắc. Khi em nào nhìn thấy, im lặng ngồi xuống.

Em chót được “thưởng”

21. ĐẤU SÚC SẮC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 5 tới 10 em

Trò chơi trên có thể đổi thành cuộc thi đấu giữa 2 toán. Toán 1 giấu súc sắc. Toán 2 tìm. Tính giờ từ lúc toán vào phòng cho tới em chót trong toán nhìn thấy súc sắc.

22. CHỮ CẬM (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 10 em

Trưởng có nhiều báo và cắt ra thành nhiều cột, rồi cắt thành nhiều đoạn, đại khái bằng nhau.

Mỗi người chơi nhận được một đoạn.

Còi hiệu thổi và trong thời gian ấn định (2 phút) người chơi gạch hết những chữ: “e, é, è, ẹ, ê ...” kiếm được.

Còi thổi, mọi người dừng tay.

1. “e, é ...” bị gạch được 1 điểm

2. “e, é ...” bỏ quên trừ 10 điểm.

Em nào được nhiều điểm nhất : thắng.

23. VẼ LẠI TRANH (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: khoảng 10 em

Sửa soạn nhiều tờ giấy trắng, bảng đen và một số dấu hiệu gì đó.

Sau 30 phút quan sát, tùy theo tranh “rắc rối” hay không, người chơi phải vẽ lại bằng dấu, càng giống càng hay tranh vẽ bằng cách dấu hiệu). một điểm bị trừ nếu có dấu sai.

24. VẬT GIẤU KÍN (10 tới 14 tuổi)

Trưởng đưa ra một danh sách chừng 20 vật nhỏ giấu trong phòng (nhưng có thể nhìn thấy)

Người chơi vào phòng, quan sát trong vài phút, không được sờ vào các vật và hoàn toàn im lặng.

Sau thời gian ấn định, người chơi ra khỏi phòng, ghi một danh sách những vật nhìn được cùng nơi cất giấu.

25. ĐÔ MI NÔ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 em

Dụng cụ: những mảnh bìa cứng

Sửa soạn 1 bộ đô mi nô với 28 bìa cứng trên đó các chấm được thay bằng chữ viết khác nhau (nhiều người viết, mỗi người viết 2, 3 mảnh)

Phải xếp các bìa cứng có cùng một loại chữ cạnh nhau.

26. NHÌN NHANH (10 TỚI 14 TUỔI)

ĐẶT 1 GHẾ Ở GÓC PHÒNG. Trưởng để một vật nào đó vào nơi mà em chơi ngồi trên ghế có thể thấy.

Các em chơi, tụ tập ở phòngng trên. Trưởng tả vật đó một cách chính xác, em chơi đầu tiên, mắt bị bịt, được đưa tới ghế ngồi.

Còi thổi, em chơi tháo băng mắt, ngồi bất động, dùng mắt tìm vật đó. Khi thấy đồ vật, giơ cao ngón tay làm hiệu.

Trưởng dùng đồng hồ, tính thời gian chính xác từ lúc thổi còi cho tới lúc nhìn thấy vật.

27. ĐỒ VẬT CÓ DẤU (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: khoảng 19 em

Trưởng vẽ 1 dấu nhỏ trên 18 trong 24 vật đặt lung tung trong phòng mà một em chơi có để ý mới thấy (thí dụ: một dấu cộng (+), bằng bút chì. Em chơi vào phòng và Trưởng tuyên bố đây là một trò chơi kim, mà lẫn lộn các vật được đánh dấu hay không ở khắp nơi trong phòng.

Sau thời gian ấn định (thí dụ: 3 phút), các em được tập hợp ở phòng bên và ghi trên giấy các vật có dấu, quan sát thấy (ghi nơi đặt). Mỗi vật ghi đúng được 1 điểm. Mỗi vật ghi sai trừ 2 điểm. Sai địa điểm trừ 2 điểm.

28. AI NHỨC NHÍCH? (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán, từ 6 tới 8 em.

Các toán nối thành vòng tròn, cho một toán 30 giây để nhìn vị trí của những em chơi, rồi ra khỏi phòng. Bốn, năm em chơi là tối đa, đổi chỗ cho nhau..

Toán rời phòng vào lại và quan sát 1 phút, ghi danh sách những thay đổi.

Quan sát đúng được 1 điểm. Quan sát sai bị trừ 2 điểm. Toán nhiều điểm nhất: thắng. Trò chơi này hơi khó, lần đầu hãy chơi với 1,2 em đổi chỗ đã.

29. KHÁCH LẠ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán từ 6 tới 8 em

Một người lạ vào phòng tìm Trưởng hoặc hỏi một vài việc. Sau khi khách ra về. Trưởng ra lệnh cho mỗi toán tả tướng mạo người đó (tuổi, chiều cao, màu tóc, màu mắt, y phục, cà vạt, giày ...)

30. NHÌN TỪ XA: (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: chừng 10 em

Sửa soạn nhiều mảnh bìa vuông cứng có cạnh 30cm, chia thành 10, 12 ô vuông. Cắt một số hình tròn nhỏ bằng giấy đen, ghim vào một số ô vuông trên bìa.

Em chơi được phát mỗi em một mảnh bìa và một số hình tròn (bằng số trên bìa của Trường) và ngồi cách Trường càng xa, càng tốt.

Các em chơi dần dần ngồi sát lại gần Trường để có thể nhìn rõ các vòng tròn đen trên bìa Trường giờ lên và gần những vòng đen trên bìa của mình đúng như trên bìa Trường.

Em chơi ngồi xa nhất, đặt đúng các vòng đen: trắng.

31. HÌNH VUÔNG (10 tới 14 tuổi)

Người chơi có những bìa vuông như trên.

Trường ghim những vòng đen của mình trên bìa, y như Trường.

31b. TRÒ THỎ (10 tới 14 tuổi)

Trò này giống như trò chơi trên, nhưng thay vì kẻ ô vuông trên bìa thì hình vẽ hình con thỏ (thỏ giống hệt nhau).

Vòng đen cũng được ghim cùng kiểu trên.

HÌNH VẼ

32-ĐỒNG TIỀN (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi : 2 toán từ 6 tới 10 em.

Hai toán ngồi hai phía bàn. Lệnh do một em chơi đưa ra.

Toán được chỉ định chuyển tay cho nhau một đồng tiền ở phía dưới bàn.

Khi Trường toán ngồi đối lập hô: “giơ cao tay” Toán có tiền giờ nắm tay lên. Khi nghe hô: “đặt tay xuống” toán có tiền úp bàn tay lên bàn.

Toán không có tiền, phải đoán ai cầm tiền bằng cách nghe tiền gây tiếng động ở đâu. Trước khi tìm, Trường toán thảo luận với các em trong toán. Nếu biết chắc

tiền nằm dưới bàn tay nào, em bắt các em trong phe đối lập giơ dần từng tay, dành phút chót cho bàn tay có tiền.

HÌNH VẼ

Nếu không làm toán em được 5 điểm và lấy luôn tiền.

Toán em được chuyển tiền và toán đối lập đoán.

Nếu Trưởng toà nào làm và tiền được tìm thấy trước bàn tay cuối cùng thì toán đối lập thắng và giữ tiền.

33. BÓNG ĐEN: (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 10 em

Dụng cụ: Một màn hình (khăn trải giường trắng), 1 cây nến.

HÌNH VẼ

Một trong 2 toán ngồi trước màn hình. Sau màn, cách 1,5m thấp một ngọn nến. Tắt cả mọi nguồn ánh sáng khác đều được loại bỏ, các em toán đối lập lần lượt đi ở phía sau màn (trước ngọn nến cháy).

Theo bóng toán quan sát phải nhận được ra là ai.

34.HÌNH BÓNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi)

Dụng cụ: một khăn trải giường trắng, một cây nến

Em chơi ngồi trước bức tường trắng hoặc một bình phong, có căng một khăn trải giường trắng được đặt trên bàn cách mặt đất 1,5m. Mọi nguồn ánh sáng đều được loại bỏ.

Các em chơi lầnm lượt đi qua, sau em ngồi, trước ngọn nến cháy, khiến bóng được phóng lên tường.

Em ngồi quan sát phải nhận ra bóng đi qua là của ai. Nê71u đúng, em có bóng vào thay.

HÌNH VẼ

35. GẬY BẮT CHÉO HAY ĐỀ THẲNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em

Dụng cụ: 2 gậy ngắn có kích thước, hình dáng khác nhau

Các em ngồi thành vòng tròn. Trưởng cầm 2 gậy và nói các gậy phải được chuyển cách nào đó mà người chơi phải đoán ra được.

HÌNH VẼ

Rồi Trưởng theo ý mình, chuyển cho em bên cạnh, bắt chéo hay thẳng (song song nhau) và nói: “Tôi chuyển các gậy này bắt chéo (hay thẳng). Nếu gậy bắt chéo, Trưởng ngồi với chân bắt chéo; nếu 2 gậy thẳng song song. Trưởng ngồi thẳng 2 chân. Em chơi nhận gậy, chuyển lại cho người cạnh nói: “tôi nhận gậy bắt chéo (hay thẳng) và tôi chuyển lại “bắt chéo” hay “thẳng” tùy ý. Lẽ dĩ nhiên, người chơi, thay đổi vị trí gậy với điều kiện là đúng như vị trí chân.

Trưởng nó cho em chơi là chuyển đúng hay sai. Trò chơi tiếp tục cho tới khi mọi người đều đoán ra điều bí mật.

Ai cho rằng mình đã hiểu thì nói cho Trưởng biết điều mình đoán (nói nhỏ)

36. NHẢY MẮT (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 8 đến 10 em

Dụng cụ: một ghế đầu cho 2 người chơi

HÌNH VẼ

Người chơi ngồi thành vòng tròn. Sau mỗi ghế, em thứ hai đứng, tay để sau lưng. Chỉ có một ghế trống và em sau cố gọi một em ngồi bằng cách nháy mắt. Ai được gọi chạy nhanh tới ngồi vào ghế trống mà không bị người đứng sau sờ vào người. Em này cố đặt hai tay lên vai bạn, trước khi bạn nhảy ra khỏi tầm tay mình. Nếu em được gọi chạy thoát thì tới ngồi vào ghế trống và tới lượt người đứng sau cố nháy mắt gọi một em ngồi khác.

Trò này có thể chơi không cần ghế. Trong trường hợp này, những người chơi ngồi xấp, lưng quay về phía người bảo vệ.

37. TỚI CHỖ TÔI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 hoặc 4 toán

Dụng cụ: ghế ngồi cho phân nửa số người chơi, cộng thêm một

Đây là biến thể trò “nháy mắt”

Người chơi đứng sau ghế trống tìm một điểm của một trong những em ngồi và gọi như sau: thí dụ: “vớ xám” tới chỗ tôi, “Kinh ...” tới chỗ tôi, “cà vạt xanh” tới chỗ tôi” ...

Em được gọi nhảy nhanh chiếm ghế không. Ai là người bảo vệ phải ôm chặt em này, giữ không cho đứng dậy.

38. THĂM TỬ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhi62u toán từ 6 tới 10 em

Nhiều dấu vết giúp cho việc hồi phục lại một bối cảnh được sắp xếp trước trong phòng.

Thí dụ: một em nhỏ đang xem báo ảnh, em đu đưa ghế, ngã xuống bị thương, đầu va vào góc bàn.

Mọi vết tích giúp hồi phục lại bối cảnh này được đặt đúng vị trí: báo mở, ghế đổ, máu (hoặc mực đỏ).

Người chơi vào phòng, cố tìm những vết tích để s81p xếp lại và tìm ra nguyên nhân câu chuyện đã xảy ra.

Toán nào tìm giải đáp đúng nhất: thắng
Nhiều toán có thể thi đua. Trưởng toán cố thu thập mọi vết tích do các em trong toán tìm được.

39. DẤU MẶT (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán từ 6 tới 10 em

Trò chơi gồm 4 loại người:

- Ủy hội cơ mật
- Thám tử
- Đoàn viên ủy hội cơ mật

Ba người chơi được chỉ định năm ủy hội cơ mật ra khỏi phòng với Trưởng và chọn một dấu hiệu, mật để đoàn viên ủy hội nhận ra nhau (nháy mắt, cử động của tay, chân ...) Họ phải nói cho Trưởng rõ.

Trưởng vào lại phòng và chỉ định 3 thám tử.. Họ ra khỏi phòng. Trưởng chia người chơi làm 2 nhóm: đoàn viên ủy hội cơ mật cho họ biết rõ dấu hiệu mật.

Ủy hội và thám tử đều không biết rõ những đoàn viên của ủy hội.

Thám tử và ủy hội trở lại phòng. Nhân viên ủy hội phải cố gắng làm ủy hội nhận ra mình bằng dấu hiệu mật nhưng tránh không để thám tử hoặc phụ tá bắt gặp. khi một nhân viên ủy hội cho rằng mình đã nhận biết một đoàn viên, ông sẽ bàn bạc với hai người kia và gọi đoàn viên lại. người này yên lặng ra khỏi trò chơi.

Các phụ tá thám tử cố đánh lừa ủy hội bằng cách làm mọi cử chỉ.

Khi các thám tử hoặc phụ tá, tưởng mình đã khám phá ra dấu bí mật thì nói cho Trưởng biết. Nhưng nếu không đúng sẽ mất 1 điểm. Đúng thì được 20 điểm và thắng.

Sau 10 phút mà không tìm được dấu mật hoặc nếu ủy hội cho rằng đã gọi được tất cả nhân viên của mình, các điểm sẽ được cộng lại. Ủy hội: có 5 điểm cho một nhân viên tìm được. Cộng với 1 điểm cho một lỗi của thám tử. Thám tử: 5 điểm cho một nhân viên ủy hội mà ủy hội không nhận ra. Một điểm cho mỗi lần ủy hội nhận lầm nhân viên.

Trong suốt thời gian chơi, Không ai được nói gì tuy nhiên, th2nh phần ủy hội cũng như thám tử có thể thảo luận nhỏ với nhau.

Thay đổi: hai ủy viên cơ mật.

Thay vì thám tử và ủy hội cơ mật, bạn có thể thay bằng 2 mật hội, cùng tìm biết dấu hiệu mật của nhau.

CHƯƠNG V

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI TRÍ NHỚ

1. BỒI BÀN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Một toán tới nhà hàng ăn (một bàn) và gọi “bồi bàn” (em được thử tài) – Mỗi người kêu một bữa ăn theo ý mình, gồm có một số thức ăn và thức uống ấn định. (Lần đầu mới chơi, dùng 3, 4 món). “Bồi bàn” đi xuống bếp (phòng bên) dùng trí nhớ viết các thực đơn của khách hàng.

Lẽ dĩ nhiên, khách hàng lên tiếng phản đối “bồi bàn” đem thức ăn hoặc thức uống mà họ không kêu.

2. NHỮNG NGÓN TAY (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 đến 8 em.

Các em ngồi theo hình bán nguyệt, một em cách ở cách các bạn mình vài bước, hai tay để sau lưng. Trong vài giây lần lượt đưa ra một số ngón tay. Thí dụ: lần một: 2 ngón, lần 2: 7 ngón v.v... cho tới 7, 8 lần.

Khi đã xong, các bạn cố ghi trên giấy, theo thứ tự những lần em giơ các ngón tay ra.

Dần dần, tăng thêm lần giơ ngón tay.

HÌNH VẼ

3. BUƯ ẢNH (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 10 em

Dụng cụ: một số bưu ảnh (Postcard) hoặc ảnh chụp các lâu đài kỷ niệm.

Đưa ra cho các em xem một số ảnh chụp phong cảnh quen thuộc hoặc các lâu đài, chùa chiền, các vật kỳ lạ (cây cầu đặc biệt nổi tiếng, kỳ quan thế giới v...v...).

Cần phải giấu những ghi chú trên ảnh.

Người thắng cuộc là người biết đúng được nhiều ảnh nhất.

4. BẢN TIN TỪNG CHỮ (12 đến 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

HÌNH VẼ:

Bản tin dùng lời, theo kinh nghiệm cho biết, dù đơn giản cũng thường bị đổi khác đi. Trò chơi này giúp ta kiểm soát những đổi thay của một bản văn trong khi được truyền đi (lỗi khi phát âm, thiếu chú ý v.v...)

Các em đứng thành vòng tròn, xa nhau vài bước. Trưởng nói nhỏ cho em bên trái tiếng đầu của bản tin, tiếng đó lần lượt chuyển qua tay nhau cho tới em chót, em này dùng bút ghi. Những chữ sai của bản tin cũng được truyền đi như trên.

Người chơi chỉ nhắc lại cho người bên trái đúng tiếng nghe thấy của người bên phải, không cần hiểu ý nghĩa.

5. ĐIỆN TÍN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em – một hoặc nhiều toán
Dụng cụ: mỗi người chơi một cây bút chì và một tờ giấy

Trưởng đọc cho các em một câu, nêu lên rõ ràng vài sự việc.

Thí dụ: Một đoàn có 20 em với một Đoàn Trưởng và một Đoàn Phó, sẽ tới vào chiều mai. Họ xin phép sắp xếp chỗ ngủ và bữa ăn.

Mỗi người chơi hoặc 1 toán phải thảo một điện tín nói lên tất cả mọi điểm trong câu thí dụ, với số chữ tp61i thiểu.

Toán hoặc em nào đáp ứng đủ các điều kiện trên: thắng.

6. BẢN TIN (12 tới 16 tuổi)

Mỗi toán ngồi thành vòng tròn, cách xa nhau nhiều bước.

Trưởng rút ra mỗi toán 1 em, và đọc khẽ cho các em đó một lần bản tin (3 lần). Em đưa tin về toán và bản tin được chuyển từ tai em nọ sang em bên kia (chỉ đọc 1 lần thôi). Em chót của mỗi toán ghi và đem nộp Trưởng bản tin nhận được.

Toán có bản tin trung thực nhất: thắng.

7. BẠN KÊU SỐ NÀO (12 TỚI 16 TUỔI)

Số người chơi : 2tới 10 em

Dụng cụ: 1 danh sách những người thuê bao điện thoại

Dán lên tường một danh sách lớn những người thuê bao điện thoại theo thứ tự A.B.C.

Trưởng chỉ định 2 em thi đua, mắt nhìn tường đối diện và nói vào tai mỗi em một tên người thuê điện thoại.

Em chơi chạy đến danh sách niêm yết và tìm số điện thoại của người được Trưởng cho biết tên, và chạy về nói vào tai Trưởng (không được đụng vào danh sách).

Để trò chơi thêm rắc rối, khó hơn: có thể chạy từ một điểm ở phòng khác hay phòng ngoài trời.

Trò này có thể cho 2 toán, 8 tới 10em thi đua

HÌNH VẼ

CHƯƠNG VI

HÌNH VẼ

KHỨU GIÁC – THỊ GIÁC – XÚC GIÁC

1. KHỨU GIÁC (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: chùng 12 lọ nhỏ đánh số thứ tự, có nút đậy kín, đựng nhiều thứ nước có mùi (nước hoa, nước hoa bưởi, dầu hôi, xăng v.v...)

HÌNH VẼ

Các em lần lượt gửi những lọ đã được Trưng mở.
Người chơi ghi danh sách, theo thứ tự, những loại nước đã gửi.

2. BỊT MẮT – NGƯỜI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: gói giấy và bình, khăn quàng, giấy, bút chì.

Gấp tờ trên. Lọ được thay bằng những bình hoặc gói (trong giấy) đựng những chất có mùi đặc biệt: hành, tỏi, cà phê, bạc hà, sữa v.v...

Các em chơi bị bịt mắt, các gói, bình được lần lượt trao qua tay.

Sau đó, các em ghi danh sách những thứ đựng trong gói hoặc bình theo thứ tự được trao.

3. CÓ GÌ TRONG BAO? (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: bao giấy hoặc bao vải đựng nhiều vật khác nhau

Các bao được đánh số và danh sách các vật trong bao được ghi theo thứ tự trong bao.

Mỗi em, lần lượt sờ, nắn các bao trong 30 giây và sau đó ghi những vật đã nhận ra theo thứ tự.

4. CÓ GÌ TRONG CHĂN (MÈN) (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Dụng cụ: một chân, dụng cụ linh tinh, khăn quàng, giấy, bút chì.

Các em chơi, bị bịt mắt, ngồi thành vòng tròn. Trưởng chuyển dần cho các em một số vật dụng. Sau khi chuyển hết vòng, Trưởng thu và dấu dưới chân. Các em tự lột khăn và cố ghi theo thứ tự danh sách các vật đã sờ.

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI KIM THEO TIẾNG ĐỘNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Dụng cụ: hộp quẹt rỗng

Cho vào hộp quẹt những vật liệu khác nhau: muối (to hạt), đậu, đinh, sỏi nhỏ, cát v.v... và dùng băng keo dán chặt.

Hộp được đánh số thứ tự. Trưởng cho biết danh sách các thứ đựng trong hộp và đặt trên bàn. Mỗi người chơi, lần lượt lắc các hộp và cho biết rõ “số” của hộp theo vật liệu mà Trưởng đã đọc.

5. ĐOÁN ĐỒ VẬT THEO TIẾNG ĐỘNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: một hay nhiều toán
Dụng cụ: vật dụng linh tinh, đĩa, giấy, bút chì.

Các em đứng xoay mặt vào tường

HÌNH VẼ

Trưởng cầm một chiếc đĩa lớn lần lượt gõ vào nhiều vật.
Người chơi, theo tiếng động cố đoán là chất gì, lần lượt ghi vào giấy (gỗ, sắt, thủy tinh v.v...)
Khi trò chơi kết thúc, các em quay mặt về phía Trưởng, để nghe Trưởng dùng đĩa gõ lại.
Mỗi em tự sửa danh sách của mình
Mỗi vật đoán đúng được 1 điểm
Điểm được cộng theo từng em hoặc toán

6. ĐỒNG HỒ BÁO THỨC Ở ĐÂU? (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: một hay nhiều toán
Dụng cụ: một đồng hồ báo thức, khăn quàng

HÌNH VẼ

Đặt đồng hồ báo thức trong phòng

Mỗi toán có một đại diện – bị bịt mắt – được lần lượt đưa vào phòng em nào sẽ được đồng hồ, được 1 điểm cho toán mình.

Toán nào nhiều điểm nhất sau khi cộng chung điểm mỗi toán: thắng

Sau mỗi lần chơi, thay đổi vị trí của đồng hồ

7. BẠN TA LÀM GÌ? (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 12 em

Dụng cụ: vật dụng linh tinh, khăn quàng, giấy, bút chì

Trưởng phải ghi trước một danh sách các tiếng động

Các em chơi bị bịt mắt. Huynh Trưởng làm nhiều động tác gây tiếng động (di chuyển ghế, ml73 cửa, lắc chum chìa khóa, đánh chiêng, giở các trang sách, mở một gói đồ v.v...) theo thứ tự đã ghi.

Các em bỏ khăn quàng và ghi một danh sách những tiếng động theo thứ tự nghe được.

8. KHÔNG TIẾNG ĐỘNG (2 đội)

Số người chơi

Dụng cụ: đồ đạc hay vật dụng lớn, giấy, bút chì

Đội Houu chất ghế, bà hoặc đồ đạc lớn, một cách không vững vàng trong khi đội Sóc quay lưng lại, cố đoán tiếng động mà ghi. Mỗi lần ghi đúng được 1 điểm.

HÌNH VẼ

Sau cùng cộng điểm của đội Sóc

Đội Sóc thay thế đội Houru. Đội Sóc phải xếp đồ đạc lại cho thứ tự, không gây tiếng động và không nói chuyện trong khi đội Houru quay lưng lại, nghe và ghi mọi tiếng động.

Các đội lần lượt thay nhau. Sau cùng cộng điểm các đội xem đội nào thắng.

9. HOÃNG SA BÃY (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: một hoặc nhiều toán

Dụng cụ: bàn, khăn quàng

HÌNH VẼ

“Hoẵng và người đặt bẫy” đứng ở hai đầu bàn, mắt bị bịt. Còi thổi, “người đặt bẫy” có tiến tới gần “hoẵng”. Cả hai bên, luôn đặt tay lên bàn. Nếu “hoẵng” bị sờ trúng trước thời gian ấn định (chừng một phút) thua: sau đó hai em đổi vai cho nhau.

10. PHÚT ĐÁNG GHI NHỚ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: từ 2 tới 4 toán

Một toán đứng ở đầu phòng. Trưởng trao cho mỗi toán Trưởng một danh sách gồm 10 động tác, phải làm trong một phút. Mỗi động tác gây một tiếng động đặc biệt (để rơi cuốn sách, kéo một ghế, đập chân v.v...). Đền trong phòng được tắt.

Mỗi toán làm các động tác chỉ định, trong khi các toán lắng nghe.

Đền được mở, mỗi toán thảo luận để lập danh sách các tiếng động nghe được, theo thứ tự. Cũng phải ghi rõ những tiếng động tác đã gây nên tiếng động.

11. CHÓ SÓI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: từ 2 tới 4 toán

Nên chơi trò này trong một đoàn quán 3 gian. Gian giữa to hơn hai gian cạnh.

Nếu không chỉ cần một gian rộng có 2 cửa ra vào, đối diện nhau.

Hai em được chỉ định làm: “chó sói” và đứng giữa phòng rộng (các toán khác làm khách du lịch)

Đèn trong phòng tắt, còi lệnh thổi, các toán sang hai gian cạnh, trong khi đó 2 “chó sói” di chuyển các đồ đạc trong phòng.

Khách du lịch phải đi qua gian giữa để sang gian đối diện mà không bị chó sói sờ vào người.

Nếu một chó sói chạm tay vào người khách du lịch chó sói phải nloe nhỏ vào tai khách du lịch: “chó sói” và người đi o phải đứng yên tại chỗ, nên bị chó sói “vồ”.

12. NHẠC DẪN ĐƯỜNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 30 em

Dụng cụ: 1 khăn quàng, các vật chướng ngại linh tinh (ghế, bàn, khúc gỗ v.v...)

Chướng ngại vật được đặt trong phòng

Bốn điệp khúc (ĐK) khác nhau được mọi em hát và dùng để hướng dẫn một em – bị bịt mắt – đi từ điểm nọ đến điểm kia mà không đụng đến chướng ngại vật..

Chỉ định: ĐK1: thẳng; ĐK2: lùi lại; ĐK3: trái.

13.NHẠC DẪN ĐƯỜNG THÀNH HÀNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Bốn ca sĩ đứng thành hàng sau lưng một em chơi, trước khi bị bịt mắt, được quan sát kỹ trong một chương ngại vật.

HÌNH VẼ

Theo bài hát, em chơi định hướng định tiến thẳng lùi, trái, phải.
Lễ dĩ nhiên, phải ấn định các bài hát bài nào để đi thẳng, bài nào rẽ trái, rẽ phải.

15.NHẠC DẪN ĐƯỜNG CHỮ THẬP (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

HÌNH VẼ

Bốn ca sĩ đứng 4 hướng khác nhau trong phòng để hướng dẫn các em chơi.
Lần này, mỗi ca sĩ lúc cần, hát các bài hát hoặc điệp khúc giống nhau.

16.NHẠC DẪN ĐƯỜNG VÒNG TRÒN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Nhiều ca sĩ đứng thành vòng tròn quanh nhiều chướng ngại vật.
Mỗi ca sĩ hát bài đã được ấn định dẫn em “khiếm thị” tránh chướng ngại vật.

HÌNH VẼ

17.NHẠC DẪN ĐƯỜNG THEO TOÁN

Các em được chia thành toán từ 8 tới 10 em. Các toán lần lượt chỉ định một em trong toán chơi và đi 75t chướng ngại vật và ca sĩ theo ý của toán. Toán nào có đại diện chạm ít nhất vào vật chướng ngại: thắng

CHƯƠNG VII

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI LUYỆN SỰ CHÚ Ý

1. CÁI ĐÓ NHẮC TÔI (12 tới 14 tuổi)

Người chơi: càng đông, trò chơi càng hấp dẫn
Số người chơi: 10 tới 40 em.

Các em đứng thành vòng tròn, một em nói một tên nào đó.

Thí dụ: “nồi”, em đứng cạnh phía trái, nói một tên chung mà danh từ “nồi” để gọi cho mình và nói, thí dụ: cái đó nhắc tới trại”, em tiếp: “cái đó nhắc tới lều” v.v... cho tới khi mọi em trong vòng đã chơi. Ai nhắc lại tiếng đã nói rồi hoặc ngập ngừng trong vòng 5 giây hay nói một chữ không liên hệ tới chữ vừa nói thì vào giữa vòng.

Rồi cuộc chơi bắt đầu lại và dùng chữ của em chót để chơi như trên hay dùng một chữ ở trong vòng để rồi về chữ đầu (cách này hơi khó).

Ai sai, vào giữa vòng

2 NGUNG CÂU CHUYỆN (12 tới 14tuổi)

Số người chơi: từ 10 tới 40 em

Trưởng nói lên đề tài câu chuyện, Thí dụ: câu chuyện ở trại. Không được dùng một số chữ (trại, lừa, lều v.v...)

Em thứ nhất bắt đầu câu chuyện (theo ý em). Nếu dùng một chữ đã cấm: thua; và em bên cạnh kế tiếp câu chuyện, từ điểm em trước đã để lại.

Có thể khiến trò chơi rắc rối hơn bằng cách thêm “từ” khác nữa.

2. CHÍNH ÔNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Các em ngồi thành vòng tròn và điểm số.

Trưởng bắt đầu câu chuyện, và nói: “Ông chủ tịch mất mũ. Người nói thế này, kẻ nói thế kia, nhưng tôi nói số 5 (thí dụ) rồi Trưởng bắt đầu đếm nhanh. Em được gọi phải tiếp ngay: “Tôi à ông? Không phải tôi thưa ông!” Trưởng đáp: “vậy thì ai, ông ơi?”. Em số 5 nói lại câu đầu của Trưởng và nói số khác.

En nào không trả lời trướckhi Trưởng hay em thay, đếm tới 10, hoặc do dự trong khi trả lời, nhầm hoặc áp úng, tới đứng sau số vừa mới chơi (trái chiều chơi). Tất cả các em đứng sau em chơi sai, đều phải đổi số.

Trò chơi phải chơi nhanh. Câu hỏi và trả lời phải tiếp theo nhau không ngừng và không do dự.

3. SỐ 7 BẤT HẠNH (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Các em ngồi thành vòng tròn và lần lượt đếm. Trưởng nói: “một”, em cạnh nói tiếp: “hai”, em tiếp theo: “ba” v.v...

Các em tiếp tục đếm không ngừng, nhưng thay số 7 và các số có mang số 7 (17, 27, 70, 97, ...) bằng từ “Hóp”.

Ai sai: loại. Mỗi lần sai, Trưởng đếm lại từ “một”

4. HÓP 7 (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: 1 trái bóng

Các em ngồi thành vòng tròn. Trưởng tung cao bóng, nói một chữ. Em được chỉ định phải nói ngay chữ thứ hai, bắt đầu với chữ của Trưởng. Thí dụ: Trưởng tung bóng nói “cá” và Hạnh. Em tên Hạnh nói “kho”. Thí dụ: “lá”

Em nào đã dùng chữ đã nói hoặc do dự: mất 1 điểm, trò này phải chơi nhanh.

8. CHỮ CĂM (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 10 em

Dụng cụ: vật dụng linh tinh, vài dao nhíp, vài bút chì v.v...

Các em ngồi thành vòng tròn. Đặt ở giữa vòng một số vật dụng nhỏ (bút chì, dao nhíp v.v...) bằng số người chơi, kém đi 1 (thí dụ: 10 em chơi, đặt 4 dao, 5 bút chì = 9)

Trưởng bắt đầu câu chuyện, và ấn định là nếu Trưởng nói 1 chữ bắt đầu bằng chữ “B”, chẳng hạn, thì các em cố chạy vào vòng nhặt nhanh một vật.

Ai không nhặt được sẽ bị loại. Vật dụng được lấy được bớt ra và trò chơi được tiếp tục.

8. NGUYÊN ÂM ĐỘC HẠI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Mỗi em chọn 1 loại rau. Một em được chọn làm “thông tin viên” gọi tên em nào đó 3 lần. Em chọn rau nào thì nói ngay tên rau đó ra, trước khi “thông tin viên” có thể dùng tất cả mọi mảnh khóc: kể một câu chuyện nào đó và bất thần nói tên một em hoặc chỉ vào một em và gọi “rau” của em khác.
“Rau” nào lỗi vào thay “thông tin viên” để em này về đứng vào vòng các em chơi.

10 THỢ SĂN VÀ THỎ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: tối thiểu 12 em.

Các em ngồi thành vòng tròn. Thợ săn đứng giữa vòng và chỉ 1 em (Thỏ). Em bị chỉ định phải đưa ngay hai tay lên sau tay .. Em bên trái, để tay phải sau tay phải; em bên phải để tay trái sau tay trái.

Ai sai, vào giữa vòng thay làm thợ săn

HÌNH VẼ

11. TRỜI, ĐẤT, BIÊN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Các em ngồi thành vòng tròn. “thông tin” bắt đầu chỉ một em, nói: “trời” hoặc “đất”, “biển”; nếu nghe thấy “trời”, em chơi phải nói tên một loài chim, trước khi “thông tin” đếm lớn từ 1 đến 10; nếu “đất” thì nói tên một loài sống trên đất và “biển”, một vật sống trong biển. Không được nói tên một con vật đã nói rồi..

Ai làm hoặc không nói được đúng tên hay yên lặng, sẽ vào thay “thông tin viên”.

12. HAI ĐỐI THỦ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Dụng cụ: 2 ghế, 2 mũ

HÌNH VẼ

Các em ngồi thành vòng tròn. Giữa vòng đặt 2 ghế. Một em, cầm mũ ngồi trên một ghế và đưa mũ thứ hai cho bất cứ một bạn nào, đến ngồi ghế thứ hai. Em thứ hai phải làm trái những động tác của em một: ngồi lúc bạn đứng, đội mũ khi bạn mình bỏ mũ.

Cùng lúc, em thứ hai phải trả lời câu hỏi của em thứ nhất, tránh dùng những chữ sau: “có, không, ông, bà”. Nếu sai, ngồi vào ghế em 1., số 1 vào vòng trao mũ cho em khác.

Trò chơi tiếp tục.

14.ÁT GỌI GIÁP (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Các em ngồi thành vòng tròn. Một em được gọi là “Át”, em khác tên “Giáp” và các em khác đếm từ 1 trở lên.

Át bắt đầu chơi và gọi: “Át” gọi “Giáp”. Giáp tiếp theo nói: “Giáp” gọi 3!” Em số 3 phải nói tức khắc, “3 gọi 8”. Lệnh gọi phải tiếp tục nhanh, không ngưng, không do dự. Em sai phải tới ngồi sau người chót và lấy số của người chót. Em ngồi trước em sai phải lấy số trên.

“Át” lại tiếp tục chơi. Thí dụ: nếu có 12 em chơi, kể cả “Át” và “Giáp”. Nếu số 7 sai, sẽ thay em số 10, trong khi 8 trở thành 7, 9 thành 8, 10 thành 9. Nếu “Át” sai, sẽ lấy số 10, “Giáp” thay là “Át số 1 thay “Giáp” và tất cả các em thêm 1 vào số của mình.

HÌNH VẼ

14.PI PÉC LÊ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: 1 bàn

Các em ngồi quanh bàn, đặt tay lên mép bàn.

- Trưởng nói “Pi péc lê”, các em lần lượt dùng các ngón tay phải và trái gõ lên mép bàn.
- Với lệnh “úp”: các tay phải chống lên bàn. Với lệnh “chống tay”: các em chống tay ngón tay để tay đứng.
- Trưởng ra lệnh với nhiều động tác. Em nào sai một động tác được 1 điểm âm (-1). Để trò chơi khó hơn, Trưởng làm một động tác và nói một động tác khác.

15.NHỮNG ĐIỀU TRÁI NGƯỢC. (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi : 6 tới 20 em

Các em ngồi thành vòng tròn. Một em ở giữa vòng, sờ trán, nói với 1 em: “đây là chân”, em này phải trả lời ngay, tay đặt lên chân: “đây là trán tôi”. Nếu sai, thế chỗ của người hỏi. Một em thứ hai được gọi và trò chơi tiếp tục.

CHƯƠNG VIII

HÌNH VẼ

NHANH NHẸN – LANH TRÍ

1. Nghề nghiệp (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: 1 quả bóng

Các em ngồi thành vòng tròn.

Trưởng ném bóng cho một em và nói một nghề. Em này phải ném trả về cho Trưởng và nói lên một dụng cụ của nghề làm đó trước khi Trưởng đếm tới 5.

2. ĐOÁN TỤC NGỮ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Dụng cụ: bảng đen, phấn viết.

Trưởng viết lên bảng một câu tục ngữ nhưng thay các mẫu tự bằng “X”.

Mỗi em lần lượt đề nghị một mẫu tự. Trưởng viết những mẫu tự vào chỗ những chữ “X”, nếu thích hợp.

Mỗi em chỉ được thử một lần nói lên câu tục ngữ đó.

Em nào nói được trước nhất: Thắng.

3. TIẾNG GÂY TAI NẠN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Các em ngồi thành vòng tròn. Em số 1 nói một chữ và lần lượt từng em, thêm vào chữ nhưng không được nói chữ để hoàn tất tiếng đó.

Sau 30 giây, ai không thêm được một chữ hoặc hoàn tất tiếng đó sẽ bị điểm âm (-). Em tiếp, nói chữ khác. Sau 10 lần, có điểm âm, trò chơi kết thúc.

Thí dụ:

- Em số 1 nói “N” Em số 2 nói “G”
- Em số 3 nói “H” Em số 4 nói “H”
- Em số 5 nói “Ê” Em số 6 nói “N”

Em số 7 không được nói thêm 1 tiếng gì nữa để tiếng đó không hoàn tất.

Nếu nói “G” (thành nghiên) hoặc không nói được thì bị điểm âm (-) và sau đó phải nói chữ đầu của tiếng khác.

Nếu em chơi cho rằng chữ mà em trước thêm vào không thể thành một tiếng được thì có quyền hỏi: “bạn định nói tiếng gì?”. Nếu không trả lời được thì điểm âm (-).

Thí dụ:

- Em 1 nói “N”
- Em 2 nói “T”

Không thể ghép được tiếng gì. Em số 3 sau đó thay chữ “T” bằng một chữ khác có thể ghép thành tiếng được.

4. CÂU HỎI BẤT NGỜ (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Các em ngồi thành vòng tròn, lần lượt đếm từ số 1, theo thứ tự. Trưởng đứng giữa vòng, gọi số 1. Em có số đó lên trước mặt Trưởng. Trưởng hỏi 1 câu và đếm nhanh tới số 10.

Nếu Trưởng đếm tới 10 mà em bị hỏi không trả lời được, thì bị điểm âm (-).

Câu hỏi có thể liên hệ tới 1 vấn đề đặc biệt hoặc dính líu tới những điều hiểu biết thông thường.

5. ĐÚNG HAY SAI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 20 em

Trưởng soạn trước 1 số câu, có câu đúng, có câu sai. Em chơi chỉ đơn giản trả lời bằng “đúng” hay “sai” tùy theo trường hợp.

Trưởng phải tính tới tâm hiểu biết trung bình của các em chơi. Những câu hỏi cho một toán học sinh cấp 3 không thể giống những câu hỏi cho một toán học sinh cấp 1.

6. NHỮNG ĐIỀU KHÓ TIN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 40 em

Trưởng kể một câu chuyện trong đó có những điều sai hoặc khó tin. Thí dụ: nói về chiếc máy bay trong một câu chuyện nói về Triều Nguyễn.

HÌNH VẼ

Các em ghi những điều sai hoặc khó tin mình nhận thấy.
Ai có một danh sách có nhiều điều sai, khó tin nhất: Thắng.

7. TRÒ TIẾP SỨC NHỮNG CÂU TRÊN BẢNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán, 6 tới 10 em

Dụng cụ: Một bảng đen chia số cột tùy theo số toán, một viên phấn cho mỗi toán.

HÌNH VẼ

Các toán đứng theo hàng dọc. Không ai được nói tiếng nào khi Trưởng bắt đầu giải thích trò chơi.

Em đứng đầu mỗi hàng cầm một viên phấn.

Còi thổi, em đứng đầu chạy lên bảng, viết một tiếng nào đó ở cột dành cho toán mình, rồi chạy về trao phấn cho người số 2, (và chạy đứng sau toán), số 2 chạy lên bảng viết 1 tiếng dưới tiếng số 1 và cứ tiếp tục cho tới hết hàng.

Toán viết được câu có nghĩa, dễ hiểu nhanh nhất: Thắng.

8. NHỮNG BỨC ĐIỆN TÍN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 10 em

Dụng cụ: giấy và bút chì, cho từng em chơi

Trưởng nói một chữ nào đó và nói rõ loại điện tín phải thảo: mời ăn cưới, hỏi tin tức, mua hàng v.v...

Điện tín phải có số tiếng nhiều bằng số chữ trong tiếng được đưa ra.

Mỗi tiếng phải bắt đầu bằng chữ trong tiếng của Trưởng.

Có thể dùng tiếng kép. Thí dụ: nịnh bợ.

Thí dụ: tiếng đưa ra “ANHATOCL”

Loại điện tín phải thảo: hẹn hò

Điện tín có thể thảo: “Anh Ninh hẹn ăn tối ở chợ lớn”

Còi thổi, mỗi em nộp điện tín và nộp trong thời gian hạn định. (Thí dụ: 2 phút).

9. ANH TÔI TÊN ... (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Các em ngồi thành vòng tròn. Trưởng nói một câu để ẩn định; Thí dụ: “Anh tôi tên Hòa” rồi Trưởng đặt một số câu hỏi, mà khi trả lời phải có một tiếng bắt đầu bằng “H”. (họ của vợ anh Hòa, tên của con gái anh, sinh ở tỉnh nào, hiện ở tỉnh nào, nơi nghỉ mát môn thể thao, hoa, cây, chim, quả thích ăn, màu khăn quàng, màu mắt v.v...)

Trưởng có thể nói toàn thể hoặc cho thi đua. Trong trường hợp này, trưởng đặt câu hỏi chung cho 2 em. Ai trả trước được 1 điểm cho toán mình. Nếu thi đua liên toán, mỗi Trưởng toán đứng trước toán đối lập và chỉ định cho một em cho mỗi câu hỏi.

10. ĐI VỚI NHAU (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Một em ra khỏi phòng, những em khác, mỗi em chọn 2 đồ vật thường đi đôi với nhau. (Thí dụ: giường, chiếu, chăn, bát, bàn, ghế v.v...)

Em chơi vào lại phòng và hỏi em nào đó vật thứ nhất, nếu tìm ra rồi thì hỏi vật thứ hai. Nếu sai hay không tìm ra, bị điểm âm. Đúng được 1 điểm.

Đúng hay sai cũng thay em chơi.

Thí dụ: Giường, chiếu

Hỏi giường trước: nó hình gì, mấy chân, dùng làm gì v.v... (nếu tìm được là giường thì hỏi vật thứ hai) nó bằng gì, hình gì, thường dùng với gì, để ở đâu v.v...

11. TIẾNG GIỐNG NHAU (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Một em ra khỏi phòng, các em khác, chọn một tiếng có một hoặc nhiều đồng âm.

Thí dụ: chiếu (để nằm, chiếu sang, v.v...)

Em ra khỏi phòng, quay vào và hỏi em số 1. Ba câu hỏi sau:

- Bạn thích nó cách nào?
- Bạn dùng nó làm gì?
- Bạn thích nó ở đâu?

Em được hỏi trả lời và nghĩ tới tiếng có âm giống.

Thí dụ: Bạn thích nó cách nào?: nằm lên trên

Bạn dùng nó làm gì?: đọc sách, nằm ngủ.

Bạn thích nó ở đâu?: trên giường

Em hỏi cố tìm ra chữ đồng âm

CHƯƠNG IX

HÌNH VẼ

SÂN KHẤU – TRÒ CHƠI PHÔ DIỄN THẦN SẮC

Những trò “phô diễn thần sắc” là một hoạt động vô cùng tốt trong đoàn. Nó dạy cách dùng tiếng nói, cử điệu để diễn tả những điều ta cảm thấy. Nó tu dưỡng khiếu thẩm mỹ, làm nảy nở tinh thần quyết đoán và đầu óc sáng tạo. Nó cũng nói lên việc làm tốt của đồng đội.

Một số trò chơi sau đây nhằm luyện tập cho hoạt động này.

1. TÔI BÁN CHO BẠN CON VỊT CỦA TÔI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Các em ngồi theo hình bán nguyệt

Số 1 nói với số 2: “Tôi bán cho bạn con vịt của tôi”

Số 2 hỏi: “ nó có mỏ, có chân, đầu và đuôi không?”

Số 1 trả lời số 2: “có , nó mỏ có chân, đầu và đuôi”

Số 2 đặt câu hỏi cho số 3: “Tôi bán cho bạn con vịt của tôi” và những câu trả lời như trên được trao đổi.

Rồi số 3 cũng nói giống như vậy với số 4 và như vậy, cho tới người cuối cùng.

Số 1 lại nói: “Tôi bán cho bạn con của tôi”

Số 2: “Nó có mỏ có chân, đầu và đuôi không?”

Số 1: “Có, nó có mỏ có chân, đầu và đuôi.”

Số 1: “Nó có trả thuế không?”

Số 1: “Không, nó không có thuế”

Những câu hỏi, trả lời tương tự cũng được kể tiếp như trên. Sau cùng, lần thứ ba, số 1 lại đối thoại với số 2 và những câu trả lời bắt đầu lại, đến tận cùng với số 2: “và còn cảnh sát?”

Số 1: ‘Suyt’ và để nhanh ngón trở lên mũi. Và rồi, tất cả những câu trả lời tương tự chuyển cho nhau.

Trò này, đồng thời là một bài tập trí nhớ, và tập đọc rất vui.

2. TRANH LUẬN (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Trong cuộc họp, bạn có thể thiết lập 1 cuộc thảo luận với 1 đề tài thông thường.

Trưởng chủ tọa và chỉ định trước hai diễn giả. Một em sửa soạn đưa ra đề tài và em kia phân đối. Sau hi hai diễn giả trên nói, mỗi em có thể cho ý kiến riêng, để chấm dứt một kiến nghị tóm tắt quan điểm của hai phe được đưa ra đầu phiếu.

Một cuộc tranh luận tương tự là một điều rất tốt, nhất là cho các thanh niên, thiếu nữ nhiều tuổi hơn.

Các em tham dự, lúc đầu thường e dè. Ta nên “cấy” trước vài diễn giả; như sau một hai lần, các em sẽ tự tin hơn và có thể đưa ra những ý kiến có mạch lạc.

HÌNH VẼ

3, XÉT XỬ (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Bắt chước thiết lập một cuộc phiên tòa là điều rất thích thú. Những chức vụ khác nhau được trao cho các em chơi: quan tòa, bị cáo, biện lý, các nhân chứng, luật sư, bồi thẩm đoàn.

Trưởng chỉ đạo cuộc tranh luận với tư cách chánh án.

Mỗi em sửa soạn lời biện hộ, cáo trạng, lời chứng với mỗi ý kiến và quan niệm riêng, theo chủ đề do Trưởng đưa ra trước.

4. DIỄN KỊCH (14 tới 16 tuổi)

Đây là phương pháp tối ưu để có những giây phút thoải mái và luyện trí tưởng tượng. Các em chọn một tiếng và diễn kịch theo tiếng đó, với những cảnh riêng theo từng mẫu tự.

5. CÁC ĐẠI SỨ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán trở lên

Có thể lập ra cuộc thi diễn kịch giữa các toán. Lần lượt từng toán đưa ra câu đố, tìm 1 tiếng theo màn kịch được chơi trước mặt các toán khác. Các toán có 5 phút để tìm xem là chữ gì? Toán nào tìm thấy trước được 5 điểm. Nếu sau thời gian chỉ định mà không toán nào tìm thấy thì toán diễn được 5 điểm.

Lúc đầu, Trưởng nên lập cho các diễn viên, để các màn được trình diễn tốt và tránh nói cùng một lúc.

6. CÁC ĐẠI SỨ (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 20 em

Hai toán ở hai phòng khác nhau hay ở hai đầu phòng. Mỗi phe chỉ định một “đại sứ”. Hai “đại sứ” bí mật chấp nhận 1 chữ (đề vật gì, người) mà em khác phải tìm ra.

“Đại sứ” phe A tới trại của phe B, để mọi em nhóm B lần lượt hỏi một câu mà “đại sứ” chỉ trả lời “có” hay “không”.

“đại sứ” phe B cũng làm tương tự khi sang trại phe A. Toán thắng là toán tìm được đúng chữ, nhanh nhất và được giữ “Đại sứ” phe đối lập.

Nếu sửa soạn có phương pháp, sắp đặt giới các câu hỏi và câu trả lời, ta có thể nhanh chóng tìm được nhanh chóng những vật vô cùng rắc rối. Trò này tập cho quen suy nghĩ, mở mang suy luận và không hỏi những câu vô ích.

7. TRẠNG TỪ (từ 14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Một em ra khỏi phòng trong khi đó các em khác chọn 1 trạng từ (thí dụ: vui nhộn, chán, mềm yếu, hăng say v.v...)

Em ra khỏi phòng trở vào và lần lượt hỏi các em chơi. Em này, khi trả lời phải lấy giọng nói và dáng bộ hợp với trạng từ đã chọn.

Em hỏi, quan sát diện mạo và cách trả lời, cố đoán ra trạng từ đã chọn; em có quyền hỏi 3 lần. Có thể hỏi em thứ 2, thứ 3, trước khi trả lời. (dù hỏi em khác như cũng chỉ được 3 lần).

8. TRẠNG THÁI TÂM HỒN (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

HÌNH VẼ

Các em ngồi thành vòng tròn.

Trưởng trao khăn quàng cho 2, 3 em để các em tự bịt mắt. Trưởng bảo các em dùng điệu bộ để diễn tả trạng thái tâm hồn mình: nóng giận, đói khát, ngạc nhiên, thất vọng v.v...

Kịch sĩ không được nói
Khán giả thăm đoán kết quả

9. TÔI LÀ AI? (6 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán

Lần lượt mỗi toán làm diễn viên trong khi các toán khác làm khán giả.

HÌNH VẼ

Trưởng đưa ra một đề tài. Thí dụ: “súc vật”

Thành phần toán diễn viên, mỗi em chọn 1 con vật (nói nhỏ cho Trưởng biết hay đưa ra 1 danh sách). Lần lượt “các con vật” được diễn xuất với dáng điệu, cử chỉ thích hợp.

Khán giả phải nhận ra chúng qua cử điệu, động tác của chúng.

10. ÁM HIỆU (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Trưởng nói 1 câu. Thí dụ: “tôi rất thích dạo chơi vào mỗi chiều, trong khu rừng hoang vắng này”.

Trưởng chỉ định một số các em diễn các vai: “người nhà quê, công chú, vị vua, kẻ cướp v.v...”

Các diễn viên phải có đóng vai được chỉ định, với những dáng điệu, giọng nói thích hợp.

Các khán giả phải cố đoán ra những vai đã được chọn đúng.

11. TÌM ĐỀ TÀI CỦA MÌNH (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Khán giả ghi một danh sách loài vật và đưa nộp Trưởng, Trưởng chỉ định cho mỗi em đóng con vật.

Diễn viên xuất hiện và mỗi khán giả cố nhận ra nhanh chóng con vật mà mình đã ghi trong danh sách.

12.NHỮNG VAI ĐẶC BIỆT (14 tới 16 tuổi)

Thay vì xúc vật, diễn viên phải bắt chước cách diễn đặc biệt của con vật lừng danh hoặc các loại người nhất định nào đó.

13.CỬ ĐỘNG ĐÚNG NHẤT (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán
Dụng cụ: nhiều mặt nạ

Mỗi toán cử 1 đại diện, đứng và đeo mặt nạ. Trưởng bảo diễn viên làm một việc đơn giản. Thí dụ: “ban sang bạn vào một khu vườn đầy hoa và hái 1 bông hồng” hoặc “bạn đứng đợi ô tô buýt; xe tới, dừng lại và chạy khi đã đủ khách, bỏ bạn lại” hay “bạn tới đỉnh một con đường dốc và thấy một phong cảnh tuyệt đẹp v.v...

Mỗi diễn viên cố tìm ra những cử chỉ đúng nhất.

Khán giả so sánh và đánh giá các diễn viên.

14.TRẠM DIỄN TUỒNG BỘ (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán.

Trưởng sửa soạn một số bộ phiếu (một toán một bộ) để mỗi em đều có một phiếu. Trên mỗi phiếu, Trưởng ghi một động tác đơn giản “một người ngã xuống nước, bơi vào bờ”, hoặc “những biểu tượng “sự vật”, “can đảm”, “lòng nhân hậu” hoặc những tật xấu: “giận dữ, lừa dối” v.v...

Các toán tụ tập ở các góc phòng.

Trưởng 9ra cho diễn viên thứ nhất một phiếu. Diễn viên này dùng cử điệu diễn tả động tác hoặc biểu tượng ghi trên phiếu. Khi một em chơi cho rằng mình đã đoán ra diễn viên đóng vai gì, lên nói thầm với Trưởng. Nếu đúng em đó sẽ được một phiếu khác và toán làm động tác thích hợp (Canh giờ cả toán diễn). Toán nào diễn xong trước nhất bộ phiếu của mình được 10 điểm, toán thứ hai được 6 điểm, toán thứ ba được bốn điểm, toán thứ tư được 2 điểm.

Đề tất cả thành việ6n của mỗi toán đều lần lượt trình diễn.

Phải ấn định rõ rang mỗi em chỉ được trình diễn một lần.

14.HOẠT HỌA (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: vật liệu thuộc

HÌNH VẼ

Một toán trình diễn, các toán khác làm khán giả. Các diễn viên phải diễn một màn kịch lịch sử (Lê Lai cứu Chúa, Trần Bình Trọng trước mặt tướng tàu v.v...) hoặc đưa ra những biến cố quen thuộc(một trận bóng đá, đua xe đạp v.v...)

Khán giả phải nhận ra được đề tài vở kịch.

15.MÀN KỊCH HAY NHẤT (từ 14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán
Dụng cụ: Vật liệu phụ thuộc

Trưởng giao cho mỗi toán diễn một màn kịch.

Thí dụ: lễ tấn phong 1 hiệp sĩ, phim thời sự, xe lửa rời ga, trò chopi thế vận.

16.VẬT THÂN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán

Dụng cụ: một vật có cán dài “chổi, muôi(thìa lớn múc canh), muôi hót bột, bờ cào v.v... tất cả để trong bao và Trưởng lấy dần, lúc cần”.

Các em ngồi thành vòng tròn. Trưởng đặt vật thân giữa vòng

Một em cầm, dùng một điệu bộ diễn một động tác phải cầm cần có vật dụng. Em khác cố đoán: một muôi có thể hình dung một cây vĩ cầm, một mi cờ rô một chiếc vợt v.v...

Trưởng có thể chỉ định từng em.

18.SÁU VẬT (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán.

Dụng cụ: 6 vật khác nhau (chai, khăn quàng, còi v.v...)

Các em chia thành nhóm 2 em. Sáu vật được để ở tâm vòng tròn, trong khi Trưởng tuyên bố: “vừa rồi có việc gì xảy ra tại đây. Những vật này là những tang chứng, mỗi nhóm dùng các vật đó cố diễn lại việc đã xảy ra”.

Các em đánh giá những màn kịch khác nhau do các nhóm hai em diễn xuất.

HÌNH VẼ

19 BỐN TIẾNG (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều nhóm

Trưởng đưa ra 4 tiếng diễn tả những vật khác nhau. Thí dụ: bong hồng, mặt trời, phòng ống sáo.

Lần lượt mỗi toán dựng một màn bi kịch, hay hài kịch dựa theo bốn tiếng đó trước mặt mọi em để được đánh giá.

20. NHÂN VẬT TÌM TÁC GIẢ (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Trưởng liệt kê những nhân vật rất đặc thù: người bán báo, người đi xe đạp, công an, người đưa thư, kẻ tật nguyền.

Mỗi toán phải dàn dựng một vở kịch với những vai trên. Ấn định thời gian cho việc sửa soạn. Có thể dùng những những vật linh tinh hoặc cải trang tại chỗ.

Mỗi toán lần lượt diễn xuất trước mọi người

Cuộc đầu phiếu sẽ quyết định màn nào đặc sắc nhất.

21. DIỄN TẢ NGỤ NGÔN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: giấy bút chì

Trưởng ghi trên những tấm giấy nhỏ đề mục các ngụ ngôn của La Fontaine. Các Trưởng toán rút thăm những giấy nhỏ.

Mỗi toán được 10 – 15 phút để soạn màn kịch theo ngụ ngôn đã chọn được.

22. BÀI CA DIỄN THÀNH TUỒNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ các vật linh tinh

Nhiều bài hát quen thuộc được toán Trưởng rút thăm. Mỗi toán diễn xuất theo bài hát đã chọn, kết thúc bằng trò chơi thích hợp (với y phục, vũ điệu, điệu bộ v.v...).

23. BẢN KỊCH CẤP TỐC (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: các vật linh tinh

Mỗi toán được hoàn toàn tự do để sáng tác 1 bản kịch, diễn trong 5 phút – đề tài chọn, việc thực hiện, hoàn toàn tự do.

Đề trò chơi tương tự có tính cách mở trí. Trưởng cần phải phê bình kỹ với chi tiết những vở kịch được trình diễn, nhấn mạnh tới giá trị những màn thành công nhất.

24. TÌM ĐIỂM KHÓ TIN (9 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Cho mỗi toán 15 phút để dựng một đề tài đóng kịch, trước mặt những toán khác.

Trưởng bí mật nói cho mỗi toán biết phải xen vào bản kịch một điểm không thích hợp, (đầu bếp nhúng ngón tay vào chảo mỡ nóng mà không hề hấn gì, 1 em nhỏ đánh răng sau khi súc miệng kỹ) hoặc một nét mặt hay cử điệu không ăn nhập gì với bản kịch).

Sau thời gian sửa soạn, các toán lần lượt trình diễn trước mặt mọi người.

Theo lối chia vai, sử dụng dụng cụ, trang trí, hóa trang, đối thoại nhất là cách diễn xuất; sau khi diễn trình, Trưởng chia điểm từ 1 – 5.

Sau một màn kịch, các toán khán giả cùng nhau thảo luận. Các toán Trưởng đến cho Trưởng biết “điểm khó tin” mà họ nhận thấy.

Mỗi điều quan sát đúng, mỗi toán thêm 1 điểm. Toán nào được nhiều điểm: Thắng.

25. PHỤC TRANG

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 10 em

Dụng cụ: khăn quàng, báo, chăn

Mỗi kịch sĩ được phát 1 khăn quàng, 1 chăn, 1 tờ báo

Còi thổi, diễn viên phải dùng các thứ được phát, giả trang nhân vật mà Trường ấn định.

Một nhóm trình diễn trong khi các toán khi các toán khác đánh giá.

26. THI ĐUA DÙNG VẬT DỤNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 10 em

Dụng cụ: vật dụng linh tinh (xoong, nồi, xô nước, chảo v.v...)

HÌNH VẼ

Hai toán đứng đối diện, xa nhau vài thước

Các em chơi được đánh số. Vật dụng linh tinh được đặt giữa hai toán.

Trường gọi 1 số. Hai em cùng số phóng nhanh tới các vật dụng.

27. THI MÚ ĐẸP (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Dụng cụ: báo, kéo, kim gút, hồ dán

Mỗi em được phát vài tờ báo, 1 kéo, kim gút và 1 ống hồ dán và được 10 phút để tạo ra 1 mũ.

Rồi mỗi toán đi thành vòng

Toán nào xếp hạng theo cuộc đầu phiếu của toàn thể các em.

HÌNH VẼ

28. LỄ HỘI (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 10 từ 6 tới em.

Mỗi toán tổ chức một gian hàng: thi bắn, ném vòng đầu vịt, ném bóng làm đổ hộp, câu cá v.v...

Giờ ấn định cho mỗi toán: nửa giờ hoặc 1 giờ

Toàn thể các em chơi diễn hành qua các gian hàng

Gian hàng nào đẹp nhất, độc đáo nhất: Thắng

29. CUỘC THI MẶT NẠ (12 tới 16 tuổi)

Dụng cụ đầy đủ được trao cho mỗi em dự thi: giấy vẽ, bột sơn màu, kéo v.v...

Em chơi phải làm một mặt nạ và sau thời gian ấn định cùng các em khác (làm thành đoàn giám định)

HÌNH VẼ

CHƯƠNG X

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI CHUYÊN MÔN

Điều kiện chủ yếu là phải đặt mình vào địa vị của trẻ em và nhìn sự vật theo quan điểm của chúng; trình bày cho các em dưới khía cạnh dễ thương nhất, tới mức chúng tự học, mà bạn không cần dùng búa đóng vào đầu óc các em những điều mà bạn muốn các em để trong đầu”

BADEN POWELL (HĐCTE ấn bản thứ sáu)

Nếu có 1 nam hay nữ Hướng Đạo ở gần nơi có tai nạn mà lại ngu si hoặc vô tích sự không?

Những chuyên môn của phong trào Hướng Đạo có mục đích khiến các trẻ em chúng ta sẵn sàng giúp ích và hành động trong mọi trường hợp. Không phải là học trong các sách, hay nghe giảng những khóa rất cao siêu, mà chúng có những kiến thức có thể sẽ giúp ích. Các em phải có điều kiện thực hành, không phải “trống không”, “trắng bạch”, nhưng trong những hoàn cảnh gần như thật.

Trò chơi giúp các em hành động và thực hiện cách cụ thể. Phần các bạn là phải tạo ra trò chơi, những tình huống cần giải quyết.

Những trò trong chương này, giúp các bạn có đôi chút ý kiến, để tô điểm cho chương trình trong chiều hướng đó.

A. THI ĐUA “MORSE”

1. THI ĐUA “MORSE” (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1,2 toán

Dụng cụ: bóng, còi

Các em trong một toán, ngồi thành hàng ngang, đối diện các em toán kia. Một em ném bóng cho em đối diện và đọc 1 chữ (bằng “morse” hay dùng còi thổi chữ đó)

Em đối diện phải nói ngay chữ đó

HÌNH VẼ

Câu trả lời đúng được 2 điểm. Do dự: 1 điểm. Trưởng ghi cộng 1 điểm của mỗi toán.

2. SỜ “MORSE” (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 toán

Dụng cụ: bàn, các vật linh tinh, khăn quang

HÌNH VẼ

Trưởng đặt lên bàn những vật dài (dao, bút chì ...) và tròn (hộp tròn, tiền kim khí v.v...) và dùng vật dài, thay cho vạch dài, và vật tròn thay cho chấm để làm thành chữ. Mỗi em, bịt mắt, lấy tay sờ, cố nhận ra chữ

3. GẠCH CHỮ BÁO TRƯỚC (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 toán

Dụng cụ: còi , giấy, bút chì

Mỗi em được phát một bản tin giống nhau. Trưởng dùng còi đánh một số chữ bằng “morse”

Khi Trưởng đã thổi xong, các em gạch tất cả những chữ trong bản tin đã được Trưởng truyền.

Em nào xong trước nhất, không làm, hoặc không sai sót: Thắng

4. TIẾNG DÀI (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 toán

Dụng cụ: mỗi em một còi.

Các em ngồi thành vòng tròn. Trưởng thổi một chữ bằng “morse”. Em bên phải, thổi chữ khác và lần lượt thổi với điều kiện là những chữ đó tạo thành 1 tiếng.

Em nào thổi chữ cuối cùng của tiếng, bị điểm âm. Mỗi em cố nối dài tiếng. Ai bị điểm âm, bắt đầu thổi chữ của tiếng sau.

(Tiếng Việt thường ngắn, có thể dùng tiếng kép; Thí dụ: nghiên ngã, chênh vênh v.v...)

BÌA “MORSE”

Sửa soạn sẵn nhiều bột bìa. Mỗi bộ gồm 26 bìa, bên trên có ghi bằng “morse” những chữ của vần “morse”. Các bìa đó giúp ta thực hiện nhiều loại trò chơi.

5. “CHỮ” (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán
Dụng cụ: các bộ Morse

Mỗi em được phát 1 bộ bìa morse, đảo lộn lung tung.

Trưởng thối một tiếng. Các em phải cố tìm những chữ trong bột morse, xếp ngang thành tiếng do Trưởng thối.

6. TIẾP TỤC TIẾNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 tới 4 toán
Dụng cụ: mỗi em chơi, 1 còi

Các em ngồi thành vòng tròn

Trưởng thối 1 chữ nào đó; em ngồi cạnh phải đánh 1 chữ khác (hợp với chữ vừa thối làm đầu 1 tiếng) những em kế tiếp lần lượt đánh mỗi em mỗi chữ, tới khi thành một tiếng. Sau đó, em tiếp theo đánh một chữ, bắt đầu tiếng khác. Các em cố đánh sao cho các tiếng được ghép thành một câu có nghĩa.

Em nào do dự: bị một điểm âm
Em sai hoặc ngồi yên: mất 3 điểm

7. CHỮ DI ĐỘNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: mảnh bìa có hực4, kim gút còi

Chùng 12 em đứng thành vòng bán nguyệt rộng. Mỗi em chọn một chữ trong vắn A, B, C và ghi lên ngực (bìa khá to với chữ hoa to)

HÌNH VẼ

TruỞng thổi 2 chữ bằng “morse”. Thí dụ: TruỞng thổi A và P, thì em nào có các chữ đó, đổi chỗ cho nhau. Vậy các em phải chú ý. Mỗi em có 5 “mạng sống”. Em nào di chuyển sai chữ của mình, mất 1 “mạng”

Nếu em bắt động khi TruỞng thổi đến chữ thứ 2 và đếm tới 6, em cũng mất 1 “mạng”.

Sau thời gian ấn định, những em thắng là những em mất ít “mạng” nhất.

Trong khi chơi: im lặng.

8. CHỮ THÔI ĐƯỢC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: 2 chai, bìa cứng, kim gút, còi

Các em trong mỗi toán được phát, một hoặc nhiều mảnh, trên có ghi những vắn A, B, C.

HÌNH VẼ

Các em ngồi ở đầu phòng. Trưởng đứng ở đầu đối diện, trước mặt mỗi toán, phía gần Trưởng, có vẽ 2 vòng tròn, trong mỗi vòng, đặt 1 chai không.

Trưởng thổi 1 chữ. Em trong toán có chữ được thổi, chạy nhanh tới vòng (trước mặt toán mình) đổi vị trí của chai, sau đó về lại chỗ mình. Em toán nào về chỗ trước, được 1 điểm cho toán mình.

Các chai phải được xếp đúng vào trong vòng.

9. TÌM TIẾNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 toán
Dụng cụ: bìa “morse”

Trưởng đặt lên bàn, không theo thứ tự, những bìa “morse” liên hệ tới những chữ trong một tiếng.

Em nào đoán nhanh ra tiếng đó: Thắng.

10. CHỮ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 toán
Dụng cụ: mỗi em một bộ bìa cùng “morse” cùng.

Các em đều có một bộ 26 bìa “mors”
Trưởng thổi 1 chữ

Em đầu tiên đặt bìa cứng chữ được 1 điểm

11.ĐẶT CHỮ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 toán

Dụng cụ: 1 còi, mỗi em một bìa “morse”

Trưởng thổi 1 chữ bằng “morse”

Em nào đặt được trước bìa có chữ Trưởng vừa thổi và nói to chữ đó lên: được một điểm.

12.CÂN THẶN VỚI CHỮ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán

Dụng cụ: còi

HÌNH VẼ

Các toán ngồi thành hình bán nguyệt, quay mặt về phía Trưởng. Mỗi em lần lượt nói lớn tên mình.

Trưởng thổi 1 tiếng hoặc dùng tay đánh tiếng đó.

Trong 30 giây, tất cả mọi em mà tên có chữ đó phải giơ cao tay, em nào không giơ hoặc giơ nhầm: mất 1 điểm.

13. TRÒ THAY ĐỔI: TÁON ĐÁU TOÁN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Mỗi em trong 1 toán, lần lượt làm nhân viên truyền tin. Chính em phải ghi lỗi của các em khác. Nếu lộn hoặc quên, toán em mất 1 điểm.

14. CHỮ CÓ ĐIỀU BỘ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán

Dụng cụ: còi

Các em đứng thành vòng tròn, mỗi em chọn 1 chữ. Em nào chọn chữ đó phải làm điệu bộ hoặc cử chỉ liên hệ tới chữ đó (a ...ác – h ...húc – b ...bò v.v...)

Em nào chọn chữ đó mà không làm gì (vì dăng trí hay không biết diễn tả: mất 1 điểm).

Trò này, đồng thời luyện tai và trí tưởng tượng; phải chơi nhanh đừng quá lâu.

15. NGƯỜI MÁY (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán

Dụng cụ: 4 miếng bìa cứng lớn

Sửa soạn 4 mảnh bìa cứng lớn. Mỗi mảnh có một mặt có một chấm, mảnh kia có một gạch.

Bốn em được chỉ định, được phát mỗi em một mảnh bìa và đứng thành hàng thẳng đối diện với các em khác, đứng ở cuối phòng. Trưởng ra hiệu, mỗi em để bìa cứng trước ngực, mặt có hoặc có chấm hoặc có gạch, để hai tay sau lưng.

HÌNH VẼ

Một em được Trưởng chỉ, phải đọc lên những chữ đã xếp. Nếu làm, em mất 2 điểm. Do dự: mất 1 điểm.

16.TIN THEO TRẠM (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán
Dụng cụ: giấy, bút chì cho từng em.

Các em trong mỗi toán, đứng thành hàng dọc, cách nhau vài bước. Trưởng nói 1 bản tin cho các em đứng đầu toán (Thí dụ: “bác sĩ ở gần đây nhất là ai?”) bản tin được truyền miệng cho nhau – em chót của mỗi toán ghi bản tin vào giấy của mình, chạy xuống cuối phòng và dùng tay đánh hj câu trả lời mà em đứng đầu hàng nhận, ghi và đưa nhanh cho Trưởng.

17.TRUYỀN VÀ NHẬN TIN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán
Dụng cụ: danh sách các tiếng cho mỗi toán

Các toán đứng hàng dọc. Phụ trách trở chơi của toán cách em đầu hàng vài bước (quay về phía phụ trách) các em khác, đứng quay lưng lại phụ trách.

Trưởng trao cho mỗi Trưởng toán một danh sách gồm mỗi tiếng có số chữ bằng nhau. Thí dụ: 4 chữ

Còi thổi, Trưởng toán dùng tay chuyển tiếng đầu của em số 1 của toán. Khi số 1 đọc đúng, em thay chỗ cho phụ trách và đánh tiếng thứ 2 cho số 2 (lúc này đã quay mặt lại)

Tiếng chót của danh sách do phụ trách đọc. Toán nào nhận xong trước: Thắng.

18.TÌM NHANH (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán

Dụng cụ: các vật linh tinh

Mỗi toán chỉ định một em truyền tin.

Trong khi người trong toán ra khỏi phòng, em giấu ít vệt trong phòng. Các toán vào lại phòng và đứng ở phía cuối. Em truyền tin dùng tay, lần lượt truyền báo tên các vật giấu cùng vị trí giấu. Mục đích của mỗi toán là tìm tối đa vật giấu. Các toán viên, không những nhận bản tin của nhân viên truyền tin của toán mình, mà còn nhận bản tin của nhân viên truyền tin của các toán đối lập.

19.ĐÔMINÔ “MORSE”

Số người chơi: 1 toán

Dụng cụ: các mảnh bìa cứng

HÌNH VẼ

Những con cờ ĐÔMINÔ bằng bìa cứng hoặc ván ép mỏng với kích thước (0.12 x 0.65), một mặt sơn đen, một mặt sơn trắng. Chữ và dấu được sơn đen. Những ô viết chữ phải vuông và những tấm viết dấu phải dài bằng chữ dài nhất (...) Chữ và dấu phải cách xa hơn.

Thí dụ: ô chữ A, viết A (cả chữ thường và chữ morse) viết cả chữ số (7 viết: 7 ...). Một bộ, cả chữ và số là 38 niếng bìa. Phải có 2 bộ.

Cách chơi trò này như Dominô thường. Hai bộ quân được xáo trộn và mỗi em nhận được một số ô bìa. Các chữ và dấu morse được xem như dấu kép. Số 1 đặt một quân, số 2 phải đáp ứng bằng 1 quân đúng chữ, đúng dấu (thí dụ: số 1 đặt A thí số 2 – tiếp)

Em nào do dự thêm 5 giây, mất điểm. Cả em ngồi thành vòng tròn đối diện nhau, và lần lượt đặt quân.

B. TÌM PHƯƠNG HƯỚNG VÀ BẢN ĐỒ

1. ĐỊA BÀN (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Dụng cụ: 1 la bàn

Các em ở một góc phòng. Trưởng đứng giữa phòng – trưởng chỉ một em và nói. Thí dụ: “Tây Bắc” em chạy tới điểm mà cho là Tây Bắc (so sánh với Trưởng) Nếu đúng, em được 3 điểm, nếu sai, mất 3 điểm.

Nếu một em khác nhận là thấy sai, em nói lớn “sai và chạy tới điểm mà em cho là đúng. Em được 3 điểm hay mất 3 điểm (nếu sai).

Mỗi em được gọi chơi. Dĩ nhiên Trưởng phải biết đúng hay sai.

2. CỜ HUỚNG ĐẠO (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 6 em

Dụng cụ: Bản đồ tỷ lệ xích lớn, quân cờ hoặc ghim, đầu có hạt màu.

Sửa soạn: một bản đồ với tỷ lệ xích lớn ở nơi gần

Bạn có thể vẽ bằng phấn trên sàn nhà, trên bàn hay tốt hơn là trên một mảnh bìa dày, lớn có đủ các đường đi, đồng ruộng, hàng rào.

Mỗi em được thay bằng một quân cờ hoặc nếu bản đồ được treo trên tường thì mỗi em là một đầu ghim, đầu có hạt lớn có màu.

HÌNH VẼ

Có thể chơi được nhiều trò.

3. NGƯỜI ĐƯA TIN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 8 em

Dụng cụ: bàn cờ Hướng Đạo, các quân cờ khác màu

Một em di chuyển người đưa tin. Thí dụ: người này có quyền di chuyển 2000m một lần (tính theo tỷ lệ xích bản đồ) tới một địa điểm ấn định trên bản đồ. Một nhóm đối lập phải canh không cho anh tới đích. Mỗi em được thay bằng một quân cờ và có thể di chuyển một lần 100m. Người đưa tin có thể bị bắt, nếu bị v6gay, và tất cả các đường đi, mà anh có thể theo đó để chạy thoát, đều bị một địch thủ chặn. Dĩ nhiên là phải sử dụng những đường đi trên bản đồ mà thôi.

4. NHỮNG ĐIỂM CHỈ ĐỊNH(10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: phấn, 16 ô bìa cứng

Dùng phấn vẽ theo vòng, 15 vòng nhỏ cách đều nhau. Một mũi tên đánh dấu điểm thứ 16 (phương Bắc). Tối đa, 16 em đứng thành hàng – mỗi em có một ô bìa có ghi bên cạnh một hướng của địa bàn (Đ – ĐB – BDB – TN v.v...) Các em không được nhìn ô bìa trước khi có lệnh.

Với lệnh “chơi”, mỗi em đọc hướng ghi trên ô bìa, và chạy tới điểm mà em cho là đúng, so với mũi tên chỉ hướng Bắc

Mỗi em đứng đúng vị trí, được 1 điểm cho toán mình.

5. TRO CHƠI KIM TRÊN BẢN ĐỒ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 em

Dụng cụ: 1 bản đồ

Trưởng ấn định một khu vực trên bản đồ. Cá em có hai phút để quan sát bản đồ, rồi làm danh sách hoặc miêu tả mọi chi tiết về địa chỉ mà các em nhận ra.

6. LỘ TRÌNH (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: phấn màu

HÌNH VẼ

Lấy phấn vẽ trên nền nhà một bản đồ khoảng 10m. Bản đồ có 1, 2 đường đi, một sông, một đường xe lửa, vài ước hiệu, ấn định hướng Bắc.

Các em phải di chuyển theo một lộ trình, và chỉ rõ những vật nhìn thấy, khi đi qua. Các em khởi hành ở những điểm khác nhau và có thể gặp nhau khi đi. Phải ghi rõ cách chính xác các điểm đó.

7. BỔ TÚC BẢN ĐỒ (14 tới 16 tuổi)

Bạn có thể áp dụng cách khác. Bản đồ được vẽ sơ sài và chỉ vẽ những dấu chính: đường lớn, lộ nhỏ, sông, dân cư. Các em có nhiệm vụ bổ túc bản đồ đó bằng những ước hiệu: nhà, chùa chiền, nhà thờ, suối, cối xay v.v...

Phải sửa soạn trước những ô bìa có ước hiệu. Mỗi em phải có một bản đồ.

8. LỘ TRÌNH KHÔNG RÕ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: mỗi em một bản đồ với tỷ lệ xích lớn

Mỗi em có bản đồ một vùng nào đó (bản đồ giống nhau). Trưởng ấn định một địa điểm mà từ đó một khách bộ hành xuất phát (tránh không kể tên địa điểm)

Thí dụ: khách bị bộ hành đi trên một đại lộ ra khỏi thành phố. Ông đi qua cầu, trên một con sông, theo một hướng lộ hia bên có cây, tới một ga xe lửa, đi tàu chợ; gió thổi từ hướng Bắc và khách bộ hành quan sát thấy khói tàu bay ở bên phải to axe. Tàu dừng ở một trạm cạnh bìa rừng. Nhà thờ vươn cao trên một toàn cảnh và tháp chuông được thất rò từ xa. Khách ra khỏi làng tyrên một con đường nhỏ; lúc đó là 9 giờ sáng; mặt trời chóa mắt ông; ông tới một ngã rẽ 5 và trèo lên con đường rất dốc, ông theo một đường có cây hai bên v.v...

Lộ trình tận cùng bằng một điểm đặc biệt: Thánh Giá, nông trại, một địa phương v.v...

Em nào nói trước, đúng tới địa điểm đó: Thắng

9. ĐÔMINÔ ĐỊA ĐỒ

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: ô bìa cứng dạng Dominô

Sửa soạn trước một bộ 100 tới 110 ô bìa cứng với ước hiệu thông thường 1/10 số ô bìa bị gạch đỏ, nói lên rằng vật thể được quy ước, đã bị phá (cầu, đường hầm, ga v.v...)

Các em được chia thành 2 toán, ngồi quanh bàn cách nào để 2 Trưởng quan sát nhau và một em toán A ngồi giữa hai em toán B; và ngược lại.

Các ô bìa được xáo trộn và chia cho toàn thể các em, trừ Trưởng nhóm bắt đầu cuộc chơi (nhóm A). Trưởng này có 6 ô đặc biệt, chỉ một khách bộ hành, một người đi xe đạp, một người xe thường, một sà lan, một ô tô, một đầu máy xe lửa.

Trưởng nhóm đặt một ô bìa và nói rõ. Thí dụ: một thông tin viên vừa xuất phát bằng xe, và đặt ô bìa “xe”. Em ngồi cạnh (nhóm đối lập) phải đặt một ô bìa thay cho thứ gì mà xe không dễ dàng đi được (thí dụ: “đường mòn” và nói rõ em đặt thứ gì). Em kế tiếp (nhóm A) trái lại, phải làm cho xe di chuyển dễ dàng và tuyên bố, em đặt ô “quốc lộ”

Mục đích của trò chơi là toàn thể các em nhóm A phải đặt hết các ô của mình trước nhóm B.

HÌNH VẼ

Sau mỗi ván, nhóm A trở thành nhóm B và ngược lại.

Các chướng ngại phải được tiên liệu (thí dụ: một cánh rừng chặn một ô tô, một song phải được đi ngược dòng cho tới lúc cầu được bắt v.v...)

Khi một ô bìa gạch đỏ được đặt (cầu sập, đường cấm xe ...) Trưởng nhóm A bắt buộc đặt một ô khác nói lên cách vận chuyển khác. Trò chơi tiếp tục bởi em đã đặt ô có gạch đỏ.

Bạn có thể chia điểm bằng cách ghi Trưởng nhóm, đã bắt buộc phải thay đổi phương tiện vận chuyển bao nhiêu lần. Mục đích là thay đổi phương tiện di chuyển càng ít càng tốt.

10. TRÒ CHƠI LỚN ĐỊA ĐỒ (14 tới 16 rupôi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: bản đồ tỷ lệ xích lớn, ô bìa, ghim.

Sửa soạn một bản đồ 1/10.000 hoặc 1/20.000 và những quân cờ (xem hình) thay cho:

Hướng Đạo: 1 toán 8 em

Em đi xe đạp: 1 toán 3 em

Nữ Hướng Đạo: 1 toán 3 em

Xe ngựa: 1 toán 2 em

Mỗi toán có một màu khác nhau

HÌNH VẼ

Ấn định trước là các HD(có thể tiến, ngay cả băng đồng, mỗi lần 2 phân, nhưng lúc gặp song phải đi qua cầu – nữ HD có thể qua mọi trở ngại. Em đi xe đạp, phải theo hướng và tiến 4 phân một lần. Xe ngựa phải theo đường đi được và tiến 6 phân một lần. Tới phiên mỗi em lần lượt, di chuyển 2 quân một lần (một HD – và một quân khác tùy ý lựa chọn).

Trò chơi cốt là đưa tất cả các ô quân của toán mình sang địa phận toán đối lập không được cho quân đi lùi.

Khi một ô quân, ở cách 2 ô quân đối lập dưới 2 phân, là bị bắt là tù binh.

11. BẢN VẼ TOÀN CẢNH TRONG PHÒNG (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: bộ sưu tập ảnh bưu điện, bút chì, giấy.

Sửa soạn một bộ sưu tập ảnh bưu điện với phong cảnh đơn giản.

Phát cho các em những mảnh giấy trắng, cỡ ảnh bưu điện (và cho các em quan sát một ảnh) sau đó, mỗi em vẽ lên giấy những yếu tố chính của phong cảnh (đường, cầu, cây, nhà ở biệt lập v.v...) đúng địa điểm.

Kết quả tốt nhất không phải là bức vẽ đẹp nhất, nhưng là hình vẽ gồm tối đa những chỉ dẫn và ổn định các vị trí chính xác nhất (dòng chảy ước đoán của sông, loại nhà hoặc xưởng máy các loại cây v.v...).

CẤP CỨU

1, MŨI TÊN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 tới 4 toán

Dụng cụ: 1 bóng

Trò này có thể áp dụng cho nhiều môn (mors, nút, phương hướng, cấp cứu v.v...).

Trưởng tung trái bóng (hoặc bọc vải tròn) cho một em và nói.

Thí dụ: “gãy tay” em bắt được bóng phải nói ngay, em phải làm gì trong trường hợp này.

Trả ;lời đúng được 5 điểm. Sai: mất 1 điểm.

Mỗi em được hỏi cách bất ngờ. Sau cùng là các điểm được cộng lại.

2. THI ĐUA CỨU THƯƠNG (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: 1 bóng

Hai toán đứng đối diện nhau. Một em ném trái bóng (hay khăn tay cuộn tròn) cho một đối thủ và nói tên một động mạch.

Em nhận bóng, phải chỉ động mạch đó trước em khi tung bóng đếm tới 10.

Nếu sai hoặc không chỉ được: mất 2 điểm

Đôi với xương, một bộ phận cũng vậy v.v...

Các lối điều trị khác nhau cũng có thể được hỏi. Trò chơi phải chơi nhanh và chỉ diễn tiến chừng vài phút.

3- THƯƠNG TÍCH. (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Các em trong hia toán đứng thành từng đôi gồm 2 em 2 toán khác nhau theo vòng tròn.

Một em quay mặt vào đối thủ nói: “tôi bị trật cổ tay!” hoặc “đứt mất một ngón tay”, đồng thời chìa ngón tay ra hoặc đứt ở tư thế mà tai nạn đã xảy ra.

Em cùng đội phải tức khắc cắt nghĩa em phải làm gì trong trường hợp đó. Nếu không trả lời được, em thua, và thay đổi vị trí với em bị thương. Nếu trả lời đúng, em thắng và em bị tai nạn vẫn giữ vị trí của mình.

Mỗi đôi đều được làm như vậy; những thương tích khác nhau đều được ấn định trước cho từng đôi. Khi nào các đôi đã làm tương tự thì có một nửa số em đã bị thương (em thua trong đội) số còn lại, không thương tích (các em thắng).

Em bị thương đầu tiên đưa ra một vết thương mới là đối thủ phải nữa. Nếu em thành công, em lại thắng lần 2 và đôi bị loại và trở thành khán giả.

Loại dần để tìm ra em chót.

Trưởng nghe mọi câu trả lời để đánh giá, và có thể đặt thêm câu hỏi, nếu thấy cần.

Các em bị loại dần đều trở thành khán giả.

4.CHÁY! CHÁY! (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: xô nước, cáng, dây, hình nhân, pháo bông, túi cứu thương.

Trong buổi họp, Trưởng kêu lên: “cháy, cháy”, cùng lúc ra lệnh cho mỗi đội “Phượng Hoàng: giữ trật tự! – “ Sư tử”: chữa cháy! – “ “Sói” tiếp tế nước! – “Hổ”: cứu nạn, xe cứu thương!.

Có thể, Trưởng đã có trong phòng một số bù nhìn, có gắn nhãn (bông, ngát, ngạt).

HÌNH VẼ

Có thể lấy cây pháo bông để thay cho lửa, vì pháo tiếp ra nhiều khói. Sau cùng ,
Trưởng toán trình bày những cách mà toán mình xử lý.

Trò này có thể cho chơi cách bắt thằn trong buổi họp đoàn, không cho chỉ dẫn nào
ngoài địa điểm và loại tai nạn.

Quan sát hành động của các toán là điều vô cùng bổ ích.

5.SĂN SÓC LAN TRUYỀN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: gậy, băng, khăn quàng, nẹp, giữ xương

Các toán ngồi thành vòng tròn, người các toán ngồi xen kẽ nhau (thí dụ: 1 Hổ, 1
Sói, 1 Đại bàng v.v...)

Trưởng nói lên một vết thương rồi thổi còi

Những em số 1 các toán đi tới săn sóc thương tích cho những em số 2, xong về
chỗ. Các em số 2 làm giống vậy cho các em số 3 v.v...

Các em chót, tới Trưởng trình diện để Trưởng kiểm soát và cho điểm, tùy theo
nhanh, chậm và cách chăm sóc.

6.BĂNG BÓ THƯƠNG TÍCH THEO TRẠM (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: túi cứu thương, băng, bông, khăn quàng

Các toán đứng theo hàng dọc. trưởng gọi các em số 1 và ấn định vết thương cần
chữa.

Các số 1 chạy về băng bó cho các em số 2. Các em này đưa băng đã làm tới trình diện Trưởng. Nếu đúng, Trưởng ấn định lỗi quần băng khác, để các em số 2 làm cho các em số 3, và lần lượt như vậy ...

Thí dụ: băng tam giác: số 1 vết thương ở đầu; số 2 vết nơi đầu gối; số 3 ở cánh tay; số 4 ở tay; số 5: ở cẳng; số 6: nơi chân v.v....

D.LINH TINH

1. ƯỚC ĐẠC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: mọi thứ vật liệu, một cân nhỏ, 1 đồng hồ, một thước gấp.

Một toán đem theo một xô nước và một thìa lớn. Toán thể các em đều có một túi giấy (hoặc 1 túi ni long). Trưởng lần lượt đưa ra nhiều lệnh khác nhau.

Thí dụ:

- Số 1: cho $\frac{1}{2}$ kilo cát vào túi (1 điểm trừ cho mỗi lạng sai)
- Số 2: cắt 1 đoạn dây dài 35 phân (1 điểm trừ cho một phân sai)
- Số 3: há miệng trong 30 giây (1 điểm trừ cho một giây sai)
- Số 4: đoán trọng lượng của gói đồ (1 điểm trừ cho 1 gam sai)
- Số 5: ước lượng chiều dài của sợi thừng này (1 điểm trừ cho 1 phân sai)
- Số 6: ước tính bề dài của căn phòng (1 điểm trừ cho một phân sai).

Trưởng kiểm tra những ước đạt khác nhau, các ước đạt đúng hết là 100 điểm. Sau khi đã trừ những điểm sai, toán được nhiều điểm: thắng

HÌNH VẼ

2. MỘT PHÚT (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán
Dụng cụ: khăn quàng, đồng hồ.

Các em ngồi thành vòng tròn, mắt bị bịt, im lặng. Trưởng ra lệnh, mỗi em ước lượng thời gian một chút.

Khi em nào cho rằng mình đã tính đúng, giơ cao tay lên.

Em đúng nhất: Thắng.

3. PHÍA TRƯỚC, PHÍA SAU (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán
Dụng cụ: 1 thùng nhỏ cho mỗi em

Các Nam hoặc Nữ HĐ, “Hạng Nhì”, làm nút chỉ định sau lưng; trong khi các HDS “mới” làm trước mặt.

Trưởng nói tên một nút và đếm tới 30.

Toán có nhiều nút đúng nhất, được 1 điểm.

4. CÔNG DỤNG CỦA NÚT (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 14 em
Dụng cụ: bảy đoạn thừng cho một em

Trưởng nói tên một nút, các em phải thắt thừng trình bày công dụng khác nhau của nút đó

Trò thay đổi cho 2 hoặc 4 toán.

Trong mỗi toán mỗi em phải trình bày công dụng của nút được Trưởng đưa ra.
Toán xong trước nhất: thắng.

5. ƯỚC LƯỢNG THỜI GIAN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán, đồng đều số em
Dụng cụ: 1 đồng hồ

Các toán đứng theo hàng dọc. Còi thổi, em đầu mỗi hàng đi “quan sát” trong phòng trong 30 giây. Khi em cho rằng khoảng thời gian ấn định đã chấm dứt, về lại toán đứng sau và em thứ hai đi.

Nếu mỗi toán có 6 em thì thời gian chấm dứt cuộc chơi là 3 phút.

Điểm được cho theo những sai lầm.

Thay đổi:

- Một “phá bình” được chỉ định để làm đãng trí các em khác: em cố gắng chia trí các em khác bằng cách mới chuyện, kêu lớn, hát v.v...

6. CÁC ĐIỀU LUẬT HƯỚNG ĐẠO (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em, chia thành 2 toán

Trưởng nói cho mỗi em 1,2 điều luật HĐ (trừ ra một em)

Một vòng tròn được hình thành và các em đếm số, em bị trừ, không có số, đứng vào giữa vòng.

Trưởng nói lớn 1 tiếng hoặc 1 đoạn câu, nhắc tới 1 điều luật.

Thí dụ: “lịch sự” hay “lúc nào cũng có nụ cười”.

Hai em được chỉ định cho một điều luật phải nhanh đổi chỗ cho nhau, trong khi em đứng giữa cố chiếm chỗ trống.

Nếu thành công, em mất chỗ sẽ vào giữa. Nếu 1 trong 2 em không biết luật đánh dấu tới tiếng hoặc câu Trưởng nói, và đứng bất động, em phải vào giữa. Em giữa, sẽ lấy điều luật của em, vào thay.

7. KỂ CHUYỆN LUẬT (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 hoặc 2 toán

Mỗi em chọn một điều luật (hoặc hai tùy theo số em chơi).

Trưởng kể một câu chuyện, mà nhiều câu có dính dáng tới một điều luật. Em nào nghe kể, có đoạn dính dáng tới điều luật em chọn, phải nói ngay là điều luật thứ mấy. Nếu đúng, em được 1 điểm. Nếu để qua, không biết, mất 2 điểm.

Trò này có thể chơi riêng từng toán. Các nam hoặc nữ HĐ. Trong toán, được chia thành 2 nhóm như trên.

8. ĐỪNG LÀM THỂ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hoặc 2 toán

Các em ngồi thành vòng tròn và đếm số.

Trưởng ngồi giữa vòng, kể câu chuyện mà một hoặc nhiều vai nói giỡn cách xấu xa hoặc làm những việc đáng trách.

Tới 1 việc xấu, em hoặc những em nào có số của điều luật dính dáng tới việc kể (thật thà, vâng lời, giúp ích đồng loại, vui vẻ v.v...) phải đứng ngay dậy phản đối.

Trong trường hợp vô ý, do dự hoặc làm lần, em nào làm sẽ đổi số cho em chót và các em trên đó sẽ có số kém đi.

Tài nói chuyện của Trưởng rất quan trọng và nên sửa soạn câu chuyện trước.

9. HIÊU BIẾT HD (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Các em ngồi thành vòng tròn. Một em toán A đặt cho em toán B 1 câu hỏi nào đó về một chuyên môn (theo từng cấp hoặc thứ bậc của các em được hỏi).

Nếu em không trả lời được, em toán A được đưa ra câu hỏi nói thay và nếu đúng, được 1 điểm. Nếu em toán B nói đúng: cũng được 1 điểm. Rồi em toán B hỏi lại em toán A. Không em nào có thể hỏi hoặc được hỏi lần hai trước khi mọi em đã chơi xong.

Đặt 1 câu hỏi đã có rồi, mất 1 điểm

10. CHỮ TƯỢNG HÌNH (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 8 em

Dụng cụ: giấy và bút chì cho mỗi em

Trưởng bí mật nói cho từng em đề tài của một câu chuyện ngắn và đơn giản, và em phải dùng “chữ tượng hình” để diễn tả hay ít nhất cũng bằng những hình vẽ đơn giản thôi.

Sau 15 phút trưởng thu giấy và giờ dần từng bức tranh cho các em xem, để các em đoán ra mỗi bức tranh muốn nói chuyện gì?

Các em cũng quyết định xem bức vẽ nào đẹp nhất.

HÌNH VẼ

11. TRONG RỪNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Trong mỗi toán các em chia thành từng đôi. Một đôi nói tên một con vật sống trong rừng. Các em khác lần lượt nói lên 2 đặc điểm của loài vật đó. Mỗi đôi cùng làm như vậy.

Khi 6 con vật đã được mô tả, 2 toán tách ra xa nhau. Mỗi toán được 2 phút để chọn 1 con vật đã được kể tên.

Các em của một toán. Lần lượt đi qua mặt toán kia và diễn tả một con vật cho tới khi tên nó được đoán ra.

Đến lượt toán thứ 2 trình diễn

Tính thời gian cho trò chơi

Toán nào đoán được con vật do toán đối lập chọn, trong thời gian ít nhất: Thắng

12.CÂU ĐỐ ĐỒNG QUÊ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: một hoặc nhiều toán.

Các em ngồi thành vòng tròn.

Trưởng bắt đầu cuộc chơi, đặt 1 câu hỏi cho em ngồi cạnh.

Thí dụ: “cây nào có quả nhiều gai?” hoặc “hoa cây mít ra sao?”

Em được hỏi sau khi trả lời, đặt câu hỏi cho em ngồi cạnh. Câu trả lời đúng: được 1 điểm. Em nào đặt câu hỏi mà chính em không trả lời được: mất 2 điểm.

Việc cần thiết là Trưởng phải có sẵn một “kho” câu hỏi.

13.CHẠY ĐUA CHUYÊN MÔN THEO TRẠM (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: bút, giấy.

Có thể tổ chức những cuộc chạy đua “chuyên môn” theo trạm, đưa ra nhiều điều của bảng chuyên môn khác nhau. Sau đây là một thí dụ: cho nghị sĩ, thám báo, truyền tin.

Các em đứng như khi chơi vượt trạm.

Trưởng đưa ra cho các em số 1 của mỗi toán một con chim hay con vật. Số 1 vẽ và chạy tới số 2. Em này phải biết hình vẽ là con gì và nói lên tiếng kêu hoặc giọng

hót của nó. Số 2 nói cho số 3 biết tên chim hay vật đó. Số 3 vẽ hình con vật và chạy tới số 4. Số 4 nói cho số 5 biết tên con vật mà số 3 vừa vẽ. Số 5 vẽ con vật đó và mang lên trình cho Trưởng.

14.KHÉO TAY (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 hoặc nhiều toán

Dụng cụ: dây nhỏ, giấy, dây kềm, các mảnh gỗ.

Trưởng sửa soạn nhiều gói giống nhau (1 gói cho một em). Thí dụ: trong gói có dây nhỏ, bìa cứng, giấy, dây kềm, vải đôi đũa.

Trong thời gian ấn định, mỗi em phải chế tạo ra một món gì từ các vật dụng trong gói.

15.TÙNG TOÁN KHÉO TAY (12 tới 16 tuổi)

Trò chơi có thể chơi theo toán, mỗi toán nhận được một gói những “vật dụng linh tinh” và tạo ra 1 đồ vật do cả toán chung sức làm.

Trong trường hợp này, việc làm theo toán, phải được tính để cho điểm:

- giá trị chung: từ 0 tới 10 điểm
- việc làm theo toán: từ 0 tới 5 điểm
- lợi ích: từ 0 tới 5 điểm.

16.CHIM VÀ SÚC VẬT (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Một tuần trước khi thi đua, các em trong mỗi toán chọn một con vật hay con chim. Các em phải “quan sát” cố tìm dc đặt điểm của con vật đó.

Ngày thi, các em tự tập theo toán. Lần lượt từng em trong toán phải nói chi tiết của một đặc điểm hoặc tập quán của con vật. Toán tiếp tục cho tới khi không còn ai nói được nữa, sau khi Trưởng đếm tới 10.

Tới lượt toán 2, toán 3 v.v...

Các em lần lượt nói. Không được nhắ\c lặc một chi tiết đã có trước đó.

17.ĐẤU PHIẾU CHUYÊN MÔN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 6 em

Dụng cụ: các ô vuông bìa cứng.

Sửa soạn nhiều ô vẽ những dấu đường. Lạt úp các ô, trộn đều và chia cho các em. Mỗi em chọn tên một con vật, hoặc tên loài rau.

Các tên chọn phải được ghi trước khi chơi. Các em đặt ô giống nhau phải nói tên vật bạn mình đã chọn cùng tên dấu đường.

Thay vì dấu đường, các ô có thể là các dấu chân loài vật, hình dáng cây, các loại lá cây khác nhau v.v...

HÌNH VẼ

18.CÂY THẢO MỘC (10 tới 14 tuổi)

Chơi giống trò chơi trên, nhưng những ô thì ghi những thứ thuộc về cây thảo, cây lớn, vết chân v.v...

Còi thổi, mỗi em lật ngửa một ô và để vào giữa bàn. Khi 2 ô bị lật mà giống nhau. Em lật trước, nói được ý nghĩa của mình vẽ thì thu cả 2 ô. Nếu không, em thứ 2 nói đúng, sẽ được thu 2 ô. Và trò chơi tiếp tục với các ô có ô giống nhau.

HÌNH VẼ

19. CỜ LÔ TÔ SAO TRỜI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 em

Dụng cụ: 6 ô bìa dày

Sửa soạn trước 6 ô bản đồ sao. Mỗi ô có 5 chòm sao chính (các chòm cùng tên chỉ được có trên 3 ô). Trong 1 chòm sao của mỗi ô bìa, sao chính được vẽ rõ hơn (thí dụ: Altair của chòm sao Đại Bàng, Rigel của chòm sao Cày, Deneb của chòm Thiên Nga).

Trên 36 ô nhỏ được ghi tên liên hệ tới các chòm của 6 ô lớn. Các ô nhỏ được đặt trong mũ hay hộp nhỏ

Mỗi em lấy một ô bản đồ

Trưởng lần lượt rút ra những ô nhỏ và đọc tên đã được ghi trên đó.

Các em đòi lấy những ô nhỏ, liên hệ tới các chòm sao hay ngôi sao chính trong bản đồ của mình.

Em nào đòi sai: mất 1 điểm

Em nào không đòi ô nhỏ dính dáng tới chòm sao mình có: mất 1 điểm.

Em nào sau chót: mất 3 điểm.

19. ĐẠI SỨ VỀ CHUYÊN MÔN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Mỗi toán ngồi một góc phòng, chọn một “đại sứ” sang toán đối lập.

Trưởng nói tên môn thi chuyên môn (nút, cấp cứu, ước lượng trọng lượng một vật, kích thước v.v...)

Đại sứ nào lằm, hoặc đạt mức môn thi, sẽ bị toán đối lập cầm tù.

20. THI ĐUA CHUYÊN MÔN THEO SỐ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán

Các em ngồi thành vòng tròn, toán nọ ngồi cạnh toán kia và đếm số.

Trưởng gọi một số nói việc em phải làm.

Thí dụ: quần băng,, nhận diện lá cây hoặc thực hiện hoặc một chuyên môn nào đó.

CHƯƠNG XI

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI NGHĨ XÃ HỘI

Ngay khi ngoài trời mưa ròi, sự vui vẻ phải ngự trị trong đoàn. Có một lô các trò chơi gọi là “trò chơi xã hội” rất dễ áp dụng.

Các trò chơi đó được xen kẽ trong chương trình và giúp thư giãn các em trai, em gái; đồng thời thay đổi hoạt động.

1. BÓNG TUỔI: (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: một bàn, một bóng nhẹ (loại bóng bàn).

Các em được chia thành 2 toán, mỗi toán ở đầu một bàn dài 2m tới 2m50. Các em quỳ, một trái bóng nhẹ được đặt ở giữa bàn.

Có thể, mỗi em trong khi thể mạnh hơn, cố làm lăn bóng về phía các đối thủ.

Nếu bóng rớt ở cạnh bàn, được đặt lại giữa bàn.

Ngoài hơi thổi mạnh, trò này còn luyện bình tĩnh và tự chủ vì phải giữ cho nghiêm nghị để có thể thổi hết sức mình.

Có thể, trong cuộc đấu giữa 2 toán, tổ chức những nhóm gồm thủ môn, 2 hậu vệ, thủ bóng cho các tiền đội, đặt ở giữa hai bên cạnh bên.

HÌNH VẼ

2. CHẠY DIÊM TIẾP SỨC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: tối thiểu 2 toán, mỗi toán 5 em
Dụng cụ: mỗi em 1 que diêm, một bao cho mỗi toán.

Toán ngồi thành hàng thẳng.

Trước mặt mỗi hàng, đặt trên ghế một hộp quẹt có số diêm bằng số các em trong hàng, kém một que.

Còi thổi, em số 1 mỗi hàng, chạy lên hộp quẹt dành cho toán, lấy hết quẹt chia cho mỗi em một que chạy vòng quanh toán, lần lượt thu từng que đem vào hộp, về lại chỗ mình và vỗ vào vai em số 2.

Em này làm như em 1 và trò chơi tiếp tục rồi em 3,4,5 ...

Toán nào xong trước nhất: thắng

HÌNH VẼ

3. VƯỢT CHƯỚNG NGẠI TƯỢNG TƯỢNG (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: chướng ngại các loại (ghế, ghế dài, dây, xô nước, gói đồ v.v...)

Một đường hẹp ấn định trong phòng (thí dụ: đặt bên trái và bên phải, các ghế dài làm ranh). Những vật chướng ngại được đặt trên lộ trình: 1 xô nước, 2 ghế chồng lên nhau, 1 cốc sáhc, 1 thùng căng cách mặt đất 50 phân v.v...

Trưởng chọn ở mỗi toán 1 hay 2 em để chạy lộ trình đầy chướng ngại vật đó, với mắt bị bịt. Các em chạy đua ra khỏi phòng. Em số 1 vào, và Trưởng nói cho em rõ là muốn thắng phải nhanh chân. Em được quan sát kỹ trước, các vật chướng ngại 9ấn định thời gian quan sát) em được bịt mắt.

Trước khi Trưởng thổi còi xuất phát, các chướng ngại vật được yên lặng lấy nhanh ra. Xem em tìm cách né tránh chướng ngại vật tượng tượng là điều vô cùng thích thú.

Khí tới đích, khăn quàng được mở ra và em được ở lại xem các em khác chơi. Những em không chơi, làm khán giả phải tuyệt đối giữ yên lặng.

HÌNH VẼ

4. CHẠY HỘP QUỆT TIẾP SỨC (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 10 em, trai hoặc gái. Trò này không chơi hỗn hợp toán nam và nữ

Dụng cụ: nắp hộp quẹt, chọn loại nắp úp vào miệng được.

Các em hai toán ngồi đối diện nhau, thành vòng tròn hoặc thành hàng. Nắp hộp quẹt được trao cho em số 1.

Còi thổi, nắp hộp quẹt được chuyền bằng mũi từ số 1 tới em chót và ngược lại, tay các em để sau lưng. Rơi phải dùng mũi nhặt.

HÌNH VẼ

5. VƯỢT CHƯỚNG NGẠI KHÔNG NHÌN (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 hay 4 toán từ 6 tới 11 em

Dụng cụ: các chướng ngại vật linh tinh (ghế dài, bàn, xô nước v.v...)

Mỗi em trong mỗi toán thi đấu, đứng ở đầu phòng nhìn trong một phút. Sau hi được bịt mắt. Chướng ngại gồm các dụng cụ trên.

Còi thổi, các em “khiếm thị” cố đi quanh, chui qua, trèo qua (tùy thích) các vật chướng ngại.

Em nào tới đích trước nhất được 1 điểm cho toán

Trò chơi vô cùng thích thú (nhất là các em khán giả)

Trong khi em số 1 chơi, các em khác đứng quay lưng vào các chướng ngại vật.

6. CẦM BỎ VÀO HỘP (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 4 toán từ 6 tới em

Dụng cụ: một ghế, một hộp bìa dày cỡ nhỏ cho mỗi toán.

Mỗi em có một viên sỏi hay viên bi

Các em mỗi toán đứng theo hàng thẳng, tay cầm 1 viên bi hay sỏi.

Cuối phòng, phía trước mặt mỗi toán có một ghế. Trước mỗi ghế, dưới đất có một hộp bìa dày nhỏ.

Còi thổi, em số 1 mỗi toán chạy tới ghế dành cho toán mình, trèo lên, đứng thẳng, tay đưa ngang người cho viên bi rơi vào hộp, em có thể xuống nhặt bi, lên ghế làm lại, bao giờ bi rơi vào hộp mới thôi.

Làm được, em chạy về toán đứng sau hàng để em số 2 chạy lên ghế. Em 2 phải được em 1 vỗ vào người mới được chạy.

Toán nào các bi rơi vào hộp trước nhất: thắng

HÌNH VẼ

7. BĂNG GIẤY NHỎ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: chừng 10 em

Dụng cụ cho mỗi em: băng giấy khá dài, một bút chì, một băng ghế.

Các em ngồi quanh bàn, mỗi em có một băng giấy dài và hẹp chừng 5 phân (thí dụ: dài 0m50, rộng 8 phân) và một bút chì.

a. Các hình vẽ

Còi thổi, mỗi em vẽ một hình gì đó. Khi mọi em đã vẽ xong (ấn định giờ vẽ) chuyển băng giấy cho em bên phải.

Em này tả theo ý em, ngắn gọn, bằng 5, 6 chữ, bức tranh vừa được chuyển tới. rồi em gấp giấy lại, che tranh, chỉ để lộ phần em mới viết. Rồi chuyển cho em cạnh.

Em này, cố gắng vẽ lại bức tranh theo sự miêu tả và gấp giấy lại chỉ để lộ hình em vừa vẽ và lại chuyển cho em cạnh bên.

Trò này tiếp tục cho tới khi mọi em đều có lại băng giấy của mình.

Các băng được Trưởng lần lượt mở cho em xem ... và kết quả sẽ rất buồn cười.

b. Chuyện hợp soạn

Các em ngồi như trên và cũng có những dụng cụ tương tự (các băng giấy nên dài và băng giấy rộng hơn). Nên viết theo bề dài cho dễ gấp.

Mỗi em bắt đầu kể một chuyện tóm trong vài câu (ấn định số câu). Rồi gấp giấy lại, chỉ để lại câu sau cùng và chuyển cho em cạnh bên.

Trò chơi tiếp tục cho tới khi có lại băng của mình. Các em nộp cho Trưởng, để Trưởng lần lượt đọc to những chuyện đã viết.

Và có lẽ vào giờ phút đó, không phải là lúc buồn nhất của cuộc chơi.

8. BANH – LÔNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 8 em

Dụng cụ: một bàn, một chăn, ít lông nhẹ hoặc bông gòn.

Lấy một cộng lông mềm rất nhẹ. Trải khăn lên bàn.

HÌNH VẼ

Các em ngồi quanh bàn và cố thôi cho lông chạm vào người một đối thủ.

Không được đổi chỗ, đứng lên hoặc đặt tay lên bàn.

Nên có vài ba cọng lông dự trữ

CHƯƠNG XII

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI CẦN DỤNG CỤ

Mỗi đơn vị, liên đoàn hoặc trung tâm nên có nhiều dụng cụ dùng cho các trò chơi trong phòng, rất hữu ích trong những ngày mưa (cờ đăm, cờ v.v...)

Chúng tôi đưa ra vài loại trò chơi cần tới ít dụng cụ mà các em có thể làm lấy được. Các bạn có thể thêm nhiều dụng cụ vào danh sách. Nên tránh những trò may rủi và nên chọn những trò khéo chân, khéo tay và trò cần sự chú ý.

1. CHƠI BÓNG TRONG PHÒNG

Số người chơi: 2 người cho 1 lần chơi

Trò chơi gồm 1 hộp 3 ngăn, đục lỗ theo hình vẽ, 2 que bằng chiếc đũa to, cũng có chiều dài chừng 26 phân hơn chiều rộng của hộp. Một trái bóng cao su đặc dễ dàng chui qua lỗ.

Hai em chơi. Bóng để giữa hộp và phải dùng đũa đẩy bóng qua góc đối phương. Chỉ có thể dùng (luồn qua lỗ cạnh hộp) để đẩy bóng thôi.

HÌNH VẼ

Trò được chơi trong hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút (thoại quy ước) và 2 phút giải lao.

2. TRÁNH NÚT CHAI

Số người chơi: 6 tới 8 em

Dụng cụ: 1 vợt gỗ, 1 hộp bìa dày, tròn khoảng 20 – 25 phân đường kính, 6 nút chai cho mỗi em.

HÌNH VẼ

Các em đứng thành hai hàng, đối diện nhau, cách nhau từ 2m tới 2m50. Mỗi em cầm vợt gỗ và một số nút chai của mình. Trước mặt mỗi em là hộp bìa dày, tròn.

Mỗi em cố dành nút của mình vào hộp của các đối thủ, cùng lúc lấy vợt đập nút của địch không để rơi vào hộp của mình.

Các em không được:

- Di chuyển hộp
- Chấn các nút chai cách nào khác, ngoại trừ vợt gỗ.
- Nhặt nút chai

Sau hi, khi hết nút, phe nào đánh được nhiều nút nhất vào hộp phe đối thủ: Thắng.

3. NÉM VÒNG

Trò khéo léo, dùng vòng gỗ hoặc vòng thừng, ném vào các cọc (có ghi rõ số điểm như trong hình). Khoảng cách được ấn định trước khi chơi.

HÌNH VẼ

4. THẢY BÓNG QUA LỖ LƯỚI

Trò chơi dùng các trái bóng nhẹ

HÌNH VẼ

5. NÉM ĐĨA VÀO Ô

Chia cho các em một số đĩa.

Các em đứng cách bảng, đặt trên đất và cố ném đĩa (gỗ hoặc kim khí) vào giữa một ô. Có thể vẽ bảng phân trên nền nhà.

Mỗi đĩa rơi vào ô B: mất 5 điểm

Sau khi cộng, em nào được nhiều điểm nhất: thắng

HÌNH VẼ

6. THÔI BÓNG

Số người chơi: 6 em

Dụng cụ: 2 thanh gỗ rộng từ 5 tới 10 phân, dài từ 1m tới 1m20, có gắn chân để thanh gỗ đứng được.

Bốn tờ giấy nhỏ (dùng 4 que dài chừng 15 phân, đút vào ống chỉ làm chân) 1 quả bóng bàn

Luật chơi:

Đặt các vật dụng theo hình vẽ. Mỗi toán, gồm 3 em (1 thủ môn, 2 tiền đạo) ngồi trên ghế dài ở 2 đầu bàn.

Bóng đặt giữa bàn và các em mỗi toán cố thổi, để bóng vượt qua các thanh gỗ hoặc chạm vào thủ môn (nếu thủ môn vượt người qua thanh gỗ)

Trong 2 trường hợp trên: được 1 điểm

Cấm đứng hoặc đặt tay lên bàn

Trước khi chơi, dùng khăn ẩm lau kỹ bàn

Không nên nghỉ giải lao quá 5 phút

Gôn rộng 25 phân.

HÌNH VẼ

PHẦN BA

Ở TỈNH

HÌNH VẼ

CHƯƠNG XIII

Thời tiết vô cùng xấu, để cuộc trại qui định trước có thể tiến hành được, vì vậy đoàn phải cam chịu ở lại đoàn quán.

Trop2i ngót mưa, đừng bỏ lỡ cơ hội

Các bạn trẻ của ta đã thấy kiến bò trong bấp chân.

Đây là vai trò có thể chơi ở tỉnh được. Nhưng, hãy cẩn thận! có bao nhiêu cặp mắt sẽ nhìn chúng ta! Các em trai và các em gái, trong lúc chơi đầy nhiệt tình, không nên vpô ý, xô đẩy mọi thứ trên đường.

Chúng ta có thể gây ra cuộc tuyên truyền phi thường ở tỉnh ... Như cũng dễ gây cho ta một “thanh danh” đáng ghét.

Phải trật tự kỷ luật thì mọi sự sẽ tốt đẹp. Các Trưởng cũng nên dùng những trò chơi này để dạy cho các Nam, Nữ HĐ biết rõ tình hình luôn. Trong khi chơi ở tỉnh, nam, nữ thiếu niên được mở mắt, mở tai nhìn lĩnh vực mà các em sống thường xuyên, như nhiều khi nhận thức sai.

Quan sát những điều hiếu kỳ của khu phố, khi phá ra một số đặc điểm, hiểu biết người dân đi cạnh các em, sẽ là những mở mang bình diện xã hội và cá nhân.

Trong khi điều tra, tiếp xúc, các em phải dễ thương lễ phép, vui tươi và ăn nói rành mạch. Trong hoạt động, các em phải biết nhìn, nghe, tự chủ và có những phản ứng nhanh.

Sửa soạn những trò chơi ở tỉnh phải vô cùng kỹ lưỡng vì hai lẽ:

- Trước hết là an toàn. Không có vấn đề tha 3 các em nam, nữ trong một khu mà sự lưu thông vô cùng náo nhiệt, ở những nơi mà các em có thể gặp các trường hợp khó chịu, trong những phố đầy người và xe cộ, rất nguy hiểm.
- Một khi đã ấn định khu vực, các Trưởng phải tìm hiểu rõ ràng trước nơi đó để xác định cách thức mà trò chơi có thể diễn tiến, các địa điểm đặt các

trọng tài hay kiểm soát viên, cùng những tiếp xúc cần thiết với một số người, với người bán hàng, để họ có thể cộng tác vào trò chơi.

Khi trò chơi bắt đầu, các bạn phải cẩn thận và kiểm soát chặt chẽ diễn tiến của cuộc chơi.

Những giờ qua các trạm, giờ về, địa điểm tập trung, phải được ấn định rõ ràng. Lợi ích của trò chơi sẽ đến sau an toàn. Các em đã ít nhất biết đại khái địa điểm hoạt động. Tất cả lợi ích nằm chính trong trò chơi. Tổ chức các trò chơi lớn với chủ đề và tầm rộng lớn có thể đặt ra, nếu sự an toàn của trẻ được bảo đảm.

HÌNH VẼ

1. TRÒ MORGAN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 tới nhiều toán

Các anh chị chạy tới 1 bức tường, dán đầy quảng cáo. Gần đó có một trọng tài.

Các em được một phút để quan sát. Không được ghi chép gì và quay về đoàn quán viết và nộp cho Trưởng danh sách các quảng cáo mà các em nhớ được.

2. TRÒ CHƠI MORGAN THEO TOÁN

Nếu có nhiều toán, bạn nên tổ chức thi đua. Mỗi toán phải nộp danh sách các quảng cáo quan sát được hoặc cho mỗi toán vẽ lại một quảng cáo nào đó theo ý Trưởng.

3. QUẦY HÀNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 1 tới nhiều toán

Trưởng dẫn 1 toán tới 6 cửa hàng khác nhau và dừng lại một phút trước mỗi quầy hàng. Khi về đoàn quán, các em phải ghi những hàng của cửa hàng thứ 2 và thứ 5 (thí dụ)

Em nào có kết quả tốt nhất: thắng

Với 2 trò này (cả trò trên) tìm những em kém trong mỗi toán, để cho các em thi đua với nhau, là điều hữu ích.

4. TRÒ CHƠI MORGAN THEO BƯỚC HƯỚNG ĐẠO (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hay nhiều toán

Dụng cụ: cho mỗi em và giấy bút

Bước Hướng Đạo tóm tắt là chạy chạy đều đều: một khoảng đường ấn định (2 cây số trong đúng 15 phút). Lần lượt chạy 50 bước, rồi đi 50 bước.

Trưởng ấn định một cửa hàng, cách đoàn quán một cây số. Mỗi toán đi theo bước Hướng Đạo tới tiệm, quan sát hàng hóa trưng bày ở quầy trong 1 phút và quay về đoàn quán bằng bước Hướng Đạo.

Toán nào chạy đi, về đúng 16 phút, được 50 điểm (16 phút kể cả 1 phút quan sát). Mỗi giây thừa, thiếu đều bị trừ 1 điểm. Mỗi toán, sau khi về, ghi danh sách các vật thấy nơi quầy hàng. Mỗi vật đúng: được 1 điểm. Mỗi vật “tượng trưng” bị trừ 1 điểm.

HÌNH VẼ

5. CHÚ Ý (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán
Dụng cụ: giấy, bút chì.

Mỗi toán theo một lộ trình ấn định, mỗi em đều có giấy và bút.

Trên đường, các em phải ghi tất cả những điều có vẻ bình thường (bảng chỉ dẫn đi ngược, kích cỡ v.v...)

Tất cả những gì mà các toán không thể thấy giống nhau (khách bộ hành qua đường, xe cộ v.v...) thì không ghi.

Bạn có thể chơi từng toán, mỗi toán chọn ra một em khá nhất, hoặc cho các toán thi đua. Ấn định thời gian chơi.

6. TRÊN PHỐ (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 6 tới 12 em.

Trưởng đặt các quan sát viên trên một lộ trình, qua một số phố, càng nhiều càng tốt, trong một bán kính 500m quanh đoàn quán.

Mỗi em, đi riêng lẻ, phải cẩn thận theo đúng lộ trình ấn định.

Lúc đi, Trưởng cho các em biết 1 số điều quan sát được sẽ giúp các em tìm đúng đường.

Các em bắt được mật thư, nói: “lấy chữ thứ 4 của phố đầu tiên, chữ thứ 2 của phố thứ 3, chữ thứ 6 của phố 5”.

Lấy những chữ tìm được, sẽ thành một tiếng ấn định đích tới. Như vậy, các em cần phải nhớ những đường đã đi, nếu không, các em phải đi lại lộ trình đã qua.

Theo giờ để sắp hạng cho mỗi em.

Trò chơi sẽ thêm thích thú nếu đòi các em ghi thêm một loại sự vật nào đó các em quan sát trên đường đi.

7, GẦN XA (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Trưởng phát cho các em một danh sách đồ vật Trưởng muốn có.

Toán xuất phát, và mỗi em tìm được những vật trong danh sách. Khi em nhận thấy một vật, em chạy tới nói cho Trưởng biết. Nên chọn những vật xa nhau và những vật gần nhau.

Ta có thể làm một danh sách tương tự:

Quẹt	1 điểm
Cúc áo	1 điểm
Vết chân chim	3 điểm
Ngựa màu xám	2 điểm
Chim bồ câu bay	2 điểm
Ổng khói gậy	3 điểm
Kính cửa gậy	2 điểm

8.ĐÒI SỐNG ĐẤT ĐỎ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Dụng cụ: giấy bút

Các toán đi thám sát trong tỉnh

Trong vòng 1 giờ, các toán phải tìm biết giá cả của những thứ hàng chính, nhưng không được ghi trên giấy.

Lúc về, Trưởng đưa cho mỗi toán một danh sách hàng cần mua.

Sau bàn luận, các toán hoàn lại Trưởng những danh sách được trao với giá cả những mặt hàng.

Tất cả mọi giá cả nếu không sai quá 5% được 2 điểm.

9. CẢM XÚC (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán, tập hợp tại bảo toàn viện.

Trưởng ra lệnh cho mỗi toán tìm, trong thời gian ngắn nhất một bức tranh miêu tả đạt hơn hết: Giận dữ, thất vọng, tham ăn , vui vẻ ...

10.TƯỢNG (14 tới 16 tuổi)

Sau cuộc thăm viếng bảo tàng viện, các em ở lại phòng trưng bày tượng trạm trong 30 phút.

Về đoàn quán, Trưởng đòi 1 toán thực hiện cho một pho tượng nào đó đã quan sát được. Các em khác, cố đoán xem là tượng gì?

Trò chơi tiếp tục với mọi em, lần lượt thay thế nhau

HÌNH VẼ

11.CHẠY KIẾM KHO TÀNG. (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Trò chơi cổ điển này lậ lập một danh sách các đồ vật phải mang về cách nhanh nhất nhưng bạn nên tìm được đề tài hoặc mục tiêu lợi ích.

Thí dụ: Các toán đã được tập hợp, bạn nói: “đài truyền hình muốn thực hiện một phim trong khu phố và xin chúng ta tìm được một số vật dụng để hóa trang các diễn viên trong một vở tuồng” (đấu bò).

Bản tin được trao cho mỗi toán hoặc một nhóm toán, nói rõ các vật phải tìm hoặc làm ra.

Ghế xếp, bảng đen nhỏ học trò, phấn viết, máy ảnh, mảnh vải đỏ dài 1m, băng đeo quanh ngực, ruy băng đủ màu, loa, gương gỗ, tóc giả của người đấu bò v.v...

Trong khi các toán chạy tìm, các Trưởng biên đoàn quán thành phim trường.

Lúc về, các toán trình Trưởng những vật tìm được và những vật toán tìm.

Toán thắng, được nhận vai và điều khiển các toán trình diễn. Điểm được, ghi cho các vật mang về và phẩm chất và phẩm chất diễn xuất.

11. ĐIỀU TRA, PHÓNG SỰ (14 tới 16 tuổi)

Những điểm hữu ích được đưa ra khai thác.

Thực hiện bản đồ khu phố, dân cư vào:

- Sự buôn bán, thủ công, kỹ nghệ
- Những lâu đài, những căn nhà đáng chú ý
- Nguồn gốc tên các phố (vĩ nhân, biến cố)
- Tìm hiểu công viên (cây thảo, hoa, các loại cây)
- Phỏng vấn người làm vườn về công việc của họ
- Phỏng vấn những nhân vật địa phương.

HÌNH VẼ

Trong loại trò chơi này cần có một danh sách khác các câu hỏi rõ ràng, chính xác để trao cho mỗi toán.

Để cho được hứng thú, ghi trước các danh sách các phụ huynh, bạn bè và danh sách bắt buộc của những nhân vật mà các toán phải thăm viếng trong mỗi toán, công việc được chia cho các em nam, nữ Hoại sĩ, thợ ảnh, người viết bài v.v...

Khi về các toán sửa soạn báo cáo của cuộc điều tra với các bản vẽ, mô hình, phát họa, ảnh chụp phải được in ra.

13. THỂ THAO THEO TRẠM (12 tới 16 tuổi)

Nên có một sân hoặc một bãi cỏ rộng, mấy chiếc xe đạp để tổ chức:

- Cuộc đua tiếp sức
- Chạy đua theo đồng hồ
- Đua lái khéo: xếp gạch theo số 8 để các đối thủ theo nhật bóng hoặc không bước xuống xe; đi chậm (lộ trình ngắn trong 1 phút, mang theo 1 ca nước đầy; đang chạy xe, làm đổ 1 bóng bóng mũ treo trên cành cây, sỏ đĩa qua một vòng nhỏ, thay vỏ , ruột bánh trước ra bánh sau ...

Tổ chức sau cho cuộc thi được an toàn. Dùng những trot thi đua dựa theo luật giao thông là điều nên làm.

HÌNH VẼ

14. CUỘC TÌM KIẾM NHÀ BÁC HỌC NGUYỄN TỬ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Sửa soạn:

Các Trưởng trong đoàn đã sắp xếp trước mấy ngày để có sự cộng tác của nhiều bạn bè (một chủ tiệm sách, một giám đốc khách sạn, một nhân viên gác Bảo Tàng Viện)

Một người mà các em không biết, nhận đóng vai nhà Bác Học nguyên tử, phải có việc phải qua tỉnh.

Kết cuộc:

Các Nam, Nữ Hướng Đạo được triệu tập vào buổi chiều. Các toán tự tập hợp lại. Trưởng đọc cho các em một lá thư, báo rằng hiện thời có một Bác học nguyên tử, với tư cách là khách du lịch, đi thăm tỉnh mà ông ta hoàn toàn chưa biết. Ở thủ đô cần có sự hiện diện của ông gấp. Phải tìm cho ra và nói với ông phải lấy vé máy bay, chuyến đầu tiên.

Sau đây là tướng mạo của ông: ... Để chắc chắn là ông phải nói ám hiệu sau: ... và ông sẽ trả lời ...

Các toán bản định với nhau và đặt chương trình hoạt động

Vì nhà Bác học không biết rõ tỉnh thành, dĩ nhiên lúc tới, ông phải hỏi nhà cảnh sát. Đúng là ông đã tới đó hỏi đường đi tới công viên.

Trên một ghé đá, có miếng vải, giống vải áo của nhà Bác học và ở trên ghé, có vẽ một sơ đồ. Đó là địa điểm quen thuộc của tỉnh, có một chữ thập đánh dấu một nơi. Nơi này được biết là cửa hàng của một chủ tiệm sách. Nhà Bác học, đã thật sự tới và hỏi địa chỉ của Bảo Tàng Viện.

Người gác nhà Bảo Tàng xác định nhà Bác học có tới; lúc ra đi có hỏi địa chỉ của khách sạn “gà trống vàng”.

Tiếp viên khách sạn nói là nhà Bác học có thuê một phòng và để vali ở đó, như ông vừa ra, đón một người bạn Huế.

HÌNH VẼ

Ở ga, thời biểu của xe lửa ở Huế vào, ghi 30 phút nữa tàu mới tới.

Nhà Bác học không ở phòng giải khát, cũng như phòng đợi; như gần đó có một bung bình. Có lẽ ông ra đó chăng?

Quả nhiên có một người đứng tuổi đúng vớ tự dạng đang ngồi trên một ghế đá.

Việc trao đổi ám hiệu cho xác nhận đúng là nhà Bác học. Bản tin được trao cho ông. Ông cảm ơn và ghi tên toán cùng giờ toán tới.

Mỗi toán quay về đoán quán, và trong lúc ăn bánh, uống nước, trò chơi được kể lại.

Một bảng ghi công về tháo vác được ghi theo kết quả của từng toán.

PHẦN BỐN

HÌNH VẼ

TRÊN ĐẤT CHƠI

Thể lực và sức khỏe là hai tài sản vô giá. Huấn luyện trẻ em đến với phong trào để các em trở nên khỏe mạnh, cứng cáp, hoạt động, đầy sức sống, tráng kiện là một trong những mục đích mà phong trào Hướng Đạo theo đuổi.

Vì cuộc sống ngoài trời, vì trò chơi và chạy nhảy trong rừng, vì áp dụng lối thực hiện hợp lý những môn thể dục, thể thao, trẻ em trai gái, cò thể có được những cơ thể nảy nở đều hòa.

Có một số ghi rằng việc nảy nở cơ thể của trẻ em có thể chỉ thực hiện bằng trò chơi. Phải đề phòng những điểm sau: các nam, nữ Hướng Đạo của chúng ta luôn vận dụng đôi chân và rất ít dùng tay; chúng đang ở tuổi phát dục, chúng phải tăng gia sức chịu đựng, sự khéo léo, lanh lẹ, sự gan góc của chúng.

Vì vậy phong Hướng Đạo đã áp dụng những nguyên tắc của phương pháp tự nhiên của Georges Hébert,, để có sự huấn luyện căn bản cho cơ thể, vì phương pháp này thích nghi với chương trình và các nguyên lý Hướng Đạo. Trò chơi cấu thành sự bổ sung cần thiết cho lối huấn luyện đó bằng cách làm nảy nở nhiều đức tính mà đặc biệt là tinh thần đồng đội.

Mỗi ưu tư của Trưởng là phải cân bằng được các chương trình của mình, và để ý tới những tiêu hao thể lực mà các em nam, nữ đã hoặc sẽ chịu đựng trước, trong và sau cuộc xuất du, sau một ngày sống ngoài trời hay ở trại.

Trước hết điều hòa sự tiêu hao thể lực thông thường của chương trình: các nam, nữ Hướng Đạo có thể thụ hưởng được bên ngoài đoàn, những buổi thể dục hoặc đã có những cố gắng, để các em trai, gái phải quá mệt. Phải cân bằng những tiêu hao cơ thể vào những buổi xuất du.

HÌNH VẼ

Trong những trò chơi hoạt động của bạn thì phần cơ thể bên dưới thường được đòi hỏi. Vậy những bài tập, những trò chơi đào luyện cơ thể phải chọn cách nào để phần trên cơ thể đặc biệt là tay và vùng thắt lưng – cũng phải được nảy nở.

Mỗi đoàn nên cố gắng thiết lập một khoảng đất chơi gần đoàn quán hoặc khéo léo tìm ra một khu đất mà các em nam, nữ Hướng Đạo có thể thực hiện được một số hoạt động có thể tập luyện trong một buổi xuất du.

Chính trên đất chơi đó mà những cuộc trắc nghiệm định kỳ có thể diễn ra, để các Trưởng và các em biết được những tiến bộ đạt được những điểm yếu kém cần được cải thiện.

Cũng vậy, các trại lâu ngày nên có một khu đất bố trí cách đơn giản để luyện tập cơ thể và những trò chơi.

Để hưởng tối đa lợi ích của không khí và mặt trời, các em nam, nữ nên có một bộ quần áo thể dục để giặt và càng mỏng càng tốt: quần dài vải thô, áo nịt bông, màu trắng hoặc somi cụt tay, không có cổ, giày vải.

Tay, chân sẽ để trần và nếu có trường hợp cho phép thì các em nam nên đi chân không và để mình trần.

CHUỖNG XIV

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI CHÚ Ý

1. TRƯỜNG NÓI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Đất chơi: phẳng

Các em đứng thành hàng ngang

Trường đưa ra nhiều lệnh và nói trước: “Trường nói”

Thí dụ: Trưởng nói: “Trưởng nói ngồi xuống” mọi người phải ngồi. Các em sẽ không làm gì, nếu lên không bắt đầu bằng “Trưởng nói”. Thí dụ: Trưởng nói: “đứng lên!”. Không ai được nhúc nhích.

Nhiều lệnh được đưa ra “nhảy về phía trước một bước, lùi ra sau, v.v...”Em nào làm bị loại”.

2. ĐỘNG TÁC THEO CÒI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Dụng cụ: còi

Đất chơi: phẳng

Các em đứng thành nhiều hàng ngang

Khi Trưởng thổi 1 tiếng còi, các em giơ tay khỏi và bỏ xuống ngay. Khi có hai tiếng còi, các em đứng yên; ba tiếng còi nhảy tại chỗ. Em nào sai, bị loại.

Những động tác nên thay đổi luôn, nhưng bao giờ cũng có một động tác đứng bất động để phát triển tính tự chủ.

3. ĐỀ BÓNG LẠI (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 6 toán, từ 6 tới 10 em

Dụng cụ: 1 bóng cho mỗi toán

Đất chơi phẳng

Các em đứng thành hàng dọc theo toán, mỗi em để tay lên vai bạn phía trước. Em chót toán có một trái bóng

- Với lệnh” sẵn sàng” những em cầm bóng, giơ tay lên trời

HÌNH VẼ

- Với lệnh “đi” các em chuyền bóng cho em đứng trước chạy lên đứng đầu hàng và lần lượt chơi cho tới em đầu.

Em nào quên không chuyền bóng trước khi chạy hoặc để rơi bóng phải quay lại vị trí mình chuyền bóng rồi mới chạy.

Trò chơi phải được kiểm soát kỹ. Nên để Trưởng toán này làm trọng tài cho toán khác.

3. LÀM THỂ NÀY – LÀM THỂ KIA (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi 10 tới 40em

Đất chơi; phẳng

Các em đứng thành hàng ngang

Trưởng đứng phía trước, làm một động tác và nói: “làm thể này”, các em phải làm theo Trưởng. Nếu Trưởng nói: “làm thể kia” không ai nhúc nhích.

Em nào không giữ hoàn toàn im lặng là bị loại.

4. XUỐNG AO, LÊN AO (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Đất chơi: phẳng

HÌNH VẼ

Vẽ một vòng tròn nhỏ, với kích thước mà các em đứng chạm cùi chỏ với nhau, cách vạch ngoài chừng vài phân

- Với lệnh: “xuống ao” toàn thể các em nhảy vào vòng.
- Với lệnh: “lên bờ” các em nhay ra khỏi vòng.

Nếu lệnh “xuống ao” trong khi các em ở trong vòng phải đứng bất động. Với lệnh “lên bờ” mà các em ở ngoài vòng thì cũng làm như vậy.

Hơn nữa, nếu Trưởng nói “xuống bờ”, “lên ao” thì cũng đứng yên.

6. ĐỨNG NGỒI LÊN XUỐNG (10 tới 12 tuổi)

số người chơi: 6 tới 40 em

Dụng cụ: 1 còi

Các em đứng theo vòng bán nguyệt, mặt quay về phía Trưởng, Trưởng thổi còi theo lệnh sau:

- Một tiếng còi: đứng bất động
- Hai tiếng còi: nếu đang đứng thì ngồi, đang ngồi thì đứng lên

Em nào sai bị loại và tới đứng sau Trưởng để giúp loại các em sai.

7. TỤM LẠI (10 tới 12 tuổi)

Đất chơi: phẳng

Các em đứng thành vòng tròn lớn. Với lệnh của Trưởng các em đi theo vòng và hát một bài ca.

Bỗng nhiên Trưởng ra lệnh. Thí dụ: “tụm ba” các em phải chạy thành tụm toán 3 em. Ai thừa bị loại

Vòng tròn được đứng lại, tiếp tục đi và hát

Trưởng ra lệnh, thí dụ: “tụm năm” các em đứng được thành nhóm năm. Trò chơi tiếp tục tới khi chỉ còn hai em.

8. SỜ GỖ (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Vào lúc nào đó, Trưởng ra lệnh “sờ gỗ” hoặc “sờ sắt”, “sờ vật trắng” v.v... Các em phải tìm các vật bằng gỗ, sắt, trắng và thi hành ngay.
Em chót bị loại.

9. ĐUỔI BÁT NGỜ (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 30 tới 60 em. Chia 2 toán
Đất chơi: đất phẳng hoặc đất mấp mô, ấn định theo số các em chơi.

Luật chung: Các toán đứng theo hình vẽ.
Mỗi em toán A nhớ rõ em toán B đứng cạnh. Trưởng hát một hành khúc và mỗi vòng đi quanh, ngược chiều nhau.
Trưởng thổi còi, mỗi em ở toán B bị một em ở toán A đuổi, phải tìm cách chạy tới ranh giới mà không bị vồ.
Các em quay lại, đứng theo vòng tròn như trước và đổi chỗ. Toán nào bị vồ ít hơn: thắng.

HÌNH VẼ

11. XANH ĐỎ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia 2 toán “xanh, đỏ”
Đất chơi: hai hàng cách nhau 1m và cách xa khu trung lập từ 10 tới 20m

Luật chơi: Trưởng kể một chuyện, mỗi khi tứ chữ “xanh” tất cả các em phe “xanh” chạy tới trú trong vùng đất trung lập của mình. Nếu bị “đỏ” vồ trước khi tới vùng trung lập thì trở thành “đỏ”.

Đối với phe “đỏ” cũng vậy.

Phe nào có nhiều người nhất khi câu chuyện chấm dứt: thắng.

Trưởng nên chọn câu chuyện trong đó dễ dàng nói tới những tiếng “xanh” và “đỏ”.

HÌNH VẼ

12. CÂY GẬY THẦN (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 gậy

Các em đứng thành vòng tròn và đi quanh. Đứng giữa là “phù thủy”, dùng gậy đánh nhịp (“phù thủy” đánh nhịp chậm, rồi nhanh dần).

Các em cố theo nhịp, đi chậm, hoặc nhanh, hoặc chạy nhảy, đi quay lại.

HÌNH VẼ

Bỗng nhiên “phù thủy” ném gậy xuống đất. Các em cố chạy, bám cao vào vật gì trong khi “phù thủy” cố vồ 1 em.

Em bị vồ, vào thay làm “phù thủy” và vòng tròn được sắp lại.

13. TRỐNG THẦN (10 tới 12 tuổi)

Trò này giống trò trên

“Phù thủy” đánh trống để các em làm theo nhịp: đi, chạy, nhảy, phóng nhanh. Các em phải đi đúng tiếng trống và tháo chạy khi dùi ném xuống đất.

CHƯƠNG XV

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI CHẠY ĐUA VÀ NHANH NHẸN

Trong nhiều cuốn sách, Georges Hébert đặt biệt nói về tầm quan trọng của sự tập luyện di chuyển, và nhất là chạy đua phải có 1 trong chương trình huấn luyện.

Vì những sự luyện tập đó có ảnh hưởng quan trọng đến cơ năng chủ yếu: hô hấp, và đặc biệt là tuần hoàn.

Những trò chơi chạy đua và nhanh nhẹn bổ túc cho những tác dụng của các buổi thể dục

Thường các trò này được ứng dụng theo toán, có lợi và tập cho trẻ em chơi cho toán để phát huy tinh thần đồng đội.

1. MÊ LỘ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 30 em

Đất chơi: phẳng, cỡ 20 x 20m

Đây là trò mèo, chuột thay đổi. Các em đứng thành nhiều hàng cách nhau chừng 1,8m. Các em cùng toan nắm tay nhau. Chuột bị mèo đuổi, trốn vào những hành lang có sẵn. Thành thạo, Trưởng lại ra lệnh “bên phải” hay “bên trái” và các em cùng hàng, bò tay nhau, tiến sang phải hay sang trái, nắm tay các bạn mới như vậy là tạo nên các hành lang mới.

2. CẮM BẮT (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em

Đất chơi: phẳng 50 x 50m

Đây là trò thay đổi của trò cơi rượt bắt thông thường. Giới hạn của đất chơi phải được ấn định rõ ràng.

Một em làm “mèo” đuổi bắt mọi em. Em nào bị bắt hay chạy ra ngoài ranh giới, Trở thành “mèo”. Có thể tránh không bị bắt khi đứng theo kiểu “cắm” đã được ấn định trước.

Thí dụ: Lúc nguy, có thể giơ chân phải lên để tay phải luôn xuống đất dưới đầu gối và dùng tay bóp mũi.

HÌNH VẼ

3. PHÙ THỦY (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 60 em
Dụng cụ: 1 mũ nôi hoặc 1 khăn quàng
Đất chơi: phẳng, mỗi bề từ 20 tới 100m

Trò chơi rất tốt buổi họp (nhất là khi trời lạnh) để giải khuây, giữa những cuộc tập luyện khó hoặc để đợi trò chơi khác.

Thí dụ: trời lạnh, một toán phải rẽ một đường, để cho toán rẽ xong mà không bị lạnh, bạn tổ chức trò “phù thủy”

Cứ 5,6 em, chỉ định một “phù thủy”. Để dễ nhận, thì “phù thủy” đội mũ nôi hoặc dùng khăn quàng thắt lên đầu. Các em khác, đầu trần.
Trưởng ấn định ranh giới, tùy số các em chơi

Trò này phải chạy. Trưởng thổi còi và nói “chơi”. “phù thủy” đuổi bắt các em khác bằng cách vỗ vào người.

Em nào bị vỗ. biến thành “tượng”, đứng yên, khoanh tay, đợi các bạn khác đến vỗ vào người để giải cứu.

Mục đích của trò chơi là các “phù thủy” biến các em chơi thành “tượng” trong thời gian ngắn nhất.

4. PHÙ THỦY THEO TOÁN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 30 em, chia thành nhiều toán
Luật chơi: giống trò trên

Mỗi toán, lần lượt có “tượng” hóa những em ở các toán khác, trong thời gian càng ngắn càng hay.

Bạn cũng có thể ấn định thời gian tối đa cho mỗi toán “phù thủy”

Toán nào trong thời gian đó mà “tượng” hóa được nhiều em nhất: thắng.

5. CÙU VÀ NGƯỜI CH8AN CHIÊN (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 3 tới 5 toán
Dụng cụ: khăn quàng cho mỗi em chơi
Đất chơi: rộng bằng một sân bóng rổ

Các em bị bịt mắt, trừ Trưởng toán là người chặn. Cừu đứng lộn xộn trên sân chơi.

Với lệnh của Trưởng, các em đứng yên, kêu tên toán mình và làm tiếng kêu của toán.

Người chặn đi len lỏi giữa các em để tụ tập toán lại.

Toán nào tụ tập lại đầy đủ trước: thắng.

6. TƯỚNG HÓA ĐÁ (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: sợi dây vải mềm 2 thước

Đất chơi: rộng bằng sân bóng rổ

HÌNH VẼ

Chỉ định 1 tướng (em chơi khá) có sợi dây luồn qua thắt lưng (phía sau) và chạm đất chừng 10 phân.

Các em đứng lung tung trong sân. Tướng đuổi bắt, em nào bị vồ, đứng yên tại chỗ.

Các em khác cố giật đuôi tướng.

Ai thành công mà không bị vồ, trở thành tướng. Các em đứng bất động, được chơi lại.

Nếu trong khi chơi mà một em bất động có thể vồ vào tướng, khi tướng chạy sát qua được giải thoát.

7. CẦU (7 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 24 em

Đất chơi: rộng từ 20 – 30m, dài từ 30 – 40m

Một em được chỉ định là “Sói” và buộc khăn quàng quanh đầu. Các em khác là “Cừu” tụ thành nhóm 2 em, cầm tay nhau, ở lưng tung trên sân.

Sói đuổi bắt các “cừu đôi”, khi Sói chạm vào 1 “cừu” thì cả hai dừng bắt động, quay mặt vào nhau, nắm tay nhau, giơ lên khỏi đầu.

Nếu 1 “cừu đôi” khác chui qua được cầu, cầu được thoát nạn.

Trò chơi chấm dứt khi các cừu bị “bất động” hoặc hết giờ ấn định cũng như khi “Sói” quá mệt.

Trưởng chỉ định một Sói khác và cuộc chơi tiếp tục.

8. THỎ VÀ CHÓ SĂN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán, mỗi toán từ 10 tới 20 em

Các em đứng thành 2 vòng tròn đồng tâm, vòng qua thỏ (bên ngoài), vòng của chó (bên trong). Còi thổi, các vòng xoay quanh hát và đi ngược chiều nhau.

Trưởng thổi còi: thỏ chạy trốn, chó đuổi theo.

Sau 30 giây, Trưởng thổi còi lần 2. Cuộc rượt bắt chấm dứt, chó đem thỏ bị bắt về chỗ Trưởng, và được một số điểm, bằng số thỏ bắt được (bắt được 1 con: được 1 điểm)

Hai vòng tròn lại được hình thành. Vai trò được đảo ngược: chó thành thỏ, thỏ thành chó. Sau hi chơi 4 lần, toán nào được nhiều điểm nhất: thắng.

9. CÁI KHO (6 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia làm 2 toán, mỗi toán có một dấu hiệu khác nhau.

Dụng cụ: 20 vật linh tinh (khăn quàng, ca nước, đá to, gậy nhỏ ...)

Đất chơi: dài 50 thước, rộng 20 thước, chia làm 2 bởi một đường ở giữa

Mười vật được trong một vòng tròn, đường bán kính dài 2m gần mỗi toán.

HÌNH VẼ

Mỗi kho có một em gác do Trưởng toán chỉ định để coi kho và có một dấu hiệu đặc biệt. Hai gác kho không vượt qua trung tuyến của đất chơi.

Còi hiệu thổi, các em phe A chạy sang kho B để cố chiếm các đồ vật, mang về để vào kho mình. Những em phe B cũng làm tương tự.

Mỗi em chỉ được lấy một vật.

Em nào bị cái kho đối lập võ mà không có vật nào trong tay, bị bắt làm tù binh và được đưa về giam sau lằn ranh định.

Em nào đã cướp được một thì không bị bắt và tự do đem về kho phe mình.

Một tù binh có thể bạn được cứu bằng cách võ vào người. Cả hai, cầm tay nhau trở về đất nhà và cả hai chỉ được chơi lại sau khi đã vượt lằn ranh của phe mình.

Trong khi chơi, có thể thay đổi “gác kho”

Phe thắng là phe, khi có hiệu còi kết thúc, mà có nhiều vật trong kho hơn phe địch.

Thời hạn cuộc chơi: 10 tới 15 phút.

10 CHUYỀN GẬY (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 20 em

Dụng cụ: 1 gậy ngắn chừng 15 tới 20m

Đất chơi: rộng bằng sân bóng rổ

Một em, cầm gậy chơi, bị em khác (được chỉ định) đuổi theo.

Các em khác, đứng lung tung trong sân chơi.

Em cầm gậy. Cố tìm trao cho một em khác, trước khi bị bắt. Nếu thành công, em “đuổi” bắt em mới cầm gậy.

HÌNH VẼ

Nếu em này bị bắt, cuộc chơi tạm ngưng và Trưởng chỉ định một em khác cầm gậy cùng một em khác đuổi.

12. CHẠY ĐUỔI KIỂU MỸ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 24 em

Dụng cụ: 1 gậy ngắn cho mỗi em

Đất chơi: đường chạy vòng có gậy ấn định hoặc các chướng ngại vật thiên nhiên làm mức dài từ 100 – 150m.

Toán 3, 4, 5 hoặc 6 toán cách nhau đồng đều: chừng 3 tới 8 em một em.

Luật chơi: còi hiệu thổi, tất cả các số một xuất phát, mỗi em cố theo kịp em phía trước, sau một vòng, các em đưa 875c các số 2 thay thế, sau khi đã trao gậy.

Toán nào có em bị đuổi kịp, phải đứng lại. Sau cùng, cộng những lần đuổi được em phía trước toán nào nhiều điểm: thắng.

Trò này chơi không quá 10 phút vì quá mệt

HÌNH VẼ

12.CHẠY GẬY (12 tới 16 tuổi)

Dụng cụ: 2 gậy ngắn từ 20 tới 40m

Đất chơi: dài tối thiểu 40m.

Hai toán “Tím và Xanh” kết làm đồng minh đấu với 2 toán “Đỏ và Vàng”

Toán Tím đứng cách toán Xanh từ 30 – 60m và đứng theo hàng dọc

HÌNH VẼ

Còi thổi, em 1 Tím chạy tới em 1 Xanh, trao cho em này một gậy để em chạy, trao cho 2 Tím và cứ tiếp tục như vậy cho tới hết.

Các em Đỏ và Vàng cũng chơi tương tự

Hai toán đồng minh nào xong trước: thắng

13.CHẠY TIẾP SỨC THEO BƯỚC HƯỚNG ĐẠO (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: nhiều toán

Dụng cụ: gậy ngắn cho 1 toán, 1 đồng hồ bấm được giây, ph1ut.

Án định một đoạn đường dài 2 cây số. Các táon Trưởng xếp người của toán để em nào cũng chạy được 1 khoảng cách đều nhau.

Em số 1 của toán, chạy theo bước Hướng Đạo, tới em số 2 và trao gậy cho em này, em số 2, chạy trao gậy cho em số 3 ... cho tới hết.

Toán nào chạy đoạn đường ấn định với thời gian gần 15 ph1ut nhất : thắng.

14.KHĂN QUÀNG TRONG VÒNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 8 tới 20 em

Dụng cụ: 1 khăn quàng

Các em chia thành 2 toán đều nhau, đứng thành hàng thẳng, cách nhau chừng 10 thước và quay mặt vào nhau.

Vẽ ở khoảng giữa, một vòng tròn đường kính 1m và đặt khăn quàng vào giữa.

Các em trong mỗi toán đều được đánh số.

Trưởng gọi số 1, 2 em có số gọi, chạy lên vòng và cố cướp khăn quàng. Không được chạy vào vòng hay chạm mạch vòng.

Ai cướp được khăn mà không bị đối thủ vẫ được: 1 điểm cho toán.

Hết cuộc chơi cộng điểm. Toán nào nhiều điểm hơn: thắng.

15.ĐEM KHĂN QUÀNG VỀ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 khăn quàng cho 2 em

Các em chia thành hai toán, đứng theo hàng dọc đối diện nhau, cách xa chừng 20m. Nên để các em đối diện (nam hay nữ) sức khỏe và nhanh nhẹn gần ngang nhau. Một hàng khăn quàng, bằng số em một toán, được đặt ở khoảng cách đều nhau, giữa hai toán.

Các em trong toán được đánh số. Trưởng đứng gần một khăn quàng, gọi số 1. Em nào trong toán có số đó, cố chạy nhanh, cướp khăn quàng, đem về toán của mình đừng để cho đối phương vỗ vào người.

Nếu đã cướp được khăn mà bị vỗ thì phải đặt khăn quàng vào chỗ cũ.

Toán nào cướp được nhiều khăn: thắng.

Nếu 2 em cùng tới được gần khăn phải giả bộ “thử cướp” rồi dùng mưu “cướp khăn”

16. TÌM MŨ MÌNH 910 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: mũ (hoặc vật gì của mỗi em để vào giữa sân chơi.

Luật chơi giống trò trên.

Mỗi em phải cố tìm được mũ mình trong đồng mũ, nhất nhanh trở về phần đất mình, cố tránh không bị vỗ.

Nếu 1 em đã nhặt mũ và đem về phe mình, bị gọi lần 2 thì cố chận đối thủ cầm mũ chạy về phe nghịch.

Sau cùng cộng điểm, toán nào nhặt được nhiều mũ nhất: thắng.

17. CHẠY CƯỚP VUNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: ít nhất 10 em

Dụng cụ: 1 vung nôi hay đĩa kim khí

Các em đứng thành vòng tròn và đếm số.

Trưởng đứng giữa quay vung nôi hoặc đĩa và gọi một số. Em có số đó chạy nhanh lên nhặt vung hết quay và đổ nằm xuống đất.

Nếu lên quá chậm, vung đổ bị loại.

Vung được: Trưởng quay lại.

18. CHẠY THEO SỐ (10 tới 14 tuổi)

19.Số người chơi: ít nhất 12 em

Các em đứng thành vòng tròn và đếm 4 em một (1, 2, 3, 4 – 1, 2, 3, 4).

Trưởng ấn định chiều chạy, trước khi gọi số. Thí dụ: số 4, tất cả các em có số 4 chạy quanh vòng, cố vỗ các em 4 khác trước khi về lại chỗ.

Em nào bị vỗ: bị loại.

20.CHÓ VÀ SÓI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 12 em

Sói ngồi thành hàng thẳng, cách nhau chừng 1m để có thể đi qua được dễ dàng.

Chó bị Sói rượt và Sói cố vỗ vào mình Chó (để bắt). Chó có thể chạy giữa hàng Sói ngồi, nhưng không được chạy trốn xa. Làm vậy, sẽ bị loại.

Sói rượt phải luôn chạy cùng một chiều và không có quyền đi qua hàng Sói ngồi. Sói có thể để 1 Sói khác thay thế bất kỳ lúc nào. Lúc đó em chỉ cần chạm đầu 1 Sói, em này nhanh đứng lên thay, đuổi cho, trong khi Sói được thay, ngồi vào chỗ Sói mới.

Mỗi toán, lần lượt làm Sói và Chó

Trọng tài tính giờ toán đã bắt được nhiều Chó nhất, trong thời gian ngắn nhất: thắng

21.ĐUA NGỰA (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 đến 40 em (nam hay nữ) hợp thành đôi. Đôi phải là cùng nam hay nữ.

Các em từng toán một đứng thành 2 vòng tròn.

Lệnh đầu, em ở hàng 2 nhảy lên lưng em ở hàng hàng 1. Lệnh thứ 2, Trưởng nói “phải” hoặc “trái” các kỵ mã xuống ngựa và chạy theo vòng theo hướng đã ấn định cố đuổi nhanh theo ngựa.

Kỵ mã nào lên ngựa trước nhất : thắng

21.BÓNG TRONG VÒNG (8 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán cùng số em

Dụng cụ: 1 bóng cho 1 em

Em mỗi toán, ngồi theo hàng dọc, đếm từ 1. Cách số 1 mỗi toán, xa chừng 10m, vẽ 1 vòng tròn đường kính 1m. Một trái bóng được đặt ở tâm vòng.

HÌNH VẼ

Trưởng gọi một số: các em có cùng trong các toán, chạy lên vòng,, nhặt bóng, đứng giữa vòng, tung bóng lên trời rồi dùng 2 tay chụp, đặt vào tâm vòng, chạy về ngồi lại chỗ mình.

Em nào về trước nhất, được 1 điểm cho toán mình.

Trưởng gọi số không kể thứ tự nào, miễn là toàn thể các em đều được chơi 1 lần.

Lỗi: không đứng trong vòng để tung và chụp bóng cùng đặt lại vào trung tâm.

Em thứ nhất phạm lỗi bị 1 điểm âm và em thứ hai được 1 điểm.

22. THỎ CON VÀ BÒ (8 tới 10 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Dụng cụ: 1 bò hay hộp giấy dày 10 tới 20 bóng.

Các em đứng cách Trưởng 5 thước. Trưởng đứng gần Bò. Trưởng lấy bóng trong Bò và ném hết ra xa. Các em cố chạy, nhặt bóng và đem tới bỏ vào Bò.

Sau 3 phút, trò chơi chấm dứt.

Nếu nhặt được quá nửa số bóng bỏ vào Bò lại: thắng. Nếu nhặt được ít hơn nửa số bóng: thua.

23. TIẾP SỨC THEO VÒNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: ít nhất 2 toán

Dụng cụ: mỗi toán một vòng thùng (lớn hơn vòng ngực của em lớn nhất).

HÌNH VẼ

Các em đứng thành hàng dọc, hai toán cách nhau vài thước.
Trước mỗi toán, cách chừng 20m, một vòng thừng được đặt trên đất.
Coi lệnh thổi, số 1 của mỗi hàng chạy tới vòng dây, cầm lên, chui qua, chạy về, vồ vào số 2 và đứng sau hàng.
Số 2 chạy lên, chui qua vòng thừng và trò chơi tiếp tục tới em chót.

24. CHUI QUA HÀNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 6 toán
Đất chơi: phẳng

(Trò này không chơi với những toán nam, nữ hỗn).

Các toán đứng thành hàng dọc chân dạng xa, các em đặt thẳng tay lên vai em phía trước.

Cách em đầu hàng chừng 10 bước, mục đích được ấn định (cờ hoặc cây)
Coi thổi, em cuối hàng chạy vòng, trở về bò dưới chân các bạn, chạy quay về, vồ lưng em chót và đứng lên hàng đầu, dạng chân.
Em được vồ, chạy đi và làm tương tự như em trước.
Toán xong trước nhất: thắng.

25. CHẠY TIẾP SỨC NỔ BOM (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em, chia thành toán đồng đều.
Dụng cụ: ghế xếp và bong bóng چرا thổi hoặc một túi giấy.
Đất chơi: dài ít nhất 20m.

Trưởng đứng gần các ghế, cách đường xuất phát 20m.

Còi thổi, em số 1 chạy tới ghế, mở ra, ngồi và nhận được 1 túi giấy hay bong bóng. Em thổi căng và đập vỡ. Xong xếp ghế lại, chạy về chỗ em số 2 và trò chơi tiếp tục.

26. NHẢY TIẾP SỨC (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia thành nhiều toán.
Đất chơi: hồ nhảy hoặc đất mềm.

Nhiều toán thi đua, các toán đứng theo hàng dọc, gần nhau chừng 2m.
Còi thổi, em số 1 các toán, nhảy dài (không chạy lấy đà) và dùng gót chân đánh dấu điểm đến. Em số 2, đặt chân đúng dấu trên và nhảy dài. Lần lượt, các em nhảy, các khoảng cách thêm vào nhau.
Toán nào nhẩy xa nhất: thắng
Cũng có thể tổ chức nhảy dài có đà, nhảy lùi, ném tạ, ném lao ...

27. CHẠY KHÁC BIỆT (10 tới 15 tuổi).

Bạn có thể xen lẫn nhiều lối chạy; 2 em chạy bằng 3 chân, 2 em chạy với 2 chân, 3 em cùng chạy (em ở giữa đứng ngược chiều 2 bạn, 2 em khác, cần tay em đó) chạy 4 cẳng (như cua bò) chạy vọt, chạy đẩy xe bù - ệt ...

28. ĐÁNH QUẦN SỐNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em
Dụng cụ: vẽ 2 vạch đích trên đất. bề dài đất chơi 8m tới 10^m.

Toán và tạo lập : 8em đứng theo hình vẽ, chân dạng xa. Ở mỗi đầu đất chơi, sau vạch xuất phát, các em khác được chia thành 2 toán, đứng theo hàng dọc.

Luật chơi:

Còi thổi, một số em mỗi toán chui qua vòm 1, 2, 4, 6, 7 (quay lại chui qua 5, 4, 3, 1 theo hình vẽ. Khi về chỗ vào hai em, các em này tiếp tục chơi, theo đúng lộ trình.
Toán nào xong trước nhất: thắng

HÌNH VẼ

LỖI:

- a. Xuất phát trước khi có còi lệnh, đi trước khi được em trước vỗ vai vào người.
- b. Bỏ quên không chui qua vòm hoặc chui nhầm.

Những em đã chơi xong, lần lượt thay các “vòm” để các em làm vòm chơi.

29. BA CHƯỚNG NGẠI VẬT (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Đất chơi: phẳng, dài ít nhất 20m

Ba em mỗi toán làm chướng ngại, đứng cách xa nhau 5 thước. Số 1 cúi lưng, số 2 đứng thẳng, số 3 dạng 2 chân.

Các em khác đứng thành hàng thẳng, mặt quay về phía chướng ngại vật.

Các em phải:

- a. Nhảy cừu qua số 1 (bắt buộc ohai ấn tay lên lưng)
- b. Đi vòng quanh qua số 2 đứng không được chạm vào người.
- c. Chui qua vòng chân số 3, không được đụng chân em đó.
- d. Quay về điểm xuất phát, vỗ vào em kế tiếp, để em tiếp tục chơi.

Ba chướng ngại vật được thay bằng các em chơi.

30. VƯỢT RÀO (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em, chia thành nhiều toán.

Đất chơi: phẳng dài 20thước.

Các em mỗi toán đứng thành hàng dọc kép quay mặt vào nhau, và cầm tay nhau.

Còi thổi đầu, đuôi bỏ tay; em số 1 nhảy hoặc bước qua tay các bạn. Khi đã nhảy qua hết hàng, quay lại nơi xuất phát, vỗ vào người bạn và về đứng chót hàng. Em 2 đi đúng lộ trình em 1, vỗ vào em 3 và quay về cầm tay em một. Toán trở về đúng như khi xuất phát, trước tiên.: thắng.
Trò này có thể sắp các em cách nhau chừng 10m, và đối lập được nhảy rào tốt nhất.

HÌNH VẼ

31. THI TIẾP SỨC CHUYÊN GẬY (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 hay nhiều toán

Dụng cụ: từng toán: 3 gậy dài chừng 30 phân, 1 cờ.

Toán đứng thành hàng dọc, em nọ cách em kia 2th 3th và cách cờ 15m.

Xuất phát: Các em số 1, cầm 2 gậy, gậy thứ 3 đặt dưới đất, cạnh chân, trên vạch xuất phát.

HÌNH VẼ

Còi thổi: dùng 2 gậy nơi tay đẩy gậy thứ 3 vòng qua cờ đưa về điểm xuất phát.
Em số 2. được trao 2 gậy và chơi tiếp. Không được chạm tay vào gậy dưới đất.

32. THI TIẾP SỨC LĂN CHAI (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Đất chơi: dài ít nhất 50m

Dụng cụ: gậy cho mỗi toán

Các toán đứng thành hàng dọc, trước vạch xuất phát. Em đầu, được trao 1 gậy. Còi thổi, em chạy tới đích cách đó 10m. đi vòng, rồi về lại toán mình. Khi về tới toán, nhận em 3 và tiếp tục chơi cho tới em chót, cùng cầm gậy.

HÌNH VẼ

Trong khi chạy, gậy phải được giữ thật ngang và song song với phương hướng được Trưởng chỉ định.

Thí dụ: “Bắc, Nam” đây mới đúng là cách khó của trò chơi, nhất là khi 5, 6 em cùng cầm gậy.

Nên xếp các em chơi trong hàng theo mức độ luyện tập, sức khoẻ đứng đầu.

34. LỐI QUẪO (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Dụng cụ: 4 tới 6 cờ, cách nhau 5m tới 6m.

Các em đứng theo hàng dọc.

HÌNH VẼ

Cờ được cắm hờ theo nanh sấu.

Còi thổi, em đứng đầu hàng chạy theo đường có cắm cờ (không chạm và đánh đổ cờ, cũng không chạm vào em khác). Khi chạy xong, quay về toán vỗ vào tay em sau, để em này chạy tiếp.

Em nào phạm lỗi (chạm vào em khác cùng chạy, chạm hoặc làm đổ cờ, xuất phát trước khi em trước vỗ vào tay): bị phạt. Khi đã phạm lỗi, Trưởng hô; Thí dụ: “Toán 3 ngưng”. Em phạm lỗi phải chạy lại từ đầu.

35. CHẠY TIẾP SỨC HÌNH TRÁM (10 tới 12 tuổi)

số người chơi: nhiều toán

Các em cùng toán, ngồi đối diện nhau, chân dạng ra và chạm vào chân em trước mặt.

Như vậy, là có một chuỗi hình tram.

Còi thổi, một em bắt đầu chạy, quay hàng, bước qua các hình tram.

Khi chạy xong, quay về chỗ mình từ phía ngoài, vỗ vào em cạnh để em chơi toe61p, cho tới khi cả hàng đều chơi..

36. ĐƯỜNG HẦM (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Các toán đứng đối diện nhau và úp bàn tay vào nhau, làm thành một đường hầm.

Còi thổi, Các em A và B (cùng đôi) chạy sau lưng các bạn, bên ngoài hầm, quay lại, chui vào hầm, vỗ vào tay các em kế tiếp C và D, và lại chống tay nhau lại.

Các em C và D được chạm tay, cũng chạy như A, B theo đúng lộ trình v.v...

Toán xong trước nhất: thắng.

HÌNH VẼ

37. TIẾP SỨC CHẶN CHÂN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em

Dụng cụ: 1 gậy và 1 cọc cho mỗi toán

Đất chơi: dài tối thiểu 20m

Các toán, đứng hàng dọc, cách nhau ít nhất 3m, trên đường xuất phát. Các vạch xuất phát chừng 10m, trước mỗi toán, có đóng một cọc.

Em đầu mỗi hàng, cầm 1 gậy.

HÌNH VẼ

Còi thổi, các em chạy tới cọc của toán mình rồi quay lại toán, giờ gậy cho em đứng cuối hàng. Các em khác phải nhảy qua gậy mà hai em cầm, đi từ đầu tới cuối hàng. Em 1, đứng lên đầu hàng, trong khi em 2 giữ gậy cho các em khác nhảy qua và cứ như vậy cho tới khi mọi em trong toán đều nhảy hết.

Em chót, gậy đặt ở sát cọc. Toán nào xong trước nhất: thắng.

Điểm được trừ mỗi lần một em bỏ rơi gậy khi các bạn đang nhảy hay chỉ bước qua. Có thể dùng một đoạn thừng hay khăn quàng thay gậy..

38. CON THOI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 14 em

Dụng cụ: dài ít nhất 20m

Các em đứng thành hàng dọc, các toán đứng gần nhau.

Ba vòng tròn được vẽ trước mặt mỗi toán, cách nhau 4 bước. Em đầu mỗi hàng có 3 vật khác nhau nơi chón, trên vạch xuất phát.

Còi thổi, em lấy một vật đặt lên vòng đầu, quay lại. Lấy vật thứ hai, đem đặt ở vòng 2. Em làm như trên cho vòng thứ 3 và quay lại vạch xuất phát, vỗ vào người em kế toe61p.

Em này chạy lên vòng thứ nhất, nhặt vật đặt đó, đem về ở vạch xuất phát rồi chạy lên vòng hai và ba nhặt các vật đem về, vỗ vào người em ba. Em ba chạy lên đặt các vật nh7 em 1 và tiếp tục chơi cho hết toán.

Trán nào xong trước: thắng

HÌNH VẼ

Lỗi:

- Ném thay vì đặt vật trong vòng hay ở vạch xuất phát. Chạy trước khi được em trước vỗ vào.
- Phạt: sai thì em chơi lại từ đầu.

39. CON THOI THAY ĐỔI (10 tới 14 tuổi)

Chạy đi, chạy về đòi hỏi một cố gắng của tim, phổi khá lớn, nên phải tính khoảng cách, theo lứa tuổi.

Để bớt nhịp độ, thì đối với những em chưa thạo hoặc yếu sức, nên kết hợp với những thử thách cần sự khéo léo.

Thí dụ: vòng tròn đầu có một trái bóng hay một hòn đá phải đem về vạch xuất phát, vòng tròn thứ 2 là một vật ngắn, nhỏ; khi đem về phải để đứng gậy trong lòng bàn tay (khi gậy rớt, phải dừng lại nhặt, để đứng trên tay, để tiếp) vòng tròn thứ 3 có một vật lớn (bao đầy rơm hay cỏ) đặt thẳng bằng trên đầu, đội đem về (không được lấy tay giữ)

Em thứ nhất của từng hàng lấy đồ nơi các vòng tròn, đem về vạch xuất phát, em thứ hai, đặt lại với những động tác tương tự vào các vòng tròn.

40. LƯỢM ĐẦY BỒ (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 hoặc nhiều toán

Dụng cụ: 1 bồ hoặc hộp giấy dày, 1 trái bóng, đá hao85c khoai tây cho mỗi em

Các toán đứng thành hàng dọc xuất phát. Một bồ được đặt trước mỗi toán, cách xa 20m. Trước mặt mỗi toán, các đồ vật của toán được chất đống.

Còi thổi, em 1 lấy 1 vật, chạy đặt vào bồ và quay về, vỗ em hai v.v..

Toán nào, nhặt hết đồ, đặt vào bồ trước nhất: thắng

CHƯƠNG XVI

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI BÓNG

Trò chơi bóng được nảy nở nhiều đức tính quý giá: khéo léo, sự phối trí các cử động, nhận thức, ném bằng tay, đặt biệt thích thú, vì nó tập luyện phần trên cơ bắp, phần trên cơ thể và trợ lực cho việc quân bình các bắp thịt. Các vận động trên cũng có những tác dụng uốn nắn phần lưng. Tác dụng càng được khuếch đại khi được thực hiện với những bóng độn cho nặng thêm, Trong trường hợp này thì phải bớt thì giờ và khoảng cách chơi.

Muốn cho các em trai, gái thực hiện trò chơi này một cách thích thú, bạn phải cho các em tập chuyên và bắt bóng cách vững vàng; và khi chạy, biết ném cả bằng hai tay trúng 1 mục tiêu bất động hay di động.

Vậy phải biết lập một sự diễn tiến, trong đó bạn thêm vào đó một số trò chơi trong chương “trò chơi bắt bóng”, có thể chơi với bóng được, như:

- Bóng theo hình quạt;
- Bóng theo đường chữ chi
- Bóng xéo nhau;
- Chạy vòng tiếp sức bằng bóng;
- Bóng tiếp sức ngồi và đứng;
- Bóng gọi tên;
- Bóng theo số nhiều, ít;
- Chiếm đất;
- Người bị bắt

1. NÉM BÓNG THEO SỐ (9 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 toán

Đất chơi: rộng 20m và giữa có một vòng tròn, đường kính 1m

Dụng cụ: 2 quả bóng

HÌNH VẼ

Mỗi toán đứng hàng ngang ở hai đầu đất chơi. Giữa bãi có một vòng tròn đặt hai trái bóng. Các em ở mỗi toán đều có một số từ số 1 trở lên. Trưởng gọi một số. Hai em cùng số, chạy nhanh lên vòng, ném trái bóng cho một em ở toán mình.

Nếu bắt được, em nhận bóng chạy nh8ạt ra và đứng ở vị trí mà bắt trước, ném cho một em trong toán.

Toán nào nhận được trước: được 1 điểm.

2. CHUYỀN BÓNG (9 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 60 em, chia là 6 toán

Dụng cụ; mỗi toán 1 bóng

Các em mỗi toán đứng thành hàng dọc. Các toán cạnh nhau.

Em số 1 của toán, cầm 1 bóng.

Còi thổi: bóng được chuyền cho nhau phía trên đầu (hoặc giữa hai chân lần lượt chuyền qua đầu rồi giữa hai chân) cho tới em chót. Em này chạy nhanh lên đứng đầu hàng và chuyền bóng như lúc đầu.

Khi mọi em đã chơi xong, em chót nhận được bóng, phải chạy đặt vào vòng tròn, vẽ cách em đầu vài thước.

Có thể ấn định rằng thay vì mang bóng chạy, em chót phải bò, dùng d8ầu hút bóng đưa lên vòng hoặc cặp bóng bằng hai đầu gối (không dùng tay).

3. SỜ BÓNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 bóng

HÌNH VẼ

Các em đứng thành vòng tròn, cách nhau nhiều bước và chuyền bóng cho nhau, cho em 1 ở trong vòng cô sờ được. Em cũng có thể chạy tới em đang cầm bóng.

Em nào bị bắt trong khi có bóng trong tay hoặc để rơi bóng thì vào thay “em sờ” đứng giữa vòng.

Nếu bóng bị sờ, em vừa ném vào thay “em sờ” và trò chơi tiếp tục.

Nếu số em chơi đông, có thể chỉ định 2 “em sò”.

4.BÓNG TRÊN KHÔNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 10 tới 12 em

Dụng cụ: 1 bóng nhẹ cho mỗi toán

Chơi:

Còi thổi, Trưởng tuồng bóng lên trời. Các em phải cố giữ cho bóng không rơi xuống đất. Các em phải dùng cườm tay đập bóng và không được giữ bóng trong tay.

Toán nào giữ được bóng không rơi xuống đất: được 1 điểm

Tính mỗi toán chơi là 5 điểm

Lỗi:

1. Khi bóng rơi xuống đất. Trưởng ngưng cuộc chơi và cho toán còn giữ được bóng trên trời: 1 điểm
2. Khi bóng được giữ bằng tay
3. Khi 1 em đập bóng quá 3 lần liên

Trò này chơi thay đổi cho những em còn vựng. Bóng được chạm đất 1 lần.

5.BÓNG RA KHỎI HÀM (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 bóng

Các em đứng thành vòng tròn nhỏ. Đầu cúi xuống phía trước, cẳng xoạc ra, thay đổi trên đầu gối. Một em đứng giữa vòng ném bóng ra khỏi khoảng giữa chân các em.

Các em này có thể dùng tay, đầu gối, chân để chặc bóng.

HÌNH VẼ

6. BÓNG VÒNG TRÒN (9 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 bóng

Các em đứng thành vòng tròn, căng xoạc ra, chân mỗi em chạm chân các em đứng cạnh, thân người cúi ra phía trước, tay sát đất.

Trưởng ném bóng vào giữa vòng

Mỗi em, chân bất động, cố dùng tay đẩy bóng ra khỏi phòng, của giữa hai chân đối thủ.

Em nào để bóng lọt qua: mất 1 điểm hoặc bị loại

Vòng tròn lại khép kín và Trưởng lại ném bóng vào giữa vòng như cũ.

Trò chơi tiếp tục.

8. BÓNG NƠI CHÂN PHẢI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: mỗi em một bóng

Các em mỗi toán đứng thành hàng dọc, cách nhau 2m, xoạc căng ra.

Trước một em đầu mỗi toán có một bóng. Còi thổi, bóng được lăn nhanh giữa 2 chân tới em chót. Em này nặt bóng khi bóng tới và nói lớn với các bạn: “nằm xuống”, các bạn em nằm, và em cầm bóng xoạc chân ra, đi qua. Khi em tới đầu hàng, em trở thành số 1, chạy thêm 2m, nói: “đứng lên” và ném bóng giữa chân các bạn.

Trò chơi tiếp tục cho tới khi mọi em đều mang bóng lên đầu hàng như em trước.

Toán nào xong trước: thắng.

9. BÓNG CỦA ÉCH (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Dụng cụ: 1 bóng

Các em quỳ thành vòng tròn nhỏ, tay chống đất

Trưởng đặt bóng vào giữa vòng, đẩy bóng

Không được dùng tay hoặc chân đẩy bóng.

10.CHẶN BÓNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 20 em

Dụng cụ: 1 bóng

Các em đứng thành vòng tròn, cách nhau từ 2 tới 3 bước.

Cứ 4 em thì có 1 em đứng trong vòng

Các em ở trong vòng tung bóng cho nhau. Cắm ném cho em bên cạnh. Các em ở trong vòng cố bắt bóng. Em nào thành công đổi chỗ cho em vừa tung bóng.

11.BÓNG ĐỐI NHAU (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em

Dụng cụ: 2 bóng màu khác nhau

Các em được chia làm 2 phe, buộc khăn quàng quanh đầu, phe kia không khăn quàng.

Cả 2 phe đứng thành vòng tròn và xen kẽ nhau.

Hai bóng được trao cho 2 em của hai phe và đứng đối diện nhau.

Các em trong phe cố ném bóng cho bạn mình qua bóng đối thủ.

HÌNH VẼ

Mỗi em trong một phe (Thí dụ: phe có khăn quàng) cố bắt bóng địch hoặc ném bóng mình đi trước bóng phe địch.

Trong lúc chơi, phe đuổi bóng địch có thể đổi chiều đi của bóng phe mình.

Phe kia phải chú ý đổi chiều đi chuyển bóng.

12.ĐỔI BÓNG THEO VÒNG (9 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 20 em
Dụng cụ: 1 bóng

Các em đứng thành vòng tròn, một em đứng giữa vòng và cầm bóng, em ném cho một bạn, em này, vẫn giữ bóng đổi ngay chỗ cho em giữa vòng.
Nếu bắt trượt, em bị trừ: 1 điểm và em ném vẫn ở giữa vòng.
Nếu bóng được ném sai ra khỏi vòng. Em ném bóng bị phạt và phải ném lại.
Em ném bóng phải đứng giữa vòng để ném, 2 chân không rời khỏi đất.
Sau cuộc chơi, các điểm được cộng lại. Nhưng em có nhiều điểm hơn, được thử tài bằng các cuộc khéo léo.

13. THI ĐUA TUNG BÓNG: THEO HÌNH CHỮ THẬP (9 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em
Dụng cụ: 2 bóng

HÌNH VẼ

Mỗi phe đứng thành hàng dọc. Thí dụ: số lẻ, đối diện số chẵn. 2 em đầu hàng cách nhau 5 thước. Như vậy bốn hàng, sắp thành hình chữ thập. Còi thổi, số 1 của mỗi phe, tung bóng cho số 2 và chạy sang hàng đối diện (số chẵn), đứng sau số 10. Số 2 tung bóng cho số 3 và chạy sang hàng đối diện, đứng sau số 9 và cuộc chơi tiếp tục như trên.
Khi có em tung bóng vừa rời chỗ, mỗi hàng tiến lên một bước.
Nên kẻ một đường trước em đầu mỗi hàng, để khoảng cách 5 thước không thay đổi.

14. CHUYỀN BÓNG THEO HÌNH TAM GIÁC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 6 toán từ 6 tới 12 em
Dụng cụ: 1 banh lông hay bóng cho mỗi toán

Các toán khác nhau, đứng thành hàng, cách nhau 4m.
Các số 1 và 2 của mỗi toán, đứng lên trước số 3 cách nhau 5m, làm thành một hình tam giác đều (mỗi bề 5m)

HÌNH VẼ

Các số 3 có bóng và tung cho các số 2, đồng thời tới đứng chỗ số 2, trong khi các số 2 tung cho các số 1, sau khi tung cũng chạy thay chỗ cho các số 1. Khi các số 3 rời chỗ thì các số 4 tiến lên 1 bước. Các số 1 tung cho các số 4 (lúc này đã đứng ở đầu hàng) và chạy đứng sau hàng của toán mình. Tung bóng và đổi chỗ, tiếp tục cho tới lúc các số 1 tới đầu hàng giờ cao tay lên trời, để báo cho Trưởng biết toán mình hoàn tất trò chơi.

15.BA LẦN CHUYỀN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 20 em
Dụng cụ: 1 bóng

Các em mỗi phe đứng thành hàng ngang, đối diện phe nghịch cách nhau từ 2 thước tới 4 thước.

Vạch sau mỗi phe một đường cách 10 thước.

Các em (đầu quần khăn quàng) có bóng. Một em, Thí dụ: số 1 tung cho 1 em đối lập (không khăn quàng), em này tung trả lại và em 1 lại tung cho em 2 (phe đối lập), bóng được tung trả lại và em 1 tung cho em thứ 3. Sau lần 3, khi bóng được tung trở về cho em 1 không khăn cố chạy về quá đường vẽ phía sau lưng, cách đó 10 thước, trong khi em số 1, cố đuổi về 1 em phe nghịch trước khi em này về tới sau vạch.

HÌNH VẼ

Nếu không về được, toán em mất : 1 điểm, như được giữ bóng và trao cho em khác cùng phe.

Nếu võ được địch thủ, phe em được 1 điểm, nhưng bóng được trao cho em phe nghịch. Nếu các em trong phe không bóng mà rời chỗ trước khi em số 1 nhận được bóng, sau lần tung thứ 3, thì phe đổi lập 1 điểm và vẫn giữ bóng.

16.TUNG RÒI CHẠY (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 60 em

Dụng cụ: 1 bóng cho mỗi toán

Các em mỗi toán chia làm 2 hàng dọc, đối diện nhau, cách nhau từ 4 thước tới 10 thước tùy theo tuổi các em.

Số 1 tung bóng cho số 2 và chạy sang đứng sau hàng trước mặt.

Khi mọi em trong toán đã thay đổi chỗ, bóng được tung tiếp tục cho tới lúc mỗi em về được chỗ cũ của mình trước khi chơi.

HÌNH VẼ

Khi 1 em tung bóng, tất cả các em trong hàng tiến lên một bước.

Toán nào mà số 1 giơ cao bóng lên trước nhất, khi em về được vị trí cũ của em trước khi chơi: thắng.

Phải vạch rõ hai đường trước mặt của toán, để khoảng cách lúc nào cũng đều nhau.

17.TRÁNH BÓNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 5 tới 10 em

Đất chơi: vẽ 1 vòng tròn trên đất, đường kính tính theo số các em trong toán (thí dụ: 10 em thì đường kính 10 thước)

Toán có bóng đứng ngoài vòng tròn. Toán đối lập trong vòng.

Trưởng có một đồng hồ tính giờ.

Còi thổi, các em ngoài vòng cổ ném trúng các em trong vòng, trong khi các em này di chuyển trong vòng cổ tránh.

Trúng em nào, em đó ra vòng chơi.

Các em ném bóng, phải nhanh chuyền bóng cho nhau(để ném em gần mình) và bắt bóng cho nhẹ để khỏi mất thời giờ.

Khi không còn em nào trong vòng nữa, Trưởng ghi số giờ.

Trò chơi tiếp tục với toán ngoài vòng vào trong và toán trong vòng ra ngoài để ném địch.

Toán nào loại được địch thủ ít giờ nhất: thắng

18. TRÁNH HAI BÓNG (10 tới 14 tuổi)

Luật áp dụng như trên, nhưng toán ném có hai bóng. Các em trong vòng phải cẩn thận gấp đôi, vì các em bị “hỏa lực” của hai đối thủ.

19. TRANH BÓNG XEN KẼ (12 tới 16 tuổi)

Đây là trò thay đổi của trò tránh bóng.

Hai phe được phân biệt rất rõ ràng bằng 1 dấu hiệu (áo khác màu, khăn quàng khác màu quấn trên đầu).

Vẽ 1 vòng tròn, như đường kính tính thước theo số các em chơi. Nửa số em của mỗi phe vào giữa vòng. Các em khác đứng quanh vòng, mỗi em của một phe đứng xem nê 1 em phe địch.

Rút thăm xem phe nào chơi trước.

Thí dụ: phe áo trắng được chơi trước. Một em phe trắng ở vòng ngoài cố ném trúng em áo đỏ (phe địch)

Sau thời gian ấn định (thí dụ: 5 phút). Trưởng kiểm điểm số em mỗi phe còn lại trong vòng.

Trò chơi thay đổi, tới phiên áo đỏ ném bóng.

Số em còn lại trong vòng, Sau mỗi lần chơi cộng lại.

Phe nào có nhiều em: thắng.

Luật chơi: Khi phe nào được chỉ định ném bóng thì ném trong suốt thời gian ấn định. Phe địch không ném.

20. BA TOÁN NÉM BÓNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 3 toán, từ 6 tới 15 em

Dụng cụ: 1 bóng, 1 đồng hồ bấm giờ.

Vẽ trên đất, hình chữ nhật A, B, C bằng nhau, dài 20m, rộng 10m.

Mỗi toán chọn 1 chữ nhật và được gọi là trái, giữa, phải.

Hai toán trái, phải, chiến đấu chống toán giữa. Các em toán giữa có thể bị các em 2 toán trái, phải vồ vào người cũng như bóng ném.

Bóng do các em bên phải ném, đi qua đất toán giữa, có thể được toán bên trái nhặt và ngược lại.

Bóng luôn luôn thuộc về toán đất, nơi bóng lăn, nhảy hoặc dừng lại.

Em nào bị bóng ném, chạm vào người (chứ không phải nảy lên đất rồi chạm) coi như bị.

Không ai được bắt bóng khi bóng đang ở trên không và chỉ được bắt sau khi đã chạm đất. Phải dõng bóng nảy lên lần đầu. Khi bóng lăn hoặc nhảy ra khỏi chữ nhật, là thuộc toán mà bóng vượt giới hạn ở giữa.

HÌNH VẼ

Bắt đầu, Trưởng ném bóng cho một em ở toán giữa. Các em toán trái, phải, chạy trốn xa vạch của chữ nhật giữa (trong khoảng đất của toán).

Em toán giữa có bóng, có thể, hoặc tiến sát ranh giới chữ nhật của toán mình, để ném một em toán đối lập hoặc chuyền bóng cho em cùng toán, đứng gần các địch thủ hơn, ném.

Lỗi:

- Vượt quá ranh giới đất mình: bóng phải chuyền cho toán của địch.
- Bắt bóng trước khi chạm đất: 1 điểm được ghi cho toán ném bóng.

Điểm:

- một điểm được ghi cho em nào ném trúng địch (không phải là chạm đất rồi nảy lên trúng) Trò chơi được chơi trong 3 nửa hiệp, 5 phút 1 nửa hiệp; tới mỗi nửa hiệp, các toán thay đổi chỗ; nửa hiệp thứ hai, toán giữa đổi sang đất trái; toán phải, vào đất giữa; toán trái, sang đất phải; nửa hiệp thứ ba, toán giữa sang đất trái, toán trái sang đất phải, toán phải, vào giữa..
- Như vậy, mỗi toán đều lần lượt choán 3 ô đất khác nhau.

Sau cùng: toán nào nhiều điểm nhất: thắng.

21. TÓP BÓNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán, mỗi toán chừng 10 em
Dụng cụ; mỗi toán 1 bóng.

Các em mỗi toán đứng thành hàng dọc và số toán bịt khăn quàng trên đầu (A) có bóng.

HÌNH VẼ

Số 1, cố ném bóng hết sức xa, rồi chạy 1 vòng quanh hàng, số 2 cũng làm như vậy cho đến hết hàng.

Khi bóng được toán A ném, các em toán B chạy nhặt. Khi em số 1 có bóng, các em khác, cùng toán xếp hàng dọc sau em, mỗi em đặt tay lên vai em đứng phía trước. số 1 chuyền bóng qua đầu em số 2, số 2 chuyền cho số 3 v.v... cho tới hết hàng. Em này giơ cao bóng, nói lớn “tóp”. Em B, chạy quanh hàng, đứng ngay tại chỗ và Tưởng ghi số vòng mà em B ném bóng.

Trò chơi được tiếp tục cho tới khi mọi em trong toán đều đã được ném bóng.

Số vòng các em mỗi toán chạy sẽ quyết định toán : thắng

22. TÓP BÓNG THEO ĐƯỜNG (10 tới 14 tuổi)

Khi ta có một khoảng đất khá rộng (đồng cỏ lớn – bãi biển) có thể chơi trò tương tự sau.

Thay vì hai toán đứng gần nhau, khi đã lượm được bóng, toán đuổi theo bóng, ném bóng tới chỗ các em cùng toán đang đứng thành hàng.

Trong trò thay đổi này, trưởng chỉ định hai trọng tài, để mọi trọng tài kiểm soát 1 toán.

23. TIÊU DIỆT (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia làm hai toán

Dụng cụ: bóng, khăn quàng

Đất chơi: dài 25m tới 30m, rộng 12m tới 15m

Các em mỗi toán được phân biệt rõ ràng (1 toán quấn khăn quàng quanh đầu, toán kia không khăn)

Tất cả, đứng rải rác trong khoảng đất đã được vẽ rõ ràng.

Trò chơi trong hai hiệp.

Các em chít khăn làm kẻ sẵn người.

Mục đích của các em là loại địch thủ (không khăn) bằng cách ném bóng vào người (bóng chạm đất nảy lên, chạm người không kể).

Kẻ sẵn người, khi có bóng, không được di chuyển, vì vậy các em phải chuyền bóng cho nhau để ném các em không khăn, gần các em toán mình.

Kẻ sẵn người không ném trúng địch: bị loại. Các em không khăn được di chuyển trong khoảng đất chơi được ấn định, và bị loại khi bóng ném trúng bất cứ vào phần nào trong người hoặc vi phạm ranh giới đất chơi.

Kết quả 1 hiệp có thể được tính theo nhiều cách:

1. Nếu các em chơi chưa thạo:
 - Sau thời gian ấn định. Thí dụ: trọng tài đếm số em còn lại của mỗi toán.
2. nếu các em chơi giỏi:
3. * Trọng tài bấm giờ mà toán sẵn người đã loại được các địch thủ.

Trò này rất tốt để trẻ em truyền bóng giỏi và tung chính xác.

Với các em có ít nhất 14 tuổi và đã luyện thành thạo, có thể ấn định: kẻ sẵn người bắt trực bóng hay ném bóng khỏi đất chơi cũng bị loại.

24. CÙU NÉ BÓNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 8 tới 12 em, 1 toán

Dụng cụ: 1 bóng

Các em toán A đứng theo hàng dọc và ôm người nhau, em đầu hàng là kẻ chặn chiên, em chót là cừu.

Các em toán B đứng quanh vòng tròn (đường kính tính 12m cho mỗi em) và cố ném cừu bằng bóng.

Người chặn cừ đẩy bóng bằng tay, đầu hoặc người. cả hàng phải quay tròn che, để cừ không bị các em toán B ném trúng.

HÌNH VẼ

Các em toán B có thể chuyền bóng cho nhau để ném. Nếu hàng bị đứt hoặc cừ bị trúng đạn, đổi toán chơi.

Sau cùng, Trưởng tính giờ mỗi toán dùng để thắng địch. Mỗi lần toán vào lại vòng tròn thì người chặn chiên trở thành cừ và em chót hàng, thay người chặn chiên.

Nếu có 4 toán, có thể tổ chức chia làm 2 nhóm, chơi thi đua. Nhóm nào đạt kết quả trước: thắng.

25 ẨN TRÚ BÓNG (10 tới 14 tuổi)

số người chơi: 10 tới 14 em mỗi phe

Dụng cụ: 1 bóng, khăn quàng để bịt mắt

Đất chơi: hình chữ nhật, dài 20 tới 30m, rộng 10 tới 15m.

Vẽ ba hình vuông 2m x 2m trong đất chơi làm 3 nơi ẩn trú 1, 2, 3.

HÌNH VẼ

Vẽ 1 đường bóng cách bề rộng đất chơi chừng 2m (phía ngoài)

Phe chit khăn (A) có bóng. Các em không khăn (B) đứng rải rác, nơi đất chơi và không được vào nơi ẩn trú.

Phe A đứng theo hàng dọc trước đường ném bóng, 2 em đầu sẵn sàng hành động.

Một trong hai em. Thí dụ: số 1, đập mạnh bóng trên đất làm sao để bóng này rơi vào đất chơi, và 2, em cố chạy qua sân chơi, qua bề rộng, về phía đối diện xa, bắt buộc chạy qua 3 nơi trú ẩn theo thứ tự 1, 2, 3 mà không để bóng chạm được vào người. Nếu lúc đầu, bóng không rơi trong đất coi như chưa đạt và em 1 được đập lại 2 lần. Nếu em hỏng nữa, bạn mình thay thế.

Khi bóng chạm đất sân chơi, các em không khăn (B) cố ném bóng vào người số 2 (A), trong khi em chạy. Các em B không được mang bóng theo ném mà chỉ có thể chuyền bóng cho nhau để ném địch.

Em phe A nếu thấy bị nguy, có thể vào nơi trú ẩn mà được an toàn, địch thủ không có quyền ném.

Em phe A không thể quay lại nơi vừa trú ẩn.

Sau khi phe A chơi xong thì tới phe B.

Trưởng canh giờ, phe nào qua được đất chơi ít giờ nhất: thắng.

25. BÓNG CHIM ƯNG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 30 em chia thành 2 phe.

Dụng cụ: 2 bóng cao su, nhiều khăn quàng.

Đất chơi: 30m, rộng 10m

Mỗi phe được trao một bóng. Mỗi phe chỉ định hai chim ưng, đứng hai bên hoặc thuộc bề dài sân chơi, để có thể chuyền bóng cho nhau được. Các em còn lại của phe A (thắt khăn quàng trên đầu) và phe B (không khăn), đứng ở hai đầu sân chơi.

Còi thổi, các em mỗi phe sang phía đối diện, tránh không để bị bóng của chim ưng phe địch ném trúng người. Các chim ưng có thể di chuyển theo chiều dài, bên ngoài đất chơi.

Em nào bị bóng chạm người dù cho “ưng” địch ném thẳng, dù bóng nảy ở đất lên hoặc do chính bóng phe mình ném trúng cũng trở thành “chim ưng”.

Trưởng ra lệnh cho mỗi lần xuất path và các “ưng” mới cũng đứng ở bề dài đất chơi.

Sẽ có nhiều lần chạy.

Phe nào còn lại nhiều em không bị bóng ném trúng sau thời gian ấn định: thắng.

HÌNH VẼ

26. BÓNG THEO HÀNH LANG (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán, từ 6 tới 12 em

Dụng cụ: 1 bóng, cọc, khăn quàng

Đất chơi: dài 20m tới 50m, rộng 5 tới 10m. Có 1 hành lang rộng chừng 5m vẽ theo chiều dài; 1 cọc được cắm ở đầu hành lang.

HÌNH VẼ

Các em đứng xen kẽ 2 bên hành lang (A,B;A..) A: đầu có khăn quàng; B: không khăn quàng. Trưởng chỉ định toán chơi trước. Thí dụ: một em A đứng đầu hành lang. Trưởng trao bóng cho em, em đập mạnh bóng xuống đất, phía trong hành lang và chạy nhanh tới đích (cọc đóng ở đầu đối diện) Một em B cố bắt bóng, ném trúng em A, trước khi em về tới đích. Em toán B không được quyền chạy, khi có bóng trong tay, nhưng có thể chuyển nhanh cho nhau để ném.

Các em toán A không có quyền động tới bóng như có thể cản các em toán B.

Không nhạo trừ em chạy trốn, được quyền vào hành lang. Các em hai toán lần lượt đập bóng. Em nào chạy tới đích không bị bóng ném trúng được: 1 điểm.

Sau cùng, cộng điểm, toán nào nhiều hơn: thắng.

27. TRẠI TÀN LỤI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 6 tới 20 em

Dụng cụ: khăn quàng

Một khu trung lập 3m tới 5m bề rộng ngăn hai trại. Các em mỗi toán đứng trong trại mình.

Giao chiến: rút thăm xe toán nào được trao bóng.

Thí dụ: toán A (có khăn trên đầu) Trưởng toán thả bóng vào trại B (không khăn); nếu 1 em B bắt được bóng đang bay thì chuyển cho một em đồng bọn rồi nhập sang toán A.

Nếu không em nào bắt được, một em A nhặt trên đất và ném sang trại B và cứ lần lượt như vậy.

Trò chơi tiếp tục cho tới khi tất cả các em cùng toán đều nhập sang toán địch: thắng.

Em nào bắt được bóng thì đang bay, nhập sang toán địch và ở đó cho tới khi cuộc chơi kết thúc. Và giúp các em toán mình bắt được bóng khi còn ở trên không.

Bóng phải được ném lại từ chỗ một em bắt được. Bóng thuộc về em bắt được trước nhất, bằng hai tay. Nếu bóng lăn trong cùng 1 toán trong trại, có thể chuyền bóng cho nhau, trước khi ném sang trại địch, với điều kiện là cách nhau tối thiểu 5 bước.

Lỗi: tay hoặc chân vào khu trung lập. Đẩy 1 em hoặc cướp bóng trong tay em đó.

Cầm bóng chạy. Đập bóng lúc địch thủ sắp bắt được.

Phạt: bóng được trao cho em thuộc toán địch.

28. GIỮ CỘT (12 tới 14 tuổ)

Số người chơi: 10 tới 24 em
dụng cụ: 1 cọc dài 0m75 tới 1m (đóng xuống đất chỉ còn để lộ ra 0m65), đồng hồ.

Một vòng tròn bán kính được vẽ cọc cùng một vòng tròn thứ hai, đồng tâm với bán kính 4m. Các em được chia làm hai hoặc ba toán từ 5 tới 8 em.

Lần lượt, từng toán tấn công hay bảo vệ gậy; trong trường hợp có 3 toán thì 2 toán hợp tác để tấn công ag65y, toán thứ 3 bảo vệ.

Ta tạm lấy hai toán, mỗi toán 5 em, Hươu và Cáo. Rút thăm Hươu được bảo vệ gậy. trưởng toán trao nhiệm vụ bảo vệ cho hai em, em khác đứng ngoài vòng to (4m đường bán kính). Các em này không được giúp sức cho toán mình mà chỉ báo cho Trưởng biết những lỗi của các em bảo vệ phải đứng ngoài vòng nhỏ (bán kính 1m) và cố ngăn không cho bóng chạm vào gậy bằng cách chặn hoặc bắt bóng đang bay.

Năm em Cáo, ngoài vòng lớn, cố ném bóng vào gậy. Các em có thể chuyền bóng cho nhau để đánh lừa các bảo vệ.

Điểm: mỗi ván 20 điểm

Mỗi khi đội tấn công ném bóng trúng ag65y: được 5 điểm

Mỗi lần bắt bóng, bảo vệ được: 1 điểm

Trưởng bớt 1 điểm khi đội nào đặt chân tấn công. Trưởng bấm giờ xem toán tấn công nào được 20 điểm trước.

HÌNH VẼ

29. TRÁNH BÓNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em

Dụng cụ: 1 hình vuông cạnh từ 6m tới 8m. Một đường xuất phát ngắn, cách cạnh vuông 2m.

Toán A, đứng sau đường xuất phát và cạnh của đất chơi.

Toán B rải rác trong đất chơi và có bóng.

Chơi: toán B tìm cách ném trúng em số 2 của em toán A, khi em vào đất chơi trước khi em số 1 chạy vòng quanh đất chơi về được chỗ cũ của em.

Luật chơi:

Còi thổi:

Một em B ném bóng cho em số 1 A. Em này đập bóng vào đất chơi bằng cườm tay. Khi bóng chạm đất, số 1 của A bắt đầu chạy quanh đất chơi trong khi em 2 xâm nhập đất chơi của toán B, tránh không để cho các em toán B dùng bóng ném vào người.

Nếu số 1A chạy về được chỗ mình xuất phát mà 2A chưa bị bóng chạm vào người thì toán A được 1 điểm.

Các em toán B không được cầm bóng chạy mà hải chuyền cho nhau.

Nếu 2A bị bóng đập vào người trước khi 1A về lại được chỗ mình thì không được điểm.

Em 2A đứng vào chỗ 1A, em 3A vào chỗ em 2A và em 1A về đứng sau toán. Khi 3A thay 2A thì mỗi em trong toán A bước lên 1 bước.

30. BÓNG CHAI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 15 tới 30 em

Đất chơi: đất vuông, mỗi cạnh 8m. mỗi góc có một chai không hay một khúc gỗ nhỏ bằng cỡ chai.

Toán và thành lập toán.

ở mỗi góc có một em trong đất chơi, mắt hướng vào chai. Cách cạnh vuông, xa 3 bước, toán A được đánh số 9(xem hình vẽ). Toán B đứng rải rác trong đất vuông. Một em C, cùng cạnh với toán, cầm bóng.

Chơi:

Toán B cố gắng chuyền bóng nhanh trước khi 1A chạy quanh đất chơi và làm đổ các chai trong khi chạy.

Luật chơi:

Còi thổi, em C cầm bóng, tung cho 1A, đứng trước mặt em xa 3 bước. Em 1A đá bóng vào đất chơi và bắt đầu chạy ngoài đất vuông, dùng tay gạt đổ chai, khi chạy.

Các em toán B, đứng rải rác trong đất vuông, nhanh nhặt bóng, ném cho em ở góc số 1 rồi 2, 3, 4 cố chuyền em 1A chạy.

Nếu em bảo vệ góc, có bóng trước và đẩy đổ chai trước khi em 1A qua thì 1A được coi như đã chết. Trong trường hợp trái lại, em 1A được 1 điểm cho toán mình. Khi cả toán đã chạy xong, toán 2 thay

HÌNH VẼ

31. bóng tù (10 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán từ 5 tới 10 em

Đất chơi: chữ nhật dài 14m tới 20m, rộng 7m tới 10m chia làm 2 phần đều nhau.

Nhập cuộc:

Mỗi toán đứng trong phần đất ô vuông của mình. Một em trong 2 toán đứng giữa đất mình, hai phía đường ranh giữa.

Trưởng ném bóng vào giữa 2 em. Bóng được một em nhặt trong đất mình.

Thí dụ: đất của toán A

Em cố ném trúng một địch thủ của toán B. Nếu em B bị ném trúng, thành tù nhân và phải tới sau lần ranh của em A. Trong khi đó, 1 em B nhặt bóng và cố ném trúng em A.

Các tù nhân trở nên các em phụ tá của các em toán mình, có thể nhặt bóng vượt qua lần ranh địch hoặc bắt khi bóng đang bay, do toán em và cố ném một địch thủ.

HÌNH VẼ

Luật chơi:

Một em được xem như bị bắt khi bị bóng ném trúng hoặc khi bắt bóng mà để rơi xuống đất. Khi có bóng Một em có thể hoặc ném vào người địch thủ, hoặc chuyền cho em cùng toán.

Lỗi:

Vượt qua các lần ranh ở giữa hoặc ở ranh chót.

Phạt:

Bóng được chuyền cho địch thủ. Để bóng vượt qua ranh giới đất chơi, bóng được tù nhân chiếm hữu. Tuy nhiên, nếu chưa có tù, bóng được trao cho một em toán địch.

HÌNH VẼ

Trò thay đổi:

Giải thoát: có thể ấn định việc chạm vào 1 đối thủ là giải thoát được 1 tù nhân. Em bị bắt trước nhất, quay về toán mình.

Trong trường hợp đó, trò chơi được ngưng, mỗi lần chạm vào người đối thủ, và bóng lại được trao cho 8i, khi tù nhân đã về tới đất của toán mình.

Khi toán thể người của một toán bị bắt làm tù binh hết thí toán đổi lập: thắng.

32. BÓNG VUA (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 12 tới 14 em

Đất chơi: dài 12m tới 20m tùy theo số em, tuổi các em.

Toán và thành lập toán: 2 toán A và B, Mỗi toán chỉ định một em làm vua, và đứng ngoài đường ranh của toán đối lập.

Chơi:

Phải cố gắng bắt được nhiều tù binh, bằng cách luôn chuyền bóng cho vua mình.

Luật chơi:

Giữa đất chơi:, đứng áp lưng nhau, 2 em của 2 toán cố vò bóng khi Trưởng tung cho. Khi có bóng, các em ném cho vua mình, đề phòng không để các em đối phương chộp.

HÌNH VẼ

Khi vua chộp được bóng, vua cố ném vào người các em đối lập (các em này dĩ nhiên phải là tránh, không để bóng đụng vào người). Chỉ được ném địch thủ từ vai xuống thôi (trừ ném đầu).

Mỗi em đối lập bị trúng bóng, vua được 1 điểm. Các em bị ném trúng vẫn tiếp tục chơi. Trưởng đếm, số các em trúng đạn.

Vua không được rời khỏi vị trí của mình và các em không được vượt vào ranh giữa đất chơi.

Lỗi:

Khi bóng được nhặt ngoài ranh giới đất chơi:

- Khi dùng chân đá
- Khi vua phe đối lập ném mà bóng chưa chạm đất thì không được bắt.
- Khi bị lỗi thì bóng được trao cho 1 em toán đối lập đứng gần chỗ bị lỗi nhất.

CHƯƠNG XVII

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI DÙNG BÓNG

Ta phải nhận thức rằng sự khéo léo, chính xác, nhìn lẹ, là những tư chất có thể mất dần được.

Trong khi những em ở đồng quê, có thể lấy đá ném trúng một đích ở xa một cách thành thạo, thì các em ở thành thị, vụng về một cách đáng thương hại, có thể vì các em không còn có dịp dùng bóng, trước kia đã được áp dụng ở học đường.

Nam. Nữ Hướng Đạo có thể rút ra những lợi ích phi thường bằng cách khôi phục lại cái giá trị của những trò chơi đó và luôn đem áp dụng cho những kỳ trại.

Để cả hai tay được tập luyện, phải ấn định là lúc ném, phải dùng cả tay trái lẫn tay phải.

1. BÓNG NÉM THEO HÌNH RỄ QUẠT(10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em, chia thành 2 hoặc 4 toán.

Mỗi toán đứng theo hình vẽ.

Số 1 ném bóng cho số 2, em 2 ném trả lại em 1. Số 1 ném cho số 3, số 3 ném trả lại số 1, và trò chơi tiếp tục cho tới em chót.

Khi em chót có bóng trong tay, em chạy đổi chỗ cho số 1, số 1 chạy đứng trước số 2. Trò chơi tiếp tục cho tới khi số 1 về lại vị trí lúc đầu.

Toán nào số 1 về lại vị trí cũ trước nhất: thắng.

2. BÓNG NÉM THEO HÌNH VUÔNG (10tới 12 tuổi)

Số người chơi: 4 toán từ 4 tới 10 em

Dụng cụ: 2 bóng

Hai toán đứng theo hình vẽ. Toán A chơi không cần để ý tới toán B và toán B cũng vậy. Cả 2 toán cùng chơi.

Các số 1 ném bóng cho các số 2, 2 ném cho 3, 3 ném cho 4, cho tới số 10.

Khi các số 10 được bóng, cầm chạy một vòng, khi về lại chỗ, quỳ xuống và ném cho các số 9 và bóng qua các số 8,7 ... cho tới số 1. Các số 1 chạy quanh một vòng, về vị trí cũ, quỳ xuống và thả bóng cho các em số 2, số 2 chạy 1 vòng, về chỗ cũ của mình, quỳ và thả bóng cho số 3 v.v...

Những em quỳ không chơi tiếp nữa.

Toán thắng là toán quỳ xong trước nhất.

HÌNH VẼ

3. BÓNG GIỮA VÒNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Các em cầm tay đứng thành vòng tròn và đếm số.

Số 1 vào giữa vòng, số 2 có bóng. Có thời, số 2 ném bóng cho số 1, số 1 thả cho số 3, trong khi đó số 2 chạy vào giữa vòng để nhận bóng của số 3 ném tới.

Số 1 chạy tới chỗ số 2 và trò chơi tiếp tục cho tới khi mọi em đều đã được vào giữa vòng.

4. BÓNG TRONG VÒNG TRÒN (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 2 hoặc nhiều toán với số em đồng đều

Dụng cụ: mỗi em một trái bóng.

Mỗi toán, ngồi thành hàng dọc và đếm từ 1.

Cách số 1, 10m của mỗi hàng, vẽ một vòng tròn, đường kính 1m. Một trái bóng được đặt ở tâm vòng.

Trưởng gọi một số; em có số được gọi của mỗi toán, chạy lên vòng, nhặt bóng, đứng vào giữa vòng, tung bóng lên trời và bắt bóng lại bằng hai tay, đặt vào tâm vòng và chạy về ngồi ở vị trí cũ.

Em nào ngồi trước nhất được: 1 điểm cho toán mình.

Trưởng gọi các em, không cần theo thứ tự, miễn là các em đều được chạy một lần.

Lỗi:

- Không đứng trong vòng để tung và bắt bóng
- Không đặt bóng vào tâm vòng

Điểm của em phạm lỗi bị tước và cho em ở toán nào về thứ nhì.

5. BÓNG THEO HÌNH CHỮ CHI (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em chia thành hai toán

Các em hai toán đứng xen kẽ nhau theo hình vẽ

Các số 1 có bóng

Còi thổi, bóng được thả thật nhanh cho số 2, cùng toán.

Em nào bắt trượt phải nhặt bóng.

Em chót khi được bóng, chuyền lại cho em áp chót và ngược lại lần đầu.

Toán nào bóng đi về trước nhất: thắng.

Có thể chơi nhiều lần.

6. BÓNG ĐI CHÉO (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Đất chơi: hình vuông cạnh 5m

Ở một góc hình vuông, có một em: các em được đánh số 1 tới số 4. các em khác, ứng dự phòng thay em phạm lỗi.

Các số 1 và 3 đều có bóng.

Trưởng ra lệnh; “bóng”, số 1 ném bóng cho số 2; số 3 ném cho số 4.

Với lệnh mới: “bóng”, số 2 ném cho số 3, số 4 ném cho số 1 và trò chơi tiếp tục như vậy.

Phải ném bóng thật nhanh.

Các em làm hoặc bắt trượt bóng được các em “dự phòng “ thay ngay.

7. BÓNG TIẾP SỨC NGỒI VÀ ĐỨNG (8 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 40 em (2 tới 4 toán)

Đất chơi: dài 10m tới 20m.

Các toán đứng thành hàng dọc, sau một vạch vẽ trên đất, cách 4,5 bước, trước mặt mỗi hàng có một em “ném” với bóng trong tay.

Còi thổi, em “ném” chuyền bóng cho em đầu hàng, em này ném trả lại bóng ngay và ngồi xuống. Em “ném”, chuyền cho em thứ 2, em 2 ném trả lại và ngồi xuống.

HÌNH VẼ

Trò chơi tiếp tục cho tới em chót.

Khi em chót đã tung bóng lại cho em “ném”. Em trước mặt đứng lên, bắt bóng và trả lại cho tới khi bóng lên tới đầu hàng.

8. BÓNG TIẾP SỨC NƠI VÒNG TRÒN (10 tới 12 tuổi)

số người chơi: ít nhất là 10 em (2 toán, mỗi toán 5 em). Cùng có thể chơi với số toán nhiều hơn. Thí dụ: 6 toán, mỗi toán 10 em.

Đất chơi: mỗi toán 3 vòng tròn, đường kính 2m, mỗi vòng cách nhau 1m.

Dụng cụ: mỗi toán 1 bóng.

Toán và thành lập toán:

Mỗi toán đứng trước 1 hàng 3 vòng, các em được đánh số, em số 1 gần vòng nhất.

Luật chơi: Các số 1 đều có bóng.

Còi thổi, các em đập bóng cho nảy vào vòng A, nhặt lại, chạy quanh vòng B và đứng vào vòng C. Nơi đó, em ném bóng cho số 2 và chạy đến trước vạch đến, trong khi đó, số 2 làm lại như số 1 v.v ...

Khi em chót của toán, tới phía sau hàng, thì chuyền bóng qua tay nhau tới em vào số 1. Em này lại chơi như lúc đầu, ngược chiều lại.

Toán thắng là toán đứng đúng vị trí cũ của mình trước nhất.

9. MỜI BÓNG. (10 tới 12 tuổi).

Số người chơi: 10 tới 12 em làm 2 toán.

Đất chơi: dài 35m tới 40m.

Hai đường song song được vẽ trên đất, giữa đất chơi, 2 đường đáy, cách vạch song song, 15m mỗi bên.

Hai toán A, B đứng thành hàng ngang, quay mặt vào nhau hai bên vạch giữa cách nhau 5m.

Rút thăm xem toán nào có bóng. Thí dụ: toán B. một bên toán B tung bóng cho một em toán A và kêu lớn: “X ơi, bóng này!”. Khi bắt được bóng, X cùng các em toán A chạy tới vạch C’, nơi B đứng; trong khi các em toán B chạy về vạch đáy sau lưng mình.

X cố dùng bóng ném cho trúng một địch thủ. X chỉ được ném bóng khi tất cả các em toán A đã tới vạch C’.

Nếu ném trước hoặc ném bóng khi các bạn tới vạch C’, em bị loại.

Nếu em ném trúng một em B, em này bị loại. toán nào loại được nhiều địch thủ nhất trong thời gian nhất định: thắng.

10- TUNG BÓNG GỌI TÊN.(10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em .

Đất chơi: ít nhất 30m mỗi bề.

Một vòng tròn bán kính chừng 3m, được vẽ trên đất. Các em chia đứng quanh vòng, và có ít nhất một chân trong vòng tròn.

Một em được chỉ định, đứng giữa vòng, tung bóng lên trời và gọi một em khác.

Mọi người đều chạy trốn, trừ em được gọi tên.

Em này bắt bóng, không ra khỏi vòng, ném một em chạy trốn. nếu trúng, một điểm được ghi cho em đó; nếu trật, chính em ném được ghi một điểm.

Em lại vào vòng, tung bóng và gọi một em khác.

Sau cuộc chơi, em có điểm cộng ít nhất: thắng.

Bóng được tung lên cao 2m và rơi trong vòng, nếu không, em ném bóng bị ghi 1 điểm.

Em nào bị gọi tên, bắt được bóng phải tung ngay lên trời và gọi tên một em khác.

11- BÓNG ĐẾM SỐ.(10 tới 14 tuổi).

các em đứng như trò chơi trên, nhưng được đếm số. một em ở giữa vòng, gọi một số. Các em chơi cố chạy xa thật lẹ, trong khi em bị gọi số nhặt bóng và kêu ngay: “Đứng lại” Mọi người đều bất động tại chỗ và em có số bị gọi, đứng tại nơi nhặt bóng, ném vào bất cứ một em nào.

Nếu trật, em mất 1 điểm và trò chơi tiếp tục như lúc đầu. Nếu em ném trúng một em, các em khác chạy trốn, trong khi em bị bóng ném trúng, nhặt bóng và kêu lớn: “Đứng lại!” và hành động như em đầu.

12- GUILLAUME TELL.(10 tới 14 tuổi).

Số người chơi: 2 em trở lên

Dụng cụ: cho 2 em chơi, 1 tới 5 bóng nhẹ. Một vật nhẹ và khá to. (Thí dụ: hộp không).

Đất chơi: phẳng.

Hai toán đương đầu, em nọ ném em kia.

Số 1 toán A đứng cách xa một em toán B, 3m đầu đội một vật. Em 1A dùng bóng ném 5 lần để làm rơi vật em B đội.

Ném lần đầu trúng, em được 5đ. Lần 2, 4đ và lần lượt cho tới lần thứ 5 (và lần 5 chỉ được 1đ).

Tờ phiên em 1B ném em 1A và 2A ném em 2B v.v...

Khi mọi em đã ném xong, trường cộng điểm mỗi toán.

Nếu có một số bóng khá nhiều, những em cùng toán lần lượt ném.

Các em đội đồ vật trên đầu, có thể lấy tay che mặt hoặc quay lưng về đối phương, nhưng không được cử động người và chân.

HÌNH VẼ

13. ĐÍCH SỐNG ĐỘNG (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em

Đất chơi: phẳng, có tường.

Một em, rút thăm trúng, đứng dựa lưng vào tường, mặt quay về phía các xạ thủ, cách 10m. Các xạ thủ, ném vào “đích “. Em làm đích, có thể di động người để tránh bóng, như không được di chuyển chân. Em có thể dùng tay che người hoặc dùng tay bắt bóng.

Xạ thủ nào ném sai đích, bị loại. Nếu em làm đích bắt được bóng, xạ thủ vào thay. Có thể đặt 2 hoặc 3 đích, cách nhau chừng 1m50. Các xạ thủ giả vờ ném, để đánh những em làm đích.

Trò này có thể là trò chơi thi đua cho toán.

14. TÀN SÁT (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán, mỗi toán từ 4 tới 6 em

Dụng cụ: 1 bóng quần vợt hay bọc cao su

Đất chơi: phẳng, có tường

Các em toán 1 đứng trước tường:

Các em toán 2, đứng thành hàng, cách xa 8m tới 12m, tùy theo tuổi và sự tập dượt. Mỗi em lần lượt ném 1 địch thủ “làm đích”. Các “đích” có thể cử động thân

thể để tránh bóng, nhưng không được di chuyển chân và có thể dùng tay chặn hay đẩy bóng.

Một điểm được ghi mỗi khi trúng “đích” (mà bóng không bị chặn hoặc đẩy).

Đích trúng bóng: bị loại

Những điểm được ghi trong thời gian qui định được cộng lại (thí dụ: 5 phút). Các toán được thay đổi.

15. BỊ BAO VÂY (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 8 tới 15 em

Dụng cụ: 3, 4 bóng cho một em.

Đất chơi: có 1 cây lớn hoặc mô đất

Một em trốn trên cây bị các địch thủ bao vây và cố dùng bóng để ném.

Em có một phụ tá bảo vệ và cố loại địch thủ bằng cách vỗ vào người. Phụ tá không bị chết.

Nếu em bị bao vây trúng đạn, em và bảo vệ được các em khác thay thế.

16. KÊ BỊ TẦM NẢ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em

Dụng cụ: 1 vung nồi, 1 bóng nhẹ

Đất chơi: 100m tới 200m cạnh

Đất chơi được ấn định trước.

Người chơi đứng thành vòng tròn.

Trưởng đứng giữa vòng tung bóng lên trời và nấp vung xuống đất.

Em đầu tiên nhặt được vung, chạy trốn: đó là “kẻ bị tầm nã”. Em dùng vung che thân, mọi em khác rượt đuổi. Nếu em bị trúng đạn, bỏ vung xuống đất. Em nào ném trúng “kẻ bị tầm nã” vào thay và trở thành “kẻ bị tầm nã”. Không được cầm bóng chạy.

HÌNH VẼ

17. NHỮNG KÊ GIÁC ĐẦU (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 người

Dụng cụ: 3 bóng, 1 thùng dài.

Đất chơi: vẽ trên đất chơi 2 vòng tròn đồng tâm, 1 vòng 2m, 1 vòng 5m đường kính.

Một em, được trang bị 3 bóng quần vợt, ở trong vòng nhỏ (được tự do di chuyển trong đó mà không được vượt lần ranh).

Kẻ thù của em có một sợi lát sô (thùng và nút thông lọng) đứng ngoài vòng tròn lớn. Giữa vòng nhỏ và vòng lớn là vùng trung lập mà 2 em không thể xâm phạm.

Lệnh bắt đầu với còi của Trưởng, em ném lát sô cố tung thùng bắt em ném bóng kéo ra khỏi vòng nhỏ mà không bị trúng bóng của em ném. Em ném cố ném bóng trúng em lát sô.

Em lát sô được:

- 5đ, nếu bắt được địch thủ trước khi bóng được ném ra;
- 4đ, nếu bóng thứ nhất được ném;
- 3đ, nếu bóng thứ hai đã được ném;
- 2đ, nếu bóng thứ 3 đã được ném.

Em chỉ được lát sô tung bắt địch thủ, tối đa 5 lần.

Em trong vòng nhỏ, được:

- 3đ nếu ném trúng với trái bóng đầu.
- 2đ nếu ném trúng trái bóng thứ hai.
- 1đ nếu trúng với trái bóng thứ ba.

Trò được chơi 2 hoặc 4 lần. Sau mỗi lần, các em đổi vai cho nhau.

HÌNH VẼ

18. BẮN THỎ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 táon, từ 10 tới 20 em.

Dụng cụ: 1 bóng

Đất chơi: 20m tới 40m dài (tùy theo số người chơi) 10m rộng.

Thành lập 2 toán, toán các người sẵn và toán thỏ.
Các em sẵn, đứng rải rác theo chiều dài đất hình chữ nhật.
Các thỏ đứng theo 2 bề rộng của đất chơi và là nơi ẩn trú.
Còi thổi, các em phải thay đổi nơi trú ẩn (và phải chạy giữa hai đường dài của chữ nhật). Kẻ sẵn cố ném trúng 1 thỏ. Đồng bọn phải nhặt bóng để ném các thỏ khác, trước khi thỏ về tới nơi ẩn trú.
Chỉ được ném vào chân.. Thỏ trúng bóng bị loại.

Lỗi:

- Ném thỏ trúng người bên trên đầu gối
- Vượt lẫn ranh

Phạt:

- Thợ săn phạm lỗi bị loại.

Trò được chơi trong 2, 3 ván, mỗi ván 5 phút.
Toán nào ném trúng được nhiều thì thắng.

19. QUẢN BÓNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 tới 6 em

Dụng cụ: 1 cọc sắt hoặc gỗ cao 3m, 1 dây chắc, dài 2m50, ở đầu có một bóng bọt cao su (trong lưới nhỏ), 2 vợt.

HÌNH VẼ

Luồn thùng qua những trái bóng là cách tốt nhất hoặc cho vào trong một lưới.

Đất chơi: 1 sân nhỏ, 1 mảnh đất nhỏ là đủ.

(quần bóng là một trò chơi cổ được người xứ Êcôt – Ecsse, bắt chước người Anh chơi lại.

Vị trí của mỗi em được ấn định bằng 2 đường thẳng góc nơi chân cọc. Như vậy, 1 em đứng ở $\frac{1}{4}$ vòng.

Luật chơi: Một em đập bóng về phía tay phải, em thứ hai đập bóng về phía tay trái, cốt để thùng cuốn quanh cọc, phía em đập bóng,

Một ván là coi được thắng, khi thùng đã hoàn toàn quấn quanh cọc.

Đây là trò chơi cần tới sự nhanh nhẹn trong phản ứng cũng như nhanh chân và hơi thở.

20.LÂU ĐÀI THỎ

Số người chơi: 6 tới 10 em

Dụng cụ: 1 bóng cho mỗi em 4 bóng để xây lâu đài (3 bóng dười, 1 bóng đặt trên)

Đất chơi: rộng 8m tới 10m. Dài 12m tới 15m (theo tuổi các em.

Luật chơi: Các em đứng sau đường AB, trừ 1 em là người gác lâu đài, có thể di chuyển trong khoảng đất ABCD (xem hình vẽ).

Mỗi em, từ em đầu hàng, lần lượt ném bóng, cố phá đổ lâu đài.

Hai trường hợp có thể xảy ra:

- a. lâu đài bị ném sập và người gác phải đặt lại như cũ, Trong khi đó, em ném đổ lâu đài, chạy vào khoảng EFCD nhặt bóng và chạy về vị trí AB không bị người gác vồ vào người. Em gác không thể đuổi theo kẻ phá lâu đài trước khi xây lại lâu đài.

Em có thể ở lại vùng đất có lâu đài trong trường hợp chỉ có 2 em chơi.

Khi lâu đài đã được xây lại, tới lượt em tiếp theo ném bóng.

- b. Lâu đài không đổ. Em ném bóng phải đi nhặt và phải ở trong đất có lâu đài. Em có thể ở đó với điều kiện như trên, như khi ra khỏi em không được vào lại nữa.

Trong thời gian đó, những em khác tiếp tục chơi và ném phá lâu đài, để em có cơ hội trốn. Khi có hai em ở trong đất lâu đài, những em khác phải đợi để vào, bao lâu mà lâu đài không đổ.

Nếu lâu đài bị ném đổ tất cả có thể vào vùng đất để nhặt trong vòng chạy trốn.

HÌNH VẼ

Nếu toàn thể các em chơi đã ném bóng mà lâu đài không đổ và có hai em đã ở trong đất tòa lâu đài, thì em thứ nhất phải ra khỏi ngay và lần lượt một em ra thì một em vào.

Khi một em đã về tới khu AB, em có thể tiếp tục bắn phá lâu đài để cứu các bạn.

Khi người gác vồ được một em, trong khi em đang quay về vị trí AB thì em bị vồ trở thành người gác và em gác trở về vị trí các em chơi.

21. BÓNG NHỎ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 em

Dụng cụ: bóng quần vợt

Đất chơi: dài 35m tới 45m, rộng 6m tới 12m.

Luật chơi: Các em chia thành hai toán, mỗi toán 5 em, 3 tiền đạo, 1 tiểu trung phong, 1 trung phong.

Không có ranh giới ở phần đất trao bóng. Vị trí trao bóng ở cách đường, chia 2 toán từ 20m tới 25m (xem hình vẽ)

Trung phong của toán O thấy bóng thấp để bóng sang phần đất của đối phương (toán X). Một em toán X. Bắt ném trái lại, dù bóng ở trên không hay nảy lên sau khi chạm đất. Nếu bóng rơi trong phần đất toán O, một em lại thấy bóng sang phần đất toán đối phương.

Khi một toán về trật bóng hoặc khi ném lại, bóng ra khỏi đất đối phương thì toán đối lập được 10 điểm.

Một ván gồm: 10, 20, 30, 40 điểm.

Nếu 2 toán cùng có 40 điểm, trò chơi tiếp tục với 2 nấc, hơn điểm và thua hay được. Bốn ván là một hiệp. Một ván được chơi thêm nếu 2 toán đều 2 – 2.

Sau mỗi ván, các toán đổi sân chơi.

22. NÉM HỘP (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: tối đa 15 em

Dụng cụ: 1 hộp (hộp đồ hộp rỗng), bóng cỡ nắm tay.

Đất chơi: khoảng 20m x 10m (xem hình vẽ).

Đây là trò chơi: khéo léo, quyết đoán, chạy và ném

Việc làm của các em: ném bóng đẩy hộp ra khỏi vòng. Mỗi em chỉ có một bóng, ném từ đường “đích” và quay về đường “đích” khi đã nhặt lại bóng, tránh không bị bắt.

Nhiệm vụ của em gác hộp:

- dựng và đặt lại hộp trong vòng tròn
- Cảnh các em, không cho về đường “đích”.

Ván chơi: Hộp được đặt vào vị trí. Mỗi em ném 1 hòn đá gần đường “đích”. Khoảng cách từ đường “đích” tới mỗi viên đá dùng để đánh số các em chơi.

Khoảng cách ngắn nhất là em ném đầu, rồi tới em thứ 2, 3, 4 v.v... theo khoảng cách.

Khoảng cách xa nhất là em “gác”, em này cầm bóng trong tay (và không được rời bóng) đứng gần “hộp”.

Lần lượt từng em cố gắng ném đồ hộp. Thí dụ: nếu 4 em đều ném không trúng, phải tới đứng cạnh bóng của mình (quá vị trí hộp). Em số 5, chuyển hộp vào vị trí khác trong vòng tròn. Trong khi em gác đặt hộp vào vị trí, cả 4 em đầu, nhặt bóng của mình và chạy nhanh về đường “đích”. Sau khi đặt hộp, em gác mới được quyền vỗ vào các em chạy trốn.

Những em coi ở lại đường “đích” có thể ném bóng đè lật đồ hộp, cứu các bạn mình. Em nào bị em “gác” vỗ trước khi về đến đường đích, trở thành người “gác”, với điều kiện là hộp được dựng đứng lại tại vị trí trước khi vỗ.

Có thể ấn định thời gian “gác”

Mỗi em có thể lợi dụng phút lơ đãng của em “gác” để nhặt bóng chạy ngay về đường “đích”. Khi nhặt được bóng xuống đất lại, cũng vẫn bị người “gác” đuổi.

Không dùng chân đá bóng.

Em nào chạy ra khỏi đất chơi, trở thành em “gác”.

HÌNH VẼ

23. BÓNG VÀO HỔ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: ít nhất là 2 toán, từ 5 tới 6 em.

Dụng cụ: mỗi toán một bóng.

Đất chơi: dài khoảng 10m (xem hình vẽ).

Mỗi toán có một hố đủ rộng để nhận nhiều bóng và cách hố toán bạn chừng 0m50. Các toán đứng hàng thẳng trước hố của toán mình, xa chừng 2m.

Còi thổi, những em số 1 chạy tới đường ném bóng, phía đối diện, cách hố 4m.

Còi thổi lần 2, các em số 1, cố ném bóng, phía đối phương. Nếu trượt bị mất 1 điểm. Mọi người đều đứng bất động cho tới khi có tiếng còi thứ 3. Lúc đó có số 2, chạy tới hố của toán mình, trong khi các em khác chạy trốn (kể cả các số 1). Mỗi

số 2, dùng bóng ném 1 em toán đối phương như không được di chuyển sai chỗ. Nếu trúng, toán đối lập mất 1 điểm. Nếu không, toán em bị mất 1 điểm.

Sau đó, các em lại về vị trí lúc đầu, các số 2 ở đường ném bóng, các số 1 quay về đứng sau toán mình. Các số 3, đứng đầu hàng của toán.

Các số 2, tới lượt ném bóng, theo hiệu còi của Trưởng, và trò chơi tiếp tục.

Điểm:

Khi cuộc chơi bắt đầu, mọi toán đều có 10đ.

Sau mỗi lần chơi: ném bóng không lọt hố, em bị bóng ném trúng hoặc người ném bóng trượt: bị trừ 1đ.

Toán nào bị trừ hết điểm, bị loại.

Trò chơi tiếp tục với các toán còn lại và bị loại dần.

HÌNH VẼ

24. BÓNG CHẠM TƯỜNG.(10 tới 16 tuổi).

Số người chơi: ít nhất 4 em.

- Trên vách tường không có cửa và lỗ hổng, vẽ hai vạch cách nhau 8m và cao 5m tính từ mặt đất.

Giữa hai vạch trên tường, cách mặt đất 1m, vẽ một đường ngang: đó là đường 1m.

Trên đất, dưới chân 2 vạch đứng, vẽ 1 đường thẳng góc dài 5m. Nội 2 đường này lại, ta có 1 đường “xuất bóng”. (xem hình vẽ).

Các em được chia thành 2 toán, số người đồng đều, đứng rải rác trên đất chơi.

Rút thăm để chọn em “xuất bóng”. Em này đứng trước đường xuất bóng, nói lớn: “Chơi”, ném bóng xuống đất; khi nảy lên dùng bàn tay đánh mạnh để đập bóng vào tường.

Bóng phải bật lại phía các em (2 toán) đứng rải rác theo đường xuất bóng. 1 em toán đối lập nhặt bóng và các em lần lượt chơi nhưng em đầu, cho tới khi phạm 1 lỗi.

HÌNH VẼ

Có lỗi:

- a. Khi đập bóng vào tường, bên dưới đường 1m hoặc ngoài 2 đường cạnh;
- b. Khi bóng nảy ra ngoài đường cạnh vẽ trên đất;
- c. Khi bóng bật lại ngoài đường xuất bóng;
- d. Khi bóng nhặt được lúc chưa tới phiên toán mình;
- e. Khi dùng 2 tay đập bóng;

Mỗi lỗi đều bị trừ 1đ, mất quyền đập bóng, đoàn đôi lập được thêm 1đ cho mỗi lỗi bị trừ.

Mỗi ván chơi là 30 điểm.

25. CHIẾN ĐẤU BẰNG BÓNG.(12 tới 14 tuổi).

Số người chơi: 16 tới 30 em.

Dụng cụ: 20 tới 40 bóng nhỏ, bằng vải độn căng, 2 hoặc 3 gậy, 1 thùng dài 35m tới 40m.

Đất chơi: phẳng, dài 30m tới 40m, rộng 15m tới 20m.

Đất chơi chia đôi theo chiều dài, bằng 1 thùng do gậy đỡ, cách mặt đất 1m (2 gậy ở 2 đầu, 1 gậy ở giữa).

Vẽ các ranh giới bằng vôi hoặc thùng đặt trên mặt đất. tránh khu đất có nhiều bụi cây (sợ mất bóng).

HÌNH VẼ

Luật chơi:

Các em chia thành 2 toán, rút thăm để chọn đất.

Trưởng chỉ định trong mỗi toán, một em khỏe mạnh, làm ngựa (trong khi chơi, có thể thay ngựa, nếu được phép của Trưởng) và một em thứ hai, nhẹ cân và ném giỏi, làm kỵ sĩ; các em khác là tùy tùng.

HÌNH VẼ

Còi thổi, kỵ sĩ lên ngựa và tìm cách dùng bóng, do tùy tùng trao, ném kỵ sĩ đối lập. (em chỉ được ném bóng khi ở trên mình ngựa) và di chuyển trong phần đất của mình để tránh bóng địch.

Bóng chỉ được các kỵ sĩ ném.

Khi kỵ sĩ trúng đạn 3 lần, em chết và bị loại các cuộc chơi để tùy tùng lên thay và cuộc chơi tiếp tục.

Kỵ sĩ cũng có thể “loại” tùy tùng phe địch (chỉ bằng một lần đánh trúng). Khi tùy tùng bị trúng đạn, em tự động ra khỏi cuộc chơi không cần tới lệnh Trưởng.

Các tùy tùng phải đi nhặt bóng bên ngoài đất chơi (nếu bị đạn lúc này, cũng coi như không).

Trò chơi tiếp tục cho tới hết tùy tùng trong một toán, em tùy tùng chót đã làm kỵ sĩ. Lúc này không còn tùy tùng để trao đạn, kỵ sĩ có thể xuống ngựa, núp sau ngựa để tránh đạn (ngựa bị trúng đạn không chết).

Nếu em bị trúng đạn 3 lần thì bị loại ... và lúc đó ngựa trở thành em chiến đấu và em có thể nhặt bóng trên đất mình để bắn tùy tùng và kỵ sĩ đối phương.

HÌNH VẼ

Trò chơi kết thúc nếu ngựa cuối cùng bị 3 phát đạn.

Sau mỗi ván, các toán thay đổi cách chơi.

Trò chơi này có thể dùng mộc che (bóng đập vào mộc coi như không).

Mộc do các em làm bằng bìa dày hoặc dùng mẹp.

CHƯƠNG XVIII

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI DÙNG SỨC VÀ CHIẾN ĐẤU .

Có khá nhiều đức tính đặt biệt quý giá: tự chủ, kiên cường, can đảm, kiên trì, chịu đựng đau đớn, kiên nhẫn, các đức tính này còn được gọi là tính khí.

Giữ được tự chủ khi thua, khen ngợi một địch thủ đã hạ được mình cách thẳng thắnm kiên trì chiến đấu ngay khi cuộc đấu đã kém thế, có được lòng mong muốn để thắng cho toán; đó là những phương cách để rèn luyện tính khí, bằng những trò hơi dùng sức và chiến đấu.

Sự trung thực trong khi chơi phải được thể hiện trong mọi chi tiết của trò chơi.

1. CHIẾN ĐẤU TRÊN NGỰA BẰNG THÙNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia thành 2 toán

Dụng cụ: 1 thùng chắc.

Cũng giống như trò kéo co thường, nhưng trong một toán thì chia làm 1 nửa, một nửa làm kỵ sĩ.

Và kỵ sĩ kéo thùng.

2. TIẾP SỨC VỚI VẬT NẶNG (12 TỚI 16 TUỔI)

Số người chơi: 20 tới 40 em

Trò này được tranh đua giữa nhiều toán. Mỗi toán được sắp đứng giống như cuộc tiếp sức thường, nhưng cách nhau tối đa là 15 tới 20 bước.

Cói thôi, trong mỗi toán, em chót hàng chạy tới em phía trước, nhảy lên lưng để được công tp71i, em kế tiếp. Em này làm ngựa và em vừa làm ngựa thì làm kỵ sĩ.

Trò này được tiếp tục và mỗi em được em phía trước công.

Toán thắng là toán mà em đầu hàng, công phía sau, tới đích trước nhất.

3. TIẾP SỨC MANG VẬT NẶNG

Trò thay đổi của trò trên. Một kỵ sĩ (em nhẹ nhất của toán) được công bởi tất cả các em phía trước.

4. KỸ SĨ CÓ KHĂN QUÀNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: tối đa 15 em

Dụng cụ: 1 khăn quàng.

Các em đứng thành 2 vòng tròn đồng tâm. Vòng ngoài cách vòng trong vài bước.

Hai em cùng đội phải gần đồng sức nhau

Còi thổi, đứng thành 2 vòng ngoài lên “ngựa” (ngựa là các em vòng trong).

Một kỹ sĩ được chọn có giắt khăn quàng sau dây lưng và phóng lệ “với bước phi của ngựa”

Còi thổi lần 2, các kỹ sĩ khác đuổi theo.

HÌNH VẼ

Kẻ thắng là kỹ sĩ giắt được khăn quàng của kỹ sĩ có khăn quàng.

Cứ khoảng 5 phút, khi có còi lệnh và kỹ sĩ đổi vai cho nhau, ngựa thành kỹ sĩ và kỹ sĩ thành ngựa.

5. RẾT TIỀN SỬ (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 10 tới 60 em (2 tới 6 toán)

Đất phẳng

Các em trong toán, đứng hàng dọc, chống hai tay xuống đất và đặt hai chân lên vai bạn mình ở phía sau. Chỉ có em chót là chạm đất.

Còi thổi, rết bò.

Nếu rết bị đứt khúc, phải ngưng bò cho tới khi được nối lại.

Cuộc “bò” không nên bò quá xa: 10m tới 20m tùy theo tuổi các em.

HÌNH VẼ

6. RẾT CHẠY TIẾP SỨC (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 60 em, chia thành nhiều.

Đất chơi: dài ít nhất 100m

Các em trong các toán đứng trong lối chạy tiếp sức như chạy tiếp sức thường và cách nhau 10m, 20m hay 30m.

Số 1 chạy tới số 2, 2 tay nắm sườn số 2. Hai em này chạy tới số 3 và số 2 nắm sườn số 3 như số 1 đã nắm.

Ba em tiếp tục chạy tới số 4 và lần lượt cho tới hết toán (lúc đi o rết mới được thành hình như trò trên, để cùng bò với đích).

Toán nào tới trước nhất: thắng

Nên sắp các em tùy theo tập nhiều, ít.

Các em giỏi được sắp tới trước.

7. NGƯỜI CHĂM GẤU (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán, mỗi toán tới 10 em.

Đất chơi: kẻ hai vòng tròn đồng tâm, 1 có đường kính 20m, vòng kia đường kính 3m tới 4m.

Các toán bắt thăm, để 1 toán làm Gấu (toán A) và đứng trong vòng nhỏ trừ 1 em là người chặn, đứng trong hành lang giữa hai vòng.

Các Gấu đều 71ng xoạc cẳng, người cúi xuống, đan tay nhau trên vai.

Các em toán kia (toán B) là những người nhảy, đứng ngoài vòng tròn to, cố nhảy lên người Gấu mà không bị người chặn vỗ trúng, em này không ra khỏi hành lang.

Nếu người chặn chỉ định 1 em gác thay mình.

Một em nhảy lên được lưng Gấu có thể xuống nhưng phải qua vòng to mà không bị vỗ.

Để cứu 1 em nhảy trượt ra khỏi lưng Gấu và bị em gác vỗ, bạn em có thể nhảy lên lưng em gác. Nếu thành công mà không bị vỗ, em gác phải cõng em ra khỏi vòng lớn. Như vậy, em nhảy trượt có thể thoát thân.

8. GẬY TÂM THUỐC ĐỘC (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em
Dụng cụ: 1 hay nhiều gậy, cao chừng 1m.

HÌNH VẼ

Các em đứng thành vòng tròn và cầm tay nhau, một hoặc nhiều gậy được chọn không vững trong vòng. Bằng cách kéo hoặc đẩy không rời tay nhau, mỗi em cố làm cho em bên CẠNH LÀM ĐỔ GẬY.
Em làm đổ gậy: bị loại.

9. VÒNG ĐỘC (10 tới 14 tuổi)

Trò thay đổi của trò chơi trên.
Gậy được thay bằng một vòng tròn, đường kính chừng 1m50 (cho 8 em)> Em nào đặt chân vào vòng: bị loại.

10. CHIẾN XA ĐỤNG ĐỘ (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: nhiều troán 4 em

Mỗi toán gồm 2 “ngựa” nắm tay nhau và hai “kỵ sĩ”, mỗi em có một khăn quàng giắt vào thắt lưng ở phía sau.
Ngựa cố dùng tay còn lại giật khăn quàng của các kỵ sĩ địch.
Nếu “chiến xa” bật tay: bị loại.

11. ĐUÔI RÒNG (10 tới 12 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 12 em

Dụng cụ: cho 2 em: 1 gậy dài 1m60 tới 1m80, 1 đầu có 1 đầu dây tròn, đầu kia có băng vải, 1 gậy khác (làm thương).

Mục đích của em cầm thương ngồi trên ngựa là ghim băng vải của ngựa đối phương xuống đất. gậy phải luôn luôn chạm, lướt đất chứ không nảy lên. Đầu thương luôn luôn chạm chúc xuống đất và cũng không quá quá cao đầu gối. nếu không: bị loại.

12.KÉO CO CÓ KHĂN QUÀNG (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em, chia 12m 2 toán.

Dụng cụ: 1 thùng kéo, 2 khăn quàng.

Trong mỗi toán, các em đều có số.

Hai toán, đứng hàng dọc, đối diện và xa nhau chừng 10m.

Phía giữa đất chơi, ở 2 đầu thùng dài 3m hoặc 4m có đặt 2 khăn quàng (cách đầu thùng 1m).

Em 2 em cùng số, được Trưởng gọi, chạy lên nắm đầu thùng.

Còi thổi, các em nhắt khăn quàng và kéo địch thủ về toán mình.

13.KÉO THÙNG, ĐẶT THÀNH HÌNH CHỮ THẬP – CÓ KHĂN QUÀNG

Trò chơi thay đổi của trò chơi trên.

Luật chơi giống trò trên, nhưng thùng được buộc nút ở giữa và xếp thành hình chữ thập. Ở mỗi đầu có khăn quàng.

Trưởng gọi số 2 và cuộc đua do 4 em kéo.

14.KÉO CO VÒNG TRÒN (12 tới 16 tuổi).

Số người chơi: 4 tới 6 em

Dụng cụ: 1 thùng kéo co, 1 mũ cho mỗi em chơi. Hai thùng được buộc chặt.

Các em đứng thành vòng tròn, tay trái nắm thùng và quay ra phía ngoài vòng. Một mũ (mũ HD hay mũ nôi) được đặt trước mặt mỗi em, cách xa 1m50.

Còi thổi, các em vẫn nắm thùng, cố kéo tới mũ mình, nặt và đội. Thành công, em vẫn tiếp tục kéo, để cản các em đối thủ nặt mũ.

HÌNH VẼ

15. GIÚP TÔI VỚI (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi.

Dụng cụ: 1 thùng kéo co.

Thùng được để trên mặt đất.

Mỗi toán đứng theo hàng dọc, em đầu cách đầu thùng 10m. Những em khỏe, dai sức được đặt lên đầu hàng.

Còi thổi, 2 em số 1 của mỗi toán chạy lên nắm đầu thùng, kéo về phía toán mình.

Khi thấy đuối sức, thì gọi “giúp tôi với”, và một em trong toán chạy lên tiếp sức.

Và cứ như vậy cho tới cả toán đều lên kéo.

Trong khi chơi, 2 Trưởng toán phải có cái nhí sắc bén, bình tĩnh để khuyến khích các em trong những phút gay cấn.

HÌNH VẼ

16. SO TÀI VỚI GẬY (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi 6 tới 8 em

Dụng cụ: 4 hoặc 8 gậy ngắn.

Đất chơi: hình vuông với cạnh từ 6 tới 8m.

Trưởng để ở giữa đất chơi một số gậy ngắn, bằng nửa số các em chơi.

Với lệnh, “chơi”, mỗi em cố lấy 1 gậy và giữ chặt hoặc giật ở tay đối phương.

Sau 2 óhut, với lệnh nghỉ ngơi, những em có gậy là những em thắng cuộc.

Trò chơi tiếp tục với các em thắng cho tới khi chỉ còn 2 em.
Chú ý: không được ra khỏi đất chơi.

17.ĐẤU GƯƠM BẰNG GẬY (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: các nhóm 2 em.

HÌNH VẼ

Dụng cụ gậy dài 1m20, cứng nhẹ cho mỗi em.

Các em đứng đối diện và tìm cách lấy gậy chạm vào chân đối phương. Không được chạm quá tầm mắt cá.

Các địch thủ có thể cử động bước chân tới trước, lấy gậy đỡ, nhưng không được dùng 2 tay cầm gậy và gậy không được chạm vào người, ngoài chân (dưới mắt cá).

Em nào chạm chân đối thủ 3 lầnm trước: thắng.

Trò lần lượt chơi bằng tay phải và tay trái. Khi có còi lệnh thì đổi tay.

18.HAI PHE (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em

Các em đứng hai phía, một đường thẳng vẽ trên đất. Còi thổi, mỗi em cố bắt và kéo đối thủ về toán mình. Phe thắng là phe trong thời gian ấn định bắt được nhiều tù binh hơn.

Có thể, các em trong một toán, giúp bạn mình kéo tù binh về.

19.ĐẤU ĐỨNG THĂNG BẰNG (9 tới 14 tuổi)

Hai em đứng đối diện, gót chân chạm nhau, tay gập, phía lòng bàn tay, úp lòng bàn tay đối thủ.

Chỉ dùng sức tay, các em làm cho đối thủ mất thăng bằng.

20. THÁO KHĂN QUÀNG (12 tới 14 tuổi)

Hai em một.

Mỗi em có 1 khăn quàng, buộc sơ sài nơi chân (nút đơn).

Cố dùng tay làm tung khăn quàng của đối thủ, mà không để đối thủ làm tung khăn quàng mình.

21. CỨU MAOLY (9 tới 12 tuổi)

Số người chơi: ít nhất 12 em

Dụng cụ: nhiều khăn quàng

Maoly thằng bé con người, bị tội khi Băng Đa Lốc bắt và giam nơi hang lạnh. Các Sói tìm cách cứu em.

HÌNH VẼ

Vẽ 2 vòng tròn đồng tâm, 1 vòng 2 bước, 1 vòng 6 bước đường bán kính.

Maoly bị giam trong vòng nhỏ, mỗi tay cầm 1 khăn quàng.

Tội Băng Đa Lốc ở trong khoảng đất giữa vòng tròn nhỏ và vòng tròn lớn (và không được vào vòng tròn nhỏ cũng như ra khỏi vòng lớn).

Các Sói với số tương đương các Băng Đa Lốc, ở ngoài vòng lớn và giật khăn quàng nơi thắt lưng.

Muốn cứu Maoly, các Sói phải lấy được khăn quàng của em (mỗi lần một khăn) mà không bị băng Đa Lốc bắt (lấy khăn quàng của Sói).

Sói mất khăn quàng, không được tiếp tục chơi.

Sói lấy được 2 khăn quàng của Maoly là giải thoát được Maoly.

Băng Đa Lốc thắng nếu loại khỏi vòng chiếm nữa số Sói cộng thêm 1, trước khi Maoly được giải thoát.

22. CHIẾN ĐẤU VỚI KHĂN QUÀNG (12 tới 14 tuổi)

Giật khăn quàng khiến cuộc so tài vô cùng thích thú, làm nảy nở tinh thần thắng thắng đồng thời với tinh can đảm, khéo léo và dẻo dai.

Các em, theo qui ước ấn định trước, giắt khăn quàng vào thắt lưng, ở đằng sau hoặc ngang hông, Không được dùng tay giữa khăn hoặc ấn vào.

Khăn quàng là “mạng sống”, khi bị tước mất, người chơi bị “chết”.

23. ĐẤU ĐÔI (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 12 em, chia thành 2 toán

Dụng cụ: mỗi em một khăn quàng.

Một em thgách em khác ở toán đối lập và được đáp ứng ngay.

Có thể ấn định em vô địch hoặc số điểm cho mỗi khăn quàng cướp được.

Mỗi em đấu với 1 em toán đối lập. Các em còn lại đứng thành vòng tròn vây quanh 2 em.

23. CƯỚP CỜ TRONG VÙNG ĐẤT ÁN ĐỊNH. (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia làm 2 toán

Dụng cụ: 1 cờ, 1 khăn quàng cho mỗi em

Đất chơi: đất vuông ít nhất 200m cạnh.

Khoảng đất chơi được ấn định. Mỗi toán đóng trại ở hai đầu đất (khoảng đất từ 5m tới 10m đường bán kính).

Một toán có cờ cắm nơi trại mình, toán kia cố cướp.

Toán phòng ngự đứng ngoài trại. Toán cướp cờ phải mang cờ về trại mình. Tất cả các em đều giắt khăn quàng nơi thắt lưng.

Em mất khăn, coi như chết và nghỉ ngơi.

Nếu vào lúc mà em có cờ trong tay, em phải cắm xuống đất, và cờ được em của bất cứ phe nào lấy lại (nếu chưa chết).

24. CUỘC CHIẾN ĐẤU HÀO HÙNG (12 tới 16 tuổi)

Trong buổi họp nơi đoàn quân, có người gõ cửa. Một em cầm cờ tiến vào, theo sau là 2 truyền lệnh sứ và nơi tay, cùng một quân xích hậu, mang 1 tấm da cừ. Ba phòng vệ đi đau chót.

Người cầm cờ, hạ cờ xuống, các truyền lệnh sứ thổi tù và 3 lần. Người cầm tấm da cừ đọc to: “nghe đây! Hỡi những quý tộc dũng cảm trong đoàn!”

HÌNH VẼ

“Chúng tôi, đội Trưởng đội Hươu trong đoàn Đội Vàng, hành động nhân danh đội, đưa ra lời thách thức trang nghiêm với đội Hải Ly tôn kính của đoàn Cỏ Xanh.

Chúng tôi, ném bao tay, thách đội Hải Ly đương đầu với đội Hươu trong một cuộc so tài cướp khăn quàng. Ngày giờ và địa điểm xin dành hco đội Hải Ly ấn định”.

Đội Trưởng đội Hươu tiến lên, ném lên bàn bao tay da với 1 tua vai màu đội: lục , nâu.

Lời thách thức đó được cả đội nhấn mạnh bằng tiếng kêu của đội.

Đội Hải Ly đứng lên, hô chăm ngôn đội và đội Trưởng tuyên bố; “chúng tôi nhận bao tay và nhận lời thách thức”.

HÌNH VẼ

Hai đội sinh Hải Ly được chỉ định để bàn về cách thức đấu với Hươu.

Nhiều buổi họp ấn định cách thức tập được. Hươu có nhiệm vụ chọn đất chơi. Hải Ly quyết định số người được mời.

Luật chiến đấu sau khi bàn cãi được hai phe chấp nhận.

Vòng chơi được tổ chức nơi khu đất chơi. Thùng với màu của hai đội ấn định một hình chữ nhật rộng. Hàng chục cờ hiệu của 2 đội được cắm nơi quanh rừng thưa. Ở

2 đầu sân chơi, 2 cờ đội: Hải Ly và Hươu. Ở giữa sân, một cột cờ lớn với thùng, sẵn sàng kéo cờ của đội thắng. Chân cột cờ, có một lễ đài bằng những khúc gỗ tròn dành cho vị chỉ huy cuộc đấu và quan khách. Sau khi kết quả được tuyên bố với những bài hát hùng tráng là những cuộc vui chơi. Một lứa trai thanh hữu kết thúc ngày vui.

CHƯƠNG XIX

HÌNH VẼ

THI THỂ DỤC

Trong một đoàn Hướng Đạo xứng đáng với tên gọi, giá trị của sự tập luyện thể dục cho các nam, nữ Hướng Đạo được kiểm soát có định kỳ, nhờ những cuộc tập cá nhân theo trang điểm của Hébert.

Những đoạn đường thử sức cũng giúp ta đánh giá sức khỏe chung của các em và sự tiến bộ về phương tiện tháo vát thể lực.

Để phát triển tinh thần tranh đua và nhất là để tập luyện cho các em yếu nhất, điều tôi đã làm là tổ chức những cuộc thi thể dục giữa các đơn vị. Trong lời thi này, những kết quả cá nhân được cộng lại và chỉ tính tới kết quả của nhóm hoặc toán mà thôi.

1. THI LỰC SĨ THEO TRẠM (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 hoặc nhiều toán từ 6 tới 15 em

Dụng cụ: lao, quả cân, sỏi lớn, vồ, bóng, 1 thùng, 1 cờ, cọc.

Ở trại, điều tốt là nên tổ chức những cuộc thi đua về thể lực và khéo léo giữa các toán. Nhưng toàn thể các em phải được dự thi và những môn thi phải khác nhau để mỗi em có thể thử tài.

Các em trong các toán phải lần lượt qua các trạm khác nhau cho một cuộc thi ném bóng, nhảy, ném lát sô, lao v.v...

Thí dụ:

Toán Linh Cầu: nhảy 3 bước như đại thử. Toán Bồ Nông: ném lao. Toán Cá Lặn: ném vồ. Toán Phượng Hoàng: nhảy lùi 3 lần.

Trưởng ấn định mức trung bình của từng môn. Em nào đạt tới mức đó được 1 điểm cho toán mình. Nếu 1 trạm có nhiều em thi, được cộng theo toán và Trưởng toán thông báo kết quả. Các điểm cộng lại được ghi lên bảng, rồi các toán đổi môn thi.

Khi mọi em đã qua 4 cuộc đọ sức, điểm được tính theo cách sau:

- toán đứng nhất cho: 8 điểm
- toán thứ nhì: 6 điểm
- toán thứ ba: 4 điểm
- toán thứ tư: 2 điểm

Thí dụ: Nếu toán Bồ Nông đứng thứ tư trong môn phóng lao, thứ nhất trong môn ném vồ, thứ ba đồng hạng với Phượng Hoàng ở môn nhảy lồi đại thử, thứ hai trong môn nhảy lùi thì được $2 + 8 + 3 + 6 = 19$ đ.

Trong trường hợp đồng hạng, lấy điểm trung bình.

Thí dụ: nhảy lồi đại thử (Kanguru), Bồ Nông và Phượng Hoàng được $4 + 6 = 6$ đ; $6/2 = 3$ đ.

2. BA MẢNH VÁN (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 8 tới 16 em

Dụng cụ cho một đội: 3 mảnh ván 0m20 x 0m20 nối nhau bằng 2 sợi dây dài 1m50.

Đất chơi:: kẻ một đường xuất phát và một mức đến cách đường xuất phát 20m.

Các số 1 đứng trên ván B.

Còi thổi, các em ném ván A về phía trước và nhảy đứng lên trên, trong khi số 2, nhảy lên ván B, ném tới phía trước, nhảy lên.
Các đôi, tiến như vật như lúc cả hai vượt qua vạch “đến”.
Nếu em nào giảm xuống đất, cả đôi phải lùi lại 2m.

3. THĂNG BĂNG (10 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 tới nhiều toán.
Đất chơi: không đều có chướng ngại vật.

Lộ trình được quyết định, bắt các em phải đi thăng bằng qua những than cây nằm dưới đất, qua đá to, tường thấp, ụ đất, các khúc cây, gạch.
Em nào đặt chân xuống đất phải đi lại lộ trình từ đầu.
Em nào vượt qua được các chướng ngại vật ít giờ nhất: thắng.

4. NÉM LÁT SÔ VÀO ĐÍCH (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 6 tới 12 em
Dụng cụ: gậy dài 1m50, đầu nhọn; 1 thùng lát sô dài 10m tới 12m.
Đất chơi: phẳng, không chướng ngại vật.

HÌNH VẼ

Một gậy dài 1m50 được đóng chặt xuống đất. Cách 5m, vẽ 1 vòng tròn đường kính 10m.
Một em chạy quanh và trong vòng tròn, khi tới đứng tầm ném, quăng lát sô chụp gậy.
Mỗi em, lần lượt chơi và được tính giờ.
Em nào ném trúng gậy, trong thời gian ngắn nhất: thắng.

5. NÉM LÁT SÔ VÀO HÀNG ĐÍCH (14 tới 16 tuổi)

Trò chơi này là trò thay đổi của trò trên, 5 cờ được cắm thành hàng thẳng, cách nhau 15m tới 20m.

Một đường thẳng khác nhau, song song đường cờ, cách 5m.

Em ném lát sô phải lần lượt ném trúng các cờ khi di chuyển trên đường cờ cách đường cờ 5.

Nếu phải gỡ thông lọng ở một cờ thì sau khi gỡ phải về ngay cách đường đó 5m.

6. CHƠI CÙ BẰNG CUNG (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hoặc nhiều toán

Dụng cụ: cung, tên.

Đất chơi: khoảng rộng không chướng ngại vật và lồi lõm trung bình.

Một lộ trình được ấn định rải rác bằng một số tiêu điểm có cờ *(thí dụ: 9 tiêu điểm), mỗi cờ cách nhau chừng 50m.

Các em phải tới được tiêu điểm chót, bằng cách bắn ít lần để đến mỗi tiêu điểm.

Em bắn phải đứng chỗ tên vừa bắn để bắn tiếp.

HÌNH VẼ

Một điểm được coi là đúng khi tên cắm trên đất cách cờ dưới 0m50.

Nếu tên không cắm đất, phải bắn lại.

7. CHƠI CÙ BẰNG LAO (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 1 hoặc nhiều toán

Dụng cụ: lao, không có thì dùng gậy dài 1m80 tới 2m, có đầu nhọn.

Cũng như trò chơi trên, phải đạt lộ trình bằng ít lần ném lao nhất.

Một tiêu điểm được coi là trúng khi gậy cắm xuống đất quanh 1 vòng tròn đường kính 1m.

8. DÙNG ĐÁ CHOI CÙ (14 tới 16 tuổi)

Dụng cụ: 1 hòn đá nặng khoảng 100g cho 1 em.

Lộ trình được cắm 9 cờ, như trong các trò trên và cách nhau chừng 60m, cắm theo hình chữ chi, hoặc hình tròn lớn.

Các em phải đạt đích bằng ít lần ném nhất, sau khi qua các cờ phụ.

Một cờ được coi như đã trúng, khi đá rơi cách 0m50 (có thể tính lần nảy đầu).

An toàn:

Trong việc tổ chức trên, cũng như trò ném trúng đích hoặc ném xa, các bạn phải coi chừng, áp dụng chặt chẽ các luật an toàn sau:

- Biết rõ địa điểm mà trò diễn tiến
- Tổ chức một tổ coi sóc an toàn trong khi trò chơi diễn tiến;
- Ấn định 1 vòng đai an toàn, có cắm cờ màu đỏ, sát vòng đai.
- Ấn định nơi các em đứng xem, không được di chuyển vô trật tự.

Các lộ trình thì:

Lộ trình thì ấn định khoảng đường nhất định nào đó gồm các chướng ngại mà các em chơi phải qua. Nó có lơ là giúp ta đánh giá được năng lực cơ thể từng em. Nó cũng đòi hỏi một cốt cách hung dũng vì cố gắng để vượt mọi chướng ngại.

Một lộ trình thì hầu như có thể tổ chức được ở mọi nơi. Theo việc tập luyện của các em, lộ trình có thể chỉ ngắn chừng 50m hoặc dài nhiều yăm bước.

Có thể tổ chức ở bãi tập thể dục (và khi đó có thể sử dụng những dụng cụ có sẵn) hoặc trong thiên nhiên, lợi dụng những mấp mô của khu đất hoặc các vật dụng có tại chỗ (đá lớn, khúc cây, thân cây v.v...) Lộ trình thì có thể biến hóa cho hợp với nơi chốn, khung cảnh, địa thế đất. điều cần là các môn chơi cần phải xen kẽ với nhau: chạy, kèm theo khéo léo, dùng sức pha với nghỉ ngơi v.v...

Sau đây là vài lộ trình thì từ dễ đến khó.

Lộ trình thứ nhất:

- Nhảy vọt khoảng 10m và chạy nhanh;
- Đi thẳng bằng trên đá.
- Chạy vòng vèo giữa các mốc.
- Nhảy cào có đá thẳng.
- Bò qua một số chướng ngại vật;

- Nhảy dài có đá;
- Leo qua chướng ngại.
- Nhảy sâu 1m tới 1m30.

Lộ trình thứ hai ;

Chạy nhanh 20m;

- Bò 4 chân dưới các chướng ngại vật;
- Chống tay nhảy qua xà ngang;
- Đấm một bao cát hoặc bao cát;
- Treo tay di chuyển nơi xà cao;
- Chạy 30m;
- Nhảy cao, nhảy dài, xen kẽ;
- Chạy vác một lượng vừa phải.

Lộ trình thứ ba: (cho các HD(S lớn: Kha, Tráng)

- Nằm nhửa đi;
- Chạy nhanh và chạy khoảng 10m;
- Dùng tay kéo mình lên khỏi thanh sắt (xà ngang) và vượt qua;
- Chạy nhanh 30m;
- Nhảy cao, nhảy dài, xen kẽ;
- Trèo thang dựng nghiêng;
- Đi thăng b8àng trên chướng ngại cao;
- Nhảy sâu 2m;
- Vác một vật nặng đi vài thước;
- Ném 10 trái bóng hay đá vào một tiêu điểm cách xa chừng 20m;

Lộ trình thể dục tổng quát.

Lộ trình này thích hợp với các Tráng Sinh và thanh niên đã được tập luyện. Nó giúp đánh giá năng lực cơ thể cũng như trình độ tập luyện.

- chạy 30m
- Bò 10m dưới các chướng ngại vật;
- Nhảy rào cao 1m xen kẽ nhảy qua một số hố rộng 3th.
- Trèo và vượt bức tường cao 2m;
- Nhảy qua một xà ngang cao 1m10 (dùng aty chống);
- Mang một bao nặng 30kg xa 30m;
- Ném vóng vào một đích vuông mỗi bề 2m (môn coi thi như đạt khi 2 bóng trúng đích);
- Lặn và bơi 2m;
- Chạy 50m;

Trên lộ trình tương tự, những tài năng hoạt động của người dự, sự bền bỉ, tốc lực, nghỉ ngơi, khéo léo, sức lực, tự chủ đều được thử nghiệm. Trong chương trình, nó được sắp vào cuối giai đoạn tập luyện căn bản.

Lộ trình khéo léo và nhanh nhẹn:

Tổ chức những lộ trình chuyên tu giúp bạn làm nảy nở nơi trẻ em một số phẩm chất, cùng lúc giúp bạn đánh giá sự tiến triển mà các em đã đạt được trong những giai đoạn thù73 thách.

Trong một bài đăng trong báo Trưởng của hội Hướng Đạo Tự Do Pháp, ông René David, một trong những nhà giáo dục lừng danh của những phương pháp tự nhiên, đã đưa ra một thí dụ một lãnh vực khéo léo và nhanh nhẹn, đồng thời nhấn mạnh tới trí tưởng tượng của Trưởng có thể đem đến cho các em nhiều điều quý giá.

Những lộ trình khác nhau sau đây được thực hiện với số dụng cụ rất đơn giản, cho một toán: một rào cao 0m75, 1 cờ, 1 bóng.

Rào (B) được đặt cách đường xuất phát 15m.

Cờ (C) cách rào 20m.

Từ những thành phần đơn giản đó, có thể kết hợp nhiều lộ trình và sau đây là vài mẫu:

- lộ trình 1: em số 1 của mỗi hàng xuất phát từ điểm A với bóng nơi tay, chạy tới chui qua B rồi vòng quanh C về lại B, nhảy qua và về lại A và được thay bằng em số 2 sau khi được vỗ vào tay.

HÌNH VẼ

- Lộ trình 2: Em E, cặp bóng bằng 2 chân, nhảy, hất bóngh trên tay. Em mang bóng theo, chui qua B, lộn tùng phèo với C, vòng qua rồi trở về B, ném bóng và về A.

HÌNH VẼ

- Lộ trình 3:
E, xuất phát từ A, đập bóng xuống đất (theo lối đập của bóng rổ). Tới B, nhặt bóng nhảy qua, đập bóng mỗi 3 bước, vòng qua C và B, nhảy qua và đập bóng về A.

HÌNH VẼ

- Lộ trình 4:

E, xuất phát từ A, dùng chân hất bóng. Tới B, chặn lại, kẹp giữa hai mắt cá, hất qua rào và nhảy theo. Giữa B và C, em vẫn dùng chân dẫn bóng, quanh C, về lại B, đẩy bóng qua phía dưới và nhảy qua B, đưa về A.

HÌNH VẼ

- Lộ trình 5:

Ở A, nằm ngửa E, ném bóng tới B, chạy, nhặt và đặt bóng trước B, cặp bóng bằng hai chân; nhảy, hất bóng trên tay, nhảy qua B với bóng, chạy tiếp, bóng cặp nách, vòng qua C và B. Ở B, em ném về A (qua phía trên B và chạy về, nhặt bóng và đặt ở A).

HÌNH VẼ

- Lộ trình 6:

Xuất phát từ A, E chạy tới B, đưa bóng cho E, cũng ở B, rập72i chui qua B, chạy vòng qua C về B, nhảy qua rồi quay mặt lại, nhận bóng nơi tay E, và về A, với bóng trên tay.

HÌNH VẼ

- Lộ trình 8:

HÌNH VẼ

Xuất phát từ A với bóng E, chạy tới B và tung bóng cho E đứng ở D. E chạy với bóng tới C (đợt 1), (đợt 2): vừa tung xong bóng, E nhảy qua B tới D, nơi đó em nhận bóng của E, ném từ điểm C. Em tiếp tục chạy tới B, chui qua, quay lại, nhận bóng từ E, vẫn đứng ở D. E tiếp tục chạy tới A.

Lộ trình này có thể chơi thi đua cho các toán

Chiều dài ABC không nhất định

- Cho Nam Nữ HĐ $AB = 15m$ $BC = 20m$
- Cho Tráng Sinh $AB = 20m$ $BC = 30m$

9. LỄ HỘI THỂ THAO

Đề tài của một lễ hội đồng quê với những gian hàng khác nhau, với sự nhộn nhịp, có thể trở thành phạm vi của một cuộc thi đua cho một số toán, thí dụ: một buổi tập hợp nhiều đoàn.

Những “gian hàng” phân bố trên vùng đất là những địa điểm mà các toán lần lượt đến thực hiện những trò chơi khéo léo, qua sát, tháo vát v.v...

Mỗi gian hàng được điều khiển bằng một trọng tài có trách nhiệm lo líp các dụng cụ.

Trước khi chơi, mỗi toán nhận 50 hoặc 100 phiếu, tùy theo số trò vui tổ chức.

HÌNH VẼ

Các toán phải lần lượt đi qua các gian hàng theo một lộ trình ấn định trước cách nào, để mỗi lần toán này có dịp gặp toán khác.

Hai toán tới 1 gian hàng, thi đua cùng nhau. Toán thua mất 5, 10 phiếu cho toán thắng. lộ trình được in ra và trao cho mỗi người chủ động.

Sau lễ hội, các toán cộng số phiếu mình có và như vậy, để ấn định được toán thắng.

Một lễ hội tương tự có thể tổ chức cho một đơn vị, dưới hình thức thi đua cá nhân.

Trong trường hợp đó, mỗi em được trao một phiếu.

Các em tự do tới các gian hàng khác nhau. Em thắng, được 5 phiếu. Em thua, nộp 5 phiếu cho phụ trách gian hàng.

Trong trường hợp thi đua cá nhân, loại trò vui hơi khác những trò tổ chức cho những môn thi đua giữa các toán.
Sau đây là vai kiểu gian hàng.

1. KHÉO LÉO

Ném thùng qua chành cây, cách mặt đất 3m. Mỗi em được thử 3 lần. Mỗi lần đạt, được 1 điểm.

Ném thùng dài 20m, quanh khúc cây, đường kính 1m, cách xa 15m (điểm như trên).

Với 12 bóng, ném đúng 6 lần một mục tiêu, mỗi bề 1m, cách xa 15m.

2. TÌM PHƯƠNG HƯỚNG

- Một vật (thí dụ: 1 bóng) được treo cách mặt đất 1m50.

Xuất phát từ 1 điểm cách xa 10m với mắt bị bịt, dùng gậy 1m50 chạm vào bóng. 1 điểm cho em đạt kết quả.

- Bịt mắt, theo một đường chữ chi (cho em quan sát trước bịt mắt) có cầm gậy, đi mà không chạm gậy.

1 điểm cho em đạt kết quả.

3. THÁO VÁT

Một dây được căng cách mặt đất 1m, giữa 2 gậy, xếp củi đốt làm cháy dây. Toán nào đốt cháy được dây: thắng.

4. SỨC KHỎE (KÉO CO)

Một thùng dài 10m tới 15m được đặt trên mặt đất.. Các em thuộc 2 toán thi, nằm hoặc ngồi quanh lưng về phía thùng, cách xa đầu thùng 10m. Còi thổi, mỗi toán chạy đến đầu thùng gần mình, cố kéo toán đối lập qua đường đã được ấn định.

5. NÉM BÓNG TIẾP SỨC BẰNG LỜI NGÃ NGƯỜI RA SAO

Một em, chân đặt sát đường xuất phát, ném bóng bằng cách cúi người ra phía trước rồi ngã người ra phía sau.

Em thứ 2, ném tiếp từ điểm bóng rơi và các em trong toán, tiếp tục ném cho tới em chót.

Toán nào ném xa hơn hết: thắng.

- Có thể thay bong bằng túi cát.

6. TỰ CHỦ

Dụng cụ cho 1 toán: 1 xô đầy nước, 1 chai, 1 đĩa dẹp.

Các toán đứng thành hàng thẳng.

Sô được đặt trên vạch xuất phát trước em 1. Chai được đặt nơi vạch đến, cách xa 20m.

Số 1, lấy đĩa múc nước trong xô và đem đổ vào chai (không được đụng tay vào chai). Xong chạy về, trao đĩa cho số 2 (em cũng làm như vậy).

Toán nào đổ nước đầy chai trước nhất: thắng.

7. LANH TRÍ

Mỗi toán nhận được một số dụng cụ (chăn, báo cũ, gậy, kim gút, dây ...)

Sau 10 phút sửa soạn, mỗi toán phải trình diễn một màn kịch lịch sử chọn được.

Một hội đồng quyết định toán thắng, căn cứ vào lời trình diễn và sự khéo léo trong hóa trang.

Những thí dụ sau đây cho ta thấy vô số lối tổ chức các cuộc thi đua hấp dẫn (thi thăng bằng trên xà, chạy đua vali – trong có quần áo, phấn, sáp môi để vừa mặc và vừa tô điểm – thi đua tiếp sức nhiều môn, thi làm vè v.v...) có thể đưa ra trong một hội thi. Điểm chính là phải chọn nhiều trò rất khác nhau, để em nào cũng có cơ hội thắng.

CHƯƠNG XX

HÌNH VẼ

TRÒ CHƠI LỚN VÀ THỂ DỤC

“Những trò đó, là phương thể ghi vào tâm trí các trẻ em (dĩ nhiên là các em nữ) mà tương lai sẽ là người trưởng thành, kỷ luật, tự giám sát, có thói quen trung thực, đồng thời giúp các em vui, khỏe.

Nói tóm lại, là tất cả đều cần thiết để trở nên một nhà thể thao tốt”. Baden – Powell

Những trò chơi lớn về thể dục sẽ hữu ích để làm triển nở những tài năng của cơ thể của các em trai và các em gái; nó đòi hỏi một cố gắng không ngừng trong suốt thời gian chơi và làm tăng tiến sức chịu đựng của các em.

Sự bắt buộc phải tôn trọng những luật lệ rõ ràng, tức khắc chấp hành những quyết định của trọng tài làm triển nở tính tự chủ và lòng thật thà.

Trong toán, mỗi em phải giữ vị trí mình, cống hiến cái tốt nhất của các em để có được sự thành công của toán, giúp một toán viên hành động ở vị trí tối ưu. Và tinh thần đồng đội như vậy mới có được.

Vui vẻ, chấp nhận thất bại, khen ngợi không ẩn ý táon thắng cuộc, khiêm tốn khi thắng, làm nảy nở ý thú xã hội.

Nhưng những trò chơi lớn thể dục không thể chơi bất cứ cách nào. Sự luyện tập tiệm tiến là cần thiết. Các em chơi phải:

- Được huấn luyện kỹ, bền bỉ chạy nhanh và lâu, thực hiện bước khởi hành nhanh, có “khí lực” và dẻo dai.
- Khéo léo, sẵn sàng nhận bóng hoặc bóng lấy chân hất hoặc đá mạnh và chính xác, chuyên bóng đúng, chạy với một bóng, dùng tay, chân đập.
- Các em phải:

- Ý thức về trò chơi, biết đứng ở vị trí tốt để đón một đường giao bóng, cản đối thủ, tránh không bị cản, chặn bóng hay bóng.
- Có những phản ứng cần thiết để tấn công đúng lúc hoặc lui về phòng vệ.
- Có tinh thần đồng đội: giữ bóng hay bóng cho toán, chuyền bóng cho một đồng đội không bị cản, đánh bóng nơi địch thủ, công kích hết sức mình với quyết đoán tốt.

Tập luyện tiệm tiến:

Luật lệ có những môn thể thao cộng đồng được đặt ra cho những người lớn.

Bóng chuyền, bóng rổ, túc cầu phải thích nghi với tầm vóc và thể lực của các em nam, nữ mà hiệp đầu thông thường đòi hỏi một cố gắng không xứng hợp với khả năng của các em. Cần phải có đất chơi nhỏ hơn, mục tiêu thích nghi, nghỉ giải lao ngắn.

Phải bắt đầu sự tập được bằng những trò chơi với bóng và bóng đơn giản, rồi đến trò chơi lớn như chuyền 10 lần, bóng tù binh, bóng thủ lĩnh, nha bào, bóng bắt tử v.v... và là một sự sửa soạn trực tiếp cho những môn thể thao khó hơn.

Các bạn thấy trong chương này, với mỗi lối thể thao tập thể, những trò mà các em, nữ từ 12 tuổi tới 16 tuổi, có thể chơi được và sẽ hướng dẫn các em chơi những môn thể thao cộng đồng.

1. CỜ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em

Dụng cụ: 1 cờ, 1 bảng đeo quanh tay

Đất chơi: dài 30m, rộng 20m

Hai nhóm ở đầu chữ nhất, nhóm “bảo vệ” giữ cờ, và nhóm “tấn công”. Hai nhóm có đều số em. Mục đích là cướp cờ và đem về phần đất mình.

Chỉ huy toán “bảo vệ”, chọn cờ phía trước, toán từ 6 tới 10 bước.

Về phía đối lập, chỉ huy toán “tấn công” để dễ dàng cướp cờ.

Để đạt mục đích, “kỵ sĩ” có thể bắt các “bảo vệ”, mỗi lần các em vượt khỏi trại của nhóm. Riêng “kỵ sĩ” thì không thể bị tổn thương.

Tro 2 chơi bắt đầu thi kỵ sĩ đến chạm vào lá cờ.

HÌNH VẼ

Khi đó, một hay nhiều em phe “tấn công”, đã được chỉ huy dặn dò, chạy về phía cờ để cướp, tránh không cho đối thủ bắt. Kỵ sĩ bảo vệ các em phe mình. Cờ có thể được chuyền cho nhau nhưng không được ném.

Em nào bị ký sĩ vỗ em hoặc tấn công bị đối thủ vỗ phải vào nhà tù. Trong lúc ở đó, các em không thể bị bắt; nhưng nếu ra khỏi nơi trú ẩn, các em có thể bị bắt. Tuy nhiên, trong trường hợp, những bảo vệ chỉ được quyền bắt địch thủ khi đã về lại trại mình.

Bàn thắng:

- a. Khi các em tấn công đã cướp được cờ và mang về trại mình.
- b. Khi một trại đã mất nửa số em;
- c. Khi 1 em tấn công đang cầm cờ, bị bắt;

Ghi chú:

Chỉ huy toán chỉ định những em tấn công hay bảo vệ và thay thế dần khi có tù binh.

Ký sĩ có thể được thay trong khi chơi.

2. TRẠI XANH (HAY 10 LẦN TRAO BÓNG) 10 TỚI 14 TUỔI

Số người chơi: 10 tới 20 em

Đất chơi: hình chữ nhật, ít nhất 25m x 10m

Mỗi toán có một dấu hiệu đặt biệt (băng tay đeo màu khác nhau và đầu không khăn quàng).

Cùng một toán, phải chuyền bóng 10 lần mà không bị rơi xuống đất hoặc bị địch thủ cướp.

Hai chỉ huy bắt đầu cuộc chơi nơi giữa sân (giống như bóng rổ).

Một em có bóng không thể giữ quá 10 giây..

Không được đập bóng xuống đất, chuyền tay nhau, trả lại người chơi ngay khi nắm được, đung vào đối thủ, cướp bóng nơi tay đối thủ hoặc lấy chân đập bóng.

Nếu phạm một lỗi tương tự cuộc chơi ngưng lại và bóng được trao cho toán đối lập, đứng tại địa điểm bóng ra ngoài chuyền bóng cho toán mình.

Đóay là trò cốt yếu chuyền bóng, nhanh nhẹn, chính xác, tự chủ.

3. BÓNG THỦ LÃNH (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán 7 em.

Dụng cụ: banh lông hoặc bóng lớn.

Đất chơi: hình chữ nhật dài 10m tới 35m, rộng 15m tới 20m, chia đôi ở giữa, 3 vòng tròn, 2m đường kính, cách nhau 8m, được vẽ trong phần đất.

Người chơi: mỗi toán có 3 tiền phong, 1 trung phong và 2 phòng vệ.

Vị trí và nhiệm vụ của mỗi người

Căn cứ: trong mỗi toán, một em được chỉ định làm chỉ huy và đứng ở giữa vòng tròn xa trung tâm nhất, 2 em khác đứng trong 2 vòng còn lại.

HÌNH VẼ

Bảo vệ: đứng gần vòng tròn của phe đối lập và cố gắng chặn bóng và cản không cho tới tay thủ lĩnh phe địch.

Trung phong: có thể tự do di chuyển khắp nơi nhưng không được vượt đường trung tuyến. Em là người chạy theo bóng khi bóng ra ngoài đất chơi.

Chỉ huy: cố bắt bóng do các căn cứ chuyền cho.

Cuộc chơi bắt đầu:

Với bóng được ném giữa các trung phong giữa đất chơi.

Khi có lệnh, cả hai cố gắng bắt bóng và chuyền cho một căn cứ. Bóng phải được bắt bằng 2 tay. Nếu sai trọng tài sẽ ném lại.

Bóng được ném chơi lại mỗi khi một phe được điểm hoặc bóng ra khỏi sân chơi.

Vị trí của tiền phong:

Các tiền phong có thể để một chân ra ngoài vòng nhưng không được để hai chân ra khỏi vòng.

Vị trí của phòng vệ:

Phòng vệ đứng gần căn cứ nhưng không được vào căn cứ.

Phạt:

Khi một phòng vệ vào căn cứ, bóng được trao cho một căn cứ đối lập. Em phòng vệ được quyền ném bóng thẳng cho thủ lĩnh mà không phòng vệ không được quyền cản bóng.

Điểm:

Mỗi lần thủ lĩnh nhận được bóng từ một căn cứ phe mình được 1 điểm, nhưng không được điểm khi nhận bóng của tiền phong hoặc trung phong.

Trò được cho trong 2 hiệp từ 10 phút tới 20 phút và có 5 phút giải lao.

Toán thắng là toán có điể khi cuộc chơi kết thúc.

Lỗi:

Một cú ném thẳng được cấp cho căn cứ, trong những trường hợp sau:

- a. Phạm một trong các luật lệ trên;
- b. Cướp bóng hoặc đập bóng trong tay địch thủ;
- c. Làm bóng nảy quá 3 lần liên tiếp;
- d. Cầm bóng chạy;
- e. Dùng chân đá bóng;
- f. Trao bóng qua tay nhau, thay vì ném;
- g. Giữ bóng quá 3 giây.

4. TRÒ GẬY LỚN (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 16 tới 32 em

Dụng cụ: 6 cục gỗ, 1 bóng bằng da và 1 gậy dài chừng 0m70 ở đầu rộng và dẹt hình chữ nhật, vẽ một hình ngũ giác đều, cạnh từ 8m tới 10m. Ở mỗi góc, đóng một cọc, làm “căn cứ”.

Giữa hình ngũ giác, cắm 1 cọc thứ 6, làm nơi trao bóng. Các “:căn cứ được đánh số từ phía tay phải 1, 2 ,3 ,4 ,5. Căn cứ số 1 là chỏm của góc mở vào trung tâm của đất chơi.

Người chơi:

Được chia làm 2 phe, số người đồng đều và sau khi rút thăm, có tên là “đập” và “ném”. Các em sau này, đứng rải rác quanh ngũ giác, xa gần không đồng đều, sẵn sàng đón bóng.

Một em “đập” đứng ở căn cứ số 1 với gậy. Một đồng đội đứng ở điểm giao bóng, tung bóng cho em đập, để em này dùng gậy đánh bóng. Em đập có thể đập trượt 2 lần; nếu trượt lần thứ 3: bị loại. Em nào không đánh ra khỏi các góc 5, 1, 2 cũng bị loại.

Nếu đập trúng, em bỏ gậy tại chỗ, chạy tới căn cứ 2 và, nếu còn giờ tới căn cứ 3, 4, 5 để quay lại điểm xuất phát (căn cứ 1).

Nếu chạy đủ 5 căn cứ, phe em được 5 điểm. Những em giao bóng, cố nhặt bóng cho nhanh, ném em đập gậy trong khi em này chạy tới các căn cứ. Nếu bị ném trúng, em bị loại và một em cùng phe vào cầm gậy thay. Một em chạy mà bị rượt quá gần, không bắt buộc phải chạy qua 5 căn cứ 1 lần. Em có thể đứng lại ở một căn cứ và giơ tay lên kêu “căn cứ!”. Lúc đó, em được “bất khả xâm phạm”, nhưng mất quyền chạy xa hơn cho tới khi bóng được trao lại. Một em đập gậy lần thứ 2 cùng làm đúng như vậy.

HÌNH VẼ

Trong khi chạy tới căn cứ 2, 3 v.v... em thứ nhất chạy tới ácc căn cứ tiếp và nếu có thể, tới căn cứ xuất phát mà không bị theo kịp ở căn cứ trung gian hoặc bị em thứ 2 vượt qua.

Nếu em nào về được căn cứ 1, sau 1 hay nhiều lần ngưng phe em được 1 điểm.

Nếu bong được em “ném bóng” chộp trúng thì em “đập bóng” phải loại.

Nếu khi còn 2 em “đập bóng” và nếu 1 em, sau khi đập bóng, chạy một vòng đủ các căn cứ, toàn thể phe em vào chơi lại và tiếp tục cầm gậy. Nếu không thành công, các phe được đảo lộn lại trò chơi được chơi lại.

Những em ném bóng có thể giao bóng cho nhau để em ném đập chạy, nhưng em nào ném, không được di chuyển quá 2 bước, sau khi đập bóng.

Trò này thường được chơi trong 2 hiệp. Phe thắng là phe được nhiều điểm.

Bạn cũng có thể quyết định là trò có thể chơi trong nhiều hiệp và thay đổi vai khi có 3 hoặc 5 em bị 5 loại, điểm cộng cho biết phe thắng.

Tromng trường hợp này, những em đã chạy qua dù các căn cứ, không hoặc có dừng lại có thể cầm gậy lại khi tới lượt em, nữa.

Va luật chơi cho phép toán thể chơi lại lúc còn lại 2 em, không áp dụng nữa.

4. TRÒ GẬY NHỎ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 16 tới 32 em

Đất chơi được vẽ như tro trên, nhưng bé hơn, chừng 50m tới 100m. Cọc của căn cứ được thay bằng các vật khác. Căn cứ 6 (điểm giao bóng) được bỏ, dụng cụ chỉ là một trái bóng bằng đá.

Các cầu thủ được chia làm 2 phe, và đứng giống như Trò Gậy Lớn. Em đập đứng ở căn cứ 1, thả nhẹ bóng bằng 1 tay, rồi dùng lòng bàn tay đánh mạnh, để đưa bóng vào đất chơi. Em được làm thử ba lần. Luật lệ cũng giống như Trò Gậy Lớn. Tuy nhiên, em đập không thể tiếp tục chạy, sau khi bóng nhặt xa thả vào hình ngũ giác.

Bóng phải được em “đập” ném mạnh cho ra khỏi ngũ giác.

5. TRÒ GẬY LỚN Ở TRẠI (14 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia thành 2 phe: phe “đập” và phe “lượm”.

Dụng cụ: bóng quần vợt, vợt đánh, 2 cột lớn hoặc 2 cờ, 5 cờ, khăn quàng.

Đất chơi: hình chữ nhật dài chừng 80m tới 150m, rộng từ 40 tới 75m

Hai cờ 2 cột, ấn định của “phe đập” đứng sau bề rộng của đất chơi.

Các trại phe đập bóng chiều 3m có 1 vòng giao bóng. Khu vực giao bóng được ấn định phía trước vạch của phe.

HÌNH VẼ

Ba cờ đánh dấu căn cứ, đặt thành hình thoi cạnh từ 30m tới 50m tùy theo tuổi các em.

Người mỗi phe có một dấu hiệu rõ ràng (khăn quàng, băng tay, áo khác màu)

Rút thăm để biết phe nào là “phe đập”. Phe đập đứng sau lần trại và có số. Phe “lượm” đứng rải rác trên toàn đất chơi, ngoài khu vực giao bóng (xem hình).

Vai trò của “phe đập”

Em số 1, cầm vợt và bóng, đứng trong vòng tròn giao bóng. Em phải dùng vợt đập bóng cho vượt qua khu vực giao bóng. Nếu sau 3 lần không được thì trao vợt cho số 2 và toán em mất điểm. Nếu được, đặt vợt xuống và lần lượt chạy qua các căn cứ 1, 2, 3 để về trại, giữa 2 cột gôn mà không bị bóng của phe “lượm” ném trúng, và em được 5 điểm. Nếu tới 1 căn cứ sau hoặc về trại, em sờ vào cờ, giơ tay và kêu lớn “căn cứ” và đợi 1 em “đập bóng” khác đánh bóng mới được rời “căn cứ”.

HÌNH VẼ

Em không có quyền chạy ngược và phải rời căn cứ em đã tới, khi 1 em “đập bóng” ra khỏi trại. Em đập bóng không thể vượt qua đi trước và lộ trình bắt buộc phải theo thứ tự các căn cứ 1, 2 và 3.

Vai trò của “phe lượm”:

Đứng rải rác trên toàn diện đất chơi, trừ khu vực giao bóng, các em “lượm bóng” phải:

- Hoặc bắt bóng khi bóng đang bay.
- Hoặc nhặt bóng nơi bóng rơi để cố ném 1 “đập bóng” đang chạy. Khi tới 1 “căn cứ” mà em “đập bóng” kêu to “căn cứ” thì em được vô hiệu hóa.

Không thể mang bóng chạy.

Thay đổi trại:

Nếu bóng được “vò” trùng khi bay, em nào vò được, để xuống đất và kêu to. “Trại”, tất cả các em “lượm bóng” chạy về trại trong khi những em “đập bóng”, kể cả những em đang chạy tới căn cứ, chạy tới bóng, gần các em “lượm bóng” để cố ném trước khi các em này về tới trại. Nếu thất bại, các em “đập bóng” trở thành “lượm bóng” và được trao vợt và bóng.

Nhưng nếu 1 em “lượm bóng” mà bị trúng bóng trước khi trở về tới trại, em kêu lớn “trại” và trò lại thay đổi.

Điểm:

Trò này được chơi trong 2, 3 hiệp từ 20 phút tới 30 phút tuổi các em.

Điểm được tính như sau:

- 5 điểm cho một vòng cho em đập bóng thực hiện.
- 3 điểm cho một vòng nhưng dừng lại ở 1, 2 căn cứ.
- 2 điểm khi 1 toán chiếm được trại sau khi bắt được bóng đánh aby hoặc 1 em bị trúng bóng trước khi về trại.
- 1 điểm sau khi đập trượt 3 lần.

Trò này rất náo động, cần có những cố gắng thật sự. Nó rất sống động vì những biến thể xảy ra trong khi chơi. Vì vậy, nên dành cho thanh niên và phải cân đối khoảng cách hợp với khả năng thể lực của các em.

6. BÓNG TRÚNG GÔN (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 20 em, chia làm 2 toán.

Dụng cụ: 1 bóng, 1 cọc từ 0m40 từ 0m60, một mảnh ván 0m15 x 0m15, khăn quàng.

HÌNH VẼ

Một gôn gồm 3 cọc, đổ mảnh ván, được đặt ở 3 tâm vòng tròn đường kính 2m.

Mỗi toán được phân biệt rõ ràng bằng một dấu hiệu.

Các em trong 2 toán, đứng rải rác ngoài vòng tròn đường kính 10m (đồng tâm với vòng nhỏ).

Tung bóng giữa 2 chỉ huy toán (như khi chơi bóng rổ), cách xa vòng lớn 5m.

Mục đích là các em mỗi toán phải ném tới gôn từ ngoài vòng 10m (không được vào vòng).

Các em không được cầm bóng di chuyển. Các em có thể chuyền bóng cho nhau hoặc đập bóng xuống đất (để di chuyển). Khi một em, thấy mình có tư thế, em ném bóng vào gôn.

Nếu các cọc đó ở trong vòng tròn 2m toán ném trúng được 1đ, nếu cọc văng ra ngoài: được 2đ.

Sau đó cọc lại được dựng lại như cũ.

Những lỗi sau bị trừ điểm và ghi cho toán đối lập

- Em nào vào vòng đường kính 10m.
- Em nào giữ bóng trong tay trên 5 giây;
- Em nào chạy hoặc đi mà giữ bóng trong tay.

Trò chơi trong 2 hiệp, mỗi hiệp 10 phút.

Không được đụng vào người em toán đối lập và cướp bóng trong tay.

7. BÓNG TRÚNG GÔN THEO GIỜ (12 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 10 tới 30 em, chia làm 2 toán

Dụng cụ: 1 bóng, 1 vòng tròn hay lốp xe nhỏ rộng hơn trái bóng 3 phân (hoặc rộng hơn), khăn quàng.

Đất chơi: to hơn một vòng tròn 5m tới 10m đường kính.

Một gôn cách mặt đất 2m, treo ở giữa vòng tròn từ 5m tới 10m đường kính, tùy theo tuổi và sức các em. Trèo trên cành cây hoặc giữa 3 gậy dùng thừng buộc..

HÌNH VẼ

Các em 2 toán được phân biệt rõ ràng bằng 1 dấu khác biệt (thí dụ: có khăn quàng buộc đầu và không khăn) và đứng rải rác ngoài vòng tròn.

Mục đích của mỗi toán là ném bóng chui qua vòng, càng nhiều càng tốt, trong 1 phút. Nếu bóng bị kẹt ở trong vòng, Trưởng trao bóng chon gay em toán đối lập và những điểm đã được trong phút chơi đều bị xóa bỏ.

Các toán lần lượt trong nhiều hiệp, mỗi hiệp 1 phút.

Sau cùng các điểm được cộng lại xem toán nào thắng.

8. BÓNG TRÚNG GÔN 10 LẦN (12 tới 14 tuổi)

Chơi như trò trên, như gôn rộng hơn.

Như trò “trại xanh”, các toán phải ném gôn qua 10 lần, không để đối phương chặn bắt bóng.

Với những em chơi chưa giỏi thì có thể rút xuống 5 gôn, 1 lần.

Khi 1 toán có bóng trong tay, phải khéo léo chuyền bóng và khéo đứng vào vị trí để bóng không bị các em ở phe đối lập cướp sau khi qua gôn.

Vòng tròn trung lập quanh gôn chỉ to là 5m đường kính.

9. BÓNG TRONG ĐẤT CHƠI (12 tới 14 tuổi)

Gôn giống như trò trên.

Một vòng tròn 5m đường kính được vẽ quanh gôn. Đó là cấm địa. Một vòng thứ 2, đường kính 10m, đồng tâm với vòng nhỏ, làm nơi ném bóng. Một vòng bắt đầu chơi, đường kính 1m, được vẽ cách vòng lớn 15m.

Mỗi toán gồm:

- 1 thủ quân, 2 “em ném”, 2 tới 6 phụ tá. Những “em ném” phải có dấu hiệu rõ ràng. Trưởng bắt đầu cuộc chơi nơi vòng “bắt đầu” giữa 2 thủ quân.

- Các thứ quân phải nhanh chóng cướp bóng, đem đến địa giới vòng ném bóng để trao cho một trong 2 “em ném”; chỉ các em này mới được quyền ném bóng vào gôn thôi.

HÌNH VẼ

Em nào ném lọt gôn được 1 điểm cho toán mình.

Bóng được Trưởng tung lại nơi vòng “bắt đầu” chơi sau khi được ném qua gôn.

Các “em ném” có quyền di chuyển nơi đất ném bóng (và có thể vào vòng cấm địa, nếu bóng bị kẹt trong gôn). Các em này chỉ có thể thêm 1 lần trong đất ném bóng.

Nếu gôn được 1 em không phải lá 1 trong 2 “em ném” ném qua hoặc “em ném”, ném trúng gôn trong vòng cấm địa hoặc ngoài vòng ném lon. Thì không được tính điểm.

Những lỗi sau bị phạt:

- Chạy quá 3 bước
- Khoè chân 1 em có bóng
- Giữ bóng quá 5 giây
- Dùng chân đá bóng

- Đập bóng quá lâu: mỗi em nhận được bóng không được giữ quá 5 giây và chạy quá 3 bước.

CBóng được Trường tung lên giữa 2 em, chính nơi phạm lỗi. Nếu phạm lỗi ở trong vòng đất ném, thì cuộc chơi lại được thực hiện ở vòng nhỏ “bắt đầu chơi”.

Một em không phải “em ném”, vào vòng ném với bóng. Em đối lập được quyền ném vào gôn trong “vòng ném”.

Mỗi ván chơi từ 10 tới 20 phút, , tùy theo các em mới tập hoặc đã thạo.

10.BÓNG QUA 2 GÔN (10 TỚI 14 TUỔI)

Luật trò này, giống trò trên, nhưng có 2 gôn cách nhau từ 20m tới 30m, các vòng cấm địa và đất ném được vẽ quanh 2 gôn.

- Tiền đạo: có quyền xâm nhập vùng ném của toàn đội lập.
- Hậu vệ: có thể vào vùng cấm địa hoặc vùng ném của toàn mình để giữa gôn, nhưng không được vào vùng ném của đối phương.
- Trung phong: không có quyền xâm nhập vùng ném bóng.

Cuộc chơi được chơi trong 2 hiệp, mỗi hiệp từ 10 tới 20 phút.

Tùy địa thế đất chơi, Trường ấn định các em có thể di chuyển bằng cách đập bóng xuống đất hoặc không được di chuyển khi có bóng trong tay mà phải chuyền cho nhau.

HÌNH VẼ

11. BÓNG RỔ (14 tới 16 tuổi)

Là môn thể dục hoàn toàn. Bóng rổ phát triển tài khéo léo, sự ngỏi ngoi, các phản ứng. Nó vận dụng tất cả các nhóm cơ bắp và đòi hỏi mỗi người chơi một cố gắng đồng đều; và chỉ cần 1 sân chơi nhỏ và một số ít cầu thủ. Bóng rổ là trò chơi nhanh, cần sự vận động, mệ sức và chỉ thích hợp với các Nam, Nữ HĐ lớn tuổi (Kha, Tráng Sinh).

Những luật lệ, kỹ luật, chiến thuật của môn này đã có rất nhiều thay đổi. Nơi đây tôi chỉ đưa ra những luật lệ cần thiết thôi.

HÌNH VẼ.

Toán:

Năm em gồm 1 thủ quân và 3 dự phòng có thể lần lượt thay một em trong khi chơi lời đề nghị của thủ quân với trọng tài.

Bóng đá, có kích thước vòng 0m75 tới 0m80, cân nặng từ 600g tới 650g.

Đất chơi: (xem hình vẽ)

- khoảng 24m, x 13m hoặc 28m x 15m đất thắm nước và không trơn trượt.
- Các tấm bảng: các bề rộng qui định 1m80 – 1m20; các bảng phải chắc chắn, đúng kích thước; rất dễ thức hiện, với vài miếng ván có thể làm được, dùng được (bảng có thể cố định hay di động).
- Các vòng gôn: đường kính 0m45, bằng sắt tròn 2 phân, và được treo cách cạnh phía dưới bảng 0m30 và xa bảng 0m15.

- Mục đích: là đạt được điểm tối đa bằng cách ném bóng vào rổ và cản đối thủ cướp bóng hoặc kiểm điểm.
- Cuộc chơi: gồm 2 hiệp, mỗi hiệp 20 phút với giải lao 10 phút giữa 2 hiệp.
- Khi một cầu thủ có bóng, phải chuyền cho một đồng đội trước khi si chuyển 2 chân, hay đập bóng xuống đất hoặc đẩy bóng, ném ra xa bất cứ hướng nào. Khi bóng đã được giữ nơi 1 hoặc 2 tay, không được đập nữa và phải chuyền đi hay ném vào rổ. Không được dùng 2 tay khi đập bóng xuống đất.
- Bắt đầu cuộc chơi:
- Bóng được đặt ở giữa sân chơi:
- A. lúc bắt đầu hiệp chơi;
- Sau lần ném trực tiếp (trước khi bị 2 lỗi)
- Sau lần ném trực tiếp do lỗi kỹ thuật, dù ném trực tiếp này không kết quả.

Bắt đầu cuộc chơi theo cách sau:

Mỗi trung phong đứng trong phần nửa vòng trước gôn toán mình. Trọng tài ném thẳng bóng lên trời với một tầm cao mà không ai nhảy tới được, để bóng rớt giữa hai trung phong 2 toán.

Khi tới cao điểm tốt cùng, trọng tài thổi còi và bất kỳ trung phong nào cũng có thể đập bóng. Nếu bóng rơi xuống đất mà không bị đập thì trọng tài tung lại như trên.

Bóng được tung chơi ở đường gôn:

- a. Sau khi bóng lọt rổ;
- b. Sau khi ném trực tiếp có kết quả (nếu trượt vẫn tiếp tục chơi).
- c. Bóng được ném chơi lại như sau:

Khi bóng đã ném trúng rổ, Trọng tài lấy bóng trao cho 1 cầu thủ bên thua. Em này, đứng nơi vạch gôn, đợi còi thổi và chuyền bóng đi.

HÌNH VẼ

Bóng ngoài cuộc chơi:

Khi bóng ra khỏi đường gôn hoặc đường cạnh sân chơi, một em toán đối lập với em chạm bóng phút chót, tung chơi lại. Em này đứng ngoài đường gôn hoặc đường cạnh, hết sức gần nơi bóng ra khỏi đường trên, chuyền cho em cùng toán trong vòng 5 giây.

Phạt: bóng sẽ được trao cho toán đối lập

Coi như cầm bóng:

- a. khi 2 em 2 toán đối lập cầm bóng bằng 1 hay 2 tay không chuyền đi hoặc 1 em bị cản, giữ bóng mà không làm gì để cuộc chơi tiếp tục.
- b. Khi 1 em, sau khi em đối lập đứng ở vị trí cách em 1m, giữ bóng mà không gắng chơi.

Phạt:

Bóng được tung lên giữa 2 em đối lập như khi bắt đầu chơi ở giữa sân.

Điểm:

- Ném trực tiếp trúng rổ: 1đ
- Trúng rổ khi chơi: 2đ

Phạm lỗi và phạt:

- Cầm bóng chạy, nắm tay lại đấm bóng, dùng chân đá, giữ bóng; trao bóng cho một em đôi lập ở vị trí gần nơi phạm lỗi nhất;

(Ghi chú: vô tình dùng đầu hoặc chân đập bóng, không có lỗi)

- Khi thực hiện ném trực tiếp, trao bóng cho đồng bọn thay vì ném vào rổ;
- Khi bóng được bắt đầu chơi, ở giữa sân hoặc nơi khác, đập trước khi có còi thổi của trọng tài, hoặc đập 2 lần.
- Vào vòng ném trực tiếp hoặc chạm vạch ném trực tiếp trước khi bóng tới rổ hoặc bàn chắn hay cản em ném trực tiếp.
- Luật lệ chiến thuật:
- Có thể xoay tròn trên 1 chân lâu tùy theo ý muốn để xoay người lại, để tránh hoặc phòng chống một đối thủ và đập bóng xuống đất đợi một đồng đội đứng chỗ thuận tiện để trao bóng có kết quả.
- Không được cản đối thủ có bóng, nhưng có thể cản đối thủ có thể nhận được bóng.
- Kho một toán có bóng. Phải hết sức cố gắng giữ và tiến tới những lần trao bóng hữu hiệu cho tới một đồng đội ở vị trí thuận lợi có thể ném bóng vào rổ.
- Giả vờ để lừa đối thủ, đừng đập bóng trên đất quá nhiều. Tất cả các em trong toán phải cùng nhau tham dự khi tấn công, cũng như lúc phòng thủ và chiếm mọi vị trí trên sân mà không bị cản.
- Sau cùng, khi gần tới bàn, phải chuyền bóng cho vững, với nhịp độ chậm nhưng khi tấn công phải thực hiện với tốc độ càng nhanh càng tốt..

Lỗi và phạt:

Em chơi không được:

- Ôm, cản trở, tấn công địch thủ. Nếu 1 em đập bóng mà tấn công địch thủ dù nhẹ để tránh đụng nhau, cũng bị lkỗi cá nhân;
- Ngăn địch thủ (có sự ngăn chạm vào người địch thủ khi không cho địch thủ đi chuyên, lúc địch thủ không có bóng);
- Cản trở địch thủ không có bóng: một em không có bóng luôn có quyền đi chuyên. Nếu không nhìn bóng, nếu 1 địch thủ chặn trước mặt em, đổi chỗ hoặc tư thế để em này không đi chuyên theo ý được, là phạm lỗi;
- Chơi quá tàn bạo khi không cần thiết;
- Tấn công, gây ra chạm địch thủ khi dành bóng;
- Dùng mọi cách ngăn đối thủ khi bóng được tung cao giữa mình và địch thủ.

Phạt các lỗi trên như sau:

a. Hai lần ném trực tiếp nếu phạm lỗi chống một em khi em tung bóng vào rổ hoặc tung trượt;

Nếu phạm lỗi mà bóng qua rổ thì được tính và phạt 1 lần tung bóng trực tiếp. Nếu nhiều em cùng phạm lỗi chống địch thủ ném bóng vào rổ, thì bao nhiêu em phạm lỗi bấy nhiêu bóng tung bóng trực tiếp.

c. 1 lần ném trực tiếp khi phạm lỗi với những điều kiện khác nhau đã nói ở đoạn trên (a).

Trong mỗi trường hợp trường hợp trên, em phạm lỗi còn bị phạt riêng. Em nào phạm 4 lỗi cá nhân hoặc loại ra khỏi cuộc chơi.

Trọng tài:

Bóng rổ đòi hỏi có một trọng tài cẩn thận trong những cuộc đấu chính thức, người ta trữ liệu 2 trọng tài.

Ít lời khuyên kỹ thuật:

- Đứng chơi “ngưng”, không ai được chơi cách đó. Khi bạn đã chuyền bóng, đừng chấm dứt hành động, tiếp tục cố gắng và chạy ngay ở vị trí có thể nhận lại bóng;
- Chơi nhanh: lợi của trò chơi tấn công là nhanh nhẹn, giữ bóng trong thời gian ngắn nhất.
- Chuyền bóng ngắn;
- Tránh chuyền bóng ngay vì kém hữu hiệu, không liên quan việc chiếm vị trí. Không bao giờ chuyền bóng ngay trước rổ của phe mình;
- Chạy về phía bóng nhưng tránh khỏi bị cản sớm, vì vô ích;
- Biết tới tìm bóng, biết rút về phía sau để đón một lần trao bóng bất thần, chính bạn phải có hành động để có được bóng;
- Đứng chơi giữa 2 em, tìm “em thứ 3”
- Đứng quên tránh né vì bao giờ cũng nên sợ cuộc đi\ụng độ. Nếu 1 em hậu bị đã tiến lên xa để tấn công, hãy được 1 trung phong để phòng ngừa;
- Chuyền bóng hết sức nhanh, nơi nhất bóng;
- Theo đồng đội đang đập bóng để tới rổ đối phương;
- Theo các lần ném bóng của đồng đội hay của riêng mình. Dù bao giờ thử ném khi khó ném, nếu bạn không chắc chắn có được 2, 3 bạn ném tiếp khi trượt rổ.

Những giới luật chính của đối thủ bóng rổ:

- a. Tìm trao bóng ngắn nhiều lần;
- b. Vượt tới bóng khi đồng đội chuyền cho mình;
- c. Đứng bất động khi một đồng đội có bóng và cũng đừng dừng lại khi đã chuyền bóng;
- d. Đứng giữ bóng 1 cách vô ích
- e. Theo dõi các lần ném vào rổ;

- f. Đạp bóng càng ít, càng hay;
- g. Ném biên hết sức nhanh;
- h. Tránh chuyên bóng ngang trước rổ của phe mình;
- i. Biết chạy về ngay, khi toán đã mất bóng;
- j. Nếu cản 1 đối thủ mang bóng, đừng bỏ em đó, khi em không còn bóng;
- k. Trong tư thế phòng vệ, bao giờ cũng đứng giữa đối thủ trực tiếp vào rổ, đừng đối thủ đứng sau em;
- l. Tránh mọi sơ sót đem lại những lần phạt “ném trực tiếp” và những quyết định của trọng tài.

1. BÓNG RỔ GÀ CON (8 tới 12 tuổi)

HÌNH VẼ

Với mục đích truyền thụ cho các em nhỏ nam, nữ từ 8 tới 12 tuổi và theo sức các em. Ông André Barrois nghĩ ra một hoạt động: Một số dụng cụ thích hợp, một bóng riêng, một đất chơi nhỏ được sử dụng.

Bóng kiểu gà con: đường kính 0m68.

Một tập sách hướng dẫn và phim ảnh trình bày lối chơi.

Sau đây là vài hoạt động tả trong sách:

HÌNH VẼ

a. Tránh tấn công bằng chuyền bóng:

Cuộc tập được ấn định một phút và chơi trên khu đất 18m x 12m.

Dùng 2 gôn nhỏ, 3 em từ gôn này tới gôn kia, đồng thời chuyền bóng cho nhau. Các em bắt buộc phải ném được vào rổ sau khi đổi ngược hướng.

HÌNH VẼ

Bắt đầu tung cao bóng giữa 2 em. Bóng phải được cả 3 em đụng tay, trước khi ném vào rổ.

Sau 1 lần ném trượt, bắt đầu chơi lại sau đường kẻ chót av2 ném sau do 1 em khác ném.

b. tiếp xúc đập bóng:

Trên phần nửa sân chơi, tiếp xúc rất nhanh.

Trước tiên các em theo lộ trình về phía trái rồi đổi người theo lộ trình bên phải.

Bóng được nhặt nơi vòng tròn xuất phát giữa và sau lộ trình lại trả về đúng chỗ. Em chơi xong, vỗ tay bạn để tiếp tục chơi.

c. Tiếp sức 4 +2

Chơi trong 2 phút.

Gôn nhỏ, có đường bán nguyệt, có bán kính 2m được vẽ quanh gôn, 3 em chơi, theo đúng thứ tự, thay nhau trong 2 phút, ném bóng vào gôn.

Lần ném thứ nhất được thực hiện với hai chân đứng cố định ngoài vòng bán nguyệt và được 4 điểm (nếu trúng rổ).

Lần ném thứ hai, tiếp theo lần 1 và được ném từ nơi nhặt lại bóng: thực hiện bắt nuộc. Xong, quay về để em thứ hai chơi.

HÌNH VẼ

Thay đổi lối tiếp sức 4 +2

Thi cá nhân.

Lần ném thứ nhất, từ vị trí chọn: 4đ

Lần ném thứ 2, từ vị trí nhận lại bóng: 2đ (không kể lần ném thứ nhất trúng hay trật)

Điểm cộng 21 hoặc 31.

d. Vùng đất bắn:

Thi cá nhân.

HÌNH VẼ

Phải đạt 10 lần bóng qua rổ:

4 lần liên nhau ở vùng 4

3 lần liên nhau ở vùng 3;

2 lần liên nhau ở vùng 2;

và 1 lần ở vùng 1.

e. Hai mươi mốt:

Thi khéo tay, ném bóng vào rổ: thi cá nhân hoặc theo toán.

Lần lượt các em có 3 lần thử để được 1 lần trúng rổ.

]Lần ném thứ nhất ở một vị trí bất buộc. Ném trượt, em nhặt lại bóng và ném lại ở vị trí cũ.

Cuộc thi ấn định là 21 điểm

- Lần 1: 3đ

- Lần 2: 2đ

- Lần 3: 1đ.

f. Ba lần liên tiếp:

Thi đua khéo tay, cá nhân hoặc theo toán.

Từ một vị trí, ném trúng rổ 3 lần mới được 1đ. Số điểm ấn định cho mỗi ván (từ 3 tới 21 điểm).

Bắt đầu chơi bằng “2 lần liên tiếp”.

HÌNH VẼ

2. BÓNG RỔ VỚI GẬY (12 tới 16 tuổi)

Trò chơi bóng rổ đòi hỏi nhiều dụng cụ, nhưng cũng có nơi không có. Sau đây là 1 lời thay đổi, giúp các em chơi được trên khoảng đất không đượ85c sửa soạn.

HÌNH VẼ

Đất chơi, luật lệ gần giống như bóng rổ thường, nhưng rổ được thay bằng gậy, dài 1m20, đóng hờ vào đất.

Một vòng bán nguyệt, 5m đường bán kính là nơi đất trung lập mà không cầu thủ nào được xâm nhập.

3. GÔN DI ĐỘNG

Đây là trò chơi khác của trò trên giúp việc tập luyện chơi bóng rổ tốt, khi ta không có sẵn đúng tiêu chuẩn.

Kích thước đất chơi, luật lệ đều giống trò “bóng rổ với gậy” nêu trên.

Gôn là một em cùng phe với toán chơi (em đứng ở vị trí gôn đối lập) đứng ở giữa vòng bán nguyệt đường kính 3m.

HÌNH VẼ

Các bóng toán em ném, mà em bắt được coi như đã lọt rổ.

Gôn không được di chuyển khỏi vòng tròn đường kính 1m.

4. GÔN DI ĐỘNG ĐƯỢC GÁC (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 8 tới 10em, vợ áo màu khác nhau

Đất chơi: kích thước bằng 1 sân bóng rổ, 2 hành lang rộng 1m, song song với đường gôn.

Mỗi toán chỉ định một thủ môn đứng trong hành lang sau đường gôn của toán đối lập và 2 em gác ở hành lang thứ nhất.

Bằng cách áp dụng những luật lệ của bóng rổ (chuyền bóng đập bóng, bóng vượt ranh giới v.v...) mỗi toán cố đưa bóng, đấm ném cho thủ môn mình không bị 2 em gác chặn lấy bóng.

HÌNH VẼ

Nếu 2 em gác bắt được bóng, chuyền ngang cho người toán mình.

Một điểm một lần thủ môn bắt được.

5. Bóng đấm (12 TỚI 16 TUỔI)

Số người chơi: 2 toán từ 12 tới 15 em

Dụng cụ: 1 quả bóng chuyền

Đất chơi: phẳng hơi lồi lõm, dài 40m tới 60m, rộng 30m tới 40m, tùy theo tuổi các em, chia đôi bằng 1 đường giữa đất chơi, 2 cờ cách nhau 3m tới 4m.

HÌNH VẼ

Các toán phải được phân biệt rõ ràng (khăn quàng bịt đầu, áo khác màu)

Mục đích của mỗi toán là làm cho bóng qua gôn địch bằng cách dùng nắm đấm đập bóng. Ban đầu, bên nào rlay yhãm trúng thì có một em trao bóng.

Em nào nhặt được bóng trên đất, đứng lại, cụng chân, dùng nắm đấm đập bóng chuyền cho đồng đội hoặc thẳng vào gôn địch.

Em nào bắt được bóng đang khi bay hoặc sau khi nảy ở đất lên, được quyền tiến 3 bước trước khi đập.

Trong trường hợp trên, các đối thủ không được cản cũng như cướp lại em mới bắt được bóng.

Không được di chuyển khi có bóng (trừ 3 bước mà em nào đã bắt được bóng đang bay)

6. BÓNG VÀ LƯỚI (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 4 tới 11 em

Dụng cụ: 1 lưới như lưới bóng chuyền quần vợt, 2 gậy (hoặc 2 cây), 1 bóng chuyền.

Đất chơi: hình chữ nhật, dài 15m, rộng 7m50

Lưới được căng giữa đất chơi, phía trên cách mặt đất 1m50 (có thể thay lưới bằng thùng).

Mỗi phía, cách đường phân ranh giữa 1m ấn định một vùng trung lập.

Mục đích của mỗi toán là ném bóng lên trên lưới (hay thùng) để rơi vào đất toán đối lập ngoài vùng trung lập.

Các em đối lập, cố bắt bóng để ném trả qua lưới.

Một điểm được ghi cho toán trả bóng lại, rơi chạm trên đất đối phương.

Em trao bóng, đứng ngoài đường bẻ rộng, em có thể chuyền bóng cho đồng đội, để em này ném qua lưới hoặc em đánh bóng cũng có thể ném bóng sang đất đối phương.

Nếu chuyền trật và bóng rơi xuống đất, tấu đối lập được 1đ.

Sau mỗi điểm, đôi toán trao bóng và đổi vị trí như bóng chuyền (xem hình).

HÌNH VẼ

MỖI HIỆP ĐƯỢC CHƠI VỚI 30Đ

Không:

- Trao bóng bằng 2 tay
- Di chuyển với bóng.
- Đá bóng
- Trả bóng bằng nắm tay hay long bàn tay;
- Giữ bóng quá 3 giây.

Phạt: việc trao bóng được chuyền cho toán đối lập. Nếu trong lúc chơi hoặc trao bóng, bóng rơi ra ngoài đất chơi hay vào vùng trung lập, bóng chạm lưới bật lại hay qua phe đối lập bên dưới lưới, toán đối lập được 1đ.

Bóng chạm phía trên lưới qua đất đối phương là tốt.

6. BÓNG CHUYỀN (12 TỚI 16 TUỔI)

Trò chơi đồng đội này chỉ cần một khoảng đất nhỏ và một số dụng cụ đơn giản: 2 cột, 1 lưới, 1 bóng là đủ.

Có thể căng 1 sợi thừng giữa hai gốc cây, thay cho lưới.

Về mặt thể lực, nó không đòi hỏi những cố gắng quá độ; vì vậy, nó là một trò chơi mùa hè tốt.

Đất chơi: hình chữ nhật, dài 15m tới 22m, rộng 9 tới 11m.

Dụng cụ: một bóng tròn, chu vi 0m65, nặng khoảng 250g.

- Một lưới bề rộng 2m, dài đủ căng phòng chiều rộng đất chơi. Mép trên cách đất 2m40.
- Một toán: đúng nguyên tắc gồm 6 đôi thủ, nhưng số đấu thủ có thể thêm diện tích đất chơi lớn.
- Giao bóng: là bắt đầu chơi và được thực hiện như sau: em giao bóng, đứng sau đường đáy (bề rộng đất chơi) dùng nắm tay nắm cho sang đất đối phương. Em nào giao bóng cho tới khi trọng tài hô lớn “giao bóng hỏng”.
- Đổi vị trí: là sự di chuyển cầu thủ vừa giao bóng, được điểm và theo kim đồng hồ.

Em phía tay phải của hàng đầu, giao bóng, để 1 quãng trống: 2 em trong hàng đó, chuyển sang phải, em phía trái bằng 2, lên phía trái hàng 1.

HÌNH VẼ

Chơi: bóng được đấm theo bất cứ hướng nào, bằng 1 hoặc 2 tay, không được chạm đất hoặc qua dưới lưới. Bóng có thể được nhiều cầu thủ đấm trước lkhi vượt qua lưới nhưng không cầu thủ nào được đấm một lúc 2 lần.

Trong khi giao bóng, bóng chạm lưới, qua đất đôi phương vẫn được chơi tiếp. Bóng chạm lưới, bật lại khi chơi vẫn chơi tiếp.

Lỗi:

- Đập bóng 2 lần liên (bớt 1 của 2 thủ)
- Bắt bóng giữ trong tay
- Để bóng vượt qua lưới
- Chạm vào người lưới
- Đáng bóng ra ngoài đường giới hạn đất chơi.

Điểm:

Toán giao bóng được 1 điểm với bất cứ lỗi nào của toán đối lập.

Nếu lỗi thuộc toán giao bóng, toán mất quyền giao bóng.

Cuộc chơi được chơi trong 2 hiệp, mỗi hiệp 15đ.

7. THỦ CẦU (14 tới 16 tuổi)

Tro chơi thể lực nào, do trò bóng quân đội và bóng rổ mà ra, một môn thể thao đồng đội tốt nhất và giúp thực hiện những động tác tự nhiên: chạy, ném, bắt.

Chúng tôi đưa ra những luật lệ ấn định cho những toán đối thủ lành nghề. Với những đấu thủ nhỏ, phải bớt kích thước, vì thường đất chơi của một sân thủ cầu rộng như sân tíc cầu..

Đất chơi:

Ở chính giữa có một vòng giao bóng 9m đường bán kính và ở 2 đầu, có một vùng đất gôn. Muốn có một vùng đất gôn và nổi nhua bằng một đường thẳng ngắn.

HÌNH VẼ

Ranh đường việt vị được vẽ cách chiều rộng 16m50. mặt đất phạt được ngăn bởi 2 đường song song chiều dài, vẽ giữa 2 đường gôn và đường việt vị.

Bóng: bé và nhẹ hơn bóng túc cầu (0m60 vòng, nặng 400g tới 500g).

Gôn: cao 2m40, 2 cột cách nhau 7m30.

Toán: táon thông thường là 11 cầu thủ.

Giao bóng:

Ở trong vòng 9m, ngay giữa đất chơi.

Tiền đạo giữa giao bóng và cầm bóng, đứng trong vòng 9m, với 2 phụ tá, và giao bóng cho một đấu thủ cùng toán (trung phong hay tiếp ứng) và chỉ có thể giao lại khi ra khỏi vòng.

Ném và nhận bóng:

Một đấu thủ cầm bóng có thể cầm chạy 3 bước, nếu đứng yên, có thể giữ bóng trong 3 giây. Nhưng sau bước hoặc 3 giây bóng được ném xuống đất hay chuyền cho một cầu thủ khác. Không bao giờ được chơi bằng chân nhưng có thể nhặt bóng mình đã vứt xuống đất.

Đạp bóng: có thể dùng cả 2 tay, có thể đi hoặc chạy 3 bước rồi đạp trên đất, giữ bóng 3 giây và đạp bóng để đi.

Thái độ đối với đối thủ: có thể cản đối thủ phía trước mặt, thử cướp bóng bằng 1 tay và đập tay khi đối thủ có bóng.

Việt vị (xem hình)

Bóng phải vào đất việt vị, ngăn bởi một đường 16m50, trước đấu thủ, phải ném bóng về phía trước mặt trên đất hoặc chuyền trước mặt trên mặt đất hoặc chuyền cho đồng đội, đối thủ này cũng chỉ được qua đường việt vị sau bóng.

Đất gôn:

Đây là vùng tuyệt đối của thủ môn tấn công hoặc phòng vệ, được xâm nhập trừ thủ môn.

Khi bóng ở trong vùng này chỉ độc nhất thủ môn được cầm. Chỉ được đánh vào gôn bên ngoài vùng đất gôn.

Phạt góc:

Giống như túc cầu. Khi bóng chạm tay một cầu thủ phòng vệ trước khi ra khỏi đường gôn. Một đối thủ, đứng ở góc 2 đường cạnh và đường gôn hoặc chuyền cho đồng đội.

Phạt lỗi:

Phạt trong đất phạt phía trước gôn, trên vạch cách xa gôn 13m (xem hình).

Ba cầu thủ bị phạt có thể đứng trước gôn, giữa cầu thủ ném bóng và gôn.

HÌNH VẼ

Phạt trực tiếp:

Tại vị trí phạm lỗi theo trọng tài.

Khi vị trí phạt gần gôn, 3 cầu thủ toán bị phạt có thể đứng chắn giữa đối thủ ném bóng và gôn. Đối thủ ném bóng phạt, lùi lại 3 bước hoặc ném thẳng vào gôn hoặc về phía đồng đội.

Góc phạt:

Ở cự ly 6m gần gôn và đường 16m50. Bao giờ cũng trao cho toán tấn công và có thể dùng 1 hoặc 2 tay ném gôn.

Lỗi:

Phạt lỗi hoặc phạt trực tiếp, tấn công trái qui tắc, hung bạo. Phòng vệ vào đất gôn để bảo vệ gôn. Thủ môn chạm tay vào bóng được chuyển bởi 1 phòng vệ (không bao giờ được chuyển bóng cho thủ môn).

Phạt trực tiếp:

Cầm bóng chạy quá 3 bước hoặc cầm quá 3 giây. Dùng 2 tay đánh bóng đối thủ.

Viết vị:

Điểm phạt được ghi:

- khi bóng vào vùng đất gôn, ném bởi một phòng ngự, mà không được thủ môn chạm tay vào;
- Khi 1 phòng vệ vào đất gôn mà không phải để bảo vệ;

- Khi thủ môn trả bóng bằng chân (thủ môn tiến về phía mình, như khi cầm bóng chỉ có thể tung bằng tay thôi).
- Khi thủ môn ra khỏi đất gôn, để cho chơi lại;
- Khi thủ môn giữ bóng sau tiếng còi lệnh;
- Khi một phóng vệ lấy bóng trong đất gôn cho chơi lại.

Việc không tuân thủ luật việt vị và việc cắm vào đất là đa số lỗi phạm khi mới tập chơi.

8. THỦ CẦU 7 CẦU THỦ (12 tới 16 tuổi)

Thủ cầu là một trò chơi rất thích thú, nhưng lại đòi hỏi phẩm chất thể thao. Lối chơi với 7 em, giúp các em 12 tới 16 tuổi làm quen với trò này.

Nó đòi hỏi một diện tích nhỏ hơn và có thể chơi bất kỳ ở đâu.

Đất chơi: 30m 15m

Gôn: 3m60, cao 2m10

Diện tích đất gôn là 2 đường vòng cung 6m thay vì đường kính 11m.

HÌNH VẼ

Không có đường việt vị và vòng trao bóng. Toán cầu thủ gồm: 3 tiền đạo, 1 trung phong, 2 phòng vệ, 1 thủ môn.

Luật lệ: cũng giống như thủ cầu có 11 đấu thủ.

Giao bóng: tiền đạo giữa, đứng giữa bãi, chuyền bóng cho đồng đội bên. Toán đối lập đường cách vạch giữa sân chơi 3m.

Sau mỗi lần bóng lọt gôn, lại giao bóng ở giữa bãi.

Không:

a. Toán có bóng:

- Cầm bóng chạy quá 3 bước;
- Giữ bóng quá 3 giây trên tay hoặc ở dưới đất;
- Chạm bóng bằng phần dưới chân;
- Vi phạm đất gôn;
- Chạm vào bóng lần thứ 2, trước khi bóng chạm đất hoặc một đối thủ khác đã chạm bóng.

b. toán không có bóng:

- Vi phạm đất gôn;
- Dùng 2 tay đánh bóng của đối thủ;

Di chuyển: bằng cách đập bóng; có thể di chuyển 2, 3 bước với bóng trong tay; sau lần đi 3 bước thứ 2, phải chuyền bóng hay ném vào gôn.

Có thể cản động tác của đối thủ có bóng với điều kiện là đứng cách đối thủ 1m và lấy bóng bằng cách chặn bắt khi đối thủ chuyền cho nhau.

Thủ môn đứng trong đất gôn; có thể giữ bóng bằng cách dùng chân chặn bóng, đá hoặc dùng tay ném ra xa hay chuyền cho đồng đội.

Thủ môn không có quyền ra khỏi đất gôn với bóng hoặc nhặt bóng ngoài đất gôn.

Bóng chơi lại: được tung bằng 2 tay, phía trên đầu, chân cố định. Cuộc chơi diễn tiến trong 2 hiệp, mỗi hiệp 30 phút với 5 phút giải lao.

HÌNH VẼ

9. DÙNG TAY CHƠI KHÚC GÔN CẦU (12 TỚI 14 TUỔI)

Số người chơi: 20 tới 50 em

Đất chơi: 20m x 10

Toán và thành lập toán:

Mỗi nửa số cầu thủ của toán (phòng vệ), đứng ở đường bệ rộng đất chơi, nửa kia (tiền đạo) đứng rải rác trên đất chơi (xem hình vẽ).

Chơi: tiền đạo của mỗi toán, lấy tay đẩy banh, cố đẩy tên đất qua đường bệ rộng được bảo vệ của đối phương.

HÌNH VẼ

Luật chơi: bóng được đặt giữa bãi, 2 em ở 2 toán đập tay xuống đất 3 lần, rồi vỗ tay phải vào nhau trước khi đánh bóng qua đường gôn địch.

Các tiên đạo, dùng tay phải đẩy bóng, tay trái giắt vào thắt lưng, cố đẩy bóng qua đường gôn địch. Mỗi lần bóng qua đường gôn, dù váv phòng vệ sẵn sang dùng chân đá, mà thất bại, các phần nửa toán đổi vị trí cho nhau.

Lỗi: khi một cầu thủ đầu bóng ra khỏi đường cạnh, thì cầu thủ toán đối lập ném bóng ở vị trí bóng lọt ra ngoài đất chơi.

10.KHÚC CÔN CẦU HƯỚNG ĐẠO (12 tới 16 tuổi)

Đất chơi: hình chữ nhật 50m 30m, càng phẳng càng tốt. bề dài là đường xuất banh, bề rộng là đường gôn.

HÌNH VẼ

Vòng giao banh: giữa bãi, vẽ một vòng tròn bán kính 1m, dùng làm đất giao banh đầu mỗi ván.

Gôn: được hình thành bằng 2 cột , chon cách nhau 3m.

Đất gôn: là một bán nguyệt 2m đường kính, tâm ở giữa 2 cột gôn và đường gôn.

Gậy chơi: là những cành cây quanh, cứng (Thí dụ: ổi) chiều dài 0m97 và có góc vuông ở phần chót.

Banh: to cỡ banh quần vợt bằng da hoặc bằng cao su đặc.

Toán: gồm 7 cầu thủ: 3 tiền đạo, 1 trung phong, 2 hậu vệ, 1 thủ môn..

Mục đích: trò chơi là chỉ dùng gậy cong đánh banh qua gôn đối phương.

HÌNH VẼ

Thời hạn: 2 hiệp, mỗi hiệp 15ph với 5ph giải lao.

Mở đầu cuộc chơi:

Hai toán sắp hàng trên đường gôn, cầm cao gậy, phần cong lên trời. Với còi trọng tài, chạy tới vị trí mình.

Hai tiền đạo 2 toán, đứng trong vòng giao banh, có banh đặt sẵn. Mỗi em, quay mặt về gôn đối phương, cầm gậy, đặt phần cong trên đất, cách banh chừng 10phân.

Sau lần thứ 3 thì đập banh.

Phạt trực tiếp: khi bị phạt, các đối thủ phải rời xa vị trí phạm lỗi trên 10m.

Các lỗi bị phạt trực tiếp:

- đẩy banh bằng phương tiện khác gậy;
- Đẩy đối thủ hgoặc lấy gậy ngăn;
- Vào đất gôn;
- Giơ gậy quá tầm vai;
- Móc gậy.

Có thể dùng gậy mình móc gậy đối thủ, khi đối thủ có banh.

HÌNH VẼ

Chặn banh: có thể dùng chân chặn banh. Trong trường hợp này phải chặn đứng banh tại chỗ và chỉ được dùng gậy đánh banh thôi.

Banh ra ngoài:

Banh vượt khỏi đường ranh là việt vị. Đối thủ của em đánh banh ra khỏi đất chơi, đưa banh. Em đứng vị trí banh ra khỏi đất chơi và dùng tay lăn banh vào bãi (không làm nảy banh).

Thủ môn có thể chặn banh bằng mọi cách với điều kiện là ở trong đất gôn.

Và, em chỉ dùng gậy đánh banh đi.

11 BÓNG HUỚNG ĐẠO (12 tới 16 tuổi)

Số người chơi: 2 toán từ 7 tới 1 em.

Dụng cụ: bóng, khăn quang, cờ.

Đất chơi hình chữ nhật dài từ 30m tới 50m, rộng từ 15m tới 25m, theo sự tập dượt của các em. Đất được phân ranh kỹ. Ở phần đất mỗi phe, cờ được cắm làm gôn.

Các em mỗi phe, đứng trên đường gôn AB, A'B'; KHĂN QUANG GIẶT Ở THẮT LƯNG.

Hình vẽ

Trọng tài đứng ở giữa bãi với bóng, thổi còi, tung bóng lên trời và tránh xa khỏi vương các cầu thủ. Các cầu thủ đứng rải rác trên sân và chạy về phía bóng.

Luật chơi:

Đặt bóng xuống đất nơi gôn, giữa 2 cờ. Tất cả mọi lần bóng được ném vào gôn mà không đặt như trên thì được coi như ra khỏi lần ranh và được 1 đối thủ tung lại.

Bóng phải được bắt bằng tay hoặc chuyền nhau, giữa bao lâu cũng được. Nhưng khi em nào giữa bóng, em có thể bị bắt (nếu bị lột khăn quàng).

Trọng tài thổi còi, em bị bắt bị loại và em cướp được khăn, tung bóng chơi lại từ nơi em lột được khăn, chuyền cho đồng đội ở vị trí tốt nhất.

Khi bóng vượt khỏi vị trí đất chơi, một đối thủ tung bóng, chơi lại.

Lỗi: dùng chân đá bóng. Giật khăn đối thủ không có bóng.

Phạt: bóng được ném, chơi lại bởi toàn đội lập. Mọi thô bạo dẫu bị trọng tài mời ra khỏi sân.

Gôn: được tính khi bóng đã được đặt đúng cách. Sau mỗi gôn, theo lệnh trọng tài, các toán đứng lại trên đường gôn toán mình, như lúc đầu. những đối thủ bị đuổi khỏi sân, được vào chơi lại.

Và cuộc chơi tiếp tục.

11. BÓNG 2 PHI (12 TỚI 16 TUỔI)

Số người chơi: 20 tới 40 em, chia làm 2 toán.

Dụng cụ: bóng

Đất chơi: dài khoảng 60m, rộng 30m, mỗi đầu bãi có 2 gôn (gôn rộng 2m).

Bắt đầu chơi:

Mỗi phe tụ tập gần gôn, trọng tài đứng giữa banh, sau khi thổi còi, tung bóng cao thẳng trời. Các cầu thủ chạy tới cướp và chuyền cho nhau bằng chân hoặc tay, chạy tới gôn rồi đập, ném bóng qua (nhưng không qua tầm cao của thủ môn giờ tay lên trời).

Mỗi lần bóng vào gôn với điều kiện trên: được 1 điểm.

Lỗi: ngăn chân hoặc chạm đối thủ. Trọng tài bóng cách nơi lỗi 10m và phe bị ngăn chân được quyền trao bóng.

Bóng vượt hoặc quá cao:

Trọng tài ngưng cuộc chơi và đứng nơi bóng vượt ranh, vượt gôn. Các đối thủ đứng quanh trọng tài 6 bước. Trọng tài thổi còi và tung thẳng bóng lên cao.

12. CHẠM BÓNG. (12 TỚI 16 TUỔI).

Số người chơi : 2 toán từ 10 tới 20 em.

Dụng cụ: 1 bóng, 2 gôn (thùng căng giữa 2 cây hoặc 2 ghè).

Đất chơi: dài 30m tới 50m, rộng 10m tới 15m, chia làm 2 phần ở giữa bãi.

Các toán: (cho một nhóm 20 em): 1 thủ môn, 1 trung phong, 4 tiền đạo, 4 hậu vệ.

HÌNH VẼ

Cách chơi: ném bóng vào gôn mà không bị thủ môn chạm tới. Bóng sau khi lọt gôn, được đặt chơi lại giữa 4 trung phong. Khi một em phe A không có bóng, chạy nhanh tới gôn B, Em có thể chạy tới khi bị một em B vỗ vai, em phải chuyền ngay cho đồng đội.

Trò chơi ở chỗ chạy và chuyền bóng cho đồng đội.

Các tiền đạo phải đứng trong phần nửa đất tấn công, và hậu vệ phải ở phần nửa đất phòng vệ.

HÌNH VẼ

Trung phong có thể di chuyển khắp bãi. Khi 1 gôn bị lọt lưới, toán thắng được 1 điểm và trọng tài cho tiếp tục chơi ở giữa bãi.

Lỗi: Tiền đạo giữ bóng ; dùng chân đá bóng; ; phạm đất phòng vệ của toán mình hoặc hậu vệ phạm đất tiền đạo. Bóng được trao cho cầu thủ toán đối lập đứng gần nơi vi phạm đất.

14. NGĂN BÓNG (14 ỚI 16 TUỔI)

Trò chơi thể lực được biến dạng từ trò cgoii bóng bầu dục, rất dễ chơi, và chỉ có một số luật lệ đơn giản. Trò này chỉ được nhữnhg em đồng sức chơi để tránh một vài tai nạn do trò chơi này gây ra.

HÌNH VẼ

Toán: toán thông thường là 15 cầu thủ (8 tiền đạo, 2 trung phong, 4 hậu phong, 1 hậu vệ) có thể rút xuống 13 hoặc 11.

Mục tiêu: cố gắng thắng và bảo vệ môn mình.

Đất chơi: có thể có những kích thước của một sân chơi bóng bầu dục thường hoặc rút nhỏ theo sức của các em; thí dụ: 80m x 40m hay 60m x 30m. Đất chơi phải có đường gôn và đường vượt bóng (chiều dài) ở giữa bãi có đường giã.

Bóng: dùng bóng bầu dục là tốt nhất nhưng cũng có thể chơi với bóng túc cầu, bóng chuyên hoặc thủ cầu.

Luật chơi: trao bóng ở giữa sân bằng cách dùng chân đá.

Hôn đầu: chỉ có thể xảy ra trong đất chơi, do mỗi cầu thủ của mỗi toán đứng đối diện nhau. Bóng được trọng tài cho mỗi toán đầu thả. Mỗi đối thủ cố chuyên cho toán mình bên dưới giữa hai chân.

Có hôn đầu:

- a. sau mỗi lỗi lầm, tại vị trí phạm lỗi.
- b. sau mỗi lỗi lầm cách gôn 5m.

Vượt ranh:

- a. khi cầu thủ không mang bóng chạm vào đường vượt ranh; vượt qua ngoài đất chơi.
- b. Khi bóng hoặc cầu thủ mang bóng chạm đường ranh hoặc chạm trước khi ra khỏi ranh.

Tung và bắt bóng:

Một cầu thủ đón bóng phải bắt bóng và có thể cầm bóng trong tay hoặc nách chạy, em có thể đứng bất động, giữ bóng trong thời gian mà em cho cần thiết, nếu không bị đối thủ tấn công. Em có thể dùng chân chơi và nhặt bóng mà em đã ném hoặc phía sau.

Cử chỉ trước đối thủ:

Có thể cản đối thủ có bóng về phía trước mặt hay sau lưng, nắm dây lưng, cướp bóng 1 hoặc 2 tay, nhưng cấm tấn công đối thủ không bóng, hoặc dùng chân đá hoặc tay nắm, ngoèo đối phương.

Phạt các lỗi đó: ném trực tiếp từ vị trí phạm lỗi.

Việt vị:

Mỗi cầu thủ bị việt vị:

- a. Nếu, vào lúc trao bóng mà đứng phía trước đường giữa;
- b. Nếu, lúc hỗn đấu, em ở phía trước cầu thủ hỗn đấu, thuộc phe em;
- c. Nếu, em vào hỗn đấu phía đối lập;
- d. Nếu, em ở gần đối lập trong khi bóng còn trên bãi.

Phạt: ném trực tiếp bằng tay.

Đuổi khảo sân: sau 2 lần bị cảnh cáo vì chơi thô bạo.

Thời gian chơi 2 hiệp từ 15ph tới 20ph tùy theo sức và sự tập luyện của cầu thủ.

Y phục: kỹ lưỡng kiểm soát xem cầu thủ không có móc bằng kim khí có thể gây thương tích.

15. BÓNG BẮT TỬ (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 20 tới 40, chia làm 2 toán

Dụng cụ: 1 bóng túc cầu (tối thiểu dài 80m, rộng 50m)

Đất chơi được chia làm 2 đường trung tuyến. Cầu thủ mỗi toán đứng rải rác sau trung tuyến, không ai được vượt qua.

HÌNH VẼ

Rút thăm xem phe nào bắt đầu. Thí dụ: toán A.

Trọng tài đặt bóng giữa bãi, lùi vào đất phe B. Cầu thủ B vượt lên, hoặc trao cho đồng đội hoặc đá lại đất phe A. Điều cần thiết là phải chạm bóng khi bóng đang lăn.

Toán đối lập được 1 điểm nếu bóng rơi đất phe địch dừng lại.

17. TÚC CẦU VỚI CON KY (10 tới 14 tuổi)

Số người chơi: 2 toán 11 em

Dụng cụ: 2 ky lớn hay 6 khúc gỗ, 1 bóng túc cầu.

Đất chơi: 50m x 25m

HÌNH VẼ

Vẽ một đường tròn đường kính 5m gần đường gôn mỗi phe.

Ba khúc gỗ hoặc ky lớn đ85t tronbg mỗi vòng, khúc nọ cách khúc kia 1m.

Mục đích của mỗi phe là lật đổ 3 ky của mỗi toán đối lập.

Luật chơi như luật chơi túc cầu.

Không cầu thủ nào, trừ thủ môn, được vào vòng để lấy bóng ném ra ngoài.

Khi một ky bị lật đổ, trò được chơi lại ở giữa đất chơi.

MỤC LỤC

Lời nói đầu	01
PHẦN NHẤT	02
Trò chơi	
Yếu tố giáo dục trọng yếu	
CHƯƠNG I	03
CÁC LOẠI TRÒ CHƠI	
CHƯƠNG II	11
LỜI KHUYÊN	
NHỮNG NGƯỜI CÓ TRÁCH NHIỆM	
CHƯƠNG III	16
VAI TRÒ VÀ CÁCH SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NHỎ	
PHẦN HAI	20
TRONG NHÀ	

CHƯƠNG IV

TRÒ CHƠI QUAN SÁT

Trò chơi kim	22	Có gì bất bình thường	28
Khay di động	23	Người này là ai	
Cờ kim		Nhận biết	
Trò chơi kim thay đổi giờ	24	Bao thư	29
Màu sắc toán	25	Tìm con súc sắc	
Bạn có thấy không		Đấu súc sắc	30
Trò chơi MORGAN trong phòng		Chữ cấm	
Trò chơi kim với hình ảnh		Vẽ lại tranh	
Trò chơi kim được loại trừ	26	Vật giấu kín	31
Trò chơi kim náo nhiệt		Đôminô chữ	
Vị khách khứa	27	Nhìn nhanh	
Người ta đã thay đổi gì		Đồ vật có dấu	32
Sửa y phục		Ai nhúc nhích	
Khách lạ	33	Hình bóng	
Nhìn từ xa		Gậy bắt chéo hay để thẳng	36
Hình vuông		Nháy mắt	37
Trò thi	34	Tới chỗ tôi	
Đồng tiền		Thám tử	38
Bóng đen	35	Dấu mặt	

CHƯƠNG V

TRÒ CHƠI TRÍ NHỚ

Bồi bàn	41	Điện tín	
Những ngón tay	42	Bản tin	44
Bưu ảnh		Bạn kêu số nào?	
Bản tin từng chữ	43		

CHƯƠNG VI

KHÚU GIÁC – VỊ GIÁC – XÚC GIÁC

Khứu giác	46	Hoẵng xa bầy	51
Bịt mắt ngửi	47	Phút đáng ghi nhớ	52
Có gì trong bao?		Chó Sói	
Có gì trong chăn (mền)		Nhạc dẫn đường	53
Trò chơi kim theo tiếng động	48	Nhạc dẫn đường thành hàng	
Đoán đồ vật theo tiếng động		Nhạc dẫn đường chữ thập	54
Đồng hồ báo thức ở đầu	49	Nhạc dẫn đường vòng tròn	
Bạn ta làm gì?	50	Không tiếng động	

CHƯƠNG VII

Trò chơi luyện sự chú ý

Cái đó nhắc tôi	55	Chữ cấm	
Ngưng câu chuyện	56	Nguyên âm độc hại	58

Chính ông

Số 7 bất hạnh

Hộp 7 57

Theo vẫn

Các loài rau

Thợ săn và thỏ 59

Trời – Đất – Biển

Hai đối thủ

CHƯƠNG XI

TRÒ CHƠI NGHỈ XẢ HƠI

Bóng thổi 113

Chạy diêm tiếp sức 114

Chạy vượt chướng
ngại tưởng tượng 115

Chạy hộp quẹt tiếp sức 116

Vượt chướng ngại không nhìn

Cắm bả vào hộp 117

Bóng lông 118

CHƯƠNG XII

TRÒ CHƠI CẦN DỤNG CỤ

Chơi bóng trong phòng 120

Tránh nút chai 121

Ném vòng 122

Thả bóng qua lỗ lưới

Ném đĩa vào ô

Thổi bóng 123

PHẦN BA

Ở TỈNH

CHƯƠNG XII

Trò Morgan	126	Cảm xúc	
Trò chơi Morgan theo toán		Tượng	
Quầy hàng		Chạy kiểm kho tang	130
Trò Morgan theo bước HD		Điều tra phóng sự	
Chú ý	127	Thể thao theo trạm	131
Tên phố		Cuộc tìm kiếm nhà	
Gần, xa	128	bác học nguyên tử	132
Đời sống đất đỏ	129		

PHẦN BỐN

TRÊN ĐẤT CHƠI

CHƯƠNG XIV

TRÒ CHƠI CHÚ Ý

Trưởng nói	136	Tụ lại	
Động tác theo còi	137	Sờ gỗ	
Để bóng lại		Đuổi bắt ngờ	140
Làm thế này, làm thế kia	138	Xanh đỏ	
Xuống ao, lên bờ		Cây gậy thần	141
Đứng lên, ngồi xuống	139	Trống thần	142

CHƯƠNG XV

TRÒ CHƠI CHẠY ĐUA VÀ NHANH NHẸN

Mê lộ	143	Đua ngựa	
Cắm bắt	144	Bóng trong vòng	154
Phù thủy		Thỏ con và bò	
Phù thủy theo toán	145	Tiếp sức theo vòng	155
Cừu và người chẵn chiên		Chui qua hàng	
Tướng hóa đá	146	Chạy tiếp sức nổ bom	156
Cầu		Nhảy tiếp sức	
Thò và chó săn	147	Chạy khác biệt	157
Cái kho		Đánh quần sông	
Chuyên gậy	147	Ba chương ngại vật	158
Chạy đuổi kiểu Mỹ	149	Vượt rào	
Chạy gậy	150	Thi tiếp sức chuyên gậy	159
Chạy tiếp sức theo bước HĐ		Thi tiếp sức lăn chai	
Khan quàng trong vòng	151	Xâu nhỏ	
Đem khăn quàng về		Lối quẹo	161
Tìm mũ mình	152	Chạy tiếp sức hình trăm	162
Chạy cướp vung		Đường hầm	
Chạy theo số		Tiếp sức chặn chân	163
Chó và Sói	153	Con thoi	164
Con thoi thay đổi	165		

CHƯƠNG XVI

TRÒ CHƠI VỚI BÓNG

Ném bóng theo số	167	Tranh bóng	177
Chuyền bóng	168	Ba toán né bóng	178
Sờ bóng		Tốp bóng	180
Bóng trên không	169	Tốp bóng theo đoạn đường	181
Bóng ra khỏi hầm	170	Tiêu diệt	
Bóng vòng tròn		Cừu né bóng	182
Bóng nơi chân phải	171	Ẩn trú bóng	183
Bóng của ếch		Bóng chim ung	184
Chặn bóng	172	Bóng theo hành lang	185
Bóng đối nhau		Trại tàn lụi	186
Đối bóng theo vòng	173	Tránh bóng	189
Thi đua tung bóng theo hình chữ nhật		Bóng chai	190
Chuyền bóng theo tam giác	174	Bóng tù	191
Ba lần chuyền	175	Bóng vua	192
Tung rồi chạy	176		

CHƯƠNG XVII

TRÒ CHƠI DÙNG BÓNG

Bóng ném theo rẻ quạt	195	Guillaume Tell	201
Bóng ném theo hình vuông		Địch sống động	202
Bóng giữa vòng	196	Tàn sát	
Bóng trong vòng		Bị bao vây	203
Bóng hình chữ chi	197	Kẻ bị tàn nả	
Bóng đi chéo		Những kẻ giác đấu	204
Bóng tiếp sức ngồi và	198	Bắn thỏ	205
đứng			
Bóng tiếp sức nơi vòng tròn		Quần bóng	206
Mời bóng	199	lâu đài thỏ	207
Tung bóng gọi tên	200	Bóng nhỏ	206
Bóng đếm số		Ném hộp	209
Bóng vào hố	210	tranh đấu bằng bóng	213
Bóng chạm tường	212		

CHƯƠNG XVIII

TRO CHƠI DÙNG SỨC VÀ CHIẾN ĐẤU

Chiến đấu trên ngựa bằng thừng 216 kéo co vòng tròn

Tiếp sức với vật nặng 217 giúp tôi với 223

Kỵ sĩ có khăn quàng So tài với gậy

Rét tiền sử 218 Đấu gươm bằng gậy 224

Rét chạy tiếp sức 219 Hai phe

Người chẵn Gấu		Đấu đứng thẳng bằng	
Gậy tầm thuốc độc	220	Tháo khăn quàng	
Vòng độc	221	cứu Maoly	
Chiến xa đụng độ		Chiền đấu với khăn quàng	226
Đuôi rồng		Đấu đôi	227
Kéo co có khăn quàng		Cướp cờ trong đất ấn định	
Kéo thùng	222	Cuộc chiến đấu hào hung	228

CHƯƠNG XIX

THI THÊ DỤC

Thi lực sĩ theo trạm	230	Khéo léo	241
Ba mảnh ván	231	Tim phương hướng	242
Thăng bằng	232	Tháo vát	
Ném lát sô vào đích		Sức khỏe	
Ném lát sô vào hàng đích	233	Ném bóng tiếp sức	
Chơi cù bằng cung		Bằng lối ngã người ra sau	
Chơi cù bằng lao	234	Tự chủ	243
Dùng đá chơi cù		Lanh trí	
Lễ hội thể thao	240		

CHƯƠNG XX

TRÒ CHƠI LỚN VÀ THỂ DỤC

Cờ	246	Trại xanh	247
Bóng thư lãnh	248	Bóng đấm	271
Trò gậy lớn	250	Bóng và lưới	272
Trò gậy nhỏ	252	Bóng chuyên	274
Trò gậy lớn ở trại		Thủ cầu	
Bóng trúng gôn	255	Thủ cầu 7 cầu thủ	276
Bóng trúng gôn theo giờ	256	Dùng tay chơi khúc côn cầu	282
Bóng trúng gôn 10 lần	257	Khúc côn cầu HĐ	
Bóng trong đất chơi		Bóng HĐ	285
Bóng qua 2 gôn	259	Bóng 2 phe	286
Bóng rổ	260	Chạm bóng	287
Bóng rổ gà con	266	Ngăn bóng	288
Bóng rổ với gậy	269	Bóng bắt tử	290
Gôn di động	270	Gôn di động được gác	

