THIẾU NHI THÁNH THỂ VIỆT NAM

BĂNG REO
TRÒ CHƠI THÁNH KINH
TRÒ CHƠI SINH HOẠT



2019

TRÒ CHƠI SINH HOẠT

1 HÀN LÂM VIỆN 96
2 ĐẠI HỘI THANH NIÊN THẾ GIỚI 96
3 NGOẠI GIAO 97
4 ĐOÀN KẾT ĐỂ XÂY DỰNG 97
5 SẤP NGỬA 97
6 TÌM NHẠC TRƯỞNG 98
7 SỨ GIẢ 98
8 THỦ THÀNH 98
9 MÈO TRÈO CÂY CAU 99
10 THOÁT VÒNG CẤM 99
11 VƯỢT VÒNG VÂY 99
12 NGƯỜI THỢ SĂN, CHIM SẺ VÀ ONG 100
13 CHIẾC KHĂN BAY 100
14 BẮT CHUỘT CỐNG 100
15 CHÓ SÓI VÀ CỪU NON 101
16 TÌM BẠN MỚI 101
17 NGĂN BÓNG 101
18 SĂN THỎ 102
19 BẮT CẶP 102
20 NHỮNG PHO TƯỢNG 102
21 CHUYỂN BỆNH NHÂN 102
22 BẮN SÚNG THẦN CÔNG 103
23 MÌN NỔ CHẬM 103
24 VÒNG TRÒN NGHIÊNG NGẢ 103
25 VÒNG TRÒN MA QUÁI 104
26 CẢ NHÀ THƯƠNG NHAU 104
27 MÈO VÀ CHIM 104
28 SÓI - SÚNG - NGƯỜI 104
29 ĐẬP BÓNG 105
30 TIẾNG VỌNG 105
31 GẬY THẦN BAY 106
32 NGỰA TRỜI 106
33 ĐI GIẦY NHANH 106
34 VƯỢT SÓNG 107
35 GHÉP VẦN 107
36 NHẶT BÓNG 107
37 ĐĨA BAY 108
38 RẮN ĐUỔI NHAU 108
39 NHẢY RÀO 108
40 XE LỬA TỐC HÀNH 109
41 CUA BÒ NGƯỢC 109
42 QUÉT BANH 109
43 TÀI TỬ XIẾC 110
44 NHẢY KANGAROO 110
45 NGƯỜI CỤT ĐỘI NÓN 110
46 AI KHỎE NHẤT 111
47 GÀ ẤP TRỨNG 111
48 AO VỊT 111
49 NÉM BÓNG TIẾP SỨC 112
50 CỨU NGUY 112

TRÒ CHƠI SINH HOẠT



1- HÀN LÂM VIỆN

- ***Đội hình:*** Trong nhà
- ***Dụng cụ:*** Mỗi em 1 tờ giấy, 1 cây viết
- ***Luật chơi:***
  - Sau tiếng còi, trưởng hô 1 mẫu tự nào, tất cả các em viết những chữ nào có mẫu tự đó: (chữ có nghĩa)
  - Thí dụ: K: kéo, kim, khỉ...
  - Sau tiếng còi thứ hai các em phải ngừng viết ngay. Trưởng gọi em nào, em đó đọc lên các chữ mình đã viết. Khi nghe, em nào có những chữ trùng lắp thì phải gạch bỏ. Em nào còn nhiều chữ không bị gạch bỏ thì thắng cuộc.

2- ĐẠI HỘI THANH NIÊN THẾ GIỚI

- ***Đội hình:*** Trong nhà
- ***Luật chơi:***
  - Người điều khiển sẽ giới thiệu mình là trưởng ban tổ chức Đại Hội và giới thiệu từng thành phần tham dự.
  - Người điều khiển sẽ mời 1 em và giới thiệu: "Đây là thành viên nước..." Em đó sẽ phát biểu 1 câu chào mừng bằng tiếng của nước mình vừa được giới thiệu. Người điều khiển sẽ phiên dịch ra Tiếng Việt. Sau khi dịch, em đó sẽ cúi đầu chào mọi người. Người điều khiển chỉ tay bên phải hô: "Tùng", chỉ tay bên trái hô "cheng", đánh một hồi trống để tiễn khách. Tiếp tục giới thiệu đại biểu khác.

3- NGOẠI GIAO

- ***Đội hình:*** Chia thành từng nhóm nhỏ
- ***Luật chơi:***
  - Mỗi nhóm lấy tên 1 quốc gia: Anh, Pháp, Mỹ... đứng trong 1 vòng tròn. Một nhóm phá hoại đứng ở giữa.
  - Khi người điều khiển gọi: "Anh cần liên lạc với Mỹ". Hai nhóm Anh và Mỹ sẽ đổi chỗ cho nhau. Trong khi đó nhóm phá hoại sẽ tìm cách chiếm lãnh thổ. Nhóm nào mất lãnh thổ sẽ trở thành nhóm phá hoại. Nhóm phá hoại sẽ mang tên của nhóm bị chiếm chỗ. Tiếp tục cuộc chơi.

4- ĐOÀN KẾT ĐỂ XÂY DỰNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Dụng cụ:*** Kim gút, bìa cứng 10x10cm
- ***Luật chơi:***
  - Người điều khiển ghi số thứ tự vào các miếng bìa cứng (bằng tổng số các em chơi). Sau đó xóc lộn xộn và phát cho mỗi em một số. Các em tự gắn số lên tay áo bên trái của mình. Sau một hiệu còi, các em sẽ đi tìm và đứng bên trái của số bé kế tiếp (số 4 đứng bên trái của số 3) và tạo thành vòng tròn lớn.

5- SẤP NGỬA

- ***Đội hình:*** Chia 2 phe đều nhau
- ***Dụng cụ:*** Một đồng tiền xu có 2 mặt khác nhau ấn định là SẤP – NGỬA
- ***Luật chơi:***
  - Vẽ 2 vạch cách nhau 10m, ở giữa vẽ 1 vạch chung. Các em của 2 nhóm đứng đâu lưng nhau ở vạch chung. Bên chọn SẤP, bên chọn NGỬA. Người điều khiển tung đồng tiền lên trời, khi rơi xuống mặt sấp ở trên. Người điều khiển hô "SẤP", nhóm sấp nhanh chân chạy về vị trí của mình (qua vạch), nhóm NGỬA đuổi theo bắt bằng cách đập vào người. Nếu số người bị bắt bằng một nửa tổng số thì nhóm đó thua phải cõng nhóm thắng.

6- TÌM NHẠC TRƯỞNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Chọn 1 em ra ngoài. Bên trong vòng tròn chọn một người làm nhạc trưởng. Các em trong vòng phải bí mật quan sát và làm theo tất cả các cử điệu của nhạc trưởng. Người nhạc trưởng phải thường xuyên thay đổi cử điệu. Sau đó cho em đứng bên ngoài vào giữa vòng. Em này phải tìm cho ra ai là nhạc trưởng. Nếu chỉ đúng người bị chỉ sẽ ra thay. Nếu sau 3 lần chỉ sai thì bị phạt. Thay đổi người ra ngoài và nhạc trưởng.

7- SỨ GIẢ

- ***Đội hình:*** Chia 2 nhóm
- ***Luật chơi:***
  - Nhóm A cử sứ giả qua nhóm B. Nhóm B chọn ra một nhân vật nổi tiếng trên thế giới và thông báo tên nhân vật đó cho sứ giả. Sứ giả nhóm A về nước đứng cách nhóm 2m, không dùng lời, chỉ dùng cử điệu để diễn tả nhân vật đó Nhóm A phải đoán đúng tên sứ giả đó. Nếu sai phải cử sứ giả khác đi tiếp. Nếu đúng thì nhóm B cử sứ giả sang nhóm A. Trò chơi tiếp tục.

8- THỦ THÀNH

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Dụng cụ:*** 4 cột gỗ, 1 trái banh nhựa
- ***Luật chơi:***
  - Giữa vòng vẽ hình vuông cạnh 1m. Cắm 4 cột 4 góc. Các em khác đứng vòng tròn đường kính 10m. Chọn 1 em vào giữa để giữ thành. Trái banh được chuyền đến ai thì em đó ném sao cho đổ cây cột. Em giữ thành phải bắt bóng hoặc đẩy bóng ra ngoài để giữ cột. Nếu 3 cột bị đổ coi như thành bị sập. Nếu em giữ thành bắt được bóng thì em ném bóng bị loại ra ngoài.

9- MÈO TRÈO CÂY CAU

- ***Đội hình:*** Từ 5 -10 người, nơi nhiều cây hay cột
- ***Luật chơi:***
  - Quy định trước giới hạn chỗ chơi
  - Một người chọn làm mèo đứng giữa. Những người khác làm chuột. Mỗi con chuột phải đứng dựa vào một gốc cây hay cây cột. Mỗi lần mèo kêu "meo meo" thì các con chuột phải đổi chỗ cho nhau, trong khi đó mèo cố tìm cách bắt chuột bằng cách đập vào tay hay vai. Chuột nào bị bắt thì phải vào thay thế mèo.

10- THOÁT VÒNG CẤM

- ***Đội hình:*** Vòng tròn, từng cặp
- ***Luật chơi:***
  - Vạch trên đường vòng tròn lớn là nhiều vòng tròn nhỏ đánh số thứ tự 1; 2; 3... Số vòng nhỏ tùy thuộc vào số cặp chơi bớt 1. Mỗi cặp chơi đứng trong 1 vòng tròn nhỏ. 1 cặp chơi đứng giữa vòng. Người điều khiển gọi 2 hoặc 3 số thì các cặp trong các vòng tròn đó đổi chỗ cho nhau. Cặp đứng giữa thừa cơ chiếm chỗ. Cặp nào không có vòng tròn phải cò 1 vòng quanh vòng tròn lớn trước khi vào giữa.

11- VƯỢT VÒNG VÂY

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Các em cầm tay nhau thành hai vòng tròn đi ngược chiều nhau vừa đi vừa hát. Khi nghe hiệu còi, các bạn vòng trong cố tìm cách thoát ra ngoài. Trong khi đó các bạn vòng ngoài cố tìm cách ngăn cản nhưng không được làm cho vòng tròn bị đứt. Nếu đứt phải nối lại ngay. Sau 3 phút người điều khiển cho đổi vòng. Sau cùng một thời gian vòng nào có nhiều bạn thoát ra ngoài hơn là thắng.

12- NGƯỜI THỢ SĂN, CHIM SẺ VÀ ONG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn, chọn 3 người
- ***Cách chơi:***
  - Những người chơi nắm tay nhau thành 1 vòng tròn. Một người làm thợ săn, 1 người làm chim sẻ và 1 người làm con ong. Cả 3 đứng ngoài vòng tròn cách xa nhau. Khi nghe hiệu còi, người thợ săn đuổi bắt chim sẻ nhưng phải né tránh con ong. Chim sẻ tìm bắt con ong nhưng phải né thợ săn... Có thể chạy ngoài hay trong vòng tròn để rượt bắt nhưng phải chạy đúng đường. Khi một trong 3 người bị bắt bằng cách đập vào vai thì dừng. Các bạn khác vào thay và tiếp tục cuộc chơi.

13- CHIẾC KHĂN BAY

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Những người chơi ngồi thành vòng tròn, quỳ gối hay ngồi trên gót, hai tay đưa thẳng lên cao, lưng quay vào trong, mặt quay ra ngoài. Người điều khiển cầm 1 chiếc khăn chạy loanh quanh ngoài vòng tròn sao cho chiếc khăn bay chạm nhẹ vào những bàn tay giơ cao. Những người ngồi cố tóm cho đươc chiếc khăn đang bay. Ai tóm được thì ra thay cho người điều khiển.

14- BẮT CHUỘT CỐNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn, Ấu nhi
- ***Dụng cụ:*** Một chiếc khăn thắt thành con chuột hay một hòn đá
- ***Luật chơi:***
  - Người chơi ngồi thành vòng tròn, hai chân dựng thẳng hai đầu gối khít nhau tạo thành một đường hầm cho chuột chui qua. Khi có hiệu còi, những người chơi chuyền tay nhau cho chuột cống chui qua đường hầm. Trong khi đó

người ở giữa cố tìm cách bắt chuột bằng cách đập vào đầu gối người đang có chuột trong tay chưa kịp chuyền sang cho người kế bên. Người bị bắt phải ra thay. Nếu để rơi chuột cũng phải ra thay.

15- CHÓ SÓI VÀ CỪU NON

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Một bạn được cử ra ngoài làm sói, 1 hay 2 bạn đứng giữa vòng làm cừu non. Các bạn còn lại nắm tay nhau thành vòng tròn bảo vệ cừu. Chó sói tìm cách xông vào bắt cừu bằng cách chạm tay vào người cừu. Sau 2 phút không bắt được cừu thì đổi người khác làm sói.

16- TÌM BẠN MỚI

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Điểm số thành cặp. Người điều khiển đứng giữa ra hiệu lệnh cho các cặp làm: "quay vào nhau, nắm tay nhau....". Thình lình người điều khiển hô: "Tìm bạn mới" tức thì các cặp phải tách nhau ra đi tìm người khác. Người điều khiển cũng nhanh chân kết bạn mới. Ai lẻ bạn sẽ thay thế người điều khiển.

17- NGĂN BÓNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Người chơi đứng thành vòng tròn, hai chân dang rộng bằng vai, bàn chân người này chạm vào chân người kia. Người điều khiển đứng giữa vòng tay cầm quả bóng lớn loại nhẹ. Bất thình lình người điều khiển cúi xuống đẩy quả bóng lăn qua đôi chân của 1 bạn trong vòng. Người ấy phải cố gắng khép chân lại để ngăn bóng. Bạn nào để bóng lăn qua chân thì ra thay người điều khiển.

18- SĂN THỎ

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Một người thợ săn đứng giữa vòng. Thình lình người đó đưa tay chỉ vào ai, lập tức người đó phải biến thành thỏ, 2 tay đặt sau tai ve vẩy như tai thỏ. Hai người hai bên chỉ tay vào con thỏ như đang bắn súng. Người nào làm sai ra thay thế thợ săn.

19- BẮT CẶP

- ***Đội hình:*** 2 Vòng tròn
- ***Cách chơi:***
  - Theo hiệu còi của người điều khiển, hai vòng tròn (số người bằng nhau) đi ngược chiều nhau hát và làm động tác theo người điều khiển. Khi nghe 1 hiệu còi, 1 người vòng trong khoác tay với 1 người vòng ngoài. Người điều khiển cũng bắt cặp. Ai chậm chân lẻ bạn phải thay thế người điều khiển.

20- NHỮNG PHO TƯỢNG

- ***Đội hình:*** Hàng ngang
- ***Luật chơi:***
  - Kẻ 2 vạch A và B cách nhau khoảng 20 -30m. Nghe tiếng còi dài, mọi người ở vạch A tranh thủ tiến tới vạch B càng nhanh càng tốt. Khi nghe tiếng còi ngắn thì lập tức dừng lại dù trong bất kì tư thế nào. Ai nhúc nhích sẽ bị loại. Khi nghe hiệu còi dài lại tiếp tục di chuyển. Ai đến đích trước sẽ thắng cuộc.

21- CHUYỂN BỆNH NHÂN

- ***Đội hình:*** Hàng ngang
- ***Luật chơi:***
  - Tất cả mọi người đứng hàng ngang, cúi gập lưng. Trên lưng mỗi người để 1 cái mũ hay khăn quàng... tượng trưng

đang chuyển một bệnh nhân. Sau lệnh xuất phát, tất cả chay nhanh về đích cố giữ sao cho bệnh nhân vẫn còn trên lưng (không được dùng tay giữ). Ai về đích trước mà không phạm luật thì thắng cuộc.

22- BẮN SÚNG THẦN CÔNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn, cụm 3 người
- ***Luật chơi:***
  - Đứng vòng tròn theo cụm 3 người. Mỗi cụm là một khẩu súng thần công được đếm theo số thứ tự. Người điều khiển gọi bất kì khẩu súng nào: "Bùm 5" thì ở khẩu súng 5: người bên phải hô"cắc" người bên trái hô "bụp" và người ở giữa hô "bùm 3" - khẩu súng 3 phải tiếp tục. Khẩu nào hô sai hay chậm thì bị loại.

23- MÌN NỔ CHẬM

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Người điều khiển dùng 1 trái banh hay chiếc khăn làm quả mìn đã được định giờ nổ đưa đến tay một người trong vòng tròn. Mọi người kêu "xì...xì..." và người nhận quả mìn phải chuyển nhanh cho người bên cạnh. Khi nào người điều khiển phất tay, mọi người hô: "Đùng" thật to. Quả mìn đang nằm trong tay ai thì người đó bị loại.

24- VÒNG TRÒN NGHIÊNG NGẢ

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Đứng vòng tròn, đếm số 1; 2 ; 1 ; 2 ... Các bạn số lẻ nắm tay nhau vòng qua lưng người số chẵn và số chẵn cũng làm như vậy. Sau khi vòng tròn đan thật chặt, người điều khiển dùng tay rà thật lẹ trên đầu mọi người. Mọi người phải ngả đầu ra phía sau để tránh không bị đụng vào tay người điều khiển nhưng không được hạ thấp người hay khụy chân xuống.

25- VÒNG TRÒN MA QUÁI

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Đứng thành vòng tròn, nắm tay bắt chéo với hai người hai bên. Khi nghe hiệu còi, vòng tròn chuyển động theo hướng tay phải. Vừa đi mỗi người cố gắng vùng vẫy thoát khỏi tay 2 người hai bên. Ai là người còn lại sau cùng là thua cuộc. Đang di chuyển nếu nghe hiệu còi thì chuyển động ngược chiều.

26- CẢ NHÀ THƯƠNG NHAU

- ***Đội hình:*** Vòng tròn, nhóm 3 người
- ***Luật chơi:***
  - Đếm số 1 ; 2; 3: số 1 là bố, số 3 là mẹ, số 2 đứng giữa là con. Tất cả đi vòng tròn vừa đi vừa hát bài: "Cả nhà thương nhau" thình lình người điều khiển hô: "bố mẹ bế con" cả bố và mẹ phải bế con lên. Nhóm nào làm sai bị phạt.
  - Người điều khiển có thể hô: bố bế con dắt mẹ; bố cõng mẹ bế con..."

27- MÈO VÀ CHIM

- ***Đội hình:*** Chia số người: 1 phần làm chim, 2 phần làm mèo.
- ***Luật chơi:***
  - Các bạn làm chim 2 tay ép sát vai làm cánh, 2 chân chụm lại để nhảy, tránh các chú mèo di chuyển bằng 4 chân trên sân tìm bắt chim. Mèo bắt chim bằng cách vồ đôi chân chim. Chim nào bị bắt sẽ đổi vai cho mèo.

28- SÓI - SÚNG - NGƯỜI

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Sói sợ súng; súng thua người; người sợ sói

- Sói: 2 tay ngang tai, vẫy vẫy
- Súng: đưa 2 ngón tay phải chụm lại làm súng chỉ vào người đối diện hô "đùng"
- Người: đứng khoanh tay
- Người điều khiển đến trước mặt ai và làm động tác. Người đó phải làm động tác của phần hơn
- Td: Người điều khiển làm sói – người đó làm súng
  Người điều khiển làm súng – người đó làm người

29- ĐẠP BÓNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Dụng cụ:*** Mỗi người 1 bong bóng thổi căng
- ***Luật chơi:***
  - Mỗi người cột bong bóng thổi căng vào cổ chân trái của mình. Các em vừa đi vòng tròn vừa hát. Người điều khiển thổi 1 tiếng còi ngắn (.) các em đứng lại, cố gắng đạp cho nổ bóng của người khác đồng thời phải bảo vệ bóng của mình. Khi người điều khiển thổi 1 hồi còi dài vòng tròn tiếp tục di chuyển. Ai bị bể bóng sẽ bị loại ra ngoài. Ai còn bóng sau cùng sẽ thắng.

30- TIẾNG VỌNG

- ***Đội hình:*** Vòng tròn
- ***Luật chơi:***
  - Người điều khiển chỉ tay vào một người và nói một từ nào thì người đó phải đáp lại bằng một từ trái nghĩa (từ 1 tiếng phải đáp lại bằng từ 1 tiếng)
  - Thí dụ: Mưa – Nắng
    Xấu xí – Đẹp đẽ

TRÒ CHƠI ĐỒNG ĐỘI

31- GẬY THẦN BAY

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 gậy 1,2m và 2 quyển tập
- ***Luật chơi:***
  - Xếp hàng dọc theo từng đội
  - Sau hồi còi, em đứng đầu đưa 2 tay nâng gậy khỏi đầu, đặt 2 quyển tập ở hai đầu gậy sao cho không rớt, di chuyển đến mức đến rồi quay lại trao cho người thứ hai tiếp tục. Đội nào xong trước là thắng. Nếu rớt tập, phải quay lại điểm xuất phát đặt tập rồi mới đi tiếp.

32- NGỰA TRỜI

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, mỗi đội 3 người
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 muỗng cà phê, 1 trái chanh
- ***Luật chơi:***
  - Trong 3 người: 1 người đứng thẳng, người thứ hai vịn hai vai người thứ nhất và khom lưng làm ngựa. Người thứ ba ngồi trên ngựa chỉ được bám chân vào hông ngựa, miệng ngậm muỗng cà phê có đặt trái chanh. Sau còi lệnh mọi ngựa phải di chuyển đến đích (cách 5m). Ngựa nào phi nhanh đến đích trước mà không rớt chanh là thắng.

33- ĐI GIẦY NHANH

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Luật chơi:***
  - Đứng hàng dọc. Mức đích cách 5m và 1 vòng tròn đường kính 1m trên mức đích. Sau một hồi còi, em thứ nhất chạy lên đích, cởi giày để vào vòng tròn rồi chạy về đập vào vai em thứ hai rồi chạy ra đứng sau cùng. Em thứ hai cũng làm như thế. Sau khi em cuối cùng trở về thì em thứ nhất

bắt đầu chạy lên, tìm giày của mình chạy về đập vai người thứ hai. Đội nào xỏ giầy xong trước là thắng.

34- VƯỢT SÓNG

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Một sợi dây thừng chắc 5m
- ***Luật chơi:***
  - Các đội tập họp hàng dọc. Chọn ra 2 em cầm 2 đầu sợi dây gọi là sóng. Sóng căng từ đầu đội 1 đến đội cuối và đi từ trên xuống dưới. Sóng lên xuống, cao thấp tùy ý nhưng không cao quá 0,5m. Sóng dạt đến đâu, mọi người phải nhảy lên tránh sóng (nhảy qua sóng). Đến cuối hàng sóng đi ngược lại. Ai đụng vào dây bị loại. Đội nào còn nhiều người nhất là thắng.

35- GHÉP VẦN

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, mỗi nhóm 24-28 người
- ***Dụng cụ:*** Những mảnh bìa ghi 28 chữ cái Ă. Â...
- ***Luật chơi:***
  - Hai nhóm xếp hàng dọc, cách nhau 2m. trước mặt 2 đội khoảng 2m là vạch đích.
  - Người điều khiển hô tiếng "HƯƠNG" lập tức những em nào mang các chữ cái đó chạy thật nhanh lên đích để ghép thành chữ (từ phải sang trái). Đội nào ghép nhanh và đúng trước thì được 1 điểm. Đội nào được 5 điểm trước là thắng.

36- NHẶT BÓNG

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 trái bóng bàn và 1 muỗng canh
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc cách nhau 1m. Trước mặt mỗi đội khoảng 4-5m vẽ 1 vòng tròn nhỏ trong đó đặt 1 quả bóng và 1 muỗng canh. Nghe hiệu còi, người đứng đầu hàng

chạy lên cầm muỗng cố múc bóng vào muỗng. Nếu bóng chạy ra khỏi vòng phải dùng muỗng lùa bóng vào trong vòng để múc, không dùng tay chạm vào bóng. Khi bóng vào muỗng người đó cầm chạy về chỗ trao cho người thứ hai. Người này cầm muỗng chạy lên đổ bóng vào trong vòng tròn rồi về đập vai người thứ ba. Tiếp tục như thế. Đội nào xong trước là thắng.

37- ĐĨA BAY

- ***Đội hình:*** Hàng ngang, mỗi đội 1 người
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 3 tờ giấy tập
- ***Luật chơi:***
  - Tất cả những người chơi của các đội xếp hàng ngang tại mức xuất phát cầm 3 tờ giấy. Nghe lệnh xuất phát, tất cả khởi hành bằng cách đặt chân lên giấy mà đi. Chân không được chạm đất. Ai đến trước thì đội đó thắng.

38- RẮN ĐUỔI NHAU

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Luật chơi:***
  - Mỗi đội là 1 con rắn, người sau vòng 2 tay ôm lưng người trước. Người cuối cùng là đuôi rắn dắt 1 khăn sau lưng. Sau hiệu lệnh, các con rắn di chuyển không được đứt khúc. Đầu rắn này tìm cách bắt đuôi rắn khác bằng cách giật khăn ở đuôi rắn. Rắn mất đuôi sẽ bị loại. Nghe 1 hiệu còi thì đổi đuôi thành đầu và tiếp tục chơi.

39- NHẢY RÀO

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 gậy 1,2m
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc, đội trưởng đứng đầu, đội phó đứng cuối hàng cầm gậy. Nghe hiệu còi, đội phó cầm gậy chạy lên rồi cùng đội trưởng cầm 2 đầu gậy đặt nằm ngang

chạy lùi xuống cuối hàng. Ngang người nào, người đó phải nhảy lên không được đụng vào gậy. Người kế chót cùng đội trưởng chạy lên và tiếp tục. Đội nào xong trước là thắng.

40- XE LỬA TỐC HÀNH

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Cách 5m là mức đến. Sau lệnh xuất phát, em thứ nhất chạy lên chạm tay vào vạch đích rồi chạy lùi lại (không được quay đầu lại); Khi đến mức xuất phát em thứ hai sẽ ôm ngang lưng em thứ nhất chạy lên đích rồi quay lại ráp với em thứ ba... Đội nào ráp đủ toa tàu và xong trước là thắng.

41- CUA BÒ NGƯỢC

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát, tất cả ngồi xuống 2 tay chống ngược ra sau, mặt đưa ra trước. Sau lệnh khởi thành, tất cả các đội di chuyển đến đích cách đó 5m. Đi bằng 2 tay và hai chân. Ai ngồi bệt xuống đất là cua chết sẽ bị loại. Đội nào đến đích trước và còn nhiều cua sống là thắng...

42- QUÉT BANH

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 cây chổi và 1 quả banh
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m có để 1 quả banh. Nghe còi lệnh, người thứ nhất cầm cái chổi chạy lên đích quét trái banh về mức xuất phát trao chổi cho người thứ hai quét banh lên đích rồi cầm chổi về trao cho người thứ ba. Tiếp tục như thế cho đến người cuối cùng. Đội nào xong trước là thắng.

43- TÀI TỬ XIẾC

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 muỗng canh và 1 trái chanh
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m. Nghe còi lệnh, người thứ nhất cầm cái muỗng có quả chanh trên đó đi qua vạch đích rồi trở về trao cho người thứ hai. Tiếp tục như thế, nếu rớt chanh phải trở về mức xuất phát đặt chanh vào muỗng rồi mới đi. Đội nào xong trước là thắng.

44- NHẢY KANGAROO

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội chia hết cho 3
- ***Dụng cụ:*** Khăn hay dây để buộc chân
- ***Luật chơi:***
  - Mỗi đội xếp 2 hàng dọc, 2 em một cặp cột 1 chân vào nhau. Cách 5m là mức đến. Sau còi lệnh các chú Kangaroo đầu tiên của các đội nhảy 3 chân đến đích rồi quay về vỗ vai chú kangaroo tiếp theo. Đội nào xong trước là thắng.

45- NGƯỜI CỤT ĐỘI NÓN

- Đội hình: Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- Dụng cụ: Mỗi đội 1 cái ghế, 1 cái mũ
- Luật chơi:
- Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Cách vạch khởi hành 5m, trước mỗi đội đặt 1 cái ghế trên có một cái mũ đặt úp xuống. Nghe lệnh xuất phát, em đầu tiên chạy lên dùng miệng ngậm vành nón lật ngửa để tìm cách đội lên đầu (không được dùng tay). Sau đó đội nón đi vòng xuống cuối hàng vòng lên đặt nón trở lại ghế và úp xuống. Sau đó chạy về chạm tay người thứ hai. Tiếp tục như thế, đội nào xong trước là thắng.

46- AI KHỎE NHẤT

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 số bong bóng chưa thổi
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m có đặt một số bong bóng. Nghe còi lệnh, người thứ nhất chạy lên nhặt 1 cái bong bóng cố sức thổi sao cho bong bóng nổ rồi chạy về đập vào vai người thứ hai. Tiếp tục như thế, đội nào hoàn thành trước thì thắng.

47- GÀ ẤP TRỨNG

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi người 1 quả bong bóng thổi căng
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m. Mỗi người kẹp bong bóng đã thổi căng vào giữa 2 đầu gối. Khi có lệnh, người thứ nhất kẹp bóng nhảy tới đích thả bóng xuống rồi ngồi lên quả bóng và cố sức làm nổ bóng (không dùng tay) sau đó chạy về chạm vào người thứ hai, Tiếp tục như thế, đội nào xong trước là thắng.

48- AO VỊT

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 tờ giấy trắng, một số khúc len nhỏ
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m là ao vịt (tờ giấy) trong ao có nhiều con giun (khúc len nhỏ). Sau hiệu lệnh, người thứ nhất ngồi xổm, 2 tay sau lưng nhảy đến ao. Đến ao người đó quỳ trên 2 đầu gối dùng răng cắn 1 con giun (không dùng tay). Sau đó nhảy xổm về chỗ, kêu 3 tiếng "cạp! cạp! cạp!" người thứ hai tiếp tục. Đội nào xong trước là thắng.

49- NÉM BÓNG TIẾP SỨC

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 quả bóng
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Mức đích cách 5m. Nghe lệnh, người thứ nhất cầm bóng chạy tới đích, quay lại ném bóng cho người thứ hai rồi chạy về xếp cuối hàng. người thứ hai tiếp tục cho đến người cuối cùng. Đội nào xong trước thì thắng. Nếu không bắt được bóng thì phải ném lại.

50- CỨU NGUY

- ***Đội hình:*** Hàng dọc, số người mỗi đội bằng nhau
- ***Dụng cụ:*** Mỗi đội 1 sợi dây dài 8m
- ***Luật chơi:***
  - Các đội xếp hàng dọc tại vạch ngang xuất phát. Cách 5m là mức đích. Nghe lệnh, người thứ nhất cầm dây chạy lên đích quay lại quăng 1 đầu dây cho người thứ hai. Người thứ hai phải buộc một nút ghế đơn ngang bụng cho người thứ nhất kéo qua khỏi vạch đích. Tiếp tục người thứ hai quăng dây cho người thứ ba.
  - Đội nào xong trước là thắng.



"Anh em hãy vui lên!
Tôi nhắc lại anh em hãy vui lên trong Chúa!"
(Pl 4,4)