

35. CỬA THIÊN ĐÌNH

S - T - K - M - TP - NT

1. Số người chơi: 10 người sắp lên.
2. Chỗ chơi: Đường dài độ 100 mét.
3. Vật liệu: 6 đến 10 cái sào hay gậy
4. Cách chơi: Lựa 3 hoặc 5 cặp bằng nhau, đứng cách nhau độ 10 thước. Trong mỗi cặp hai em đứng đối diện nhau và cách nhau độ 1 mét 2. Em nầy chìa tay trái và em kia đưa tay mặt lên thẳng cầm một cái gậy để ngang, hai tay còn lại dong thẳng xuống cầm ngang một gậy thứ hai, làm thành một cửa sỏ. (Cửa Thiên Đình)
Các em chạy và nhảy qua các cửa Thiên đình (không được chạm vào cửa). Nếu lỡ chạm vào phải chạy lui 6 bước và nhảy lại. Ai qua lọt cả mấy cửa Thiên Đình trong thời gian ngắn nhất thành Tiên và được bạn bè hoan hô.
Chơi sai: Bỏ bớt một vài cửa không nhảy qua.
Nhảy chạm vào cửa mà không nhảy lại.

36. ĐỊNH HƯỚNG GIỎI

S - T - K - M - TP- NT

1. Số người chơi: Đàn hay đội làm đơn vị thi đua. 16 - 32.
2. Chỗ chơi: Phòng rộng hay ngoài trời bằng phẳng.
3. Vật liệu: Một la-bàn để xác định hướng.
4. Cách chơi: Chơi theo đơn vị đàn hay đội. Trưởng hô lên một hướng. Mỗi em thay phiên làm đội trưởng để sắp đội đứng theo hướng mà Trưởng đã hô. Trưởng dùng la-bàn để xác định độ đúng sai của mỗi đội. Đúng hướng 5 điểm. Sai vài ba độ 4 điểm, sai nhiều quá 1 điểm. Sau một lần hô thì một em khác lên thay để có dịp dẫn trò chơi trong đội. Trưởng dẫn chơi luôn thay đổi phương hướng để trải nghiệm trình độ định hướng của các đội; ví dụ: Nam-Tây-Nam, Đông-Đông-Bắc, Tây-Bắc, Đông-Nam v.v.. Trưởng cũng thay đổi vị trí đứng để tăng thêm độ khó của trò chơi. Sau 10 lần đổi hướng liên tục, đội nào nhiều điểm nhất thắng cuộc. Đội ít điểm nhất công đội giỏi nhất chạy một vòng quanh phòng hay sân chơi.