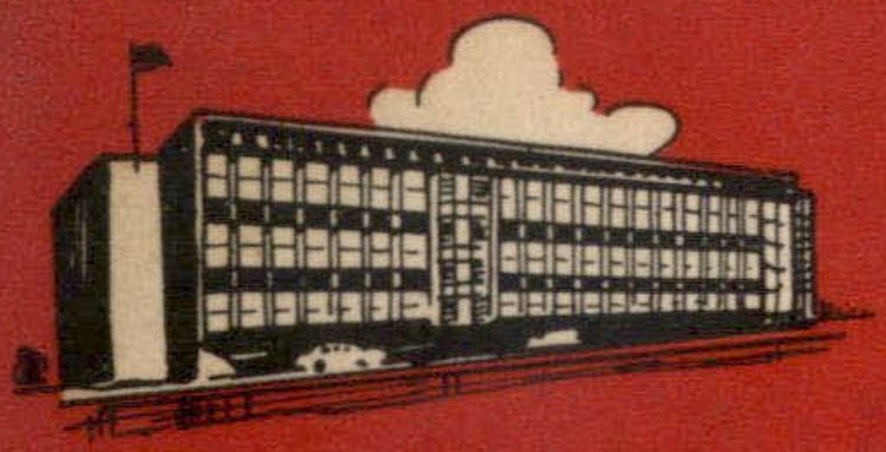




สโมสรลูกเสือ
BOY SCOUT CLUB





เกมลูกเสือ ๔ เกมส์

369.43
ฟ913ก

4 SCOUT GAMES





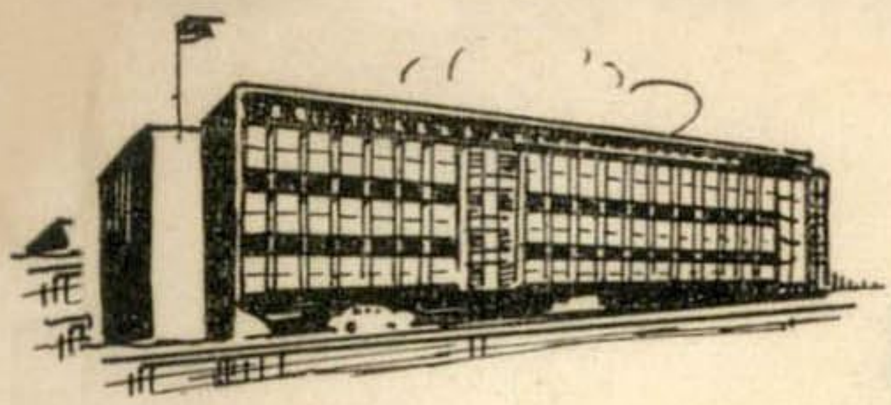
เพทาย อมาตยกุล D.C.C.
DEPUTY CAMP CHIEF - GILWELL - LONDON
บุญส่ง เอี่ยมละออ พ.อ.
CUB - ROVER WOODBADGE

เกมส์ของลูกเสือ

ลูกเสือสำรอง

ลูกเสือสามัญ

ลูกเสือวิสามัญ





สโมสรลูกเสือ
BOY SCOUT CLUB

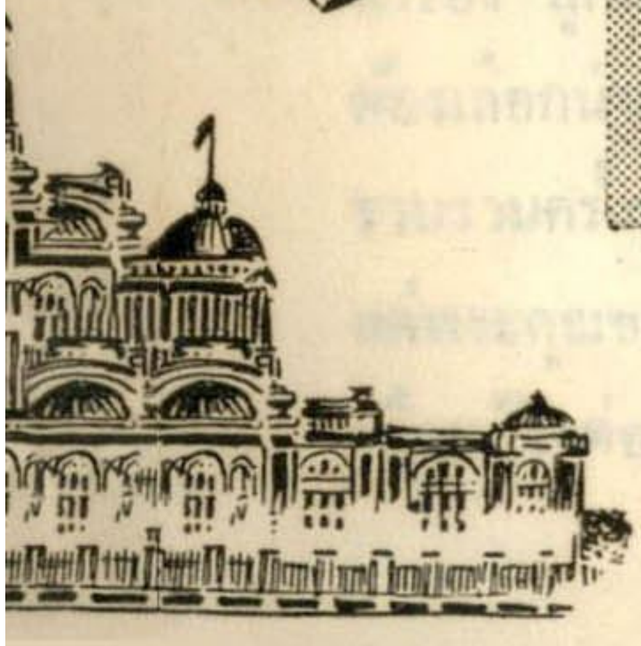
สมุดแห่งชาติ
1 มี.ค. 25





เกมลูกเสือ
๒๓๔ เกมส์





234 SCOUT GAMES



ทาย อมาตยกุล D.C.G.
UTY CAMP CHIEF · GILWELL - LONDON
เส่ง เอี่ยมสะอ้าน พ.อ.
· ROVER WOODBADGE

369.4
3,

สโมสรลูกเสือกรุงเทพ
BANGKOK BOYSCOUT CLUB

เลขห้อง 214

เลขหมู่ 369.43
ว913ก

เลขทะเบียน

ปฐมนิเทศ

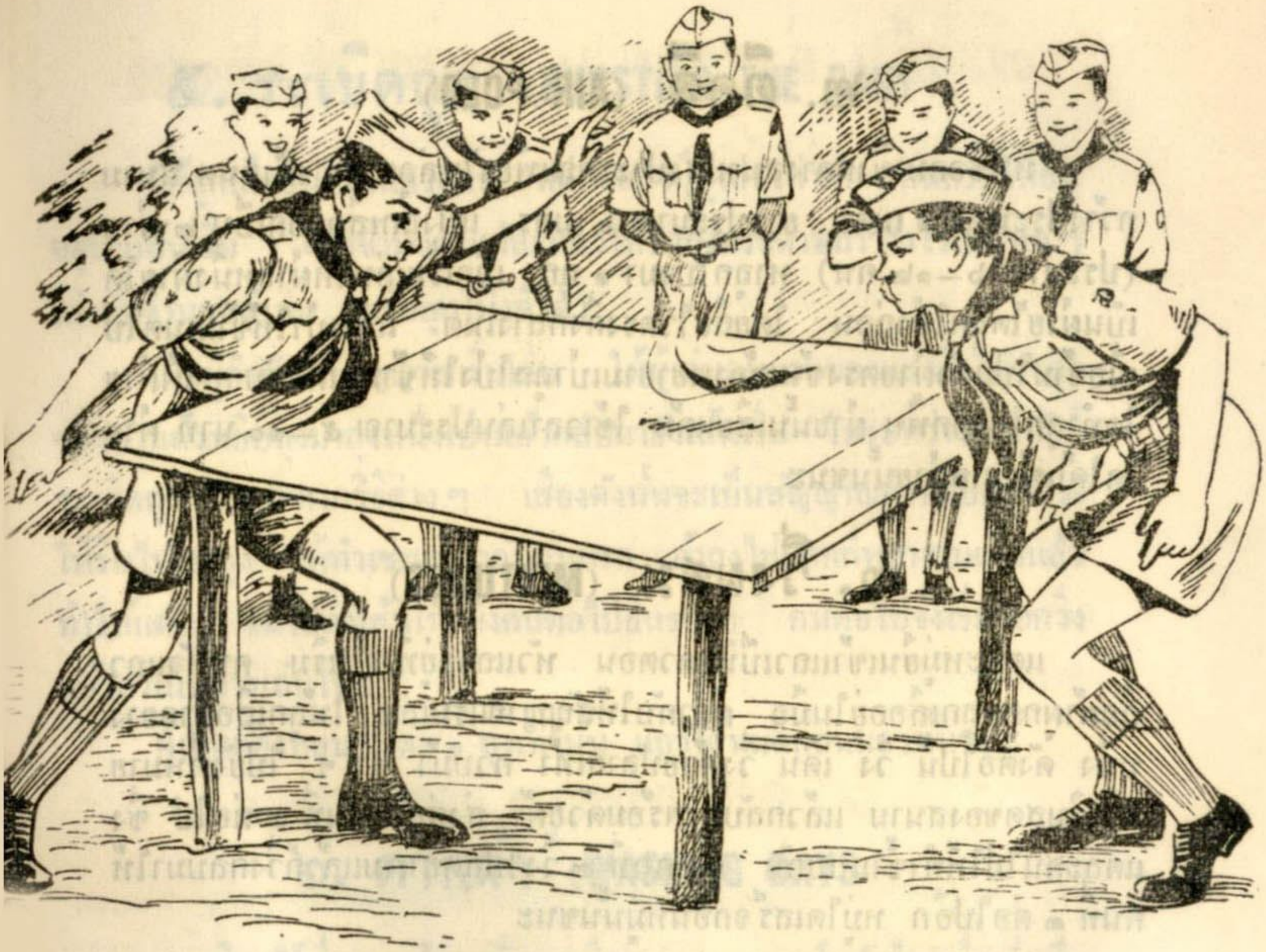
กิจการลูกเสือกำลังได้รับการพัฒนาขึ้นทั้งในด้านทฤษฎีและทางปฏิบัติ เพื่อต้องการจะฝึกอบรม ให้อนุชนได้เป็น พลเมืองดีของชาติ ต่อไปในอนาคต ดังนั้น ในวิชาลูกเสือจึงพยายามโน้มน้าวจิตใจเด็กให้เกิดความสนใจ อยากเรียน เมื่อเป็นเช่นนี้ การสอนวิชาลูกเสือจึงต้องหาสิ่งใดมากระตุ้นเร้าให้ลูกเสือเกิดความต้องการ ฉะนั้น การฝึกอบรมลูกเสือแผนใหม่ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องฝึกให้ลูกเสือได้เล่น ได้ผจญภัย โดยมีวิชาความรู้รวมอยู่ด้วย ให้ลูกเสือเกิดความสนุก แต่การเล่นต่าง ๆ นั้น จะต้องมีระเบียบ วินัย

เพื่อช่วยเหลือผู้บังคับบัญชาลูกเสือและลูกเสือ ข้าพเจ้าจึงได้รวบรวมเกมส์การเล่นต่าง ๆ สำหรับมาใช้กับลูกเสือทั้ง ๓ ประเภท คือ ลูกเสือสำรอง ลูกเสือสามัญ และลูกเสือวิสามัญ แต่ทั้งนี้ ผู้บังคับบัญชาลูกเสือต้องเลือกนำมาใช้ให้เหมาะสมกับวัยและรุ่นของลูกเสือนั้น ๆ ด้วย ในการรวบรวมครั้งนี้ หากจะเกิดประโยชน์ขึ้น ข้าพเจ้าขอน้อมให้เป็นกุศลจิตแด่พระคุณของครู–อาจารย์ แม้นมีข้อบกพร่องประการใด ข้าพเจ้าขอรับเพื่อแก้ไขต่อไปโดยทุกประการ.

เพทาย อมาตยกุล – บุญส่ง เอี่ยมละออ

คณะผู้จัดทำ

พิมพ์ที่ สส. ทบ. สพานแดง บางซื่อ พระนคร
ร.อ. ทวีวัฒน์ นิยมเสน ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา ๒๕๐๔



๑. ฟุตบอลขนนก (FEATHER FOOTBALL)

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกจะเป็นพวกละกี่คนก็ได้ แต่ต้องเท่ากัน หาโต๊ะสักหนึ่งตัวเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๑ เมตร ยาว ๒ เมตร หาขนนกหนึ่งขน เมื่อเริ่มเล่นให้เล่นข้างละ ๑ คน อยู่ทางหัวและท้ายโต๊ะคนละข้าง ใช้ขนนกวางตรงกลาง เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นให้ทั้งสองคนพยายามเป่าขนนกให้ปลิวไปกับพื้นโต๊ะ ถ้าผู้ใดสามารถเป่าขนนกผ่านเส้นหลัง คือด้านสุดของหัวและท้ายโต๊ะ ผู้นั้นชนะได้ ๑ แต้ม และให้คู่อื่นมาเล่นต่อไป เมื่อเสร็จการแข่งขันแล้ว นับจำนวนแต้มดู ฝ่ายใดได้แต้มมากฝ่ายนั้นชนะ

๒. ตีคลี (AIR POLO)

หาเชือกมาขึงกลางสนามสูงประมาณเพียงไหล่ลูกเสือ เป็นเนต สนามกว้างประมาณ ๔ เมตร ยาวประมาณ ๖ เมตร แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ ฝ่าย (ประมาณ ๖—๑๒ คน) หาลูกโป่งมา ๑ ลูก เมื่อเริ่มเล่นให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเป็นฝ่ายได้ลูกโป่งก่อน โดยถือไว้ตรงกึ่งกลางเนต แล้วเป่าให้ข้ามเนตไป เมื่อข้ามไปแล้วฝ่ายตรงข้ามต้องพยายามเป่าลูกโป่งให้ข้ามเนตกลับ ถ้าฝ่ายใดทำลูกโป่งตกพื้น ฝ่ายนั้นเสียแต้ม ใช้เวลาเล่นประมาณ ๕—๑๐ นาที ฝ่ายใดได้แต้มมากฝ่ายนั้นชนะ

๓. วิ่งผสม (MIXTURES)

แต่ละหมู่ยืนเข้าแถวเป็นแถวตอน หัวแถวอยู่ที่เส้นเริ่ม คนหัวแถวถือผ้าผูกคอลูกเสืออยู่ในมือ ผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้ลูกเสือทำอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้ วิ่ง เดิน วิ่งด้วยปลายเท้า ควบม้า ฯลฯ ไปยังที่หมายหรือริมสุดของสนาม แล้วกลับมาพร้อมด้วยผ้า ส่งต่อให้คนที่ ๒ ต่อไป ซึ่งแต่ละคนไม่ให้ทำซ้ำแบบกัน เมื่อคนที่ ๒ วิ่งไปสุดสนามแล้วก็วิ่งกลับมาให้คนที่ ๓ ต่อไปอีก หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๔. เลี้ยงบอลด้วยจาน (WAITER)

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน มีผู้เล่นแต่ละหมู่เท่ากัน คนเป็นหัวแถวของแต่ละหมู่ถือจานซึ่งมีลูกบอลวางอยู่ในจานด้วย (ลูกเทนนิสหรือลูกบอลขนาดเท่าลูกเทนนิสหรือมะนาว) เมื่อผู้กำกับบอกเริ่มเล่นให้หัวแถวออกวิ่งหรือเดินนำของในมือไปยังสุดห้อง หรือ สนามที่กำหนดไว้แล้วกลับมายังเส้นเริ่ม แล้วส่งจานกับลูกบอลให้ผู้เล่นคนต่อไป แต่ละคนก็ทำเช่นเดียวกัน

ถ้าหากลูกบอลตกในระหว่างการเล่น ผู้เล่นต้องกลับไปเริ่มเล่นใหม่ณ ที่ ๆ ลูกบอลตก หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๕. ระเบิดถุง (BURSTING THE BAG)

ให้ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน แต่ละแถวมีผู้เล่นเท่ากัน คนแรกให้ยืนอยู่บนเส้นเริ่ม ตรงข้ามของแต่ละแถวให้หาถุงกระดาษมาวางไว้เป็นห่อ ๆ เท่ากับจำนวนผู้เล่น (หรือลูกโป่งก็ได้)

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นคนแรกของแถววิ่งไปยังถุงของตัวแล้วหยิบถุงมาถุงหนึ่งเป่าแล้วกลับมายังเส้นเริ่ม ในระหว่างทางก็ให้ระเบิดถุงกระดาษตามวิธีต่าง ๆ เสียงดังนั้นจะเป็นสัญญาณสำหรับคนที่ ๒ ให้รีบไปเอาถุง ให้ทำเช่นเดียวกับคนแรก ถ้าถุงไม่แตกก็พยายามเดินแล้วทำให้แตก จนไปถึงเส้นเริ่มซึ่งคนต่อไปยืนรออยู่ คนต่อไปจึงเริ่มออกวิ่งแล้วดำเนินการเล่นใหม่

ผู้เล่นต้องหยิบคนละ ๑ ถุงเท่านั้น แถวใดหมดก่อนแถวนั้นชนะ

๖. ตากผ้า (WASHING DAYS

ผูกเชือกไว้ที่สนามด้านหนึ่งสูงเพียงเอว ตรงข้ามให้ลูกเสือนั่งเป็นแถวตอน ที่เส้นเริ่มตรงเท้าของคนเริ่มคนที่หนึ่งมีเสื้อ พร้อมด้วยขอหนีบเป็นสปริง

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้คนแรกเก็บเอาเสื้อผ้าพร้อมด้วยขอหนีบวิ่งไปตากผ้ายังราวที่ขึงไว้ เมื่อเสร็จแล้วให้วิ่งกลับมายังพวกของตนเอามือแตะคนต่อไป คนที่ ๒ ให้วิ่งไปแล้วเก็บเสื้อกับขอหนีบกลับมาที่เดิมที่เส้นเริ่ม ให้ทำสลับกันไปเรื่อย ๆ คือ ตากและเก็บ หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๗. เก็บ ส่ง วาง (A HANDFUL OF TROUBLE)

ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอนมีผู้เล่นหมู่ละเท่า ๆ กัน คนแรกยืนอยู่บนเส้นเริ่ม ข้างหน้าของแต่ละหมู่ ทางด้านสุดของสนามหรือห้องอีกด้านหนึ่ง มีวงกลมเขียนด้วยชอรคหรือปูนขาว ในวงกลมนั้นมี ไม้หนีบเสื้อผ้าวางไว้ ๒๐ อัน

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนแรกวิ่งไปยังวงกลมรวมรวบเอาไม้หนีบเสื้อผ้าทั้งหมด แล้ววิ่งกลับมายังเส้นเริ่ม แล้วก็ยื่นหรือส่งให้คนที่ ๒ ทีละอัน คนที่ ๒ ส่งต่อให้คนที่ ๓ ต่อไป จนหมดทุกอัน เมื่อหมดทุกอันแล้วคนสุดท้ายนำไปวางไว้ในวงกลมเช่นเดิม แล้ววิ่งกลับเข้าที่ของตน แถวใดเสร็จก่อนเป็นแถวชนะ

๘. กลัดกระดุม (BUTTONS)

ให้ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน มีจำนวนผู้เล่นหมู่ละเท่า ๆ กัน คนแรกของแต่ละแถวมือถือถุงถั่ว ทางด้านตรงข้ามของผู้เล่น มีหีบหรือกระป๋องบรรจุกระดุมไว้ครบตามจำนวนคน และมีด้ายไว้ให้ร้อยกระดุมด้วย

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนแรกจะวิ่งไปโดยถือถุงถั่วไปด้วย แล้วไปยังหีบที่วางไว้ ผูกด้ายกับถุงถั่วด้านหนึ่ง อีกข้างหนึ่งร้อยกระดุมหนึ่งเม็ด เมื่อเสร็จแล้วรีบนำถุงถั่วกลับมาส่งให้คนที่ ๒ ต่อไป คนที่ ๒ รับถุงถั่วแล้วก็วิ่งไปยังหีบอีก แล้วเริ่มร้อยกระดุมเม็ดที่ ๒ ของตัวเอง เมื่อเสร็จวิ่งมาส่งให้คนที่ ๓ ต่อไป ทำเช่นนี้จนหมดแถว แถวไหนหมดก่อนแถวนั้นชนะ

๙. ส่งช้อนซ่อม (MURPLAY'S TEASPOON)

ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ให้คนที่ ๑ หัวแถวยืนบนเส้นเริ่ม มือถือช้อนซ่อมหนึ่งอัน ห่างจากคนที่ ๑ ประมาณ ๑ หลา มีวงกลมเขียนด้วยชอรค (หรือโรยปูนขาว) มีมันฝรั่งหนึ่งหัววางอยู่ตรงกลาง ทางด้านหนึ่งของห้องหรือสนาม ก็มีวงกลมอีกวงหนึ่งซึ่งทุก ๆ แถวมีเหมือนกัน

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนที่ ๑ ของแต่ละหมู่ก้าวไปยังวงกลมใกล้ เอาช้อนซ่อมตักมันฝรั่งแล้ววิ่งพาอ้อมแถวของตัวแล้วพาไปวางไว้ในวงกลมที่ไกล แล้วกลับมายังเส้นเริ่ม ยื่นช้อนซ่อมให้คนต่อไป ตัวเองวิ่งไปต่อท้ายแถว คนที่ ๒ รับช้อนซ่อมได้แล้ว ริบวิ่งไปช้อนมันฝรั่งแล้วพาไปอ้อมแถวของตัวไว้ในวงกลมใกล้ แล้วก็ส่งให้คนต่อไป ทำสลับกัน คือวางไว้ใกล วางไว้ไกล แต่ทุกคนต้องอ้อมแถวก่อน ห้ามใช้ตัวถูกมันฝรั่ง ใครทำตกต้องตักมันฝรั่ง ณ ที่ ๆ ตกนั้นแล้วเริ่มต่อไป หมู่ไหนทำเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๑๐. ห่อของ (PARCEL RELAY)

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอนตามหมู่มีจำนวนเท่ากัน เครื่องมือมีกระดาษสีน้ำตาล เชือก ป้ายวางของ อาจใช้ (เสื้อ รองเท้า ถุง หนังสือ ฯลฯ) เท่ากับจำนวนลูกเสือในหมู่ สำหรับของมีแต่ละหมู่จำนวนชิ้นเท่ากัน

เมื่อได้ยินคำสั่งเริ่ม ให้แต่ละหมู่รวบรวมของเหล่านั้น แล้วใส่ห่อให้เขียนป้ายบอกของเหล่านั้นด้วย ทุกหมู่ทำเหมือนกันหมด แล้วนำไปให้ผู้กำกับ หรือจะจัดแข่งแบบรีเลย์ก็ได้

พวกไหนเสร็จก่อนให้ ๓ จุด ๒ จุด ๑ จุด ตามลำดับ
พวกไหนห่อดีเรียบร้อย ๔ จุด ๓ จุด ๒ จุด ตามลำดับ
พวกไหนบอกชื่อของถูกต้อง ให้ ๓ จุด ๒ จุด ๑ จุด ตามลำดับ
หมู่ใดได้แต้มมากหมู่นั้นชนะ



๑๑. เปลี่ยนของ (EXCHANGE)

ให้แต่ละหมู่ยืนเข้าแถวตอนให้มีจำนวนเท่า ๆ กัน คนแรกของแต่ละหมู่อยู่ใกล้เส้นเริ่ม ตรงข้ามสนามอีกด้านหนึ่ง มีหมวกกับผ้าผูกคอลูกเสือวางอยู่ตรงหน้าของแต่ละหมู่

เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นจากผู้กำกับ ให้คนแรกของแต่ละแถววิ่งไปเก็บหมวกแล้ววิ่งมาส่งให้คนที่ ๒ คนที่ ๒ รับแล้ววิ่งเอาหมวกไปไว้ที่เดิม แล้วหยิบเอาผ้าผูกคอมาให้คนที่ ๓ คนที่ ๓ รับแล้ววิ่งกลับไปเอาไปวางที่เดิม เอาหมวกมาอีก สลับกันไปจนหมด แถวไหนเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๑๒. เดินตามเสียงดนตรี (WALKER)

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ให้หัวแถวอยู่ที่เส้นเริ่มมือถือผ้าผูกคอลูกเสือ เมื่อดนตรีเริ่มลูกเสือคนหัวแถวของทุกแถวเริ่มออกเดิน (ห้ามออกวิ่ง) ไปยังที่หมายทางด้านหนึ่งของห้องหรือสนามแล้วกลับมายังเส้นเริ่มต้น เมื่อไรก็ตามถ้าดนตรีหยุดทุกคนก็ต้องหยุดเดิน ถ้าคนใดผู้กำกับเห็นว่าไม่หยุดพร้อมกับดนตรี ให้ไปเริ่มเดินใหม่ เมื่อคนแรกไปถึงเส้นเริ่มแล้วก็ส่งผ้าผูกคอให้คนที่ ๒ ต่อไป ทำเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป แถวใดเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

ถ้าใครวิ่งต้องไปเริ่มใหม่ถือว่าทำผิด

๑๓. เดินหมี (SQUANBLES)

ให้แต่ละหมู่ยืนเข้าแถวตอน แถวละเท่า ๆ กัน คนแรกอยู่บนเส้นเริ่ม เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับ "ไป" คนแรกของแต่ละแถวก้มตัวลงใช้มือทั้งสองจับที่ขาด้านนอกทั้งสองให้แน่นแล้วเดินหรือวิ่งไปยังที่หมาย อีกด้านหนึ่งของสนาม โดยไม่ปล่อยมือจากข้อเท้า ปากคาบผ้าเช็ดหน้าด้วยแล้วกลับมาที่เดิมที่เริ่มต้นใหม่ เอาผ้าเช็ดหน้าส่งต่อให้คนที่ ๒ ต่อไป คนที่ ๒ ก็ทำเช่นเดียวกัน จนหมดแถว แถวใดหมดก่อนแถวนั้นชนะ

๑๔. ส่งลูกโป่ง (BALLOON RELAY RACE)

ให้แต่ละหมู่มีผู้เล่นหมู่ละเท่า ๆ กัน ให้คนแรกยืนบนเส้นเริ่ม มือถือลูกโป่งที่สูบแล้ว อีกด้านหนึ่งของห้องหรือสนามตรงหน้าของแต่ละหมู่มีเก้าอี้หรือสิ่งกีดขวางอย่างอื่น ไว้สำหรับอ้อม หรือใช้ชอรคขีดเป็นเครื่อง

หมายก็ได้ เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณ "ไป" คนแรกของแต่ละหมู่ให้บังคับหรือตบลูกโป่งให้ลอยไปในอากาศแล้วไปอ้อมที่หมายที่วางไว้ แล้วมาส่งลูกโป่งต่อให้คนที่ ๒ และที่ ๓ ต่อไป แถวไหนหมดก่อนแถวนั้นชนะ ทุกแถวต้องพยายามบังคับลูกโป่งไปจะโดยลักษณะใดก็ได้

๑๕. ส่งลูกโป่งวิบาก
(BALLOON OBSTACLE RELAY RACE)

เกมส์นี้เช่นเดียวกับเกมส์ที่ ๑๔ ให้ทำเช่นเดียวกัน นอกจากว่าผู้เล่นต้องข้ามสิ่งกีดขวาง เช่น อ้อม ข้าม ลอด กระโดด ฯลฯ สิ่งกีดขวางในระหว่างทาง

๑๖. งมเข็มในกองหญ้า
(NEEDLE IN A HAYSTACK)

ให้แต่ละหมู่เข้าแถวเป็นรูปแถวตอน มีจำนวนเท่า ๆ กัน คนแรกยืนอยู่ที่เส้นเริ่ม ถือเข็มธรรมดาไว้เล่มหนึ่ง ลำดับของแถวจะยืนเป็นรูป ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ เป็นรูปแถวตอน ตรงหน้าของแต่ละหมู่มีวงกลม เขียนด้วยชอรค ถ้าเป็นในห้อง ถ้าเป็นในสนามโรยด้วยปูนขาวเป็นวงกลม ในวงกลมนั้นมีกองหญ้ากองไว้

เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับให้เริ่มเล่น คนที่หนึ่งวิ่งไปยังวงกลม แล้วบักเข็มไว้ในกองหญ้า แล้ววิ่งกลับมาแตะคนที่ ๒ คนที่ ๒ วิ่งไปหาเข็มให้ได้ แล้วนำมาส่งให้คนที่ ๓ คนที่ ๓ รับเข็มแล้ว วิ่งไปที่กองหญ้าแล้วบักเข็มลงไปในกองหญ้าอีก ทำเช่นนี้ตลอดไป จนหมดแถว แถวไหนหมดก่อนแถวนั้นชนะ

๑๗. ลอดถ้ำ (TRAINS AND TUNNEL)

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นรูปแถวตอน มีจำนวนคนเท่า ๆ กัน ยืนแยกเท้าออกห่างพอผู้เล่นลอดออกไปได้ เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับให้ไป คนเล่นที่อยู่หลังสุดมือถือผ้าผูกคอลูกเสือด้วย ให้คลานลอดช่องขา จนครบคนที่ยืนอยู่หน้าเมื่อตนเองไปสุดแล้วให้กระโดดแยกขาข้างหน้าแถว แล้วให้ส่งผ้าเช็ดหน้าไปยังคนสุดท้ายแถว เมื่อคนนั้นได้รับแล้วก็ให้ลอดช่องขาอย่างคนแรก แล้วส่งผ้าเช็ดหน้า ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งได้เข้าอยู่ในรูปเดิม แถวใดทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

ทุกครั้งต้องมีการส่งผ้าเช็ดหน้าหรือผ้าผูกคอ ถ้าคนสุดท้ายไม่ได้รับผ้า ห้ามลอดมา

๑๘. ดำน้ำไปอังกฤษ (DUCK TO LONDON)

เข้าแถวเป็นหมู่ รูปแถวตอน คนอยู่หน้าแต่ละพวกถือถุงถั่ว และกึ่งกลางสนามขึงเชือกให้ต่ำ ๆ พอผู้เล่นจะมุดข้ามไปได้

เมื่อผู้กำกับออกคำสั่งให้ “ไป” ให้คนแรกของแต่ละหมู่วางถุงถั่วไว้บนศีรษะของตัว แล้วริบวิ่งไปข้างหน้ามุดใต้เชือกแล้ววิ่งไป แตะกำแพงหรือด้านหนึ่งที่กำหนดไว้ แล้วกลับมามุดใต้เชือกอีก ในขณะที่ดำเนินการ

แข่งขันอยู่นี้ ห้ามใช้มือแตะถุงถั่ว ถ้าใครใช้มือแตะให้ไปเริ่มเล่นใหม่ และใครทำถุงถั่วตกจากศีรษะ คนนั้นต้องเริ่มวางใหม่

เมื่อคนแรกเสร็จแล้วนำถุงถั่วไปส่งต่อให้คนต่อไป แถวใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

๑๙. ส่งหน้า (WEAVERS)

ให้แต่ละแถวมีผู้เล่นหมู่ละเท่า ๆ กัน เป็นรูปแถวตอน ให้มีระยะช่วงห่างกันคนต่อคนประมาณ ๑ เมตร ผู้เล่นคนสุดท้ายถือผ้าผูกคอไว้ในมือ

เมื่อได้ยินคำสั่งให้เล่นจากผู้กำกับ คนสุดท้ายของแต่ละแถววิ่งไปยืนข้างหน้าแถว แล้วส่งผ้าผูกคอมาทางหลัง จนมาถึงคนสุดท้ายของแถวอีก คนสุดท้ายของแถวเมื่อได้รับผ้าแล้วก็รีบวิ่งไปต่อหน้าเช่นคนที่ ๑ ทำ การเล่นดำเนินไปเช่นนี้เรื่อย ๆ แถวใดทำได้เสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๒๐. ส่งหลัง (THE BLACKWORD WEAVER)

ให้แต่ละหมู่ยืนเช่นเดียวกับเกมส์ที่ ๑๙ ผิดแต่ให้คนที่อยู่หน้าถือผ้าเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับ คนแรกของแต่ละพวกที่อยู่ข้างหน้าให้วิ่งลงไปท้ายแถว แล้วส่งผ้าเช็ดหน้าหรือผ้าผูกคอไปข้างหน้า (ตรงกันข้ามกับเกมส์ที่ ๑๙) แถวใดทำเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ



๒๑. เลียงพลองแข่ง

(BALANCING WAND RELAY RACE)

ให้แต่ละหมู่เข้าแถวเป็นแถวตอน คนอยู่หน้าของแต่ละแถวยืนอยู่บนเส้นเริ่ม ถือไม้พลองยาว ๓ ฟุต หรือใช้พลองลูกเสือก็ได้ เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับให้เริ่มเล่น คนแรกของแต่แถวให้ใช้นิ้วมือหรือฝ่ามือเลียงพลองให้ตั้งตรงแล้วเดินไปอ้อมที่หมาย แล้วกลับมายังเส้นเริ่ม ส่งไม้ให้คนต่อ ๆ ไป ทำเช่นเดียวกัน ถ้าใครทำพลองล้มหรือถ้าใช้อีกมือหนึ่งช่วยต้องไปเริ่มใหม่ ณ เส้นเริ่ม แถวไหนทำเสร็จก่อน เป็นผู้ชนะ

๒๒. เลี้ยงลูกบอลแข่ง (BRIBBLE BALL RELAY)

แต่ละหมู่ยืนเป็นรูปแถวตอน และแต่ละหมู่มีจำนวนลูกเสือเท่ากัน คนแรกอยู่บนเส้นเริ่มตรงหน้ามีวงกลม มีลูกบอลหรือลูกเทนนิสอยู่หนึ่งลูก ทางอีกด้านหนึ่งของสนามมีวงกลมอีกวงหนึ่งแต่ละแถวมีเหมือนกัน เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนแรกเลี้ยงลูกบอลไปยังวงกลมไกลแล้วกลับที่เดิมแตะไหล่คนที่ ๒ คนที่ ๒ เมื่อถูกแตะแล้วรีบวิ่งไปเลี้ยงลูกบอลมาวางไว้ในวงกลมใกล้ และคนต่อไปก็ดำเนินการเล่นเช่นนี้โดยสลับกันไป คือ เลี้ยงไปไว้วงกลมไกลแล้วกลับมาไว้วงกลมใกล้ ระวังในการเลี้ยงให้ถูกต้องและวางลูกบอลให้ตรง ถ้าใครทำไม่ถูกต้อง ๆ กลับไปทำให้เสร็จและมาแตะคนต่อไปจึงจะเล่นได้ แถวใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

๒๓. วางแล้วกลับ (BACK AND FORE)

ให้แต่ละหมู่มีผู้เล่นเท่า ๆ กัน นั่งเป็นรูปแถวตอนบนพื้น แต่ละแถวห่างกัน ๔ ฟุต ให้แต่ละหมู่มีหมายเลขประจำตัว มีวงกลมเล็ก ๆ อยู่ตรงหน้าของแต่ละหมู่ทางด้านหนึ่งของสนามห่างจากที่ตั้งต้นเท่า ๆ กัน และที่หน้าแถวมีถังถั่ววางไว้ เมื่อได้ยินคำสั่งให้เริ่มเล่น โดยเรียกหมายเลข ให้ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของหมายเลขวิ่งเอาถุงถั่วที่วางอยู่หน้าแถวไปวางไว้ในวงกลม แล้ววิ่งกลับมานั่งในที่ของตน ใครทำเสร็จก่อนจะทำให้หมู่ของตัวได้ ๑ แต้ม

เมื่อหมดหมายเลขที่เลขแล้วให้รวมแต้ม ใครได้แต้มมากเป็นหมู่ที่ชนะ

๒๔. ปีดจุก (FIZZ)

ให้แต่ละหมู่เข้าแถวตอน ให้มีจำนวนแถวละเท่า ๆ กัน คนเริ่มต้นหัวแถวอยู่บนเส้นเริ่ม ข้างหน้าของแต่ละแถวมีวงกลม ๒ วง ห่างกันพอประมาณ วงแรกมีขวดน้ำส้มพร้อมด้วยฝาจุกขวดปีดอยู่ เมื่อได้ยินคำสั่งให้เริ่มเล่นให้คนแรกของแต่ละแถววิ่งไปวงกลมแล้วเปิดฝาจุกขวดแล้วนำทั้งจุกและขวดไปวางไว้ในวงกลมที่ ๒ แล้ววิ่งกลับมาแตะไหล่คนที่ ๒ คนที่ ๒ วิ่งไปปีดฝาจุกแล้วนำขวดมาวางไว้ในวงกลมที่ ๑ ทำสลับกันไปเรื่อย ๆ จนหมดแถว แถวใดหมดก่อนเป็นแถวชนะ

๒๕. ขว้างเป้า (RELAY TARGET)

ให้ผู้เล่นแต่ละหมู่ยืนเป็นรูปแถวตอน หัวแถวของทุกแถวอยู่บนเส้นเริ่ม ห่างจากเส้นเริ่มเข้าไปพอประมาณ มีเส้นสำหรับขว้าง ห่างจากเส้นขว้าง ๖ ฟุต มีเป้า คือทำเป็นรูปวงกลมด้วยชอรค หรือปูนขาว รัศมีประมาณ ๑๒ นิ้ว

ให้คนที่อยู่หลังสุดมีถุงถั่ว เมื่อได้รับสัญญาณเริ่มเล่นจากผู้กำกับ ให้คนหลังสุดส่งถุงถั่วข้ามศีรษะ (ป.พ.) มายังผู้เล่นที่อยู่ข้างหน้า คนหน้าเมื่อรับถุงถั่วแล้ว ให้รีบวิ่งไปยังเส้นขว้าง แล้วขว้างถุงถั่วเข้าไปในวงกลมให้เข้าทั้งถุง ถ้าหากไม่เข้าให้กลับมาโยนใหม่จนเข้า เมื่อทำเสร็จแล้วให้เก็บถุงถั่วแล้ววิ่งไปต่อข้างหลัง เริ่มส่งถุงถั่วมาให้คนข้างหน้าอีก เมื่อคนข้างหน้ารับได้แล้วให้กระทำเช่นคนแรก คนต่อ ๆ ไปก็ทำเช่นเดียวกัน ใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

๒๖. ข้ามแม่น้ำ (OVER THE RIVER)

ให้แต่ละหมู่เข้าแถวเป็นรูปแถวตอน คนแรกของหมู่ถือลูกบอลที่เส้นเริ่มต้น ห่างจากเส้นเริ่มต้นประมาณ ๙ หลา เขียนเส้นด้วยชอรค ห่างกันประมาณ ๒ หลาขนานกัน สมมุติว่าเป็นแม่น้ำ เมื่อได้ยินคำสั่งให้เริ่มเล่น คนแรกของแต่ละแถววิ่งไปข้างหน้ากระโดดข้ามแม่น้ำ แล้วหมุนตัวขว้างลูกบอลมายังคนที่ ๒ เมื่อคนที่ ๒ รับบอลได้แล้วก็ให้วิ่งไปข้ามแม่น้ำ แล้วก็ขว้างให้คนที่ ๓ ต่อไป

เมื่อแถวไหนข้ามแม่น้ำได้หมดทุกคน ก็นับว่าแถวนั้นเป็นผู้ชนะ ถ้าใครข้ามไม่ได้พยายามให้กลับมาแล้วข้ามใหม่จนข้ามได้ หรือถ้าใครรับบอลไม่ได้จะทำให้การเล่นช้าลง อาจทำให้หมู่ของตนแพ้ได้

๒๗. หวูดรถไฟ (TOOT – TOOT)

ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ห่างกันคนต่อคน ๔ เมตร มีจำนวนแต่ละหมู่เท่ากัน เริ่มเล่น คนอยู่หลังสุดวิ่งไปจับเอวคนต่อมา และเมื่อจับได้แล้วคนที่ถูกจับก็เคลื่อนมาทางหน้าจับคนต่อไปเป็นแถว จนถึงคนหน้าสุด แถวใดจับได้เสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๒๘. รถส่งสัตว์ (THE ZOO TRAIN)

ในกองหนึ่งแบ่งลูกเสือออกเป็นหมู่ ๆ ให้มีจำนวนเท่ากัน แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ให้ผู้เล่นคนหนึ่งซึ่งอยู่หัวแถวเป็น <u>เครื่องจักร</u> อีกคนหนึ่งซึ่งอยู่ท้ายแถวเป็น <u>คนขับ</u> และลูกเสือคนอื่น ๆ เป็น เป็ด วัว ลา สิงห์โต ฯลฯ เท่ากับจำนวนเด็กที่เหลืออยู่

เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณ "เราควรจะส่งอะไรไปสวนสัตว์ แล้วบอกว่าแกะ" ผู้เล่นอยู่ในแถวที่เป็นแกะรีบวิ่งออกจากแถวไปต่อหลัง เครื่องจักร แล้ว คนขับ ก็มาเกาะต่อหลังแกะอีกที่หนึ่ง เสร็จแล้วพาแกะไปส่งยังสวนสัตว์โดยกำหนดที่แห่งใดแห่งหนึ่งไว้เป็นสวน แถวใครไปถึงก่อนจะเป็นผู้ได้แต้ม เมื่อหลังจากนั้นแล้ว เครื่องจักร กับ คนขับ ก็กลับที่เดิม เพื่อรอฟังคำสั่งว่าจะส่งอะไรต่อไป เมื่อครั้งต่อ ๆ ไปก็ควรเปลี่ยนชื่อเป็นสัตว์อื่น ๆ ดังที่มีอยู่เป็นการผึกความจำชื่อสัตว์ เมื่อเสร็จการแข่งขันก็นับแต้มดูแถวใดมีแต้มมากกว่า แถวนั้นชนะ

๒๙. ฟุตบอลสามขา (THREE LEG FOOTBALL)

แบ่งลูกเสือที่เล่นออกเป็น ๒ ทีม เท่า ๆ กัน อยู่คนละข้างของสนาม โดยเข้าคู่ใช้ผ้าผูกเท้าเข้าหากัน ตรงกลางของทั้งสองทีมมีลูกเทนนิสหรือลูกบอลวางไว้ เมื่อได้ยินคำสั่งเริ่มเล่น ให้แต่ละคู่ของแต่ละพวกพยายามเตะลูกบอลโดยใช้เท้ากลางที่ผูกติดกันนั้นเป็นเท้าเตะ ให้ลูกบอลไปยังแดนของคู่ต่อสู้ ถ้าทีมใดเตะถึงเส้นสนามด้านตรงข้ามเป็นทีมที่ชนะ

๓๐. ปู่แดด (GRAND-DAD)

เกมส์สำหรับผึกประสาทหู ให้แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ พวก

พวกที่ ๑ ให้เป็น ปู่แดด
พวกที่ ๒ ให้เป็น พ่อ
พวกที่ ๓ ให้เป็น เด็กโต
พวกที่ ๔ ให้เป็น เด็กเล็ก

เมื่อได้ยินคำสั่งว่า ปู่แดด (GRAND DAD) ให้เดินช้า ๆ เมื่อได้ยินคำสั่งว่า พ่อ (FATHER) ให้เดินเร็ว เมื่อได้ยินคำสั่งว่า เด็กโต (BOY) ให้วิ่ง เมื่อได้ยินคำสั่งว่า เด็กเล็ก (LITTLE BOYS) กระโดดไป ถ้าใครทำผิดต้องออกจากการเล่น เหลือแถวใดหรือหมู่ใดที่ทำถูกชนะ

๓๑. ฮัลโลส่งต่อ (HULLO PASS IT ON)

แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ แถวเท่ากัน หรือจะแบ่งเป็นหมู่ ๆ ก็ได้ ยืนเป็นรูปแถวตอนคนเล่นหลังสุดถือลูกบอล เมื่อได้ยินคำสั่งเริ่มเล่น คนหลังสุดของแต่ละแถวแตะหลังด้วยมือคนข้างหน้าเบา ๆ คนที่ถูกแตะจะต้องรีบกลับหลังหันทันที และพูดว่า "ฮัลโล" คนที่แตะจะพูด "ส่งต่อ" โดยยื่นถุงหรือบอลให้ทันที คนที่หันกลับมาก็จะรับ แล้วตัวเองไปแตะไหล่คนหน้าต่อไปและเช่นทำเดียวกัน เมื่อเสร็จถูกบอลจะอยู่ที่คนหน้าแถว รีบนำไปให้ผู้กำกับทันที ใครนำไปก่อนเป็นผู้ชนะ

๓๒. ฮูปล่า (HOOP – LA)

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ แถวเท่า ๆ กัน แต่ละแถวแบ่งประมาณ ๕ หลา ดังรูป

๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ เอ

๖ ๕ ๔ ๓ ๒ ๑ บี

ให้คนที่ ๑ ของพวก เอ และคนที่ ๑ ของพวก บี ถือห่วงกลม ๆ เมื่อได้ยินคำสั่งของผู้กำกับให้เริ่มเล่น คนที่ ๑ ของพวกเอ กลิ้งห่วงไปช้า ๆ ตัดหน้าแถวไป คนที่ ๑ ของพวกบี กลิ้งห่วงไปตัด ถ้าพวก บี ที่กลิ้งห่วงไปตัดถูกก็จะได้แต้มให้พวกของตน ๑ แต้ม

ให้แต่ละแถวสลับกันกลิ้ง และสลับกันโยนตัด ทำต่อไปเรื่อย ๆ แถวใดทำแต้มได้มากแถวนั้นชนะ



๓๓. สุนัขแย่งหาง (PUPPY DOG'S TAILS)

ให้ผู้เล่นแบ่งเป็นหมู่ ๆ แล้วใช้มือกอดสะเอวคนข้างหน้าแต่ละแถว ควรเท่า ๆ กัน ให้คนข้างหน้าเป็นหัวสุนัข และคนสุดท้ายเป็นหาง วิธีเล่น คนหัวพยายามไปแตะคนหางของแต่ละแถว ถ้าใครถูกแตะแถวนั้นก็แพ้ ข้อควรจำ อย่าเล่นโดยให้ผู้เล่นมากเกินไป อย่าเล่นในที่ ๆ มีสิ่งกีดขวางมาก จะเกิดอันตราย

๓๔. แมวไล่นก (CAT AND BIRDS)

ให้ลูกเสือทุกคนเป็นนก ยกเว้นเลือกคนหนึ่งเป็นแมว คนเป็นนกมือแตะที่สะโพก คนเป็นแมวให้คลาน เริ่มเล่นโดยให้แมวไล่นก ใครถูกแตะต้องเปลี่ยนเป็นแมวทันที เกมส์ดำเนินกันไปเรื่อย ๆ ใครตายก็เปลี่ยนไปเป็นแมวอีก

๓๕. งูใหญ่ (GREAT SNAKES)

ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตอน ยืนเป็นหมู่ ๆ แต่ละหมู่มีลูกเสือเท่า ๆ กัน ยืนแยกเท้าให้คนสุดท้ายถือถุงถั่ว เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาให้ไปคนสุดท้ายถือถุงถั่วนั้นคลานลอดช่องขาของผู้เล่นแถวเดียวกันไปยังด้านตรงกันข้าม แลวไปยืนแยกเท้าทางด้านหน้า แล้วส่งถุงถั่วต่อ ๆ ไปยังคนหลังเช่นเดิม เมื่อคนหลังได้รับแล้วก็พาถุงถั่ววิ่งลอดมาทางหน้าอีก จนหมดแถว แถวใดหมดก่อนแถวนั้นเป็นผู้ชนะ

๓๖. หายใจทน (THE LAST GASP)

ให้ผู้เล่นทั้งหมดนั่งเป็นวงกลม เหยียดเท้าไปข้างหน้า เมื่อได้ยินสัญญาณให้เริ่มเล่น ให้สูดหายใจเข้า และเมื่อได้ยินสัญญาณครั้งที่ ๒ ให้ทุกคนทำเสียงหวีดคล้ายเสียงนกหวีด เมื่อไรใครหยุดเสียงเพราะหมดลมหายใจ ให้ล้มตัวลงนอน คนที่เหลือสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๓๗. ล่าสมบัติ (TREASURE HUNT)

ให้ลูกเสือทุกคนออกไปนอกห้อง ผู้กำกับเอาเข็มหมุดไปปักหรือวางภายในห้อง ใต้ม้านั่ง ปักตามผนังห้อง เมื่อได้ยินสัญญาณลูกเสือทุกคนเข้ามาในห้อง พยายามหาเข็มหมุดภายในห้องจำกัดเวลาให้ เมื่อถึงกำหนดเวลาแล้ว ใครได้มากเป็นผู้ชนะ

๓๘. แข่งม้าตาบอด (BLINDFOLD HORSE RACE)

ให้แต่ละหมู่จัดหาคนผูกตาหมู่ละ ๑ คน และมีบังเหียนผูกติดไว้ด้วย ซึ่งผู้ถือบังเหียนทั้งหมดเป็นพวกเดียวกัน ใกล้ ๆ มุมสนามหรือห้องด้านหนึ่งมีผู้เล่น ๒ คน เอามือประสานกันทำเป็นสพาน และอีกมุมหนึ่งด้านตรงข้ามกับสพาน เป็นต้นไม้โดยให้ลูกเสือไปยืน ตรงกลางสนามมีลูกโป่ง ๑ ลูก

เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นจากผู้กำกับ คนขี่บังคับม้า (โดยใช้สายบังเหียนเท่านั้น) ให้ลอดใต้สพานไปอ้อมต้นไม้ และให้ม้าไปนั่งทับลูกโป่ง ถ้าลูกโป่งระเบิดเป็นผู้ชนะ

๓๙. ห้ามก้าวเดินสาม (STEPS)

ให้ลูกเสือทั้งหมดยืนทั่ว ๆ สนาม ห้ามเคลื่อนไหว จนกว่าจะได้ยินคำสั่ง เลือกผู้เล่นคนหนึ่งมาผูกตา เคลื่อนไหวไปตามสนามพยายามจะจับผู้เล่น ถ้าผู้เล่นคนใดใกล้จะถูกจับหรือเห็นว่าจะถูกจับแน่แล้ว มีสิทธิก้าวหนีได้ ๓ ก้าว เมื่อก้าวได้ ๓ ก้าวแล้ว ไม่มีสิทธิก้าวต่อไป ในก้าวที่ ๑ ให้ใช้มือซ้ายแตะที่สะโพกของตน เมื่อก้าวที่ ๒ ใช้มือขวาแตะ ก้าวที่ ๓ มือกอดอก ยืนนิ่ง และรอความหวังว่า จะถูกแตะเมื่อไร

ถ้าหากผู้เล่นคนใดถูกแตะก็เป็นผู้ผูกตาแล้วแตะบ้าง เกมส์จะดำเนินเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป

๔๐. ตาบอดตาดี (BLIND MAN'S BUFF REVERSED)

ให้ลูกเสือทุกคนผูกตาเป็นคนตาบอด เมื่อผู้กำกับแตะบ่าคนใด คนนั้นให้แก้ผ้าผูกตาออก และเมื่อผู้กำกับสั่งให้เริ่มเล่น ให้คนตาบอดคลำหาคนตาดี ผู้ที่ผูกตาอยู่ทั้งหมดพยายามหาคนตาดี เมื่อคนตาบอดคนใดถูกแตะจับได้ คนตาบอดนั้นก็แก้ผ้าผูกตาออกเป็นคนตาดีต่อไป จะมีคนตาดีเพิ่มมากขึ้น การเล่นดำเนินไปเรื่อย ๆ เมื่อหมดคนตาบอดให้เริ่มเล่นใหม่

๔๑. อะไร (WHAT IS IT)

ให้ผู้เล่นแต่ละหมู่ออกมาหมู่ละ ๑ คน ให้แต่ละคนนี้ทำกริยาต่าง ๆ กัน เป็นประเภทของสัตว์ เช่น โกรธ เกลียด กลัว รัก ดูถูก สบประมาท แล้วแต่ ๆ ละหมู่จะคิดทำขึ้นว่าเป็นอะไร หมู่ไหนทายถูกหรือใกล้เคียงเป็นหมู่ชนะ



๔๒. ทายชื่อ (PANDEMONIUM)

ให้แต่ละหมู่มีสิทธิ์ตั้งชื่อตามเสียง เช่น เสียงนก เสียงสัตว์อย่างอื่น เสียงรถยนต์ ฯลฯ ซึ่งจำเป็นในหมู่จะต้องเป็นผู้ร้องให้ฟัง ถ้าพวกใดเขียนได้ถูกจะได้ ๑ แต้ม ใครถูกมากเป็นหมู่ชนะ

๔๓. อ้ายโม่ง (NAME THE INDIAN)

ให้แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน อยู่คนละข้างให้หันหน้าออก ให้แต่ละพวกจัดหาผ้ามาพันที่หัวรอบ ๆ เห็นแต่ตาและหน้านิดหน่อย เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับว่า "เอา" ให้คนเป็นอ้ายโม่งเดินออกไปช้า ๆ ให้ทั้งสองทีมทาย (โดยผลัดกันทาย) ถ้าฝ่ายใดทายถูกก็ได้แต้ม ๑ แต้ม เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแล้วนับแต้มฝ่ายใดได้แต้มมากกว่าฝ่ายนั้นชนะ

๔๔. กระต่ายเข้าโพรง (THE RABBIT AND TREE)

ให้ลูกเสือแบ่งออกเป็นหมู่ ๆ ละ ๔ คน แต่ละหมู่ให้ ๓ คนเป็นผู้จับมือกันทำเป็นโพรงรากไม้ และให้ผู้เล่นอยู่ในโพรง ๆ ละ ๑ ตัว ซึ่งเป็นกระต่ายหนึ่ง สุนัขจะเป็นผู้ไล่

เลือกลูกเสือคนหนึ่งเป็นสุนัข อยู่ด้านหนึ่งด้านใดของห้องหรือสนาม เมื่อได้ยินคำสั่งให้เริ่มเล่น ให้กระต่ายซึ่งอยู่ในโพรงที่หิวออกหาอาหารกิน สุนัขก็ไล่จับ ถ้าใครถูกจับก็เป็นสุนัขแทน

๔๕. มนุษย์โลกพระอังคาร (MARTIAN)

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่ากัน เกมส์นี้เป็นเกมส์การต่อสู้ของมนุษย์ ๒ เผ่า ในโลกพระอังการ พวกแรกคือพวกผิวเขียว และพวกผิวแดง แต่การต่อสู้มิใช่การต่อสู้แบบใช้ปืนผาหน้าไม้ หรือหอก เป็นการแย่งเหยียบเงา ฝ่ายไหนถูกเหยียบเงามากกว่า ฝ่ายนั้นแพ้ หรืออาจจะเล่นเป็นบุคคลก็ได้

ให้หัวหน้าของแต่ละพวกเลือกผู้เล่นออกมาฝ่ายละคน ให้ผู้เล่นทั้งสองคนยืนขาเดียวแล้วก็ต่อสู้กันโดยการแย่งเหยียบเงา ถ้าฝ่ายถูกเหยียบหรือล้ม หรือเปลี่ยนเท้าฝ่ายนั้นแพ้ เมื่อหมดคู่แข่งฝ่ายใดได้แต้มมากฝ่ายนั้นชนะ

๔๖. ย่องจับหมี (STALKING THE DEER)

เกมส์นี้ให้ผู้เล่นทั้งหมดเป็นหมาบ้า ตามจับหมี สมมุติให้ใครคนหนึ่งเป็นหมี ให้หมีเดินนำหน้า ถ้าหมีกลับหลังมามองเมื่อไร ให้ผู้เล่นเป็นหมานั่งลง ถ้าใครนั่งช้าต้องออกจากการเล่น แล้วการเล่นดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๔๗. บอลบ้า (NO BODY WANT IT)

ใช้ในที่กว้าง ๆ แต่มีเขตจำกัด โดยการเล่นที่ผู้เล่นใช้บอลขว้างผู้เล่นด้วยกัน ใครถูกขว้างให้ออกจากการเล่น จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๔๘. วิ่งสี่เหลี่ยม (ROUND THE SQUARE)

แบ่งผู้เล่นเป็น ๔ พวกเท่า ๆ กัน โดยคนหมายเลขหนึ่งของแต่ละพวก ถือถุงถั่วหรือผ้า เมื่อได้ยินสัญญาณจากผู้กำกับ ให้ออกวิ่งตามลูกศร

แล้วให้ผู้เล่นแต่ละพวกเลื่อนไปหนึ่งก้าวเพื่อแทนคนเดิม คนวิ่งนำถุงถั่วมาส่งให้คนที่ ๖ ส่งให้ต่อ ๆ ไปจนถึงคนที่ ๒ แล้วคนที่ ๒ ก็ออกวิ่งเช่นคนที่ ๑ การเล่นหมุนเวียนจนหมด แถวไหนเสร็จก่อน แถวนั้นชนะ

๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖

๖ ๑

๕ ๒

๔ ๓

๓ ๕

๒ ๔

๑ ๖

๖ ๕ ๔ ๓ ๒ ๑

๔๙. วิ่งผลัดสี่เหลี่ยม (SQUARE RELAY)

แบ่งผู้เล่นเป็น ๔ พวกเท่า ๆ กัน และให้ยืนดังรูป ข้างหน้าของแต่ละพวกมีวงกลมและมีถุงถั่ววางไว้ เริ่มเล่นโดยให้หมายเลข ๑ ของแต่ละพวกวิ่งไปเอาถุงถั่วแล้ววิ่งอ้อมผู้เล่นทั้ง ๔ พวก แล้ววางถุงถั่วไว้ที่วงกลมเดิม เสร็จแล้วกลับที่ คนที่ ๒, ๓, ๔, ๕, ๖ ก็ทำเช่นเดียวกันจนหมดทุกคน แถวไหนทำเสร็จก่อนเป็นแถวชนะ

๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖

๖ ๐ ๑

๕ ๒

๔ ๓

๓ ๐ ๐ ๔

๒ ๕

๑ ๐ ๖

๖ ๕ ๔ ๓ ๒ ๑

๕๐. ตีลูกเทนนิส (BLOW TENNIS)

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก หรือเล่นระหว่างหมู่ โดยการแบ่งครึ่งสนามและมีเขตจำกัด เริ่มเล่นโดยให้ผู้กำกับโยนลูกเทนนิสหรือลูกบอลขึ้นไปในอากาศตรงกึ่งกลางสนาม ถ้าลูกตกลงในแดนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด ฝ่ายนั้นต้องเสีย ๑ แต้ม ถ้าตกฝ่ายใดแล้วฝ่ายนั้นจะต้องตบบอลให้ไปตกยังฝ่ายตรงกันข้ามหรือพยายามเลี่ยงลูกเทนนิสไม่ให้ตกได้แล้วส่งข้ามไป ถ้าฝ่ายใดทำตกฝ่ายนั้นต้องเสียแต้ม เมื่อหมดเวลาใครเสียแต้มน้อยเป็นผู้ชนะ

๕๑. แตะสับสน (MAZE)

ให้ลูกเสือทั้งหมดเข้าแถวเป็น ๔ แถว แล้วให้จับมือกันก็จะเกิดเป็นช่อง ให้วิ่งได้ทางด้านข้าง ๆ ที่มีช่อง เพราะลูกเสือหันหน้าเป็นรูปแถวตอน ถ้าเมื่อได้ยินสัญญาณเปลี่ยนก็ให้จับมือกันทางด้านข้าง ก็จะเกิดเป็นทางวิ่งทางด้านหน้า

ให้ลูกเสือ ๒ คนวิ่งแตะกันในช่องที่กล่าวนี้ เมื่อได้ยินสัญญาณให้เปลี่ยนการจับมือทางด้านข้าง เป็นทางด้านหน้า และด้านหน้าเป็นด้านข้างสลับกันไป จะทำให้การวิ่งไล่แตะลำบากยิ่งขึ้น ถ้าใครถูกแตะต้องกลับไปเป็นผู้ไล่ จนกว่าจะเปลี่ยนตัวผู้ไล่และผู้หนี ในการเล่นให้เปลี่ยนคนเล่นบ่อย ๆ เพื่อให้ลูกเสือได้เล่นทุกคน

๕๒. การดีพูดว่า (O GRADY SAY)

ให้ลูกเสือเข้าแถวเป็น ๒ แถว หรือมากกว่านี้ก็ได้ ถ้าจำนวนลูกเสือมีมาก ให้ผู้บังคับบัญชาหรือนายหมู่เป็นผู้สั่ง "การดีพูดว่า" ก่อนทุกครั้ง ถ้าคำที่มีการดีพูดว่า ให้ทุกคนเตรียมทำตาม ถ้าหากขาดคำว่า "การดีแล้ว" ถ้าผู้ใดทำผิดให้ออกจากการเล่น เกมส์นี้ก็จะเริ่มใหม่ จนกว่าจะเหลือคนสุดท้าย

ดังตัวอย่างเช่น "การดีพูดว่า จับหู" ลูกเสือทุกคนก็ต้องจับหู ถ้าหากว่าใครไปจับผิดก็ต้องออกจากการเล่น หรือจะกล่าวว่า "การดีพูดว่า จับปาก" ลูกเสือทุกคนก็ต้องจับปาก ถ้าใครจับผิดก็ต้องออกจากการเล่น ทำเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๕๓. เมาคลีและเชียคาน (MOWGLI & SHEREKHAN)

ให้ลูกเสือเข้าแถวเป็นหมู่ ๆ สมมุติว่าในแถวหนึ่งมีพ่อ แม่ พี่ น้องของหมาบ้า จนกระทั่งคนสุดท้าย คือเมาคลี ให้เหน็บผ้าเช็ดหน้าตรงหลังของเมาคลี ให้ลูกเสือในหมู่หนึ่ง ๆ เป็นเชียคาน หนึ่งคน เมื่อสัญญาณเริ่มเล่น ให้เชียคานไปจับหางของเมาคลี ภายในระยะเวลา ๓ นาที ถ้าเชียคานเอาหางไม่สำเร็จ เมาคลีก็ชนะ

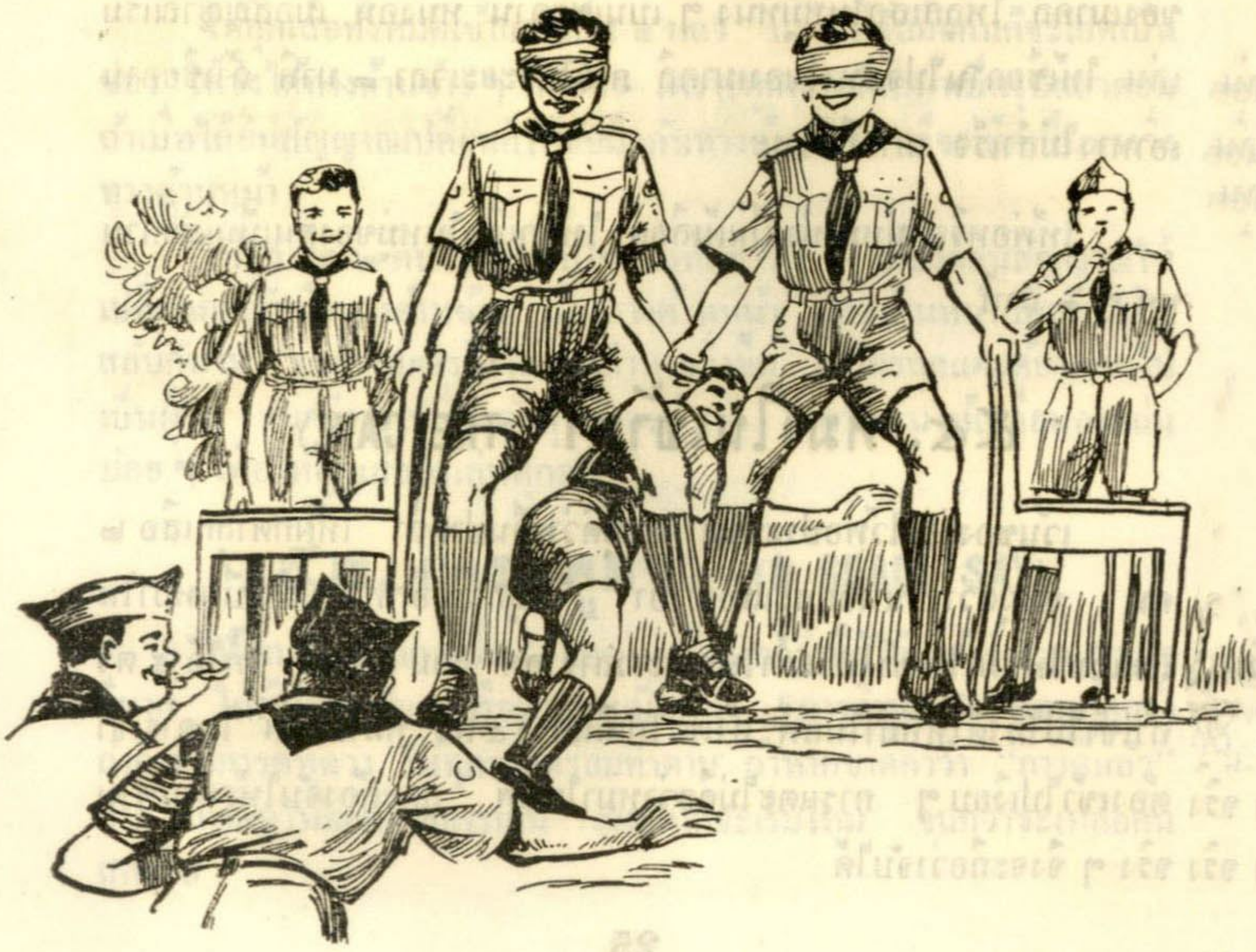
ให้พ่อหรือแม่หมาบ้าเป็นผู้เลือก ให้ลูกเสือในหมู่ของตนเป็นเชียคานทุก ๆ ๓ นาที

๕๔. หมาในเข้าถ้ำ (THE CAVE)

เว้นช่องว่างไว้พอประมาณ สมมุติว่าเป็นปากถ้ำ ให้ผูกตาลูกเสือ ๒ คน สมมุติว่าเป็นพ่อและแม่หมาบ้า ให้ลูกเสืออีกพวกหนึ่งเป็นหมาในเริ่มเล่นให้หมาในเข้าไปในถ้ำในระยะเวลาจำกัด รวม ๓ นาที ให้ได้ ๕ ตัว ถ้าเข้าไปไม่ได้ให้หมาในแพ้ ถ้าเข้าไปเกินกว่า ๕ ตัว หมาบ้าแพ้ ในการเข้าต้องเข้าไปเงียบ ๆ การแตะไม่ถือว่าหมาในแพ้ แตะต้องจับให้ถูกหมาในจริง ๆ จึงจะถือว่าจับได้

๕๕. พิชิตยักษ์ (THE BLIND GRIANTS)

เกมส์นี้คล้าย ๆ กับหมาในเข้าถ้ำ แต่ใช้เก้าอี้ ๒ ตัวแทนประตู วางให้ข้างหลังเข้าหากัน ห่างกันประมาณ ๔๐ นิ้ว ในระหว่างช่องนี้ให้มียักษ์ตาบอด ๒ คน โดยให้ลูกเสือเอาผ้าผูกตาเข้า ๒ คน จับมือกัน อีกมือหนึ่งจับพนักเก้าอี้ ให้ลูกเสืออื่นที่เป็นผู้พิชิตยักษ์ ลอดเข้าไปในช่องใต้มือ กับเก้าอี้หรือระหว่างขายักษ์ตาบอดที่เป็นยาม ถ้าภายในเวลาจำกัดถ้าเขาไม่ได้เกินกว่าจำนวนที่กำหนดไว้ ยักษ์เป็นผู้ชนะ ถ้าเข้าได้มากผู้พิชิตยักษ์เป็นผู้ชนะ



๕๖. ระวังเชียคาน (LOOK OUT FOR SHEREKHAN)

ให้ลูกเสือทุกคนกระจายอยู่ในห้องหรือสนาม โดยให้ทุกคนยืนอยู่ในวงกลมหรือในบริเวณจำกัด ให้คนหนึ่งเป็นเชียคาน เชียคานหันหลังให้เมื่อสัญญาณเริ่มเล่นให้ทุกคนออกจากบ้าน หรือวงกลมของตัว ให้นายหมู่เป็นผู้ให้สัญญาณร้องว่า "ระวังเชียคาน" ให้เชียคานไล่แตะถ้าใครถูกแตะต้องเป็นพวกเชียคานและการเล่นดำเนินไปเช่นนี้เรื่อย ๆ จนกว่าจะเหลือ ๒ คน เป็นผู้ชนะ

๕๗. เมาคลีและบาคีรา (MOWGLI AND BAGHEERA)

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก เกมส์นี้คล้าย ๆ กับฉันเห็นท่านให้กลับไป การเล่นให้ฝ่ายหนึ่งเป็นบาคีรา (เสือดำ) ซึ่งเป็นผู้ผีกเมาคลี ให้หันหน้าเข้าหากำแพงหรือผนังห้อง ให้อีกฝ่ายหนึ่งเป็นเมาคลี เริ่มเล่นให้เมาคลีเดินย่อง ๆ เข้ามาแตะบ่าหรือหลังพวกที่เป็น บาคีรา เป็นการผีกหัดย่องเบาหรือหาอาหาร ฝ่ายบาคีราให้หันหน้าไปมอง ถ้าเห็นเมาคลีกำลังย่องก็ให้บอกว่าฉันเห็นท่านให้กลับไป แล้วเปลี่ยนกันเป็นบาคีราบ้าง

๕๘. ดนตรีลิง (MUSICAL MONKEYS)

เกมส์นี้คล้าย ๆ กับเก้าอี้ดนตรี ผิดแต่ให้ทุก ๆ คนมีโอกาสได้ เล่น ยืน เดิน วิ่ง เมื่อเสียงดนตรีขึ้น ทุกคนจะทำอะไรก็ได้ ถ้าหากดนตรีหยุดเมื่อไรให้ทุกคนนั่งลง ถ้าใครนั่งช้าก็ให้ออกจากการเล่น เกมส์นี้เป็นการผีกความว่องไว

๕๙. ทำตามพี่ (FOLLOW GREY BROTHER)

ให้นายหมู่เบี่นคนทำ ให้ลูกเสือทุกคนทำตามทุกอย่างเท่าที่เขาทำ เช่น วิ่งรอบ ๆ ห้อง ขึ้นต้นไม้ กระโดดข้ามคลอง ปีนเขา ฯลฯ และในที่สุดก็เปลี่ยนนายหมู่เบี่นคนอื่น ๆ บ้าง

๖๐. กระต่ายฉันไปไหน (WHERE'S MY RABBIT)

เกมส์นี้เบ็นเกมส์ค้นหา สมมุติว่าลูกเสือรุ่นพี่ไปล่าสัตว์ ได้กระต่ายก็ส่งให้ลูกเสือรุ่นน้องถือ ปรากฏว่า จำไม่ได้ว่าใครถือก็เที่ยวหา

ให้ลูกเสือทุกคนนั่งเบ็นวงกลม ให้ลูกเสือรุ่นพี่ยืนอยู่กลางวง แล้วใช้ผ้าผูกตา แล้วส่งหมวกให้ลูกเสือที่นั่ง ลูกเสือที่นั่งนั้นก็จะเอาไปซ่อนไว้ที่คนใดคนหนึ่งที่นั่งนั้น แล้วให้ลูกเสือรุ่นพี่ไปหา ถ้าไปพบที่ใครคนนั้นต้องออกมาเบ็นคนกลาง การเล่นก็ดำเนินเช่นนี้เรื่อยไป

๖๑. ปล่องกระรอก (POP GOES THE WEASD)

ให้ลูกเสือแยกกันทำเบ็นวง ๆ วงละ ๓ คน สองคนเบ็นวงกลมคนหนึ่งอยู่กลางวงเบ็นกระรอก และให้เหลือไว้คนหนึ่งเบ็นกระรอกไม่มีปล่อง เริ่มเล่นโดยให้ลูกเสือทุกคน แยกกันออกทั้งหมดแล้วร้องเพลง หรือเต้นรำไปรอบ ๆ กระรอกก็ออกไปเต้นกับเขาด้วย เมื่อได้ยินคำว่า "ปล่อง" ให้ทุกคนรีบจับกันใครเบ็นปล่องก็มาเบ็นปล่องเช่นเดิม ใครเบ็นกระรอกก็รีบเข้าปล่องของตัวเสีย คนที่ไม่มีปล่องอยู่ก็จะพยายามวิ่งเข้าไปในปล่องใดปล่องหนึ่ง ใครที่เข้าปล่องไม่ได้ ต้องมาเบ็นกระรอกไม่มีปล่องแทนตัวเดิม

หอสมุดแห่งชาติ

๖๒. คนขายขนม (MUFFIN MAN)

ให้ลูกเสือทุกคนผูกตาอยู่ในสนาม และให้ลูกเสือคนหนึ่ง (เป็นคนขายขนม) ไม่ผูกตา คนนี้จะถือกระดิ่งสั่นตลอดเวลา เริ่มเล่นให้คนขายขนมสั่นกระดิ่ง ให้คนทั้งหลายมาซื้อโดยไล่แตะคนสั่น ถ้าใครแตะได้ก็เอาผ้าปิดตาออก เป็นคนสั่นกระดิ่งแทน

๖๓. ราชาในกระท่อม (MASTER OF RING)

ให้ลูกเสือทุกคนเข้าไปอยู่ในวงกลมที่กำหนดให้ พอได้สัญญาณ ให้ผลักผู้เล่นคนอื่น ๆ ออกนอกวงกลม ใครเหลือในวงกลมเป็นคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๖๔. ลิงชิงถุง (CIRCLE CATCH IT)

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม คนหนึ่งยืนอยู่กลางวงแล้วให้เด็กลูกเสือทุกคนส่งถุงถั่วให้กัน แล้วให้คนกลางชิงถุงถั่วใครที่ส่งหรือโยนเป็นคนสุดท้ายก่อนที่จะรับได้ เป็นผู้มาเป็นลิงแทน ยืนกลางวงนั้นแล้วเล่นต่อไป

๖๕. คำสั่งกายสิทธิ์ (BUTTER FINGER)

ให้ลูกเสือทำเป็นวงกลม แล้วให้ผู้กำกับโยนถุงถั่วจากตรงกลางวง ถ้าหากใครรับผิดครั้งแรกให้คุกเข่าแล้วก็ส่งให้คนต่อ ๆ ไปจนครบ ถ้าหากคนที่คุกเข่ารับตกอีก เขาจะต้องนั่งขัดสมาธิ ถ้าหากเขาทำได้ก็จะได้ยืน ถ้าหากเขาทำตกครั้งที่ ๓ เขาจะต้องใช้มือซ้ายกอดอก ถ้าตกครั้งที่ ๔ ให้ออกจากการเล่น

๖๖. ไล่แตะคนจับถุงถั่ว (OUTER TAG)

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม ถุงถั่วอยู่กับคนใดคนหนึ่ง แล้วเลือกลูกเสือคนหนึ่งคนใดเป็นคนไล่ อยู่ทางด้านหลัง ให้คนในวงกลมส่งถุงถั่วต่อ ๆ กันไป ห้ามข้ามคนที่อยู่หลังจะไล่แตะคนที่มีถุงถั่วอยู่ ใครถูกแตะต้องออกมาเป็นคนไล่ และดำเนินการไล่แตะถุงถั่วนั้นต่อไป

๖๗. บก น้ำ อากาศ (EARTH AIR AND WATER

ให้ลูกเสือนั่งเป็นวงกลมรอบ ๆ นายหมู่เป็นคนสั่งว่า บก น้ำ อากาศ ถ้าชี้ที่ใคร คนนั้นจะต้องออกชื่อสัตว์ ภายในการนับ ๑๐ ครั้ง ยกตัวอย่าง เช่น "น้ำ" คนที่ถูกชี้ต้องบอกสัตว์น้ำภายในการนับ ๑๐ ถ้าทำไม่ได้ต้องออกจากการเล่น หรือออกมาแสดงอะไรสักอย่างหนึ่ง ถ้าบอกคำว่า "อากาศ" คนถูกชี้ต้องออกชื่อสัตว์บินทันที บอก นกพิลาปเป็นต้น การเล่นดำเนินเช่นนี้ตลอดไป

๖๘. ร้องและตบมือ (HISING & CHAPPING)

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก พวกหนึ่งอยู่ข้างใน และอีกพวกหนึ่งออกไปข้างนอกห้อง เสร็จแล้วให้คนอยู่ข้างเลือกค่ของตัวที่อยู่ข้างนอก แล้วอนุญาตให้ลูกเสือที่อยู่ข้างนอกเข้ามา นั่งคุกเข่าอยู่ข้างหน้าคนที่ตนคิดว่าเป็นคู่ของตน ถ้าหากถูกให้ลูกเสือที่อยู่ข้างในตบมือ ถ้าหากว่าผิดให้ร้องว่า "ฮี้" แล้วให้ออกไปใหม่ ทำทีละคนจนกว่าจะได้ลูกเสือจะได้คู่ที่ถูกต้อง

๖๙. สวนสัตว์ (ZOO)

ลูกเสือนั่งเป็นวงกลม ให้ทุกคนมีชื่อสัตว์ประจำตัว เป็นสัตว์ต่าง ๆ ให้คนหนึ่งอยู่กลางวง และเรียกชื่อสัตว์นั้น ๆ ถ้าใครถูกเรียกให้กระโดดออกไปกลางวง และต้องออกมาโดยทันทีทันใด อย่าให้เรียกถึง ๓ ครั้ง ถ้าเขาจำไม่ได้ให้ออกจากการเล่น การเล่นดำเนินไปเรื่อย



๗๐. สัตว์อะไร (WHAT AM I)

เขียนรูปสัตว์ในกระดาษแล้วก็เสียบไว้ข้างหลัง โดยภาพนั้นเป็นสัตว์ป่า แล้วให้เด็กแต่ละคนออกไปกลางวง และถามว่าฉันเป็นอะไร และให้ทุกคนสังเกตจากภาพที่อยู่ด้านหลัง ถ้าหากใครเห็นก่อนและตอบได้ก่อนเป็นผู้ชนะ แล้วให้คนนั้นมาเปลี่ยนยืนกลางให้คนอื่นทายบ้าง พยายามให้ลูกเสือทุกคนออกมากลางวงและทายกันจนครบทุกคน

๗๑. ทหารแก่ (THE OLD SOILDIER)

ให้คนหนึ่งเป็นทหาร โดยมากเป็นนายหมู่ คนที่เป็นทหารนี้มีหน้าที่ถาม เช่น กาสีดำใช่ไหม ถ้าหากว่าเป็นความจริงให้ตอบว่า "เปล่า" ถ้าหากไม่เป็นความจริงให้ตอบว่า "ใช่" โดยกลับกัน การถามให้ถามไปรอบ ๆ วง ถ้าใครตอบผิดให้ยืน จนกระทั่งเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๗๒. ไขบั้ญหา (UNWINDING)

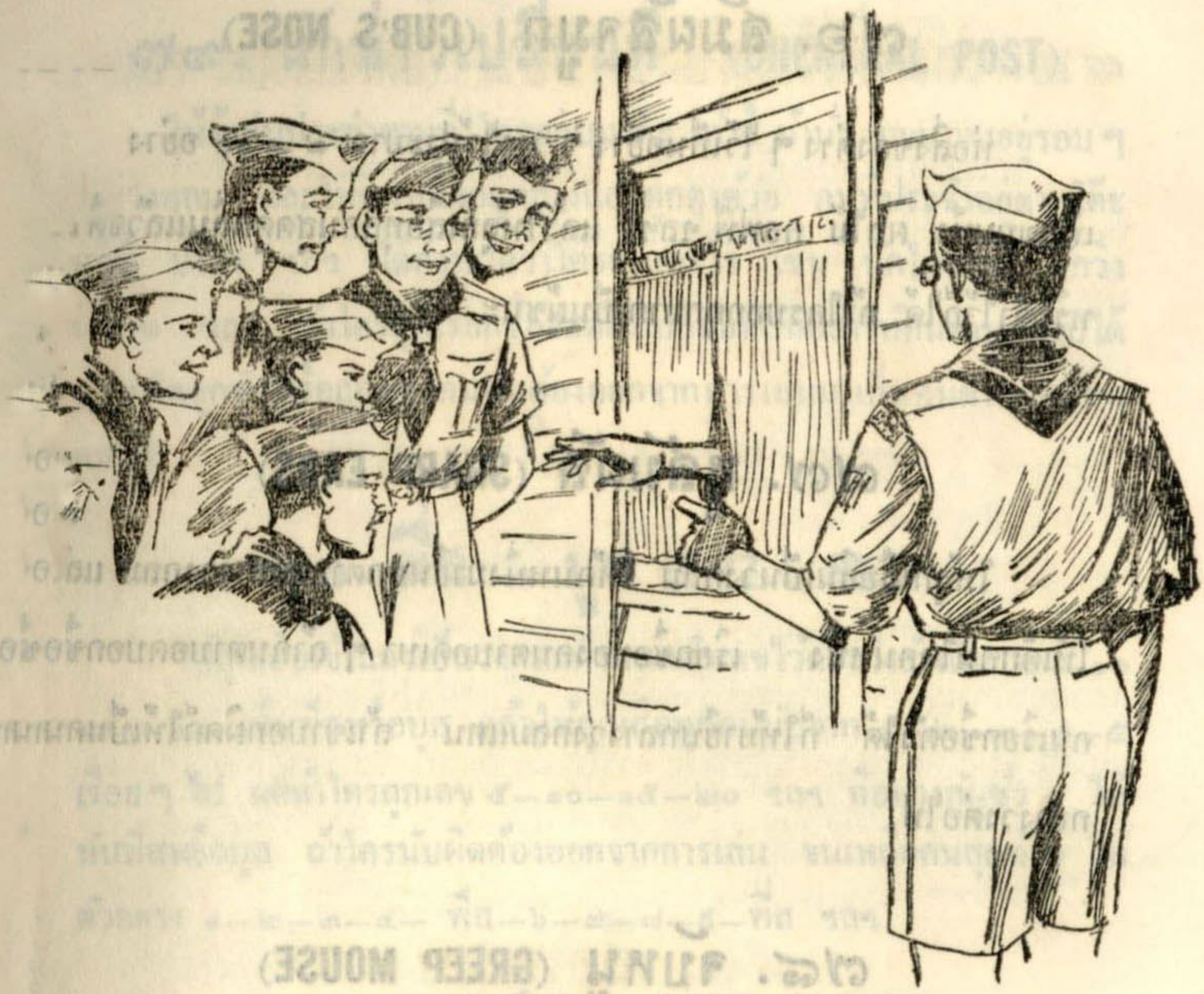
เกมส์นี้ใช้ผู้เล่นไม่เกิน ๑๐ – ๑๒ คน ให้คนหนึ่งเป็นคนกล่าวว่า "ฉันนึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง" คนต่อไปต้องบอกว่า "เมื่อพูดถึงสิ่งนั้นทำให้ฉันนึกถึงสิ่งนี้" ยกตัวอย่าง "มีสุนัขอ้วนอยู่ในบ่า" เมื่อพูดถึงสุนัขบ่า "ทำให้ฉันนึกถึงลูกแกะที่ถูกสุนัขบ่ากัด" (ทุกครั้งคนต่อไปต้องกล่าวชื่อของสิ่งที่คนก่อนกล่าวเสมอ) ให้เกมส์ดำเนินไปเรื่อย ๆ

๗๓. ทายชื่อ (CLUMS)

ให้ผู้เล่นทุกคนอยู่ในห้อง แล้วให้คนหนึ่งออกไปข้างนอก แล้วให้ผู้เล่นที่อยู่ในห้องตั้งชื่อของบางสิ่งบางอย่าง แล้วให้คนนั้นกลับมาทายว่าเป็นสัตว์ใช่ไหม เป็นของเล็กไหม สสารใช่ไหม แร่ธาตุใช่ไหม พวกนั้นให้ใช้คำตอบเฉพาะ "ใช่" และ "ไม่ใช่" เท่านั้น ถ้าใครทายถูกโดยใช้คำถามที่น้อยที่สุด เป็นผู้ที่ฉลาดที่สุด

๗๔. กระซิบข่าว (WHISPERING A MESSAGE)

ให้ลูกเสือเข้าแถวเป็น ๒ แถวหรือมากกว่านั้น แต่ละคนห่างกัน ๒ หลา เริ่มเล่นให้คนแรกไปกระซิบคนที่อยู่ข้างหน้า แล้วต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงคนหัวแถว เมื่อแถวใดทำเสร็จก่อน และรายงานข่าวได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ การกระซิบห้ามตะโกนดัง ๆ



๗๕. นกสืบ (SCOTLAND YARD)

ให้แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน เลือกแต่ละพวกออกมาเป็นขะโมยพวกละ ๑ คน ในพวกของตัวทุกคนเป็นนักสืบ แล้วให้ผู้เล่นทุกคนดูมือของขะโมยไว้ให้ดี เสร็จแล้วให้ขะโมยออกไปนอกห้อง ล้วงมือเข้ามาที่ประตู แล้วให้แต่ละคนในแถวของแต่ละฝ่ายบอกชื่อของขะโมยทีละคน ถ้าแถวไหนทายถูกก็จะได้แต้ม ให้ทายสลับกันจนหมดทุกคนในแถวทั้งสอง ผู้กำกับเป็นคนให้คะแนน เมื่อเสร็จแล้วให้รวมเป็นคะแนน แถวไหนทายถูกมากเป็นผู้ชนะ

๗๖. สัมผัสจมูก (CUB'S NOSE)

ห่อสิ่งของต่าง ๆ ไว้เป็นอย่าง ๆ วางไว้ประมาณ ๘ – ๑๐ อย่าง จะเป็นขนมบ้ง ผลไม้ คอฟพี ฯลฯ แล้วให้ลูกเสือทุกคนสุดดูกลิ่นแล้วจดไว้หรือจำไว้ก็ได้ ถ้าใครบอกถูกมากเป็นผู้ชนะ

๗๗. หูสัมผัส (SHARP EARS)

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม ให้คนหนึ่งมายืนผูกตาอยู่กลางวงกลม แล้วให้เด็กคนใดคนหนึ่ง เรียกชื่อของคนตาบอดเบา ๆ ถ้าคนตาบอดบอกชื่อคนเรียกชื่อตัวได้ ก็ให้มายืนกลางวงกลมแทน ถ้าเขาบอกผิดก็ให้เป็นคนกลางวงต่อไป

๗๘. จับหนู (GREEP MOUSE)

ให้ลูกเสือทุกคนยืนเป็นวงกลม ให้คนหนึ่งเป็นแมวอยู่กลางวง นอกนั้นเป็นหนูหมด เริ่มเล่นให้หนูทั้งหลายคลานเข้ามาหาแมวเบา ๆ แมวเมื่อได้ยินเสียงหนูให้ชี้ไปหาหนูตัวนั้น ถ้าหนูตัวใดถูกชี้ให้นั่งลงและหยุดอยู่ตรงนั้น แมวชี้จนกว่าหนูทุกตัวหยุดหมด ถ้าหนูตัวใดเข้ามาใกล้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

๗๙. นักข่าวเปลี่ยนที่ (CHENERAL POST)

ให้ผู้เล่นประจำตามที่ โดยอยู่บนโต๊ะ เก้าอี้ ม้านั่ง ฯลฯ วางอยู่รอบ ๆ เป็นวงกลม และให้คนหนึ่งอยู่กลางและผูกตาด้วย คนที่ประจำอยู่ตามโต๊ะ เก้าอี้ ม้านั่ง ฯลฯ ได้กำหนดว่าใครเป็นอะไร เช่น นักโทรเลข นักวิ่ง นักบิน ฯลฯ ถ้าใครถูกเรียกชื่อจะต้องเปลี่ยนที่กันอย่าให้คนตาบอดจับได้ ถ้าคนใดถูกจับหรือถูกแตะคนนั้นต้องออกจากการเล่นมาเป็นคนตาบอดแทนคนเดิม

๘๐. พี่ส – บูส (FIZZ – BUZZ)

ให้ลูกเสือเข้าแถวเป็นวงกลมกำหนดตัวเลขไว้ด้วยว่าถ้าเป็น ๕ – ๑๐ ๑๕ – ๒๐ เป็นพี่สหรือบูส แล้วให้ลูกเสือทุกคนนับจาก ๑–๒–๓–๔–๕ เรื่อย ๆ ไป แต่ถ้าใครถูกเลข ๕–๑๐–๑๕–๒๐ ฯลฯ คือห่างกันชั่ว ๕ ให้นับพี่สหรือบูส ถ้าใครนับผิดต้องออกจากการเล่น จนเหลือคนสุดท้าย ยก ตัวอย่าง ๑–๒–๓–๔– พี่ส–๖–๗–๘–๙–พี่ส ฯลฯ

๘๑. ทายสระ (DUMB CRAMBO)

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก พวกหนึ่งอยู่ข้างนอก พวกหนึ่งอยู่ข้างใน เริ่มเล่นพวกอยู่ข้างในเขียนชื่อเป็นหนู แล้วให้คนหนึ่งไปบอกในสระเดียวกัน คือสระอู (ู) พวกที่อยู่ข้างนอกเข้ามาทาย เขาอาจทายว่า ปู หมู ฯลฯ ถ้าเขาทายผิดให้ผู้ที่อยู่ข้างในร้องว่า ไม่ใช่ แล้วจดคำทายผิดไว้ จนกว่าจะทายถูก แล้วเปลี่ยนกันอยู่ข้างนอก แล้วทายใหม่ ถ้าพวกไหนทายผิดน้อยคำเป็นผู้ชนะ

๘๒. เกมส์ที่ไม่ต้องเตรียม (UNPREPARE PLAY)

ให้แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่ ๆ ให้แต่ละหมู่เลือกผู้เล่นที่ดีที่สุดของตัวออกมาหมู่ละหนึ่งคน แล้วให้พูดเรื่องอะไรก็ได้ จะเป็นนิทาน เรื่องราวประวัติศาสตร์ แล้วทำการเลือกกันดู ใครพูดได้ดีที่สุด หรือเล่าเรื่องได้ดีเป็นผู้ชนะ

๘๓. ซ้อนบอลในตะกร้า

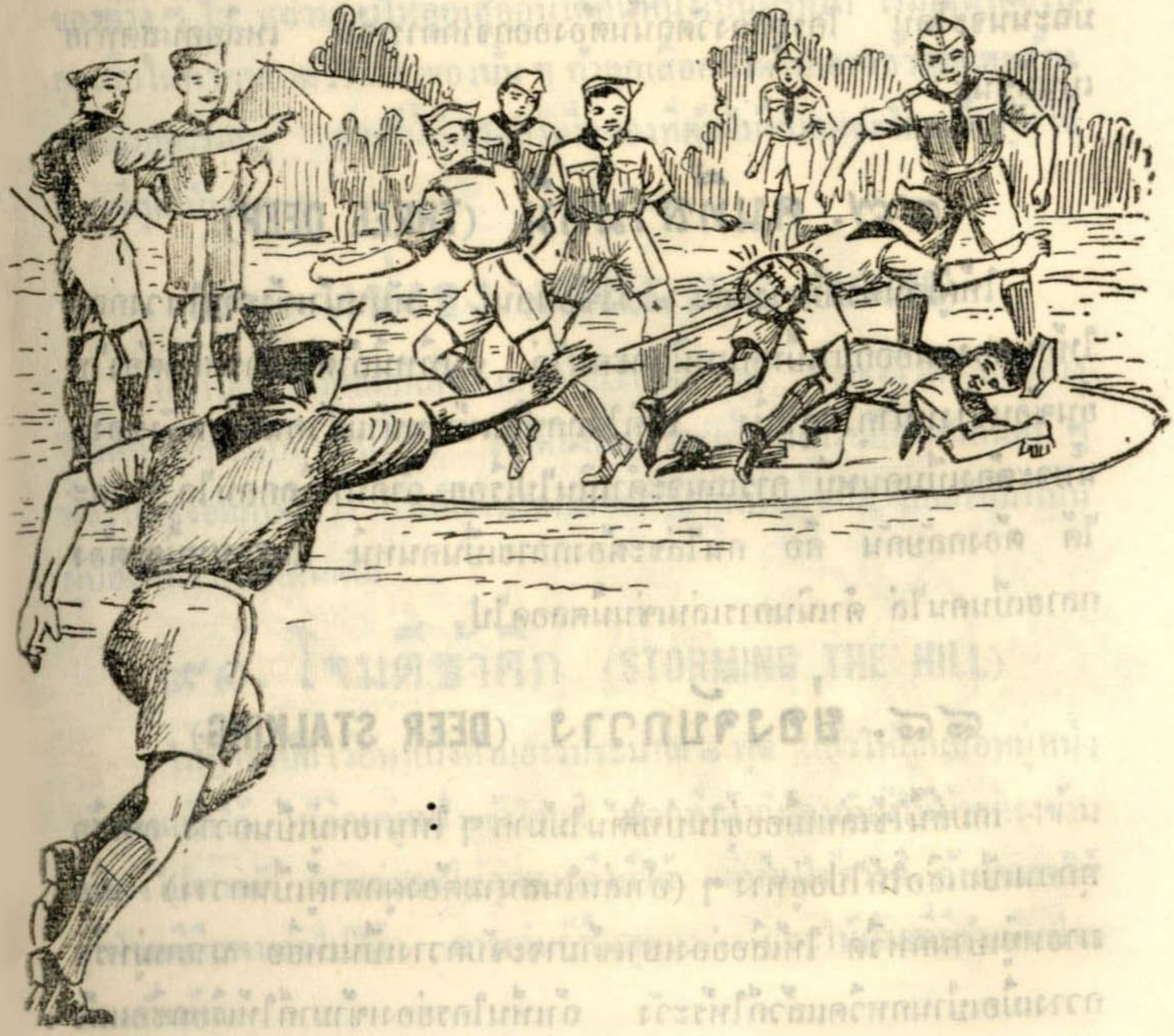
หาตระกร้ามาหมู่ละหนึ่งใบ ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน แล้วเอาตะกร้าวางไว้ตรงข้ามกับหัวแถวห่างประมาณ ๑๐ ฟุต คนแรกถือซ้อนวิ่งไปแล้วซ้อนเอาลูกเทนนิสในตะกร้ากลับมาส่งให้คนต่อไป คนต่อไปเมื่อรับซ้อนแล้วก็นำลูก เทนนิส นั้นไป วางใน ตระกร้า ตามเดิม แถวใด เสร็จ ก่อนแถวนั้นชนะ

๘๔. เสือหมอบ
(CROUCH OR SHEREKHAN AND THE CIRELUR LOG)

ให้ผู้เล่นทั้งหมดเป็นชาวบ้านอยู่ทางสนามอีกด้านหนึ่ง และให้เขียนวงกลมมีรัศมี ๑๐ ฟุต ตรงกลางสนามและภายในวงกลมมีเสืออยู่ตัวหนึ่งใครเป็นก็ได้ เริ่มเล่นโดยให้ชาวบ้านออกไปหาอาหาร เมื่อเสือเห็นก็จะออกไล่ใครถูกแตะจะต้องเป็นพวกเดียวกับเสือ การเล่นดำเนินไปเช่นนี้เรื่อย ๆ จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๘๕. ขว้างใน (CLEAR THE CIRCLE)

ให้ผู้เล่นทั้งหมดเข้าไปอยู่ในวงกลมที่เขียนไว้ ดูความเหมาะสมเท่ากับจำนวนลูกเสือที่มีอยู่ ให้ลูกเสือผู้หนึ่งยืนอยู่ข้างนอก แล้วให้ใช้ลูกบอลหรือถุงถั่วขว้างผู้ที่อยู่ในวงกลม ถ้าใครถูกขว้างให้ออกนอกวงกลมมาเป็นผู้ช่วยขว้างจนเหลือคนสุดท้ายที่อยู่ในวงกลมมิได้ถูกขว้างเป็นผู้ชนะ



๘๖. กระโดดข้ามถุง (JUMP THE BAG)

ลูกเสือยืนเป็นวงกลมรัศมีไม่ห่างนัก นายหมู่ยืนอยู่กลางวงมีเชือกผูกกับถุงผ้าที่บรรจุด้วยวัตถุหนัก ๆ เพื่อให้เหวี่ยงได้ ลูกเสือทุกคนต้องอยู่ในรัศมีของถุงนั้น ห้ามหนีไปออกนอกรัศมีถุงวัตถุนั้น เริ่มเล่นโดยให้นายหมู่เหวี่ยงถุงวัตถุนั้นไปรอบ ๆ ลูกเสือ ทุกคน ต้องกระโดด ขึ้นเพื่อ ข้ามถุง นั้น มิฉะนั้นจะโดน ใครถูกถุงวัตถุนั้นต้องออกจากการเล่น เหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๘๗. คนที่สามหนี (THREE DEEP)

ให้ผู้เล่นทำเป็นวงกลม ๒ วงซ้อนกัน หันหน้าเข้าภายในวงกลม ให้คนสองคนออกมาเป็นคนหนีและคนไล่ คนที่หนีถ้าต้องการหยุดต้องไปยืนซ้อนข้างหน้าคู่ใดคู่หนึ่ง ถ้าคู่ใดถูกซ้อนข้างหน้าแล้วคนข้างหลังของคู่นั้นจะต้องเป็นคนหนี การเล่นจะดำเนินไปเรื่อย ถ้าคนหนีถูกคนไล่ ๆ แตะได้ ต้องกลับกัน คือ คนไล่จะต้องกลายเป็นคนหนี และคนหนีจะต้องกลายเป็นคนไล่ ดำเนินการเล่นเช่นนี้ตลอดไป

๘๘. ย่องจับกวาง (DEER STALKING)

เกมส์นี้ใช้เล่นเมื่ออยู่ในป่ามีต้นไม้มาก ๆ ให้นายหมู่เป็นกวาง ลูกเสือทุกคนเป็นเสือให้ไปอยู่ห่าง ๆ (ถ้าเล่นในสนามต้องผูกตาผู้เป็นกวาง) เมื่อนายหมู่เป่านกหวีด ให้เสือย่องเบาเข้ามาจะจับกวางเป็นเหยื่อ นายหมู่หรือกวางเมื่อเป่านกหวีดแล้วก็ให้ระวัง ถ้าเห็นใครย่องเข้ามาก็ให้เรียกชื่อแล้ว

ให้มาเป็นพวกเดียวกับกวางด้วย แล้วการเล่นก็เริ่มใหม่อีก โดยให้ทุกคนแยกออกไปประมาณ ๓๐ เมตร แล้วดำเนินการเล่นเหมือนเช่นเดิม จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๘๙. ป้องกันต้นไม้

เกมส์นี้ใช้เล่นในป่า ที่มีต้นไม้แผ่กิ่งก้านมาก ๆ ที่ต้นไม้ให้แขวนสิ่งของต่าง ๆ ไว้ แล้วมอบให้ลูกเสือคนใดคนหนึ่งเป็นผู้รักษา เริ่มเล่นโดยให้ลูกเสือในพวกของตัวไปเอาของนั้น ๆ ถ้าลูกเสือคนใดไปเอาแล้วถูกแตะต้องออกจากการเล่น เกมส์นี้สิ้นสุดลงเมื่อของที่ต้นไม้หมดและใครเป็นผู้ที่ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

๙๐. แย่งธง (CIRCLE FLAG RAIDING)

กำหนดให้วงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒๐ หลา วางธงไว้ตรงกึ่งกลาง ให้เด็กคนหนึ่งเป็นคนเฝ้าไว้ เขาต้องคอยแตะเด็กอื่นหรือป้องกันคนอื่น ๆ ที่จะเอาธงออกนอกวง ถ้าเด็กคนใดเอาออกไปได้เป็นผู้ชนะ และให้มาเป็นผู้ป้องกันธงแทนคนเดิม

๙๑. โจมตีข้าศึก (STORMING THE HILL)

ให้หาธงปักไว้อันหนึ่งด้ามยาวประมาณ ๓ ฟุต แล้วให้ลูกเสือหมู่หนึ่งเป็นคนเฝ้าไว้ ให้อีกหมู่หนึ่งเข้าโจมตี พวกที่เฝ้าก็ป้องกันมิให้ฝ่ายตรงข้ามเอาธงไปจากตัว การเล่นจะใช้ฉุดลากดึงก็ได้ แต่ห้ามใช้การตี ถ้าหากธงได้ถูกโจมตีถือพาเอาไปได้ การเล่นก็สิ้นสุดลง และให้ฝ่ายที่มีธงเป็นฝ่ายป้องกันบ้าง

๙๒. การประลองฝีมือของอัศวิน (TOURNAMENT MEN

เกมส์นี้ใช้เล่นในสนามหญ้า ให้ลูกเสือตัวโต ๆ เป็นม้า ตัวเล็กเป็น เน น
อัศวินขี่ม้า และให้เข้าแถวเป็น ๒ แถว แต่ละอัศวินห่างกัน ๓ หลา พยก
สัญญาณเริ่มขึ้น อัศวินก็ทำการต่อสู้กันบนหลังม้า โดยการผลักหรือฉวยยวย
ไม่ใช่ทุบตี ถ้าอัศวินคนใดตกจากหลังม้าเป็นผู้แพ้ ผู้ที่เหลืออยู่เป็นผู้ชนะ เป็น



๙๓. กองจู่โจม (CARALRY CHARGE)

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก คนโต ๆ เป็นม้า เด็กเล็ก ๆ เป็นทหาร คนกลาง ๆ เป็นพยาบาล คนพยาบาลอยู่ข้างหลังกองทัพ เมื่อกองทัพปะทะกัน ถ้าทหารคนใดตกจากหลังม้าลงมา ให้หน่วยพยาบาลเข้าทำการทำบาดแผลโดยการพันบาดแผลให้

๙๔. ข้าวร้อน (HOT RICE)

เริ่มเล่นเกมส์นี้โดยให้ผู้เล่นกระจายไปทั่วสนาม ให้คนหนึ่งเป็นคนถือไม้และลูกบอลอยู่ในมือ เขาตีลูกบอลด้วยไม้ขึ้นไป ให้ทุกคนพยายามรับลูกบอลใครรับได้เป็นผู้มีสิทธิขว้างลูกเสือคนอื่น ๆ ถ้าคนใดรับลูกบอลไม่ได้จะต้องวิ่งหนี คนที่รับได้เป็นคนขว้าง ใครถูกขว้างตายออกจากการเล่น แล้วเริ่มตีลูกบอลต่อไปใหม่

๙๕. แมมด (WITCH)

เกมส์นี้สามารถเล่นได้ทั้งในสนามและบริเวณเนื้อที่จำกัด เริ่มเล่นโดยให้คนหนึ่งเป็นแม่มด แม่มดวิ่งไล่จับคนใด ๆ ก็ได้ ถ้าใครถูกจับต้องมาเป็นพวกเดียวกับแม่มดโดยจับมือกับแม่มดแล้วไล่แตะคนอื่นต่อไป ใครถูกแตะต้องมาต่อเป็นพวกเดียวกันกับแม่มดหมด จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๙๖. ชนไก่ (COCK FIGHTING)

ให้ผู้เล่นนั่งยอง ๆ มือสอดใต้เข่าแล้วประสานกัน แล้วกระโดดเหมือนไก่ แล้วพยายามที่จะชนให้ไก่ตัวอื่น ๆ ล้มลง ไก่ตัวใดมือหลุดหรือล้มลงเป็นผู้แพ้

๙๗. ต่อสู้ในกระสอบ (SACK BUMBING)

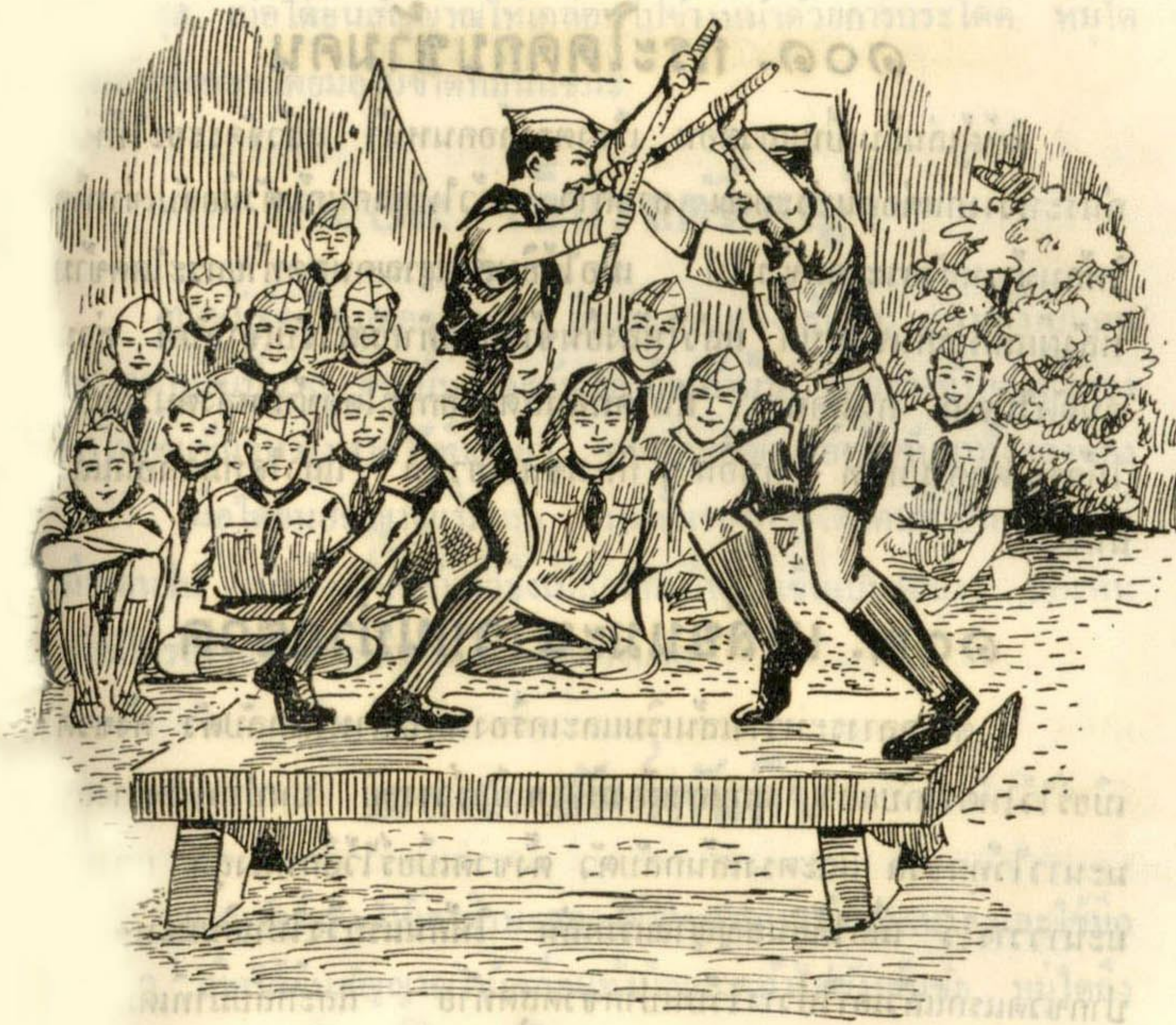
ให้ผู้เล่นเข้าไปในกระสอบ มือถือปากกระสอบไว้ แล้วให้ต่อสู้กัน ใครล้มเป็นผู้แพ้ อาจจะกำหนดเป็นยก ๆ ก็ได้ ยกละ ๒ นาที พัก ๑ นาที

๙๘. มวยปล้ำด้วยมือ (HAND WRESLING)

ให้ผู้เล่นสองคนยืนยึดมือกันไว้ แล้วใช้เท้ายันกัน เข่าเหยียดตึง แต่ละคนออกแรงดึง ให้คู่ต่อสู้เสียการทรงตัว ถ้าใครเสียการทรงตัวเป็นผู้แพ้

๙๙. สงครามผลัก (PUSH'S WAR)

ให้ผู้เล่น ๒ คน ถือไม้คนละข้าง ให้ตรงกลางไม้ตั้งได้ฉากกับไม้ของผู้ตัดสิน แล้วให้สองคนดันไม้ให้อีกฝ่ายหนึ่งถอย ถ้าไม้เลื่อนไป หรือตัวผู้ดันสู้ไม่ไหวเป็นผู้แพ้



๑๐๐. ผลักให้ตก (PUSH HIS OFF)

ให้ผู้เล่น ๒ คน ขึ้นยืนบนโต๊ะหรือม้านั่งเตี้ย ๆ ในมือถือไม้ยาวประมาณ ๒ ฟุตคนละ ๑ อัน แล้วให้ไม้นั้นดันกันโดยการจับปลายไม้ทั้งสองข้าง ให้ตรงกลางไม้ปะทะกัน ใครตกจากโต๊ะหรือม้านั่งเป็นผู้แพ้

๑๐๑. กระโดดกบข้ามคน

ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตอน เรียงตรงคอคนหน้า แล้วจัดระยะให้ห่างกันระหว่างคนต่อคนประมาณ สามก้าว แล้วให้ทุกคนก้มตัวมือจับเข่าเพื่อให้คนข้างหลังกระโดดข้ามไป เมื่อได้ยินสัญญาณคนสุดท้ายกระโดดข้ามหลังผู้เล่นทุกคนจนหมด แล้วให้ลงยืนข้างหน้าทำก้มตัวจับเข่าทันที ส่วนคนถัดไปจาก คนสุดท้าย ทันใดที่คนสุดท้ายกระโดดข้ามหลังตนไปแล้วให้กระโดดตามทันที คนอื่น ๆ ก็ทำเช่นเดียวกัน แถวใดหมดก่อนแถวนั้นชนะ

๑๐๒. เปลี่ยนมะนาวบนปากขวด

ตรงกลางระหว่างเส้นเริ่มและเครื่องหมายสำหรับกลับตัว ตั้งขวดเบียร์ไว้ให้ตรงกับแถว ทุกแถวต้องมีขวดเบียร์วางอยู่ บนปากขวดวางลูกมะนาวไว้ทุกขวด และตรงเส้นกลับตัว ตั้งขวดเบียร์ไว้อีกหนึ่งลูก แต่ไม่มีมะนาววางไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้คนแรกวิ่งไปหยิบมะนาวบนปากขวดแรกแล้วเอาไปวางไว้บนปากขวดสุดท้าย และกลับมาที่เดิมแตะคนที่ ๒ คนที่ ๒ เมื่อถูกแตะแล้วก็รีบวิ่งไปหยิบมะนาวบนปากขวดสุดท้ายกลับมาไว้ที่ขวดใกล้ แล้วกลับมาแตะคนที่ ๓ ทำเช่นนี้ตลอดไป แถวใดเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๑๐๓. แข่งเรือบก

ให้ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน แถวละเท่า ๆ กัน ให้ผู้เล่นแต่ละหมู่นั่งงอเข่า ยกส้นขึ้นคนหน้าสุดมือเท้าสะเอว คนถัดไปเอามือจับข่าต่อ ๆ กัน

ไปจนสุด เมื่อได้ยินสัญญาณให้เคลื่อนไปข้างหน้าด้วยการกระโดด หมู่ใดถึงเส้นชัยก่อนโดยมือไม่ขาดหมู่นั้นชนะ

๑๐๔. เข็นรถตัดหญ้า

ทุกหมู่จัดผู้เล่นออกเป็นคู่ ๆ ยืนเรียงกันหลังเส้นเริ่ม คนหนึ่งเป็นคนเข็นคนหนึ่งเป็นรถ คนเป็นรถจะต้องเอามือเท้าพื้น แล้วยกเท้าหลังทั้งสองมาให้คนเข็นจับวางพาดไว้ที่สะเอว คนเข็นจะต้องเอามือจับขาทั้งสองของรถไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น เริ่มเข็นรถให้วิ่งโดยคนที่เป็นรถต้องใช้มือเดินไป เมื่อถึงเส้นกลับตัวจึงเปลี่ยนกันให้คนเข็นเป็นรถบ้าง และคนขับเป็นรถวิ่งกลับมาที่เดิมเหมือนเมื่อครั้งแรก

๑๐๕. สัตว์พันตีน

ทุกหมู่จัดผู้เล่นให้เอาศีรษะสอดใต้ขาของคนหน้าทุกคน และใช้มือเท้าพื้น เมื่อได้ยินสัญญาณให้เคลื่อนทั้งมือและเท้าไปยังเส้นชัย หมู่ใดถึงก่อนโดยขบวนไม่ขาดจากกันหมู่นั้นชนะ

๑๐๖. แข่งม้า

ให้แต่ละหมู่จัดผู้เล่นออกเป็นตับ ๆ ละ ๓ – ๖ คน แต่ละตับต้องเท่ากัน แต่ละตับกอดเอวกันไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณให้แต่ละตับออกวิ่งไปยังเส้นชัย ตับใดถึงก่อนตับนั้นชนะ

๑๐๗. สามคนแฝด

ให้แต่ละหมู่จัดผู้เล่นออกเป็นตับละ ๓ คน ซ้อนติดกันและกอดเอวกันให้แน่น จะจับหลวม ๆ ไม่ได้ ขณะที่วิ่งมือต้องจับข้อมือไว้ตลอดทาง เมื่อได้ยินสัญญาณให้ตับแรกออกวิ่งอ้อมเครื่องหมายกลับตัวสู่เส้นเริ่ม เมื่อผ่านแล้ว ตับที่สองจึงจะออกวิ่งได้ และทำเช่นนี้ทุกตับ ตับสุดท้ายของแต่ละหมู่ผ่านเส้นชัยก่อนหมู่นั้นชนะ

๑๐๘. หันตามทิศ

เกมส์นี้ให้เล่นในห้องก็ได้ โดยกำหนดให้สี่ด้านของห้อง เป็นทิศ เหนือ ใต้ ออก ตก ให้ลูกเสือทุกคนยืนอยู่กับที่หรือเคลื่อนไหวไปตามทิศทางใดก็ได้ ผู้กำกับจะเป็นคนให้สัญญาณ เช่นบอกว่า ทิศเหนือ ทุกคนจะต้องหันไปทางทิศเหนือที่กำหนดไว้ทันที ใครหันไม่ทันหรือช้า ต้องออกจากการเล่น คนสุดท้ายที่เหลือเป็นผู้ชนะ

๑๐๙. เปลี่ยนทิศ

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ พวก ตามทิศทั้งสี่ คือ พวกที่ ๑ ทางทิศเหนือ พวกที่ ๒ อยู่ทางทิศใต้ พวกที่ ๓ อยู่ทางทิศตะวันออก พวกที่ ๔ อยู่ทางทิศตะวันตก ผู้กำกับจะให้สัญญาณเริ่มเล่นเช่น เหนือ–ใต้ หมายความว่าทิศเหนือกับทิศใต้ต้องเปลี่ยนกัน ใครวิ่งไปเปลี่ยนช้าต้องออกจากการเล่น แล้วผู้กำกับต้องบอกเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ เพื่อต้องการผึกความชำนาญเรื่องทิศ

๑๑๐. เครื่องหมายอะไร

ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ให้หัวแถวหันหน้าตรงข้ามฝาผนัง เมื่อสัญญาณเริ่มเล่น ผู้บังคับบัญชาบอกว่าทิศเหนือ ให้คนแรกวิ่งไปที่ฝาผนังแล้วขีดไปทางทิศเหนือพร้อมกับให้เครื่องหมายไว้ด้วย แล้วรีบกลับมา ผู้กำกับจะขานต่อไปอีก ตะวันออก คนที่ ๒ ต้องวิ่งไปแล้วไปต่อให้ถูกทิศตะวันออก จนครบ ๓๒ ทิศ แถวใดทำได้ถูกต้อง เป็นแถวชนะ

๑๑๑. นาทีสุดท้าย

ให้ลูกเสือนั่งเป็นวงกลม ผู้กำกับอยู่กลางวง มีนาฬิกาติดแขวนฝาผนังไว้ด้วย ผู้กำกับมีนาฬิกาหนึ่งเรือน ซึ่งเดินตรงกับนาฬิกาที่แขวน เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ทุกคนก็มองดูนาฬิกา จนกว่าผู้กำกับจะบอกหยุด ผู้ใดสามารถจำได้และรีบบอกผู้กำกับได้ถูกต้อง ว่าเป็นเวลาเท่าไร ถ้าใครบอกก่อนและถูกต้องผู้นั้นเป็นผู้ชนะ เป็นการฝึกหัดให้ดูนาฬิกาได้เป็นและว่องไว

๑๑๒. วิ่งผลัดระยะทาง

ให้ลูกเสือแบ่งออกเป็นหมู่ ๆ ละเท่า ๆ กัน คนหนึ่งเป็นคนเริ่มต้น และห่างกันประมาณ ๕๐ เมตร คนที่ ๒ ไปยืนรอ และห่างกัน ๕๐ เมตร จนถึงคนสุดท้าย อาจจะต้องใช้สถานที่ไกล เมื่อเริ่มเล่นคนแรกวิ่งไปแล้วไปแตะคนที่ ๒ คนที่ ๒ วิ่งไปแตะคนที่ ๓ จนครบจำนวนของหมู่ หมู่ใดสามารถวิ่งไปถึงที่หมายได้ก่อนเป็นหมู่ที่ชนะ

๑๑๓. การส่งข่าวด้วยข้อความ

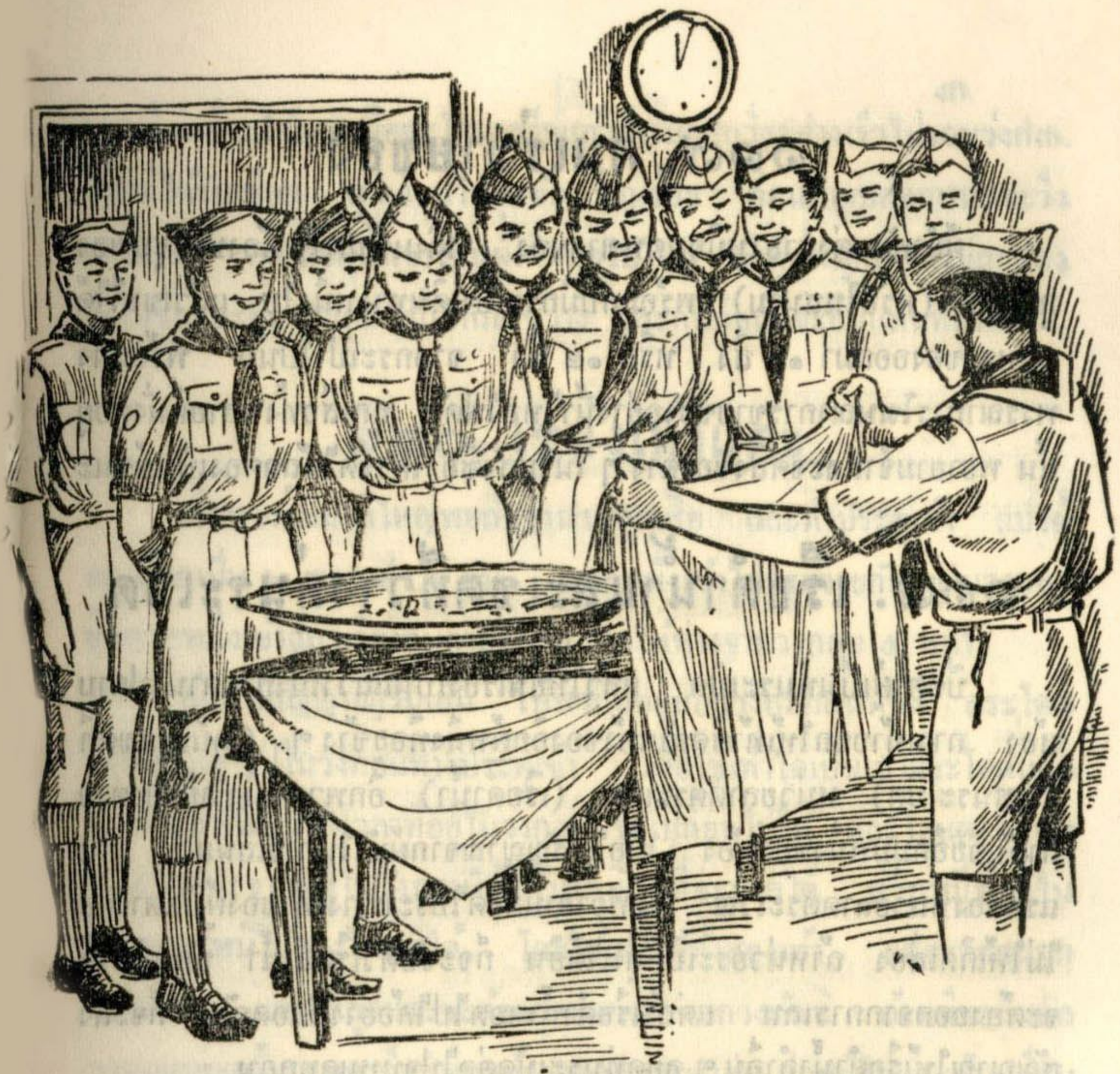
ให้แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน ขยายแถวให้ห่างกันประมาณ ๒๐ เมตร ต่อ ๑ คน คนหัวแถวมีข้อความหนึ่งซึ่งไม่เกิน ๒๐ คำ อ่านจนจำได้ เมื่อจำได้แล้ว ก็วิ่งไปบอกคนที่ ๒ คนที่ ๒ พยายามจำให้ได้แล้ววิ่งไปบอกคนที่ ๓ ต่อ จนถึงคนสุดท้าย ใครจำข้อความได้ถูกต้อง แล้วรีบไปบอกผู้กำกับแถวนั้นเป็นผู้ชนะ

๑๑๔. สัญญาณสัมผัส

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเข้าแถวหน้ากระดาน ผู้กำกับอยู่หัวแถว ผู้กำกับจะเป็นคนให้สัญญาณ โดยมองไปรอบ ๆ ตัว ถ้าเห็นอะไรก็บอกสิ่งนั้น เช่นกระดานดำ ทุกคนจะต้องวิ่งไปแตะกระดานดำ ใครไปถึงก่อนชนะ อาจจะเป็นอย่างอื่น เช่น ฝาผนัง ต้นไม้ ฯลฯ

๑๑๕. ทำตามฉัน

ให้ลูกเสือทั้งหมดยืนรวม ๆ กัน ผู้กำกับจะเป็นคนบอก เช่น นั่งลง วิ่ง ร้อง คลาน เดิน ฯลฯ ลูกเสือทุกคนจะต้องปฏิบัติตาม ใครทำผิดตายออกจากการเล่น ใครอยู่เป็นคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ



๑๑๖. จำสิ่งของ

ให้แต่ละหมู่มายืนรวมกันต่อหน้าถาดซึ่งมีฝาปิดอยู่ เปิดผ้าออกทิ้งไว้ประมาณ ๑ นาที ในถาดนั้นมีของเล็ก ๆ ๑๕ สิ่ง เช่น กระดุม มีดพับ ครีบลูกนัท เงินเหรียญ ดินสอ เครื่องหมายลูกเสือ เชือก เป็นต้น แล้วให้แยกกันออกไปเขียนรายชื่อสิ่งของต่าง ๆ เท่าที่จำได้ ให้คะแนน ๑ คะแนนสำหรับสิ่งของแต่ละสิ่งที่เขียนถูก ซึ่งมีอยู่ในถาด และถ้าเขียนสิ่งของที่ไม่มีในถาดจะถูกติดลบ ๒ คะแนน

๑๑๗. คนเร่ขายของ

ผู้กำกับแต่งกายเหมือนคนขายของ เดินเข้ามาในห้องประชุมของลูกเสือ (หรือในสนาม) พร้อมกับมีกระเป๋าเดินทางหนึ่งใบ แล้วเขาก็ได้ลากเอาของออกมา ๑๐ สิ่ง หรือ ๑๕ สิ่ง จากกระเป๋าใบนั้น พร้อมทั้งอาพรรณาการโฆษณาการขายของอย่างน้ำไหลไฟดับ ลูกเสือทั้งหลายที่นั่งดูอยู่นั้น พยายามจำและจดสิ่งของต่าง ๆ ในใบสั่งซื้อ ใครจดได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

๑๑๘. เรือดำน้ำและเขตที่วางทุ่นระเบิด

บีดตาผู้เป็นทุ่นระเบิด แล้วให้ยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดานไปตามห้อง กางเท้าออกให้เท้าชิดกับเท้าของอีกผู้หนึ่งที่อยู่ข้าง ๆ (ให้เป็นเขตที่วางทุ่นระเบิด) หน่วยลาดตระเวณ (เรือดำน้ำ) อีกพวกหนึ่งให้เรียงตามลำดับอยู่อีกมุมหนึ่งของห้อง เมื่อได้สัญญาณจากผู้นำในการเล่นแล้ว คนแรกของหน่วยลาดตระเวณ จะพยายามลอดไประหว่างเท้าของผู้บีดตาโดยไม่ให้เกิดเสียง ถ้าหน่วยระเบิดทุ่นได้ยิน ก็จะจับตัวเรือดำน้ำ ที่ถูกจับได้จะต้องออกจากการเล่น แต่ถ้าเรือดำน้ำลอดไปได้อย่างปลอดภัย ก็จะส่งสัญญาณให้เรือดำน้ำลำอื่น ๆ ลอดทุ่นระเบิดต่อไปจนหมดทุกคน

สลับกันเป็นทุ่นระเบิดและเรือดำน้ำ พวกใดสามารถลอดไปได้มากพวกนั้นชนะ

๑๑๙. เงื่อนวงกลม

ลูกเสือทุกคนยืนเป็นวงกลมเอามือไว้ข้างหลัง ให้ลูกเสือคนหนึ่งเดินข้างนอกวงกลม แล้ววางเชือกลงในมือคนใดคนหนึ่ง พลางตะโกนบอกชื่อ

ของเงื่อนที่จะใช้ผูก เมื่อตะโกนเสร็จแล้วก็เริ่มออกวิ่งอย่างเร็วไปรอบวงกลม ถ้าผู้ที่ได้รับเชือก ผูกเงื่อนได้ถูกต้องเรียบร้อย ก่อนที่ลูกเสือคนนั้นจะวิ่งกลับมาถึง ลูกเสือผู้นั้นจะเป็นผู้เดินต่อไปใหม่ ถ้าผู้นั้นผูกเชือกไม่ถูกต้อง ผู้รับเชือกจะต้องกลับมาเป็นคนเดินวาง และคนก่อนก็จะยืนแทนที่ผู้นั้น

๑๒๐. เขย่งเท้าแตะ

เขียนวงกลมให้ใหญ่พอกับจำนวนลูกเสือ และทำประตูเข้า แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน พวกหนึ่งเข้าไปกระจายกันอยู่ในวงกลม อีกพวกหนึ่งเข้าแถวเรียงกันตามลำดับ แต่ให้ห่างจากวงกลม ๕ หลา

เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้พวกที่อยู่นอกวงกลมคนหนึ่ง กระโดดเท้าเดียวเข้าไปในวงกลมทางประตูเข้า เมื่อใช้เท้าใดเป็นเท้ากระโดดแล้ว ต้องใช้เท้านั้นตลอดเวลาที่อยู่ในวงกลม จะเปลี่ยนไม่ได้ และไล่แตะอีกหมู่หนึ่งซึ่งกระจายอยู่ในวงกลมให้ได้มากที่สุดที่จะมากได้ ส่วนหมู่ที่อยู่ในวงกลมจะหนีไปทางไหนก็ได้ โดยใช้เท้าได้ทั้งสองเท้า แต่จะออกนอกวงไม่ได้ และถ้าถูกแตะจะต้องถูกออกจากนอกวงทันที ถ้าหนีออกนอกวงกลมหมดทั้งสองเทาถือว่าตายต้องออกจากการเล่น ส่วนผู้ไล่และถ้าเปลี่ยนเท้าหรือออกนอกวงก็ถือว่าตาย ต้องออกจากการเล่นเช่นเดียวกัน ยอมให้ใช้มือแตะได้ทั้งสองข้าง ฝ่ายไล่แตะต้องเรียงเข้าไปในวงกลมครั้งละคนตามลำดับจนหมด หากยังแตะได้ไม่หมด ให้เริ่มต้นใหม่จากคนแรกอีก เมื่อแตะหมดแล้ว จึงเปลี่ยนให้อีกหมู่หนึ่งเข้าไปในวงกลมบ้าง

การแพ้ชนะอยู่ที่เวลา พวกใดที่หนีอยู่ได้ในวงกลมนานที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

๑๒๑. วิ่งเปี้ยวงกลม

เขียนวงกลมให้ใหญ่ และลากเส้นผ่าศูนย์กลางให้เลยออกนอกวง แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน ให้ยืนรอบวงกลมพวกละครึ่งวง หันหน้าออกนอกวง เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นคนแรกซึ่งอยู่ที่เส้นของแต่ละหมู่ออกวิ่งไปรอบ ๆ วงกลม หันด้านซ้ายให้วงกลม มือถือผ้าหรือคธา เมื่อครบรอบให้ส่งผ้าให้คนที่ ๒ ซึ่งจะต้องทำเช่นเดียวกันคือ วิ่งรอบและส่งให้คนที่ ๓ ในขณะที่วิ่งทุกคนต้องอยู่ประจำที่ของตน

๑๒๒. บนบกบนน้ำ

ให้ลูกเสือทุกคนยืนเป็นแถวหรือวงกลมก็ได้ ทุกคนยืนห่างกันประมาณ ๑ ฟุต เมื่อผู้กำกับบอกว่า "บนบก" ทุกคนต้องยืนนิ่ง จะไหวตัวหรือย่อเข่าเพียงเล็กน้อยไม่ได้ ถ้าผู้กำกับบอก "บนน้ำ" ให้ทุกคนกระโดดไปข้างหน้า หากใครทำผิดหรือทำช้า เช่น บอก "บนบก" กลับไหวตัวหรือเมื่อบอก "บนน้ำ" กลับยืนนิ่ง เช่นนี้ต้องออกจากการเล่น และเมื่อออกไปแล้วให้ช่วยผู้กำกับคอยดูคนที่ทำผิดต่อไป ผู้ที่เหลือเป็นคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๑๒๓. จับคู่ของท่าน

จัดผู้เล่นเป็นคู่ ๆ ยืนเป็นวงกลม และทำวงกลมให้ใหญ่ที่สุดเท่าที่จะใหญ่ได้ เสร็จแล้วบอกให้หันหน้าไปคนละทางตาม ส่วนโค้งของ วงกลม และให้จำคู่ของตนไว้ให้แม่น ผู้กำกับยืนกลางวงให้สัญญาณ ทุกคนต้องเดินไปตามวงกลมตามจังหวะที่จะบอก ขณะที่เดินอาจสั่งให้ทำอะไรก็ได้ เช่น ทุกครั้งที่ตกเท้าซ้ายให้ตบมือ ขณะที่เดินอยู่นั้นหากได้ยินสัญญาณ

นกหวิด หรือบอกว่าจับคู่ของท่าน ให้ผู้เล่นทุกคนแยกออกจากวงกลม วิ่งไปจับมือกับคู่ของตนแล้วรีบนั่งลงทันที คู่ใดจับคู่หรือนั่งลงได้ช้าที่สุด ให้ผู้กำกับจำไว้ และบอกว่าถ้าใครทำช้าที่สุดครบ ๓ ครั้ง จะต้องถูกลงโทษ แล้วให้เริ่มเล่นใหม่ การทำโทษนั้น อาจให้แสดงเสียงสัตว์ หรืออะไรก็ได้

๑๒๔. แตะลิง

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน เขียนวงกลมโตพอเหมาะกับจำนวนของผู้เล่น ให้พวกหนึ่งกระจายกันอยู่ภายในวงกลม อีกพวกหนึ่งยืนเข้าแถวเรียงกันตามลำดับ อยู่นอกวงกลมและห่างจากวง ๑ ฟุต เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นนอกวง เรียงกันเข้าไปในวงกลมครั้งละคน จะเข้าตรงไหนก็ได้ เมื่อเข้าไปแล้วต้องเอามือทั้งสองเดินบนพื้นสี่เท้า และใช้เท้าแตะคนที่อยู่ในวง ซึ่งถ้าออกนอกวงหรือถูกเท้าแตะต้องตายออกจากการเล่น แต่อาจล้อลิงเล่นได้ โดยเข้าไปทางศีรษะและจับบ่าไว้หรือกระโดดข้ามไปมา ลิงถ้ายกสองมือขึ้นจากพื้นถือว่าตายต้องออกจากการเล่น และตัวใหม่ก็เข้ามาแทนที่

๑๒๕. ขี่ม้าโยนบอล

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก จัดให้เป็นคู่มีขนาดไล่เลี่ยกัน พวกหนึ่งเป็นม้า อีกพวกหนึ่งเป็นคนขี่ ให้ยืนเป็นรูปวงกลม ส่วนใครจะเป็นคนขี่ก่อนนั้นจะทำได้ โดยการเสี่ยงหัว – ก้อย เริ่มเล่นโดยให้คนขี่คนหนึ่งรับลูกบอล ให้ส่งต่อ ๆ ไปตามลำดับจะโยนข้ามไม่ได้ ระวังอย่าให้ลูกบอลตกพื้น ม้าต้องพยายามให้คนขี่รับลูกบอลพลาด ด้วยการพยศ เช่น ย่อตัวลงต่ำ เอียงซ้าย ขวา กระโดด หรือหมุนไปรอบ ๆ แต่ไม่ใช่ประสงค์จะให้คนขี่ตก แต่ต้องการให้คนบนหลังรับลูกบอลไม่ได้ หากลูกบอลตกดินคนขี่ทุกคนต้องรีบเปลี่ยนมาเป็นม้าให้คนเป็นม้าขึ้นบนหลังสลับกันไป

๑๒๖. วิ่งผลัด

ให้ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน ตามหมู่ของตน แต่การเล่นนี้ควรจะมีหมู่ละเท่า ๆ กัน เพื่อเป็นการแข่งขันและตัดสินแพ้ชนะได้ ห่างจากหัวแถวออกไปประมาณ ๑๐ หลา มีเครื่องหมายให้ตรงกับแถวของแต่ละหมู่ เมื่อเริ่มเล่นคนที่หนึ่ง วิ่งไปที่เครื่องหมายแล้วกลับมาแตะคนที่ ๒ ตัวเองไปต่อท้ายคนที่ ๒ เมื่อถูกแตะแล้วก็วิ่งไปที่เครื่องหมายแล้ววิ่งกลับมาแตะคนที่ ๓ ต่อไป คนที่ ๓ ถูกแตะแล้วก็ทำเช่นเดียวกัน แถวไหนทำหมดก่อนเป็นแถวชนะ

๑๒๗. วิ่งส่งผ้าผูกคอ

ทำเช่นเดียวกับเกมส์ที่ ๑๒๖ แต่แทนที่จะวิ่งแตะกลับให้ถือผ้าผูกคอเพื่อส่งให้คนในหมู่วิ่งอ้อมทำเช่นเดียวกัน

๑๒๘. วิ่งกระโดดเท้าเดียว

ให้ผู้เล่นวิ่งไปอ้อมเครื่องหมายด้วยการกระโดดเท้าเดียว เมื่อถึงเครื่องหมายกลับตัวให้วิ่งกลับด้วยการเปลี่ยนเท้าอีกข้างหนึ่ง แถวใดหมดก่อนเป็นแถวชนะ

๑๒๙. วิ่งกระโดดสองเท้า

ให้ผู้เล่นวิ่งกระโดดสองเท้าไปอ้อมเครื่องหมาย เมื่อถึงเครื่องหมายแล้วก็วิ่งกลับมาที่เดิม และแตะคนที่ ๒ เปลี่ยนไป แถวใดทำเสร็จก่อนเป็นแถวชนะ

๑๓๐. คลานเร็ว

ให้ผู้เล่นคลานไปอ้อมเครื่องหมายและกลับไปแตะคนถัดไป ตลอดทางต้องคลานด้วยเข่า จะใช้ปลายเท้าไม่ได้ การเล่นก็เช่นเดียวกับเกมส์ที่ ๑๒๘ แถวใดหมดก่อนเป็นแถวชนะ

๑๓๑. วิ่งกระโดดกบ

ให้ผู้เล่นวิ่งไปด้วยการกระโดดกบ คือนั่งลงเคลื่อนไปข้างหน้าด้วยการพุ่งตัวไปมือทั้งสองลงถูกพื้นก่อน และชักเท้าทั้งคู่มาชิดมือแล้วพุ่งตัวออกไปอีกทำเช่นนี้ตลอดไป แล้วไปอ้อมเครื่องหมายมาแตะคนที่ ๒ คนที่ ๒ ก็ทำเช่นเดียวกัน จนหมดแถว แถวใดเสร็จก่อนเป็นแถวชนะ



๑๓๒. บาคีรา

ให้ลูกเสือยืนเป็นรูปแถวตอน แต่ละหมู่มีผู้เล่นเท่า ๆ กัน ให้คนแรกนอนคว่ำเหยียดตัวตรง มือวางยันพื้น นิ้วมือหันไปทางหน้า หลังเท้าติดพื้น แล้วให้เคลื่อนไปข้างหน้า ด้วยการเดินด้วยมือลากเท้าทั้งสองซึ่งเหยียดตึงตลอดเวลา แล้วเคลื่อนตัวไปข้างหน้าจนถึงเครื่องหมายกลับตัวกลับมาที่เดิมแตะคนต่อไป ซึ่งจะต้องทำเช่นเดียวกัน แถวใดเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๑๓๓. ลูกบอลลอดอุโมงค์

ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตอน เป็นหมู่ แต่ละหมู่ยืนแยกเท้าก้มตัว คนหน้าสุดถือลูกบอลอยู่ในมือ เมื่อได้ยินสัญญาณคนหน้าที่ถือลูกบอลวิ่งไปอ้อมเครื่องหมายแล้วกลับมายืนหันหลังให้แถวแล้วก้มตัวลง กลิ้งลูกบอลไปใต้หว่างขา ส่วนคนอื่น ๆ ก็ค่อยกลิ้งต่อ ๆ ไป และคอยกันไม่ให้ออกทางช่องเท้าด้านข้าง จนถึงคนสุดท้ายให้หยิบลูกบอลขึ้นพาวิ่งอ้อมเครื่องหมายทำเช่นเดียวกับคนแรก จนถึงคนสุดท้ายแถวใดเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๑๓๔. เก็บเชือก

ให้ลูกเสือจับคู่กันเป็นคู่ ๆ หันหน้าเข้าหากัน หาเชือกให้คู่ละ ๑ เมตร (ขนาดด้ายหลอด) แต่ละคู่คาบปลายเชือกไว้คนละหนึ่งปลาย เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้แต่ละคู่พยายามขยับปากโดยพยายามเคี้ยวเชือกเก็บเข้าไว้ในปากให้เร็วที่สุด ทั้งสองข้างต้องช่วยกัน คู่ใดสามารถเก็บเชือกไว้ในปากได้เรียบร้อยโดยไม่ต้องใช้มือช่วย และปากเข้ามาชนกันได้ก่อน คู่นั้นชนะ

๑๓๕. ขี่โป่ง

ให้ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน แต่ละตอนมีจำนวนลูกเสือเท่ากัน จากหัวแถวออกไปมีเครื่องหมายกลับตัวห่างจากแถว ๑๐ เมตร ให้แต่ละแถวมีลูกโป่งแถวละหนึ่งใบ ลูกโป่งมีขนาดเท่ากันมีไม้เล็ก ๆ ยาวประมาณ ๒๔ นิ้ว แถวละหนึ่งอัน พร้อมกับหมวกกระดาษหรือจานแบ ๆ ก็ได้ เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนหัวแถวของทุกแถวเอาลูกโป่งมาขี่โดยให้ลูกโป่งอยู่ตรงเข่า ใช้เข่าทั้งสองหนีบไว้ให้อยู่ สวมหมวก มือขวาถือไม้แล้วควงไปด้วย พร้อมกับรีบควบลูกโป่งไป จะใช้มือช่วยจับลูกโป่งไม่ได้ เมื่อไปถึงเครื่องหมายสำหรับกลับแล้ว แล้วส่งให้คนที่ ๒ ต่อไป แล้วตัวเองไปต่อท้ายทำจนหมดทุกคน แถวไหนเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

๑๓๖. เหยียบระเบิด

ให้ลูกเสือแต่ละคนมีลูกโป่งคนละหนึ่งใบ และผูกไว้ที่ข้อเท้าจะเป็นเท้าใดก็ได้ เมื่อเริ่มเล่นให้ลูกเสือทุกคนกระจายทั่วสนามแต่มีเขตจำกัดห้ามออกนอกเขต ลูกเสือแต่ละคนพยายามเหยียบลูกโป่งของคู่ต่อสู้ให้แตก คนใดถูกเหยียบลูกโป่งแตกต้องออกจาก การเล่น คนสุดท้าย ที่เหลือ และมีลูกโป่งเป็นผู้ชนะ

๑๓๗. หน้าผากติดกัน

ให้ลูกเสือยืนเป็นคู่ ๆ หันหน้าเข้าหากัน หากล่องไม้ขีดมาคู่ละหนึ่งกล่อง เริ่มเล่นโดยให้เอากล่องไม้ขีดวางบนหน้าผากแล้วให้หน้าผากของทั้งสองคนเข้ามาชนกันโดยดันกล่องไม้ขีดไว้ ไม่ให้กล่องไม้ขีดตก เมื่อได้

สัญญาณเริ่มแข่งขันให้แต่ละคู่วิ่งแข่งกัน ใครถึงที่หมายก่อนชนะแต่ต้องไม่ให้กล่องไม้ขีดตก (อาจจะเปลี่ยนมาที่จมูกหรือปลายคางก็ได้) เกมส์นี้ต้องช่วยกันทั้งสองคน มิฉะนั้นกล่องไม้ขีดจะตก

๑๓๘. สวัสดี (GOOD MORNING)

จัดให้ลูกเสือยืนเป็นหมู่ ๆ เป็นแถวตอนมีจำนวนหมู่ละเท่า ๆ กัน หันหน้าไปทางผู้กำกับลูกเสือ เมื่อเริ่มเล่นให้ลูกเสือคนที่ ๑ ของแต่ละหมู่กลับหลังหันพบกับลูกเสือคนที่ ๒ แล้วกล่าว "สวัสดี" ทำความเคารพและจับมือเชคแฮนกัน ลูกเสือคนที่ ๒ เมื่อทำกับลูกเสือคนที่ ๑ แล้ว ก็กลับหลังหันมาพบกับลูกเสือคนที่ ๓ ต่อไป แล้วกล่าว "สวัสดี" ทำไปเช่นนี้จนหมดแถวของหมู่ หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๑๓๙. เคารพและจับมือ

จัดให้ลูกเสือยืนเป็นรูปวงกลม หันหน้าเข้าหาจุดศูนย์กลาง ผู้กำกับลูกเสือคนใดคนหนึ่งให้เป็น "คนวิ่ง" ออกนอกวงกลมให้ "คนวิ่ง" วิ่งรอบ ๆ วงกลม เมื่อต้องการหยุด จงแตะคนใดคนหนึ่งแล้ววิ่งเลยไป ส่วนคนเล่นที่ถูกแตะต้องออกจากวงกลมและวิ่งไปในทางตรงกันข้ามกับ "คนวิ่ง" เมื่อสวนกันทั้งสองคนต้องหยุดแล้วยิ้ม ทำความเคารพ จับมือเชคแฮนกัน เมื่อเสร็จแล้วต่างคนต่างก็รีบวิ่งไปตามทางของตนเพื่อเข้าแทนที่ว่าง หาก "คนวิ่ง" มาถึงก่อน ผู้ที่ถูกแตะนั้น ต้องกลายเป็น "คนวิ่ง" แทน และวิ่งคอยแตะเพื่อแย่งที่คนอื่นต่อไป หาก "คนวิ่ง" แย่งที่ไม่ทันก็ต้องวิ่งคอยแตะคนอื่นต่อไป

๑๔๐. การแข่งขันผูกเงื่อนพิรอด

ลแบ่งลูกเสือออกเป็น ๔ หมู่ด้วยกัน และยืนเป็นรูปสี่เหลี่ยมตามรูป

๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖

๖	๑
๕	๒
๔	๓
๓	๔
๒	๕
๑	๖

๖ ๕ ๔ ๓ ๒ ๑

เมื่อเริ่มเล่นลูกเสือคนที่ ๑ ผูกเงื่อนพิรอด เมื่อผูกเสร็จแล้วทิ้งเชือกลง แล้ววิ่งไปแทนลูกเสือคนที่ ๖ คนที่ ๖ ๕ ๔ ๓ ๒ เลื่อนมาตามลำดับ เมื่อลูกเสือคนที่ ๒ แทนคนที่ ๑ แล้ว ก็ผูกเงื่อนพิรอดอีก เสร็จแล้วทิ้งเชือกลง แล้ววิ่งเวียนไปอีกจนกว่าจะหมดหมู่ หมู่ไหนหมดก่อนและผูกได้ถูกต้องหมู่นั้นชนะ

๑๔๑. ล่าช้าง

แต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน หันหน้าไปทางใดทางหนึ่ง เหมือนกันทุกหมู่ ลูกเสือทุกคนมีเชือกประมาณ ๒ หลา แต่ละหมู่หาเก้าอี้มาหมู่ละ ๑ ตัว วางห่างจากหัวแถวประมาณ ๑๐ หลา

๐ ๐ ๐ ๐ ๐

๑ ๑ ๑ ๑ ๑

๒ ๒ ๒ ๒ ๒

๓ ๓ ๓ ๓ ๓

๔ ๔ ๔ ๔ ๔

๕ ๕ ๕ ๕ ๕

๖ ๖ ๖ ๖ ๖

สมมุติเก้าอี้เป็นช้างซึ่งอยู่ในป่า เมื่อเริ่มเล่นให้คนที่หนึ่งวิ่ง แล้วผูกเงื่อนพิรอดที่ขาเก้าอี้นั้น (ผูกคล้องขาเก้าอี้ธรรมดา) โดยปล่อยชายหนึ่งให้ห้อยไว้ คนที่หนึ่งเมื่อเสร็จแล้ววิ่งมาแตะคนที่ ๒ แล้วคนที่หนึ่งวิ่งไปต่อท้ายของหมู่ คนที่ ๒ เมื่อรับแตะแล้วก็วิ่งไปต่อเชือกด้วยเงื่อนพิรอดอีก ต่อจากเส้นของคนที่ ๑ เสร็จแล้วคนที่ ๒ วิ่งมาแตะคนที่ ๓ จนกว่าจะหมดหมู่ เมื่อหมู่ใดผูกได้เสร็จก่อน ก็รีบช่วยกันลากเก้าอี้ไปยัง จุดหมายทางที่ผู้กำกับกำหนดไว้ หมู่ใดถึงก่อนหมู่นั้นชนะ

๑๔๒. เรืออับปาง

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๖ หมู่ แต่ละหมู่ก็เป็นเรือแต่ละลำ ให้นายหมู่ของแต่ละหมู่เป็นกัปตัน เป็นผู้นำเรือ ให้ลูกเสือทุกคนหาเชือกมายาว ๒ หลา เมื่อเริ่มเล่นให้ลูกเสือในหมู่ของแต่ละหมู่ต่อเชือกติดกันด้วยเงื่อนขัดสมาธิ เมื่อแถวใดเสร็จก่อนนายหมู่ก็ลากเรือของตัวไปยังจุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้ ซึ่งกำหนดไว้เป็นตั้ง หมู่ใดเสร็จก่อนและไปถึงถือว่าชนะ

๑๔๓. การแข่งขันผูกเงื่อน

ลูกเสือทุกคนมีเชือก แบ่งออกเป็น ๒ พวกห่างกันประมาณ ๓ หลา เป็นแถวหน้ากระดานหันหน้าเข้าหากัน เมื่อผู้กำกับบอกเริ่ม ให้ทั้งสองแถววิ่งเข้ามาหากันเป็นคู่ ๆ ต่างคนต่างก็เอาเชือกคล้องซึ่งกันและกัน แล้วผูกเงื่อนพิรอด เมื่อใครผูกเสร็จก่อนก็รีบดึงคู่ของตนไปยังแดนตน เมื่อเสร็จแล้วให้หยุด ผู้กำกับนับดู ฝ่ายใดผูกเสร็จและสามารถดึงมาแดนของตนได้มาก ฝ่ายนั้นชนะ ในการตัดสินผู้กำกับต้องตรวจดูเงื่อนด้วยว่าถูกหรือผิด ต้องให้เงื่อนนั้นถูกด้วย

๑๔๔. การส่ง – รับบอล

ให้ลูกเสือทุกคนยืนเป็นแถวตอนตามหมู่ แต่ละหมู่มีลูกบอลขนาดเท่าลูกเทนนิส หมู่ละ ๑ ลูก นายหมู่ของแต่ละหมู่เดินไปข้างหน้าห่างจากแถว ๑๐ หลา แล้วหันหน้ากลับ นายหมู่ทุกหมู่ถือลูกบอล เมื่อเริ่มเล่นให้นายหมู่ขว้างลูกบอลมาให้คนที่ ๑ คนที่ ๑ รับแล้วขว้างไปให้นายหมู่ แล้วตัวเองนั่งลง นายหมู่รับแล้วก็ขว้างส่งไปให้คนที่ ๒ ต่อ คนที่ ๒ รับแล้วขว้างกลับมาให้นายหมู่ แล้วตัวเองนั่งลง ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกว่าจะหมดแถวใดหมดก่อนเป็นแถวชนะ



๑๔๕. ส่งข่าว

ลูกเสือทุกหมู่ยืนเป็นแถวตอน แต่ละหมู่มีสมุดปกแข็งประมาณ ๓ เล่ม วางซ้อนกันไว้ ให้นายหมู่ไปทำเครื่องหมายห่างจากแถว ๑๐ หลา แล้วกลับมาอยู่ที่เดิม นายหมู่เอาสมุดวางบนศีรษะ เมื่อเริ่มแต่ละแถวก็เอาสมุดวางบนศีรษะเช่นเดียวกัน แล้วเดินไปยังเครื่องหมายโดยไม่ใช้มือจับ เมื่อถึงเครื่องหมายแล้วเดินกลับมาที่เดิม ส่งสมุดให้คนต่อไปตัวเองไปต่อท้าย คนต่อไปก็ทำเช่นเดียวกันจนหมด แถวใดหมดก่อนเป็นแถวชนะ

๑๔๖. สร้างบ้าน

ลูกเสือยืนเป็นแถวตอนตามหมู่ของตน เมื่อเริ่มคนที่หนึ่ง คือนายหมู่เดินไปข้างหน้างห่างจากแถวประมาณ ๑๐ หลา แล้วไปหยิบสมุดปกแข็ง ๓ เล่มวางบนศีรษะ กลับหลังหันเดินกลับพร้อมกับคนที่ ๒ ของแต่ละแถวถือลูกบอล (ขนาดเท่าลูกเทนนิส) โยนลูกบอลให้นายหมู่รับ ถ้ารับได้ก็รีบกลับมาแถวของตน แล้วส่งสมุด ๓ เล่ม ให้คนที่ ๒ ทูนศีรษะเดินต่อไปยังเครื่องหมายส่วนลูกบอลคนที่ ๓ ถือไว้ ตัวคนแรกไปต่อท้าย

เมื่อคนที่ ๒ เดินไปยังเครื่องหมาย ๑๐ หลา แล้วกลับหลังหันพร้อมดกับคนที่ ๓ โยนลูกบอลให้รับ ถ้ารับได้ก็เดินมายังคนที่ ๓ ต่อไปจนหมด แถวใดหมดก่อนแถวนั้นชนะ ถ้ารับบอลไม่ได้ก็ต้องก้มลงเก็บ แล้วเดินมายังแถวของตนที่ตงอยู่

๑๔๗. ไล่แตะธรรมดา

ลูกเสือลงสนามกำหนดเขตให้ทราบว่า ใครจะออกนอกเขตที่กำหนดไว้ไม่ได้ เลือกลูกเสือคนที่ ๑ ให้เป็น "คนไล่" เมื่อให้สัญญาณลูกเสือคนอื่น ๆ ต้องหนี ลูกเสือ "คนไล่" พยายามเริ่มไล่ใช้มือแตะถูกตัวหรือเสื้อ

ผ้าของลูกเสือคนใดคนหนึ่ง ลูกเสือคนใดถูกแตะต้องกลายเป็นคนไล่ แล้วไล่แตะลูกเสืออื่น ๆ ต่อไปทันทีโดยไม่ต้องให้สัญญาณอีก เกมส์ดำเนินเช่นนี้ตลอดไปจนกว่าผู้กำกับจะบอกให้หยุด

อาจจะเปลี่ยนเป็นเขย่งเท้าแตะ คือทั้งคนไล่และคนหนี ต่างไปด้วยการกระโดดเท้าเดียว แต่ยอมให้เปลี่ยนเท้าได้ หรือกระโดดเท้าคู่แตะ เช่นเดียวกับเขย่งเท้าแตะ

๑๔๘. บราวนี่กับเทพธิดา

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน แต่ละพวกยืนอยู่หลังเส้นเริ่มที่ขีดไว้ เส้นที่ขีดห่างจากกันระหว่าง ๓๐—๔๐ หลา

ให้ทั้งสองฝ่ายยืนหันหลังให้กัน สมมุติให้ฝ่ายหนึ่งเป็นเทพธิดา อีกฝ่ายหนึ่งเป็นพวกบราวนี่ การเล่น เริ่มแต่ให้ฝ่ายบราวนี่ค่อย ๆ คลานไปสู่แดนของเทพธิดา ให้เทพธิดาคนหนึ่งคอยให้สัญญาณ เพื่อหันหลังกลับและจับบราวนี่ไว้ บราวนี่จะต้องรีบหนีกลับเข้าภายในเส้นของตน บราวนี่ที่ถูกจับจะต้องกลับเป็นพวกเทพธิดาไป ในคราวต่อไปก็ให้ฝ่ายเทพธิดาเป็นผู้รุกรานบราวนี่บ้าง

เล่นต่อไปเช่นนี้ชั่วระยะเวลาพอสมควร หรือจะให้แต่ละฝ่ายได้มีโอกาสขับไล่สัก ๓ ครั้ง ก็ควรหยุดได้ฝ่ายใดมีพวกมากฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ

๑๔๙. จับโซ่แตะ

เมื่อปล่อยลูกเสือลงสนาม และกำหนดเขตให้แล้วผู้กำกับเลือกลูกเสือคนหนึ่งเป็น "คนไล่" เมื่อให้สัญญาณลูกเสือคนอื่นต้องวิ่ง หาก "คนไล่" ไล่แตะถูกใคร คนนั้นต้องจับมือกับคนไล่ ออกไล่แตะคนอื่นต่อไป และถ้าใครถูกแตะก็ต้องจับมือเป็นพวกคนไล่ คล้ายสายโซ่ โซ่จะยาวขึ้นทุกที จนทุกคนถูกจับเป็นสายโซ่เดียวกันจึงจะจบเกมส์ ลูกเสือที่หนีออกนอกเขตต้องถือว่าถูกแตะ เฉพาะคนหัวและคนท้ายของโซ่เท่านั้นที่จะแตะได้ เด็กที่หนีอาจวิ่งลอดตรงกลางโซ่ได้

๑๕๐. ต้อนปลาเข้าอวน

เล่นคล้ายกับจับโซ่แตะ แต่เริ่มโดยให้ลูกเสือประมาณ ๘–๑๒ คน จับมือเป็นลูกโซ่ (อวน) ไล่ต้อนลูกเสือที่เหลืออยู่ ควรแบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก ให้พวกใดพวกหนึ่งเป็นผู้ไล่ต้อนก่อน โดยกำหนดเวลาให้เป็น ๕ นาที พวกใดได้มากกว่าพวกนั้นชนะ

๑๕๑. เรียกบอล

ลูกเสือยืนล้อมเป็นวงกลม ท่ามกลางให้ลูกเสือผู้หนึ่งยืนถือลูกบอล เมื่อผู้อยู่กลางวงกลมโยนลูกบอลขึ้นไป ให้ตะโกนเรียกชื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งที่ยืนล้อมวง ลูกเสือที่ถูกเรียกชื่อต้องรีบออกไปรับลูกบอลก่อนที่จะตกกระทบพื้นเป็นครั้งที่สอง ถ้ารับลูกบอลได้ก็จะได้เข้าแทนที่ผู้โยนลูกบอลคนก่อน ถ้ารับไม่ได้ก็ต้องกลับเข้าไปอยู่ในวงกลมตามเดิม เพื่อรอโอกาสต่อไปที่เขาเรียก

๑๕๒. เต้นจับ

ให้ลูกเสือเข้าแถวเป็นวงกลม หันหน้าสู่กลางวง ลูกเสือคนหนึ่งเขย่งรอบวง และแตะผู้เล่นคนหนึ่งคนใดที่หลังผู้ถูกแตะต้องเขย่งหนี ถ้าผู้หนีถูกจับต้องออกไปยืนกลางวงรอเข้าที่เดิมเมื่อที่เกิดว่างขึ้น ถ้าเขาหนีทันเขาก็เข้าประจำที่เดิม

๑๕๓. เหยียบเงาแตะ

เกมส์นี้เป็นเกมส์ที่สำหรับเล่นในโอกาสมีแสงแดด เมื่อกำหนดเขตสนามที่จะไม่ให้เด็กคนใดออกนอกเขตแล้ว ผู้กำกับลูกเสือเลือกลูกเสือหนึ่งคนเป็น "คนไล่" คอยไล่เหยียบเงาลูกเสือคนอื่น ๆ ใครหนีหรือหลบเงาไม่ทันหรือวิ่งออกนอกเขต ต้องมาเป็นคนไล่แทน แล้วเหยียบเงาคนอื่นต่อไป หากมีลูกเสือหลายคน จะเพิ่มคนไล่ขึ้นเป็นสองหรือสามคนก็ได้



๑๕๔. ระวังหางของท่าน

ให้ลูกเสือใช้ผ้าเช็ดหน้าเหน็บที่เข็มขัดหรือในขอบกางเกงแต่หลวม ๆ ให้ชายแลบออกมาเป็นหาง เมื่อลูกเสือกระจายในสนามดีแล้ว ผู้กำกับซึ่งลูกเสือทุกคนต้องพยายามดึงหางของคนอื่น โดยระวังมิให้คนอื่นดึงหางของตนไปได้ คนที่หางหลุดแล้วต้องออกจากการเล่น ใครดึงหางคนอื่นได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ผู้กำกับต้องพยายามไม่ให้ลูกเสือปล้ำกัน หรือถูกตัวกัน

๑๕๕. ทิ้งผ้าเช็ดหน้า

ลูกเสือยืนเป็นวงกลมหันหน้าไปสู่จุดสูนย์กลาง ให้ลูกเสือผู้หนึ่งวิ่งรอบ ๆ ด้านหลัง และหย่อนผ้าเช็ดหน้าตกอยู่ข้างหลังผู้หนึ่งผู้ใดที่ยืนอยู่ ผู้ที่ยืนอยู่เมื่อรู้สึกว่ามีผ้าเช็ดหน้าตกอยู่ข้างหลังของตน ต้องรีบเก็บขึ้น แล้ววิ่งไล่คนที่หย่อนผ้าเช็ดหน้านั้นให้ทัน ก่อนที่คนวิ่งหนีจะเข้ามาแทนที่ว่าง ถ้าคนวิ่งหนีกลับเข้าสู่ที่ว่างได้ทัน เขาจะได้รับโอกาสเป็นผู้หย่อนผ้าเช็ดหน้าอีก ถ้าเขาถูกจับเสียก่อน เขาจะต้องไปยืนกลางวงและรอจนกว่าคนอื่นเบิดที่ว่างในแถวให้ จึงกลับเข้าสู่ที่ว่างได้ ลูกเสือคนที่ไล่ทันย่อมมีโอกาสทิ้งผ้าเช็ดหน้าอีก

๑๕๖. ข้ามลำธาร

ขีดเส้นขนานห่างกันประมาณ ๒—๓ ฟุต สมมุติให้เป็นลำธารให้ผู้เล่นเรียงกันกระโดดข้ามลำธาร ผู้ใดข้ามไม่พ้นต้องออกจากพวก แล้วไปผึกกระโดดข้ามลำธารที่แคบ ๆ กว่าเดิม การผึกกระโดดควรกระทำก่อนถึงเส้นที่ขีด และเมื่อกระโดดเท้าถึงพื้นอีกฟากหนึ่ง ควรสอนให้ใช้ปลายเท้าเขย่งไว้เป็นสปริง ความกว้างของลำธารควรเป็นไปพอสมควร เพื่อให้ลูกเสือจะผึกกระโดดได้ถูกวิธี

๑๕๗. ปล่อยคนถูกจับ

เลือกลูกเสือสัก ๔—๕ คนเป็นคนไล่ หากมีลูกเสือเป็นจำนวนมากก็ควรมีคนไล่ให้มากขึ้น ส่วนลูกเสืออื่น ๆ "คนหนี" วิ่งกระจายไปทั่ว ๆ สนาม เมื่อให้สัญญาณ พวก "คนไล่" ออกวิ่งไล่แตะคนหนี ลูกเสือคนใดถูกแตะจะต้องยืนนิ่งอยู่กับที่ จนกว่าพวกของตนคนหนึ่งคนใด "คนหนี" วิ่งมาช่วยคือแตะ จึงจะออกวิ่งหนีต่อไปได้

๑๕๘. มานี่

จัดให้ลูกเสือยู่ที่ด้านหนึ่งด้านใดของสนาม แล้วเลือกลูกเสือคนหนึ่งคนใดเป็นคนไล่ ยืนอยู่กลางสนามให้ลูกเสือ "คนไล่" นี้ร้องขึ้น "มานี่" ลูกเสือทั้งหมดต้องวิ่งไปสู่สนามอีกด้านหนึ่ง หรือที่เส้นใดเส้นหนึ่งที่ผู้กำกับกำหนดให้ โดยมิให้ลูกเสือ "คนไล่" แตะ และให้ขณะเดียวกันนั้น ลูกเสือ "คนไล่" ต้องพยายามไล่แตะลูกเสืออื่น ๆ ให้มากคนที่สุดที่จะมากได้ ลูกเสือที่ถูกแตะจะกี่คนต้องกลายเป็นคนไล่หมด แล้วเริ่มร้องมานี่ เพื่อให้ลูกเสือที่เหลือวิ่งกลับไปสู่สนามอีกด้านหนึ่ง ลูกเสือที่ถูกแตะก็เข้ารวมเป็นพวกคนไล่ จนเหลือคนสุดท้าย ถือว่าเป็นผู้ฉลาดในการหลบเป็นผู้ชนะ

๑๕๙. ลอดอุโมงค์

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน หันหน้าไปทางผู้กำกับทางเดียวกัน ให้ทุกคนยืนแยกเท้าออกมาก ๆ เมื่อเริ่มเล่นให้คนสุดท้ายของหมู่ คลานลอดใต้ห่วางขาของลูกเสือซึ่งอยู่ด้านหน้า จนหมดแถว เมื่อหมดแถวแล้วก็มายืนหน้าของหมู่ลูกเสือคนสุดท้ายต่อไปก็เริ่มคลานต่อไป จนตลอดแถวอีกเช่นเดียวกัน แถวใดหมดก่อนแถวนั้นหรือหมู่นั้นชนะ

๑๖๐. ยามจับขะโมย

ให้ลูกเสือจับมือกันเป็นวงกลม สมมุติเป็นต้นไม้ เลือกลูกเสือมาหนึ่งคนเอาไว้นอกวงเป็น "ขะโมย" และผู้กำกับลูกเสืออีกคนหนึ่ง เป็น "ยาม" เอยู่ภายในวงกลมนั้น และหาหมวกมาใบหนึ่งวางกลางวง เมื่อเริ่มเล่นให้ "ขะโมย" ซึ่งอยู่ข้างนอกพยายามเข้าทางหนึ่งทางใด ใต้แขนของบ่าซึ่งลูกเสือ

จับกันอยู่ แล้วไปขะโมยเอาหมวกกลางวง "ยาม" ยามซึ่งคอยดูอยู่พยายามขับ จะจับได้ต่อเมื่อ "ขะโมย" หยิบหมวกเสียก่อน ถ้าจับไม่ได้ "ขะโมย" ก็พยายามหนีออกนอกวง โดยทางเดียวกับทางที่เข้ามา ถ้า "ขะโมย" ถูกยามจับได้ต้องเปลี่ยนกัน ให้ "ยาม" เป็น "ขะโมย" บ้าง เมื่อเห็นนานพอควรอาจเลือกลูกเสืออื่นเข้ามาเล่น เปลี่ยนกันไป

ในการจับควรจะเป็นการแตะกันเบา ๆ เท่านั้น อย่าให้จับกันรุนแรง

๑๖๑. การแข่งขันระหว่างหมู่

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน หันหน้าไปทางเดียวกัน โดยให้นายหมู่อยู่หัวแถว จากนายหมู่ตรงไปทางหน้าประมาณ ๑๐ หลา มีเครื่องหมายไว้ให้ตรงกับหมู่ของตน เมื่อเริ่มเล่น นายหมู่วิ่งไปที่เครื่องหมายนั้นแล้วกลับหลังหันตบมือ คนที่ ๒ เมื่อได้ยินเสียงตบมือจะรีบวิ่งไปแล้วไปต่อท้าย นายหมู่ตบมืออีก คนที่สามวิ่งไปแล้วไปต่อท้าย จนครบหมู่ หมู่ใดสามารถวิ่งได้เร็วและเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๑๖๒. แย่งที่

จัดลูกเสือให้ยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหาจุดศูนย์กลาง ให้ลูกเสือนับตามลำดับ และให้จำเบอร์ที่ตนนับไว้ เลือกลูกเสือคนหนึ่งยืนกลางวงกลม เพื่อเรียกเบอร์ ๆ ใดก็ได้ ๒ เบอร์ เช่น ๑–๗ คนเบอร์ ๑ และเบอร์ ๗ ต้องรีบเปลี่ยนที่กัน ในขณะที่วิ่งเปลี่ยนที่กันนี้ ให้ลูกเสือคนที่เรียกนั้นวิ่งเข้ายืนแทนที่ ใครถูกแย่งที่ต้องยืนกลางวงกลม เพื่อเรียกเบอร์อื่นและแย่งที่เช่นนี้ตลอดไป

๑๖๓. กระรอกแย่งรัง

แบ่งลูกเสือออกเป็นหมู่ ๆ ละ ๓ คน แต่ละหมู่ให้ ๒ คนจับมือกัน (รัง) ลูกเสืออีกคนหนึ่งเข้าไปยืนระหว่างกลาง (กระรอก) จัดหมู่ต่าง ๆ นี้ให้ห่างกันประมาณ ๒ เมตร วางให้เป็นรูปวงกลม กระรอกตัวที่ไม่มีรังให้มายืนตรงกลางวง เริ่มเล่น โดยกระรอกในรังต่างวิ่งเปลี่ยนที่รังกัน ตัวที่ไม่มีรังคอยวิ่งแย่ง ถ้าแย่งได้ให้เข้าไปอยู่แทน ตัวที่เข้ารังไม่ได้ ก็คอยแย่งเข้ารังตัวอื่นต่อไป



๑๖๔. สุนัขไล่ห่าน

จัดลูกเสือให้ยืนเป็นรูปวงกลม หันหน้าเข้าหาจุดศูนย์กลาง จับมือกัน ให้เลือกลูกเสือออกมาสองคน คนหนึ่งสมมุติว่า "สุนัข" อีกคนหนึ่งเป็นผู้หนี "ห่าน" วิ่งไล่กันรอบ ๆ วงกลม ให้ผู้เล่นให้ความช่วยเหลือ "ห่าน" คือเมื่อห่านจะหนีเข้าหรือออกในวงกลมให้ยกแขนเบี่ดทางให้ แต่ถ้าสุนัขจะเข้าไปหรือเมื่อเข้าไปแล้วจะออกมาไล่ห่าน ต้องคอยกันไม่ให้เข้า แต่ถ้าสนัขไล่ทัน "ห่าน" ต้องเปลี่ยนกลับกันทันที

๑๖๕. เชื้อโรค

จัดให้ลูกเสือยืนตามหมู่ประมาณ ๔ หมู่ หันหน้าเข้าหากัน เป็นรูปสี่เหลี่ยม ดูรูป



ให้นายหมู่ยืนหน้าแถวของแต่ละหมู่ เมื่อผู้กำกับบอกเปลี่ยน ให้ลูกเสือแต่ละหมู่เปลี่ยนแถวกัน ระหว่างที่เปลี่ยนกันนั้น นายหมู่ของแต่ละหมู่ก็รีบกลับหลังหันจับหมู่ตรงกันข้าม ถ้าเขาวิ่งไปถึงแดนก่อนก็ปลอดภัย ถ้าถูกแตะก่อนก็ต้องตาย และปฏิบัติดังนี้

ลูกเสือหมู่ ๓ ถ้านายหมู่ ๆ หนึ่งจับได้ต้อง แสดงท่าล้างมือให้ดู

ลูกเสือหมู่ ๔ ถ้านายหมู่ ๆ ๒ จับได้ต้อง แสดงว่าตัดเล็บ

ลูกเสือหมู่ ๒ ถ้านายหมู่ ๆ ๔ จับได้ต้อง แสดงท่าแปรงฟันให้ดู

ลูกเสือหมู่ ๓ ถ้านายหมู่ ๆ ๓ จับได้ต้อง แสดงท่าล้างเท้าให้ดู

เป็นการเล่นที่ให้ลูกเสือได้ทราบถึงวิธีการทำความสะอาด ถ้ามีการแข่งขัน นายหมู่ใดจับลูกเสือฝ่ายตรงกันข้ามได้มาก นายหมู่นั้นชนะ

๑๖๖. โยนถุงถั่วในวงกลม

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม หันหน้าสู่กลางวง ทุกคนยืนถือถุงถั่วไว้ เมื่อได้รับสัญญาณ แต่ละคนจะต้องโยนถุงถั่ว ให้ผู้ที่ยืนทางขวามือพร้อมกับหันมารับจากซ้ายมือ ทำเช่นนี้วนเวียนไปจนครบรอบหนึ่ง หรือสองรอบก็ได้ สำหรับจะรู้ว่าถุงถั่วเดินครบรอบหรือไม่ ควรทำให้ถุงหนึ่งมีสีต่าง ๆ กัน เมื่อครบรอบแล้วจะสั่งให้โยนกลับทางเดิมไปสู่ทางซ้ายอีกก็ได้ เป็นการผึกโยนและรับ

๑๖๗. แมวกับหนู

ลูกเสือยืนล้อมวงหันหน้าสู่กลางวง เลือกเอาลูกเสือห้าคนหรือหกคนเป็นหนูยืนอยู่กลางวง เลือกลูกเสือคนหนึ่งเป็นแมวยืนอยู่กลางวง แมวจะวิ่งเข้าไปในวงเพื่อจับหนู หนูจะวิ่งออกนอกวงไม่ได้ หนูที่ถูกจับต้องเข้ายืนร่วมกับผู้ยืนล้อมวง หนูตัวสุดท้ายที่ถูกจับให้เป็นแมว ในการเล่นรอบต่อไป วงกลมควรกว้างพอให้หนูได้วิ่งหลบหลีกแมวได้สะดวก

๑๖๘. ดอกไม้กับลม

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน แบ่งเขตไว้ ๒ ด้าน ส่วนกลางมีเนื้อที่พอสมควร ฝ่ายที่เป็นลมยืนอยู่หลังเส้นในเขตของตน ฝ่ายดอกไม้ให้เลือกชื่อดอกไม้ชนิดหนึ่งชนิดใดเป็นความลับ ฝ่ายดอกไม้ตั้งชื่อดอกไม้ประจำตัวทุกคน แล้วจะเดินเข้าไปหาฝ่ายลม ฝ่ายลมจะเรียกชื่อดอกไม้โดยเดา ๆ ถ้าเรียกชื่อดอกไม้ไหนถูก ฝ่ายดอกไม้ชื่อนั้นจะต้องรีบวิ่งกลับสู่เขตตน และฝ่ายลมจะวิ่งไล่จับ ถ้าจับได้ฝ่ายดอกไม้จะต้องเข้าเป็นฝ่ายลม การเล่นดำเนินใหม่เช่นเดิม จนกว่าดอกไม้จะถูกจับหมดหรือหมดเวลา

๑๖๙. ลูกบอลร้อน

ลูกเสือยืนล้อมวงหันหน้าเข้ากลางวง เว้นระยะห่างกันพอสมควร ให้ลูกเสือคนหนึ่งคอยอยู่นอกวง ให้ลูกเสือที่ยืนล้อมวงโยนลูกบอลส่งให้ผู้อยู่ข้างเคียงตน คนนอกวงคอยดักจับลูกบอลเมื่อยังไม่ถึงมือผู้รับ ถ้าเขาจับลูก

บอลได้ทัน เขาก็จะได้เข้าแทนที่รับลูกบอล ผู้รับลูกบอลนั้นจะออกมาเป็นคนคอยดักลูกบอลต่อไป

การโยนลูกบอลผ่านควรโยนไปทางเดียวกัน จะไปทางขวาหรือซ้ายก็ได้ ไปจนครบรอบ ควรใช้ลูกบอลโต ๆ

๑๗๐. ลิงชิงบอล

จัดลูกเสือยืนเป็นรูปวงกลม หันหน้าเข้าสู่จุดศูนย์กลาง เลือกลูกเสือคนหนึ่งให้เป็น "ลิง" ยืนตรงกลางวงกลม เริ่มการเล่นโดยผู้กำกับโยนลูกบอล ให้แก่ลูกเสือคนใดคนหนึ่ง ซึ่งยืนอยู่รอบ ๆ วงกลมนั้น และลูกเสือผู้นั้นเมื่อได้รับลูกบอลแล้ว ต้องโยนไปให้ใครก็ได้แต่ต้องระวังมิให้ลิงแตะลูกบอลได้ หากลิงแตะถูกลูกบอลคนสุดท้ายที่โยนลูกบอล ต้องออกมาเป็นลิงแทนแล้วคอยแตะลูกบอล ซึ่งลูกเสือคนอื่นจะได้โยนเช่นเดียวกัน เกมส์นี้เป็นการฝึกการรับ – ส่งบอลให้เป็นอย่างดีอีกด้วย

๑๗๑. แตะแย่งที่

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวงกลมผู้กำกับเลือกลูกเสือคนหนึ่ง "ผู้วิ่ง" วิ่งรอบ ๆ ข้างนอกวงกลม หากผู้วิ่งเอามือไปแตะลูกเสือคนใดเข้า ลูกเสือที่ถูกแตะต้องวิ่งไปทางตรงกันข้ามกับ "ผู้วิ่ง" และต่างแย่งที่ ๆ ว่านั้น ใครถึงก่อนชนะให้ยืนต่อไป ผู้ที่แย่งไม่ได้ก็กลายเป็นผู้วิ่งและวิ่งรอบ ๆ วงกลม คอยแตะลูกเสือคนอื่น เพื่อแย่งที่ต่อไป

๑๗๒. ดึงเข้ากองไฟ

ให้ลูกเสือจับมือเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวงกลม ตรงกลางเขียนวงกลมเล็ก ๆ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางยาว ๒ ฟุต วิธีเล่นให้ลูกเสือต่างคนต่างดึงกันเพื่อให้เท้าถูกวงกลม ใครถูกวงกลมต้องออก จนเหลือคนสุดท้ายชนะ



๑๗๓. พรมวิเศษ

จัดลูกเสือให้ยืนเป็นวงกลม ทำวงกลมให้ใหญ่ที่สุดที่จะใหญ่ได้ ให้เขียนเป็นรูปสี่เหลี่ยม (พรม) ซึ่งทุกคนจะต้องเดินผ่าน เริ่มเล่นโดยการร้องเพลง หรือเล่นดนตรี อย่างใดอย่างหนึ่ง ลูกเสือที่ร้องเพลงนี้ต้องหันหลังไม่ให้เห็นผู้เล่น เมื่อร้องเพลงขึ้นลูกเสือทุกคนจะต้องเดินเป็นจังหวะเป็นวงกลม เหยียบผ่านพรมไป หากเพลงหยุดลง ใครที่เท้าเหยียบพรมจะต้องถูกคัดออกเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๑๗๔. สุนัขกับกระต่าย

ให้ลูกเสือยืนหันหน้าเข้าหากันเป็นคู่ ๆ จับมือกันไว้ สมมุติว่าต้นไม้มีช่องให้ผู้เล่นที่สมมุติเป็นกระต่ายยืนอยู่ในระหว่างช่องต้นไม้ช่องละ ๑ คน ผู้เล่นข้างนอกอีก ๒ คน คนหนึ่งเป็นกระต่าย อีกคนหนึ่งเป็นสุนัข กระต่ายที่อยู่นอกต้นไม้ จะวิ่งเข้าสู่ต้นไม้ต้นใดต้นหนึ่ง กระต่ายที่ถูกไล่ที่จะต้องวิ่งไปไล่ที่ผู้อื่นโดยมีสุนัขคอยไล่จับ กระต่ายที่ถูกจับจะเป็นสุนัขแทน

๑๗๕. วิ่งหาอาหาร

ให้ลูกเสือยืนล้อมเป็นวงกลมจับแขนกันไว้ หันหน้าสู่กลางวง ให้ลูกเสืออีกคนหนึ่งอยู่นอกวง วิ่งไปข้างหลังลูกเสือที่ยืน เอามือแตะแขนที่เกาะกันอยู่ ผู้ถูกแตะสองคนจะต้องออกวิ่งไปคนละทางรอบวงกลม คนที่แตะแขนเข้ายืนแทนที่ คนวิ่ง ๒ คนนั้น ผู้ใดเข้าที่ว่างได้ก่อนคงประจำวงต่อไป ผู้ที่เข้าไม่ได้ต้องวิ่งแตะแขนผู้อื่นต่อไป (การวิ่งรอบให้วิ่งทางขวา)

๑๗๖. บอลแสตน

ผู้เล่นยืนล้อมรอบลูกเสือที่ถือลูกบอล ผู้ถือลูกบอลปล่อยลูกบอลตกลงพื้นแล้วเรียกชื่อ ผู้ที่ยืนรอบวงกลมคนใดคนหนึ่ง ลูกเสือคนใดถูกเรียกชื่อจะต้องวิ่งออกมาจับลูกบอลพร้อมกันนี้ลูกเสืออื่น ๆ จะกระจายวงออก ผู้ถือลูกบอลจะตะโกนออกไปว่า "แสตน" เมื่อได้ยินเสียงตะโกนเช่นนี้ ทุกคนจะต้องหยุดอยู่กับที่ ผู้ถือลูกบอลจะขว้างลูกบอลไปถูกคนใดคนหนึ่งที่เขาต้องการ ผู้ถูกขว้างจะรับลูกบอลและออกคำสั่ง "แสตน" ต่อไป แล้วลงมือขว้างผู้อื่น

ถ้าลูกบอลพลาด ผู้ขว้างจะต้องไปเก็บมาขว้างต่อไป สถานที่เล่นควรกว้างพอที่จะหลบลูกบอลได้ ผู้ขว้างจะต้องมุ่งขว้างที่เท้าของผู้ที่ยืนอยู่เท่านั้น

๑๗๗. ไล่ตีวงกลม

ลูกเสือยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวง ยืนเอามือไขว้หลัง ผู้เล่นอีกคนหนึ่งถือท่อนไม้ เอาท่อนไม้วางลงบนมือผู้เล่นคนหนึ่งคนใดในวงกลม ผู้รับไม้จะต้องเอาไม้แตะหลังคนที่อยู่ทางขวาของตน ผู้ถูกตี (คนทางขวา) จะต้องออกวิ่งรอบวง พร้อมกับผู้ตีจะวิ่งไล่ตีไปเรื่อย ๆ ส่วนคนวางไม้จะเข้ายืนแทนที่ ระหว่างวิ่งผู้แตะก็จะใช้ไม้แตะหลังผู้หนีเรื่อยไป จนผู้หนีวิ่งเข้าที่ได้ ต่อไปผู้ถือไม้ก็เอาไม้วางลงบนมือผู้อื่นต่อไปอีก

ใช้ไม้เล็ก ๆ เบา ๆ การไล่ตีก็ไม่ควรรุนแรงจนเกินไป

๑๗๘. ดำกับน้ำเงิน

ให้เขียนเส้นขนานยาวเส้นละ ๓๐ ฟุต ห่างกัน ๔๐ ฟุต แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก เท่า ๆ กัน ให้ยืนเข้าแถวหันหน้าเข้าหากันระหว่างกลางของเส้นขนาน ยืนห่างกันประมาณ ๘ ฟุต พวกหนึ่งสมมุติเป็นฝ่ายสีน้ำเงิน และอีกพวกหนึ่งเป็นฝ่ายสีดำ ผู้กำกับยืนอยู่ระหว่างกลางของแถว ถือกระดาษแข็งกว้างยาวประมาณ ๑๐ นิ้ว ด้านหนึ่งสีดำ อีกด้านหนึ่งสีน้ำเงิน ผู้กำกับจะโยนกระดาษแข็งขึ้นไปในอากาศ ถ้าสีน้ำเงินหงาย ฝ่ายน้ำเงินจะต้องวิ่งกลับไปสู่แดนของตน ฝ่ายดำเป็นผู้ไล่จับ ผู้ถูกจับจะต้องกลับมาอยู่กับฝ่ายที่จับตนได้ แล้วลงมือเข้าแถวกันใหม่ ฝ่ายใดสามารถทำให้ฝ่ายปรปักษ์หมดคนลงเป็นฝ่ายชนะ สถานที่เล่นควรกว้างพอควร

๑๗๙. วิ่งไล่วงกลม

ลูกเสือยืนเป็นวงกลม แล้วนับ ๑ ถึง ๔ ตามลำดับจนครบคน ผู้กำกับจะต้องบอกตัวเลข สมมุติว่าเลข ๓ คนที่นับ ๓ จะต้องก้าวถอยหลังออกมา ๑ ก้าว แล้ววิ่งไล่กันโดยเวียนขวา พยายามจับคนข้างหน้า คนที่ถูกจับได้จะต้องออกนอกวง คนที่ไม่ถูกจับจะต้องวิ่งเข้าสู่ที่เดิม ต่อไปก็ให้ผู้กำกับเรียกตัวเลขอื่น ๆ ต่อไปทำนองเดียวกัน ผู้ที่เหลืออยู่คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ ผู้ที่วิ่งเลยที่ ๆ ตนยืนอยู่เดิมก็จะต้องออกนอกวงเช่นเดียวกัน

๑๘๐. วิ่งแข่งเตะบอล

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถวตอน หันหน้าสู่ฝาผนัง (หรือกำแพง) นายหมู่ซึ่งอยู่หัวแถว ยืนชิดเส้นที่ขีดไว้ เป็นแนวเดียวกันและเท่ากัน เมื่อได้รับสัญญาณคนแรกของแต่ละหมู่จะเตะลูกบอล (ขนาดเท่าลูกเทนนิส) ให้กระเด็นไปถูกกำแพง แล้ววิ่งไปเก็บลูกบอลมาที่เดิม ผู้ใดกลับถึงเสนก่อนจะได้รับคะแนน ๕ คะแนน ผู้ที่กลับเข้าที่แล้วต้องไปยืนแถวหลังปล่อยให้คนที่ ๒ ของแต่ละหมู่ดำเนินการแข่งขันต่อไป หมู่ใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

๑๘๑. ทอยวงกลม

ให้เขียนวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางยาว ๑ ฟุต ห่างจากกำแพงหรือฝาผนังประมาณ ๔—๕ ฟุต กำแพงควรสูงอย่างน้อย ๗ ฟุต ใช้ลูกเทนนิสเป็นลูกทอย เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นเรียงกันตามลำดับ เข้าโยนลูกเทนนิสกระทบฝาผนังกระดอนให้ลงในวงกลม ผู้ซึ่งทำให้ลูกลงในวงกลมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

๑๘๒. คนบ้า

กระจายผู้เล่นไปทั่ว ๆ สนาม เริ่มเล่นโดยให้ผู้กำกับหรือนายหมู่โยนลูกเทนนิสขึ้นไปในอากาศ ผู้เล่นต่างแย่งกันรับ ใครรับลูกได้จับลูกนั้นยิงคนอื่น ผู้ที่ถูกยิงให้รีบจับลูกนั้นยิงคนอื่นต่อไป ถ้าพลาดใครจะจับลูกยิงใครก็ได้การเล่นดำเนินเช่นนี้ตลอดไป.

๑๘๓. โสมเผ้าทรัพย์

เขียนวงกลม รัศมี ๒ หลา ลงบนพื้น ให้ลูกเสือนำลูกเทนนิสหรือเอาผ้า กระดาษ ใบไม้ม้วนทำให้กลมขนาดเท่าลูกเทนนิส วางไว้ในกลางวงกลม จับฉลากให้ลูกเสือคนหนึ่งเป็น "โสม" เผ้าทรัพย์ยืนอยู่ในวงกลม ส่วนผู้เล่นอื่นยืนอยู่รอบ ๆ คอยแย่งลูกบอลเหล่านั้น ในขณะที่แย่ง ถ้าใครถูก "โสม" แตะถูกตัวต้องเข้าไปเป็น "โสม" แทน แต่ผู้ซึ่งแย่งลูกบอลไปได้แล้วก็ไม่ต้องคืน ถ้า "โสม" ถูกแย่งลูกบอลหมด ให้รีบวิ่งออกไปสู่เส้นซึ่งอยู่ห่างจากขุมทรัพย์ประมาณ ๒๕ หลา โดยให้ผู้เล่นอื่นยิงด้วยลูกบอลที่แย่งได้นั้น จะหยุดยิงต่อเมื่อ "โสม" วิ่งผ่านเส้นนั้นไปแล้วทุกคน จึงกลับมาเริ่มเล่นใหม่.



๑๘๔. คนตาบอด

ให้ลูกเสือยืนจับมือกันเป็นวงกลม เลือกลูกเสือคนหนึ่งมายืนกลางวง เอาผ้าปิดตา เริ่มเล่นโดยให้คนที่จับมือในวงกลมนั้นเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ จะหยุดก็ต่อเมื่อคนที่ถูกปิดตานั้นตบมือขึ้น ๓ ครั้ง แล้วตรงเข้าไปจับคนใดคนหนึ่งมากลางวง คลำดูตามตัวแล้วทายชื่อ ถ้าทายถูกผู้นั้นจะต้องถูกปิดตาแล้วเริ่มเล่นใหม่ หากทายผิดให้ปิดตาอยู่เช่นเดิมและเล่นต่อไป

๑๘๕. อินทร์–จันทร์

ให้ลูกเสือจับมือกันเป็นวงกลม เลือกลูกเสือออกมากลางวง ๒ คน แล้วใช้ผ้าผูกตาทั้งสองคนนั้น ให้คนหนึ่งชื่อ "อินทร์" อีกคนหนึ่งชื่อ "จันทร์" ให้ ๒ คนนี้ไล่จับกันภายในวงกลมโดยใช้เสียงเป็นสื่อ ให้ "อินทร์" เริ่มถามว่า "จันทร์เธออยู่ไหน" จันทร์ตอบว่า "อินทร์ฉันอยู่นี่" แล้ว จันทร์ก็เลี่ยงไปเสียอีกทางหนึ่ง ซึ่งอินทร์วิ่งไล่จับ เป็นเกมส์ที่สนุกมาก เพราะเป็นการหลบหลีกกันในวงกลม ถ้าจับได้อาจเปลี่ยนผู้เล่นใหม่.

๑๘๖. จับพลองตั้ง

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวงกลมแล้วบอกให้นับ และจำเบอร์ของตนไว้ ใช้พลองลูกเสือหรือไม้ไผ่ก็ได้ ผู้กำกับเรียกลูกเสือคนหนึ่งออกไปยืนกลางวง เพื่อจับไม้พลองตั้งแล้วขานเบอร์ใดเบอร์หนึ่งพร้อมกับปล่อยไม้ วิ่งเข้าไปยืนแทนที่คนที่ถูกขาน คนที่ถูกขานนั้นจะต้องรีบวิ่งออกไปรับไม้ไว้ก่อนที่จะล้มถึงพื้นแล้วขานเบอร์อื่นต่อไป คนที่วิ่งออกไปรับไว้ไม่ได้ทันปล่อยให้ตกลงพื้นครบ ๓ ครั้ง ต้องถูกทำโทษ (โดยให้วิ่งรอบวง ๓ รอบ).

๑๘๗. จรเข้ฟาดหาง

ให้ลูกเสืออยู่เป็นหมู่ ๆ ละ ๖ คน แต่ละหมู่จับมือกันเป็นแถวดุจลูกโซ่ แล้วเริ่มโดยให้คนหัวแถวพาหมู่วิ่งอย่างเร็ว แล้วเลี้ยวโดยแรงใครที่ทำมือหลุด หรือโซ่ขาดต้องออกจากการเล่น ให้คนที่มือไม่หลุดนั้นเข้ามาจับมือกันเป็นแถวอีก (เช่นคนที่ ๓ ทำมือหลุด ส่วนคนที่ ๔ ๕ ๖ ซึ่งอยู่หลังคนที่ ๓ ยังจับมือกันอยู่ก็ให้ออกเพียงคนที่ ๓ คนเดียว) เล่นต่อไปจนเหลือเพียง ๒ คนหรือ ๓ คน

๑๔๘. ตาแก่

จัดลูกเสือยืนเป็นวงกลม ห่างจากกันประมาณ ๓ ก้าว หันหน้าเข้าในวง ผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "ตาแก่" ยืนกลางวงถือไม้เท้า ให้ผู้เล่นทุกคนทำเครื่องหมายไว้ตรงที่ยืน เช่น วางผ้าเช็ดหน้า ปูนขาว ก้อนอิฐ ก้อนดินหากิ่งไม้บ็ก ฯลฯ

โดยสมมุติเป็นบ้าน "ตาแก่" เดินไปรอบ ๆ จะไปหาใครก่อนหลังได้ทั้งนั้น โดยใช้ไม้เท้าไปเคาะที่บ้านและบอกว่า "ตามฉันมา" คนเล่นที่ถูกบอก ต้องออกไปเกาะบ่า "ตาแก่" ตามหลังไปที่บ้านอื่น ๆ ต่อไปจนหมด ตาแก่จึงบอก "กลับไปบ้าน" ให้ทุกคนวิ่งกลับไปบ้านในขณะเดียวกัน "ตาแก่" ก็ตรงเข้ายึดบ้านใดบ้านหนึ่ง ผู้เล่นที่หาบ้านเข้าไม่ได้กลายเป็น "ตาแก่" แล้วเริ่มเล่นใหม่

๑๔๙. กันลูกบอล

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม หันหน้าสู่จุดศูนย์กลางแยกเท้าออก ให้เท้าข้างหนึ่งไปชิดกับคนที่อยู่ทางขวา และอีกข้างหนึ่งไปชิดกับคนอยู่ทางซ้าย ผู้กำกับเลือกเด็กคนหนึ่งให้เป็นผู้ทำลูกออก ให้ยืนที่กลางวง คอยแตะหรือโยนลูกออกนอกวง โดยให้ออกในช่องเท้าหรือข้างตัว แต่ต้องไม่สูงเลยศีรษะ ใครที่ปล่อยให้ลูกบอลออกไปทางช่องเท้า หรือข้างตัวทางขวา คนนั้นต้องออกไปแทนคนกลางวง

เมื่อลูกบอลออกไปแล้ว ให้คนกลางวงที่ไปยืนแทนคนที่ปล่อยให้ออกแล้วทั้งหมดทำกลับหลังหัน ลูกเสือคนที่ออกไปแทนคนเก่าตอนนี้ต้อง

พยายามพาลูกบอลไปรอบ ๆ วงกลม ด้วยการเตะหรือการโยน ให้ลูกบอลเข้าในวงกลมให้ได้ ซึ่งผู้ปล่อยให้ลูกบอลเข้าในวงกลมได้ ก็เป็นแทนเช่นนี้ตลอดไป

๑๙๐. สัญญาณ

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวก ยืนเป็นแถวหันหน้าเข้าหากัน ห่างกันระหว่างแถวประมาณ ๑๐ หลา ผู้กำกับยืนกลาง เมื่อเริ่มเล่น แต่ละแถวให้คนหัวสุดมายืนหน้าแถว ผู้กำกับจะเริ่มส่งสัญญาณ เป็นตัวอักษร โดยกล่าวดังนี้เช่น ตัว ก คนที่อยู่แถวหน้าของแต่ละแถวต้องร้องรับ เป็นอักษรหน้าตัว ก. และหลังตัว ก. ก็จะรับเป็น ข. และ ง. ถ้าคนใดรับได้เร็วก็รีบกลับไปอยู่ทางหลังแถว คนที่สองขึ้นมาแทนข้างหน้าแถวเริ่มใหม่ โดยผู้กำกับให้สัญญาณอีก ถ้าคนใดกล่าวรับผิดและช้า ผู้นั้นตายออกจากการเล่น ผลการตัดสิน ถ้าแถวใดทำได้เร็วและถูกต้องทั้งแถว แถวนั้นชนะ

๑๙๑. ทิศทั้งสี่

ผู้กำกับกำหนดทิศให้สี่ทิศ คือ เหนือ ใต้ ออก ตก เมื่อเริ่มเล่นให้ลูกเสือยืนรวมกัน ใครจะหันหน้าไปทางใดก็ได้ ผู้กำกับลูกเสือบอก ทิศเหนือ ลูกเสือทุกคนจะต้องหันไปทางทิศเหนือที่กำหนดให้ทันที ใครหันผิดคนนั้นออกจากการเล่น ผู้กำกับคงดำเนินการบอกทิศต่อไป ถ้าบอกใต้ทุกคนก็ต้องหันไปทางใต้ ใครหันผิดก็ออกจากการเล่น จนกว่าจะเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ที่ประสาทสั่งงานดีเป็นผู้ชนะ

๑๙๒. สงครามเชือก

ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ยืนเป็นแถว แต่ละคนให้หาเชือกมาคนละหนึ่งเส้น ยาวประมาณ ๑ เมตร เมื่อสัญญาณเริ่มเล่น ให้แต่ละหมู่ก้าวไปข้างหน้า ๓ ก้าว แล้วเริ่มด้วยคนที่ ๑, ๒, ๓ ของแต่ละหมู่ผูกเงื่อนพิรอด คนที่ ๔, ๕, ๖ ผูกต่อเป็นเงื่อนขัดสมาธิ ต่อกันเป็นเชือกเส้นเดียว แล้วรั้งให้ตึง ก็จะเป็นเชือกเส้นยาวของแต่ละหมู่แล้ววางลง ผู้กำกับต้องตรวจดูว่าหมู่ใดสามารถผูกได้เร็วและถูกต้องหมู่นั้นชนะ

๑๙๓. นักโทษแหกคุก

ลูกเสือยืนจับมือกันเป็นวงกลม เลือกลูกเสือคนหนึ่งเป็นนักโทษยืนกลางวง นักโทษพยายามจะแหกออกจากวงกลม (คุก) โดยลอดใต้แขนหรือกระโดดข้ามแขนก็ได้ ห้ามกระชากมือให้หลุดเพื่อออกจากวงกลม ถ้านักโทษหนีออกได้โดยลอดหรือข้ามออกเหนือแขน เขาจะเป็นผู้ชนะ ลูกเสือทุกคนต้องให้เกียรติเขาโดยการเชียร์ให้ จะเป็นอย่างหนึ่งอย่างใดก็ได้ แล้วเลือกคนอื่นมาเป็นนักโทษต่อไป

๑๙๔. สุนัขดุ :

ลูกเสือจับมือกันเป็นวงกลม เลือกลูกเสือคนหนึ่งมานอกวงและถือผ้าผูกคอแล้วเดินไปรอบ ๆ วงกลม แล้วกล่าวซ้ำ ๆ ว่า "ฉันมีสุนัขเล็ก ๆ

ตัวหนึ่ง, แต่มันไม่กัด, และมันไม่กัด, และมันไม่กัด" อาจจะกล่าวไปเรื่อย จนกระทั่งลูกเสือคนที่เดินรอบนอกพอใจใคร ก็วางผ้าผูกคอลงไปบนบ่าของคนนั้นแล้วกล่าวว่า "มันจะกัดท่าน" เมื่อกล่าวจบก็เริ่มออกวิ่ง โดยลอดใต้แขนไปข้างหน้าและข้างหลังสลับกันไป และพร้อมกันนั้นผู้ที่ถูกวางผ้า "สุนัขที่มีผ้าติดอยู่ที่บ่า" เขาจะวิ่งไล่ตาม โดยลอดไปทางหน้าและทางหลังเช่นเดียวกัน ผู้หนึ่งซึ่งเป็นเจ้าของจะรีบวิ่งไปแทนที่เดิม

ถ้าผู้ไล่ ๆ ทัน ผู้หนึ่งก็จะมาเป็นเจ้าของเช่นเดิม ถ้าไล่ไม่ทัน ผู้ไล่ก็จะเป็นเจ้าของบ้าง การเล่นคงดำเนินต่อไปเช่นนี้เรื่อย ๆ

๑๙๕. ปั่นจาน

ลูกเสือยืนเป็นรูปวงกลมบนพื้นห้อง (ใช้สนามไม่ได้) ผู้กำกับยืนกลางวง และมีจานหนึ่งใบ เมื่อเริ่มเล่นผู้กำกับจะปั่นจานให้หมุน พร้อมกับเรียกชื่อลูกเสือคนใดคนหนึ่ง เมื่อลูกเสือได้ยินชื่อตนต้องรีบวิ่งออกมาจับจานไว้ให้ได้ ก่อนที่จานจะหยุด ถ้าผู้ใดทำหลาย ๆ ครั้งและสามารถจับจานหยุดได้ผู้นั้นชนะ

๑๙๖. แยงเกาะ

ใช้เก้าอี้วางเป็นรูปวงกลม ทุกคนประจำเก้าอี้คนละตัว เมื่อเริ่มเล่นให้ทุกคนไปอยู่กลางวง แล้วผู้กำกับยกเก้าอี้ตัวหนึ่งออก เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณทุกคนวิ่งไปนั่งที่เก้าอี้ ผู้ที่วิ่งไปแล้วนั่งไม่ได้ต้องออกจากการเล่น (เพราะเก้าอี้ขาดอยู่หนึ่งตัว) การเล่นต่อไปผู้กำกับก็ชักเก้าอี้ออกอีกหนึ่งตัว แล้วเริ่มเล่นใหม่ ทำดังนี้ตลอดไปจนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

๑๙๗. รอบวงแหวน

ให้ลูกเสือนั่งเป็นวง ๆ วงหนึ่งประมาณ ๑๒ คน นั่งยกเข่าให้เท้าทั้งสองไปทางหน้า เลือกลูกเสือคนหนึ่งมายืนกลางวงของแต่ละวง เมื่อเริ่มเล่น ลูกเสือคนที่ยืนกลางวงพยายามล้มลงไปทางด้านหนึ่งด้านใดก็ได้ พร้อมกันนั้นลูกเสือที่นั่งอยู่รอบวงกลมนั้นจะพยายามดันไว้ และผลักให้ไปล้มทางอื่น ทุกคนก็พยายามผลักไม่ให้ล้มทางด้านของตัว ถ้าไปล้มทางใดเข้า คนนั้นจะต้องลุกขึ้นมาแทนที่คนที่อยู่กลางวง แล้วดำเนินการเล่นต่อไป

ถ้าหากไม่สามารถจะล้มทางด้านใดได้ ก็เปลี่ยนตัวคนยืนกลางวงกลมใหม่

๑๙๘. แย่งหมวก

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ แถว (ประมาณ ๘—๑๒ คน) ให้แต่ละแถวมีจำนวนลูกเสือเท่ากัน หันหน้าเข้าหากัน แล้วให้ทั้งสองแถวนับ แล้วจำจำนวนเลขที่ตนนับไว้ ให้ทั้งสองแถวห่างกันประมาณ ๔ เมตร แล้วหาหมวกมาใบหนึ่ง วางลงตรงกลางระหว่างแถวทั้งสอง ผู้กำกับให้สัญญาณโดยการขานจำนวนเลขขึ้น เช่นหมายเลข ๕ คนที่นับ ๕ ของทั้งสองแถว จะรีบวิ่งมายังหมวกที่วางไว้ แล้วจับหมวกขึ้นเพื่อจะนำกลับไปยังแดนของตน ถ้าคนใดสามารถนำหมวกกลับไปยังแดนของตนได้ โดยแถวตรงข้ามมิได้แตะถือว่าแถวนั้นชนะ

ระหว่างที่หยิบหมวก ฝ่ายตรงข้ามมาแตะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายต้องเอาหมวกไปวางที่เดิมและพยายามหาโอกาสหยิบต่อไปใหม่ ถ้าใครหยิบได้เร็วและนำกลับไปแถวของตัวเองได้ ก็เป็นผู้ชนะ

แล้วผู้กำกับเรียกเบอร์อื่นต่อไป

๑๙๙. แย่งหมวกเป็นหมู่

คล้าย ๆ กับเกมส์ที่ ๑๙๘ แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ แถว ห่างกันประมาณ ๔ เมตร แต่ให้ยืนตรงคู่กัน แต่ละคู่ก็มีหมวกอยู่ตรงกลาง เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น แต่ละคู่วิ่งมาหยิบหมวกเพื่อนำกลับไปยังที่ของตน แถวใดสามารถนำหมวกไปได้มากกว่า แถวนั้นชนะ

๒๐๐. กระต่ายกระแต

ลูกเสือแบ่งออกเป็น ๒ ฝ่ายเท่า ๆ กัน ฝ่ายหนึ่งเป็นกระต่าย อีกฝ่ายหนึ่งเป็นกระแต ทั้งสองแถวยืนห่างกันประมาณ ๒ เมตร หันหน้าเข้าหากัน และทางด้านหลังของแต่ละฝ่าย ห่างออกไปประมาณ ๖—๑๐ เมตร มีเส้นอีกเส้นหนึ่งเป็นเส้นปลอดภัย ระหว่างที่ทั้งสองแถวหันหน้าเข้าหากันนั้น ผู้กำกับจะขาน "กระต่าย" แถวที่เป็นกระต่าย ก็รีบวิ่งไปแตะแถวที่เป็นกระแต ใครถูกแตะก่อนที่จะวิ่งไปถึงเส้นปลอดภัย คนนั้นตายออกจากการเล่น ถ้าฝ่ายหนึ่วิ่งถึงเส้นปลอดภัยก่อน ฝ่ายกระต่ายที่ไล่จะแตะไม่ได้ แล้วทั้งสองแถวกลับมาที่เดิมใหม่ ผู้กำกับเริ่มขานอีก ถ้าบอกกระแต กระแตก็พยายามไล่แตะกระต่ายเช่นเดียวกัน

การขานกระต่าย หรือกระแตก็ตาม พยายามขานให้เสียงยาว เมื่อเริ่มเป็นเวลาอันสมควร แล้วก็ลองนับดู ฝ่ายไหนขาดมากฝ่ายนั้นก็แพ้

๒๐๑. เสียงสุดท้าย

ให้ลูกเสือยืนอยู่ในห้องบนพื้นของห้อง จะหันหน้าไปทางทิศใดก็ได้ ผู้กำกับจะเป่านกหวีดให้สัญญาณ ทุกคนจะต้องรีบไปที่ฝาผนัง เอามือไป

แตะสิ่งหนึ่งสิ่งใด จะเป็นเครื่องประดับบ้าน หรือสิ่งอื่น ๆ ก็ได้ อาจจะเป็นตู้ โต๊ะ ฯลฯ ใครออกไปช้าและไปแตะที่หลังตาย ต้องออกจากการเล่น การเล่นดำเนินไปเช่นนี้จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ.

๒๐๒. ให้พ้นสายตา

ให้ลูกเสือยืนอยู่ในห้อง ผู้กำกับจะหันหน้าเข้าหาฝาผนังแล้วเริ่มนับ ๑—๑๐ ขณะที่นับลูกเสือทุกคนต้องรีบออกจากห้องไปให้พ้นสายตาไม่ให้ผู้กำกับเห็น เมื่อผู้กำกับนับถึง ๑๐ แล้วจะหันกลับมาถ้าพบใครเข้า ผู้นั้นต้องตายออกจากการเล่น การเล่นดำเนินเช่นนี้เรื่อยไป อาจจะนับช้าบ้างเร็วบ้างสลับกันก็ได้ คนสุดท้ายที่สามารถหลบพ้นสายตาได้เป็นผู้ชนะ.

๒๐๓. กระทิงแหกคอก

แบ่งลูกเสือออกเป็นหมู่ ๆ ละ ๙ คน สมมุติว่ามีหมู่ ก. และหมู่ ข. ให้แต่ละหมู่จับมือกัน เป็นวงกลมอย่างแน่น (คอก) ให้หมู่ ก. ส่งผู้แทนที่แข็งแรงเข้าไปในวงกลมของหมู่ ข. และหมู่ ข. ก็ส่งผู้แทนเข้าไปในวงกลมของหมู่ ก. เช่นกัน ผู้ที่เข้าไปอยู่ในวงกลมก็คือกระทิง เมื่อเริ่มเล่น ให้กระทิงพยายามแหกคอกแหวกวงล้อมออกไปตามช่องที่อ่อนแอ ซึ่งควรเบียดชิดกันตรงช่องที่ถูกแหวกออกนั้น ถ้ากระทิงตัวใดออกจากคอกได้ก่อน หมู่กระทิงนั้นเป็นหมู่ชนะ.

๒๐๔. วิ่งแข่งลูกบอล

ผู้กำกับถือลูกเทนนิสหรือลูกยางไว้ลูกหนึ่ง ให้ลูกเสือยืนบนเส้นหลังเป็นแนวเดียวกันกับผู้กำกับ ผู้กำกับกลิ้งลูกบอลไปยังเส้นข้างหน้า ให้ลูกเสือทุกคนวิ่งแข่งออกหน้า ว่าใครจะถึงเส้นก่อนลูกบอล ครั้งแรกพยายามกลิ้งช้า ๆ ก่อน ครั้งต่อ ๆ ไปให้กลิ้งเร็วขึ้น ใครถึงเส้นก่อนลูกบอลเป็นผู้ชนะ.

๒๐๕. เก็บเท้าทั้งสองให้พ้นดิน

ให้ลูกเสือทุกคนวิ่งตามสบาย เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณ "เก็บเท้าทั้งสองให้พ้นดิน" ลูกเสือทุกคนต้องพยายามทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่จะให้เท้าทั้งสองพ้นจากพื้นเช่น นั่งลงยกเท้าทั้งสองขึ้น หกสูงเกาะกิ่งไม้ยกเท้าขึ้น นอนยกเท้าขึ้น บีนเสาหรือเกาะต้นไม้ ใครทำช้าออกจากการเล่น จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ.

๒๐๖. สัญญาณ

ขัดให้ลูกเสือทำเป็นรูปวงกลม เดินหรือวิ่งเมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้หยุด แล้วลูกเสือทุกคนทำท่า ขุดดิน ฟาดผ้า ชกมวย กระโดดเชือก ถีบจักรยาน เลียนแบบสัตว์ ม้าวิ่ง กระโดดกบ เป็ดเดิน นกบิน เดินหมี เดินลิง ฯลฯ อย่างใดอย่างหนึ่งคืออย่าอยู่นิ่ง และต้องรู้ด้วยว่าท่าที่ทำนั้นเป็นท่าอะไร ถ้าผู้ใดทำผิดออกจากการเล่น คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ.

๒๐๗. คู่ – คี่

ให้ลูกเสือยืนเป็นหมู่เป็นรูปแถวตอน เล่นครั้งละ ๖ หมู่ ผู้กำกับบอกให้รู้ว่า แถวที่ ๑ แถวที่ ๓ เป็นแถวคี่ ส่วนแถวที่ ๒–๔ และ ๖ เป็นแถวคู่ เมื่อได้ยินคำสั่งจากผู้กำกับบอก "คี่" ให้ลูกเสือในแถวคี่ วิ่งไปอ้อมลูกเสือซึ่งยืนอยู่ใกล้กับแถวของตนในแถวคู่ แล้วกับมาสู่ที่เดิม ก็จะเป็นรูป แถว ๑ อ้อมแถว ๒ แถว ๓ อ้อมแถว ๔ และแถว ๕ อ้อมแถว ๖ ในทำนองเดียวกัน ถ้าผู้กำกับให้คำสั่ง "คู่" ก็ให้ลูกเสือในแถวคู่ไปอ้อมบ้าง เกมส์นี้เล่นเพื่อความสนุก.

๒๐๘. ปั๋ญหาตัวเอง

ให้ลูกเสือนั่งเป็นรูปวงกลม หันหน้าเข้าใน ก่อนเล่นผู้กำกับให้ทุกคนมีเลขประจำตัวด้วยการให้นับตามลำดับ แล้วให้ลูกเสือจำเลขของตนไว้ เมื่อเริ่มเล่นผู้กำกับจะเรียก "ชื่อ" ลูกเสือคนใดคนหนึ่ง คนนั้นต้องขานเลขของตน ทันทีโดยเร็วที่สุด และถ้าผู้กำกับเรียก "เลข" ลูกของใครเข้า ลูกเสือคนนั้นต้องขานชื่อของตนทันที ใครขานผิดออกจากการเล่น จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ.

๒๐๙. พ้ารร้อง ฝนตก พ้าแลบ

เมื่อลูกเสือได้ยินคำว่า "พ้ารร้อง" ให้ทุกคนกระทืบเท้าลงบนพื้น เมื่อได้ยินคำว่า "ฝนตก" ให้ก้มตัวใช้มือทั้งสองตบเข่าซ้ายขวา ถ้าได้ยินคำสั่ง "พ้าแลบ" ให้ยืนตรงใช้มือทั้งสองตบข้างขา การเล่นเกมส์นี้เพื่อความสนุกเท่านั้น.

๒๑๐. แมวจับปลา

ให้ลูกเสือยืนเป็นวงกลม เลือกลูกเสือคนหนึ่งยืนกลางวง สมมุติว่าเป็นแมว ลูกเสือที่ยืนรอบวงกลมเป็นปลา ให้ลูกเสือทุกคนที่เป็นปลา วิ่งเดิน หรือกระโดด หรือทำท่านกบิน ไปรอบ ๆ วงกลม เมื่อให้สัญญาณหยุด ให้ปลาริบนั่งลงใช้มือแตะพื้น ทันใดนั้นให้แมวริบวิ่งไปใช้มือแตะ หากแมวถูกแตะใครก่อนที่มือจะแตะพื้น ให้ลูกเสือคนนั้นออกไปเป็นแมวแทน.

๒๑๑. หัว – ท้าย

ลูกเสือยืนเป็นแถวตอน เมื่อได้ยินคำสั่งว่า "หัว" ให้คนหัวแถวยืนอยู่กับที่ นอกนั้นวิ่งไปอ้อมคนหัวแถวหนึ่งรอบ แล้ววิ่งกลับไปยืนที่เดิมของตนทันที ในทำนองเดียวกัน ถ้าสั่งว่า "ท้าย" ให้คนสุดท้ายยืนอยู่กับที่ นอกนั้นวิ่งไปอ้อมคนท้ายแถว หนึ่งรอบเช่นเดียวกัน.

๒๑๒. หาคู

จัดลูกเสือยืนเป็นวงกลมซ้อนกัน ๒ วง หันหน้าเข้าในวง ให้ลูกเสือวงกลมนอกมากกว่าวงกลมในอยู่หนึ่งคน แล้วผู้กำกับบอก "วงกลมนอกซ้ายหัน" วงกลมในซ้ายหัน และบอกว่า ต่อไปจะให้ตบมือพร้อม ๆ กัน แต่ถ้าได้ยินสัญญาณนกหวีด ต้องรีบวิ่งไปจับมือกับใครคนหนึ่งของอีกวงหนึ่ง ใครจับคู่ไม่ได้จะถูกปรับ แล้วผู้กำกับก็เริ่มดำเนินการเล่น วงกลมจะเดินสวนกัน เมื่อเห็นว่าลูกเสือเดินเพลินก็เป่านกหวีดหยุด จะปรากฏว่าลูกเสือคนหนึ่งไม่มีคู่ เช่นนี้ ผู้กำกับปรับให้ลูกเสือคนนั้น ทำอะไรก็ได้ เช่น รำวง ส่งเสียงสัตว์ แล้วแต่จะคิดทำ.

๒๑๓. ตีเชียคาน

ลูกเสือทุกคนถือผ้าพันคอคนละผืน ขีดวงกลมเล็กลงบนพื้น ๑ วง ให้ลูกเสือคนหนึ่งยืนอยู่กลางวง เป็นเชียคาน นอกนั้นกระจายอยู่รอบ ๆ วงกลม เริ่มเล่นโดยลูกเสือที่เป็นเชียคานกระโดดออกจากวงกลมไปด้วยเท้าข้างเดียว ไล่ตีลูกเสืออื่น ๆ ได้ตามใจชอบ ลูกเสือยืนห้ามตีตอบเพียงแต่

คอยหลบหลีกล้อหลอก ระหว่างที่เชียคานออกนอกวง ถ้าหกล้มหรืออีกเท้าหนึ่งถูกพื้น (คือเปลี่ยนเท้าไม่ได้) ให้ลูกเสือทั้งหมดวิ่งไล่ตีด้วยผ้าต้อนกลับเข้าวง เมื่อถึงวงจึงหยุดตี แต่เชียคานอาจเปลี่ยนเท้าได้เมื่อรู้สึกเมื่อยโดยกระโดดกลับมาเข้าในวงกลมยืนพักเหนื่อย แล้วออกไปไล่ใหม่ การเล่นอาจเปลี่ยนผู้อื่นมาเป็นเชียคานแทนบ้าง

๒๑๔. ลิงชิงหลัก

เขียนวงกลมเล็ก ๆ สมมุติว่าเป็นหลัก เรียงกันเป็นวงกลม แต่ละวงห่างกันประมาณ ๔ เมตร ถ้ามีลูกเสือ ๘ คน ให้เขียนเป็น ๗ วง โดยให้อีกคนหนึ่งเป็นลิงอยู่กลางวง นอกนั้นอยู่ในวงเล็ก ๆ เริ่มเล่นโดยให้เด็กในวงวิ่งเปลี่ยนที่กัน โดยลิงพยายามวิ่งเข้าแทนที่ ถ้าลิงแย่งได้ก่อน คนที่เข้าวงไม่ทันออกไปเป็นลิงแทนการเล่นดำเนินต่อไป

๒๑๕. วิ่งทำคะแนน

แบ่งลูกเสือออกเป็น ๒ พวกเท่า ๆ กัน ขีดเส้นเริ่มเส้นหนึ่ง พวกหนึ่งยืนอยู่หลังเส้นเริ่ม อีกพวกหนึ่งยืนอยู่ตรงข้ามแบมืออกห่างกันประมาณ ๑๐ เมตร ทั้งสองพวกยืนตรงกันเป็นคู่ ๆ เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้ลูกเสือในพวกซึ่งยืนที่เริ่ม วิ่งไปแตะมือกับคู่ของตนแล้ววิ่งใช้เท้าแตะเส้นเริ่ม แล้วกลับวิ่งไปแตะมือกับคู่ของตนทำเช่นนี้ให้ได้มากเที่ยวที่สุด จนกว่าจะได้ยินเสียงนกหวีดหยุด ควรใช้เวลาวิ่งหมู่ละ ๑ นาที ให้คู่ของตนคอยนับว่าใครวิ่งไปแตะได้กี่เที่ยว และกลับไปใช้เท้าเหยียบเส้นหรือไม่ แล้วจึงเปลี่ยนให้อีกพวกหนึ่ง ไปยืนที่เส้นเริ่มออกวิ่งบ้าง ควรให้ทำอย่างน้อยพวกละ ๒ ครั้ง ใครวิ่งได้มากเที่ยวชนะ

๒๑๖. ยิงนก

ขีดเส้นขนาน ๒ เส้น ห่างกัน ๖ เมตร จำนวนผู้เล่นไม่เกิน ๑๒ คน ทุกคนถือถุงถั่วคนละ ๑ ถุง กลางเส้นด้านหนึ่ง วางเบ็นหลักตอนบนวางถุงถั่ว สมมุติว่าเบ็นนก จัดลูกเสือคนหนึ่งเบ็นผู้รักษายืนข้าง ๆ แบ้นหลักในระยะ ๑ เมตร ห้ามยืนบังข้างหน้า ลูกเสือทั้งหมดยืนเบ็นแถวตามลำดับเบอร์เพื่อทำการขว้างก่อนหลัง ตามลำดับเบอร์ ใครขว้างถูกให้ ๑ แต้ม เมื่อเลิกแล้วรวมแต้มใครได้แต้มมากที่สุดเบ็นผู้ชนะ

๒๑๗. แพะชนบอล

ให้ลูกเสือยืนเบ็นแถวตอน แต่ละตอนมีผู้เล่นเท่ากัน แต่ละแถวมีลูกบอล ๑ ลูก ลูกบอลอยู่ที่หัวแถว เมื่อผู้กำกับให้สัญญาณเริ่มเล่น คนหัวแถวของแต่ละแถวคลานใช้ศีรษะชนลูกบอล แล้วไปอ้อมจัดกลับตัว แล้วชนกลับมาที่เดิม แล้วให้คนต่อไปทำเช่นเดียวกันทุกคนจนหมด หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ ห้ามใช้มือจับนับแต่เริ่มเล่นจนจบการแข่งขัน

๒๑๘. การโดดข้ามไม้

ให้ลูกเสือยืนเบ็นแถวตอนตามหมู่ของตน ให้คนหน้าของแต่หมู่ถือไม้โตขนาดหัวน้ิวมือ ยาว ๑ เมตร คนหลังสุดของแถว เริ่มโดยให้คนแรกวิ่งนำไม้ไปแตะที่จะกลับตัวหน้า แล้ววิ่งกลับนำไม้นั้นครูดไปกับพื้นผ่านหมู่ของตน ซึ่งทุกคนต้องกระโดดข้ามทีละคนจนหมด จึงนำไม้ไปแตะจุดกลับตัวหลัง วิ่งมาส่งไม้ให้คนต่อไป ตนเองเข้ายืนประจำที่ คนต่อไปทำเช่นเดียว

กัน คือตอนแรกต้องวิ่งนำไม้ไปแตะที่จุดกลับตัวหน้าเสียก่อน จึงนำไม้ครูดไปกับพื้นผ่านทุกคนในหมู่ของตน ทำเช่นนี้ทุกคนจนหมด หมู่ใดเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๒๑๙. นอนสนเข็ม

ให้ลูกเสือยืนเข้าแถวหน้ากระดาน ให้ทุกคนมีเข็มและด้ายคนละ ๑ ชุด เมื่อเริ่มเล่นให้ทุกคนนอนลง มือทั้งสองประสานกัน ยกเท้าทั้งสองสอดเข้าไปในช่องมือ บังคับให้เลื่อนลงต่ำที่สุด โดยนิ้วไม่หลุดออกจากกัน แล้วเริ่มสนเข็มโดยใช้ด้ายร้อยเข้าไปในช่องหางเข็ม ใครเสร็จก่อนยืนขึ้นเป็นผู้ชนะ

๒๒๐. เดินสัตว์แปดตีน

จัดลูกเสือออกเป็นคู่ ๆ มีขนาดไล่เลี่ยกัน คนหนึ่งยืนเท้าแยก ก้มตัวลงมือยันพื้น ยกสะโพกสูงขึ้นเข่างอเพียงเล็กน้อย ให้อีกคนหนึ่งเดินจากข้างหลังทำท่าเช่นเดียวกันคล่อมทับ แล้วให้เดินไปข้างหน้าพร้อมกันทั้งสองคนด้วยการเคลื่อนไหวด้วยมือซ้าย และเท้าซ้ายไปก่อน แล้วจึงเคลื่อนมือขวาและเท้าขวาตามไป

๒๒๑. เรือโยง

จัดให้ลูกเสือยืนเป็นแถว ให้ทุกคนจับมือกับคนข้างเคียงเป็นแถว แล้วให้เดิน หรือวิ่งไปในที่ต่าง ๆ สมมุติว่าเป็นเรือโยงโดยมิให้มือหลุดออกจากกัน หรือหกล้ม ซึ่งถือว่าเรือล่ม ถ้าพวกใดไปถึงที่หมายได้ก่อนพวกนั้นเป็นฝ่ายชนะ

๒๒๒. ขับเกวียน

จัดลูกเสือออกเป็นพวกละ ๓ คน ให้สองคนข้างหน้ายืนจับมือกันไว้ (เป็นวัวเทียมเกวียน) คนหลังใช้มือทั้งสองจับบ่าคนหน้าไว้ พร้อมกับใช้เท้าข้างหนึ่ง เกี่ยวไว้บนมือขวาของคนนั้น (เป็นคนขับเกวียน) เสร็จแล้วให้เดินไปในที่ต่าง ๆ ซึ่งกำหนดให้ โดยคนขับต้องกระโดดเท้าเดียวไปตลอดทาง ผู้กำกับอาจบอกให้เปลี่ยนกันเป็นคนขับบ้าง อาจจะมีการแข่งขันถ้าใครไปถึงที่หมายก่อนเป็นฝ่ายชนะ

๒๒๓. สุนัขขาลีบ

ก้มตัวให้มือและเท้าแตะพื้น แต่ยกขาข้างหนึ่งไว้ เดินไปข้างหน้าด้วย ๓ ขา อาจจะจัดการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือแบ่งเป็นหมู่ ๆ ก็ได้ หรือวิ่งผลัด ใครถึงที่หมายก่อนเป็นผู้ชนะ

๒๒๔. เดินหนอน

ยืนตรงก้มตัวลง มือวางบนพื้น ขาแขนตึง

๑. กดเท้าให้อยู่กับที่แล้วเดินด้วยมือไปข้างหน้าจนตัวเหยียดเป็นเส้นตรงเดียวกันกับเท้า

๒. กดมือให้อยู่กับที่บ้างแล้วก้าวเดินด้วยเท้าจนขาและแขนตึง เช่นเดียวกับตอนแรก ให้ทำ ๑ และ ๒ สลับกันไป ระหว่างที่ทำขาและแขนต้องตึงตลอดเวลา จึงจะเป็นรูปเดินหนอน

การจัดการแข่งขันเป็นรายบุคคลก็ได้ หรือจะเป็นหมู่ให้ส่งผู้แทนมาแข่งขันก็ได้

๒๒๕. กระโดดกบ

การพุ่งตัวไปข้างหน้าคล้ายกับกบกระโดด ดังนี้ นั่งเข่างอ มือยันพื้นแขนอยู่ระหว่างช่องขา แล้วพุ่งมือและลำตัวไปข้างหน้า พร้อมกับยกขาทั้งคู่ตามไปอยู่ในท่าเริ่มต้นใหม่ ทำเช่นนี้ตลอดไป ตอนแรกหัดให้กระโดดใกล้ ๆ ก่อน ต่อ ๆ ไปจึงค่อยไกลออกไป และค่อยทำเร็วขึ้นไปเป็นลำดับ

๒๒๖. หมุนกะทะ

จัดลูกเสือเป็นหมู่ ๆ ละ ๘ คน จับมือทำวงกลม คนหนึ่งนั่ง คนหนึ่งยืน สลับกันไปจนหมด พวกที่นั่งเหยียดเท้าทั้งสองออกไปสู่จุดศูนย์กลางของวงกลม ให้ไปยันกับคู่ของตน ทุกคนให้จับมือกับคนข้างเคียงให้แน่นเป็นมัดข้าวต้ม เช่นนี้นับว่าเป็นรูปกะทะ การหมุนให้พวกที่นั่ง เหยียดขาให้ตึงกับตัว เท้าเหยียดเป็นเส้นตรงเดียวกัน ก้นยกสูงจากพื้น ทันใด ให้พวกยืนเดินหรือวิ่งหมุนไปทางขวาหรือซ้าย พวกที่นั่งคอยเคลื่อนเท้าตาม ควรให้หมุนทั้งสองทาง แล้วจึงเปลี่ยนกัน

๒๒๗. เรือบก

จัดลูกเสือยืนเป็นแถวตอน เป็นหมู่ ๆ ละเท่ากัน ให้ลูกเสือยืนตรงคอคนหน้าเป็นแถวเรียงตามลำดับสูงต่ำ แล้วให้ทั้งแถวนั่งเข่างอ ยกส้นขึ้น คนหน้าสุดยืนมือเท้าสะเอว คนถัดไปเอามือจับบ่าต่อ ๆ ไปจนสุด เมื่อได้ยินสัญญาณให้เคลื่อนไปข้างหน้า ด้วยการกระโดดขึ้นลงในรูปนั่งเข่างอนี้ จนถึงเส้นที่กำหนดให้โดยมือมิได้ขาดออกจากกัน แถวใดไปถึงที่หมายก่อนเป็นแถวชนะ

๒๒๘. ลากเลื่อน

จัดลูกเสือออกเป็นตับ ๆ ละ ๓ คน คนหนึ่งนอนหงาย อีก ๒ คนจับแขนเคลื่อนไปข้างหน้า คนกลางเดินหรือวิ่งตามด้วยท่านอนหงาย ควรให้ทุกคนเหยียดแขนตึง การแข่งขันควรจะกะระยะให้ไม่ไกลนัก ใครวิ่งได้เร็วและสามารถนำเลื่อนไปถึงเส้นชัยก่อน เป็นตับที่ชนะ

๒๒๙. รถศึก

จัดลูกเสือเป็นพวก ๆ ละ ๕ คน สองคนหน้าจับมือกันกับสองคนหลัง สองคนหลังก้มตัวลงจับข้อมือคนหน้าไว้ อีกคนหนึ่งยืนบนหลังของสองคนหลัง อีกมือหนึ่งจับมือคนหน้าซึ่งชูขึ้นมาให้ แล้วพากันเดินหรือวิ่งไปข้างหน้า เป็นการแข่งขันระหว่างพวก พวกใดสามารถถึงเส้นชัยได้ก่อน เป็นพวกชนะ

๒๓๐. รถโรมัน

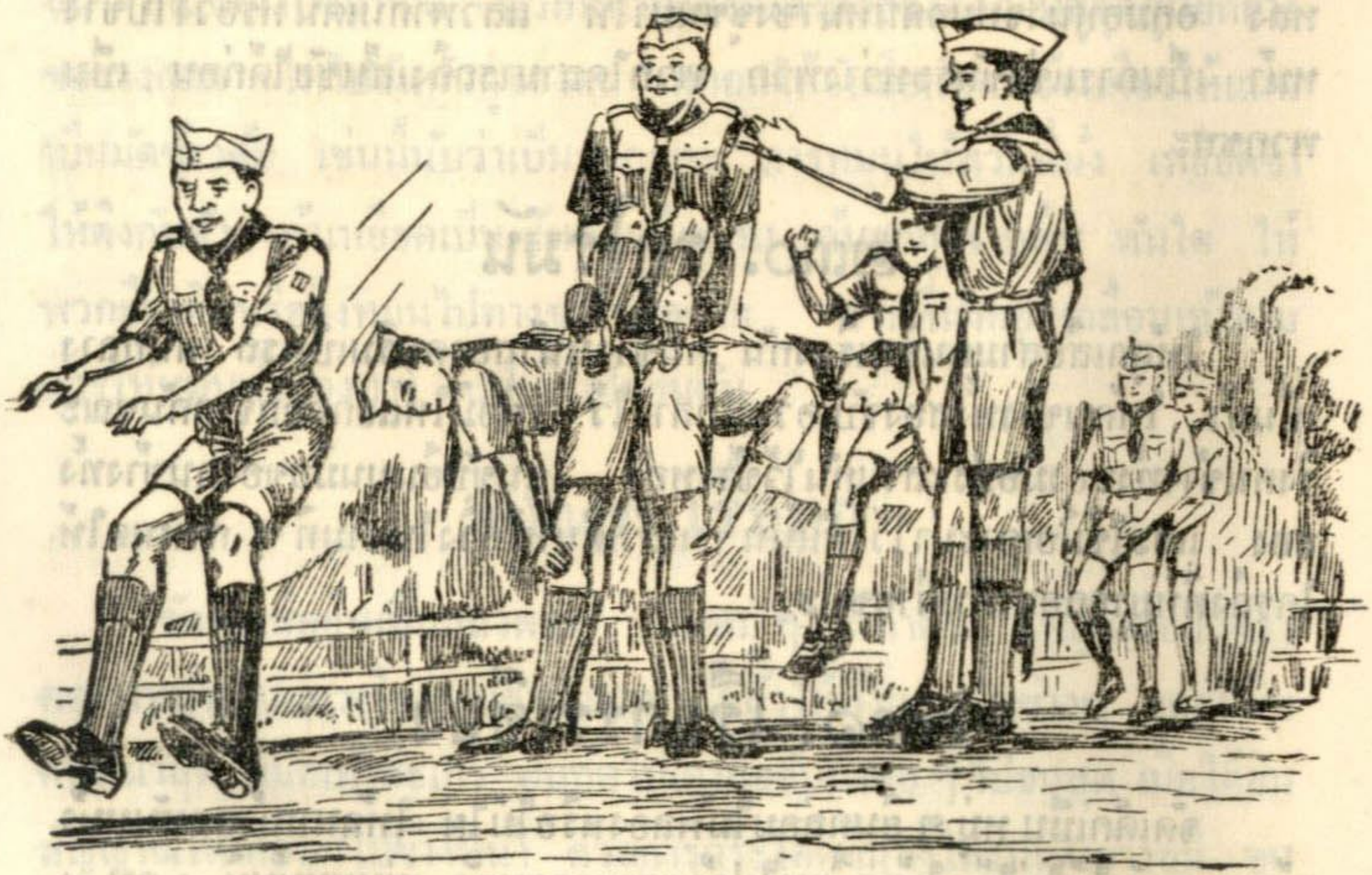
ให้ลูกเสือสามคนยืนเรียงกัน คนข้างหน้าสองคนริมเป็นรถ คนกลางเป็นม้า ให้คนข้างทั้งสองจับเอวคนกลางไว้ เพื่อมิให้แยกออกจากกันขณะวิ่งคนข้างทั้งสองมือประสานกันไว้ข้างหลัง คนขับยืนบนมือของคนข้างทั้งสอง และใช้มือเกาะบ่าไว้ให้แน่น แล้วเดินหรือวิ่งไปตามที่ ๆ กำหนดให้ใครถึงที่หมายก่อนเป็นฝ่ายชนะ

๒๓๑. เรือกรรเชียง

จัดเด็กเป็น หมู่ ๆ ยืนคล่อมไม้พลองหรือไม้ไผ่ ให้คนหน้าสุดหันหน้าเข้าทุกคนจับไม้ไผ่ไว้ ให้เคลื่อนไปด้วยการถอยหลัง เช่นหมู่นั้นมี ๘ คน ๗ คนเป็นคนติกรรเชียง ส่วนอีกคนหนึ่งเป็นคนถือท้าย ใครถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ การแข่งขันแข่งกันเป็นหมู่ ๆ

๒๓๒. กระโดดข้ามคน

ให้ลูกเสือ ๒ คนยืนหันหลังสะโพกชิดกัน ก้มตัวมือชันเข่าไว้ ให้คนหนึ่งวิ่งมาเอามือวางบนเอว ยกเท้าลอดช่องแขนของตนลงมายืนบนพื้นข้างหน้า การผีกผู้กำกับต้องจับแขนท่อนบนไว้ กันมิให้เกิดการล้มขึ้น และกันมิให้ศีรษะพุ่งลงดิน

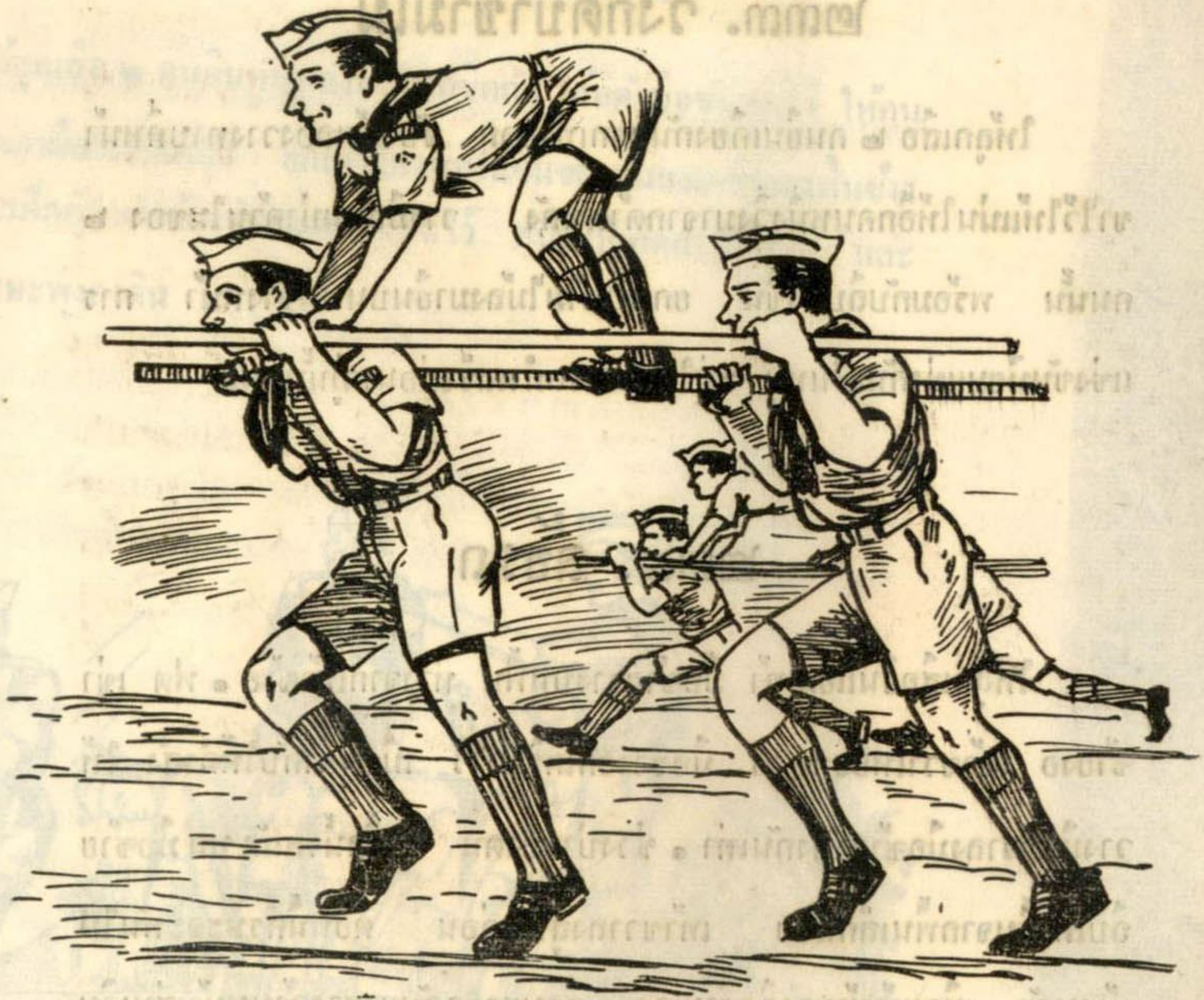


๒๓๓. วิ่งกดบ่าข้ามไม้

ให้ลูกเสือ ๒ คนยืนเคียงกันแยกเท้าออก จับไม้พลองวางทาบที่หน้าขาไว้ให้แน่นให้อีกคนหนึ่งวิ่งมาจากด้านหลัง วางมือบนบ่าด้านในของ ๒ คนนั้น พร้อมกับถีบตัวขึ้น ยกเท้าข้ามไม้ลงมายืนบนพื้นข้างหน้า การแข่งขันนิยมแข่งกันเป็นหมู่ หมู่ใดสามารถทำเสร็จก่อนหมู่นั้นชนะ

๒๓๔. ล้อรถ

ให้ลูกเสือยืนแยกเท้า มือซ้ายวางบนพื้น ห่างจากเท้าซ้าย ๑ ฟุต เข่าซ้ายงอ เท้าขวาเหยียดออก มือขวายกเตรียมไว้ เมื่อผู้กำกับให้คำสั่ง ให้วางมือขวาลงมือซ้ายห่างกันเท่า ๑ ช่วงบ่าของตน ทิ้งน้ำหนักบนมือซ้าย ถีบเท้าขึ้นจากพื้นเล็กน้อย เท้าขวาลงสู่พื้นก่อน ตอนนี้ศีรษะจะหันไปข้างหลัง เมื่อเท้าซ้ายลงถึงพื้นแล้ว ศีรษะจะกลับมาทางด้านหน้าเช่นเดิม พร้อมกับเหยียดตัวยืนขึ้น ต่อไปก็ให้เหวี่ยงตัวเร็วขึ้น การแข่งขันให้แข่งขันเป็นหมู่ และทำระยะให้การวิ่งล้อรถไปประมาณ ๑๐–๑๕ เมตร แถวใดหรือหมู่ใดหมดก่อนหมู่นั้นชนะ



๒๓๕. รถรบ

จัดลูกเสือออกเป็นหมู่ ๆ ละ ๓ คน แต่ละหมู่มีไม้พลองวางขนานกัน ให้ ๒ คนยืนระหว่างหัวท้ายของไม้พลองนั้น จับไม้พลองยกขึ้น อีกคนหนึ่งยืนบนไม้ มือเกาะบ่าคนหน้าไว้ ให้วิ่งแข่งกัน พวกใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นหมู่ที่ชนะ

หนังสือเหล่านี้จะมีจำหน่ายในงานชุมนุมลูกเสือแห่งชาติ

ครั้งที่ ๔

---

๑. เพื่อนลูกเสือของฉัน

๒. สมุดโน้ตลูกเสือ ปี ๒๕๐๕

๓. คู่มือนายหมู่ลูกเสือ

๔. เพลงลูกเสือ

๕. คู่มือผู้บังคับบัญชาลูกเสือ

๖. ลูกเสืออนุสรณ์ครบ ๕๐ ปี

๗. เกมส์ลูกเสือ

๘. ตำนานลูกเสือ

จัดพิมพ์โดย ผู้ตรวจการลูกเสือ

เพทาย อมาตยกุล และ สหาย



ลูกเสือนานาชาติ ชอบเล่นเกมส์ต่าง ๆ