Tín Hiệu Giấy

13 trò chơi mã Morse in ra giấy cho gia đình và lớp học

01 Vòng giải mã
02 Thẻ mã bỏ túi
03 Lô tô Morse
04 Truy tìm kho báu
05 Gõ dưới gầm bàn
06 Đèn pin ban đêm
07 Vòng tay tên em
08 Hải chiến Morse
09 Nhảy lò cò tín hiệu
10 Thư mật đố vui
11 Chạy tiếp sức tín hiệu
12 Huy hiệu điện báo viên
13 Tín hiệu kèn và còi

Bộ giấy in đi kèm Dit & Dah Signal School · © 2026 Truc Amy Doan · EAKKIDS · @eakkids

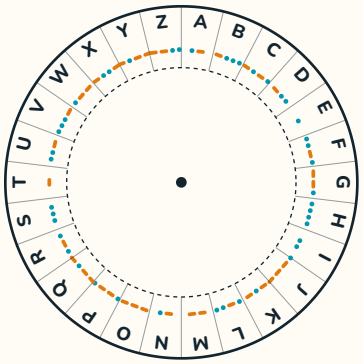
TỜ 01 Vòng giải mã

1 người chơi · kéo + đinh ghim hai chân

Hai hình tròn xoay ngược chiều nhau. Xoay mũi tên chỉ vào một chữ bất kỳ ở vòng ngoài, dấu chấm và dấu gạch của chữ đó nằm ngay bên cạnh.

1. Cắt cả hai hình tròn theo đường liền.
2. Xuyên đinh ghim qua dấu chấm ở tâm mỗi hình, hình nhỏ đặt lên trên.
3. Xoay hình trên cho đến khi mũi tên chỉ vào chữ em muốn.
4. Đọc dấu chấm và dấu gạch in ngay phía trong chữ đó, cạnh đầu mũi tên.

✂ CẮT RA · VÒNG NGOÀI VÀ ĐĨA CHỈ





Mẹo: dán hai hình tròn lên bìa hộp ngũ cốc trước. Vòng bằng giấy dùng một tuần là mòn; vòng bằng bìa dùng được cả mùa hè.

TỜ 02

Thẻ mã bỏ túi

Tra cứu · cắt cỡ thẻ đánh dấu sách

Toàn bộ mã Morse Quốc tế trên một dải giấy. Cắt theo viền nét đứt rồi để trong cặp sách hoặc túi áo.

✂ CẮT RA · THẺ BỎ TÚI

Dấu chấm — một âm ngắn · một nhịp

Dấu gạch — một âm dài · ba nhịp

Chữ cái

A ·−	B −···	C −·−·	D −··
E ·	F ··−·	G −−·	H ····
I ··	J ·−−−	K −·−	L ·−··
M −−	N −·	O −−−	P ·−−·
Q −−·−	R ·−·	S ···	T −
U ··−	V ···−	W ·−−	X −··−
Y −·−−	Z −−··		

Chữ số

0 -----	1 ·----	2 ··---	3 ···--
4 ····−	5 ·····	6 −····	7 −−···
8 −−−··	9 −−−−·		

Quy tắc nhịp

Tích	1 nhịp có tiếng
Tè	3 nhịp có tiếng
Trong một chữ	1 nhịp im lặng
Giữa hai chữ	3 nhịp im lặng
Giữa hai từ	7 nhịp im lặng

TỜ 03

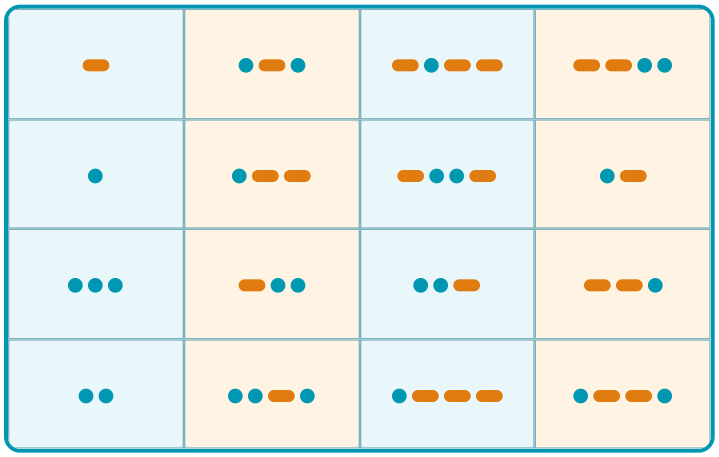
Lô tô Morse

2–6 người chơi · một người gọi

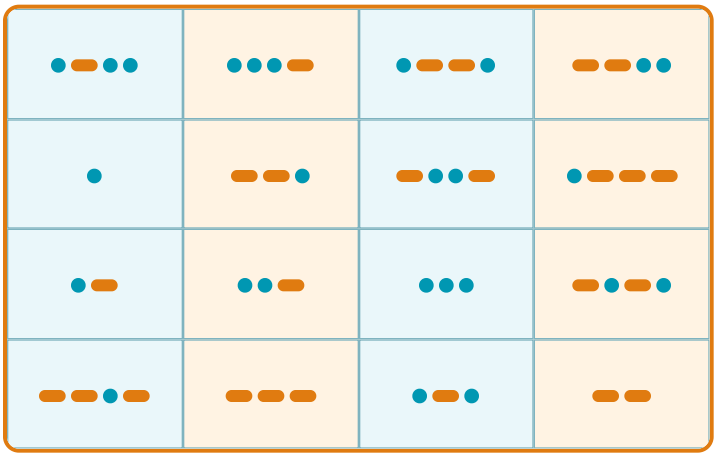
Mỗi ô là một tín hiệu thay cho con số. Người gọi đọc to một chữ — hay hơn nữa là gõ nó lên mặt bàn — và người chơi đi tìm hình mã của chữ đó.

1. Phát cho mỗi người một bảng khác nhau và vài hạt đánh dấu (hạt đậu khô là được).
2. Người gọi cắt các phiếu bên dưới, xáo lên rồi rút từng phiếu một.
3. Người gọi gõ chữ đó: gõ nhanh là tích, miết dài là tè. Không được nói.
4. Ai phủ kín một hàng ngang, hàng dọc hoặc đường chéo trước thì hô "tín hiệu!" và đọc lại hàng của mình bằng mã.

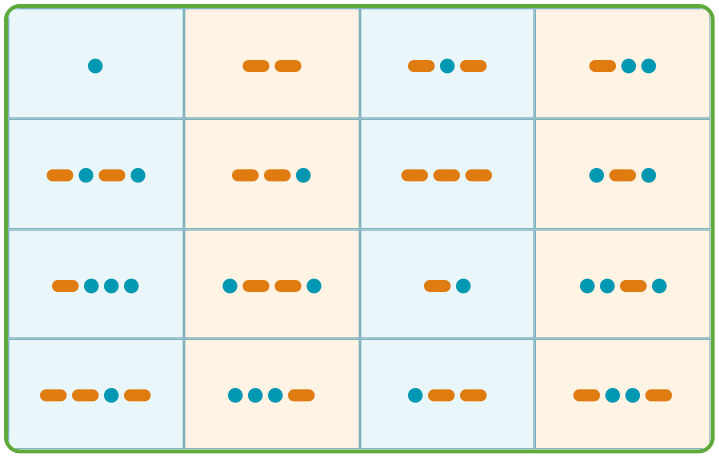
Bảng A



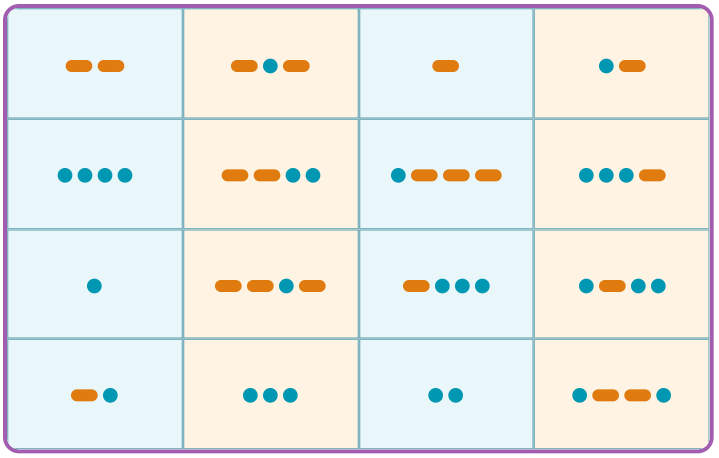
Bảng B



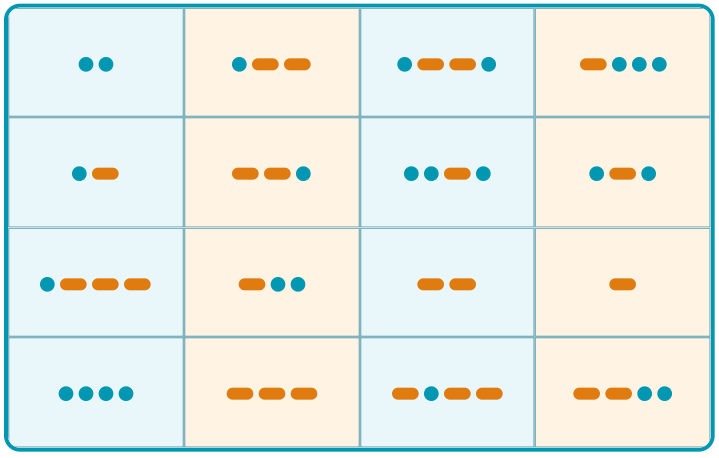
Bảng C



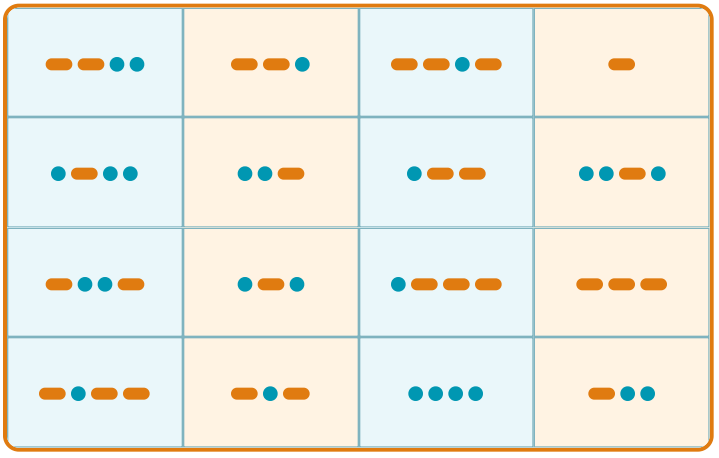
Bảng D



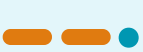
Bảng E



Bảng F



✂ CẮT THÀNH PHIẾU · CÁC CHỮ CỦA NGƯỜI GỌI

E 	T	I	A
N	M 	S 	U 
R 	W 	D 	K 
G 	O 	H 	V 
F 	L 	P 	J 
B 	X 	C 	Y 
Z 	Q 		

Tờ 04 Truy tìm kho báu bằng mã

1–4 người chơi · người lớn giấu thẻ

Tám thẻ gợi ý, mỗi thẻ viết bằng mã Morse. Giải một thẻ để biết thẻ tiếp theo được giấu ở đâu. Thẻ cuối cùng chỉ tới phần thưởng.

1. Cắt tám thẻ bên dưới.
2. Giấu thẻ 2 ở nơi ghi trên thẻ 1, thẻ 3 ở nơi ghi trên thẻ 2, cứ thế tiếp tục.
3. Giấu phần thưởng ở nơi thẻ 8 chỉ tới.
4. Đưa cho trẻ thẻ 1 và thẻ mã bỏ túi ở tờ 02.

GỢI Ý 1



nơi trong nhà

GỢI Ý 2



nơi trong nhà

GỢI Ý 3



nơi trong nhà

GỢI Ý 4



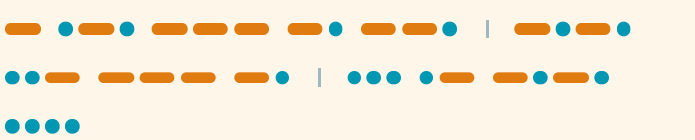
nơi trong nhà

GỢI Ý 5



nơi trong nhà

GỢI Ý 6



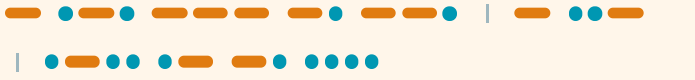
nơi trong nhà

GỢI Ý 7



nơi trong nhà

GỢI Ý 8



nơi trong nhà

Đáp án (gấp lại trước khi đưa cho trẻ): 1. DUOI GIUONG (dưới giường) · 2. SAU CANH CUA (sau cánh cửa) · 3. TRONG CHIEC GIAY (trong chiếc giày) · 4. CANH AM NUOC (cạnh ấm nước) · 5. DUOI GOI TUA (dưới gối tựa) · 6. TRONG CUON SACH (trong cuốn sách) · 7. BEN CHAU CAY (bên chậu cây) · 8. TRONG TU LANH (trong tủ lạnh)

TỜ 05 Gõ dưới gầm bàn

2 người chơi · không cần gì cả

Trò nhắn tin bí mật lâu đời nhất. Hai người, một cái bàn, và một bộ mã mà cả nhà đang ngồi ăn cơm không ai nghe ra.

Cách chơi

1. Thống nhất tín hiệu "bắt đầu": ba tiếng gõ nhanh.
2. Người gửi gõ một từ, từng chữ một. Gõ nhanh là tích, gõ rồi miết nhẹ là tè.
3. Nghỉ đếm đến ba giữa hai chữ. Đếm đến bảy giữa hai từ.
4. Người nhận viết từ đó ra và giơ lên. Đúng thì được một điểm; rồi đổi vai.

Từ để bắt đầu

Dễ	`EM · TA · TAI · MAT`
Vừa	`THUYEN · DIEU · MUA · CHUOT`
Khó	`QUA · XOI · KHOE · GIUONG`
Tinh nghịch	`AN KEM NGAY · NHIN BEN TRAI`

Vì sao hiệu quả: trẻ học *nhịp* nhanh hơn học dấu chấm. Phải gõ bằng tay thì nhịp mới buộc phải đúng. Từ viết không dấu, vì mã Morse không có dấu thanh.

TỜ 06

Đèn pin ban đêm

2+ người chơi · mỗi người một đèn pin · sau khi trời tối

Đây đúng là cách tàu biển nói chuyện với nhau khi không có vô tuyến. Đứng ở hai đầu một khu vườn tối hoặc một hành lang, rồi ra hiệu bằng ánh sáng thay cho âm thanh.

Luật của ánh sáng

1. Nháy nhanh là tích. Giữ đèn sáng trong lúc đếm "một-hai-ba" là tè.
2. Chiếu đèn *vào* người kia, đừng chiếu xuống đất.
3. Trước khi gửi tin, nháy chữ **K** — nghĩa là "mời nói", đúng tín hiệu mà điện báo viên thật vẫn dùng.
4. Khi đã hiểu một từ, nháy lại chữ **R**. Nghĩa là "đã nhận".
5. Kết thúc mỗi tin bằng **AR** phát liền như một ký hiệu — nghĩa là "hết tin".

Ba trò chơi với đèn

Hải đăng	Một người nháy đi nháy lại cùng một chữ. Những người khác phải rón rén lại gần mà không bị ánh đèn bắt gặp.
Cứu hộ	Một người đi trốn và cứ ba mươi giây lại nháy **SOS**. Người đi tìm chỉ được dựa vào ánh nháy để tìm ra bạn.
Tiếp sức	Ba người đứng thành hàng. Tin nhắn phải đi từ đầu này sang đầu kia mà không ai được nói.

TỜ 07 Vòng tay tên em

1 người chơi · hạt cườm và dây chun

Hạt tròn nhỏ là tích, hạt ống dài là tè, và một hạt khác màu giữa các chữ. Chiếc vòng viết một cái tên mà chỉ người biết mã mới đọc được.

1. Viết cái tên bằng dấu chấm và dấu gạch, dùng bảng mã ở tờ 02.
2. Xâu một hạt nhỏ cho mỗi dấu chấm và một hạt dài cho mỗi dấu gạch.
3. Đặt một hạt ngăn cách màu thứ ba giữa các chữ.
4. Buộc lại và xem có ai đọc được không.

✂ PHIẾU LÀM BÀI · LÊN KẾ HOẠCH XÂU HẠT

Chữ	Hạt cần xâu

Hạt tròn = dấu chấm
một nhịp

Hạt ống dài = dấu gạch
ba nhịp

Ví dụ — tên **LAN** thành: tròn, ống, tròn, tròn · hạt ngăn · tròn, ống · hạt ngăn · ống, tròn. Mười hạt kể cả hạt ngăn. Tên viết không dấu, vì mã Morse không có dấu thanh.

TỜ 08 Hải chiến Morse

2 người chơi · bút chì

Giống trò bắn tàu, nhưng mỗi phát bắn đều gọi bằng mã. Đọc toạ độ bằng tích và tè, đối thủ phải giải mã rồi mới được trả lời.

1. Mỗi người lấy một lưới bên dưới và giấu bốn con tàu: một tàu 3 ô, hai tàu 2 ô, một tàu 1 ô.
2. Muốn bắn, gõ hoặc đọc chữ của cột và số của hàng bằng mã Morse. Không được nói bằng lời thường.
3. Đối thủ cũng trả lời bằng mã: **T** là trúng, **H** là hụt, **C** là chìm.
4. Đọc nhầm toạ độ là mất lượt bắn. Chính xác quan trọng hơn nhanh.

Hạm đội của em

	A ·–	B –···	C –·–·	D –··	E ·	F ··–·	G ––·	H ····
1 ·————								
2 ··——								
3 ···—								
4 ····—								
5 ·····								
6 —····								
7 ——···								
8 ———··								

Những phát em đã bắn

	A ·–	B –···	C –·–·	D –··	E ·	F ··–·	G ––·
1 ·————							
2 ··——							
3 ···—							
4 ····—							
5 ·····							
6 —····							
7 ——···							
8 ———··							

Tờ 09 Nhảy lò cò tín hiệu

2+ người chơi · phấn · ngoài trời

Phiên bản dùng cả cơ thể cho những bạn học bằng vận động. Nhảy một cái là tích.
Bước một bước dài là tè. Đi hết sân là ghép xong một từ.

Vẽ bằng phấn

1. Vẽ một hàng gồm 12 vòng tròn nhỏ và 12 hình chữ nhật dài, xen lẫn nhau, dọc lối đi.
2. Người gọi đọc một chữ. Người chơi phải "đi" chữ đó: nhảy vào vòng tròn cho mỗi tích, bước dọc hình chữ nhật cho mỗi tè.
3. Đứng chụm hai chân để nghỉ giữa hai chữ.
4. Ghép đúng một từ ba chữ cái mà không sai lần nào là thắng ván.

Những từ hay để đi

Tổng cộng 3 cú nhảy	`EEE · EIT · ITE`
Ngắn mà vui	`EM · TA · TIM · MIT`
Vận động thật sự	`QUA · XOI · GIO`

Bắt đầu với `E`, `T`, `I` và `M` — mỗi chữ một hoặc hai động tác — trước khi sang chữ dài hơn.

TỜ 10

Thư mật đố vui

1 người chơi · bút chì · đáp án cho người lớn

Mười hai lá thư để giải mã và ba từ để mã hoá. Đáp án ở cuối trang — gấp lại trước khi đưa tờ giấy cho trẻ. Viết không dấu, vì mã Morse không có dấu thanh.

Giải mã những thư này

1



lời chào

2



con vật

3



món ăn

4



lời giới thiệu

5



hành động

6



lời chào

7



lời giục

8



con vật

9



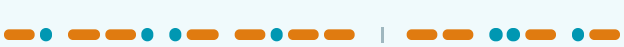
con vật

10



đố vật

11



thời tiết

12



lời khen

Giờ thì mã hoá những từ này

A

TÊN CỦA EM

B

NGÀY HÔM NAY

C

MỘT TỪ BÍ MẬT

Đáp án (gấp lại trước khi đưa cho trẻ): 1. XIN CHAO (xin chào) · 2. CHO NGOAN (chó ngoan) · 3. PHO BO (phở bò) · 4. TEN EM LA (tên em là) · 5. NHAY CAO (nhảy cao) · 6. HEN GAP LAI (hẹn gặp lại) · 7. NHANH LEN (nhanh lên) · 8. CAO CHAY (cáo chạy) · 9. CHIN CON MEO (chín con mèo) · 10. THUYEN DO (thuyền đỏ) · 11. NGAY MUA (ngày mưa) · 12. GIOI LAM (giỏi lắm)

TỜ 11 Chạy tiếp sức tín hiệu

6+ người chơi · hai đội · một cái còi

Trò chơi cho buổi tiệc hoặc lớp học. Một tin nhắn phải đi dọc theo hàng chỉ bằng cách chạm tay, và đội nào chuyền đúng — chứ không phải nhanh nhất — sẽ thắng.

1. Hai đội đứng thành hàng, tất cả quay cùng một hướng, tay đặt lên vai bạn phía trước.
2. Trọng tài cho em đứng cuối mỗi hàng xem cùng một từ, viết trên một tấm thẻ.
3. Em đó gõ từ ấy lên vai bạn phía trước: gõ nhanh là tích, bóp nhẹ là tè.
4. Mỗi em lần lượt chuyền lên phía trước. Không ai được nói hay quay lại.
5. Em đứng đầu hàng viết ra điều mình nhận được. Viết đúng được 3 điểm; sai một chữ vẫn được 1 điểm.

✂ CẮT THÀNH THẺ · TỪ CỦA TRỌNG TÀI

MEO con vật	CHO con vật	CA con vật	GA con vật	CAY thiên nhiên	SAO thiên nhiên	MUA thiên nhiên	TRANG thiên nhiên	THUYEN đồ vật
DIEU đồ chơi								

Chơi ba lần và cho các đội đổi thứ tự trong hàng. Các em sẽ tự nhận ra rằng bạn gõ chậm nhất nên đứng đầu tiên.

Tờ 12

Huy hiệu điện báo viên

Phần thưởng · cắt ra và ký tên

Ba hạng, đạt lần lượt từng hạng. Điền tên và ngày, rồi để trẻ giữ tấm thẻ.

ĐIỆN BÁO VIÊN HẠNG BA

Nhận ra E T A N I M S O bằng tai và phát được bằng tiếng gõ.

Tên

Ngày và chữ ký

ĐIỆN BÁO VIÊN HẠNG NHÌ

Đọc được cả bảng chữ cái, phát được một từ ba chữ, và biết SOS nghĩa là gì.

Tên

Ngày và chữ ký

ĐIỆN BÁO VIÊN HẠNG NHẤT

Nghe được chữ và số bằng tai ở tốc độ năm từ một phút, và đã dạy mã cho một người khác.

Tên

Ngày và chữ ký

Tờ 13 · Tín hiệu kèn và còi

3+ người chơi · một cái còi hoặc kèn · ngoài trời

Kèn đồng mỗi lúc chỉ thổi được một nốt, nên không thể viết chữ bằng cao độ — nó viết bằng *độ dài*, y hệt như máy điện báo. Nhờ vậy một cái còi, một chiếc kèn, hay thậm chí hai bàn tay khum lại cũng thành một máy phát Morse thật sự, vang xa khắp cánh đồng.

Thổi hai dấu

1. Một tiếng "tút" ngắn và gọn là **dấu chấm**. Nói "tút" vào còi rồi dừng.
2. Một hồi dài và đều là **dấu gạch**. Giữ hơi trong lúc đếm một-hai-ba.
3. Lấy hơi giữa hai chữ — khoảng nghỉ đó chính là quãng ba nhịp, và nó làm một nửa công việc.
4. Thổi mọi tiếng to đều nhau. Chỉ có độ dài là mang ý nghĩa.

Vì sao chỉ một nốt: kèn đồng thật không có van, nên chỉ thổi được vài nốt của một chuỗi bồi âm. Mọi hiệu kèn từng được viết ra đều dựng từ những nốt đó, và chính vì thế chúng vang rất xa ngoài trời.

Hiệu lệnh cả đội thống nhất trước

K	**Mời nói.** Thổi trước khi gửi tin — đúng nghĩa "đến lượt bạn".
R	**Đã nhận.** Thổi lại sau mỗi từ em đã hiểu.
AR	**Hết tin.** Thổi liền thành một hiệu lệnh; tin nhắn đã xong.
SOS	**Cứu với.** Không có khoảng nghỉ nào. Thống nhất rằng hiệu này nghĩa là "đến tìm tôi", không bao giờ được đùa.

Bốn trò chơi ngoài đồng

Tìm người thổi kèn	Một người đi trốn và cứ ba mươi giây lại thổi một chữ đã thống nhất. Mọi người phải tìm đến chỗ bạn. Người thổi kèn được đổi chỗ một lần, nhưng phải thổi lại chữ đó sau khi đổi.
Hai trại	Hai đội ở hai đầu cánh đồng, mỗi đội có một cái còi và một thẻ mã bỏ túi. Chuyển một tin năm từ sang đội kia. Đội nào viết đúng thì thắng — không tính tốc độ.
Gọi và đáp	Người dẫn thổi một chữ. Mọi người chạy đến thứ gì có tên bắt đầu bằng chữ đó — C là cây, X là xích đu, B là băng ghế. Ai đến cuối cùng sẽ dẫn lượt sau.
Trại im lặng	Suốt một tiếng đồng hồ không ai nói; mọi yêu cầu đều bằng còi. Thống nhất trước sáu chữ và dán lên chỗ ai cũng thấy.

✂ CẮT RA · THẺ NGƯỜI PHÁT TÍN HIỆU, MỖI ĐỘI MỘT THẺ

Dấu chấm — một âm ngắn · một nhịp

Dấu gạch — một âm dài · ba nhịp

Tút ngắn	dấu chấm · một nhịp
Hồi dài	dấu gạch · ba nhịp
Lấy hơi	giữa hai chữ · ba nhịp
Lấy hơi dài	giữa hai từ · bảy nhịp
K −·−	mời nói
R ·−·	đã nhận
AR ·−·−·	hết tin

Thống nhất trước khi chơi rằng **SOS nghĩa là dừng trò chơi và đến ngay**. Một tín hiệu bị lờ đi một lần là không còn là tín hiệu nữa.