

3. RƯỢT BẮT

S - T - M - NT - TN

1. Mục đích: - luyện nhanh nhẹn, bền sức
- khởi động, làm cho ấm người trước một buổi sinh hoạt vào mùa Đông hay sáng sớm còn lạnh.
- gây vui thích chung
2. Số người chơi: 2-4 đàn hay đội (8-16 người)
3. Vật dụng: Không
4. Chỗ chơi: Trong phòng rộng hay ngoài trời, đất bằng phẳng.
5. Luật chơi: Đếm đến 3 phải di chuyển - Không di chuyển thì bị xem là bị bắt, phải đổi phiên.
6. Cách chơi: Đoàn sinh tản mác, mỗi em cách nhau 3, 5, 7 mét. Một em làm người rượt có thể bắt dính bất cứ em nào không nhanh chóng ở tư thế hai gối quỳ xuống đất. Em nào bị bắt thì vào thế chân làm người đi rượt. Các em thường vui thích trò chơi này vì muốn được bị rượt hoặc không muốn quỳ lâu. Nếu em nào quỳ lâu khi người rượt đếm từ 1 đến 3 mà không di chuyển thì em ấy bị xem là bị bắt phải vào thế chân tiếp tục cuộc chơi.
7. Biến thể: Hai cách để được an toàn khỏi bị bắt:
 - 1) Hai chân quỳ, trán chạm mặt đất
 - 2) Tay dính vào một thân cây hay một cây cọc (nếu ở ngoài, có cây nhỏ hay hàng rào trong khu vực sân chơi)

Tuy nhiên, dù với hoàn cảnh nào, người rượt đều có thể dùng cách đếm từ 1 đến 3 để buộc các con mỗi phải di chuyển hay chịu bị bắt.

4. ĐOÁN ĐÚNG Ý NGHĨ NGƯỜI KHÁC

T - K - H - N - TP - NT

1. Mục đích: - luyện óc thông minh, dùng trí và phương pháp gạn lọc dần để cuối cùng biết chắc chắn người khác đã nghĩ gì.
- trải nghiệm trình độ trí thức của người dự cuộc về nhiều lãnh vực như lịch sử, địa lý, văn học v.v.
- phát hiện trẻ thông minh khi em ấy đặt câu hỏi.
2. Số người chơi: cả đoàn, chia thành hai phe bằng nhau.
3. Vật dụng: Vài tờ giấy trắng và một cây bút.
4. Chỗ chơi: Trong phòng hay ngoài trời, yên tĩnh
5. Luật chơi: Đặt câu hỏi ngắn và chỉ hỏi ĐÚNG KHÔNG
6. Cách chơi: Sau khi dẫn giải cách chơi và luật chơi, người dẫn chơi tuyên bố: "Tôi nghĩ về một cái hồ nổi tiếng thế giới, các em thử đoán xem tôi nghĩ tới cái hồ nào?"