

PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

CÔNG TÁC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

I. 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, 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 ...)

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

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 ...)

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.

II. GIAI 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 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.

III. 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 ?

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.

2. Giới thiệu trò chơi:

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

3. Hướng dẫn cách chơi, luật chơi:

Tùy 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.

3.1. 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.

3.2. 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 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.

3.3. 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 ...)

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 tuân tự nhất định, phải tự rèn luyện hoàn thiện mình ở lĩnh vực chức năng, ở phong cách, ở các sống 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.

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.

Vâng! anh quản trò không là anh hề, một người láo cá, lém mồm, lảm miêng và lảm thủ đoạn tài vật. Anh quản trò là người có trình độ và thiện trí, có thể làm chủ cả một tập thể từ ít người đến ngàn người trong thời gian ngắn hay dài mà kết quả là phần thưởng tinh thần tự người ấy cảm nhận mà thôi .

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.

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, để 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. Bạn sẽ nghĩ gì nếu bạn hay thờ hờn 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...*” .

Có thể khẳng định quản trò là một nghề giáo dục, đặc biệt là đối với Thanh Thiếu Niên. Bạn có thể từ việc bắt chước, nhưng sau đó phải nghiên cứu, tìm học ở bậc thầy, ở bạn bè, nâng thành hệ thống lý luận, trở thành kiến thức của riêng mình rồi đem nó ra phục vụ lại cho lại cho mọi người, làm cho mọi người nhận ra một cách khéo léo các giá trị mà trò chơi đem lại.

Xuất hiện thường xuyên ở các cuộc chơi, mang theo quyển sổ tay, cây viết để học trò chơi mới, tích lũy những kinh nghiệm, tự mình chế biến sáng tạo ra trò chơi, để mỗi lần xuất hiện là hứa hẹn một trò chơi lý thú, hấp dẫn, có duyên, có ý nghĩa, đáp ứng tốt nhu cầu. Kết thân và rủ bạn cùng sưu tầm trò chơi, tạo ra một quỹ “ *Tín dụng ngân hàng*” trò chơi cho phong phú.

8. 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 bất chước, làm bằng 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, bất 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 căn kẽ. 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 khí 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.

9. 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.

IV. KẾT LUẬN:

Để kết thúc cần lưu ý:

1. Vai trò của người quản trò tốt giống như vai trò của một nhạc trưởng, hiểu rõ mỗi nhịp trong mỗi bản nhạc và tài nghệ cũng là thiếu sót của các nhạc công, sẽ thực hiện được một bản hòa tấu du dương.

2. Trò chơi có giá trị đích thực của nó, nhiều người quản trò cho rằng chơi cho vui, cho có không khí, cho nên nhiều lúc đã thiếu nghiên cứu, thiếu đầu tư xây dựng một kế hoạch cho tập thể mình. Mỗi ngày trò chơi phải nâng cấp hơn, đi vào chiều sâu của tâm hồn, góp phần cải biến tư chất của con người. Chơi đâu chỉ có chơi và nói theo Tú Xương “ ***Nghề chơi cũng lắm công phu*** “

3. Tổ chức thực hiện một trò chơi: Đạt hiệu quả giáo dục đảm bảo an toàn, đoàn kết, gây hứng thú cho thật sự cho người tham dự nhiều khi còn khó hơn kể một câu chuyện hấp dẫn hoặc lên lớp hay giảng bài: Vì thế người cán bộ đoàn muốn đạt được hiệu quả cao nhất, phải có tấm lòng nhiệt tình, có sự hiểu biết về tâm sinh lý từng lứa tuổi, phải không ngừng học tập, rèn luyện và trao dồi nghệ thuật sử dụng trò chơi làm công cụ giáo dục trong sự nghiệp “ ***Trồng người*** ” cho Tổ Quốc.

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, điềm đạm, 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.

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.

VD: Nhân dịp 22/12 tổ chức 1 trò chơi “hát về người lính” nhằm đi vào chủ đề truyền thống quân đội nhân dân Việt Nam. Nếu quả trò không giới hạn luật chơi thì người chơi có khả năng dẫn đến hiện tượng hát những bài hát cũ về lính cộng hoà, đây chính là hiện tượng phản tác dụng giáo dục.

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 khoẻ, tính chịu đựng bền bỉ, phát triển các giác quan khác.

II. PHÂN LOẠI:

1. Phân loại theo sự vận động (Tức trò chơi nhỏ vận động):

- *Trò chơi 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.

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 kiểm 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, 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, để 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.

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.

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:

Tùy 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 nhắc 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 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 luyện 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 ...)

MỘT SỐ DẠNG TRÒ CHƠI SINH HOẠT

TRÒ CHƠI ĐỘNG

I. TRÒ CHƠI NHANH TAY LỆ CHÂN:

Mục đích: qua các trò chơi này, giáo dục và rèn luyện cho các em tính nhanh nhẹn, tự giác, biết phán đoán chính xác và có tinh thần đồng đội cao

1. Trò chơi cứu trợ:

- **Cách chơi:** Trò chơi này có thể tổ chức ngoài sân hoặc trong phòng. Các em tham dự được chia làm hai đội. Quản trò hô: “Cần cứu trợ, cứu trợ!”. Các em khác sẽ hỏi: “Cần gì, cần gì?”. Quản trò đáp lại: “Cần một cuốn tập” (hoặc bất cứ vật dụng nào khác). Đội nào tìm được cuốn tập trao cho đội trưởng của mình đưa lên quản trò trước sẽ được cuộc. Vật dụng cũng như số lượng tùy quản trò yêu cầu như: một cái khăn, hai cây viết, ba cuốn sách...

- **Luật chơi:** Khi tìm đúng vật mà quản trò cần, các em sẽ phải đưa cho đội trưởng mình cầm lên, nếu chạy đưa thẳng sẽ coi như thua cuộc.

2. Trò chơi nơm cá:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) đứng thành vòng tròn. tùy theo số lượng người chơi mà đặt số nơm cá tương ứng (cứ 10 người chơi thì đặt 1 nơm cá, thí dụ: 40 người chơi thì đặt 4 nơm), nơm cá do hai người nắm tay dang ra và giơ cao, cái nơm được xếp theo vòng tròn. Khi quản trò bắt giọng một bài hát những em còn lại (làm cá) chạy theo vòng tròn, ngược chiều kim đồng hồ, đến các nơm sẽ phải chui qua. Theo qui định (hoặc dứt 1 bài hát, hoặc khi có hiệu lệnh của quản trò), nơm cá sẽ chụp xuống, ai bị vướng trong nơm tức là cá đã bị bắt.

- **Luật chơi:** Vòng tròn sẽ di chuyển theo nhịp nhanh, chậm của bài hát.

Khi nơm đã chụp xuống, “cá” không được bứt phá để chạy thoát.

3. Trò chơi kết đoàn:

- **Cách chơi:** Các em xếp thành vòng tròn (với số lượng từ 20 người trở lên), vừa đứng vừa vỗ tay và hát những bài ca tập thể. Bất thành linh, quản trò hô lên một số, các em phải tách nhóm theo số lượng mà quản trò hô. Thí dụ: khi quản trò hô: “kết 7”, vòng tròn phải lập tức chia thành những nhóm 7 người.

- **Luật chơi:** Khi kết nhóm, các em phải thay đổi vị trí, không được đứng một chỗ. Sau khi đã kết thành nhóm nào còn lẻ ở ngoài thì bị loại, sẽ chịu phạt. Quản trò cố gắng hô nhanh hơn, dồn dập hơn để trò chơi thêm sinh động.

4. Trò chơi tranh cờ:

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trên sân rộng, ở giữa có vẽ một vòng tròn bán kính 40cm. Các em chia hai nhóm xếp hàng ngang ở hai đầu sân và điểm số. Quản trò đứng gần vòng tròn cầm cờ (hoặc một chiếc khăn, một cành lá) gọi một số, ví dụ số 4. em mang số 4 của hai nhóm chạy lên, đứng bên vòng tròn lừa khéo nhau, ai cướp cờ chạy về hàng của mình tót lọt là thắng. Trường hợp hai bên lừa nhau mãi vẫn chưa cướp được cờ, quản trò có thể gọi thêm số khác lên.

- Luật chơi:

+ Nếu đội nào để bạn cướp cờ, hoặc bị chạm vào người trong lúc mang cờ về hoặc dẫm vào vòng tròn trong lúc cướp cờ, để cờ rơi xuống đất thì bị thua.

+ Các em phải nhanh chạy, khéo léo lừa cho đối phương không đoán được ý đồ của mình, nên dùng nhiều động tác giả để đội bạn sơ hở mà giật cờ.

+ Các em chỉ được chạy trong phạm vi gạch mức của mỗi đội.

II. TRÒ CHƠI VỪA NHANH VỪA KHÉO:

Mục đích: qua các trò chơi này nhằm giáo dục cho các em sự nhanh nhẹn khéo léo, có tinh thần đồng đội và sự sáng tạo của tập thể.

1. Trò chơi Đoàn tàu kế hoạch nhỏ:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi được xếp theo các phân đội (từ hai phân đội trở lên) có số lượng bằng nhau. Giữa sân có kẻ hai vạch mức đi và đến. Các đội đứng hàng dọc theo vạch mức đi. Các em lần lượt đưa tay phải đặt lên vai bạn đứng trước, người khom xuống và tay trái đặt ngang đầu gối trái của bạn. Khi quản trò cho lệnh xuất phát, các đội cứ đi trong tư thế như trên, tiến về vạch mức đến. Đội nào về trước là thắng cuộc.

- **Luật chơi:** Đoàn tàu đứt đoạn sẽ bị loại.

2. Trò chơi Di trên giấy:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) được chia làm nhiều đội bằng nhau. Mỗi em chuẩn bị hai tờ giấy khổ vừa bằng bàn chân. Các đội xếp hàng dọc ngay vạch xuất phát từ 5 đến 10 m. khi có lệnh của quản trò, em đứng đầu của mỗi đội sẽ đi đến đích bằng cách: đặt miếng giấy thứ hai và bước chân còn lại lên giấy đồng thời rút miếng giấy phía sau đặt lên trên. Cứ như thế, các em tiếp tục đi đến đích.

Khi em thứ nhất đã đến nơi, em tiếp theo ở mỗi đội lại bắt đầu đi như trên cho đến em cuối cùng. Đội nào tới đích trước sẽ thắng.

- **Luật chơi:** Khi bước đi, một chân các em phải đạp lên giấy và chân kia không được chạm đất. nếu chân chạm đất sẽ bị trừ một điểm.

3. Trò chơi nghi thức:

- **Cách chơi:** Giữa sân quần trò kẻ ba vạch mức: Vạch xuất phát, vạch đổi động tác và mức đến. Các phân đội xếp hàng dọc, mang khăn quàng đầy đủ, và đứng ở vạch xuất phát. Khi quần trò thổi còi các em đứng đầu ở mỗi đội chạy nhanh đến vạch “đổi động tác” và bắt đầu đi chậm lại, gót chân này chạm mũi chân kia. Tới mức đến, các em dừng lại, tháo và thắt khăn cho đúng kỹ thuật sau đó qua lại, các em bước chậm như lúc đi lên, đến đứng nghiêm trước mặt người bạn kế tiếp, chào Đội rồi bắt tay để bạn tiếp tục đi. Đội nào đến trước sẽ thắng cuộc.

- Luật chơi:

+ Mỗi vạch mức cách nhau từ 5 đến 10 mét.

+ Cứ mỗi lần các em đi chậm không đúng kỹ thuật bị trừ một điểm, thắt khăn sai bị trừ 3 điểm.

4. Trò chơi hữu nghị:

- **Cách chơi:** Trên sân chỉ có hai vạch mức (mức đi và mức đến). Mỗi phân đội cử một em đứng trước vạch mức từ 5 đến 10 mét. Quần trò thổi còi, em thứ nhất đi nhanh đến, vừa đi, vừa tháo khăn, đến trước mặt người bạn làm mẫu và thắt khăn vào cổ bạn. Sau đó em đi trở về đội mình đặt tay vào bạn kế tiếp, để bạn đó tiếp tục đi và làm những động tác như trên. Đội nào đi nhanh, thắt khăn đúng, nhiều sẽ thắng.

- Luật chơi:

+ Các em đi nhanh nhưng không được chạy.

+ Quần trò tính số lượng khăn thắt đúng, nhiều, qui điểm cộng cho đội về trước.

+ Thời gian trò chơi không quá 15 phút.

III. TRÒ CHƠI RÈN LUYỆN SỨC KHỎE:

Mục đích: Các trò chơi này nhằm rèn luyện sức khỏe cho các em, tính ham thích, vui thú.

1. Trò chơi đua xe ngựa:

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trên sân rộng bằng đất đối với đối tượng là

các em trai từ 15 tuổi trở lên. Các em chia làm ba đội, mỗi đội ba người. Mỗi người thực hiện một xe bằng ba cây tầm vông dài 1,2 mét (mỗi đội thực hiện, kết thành hình tam giác cân theo cách nút thấp cây). Em điều khiển xe đứng phía sau hai em làm ngựa, chân đứng trên gậy (là cạnh đáy hình tam giác cân) tay cầm một sợi dây cương được kết vào hai cạnh hình tam giác (trùng với điểm buộc dây cương). Sau khi nghe hiệu còi, hai em làm “ngựa” cầm hai đầu gậy kéo xe đến đích. Em điều khiển xe ghì chặt dây cương để “ngựa” kéo đi. Xe nào về trước sẽ thắng.

- Luật chơi:

+ Muốn cho xe chạy nhanh, hai em làm “ngựa” nên cầm gậy để ngang vớingực, hai khuỷu tay co lên.

+ Sợi dây cương nên buộc thành vòng tròn để em điều khiển cầm cho chắc.

2. Trò chơi chiếc mũ dễ thương:

- **Cách chơi:** Trò chơi này được tiến hành với các em từ 10 đến 15 tuổi. Số lượng từ 8 đến 10 em, sức khỏe ngang nhau. Có bao nhiêu em thì chuẩn bị bấy nhiêu mũ và sợi dây dài, ngắn tùy theo số lượng người chơi, nhưng phải đủ để ráp một vòng tròn. Các em nắm sợi dây, đứng thành vòng tròn khoảng cách đều nhau, mặt hướng ra ngoài. Các mũ để bên ngoài, chung quanh và cách các em một khoảng ngắn, không quá một mét, các em cúi xuống tìm cách lấy mũ đội lên đầu. Em nào lấy được mũ trước sẽ thắng.

- **Luật chơi:** các em phải nắm sợi dây, vừa làm sao lấy được mũ lên.

3. Trò chơi bộ đội qua sông:

- **Cách chơi:** Việc chuẩn bị cũng như trò chơi trên nhưng mỗi đội có hai cây gậy một cây dài 1,2 mét và một cây dài 1,6 mét. Các đội xếp hàng dọc cách nhau một mét và chọn ra hai em cầm gậy 1,2 mét. Khi quản trò thổi còi xuất phát, em đầu tiên của mỗi đội sẽ chạy lại đứng trên cây gậy 1,2 mét và dùng gậy 1,6 mét để chống giữ thăng bằng. Hai em cầm gậy sẽ đưa em làm “bộ đội” về đích và quay về đưa gậy cho em khác tiếp tục đi. Đội nào về đích nhanh sẽ thắng cuộc.

- Luật chơi:

+ Nếu em nào nhảy xuống trong khi đang đi hoặc té xuống sẽ bị trừ một điểm.

+ Quản trò có thể thay đổi hai em cầm gậy nhưng với điều kiện hai em đó đã về đến đích.

+ Vạch đến cách vạch xuất phát từ 5 – 10m.

4. Trò chơi nhật khăn:

- **Cách chơi:** Quản trò chọn ra ba hoặc năm em đứng giữa vòng quay mặt vào trong, các em được nối với nhau bằng một sợi dây thừng đứng thành một vòng tròn. Nếu là ba em thì đứng thành hình tam giác, bốn em thì đứng thành hình vuông. Khăn tay hoặc vật gì khác được đặt đằng sau các em, cách 1m. khi nghe tiếng còi của quản trò, các em phải tìm cách lấy được khăn (có thể dùng chân hoặc tay) em nào lấy được khăn trước coi như thắng cuộc.

- **Luật chơi:**

- + Vòng dây đặt ngang thắt lưng các em.
- + Trò chơi có thể kéo dài từ 10 đến 15 phút.

IV. TRÒ CHƠI LÀM THEO HIỆU LỆNH:

Mục đích: Các trò chơi này nhằm rèn luyện cho các em tính nhanh nhẹn, sự chú ý làm theo lệnh chỉ huy.

1. Trò chơi biểu tượng:

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời, với số lượng không hạn định. Tất cả các em đứng thành vòng tròn vừa ca, vừa nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te”, các em đứng tư thế nào thì đứng ở tư thế đó. Sau đó nghe tiếng còi “tích” các em lại nhảy múa tiếp tục.

2. Trò chơi nghe còi:

- **Cách chơi:** Các em tham gia chơi (số lượng tùy ý) đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng, các em và quản trò thống nhất nhau những qui định theo hiệu còi, thí dụ:

- + Một tiếng tích: đứng lên.
- + Hai tiếng tích: ngồi xuống.
- + Ba tiếng tích: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Hoặc:

- + Một tiếng tích: đứng lên.
- + Một tiếng te: ngồi xuống.
- + Một tiếng tích, một tiếng te: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Có thể trong lúc hướng dẫn chơi, quản trò vừa thổi hiệu còi, vừa làm động tác đứng, ngồi, quỳ hoặc nhảy lên, nhưng không làm đúng động tác như qui định để tập cho các em phải chủ động hơn.

- **Luật chơi:** Các em phải nhìn vào quản trò và làm đúng theo hiệu lệnh còi, không làm theo động tác sai của quản trò.

3. Trò chơi quân ta xông pha:

- **Cách chơi:** trước tiên các em tập bài hát sau: “Nào đoàn ta tiến hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình vào chốn đạn tên”. Mọi người lần lượt hô và làm theo quản trò: “Quân ta, xông pha!”, mỗi lần hô đều giơ tay lên.

- + Lập lần thứ hai: giơ một tay.
- + Lập lần thứ ba: giơ hai tay.
- + Lập lần thứ tư: giơ hai tay một chân.
- + Lập lần thứ năm: giơ hai tay hai chân.

Cứ mỗi lần tất cả hô: “Quân ta, xông pha” lại làm động tác nhảy ngựa (giơ hai tay và đá chân cao lên ngang với bụng, tùy quản trò qui định.)

- **Luật chơi:** Em nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

V. TRÒ CHƠI VỚI BÓNG:

Mục đích: giáo dục cho các em tính nhanh nhẹn và sự chính xác của đôi tay.

1. Trò chơi chuyên bóng:

- **Cách chơi:** quản trò cho các em ngồi thành vòng tròn và đếm số 1, 2 xen kẽ nhau. Tức là có hai đội: tất cả các em mang số 1 là đội 1, các em mang số 2 là đội 2. mỗi đội có một quả bóng, quản trò đưa hai quả bóng cho hai bạn đối diện nhau của 2 đội. Nghe tiếng còi, bạn cầm bóng tung cho người của đội mình và chuyền thật nhanh để quả bóng này vượt qua quả bóng kia hoặc ngược lại.

- **Luật chơi:**

- + Nếu quả bóng đội này vượt qua quả bóng của đội kia được tính 3 điểm. Mỗi lần bóng rớt bị trừ 1 điểm.
- + Những người ở cùng đội thì chuyền bóng cho nhau.
- + Trò chơi kéo dài 10 phút, đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc.

2. Trò chơi bắt bóng theo số:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn tung thẳng bóng lên cao và gọi một trong những số đã điểm. Em được gọi phải nhanh chân chạy vào giữa vòng để bắt bóng, không được để rơi xuống đất cũng không được ôm vào người. Sau đó em này lại tiếp tục kêu và tung bóng cho người mang số khác.

- **Luật chơi:** nếu để bóng rơi xuống đất, các em sẽ bị thua, phải đổi chỗ cho quản trò gọi số và tung bóng.

3. Trò chơi chạy chuyền bóng:

- **Cách chơi:** Trên sân các em vẽ hai mức đi và đến cách nhau từ 100 đến 200m. các em tham gia chơi chia làm các đội xếp hàng đôi ở mức đi. Cứ hai em thì có một quả bóng. Khi có lệnh xuất phát, các đội bắt đầu đi. Hai em vừa đi vừa chuyền bóng cho nhau vừa đến . Đội nào đến đích trước sau khi đã chuyền đủ một số lần tối thiểu sẽ thắng .

- Luật chơi :

+ Các đôi (cặp) phải cách nhau ít nhất 3m, và cứ hoặc chạy 3 bước lại chuyền cho nhau một lần.

+ Đôi bạn nào làm rơi bóng trên đường đến đích sẽ bị loại hoặc phải chạy lại từ đầu.

TRÒ CHƠI TĨNH

I. LUYỆN TRÍ NHỚ:

Mục đích: các trò chơi này nhằm bồi dưỡng cho các em tính tập trung chú ý, sự nhanh trí và linh hoạt

1. Trò chơi gọi tên:

- **Cách chơi:** trò chơi này có thể tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời tùy điều kiện sinh hoạt. Các em ngồi thành vòng tròn, tập trung chú ý vào quản trò. Quản trò nói: “Gọi tên 3 học cụ gồm 3 chữ!” và chỉ bất cứ em nào trong vòng tròn. Tức thì em đó phải trả lời I, thí dụ: “bút, mực, tẩy”. Quản trò lại hô: “gọi tên 4 súc vật gồm 4 chữ”, các em trả lời ngay: “bò, gà, heo, chó...”. Nếu ngập ngừng, quản trò bèn đếm từ 1 đến 3, vẫn không nói được em đó phải ra khỏi vòng và bị phạt.

2. Trò chơi làm toán cộng:

- **Cách chơi:** bắt đầu quản trò nói nhỏ với em đứng cuối của mỗi đội 1 con số nào đó, em này chạy về đội mình, lấy số đó (thí dụ số 11), cộng thêm 1 (là 12) dùng ngón tay viết kết quả lên lưng người bạn ngồi trước mình. Bạn thứ hai nhận được số chuyển từ dưới, cũng cộng thêm 1 (là 13) và viết lên lưng người bạn tiếp theo. Đến người cuối ngồi đầu hàng, cũng nhận con số mới rồi cộng thêm 1 và lấy kết quả lên báo với người quản trò.

- **Luật chơi:**

+ Đội nào lên báo cáo đúng kết quả, nhanh sẽ thắng.

+ Khi chuyển số, các em chỉ được viết lên lưng bạn, không được nói.

3. Trò chơi quê hương giàu đẹp:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi ngồi thành vòng tròn, vừa vỗ tay vừa hát. Khi quản trò thổi 1 tiếng còi “tích” và chỉ vào một em nào đó, nói tên một địa phương, thí dụ “Phú Quốc”, em được chỉ sẽ trả lời đặc sản của Phú Quốc là: “nước mắm”. Hoặc khi quản trò vừa hô (vừa chỉ một em khác): “Biên Hòa” em đó sẽ trả lời là : “bưởi”.

- **Luật chơi:**

+ Em nào không trả lời được tên của đặc sản, hoặc nói sai sẽ bị thua và chịu hình phạt của tập thể.

+ Quản trò phải qui định thời gian trả lời, để trò chơi thêm linh hoạt.

4. Trò chơi 4 mùa:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn, chỉ 1 em và nói tên 1 mùa, em đó sẽ nói về thời tiết mùa ấy, thí dụ: “Mùa đông” – “lạnh”. Các em có thể nói về khí hậu hoặc về các ngày kỷ niệm... trong thời gian đó, tùy theo sự thống nhất trước của tập thể.

- **Luật chơi:**

+ Các em phải đoán thật nhanh; đáp chậm dù đúng cũng bị phạt.

+ Khi em nào trả lời sai, quản trò chỉ cho biết sai chỗ nào, câu đáp đúng là gì?

II. LUYỆN THÍNH GIÁC:

Mục đích: Tập cho các em sự nhạy bén, biết tập trung lắng nghe, phân biệt chính xác các thứ tiếng.

1. Cảm thông:

- **Cách chơi:** Mỗi đội cử 1 em làm “người bị câm”. Các đội xếp hàng dọc, cách đều nhau và xa với người quản trò. Khi nghe còi thổi, người câm chạy đến người quản trò. Quản trò sẽ nói tên một vật gì đó và yêu cầu các người câm về diễn đạt bằng động tác cho đội nhận ra vật đi tìm. Đội nào tìm được vật trước mang đến cho người quản trò sẽ thắng.

- **Luật chơi:**

+ Người câm chỉ diễn đạt bằng điệu bộ các vật mà quản trò yêu cầu, không được chỉ, trỏ vào vật cụ thể ở trong phòng.

+ Trong trường hợp mọi người đều biết Morse, người câm có thể dùng tay đánh Morse.

2. Đi trong không gian:

- **Cách chơi:** số lượng các em tham gia trò chơi từ 1 phân đội trở lên. Trong phòng chơi (hoặc sân) các em để lộn xộn và rải rác một số vật dụng cần thiết như giày, nón, dép, ghế... làm chướng ngại vật. Trước khi chơi, các em nhìn kỹ các vật về vị trí, sau đó tắt cả tự bật mắt lại. Quản trò bèn đem cất hết đồ vật đi một cách nhẹ nhàng, không cho ai biết, và sau đó ra lệnh xuất phát. Các em nhớ đường, rón rén đi về cuối phòng (hoặc cuối sân) tránh chạm phải vật dụng, xong, mở mắt nhìn các bạn khác đi. Cảnh các em rón rén, dò từng bước trong không gian trống trơn rất vui và rất đẹp mắt.

3. Đi săn:

- **Cách chơi:** Trong số các em tham gia trò chơi, chọn ra một số em (từ 5 đến 10 em, tùy theo số lượng ít hay nhiều) làm các loài vật: mèo, dê, chó... ngồi rải rác trong sân hoặc phòng. Còn lại các em khác tự bật mắt mình bằng 1 cái khăn. Sau khi quản trò thổi một hồi còi dài, các em làm loài vật sẽ kêu lên những tiếng kêu của con vật mà mình đóng “be be”, “meo meo” hoặc “gâu gâu” ... để những bạn bị bật mắt mò đi tìm.

- **Luật chơi:**

+ Không chơi đi ra khỏi nơi qui định (cả em bị bật mắt lẫn em làm tiếng kêu loài vật).

+ Khi em đi săn bắt được con thú, quản trò sẽ tính 1 điểm. Em nào được nhiều điểm là thắng cuộc.

III. TRÒ CHƠI PHÁN ĐOÁN:

Mục đích: Các trò chơi này tập cho các em biết phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận chính xác và có tinh thần đồng đội.

1. Suy luận:

- **Cách chơi:** Số các em tham gia trò chơi từ 10 đến 15 em chia làm 2 nhóm A và B, trong số đó cử một em làm trọng tài. Trọng tài bắt đầu cho 2 nhóm hoặc bốc thăm xem bên nào sẽ được đi trước. Thí dụ: Nhóm A được đi trước, sẽ cử người lên nói nhỏ với trọng tài (sau khi cả nhóm đã hội ý với nhau) là “chúng tôi đi con gà”. Sau đó em ở nhóm A quay sang nhóm B kể ra một số đặc điểm để nhóm B suy luận. Thí dụ:

- + Nó có lông
- + Nó có mỏ
- + Nó có móng
- + Nó có đuôi

Nếu nhóm A kể ra đủ 10 chi tiết (là tối đa) mà nhóm B vẫn không đoán được hoặc đoán sai là bị thua.

- **Luật chơi:** bên bị đi chỉ được nói tối đa 3 lần và chỉ 1 người trả lời.

2. Cử đại sứ:

- **Cách chơi:** 2 nhóm bốc thăm và 1 bên sẽ được cử “Đại sứ” qua trước. Thí dụ: Nhóm A cử 1 Đại sứ qua nhóm B. nhóm B yêu cầu: “Tôi cần 1 thầy giáo”, sau đó, đại sứ trở về nhóm A của mình và tìm mọi cách, bằng các động tác diễn đạt lại ý của nhóm B mà không được nói. Đại sứ được phép diễn đạt 2 lần, chậm và rõ. Nếu nhóm A vẫn không đoán được sẽ bị thua. Trọng tài phải có mặt khi nhóm B đặt yêu cầu và đại sứ truyền đạt để đảm bảo sự đúng đắn.

- **Luật chơi:**

- + Điều yêu cầu với đại sứ phải cụ thể, không trừu tượng.
- + Em làm đại sứ không được nói cũng như nhép miệng, ra hiệu cho đội mình.
- + Khi suy đoán mỗi nhóm chỉ được phát biểu tối đa 3 lần và phải nói to.

3. Truyền đạt tư tưởng:

- **Cách chơi:** Các em ngồi trong phòng, mỗi người có 1 mảnh giấy và 1 cây viết. Quản trò hô “bắt đầu” các em viết 1 chữ đầu của 1 câu dự tính, thí dụ “Xuân” (xuân này hơn hẳn mấy xuân qua) hoặc “Chúc” (chúc mừng năm mới). Quản trò lại hô “Chuyện!”, các em liền chuyển mảnh giấy vừa viết sang em kế bên. Em này tiếp tục viết chữ kế tiếp theo, sau đó cũng chuyển tờ giấy của mình sang bạn khác. Trò chơi cứ thế tiếp tục cho tới khi quản trò ra lệnh ngừng chơi. mọi người sẽ đọc từng câu, chọn ra câu nào có ý nghĩa hay nhất.

IV. TRÒ CHƠI TẬP QUAN SÁT:

Mục đích: Tập luyện cho các em biết quan sát, nhanh nhạy.

1. Nào cùng chuyên:

- **Cách chơi:** các em ngồi xếp bằng thành vòng tròn, tay trái để ngửa trên đầu gối bạn kế bên. Quản trò cầm trên tay 1 viên sỏi, cục phấn... và chọn 1 em bước ra ngoài vòng. Tất cả các em cùng bắt 1 bài hát. Quản trò liền trao viên sỏi cho bất kỳ em nào trong vòng tròn. Tay phải em này lập tức cầm bỏ viên sỏi vào tay trái người bạn kế bên, cứ thế em này chuyển nhanh sang em kia. Trong khi đó, em đứng bên ngoài bước vào vòng tròn, tìm xem ai đang giữ viên sỏi. Em nào bị bắt trúng, sẽ phải vào vòng thay thế bạn.

- Luật chơi:

+ Trong khi quan sát, em đứng giữa có thể “bắt” ngay người đang giữ viên sỏi hoặc đợi đến khi chấm dứt bài hát. Nếu chỉ sai, em này sẽ bị phạt và phải tìm lại.

+ Nếu số lượng đông, các em có thể chọn 2 em ra tìm viên sỏi.

+ Trước khi chơi, quản trò nên cho người đứng giữa nhận diện viên sỏi để trong khi chuyển, các em không được trao viên khác.

+ Thời gian chơi từ 10 đến 20 phút.

2. Mìn nổ:

- **Cách chơi:** Các em cũng ngồi thành vòng tròn, tìm 1 vật dụng nào đó vừa tầm tay: trái banh, cái khăn ... các em ngồi vừa ca hát vừa chuyển banh. Bài ca đã dứt mà em nào còn cầm trái banh tức là bị “mìn nổ” trúng. Em đó sẽ bị phạt vì chậm tay.

- **Luật chơi:** Trái banh phải được chuyển từ người này sang người khác, kế tiếp. Khi “mìn nổ” trúng vào ai, người ấy phải tự giác nhận, không được liệng banh sang bạn.

3. Truyền điện:

- **Cách chơi:** Cả chi Đội ngồi thành vòng tròn, và chọn 1 em ra ngoài. Trong vòng, các em chọn khoảng 3 đến 4 bạn làm chuông (không cho em ở ngoài biết). Các em ngồi nắm tay mình vào 2 tay bạn ở 2 bên. Khi quản trò ra lệnh cho 1 chuông nào đó reo lên và bắt đầu chuyển điện, các em làm dây điện chuyển điện bằng cách: bấm nhẹ ngón tay trở vào lòng bàn tay bạn. Dòng điện tới em nào làm chuông thì chuông đó reo lên và chuyển điện tiếp. Em đứng ngoài sẽ bước vào vòng tròn và tìm cho ra dòng điện đang chạy.

- Luật chơi:

+ Điện truyền tới em nào bị phát hiện em đó sẽ phải ra thay thế cho bạn.

+ Em làm chuông có thể đổi chiều dòng điện từ phải sang trái hoặc ngược lại.

V. TRÒ CHƠI THU THẬP KIẾN THỨC:

Mục đích: Bồi dưỡng cho các em sự hiểu biết, phát triển trí nhớ, tính nhanh nhẹn, tập trung sự chú ý.

1. Xếp chữ:

- **Cách chơi:** Các em tham gia trò chơi chia làm nhiều nhóm, mỗi nhóm từ 4 – 5 em. Trước khi chơi, quản trò sẽ cắt sẵn nhiều chữ cái bằng giấy vừa đủ để xếp thành những khẩu hiệu như: “Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào”, “Học, học nữa, học mãi”...

Sau đó quản trò đem số chữ cái củ từng khẩu hiệu xáo trộn đi (đừng để lẫn chữ của khẩu hiệu này sang khẩu hiệu khác) Quản trò mang cho quản trò mỗi nhóm một gói chữ mang nội dung của một khẩu hiệu, và ra lệnh bắt đầu. Các nhóm nhanh chóng giở gói chữ ra và hội ý xếp sao cho thành một khẩu hiệu và chữ cái không được thừa và thiếu. Nhóm nào hoàn thành trước đúng nội dung và thắng cuộc.

- Luật chơi:

+ Các khẩu hiệu nên ngắn gọn, nội dung phong phú và có tính giáo dục cao, phù hợp với yêu cầu của từng hoàn cảnh cụ thể, (VD: ở trại, khẩu hiệu nhằm động viên tinh thần thi đua vui khỏe, ở lớp khẩu hiệu là đoàn kết, học tập ...)

+ Các em phải khẩn trương, trật tự và không được làm rách chữ.

+ Trò chơi này có thể kết hợp trong một trò chơi lớn, dưới dạng tìm và giải mật thư

2. Em ôn lịch sử:

- **Cách chơi:** Các em ngồi hình vòng tròn. Quản trò đứng giữa sân, bắt đầu hô một chữ đầu của tên danh nhân. VD: chữ H “Hùng Vương” và chỉ người nào, người ấy phải nói đúng tên Hùng Vương hoặc bất kỳ tên một danh nhân nào có chữ đầu là H. Trò chơi sẽ khó hơn và vui hơn nếu quản trò nói liên tiếp 2 chữ đầu của một tên, VD: Q và T “Quang Trung”. Quản trò đếm 3 tiếng người nào trả lời không được hoặc nói vấp sẽ bị thua.

3. Đố Thơ:

- **Cách chơi:** Người chơi chia thành 2 nhóm, mỗi nhóm từ 10 → 15 người. Quản trò bắt đầu sướng lên một văng trong 24 chữ cái và chỉ một trong 2 nhóm. Nhóm này lập tức đọc 2 câu thơ bắt đầu bằng chữ cái ấy. VD: Quản trò ra văng T thì nhóm được chỉ định sẽ đọc: “Từ ấy trong tôi bừng nắng hạ” (Tố Hữu)

+ Khi nhóm này vừa đọc xong , nhóm kia sẽ đọc tiếp tục câu khác . VD: “tiến lên toàn thắng ắt về ta” (Bác Hồ)

+ Cuộc chơi lại tiếp tục, bên nào bí sẽ bị thua 1 điểm.

- Luật chơi:

+ Câu thơ đọc phải có ý nghĩa . Nếu quản trò không hiểu có quyền hỏi tựa , tác giả bài thơ đó.

+ Các em có thể sáng tác thơ nhưng phải có ý nghĩa (dù là một câu)

+ Trò chơi này có thể biến dạng từ đọc thơ sang hát (cũng theo mẫu tự đầu)

4. Nhanh trí:

- **Cách chơi:** Các em đứng và chuyền bóng cho nhau, vừa chuyền vừa nói bất kỳ chữ gì, người bắt bóng sẽ trả lời với chữ có phụ âm đầu của người hỏi VD: đầu – đàn. Hoặc chữ trả lời có liên quan chữ trước, VD: Bút – mực. Nói sai hoặc không nói được là thua, phải ra khỏi hàng.

CẢI BIÊN TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ

I. 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:

2.1. 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 lãng”, “ Quay số”.

2.2. Dựa vào các cơ quan trong cơ thể:

VD: Mắt, tay, chân, miệng.

Tìm vần” C – T- M...” trên cơ thể

2.3. Dựa vào chủ đề hay mẫu chuyện nào đó.

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

Kể chuyện về động tác, âm thanh...

2.4. Dựa vào âm thanh, tiếng kêu, cử chỉ, điệu bộ.

VD: “Tính tình - tính tình – tính tang”, “Gà – Vịt – Dê”.

2.5. 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....

2.6. 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 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.

III. CÁCH VIẾT VÀ SƯU TẦM:

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 trò 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 luyện tập 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.

IV. 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 “Nhảm” thì người chơi sẽ đáp lại “Mặn” 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).

BĂNG REO

Băng reo, tiếng reo là lời nói. Tiếng hát, tiến động của một tập thể sinh hoạt làm đồng loạt, nhịp nhàng.

Trước đây băng reo, tiếng reo còn được gọi là canon (đại bác) vì hình thức lặp đi lặp lại của băng reo như tiếng nổ khôn khí nổ của súng đại bác được vang và âm xa nhiều lần.

Trong sinh hoạt băng reo, tiếng reo dùng để chào mừng ngợi khen, giải trí, góp vui, làm thay đổi không khí sinh hoạt và có thể chống mệt mỏi cho tập thể đang sinh hoạt.

Đặc biệt nhất là loại hình băng reo từ lâu nay không đề cập đến tác giả. Tác giả cũng không bao giờ đặt vấn đề bản quyền và cũng không ai muốn tìm hiểu tác giả vì là một loại hình sinh hoạt cộng đồng.

Do đó từ một loại băng reo, mọi người đều có thể tự do biến chế, sáng tạo nhiều kiểu cách khác nhau, tuy nhiên cũng cần lưu ý không nên để tính vui tươi giải trí của băng reo thành quá trớn, nghịch phá, trêu chọc không mang tính giáo dục (đều thường xảy ra ở băng reo).

I. MỘT SỐ LOẠI BĂNG REO:

1. Băng reo: Vỗ tay theo nhịp 1-2,1-2-3.

- Quản trò hướng dẫn tập thể vỗ tay như sau: vỗ 2 nhịp, nhịp đầu vỗ 2 cái, ngừng một nhịp rồi vỗ tiếp 3 cái liền.

- Lần vỗ đầu tập dợt, quản trò mới tập thể vừa vỗ vừa đếm số (1 2 – 1 2 3) Khi tiếng vỗ tay nhịp nhàng rồi không cần đếm số tiếp. Muốn sinh động quản trò điều khiển vỗ từ chậm đến nhanh dần.

2. Băng reo: Vỗ tay theo nhịp 1-2-3,1-2-3-4-5

Cách vỗ tay giống như cách vỗ tay trên nhưng khó hơn vì nhịp vỗ tay dài hơn : nhịp đầu vỗ 3 cái liền tiếp, ngừng một nhịp vỗ tay tiếp 5 cái liền.

Cách vỗ tay theo nhịp có thể sáng tạo nhiều cách rất hay như; vỗ tay theo nhịp trống nghi thức .

3. Băng reo: Vỗ tay theo cử động

Quản trò mời một người khác hay chính quản trò di chuyển bước chân trong vòng tròn : Mỗi khi bước chân chạm xuống đất , tập thể vỗ một cái to. Cứ thế tùy theo bước chân nhanh chậm , tiếng vỗ tay sẽ rộn ràng theo bước chân.

4. Băng reo: Vỗ tay làm mưa nhân tạo:

- Quản trò cầm một đồ vật (khăn quàng, nón ...) để tập thể chú ý hướng điều khiển nhịp vỗ tay. Quản trò để vật dưới thấp , tập thể vỗ tay nhỏ (mưa nhỏ). Quản trò đưa tay cao khỏi đầu quay vòng tròn, vỗ tay to và nhanh (mưa to). Quản trò phất tay một cái qua một bên, tập thể vỗ to một tiếng, quản trò phất qua bên kia, vỗ tay một tiếng khác (mưa rào). Quản trò phối hợp 3 loại mưa (nhỏ, to , rào) thật nhịp nhàng và sinh động và chấm dứt một tiếng sấm bằng cách tập thể hô to (đùng).

- Băng reo vỗ tay làm mưa có một hình thức khác, vỗ từng ngón tay từ ít đến nhiều ngón để làm mưa từ nhỏ đến to.

5. Các băng reo khen tặng:

- Quản trò mời tập thể hô to và đồng loạt các câu khen tặng
- Hay, hay “thiệt là hay”
- Hay, hay “úi chà hay”
- Hay quá, hay ghê, hay nhiều, hay dẫu.
- Khi hô to đến các từ in đậm thì nhấn mạnh và kéo dài làm cho băng reo sinh động hơn.

6. Băng reo bánh bao:

- Băng reo này có khoảng thập niên 1960, tiếng hoa.
- QTT: xuống tấn , làm theo lời nói và cử chỉ của quản trò.
- QT (hô to) “Thốt đầu” (đưa bàn tay trái ra trước , ngửa bàn tay lên làm thốt)
- TT (hô to) “Thốt đây” và giống quản trò.
- QT (hô to) “Dao đây” (đưa bàn tay phải ra trước, cao ngang vai , bàn tay đứng làm dao)
- TT “Dao đây” và làm như quản trò
- Tất cả đều làm đồng loạt sau khi được hướng dẫn:
- “Xắt cái lì là xắt cái lì là xào, xào , xào” (động tác xắt và xào)

- “púm cái lị là púm cái lị là pao, pao, pao” (động tác “Púm” là ăn , và vỗ 2 tay vào miệng, “pao” là động tác vỗ 2 tay vào bụng)

- “Xắt cái lị là xào, púm cái lị là pao – Xắt cái lị là púm cái lị là xa, xiu, pao” (động tác tương ứng “xa,xiu,pao” là vỗ tay vào bụng ba cái)

7. *Băng reo: Tăng gô*

- Đây là loại băng reo xướng , hoạ có gần thập niên 1960, rất thành công trong các buổi sinh hoạt à được sáng chế nhiều kiểu cách khác nhau.

- Quản trò đặt 2 bàn tay lên miệng làm loa, xướng. Tập thể cũng làm loa và hoạ theo các câu sau:

- “Tăng gô ố ồ”

- “Kunti là pì kúná”

- “Ố ế la ế”

- “Ma lám pa ma lô ghê” (lặp lại băng reo vài lần, khi chấm dứt xướng câu cuối 2,3 lần nhỏ dần và chậm)

8. *Băng reo: Bạn ơi hãy làm*

- Băng reo này là biến thể của băng reo “Tăng gô”

- Quản trò mới tập thể dùng tay làm loa và hoạ theo lời xướng và cử chỉ của quản trò.

- “Bạn ơi hãy làm – làm như thế này bạn nhé”

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. Về mặt 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. Rèn luyện thể lực: Tập cho người chơi và đòi hỏi người chơi phải có sức khỏe tốt, bền bỉ.

c. Các giá trị khác:

- Rèn luyện cho người chơi tính đoàn kết, tính kỷ luật, chịu khó, hòa đồng.
- Rèn tính nhanh nhạy trong phán đoán, khéo léo.

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 (tránh người chơi người không, có thể chia cụm).

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: _ Đã từng chơi thì cải biên nâng cao trò chơi.
_ Chưa từng chơi thì chơi những trò chơi nhẹ nhàng, cơ bản.

b. Căn cứ vào địa điểm chơi:

Sân bãi thế 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 gần lúc đi tắm, 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.

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.

g. 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 mạnh 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.

III. GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG:

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1) Trò chơi chạy nhanh tiếp sức | 2) Thổi bóng tập thể |
| 3) Kỵ mã đấu thương | 4) Ngâm tắm chuyên thun |
| 5) Đưa nàng sang sông | 6) Ngâm muống chuyên chanh |
| 7) Đi xuống | 8) Xếp hình |
| 9) Cà khêu | 10) Nhảy dây |
| 11) Thợ lặn | 12) Đấu carô |
| 13) Kéo co | 14) Bịt mắt đập lon |
| 15) Đá bóng ba chân | 16) Hít đất công |
| 17) Nhảy bao bố | 18) Đổ nước vào chai |
| 19) Đá gà bong bóng | 20) Lửa đậu |
-

MÚA TẬP THỂ

Múa tập thể là một trong những hoạt động sinh hoạt ưu thích của lứa tuổi thanh thiếu niên. Hoạt động này là món ăn tinh thần cũng vừa là một phương tiện giáo dục truyền thống mang hiệu quả cao.

Múa tập thể chính là hình thức bộc lộ tình cảm thông qua những cử chỉ, cử điệu mang tính nghệ thuật. Chính vì thế nên điệu múa phải luôn đi đôi với lời ca để bổ túc cho nhau nhằm làm nổi bật ý tưởng của lời ca. Nói đến múa hát tập thể là nói đến một loại hình sinh hoạt của thanh thiếu niên, do vậy múa hát tập thể chính là những điệu múa mà thanh thiếu niên đều có thể thực hiện được.

I. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC CƠ BẢN TRONG MÚA TẬP THỂ:

1. Nguyên tắc sáng tác các điệu múa tập thể:

- Biết tiết điệu của bản nhạc.
- Cử điệu đơn giản, dễ dàng nhưng không đơn điệu, tự nhiên nhưng không cầu kỳ.
- Động tác phải đi đôi với lời ca, âm điệu.
- Chú ý từng động tác của đầu, cổ, mình, tay, chân ... làm sao cho nhịp nhàng.
- Có đi có về, tiến bao nhiêu bước thì lùi lại bấy nhiêu bước ... làm thế nào để khi kết thúc mọi người phải ở lại vị trí lúc bắt đầu.

2. Nguyên tắc tập múa:

- Tập thật thuộc bài hát và hát đúng nhịp, đúng tiết điệu.
- Người hướng dẫn phải thuộc kỹ điệu múa, không ngập ngừng. Nhấn mạnh và nhắc nhiều lần những chỗ khó.
- Tập kỹ những động tác sau mỗi câu, nên quay lại từ đầu để bài múa được liền mạch.
- Thoải mái và tự nhiên trong các động tác.
- Đặt mình vào khung cảnh, nhập vai, lột tả được ý nghĩa của bài múa.

II. GIỚI THIỆU NĂM BÀI MÚA TẬP THỂ:

1. Bài thứ nhất: “Thanh niên làm theo lời Bác”

1.1. Đội hình: Đội hình đứng thành vòng tròn, bắt cặp từng đôi nam nữ (nam múa đôi với người nữ bên phải của mình).

1.2. Động tác:

*** Tổ hợp 1:**

Tập thể học thuộc câu sau: “Co trái, co phải, đi bên phải thì co chân trái. Co phải, co trái, đi bên trái thì co chân phải”.

- Nhóm 1:

+ “*Kết liên lại*”: co chân trái

+ “*Thanh niên chúng ta*”: co chân phải

+ “*Cùng nhau đi lên*”: đi sang phải ba bước rồi co chân trái (xuất phát bằng chân phải).

- Nhóm 2:

+ “*Giơ nắm tay thề*”: co chân phải

+ “*Gìn giữ hòa bình*”: co chân trái

+ “*Độc lập, tự do*”: đi sang trái ba bước rồi co chân phải (xuất phát bằng chân trái).

- Nhóm 3: “*Kết liên lại, thanh niên chúng ta cùng quyết tiến bước*” (động tác tương tự nhóm 1).

- Nhóm 4: “*Đánh tan quân thù, xây đắp cuộc đời, hạnh phúc ấm no*” (động tác tương tự nhóm 2).

*** Tổ hợp 2:**

- Nhóm 1:

“*Đi lên thanh niên*”: bước sang phải ba bước (xuất phát bằng chân phải), bước bốn đưa mũi chân trái áp gót chân phải nhún nhẹ đồng thời nghiêng người qua phải rồi vỗ tay một cái bên tai phải.

- Nhóm 2:

“*Chớ ngại ngần chi*”: bước sang trái ba bước (xuất phát bằng chân trái), bước bốn đưa mũi chân phải áp gót chân trái nhún nhẹ đồng thời nghiêng người qua trái rồi vỗ tay

một cái bên tai trái.

- Nhóm 3:

“Đi lên thanh niên”: động tác tương tự nhóm 1

- Nhóm 4:

“Làm theo lời Bác”: bước sang trái một bước bằng chân trái, bước hai đưa mũi chân phải áp sát gót chân trái nhún nhẹ (không vỗ tay).

* Tổ hợp ba: (múa đôi nam, nữ)

“Không có việc gì khó, chỉ sợ lòng không bền, đào núi và lấp biển, quyết chí ắt làm nên”.

- Nam: nhún chân tại chỗ (chân trái trước, chân phải sau), tay trái chống hông, tay phải đưa lên cao đỡ lấy tay của bạn nữ. Cứ như thế nhún tại chỗ cho đến hết bài (16 nhịp).

- Nữ: chân nhún tương tự như động tác nam tuy nhiên vừa nhún vừa di chuyển theo vòng tròn nhỏ ngược chiều kim đồng hồ (vòng tròn vừa hết là lời bài hát cũng vừa kết thúc), tay phải chống hông, tay trái nắm lấy tay phải của bạn nam.

(Bài hát được thực hiện tương tự lần hai).

2. Bài thứ hai: “Chiến binh ca vũ khúc”

2.1. Đội hình: Đội hình đứng thành vòng tròn, không phân biệt nam nữ.

2.2. Động tác:

* Tổ hợp 1:

- Nhóm 1:

“Đêm nay trăng sáng ta nhảy đùa chơi”

Vòng tròn bước sang phải ba bước (xuất phát bằng chân phải), bước bốn đá chéo chân trái sang phải, bước năm đặt chân trái làm trụ, bước sáu đá chéo chân phải sang trái, bước bảy đặt chân phải làm trụ, bước tám đưa mũi chân trái áp sát chân phải nhún nhẹ.

- Nhóm 2:

“Ta vui ca hát cho đời thắm tươi”

Vòng tròn bước sang trái ba bước (xuất phát bằng chân trái), bước bốn đá chéo

chân phải sang trái, bước năm đặt chân phải làm trụ, bước sáu đá chéo chân trái sang phải, bước bảy đặt chân trái làm trụ, bước tám đưa mũi chân phải áp sát chân trái nhún nhẹ.

- Nhóm 3:

“Bao nhiêu sức sống tung ra đêm nay”: động tác thực hiện tương tự nhóm 1.

- Nhóm 4:

“Một hai cùng nhảy ta hòa tiếng ca”

Vòng tròn bước sang trái ba bước (xuất phát bằng chân trái), bước bốn đá chéo chân phải sang trái, bước năm đặt chân phải làm trụ, bước sáu đưa mũi chân trái áp sát chân phải nhún nhẹ.

*** Tổ hợp 2:**

- Nhóm 1:

“Tang tính tình”

Hai tay chống hông bước vào tâm vòng tròn hai bước (xuất phát bằng chân trái), bước ba đưa chân trái áp sát chân phải nhún nhẹ.

- Nhóm 2:

“Đời ta chiến binh”

Bước ngang sang trái hai bước chập gồm bốn nhịp (xuất phát bằng chân trái), khoảng cách rộng ngang vai.

- Nhóm 3:

“Là vui chiến trường”

Bước ngang về sang phải hai bước chập gồm bốn nhịp (xuất phát bằng chân phải), khoảng cách rộng ngang vai.

- Nhóm 4:

“Tang tính tình”

Bước lùi ra sau hai bước (xuất phát bằng chân trái), bước ba đưa chân trái áp sát chân phải nhún nhẹ.

- Nhóm 5:

“Đời ta chiến binh”

Bước ngang sang phải hai bước chập gồm bốn nhịp (xuất phát bằng chân phải), khoảng cách rộng ngang vai.

- Nhóm 6:

“Là vui chiến trường”

Bước ngang về sang trái hai bước chập gồm bốn nhịp (xuất phát bằng chân trái), khoảng cách rộng ngang vai.

*** Tổ hợp ba:**

- Nhóm 1:

“Tang tính tình”

Hai tay chống hông xoay người 90 độ qua phải bước tới trước ba bước, ở nhịp ba chân trái chùn làm chân trụ chân phải đưa thẳng về phía trước gót chạm đất.

- Nhóm 2:

“Đời ta chiến binh”

Đứng ở tư thế như cũ nghiêng nhẹ người sang phải vỗ tay bên tai phải ba cái.

- Nhóm 3:

“Là vui chiến trường”

Xoay người 180 độ ngược chiều kim đồng hồ đổi chân trụ (đứng ngược với tư thế của nhóm 1) đồng thời nghiêng người nhẹ qua trái vỗ tay bên tai trái ba cái.

- Nhóm 4:

“Tang tính tình”

Hai tay chống hông bước tiến tới trước ba bước (xuất phát bằng chân trái), ở nhịp ba chân phải chùn làm chân trụ chân trái đưa thẳng về phía trước gót chạm đất.

- Nhóm 5:

“Ta đem chiến công”

Đứng ở tư thế như cũ nghiêng nhẹ người sang trái vỗ tay bên tai trái ba cái.

- Nhóm 6:

“Xây đời thắm tươi”

Xoay người 180 độ cùng chiều kim đồng hồ đổi chân trụ (đứng ngược với tư thế của nhóm 5) đồng thời nghiêng người nhẹ qua phải vỗ tay bên tai phải ba cái.

3. Bài thứ ba: “Lá xanh”

3.1. Đội hình: Đội hình đứng thành vòng tròn, bắt cặp từng đôi nam nữ (nam múa đôi với người nữ bên phải của mình).

3.2. Động tác:

* **Tổ hợp 1:** *“Lá còn xanh như anh đang còn trẻ, lá trên cành như anh trong toàn dân”*

Tay nắm vòng tròn xoay người 90 độ đi ngược chiều kim đồng hồ, nhịp một dùng chân trái bật người lên cao và rơi xuống đất bằng chân phải, chân trái đá ra phía sau, nhịp hai, ba, bốn đi bình thường (nhịp hai là chân trái). Thực hiện động tác tương tự như thế bốn lần.

*** Tổ hợp 2:**

- Nhóm 1: *“Gió rung cây”*.

Hai tay chống hông tập thể hướng vào tâm vòng tròn, nhịp một đứng trụ trên chân phải đưa chân trái ra trước nhún nhẹ, nhịp hai về tư thế ban đầu, nhịp ba trụ trên chân trái đưa chân phải ra trước nhún nhẹ, nhịp bốn về lại tư thế ban đầu.

- Nhóm 2: *“Cành lá từng bừng đưa vui”*.

Bước xoay người tại chỗ 360 độ cùng chiều kim đồng hồ bốn nhịp (xuất phát bằng chân phải).

- Nhóm 3: *“Anh trai làng”*.

Hai tay chống hông tập thể hướng vào tâm vòng tròn, nhịp một đứng trụ trên chân trái đưa chân phải ra trước nhún nhẹ, nhịp hai về tư thế ban đầu, nhịp ba trụ trên chân phải đưa chân trái ra trước nhún nhẹ, nhịp bốn về lại tư thế ban đầu.

- Nhóm 4: *“Có đi chiến dịch mùa xuân”*.

Bước xoay người tại chỗ 360 độ ngược chiều kim đồng hồ bốn nhịp (xuất phát bằng chân trái).

*** Tổ hợp 2:**

- Nhóm 1: *“Gió rung cây”*.

Hai tay chống hông tập thể hướng vào tâm vòng tròn, nhịp một đứng trụ trên chân phải đưa chân trái ra trước nhún nhẹ, nhịp hai về tư thế ban đầu, nhịp ba trụ trên chân trái đưa chân phải ra trước nhún nhẹ, nhịp bốn về lại tư thế ban đầu.

- Nhóm 2: *“Cành lá từng bừng đưa vui”*.

Bước xoay người tại chỗ 360 độ cùng chiều kim đồng hồ bốn nhịp (xuất phát bằng chân phải).

- Nhóm 3: *“Anh trai làng”*.

Hai tay chống hông tập thể hướng vào tâm vòng tròn, nhịp một đứng trụ trên chân trái đưa chân phải ra trước nhún nhẹ, nhịp hai về tư thế ban đầu, nhịp ba trụ trên chân phải đưa chân trái ra trước nhún nhẹ, nhịp bốn về lại tư thế ban đầu.

- Nhóm 4: *“Có đi chiến dịch mùa xuân”*.

Bước xoay người tại chỗ 360 độ ngược chiều kim đồng hồ bốn nhịp (xuất phát bằng chân trái).

* **Tổ hợp 3:** múa đôi nam nữ

- Nhóm 1: *“Anh là lá”*.

+ Nam: tay trái chống hông, tay phải lòng bàn tay ngửa đưa chếch về bên phải đỡ lấy bàn tay của nữ, chân phải bước vào tâm vòng tròn ba bước, bước bốn trụ người trên chân phải đưa chân trái chéo sau chân phải mũi bàn chân chạm đất nhún nhẹ.

+ Nữ: tay phải chống hông, tay trái úp lên lòng bàn tay của nam, chân trái bước vào tâm vòng tròn ba bước, bước bốn trụ người trên chân trái đưa chân phải chéo sau chân trái mũi bàn chân chạm đất nhún nhẹ.

- Nhóm 2: *“Trên cành ngại cho gió mưa”*.

Cả hai người bước lùi ra sau ba bước (xuất phát bằng chân chùn phía sau), bước bốn hai người đứng đối diện với nhau đưa chân còn lại áp sát chân kia nhún nhẹ. Hai lòng bàn tay của nam ngửa ra đỡ lấy hai bàn tay của nữ.

- Nhóm 3: *“Anh là trai”*.

Hai người bước bốn bước (bốn nhịp) ngược chiều kim đồng hồ đổi chỗ cho nhau (xuất phát bằng chân phải).

- Nhóm 4: *“Phải ra chiến trận phen này”*.

+ Nam: bước về vị trí cũ bốn bước (xuất phát bằng chân trái), tay trái buông ra, tay phải dìu bạn nữ xoay nửa vòng để đổi chỗ cho nhau.

+ Nữ: vừa xoay người ngược chiều kim đồng hồ cuộn vào tay của nam, bước bốn bước về vị trí cũ (xuất phát bằng chân trái), tay phải buông ra.

Sau khi đổi chỗ xong, hai người đều phải nhanh chóng nắm tay trở lại vòng tròn lớn. Cứ như thế múa lại từ đầu cho đến hết bài.

* **Lưu ý:** đoạn “*Mau lên đi hỡi các anh trai làng*” hát hai lần. Lần thứ hát thứ hai của câu này đứng tại chỗ vỗ tay ba cái.

4. Bài thứ tư: “Kachiusa”

4.1. Đội hình: Đội hình đứng thành vòng tròn, không phân biệt nam nữ.

4.2. Động tác:

Rất đơn giản, chỉ có tám bước (tám nhịp) di chuyển theo chiều kim đồng hồ để sử dụng cho cả bài. Tay nắm với nhau thành vòng tròn lớn.

- Bước 1: Chân phải bước chéo ra sau chân trái một chút
- Bước 2: chân trái bước chập về chân phải tạo thành tư thế giống tư thế ban đầu.
- Bước 3: chân phải đá chéo sang bên trái, chân trụ (chân trái) nhún nhẹ.
- Bước 4: chân phải trả về tư thế ban đầu.
- Bước 5: chân trái đá chéo sang bên phải, chân trụ (chân phải) nhún nhẹ.
- Bước 6: chân trái trả về tư thế ban đầu.
- Bước 7: chân phải bước chéo qua phía trước chân trái.
- Bước 8: chân trái bước chập về chân phải tạo tư thế giống tư thế ban đầu.

Cứ như thế vòng tròn di chuyển cho đến hết bài.

5. Bài thứ năm: “Nổi vòng tay lớn”

5.1. Đội hình: Đội hình đứng thành vòng tròn, không phân biệt nam nữ.

5.2. Động tác:

* **Tổ hợp 1:** “*Rừng núi đang tay nối lại biển xa, ta đi vòng tay lớn mãi để nối sơn hà*”.

Tập thể nắm tay vòng tròn di chuyển ngược chiều kim đồng hồ (xuất phát bằng chân phải) theo nhịp của bài hát (mỗi nhịp mạnh là một bước). Hết lời của câu hát xoay người vào tâm vòng tròn theo nhịp nghỉ (2, 3).

*** Tổ hợp 2:**

- Nhóm 1: “*Mặt đất bao la*”

Tập thể đi vào tâm vòng tròn ba nhịp (xuất phát bằng chân trái), nhịp bốn co chân phải nhún nhẹ chân trụ đồng thời tất cả vòng tròn đưa tay lên cao.

- Nhóm 2: “*Anh em ta về*”

Bước lùi ba bước (xuất phát bằng chân phải), nhịp bốn đưa chân trái áp sát chân phải nhún nhẹ đồng thời tay từ từ hạ xuống như động tác tay ban đầu.

- Nhóm 3: “*Gặp nhau mừng như bão cát*”

Động tác được thực hiện như nhóm 1

- Nhóm 4: “*Quay cuồng trời rộng*”

Động tác được thực hiện như nhóm 2

- Nhóm 5: “*Bàn tay ta nắm nổi trọn một vòng Việt Nam*”

Tập thể di chuyển cùng chiều kim đồng hồ (xuất phát bằng chân trái) theo nhịp của bài hát, hết lời của câu hát xoay người vào tâm của vòng tròn theo nhịp nghỉ (2, 3).

*** Tổ hợp 3:** “*Cờ nổi gió đêm vui nổi ngày, dòng máu nổi con tim đồng loại dựng tình người trong ngày mới. Thành phố nổi thôn xa vời vợi, người chết nổi linh thiêng vào đời và nụ cười nổi trên môi*”.

“*Cờ nổi gió*”: vòng tròn đứng tại chỗ nhịp một chân trái bước vào tâm vòng tròn, nhịp hai co chân phải tất cả vòng tròn vung hai tay lên cao, nhịp ba bước chân phải về sau làm chân trụ hai tay hạ xuống, nhịp bốn đưa mũi chân trái nhún nhẹ bên chân phải.

Động tác cứ như thế thực hiện đến hết phần điệp khúc.

Sau đó bài hát được thực hiện lại từ đầu.
