

TỔNG QUAN VỀ TRÒ CHƠI TRONG SINH HOẠT TẬP THỂ

I. TRÒ CHƠI VÀ SỰ PHÁT TRIỂN CỦA TRÒ CHƠI:

Trong các loại hình giáo dục thanh thiếu niên có thể nói trò chơi là loại hình giáo dục rất hiệu quả vì nó vừa là phương tiện giải trí lành mạnh, vui chơi sinh động, phù hợp với đặc điểm tâm lý, vừa là phương tiện giáo dục rèn luyện nhẹ nhàng, sâu sắc “chơi mà học, học mà chơi”. Qua trò chơi ta sẽ dễ dàng tiếp cận từng đối tượng, hiểu rõ tâm tư tình cảm, năng khiếu, sở trường,... từ đó hình thành phương thức tiếp cận, tập hợp phát huy tối đa năng lực của đối tượng.

Trò chơi không thể thiếu trong những lần sinh hoạt, hội họp của công tác Đoàn-Hội-Đội. Trò chơi luôn làm phong phú cho các buổi học tập, các kỳ giao lưu, các lần đi trại dã ngoại, vì nó vừa thỏa mãn nhu cầu vui chơi giải trí của người chơi, vừa giúp họ thể hiện được chính mình từ tài năng đến kiến thức.

Trò chơi từ lúc hình thành đến nay đã không ngừng phát triển. Trước đây, khi nói đến trò chơi mọi người thường nghĩ trò chơi đồng nghĩa với loại hình sinh hoạt vòng tròn và chỉ có thêm trò chơi lớn, ngày nay trò chơi đa dạng và phong phú hơn.

* **Trò chơi nhỏ:** Không chỉ duy nhất có chơi trong vòng tròn mà còn phát triển thêm nhiều dạng trò chơi khác nữa để chơi trong phòng, hội trường lớn, tập trung chung ở ngoài sân, trên xe,...

* **Trò chơi lớn:** Ngày nay được tách ra thành 2 dạng trò chơi gồm trò chơi lớn và trò chơi đêm (tức trò chơi lớn để chơi vào ban đêm), tất nhiên khi tổ chức loại hình này cần thêm một số điều kiện nhất định để tăng thêm tính sinh động với đặc thù là chơi trong đêm như: Phải chuẩn bị nến, đèn pin, than, lửa, các dụng cụ hóa trang...

* **Trò chơi vận động:** Đây là loại hình trò chơi được phát triển mạnh và đa dạng nhất, tự thân nó đã cho ra đời nhiều kiểu chơi và không ngừng thu hút đối tượng như: chạy chanh, chạy banh, bịt mắt vẽ tranh, rước kiệu,... Nó tận dụng được những trò chơi dân gian của ông cha ta trước đây như đẩy cây, bịt mắt đập niêu,... vận dụng được các loại hình thi đấu thể thao ngày nay như: chạy tập thể cột chân, sút cầu môn, bóng chuyền, vượt trạm,... vận dụng các loại hình đấu trí như siêu tưởng, đố em, xử lý tình huống bằng kịch,... đặc biệt hiện nay trên tivi ta thấy thêm các loại hình mới như: đường lên đỉnh Olympia, bảy sắc cầu vồng,... và xu thế hiện nay nghiêng về các trò chơi tổng hợp, một lúc chơi nhiều dạng trò chơi vừa mang tính trí tuệ, vừa cần sự khéo léo, vừa cần đến sức lực,... như trò chơi chạy băng đồng của Quận Đoàn 2, huyện Đoàn Củ Chi với nhiều nội dung thi rất phong phú, vui tươi.

Hình minh họa

Trò chơi lớn

II. VỊ TRÍ - VAI TRÒ CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ, CỦA BAN TỔ CHỨC TRONG CÁC TRÒ CHƠI:

Quản trò, người tổ chức trò chơi chính là người thiết kế mọi cuộc chơi, là hạt nhân của tập thể trong lúc trò chơi đang diễn ra, cho nên thành công hay thất bại của những lần tổ chức trò chơi phần lớn phụ thuộc vào tài năng, bản lĩnh, sự khéo léo, tính sáng tạo của người quản trò, người tổ chức trò chơi.

Trước đây trò chơi (đồng nghĩa với trò chơi nhỏ hiện nay) thường chỉ gắn với quản trò, ngày nay trò chơi thường gắn với ban tổ chức nhiều hơn, mỗi người mỗi việc trên cơ sở sẽ được phân công theo từng nhiệm vụ khác nhau: Người lo trang trí, người lo âm thanh, người lo tổ chức điều hành trò chơi, người quan sát (gọi là trọng tài),... trong đó người điều hành trò chơi là quan trọng nhất (vì họ sẽ thay mặt ban tổ chức lo từ khâu triển khai trò chơi, giải thích cách chơi, chia nhóm chơi và giải quyết các công việc trong lúc chơi đến công bố kết quả từng trò chơi).

Lưu ý đối với người quản trò (Ban tổ chức trò chơi):

- Xác định rõ mục đích của từng loại trò chơi, từng cuộc chơi (thể hiện cụ thể trong giá trị cuộc chơi như giải trí, giáo dục, rèn luyện, có định hướng phù hợp cho từng loại đối tượng lúc chơi trò chơi).

- Hình thức tổ chức cần được xem trọng từ sân bãi, vật dụng chơi, âm thanh, ánh sáng, quà thưởng,... đặc biệt là lực lượng cổ vũ.

- Trò chơi phải luôn luôn mới, luật chơi phải rõ ràng và chặt chẽ, triển khai cụ thể, dễ hiểu và dễ thực hiện.

- Hiểu rõ đối tượng chơi (nam, nữ, độ tuổi, số lượng, khu vực,...) từ đó chọn trò chơi phù hợp. Trò chơi chỉ thành công khi người chơi chơi được trò chơi mà ta đưa ra.

III. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC KHI TỔ CHỨC TRÒ CHƠI:

- Quản trò, người tổ chức trò chơi chỉ tổ chức được các loại trò chơi khi chúng ta biết rõ về trò chơi đó (từ giải thích cách chơi, chia lực lượng, luật chơi, điều hành trong lúc chơi, nhất là phải có kiến thức liên quan đến trò chơi đó).

- Phải khách quan, trung thực đối với mọi đối tượng, mọi nhóm trong lúc chơi để đảm bảo tính giáo dục của trò chơi.

- Không tranh cãi với những người chơi trong lúc chơi. Không dùng nhục hình để phạt người chơi sai, chơi không đúng.

- Có dự phòng những tình huống để xử lý như: trò chơi quá khó cần thay thế trò chơi dễ hơn, lực lượng nam, nữ của mỗi nhóm không đều, tinh thần thái độ người chơi không tích cực, tranh cãi do quá chú trọng tính hơn thua,... thì cần rút ngắn thời gian chơi lại hoặc đổi trò chơi, thêm trò chơi mới cho hấp dẫn.

- An toàn sức khỏe, tính mạng con người trong lúc trò chơi đang diễn ra là yêu cầu bắt buộc đối với người quản trò, người tổ chức trò chơi. Rút kinh nghiệm qua mỗi lần tổ chức chơi, tự đánh giá thành công hay thất bại, trò chơi nào cần giữ, trò chơi nào cần bỏ đi,... là việc làm rất cần thiết đối với người quản trò.

Hình minh họa

Trò chơi lớn

TRÒ CHƠI NHỎ

Trò chơi nhỏ là một hoạt động giải trí có tính chất cộng đồng, trong đó những người tham gia đều tìm cách để đi đến một giải pháp chung được mọi người thừa nhận. Trong quá trình diễn biến trò chơi nhỏ tính tình người chơi được bộc lộ ra hết như : bạo dạn, nhút nhát, tự cao, gian lận, nóng nảy, đằm thắm, vị tha ... Vì thế, người ta sử dụng trò chơi nhỏ xem đây là một phương tiện giáo dục để phát huy những tính tốt và đồng thời sửa lại những tính xấu.

Hình minh họa

Sinh hoạt vòng tròn

I. GIÁ TRỊ CỦA TRÒ CHƠI NHỎ

1. Giá trị hàng đầu của trò chơi nhỏ là giải trí, vì trò chơi nhỏ thường đem đến cho tập thể bầu không khí vui tươi, thoải mái, thân mật sau những giờ học tập, lao động, hội họp căng thẳng hay trong những buổi sinh nhật, cắm trại, tham quan, du lịch ... Ngoài ra thông qua trò chơi nhỏ cũng là dịp để mọi người hiểu biết về nhau, từ đó đưa đến sự cảm thông đoàn kết trong tập thể.
2. Giá trị về mặt giáo dục : Trò chơi nhỏ được xem là một phương tiện giáo dục sinh động, vì mục đích của trò chơi nhỏ là giáo dục những cá nhân cụ thể. Do vậy, người làm công tác giáo dục (quản trò) cần phải xác định được mục đích, ý nghĩa của trò chơi nhỏ, cụ thể khi chơi đem lại hiệu quả giáo dục đối với tập thể tham gia chơi.
3. Một số giá trị khác :
 - Phát triển trí thông minh, trí tưởng tượng, óc quan sát nhạy bén, tự chủ, tháo vát, ứng xử nhanh nhẹn, khéo léo.
 - Rèn luyện sức khỏe, tính chịu đựng bền bỉ, phát triển các giác quan khác.

II. PHÂN LOẠI

1. Phân loại theo sự vận động:

- *Trò chơi vận động* (tức trò chơi nhỏ vận động): là trò chơi vận dụng nhiều đến cơ bắp, bắt người chơi phải di chuyển nhiều.

- *Trò chơi tĩnh* (tức trò chơi nhỏ tĩnh): là trò chơi vận dụng nhiều đến trí óc, ít di chuyển.

2. Phân loại theo địa điểm :

- *Trò chơi nhỏ ngoài trời* : có thể sử dụng hầu hết các trò chơi. Tuy nhiên phải chú ý sân chơi.
- *Trò chơi nhỏ trong phòng* (hội trường, trên xe, tàu): thường sử dụng những trò chơi tĩnh, những trò chơi mà người chơi không phải chạy nhảy, đổi chỗ ...

3. Phân loại trò chơi nhỏ theo nội dung giáo dục và rèn luyện năng khiếu : trò chơi trí tuệ, trò chơi khéo léo, trò chơi rèn luyện tính cách : tự chủ, quyết đoán, trung thực ...

Mục đích của việc phân loại trò chơi là giúp cho người quản trò lựa chọn trò chơi nhỏ cho phù hợp đối tượng địa điểm, thể trạng ...

III. QUY TRÌNH THỰC HIỆN TRÒ CHƠI NHỎ:

1. Giai đoạn chuẩn bị :

1.1 Chuẩn bị đầy đủ trên giấy

Đưa những trò chơi gì vào chương trình sinh hoạt: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...

- *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...

- *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, cắm 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 mới hơn ...)

1.2 Những trò chơi cần đến dụng cụ

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, cắm trại (ví dụ: trời mưa, số người đi cắm trại ít hơn các lần trước ...)

1.3 Các trò chơi trong 1 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.

2. Giai đoạn thực hiện :

2.1 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.

Hình minh họa

2.2 Điều kiện trò chơi

- Chuẩn bị trước 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.

3. Giai đoạn kết thúc :

- 3.1** Phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái, dễ thực hiện, tranh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.
- 3.2** Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi có cần thêm bớt gì không ? Về luật lệ, các chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu.

IV. 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.

Hình minh họa

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

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 người 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, cứng ngắt 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 dụng 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.

Hình minh họa

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 luyện tiếu 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 ...)

GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI THÔNG DỤNG

1. HỘI THI HOA KIỂNG:

- Mục đích: Kiến thức am hiểu về hoa
- Số lượng người tham gia: 30 người trở lên, chia thành 2 đội
- Tổ chức: 1 người vừa là trọng tài, vừa là người tổ chức trò chơi
- Địa điểm: Trong phòng

➤ **Cách chơi:** Trọng tài chia số người là 2 nhóm (A, B), mỗi nhóm cử ra 1 đội trưởng. Khi có chỉ định của trọng tài, mỗi đội phải thống nhất tên 1 loài hoa và đồng loạt hô tên hoa đó.

TD: - 1 từ gồm: Hồng - Lan – Đào – Cúc ...

- 2 từ gồm: Mào gà – Thiên lý – Lay ơn – Cẩm chướng...

- 3 từ gồm: Lêkima – Mãn đình hồng...

Nếu đội nào không tìm ra tên hoa (trọng tài đếm từ 1 đến 10) là thua, tương tự có cách chơi khác như: hoa bắt đầu bằng chữ H, B, T...

2. LIÊN KHÚC ĐÀU VÀ ĐUÔI:

- Điều kiện chơi: Như trò chơi “Hội thi hoa kiểng”, thay vì gọi tên hoa thì 2 đội cùng thi hát.

➤ **Cách chơi:** Đội A ca lên 1 câu trong bài hát bất kỳ, khi kết thúc từ nào ở cuối câu từ đó phải là từ đầu câu của đội B

TD: Đội A hát : Thanh niên ta sẵn sàng vì ngày mai xây dựng Tổ quốc yên **vui**...

Đội B phải hát: **Vui** đã nhiều rồi bây giờ mình chia tay...

◆ **Quy định:** Đội nào tới lượt mình mà không tìm được câu hát (trọng tài đếm từ 1 đến 10) là thua. Tương tự có cách chơi hát bài hát có chữ: Hoa, Xuân, Mưa...

3. NHÀ BÁO TÌM DỮNG SĨ:

- Mục đích: Tạo mối thân thiết giữa những thành viên mới.
- Số lượng người tham gia: Từ 10 đến 30 người, không chia đội.
- Tổ chức: 1 người vừa là trọng tài.
- Địa điểm: Trong phòng.

➤ **Cách chơi:** Trọng tài chỉ định một thành viên làm nhà báo sau đó mời nhà báo ra khỏi phòng (nhà báo không được nhìn vào phòng) -tiếp tục trọng tài chỉ định một người làm dừng sĩ (mời dừng sĩ đứng lên cho mọi người ngắm dung nhan), sau đó mời dừng sĩ ngồi xuống và mời nhà báo vào phòng. Nhà báo có nhiệm vụ tìm ra dừng sĩ bằng 3 đến 5 câu hỏi tùy quy định.

TD: -Dừng sĩ là nam phải không?

- Dừng sĩ có mang kiếng phải không?

(Nếu là đúng thì tất cả vỗ tay- nếu không đúng thì cười hoặc lắc đầu)

◆ **Lưu ý:** Trọng tài phải biết hạn chế câu hỏi của nhà báo, biết đồng ý hay không đồng ý với câu hỏi của nhà báo.

- Sau 3 hoặc 5 câu hỏi nhà báo phải chỉ ra dừng sĩ nếu không tất cả sẽ đếm từ 1 đến 10 và nhà báo thua (phải chịu hình phạt của tập thể đề ra: múa, hát...).

- Nếu nhà báo chỉ ra dừng sĩ thì dừng sĩ phải vào vị trí nhà báo và cuộc chơi lại tiến hành lại từ đầu.

Tương tự có thể tìm bạn thân, người yêu, kẻ gian...

4. TÌM NGHỀ NGHIỆP :

- Mục đích: Tạo sự hài hước, suy đoán nhanh.

- Số lượng người tham gia: 10 người đến 30 người, chia thành 2-3 đội.

- Tổ chức: 1 quân trò (trọng tài).

- Địa điểm: Trong phòng.

- Vật dụng: Viết + nhiều miếng giấy trắng nhỏ.

➤ **Cách chơi:** Chia người chơi thành 2-3 đội nhóm, trọng tài ghi một nghề vào miếng giấy (nhiều nghề nhiều miếng giấy). Mỗi đội cử 2 người (thứ tự) lên bốc thăm – trúng nghề nào thì phải diễn tả nghề đó cho đồng đội nêu đáp án (vận động viên lên sân khấu chỉ được diễn tả bằng hình thể, không được nói). Sau 30 giây đội đó không trả lời đúng thì các đội khác có quyền trả lời – nếu đúng là đội đó thắng, còn đội kia sẽ thua.

Trò chơi diễn ra cho từng đội một, mỗi đội chỉ được trả lời 5 lần, người lên bốc thăm, xem xong phải trả giấy thăm lại cho trọng tài. Khi trả lời áp dụng luật đếm (1 đến 10) (có thể dùng khăn bịt miệng người trả lời cho khách quan).

5. HƯỚNG VỀ MIỀN TÂY:

- Mục đích: Rèn kỹ năng hát hò.

- Số lượng người tham gia: Mỗi lần chơi từ 10 -15 người...

- Tổ chức: 1-2 quân trò.

- Địa điểm: Trong hội trường.

- Vật dụng: 1 đồng hồ bấm số.

➤ **Cách chơi :** Để tạo sự bất ngờ, hấp dẫn cho người chơi nên: mời đại diện mỗi đội lên sân khấu, sau đó mời công bố trò chơi (không phân biệt nam, nữ). Tất cả đứng dàn hàng ngang trên

sân khấu thi hò dài hơi nhất hoặc xuống một câu vọng cổ, thứ tự từng người một. Người nào hò hay, dài hơi nhất sẽ thắng. Nếu có số thời gian bằng nhau thì tổ chức thi đấu vòng loại (có thể chấm giải cá nhân và tập thể có số giây nhiều nhất).

◆ **Ghi chú:** 1 quản trò chỉ định thứ tự người chơi vừa làm hoạt náo – đồng thời cử một người trọng tài bấm giờ và ghi kết quả.

6. PHẢN XẠ NHANH:

- Mục đích: Tạo sự nhanh nhạy, phản xạ.
- Số lượng người tham gia: Cả tập thể.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Trong phòng.

➤ **Cách chơi:** Người quản trò phổ biến trò chơi gồm 3 động tác: vỗ tay, đứng lên, ngồi xuống. Khi quản trò hô vỗ tay thì tất cả hô vỗ tay và làm theo vỗ tay một cái... với động tác đứng lên, ngồi xuống cũng vậy... Sau khi đã chơi thử, người quản trò phổ biến lại trò chơi (khó hơn): Quản trò hô vỗ tay thì tất cả nói vỗ tay nhưng động tác thì đứng lên – khi quản trò hô đứng lên thì tất cả nói đứng lên nhưng động tác thì ngồi xuống – người quản trò hô ngồi xuống thì tất cả nói ngồi xuống nhưng động tác thì đứng lên... Cứ thế trò chơi tiếp tục, ai làm sai sẽ bị mời ra và chịu hình phạt do người quản trò áp dụng.

7. SUY LUẬN:

- Mục đích: Phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận và tinh thần đồng đội.
- Số lượng người tham gia: 20 người đến 30 người chia làm 2 đội.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Trong phòng, trên xe.

➤ **Cách chơi:** Người quản trò chia số người chơi thành 2 đội (A và B), đồng thời chỉ định đội nào sẽ chơi trước.

Đội A (được chỉ định trước) cử 1 người lên giao đáp án cho trọng tài (người quản trò): “Chúng tôi sẽ đổ đội B về con gà” – sau đó đội A quay sang đội B kể một vài đặc điểm (giới hạn là 5 đặc điểm).

TD: Đổ con gà – Nó là vật nuôi, nó có lông, nó có đuôi,...

Bên A kể ra 5 đặc điểm xong, sau 30 giây bên B phải trả lời (cử 1 người đại diện) và chỉ được trả lời 3 lần (tùy quy định). Nếu không đúng là thua.

* **Chú ý:** Chỉ lấy thông tin từ người đại diện, tránh tình trạng lộn xộn.

8. CỬ ĐẠI DIỆN:

- Mục đích: Như trò chơi “Suy luận”.

➤ **Cách chơi:** Đội A cử đại diện của mình sang đội B lấy thông tin, sau đó về truyền lại thông tin cho đội mình bằng diễn đạt động tác cho mọi người hiểu (không được nói).

TD: Đội B cho thông tin người đại diện đội A là: “Chúng tôi cần một chiếc nón” – sau đó

người đại diện sẽ diễn tả bằng hành động, động tác cho đội nhà đoán nội dung, sau 2 lần đội A phải nêu được thông tin (cho phép nói 2 lần) – nếu không nói được là thua.

* **Chú ý:** Nếu đội nào thua phải chịu hình phạt chung cho cả đội.

9. CÂY SEN:

- Mục đích: Rèn luyện phản ứng nhanh.
- Số lượng người tham gia: 20-30 người, không chia đội.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Trong phòng.

➤ **Cách chơi:** Người quản trò hô: “nụ sen” người chơi úp 2 lòng bàn tay lại tạo nụ sen. Người quản trò hô: “Hoa sen” – người chơi xoè 2 lòng bàn tay tạo dáng cong như bông hoa sen. Người quản trò hô: “Lá sen” – người chơi xoè thẳng bàn tay tạo thành lá sen. Người quản trò hô: “Trái sen” – người chơi úp 2 bàn tay lại tạo thành hình trái...

Khi tất cả mọi người đã hiểu cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “Làm theo lời nói của tôi chứ không làm theo hành động của tôi” – sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của người quản trò (lời nói làm ngược động tác).

* **Chú ý:** Người quản trò tinh mắt bắt phạt những người làm sai động tác để tạo không khí hấp dẫn, lôi cuốn. Tương tự có thể chuyển thành nụ hoa, thì thụt, nắm mở.

10. NẾU - THÌ:

- Mục đích : Tạo không khí vui tươi, thân mật
- Số lượng người tham gia: Không hạn chế, chia 2 đội nam và nữ.
- Tổ chức: 1 quản trò điều khiển.
- Địa điểm: Chơi trong phòng học.

➤ **Cách chơi:** Nam, nữ ngồi riêng biệt, mỗi người trang bị một miếng giấy nhỏ. Quy định cho bên nam ghi vào giấy bắt đầu bằng chữ “Nếu” – còn bên nữ bắt đầu bằng chữ “Thì”. Sau 3 phút lần lượt mời một bạn nam lên đọc câu của mình sau đó mời bạn nữ tiếp tục đọc câu của mình... Trò chơi tiếp tục, hướng dẫn làm sao tất cả lần lượt tự giác đứng lên đọc câu của mình (như một trò chơi hát đối đáp), câu nào có ý nghĩa thì vỗ tay tán thưởng hoặc tặng quà lưu niệm.

11. TRÒ CHƠI ĐOÀN KẾT:

- Mục đích: Rèn cho người chơi tính nhanh nhạy, tạo sự đoàn kết trong tập thể.
- Số lượng người tham gia: Từ 10 người trở lên
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: Từ 5-7 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành một vòng tròn, người quản trò hô to “Đoàn kết – Đoàn kết”, tập thể hỏi “Kết mấy – Kết mấy?”. Người quản trò đáp “Kết 2, kết 3, 4,...” tùy theo ý muốn của người quản trò. Người quản trò có thể sáng tạo thêm nhiều kiểu như: kết 1 nam 1 nữ, kết theo màu

áo...

Theo sau từ “Đoàn kết” là một con số. Tập thể sẽ giải tán và đứng theo từng nhóm đúng yêu cầu của người quản trò, nhóm nào không đủ số người theo yêu cầu của quản trò thì nhóm đó vi phạm luật chơi và sẽ bị phạt

12. SÓNG BIỂN:

- Mục đích: Tạo sự đoàn kết vui tươi sôi nổi trong tập thể.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: Từ 5-7 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành một vòng tròn, mọi người đều choàng tay ra phía sau lưng của 2 người đứng bên cạnh. Tay người thứ nhất nắm lấy tay người thứ 3, cứ như thế cả vòng tròn sẽ nắm tay thật chặt với nhau (hoặc tất cả mọi người đều để cả 2 tay chống hông và tay người này được ngoắc nối với tay người kia). Khi quản trò nói (sóng biển: 2 lần) thì tập thể đáp (rì rào: 2 lần) đồng thời cả tập thể làm động tác thân người lắc nhẹ 2 bên. Người quản trò có thể điều khiển cho sóng vỗ qua trái, qua phải, phía trước, sau lưng và cả tập thể sẽ thực hiện theo sự điều khiển của quản trò (khi vỗ qua trái thì cả tập thể nghiêng người qua trái và cứ như thế thực hiện tương tự qua phải, phía trước và sau lưng).

Tất cả tập thể phải giữ tay thật chặt với nhau, ai giữ tay không chặt thì người đó sẽ bị ngã và vi phạm luật chơi.

13. LÀM THEO NGƯỜI NÔNG DÂN:

- Mục đích: Rèn tính dẻo dai, bền bỉ đối với người chơi.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: Từ 5-7 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành một vòng tròn, tay mọi người ngoắc lại với nhau như trò chơi “sóng biển”, nhưng lúc này cả vòng tròn đều ngồi xổm xuống đất. Người quản trò hô “Người nông dân, gieo mạ – tưới nước – bón phân – cây nảy mầm – nảy mầm – cây lớn – cây ra một cành – ra một nụ ... cây lung lay trước gió, cây lung lay trước bão – cây ngã” từ động tác cây nảy mầm hướng cho tập thể từ từ nhô lên, khi cây ra một cành thì tập thể đưa một chân ra phía trước, cây lung lay trước gió thì tập thể lắc qua lắc lại, đến khi cây ngã thì tập thể đều phải ngã xuống.

Tập thể đồng nói và làm theo quản trò, các động tác phải được làm thật chậm để tạo sự chịu đựng dẻo dai của tập thể, cá nhân nào không chịu đựng được bị ngã xuống xem như vi phạm luật chơi.

14. TA LÀ VUA :

- Mục đích: Rèn luyện cho người chơi các ứng xử linh hoạt.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.

- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: 5 – 7 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành vòng tròn, khi người quản trò hô “Ta là vua” thì cả tập thể đáp “Muôn tâu bệ hạ” và người phải cúi xuống để làm sao cho đầu của mình thấp hơn đầu của nhà vua. Hoặc ngược lại, người quản trò nói “Muôn tâu bệ hạ” thì cả tập thể đáp lại “Ta là vua”. Có thể người quản trò chỉ bất kỳ một người nào hỏi “Người là ai?” thì người đó phải đáp “Ta là vua” lúc này 2 người 2 bên phải cúi xuống “Muôn tâu bệ hạ”. Để trò chơi được hấp dẫn, người quản trò chỉ định có thể đứng ngồi khom người xuống để 2 người 2 bên thấp hơn mình.

Đầu của mọi người luôn luôn thấp hơn đầu của nhà vua, nếu ai cao hơn đầu của nhà vua xem như mình đã phạm luật chơi và bị phạt.

15. BẮN SÚNG:

Phỏng theo trò chơi “Ta là vua”

➤ **Cách chơi:** Tương tự như cách chơi “Ta là vua”, khi quản trò hô “Bắn” cả vòng tròn hô “Đùng”. Hoặc khi quản trò hô “Đùng” thì cả vòng tròn hô “Bắn”. Sau khi chơi thử cho quen, quản trò có thể chuyển qua chơi với từng cá nhân trong vòng tròn. Tức đến trước mặt bất kỳ người nào trong vòng tròn, quản trò hô “Bắn” người đó phải đáp “Đùng” và ngược lại. Ai hô sai sẽ bị phạt.

Tương tự ta có thể nâng cao trò chơi bằng cách thêm 1 động tác nữa:

TD: Quản trò hô “Bắn” người chơi đáp “Đùng”.

Quản trò hô “Đùng” người chơi đáp “Á”.

Quản trò hô “Á” người chơi đáp “Bắn”.

16. CHANH CHUA - CUA KẸP:

- Mục đích: Luyện sự nhanh nhạy hoạt bát đối với người chơi.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: Từ 3 – 5 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành 1 vòng tròn, người chơi dang 2 tay ra, tay phải để lòng bàn tay ngửa, tay trái các ngón tay chụm lại đặt lên lòng bàn tay ngửa của người bên cạnh. Khi quản trò hô “Chanh” – tập thể hô “Chua”, khi người quản trò hô “Cua” – tập thể đáp “Kẹp” đồng thời với tiếng “kẹp” tay phải của mọi người phải nhanh chóng nắm lại thật nhanh sao cho bắt được tay trái của người bên cạnh mình và đồng thời cũng rút tay trái về không để bị người bên cạnh kẹp mình. Để trò chơi thêm hấp dẫn, người quản trò có thể quy định thêm một số từ như: “Đường – Ngọt”, “Muối – Mặn”, “Gừng – Cay”...

Nếu người nào đáp và thực hiện sai theo tiếng hô của người quản trò thì xem như người đó bị phạt và người nào tay trái của mình bị tay phải của người bên cạnh nắm được thì người đó cũng bị xử phạt.

17. ĐẾM SỐ:

- Mục đích: Rèn luyện trí nhớ cho người chơi.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: Từ 5 – 7 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể kết thành 1 vòng tròn chỉ định bất kỳ người nào trong tập thể, người bị chỉ định sẽ bắt đầu đếm số đầu tiên là 1 đồng thời có thể vỗ vào người bên phải hay bên trái của mình, người bị vỗ lúc này sẽ đếm số thứ tự tiếp theo, và tiếp tục đếm số thứ tự như thế, nhưng người ở số thứ 3 không được đếm “ba” mà phải đếm là “má”, tương tự người thứ “năm” đếm thành “tháng”, ... “chín” đếm bằng “sống”...

Tất cả phải được đếm liên tục và nhanh, không được ngập ngừng. Nếu ai đếm lộn “Má” bằng “Ba”, “Tháng” bằng “Năm”,... thì xem như phạm luật chơi.

18. QUÂN TA – XÔNG PHA:

- Mục đích: Tạo sự vui nhộn, sôi nổi trong tập thể.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quản trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: 3 – 5 phút.

➤ **Cách chơi:** Quản trò hướng dẫn cho tập thể hát bài hát sau: “Nào đoàn ta tiến, hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình vào chốn đạn tên”. Tập thể hát theo quản trò.

Khi quản trò hô “Quân ta”.

Tập thể đáp “Xông pha” mỗi lần đáp phải giơ cao 1 cánh tay.

Tập thể lần lượt hô theo người quản trò :

- Lần hát thứ 1: “Một cánh tay”
- Lần hát thứ 2: “Một cánh tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 3: “Hai tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 4: “Hai tay + 2 chân”...

Ai làm động tác sai là vi phạm luật chơi.

19. TRỐNG TRƯỜNG:

- Mục đích: Tạo sự đoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quản trò

- Địa điểm: Ngoài trời
- Thời gian: 3 – 5 phút

➤ **Cách chơi:** Tập thể vừa đi theo vòng tròn vừa hát “Trống trường thì có trống da, Trống chúng mình thì có trống lưng, ðùng – ðùng – ðùng”, khi tới đoạn 3 tiếng “ðùng” sau thì 2 tay ðấm lưng cho người phía trước và tiếp tục hát tiếp “Ghế trường thì có 4 chân, Ghế chúng mình thì có 2 chân - Ta ngồi”, tới đoạn “Ta ngồi” thì mọi người ðều ngồi lên 2 chân của người phía sau mình.

Nếu ai không có ghế ngồi và ghế mình không có ai ngồi thì bị xử phạt.

20. NHẢY CỐC:

- Mục đích: Tạo sự ðoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia: Từ 20 người trở lên.
- Tổ chức: 1 quân trò.
- Địa điểm: Ngoài trời.
- Thời gian: 3 – 5 phút.

➤ **Cách chơi:** Tập thể ðứng thành vòng tròn, 2 tay vịn vào eo người phía trước vừa nhảy vừa di chuyển vừa hát “ Ra ðây mà xem con gì nó ngồi... ðó là con cóc - con cóc - con cóc” khi tới đoạn con cóc lần 2 thì mọi người buông tay ra ðồng thời nhảy xoay người lại 180 ðộ và vịn vào người phía trước mình.

Nếu ai xoay người không kịp theo bài hát sẽ bị xử phạt.

TRÒ CHƠI LỚN

Trò chơi lớn là loại hình hoạt động mang đậm nét đặc thù của thanh thiếu niên, vừa sinh động sâu sắc vừa vui tươi hấp dẫn, nhưng rất nghiêm túc và đầy sức sáng tạo.

Mọi người đều gọi nó là trò chơi lớn vì nó được so sánh cụ thể với trò chơi nhỏ bởi các yếu tố sau:

Điều kiện	Trò chơi lớn	Trò chơi nhỏ
Số lượng	- Số lượng chơi đạt từ 70, 80 hoặc hàng trăm người trở lên	- Số lượng chỉ vài chục là có thể chơi được
Ban tổ chức	- Phải có từ 5 đến 7 hoặc hàng chục người trở lên	- Có khi không cần đến quản trò.
Thời gian	- Cần đến hàng giờ trở lên	- Chỉ cần 3 đến 5 phút cho 1 trò chơi nhỏ.
Không gian	- Thật rộng, địa hình hiểm trở càng tốt	- Chỉ cần một phòng nhỏ, trên xe đồ, 1 góc sân
Vật dụng	- Rất nhiều vật dụng, câu hỏi, đáp án	- Có những trò chơi không cần vật dụng gì.
Tính chất	- Đối kháng liên tục sâu sắc, dữ dội	- Nhẹ nhàng vui tươi có khi không cần đối kháng.
Quy mô	- Thật lớn, phải chuẩn bị thật kỹ về nhiều mặt	- Không cần phải chuẩn bị gì.

I. KHÁI NIỆM VÀ GIÁ TRỊ:

1. Khái niệm:

Trò chơi lớn là một hoạt động do 1 nhóm người tổ chức cho số đông tập thể tham gia chơi theo những quy ước cụ thể diễn ra trong 1 không gian và thời gian nhất định, nhằm đem lại hiệu quả nào đó theo ý định của những 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 1 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 chỉ là 1 người tổ chức được.

- Số đông tập thể tham gia: tức 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 hoặc nhiều hơn.

- Theo những quy ước cụ thể: từ nhận tín hiệu còi, giải mật thư, cách di chuyển, hóa trang, giờ giấc, các quy định lúc chơi... tất cả đều được thống nhất.

- Diễn ra trong 1 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

dừng lại, chỗ nào quan sát tín hiệu... tương tự như thế thời gian cũng được tính sẵn. Trăm 1 dừng bao lâu? Mật thư giải bao lâu? Trò chơi khi nào thì 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 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.

2. 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 trò chơi phải tính đến các yếu tố: trò chơi phải sinh động, vui tươi, hấp dẫn, lôi cuốn,... bởi các 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 các 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, hóa trang, xếp hình, chui dây, băng rừng...) tính đồng đội, (tính kỷ luật, tính thi đua).

3. Phân loại trò chơi lớn:

Hiện nay trò chơi lớn được phân loại theo các căn cứ sau:

*** Đối tượng:**

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 hóa...).

Nếu lực lượng chơi là nữ nhiều thì các nội dung thử thách như chạy, nhảy, mang vác ít hơn mà tăng thêm các nội dung khéo léo.

Nếu là lực lượng đa dạng thì các nội dung cũng phải đa dạng theo cho phù hợp.

*** Thời gian:**

Nếu thời gian nhiều từ 1 giờ trở lên có thể xem đó là trò chơi lớn.

Chỉ có khoảng 1 giờ thì xem là trò chơi lớn trung bình.

Ít hơn nữa thì xem là trò chơi lớn nhỏ.

Ngoài ra, còn nhiều căn cứ khác như: số lượng, người chơi.

TD: Chơi từ 70-80 người: trò chơi lớn nhỏ

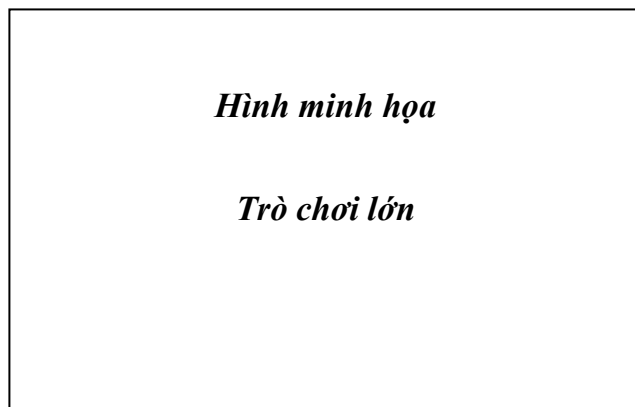
Chơi từ 70-150 người: trò chơi lớn trung bình.

Chơi từ 180 người trở lên: trò chơi lớn.

Hoặc căn cứ vào tính chất:

TD: Trò chơi lớn có đối kháng trực tiếp: TC lớn đối kháng.

Trò chơi lớn có đối kháng gián tiếp: TC lớn không đối kháng.



II. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI LỚN

A. nắm rõ thông tin:

1. Xác định rõ mục đích, ý nghĩa trò chơi lớn, tức xác định nội dung nào giải trí, giáo dục, rèn luyện... liều lượng cỡ nào là vừa sức đối tượng.

2. Xác định rõ các hình thức chơi: hình thức nào đối tượng có thể tham gia được như: morse, mật thư, dấu đường, hát tập thể, vẽ tranh, đọc bản đồ, đi bộ...

3. Xác định đối tượng chơi: họ là ai? Số lượng? Nam, nữ? Học vấn, trình độ kỹ năng trại? Chia bao nhiêu nhóm nhỏ...

4. Xác định rõ thời gian: tổng thời gian cho phép? Thời gian nào cho di chuyển, kiểm tra ở trạm, thời gian dự phòng...

5. Xác định rõ địa điểm: chơi ở địa hình nào? Đường di chuyển bằng gì? Đặc điểm của địa hình (núi, đồng bằng, chợ, rừng, đêm hay ngày) khoảng cách an ninh trật tự (có phải xin phép ai không?) đối tượng có quen địa điểm chưa?

6. Xác định cách di chuyển: căn cứ vào địa điểm lúc chơi mà bố trí cách di chuyển kiểu nào là hợp lý như di chuyển đường dài, vòng tròn, tam giác, hình thoi... phương tiện lúc di chuyển (đi bộ, xe đạp, xe máy, đi xuồng...?) các vật dụng mang theo: nồi cơm, võng, hóa trang và các vật dụng khác: giấy, viết, giày, áo mưa, bản đồ, tài liệu...

7. Xác định đối tượng lúc chơi: đối kháng trực tiếp (giành cờ chiến thắng, bơm bong bóng, đọc số đeo, ném nước) đối kháng gián tiếp: đấu trí thông qua trả lời các câu hỏi ở trạm, vẽ tranh, giải mật thư, morse, trật tự kỷ luật, giờ giấc...

8. Xác định vật dụng cần có cho cuộc chơi: Vật dụng nào Ban tổ chức chuẩn bị, vật dụng nào tổ, nhóm chuẩn bị, vật dụng nào cá nhân chuẩn bị (phải báo rõ lúc chơi) ngoài ra còn các vật dụng khác như: Dụng cụ y tế, khen thưởng câu hỏi, đáp án...

9. Xác định rõ Ban tổ chức cuộc chơi: số lượng người bao nhiêu là phù hợp, ai là

trưởng ban, phó ban, ai lo hậu cần, y tế, quà thưởng, ai đứng trạm 1, 2, 3...

Chú ý: Ban tổ chức phải là những người am hiểu công việc và thật khách quan lúc chơi.

10. Xác định rõ kinh phí: các loại kinh phí như vật dụng, quà thưởng, nước uống, y tế...

B. Thiết kế trò chơi lớn:

1. Thực địa:

Cùng với Ban tổ chức 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 máy có đồng hồ báo Km cho chính xác) các nơi dự kiến bố trí trạm, nơi tập trung, các tín hiệu ở đường đi có sẵn, các tín hiệu sẽ bố trí thêm... vẽ toàn bộ sơ đồ chi tiết địa điểm chơi.

2. Sơ đồ hóa trò chơi lớn:

Từ sơ đồ chi tiết giao nhiệm vụ cho các trạm: từ xuất phát, T1, T2, T3... đến trạm cuối cùng.

TD: Trò chơi lớn mang tên Đại thắng mùa xuân (nhân đi trại vào dịp kỷ niệm 30-4).

Địa điểm tổ chức: khu văn hóa Suối Tre.

Lực lượng tham gia: 240 người chia 4 đội, mỗi đội có thể mang tên 1 cánh quân khi tấn công vào thành phố 30-4-1975, tùy các tổ chọn hoặc BTC chọn.

Phương tiện: BTC trang bị.

Ban tổ chức gồm:

1. Đ/c.....Trưởng ban
2. Đ/c.....Phó ban
3. Đ/c.....Ủy viên trưởng trạm 1
4. Đ/c..... Ủy viên trưởng trạm 2
- 5.....

Các thành viên phụ thêm cho các trạm.

Các bộ phận thư ký, y tế, liên lạc....

Nội dung: tìm hiểu về ngày 30-4 lịch sử và các nội dung vui chơi khác.

Hình thức chơi: hát, múa, trò chơi, trả lời câu hỏi về 30-4, các trò chơi khéo léo, trí tuệ, các hình thức rèn luyện mang vác, hóa trang...

Tính chất: đối kháng trực tiếp và gián tiếp.

Số trạm: trạm xuất phát, trạm 1, 2, 3, 4 và trạm cuối cùng.

Cách di chuyển: theo vòng tròn theo tín hiệu mật thư và dấu đường, từ trạm xuất phát T1 đến T2, T3 đến T4, xuất phát T2 đến T3 T4 đến T1;.....

Thời gian: từ 8 giờ đến 10 giờ ngày..... (2 tiếng)

Nội dung chi tiết các trạm:

Trạm xuất phát:

8g: tập hợp lực lượng (thông báo, tín hiệu....) anh A lo.

8g5': triển khai sơ nét trò chơi lớn... anh B lo, 8g10': anh C phát tín hiệu morse bắt đầu cuộc chơi nội dung: "Tìm anh B nhận lệnh" ai giải nhanh và đúng nội dung nộp trước được 80đ, II=40đ, III=30đ... quá 3 phút BTC sẽ giải các đội còn lại không được điểm.

8g15': anh B phát mật thư các đội giải: ai giải nhanh và đúng nộp trước được I=50đ, II=40đ... quá 5 phút BTC giải các đội còn lại không được điểm.

8g20': Các đội di chuyển theo mật thư và sơ đồ, khi các đội di chuyển các thành viên trạm xuất phát phải chấm điểm ngay để nộp cho thư ký. Sau đó, đi về các trạm hỗ trợ cho công việc còn lại đã được phân công. Vậy trạm xuất phát gồm:

- Thời gian: 20 phút.
- Nội dung: giải morse và mật thư (có thể cho điểm lúc tập hợp, sĩ số...).
- BTC trạm xuất phát: anh A, B, C và thư ký.
- Phương tiện: còi morse, các mật thư (đã soạn sẵn) bản đồ, giấy viết...
- Tổng số điểm: tối đa: 130 đ...

Tương tự như thế ta bố trí các trạm khác trình tự sau khi các nhóm đến trạm:

Trước:

- Nhóm phải đến trình diện, tập hợp đội hình, báo cáo sĩ số, (anh...).
- Kiểm tra giấy thông hành của nhóm để xem sĩ số có đúng không, đồng thời kiểm tra xem nhóm đến trạm có đúng theo thứ tự bố trí của BTC không (anh...).

Trong:

- Kiểm tra các nội dung đã dự kiểm tra chương trình: hát, trả lời, trò chơi (chị...)
(lưu ý phần thời gian cho phù hợp).
- Nếu còn dư giờ có thể chơi 1 số trò chơi khác cho vui để giữ người lại.

Sau:

- Thu lại các vật dụng thi xong của các nhóm (nếu có) (anh...).
- Trang bị vật dụng mới cho các nhóm để chơi Trạm kế (TD: phát võng để tải thương đến trạm kế). (anh...).
- Ký giấy thông hành, trả lại, phát mật thư, sơ đồ di chuyển (nếu có) (anh...).
- Chúc nhóm thành công. (anh...).

Sau khi xong trạm tranh thủ chấm điểm (nếu được) giao lại cho thư ký kịp thời.

Cứ thế lần lượt lên chương trình hết cho các trạm còn lại. Nhớ các nội dung cần thể hiện rõ nội dung của chủ đề trò chơi lớn.

3. Triển khai trò chơi lớn

+Triển khai trong nội bộ Ban tổ chức:

- Triển khai thật chi tiết từ nội dung đến hình thức chơi, nghe góp ý, điều chỉnh cho hợp lý.
- Phân công cụ thể từng thành viên ở các trạm, dẫn đi chỉ rõ địa điểm, nhắc thực hiện đúng quy định về thời gian, cách chơi, luật chơi chấm điểm.
- Phân phát vật dụng, câu hỏi (yêu cầu giữ bí mật tuyệt đối).

+ Triển khai cho các đội trưởng các đội:

- Giúp các đội nắm rõ thời gian, địa điểm lực lượng, nội dung, mục đích yêu cầu cuộc chơi để tự chuẩn bị nhất là các vật dụng.
- Trang bị các phương tiện để chơi: giấy thông hành, xoong nồi, gạo, củi... (nếu có).

Lưu ý: Tùy trò chơi có thể triển khai hết ý định mà BTC hoặc 1 phần để thử thách việc xử lý tình huống của các đội.

+ Triển khai đến người chơi: (khi bắt đầu chơi)

- Nói lại mục đích yêu cầu lúc chơi.
- Động viên tinh thần.
- Chúc mừng chiến thắng.

Có thể chơi một vài trò chơi để tạo không khí sôi nổi cho lúc xuất phát.

4. Kiểm tra lần cuối:

- Kiểm tra chuẩn bị các việc của BTC, các trạm, các bộ phận.
- Kiểm tra tinh thần, công việc chuẩn bị các đội tham gia chơi.
- Nắm tình hình xem các nội dung có bị lộ hay không để điều chỉnh kịp thời.
- Các vật dụng phục vụ cuộc chơi.

Hình minh họa

Trò chơi lớn

III. MỘT SỐ LƯU Ý KHI ĐIỀU HÀNH TRÒ CHƠI LỚN

- Diễn biến trò chơi nên bắt đầu từ dễ đến khó từ đơn giản đến phức tạp.
- Các trạm phải tuân thủ đúng nội dung được phân công, tuyệt đối không được tự ý thay đổi khi chưa được sự đồng ý của trưởng ban tổ chức.
- Nội dung càng đa dạng càng hấp dẫn đối tượng chơi, phải vừa vui vừa trí tuệ và phù hợp với đối tượng.
- Các thành viên ban tổ chức luôn có thái độ đúng mực (khách quan khi chấm điểm, tôn trọng người chơi trong lúc chơi, vui chơi nhẹ nhàng nhưng nguyên tắc...).
- Nên có phương án dự phòng lúc chơi (mưa, gió, lộ đề, trễ giờ, tranh cãi, bỏ cuộc, đi lạc, cấp cứu).
- Chơi xong nên 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 giúp người chơi tham gia nhiệt tình. Ngược lại 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.

Hình minh họa

Trò chơi lớn

TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG

I. TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG VÀ CÁC GIÁ TRỊ:

1/ Khái niệm: Là một dạng trò chơi mà trong quá trình chơi phải vận dụng nhiều đến sức lực, cơ bắp, trí tuệ.

2/ Giá trị của trò chơi vận động:

a/ Giá trị giải trí: Đây là loại trò chơi hấp dẫn nhất trong các trò chơi vì sự vui nhộn, sinh động, là một loại hình không thể thiếu trong các cuộc trại dã ngoại.

b/ Giá trị giáo dục: Thông qua trò chơi, người tổ chức gợi mở, xây dựng hình tượng, nâng cao giá trị truyền thống, tinh thần dân tộc, tình yêu quê hương đất nước.

c/ Giá trị rèn luyện:

- Luyện tập thể lực cho người chơi và đòi hỏi người chơi phải có sức khỏe tốt, bền bỉ.
- Rèn luyện cho người chơi tính đoàn kết, tính kỷ luật, chịu khó, hòa đồng.
- Rèn tính nhanh nhạy trong phán đoán, khéo léo.

Hình minh họa

II. PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG:

1. Công tác chuẩn bị:

a) Căn cứ vào đối tượng chơi:

- Số lượng: Ít → chơi tuần tự từng trò chơi

Nhiều → phải nhiều trò chơi diễn ra cùng một lúc

Số lượng người chơi phải được chia thành đội nhóm, có thể chia ít nhất là 2 đội, nhiều nhất khoảng 4 hoặc 6 đội.

- Giới tính: Nữ nhiều: thì nhẹ nhàng hơn.

Nam nhiều: thì mạnh dạn hơn.

- Trình độ: Chưa từng chơi thì chơi những trò chơi nhẹ nhàng, cơ bản.

Đã từng chơi thì cải biên nâng cao trò chơi.

b) Căn cứ vào địa điểm chơi:

- Sân bãi thể nào có phù hợp với trò chơi mà ta đã dự kiến hay không? Cây cỏ, nắng gió, mưa, người đi qua lại, đá sỏi,...
- Vật dụng gì sân bãi đã có sẵn không cần chuẩn bị.

c) Thời gian:

- Thời điểm thích hợp: Như buổi chiều mát, buổi sáng sớm,...
- Thời gian dự tính diễn ra trò chơi không quá dài (khoảng 1 giờ trở lại), không chơi nhiều quá gây mất sức.

Hình minh họa

d) Phân công nhân sự cho ban tổ chức:

- Số lượng ban tổ chức cần đến, người triển khai, người ghi kết quả, người quan sát.
- Ban tổ chức phải thật khách quan, công bằng.

e) Các vật dụng cho trò chơi vận động:

- Các vật dụng để chơi
- Các vật dụng phục vụ (loa tay, dây,...)
- Các phần thưởng.

f) Luật chơi:

- Nói rõ luật chơi (có thể chơi mẫu). Luật càng rõ càng dễ chơi và ít bị lợi dụng.
- Triển khai trước tập thể, cá nhân, nhóm,...

2. Khi điều hành trò chơi:

- Trong lúc chơi nếu trò chơi bị cũ thì có thể nhanh chóng nâng trò chơi lên để tránh nhàm chán.
- Sau mỗi trò chơi phải nhắc nhở các nhóm chơi không đúng luật.
- Nhắc nhở tập thể phải cẩn thận đối với một số trò chơi nguy hiểm để tránh điều đáng tiếc.
- Tùy thái độ chơi (có gắn bó, sinh động hay không) mà ta có thể thêm các trò chơi

manh hơn hoặc bớt đi một số trò chơi, bớt thời gian chơi.

3. Kết thúc:

- Người tổ chức tự rút kinh nghiệm qua mỗi lần tổ chức trò chơi như: Triển khai nhanh gọn, rõ luật, dễ hiểu, các hạn chế của trò chơi...
- Không ngừng sáng tạo ra trò chơi mới cho phù hợp với đối tượng.

*Để trò chơi thêm phần sinh động và tránh nhàm chán, người ta thường kết hợp 2 hay nhiều trò chơi vận động có cùng tính chất lại với nhau để tạo thành 1 trò chơi vận động gọi là **trò chơi vận động liên hoàn***

Hình minh họa

CẢI BIÊN TRÒ CHƠI

I. Trò chơi cải biên và các yếu tố cải biên trò chơi

1.1 Trò chơi cải biên 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 .

Hình minh họa

1.2 Các yếu tố cải biên trò chơi SHTT

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”.

+Bắt chước:

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

B/ Dựa vào các cơ quan trong cơ thể:

VD: Mắt, tay, chân, miệng.

Tìm vần” C – T- M...” trên cơ thể

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

VD: Trò chơi “Nén”, “ Sinh nhật, tiểu phụ”

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: + Chuyền banh, nón, khăn quàng.

+ “ Bong bóng”: có thể bóp, thổi, đè, châm ...

+ “ Banh” : chuyền, 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.

II. Những đặc điểm cải biên trong trò chơi sinh hoạt tập thể

1.1 Bốn đặc điểm không

- + Không phức tạp về phương tiện và vật dụng chơi.
- + Không nên đông 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.

Hình minh họa

1.2 Bốn 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.

1.3 Bốn nguyên tắc

Muốn cải biên được 1 trò chơi nhỏ, người quản trò phải nắm vững những yêu cầu sau đây :

- Nắm rõ luật và cách sử dụng trò chơi cũ.
- Trò chơi chưa đủ hấp dẫn, nhưng đối tượng chơi vẫn có nhu cầu trò chơi đó.
- Luật mới phải rõ ràng, không quá phức tạp so với luật trò chơi cũ.
- Trò chơi cải biên phải phù hợp với đối tượng chỗ chơi, vật dụng chơi và thời gian chơi.

III. Mình họa cải biên những trò chơi nhỏ đã có sẵn

1.1 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 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 !

1.2 Trò chơi 2 : TÌNH HUỐNG BẮT CHỘT

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)

Hình minh họa

1.3 Trò chơi 3 : THI ĐỐ VỀ TRÁI CÂY

- Sân chơi : rộng, thoáng.
- Số lượng người chơi : không hạn chế.
- Cách chơi : chia ra nhiều nhóm ngồi từng vị trí riêng biệt, trong tài sẽ ra 1 mẫu tự, sau đó trọng tài sẽ chỉ định 2 nhóm, 2 nhóm này phải trả lời lần lượt qua lại từng tên trái cây có mẫu tự đầu giống mẫu tự trọng tài đã cho. Sau câu trả lời của nhóm này, nhóm kia phải trả lời ngay, trong thời gian trọng tài đếm từ 1 đến 5, nếu không trả lời được thì xem như thua cuộc.

VD : trọng tài ra chữ M, thì 2 nhóm sẽ tìm tên loại trái cây nào có mẫu tự M như : me, mít, măng cầu, mơ ... cho đến khi kết thúc cuộc chơi.

- Luật chơi : không được lặp lại tên trái cây mà nhóm kia đã nói rồi.

Giống như hình thức trên, ta có thể thay đổi tên gọi cho phù hợp theo trình độ người chơi như :

Cải biên 1: Thi đố về thú vật :

VD vần B : ba ba, bò, beo ...

Cải biên 2: Thi đố về anh hùng lịch sử Việt Nam :

VD gọi tên 1 anh hùng như “Trần Hưng Đạo”, lấy mẫu tự đầu của tên là “Đ” để đổi thành mẫu tự đầu của họ 1 tên anh hùng khác như “Đào Duy từ”, kế tiếp đó là “Trần Bình Trọng”...

Cải biên 3 : Thi đố về tên tỉnh, thành phố, huyện nước Việt Nam:

VD như Hà Nội, Hải Hưng, Hòn Gai ...

Hình minh họa

NGƯỜI QUẢN TRÒ

I. NGƯỜI QUẢN TRÒ LÀ AI?

Quản trò là người điều hành, tổ chức trò chơi nhỏ. Quản trò là một vấn đề của khoa học và nghệ thuật. Khoa học ở chỗ người quản trò phải có đủ khả năng để nắm bắt đối tượng để tác động 1 cách tích cực đến người chơi tạo ra một giá trị định hướng về giáo dục trí tuệ, thể chất và tính cách của con người. Quản trò phải thấu hiểu giá trị mà trò chơi mang lại và nghiên cứu một cách sâu sắc những giá trị đó đối với đời sống sinh hoạt tập thể thanh niên. Nghệ thuật ở chỗ biết khai thác các giá trị đó theo một tuần tự nhất định, phải tự rèn luyện hoàn thiện mình ở lĩnh vực chức năng, ở phong cách, ở các sáng tạo để có thể gần gũi, tác động đến đối tượng từ những trò chơi đa dạng, vừa sức với thanh niên. Chính vì thế, khi trò chơi diễn ra thành công hay thất bại phần lớn lệ thuộc vào tài năng, bản lĩnh khéo léo của người quản trò.

Hình minh họa

II. NHỮNG ĐIỀU CẦN CÓ VÀ CẦN TRÁNH CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ

1. Điều cần có của người quản trò :

- 1.1 *Tính sư phạm* : vì trò chơi cũng là hình thức *giáo dục* cho nên người quản trò phải biết qua trò chơi mà trang bị cho đối tượng mình điều gì, ngoài ra còn có tính công minh, biết thuyết phục mọi người, ... qua từng cử chỉ, hành vi của mình, qua cách mời gọi người chơi.
- 1.2 *Tính phán đoán và quan sát nhanh* : để ứng xử kịp thời các tình huống để trò chơi diễn ra thành công.
- 1.3 *Biết nhiều trò chơi, biết sáng tạo, sáng tác trò chơi.*
- 1.4 *Các đặc điểm khác* : có giọng nói to, rõ, nói đủ lời, biết nói ngắn gọn, biết nói đùa, nói có duyên, ... phải có tính hoà đồng, tự chủ, biết kiên nhẫn, nhanh nhạy, hoạt bát.
- 1.5 *Hoạt động rèn luyện thường xuyên* :
 - Phải biết tích lũy, sưu tầm các loại trò chơi nhỏ.

- Tự tìm tòi sáng tạo trò chơi mới, thử nghiệm.
- Tập nói chuyện trước tập thể, nhất là nói đùa.
- Học và tích lũy nhiều kiến thức ở mọi lĩnh vực (lịch sử, văn hoá, địa lý ...) hỗ trợ lúc chơi.
- Thường xuất hiện trước tập thể, xem tập thể là môi trường tốt nhất để nâng cao nghiệp vụ quản trò của mình.
- Tự rút kinh nghiệm kịp thời qua mỗi trò chơi mà mình đã thực hiện.

2. Điều cần tránh của người quản trò :

- Trò chơi khi chơi phải đi từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, không nên làm ngược đặc điểm đó.
- Phạt trong lúc chơi trò chơi nhỏ là cách nhắc nhở nhau đồng thời qua đó động viên người chơi cố gắng hơn nên hình phạt nhẹ nhàng, tế nhị ... tránh trở thành nhục hình cho người chơi sai.
- Lúc chơi mọi người đều bình đẳng trước luật chơi. Nên tránh hiện tượng thiên vị, hoặc cố tình bắt cho được 1 người nào đó vì ý định riêng của người quản trò.
- Tránh không chơi những trò chơi nhỏ khi mình không đủ hoặc không vững kiến thức về nội dung đó (TD : đường Nguyễn Văn Tèo).
- Tránh xem trò chơi nhỏ chỉ đơn thuần về mặt giải trí vì như thế có khi sẽ dẫn đến phản tác dụng của trò chơi, không lành mạnh, không trí tuệ.
- Tránh mọi hiện tượng chê bai, xem thường các quản trò khác khi họ chơi không thành công. Cần có thái độ từ tốn, động viên khuyến khích để họ chơi tốt hơn. Luôn đoàn kết hỗ trợ nhau trong hoạt động, đồng thời tích cực phát hiện thêm, bồi dưỡng thêm để ngày càng có nhiều quản trò vì phong trào Đoàn, phong trào thanh niên của chúng ta.

III. BÍ QUYẾT THÀNH CÔNG

Trong thực tế, để làm một quản trò dễ thương, một quản trò tài giỏi, trước hết bạn phải có tâm hồn cởi mở một ý thức sâu sắc, một bản lĩnh vững vàng và một tài năng đa dạng.

1/ Tâm hồn cởi mở: Để dễ dàng đón nhận và đóng góp khả năng của mình với mọi người cho cuộc vui chung cho bầu không khí tập thể thêm đậm đà gắn bó.

2/ Ý thức sâu sắc: Để biết làm, biết nói sao cho đúng lúc, đúng nơi, đúng đối tượng để từng chút một nâng cao tính cách giáo dục sâu xa cho tập thể và cá nhân .

3/ Bản lĩnh vững vàng: Để biến bao nhanh nhẹn, thành công không kiêu, thất bại không nản và sẵn sàng ra đi nhường bước cho người khác mà không mặc cảm.

4/ Tài năng đa dạng : Để không gì mà không có thể được tận dụng nhằm biến thành trò chơi. Biết tất cả các lĩnh vực để khai thác, biết ăn nói đồng dạt, cư xử hài hoà, đủ cả sở trường sở đoản biến thành người kể chuyện, đệm đàn, tập hát, tập múa, người đóng kịch, người chịu trách nhiệm cuối cùng khi có tâm sự mà không còn ai giải quyết.

Quản trò phải luôn tự học hỏi, tự rèn luyện, thực hành thường xuyên, luôn trong tư thế sẵn sàng

5/ Rèn luyện giọng nói to đồng dạt: Trình bày trò chơi, hướng dẫn luật chơi với ngôn ngữ ngắn gọn dễ hiểu. Khi làm trọng tài phải công bằng nghiêm trang mà vẫn vui vẻ,

khuôn mặt tươi tỉnh, cởi mở nhìn bao quát toàn bộ. Tránh lộ vẻ nóng nảy sốt ruột hoặc nản lòng bên ngoài. Mệnh lệnh dứt khoát nhưng không nạt nộ, ra lệnh gây gắt.

Hình minh họa

6/ Cử chỉ và dáng điệu gần gũi: Gây thiện cảm, tạo được chú ý, mới xuất hiện đã làm cho tập thể vui nhộn lên, dễ tương tác giao kết mọi người với nhau. Làm quản trò hay trọng tài mà dường như ở cùng một phía với người chơi.

7/ Sức khỏe: Bạn sẽ nghĩ gì nếu bạn hay thở hổn hển, nói đứt quãng không chơi màu nổi, sức khỏe và sự dẻo dai về thể lực của bạn sẽ góp phần động viên tập thể trong các cuộc chơi đòi hỏi nhiều thể lực. Sự nhanh nhẹn và tháo vác của họ trong khi xử lý các tình huống trong các kỹ năng hoạt động khác “ ***Vẽ, đàn, hát, chơi thể thao...***”.

8/ Xử lý tình huống :Người quản trò thường xuyên trao đổi và rút kinh nghiệm trong hoạt động thực tiễn, xin nêu ra một số vấn đề sau đây để cùng tham khảo:

+ Số lượng người chơi :

-Ít người: đòi hỏi trò chơi có trình độ cao, phải quan sát, suy luận và có sự khéo léo dẻo dai.

-Trò chơi có đông người thì càng đơn giản, nhiều động tác tại chỗ, di chuyển ít, những trò chơi mang tính bắt chước, làm băng reo.

+ Đối tượng người chơi:

- Những tập thể có đội ngũ, có kỷ luật cần đưa ra trò chơi mới lạ, càng lúc càng khó hơn nhiều thử thách và trắc trở.

- Những tập thể mới, tập hợp đột xuất nên đưa ra trò chơi đơn giản, bắt chước bài hát ngắn dễ học kèm theo động tác.

- Nếu có người lớn và trẻ em thì dùng trò chơi dễ hiểu dễ chơi, không cần vận động nhiều, có tính duyên dáng, ý niệm, gây cảm tình, tạo sự hòa đồng trẻ trung đồ danh nhân theo văn, đi du khảo tại chỗ, hát theo chủ đề”.

+ Trình độ người chơi:

- Tập thể chưa quen, cần có trò chơi, phá vỡ sự ngại ngùng nam nữ. Người quản trò thường xuyên khích lệ họ hướng dẫn trò chơi cận kề. Không nên chơi quá lâu, quá nhiều, dễ gây nhàm chán “ Trò chơi đoàn kết, trò chơi đoán tên, gọi tên”
- Tập thể quen sinh hoạt trò chơi nâng lên về cường độ hoặc sáng tạo hơn những gì mà họ quen thuộc “ Đoàn kết được chuyển thành kết thân, tựa lưng chụm đầu, tựa vai....”

+ Về bầu không không tập thể:

- Cần đánh giá ngay không khí của tập thể lúc chuẩn bị vào cuộc chơi. Họ đang thờ ơ, hay thích thú ? Họ đang thụ động hay đang phấn khởi? Để đưa trò chơi cho thích hợp .
- Nếu tập thể đã ngồi lâu, hội thảo tranh luận căng thẳng, thì trò chơi phải hoạt náo. Nếu họ đang vận động nhiều thì chuyển sang trò lắng đọng đi vào chiều sâu.

*** Tóm lại :** Điều cần lưu ý cho một quản trò .

A/ Giới thiệu tên trò chơi

B/ Yêu cầu mục đích trò chơi, đối tượng.

C/ Số người chơi: Tùy theo tính tình, lứa tuổi.

D/ Chuẩn bị dụng cụ: lo trước, linh hoạt sáng tạo.

E/ Chuẩn bị chỗ chơi .

+ Cách sắp xếp theo sự chỉ dẫn .

+ Không theo máy móc .

F/ Chỉ dẫn người chơi.

+ Dùng ngôn ngữ đơn giản, xen kẽ động tác mẫu để diễn đạt cách chơi giúp người chơi hiểu đúng và làm nhanh hơn .

+ Phổ biến cách tính điểm cách phân biệt thắng thua, giúp và tạo hứng thú cho người chơi cố gắng phấn đấu .

G/ Điều cần lưu ý: Cần phân tích chi tiết để ngăn ngừa sai phạm và hành vi xấu.

NGHỆ THUẬT HÀI HƯỚC DÍ DỜM CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ

I. LỜI NÓI ĐẦU:

Các bạn thân mến! Loại hình sinh hoạt tập thể, cộng đồng, sinh hoạt vòng tròn nhằm tạo nên một bầu không khí vui nhộn, thư giãn, tạo cho người chơi tinh thần sảng khoái; đồng thời đáp ứng được các giá trị mà trò chơi mang lại, đó là: “Vui chơi – Giải trí – Giáo dục và Rèn luyện”. Để làm được điều đó thì Người Quản trò và Người chơi phải có sự hợp tác và nỗ lực rất lớn trong quá trình diễn ra hoạt động sinh hoạt tập thể, cộng đồng. Sự hợp tác và nỗ lực đó là cả một Nghệ thuật mà Người Quản trò và Người chơi tạo nên một bầu không khí vui chung.

Từ đó cho thấy, Nghệ thuật hài hước – Dí dờm trong quản trò, trò chơi là một quá trình đúc kết từ thực tiễn, kinh nghiệm. Bên cạnh đó, mỗi bậc Thầy của quản trò đều có tuyệt kỹ riêng để tạo nên những giá trị nghệ thuật Hài hước – Dí dờm mà mang tính sư phạm.

II. HÀI HƯỚC – DÍ DỜM TRONG QUẢN TRÒ:

Tính hài hước – Dí dờm của người Quản trò, trò chơi là một nhân tố quan trọng để gây cười, tạo không khí vui. Nó được thể hiện qua các yếu tố mà người quản trò đã mang lại đó là: Hình dáng, cử chỉ – điệu bộ, lời nói, phong cách dí dờm, xử lý tình huống. Tất cả những yếu tố ấy là điều kiện cần có của mà Người Quản trò phải phát huy.

1) Hình dáng:

- Người Quản trò khi bước ra vòng tròn, trước tập thể với hình dáng “Ngộ nghĩnh”, phong cách vui nhộn tạo nên những ấn tượng ban đầu là chi tiết quan trọng khi lần đầu “*ra mắt trở tài*”.
- Hình dáng cần phối hợp với những kiểu cách cho phù hợp với hoàn cảnh, đối tượng và trình độ nghệ thuật trong trò chơi. (*VD như về cách ăn mặc quần áo, cách hóa trang, dáng đứng, chào, kiểu tóc, khuôn mặt...*)
- Thật là hay khi Người quản trò được “trời phú cho hình dáng hài hước” Ai vừa nhìn thấy là bật cười ngay.

Hình minh họa

2) Cử chỉ – Điệu bộ:

- Điều quan trọng nhất thiết là cử chỉ điệu bộ của Người quản trò thật gần gũi với người chơi. Người quản trò cần vận động với toàn cơ thể kết hợp với các giác quan, tâm lý để tạo cho mình một phong thái thư giãn thoải mái, hòa nhập với cuộc chơi, cử chỉ hóm hỉnh, điệu bộ tinh nghịch, nhí nhảnh mà không gây “sock”.
- Dựa vào đặc điểm tâm lý, trạng thái người chơi biểu hiện (*vui hay buồn, hào hứng hay trầm lắng, nhiệt tình hay thờ ơ...*) sắc thái qua dáng vẻ, hành động và lời nói mà Người quản trò cần chú ý để thể hiện cử chỉ, điệu bộ cho chuẩn mực mà không gây căng thẳng, lố bịch.
- Cử chỉ điệu bộ có thể tạo ra qua các dáng điệu, hành động theo tính chất trò chơi hoặc theo sự tự nhiên ngẫu hứng (*có thể nhảy nhót như chim, lắc mông ỉn ỉn như heo, vệt; làm lảng quăng...*). Hoặc những động tác lạ mà người chơi chưa từng thấy nhưng không gây mất thiện cảm.

3) Lời nói:

- Lời nói là một trong những quyết định tạo nên sự hài hước, bởi lời nói của người quản trò phải có sự tương trợ của âm giọng, cách chọn ngôn từ, cách nói, sắc thái thể hiện từ khuôn mặt qua lời nói, cử chỉ, dáng điệu, hành động để tạo nên.
- Tùy vào đối tượng, trình độ mà ta sử dụng ngôn từ cho phù hợp, vận dụng cách biểu hiện từng hoàn cảnh khác nhau (*như cần thiết có thể nói to để nhấn mạnh điều gì đó hay nói nhỏ, nói giọng gió để tạo sự chú ý, lắng nghe...*)
- Cần thiết khi vận dụng một số bài hát trong quá trình chơi để tạo sự thư giãn, chuyển đổi sắc thái người chơi, hoàn cảnh... Các bài hát cần tạo sự dí dỏm trong câu ca từ, có thể lên âm giọng hay xuống âm giọng khi cần thiết và Người quản trò cũng cần phải biết sáng tác, chế biến lời bài hát sao cho phù hợp với trò chơi, cách chơi hoặc để giải trí mà không ảnh hưởng đến ai.
- Vận dụng những từ láy để tăng thêm phần trí tuệ, hứng thú của trò chơi, trong buổi giao lưu, tạo sự châm biếm dí dỏm, mang tính tích cực, không gây mất đoàn kết mất thiện cảm lẫn nhau (VD: *Đội chuột Mickey thi nói lái là: Đội chuột Cây mít; Xin chào các bạn thì nói là Xao chìn Bác cạn, ...*)

4) Phong cách Sư phạm:

- Người quản trò phải có phong cách sư phạm, phong cách sư phạm được thể hiện qua lời nói, cá tính, cách cư xử và xử trí. Phong cách sư phạm không làm mất đi sự hài hước – dí dỏm mà nó tạo cho người quản trò cần phải biết khi nào nói, khi nào dừng; khi nào nhanh, khi nào chậm; không bị xa vào thể bị động hay châm biếm, hài hước đến lố bịch.
- Phong cách sư phạm cần phải rèn luyện và tu dưỡng, học tập từ những bậc tiền bối Quản trò cao cấp, từ những MC thành đạt...

5) Xử lý tình huống:

- Một trong những yếu tố gây khó khăn và thường gặp đó là tình huống trong quản trò, trò chơi. Người Quản trò giỏi là người đi xử lý tình huống thật tốt chứ không phải là người tạo ra tình huống để xử lý rồi thất bại.
- Xử lý tình huống trong quản trò, trò chơi một cách khéo léo, hay sẽ tạo ra sự vui tươi và niềm tin cho người chơi, người quản trò được tăng uy tín. Đôi lúc tình huống được xử lý sẽ gây cười và không khí hào hứng một cách ngẫu nhiên.
- Tình huống có khi phức tạp và cũng có khi đơn giản. Tuy nhiên không vì thế mà Người quản trò chủ quan mà phải cần nắm bắt tâm lý thật tốt và vận dụng những điều kiện cần thiết mà xử trí sao cho vẹn toàn. Nghệ thuật xử lý tình huống là cả một quá trình

rèn luyện và tích lũy kinh nghiệm mà Người quản trò cần quan tâm và nghiên cứu một cách sâu sắc.

Hình minh họa

III. KHAI THÁC TÍNH HÀI HƯỚC – DÍ DỖM Ở NGƯỜI CHƠI:

Ở phần này, Người quản trò cần quan tâm và khai thác đúng những giá trị thật mà người chơi đã tạo ra để điều đó là niềm động viên, kích thích hoạt động, sáng tạo và gây được bầu không khí vui chung với sự hài hước – dí dỏm của người chơi. Những điểm cần quan tâm đó là: Tâm lý – Lứa tuổi, trình độ, sự nhiệt tình hợp tác, tính thiện chí.

- **Tâm lý – Lứa tuổi:** Sự hài hước – dí dỏm được tạo ra từ tâm lý – lứa tuổi người chơi một cách tự nhiên. Tuy nhiên, Người quản trò cần nắm bắt điểm này để kích hoạt người chơi một cách khéo léo không ép buộc. Người chơi ở lứa tuổi thiếu nhi cần phát triển những loại hình trò chơi mang tính “bắt chước” (*Tập làm nhanh cho quen, thăng cu tí, mưa rơi...*), ca hát cùng với những vũ điệu, động tác hóm hỉnh, dễ thương; Người chơi ở lứa tuổi Thanh niên cần phát triển các trò chơi mang tính “Hành động, phản xạ, tập thể” (Đoàn kết, Vua Voi Vịt, Bạch Tuyết và Bảy chú lùn, cả nhà thương nhau,..) với những ngữ điệu, hình dáng, động tác, sắc thái dí dỏm, nhí nhảnh, ngộ nghĩnh; Người chơi cao tuổi thì cần phát triển các trò chơi mang tính “nhẹ nhàng, trí tuệ, thư giãn” hình thức hài hước – dí dỏm mang tính động viên và khen tặng được phát huy nhiều hơn ở người quản trò cũng giữa những người chơi với nhau.
- **Trình độ:** Đây là điểm cũng khá quan trọng mà người quản trò lưu ý để khai thác người chơi. Người quản trò sử dụng những trò chơi phù hợp với trình độ và trí tuệ của người chơi. Qua đó, Người quản trò khai thác ở phong cách người chơi ra sao (*sự tự tin, nhí nhảnh, lịch sự...*), khai thác trí tuệ người chơi ở ngữ điệu hay câu từ (*nói chuyện duyên dáng, nói chuyện nhí nhảnh, từ lái, từ địa phương...*).
- **Sự nhiệt tình hợp tác - Tính thiện chí:** Đây là một ưu điểm rất quan trọng mà sự thành công của Người quản trò được đưa lên đỉnh cao. Người chơi nhiệt tình quá với sự châm biếm hài hước – dí dỏm của mình sẽ dễ dẫn đến sự lố bịch trong trò chơi và ngược lại, sự nhiệt tình hợp tác – Thiện chí sẽ tạo bầu không khí vui cho tập thể và sự hài hước của mỗi cá nhân sẽ ngẫu nhiên tạo ra góp phần sinh động trong trò chơi, giúp cho người quản trò cũng dễ khai thác ưu điểm của từng người chơi.

IV. NHỮNG ĐIỀU CẦN LƯU Ý:

Trong quá trình hoạt động tổ chức trò chơi, Người quản trò lưu ý 3 điểm cần và 3 điểm tránh quan trọng sau:

*** 3 điểm cần:**

- Cần kiểm chế sự nóng tính, luôn tạo niềm vui từ chính bản thân và gần gũi, chia sẻ cảm xúc với người chơi.
- Cần biết cách nói đùa, cách châm biếm dí dỏm mà không gây mất đoàn kết, mất thiện cảm đối với người chơi.
- Cần phát huy những tố chất hài hước đã có, học tập, rèn luyện và đúc kết kinh nghiệm từ những cuộc chơi đã qua và từ những bậc thầy hai hước dí dỏm trong tất cả mọi lĩnh vực.

*** 3 điểm tránh:**

- Tránh tự cao, tự mãn.
- Tránh bị lộ bích, châm biếm quá đáng, xúc phạm.
- Tránh gò ép mình vào sự hài hước – dí dỏm khi mình chưa sẵn có tố chất tự nhiên hoặc chưa có quá trình học tập, rèn luyện và đúc kết kinh nghiệm.

Tóm lại, Nghệ thuật hài hước – Dí dỏm trong quản trò, trò chơi là một trong những yếu tố quyết định sự thành công hay thất bại của Quản trò. Nghệ thuật hài hước – Dí dỏm không phải một sớm, một chiều mà người quản trò cần phải nỗ lực nghiên cứu và học tập nhiều để biến những điều cảm thấy rất khó thành những thành tựu cao, thành quản trò giỏi mà ta làm được trong ngày hôm nay và tương lai trò.

Hình minh họa