

29. KỶ MÃ GIỎI

S - T - M - TP - NT

1. Số người chơi: 20 đến 40.
2. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hoặc ngoài trời.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Cả đoàn đứng vòng đôi, xây mặt vào trong. Lựa từng cặp cân sức nhau. Trưởng/người dẫn chơi đứng ở giữa, ở tâm vòng tròn. Nghe tiếng còi đầu, các em vòng ngoài nhảy lên lưng ngựa tức là các em ở vòng trong. Nghe tiếng còi thứ hai, họ nhảy xuống và chạy quanh một vòng. Tất cả đều chạy theo một vòng đã định trước, chạy thật mau; chạy về chỗ cũ thì nhảy lên lưng ngựa trở lại. Ngựa nào có chủ chạy về sau hết thì cả chủ lẫn ngựa đều bị loại. Đổi ngựa làm kỵ mã và kỵ mã làm ngựa. Rồi tiếp tục chạy như trên. Loại dần dần; cặp nào chạy mau nhất sau cùng thắng cuộc.

Biến cải trò chơi: Không loại trừ kỵ mã và ngựa, nhưng ngựa nào có kỵ mã chạy về sau hết phải bước lui ba bước. Rồi vẫn tiếp tục chơi như thế; cặp nào chạy về sau, lần tiếp theo phải chạy vòng rộng hơn, nên cần gắng sức hơn lên. Cuối cùng cặp nào đứng gần Trưởng nhất thắng cuộc.

30. CHỤM BA CHỤM BẢY

S-T- M- TP - NT

1. Số người chơi: 20 đến 40.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời bằng phẳng.
3. Vật liệu: Không
4. Cách chơi: Cả đoàn đứng lộn xộn trong phòng hay ngoài sân. Trưởng đứng ở giữa. Trưởng hô: “Chụm ba.” Các em chạy nhanh chụm lại thành từng cụm ba em. Những em nào chậm chân, dư ra bị loại. Tiếng còi kế tiếp, các em lại giãn ra. Trưởng lại hô: chụm 4; các em lại chụm 4; hô chụm 5, hay chụm 7 thì các em cứ thế mà tập hợp lại theo đúng số đã hô. Loại dần cho đến khi chỉ còn lại hai người. Cả đoàn bắt một bài hát mừng hai bạn thắng cuộc.