

# PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

-----ooOoo-----

## Đề tài: TRÒ CHƠI LỚN

*Biên soạn Huỳnh Toàn  
Trường Đoàn Lý Tự Trọng*

### A- KHÁI NIỆM VÀ GIÁ TRỊ

#### **I. KHÁI NIỆM**

Trò chơi lớn là một hoạt động do một nhóm người tổ chức do số đông tập thể tham gia chơi theo những quy ước cụ thể diễn ra trong một không gian và thời gian nhất định, nhằm đem lại hiệu quả nào đó theo ý định của người tổ chức.

Đây là khái niệm nhìn ở góc độ tổ chức, cần nắm rõ các ý sau :

- Đây là một hoạt động do một nhóm người tổ chức vì cùng 1 thời gian tại nhiều nơi đồng loạt diễn ra nhiều hình thức chơi khác nhau nên không thể là một người tổ chức được.
- Số đông tập thể tham gia tức là : trò chơi lớn diễn ra được khi cùng lúc có nhiều nhóm nhỏ chơi, thường từ 3 nhóm trở lên, mỗi nhóm có từ 20, 30 người hoặc nhiều hơn.
- Theo những quy ước cụ thể : từ nhận tín hiệu còi, giải mật thư, cách di chuyển, hoá trang, giờ giấc, các quy định lúc chơi ... tất cả đều được thống nhất.
- Diễn ra trong một không gian, thời gian nhất định : tức địa điểm chơi đã được định sẵn chỗ nào, khoảng đường di chuyển, chỗ nào có trạm kiểm tra, chỗ nào bị tấn công, chỗ nào bị dừng lại, chỗ nào quan sát tín hiệu ... tương tự như thế thời gian cũng được định sẵn. Trạm 1 dừng bao lâu ? mật thư giải bao lâu ? trò chơi khi nào kết thúc ...
- Đem lại hiệu quả nào đó tức thông qua trò chơi người tổ chức chơi nhằm giáo dục cho người chơi điều gì ? Nội dung nào là thử thách, rèn luyện, giải trí ...?

Ngoài ra, nhìn ở góc độ khác trò chơi có thể xem như là một mô hình giáo dục đặc biệt dành cho thanh thiếu niên, nó vừa chơi, vừa học, vừa học, vừa chơi rất hiệu quả.

#### **II. GIÁ TRỊ CỦA TRÒ CHƠI LỚN**

Trò chơi nói chung, trò chơi lớn nói riêng khi tổ chức chơi cần thể hiện rõ các giá trị sau :

- *Giải trí* : khi tổ chức chơi phải tính đến các yếu tố : trò chơi phải sinh động, vui tươi, hấp dẫn, lôi cuốn, ... bởi hình thức cụ thể như : giải mật thư, morse, dấu đường, trả lời câu đố ...
- *Giáo dục* : tức thể hiện chủ đề của cuộc chơi bằng nội dung mà ban tổ chức cần trang bị cho người chơi. ( Phần này thường chỉ có Ban tổ chức mới biết).
- *Rèn luyện* : ngoài giải trí và giáo dục ra, trò chơi lớn còn rèn luyện cho tập thể và cá nhân các đức tính khác như : sáng tạo, nhanh nhạy ( qua giải mật thư, morse, tìm báu vật, dấu đường ...) tính kiên nhẫn, khéo léo ( nấu cơm hành quân, xếp hình, hoá trang, chui dây, băng rừng ...) tính đồng đội ( tính kỹ luật, tính thi đua ... ).

## **B- THIẾT KẾ TRÒ CHƠI LỚN**

Cần chuẩn bị những vấn đề gì ?

### **1/ Lựa chọn đề tài và xác định yêu cầu của cuộc chơi**

- Hãy nêu rõ mục đích và yêu cầu của trò chơi là gì ? một buổi gắn với vấn đề học tập, một kỳ kiểm tra chuyên môn, một chương trình rèn luyện kỹ năng dã ngoại ...
- Hãy đặt tên cho trò chơi lớn và lựa chọn đề tài phù hợp với yêu cầu đặt ra. Tên đề tài gắn với ngày lịch sử, với những chuyện phiêu lưu, mạo hiểm, trinh thám, quân sự sẽ có nhiều kích thích đối với người chơi. Đề tài giúp cho người chơi tưởng tượng về một nhân vật nào đó mà họ phải nhập vai, khi vượt qua những khó khăn, những thử thách là thành tích đáng được tán dương. Đề tài tạo ra một môi trường mới, nâng đỡ hoạt động, làm cho hoạt động thêm phong phú, đa dạng hơn. Có 1 câu chuyện như sau :

“ Khi triển khai trò chơi thì trời đổ mưa, các bạn học viên đã đề nghị bỏ cuộc chơi, mọi người đang bàn cãi. Chỉ huy trưởng nói : “chúng ta đang làm cuộc hành quân của chiến sĩ Trường Sơn năm xưa. Họ vẫn hành quân khi trên đầu họ là máy bay, bom đạn, họ đi trong mưa, trong gió rét. Chúng ta mặc áo mưa để hành quân, ai yếu trong người thì ở lại hậu cứ ...” Cuộc chơi đã tiến hành một cách tốt đẹp. Thử thách của “ông trời” đã trở thành kỷ niệm khó phai đối với những người tham gia cuộc chơi ấy”.

- Đề tài không phải là tên đặt cho nó, mà nó phải được **tán nhuyễn** trong mỗi trạm, trong suốt cuộc chơi.
- *Đề tài là sợi chỉ đỏ xuyên suốt, kết dính các trò chơi, thử thách của cuộc chơi tạo thành một chủ đề giáo dục tư tưởng nhân cách cho người chơi, đó là tác dụng to lớn của trò chơi.*

### **2/ Tìm hiểu đối tượng và dự tính cách biên chế các đơn vị**

- Số lượng tham gia là bao nhiêu ? Nam ? Nữ ? cách biệt như thế nào ( ít nam, nhiều nữ ?), tuổi tác, trình độ chuyên môn về các nội dung ta định đưa ra.
- Trình độ những nhóm tham gia : mới quen, hay quen lâu, nhóm có kỷ luật, tự quản nhóm tốt, với nhóm còn yếu ...
- Nếu lực lượng chơi là học sinh, thiếu nhi ... thì trò chơi mang nặng phần giải trí nhiều hơn.
- Nếu lực lượng chơi là sinh viên, công nhân lao động ... trò chơi mang nặng phần giáo dục hơn (địa lý, lịch sử, chính trị, văn hoá ...).
- Nếu lực lượng chơi là nữ nhiều thì các nội dung thử thách như chạy, nhảy, mang vác ít hơn mà tăng thêm nội dung khéo léo.
- Nếu lực lượng đa dạng thì nội dung cũng phải đa dạng theo cho phù hợp.

*Vấn đề hàng đầu : thiết kế trò chơi phải dựa vào đối tượng tham gia. Hiểu được đối tượng giúp ta thiết kế được trò chơi vừa sức với họ. Tính vừa sức giúp cho người chơi tham gia một cách hào hứng, không quá khó (đánh đố) hoặc quá dễ dàng. Nhiều trò chơi “bể” vì người tổ chức đã xem thường vấn đề này.*

- Tính toán cách biên chế đơn vị, dựa vào cuộc chơi mà có thể biên chế theo cách khác :
  - Giữ theo đơn vị gốc
  - Chia trộn lẫn cá nhân các đơn vị ( có tính đến giới tính, trình độ, sức lực...)
  - Hợp các đơn vị với nhau (đối với trại, trò chơi có nhiều đơn vị tham gia).

*Những trò chơi mang tính kiểm tra, nên theo cách một, hai cách còn lại dành cho trò chơi mang tính giao lưu, khảo sát, làm quen.*

- Nên có phù hiệu đeo theo màu sắc để phân biệt các đơn vị tham gia giúp ích cho việc kiểm soát của BCH.
- Đặt tên cho đơn vị mới tham gia. Tùy theo yêu cầu của chủ đề mà đặt tên : có thể là tên con thú, trái cây, tên địa danh, nhân vật lịch sử ... kinh nghiệm : nên kèm theo khẩu hiệu, băng đeo của từng nhóm.

### **3/ Nội dung của trò chơi :**

- Đây là phần cốt lõi của trò chơi lớn. Thông thường trò chơi lớn chia các chặng đường (trạm) mà người chơi phải vượt qua. Mỗi trạm có 1 trò chơi, một thử thách riêng biệt, có thể đi từ dễ đến khó. Mỗi trạm có một màu sắc riêng nhưng phải dựa vào yêu cầu chung, cái tổng thể của trò chơi lớn.
- Sử dụng những trò chơi vận động, kiểm tra kiến thức qua việc hái hoa dâng chủ, tìm sinh vật, cây lá, hay là bắt phải vượt qua khúc sông, bò qua dây khoảng cách 3m ... ( xem phần giới thiệu các trò chơi lớn).

Thông thường thiết kế trạm có xen kẽ những yêu cầu :

- Trạm kiểm tra trí tuệ, trạm kiểm tra về thể lực, trạm kiểm tra về khéo léo, tính cách, trạm kiểm tra về kiến thức ...
- Nội dung trò chơi và thử thách tại trạm phải gắn liền với chủ đề cuộc chơi, tạo ra 1 quy trình diễn tiến hợp lý, đơn giản đến phức tạp. Nội dung có nhiều bất trắc, những yếu tố bất ngờ, từng thành viên nên được tham gia các cuộc thử thách, sẽ làm cho trò chơi hấp dẫn, thành công.
- Tên gọi trò chơi lớn thường rất đa dạng : Hội quá, hành quân theo dấu chân anh hùng, chiến dịch A30, Hành trình khoa học, cuộc tập trận X18 ... Tuy nhiên có 2 dạng trò chơi là :
  - ▲ **Dạng không đối kháng ( không có đánh nhau):** là trò chơi vượt qua trạm, vượt qua thử thách để đến đích. Các đội tham gia thi đua vượt trạm, thực hiện các yêu cầu của cuộc chơi.
  - ▲ **Dạng trò chơi có đối kháng (có đánh nhau) :** là trò chơi có ít nhất 2 phe được giao trách nhiệm “đánh nhau” để hoàn thành nhiệm vụ, đội nào chết ít quân, đạt yêu cầu đề ra trong khi “đánh nhau” là đạt điểm cao – chiến thắng.
  - ▲ **Dạng phối hợp :** Có thể chia làm 2 giai đoạn. Giai đoạn 1 : vượt qua trạm thử thách. Giai đoạn 2 : chia 2 phe “đánh nhau” ( giai đoạn 2 thường ngắn, chiếm khoảng 1/3 thời gian cuộc chơi) để tạo kích thích trong trò chơi lớn.

Tuỳ theo mỗi dạng mà ta tính toán nội dung cho phù hợp với yêu cầu và chủ đề của trò chơi.

#### **4/ Ấn định thời gian – xem xét địa điểm**

##### **a/ Thời gian :**

- Quy định thời gian chung cuộc là bao nhiêu lâu rồi chia ra ở các trạm, ưu tiên thời gian cho những nội dung chính (đây là cách làm thực tế hơn).
- Dựa vào nội dung chung, nội dung từng trạm với những thời gian, tối thiểu để quyết định thời gian chung cuộc (cách này dành cho những trò chơi lớn, mang tính thi đua, thử thách hằng năm của quận, huyện, thành phố hay của đoàn thể).
- Thời gian cụ thể ( đối với trò chơi không đối kháng và tổng hợp):
  - Bắt đầu cuộc chơi
  - Di chuyển
  - Từng trạm
  - Dịch mật thư
  - Đánh trận nếu có

- Trò chơi đánh trận nên chia làm nhiều hiệp ( giai đoạn) mỗi hiệp bao nhiêu phút ? Thời gian nghỉ ngơi ? thời gian triển khai, tập kết quân ?

- Ngoài thời gian đã tính chi tiết, cần có khoảng thời gian dự phòng để tránh trường hợp kéo dài cuộc chơi, hoặc kết thúc quá sớm.
- *Trò chơi lớn nên tổ chức vào buổi sáng sớm.*

b/ Xem xét địa điểm :

Các nhà quân sự tài giỏi đều biết dựa vào đặc điểm của đại hình để định ra cách đánh. Trò chơi lớn cũng như một trận đánh của nó đòi hỏi BCH phải biết lựa chọn địa điểm cho phù hợp với nội dung cuộc chơi. Nếu gặp những vùng đất đồi cát thì không già hấp dẫn hơn là đánh trận chiếm đồi đối phương hoặc trinh sát tìm khu căn cứ của “địch”. Nếu thành phố phải tính đến cách di chuyển thế nào để vừa phù hợp với vấn đề an toàn giao thông vừa dạy luật đi đường ...

Xem xét các địa điểm đặt trạm, đối với những trò chơi có đánh trận thì phải chú ý thêm các vấn đề sau :

- + Khu dùng để “giao tranh” từ đâu đến đâu
- + Căn cứ của 2 phe ở vị trí nào ? dấu hiệu phân biệt.
- Khu vực “phi quân sự” là nơi BCH đặt điểm giám sát để xử các “vụ khiếu nại” là nơi dùng cho các chiến sĩ “tử trận”, nơi nghỉ ngơi của các thông tin viên ...
- Đường biên giới phân định 2 phe, tất cả các khu vực đó đều có dấu hiệu riêng để phân biệt, có thể do mình tự làm dấu hoặc dựa vào khung cảnh, cảnh vật tự nhiên để phân định.
- Vẽ toàn bộ sơ đồ của địa điểm diễn ra trò chơi lớn.

**5/ Di chuyển trong trò chơi lớn**

- + Sử dụng các phương tiện đi lại : đi bộ, xe đạp, xe gắn máy ...
- + Cần tính toán cuộc chơi sẽ đi theo hướng nào, đi theo mấy hướng.
- + Chia làm 2 phe đi hai hướng khác nhau hay cùng chung 1 đường.

Di chuyển theo đường thẳng hoặc đường tròn.

**X            X            X**

Điểm xuất phát **X   THỬ THÁCH GIỐNG NHAU   X** tập kết

**X            X            X**

DI CHUYỂN THEO ĐƯỜNG THẲNG 2 ĐƯỜNG KHÁC NHAU VÀ  
NỘI DUNG CÁC TRẠM TRONG 2 ĐƯỜNG GIỐNG NHAU.

Trạm 2

**X**

Trạm 1    **X**            tập kết            **X**    Trạm 3

**X**

Trạm 4

DI CHUYỂN THEO VÒNG TRÒN, CÁC ĐỘI LẦN LƯỢT QUA  
CÁC TRẠM 1,2, 3, 4 VÀ VỀ TẬP KẾT

Ngoài ra có thể di chuyển cùng mộ đường rồi tách ra hoặc ngược lại. Việc thiết kế cách di chuyển phụ thuộc rất nhiều vào NHÂN SỰ CỦA BAN CHỈ HUY và số lượng người tham gia.

**6/ Ban chỉ huy**

- Từ chỗ thiết kế → số lượng BCH
- Số lượng BCH → thiết kế trò chơi lớn (cái thứ 2 có ý nghĩa thực tiễn hơn).

Ban Chỉ Huy có : chỉ huy trưởng chịu trách nhiệm điều hành và giải quyết các tình huống. Còn lại được phân công đứng trạm và làm trọng tài nếu như có đánh trận hoặc thi đua giữa các đơn vị.

✧ *Nếu ít người ta có thể làm theo cách này :*

Người chơi đến trạm sẽ có dấu hiệu chờ đợi, bạn sẽ ra gặp và cho thử thách. Trước khi di chuyển đi trạm tiếp theo bạn phát cho họ mật thư để giải. Còn bạn di chuyển qua trạm kế chờ họ tới.

Muốn cho trò chơi thêm hào hứng BCH nên hoá trang, cải trang hoặc sử dụng người ngoài cuộc tham gia.

Ví dụ : Gặp chị bán hàng nước bên ngã ba, nói mật khẩu : chị có bán rước nếp than ? lúc đó chị bán hàng nước sẽ trao mật thư cho các bạn (Chị bán nước là người ngoài mà BCH nhờ chị giúp cho cuộc chơi).

**7/ Luật chơi :** là những quy định bắt buộc của trò chơi mà người chơi phải thực hiện đúng với luật. Mỗi trạm có quy định riêng biệt các thử thách.

Thí dụ : bò qua dây, nếu đụng dây thì bị trừ bao nhiêu điểm.

Nếu sai phạm sẽ được chuyển qua thang điểm để đánh giá chung cuộc.

✧ *Đối với trò chơi có đánh trận thì chú ý :*

Sinh mạng là một tờ giấy được dán vào lưng, một cái khăn, miếng vải, thân cây nhét vào lưng quần. Nếu bị đối phương tước mất thì xem như “tử trận”. Sinh mạng ít nhất là 2 lần để người chơi có dịp “rút kinh nghiệm”.

( Mục tiêu của trò chơi là phát hiện thêm cá tính, giúp cho người chơi rèn luyện nên cho người chơi được tham gia đến gần cuối trò chơi).

Cần quy định rõ cách tấn công đối phương như : không được mang gậy, không đánh người ít hơn, yếu hơn ... để tránh trường hợp xô xát nhau.

Quy định điểm của sinh mạng, của việc cướp được cờ đối phương.

Thí dụ: sinh mạng 10 điểm, có 100 điểm ...

Thang điểm sẽ lựa chọn phần nào chính để có số điểm cao hơn giúp cho người chơi thấy nhiệm vụ chính yếu của mình.

#### **8/ Thang điểm và chấm điểm như thế nào ?**

*a/ Nội dung cần chấm như sau :*

- ◆ Điểm tập hợp nhanh, quân số, thái độ tham gia.
- ◆ Điểm thực hiện các yêu cầu tại các trạm.
- ◆ Điểm dịch mật thư
- ◆ Nếu có đánh trận thì có điểm sinh mạng, điểm thực hiện các yêu cầu cuộc chơi.

*b/ Cách chấm :*

Cách chấm theo dạng thể thao : Đội nào có nhiều hạng nhất là đội đó hạng nhất cuộc chơi lớn. Cách này rất dễ chấm và nhanh.

Cách tính từng điểm theo từng nội dung : Đội nào cao nhất, đội đó chiến thắng. Cách này đòi hỏi phải tính toán chi li khó phân biệt.

Nếu nội dung nào là chính yếu có thể nhân hệ số.

*c/ Thí dụ :*

Trạm xuất phát	a1	a2	a3	a4	Tổng kết	Kết quả
Đội A	I	I	II	I	3I	- Chiến thắng I
Đội B	II	II	I	II	1I	- II

#### **9/ Những vật dụng phục vụ cho trò chơi và những phần hỗ trợ cho trò chơi lớn :**

Trò chơi lớn cần có những vật dụng như thế nào ? BCH chuẩn bị những gì ? Người chơi, tập thể đơn vị tham gia chuẩn bị những gì ? Tất cả những vấn đề đó được thông báo trước cho những người tham gia.

Trò chơi lớn sẽ vui hơn, hấp dẫn hơn nếu như ta sử dụng thêm : dấu đường, morse, semaphore, mật thư .

Những nội dung này khi đưa ra phải dựa vào trình độ của người chơi.

Sau khi dự tính những vấn đề trên, chúng ta bước sang phần viết kế hoạch của trò chơi lớn.

### **C- SOẠN KẾ HOẠCH VÀ ĐIỀU HÀNH TRÒ CHƠI LỚN**

#### **I. KẾ HOẠCH TRÒ CHƠI LỚN**

- Tên của trò chơi lớn là gì ?
- Mục đích yêu cầu chung của trò chơi

- Số lượng và thời gian chung
- Nội quy và hiệu lệnh chung
- Biên chế các đội và các vật dụng cần chuẩn bị của cá nhân và tập thể tham gia.
- Viết diễn tiến trò chơi theo bảng như sau ( thí dụ ) :

THỨ TỰ CHẶNG ĐƯỜNG (TRẠM) X ĐỊA ĐIỂM	DIỄN TIẾN TRÒ CHƠI	PHÂN CÔNG NHÂN VIÊN BCH VÀ HOÁ TRANG (NẾU CÓ)
Bắt đầu tại điểm X	+ tập hợp các đơn vị tham gia, kiểm tra quân số, vật dụng. + Trình bày yêu cầu của trò chơi, luật chơi. + Phát mật thư.	Chỉ huy chuẩn bị nội dung triển khai. BCH kiểm tra vật dụng các đơn vị. Các người còn lại trở về vị trí của trạm
Di chuyển từ điểm X sang điểm R (đến trạm 1)	+ Vừa đi vừa quan sát, ghi lại dấu hiệu đặc biệt, dấu đường.	
Trạm 1 tại điểm R	+ Đề nghị các đơn vị trình bày ghi dấu đường + Thử thách tại trạm + Phát tín hiệu morse cho việc di chuyển trạm khác.	Trạm trưởng nhận bản ghi lại và cho điểm. Chuẩn bị các nội dung và vật liệu cho thử thách.

Tiếp tục như vậy cho đến hết trò chơi lớn.

+ Trong quá trình viết diễn tiến trò chơi, cần phải tính thời gian tối đa và tối thiểu để tính các phương án dự phòng khi không theo đúng thời gian đã đề ra.

+ Kế hoạch này được giữ gìn một cách bí mật cho đến khi chơi. Có những trò chơi BCH chỉ đề nghị với người tham gia là chơi hết mình và giữ kỷ luật cho cuộc chơi. Yếu tố bất ngờ sẽ làm cho cuộc chơi thêm hào hứng và giúp ta phát hiện thêm những bạn giỏi giang trong việc ứng xử tình huống.

Muốn thiết kế được trò chơi lớn thành công thì BTC phải tiến hành thực địa. Kiểm tra nắm lại đặc điểm của địa điểm dự định tổ chức, đo khoảng cách di chuyển (có thể đi xe gắn máy có đồng hồ báo KM cho chính xác) các nơi dự kiến bố trí trạm, nơi tập trung, các tín hiệu đường đi đã có sẵn, các tín hiệu sẽ bố trí thêm ... vẽ toàn bộ sơ đồ chi tiết địa điểm chơi. Từ sơ đồ chi tiết giao nhiệm vụ cho các trạm: từ xuất phát, trạm 1, trạm 2, trạm 3, ... cho đến trạm cuối cùng.

## **II. ĐIỀU HÀNH CUỘC CHƠI :**

### **1/ Trình bày :**



Tập hợp đội ngũ theo biên chế của cuộc chơi (bạn chỉ triển khai khi nào các đơn vị đã ổn định về mặt biên chế, tránh trường hợp triển khai biên chế sau, quá trình triển khai tức là đã bắt đầu vào cuộc chơi và có tính thi đua)

Nói ngắn gọn, dễ hiểu (minh họa, sao sánh, thí dụ) để triển khai cách chơi.

Thông báo các yêu cầu chung, luật chơi, điểm thi đua.

Trả lời thắc mắc của người chơi và giải thích cho họ thông hiểu.

Phát lệnh chơi.

Đối với những trò chơi cần giữ bí mật, người chỉ huy chỉ nhắc nhở đến tinh thần cuộc chơi, kiểm tra vật dụng trò chơi của các đơn vị và phát lệnh hành quân. Yếu tố bí mật sẽ tạo nên cảm giác hội họp, ly kỳ cho người tham dự.

## **2/ Điều khiển cuộc chơi :**

Khác với trò chơi trong vòng tròn chỉ có quân trò ở đây có nhiều người trong đó có 1 người chỉ huy trưởng. Các trạm trưởng thực hiện theo đúng kế hoạch đã đề ra. Nếu có trục trặc cần thay đổi thì phải báo cho chỉ huy trưởng và đợi lệnh. Tránh trường hợp tùy tiện thay đổi nội dung của trạm.

Trong quá trình chơi có nhiều tình huống do chưa lường hết khả năng xảy ra thì người chỉ huy trưởng là người quyết định các phần thay thế hoặc cắt bỏ 1 vài trạm cho đảm bảo thời gian. BCH trò chơi phải chấp hành nghiêm túc kỷ luật trò chơi. Có nhiều trường hợp bị “bể” trò chơi lớn vì BCH đã không thực hiện đúng yêu cầu này.

Trong khi chơi, BCH theo dõi, quan sát người chơi, biết động viên khuyến khích những đơn vị yếu, những cá nhân nhút nhát, rụt rè. Nghiêm khắc với những cá nhân và đơn vị phạm luật chơi. Trong quá trình chơi phải đánh giá, nhận xét một các công bằng, dùng lời lẽ tế nhị, hài hước để phê phán cá nhân và tập thể phạm quy. Giúp họ khắc phục nhược điểm bằng cách gợi sự nhận lỗi hoặc dùng tập thể để lên tiếng nhắc nhở.

**Chú ý :** Khi chơi nhiều cá nhân bị chấn thương hay ngất xỉu, thì người chỉ huy trưởng huy động tổ cấp cứu đến giải quyết, cuộc chơi vẫn tiến hành, nên tránh trường hợp huỷ bỏ cuộc chơi giữa chừng.

Hoặc tổ chức trong mùa mưa thì phải tính đến yếu tố chuẩn bị tinh thần động viên mọi người tham gia, chấp nhận hoàn cảnh (cuộc chơi có thêm yếu tố bất ngờ về thời tiết sẽ làm ấn tượng với người chơi).

## **3/ Kết thúc :**

Hội ý BCH nhận định cách đánh giá và cho điểm thi đua.

Tập hợp đơn vị tham gia. BCH cử đại diện ra nhận xét chung và công bố kết quả.

Có thể cho người chơi kể lại cuộc chơi và nói cảm tưởng của mình và cử các trạm trưởng lên nhận xét từng trạm

### Phát thưởng

Trò chơi lớn rất đa dạng và phong phú, bạn có thể vận dụng những vấn đề mà chúng tôi trao đổi phía trên để cùng sáng tác thêm nhiều trò chơi giúp ích cho hoạt động thanh thiếu nhi thêm sinh động, hấp dẫn.

#### ✧ *Một số lưu ý khi điều hành trò chơi lớn :*

- Diễn tiến trò chơi nên bắt đầu từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.
- Các trạm phải tuân thủ đúng nội quy đã được phân công, tuyệt đối không được tự ý thay đổi khi chưa có sự đồng ý của chỉ huy trưởng.
- Nội dung càng đa dạng, càng hấp dẫn đối với cuộc chơi, phải vừa vui, vừa trí tuệ và phù hợp với đối tượng.
- Các thành viên Ban chỉ huy luôn có thái độ đúng mực ( khách quan khi chấm điểm, tôn trọng người chơi trong lúc chơi, vui tươi nhẹ nhàng nhưng nguyên tắc ...).
- Nên có phương án dự phòng lúc chơi ( mưa, gió, lộ đề, trễ giờ, tranh cãi, bỏ cuộc, đi laic, cấp cứu ).
- Chơi xong nên có tổng kết ngay có đánh giá rõ ràng nhất là các nội dung quan trọng, có phần thưởng xứng đáng, cảm ơn người chơi đã tham gia nhiệt tình ...
- Trò chơi lớn là 1 hoạt động đồng bộ giữa người tổ chức và người chơi. Để tổ chức thành công đòi hỏi người tổ chức phải thật hiểu đối tượng, điều kiện phục vụ người chơi tham gia nhiệt tình. Ngược lại là người tham gia phải hiểu ý định của người tổ chức, sẵn sàng cảm thông, chia sẻ và có thái độ tôn trọng đúng mực. Thành công hay thất bại trong mỗi lần chơi nên xem đó là bài học kinh nghiệm để những lần sau tổ chức chơi tốt hơn nữa.

## D- GIỚI THIỆU CÁC TRÒ CHƠI LỚN THAM KHẢO

### I. Loại trò chơi không đối kháng :

Đây là loại trò chơi dành cho việc khảo sát trình độ, kiểm tra trình độ đầu khoá học, dành cho giao lưu, tìm hiểu chuyên môn, học tập về kỹ năng

### TRÒ CHƠI VƯỢT TRẠM

Thành phần : Đội X,Y, Z, M

Vật dụng : mỗi đội 1 cái ấm, 1 cái ca bằng nhau. Cuộc chơi có 6 trạm. Dùng dấu đường để hướng dẫn đường đi. Các đội theo dấu đường để thật mau trạm 1 để nhận lệnh bằng morse hay semaphore và múc 1 ấm nước đầy, sau đó theo dấu đường đến trạm 2. Trên đường nhận 1 mật thư phải làm theo những điều chỉ dẫn trong mật thư và trình với người trạm 2. Nếu sai sẽ bị trạm trưởng dùng ca đổ số

nước đã quy ước trước khi chơi. Sau khi nhận lệnh ở trạm 2 phải học thuộc lòng để đến trình trạm trưởng trạm 3. Ở đây các đội sẽ được hỏi tên 10 con vật hay 10 ký hiệu morse trong 1 hay 2 phút, nhớ phải nói liền cùng 1 lúc. Nếu sai sẽ bị đổ nước tùy theo quy định. Nhận lệnh ở trạm 3 cũng theo dấu đường đến trạm 4

Trạm 4 thử thách và thực hiện như các trạm trên, sau đó đi chuyển sang trạm 5. Trên đường quan sát và ghi nhớ các đặc điểm bên đường và kể lại cho trưởng trạm 5. Nếu sai sẽ bị đổ thêm vài ca nước. Nếu đúng không bị đổ. Nhận lệnh ở trạm 5 dùng cán khiêng 1 người bị gãy chân, băng bó và trình diện tại trạm 6. Trạm trưởng xem xét cách băng bó, làm cáng, nếu sai cũng bị đổ ca nước.

Kết cuộc đội nào đầy nước hơn sẽ thắng.

### **TRÒ CHƠI HÀNH TRÌNH KHOA HỌC**

Thành phần : đội X, O, Y, Z

Vật dụng : cá nhân mang tập, viết, khăn quàng(băng tam giác), kéo nhỏ và bỏ vào trong 1 túi đeo trên người và 1 tờ giấy thông hành.

Các đội lần lượt vượt qua 4 trạm cùng 1 lúc ở 4 địa điểm khác nhau. Sau đó thay đổi trạm theo thứ tự. Trạm 1 – trạm 2 –trạm 3 – trạm 4. Các đội lần lượt qua hết 4 trạm sẽ hội quân tại 1 điểm. Dùng dấu đường hướng dẫn di chuyển Đội trạm.

*Trạm 1* : trên đường đi nhận mật thư, thực hiện chỉ dẫn của mật thư đến trình diện trạm 1. Trạm trưởng cho các câu hỏi về toán khi trả lời xong trạm trưởng sẽ ký vào giấy thông hành và chỉ dấu đường đến trạm 2.

*Trạm 2* : mật thư cần 10 con kiến cột trên sợi tóc dài 1m, và đến trình diện trạm trưởng 2 tại trạm này. Người chơi được hỏi về môn sinh vật. Khi trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 3.

*Trạm 3* : những câu hỏi về môn hoá. Cân bằng phản ứng, những câu hỏi vui về các hiện tượng nếu trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 4.

*Trạm 4*: thử thách đầu tiên là phải bò, trườn qua bãi mìn để gặp trạm trưởng trạm 4 phải kể lại công việc đã làm tại 3 trạm. Tại đây được hỏi những kiến thức về lịch sử, văn học và sau đó để nghị làm thơ ngắn nói về cuộc hành trình đã qua (chú ý: bài thơ chỉ được làm khi các đội đã qua 3 trạm kia, như vậy các trạm còn lại sẽ là người cùng thực hiện như trạm 4 đối với Đội đã qua 3 trạm).

Đội chiến thắng là đội trả lời đầy đủ các câu hỏi chuyên môn và thực hiện tốt các yêu cầu khác khi thử thách.

### **II. Loại trò chơi có đối kháng :**

Là những trò chơi chia phe có “đánh nhau”

### **TRÒ CHƠI HOẢ TỐC**

Thành phần : hai phe X – Y, mỗi bên 40 hay hơn.

Vật dụng : một thùng to hay 1 nồi to để nấu nước, mỗi người 1 khăn để làm đuôi.

Hai phe ở 1 khu tương đối rậm. Phe này các phe kia chừng 200m. Khi có lệnh chơi, mỗi số người đội X lo nấu nồi nước cho thật mau có bao nhiêu thì phục kích ở chung quanh để bảo vệ nồi nước đang nấu. Trong khi đó đội Y sẽ tìm cách phát hiện chỗ nấu và phá. Phe X – Y gặp nhau sẽ giao tranh bằng cách rút đuôi của nhau (đuôi được rút ở lưng quần).

Trò chơi hào hứng vì mọi người rút đuôi của nhau. Đội X cố gắng cầm cự cho Đội Y không lại gần nồi nước. Đội Y có quyền lật đổ nồi nước khi chưa bị mất đuôi.

Chú ý :

- Trọng tài chỉ được chỉ phương hướng nơi đội nấu nước mà thôi.
- Mỗi bên chia làm nhiều tổ dưới quyền điều khiển của các tổ trưởng như vậy cuộc chơi sẽ hoàn bị hơn.
- Trò chơi này có thể thay đổi bằng cách 2 phe đều cử người nấu nước và cử người đi đánh đối phương.
- Mỗi đội có dấu hiệu để phân biệt.

### **TRÒ CHƠI CƯỚP CỜ**

Thành phần : số người chơi chia là 2 trại.

Vật dụng : mỗi trại 3 cờ, chiều cao 1m. Trên khoảng đất rộng có nhiều cây (hiếm trở càng tốt) mỗi trại chọn 1 địa điểm để dựng 3 cây cờ, mỗi cây cách nhau chừng 20m và cử 1/3 số người của trại đứng cách xa chừng 150m để canh gác. Những người còn lại sẽ đi dò thám khu căn cứ đối phương ở đâu. Quân địch canh gác ra sao, rồi len lỏi cướp cờ đem về trại của mình mà không để đối phương trông thấy. Muốn bắt địch phải cần 2 người canh giữ, rình lừa cho địch đến gần mình độ 10m và hô lớn “Giơ tay lên!” Ai cướp được cờ đem về trại mình xem như thắng. Nhưng mỗi đội chỉ cướp 1 cờ mà thôi. Có thể tổ chức tấn công giả để người khác lên và cướp đi.

Trò chơi này có thể chơi vào ban đêm, thay cờ bằng đèn

Chú ý :

- Trại này cách trại kia 500m hay hơn.
- Mỗi trại nên có 2 -3 trong tài để giải quyết mọi rắc rối.
- Ai đã “chết” phải vào “nhà tù” của đối phương.

### **TRÒ CHƠI GỌI SỐ**

Thành phần : 2 phe A và B

Vật dụng : Mỗi người gắn phía trước trán (hay nón) 1 bảng số dài 15cm. rộng 8cm để 1 chữ cái và 3 số bất kỳ, mỗi người được phát 3 mạng sống.

Bảng số :            A136            B782

Nơi chơi cần có nhiều cây cối, mỗi phe chọn 1 địa điểm đóng quân, trong đó có cắm cờ phe mình. Giữa đồn có khu an toàn chu vi 60m trong khu an toàn không được quyền gọi số.

Khi có lệnh chơi các phe tiến về đồn địch để cướp cờ. Trên đường các phe tiêu diệt nhau bằng cách đọc số của địch gắn trên trán (mũ). Nếu bị gọi đúng số thì phải trao số đó lại cho địch.

Trường hợp nếu hết mạng sống thì lấy mạng sống của đồng đội hoặc trao đổi với bên địch thông qua trọng tài.

Trong khi cắm cờ của địch mà bị đọc số phải trả lại cờ. Có thể trao cờ cho người khác nhưng không được ném cờ. Bên nào cướp cờ mang về đồn được 50 mạng sống. Trò chơi kéo dài 1 giờ nhưng 30 phút lại đổi bên, đổi đồn. Sau khi chơi cả 2 hiệp bên nào mạng sống còn nhiều thì bên đó thắng. Trò chơi cần nhiều trọng tài phụ.