

PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

-----ooOoo-----

Đề tài: CÔNG TÁC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

GIAI ĐOẠN CHUẨN BỊ :

1. Chuẩn bị đầy đủ trên giấy :

Như người thầy giáo soạn giáo án trước khi dạy : đưa những trò chơi gì vào chương trình sinh hoạt tại đoàn quán, tại các buổi cắm trại, thứ tự tiến hành các loại trò chơi (lúc mở đầu, giữa và cuối buổi sinh hoạt, mỗi thời điểm cần có một số trò chơi thích hợp).

Việc chọn lựa các trò chơi trong một buổi sinh hoạt nhất định phải căn cứ vào nhiều yếu tố :

- *Người tham dự cuộc chơi* : độ tuổi (rất quan trọng), tình hình sức khỏe, trình độ văn hóa, kỹ năng chuyên môn (trò chơi không vượt quá khả năng thể lực, trí tuệ, của người chơi), giới tính : có loại trò chơi thích hợp với nam nhưng lại không thích hợp với nữ giới và ngược lại, số lượng người tham dự : có loại trò chơi chỉ vui với số ít (do đó phải chia người chơi thành nhiều nhóm nhỏ, chơi làm nhiều đợt), ngược lại có loại trò chơi chỉ thích hợp với một số lượng người chơi đông, có loại trò chơi chỉ có thể tiến hành với một số đối tượng đã quen biết nhau (cùng đội, cùng đoàn ...) nên không thích hợp với đa số người mới gặp nhau lần đầu.
- *Địa điểm* : trong nhà, ngoài trời, nơi trống trải, nơi có cỏ, cây xanh, sân bãi rộng hẹp, có hoặc không có giới hạn rõ ràng, ảnh hưởng qua lại của môi trường và việc tổ chức thực hiện trò chơi. Ví dụ : có thể tổ chức các trò chơi leo trèo, ẩn nấp các nơi có cây xanh, lùm cây, nhưng lại không tổ chức trò chơi ném bóng ở gần các loại cây hoang dại để đề phòng rắn rết khi kiếm bóng ...
- *Khí hậu, thời tiết* : mùa, tháng trong năm, ban ngày, ban đêm (để quyết định thời gian, cường độ thích hợp của các trò chơi).
- *Thời gian chơi* : thời gian chung dành cho toàn bộ các trò chơi trong buổi sinh hoạt hoặc ngày cắm trại và thời gian riêng của từng trò chơi trong chương trình chung.
- *Tác dụng, hiệu quả chính phụ của mỗi trò chơi* : trò chơi rèn luyện, phát triển đức tính hoặc khám phá những đức tính gì ở người chơi (thể lực, sự mềm dẻo, khéo léo, sự nhanh trí, óc quan sát ? ...) người điều khiển phải xác

định rõ mục tiêu giáo dục trong buổi sinh hoạt ... để chọn những trò chơi đáp ứng yêu cầu của mình.

- *Tính chất của mỗi trò chơi* : trò chơi rất đông (đòi hỏi một sự nỗ lực hỗn hợp, kéo dài suốt cuộc chơi với cường độ cao hoặc vừa phải), trò chơi động (đòi hỏi một sự nỗ lực liên tục nhưng có xen kẽ những lúc nghỉ ngơi ngắn), trò chơi tĩnh (sự nỗ lực về mặt thể lực yếu nhưng sự nỗ lực về tinh thần, trí tuệ lại cao, trò chơi mang tính chất giải trí nhưng thư giãn trong niềm vui).

Trong một buổi sinh hoạt, cấm trại nên xen kẽ các trò chơi rất hoạt động với các trò chơi động và tĩnh để tránh sự mệt mỏi quá sức về thể chất của người chơi hoặc sự mệt mỏi do ít hoạt động thể lực và nhàm chán (chơi một trò chơi quá lâu, lặp lại một trò chơi mãi mãi ...)

2. Những trò chơi cần đến dụng cụ (bóng, gậy, khăn quàng, cờ, dây ...) :

Thì phải lập danh sách đầy đủ và nhớ đem theo đến nơi chơi. Dụng cụ phải thích hợp với độ tuổi, sức khỏe người chơi (ví dụ : bóng to hoặc nặng dành cho thanh thiếu niên lớn khỏe, bóng vừa và nhỏ, mềm, nhẹ cho thiếu nhi nhỏ tuổi và nhi đồng). Dự kiến cả một số bài hát kèm theo một số trò chơi nào đó để có kế hoạch ôn luyện trước.

Một số trò chơi cần thêm người giám sát, trong các cuộc tranh tài giữa các đội cũng phải chọn người, sắp xếp trước. Ngoài số trò chơi chính đã lựa chọn cho chương trình sinh hoạt cần chuẩn bị thêm một số trò chơi dự trữ, đề phòng một số trò chơi chính vì những lý do, điều kiện ngoài trời dự kiến không thể tổ chức được ở nơi vui chơi, cấm trại (ví dụ : trời mưa, số người đi cấm trại ít hơn các lần trước ...)

3. Các trò chơi trong một buổi sinh hoạt :

Phải đạt được tác dụng, hiệu quả giáo dục (mục đích, yêu cầu chính) đồng thời phải gây được hứng thú, phấn khởi với người chơi, đảm bảo an toàn đoàn kết, không để xảy ra tranh cãi khi phân thắng, thua, xếp vị thứ, không để xảy ra tai biến gì dù rất nhỏ (cũng cần mang dự phòng một túi cấp cứu gồm ít bông băng, thuốc sát trùng ...)

Vì vậy, việc chuẩn bị tốt các trò chơi trước khi tổ chức thực hiện là hết sức quan trọng, đảm bảo tới ba phần tư sự thành công của buổi chơi –chơi để mà học, rèn luyện. Một thiếu sót nhỏ trong việc chuẩn bị dễ làm hỏng cả một trò chơi thú vị, hấp dẫn, có tác dụng giáo dục tốt.

GIẢI ĐOẠN THỰC HIỆN :

1. Trình bày trò chơi :

- Chọn lối giải thích rõ ràng. Ngắn gọn, dễ hiểu, dí dỏm. Giải thích sao cho người chậm hiểu nhất cũng hiểu được. Nếu cần thì không cần giải thích mà dẫn dắt người chơi từng bước để tạo sự hấp dẫn.
- Nói và cử động làm mẫu thì dễ hiểu hơn, nếu cần thì sẽ xuống đất hay lên bảng, có thể chơi thử để giảng lại luật lệ trò chơi.

- Đừng mất kiên nhẫn vì những phá rối nô đùa của những người đã biết trò chơi.

2. Điều kiện trò chơi :

- Chuẩn bị trc sự phân chia trong vòng tròn sao cho mạnh yếu đồng yếu, nếu nam nữ xen kẽ được thì tốt.
- Phải luôn luôn di động để nhìn được mọi người. Điều khiển từ chậm đến nhanh để tạo sự căng thẳng.
- Khai thác sự dí dỏm của người chơi, hay chế biến trò chơi sao cho vui vẻ, thoải mái.
- Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi.
- Phải đổi trò chơi sao cho ai cũng có dịp thắng cuộc, người thắng về nhanh nhẹn, người thắng về sức khỏe, người thắng về tính tự chủ.
- Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng.
- Phải biết dừng trò chơi đúng lúc, khi mọi người có dấu hiệu mệt mỏi, chán nản hay khi trò chơi đã có kết quả thắng thua rõ ràng.

GIAI ĐOẠN KẾT THÚC :

1. phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái, để thực hiện, tránh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.
2. Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi cần thêm bớt gì không ? Về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu ?

QUY TRÌNH MỘT TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ :

1. Ổn định :

Để tập trung sự chú ý của vòng tròn (người tham gia chơi), người quản trò cần tạo sự tập trung, ổn định bằng hai yếu tố : tiếng động (thường gặp) và hình dáng.

Tiếng động : Cho vòng tròn hát, một trò chơi bằng reo hoặc trò chơi phản xạ từ thấp lên cao.

Hình dáng : Người quản trò bước ra vòng tròn với dáng điệu ngộ nghĩnh, duyên dáng cũng tạo sự thu hút chú ý của vòng tròn.

2. Giới thiệu trò chơi :

Có thể lồng trò chơi vào các câu chuyện cổ tích, chuyện vui để tạo sự hào hứng, hứng thú. Tuy nhiên cần ngắn gọn và hấp dẫn.

3. Hướng dẫn cách chơi, luật chơi :

Tuỳ theo mỗi trò chơi mà quản trò linh động hướng dẫn. Có những trò chơi phức tạp cần hướng dẫn đầy đủ trước rồi mới chơi, nhưng cũng có những trò chơi đơn

giản thì có thể chơi ngay, vừa chơi thử vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nắm mới thu hút người chơi.

4. Chơi thử (chơi nháp) :

Rất quan trọng nhưng cần lưu ý :

- Nếu thử nhiều : khi chơi thật sẽ nhàm chán.
- Nếu không chơi thử hoặc chơi thử quá ít thì người chơi chưa nắm được cách chơi sẽ gây khó khăn cho ni quản trò khi hướng dẫn chơi.

5. Chơi :

- Khi chơi người quản trò nên cùng chơi với vòng tròn để tránh khoảng cách và động viên khích lệ người chơi cần trọng tài.
- Khi chơi người quản trò phải quan sát người chơi (vòng tròn) nhất là khi chơi với trẻ em để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình (quản trò).
- Trong quá trình chơi, quản trò có thể chuyển hướng khác với dự kiến ban đầu một ít thì người quản trò nên linh động khéo léo dẫn dắt. Đừng quá nguyên tắc, cứngngắt làm mất vui, mất không khí sinh hoạt.
- Người quản trò phải công bằng xử lý tình huống một cách khách quan, không thiên vị, không quá dễ dãi.
- Tác phong người quản trò phải chuẩn mực, ngôn ngữ phải sử phạm không thô thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm, duyên dáng.
- Trò chơi hình phạt : Hãy quan niệm hình phạt là một trò chơi nhỏ, đừng nên bắt ép quá đáng mà nên khuyến khích động viên người bị phạt tham gia.

6. Ngừng đúng lúc :

Cần phải biết lúc nào ngừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi). Đảm bảo sức khỏe cho người chơi, tạo sự luyến tiếc cho lần chơi sau. Đừng để người chơi nhàm chán, than mệt và ngán chơi.

LƯU Ý :

Trước khi tổ chức thực hiện các trò chơi, cần nắm lại đầy đủ tình hình các đối tượng dự chơi (những ai đau yếu, mệt mỏi, thiếu vắng ...) nơi chơi (có gì thay đổi đột xuất), dụng cụ mang theo (đủ, thiếu, tốt, hư hỏng ...)