

110 TRÒ CHƠI NHỎ

1. CHIM, THÚ, CÁ

Người điều khiển đứng giữa vòng tròn, bất ngờ chỉ một người đứng trong vòng và nói “chim”, “thú”, hoặc “cá”. Người bị chỉ định phải lập tức nói tên con “chim”, con “thú”, hoặc con “cá”.

Chú ý: Người chỉ định không được lặp lại con “chim”, “thú”, hay “cá” đã được nói trước, hoặc ngập ngừng sẽ bị phạt.

2. KỂ CHUYỆN

Người điều khiển bắt đầu câu chuyện tùy ý (chuyện vui hoặc lồng mẩu chuyện đạo ...). Khi nghe người điều khiển nói đến tên mình, người có tên đó phải tiếp tục câu chuyện sao cho tình tiết không bị gián đoạn, cứ thế tiếp tục hết vòng.

Thí dụ: Người đầu tiên kể: (Sáng hôm ấy thời tiết thật dễ chịu, tôi bỗng nhiên thích đi dạo. Tôi vào nhà khoác vội chiếc áo len xanh có thêm vài đoá hồng ...) Người có tên Hồng phải tiếp tục câu chuyện và lập lại từ đầu “Sáng hôm ấy...”

3. BỎ KHĂN

Mọi người ngồi thành vòng tròn, một người tình nguyện cầm khăn đi quanh vòng tròn và bất chợt bỏ khăn sau lưng một người nào đó. Người được khăn lập tức rượt đuổi người bỏ khăn. Nếu người bỏ khăn có thể chiếm được chỗ người bị bỏ khăn mà không bị khăn đập trúng, người bị bỏ khăn phải cầm khăn tiếp tục trò chơi.

Chú ý: Khi người cầm khăn đi quanh vòng ngoài người ngồi trong vòng không được ngó ra sau, chỉ được bỏ hai tay ra sau mà thôi.

4. CHỮ CẤM

Một người được chọn (hoặc chỉ định) bước ra khỏi vòng tròn. Những người còn lại đồng ý với nhau một chữ cấm nào đó, thí dụ như chữ “không”, “có”, “vàng”, “xanh”, v.v... Khi người chỉ định bước vô vòng tròn, người trong vòng hỏi những câu hỏi, yêu cầu, hoặc tìm mọi cách để người đó nói ra chữ cấm.

Thí dụ: Người trong vòng hỏi: “Anh thích ăn bánh ngọt chứ?” v.v...

Một người trong vòng bí mật đếm số lần người bị chỉ định dùng chữ cấm. Trong khi đó người được chỉ định phải vừa trả lời vừa đoán chữ cấm đó là gì. Nếu đoán đúng, người khác sẽ được chọn ra khỏi vòng và cứ như thế mọi người thay phiên nhau. Kết quả người nào tổng số chữ cấm dùng ít nhất sẽ thắng cuộc.

5. HA HA HA

Người thứ nhất cười “Ha”, người kế “Ha Ha”, người kế nữa “Ha Ha Ha” tiếp tục như vậy cho đến người cuối cùng.

Chú ý: Mọi người phải nhìn thẳng mặt nhau, hễ ai cười, hoặc nói sai số “Ha” sẽ bị loại.

6. KHĂN CƯỜI

Người điều khiển đứng giữa vòng tròn tung khăn tay lên trời vừa cười, vừa làm bất cứ động tác nào đó. Những người trong vòng bắt đầu cười thỏa thích và làm theo động tác của người điều khiển. Khi khăn tay chạm đất tất cả mọi người phải đứng yên theo tư thế đã làm, không được nhúc nhích. Hễ ai cử động hoặc cười không thành tiếng sẽ bị loại khỏi trò chơi.

Chú ý: Người trong vòng chỉ được cười khi thấy khăn rời khỏi tay người điều khiển.

- Để lừa người chơi, người điều khiển có thể giả bộ tung khăn ra. Đôi lúc chọc cho người trong vòng tròn cười sau khi khăn đã chạm đất.

- Để tạo sự ngộ nghĩnh người điều khiển có thể cho phép người chơi làm bất cứ động tác nào khi cười.

7. TÌM KHO TÀNG

Một người tình nguyện bước ra khỏi vòng, trong khi những người khác chọn một người trong vòng làm “kho tàng”. Khi người tình nguyện bước vô vòng, người trong vòng vỗ tay để hướng dẫn; người tình nguyện bước càng gần “kho tàng” tiếng vỗ tay càng to, càng xa tiếng vỗ tay càng nhỏ.

Chú ý: Tiếng vỗ tay phải liên tục. Người tình nguyện có thể chỉ được 3 lần. Nếu sau ba lần người ấy đoán sai phải bước ra khỏi vòng, và trong vòng phải chọn người khác làm kho tàng.

8. CHUP KHĂN (HOẶC BÓNG)

Tập hợp thành vòng tròn. Một người đứng giữa vòng ném khăn (hoặc bóng) lên không trung đồng thời gọi tên của một trong những người chơi. Nếu người bị gọi tên để cho khăn (hoặc bóng) rơi xuống đất người ấy sẽ đứng ra tung khăn (hoặc bóng) để tiếp tục trò chơi.

9. CON MÈO ĐÁNG THƯƠNG

Một người trong vòng được chỉ định làm mèo. Con mèo bò đến người mình thích, quỳ gối, chắp hai tay, kêu meo meo và làm những động tác để chọc người ấy cười. Trong khi người ấy dùng tay xoa đầu con mèo ba lần và nói “Tội nghiệp chưa, tội quá hé, tội nghiệp con mèo...”

Chú ý: Người bị con mèo chọc cười phải trở thành con mèo và cứ thế tiếp tục trò chơi.

10. NHÀ ĐIÊU KHẮC

Người điều khiển được chọn làm người điêu khắc, khắc tất cả các người trong vòng tròn theo bất cứ hình thể nào (người được khắc không được cử động), sau khi khắc xong, nhà điêu khắc đi từng người và tìm mọi cách để chọc người đó cười hoặc cử động. Người đầu tiên làm sai (cười hoặc cử động) sẽ trở thành nhà điêu khắc.

Chú ý: Để trò chơi thêm vui nhà điêu khắc có thể cho biết hình tượng mình nặn.

Thí dụ: Thưa quý vị đây là con khỉ phi châu nè. À! Cái miệng nó chưa được nhọn, tôi phải sửa lại một chút nè v.v.

11. GIÀNH GIÀY

Tất cả những người tham gia trò chơi cởi giày để dồn đống một nơi nào đó và đi đến vạch kẻ cách đó 5 đến 10 m. Sau tiếng còi của người điều khiển tất cả chạy đến đống giày, tìm đôi giày của mình, mang xong chạy đến vạch bắt đầu. Ai về trước sẽ thắng.

12. CHIM BAY, CHUÔNG BAY

Vòng tròn đếm số (1, 2, 3) - (1, 2, 3)... cho đến hết vòng. Số 1 và 3 của mỗi nhóm làm chuông, số 2 làm chim. Người không thuộc nhóm nào đứng giữa vòng làm chim. Khi Người điều khiển hô “chim bay” tất cả “chim” trong vòng phải đổi chỗ, trong khi những người đứng giữa phải tìm cách kiếm lồng của mình. Khi người điều khiển hô “chim bay - lồng bay” tất cả “chim” và “lồng” phải đổi chỗ. Khi Người điều khiển hô “lồng bay” tất cả “lồng” phải đổi chỗ, “chim” có thể đứng yên hoặc đi tìm “lồng” của mình.

Chú ý: Những con chim trong ba lần trong cuộc chơi không tìm được lồng sẽ bị loại khỏi vòng chơi.

13. TÔI ĐANG LÀM GÌ?

Ba người được đưa ra khỏi vòng tròn. Khi đó tất cả những người còn lại chọn một hành động nào đó.

Thí dụ - rửa xe, chơi thể thao vv.... Một trong ba người được gọi trở vô và một người trong vòng tròn đại diện diễn tả hành động cho người ấy xem, người thứ nhất gọi người thứ hai vào lập lại tất cả động tác cho người ấy xem, người thứ hai lại gọi người thứ ba vô và cũng làm lại y hệt những động tác người thứ nhất diễn tả cho mình. Người thứ ba lúc đó có nhiệm vụ suy đoán đó là sự việc hoặc hành động gì. Nếu sai, người thứ hai đoán, nếu người thứ hai sai, người nhất đoán. Nếu tất cả đoán sai, vòng tròn nói cho họ biết sự việc hoặc hành động mình chọn.

Chú ý: Trò chơi này càng trở nên vui nhộn nếu những sự việc chọn có tính khôi hài.

14. MỈM CƯỜI

Chia vòng tròn thành hai nhóm đứng cách nhau đối diện khoảng 2-3m. Mỗi nhóm được quy định “ngửa” hoặc “sấp”. Người điều khiển dùng nón tung lên. Nếu nón “ngửa” nhóm “ngửa” cười trong khi nhóm khác nghiêm nét mặt và cố gắng làm sao không cười cho dù nhóm “ngửa” tìm đủ mọi cách trêu chọc, và ngược lại.

Chú ý: Nếu nhóm nào có người không làm đúng ba lần, nhóm ấy sẽ bị thua cuộc.

15. GÂY RỐI

Người điều khiển hướng dẫn như sau: tất cả đưa tay phải nắm tay trái, và dùng tay trái nắm mũi. Khi tất cả làm xong, người điều khiển bất ngờ hô “đổi tay”. Các bạn sẽ mục kích được những sự việc thật buồn cười khi đồng bạn cảm thấy lúng túng. Trò chơi này chỉ nên làm một hoặc hai lần thôi và người điều khiển không nên tập trước cho người chơi.

16. ĐÀU, BỤNG

Người điều khiển đi quanh vòng tròn, bất ngờ dừng lại trước người nào đó. Nếu người điều khiển lấy tay xoa bụng, người trong vòng phải xoa đầu và ngược lại nếu người điều khiển xoa đầu, người trong vòng phải xoa bụng. Khi người điều khiển chạy đến một người mà không làm gì cả, người ấy phải đứng yên. Ai làm sai sẽ bị loại.

Chú ý: Để làm trò chơi thêm thú vị, người điều khiển quy định động tác người chơi phải nhanh, đồng thời người điều khiển phải liên tục đổi động tác để người chơi rối bù lên.

17. NHẢY MŨI CỘNG ĐỒNG

Vòng tròn được chia thành ba nhóm. Nhóm thứ 1 “Hích sì”, nhóm 2 “Hắc sì”, nhóm 3 “Hóc sì”. Nếu người điều khiển chỉ nhóm nào, nhóm đó nhảy mũi theo tiếng của mình. Nếu người điều khiển hô “Mưa” nhóm bị chỉ nhảy mũi hai cái, “Gió” nhảy mũi ba cái, “Bão” nhảy mũi bốn cái, “Mưa-Gió-Bão” nhảy mũi một tràng.

Chú ý: Nếu người điều khiển không chỉ nhóm nào thì tất cả phải nhảy mũi cùng một lần.

18. DANH Y

Chia người chơi thành hai nhóm, đứng hoặc ngồi đối diện nhau. Từng nhóm thay phiên nhau đưa ra bệnh và cách chữa cho người điều khiển biết. Sau khi người đại diện của mỗi nhóm nói cho người điều khiển biết ý định của mình, người điều khiển liền thôi còi cho hai nhóm cùng nói một lần.

Thí dụ:

* Nhóm 1 (nhóm bệnh): con chó bị thương...

* Nhóm 2 (cách chữa): cho nó chết luôn...

Để cho dễ nhớ, mỗi nhóm chỉ được dùng 4 hoặc 5 chữ thôi. Khi chơi, nhóm chữa bệnh nào cho phương pháp đúng phù hợp với căn bệnh sẽ thắng cuộc. Để cho được công bình các nhóm nên luân phiên nhau để làm nhóm “Chữa Bệnh”.

19. ĐOÁN CHỮ

Chia người chơi thành 2 hoặc 3 nhóm, mỗi nhóm cỡ chừng 10 hoặc 12 người. Mỗi nhóm chọn một câu thành ngữ ngắn, hoặc một nhóm chữ có ý nghĩa từ 4 đến 5 (hoặc nhiều) chữ. Nhóm thứ nhất sau tiếng còi hoặc dấu hiệu của người điều khiển cùng nói một lần thành ngữ hoặc nhóm chữ mình đã chọn, trong khi các nhóm khác đoán thành ngữ hay nhóm chữ đó là gì. Mỗi nhóm chỉ đoán được 2 lần, nhóm nào đoán trước sẽ thắng. Lần lượt các nhóm thay phiên nhau.

20. CỌP, SÚNG, NGƯỜI

Chia vòng tròn thành hai nhóm, mỗi nhóm cử một người làm thủ lĩnh. Người thủ lĩnh phải họp nhóm mình bàn luận để tìm hành động chung cho mỗi nhóm. Trước khi bắt đầu trò chơi người điều khiển quy định động tác cho “Cọp”, “Súng”, “Người”.

Thí dụ:

- Cọp: Đưa cả hai tay ra theo kiểu vồ mỗi đồng thời nhe răng.
- Súng: Đưa thẳng một tay, một tay co lại bóp cò.
- Người: Đứng thẳng người v. v...

Khi các nhóm bàn luận xong, tất cả tập họp thành hai hàng (nhóm nào theo nhóm đó) đứng đối diện nhau. Sau tiếng còi hoặc dấu hiệu, tất cả mọi người trong nhóm phải đồng thời làm động tác của nhóm mình.

Quy định chơi: Súng thắng cọp, cọp thắng người, người thắng súng. Nếu cả hai làm cùng động tác thì huề.

Chú ý: Người điều khiển có thể chơi trò chơi tương tự bằng cách thay thế “cọp, súng, người” thành “đá, kéo, giấy” và chơi theo quy luật: Đá thắng kéo, kéo thắng giấy, giấy thắng đá. Đồng thời quy định lại động tác của từng vật.

21. NGƯỢC ĐỜI

Người điều khiển đứng giữa vòng và bắt người chạy đến một người nào đó đồng thời lấy tay chỉ vào bất cứ bộ phận nào trên thân thể của mình nhưng lại nói ra bộ phận khác.

Thí dụ: Người ấy chỉ vào lỗ mũi của mình nhưng đồng thời lại nói “Đây là con mắt của tôi nè”. Lúc đó người bị đối chất (người trong vòng) phải lập tức nói đến bộ phận người được chọn chỉ và đưa tay chỉ vào bộ phận người được chọn nói.

Chú ý: Muốn cho người chơi dễ nhớ, người điều khiển nên giải thích cho người chơi như sau:

- Người chơi nói những gì người được chọn chỉ, và chỉ những gì người được chọn nói.

Người điều khiển đứng giữa vòng tròn vừa nói vừa động tác cho mọi người làm theo. Nhưng có một điều là tất cả phải làm trái ngược những gì mà người điều khiển đang làm.

Thí dụ:

Người Điều Khiển: “Đưa chân trái ra” (Tất cả đưa chân phải ra)

“Bước tới trước một bước: (Tất cả bước ra sau 1 bước)

“Kéo tay trái người bên cạnh” (Tất cả kéo tay phải người bên cạnh) v.v...

22. TRAU DÒI TIẾNG VIỆT

Tất cả mọi người trong vòng tròn có thể ngồi hoặc đứng. Đầu tiên vỗ hai tay trên đùi, vỗ hai tay, xong vỗ đùi. Khi tiếng cuối cùng vừa xong, một người nào đó trong vòng nói ra hai chữ. Cả vòng lại vỗ hai tay trên đùi, vỗ 2 tay, vỗ trên đùi. Sau đó người kế bên cạnh người vừa nói xong lại nói 2 chữ khác, chữ đầu tiên của 2 chữ này phải bắt đầu mẫu tự cuối cùng của chữ cuối cùng của người trước.

Thí dụ:

Người thứ 1: Đẹp lắm - Người thứ 5: E lệ

Người thứ 2: Minh mẫn - Người thứ 6: Ê! Anh

Người thứ 3: Nuôi nấng - Người thứ 7: Hồi hộp

Người thứ 4: Gồ gề - Người thứ 8: Phở tái

Chú ý: Để cho người chơi có thời gian nghĩ nhanh chữ mình muốn nói nên tập trước động tác vỗ tay theo thứ tự:

1 Cái Vỗ (trên đùi) - 3 Cái Vỗ (trên đùi) - 2 Cái Vỗ (Tay không) – 4 Cái Vỗ (Tay Không) Chữ.

23. RÁP CHỮ

Chia vòng tròn thành 2 nhóm. Mỗi người trong nhóm mang một mẫu tự được viết trên giấy cứng (khổ giấy càng to càng tốt). Mỗi nhóm có cùng số lượng mẫu tự (24 hoặc 26) và nên chọn khác màu cho dễ phân biệt.

Người điều khiển cho 2 đội hướng mặt về đích (đích được chọn khoảng 5-10 mét hay hơn tùy Theo khổ chữ). Khi tất cả sẵn sàng, người điều khiển cho biết chữ phải lắp và thổi còi ra hiệu. Những người trong nhóm phải lắp lập tức chạy đến đích và nhanh chóng ghép chữ mà người điều khiển muốn, nhóm nào nhanh hơn sẽ thắng.

Thí dụ: Người điều khiển cần chữ: “Quen” những người mang mẫu tự Q, U, E, N phải chạy về đích nhanh chóng sắp chữ.

Chú ý: Để trò chơi vui nhộn thêm, trước khi mỗi đội bắt đầu lắp chữ, người điều khiển có thể nói “tôi cần, tôi cần”, tất cả mọi người đáp lại “cần gì, cần gì”, người điều khiển: “Tôi cần chữ HAY”. Khi nghe xong từng đội lập tức thi hành.

* Tùy theo số lượng người trong mỗi nhóm mà mẫu tự được chia ra (một người có thể mang 1, 2 hoặc 3 mẫu tự).

24. THÍCH NGƯỜI HÀNG XÓM

Người điều khiển cho vòng tròn đếm số, mỗi người phải nhớ số của mình, sau đó người điều khiển hỏi bất cứ người nào trong vòng “Cô (hoặc anh) có thích người hàng xóm không nào?” Nếu người ấy trả lời “Nhiều lắm” tất cả mọi người trong vòng phải đổi chỗ trong khi người điều khiển tìm một chỗ cho mình. Nếu người ấy trả lời “Tôi chẳng ưa (thích...) chút nào”. Người điều khiển phải hỏi lại: “Vậy cô (anh) thích ai?” người ấy có thể nói những số mà mình thích (thí dụ 1, 5, 7, 8) những người mang số 1, 5, 7, 8 phải lập tức đổi chỗ trong khi người điều khiển tìm cách kiếm một chỗ cho mình. Người mất chỗ phải tiếp tục trò chơi và đóng lại vai trò của người điều khiển.

Chú ý: Để trò chơi thêm vui, người điều khiển và người trả lời có thể thêm bớt hoặc kéo dài câu trả lời để làm cho vòng tròn hồi hộp.

Thí dụ: Người điều khiển: “Anh có thích cái cô áo đỏ đứng bên nó không hi?”

Người trả lời: “Xí, mặt dễ ghét ai mà ưa.”

Người điều khiển: “Vậy chứ anh thích ai nào?”

Người trả lời: “Tôi thích... Tôi thích 5, 6, 7, v.v...”

* Hoặc là:

Người điều khiển: “Anh có thích số 7 và 8 (hoặc chỉ tên) không?”

Người trả lời: “À à...” (Sự ngập ngừng làm cho 7, 8 cùng người điều khiển hồi hộp)

Người trả lời: “Thích” tất cả 7, 8 đôi chỗ. “Không” làm lại như ban đầu.

25. CHUYỀN CAM

Đây là trò chơi có tính thi đua. Người điều khiển chia người chơi thành 2 nhóm số lượng bằng nhau. Người đầu tiên của mỗi nhóm giữ trái cam sẵn sàng dưới cằm của mình. Sau khi được ra hiệu người thứ nhất chuyền trái cam cho người thứ hai, người thứ hai dùng cằm và cổ giữ lấy cam và chuyền cho người thứ ba, cứ thế cho đến hết. Nếu chẳng may trái cam bị rớt trên sàn, người chơi không được dùng tay nhưng phải dùng cổ và cằm để lượm lên.

Đội nào chuyền nhanh nhất sẽ thắng.

Chú ý: Trò chơi có thể được biến đổi bằng cách thay vì dùng cổ để chuyền cam, người chơi có thể dùng muống ngậm trong miệng để chuyền trứng.

26. NAM CHÂM

Người điều khiển giải thích đặc tính của nam châm, hai nam châm có cùng chiều (cực) thì đẩy nhau, khác chiều thì hút nhau. Người điều khiển và tất cả những người chơi làm nam châm.

Khi người điều khiển đưa hai tay lên trời mọi người bước ra sau một bước (đẩy nhau), khi đưa hai Tay ra trước bước vô một bước (hút nhau), khi đưa hai tay ngang vai mọi người ngồi xuống (từ trường bị nhiễu), đưa hai tay ngang hông (đứng lên).

Chú ý: Người điều khiển có thể đánh lừa bằng cách làm những động tác khác với những động tác đã quy định.

27. NHANH CHÂN

Chia cặp bằng cách đếm số 1-2, 1-2... Những người mang số 1 tạo thành vòng ngoài, mang số 2 tạo thành vòng trong. Người điều khiển bắt chung một bài hát, vòng trong và vòng ngoài đi ngược chiều nhau. Bất thần người điều khiển thổi còi chấm dứt bài hát, tất cả mọi người phải phân tán đi tìm người đã chia cặp với mình (1 và 2). Sau khi tìm ra xong lập tức ngồi xuống, cặp nào tìm chưa ra hoặc ngồi xuống sau cùng sẽ bị loại hoặc phạt.

28. TRONG, NGOÀI, XUNG QUANH

Người điều khiển kể một câu chuyện tùy ý, khi người chơi nghe người điều khiển nói chữ “Trong” liền đưa 2 tay ra phía trước, “ngoài” xoay mặt ra phía sau, “Quanh” xoay người một vòng.

Chú ý: Trò chơi linh động tùy thuộc sự khéo léo của người điều khiển (tinh tiết của câu chuyện).

- Để tạo sự khác biệt trò chơi này có thể biến thành “đứng, ngồi”. Khi nghe người điều khiển nói “đứng” tất cả hô “dậy” và đứng lên nếu đang ngồi, và ngược lại hô “xuống” và ngồi xuống nếu khi nghe người điều khiển nói “ngồi”.

29. ĐẤT, TRỜI, LỬA, NƯỚC

Người điều khiển đứng giữa vòng tròn cầm chiếc khăn hoặc tờ giấy đã được cuộn lại. Người điều khiển bất ngờ ném chiếc khăn (hoặc cuộn giấy) cho một người nào đó chụp và nói “Đất”, “Trời”, hoặc “Nước”. Người chụp khăn phải nói ngay tên con vật sống ở môi trường đó.

Thí dụ: Người điều khiển nói “Đất”, người chơi có thể trả lời “mèo, chuột, thỏ v.v...”.

* “Nước” trả lời: “Cá, mực, cá mập v.v...”

* Để tránh trường hợp quá dễ dàng cho người chơi, người điều khiển có thể đưa ra một số con vật quá thông dụng không được nói chẳng hạn như: mèo, chim, chuột, cá v.v...

* Khi người điều khiển hô “lửa”, tất cả mọi người phải đổi chỗ lẫn nhau.

Chú ý: Trò chơi này có thể dùng để thi đua giữa 2 đội với nhau. Người điều khiển cho 2 đội đứng sắp hàng ngay thẳng đối mặt nhau. Người đứng đầu của một đội ném chiếc khăn sang một người của đội khác, nếu người này không thể trả lời được, người ấy có thể đưa nó cho người đồng đội của mình. Nhưng câu trả

lời phải nằm gọn trong vòng 10 tiếng đếm (người điều khiển đếm).

30. CUA KEP

Tất cả mọi người xoè tay trái sang người bên cạnh, và đồng thời để ngón trỏ của tay phải lên bàn tay xoè của người đứng bên phải. Người điều khiển hô “cua, cua, cua, cua... KEP”, khi nghe tiếng KEP người chơi dùng bàn tay trái chụp ngón trỏ của người bên tay trái, đồng thời phải rút nhanh ngón tay trỏ của ngón tay phải ra khỏi tay trái của người đứng bên phải mình. Ai bị người khác chụp trúng tay sẽ bị loại.

Chú ý: Để đánh lừa người chơi, người điều khiển có thể nhấn mạnh chữ “CUA” khi hết câu thay vì “KEP”. Thí dụ: “Cua, cua ...CUA”.

31. GIÁC NGỘ

Nếu những người trong vòng tròn chưa biết tên nhau, người điều khiển cho đếm số và người chơi phải nhớ số của mình và số của những người bên cạnh (phải & trái). Người điều khiển giải thích “những người bị kêu số (hoặc tên)” là những người bạn sa đọa, làm lạc chúng ta phải có nhiệm vụ giúp đỡ, đưa người đó vào chánh đạo. Khi chơi người điều khiển có thể kể chuyện và bắt thần hô một trong những số người chơi.

Thí dụ: Người điều khiển hô (hoặc kể) : 3. Người mang số 3 phải lập tức chạy ra giữa vòng, lúc đó 2 người bên cạnh 2 và 4 phải nhanh chóng chạy theo kéo 2 tay lại hoặc đập nhẹ vào vai người số 3. Nếu người số 3 nhanh chân hơn 2 và 4 bị loại, 2 và 4 nhanh hơn thì 3 bị loại.

* Người điều khiển có thể quy định người nào bị 2 hoặc 3 lần vi phạm sẽ bị loại.

32. RA LÀM SAO?

Trò chơi có thể xoay hết vòng hoặc người điều khiển chỉ định một số người nào đó.

- Một trong người chơi nói “Bạn có biết gì không?”
- Vòng tròn: “Biết cái gì?”
- Người chơi có thể nói bất cứ cái gì mình muốn (nên khôì hài một chút) chẳng hạn như “Hôm qua người hàng xóm tui ổng chết”.
- Cả vòng tròn: “Chết ra làm sao?”
- Người chơi: “Ổng chết như thế này nè”. Nói xong làm bất cứ động tác gì mình thích (méo miệng v.v...).

- Cả vòng tròn phải làm theo y hệt động tác người này vừa nói và giữ nguyên động tác này cho đến khi đổi sang động tác khác.

Chú ý:

Trò chơi này càng trở nên vui nhộn khi người nói biết chọn những lời hoặc động tác khôi hài.

Thí dụ: - Con heo giựt kính phong.

- Con vịt ngủ v.v...

33. CHỤP KHĂN

Giữa vòng tròn dùng một cây cọc dài 1 m cắm xuống đất, trên đầu cọc vắt một chiếc khăn tay. Người điều khiển chia vòng tròn thành 2 nhóm bằng nhau, đồng thời đếm số từng người trong nhóm. Khi nghe người điều khiển hô một số nào đó, chẳng hạn như số 2, hai người mang số 2 của hai đội lập tức chạy ra giữa vòng tìm cách giựt chiếc khăn. Nếu đội nào có người chụp được chiếc khăn chạy về an toàn mà không bị người kia đập trúng, đội đó sẽ thắng.

Chú ý: Người điều khiển có thể làm ranh giới cho người chụp khăn bằng cách kẻ 1 vòng tròn quanh cọc.

* Hai đội có thể đứng sang 2 phía.

34. LÀM ĐÚNG

Người điều khiển nói “vịt bay” tất cả làm động tác bay; “chó sủa” tất cả sủa. Khi người điều khiển sủa, bò, bay, v.v... Hoặc làm bất cứ động tác nào của con vật được nói tên không thể làm được mà người chơi làm theo, người ấy sẽ bị loại.

Thí dụ: Người điều khiển nói: “Gà sủa ... gấu gấu gấu...” Nếu ai làm theo sẽ bị loại.

Chú ý: Người chơi chỉ làm theo những gì người điều khiển nói đúng mà thôi.

35. GIỎ TRÁI CÂY

Vòng tròn đếm số 1, 2, 3, 4; 1, 2, 3, 4... Cho đến hết vòng. Tất cả người số 1 là “cam”, số 2 là “chanh”, số 3 là “chuối”, số 4 là “quít”. Một người được chọn (người không mang số nào) đứng ra giữa vòng điều khiển trò chơi để tìm chỗ cho mình.

Thí dụ: Người được chọn hô “cam, quít, v.v...” những người cam quít phải lập tức đổi chỗ, trong khi đó người được chọn phải nhanh chân tìm chỗ cho mình. Nếu thành công người đó sẽ trở thành “cam”, “quít”, tùy thuộc vào chỗ anh ta mới vừa chiếm được là gì. (Nếu anh ta chiếm được chỗ của cam anh ta sẽ là cam). Nếu thất bại anh ta phải tiếp tục trò chơi.

Chú ý: Khi người được chọn hô “giỏ trái cây”, tất cả phải đổi chỗ.
- Người bị mất chỗ sẽ tiếp tục trò chơi.

36. NGƯỜI ĐƯA THƯ

Trò chơi này tương tự như “giỏ trái cây”. Khi chơi người trong vòng từng nhóm 4 người được chọn tên những thành phố thí dụ như “Hà Nội - Sài Gòn - Đà Nẵng - Mỹ Tho - v.v...”. Khi người điều khiển hô “Sài Gòn” những người “Sài Gòn” đổi chỗ. Khi hô “Thư Đặc biệt” tất cả đổi chỗ.

Chú ý: Để tạo vẻ khôi hài người đứng giữa làm người đưa thư có thể giả bộ như đang phát thư thật sự.

******Để đánh lừa người chơi, người điều khiển có thể đặt tên những thành phố có chữ đầu trùng hợp như: Hà Nội, Hà Nam Ninh, v.v... khi hô cố ý kéo dài Hà ... Nội v.v... làm người chơi hồi hộp.

* Người điều khiển có thể giả đồ chỉ vào một người nào đó và nói tên một thành phố không có trong trò chơi, chắc chắn người đó sẽ hồi hộp và ta sẽ có một con nham là đà.

37. GÁNH XIẾC

Trò chơi này nhằm mục đích huấn luyện người chơi tính linh hoạt, sự lanh trí. Người điều khiển đứng giữa vòng tròn đóng vai xướng ngôn viên trình trọng giới thiệu từng nhân vật cũng như tất cả con vật trong đoàn xiếc của mình (giọng càng khôi hài càng tốt).

Thí dụ như: “Kính thưa quý cô, Quý bà, Quý v.v... bây giờ tôi xin qới thiệu cùng tất cả quý vị lòng thứ nhất đó là con khỉ già Phi châu, con khỉ này được đưa sang Mỹ vài ngày vì thời tiết thay đổi bất thường nên bị gãi ngứa tùm lum... Bà con nên coi chừng kéo bị lây bệnh đó nghe...” Nói xong người điều khiển chỉ một người nào đó, khi bị chỉ người đó phải lập tức đi quanh vòng tròn làm dáng điệu

như người điều khiển diễn tả. Khi người đó diễn tả xong, người điều khiển giới thiệu người khác.

Chú ý:

-Trò chơi này càng thích thú nếu người điều khiển càng khôi hài khi dùng lời giới thiệu.

-Trước khi bắt đầu, người điều khiển nên giới thiệu sơ lược về đoàn xiếc của mình.

-Trước khi người bị chỉ diễn tả, mọi người nên cho một tràng vỗ tay để khuyến khích.

Những nhân vật tiêu biểu: Hề Sặt-lô, chú lùn xí xọn, v.v...

Những động vật tiêu biểu: Voi, cọp, khỉ, rắn bò, gà, chó, v.v.,,

38. NÓNG, LẠNH

Người điều khiển đứng giữa vòng tròn thành linh chỉ một người nào đó. Nếu người điều khiển hô “nóng” người bị chỉ đưa tay lên trán quệt mồ hôi (hoặc giả bộ quạt), hai người hai bên phải tránh xa ra, nếu người điều khiển hô “lạnh”, người bị chỉ làm động tác run trong khi hai người hai bên đứng sát vào người bị chỉ. Nếu người điều khiển hô những tiếng khác với “nóng” hoặc “lạnh” người chơi không làm gì cả.

39. CHÀO CU

Chia vòng tròn thành từng cặp bằng cách điểm số 1-2. Từng cặp nắm tay nhau chìa ra phía trước, một cặp được chọn ra đứng giữa vòng tròn. Cặp này nắm tay nhau đi vòng quanh theo chiều ngược kim đồng hồ và đụng vào tay bất cứ cặp nào trong vòng, rồi quay mặt và đi nhanh (đi theo kiểu chạy) theo chiều kim đồng hồ, trong khi cặp bị đụng cũng lập tức đi nhanh theo hướng ngược lại (ngược chiều kim đồng hồ). Khi hai cặp gặp nhau, lập tức cả hai cặp phải dừng lại, cúi đầu chào “chào các cụ”. Sau khi chào xong phải lập tức tiếp tục đi, cặp nào về chiếm được chỗ trống, cặp kia sẽ đứng ra vòng tròn tiếp tục trò chơi.

Chú ý: Những cặp qua hai lần mà không chiếm được chỗ sẽ bị loại.

40. PHÌ, PHÒ

Người chơi đếm số bắt đầu từ số 1, những người mang số 5, 15, 25, 35, ... 55 thay vì hô 5, 15, 25, 35, ... 55, đưa tay lên bịt mũi (hoặc làm loa trước miệng) và nói “phì”. Những người mang số chẵn 10, 20, 30,... 50, thay vì hô 10, 20, 30, ... 50 đưa hai tay lên tai và nói “phò”.

Chú ý:

- * Khi đến hết số 55, người chơi phải bắt đầu đếm lại số 1.
- * Khi người chơi đã thành thực người điều khiển nên quy định tất cả phải đếm nhanh.

41. BỮA ĂN CỦA NHÀ VUA

Người điều khiển đóng vai trò nhà vua, tất cả người chơi đóng vai trò người phục vụ. Nhà vua phải thông báo cùng mọi người là nhà vua không thích những món ăn bắt đầu bằng chữ nào đó, chẳng hạn như chữ T. Khi nhà vua chỉ ai người đó phải cung tay và nói nhanh ba món ăn (bất cứ món gì không bắt đầu bằng chữ T)

Thí dụ: Súp, hủ tiếu, bún bò Huế.
Không được nói: Thịt, tôm, tép ...

Chú ý:

- * Mỗi lần chơi nhà vua phải đổi chữ cấm.
- * Để mở rộng trò chơi người phục vụ có thể nói món uống chen lẫn với món ăn, hoặc khi ăn xong nhà vua đòi hỏi món uống.
- * Để gây cho người chơi một ấn tượng nhà vua có thể lồng vào trò chơi những lời mang tính tôn giáo.

Thí dụ: “Trước đây trăm đã gây qua nhiều tội lỗi cũng may nhờ gặp duyên lành nên đã quy y bởi vậy hễ thấy thịt là trăm ăn không vô được bỏ vậy trăm cấm các khanh dâng món ăn nào có chữ T v.v...”

- * Trò chơi này cũng có thể biến đổi thành trò chơi tương tự, hôm nay là ngày mồng một nên nhà vua ăn chay. Khi bị gọi người đó phải dâng một món chay, nếu ai dâng đồ mặn kể như vi phạm trò chơi.

42. TÌM NHẠC TRƯỞNG

Một người trong vòng tròn được chỉ định (hoặc tự giác) bước ra khỏi vòng. Người điều khiển chọn một người khác trong vòng làm “Nhạc Trưởng”. Sau đó bắt bài hát và người được chỉ định bước ra vòng bây giờ trở vào để tìm “Nhạc Trưởng”. Trong lúc hát mọi người cần để ý hành động của “Nhạc Trưởng”. Nếu người ấy làm gì cả vòng tròn phải làm theo.

Chú ý: Tùy theo số người chơi, số lần mà người đi tìm “nhạc trưởng” chỉ định có thể 2 hoặc 3 lần.

43. PHẬT BẢO

Khi người điều khiển trò chơi nói một câu nào đó mà trong câu có hai tiếng “Phật bảo” tất cả vòng tròn làm theo hành động của câu nói đã yêu cầu. Nếu trong câu nói đó không có chữ “Phật bảo” mà ai trong vòng làm theo kể như vi phạm trò chơi.

Thí dụ: Người điều khiển nói: “Đưa chân xuống”. Ai đưa chân xuống sẽ bị loại.

44. THI HÁT

Chia vòng tròn thành 2 hoặc 3 nhóm. Người điều khiển chỉ nhóm nào, nhóm đó phải bắt một bài hát mà trước đây chưa có nhóm nào hát cả. Nhóm nào bắt chậm, không bắt hát được, hay bắt bài hát trùng hợp, nhóm đó kể như bị thua một điểm.

45. THỤT, THÒ

Khi người điều khiển hô “thò” tất cả vòng tròn đưa tay ra, khi hô “thụt” tất cả thụt tay vào.

Chú ý: Người điều khiển làm những động tác ngược lại với lời nói của mình để đánh lừa người chơi. Khi mọi người chơi khá có thể thêm thụt thò, thò thò, thụt thụt, thò thụt thò , v.v... một lần.

46. GỌI TÊN

Trò chơi này có 4 nhịp:

1. Vỗ 2 tay vào đùi.
2. Vỗ tay.
3. Búng tay phải một cái.
4. Búng tay trái một cái.

Người điều khiển nên tập cho người chơi thuần những động tác trước. Khi chơi tất cả làm như sau:

* Vỗ 2 tay vào đùi và nói “1”

* Vỗ 2 tay và nói “2”

* Đến nhịp 3 người điều khiển nói tên mình trong khi tất cả mọi người còn lại chỉ

búng tay phải.

* Người điều khiển đến nhịp 4 kêu tên một người nào đó trong vòng và người này sẽ làm y hết lại từ đầu.

Thí dụ: Người điều khiển mang tên B anh ta sẽ làm như sau: “1” (vỗ 2 tay vào đùi), “2” (vỗ 2 tay), “B gọi C”. Người tên C, “1, 2, C gọi D”. Người tên D, “1, 2, D gọi E”. v.v...

Chú ý:

Nếu ai bị gọi tên mà không nói được tên người khác hoặc làm không đúng nhịp thì xem như phạm luật chơi.

47. HỌC NGHỀ

Chia vòng tròn thành 2 hoặc 3 đội (có thể 4-5 tùy theo số lượng người chơi). Mỗi đội cử đại diện của mình nói nghề mà đội mình sẽ làm cho người điều khiển biết. Sau đó mỗi đội sẽ cho người biểu diễn nghề nghiệp mà đội mình đã chọn cho đội khác biết. Các đội khác phải suy đoán là nghề nghiệp mà người đang biểu diễn là gì. Đội nào nói được sẽ thắng được 1 điểm. Trong trường hợp chỉ có 2 đội tham gia người điều khiển phải quy định thời gian suy đoán.

Chú ý: Đội nào càng nghĩ ra nghề càng khó, càng có cơ hội thắng cuộc.

48. BẮN TÀU

Cho vòng tròn đếm số 1,2,3; 1,2,3 để chia ra nhóm 3 người. Theo thứ tự các nhóm lần lượt được đặt tên “Tàu 1, tàu 2, tàu 3 ...”.

Sau đó người điều khiển chỉ định một con tàu khai hỏa trước, chẳng hạn như “tàu 8”. Người số 2 của tàu 8 sẽ nắm tay người thứ 1 đưa ra, người thứ 1 hô “Tà Rách” sau đó người thứ 2 hô tiếp “Tách” và sau cùng nắm tay người thứ 3 đưa ra, người thứ 3 phải bắn một tàu mình thích chẳng hạn như tàu 6, “Đùng 6”. Tàu bị bắn tiếp tục tương tự như tàu 8 đã làm.

Chú ý: Khi bị bắn mà nhân viên trên tàu nào chậm chạp phản công, hoặc hô không có thứ tự 1,2,3, hoặc bắn tàu đã bị chìm rồi mà mình không chú ý thì coi như bị bắn chìm.

* Trò chơi này có thể biến đổi bằng cách thay vì đặt tên tàu bằng số, 4 người điều khiển có thể cho mỗi nhóm đặt tên của nhóm mình với những thói hư, tật xấu ở đời

mà người chơi phải cần vút bỏ đi. Thí dụ như: Tham lam, bòn xén, keo kiệt, cờ bạc v.v. .. Và thay vì hô “Tà rách”, Tách “, “Đùng 2 (3, 4, 5, 8.)”, người chơi có thể hô “Từ nay”, “Xin Chừa”, “Bòn Xén (keo kiệt, cờ bạc v.v.)”

49. TÔI CẦN

Chia vòng tròn thành 2 hoặc 3 nhóm.

Người điều khiển hô “Tôi cần, tôi cần”, tất cả mọi người phải hỏi (hô lớn) “Cần gì, cần gì”. Người điều khiển lúc đó hô tiếp những gì mình muốn các nhóm phải tìm, thí dụ như “Tôi cần 2 cây viết”. Khi nghe nói xong các nhóm lập tức tìm 2 cây viết, nhóm nào tìm được 2 cây viết trước tiên trình diện người điều khiển kể như thắng 1 điểm.

Chú ý: Người điều khiển cần ấn định số điểm thắng để tạo cho vòng tròn có khí thế hơn.

50. LÀM MƯA

Dùng tay vỗ để làm mưa, khi người điều khiển giơ tay lên cao mọi người vỗ tay lớn và khi hạ xuống thấp tất cả làm theo và vỗ tay nhỏ lại. Khi người điều khiển đưa tay qua lại mọi người hô “ào ào” để làm gió thổi; khi đấm tay ra phía trước tất cả hô “đùng, đùng...”, để làm sấm nổ; khi người điều khiển xoay tròn tất cả xoay theo và hô “ú..ú.. ú..” để làm cuồng phong; khi người điều khiển hô “A”, tất cả mọi người phải nhảy lên hét lớn “Về nhà”.

51. LÒNG CHIM

Cho vòng tròn đếm số 1, 2, 3 để chia thành nhóm 3 người. Khi chơi số 1 và 2 chụm tay lại đưa cao lên làm bầy, số 3 đứng ngoài làm chim. Khi nghe người điều khiển thổi còi, vòng tròn bắt bài hát và tất cả các chú chim phải lần lượt chui ngang qua cái lồng.

Khi nghe người điều khiển thổi còi lần thứ hai, các chú chim phải lập tức chui ra khỏi lồng trong khi cái bầy ụp xuống bắt chim. Chú chim nào không may bị kẹt trong bầy 2 (hoặc 3 lần) kể như bị loại.

52. KẾT ĐOÀN

Người điều khiển hô “kết đoàn, kết đoàn”. Người chơi hỏi lại kết mấy, kết mấy”. Nêu người điều khiển hô kết 3 (4, 2, 5 v.v...) mọi người phải chạy lại kết với

nhau cứ 3 (4, 2, 5 v.v...) người một nhóm. Ai chậm chân bị lẻ ra sẽ thay thế người điều khiển tiếp tục trò chơi.

53. ĐỐT PHÁO

Người điều khiển đưa còi ra làm viên pháo và dùng ngón trỏ của tay khác làm nhang. Khi người điều khiển đưa ngón tay ra vòng vòng tất cả hô “Xi...” kéo dài để làm ngòi cháy chậm. Khi nào thấy người điều khiển đung ngón tay vào còi thì hô “Đùng” thật to để làm tiếng pháo nổ.

Chú ý:

- Mọi người cần chú ý xem cây nhang có châm trúng trái pháo không, nếu trúng thì nổ “Đùng”, nếu không trúng thì “xi” lớn lên ý nói pháo bị hư.
- Người điều khiển châm trật trái pháo mà ai nổ đùng là xem như phạm luật.

54. DẤU CÒI

Người điều khiển mời một bạn đang sinh hoạt ra giữa vòng tròn và yêu cầu vòng tròn khép sát lại vai kề vai và tất cả bỏ tay ra sau lưng.

Người điều khiển trao còi cho một người trong vòng và chiếc còi sẽ được chuyển đi vòng tròn sau lưng mọi người (có thể chuyển sang trái hoặc phải). Người điều khiển mời người được mời ra lúc trước vô lại giữa vòng tròn và cố gắng xem xét để tìm ra người nào trong vòng đang giữ còi. Nếu chỉ đúng người giữ còi, người này sẽ thay thế để tiếp tục trò chơi.

Chú ý: Nếu vòng tròn rộng quá, người điều khiển có thể chọn 3 người ra để tìm. Nếu một người bị chỉ đúng, hai người hai bên của người đó sẽ cùng với người bị chỉ tiếp tục trò chơi.

55. NGƯỜI CÙNG NGƯỜI

Cho vòng tròn đếm số 1-2, 1-2 để chia cặp, người còn dư (không có cặp) đứng ra giữa vòng. Người điều khiển vỗ tay 2 cái, búng tay phải, búng tay trái và nói bất cứ động tác nào sao cho cả hai người trong mỗi nhóm có thể cùng làm với nhau, chẳng hạn như : “tay cùng tay” người số 1 và số 2 nắm tay nhau, hoặc “ngón chân cùng ngón chân”, “đầu cùng đầu”, “trán cùng trán”, “mũi cùng mũi v.v...”. Bất ngờ người điều khiển hô “người cùng người”. Tất cả đổi chỗ để tìm người đi đôi với mình, người không tìm được phe sẽ đứng giữa tiếp tục trò chơi.

- Trò chơi này thích hợp hơn và vui hơn nếu chơi riêng toàn nam, hoặc nữ.

56. NHỮNG GƯƠNG MẶT BUỒN CƯỜI

Cách Chơi:

Chia vòng tròn thành 2 đội, mỗi đội cử người đại diện cho đội mình. Khi người điều khiển thổi còi hiệu tất cả các đội trưởng của 2 đội phải lập tức vỗ vai người kế sau lưng mình (người này đang xoay lưng cùng với những người khác về phía đội trưởng) và làm những động tác trên khuôn mặt đồng thời diễn tả tay chân tùy ý. Người được vỗ vai lập tức vỗ vai người đứng trước mình và làm những động tác giống như người đội trưởng. Người này tiếp tục làm y hệt cho đến hết người trong đội. Xong đâu đó 2 người cuối cùng của 2 đội lên trình bày cùng một lần. Đội nào có động tác và khuôn mặt vui nhất sẽ được thắng.

Chú ý:

Thay vì chia đội để thi đua, trò chơi có thể dùng để chơi chung trong vòng tròn. Người đầu tiên bắt đầu trò chơi bằng cách diễn tả một gương mặt thật buồn cười. Sau khi để mọi người thấy rõ và cười vui trên khuôn mặt của mình, người này quay sang người bên cạnh (trái hoặc phải). Người kế tiếp sau giây phút cười thỏa thích, cẩn thận bắt chước y hệt khuôn mặt mà người đầu tiên đã làm cho mình và diễn tả cho người kế tiếp nữa. Cứ như thế lần lượt từng người một trong vòng tròn đều có dịp diễn tả động tác này. Nếu vòng tròn quá lớn người điều khiển có thể chấm dứt một động tác nữa chừng và chỉ người khác để làm sang động tác thứ hai.

57. TRUYỀN TIN

Cách Chơi:

Người điều khiển mời một người đại diện của mỗi đội lên và nói một bản tin ngắn. Tất cả những người này chạy về đội mình và nói thào bản tin đã nhận được cho người kế mình, người này sẽ tiếp tục truyền cho người kế tiếp và cứ như thế cho đến người cuối cùng. Sau khi nghe xong, người cuối cùng lập tức chạy lên trình diện với người điều khiển và nói ra bản tin mình đã nhận được.

Chú ý:

- * Đội nào trình diện trước, nói bản tin đúng sẽ thắng.
- * Đội nói sau nhưng bản tin đúng thì vẫn thắng cuộc nếu đội trình diện trước nhận tin sai.
- * Bản tin càng khó, ý nghĩa càng rắc rối trò chơi sẽ càng vui

58. BẮN SÚNG

Người điều khiển đi vòng vòng và bắt thần thổi một tiếng còi trước một người nào đó. Nếu người điều khiển đưa hai tay đầu hàng, người đó phải đưa hai tay bắn người điều khiển, nếu người điều khiển đưa tay làm súng bắn, người bị súng chỉ phải đưa tay đầu hàng và hai người bên cạnh phải làm súng bắn người ở giữa mình.

Chú ý:

* Trò chơi này có thể thay đổi bằng cách khi người điều khiển chỉ người nào, người đó phải ngồi xuống thật nhanh và hai người hai bên phải nhanh nhẹn quay lại bắn người bị chỉ.

* Một cách chơi khác tương tự như cách chơi ban đầu nhưng thay vì khi người điều khiển đưa hai tay “đầu hàng” hai người hai bên đứng yên nay phải ngồi xuống.

59. BẢO THỜI

Người điều khiển yêu cầu một người đứng ra giữa vòng. Những người còn lại nếu có thể vẽ cho mình một vòng tròn nhỏ xuống đất và đứng vào đó.

Người điều khiển hô “Bảo thời, bảo thời”

Vòng tròn hỏi lại “Thôi ai, thôi ai”

Người điều khiển lúc đó tùy theo tình hình mà nói, chẳng hạn như “Thôi những người mang đồng hồ”, những người mang đồng hồ lập tức đổi chỗ, trong khi người giữa vòng sẽ tìm một chỗ riêng cho mình. Người chậm chân sau cùng sẽ đứng ra giữa vòng.

60. TA LÀ VUA, ...ĂN TRỘM

Người điều khiển đi quanh trong vòng bất ngờ đứng trước một người nào đó đồng thời thổi còi.

Nếu người điều khiển cung tay cúi chào, người đó phải đưa 2 tay lên trời ra dáng ngạo nghễ đồng thời cười ha ha và nói “Ta là vua (nếu là nữ thì nói Ta là Nữ Hoàng) ha ha...” Hai người 2 bên phải quỳ xuống và nói “muôn tâu bệ hạ”. Nhà vua nói tiếp “Các khanh hãy bình thân”.

Nếu người điều khiển đưa 2 tay lên trời nói “Ta là vua” người bị chỉ phải quỳ xuống và nói “Muôn tâu bệ hạ”. Nếu người điều khiển nói “Ta là ăn trộm” người bị chỉ phải lập tức chạy ngược chiều với người ăn trộm quanh vòng tròn về lại chỗ

của mình, nếu người ăn trộm nhanh chân hơn, người bị chỉ phải thế vai của người điều khiển.

Chú ý: Để đánh lừa người chơi, người điều khiển có thể nói: “Ta là ăn mày v.v...”. Nếu người đó làm động tác hoặc chạy theo sẽ bị loại.

** Trò chơi này có thể thêm vào bằng cách không hạn hẹp người chơi trong giới hạn TA LÀ VUA (NỮ HOÀNG)-ĂN TRỘM, thay vào đó người bị chỉ có thể dùng danh xưng vui như Bà Nội, Thái Giám, Ông Nội, Superman v.v.. Hai người đứng hai bên của người được chỉ phải làm hành động và xưng hô theo danh từ mà người bị chỉ đã nói.

Thí dụ: Người bị chỉ nói: “Ta là ông nội” lập tức 2 người bên cạnh phải tỏ thái độ chăm sóc, quạt hầu và nói: “Chào ông nội”. Trong khi đó người làm “ông nội” phải có đôi lời ban khen “Các cháu giỏi lắm”. Hai người hai bên phải tùy thuộc vào vị trí của người bị chỉ để xưng hô, thí dụ như Bà Nội làm động tác nằm thì hai người hai bên cũng phải nằm xuống hoặc ngồi quạt để xưng hô “Thưa Bà Nội”.

Nói chung trò chơi càng vui nếu người tham dự càng tỏ ra linh hoạt và khéo pha trò.

61. DAY VÕ

Để mở đầu trò chơi người điều khiển có thể tìm vài lời khôi hài giới thiệu môn võ Thiếu Lâm. Xong xuôi người điều khiển đóng vai trò võ sư dạy võ cho các môn đệ. Khi người điều khiển hô “xuống tấn” tất cả chùn chân xuống thủ bộ.

Người điều khiển hô “chưởng” tất cả đưa tay ra chưởng, hô “chỏ” tất cả dùng chỏ đưa ra, hô “chỉ” đưa hai ngón tay ra, hô “chảo” đưa năm ngón tay quắp ra.

Người điều khiển có thể làm bất cứ động tác nào, nhưng người chơi chỉ làm những gì người điều khiển nói mà thôi.

Thí dụ: Người điều khiển hô “chỏ” nhưng lại đưa tay ra làm chưởng, nếu ai làm chưởng theo sẽ bị loại.

Chú ý:

Trò chơi này có thể biến đổi thành “Thiếu Lâm Ngũ Chiêu” hoặc “Thất Chiêu”;

thay vì làm những động tác như trên người điều khiển có thể sáng tạo những động tác càng khó và càng ngộ nghĩnh thì trò chơi sẽ vui hơn, thí dụ như :

*Nhất Dương Chi: Đưa ngón trỏ của tay phải ra phía trước

*Nhị Thiên Đường: Co chân phải lên, hai tay đưa lên cao khỏi đầu một chút hai bàn tay cụp xuống theo thế cò mổ.

*Tam Tông Miếu: Hai tay thay đổi để gãi hông như Tề Thiên Đại Thánh vậy.

*Tứ Bài Cào: Người cúi thấp xuống hai tay đưa ra trước làm động tác cào vò, cào ra.

*Ngũ Li Bì: Theo tư thế từ từ ngã dài xuống đất, cùi tay phải chống đất, nghiêng đầu dựa trên bàn tay phải mắt vờ nhắm lại. Ngáy to, nhỏ tùy thích.

*Lục Sơn Nồi: Người hơi cúi xuống, tay trái theo tư thế; giở nắp vung đưa lên cao, Tay phải đưa ngang bụng làm động tác quạt hơi lên mũi, trong khi đó mũi làm động tác khịt khịt như đang ngửi món ăn nào đó.

*Thất Tinh Nương: Ngồi bệt xuống đất, đùi trái khuynh ra, tay trái thu lại để trên đùi trái, đùi phải co lên, cùi chỏ tay phải gát lên đầu gối chân phải, tay phải chống cằm (hoặc sờ vào trán), mặt râu rĩ.

62. NGƯỜI KHÔNG LỖ

Người điều khiển đóng vai người không lỗ. Mỗi bước đi của người không lỗ sẽ làm đất đai rung chuyển, và sự rung chuyển này được thay bằng tiếng vỗ tay của người chơi.

Người chơi chỉ vỗ tay khi nào chân của người không lỗ chạm đất. Nếu ai vỗ tay khi chân người không lỗ chưa chạm đất sẽ bị loại.

Chú ý: Người điều khiển có thể đánh lừa người chơi bằng cách giả vờ đi nhưng lại bước hồng chân.

63. NÓI HỜI, ĐÁNH TRÓNG LÃNG

Người điều khiển đi chung quanh vòng tròn và bất thần hỏi một người nào đó, người đứng bên cạnh (phải hoặc trái tùy người điều khiển quy định) phải trả lời thế cho người bị hỏi. Nếu người bị hỏi trả lời, người ấy sẽ bị loại.

Chú ý: Người chơi không được trả lời trực tiếp câu hỏi, thay vào đó phải cho câu trả lời không có liên quan gì đến câu hỏi cả. Thí dụ như người điều khiển hỏi một người “Sáng nay anh có đi chùa không”, người bên cạnh có thể trả lời “Ô con bướm bướm đẹp ghê hé?”.

64. PHẬT, PHÁP, TĂNG

Người điều khiển chọn ba người làm Phật, Pháp, Tăng và quy định cho mỗi người một động tác riêng biệt.

Thí dụ:

Phật: Tay trái buông xuôi theo người, tay phải bắt ấn kiết tường để trước ngực.

Pháp: Đưa hai tay ngang vai, bàn tay chụm vào bả vai.

Tăng: Chắp hai tay búp sen để trước ngực.

Mọi người trong vòng phải nhớ ai là Phật, ai là Pháp, ai là Tăng.

Người điều khiển thổi một tiếng còi tắt cả mọi người phải xoay mặt ra ngoài vòng. Trong lúc đó ba người được chọn đi trong vòng và đứng trước bất cứ người nào mình thích và không làm động tác gì cả.

Sau tiếng còi thứ 2 mọi người đều xoay mặt vô, nếu thấy một trong ba người được chọn đứng trước mặt mình, người trong vòng phải làm động tác đã quy định.

Chú ý: Tùy theo khung cảnh, môi trường người điều khiển có thể đổi Phật, Pháp, Tăng thành Hiệp Sĩ, Ẩn trộm, Kẻ bị cắp, v.v... và quy lại những động tác sao cho phù hợp.

65. SEVEN UP

Người điều khiển bắt thẩn chỉ một người nào đó trong vòng tròn, người bị chỉ lập tức hô to “ONE” và đồng thời dùng tay phải hoặc tay trái đưa chéo ngang ngực chỉ người đứng bên cạnh. Người được chỉ hô to “TWO” và chỉ người kế tiếp, “THREE”, “FOUR”, “FIVE”, “SIX”. Nếu đến người số 7 bị chỉ, người đó phải hô to

“SEVEN UP” thay vì “SEVEN”, đồng thời đưa tay trái hoặc tay phải lên đầu để chỉ người bên cạnh. Người được chỉ bắt đầu đếm số “ONE” lại từ đầu và trò chơi tiếp tục.

66. TẬP NÓI CHỮ “C”

Tùy theo số lượng người chơi, chia vòng tròn thành nhiều nhóm nhỏ (tốt nhất là 2 nhóm). Đầu tiên người điều khiển chỉ một trong hai nhóm. Người cầm đầu do

nhóm chọn sẽ nói bất cứ một chữ nào đó bằng chữ c. Thí dụ chữ “cười”. Lập tức cả nhóm sẽ đồng loạt nói:

Con cò con cười con cò cái,

Con cò cái cười con cò con.

Cò cười cò...

Con cười con...

67. CÁI GHẾ

Người điều khiển cho mọi người trong vòng tròn quay phải hoặc quay trái, và tất cả để 2 tay lên vai của người trước mặt mình.

Mọi người vừa đi theo vòng tròn vừa đọc: “Cái ghế thì có 4 chân, còn ghế của mình thì có 2 chân...” Người điều khiển bắt thần thổi còi. Mọi người tay vẫn còn để trên vai người trước mặt, đồng thời cố gắng ngồi chùn xuống trên đùi của người đằng sau mình. Ai không có ghế hoặc trượt tay kể như vi phạm trò chơi.

68. TÂM THIÊN

Người điều khiển cho mọi người trong vòng tròn xuống tấn trong tư thế sẵn sàng.

Người điều khiển: “Hít vào tâm tĩnh lặng”

Người chơi: Tất cả hít vào và giữ hơi thở, chờ lệnh của người điều khiển.

NĐK: “Thở ra miệng mỉm cười.”

Người chơi: Tất cả lúc này được cười to thoải mái.

NĐK: “Tay cầm tay âu yếm.”

Người chơi: Cầm tay người bên cạnh của mình một cách trìu mến.

NĐK: “Mắt thương nhìn cuộc đời”

Người chơi: Nhìn người bạn của mình một cách trìu mến say sưa.

Nếu ai làm hời hợt không đúng hoặc thở ra trước khi người điều khiển hô sẽ bị phạt.

69. BÀ BA ĐI CHỢ

Người trong vòng tròn làm theo động tác và đôi khi lặp lại lời nói của người điều khiển.

Người điều khiển: (Nói và làm động tác)

a. Bà Ba đi chợ (tất cả lặp lại)

b. Bà mua cây quạt (tất cả lặp lại)

c. Vừa đi vừa quạt, vừa quạt vừa đi.

d. Bà Ba đi chợ (tất cả lặp lại)

- e. Bà mua ống thụt (tất cả lập lại)
- g. Vừa đi vừa thụt, vừa thụt vừa đi.
- h. Bà Ba đi chợ (tất cả lập lại)
Vừa đi vừa vừa quạt, vừa quạt vừa thụt.
- i. Bà Ba đi chợ (tất cả lập lại)
- k. Bà mua cây đàn (tất cả lập lại)
- l. Vừa đi vừa đàn, vừa đàn vừa đi.
- m. Bà Ba đi chợ (tất cả lập lại)
Vừa đi vừa quạt, vừa quạt vừa thụt, vừa thụt vừa đàn...

Tương tự như vậy trò chơi tiếp tục. Người điều khiển có thể thêm nhiều bao nhiêu tùy ý, tùy theo môi trường sinh hoạt. Trò chơi này hào hứng tùy thuộc vào động tác của người điều khiển.

70. CON VỊT CÒ, CON VỊT CON

Mọi người cần thuộc bài hát dưới đây:

“Có con vịt cò, nó đi đằng đầu nó kêu quạc quạc. Có con vịt con, nó đi đằng sau nó kêu cạp cạp.”

Người điều khiển chỉ bất cứ người nào trong vòng tròn vào giữa vòng. Người được chỉ sẽ đi bất cứ động tác nào mình muốn theo nhịp của bài hát. Tới lúc nào đó, người này sẽ chỉ một người khác trong vòng. Người được chỉ sẽ đi trước và làm động tác khác theo ý mình và người đi sau bắt buộc phải làm giống hệt như người đi trước. Trò chơi cứ tiếp tục như thế cho đến khi người điều khiển cảm thấy đã đủ số người tham gia.

Trò chơi sẽ vui hơn nếu động tác thật ngộ nghĩnh và không trùng nhau.

71. BI TRÍ DŨNG

Người điều khiển hô “Bi” tất cả người trong vòng tròn để tay phải lên ngực.

Người điều khiển hô “Trí” tất cả lấy hai tay ôm đầu.

Người điều khiển hô “Dững” tất cả cung tay phải lên thành góc 90 độ.

Người điều khiển phải linh động thay đổi động tác khi nói khiến người chơi trở tay không kịp.

* Trò chơi có thể biến đổi bằng “Dài, ngắn, thấp, cao” thay vì “Bi, Trí, Dững”.

72. TRỒNG CÂY

Người trong vòng tròn nói và làm theo lời và động tác của người điều khiển.

Người điều khiển:

- a. Trồng cây, trồng cây.
- b. Tưới nước, tưới nước.
- c. Bón phân, bón phân.
- d. Tưới nước - tưới nước.
- e. Cây lớn...lớn...lớn...lớn.
- g. Gió thổi, gió thổi.
- h. Cây lắc lư... lắc lư.
- i. Bảo thổi, bảo thổi.
- k. Cây xịu...xịu...xịu...xịu...

Trò chơi sẽ càng vui nếu người điều khiển linh động và lanh lẹ với lời nói và động tác của mình.

73. VI PHẬT TƯƠNG LAI

Người điều khiển mở đầu trò chơi bằng cách nói lớn: “Sen búp tặng người một vi phật tương lai”. Mọi người trong vòng tròn hỏi lại “Ai? Ai?”.

Người điều khiển giới thiệu một người nào đó trong vòng. Người điều khiển tìm cách pha trò bằng cách giới thiệu những thành tích xuất sắc có thật hoặc tưởng tượng trước khi nói tên người nào đó.

Người được chỉ bước ra khỏi vòng chấp tay chào: “A Di Đà Phật” với người điều khiển trong khi mọi người trong vòng vỗ tay thật mạnh để chào mừng.

Người được giới thiệu phải nói một câu pháp để khai thị. Nếu nói đúng chánh pháp tất cả mọi người chấp tay và hát “Nam mô Sangagia”. Nếu nói sai tất cả hô to “Ma Vương, Ma Vương”. Người bị làm Ma Vương phải chạy một vòng để sám hối.

Trò chơi tiếp tục do người điều khiển, hoặc người được chỉ thế vai trò của người điều khiển lập lại từ đầu.

74. TƯƠNG LAI

Trò chơi tương tự như “Vị Phật tương lai” nhưng thay vì chỉ nói “Sen búp xin tặng người, một vị Phật tương lai”.

Người điều khiển có thể nói:

a. “Tinh tấn xin tặng người một huynh trưởng tương lai”.

Người được chỉ bước ra chào tinh tấn cùng người điều khiển xong nói hoặc làm động tác giống như một người huynh trưởng vậy.

b. “Bằng cấp xin tặng người, một Bác sĩ tương lai”.

Người được chỉ bước ra bắt tay cùng người điều khiển xong nói và làm động tác như một người Bác sĩ vậy.

c. “Hoa hồng xin tặng người, một người đẹp tương lai”

Người điều khiển có thể pha trò bằng cách quỳ một chân giống như dang dăng hoa cho ai vậy, trong khi người được chỉ đi duyên dáng bước ra, nói làm duyên: “Em hồng dám đâu...” v.v...

Người được chỉ ngoài việc làm và nói sao cho phù hợp với danh xưng của mình, còn phải thay thế người điều khiển tiếp tục trò chơi.

Nếu người được chỉ làm và nói đúng, tất cả cùng hát “À a á chúng tôi phục anh (cô) rất nhiều rồi” hai lần. Nếu không được thì hát “Quê là quê, là quê anh chàng (cô nàng) quê nhiều. Quê là quê, là quê anh chàng (cô nàng) quê quá. Quê là quê, là quê anh chàng (cô nàng) quá quê “.

75. BẮT CHƯỚC LOÀI VẬT

Người điều khiển bắt thần chỉ một người nào đó trong vòng tròn. Người được chỉ phải nói tên một con vật. Thí dụ như “con bò, con chó, con ngựa, con khỉ, v.v...” lập tức 2 người đứng hai bên của người được chỉ phải vừa làm động tác và vừa kêu tiếng kêu của con vật đó.

Người nào không nói được tên của con vật, hoặc nói tên của con vật không thể nào làm động tác hoặc kêu kể như bị loại. Hai người hai bên nếu không làm đúng con vật được nói ra cũng bị loại.

76. LUC HÒA

Người điều khiển cho vòng tròn đếm số 1,2 để chia cặp. Tất cả mọi người trong vòng tròn làm theo lời nói của người điều khiển.

Người điều khiển nói:

- a. “Thân hòa đồng trú”: Người số 1 dùng tay phải nắm tay trái của người số 2, tay kia chống nạnh, hai tay chúi xuống ra phía trước, đầu hơi nghiêng vào nhau.
- b. “Khẩu hòa vô tránh”: Tất cả dùng ngón trỏ của tay trái che miệng, tay phải khoát qua khoát lại.
- c. “Ý hòa đồng duyệt”: Tay trái thu lại đưa lên đụng trán, đầu hơi cúi xuống lộ vẻ suy nghĩ. Tay phải nắm chặt tay của bạn mình theo tư thế bắt tay.
- d. “Kiến hòa đồng giải”: Hai người quay người vào nhau, tay phải cầm chặt, người hơi sát một chút, còn tay trái cử động qua lại, miệng nhấp nhấp như đang trình bày hay thuyết trình một điều gì đó.
- e. “Giới hòa đồng tu”: Hai người quay người vào nhau, chấp tay búp sen vái chào, đầu động nhau thân thiện.
- g. “Lợi hòa đồng chia”: Hai người quay mặt vào nhau làm động tác vừa ăn vừa sót cho bạn mình một cách thân mật.

Để trò chơi hứng thú, người điều khiển phải nhanh nhẹn nói từng lời này sang lời khác, sao cho động tác và lời nói không phù hợp nhau để người chơi trở tay không kịp.

77. GÀ TRÔNG, GÀ MÁI

Chia cặp những người trong vòng tròn bằng cách đếm số 1,2. Những người mang số 1 làm gà trông, mang số 2 làm gà mái. Từng cặp quay mặt đối diện nhau và để 2 tay ra trước, tay sắp tay giữa theo tư thế đá gà.

Người điều khiển bắt đầu trò chơi bằng một câu chuyện trong đó có lồng vào danh từ “gà trông”, hoặc “gà mái”. Khi nghe từ “gà trông” người số 1 lập tức đập tay người số 2 và ngược lại. Đôi khi người điều khiển phải kể chuyện sao cho người số 1 hoặc số 2 đập đối thủ mình liên tiếp làm người đó rút tay không kịp.

* Để đánh lừa người chơi, thay vì “gà trống”, “gà mái” người điều khiển có thể dùng “gà con”, “gà mẹ”, “gà đen” v.v...

78. CHUÔNG ĐIỆN

Người điều khiển yêu cầu hoặc chỉ định một người ra khỏi vòng. Trong vòng cứ 5 hoặc 6 người lại chỉ định một người làm chuông. Xong rồi ra hiệu cho người được chỉ định ra khỏi vòng vô lại trong vòng tròn. Tất cả mọi người cầm tay nhau để làm dây điện.

Người điều khiển thổi còi và chỉ một người trong vòng bắt đầu chuyển điện. Người chơi có thể dùng ngón trỏ của tay trái hoặc tay phải bắm vào tay của bạn mình để chuyển điện theo hướng mình thích.

Khi điện tới chuông, người làm chuông phải hô to “Reng...”. Người đứng giữa vòng tròn phải xem xét hướng đi của dòng điện để chỉ người mà mình nghĩ là dòng điện vừa mới chuyển đến và được phép chỉ tối đa là 3 lần. Người bị chỉ trúng sẽ thay thế cho người đứng ở giữa vòng, và cứ như thế trò chơi tiếp tục.

79. BẠN ƠI HÃY LÀM

Người chơi lập lại lời hát và động tác của người điều khiển.

- * Người điều khiển hát: “Bạn ơi hãy làm”.
- * Người chơi : “ Làm như thế nào?”.
- * Người điều khiển: “Làm như thế này bạn nhé”. Làm một động tác nào đó.
- * Người chơi: Lập lại động tác và lời hát của người điều khiển.
- * Người điều khiển: “Nào có chi khó”.
- * Người chơi: Lập lại lời hát.
- * Người điều khiển: “Có khó chi đâu bạn ơi”.
- * Người chơi: Lập lại lời hát.

Trò chơi tiếp tục và người điều khiển chuyển sang động tác khác. Động tác càng khó trò chơi càng hấp dẫn và vui nhộn.

80. LỚN, NHỎ

Người điều khiển cho tất cả mọi người xuống tăn trong tư thế chuẩn bị. Người điều khiển vừa nói vừa làm. Nếu người điều khiển nói “Lớn” tất cả nhích mình nhô lên một chút, nếu nói “Nhỏ” tất cả chùn người xuống một chút.

Người điều khiển linh hoạt nói “Lớn”, “Nhỏ” sao cho người chơi gương đứng hoặc mỗi chân thì trò chơi sẽ vui hơn.

81. ĐỊA DANH

Người điều khiển chỉ một người nào đó trong vòng. Người bị chỉ phải nói tên một địa danh nào đó. Người đứng kế (phải hoặc trái) phải nói tên một thành phố, tiểu bang, sông ngoài, hồ nước v.v... miễn sao tên được nói ra phải bắt đầu bằng chữ cuối của tên vừa được nói ra và phải nằm trên bản đồ.

Thí dụ: Người đầu tiên nói “Idaho”, người thứ hai “Oregon”, người thứ ba “Nebraska” v.v...

Để mọi người có dịp tham gia, người điều khiển phải quy định khoảng thời gian để người chơi nói tên ra. Nếu quá thời gian quy định kể như bị loại.

82. PHÉP CHÀO KÍNH

Người điều khiển vừa hát vừa làm động tác. Người chơi chỉ làm theo lời hát của người điều khiển mà thôi.

“Chào binh, chào cô, chào sư cô, chào cụ đồ, rồi em chào huynh trưởng. Lòng em vui sướng, chào cô giáo, chào nhà báo, chào ông táo, chào tăng gô, chào sạt lô ...”

Người điều khiển có thể linh hoạt đổi thứ tự của cách chào hoặc hát một đoạn làm một nẻo để người chơi trở tay không kịp.

* Những động tác:

Chào Binh: Đưa tay phải lên trán chào lối nhà binh.

Chào Cô: Hai tay buông xuôi đứng nghiêm.

Chào Sư Cô: Hai tay búp sen đầu cúi xuống vái chào.

Chào Cụ Đồ: Cung tay đưa ra phía trước chào theo kiểu xưa

Chào Huynh Trưởng: Tay phải bắt ấn chào tinh tấn.

Lòng em vui sướng: Hai tay xoa bụng, mặt hân hoan.

Chào cô giáo: Vòng tay đầu cúi xuống.

Chào nhà báo: Tay phải đưa ra lắc lắc như bắt tay ai.

Chào ông táo: Chân trái quỳ xuống, chân phải làm thành góc 90 độ, hai tay cung lại đưa ra trước theo tư thế quỳ tâu.

Chào tăng gô: Mồm hơi cúi xuống đồng thời tay phải đưa ngang từ trái qua phải theo tư thế mời mọc.

Chào sạt lô: Hạ thấp người xuống, hai chân xoạc ra 180 độ, hai tay uốn từ trong ra ngoài và đưa sang hai bên.

83. GIỚI THIỆU, CUNG THỈNH

Người điều khiển có thể tùy ý dùng “Cung thỉnh, cung thỉnh”, hoặc “Giới thiệu, giới thiệu”. Khi nghe người điều khiển hô “Cung thỉnh, cung thỉnh” tất cả mọi người phải đồng thanh đáp lại “Thỉnh ai, thỉnh ai”. Người điều khiển nói tiếp “Cung thỉnh Đại Đức (hoặc Sư Cô)...” và đồng thời chỉ một người trong vòng tròn. Người bị chỉ bước ra chấp tay vái chào và đi quanh vòng. Khi người đó đi đến người nào, người đó phải chấp tay búp sen chào thầy hoặc sư cô đồng thời nói “Mô Phật bạch Thầy (Sư cô) ạ” bằng cử chỉ cung kính và không được cười.

Khi nghe người điều khiển hô “Giới thiệu, giới thiệu”, tất cả mọi người đồng thanh đáp lại “giới thiệu gì, giới thiệu gì”. Người điều khiển có thể nói “Tôi xin giới thiệu một con khi Phi Châu đến từ rừng Công-gô v.v...” và chỉ một người trong vòng. Người bị chỉ bước ra khỏi vòng vừa đi vừa làm động tác của con khi Phi Châu.

Khi chơi người điều khiển có thể dùng “Cung thỉnh” hoặc “Giới thiệu” tùy theo đối tượng mình muốn nói.

Thí dụ:

* Cung thỉnh: Đại Đức, Sư Cô, Bác Gia Trưởng, Thầy Giáo già, Quốc Vương, v.v...

* Giới thiệu: Chị Huỳnh Trưởng, con Voi Tây Tạng, v.v...

Người bị chỉ nên cố làm giống động tác của người, con vật được nói tên. Người trong vòng phải linh hoạt tùy theo vai trò của người bị chỉ.

84. VIẾT THƠ TƯỢNG TƯỢNG

Một người trong vòng bắt đầu viết thơ bằng cách đọc lên ý tưởng mình muốn viết, tối đa là bốn chữ, người kế tiếp đọc những chữ người thứ nhất nói và thêm vào những chữ kế tiếp sao cho phù hợp với nội dung của bức thư. Cứ như thế cho đến hết vòng tròn. Người cuối cùng phải chấm dứt lá thư bằng lời của mình.

Thí dụ: Người thứ nhất “Ba Mẹ kính”, người thứ hai “Ba Mẹ kính - Đi học về”, người thứ ba “Ba Mẹ kính - Đi học về - con đây vội vàng”, người thứ tư “Ba Mẹ kính, đi học về, con đây vội vàng, viết thư”...

Tùy theo số lượng người chơi, lá thư có thể kết thúc bất cứ lúc nào nếu người trong vòng cảm thấy đến lúc. Nếu người chơi có hướng viết thư, người huynh trưởng phải quy định thư viết cho ai, viết về đề tài gì.

Chú ý: Trò chơi có thể biến đổi thành đề tài Bà Ba đi chợ. Trong đó mỗi người phải lập lại những đồ đạc mà bà Ba mua ở chợ.

Thí dụ: Người thứ nhất “Bà Ba đi chợ, bà mua con búp bê cho cu Tèo”, người thứ hai “Bà Ba đi chợ, bà mua con búp bê cho cu Tèo, mua cái áo đầm thật đẹp...”

85. CÚNG ĐÌNH

Người điều khiển dùng trò chơi này để phạt những người đã bị phạm luật ở những trò chơi khác. Người điều khiển ra hiệu những người bị phạt ra giữa vòng tròn, những người còn lại được chia thành ba nhóm: Chiêng, Trống, và Xập Xỏa. Đầu tiên người điều khiển thu tay chỉ về nhóm chiêng, giả bộ đánh chiêng, tất cả mọi người nhóm chiêng đồng thanh “cúng chi, cúng chi”, xong đưa tay chỉ nhóm trống, nhóm trống đồng thanh “Cúng đình, cúng đình”.

Lần thứ hai người điều khiển làm tương tự, nhóm chiêng nói “có chè, có chè”, xong người điều khiển chỉ nhóm xập-xỏa, tất cả phải đồng thanh nói nhanh “còn bung xách bung, còn bung xách bung...” và phải làm động tác hai tay chập vô, hở ra như đang đánh xập xỏa vậy.

Trong khi nhóm này đang làm động tác, người điều khiển chỉ những người bị phạt và nói “Lễ nhị bái” và giọng phải kéo dài ra như những người làm lễ tại các Đình. Tương tự như vậy, người điều khiển chỉ nhóm chiêng, trống và xập-xỏa làm động tác, xong mỗi động tác phải tăng dần số lạy lên (Lễ tam bái, lễ tứ bái, lễ thập bái...).

Riêng nhóm xập-xỏa người điều khiển phải linh hoạt chỉ bất cứ lúc nào mình muốn, và động tác và lời nói cũng nhanh chậm từng lúc. Nếu người điều khiển rung tay nhanh tất cả làm và nói nhanh và ngược lại.

86. THI LÀM HOA SĨ

Chia vòng tròn thành hai nhóm. Mỗi nhóm chọn ra hai người, một người bịt mắt và người kia không bịt mắt.

Sau tiếng còi hiệu của người điều khiển, người không bịt mắt của mỗi nhóm dẫn người bịt mắt đến trước mặt bảng đen và hướng dẫn cho người đó vẽ một khuôn mặt người gồm mắt, tai, mũi, miệng và tóc. Nhóm nào vẽ trước và đẹp nhất sẽ thắng.

87. VÕ TAY LỊCH SỬ

Người điều khiển cho vòng tròn đếm số 1,2,...,1,2, đến người cuối cùng. Tất cả mọi người đếm xong đều ngồi xuống.

Người điều khiển đứng giữa vòng và vỗ tay để bắt đầu trò chơi. Nếu vỗ một cái thì những người số 1 phải nhảy lên và hô to “SU DÔ DA NA”, nếu vỗ hai cái thì những người mang số 2 phải nhảy lên vươn thẳng hai tay và hô to “CA PA LA VA”. Nếu người điều khiển không vỗ cái nào tất cả yên lặng. Nếu vỗ ba cái tất cả nhảy lên và hô to “ASOKA”.

Chú ý: Người điều khiển nên linh hoạt, tráo trở để đánh lừa người chơi.

88. THI NÓI CHUYÊN

Chia người chơi thành hai nhóm đều nhau. Mỗi nhóm cử một người đại diện ra giữa vòng tròn. Sau tiếng còi của người điều khiển hai người đại diện phải đối mặt với nhau và nói chuyện không ngừng về bất cứ đề tài gì, không kể đề tài đó có ý nghĩa hay không.

Người nào ngưng trước hoặc ấp úng coi như bị thua. Các nhóm cử người đại diện khác cho nhóm mình để tiếp tục trò chơi.

89. NÔNG TRẠI

Đây là trò chơi có tính cách ồn ào và sôi động. Người điều khiển hoặc một người nào đó trong vòng tròn bắt đầu trò chơi bởi nói rằng “Bà con biết không? Nông trại của tôi nuôi toàn heo không hà, suốt ngày tụi nó cứ ụt ịt ... ụt ... ịt...”. Đồng thời nhái giọng của con heo. Người khác tiếp “Còn tôi, ở nông trại tôi nuôi toàn bò không hà, mòi... mòi ...”

Người chơi lần lượt giới thiệu những con vật hiện diện trên nông trại của mình như là bò, chó, mèo, heo, ếch, ễnh ương, dê, trùu, ngựa, gà mái, vịt, chuột, gà con, gà trống, v.v... và nhái âm thanh của những con vật đó. Đồng thời những người đã nói tên con vật của mình cũng nhái âm thanh cùng lúc với người vừa mới nói.

90. HÀNH ĐỘNG LẬP LẠI

Tất cả mọi người trong vòng tròn đều xoay mặt ra ngoài. Người điều khiển bắt đầu trò chơi bằng cách vỗ vai một người nào đó trong vòng. Ngay khi người này xoay mặt lại, người điều khiển làm bất cứ động tác nào mình muốn chẳng hạn như vò đầu, gãi tai hoặc làm gương mặt trông thật buồn cười, v.v... Người được vỗ vai đầu tiên phải chú ý cẩn thận từng động tác của người điều khiển bởi vì người này phải lập lại giống hệt những động tác đó cho người bên cạnh ở phía tay phải của mình.

Sau khi làm động tác xong, người điều khiển bước vô thế chỗ của người đầu tiên và quay mặt vô trong để có thể xem người mình vỗ vai lập lại những động tác cho người bên cạnh. Trò chơi cứ thế tiếp tục cho đến người cuối cùng.

Sau cùng, người điều khiển và người cuối cùng đều bước ra giữa vòng. Sau khi làm hiệu (đếm 1, 2, 3 chẳng hạn) cả hai phải cùng lúc làm động tác. Người điều khiển thì làm lại động tác mà mình truyền cho người đầu tiên, còn người cuối cùng thì lập lại động tác mà người bên cạnh truyền lại cho mình. Đây là giây phút thú vị nhất vì ít khi hai người cùng làm động tác giống nhau

91. ASOKA

Người điều khiển cho tất cả mọi người tập hợp vòng tròn và ngồi xuống. Xong người điều khiển mở đầu bằng cách gọi tên một người nào đó trong vòng tròn, khi nghe gọi tên lập tức hai người ngồi bên cạnh của người bị gọi tên phải đứng lên hô “Asoka” và ngồi xuống. Người bị gọi tên lúc này mới đứng lên và gọi tên một người khác. Người nào chậm trễ như bị loại.

* Chú ý: Người bị gọi tên chỉ đứng lên sau khi hai người bên cạnh hô xong Asoka. Nếu người này đứng lên trước thì coi như vi phạm trò chơi.

92. “NẾU NGÀY MAI” - “THÌ TÔI SẼ”

Trò chơi này thích hợp dùng để giải lao sau giờ học. Người điều khiển chia mọi người thành hai nhóm và phát cho mỗi người một tờ giấy nhỏ. Mỗi người trong nhóm thứ nhất viết bất cứ một mệnh đề nào bắt đầu bằng “Nếu ngày mai...”, và tương tự nhóm thứ hai bắt đầu bằng “Thì tôi sẽ...”.

Thí dụ:

* Nhóm thứ nhất: - “Nếu ngày mai tôi đi xa”.
- “Nếu ngày mai tôi lấy chồng” v.v...

- * Nhóm thứ hai: - “Thì tôi sẽ khóc”.
- “Thì tôi sẽ vô cùng sung sướng” v.v...

Khi hai nhóm viết xong, người điều khiển cho thu tất cả các tờ giấy lại và để nhóm nào riêng nhóm đó. Bắt đầu trò chơi người điều khiển lấy một tờ bên nhóm “Nếu ngày mai” đọc lên, xong đọc tiếp một tờ bên “Thì tôi sẽ”. Những người viết những câu trùng hợp và ý nghĩa sẽ được gọi là những người đồng chí hướng và được toàn gia đình hát tán dương.

93. DÍNH ĐẤT

Tất cả mọi người đứng yên tại chỗ hoặc đi vòng quanh và hát “Dính dính dính dính chùm, dính dính dính dính chùm, dính chùm, dính chùm”. Bất thần người điều khiển hô: “Dính (1,2,3,4,5,6,...)”. Tùy theo số của người điều khiển vừa hô, mọi người trong vòng tròn phải dùng bàn tay, ngón tay, chân, ngón chân v.v... để chạm với mặt đất.

Thí dụ: Người điều khiển hô: “Dính 8”, người chơi có thể dùng 5 ngón tay của 1 bàn tay, một bàn chân và 2 ngón tay của bàn tay khác để đủ tổng số là 8 (chân kia co lên) v.v... Khi đã kiểm soát xong để coi mọi người có làm đúng hay không, người điều khiển hô “tự do”, tất cả hô lại “khỏe re” và đứng lên để tiếp tục trò chơi.

Chú ý: Để tăng sinh khí của tinh thần của đồng đội, người điều khiển có thể chia nhóm 2 hoặc 3 người để chơi trò chơi này.

94. LÀM THẾ

Người điều khiển đi chung quanh vòng tròn bất thần đứng trước một người trong vòng và vừa nói vừa làm một động tác nào đó chẳng hạn như “Tay tôi ngứa quá”, “Đây là lỗ mũi nè”, “Tôi thích nhảy điệu Hawaii” v.v... theo hướng đã chọn người bên phải (hoặc bên trái) của người bị đứng trước phải làm y hệt động tác của người điều khiển.

Chú ý: Nếu người bị chỉ làm theo động tác của người điều khiển, người này sẽ bị loại.

95. BAN OI HAY CUOI

Người điều khiển đi chung quanh vòng tròn và đứng trước một người nào đó đồng thời hát “Bạn ơi hãy cười, cười như thế này bạn nhé”. Hát xong người điều khiển diễn tả động tác hoặc gương mặt buồn cười cố ý chọc cho người trong vòng cười. Người ấy phải hát lại “Xin lỗi tôi không thể cười” và giữ khuôn mặt thật trang nghiêm. Ai cười sẽ thay thế vai trò của người điều khiển. Nên nhớ rằng chỉ có người bị người điều khiển chọn là không thể cười mà thôi, còn những người khác có thể cười thỏa mái.

96. TRAO GIAY VE CHU

Mỗi người cời một chiếc giày hoặc dép và để vào một đống. Sau tiếng còi hiệu thứ nhất của người điều khiển, mỗi người tự chọn một chiếc không phải của mình và tất cả cùng nắm tay nhau làm thành vòng tròn trong khi tay vẫn giữ chiếc giày hoặc dép. Người điều khiển lúc này thổi tiếng còi hiệu thứ hai. Lúc bấy giờ mọi người trong vòng tròn phải cố gắng di chuyển để trả lại chiếc giày hoặc dép cho người chủ của nó trong khi tay vẫn nắm chắc với nhau. Người nào để vòng tay bị đứt, hoặc đưa đồ vật về chủ cũ cuối cùng kể như thua cuộc.

97. BẮT TAY BÈ BAN

Người điều khiển cho mọi người đếm số 1,2; 1,2,3; hoặc 1,2,3,4 cho đến hết vòng tròn. Xong đổi chỗ của tất cả mọi người. Sau tiếng còi hiệu của người điều khiển mọi người tan hàng và đi xung quanh sân chơi để bắt tay với người mình gặp.

Khi bắt tay mọi người phải nói “Rất hân hạnh được gặp anh (chị hoặc em)”. Những người số 1 chỉ bắt tay và rung một lần, trong khi người số 2 rung 2 lần, người số 3 rung 3 lần v.v... Những người mang số giống nhau nếu bắt tay nhau sẽ trở thành đôi bạn lý tưởng, nắm tay nhau và đi tìm những người khác mang cùng số như mình.

Mục đích của trò chơi là người chơi phải bắt tay để tìm những người mang cùng số, nhóm nào tìm được nhiều người nhất và nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

Chú ý:

- Tùy theo số lượng người chơi mà người điều khiển có thể cho đếm số “1,2”; “1,2,3”; hoặc “1,2,3,4”.
- Người được bắt tay không được giựt tay ra nếu tay của mình vẫn còn bị bắt tay bởi người khác.

98. BACH TUYẾT VÀ BẢY CHÚ LÙN

Người điều khiển với giọng khôi hài, lần lượt giới thiệu từng nhân vật trong câu chuyện “Bạch Tuyết và Bảy Chú Lùn”. Mỗi nhân vật đều ra soi gương trước khi đi làm, sau khi ngủ dậy, đánh răng, tập thể dục v.v... hoặc làm bất cứ động tác nào trước gương. Người (hoặc hai người) được chọn làm gương phải bắt chước và lặp lại mỗi động tác của nhân vật được người điều khiển giới thiệu. Trò chơi càng vui nếu người điều khiển giới thiệu những hành động thật ngộ nghĩnh.

Nhân vật trong truyện: Hoàng Tử, Bạch Tuyết, Mụ Phù Thủy, Bảy Chú Lùn (E lệ, Nhảy Mũi, Gắt Gỏng, Vui Vẻ, Ở dơ, Khờ Khạo, và Ngủ Khi).

* Khi được người điều khiển giới thiệu, người được chỉ định làm nhân vật nào phải diễn tả hành động của nhân vật đó trước khi vào soi gương.

Thí dụ như khi chú lùn E Lệ được giới thiệu, chú lùn phải làm động tác đi đứng e lệ trước khi vào soi gương để làm những động tác theo ý mình.

99. CÁI TA

Người chơi hành động theo lời nói của người điều khiển.

Người điều khiển nói:

- Trời ta (tất cả hô “ta đứng” và đứng lên).
 - Đất ta (tất cả hô “ta ngồi” và ngồi xuống).
 - Bạn ta (tất cả hô “ta dựa” và dựa vai hoặc lưng của người bên cạnh).
 - Tay ta (tất cả hô “ta bắt” và bắt tay người bên cạnh.)
 - Chân ta (tất cả hô “ta đá” và đá nhẹ vào người bên cạnh.)
 - Thù ta (tất cả hô “ta thương” và lấy tay phải để trên đầu người bên phải chà chà xoa xoa tỏ ra thương yêu.)
 - Ghế ta (tất cả hô “ta tọa” và chùn người xuống tương tự như đang ngồi trên ghế.
- Đây là động tác người điều khiển nên dành cuối cùng vì kéo dài càng lâu người chơi càng mỏi chân.

Chú ý:

Tương tự như những động tác trên, người điều khiển có thể sáng tạo thêm những động tác mới sao cho phù hợp với không khí đang sinh hoạt.

100. VUI TRONG CHÁNH NIỆM

Mọi người trong vòng tròn hát và làm theo từng lời hát và động tác của người điều khiển.

Bài hát như sau:

1. Ngồi xuống - Ta biết ngồi xuống.
2. Đứng lên - Ta biết đứng lên.
3. Ta bước vào trong - Ta biết ta bước vào trong.
4. Ta bước ra ngoài - Ta biết ta bước ra ngoài.
5. Ta đếm 1,2,3,4 - Ta biết đó là 1,2,3,4.

Chú ý:

Trước khi chơi người điều khiển cần nói vài câu đạo vị chẳng hạn như “Là người Phật Tử chúng ta phải luôn sống trong Chánh Niệm, đi chúng ta biết đi, ngồi chúng ta biết ngồi, v.v... Có như thế mới không phụ lòng của các bậc Tôn Đức đã có ơn dìu dắt chúng ta”.

******Bài hát trên vui nhất là ở câu số 5. Người điều khiển nên khòm lưng xuống và khi đếm nên đếm rõ ràng từng số, cứ mỗi số đếm người điều khiển nên giả giọng kéo dài ra đồng thời lắc mông (hông) về một bên càng nghiêng càng tốt.

* Để tiếp tục trò chơi người điều khiển có thể thêm vào những động tác khác như:

1. Khòm xuống (tất cả chùn người xuống, chân xoay ra 180 độ theo kiểu Sạt Lô càng thấp càng tốt).
2. Nhón lên (chòm người lên một chút.)
3. Ta bước vào trong (theo tư thế chùn người tất cả đi điệu Sạt Lô vào giữa vòng tròn.)
4. Ta bước ra ngoài (tương tự như động tác 3 bước lui lại chỗ cũ.)
5. Ta đếm 1,2,3,4 (tương tự như những động tác số 5 ở trên).

* Theo những động tác trên người điều khiển càng có sáng kiến riêng cho động tác của mình trò chơi sẽ vui hơn.

101. CHUYỀN VẬT

Người chơi cần thuộc bài hát dưới đây:

“Nào cùng chuyền, lớn bé anh em ta chuyền,
Chuyền cho đều, chuyền cho khéo, chớ sai
Nếu sai thì mời anh ra.”

Người điều khiển cho tất cả mọi người trong vòng tròn ngồi xuống sát nhau, trước mặt mỗi người phải có một chiếc giày hoặc chiếc dép của chính mình. Khi nghe bài hát bắt đầu, tất cả mọi người phải dùng tay phải và theo nhịp bài hát để chuyền chiếc giày hoặc dép của mình cho người bên cạnh.

Người nào nếu để giày, dép chật đóng về phía mình nhiều quá kể như bị loại. Người điều khiển có thể bắt đầu trò chơi lại bằng cách chia đều giày dép hoặc có thể hô “Giành giày”.

Khi nghe người điều khiển hô tất cả mọi người phải lập tức tìm giày hoặc dép của mình, xong rồi mang vô và ngồi xuống chờ đợi. Những ai tìm chậm hoặc mang sai giày, dép của người khác kể như vi phạm trò chơi. Đây là động tác thường dùng để kết thúc trò chơi, sau khi giày dép của mọi người đã phân tán khắp nơi.

102. GÚT KHÔNG LÒ

Tất cả mọi người trong vòng tròn đều nắm tay nhau từ từ đi vào giữa vòng tròn càng sát nhau càng tốt và đồng thời đưa hai tay cao vào giữa vòng và trộn tay lộn xộn với nhau trong khi nhắm mắt lại. Sau tiếng còi hiệu mỗi người phải chụp lấy hai tay của người khác và mở mắt ra. Nếu một người chụp tay của người bên cạnh, hoặc chụp cả hai tay của người khác, người đó phải thả tay ra và chụp tay với người khác. Khi thả tay ra nhớ rằng một tay của mình luôn luôn nắm tay người khác trước khi đổi tay kia. Người chơi tiếp tục lòn dưới tay, xung quanh người khác, ngồi dưới đất, v.v... trong khi tay vẫn nắm chặt nhau cho đến khi không người nào còn di chuyển được.

Xong xuôi người điều khiển lại thổi còi ra hiệu và tất cả mọi người cũng làm theo cách trên để mở gút và trở lại dạng vòng tròn. Nên nhớ rằng khi mở gút, chỉ một tay có thể đổi tay với người khác mà thôi và không được đổi hai tay cùng một lúc.

103. NHIP ĐIỀU GỌI TÊN

Người điều khiển mở đầu trò chơi bằng cách gọi tên một người nào đó trong vòng tròn một cách âu yếm và đồng thời làm một động tác nào đó. Lập tức từng người một, theo hướng đã chọn (trái hoặc phải) lập lại động tác của người điều khiển.

Đến phiên người bị gọi tên, thay vì làm động tác cũ, người này gọi một tên khác và thay vào một động tác mới. Cứ như thế trò chơi tiếp tục cho đến khi nào người điều khiển cảm thấy đã đầy đủ.

Chú ý: Khi gọi tên nếu bắt chước được giọng nói và hành động hằng ngày của người mình muốn gọi thì càng hay.

104. NHIP ĐIỀU GIỚI THIỆU

Trò chơi này thường được dùng để giới thiệu tên của mỗi người trong vòng tròn. Trước hết một người trong vòng tròn bắt đầu trò chơi bằng cách giới thiệu tên của mình. Thí dụ như: “Tôi xin được hân hạnh giới thiệu tên của tôi là Quãng Thanh” và đồng thời làm một động tác thật vui nào đó. Mọi người trong vòng tròn phải lập tức bắt chước theo động tác của người này. Cứ như thế theo hướng đã chọn, mọi người đều có dịp giới thiệu tên của mình và biểu diễn động tác mình muốn.

Chú ý: Thay vì chỉ giới thiệu đơn sơ tên của mình thôi, người giới thiệu có thể giới thiệu bất cứ cái gì mình muốn chẳng hạn như sở thích, cách đi, cách ăn, cách ngồi v.v... của mình.

Thí dụ như “Kính thư toàn thể quý vị, tôi xin tự giới thiệu tên tôi là Mỹ Loan sở thích của tôi là khiêu vũ cha cha cha (ăn mì hủ tiếu, nhảy disco, đi lã lướt v.v...)”

105. LÁI XE

Người điều khiển bắt đầu trò chơi bằng cách đề máy xe, sau đó vào số, nhấn ga, tăng tốc độ, sang lane, bóp còi, lái xe trong khi trời đang mưa lớn, lái xe trên tuyết, thủng gáp, xe lật, v.v... Người điều khiển vừa nói vừa làm âm thanh của xe và động tác xe chạy.

Động tác:

Người điều khiển:

* Nổ máy xe: Bỏ chìa khóa vô đề máy (tất cả làm theo người điều khiển và nói

theo zoom, zoom, zoom...)

* Vào số: Đưa tay giật số và thân thể giật tới giật lui (tất cả làm theo)

* Nhấn ga: Hai tay giữ bánh lái, đưa chân phải lên phía trước hơi nhích chân để đạp ga và làm tiếng máy khi lên ga (Tất cả làm theo)

* Sang lane: Hai tay điều khiển bánh lái theo lane của mình muốn (Tất cả mọi người làm theo. Nếu người điều khiển sang lane phải, tất cả mọi người cố gắng đổi chỗ của người bên phải và ngược lại.

* Bóp còi: Tay trái cầm bánh lái, tay phải làm động tác bóp còi (Tất cả kêu “Tuýt, tuýt” mỗi khi người điều khiển bóp còi.)

* Lái xe khi trời mưa lớn: Tay trái cầm bánh lái, tay phải đưa ngang trước mặt làm quạt nước. Khi nghe người điều khiển hô “Mưa” quạt vừa vừa, “mưa lớn” quạt nhanh một chút, “mưa lớn nữa” quạt nhanh hơn, “mưa hết cỡ” quạt hết tốc độ.

* Lái xe trên tuyết: Hai tay cầm bánh lái điều khiển xe trong khi thân thể lướt tới lướt lui (Tất cả làm theo đụng người bên cạnh, người bên cạnh cố tránh).

* Thắng gấp: Người điều khiển đưa chân phải lên cao đạp xuống (Tất cả mọi người kêu “Keeét... keeét...” để thắng xe lại.) Xong người điều khiển xoay hai ba vòng tròn làm bộ như xe thắng gấp quá nên bị quay (tất cả làm theo).

* Xe lật: Sau khi quay xong người điều khiển làm động tác từ từ ngã nhào và lăn mình trên sân cỏ hoặc nơi thích hợp (tất cả làm theo).

Chú ý: Để người chơi được rõ ràng, người điều khiển nên giải thích trước những động tác và âm thanh cần làm trong khi lái xe. Tùy theo môi trường sinh hoạt người điều khiển có thể không cần phải lập lại động tác đã làm rồi nếu mình muốn. Khi chơi người điều khiển nên nói rõ ràng tên của động tác trước khi làm. Sau khi chơi xong người điều khiển nên có lời khuyên răn: “Chúng ta không nên lái xe nhanh quá vì như thế sẽ rất tai hại, có thể xảy ra tai nạn bất ngờ.”

106. CÓ BAO GIỜ?

Tất cả cùng hát: “Ồ la lá, ồ la là, ồ la lá, ô là la.” Xong người điều khiển hát: “Có bao giờ bạn cầm tay ai chưa?”

Tất cả mọi người đáp lại: “Chưa ạ.”

Người điều khiển: “Thì bây giờ cầm tay nhau đi.”

Tất cả đáp lại: “Vâng ạ.” và cả hai tay đưa sang hai bên bắt tay người bên cạnh.

Tương tự người điều khiển có thể thêm vào: “Có bao giờ bạn cầm tai (cú đầu, sờ mũi, bóp miệng, ghé tai, sờ bụng, sờ đầu gối, sờ mắt cá, thụt lét, bịt mắt, bóp mũi, sờ vai, v.v...”

107. GIẢI TỎA OÁN KẾT

Người điều khiển chọn một người đứng ra giữa vòng tròn tượng trưng cho Ma Vương sẵn sàng chiếm đoạt vị trí của người trong vòng.

Người điều khiển đứng vô trong vòng tròn bắt đầu hô “Giải” và theo hướng quy định (trái hoặc phải) từng người hô “Tỏa”, “Oán”, “Kết”. Những người hô “Oán” phải lập tức đổi chỗ cho nhau, trong khi Ma Vương tìm cách chen vào những chỗ trống này. Những người mất chỗ trở thành Ma Vương và cứ như thế trò chơi tiếp tục. Để mọi người có dịp bỏ “Oán” người điều khiển thỉnh thoảng nên ngưng trò chơi để chỉ người khác và tiếp tục lại.

108. ĐỜI DU NGOAN

Tất cả cần thuộc bài hát dưới đây:
“Tính tính tính tình tang tang tang,
Cuộc đời mình như chiếc thuyền nan,
Trôi nó trôi bèo bồng.

Điệp khúc 1:

Đi tới Tô ky ô, mình xách tay cái dù, mặc áo ky mô nô.
Tô ky ô, Tô ky ô. Dù là dù với ky mô nô.

Điệp khúc 2:

Đi tới Si ca gô, mình bắt tay găng tờ, cười với anh Sạt lô.
Si ca gô, Si ca gô. Cười là cười với anh Sạt lô.

Điệp khúc 3:

Đi đến Ca ra si, mình muốn thêm béo phì thì đớp com cà ri
Ca ra si, Ca ra si. Phì là phì với com cà ri.

Điệp khúc 4:

Đi tới Mê xi cô, mình thấy anh đầu bò, đội nón Xom-bờ-rê-rô
Mê xi cô, Mê xi cô. Bò là bò với Xom-bờ-rê-rô.

Điệp khúc 5:

Đi tới Ha Quai Y, mình lắc lư phần ni, tay múa theo điệu đi.
Ha Quai y, Ha Quai Y, mình là mình với tay phần ni.

****Động tác:**

“Tính tính ... bênh bồng”: Tất cả đưa tay nhịp nhàng vỗ sang hai bên và lắc lư theo nhịp thuyền trôi.

Điệp khúc 1: Làm động tác xách dù, và đi kiêu cô gái Nhật khi mặc đồ Ki Mô Nô.

Điệp khúc 2: Tất cả chân khuỳnh xuống bàn chân xòe ra hai bên, chào, bắt tay xong vừa đi vừa cười theo kiểu Sạt-lô.

Điệp khúc 3: Làm động tác của anh chàng mập vừa đi vừa ăn.

Điệp khúc 4: Làm động tác của anh đầu bò, làm cách chào, xong bò càng.

Điệp khúc 5: Lắc mình và tay theo kiểu Hạ Uy Di.

* Chú ý:

a) Một người đầu tiên bắt đầu trò chơi bằng động tác Nhật Bản, xong xuôi cả vòng tròn bắt đầu lại từ đầu bài hát trước khi chuyển sang động tác hai của Chicago.

Trong thời gian hát chuyển này (tính...bênh bồng) người ở giữa vòng tròn làm động tác chèo thuyền. Trước khi lời hát “bênh bồng” chấm dứt người đầu tiên chỉ một người kế tiếp trong vòng tròn. Người này bước ra làm động tác của Chicago và người đầu tiên phải đi sau và làm theo động tác của người này. Cứ như thế trò chơi lập đi lập lại cho đến khi nào người điều khiển cảm thấy số người đã đầy đủ.

b) Khi hát đến đoạn cuối của từng điệp khúc “dù là...Ky Mô Nô”, “cười là cười... Sạt-lô” v.v... người bị chỉ định ra giữa vòng tròn nên đứng lại là làm rõ ràng từng động tác.

c) Trên đây chỉ là những động tác đề nghị mà thôi. Người chơi có thể làm những động tác khác theo ý thích của mình.

109. NÀO ANH EM

Người chơi cần thuộc bài hát dưới đây:

- Nhóm đàn:

Nào anh em cùng ra đây, xem chúng tôi đua nhau chơi đàn.

Đô mí sol, đô mí rê, đô mí sol mí rê đô”.

- Nhóm trống:

“Nào anh em cùng ra đây, xem chúng tôi đua nhau chơi tùng.

Tung các tùng, tung các chiêng, tung các tùng các chiêng chiêng tùng”.

- Nhóm kèn:

“Nào anh em cùng ra đây, xem chúng tôi đua nhau chơi kèn.
To tí tò, to tí te, to tí to,ø tí te te tò”.

Trước hết người điều khiển chia vòng tròn thành ba nhóm: Trống, Kèn và Đàn.
Mỗi nhóm phải cử một người làm nhạc trưởng cho nhóm mình. Bắt đầu trò chơi người điều khiển trình trọng tuyên bố một lý do tưởng tượng nào đó đã mời được ban nhạc danh tiếng Thế Giới về chơi cho mình, và đồng thời giới thiệu từng người đại diện cho mỗi nhóm với tên gọi thật hấp dẫn để không khí thêm vui nhộn.

Trước khi mở đầu người điều khiển nên chỉ định từng nhóm thử nhạc cụ của mình. Khi chơi người điều khiển linh hoạt chỉ từng nhóm. Mỗi nhóm khi bị chỉ phải hát đoạn bài hát của nhạc cụ mình, và làm theo bất cứ động tác nào của người nhạc trưởng.

Thỉnh thoảng người điều khiển phải đề nghị mỗi nhóm đổi người nhạc trưởng để động tác được súc tích hơn.

110. CON RẮN

Tất cả người chơi cầm tay nhau thành một hàng dài. Hai người hai đầu, một người làm đuôi rắn, một người làm đầu rắn. Người làm đuôi đứng yên tại chỗ trong khi người làm đầu dẫn dắt rắn quanh queo, xuôi ngược cho đến khi tất cả mọi người đều không di chuyển được nữa. Đến giai đoạn này người làm đầu phải hướng dẫn để mở gút mắc bằng cách luôn qua lại.

