

PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

HUYỀN VĂN TOÀN
KHOA KỸ NĂNG TRƯỞNG ĐOÀN LTT

Đề tài: CẢI BIÊN TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ

TRÒ CHƠI CẢI BIÊN VÀ CÁC YẾU TỐ CẢI BIÊN TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ:

1/ Trò chơi cải biến là gì?

Là trò chơi chủ yếu được hình thành từ những trò chơi có trước được thêm bớt lại các yếu tố khác. Thay đổi bổ sung thêm về cách chơi luật chơi hình thức chơi Nhằm làm cho trò chơi mới lạ phong phú hấp dẫn lý thú .

2/ Các yếu tố cải biên trò chơi sinh hoạt tập thể:

A/ Dựa vào các loại phản xạ: gồm

+ Giữa hành động và lời nói .

VD: “ Ta là vua” hoặc trò chơi “ Vua, Voi, Vịt”
hay “Tập làm nhanh cho quen”.

+ Hành động :

VD: “ Tôi bảo”, “ Tích te”.

+ Lời nói:

VD: Trò chơi :” Tôi bảo”, “ Đi chợ”, “ Ăn uống húp” .

+ Theo nhịp:

VD: Trò chơi “vỗ tay”, “ Mưa rơi”, “ Tiếng trống đình”.

+Bất chợt:

VD: Trò chơi “ Đùng – Á”, “ Đáng trống lãg”, “ Quay số”.

B/ Dựa vào các cơ quan trong cơ thể:

VD: Mắt, tay, chân, miệng.

“Tìm vắn” C – T- M...” trên cơ thể

C/ Dựa vào chủ đề hay mẫu chuyện nào đó.

VD: Trò chơi “Nến”, “ Sinh nhật, tiều phu”

Kể chuyện về động tác, âm thanh...

D/ Dựa vào âm thanh, tiếng kêu, cử chỉ, điệu bộ.
VD: “Tính tình - tính tình – tính tang”, “Gà – Vịt – Dê”.

E/ Dựa vào tính chất đặc điểm của vật dụng chơi
VD: + Chuyển banh, nón, khăn quàng.
+ “ Bong bóng”: có thể bóp, thổi, đè, châm ...
+ “ Banh” : chuyển, đá, đập....

F/ Dựa vào đặc điểm thời gian:
VD: Biển, núi, sông....tận dụng thiên nhiên.
Ban ngày, ban đêm...

Tóm lại: đây là một số gợi ý cơ bản để cải biên. Vì trò chơi rất đa dạng và phong phú nên tùy theo trò chơi có trước mà từ đó sáng tạo thêm

NHỮNG ĐẶC ĐIỂM CẢI BIÊN TRONG TRÒ CHƠI TRONG SINH HOẠT TẬP THỂ:

1/ 4 đặc điểm không:

- + Không phức tạp về phương tiện và vật dụng chơi.
- + Không nên động quá với số lượng lớn người chơi.
- + Không cần cầu kỳ phức tạp về hình thức chơi.
- + Không gây rắc rối, về nội dung gọn nhẹ nhàng.

2/ 4 đặc điểm phải:

- + Phải mang tính chất tập thể, mọi người cùng chơi, cùng tham gia, “ khác với nhóm chơi: thử thách, trò chơi lớn, trò chơi đánh trận giả...”
- + Phải phù hợp cơ bắp, trí óc.
- + Phải gây được không khí vui tươi thoải mái, gần gũi.
- + Phải phù hợp với địa điểm, sân bãi, nhất định.

CÁCH VIẾT VÀ SỬU TÂM:

A. Cách viết:

1- Tên trò chơi: Khi đặt tên trò chơi cần lưu ý:

- a- Đặt điểm.
- b- Tên gọi.
- c- Phù hợp với trò chơi.

2- Cách chơi: Người hướng dẫn đảm bảo 6 bước:

- a- **Ổn định:** Bắt bài hát hoặc gây sự chú ý bằng tiếng động, băng reo.

- b- **Giới thiệu trò chơi:** Cần ngắn gọn, dễ nghe hay kể một câu chuyện.
- c- **Hướng dẫn chơi:** Hướng dẫn luật chơi và cách chơi, linh động trong việc tổ chức cuộc chơi.
- d- **Chơi thử:** Kiểm tra xem người chơi có hiểu cách hướng dẫn.

Ví dụ: Quản trò: Nháp đâu? Nháp đâu?

Người chơi: Nháp đây! Nháp đây!

Quản trò: Xé!

Người chơi: Xoạc

Sau đó bắt đầu vào cuộc chơi.

- e- **Vào cuộc chơi:** Chú ý phong cách vui nhộn nên cùng chơi với vòng tròn và nên công bằng không thiên vị.
- f- **Hình phạt:** Không bắt ép và đừng căng thẳng để người chơi tự giác.

Cần chú ý: - Trong phần cách chơi này là luật chơi và cách chơi.

- Luật chơi chỉ cho các em thế nào là chơi đúng chơi sai.

3- Các yếu tố khác:

- a-Đặc điểm chơi: Phù hợp với đối tượng, có mục đích và yêu cầu giáo dục cụ thể đảm bảo tính vừa sức. Quản trò nên nắm rõ đặt điểm tâm lý sức khỏe của đối tượng.
- b-Thời gian: Trò chơi sinh hoạt vòng tròn không nên quá dài để làm cho đối tượng nhàm chán. Quản trò phải biết dừng trò chơi đúng lúc nhằm tạo sự luyến tiếc để kỳ sau chơi vẫn còn thấy thích thú.
- c-Vẽ hình minh họa: Có những trò chơi người quản trò cần tạo hình ảnh cụ thể bằng những tấm tranh, bức ảnh minh họa cho trò chơi để tạo thêm sự hấp dẫn và tạo hứng thú cho cuộc chơi.
- d- Bài hát: Quản trò cần bắt những bài hát ngắn và quen thuộc để đối tượng dễ bắt nhịp và tạo không khí sinh động cho vòng tròn.
- e-Yếu tố sư phạm: Trong sinh hoạt vòng tròn, quản trò là nhân vật trung tâm nên tác phong, ngôn phong, cách di chuyển phải mang tính chất là một nhà giáo dục, nhà sư phạm.
- f- Trò chơi - Hình phạt: Không nên bắt ép và căng thẳng, nên tạo sự thoải mái và để đối tượng tự giác.

B- Sưu tầm:

1- Phiếu:

- **Lập theo thứ tự ABC:** Ý muốn nói lên cách làm việc của người thực hiện có hệ thống và có một hồ sơ lưu trữ về sau.
- **Tên tác giả:** Trong quá trình sưu tầm trò chơi, ta nên ghi tên tác giả để có dịp giao lưu học hỏi, tìm hiểu thêm về trò chơi nơi chính tác giả.
- **Thể loại:** Người sưu tầm nên phân ra từng thể loại để giúp cho người thực hiện có phương pháp và hướng dẫn trò chơi theo đúng yêu cầu và mục đích giáo dục của từng thể loại.

2- Sổ: Ghi chép theo sự học hỏi, giao lưu trò chơi và giúp cho người thực hiện có thể ghi nhận những điều hay, hợp lý, chưa hợp lý và có thể bổ sung thêm những điều cần thiết khác hoặc từ đó có thêm những trò chơi cải biên hoặc dựa vào những trò chơi đã có để sáng tác thêm trò chơi mới lạ, hấp dẫn hơn.

3- Ngân hàng trò chơi: Được thể hiện qua cách viết và cách trình bày mang tính chất lưu trữ và trao đổi trò chơi làm cho chất lượng và số lượng trò chơi ngày càng tăng lên, thể loại phong phú và luật chơi có tính thu hút và hấp dẫn hơn.

MINH HỌA TRÒ CHƠI CẢI BIÊN:

1/ TRÒ CHƠI 1: Băng reo, bài hát sinh hoạt “Ngón tay nhúc nhích”

- Cách chơi: Cùng hát bài “Ngón tay nhúc nhích”, vừa hát vừa đưa ngón tay lên nhúc nhích.

Ví dụ: Khi người quản trò hát “Một ngón tay nhúc nhích nè!” thì ngay lúc đó người chơi sẽ đưa ngón tay lên và đồng thời nhúc nhích ngón tay một cái. Cứ thế lần lượt đến 2 rồi 3, 4 n ngón tay nhúc nhích.

- Luật chơi: Bạn nào không tham gia hoặc làm không đúng động tác của người quản trò thì bạn đó sẽ bị phạt.

Cải biên 1: Hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp chớp chớp chớp chớp Cũng đủ làm ta mỏi mắt rồi.

Cải biên 2: Một cái chân dậm dậm này, hai cái chân dậm dậm này, một cái chân – hai cái chân dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm cũng đủ làm nứt cả đất rồi.

Cải biên 3: Hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón, nhúng

nhúng – nhón nhón, nhúng nhúng – nhón nhón..... cũng đủ làm ta mệt cả hai chân rồi.

Cải biên 4: Một cánh tay vẫy vẫy này, hai cánh tay vẫy vẫy, một cánh tay – hai cánh tay vẫy vẫy vẫy vẫy vẫy vẫy cũng đủ làm rớt cả hai tay rồi, bạn ơi.

Cải biên 5: Một nụ cười làm duyên này, hai nụ cười làm duyên này “n” nụ cười làm duyên, làm duyên, làm duyên cũng đủ làm ta chết đứng cả người rồi, người ơi !

2/ TRÒ CHƠI 2: “TÌNH HUỐNG BẤT CHỢT”

Trò chơi “ Đùng – Á ”

➤ **Cách chơi:** Khi chơi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Đùng” thì lúc đó tất cả người chơi sẽ hô to lên “Á” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao. Ngược lại, nếu người quản trò hô “Á !” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Đùng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi.

➤ **Luật chơi:** Bạn phải trả lời thật nhanh nếu bạn trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt.

Cải biên 1: Khi người quản trò hô “Té” thì người chơi sẽ hô “Đứng” và ngược lại.

Cải biên 2: Người quản trò hô “Trẻ” thì người chơi sẽ đáp lại “Già” và ngược lại

Cải biên 3: Người quản trò hô “Mưa” thì người chơi sẽ đáp lại “Nắng” và ngược lại

Cải biên 4: Người quản trò hô “Giả” thì người chơi sẽ đáp lại “Thật” và ngược lại

Cải biên 5: Người quản trò hô “Nhám” thì người chơi sẽ đáp lại “Mịn” và ngược lại

(Trò chơi này có thể kết hợp với động tác để tạo bầu không khí sinh động cho người chơi đồng thời tránh sự nhàm chán trong khi chơi)