

Tiểu môđun 2

NHỮNG KĨ NĂNG CƠ BẢN CỦA CÔNG TÁC ĐỘI

I. MỤC TIÊU :

Kiến thức :

Hiểu và nắm vững được những nội dung cơ bản của hoạt động thực hành mang tính chuyên môn đặc trưng của Đội TNTP Hồ Chí Minh và lứa tuổi thiếu nhi.

Nhận thức được ý nghĩa tác dụng của các hoạt động thực hành mang tính kĩ năng ứng dụng trong hoạt động Đội.

Kĩ năng :

Thuần thực các thao tác thực hành và hướng dẫn thực hành các hoạt động mang tính nghiệp vụ của Đội.

Thái độ :

Quan tâm, nhiệt tình, tôn trọng, phát huy vai trò tự quản của các em.

Nâng cao lòng yêu mến trẻ, thích hoạt động với trẻ.

II. THỜI GIAN : 15 tiết.

III. GIỚI THIỆU MÔĐUN :

STT	Tên chủ đề	Số tiết	Trang
1	Kĩ năng tổ chức và hướng dẫn trò chơi tập thể cho thiếu nhi.	4	
2	Kĩ năng tổ chức trại thiếu nhi.	2	
3	Kĩ năng dựng lều trại.	2	
4	Kĩ năng thực hiện nút dây và trang trí thủ công trại.	2	
5	Kĩ năng hướng dẫn thiếu nhi hát những bài hát truyền thống Đội.	2	
6	Kĩ năng hướng dẫn thiếu nhi múa tập thể.	3	
	Tổng số	15	

IV. NỘI DUNG CỦA CÁC CHỦ ĐỀ :

Chủ đề 1

KĨ NĂNG TỔ CHỨC VÀ HƯỚNG DẪN TRÒ CHƠI TẬP THỂ CHO THIẾU NHI

I. MỤC TIÊU CỦA CHỦ ĐỀ :

Kiến thức :

Hiểu được những nội dung cơ bản của hoạt động trò chơi đối với lứa tuổi thiếu nhi.
Phân tích được các nội dung trên và giải thích được vai trò của chúng.

Kĩ năng :

Thuần thục thao tác điều khiển các trò chơi tập thể dành cho thiếu nhi ở ngoài trời hoặc trong phòng.

Xử lí được các tình huống bất ngờ trong khi chơi.

Thái độ :

Có thái độ quan tâm, nhiệt tình, tôn trọng phát huy vai trò tự quản trong trò chơi của các em thiếu nhi.

Có thiện chí, yêu thương nâng đỡ những em yếu.

II. THỜI GIAN THỰC HIỆN CHỦ ĐỀ : 4 tiết

III. GIỚI THIỆU CHỦ ĐỀ :

Trong vai trò là người phụ trách chi đội, việc đưa trò chơi vào những hoạt động của thiếu nhi là vô cùng cần thiết. Bởi vì sự thu hút của trò chơi tập thể đối với các em thiếu nhi rất lớn và rất hiệu quả về giáo dục.

IV. TÀI LIỆU VÀ THIẾT BỊ ĐỂ THỰC HIỆN CHỦ ĐỀ :

1. Tài liệu tham khảo :

- Hoàng Nguyên Cát, Lương Xuân Lộc, Hồ Đăng Phúc, Hiền Nhi, Nguyễn Hiệp , Ngô Bích San, *Trò chơi* – NXB Kim Đồng, Hà Nội, 1982.
- Khoa Đội Trường Đoàn Lí Tự Trọng (biên soạn) – *Trò chơi tập thể* – NXB Măng non, 1984.
- Phạm Tiến Bình, *100 trò chơi khoẻ*, NXB TĐTT, Hà Nội, 1985.
- Phan Đức Phú, Trần Đồng Lâm, *Trò chơi vận động* (dùng trong trường phổ thông cơ sở), NXB TĐTT, Hà Nội, 1981.
- Bạch Văn Quế, *70 trò chơi với bóng*, NXB Trẻ, 1997.
- Tôn Thất Sam và Tôn Thất Hùng – *Trò chơi ngoài trời* – NXB Trẻ, 2002.
- Tôn Thất Đông, *126 trò vui chơi tập thể chọn lọc*, NXB Trẻ, 2002.
- Hương Liên, *Cẩm nang trò chơi*, NXB Trẻ, 2002.
- Trần Phiêu, *Những trò chơi vui nhộn trong sinh hoạt tập thể*, NXB Trẻ, 2002.

2. Trang – thiết bị, đồ dùng dạy học :

Âm thanh : loa, micro, ...

Sân bãi có bóng mát.

V. NỘI DUNG :

1. CÁC HOẠT ĐỘNG :

Hoạt động 1 : TÌM HIỂU Ý NGHĨA GIÁO DỤC THÔNG QUA VIỆC TỔ CHỨC VÀ HƯỚNG DẪN TRÒ CHƠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 1 :

Để tổ chức và hướng dẫn trò chơi tập thể cho thiếu nhi thật tốt, ta cần phải nói rõ ý nghĩa giáo dục của trò chơi mà ta sắp tổ chức, bởi vì khi tham gia chơi, tính tình các em sẽ bộc lộ ra rõ như : bạo dạn, nhút nhát, tự cao, tự ti, gian lận, trung thực, nóng nảy, điềm đạm, vị tha, vị kỉ,... Người ta thường sử dụng trò chơi như một phương tiện giáo dục để phát huy những tính tốt và sửa chữa những tính xấu.

1. Đối với tập thể :

Trò chơi 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, trại, tham quan du lịch,... Ngoài ra, nhờ trò chơi, các em có dịp gần gũi, hiểu biết về nhau, từ đó đưa đến sự cảm thông, đoàn kết trong tập thể.

2. Đối với cá nhân :

Trò chơi mang lại cho cá nhân các em rất nhiều lợi ích vì mục đích của trò chơi là giáo dục những cá nhân cụ thể. Do vậy, em nào chịu nhập cuộc chơi nhiệt tình thì em đó hưởng lợi ích của trò chơi nhiều nhất.

Trò chơi mang lại cho cá nhân những lợi ích sau :

Sức khoẻ, chịu đựng bền bỉ, phát triển các giác quan như tay, chân, tai, mắt,...

Phát triển trí thông minh, trí tưởng tượng, óc quan sát nhạy bén, tự chủ, tháo vát, phản ứng nhanh, khéo léo.

Vui vẻ, cởi mở, thẳng thắn, trung thực, bạo dạn, hoà đồng, tinh thần đồng đội, đoàn kết, kỉ luật,...

NHIỆM VỤ

* **Nhiệm vụ 1 :** Nghiên cứu các thông tin cho hoạt động 1 để tìm hiểu ý nghĩa giáo dục thông qua việc tổ chức và hướng dẫn trò chơi.

* **Nhiệm vụ 2 :** Chia lớp ra thành nhiều nhóm nhỏ. Cử đại diện mỗi nhóm tổ chức cho lớp chơi thử một trò chơi bất kì nhằm minh họa cho phần tìm hiểu ý nghĩa giáo dục của trò chơi.

* **Nhiệm vụ 3 :** Các nhóm nhận xét và góp ý (xem những trò chơi vừa được triển khai xong có ý nghĩa giáo dục gì ?).

* **Nhiệm vụ 4 :** Giảng viên nhận xét và giảng giải thêm cho những phần mà các sinh viên còn thiếu sót.

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 1 :

Câu 1 : Hãy kể một số tính cách của thiếu nhi sẽ được bộc lộ ra khi các em được tham gia các trò chơi tập thể ?

Câu 2 : (Chọn câu trả lời đúng) : Trò chơi mang lại cho cá nhân những lợi ích gì ?

Phát triển trí thông minh lanh lợi.

Phát triển trí tưởng tượng phong phú.

Phát triển óc quan sát nhạy bén.

Cả 3 yếu tố trên.

Hoạt động 2 : TÌM HIỂU CÁC CÔNG VIỆC CẦN CHUẨN BỊ TRƯỚC KHI HƯỚNG DẪN TRÒ CHƠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 2 :

Đề chuẩn bị thật tốt trước khi hướng dẫn một trò chơi tập thể khoảng từ 10 – 100 em, người giáo viên phụ trách Đội cần chú ý những yếu tố sau :

1. Nhận dạng đối tượng tham gia trò chơi :

a) Số lượng người chơi :

- Từ 10 – 50 em : Rất tốt vì người Quản trò sẽ rất dễ điều khiển, dễ quan sát, hiệu quả cao.
- Trên 50 em : Số lượng tương đối nhiều, cần phải lựa chọn kĩ trò chơi. Tránh những loại trò chơi chỉ chú ý vào từng người, sẽ dễ sinh chán nản cho những người còn lại.

b) Chú ý giới tính :

- Với vòng tròn có cả nam lẫn nữ, nên chọn những trò chơi vòng tròn mà cả nam lẫn nữ đều tham gia được.
- Nếu chỉ toàn là nam thì có thể tăng thêm tính mạnh mẽ. Còn nếu toàn là nữ thì nên sử dụng những trò chơi có tính nhẹ nhàng hơn.

2. Lựa chọn các trò chơi : Phù hợp yêu cầu giáo dục cụ thể, có thể gây thích thú cho các em, và đảm bảo tính vừa sức (em nào cũng chơi được, và cũng có thể thắng cuộc về mặt này hay mặt khác).

Muốn vậy, cần :

- Xác định mục đích tổ chức trò chơi (cho buổi sinh hoạt cụ thể).
- Chọn những trò chơi mà mình am tường nhất, từ luật chơi đến các diễn tiến của nó. Nếu là những trò chơi “ruột” (theo sở trường) thì càng tốt.
- Nắm rõ đặc điểm đối tượng (tâm lí, giới tính, sức khỏe, trình độ chơi, số lượng người chơi... như đã nói ở trên).
- Chọn những trò chơi mà mọi người đều tham gia được, không nên sử dụng nhiều những trò độc diễn chỉ dành cho 1 hoặc 2 người.
- Tìm địa điểm phù hợp có thể triển khai trò chơi.
- Nếu chưa thể tìm ra được những trò chơi mới, người phụ trách chi đội nên nỗ lực cải biên trò chơi dựa trên nền trò chơi cũ để tạo cho các em luôn có cảm giác mới mẻ và để phù hợp với hoàn cảnh, tình trạng sức khỏe, tâm lí của người chơi.
- Nên dự trữ sẵn ít nhất 3 trò chơi mà mình tâm đắc nhất.--

3. Xây dựng chương trình cuộc chơi : Thiết kế các trò chơi từ dễ đến khó, xen kẽ các trò chơi “tĩnh” với trò chơi “động” (nên mở đầu bằng một trò vui, nhộn nhịp, và kết thúc với một trò chơi “tĩnh”). Nếu thiết kế cuộc chơi theo một câu chuyện có chủ đề để lần lượt đưa các bạn vào những trò chơi theo trình tự thì càng hay.

Dự đoán những tình huống có thể xảy ra để chuẩn bị các phương án xử lí cụ thể.

4. Chuẩn bị dụng cụ (tự chuẩn bị hoặc thông báo để người chơi cùng chuẩn bị dụng cụ) : gậy, bóng (banh), dây dù...

5. Chuẩn bị địa điểm (phù hợp yêu cầu cuộc chơi) : Sân chơi chứa được bao nhiêu người ? Sẽ tổ chức được những trò chơi gì ? Nếu ở trong nhà thì trần cao hay

thấp ? Có vương bàn ghế không ? Cần thu dọn những chướng ngại dễ gây ra tai nạn như cây đinh, khúc cây, cục đá, vỏ chuối...

6. Tự chuẩn bị tinh thần tốt nhất để vào cuộc :

– Trước hết cần nắm vững diễn biến và luật (quy định) của các trò chơi (nhất là đối với các trò chơi mới). Nếu triển khai thiếu một chi tiết hoặc một điều kiện nào đó, trò chơi sẽ có thể kém thú vị, hoặc sẽ bị “trục trặc” giữa chừng. Vì vậy, cần tự chuẩn bị chu đáo. Đối với các trò chơi cần hướng dẫn bằng động tác, cần tập trước cho thành thạo.

– Bạn phải thực sự cảm thấy hứng thú với những trò chơi dự định phổ biến, mới có thể truyền sự hứng thú sang người chơi.

Tóm lại, phải tự chuẩn bị cả về mặt tâm lí, lẫn tác phong, thái độ trước khi bước vào tổ chức cuộc chơi.

NHIỆM VỤ :

* **Nhiệm vụ 1 :** Từng sinh viên nghiên cứu các thông tin của hoạt động 2 để biết được các công việc cần chuẩn bị trước khi hướng dẫn trò chơi.

* **Nhiệm vụ 2 :** Các nhóm thảo luận để tìm hiểu các công việc cần chuẩn bị trước khi hướng dẫn trò chơi.

* **Nhiệm vụ 3 :** Mỗi nhóm cử đại diện (phải là người khác với người của hoạt động 1) tổ chức cho lớp chơi thử một trò chơi bất kì để chứng minh rằng mình có chuẩn bị tốt khi tham gia chơi trò chơi.

* **Nhiệm vụ 4 :** Các nhóm nhận xét và góp ý (phân tích xem những trò chơi vừa được nhóm bạn mình cho chơi xong có mức độ chuẩn bị đến đâu ?).

* **Nhiệm vụ 5 :** Giảng viên nhận xét và giảng giải thêm cho những phần mà các sinh viên còn thiếu sót.

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 2 :

Câu 1 : Bạn sẽ gặp khó khăn gì khi số lượng người chơi có nhiều hơn 100 em ?

Câu 2 : (Đánh dấu vào ô đúng – sai) Nếu trong tập thể có nhiều nữ ta nên tăng cường thật nhiều yếu tố mạnh bạo.

Đúng Sai

Câu 3 : Với tập thể thụ động ta nên ra trò chơi càng khó càng tốt ?

Đúng Sai

Câu 4 : Khi lựa chọn trò chơi, ta có nên sử dụng những trò chơi chỉ dành cho những người chơi có tính chuyên môn cao không ?

Câu 5 : Hãy liệt kê các dụng cụ cần thiết để tiến hành chơi ? Ai sẽ là người chuẩn bị những dụng cụ này ?

Hoạt động 3 : NGHIÊN CỨU CÁC CÔNG VIỆC PHẢI LÀM TRONG KHI TIẾN HÀNH TRÒ CHƠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 3 :

Các công việc phải làm khi tiến hành chơi trò chơi bao gồm :

1. Ổn định tập thể và tạo tâm thế sẵn sàng vào cuộc (nếu đang ồn, tổ chức ngay 1 bài hát hoặc 1 trò chơi gây sự chú ý và im lặng. Nếu không khí có vẻ đang lắng, tổ chức một số trò chơi nhỏ loại phản xạ để khởi động).

2. Chia nhóm theo yêu cầu nội dung trò chơi (nếu có).

– Chú ý cân đối giữa các nhóm về số người và thành phần (có nam, nữ), sức lực cho đồng đều. Có thể dùng hình thức điểm số, hoặc dùng loại trò chơi chia nhóm.

– Chọn nhóm trưởng điều khiển mỗi nhóm (cá nhân tự nguyện, hay nhóm đề cử).

3. Giới thiệu và trình bày, phân tích trò chơi :

– Có thể dùng một mẫu chuyện lịch sử, thời sự lồng vào để giới thiệu trò chơi (tuy nhiên, đừng lạm dụng khiến cưỡng để gây nên sự gượng ép không cần thiết).

– Trình bày ngắn gọn, rõ ràng, mạch lạc, dễ hiểu (có pha thêm tính hài hước, dí dỏm) các yêu cầu : cách chơi (có kèm thực hiện những động tác mẫu – nếu có), luật chơi (cách xác định thắng – bại). Chú ý dùng ngôn ngữ thích hợp sao cho dễ nghe, dễ hiểu, dễ thực hiện.

– Đề người chơi hỏi nếu có thắc mắc.

– Cử trọng tài (Quản trò làm trọng tài hoặc cử một vài bạn nắm chắc luật chơi làm trọng tài).

– Đừng mất kiên nhẫn vì những nô đùa của những em đã biết trò chơi.

4. Tổ chức chơi thử (chơi nháp) : Nhằm giảm bớt sự giải thích và cũng để kiểm tra sự tiếp thu của người chơi. Phân tích tiếp những trường hợp phạm luật chơi để người chơi nắm rõ hơn.

5. Tổ chức chơi :

– Chuẩn bị trước sự phân chia trong vòng tròn sao cho mạnh yếu đồng đều, nếu nam nữ xen kẽ được là tốt.

– Khi vào cuộc, Quản trò nên cùng chơi với các em. Riêng đối với những trò chơi đòi hỏi thi đua giữa các nhóm thì ta không nên tham dự cùng một nhóm người chơi cụ thể nào, mà phải đứng ở vị trí trọng tài và phải luôn đảm bảo được tính công bằng.

– Vận dụng linh hoạt chương trình cuộc chơi như dự kiến. Nếu cần, phải điều chỉnh cho phù hợp với thực tế, tránh cứng nhắc.

– Chú ý quan sát trong khi mọi người tham gia chơi để tìm hiểu tâm lí, cá tính của từng người. Chú ý những bạn nhút nhát, chậm chạp để động viên, tạo sự tự tin. Có thể điều khiển cho nhịp điệu của trò chơi từ chậm đến nhanh dần để tạo sự chú ý, đẩy trò chơi lên đến cao trào hứng thú nhất.

Trong khi chơi, phải chú ý riêng một số bạn cần được rèn luyện nhiều về một mặt nào đó (ví dụ : bạn nhút nhát, bạn thô lỗ...). Tuyệt đối không nên loại bất kì người nào ra mà chỉ dùng những hình thức phạt (có nêu ra từ đầu cuộc chơi) – phạt xong lại cho chơi tiếp (bạn nào càng hỏng nhiều, càng nên cho chơi nhiều).

- Theo dõi sát diễn tiến trò chơi. Cùng trọng tài đảm bảo cho mọi người chơi đúng luật quy định. Chú ý tính giáo dục, rèn luyện tinh thần tự giác, sự tương trợ, đoàn kết và tinh thần thể thao giữa các nhóm và nơi mỗi người. Chú ý khai thác tính di dỏm của trò chơi, hoặc có thể “cải biên” trò chơi sao cho vui vẻ, thoải mái.
- Xử lí kịp thời những tình huống phát sinh một cách công bằng. Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng. Thường phạt nghiêm minh, sao cho mỗi người có lỗi tự thấy ra được khuyết điểm của mình. Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người chơi phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi. Quản trò cần phải làm gương và cũng sẵn sàng chịu phạt nếu có vi phạm luật chơi.
- Phải biết kết thúc cuộc chơi đúng ngay lúc đã xác định thắng thua rõ ràng, hoặc một số người đã có dấu hiệu thấm mệt, hơi chán... nhằm tạo sự luyến tiếc, để lần sau chơi lại vẫn còn thấy thích thú. Tránh để người chơi bị mệt quá, hoặc đã có dấu hiệu thấy nhàm chán.
- Nếu với một trò chơi mà chỉ có một người thắng liên tục, ta nên đổi sang trò khác để ai cũng có cơ hội thắng cuộc : người thì thắng về sự nhanh nhẹn, người thì thắng về sự khoẻ khoắn, người thì thắng về tính tự chủ...

NHIỆM VỤ :

- * ***Nhiệm vụ 1 :*** Từng sinh viên nghiên cứu các thông tin của hoạt động 3 để biết được các việc phải làm trong khi hướng dẫn trò chơi.
- * ***Nhiệm vụ 2 :*** Các nhóm thảo luận để tìm hiểu các việc phải làm trong khi hướng dẫn trò chơi.
- * ***Nhiệm vụ 3 :*** Mỗi nhóm cử thêm đại diện khác tổ chức cho lớp chơi thử một trò chơi bất kì để áp dụng tốt các việc phải làm (đã xem trong phần “Thông tin của hoạt động 3”) trong khi hướng dẫn trò chơi.
- * ***Nhiệm vụ 4 :*** Các nhóm nhận xét và góp ý (phân tích xem những trò chơi vừa được nhóm bạn mình cho chơi xong có mức độ áp dụng tốt đến đâu ?).
- * ***Nhiệm vụ 5 :*** Giảng viên nhận xét và giảng giải thêm cho những phần mà các sinh viên còn thiếu sót.

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 3 :

Câu 1 : (Đánh dấu vào ô đúng – sai) Nếu không khí của tập thể đang quá ồn, ta phải quát tháo thật lớn cho các em im lặng bớt.

Đúng Sai

Câu 2 : Có thể giới thiệu trò chơi như thế nào cho hấp dẫn ? Có cần phải tạo ra một bộ mặt nghiêm nghị ?

Câu 3 : Khi gặp những trường hợp cá biệt hay phá phách, Quản trò phải làm gì ?

Câu 4 : Tinh thần phán quyết của Quản trò phải như thế nào ?

Câu 5 : Khi thấy người chơi có dấu hiệu thấm mệt, Quản trò phải làm gì ?

Câu 6 : Có nhất thiết cần chơi thử trước khi chơi thật không ?

Câu 7 : Hãy sắp xếp các nội dung sau theo trình tự các công việc phải làm trong khi tiến hành trò chơi (thể hiện bằng đường nối từ bên số thứ tự qua bên chữ) :

- a) Tổ chức chơi thử (nháp).
- b) Chia nhóm.
- c) Tổ chức chơi.
- d) Ổn định tổ chức.

đ) Giới thiệu và trình bày, phân tích trò chơi.

Hoạt động 4 : NGHIÊN CỨU NHỮNG CÔNG VIỆC PHẢI LÀM SAU KHI KẾT THÚC TRÒ CHƠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 4 :

1. Hình phạt : Phải mang tính giáo dục, nhẹ nhàng, thoải mái, dễ thực hiện (Quản trò phải làm mẫu được hình phạt). Tránh những hình phạt thô bạo, kéo dài thời gian,... và tuyệt đối tránh những hình phạt nhằm trả thù cá nhân hoặc nhằm hạ thấp nhân phẩm (như liếm giày, liếm ghế, chui háng, chui gầm ghế...).

2. Hướng dẫn người chơi tự nhận xét, rút kinh nghiệm dựa trên luật chơi.

3. Quản trò nhận xét và đánh giá chung, khen thưởng (phải khách quan, công bằng và chính xác). Chú ý đề cao tinh thần hòa nhã, tự giác để động viên mọi cố gắng của từng bạn, từng nhóm. Tránh đơn thuần đề cao thành tích, dễ gây tâm lí ganh tị, “cay cú”. Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi (cần thêm hay bớt gì không ? về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu ?).

4. Thu dọn sau cuộc chơi : Thu dọn dụng cụ, làm vệ sinh sạch sẽ địa điểm chơi. Nhắc các em làm vệ sinh cá nhân và chỉnh đốn y phục sau khi chơi.

5. Quản trò tự rút kinh nghiệm :

- Ghi vào sổ tay những điểm cần chú ý khi tổ chức các trò chơi vừa thực hiện.
- Sửa chữa và bổ sung những điều chưa hợp lí, hay đã hợp lí của các trò chơi. Hoặc ghi thêm các dạng cải biên, phát triển... có thể có của một số trò đã chơi.

CHÚ Ý :

1. Tránh tổ chức những trò chơi vận động mạnh vào trước hoặc sau giờ ăn.
2. Nên chú ý (dự báo) thời tiết : nắng, lạnh... để chọn những trò chơi phù hợp.
3. Khi điều khiển trò chơi, nên tạo điều kiện :
 - Cho mọi người đều tham dự.
 - Cho mọi người đều tham gia vào việc phát triển hành động chơi, kích thích óc sáng tạo của tất cả.
4. Trong một số trò chơi, ngay từ đầu đã có thể có những em bị loại. Cần tạo điều kiện cho các em đó được tiếp tục chơi. Thí dụ, bằng cách : Cho 2 bên đối nhau, hoặc từ đầu phát cho mỗi em (mỗi nhóm) một số thẻ (có thể mỗi em 2, 3 thẻ) – Mỗi lần bị loại, phải nộp cho đối phương 1 thẻ, hết thẻ sẽ bị loại hẳn.

NHIỆM VỤ :

- * *Nhiệm vụ 1 :* Từng sinh viên nghiên cứu các thông tin của hoạt động 3 để biết được các việc phải làm ngay sau khi kết thúc trò chơi.
- * *Nhiệm vụ 2 :* Các nhóm thảo luận để tìm hiểu các việc phải làm sau khi kết thúc trò chơi.
- * *Nhiệm vụ 3 :* Mỗi nhóm cử thêm đại diện khác báo cáo (một cách đầy đủ) những công việc phải làm sau khi kết thúc trò chơi.
- * *Nhiệm vụ 4 :* Giảng viên nhận xét và giảng giải thêm những phần mà các sinh viên còn thiếu sót (nếu có).

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 4 :

Câu 1 : Quản trò không chịu làm mẫu hình phạt trong trò chơi có được không ?

Câu 2 : (Đánh dấu vào ô đúng – sai) Sau khi lựa chọn được một số bạn, Quản trò ra những hình phạt thô bạo (như thắt đầu 50 cái) hoặc hạ thấp nhân phẩm (như liếm giày...), đúng hay sai ?

Đúng Sai

Câu 3 : Khi khen thưởng, Quản trò phải chú ý điều gì và phải tránh điều gì ?

Câu 4 : (Chọn câu trả lời đúng) : Cần nhắc nhở các em làm điều gì sau khi chơi ?

- Thu dọn dụng cụ.
- Nhặt rác sạch sẽ.
- Chỉnh đốn trang phục.
- Cả 1, 2, 3 đều đúng.

Hoạt động 5 : TÌM HIỂU VỀ NHỮNG YẾU TỐ CẦN THIẾT CẦN CÓ CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 5 :

Để trở thành một Quản trò giỏi, người phụ trách phải cố gắng rèn luyện để có được các phẩm chất, năng lực sau :

1. Tính cách :

- a) Tâm hồn cởi mở : Để sẵn sàng đóng góp phần mình cho cuộc vui chung, cho bầu không khí thêm đậm đà, gắn bó.
- b) Ý thức sâu sắc : Để biết làm, biết nói sao cho đúng lúc, đúng nơi, đúng đối tượng để từng phút nâng tâm hồn, nâng tính giáo dục cho tập thể và cho cá nhân.
- c) Bản lĩnh vững vàng : Để ứng biến nhanh nhẹn, “thắng không kiêu – bại không nản”, sẵn sàng nhường bước cho người khác mà không mặc cảm.
- d) Tài năng đa dạng : Biết cách ăn nói dong dạc, cư xử hài hoà, có nhiều sở trường (kể cả tài vật như : có thể kể chuyện, đệm đàn, tập hát, tập múa, đóng kịch,...) bởi Quản trò sẽ là người chịu trách nhiệm cuối cùng khi có những sự cố mà không còn ai giải quyết.

Tóm lại : Quản trò là một nhân vật phải có dư trình độ và thiện chí. Có thể làm chủ một tập thể từ 6 → 60 → 600 người trong một thời gian ngắn hay dài mà kết quả chỉ là phần thưởng tinh thần tự người ấy cảm nhận.

2. Năng khiếu : Tuy năng khiếu phần lớn là có sẵn do “trời cho”, nhưng đồng thời cũng phải biết luôn tự học hỏi, luôn tự thực tập và luôn ở trong tư thế sẵn sàng.

a) Giọng nói, khuôn mặt : Giọng nói lớn, dong dạc. Biết cách trình bày trò chơi và hướng dẫn luật chơi ngắn gọn nhưng dễ hiểu. Gây được sự chú ý và hồi hộp, hấp dẫn, cho dù đó là trò chơi đã quen. Khi làm trọng tài cần quyết định ra những khẩu lệnh dứt khoát nhưng vẫn vui vẻ và nghiêm minh. Khuôn mặt tươi tỉnh, cởi mở, nhìn bao quát. Tránh để lộ sự nóng nảy, sốt ruột hoặc nản lòng ra bên ngoài. Tránh nạt nộ ra lệnh gay gắt.

b) Cử chỉ và dáng điệu : Dáng vẻ và hành động luôn dễ thương và gây thiện cảm. Tạo được sự chú ý có duyên mỗi khi xuất hiện đã làm cho tập thể vui nhộn lên, để tương tác giao kết mọi người với nhau. Tránh các cử chỉ thừa, vụng về gây mất tự

chủ. Tất cả toát lên sự gần gũi, thân tình. Làm Quản trò hoặc làm trọng tài mà làm cho người chơi có cảm giác dường như ở cùng một phía với mình.

c) Sức khỏe và tháo vát : Thẻ lực phải dai bền, mau hồi sức để tránh nói đứt quãng, không chơi đủ thời gian quy định. Sự nhanh nhẹn tháo vát và các kỹ năng cũng cần thiết (vẽ, nút dây, chơi bóng, hát, thơ,... để hỗ trợ công việc của Quản trò).

d) Kiến thức và ý niệm : Bước đầu có thể bắt chước hoặc học “lóm” của ai đó, nhưng càng về sau, ta phải càng biết tìm đọc trong sách, nơi bạn bè, nơi các hướng dẫn,... rồi tự hệ thống thành lí luận, kiến thức. Luôn ý thức việc mình làm và giúp mọi người nhận ra một cách khéo léo các giá trị mà trò chơi đem lại. Có thể nói, qua trò chơi, ta có thể giáo dục các em thiếu niên một cách dễ dàng hiệu quả nhất.

e) Vốn trò chơi : Cố gắng đừng để vốn trò chơi bị cạn kiệt. Việc một trò chơi cứ lặp đi lặp lại sẽ gây ra sự nhàm chán. Nếu sưu tầm được nhiều trò chơi mới thì rất tốt, nhưng nếu không được như vậy, ta cũng có thể “cải biên” dựa trên nền một trò chơi cũ cũng sẽ rất thú vị và lôi cuốn. Để được như thế, ta nên biết kết hợp để tạo ra một ngân hàng trò chơi hoặc lập Câu lạc bộ những chuyên viên Quản trò để vốn trò chơi của bản thân càng lúc càng phong phú hơn.

3. Kinh nghiệm : Là điều mà chính bản thân người Quản trò phải tự học lấy, “mắt thấy tai nghe”, bản thân phải từng trải qua những thất bại thì mới thấm thía được hết câu

“Thất bại là mẹ thành công”. Kinh nghiệm thì không ai giống ai. Nhờ thế mà mỗi Quản trò sẽ hình thành nơi mình một tính cách, một nét đặc trưng riêng mà không thể nhầm lẫn với một ai khác.

Các kinh nghiệm cá nhân cần được tích lũy ngay từ lúc ta mới tập sự làm Quản trò. Cố gắng đừng bao giờ để dẫm lên những “vết xe đổ” của những người đi trước hoặc của chính mình. Muốn thế, khi vào cuộc phải :

- Tự tin.
- Thắng không kiêu – bại không nản.
- Biết xuất hiện đúng lúc cần thiết.
- Nhiệt tình hết sức mình, vị tha và hướng thượng.
- Người Quản trò giỏi là người không có khái niệm “giấu nghề”.
- Khiêm tốn học hỏi các bậc đàn anh đi trước và sẵn sàng hướng dẫn dìu dắt đàn em những kinh nghiệm của mình theo phương châm “dạy chính là tự học”.

NHIỆM VỤ :

* Nhiệm vụ 1 : Từng sinh viên nghiên cứu các thông tin của hoạt động 5 để biết được những yếu tố cần thiết của người Quản trò.

* Nhiệm vụ 2 : Các nhóm thảo luận để tìm hiểu và tự đánh giá thử cho những người Quản trò của nhóm mình (mới đại diện nhóm để ra cho trò chơi vừa rồi trong những hoạt động trên) xem đã hội đủ những yếu tố cần thiết của người Quản trò hay chưa ?

* Nhiệm vụ 3 : Mỗi nhóm cử thêm đại diện lên báo cáo (một cách đầy đủ) những kết quả tự đánh giá của nhóm mình.

* Nhiệm vụ 4 : Giảng viên nhận xét và đánh giá bổ sung cho những phần mà các sinh viên còn thiếu sót (nếu có).

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 5 :

Hãy lập bảng liệt kê trình bày những năng khiếu (vốn riêng) của Quản trò

Giọng nói	Khuôn mặt	Cử chỉ và dáng điệu	Sức khỏe và tháo vát	Kiến thức và ý niệm	Vốn hăng trò chơi
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Hoạt động 6 : NGHIÊN CỨU CÁCH THỰC HIỆN SỔ TAY TRÒ CHƠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 6 :

Thực hiện “Sổ tay trò chơi” là một việc làm vô cùng quan trọng, bởi vì nếu lưu trữ theo hệ thống phân loại có khoa học, ta sẽ rất dễ dàng cho việc lựa chọn để sử dụng khi cần. Người Quản trò giỏi phải tổ chức sưu tầm và phân loại trò chơi một cách thường xuyên. Có như vậy, ta mới tích lũy được một số vốn trò chơi phong phú để đáp ứng nhu cầu vui chơi luôn phát triển của đối tượng tham gia chơi. Muốn thế, ta không thể thiếu trong tay một quyển “Sổ tay trò chơi”.

1. Cách lưu trữ trò chơi : Có 2 cách :

- Hoặc dùng một cuốn sổ (có thể tự đóng lấy), trong đó bạn sẽ ghi lại các trò chơi thu thập được theo sự phân loại cụ thể.
- Hoặc dùng các phiếu rời. Mỗi phiếu dùng để ghi 1 trò chơi (theo phân loại). Sau một thời gian, nếu tìm được tiếp những trò chơi cùng loại, hoặc là các biến dạng của trò chơi đã ghi, bạn sẽ ghi tiếp vào cùng 1 phiếu.

Việc sử dụng các phiếu rời (có thể dùng khổ bằng nửa trang giấy tập học sinh) thật ra khoa học hơn là dùng sổ. Với mỗi phiếu, bạn nên đục lỗ ở cạnh gáy để tiện đóng các phiếu cùng loại trò chơi vào với nhau (đóng “cơ động” chứ không đóng “chết”, để khi cần có thể lấy ra bổ sung tiếp, hoặc đính thêm phiếu mới vào).

2. Cách ghi một trò chơi :

Một trò chơi cần được ghi rõ các đề mục :

- Mục đích giáo dục
- Địa điểm tổ chức
- Số lượng người tham dự
- Vật dụng cần chuẩn bị
- Diễn biến chơi cụ thể (cách chơi)
- Luật chơi
- Các quy định thưởng – phạt.

Với những trò đã chơi và có kinh nghiệm, nên ghi thêm “những điều cần lưu ý” (trong đó có điều chỉnh hay bổ sung những điều kiện chơi cụ thể, hoặc ghi những tình huống có thể xảy ra để phòng ngừa).

3. Cách phân loại trò chơi :

Trò chơi trong sổ tay (hoặc trong các tập phiếu) cần sắp xếp theo hệ thống phân loại cụ thể.

Cho đến nay, nhiều tài liệu trên thế giới vẫn có nhiều quan điểm khác nhau về hệ thống phân loại trò chơi. Thí dụ : Phân loại theo tính chất và không gian, địa điểm tổ chức chơi

(trò chơi động – tĩnh, trong phòng – ngoài sân – dưới nước...) hoặc phân loại theo nội dung giáo dục, theo lứa tuổi (thiếu niên – nhi đồng)...

Do đó, tùy quan điểm của bạn mà chọn một cách phân loại cụ thể, nhưng nói chung là phải phân loại.

Xin gợi ý một hệ thống để bạn tham khảo :

a) Phân loại động – tĩnh :

- Trò chơi động : Nhằm rèn luyện cơ năng (vận dụng nhiều đến cơ bắp) bao gồm : chạy, nhảy, ném, mang vác, chông đỡ, dài hơi, thăng bằng, nhanh nhẹn, khéo léo... (buộc người chơi phải di chuyển nhiều) – chơi với dụng cụ hoặc không có dụng cụ.
- Trò chơi tĩnh : Nhằm rèn luyện trí năng bao gồm : chú ý, tự chủ, quan sát, suy đoán, rèn thị giác, thính giác, xúc giác, khứu giác, trí nhớ, trò chơi học tập (về kiến thức – thẩm mỹ)...

b) Phân loại theo địa điểm : trong phòng (thường sử dụng những trò chơi tĩnh, ít chạy nhảy) – ngoài sân (có thể sử dụng hầu hết các loại trò chơi – nhưng phải chú ý độ phù hợp của sân bãi) – dưới nước...

c) Phân loại theo giới tính : nam (bạo dạn xông xáo) – nữ (có thể bớt tính mạnh bạo hơn so với nam).

d) Phân loại theo lứa tuổi : nhi đồng – thiếu niên – thanh niên – cao niên – lão niên...

e) Ngoài ra, còn có những trò chơi theo những dạng như :

- Trò chơi vui, giải trí
- Trò chơi lớn.

NHIỆM VỤ :

* Nhiệm vụ 1 : Bằng kinh nghiệm cá nhân, hãy liệt kê một số cách thực hiện sổ tay trò chơi.

* Nhiệm vụ 2 : Nghiên cứu các thông tin cho hoạt động 6.

* Nhiệm vụ 3 : Thảo luận nhóm để liệt kê một số cách thực hiện sổ tay trò chơi.

* Nhiệm vụ 4 : Cử đại diện nhóm trình bày trước lớp.

ĐÁNH GIÁ HOẠT ĐỘNG 6 :

Giáo sinh thực hiện bài tập sau :

Câu 1 : Hãy ghi một trò chơi cụ thể theo 7 đề mục ở phần thông tin của hoạt động 6 ?

Câu 2 : Viết một bản mục lục dự kiến cho quyển sổ tay trò chơi mà bạn là tác giả biên soạn.

2. THÔNG TIN PHẢN HỒI CHO CÁC HOẠT ĐỘNG :

Thông tin phản hồi cho hoạt động 1 :

Câu 1 : Khi các em thiếu nhi được tham gia các trò chơi tập thể, một số tính tình của chúng sẽ được bộc lộ ra như sau :

Vui vẻ, cởi mở, thẳng thắn, trung thực, bạo dạn, hòa đồng, tinh thần đồng đội, đoàn kết, kỉ luật...

Câu 2 : Đáp án chính xác nhất là : Cả 3 yếu tố trên.

Thông tin phản hồi cho hoạt động 2 :

Câu 1 : Đối với một tập thể nhiều hơn 100 em, đòi hỏi nghệ thuật điều khiển của Quản trò rất cao, phải thường sử dụng những trò chơi mới và làm theo động tác của Quản trò.

Câu 2 : Sai

Câu 3 : Sai

Câu 4 : Khi lựa chọn trò chơi, ta không nên sử dụng những trò chơi chỉ dành cho những người chơi có tính chuyên môn cao. Chỉ nên chọn những trò chơi mà mọi người đều tham gia được, cũng không nên sử dụng nhiều những trò chơi độc diễn chỉ dành cho 1 hoặc 2 người.

Câu 5 : Các dụng cụ cần thiết để tiến hành chơi có thể bao gồm : còi, gậy, banh, dây dù... hoặc ta tự chuẩn bị những dụng cụ này, hoặc thông báo để người chơi cùng chuẩn bị.

Thông tin phản hồi cho hoạt động 3 :

Câu 1 : Sai

Câu 2 : Có thể dùng 1 mẫu chuyện lịch sử, thời sự lồng vào để giới thiệu trò chơi cho hấp dẫn (tuy nhiên, đừng lạm dụng để gây nên sự gượng ép không cần thiết). Trình bày ngắn gọn, rõ ràng, mạch lạc, dễ hiểu (có pha thêm tính hài hước, dí dỏm) các yêu cầu : cách chơi (có kèm thực hiện những động tác mẫu – nếu có), luật chơi (cách xác định thắng – thua). Chú ý dùng ngôn ngữ thích hợp sao cho để một người chậm hiểu nhất cũng có thể hiểu được. Không cần phải tạo ra một bộ mặt hình sự, gay gắt.

Câu 3 : Đừng mất kiên nhẫn vì những phá rối, nô đùa của những người đã biết trò chơi. Nếu cần thiết, cứ mạnh dạn dùng số đông tập thể để thu hút một cá tính ngang bướng của một cá nhân nào đó.

Câu 4 : Trong trò chơi, Quản trò phải công bằng xử lí ngay những tình huống phát sinh. Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng. Thường phạt nghiêm minh với tác phong sư phạm (nếu cần sẵn sàng phạt cả tập thể), sao cho mỗi người có lỗi tự thấy ra được khuyết điểm của mình. Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người chơi phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi.

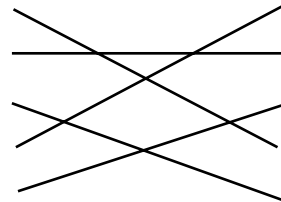
Câu 5 : Quản trò phải biết kết thúc cuộc chơi đúng lúc ngay khi đã xác định thắng thua rõ ràng, hoặc một số người đã có dấu hiệu thấm mệt, hơi chán... nhằm tạo sự

luyện tiết, để kỳ sau chơi lại vẫn còn thấy thích thú. Tránh để người chơi bị mệt quá, hoặc đã có dấu hiệu nhàm chán.

Câu 6 : Nên cho chơi thử trước khi chơi thật vì để giảm bớt sự giải thích dài dòng lê thê và cũng để kiểm tra sự tiếp thu của người chơi. Phân tích tiếp những trường hợp phạm luật chơi để người chơi nắm rõ hơn.

Câu 7 : Các đường nối được sắp xếp như sau :

- a) Tổ chức chơi thử (nháp). a) 1
 b) Chia nhóm. b) 2
 c) Tổ chức chơi. c) 3
 d) Ổn định tổ chức. d) 4
 đ) Giới thiệu và trình bày, phân tích trò chơi. đ) 5



Thông tin phản hồi cho hoạt động 4 :

Câu 1 : Khi triển khai hình phạt, Quản trò nên làm mẫu hoặc nói rõ hơn nếu có yêu cầu từ phía người chơi. Không nên né tránh để tạo sự đồng tình từ phía tập thể.

Câu 2 : Sai

Câu 3 : Khi khen thưởng (phải khách quan, công bằng và chính xác). Chú ý đề cao tinh thần hoà nhã, tự giác để động viên mọi cố gắng của từng bạn, từng nhóm. Tránh đơn thuần đề cao thành tích, dễ gây tâm lí ganh tị “cay cú”. Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi (cần thêm hay bớt gì không ? về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu ?)

Câu 4 : Đáp án chính xác nhất là : Cả 1, 2, 3 đều đúng.

Thông tin phản hồi cho hoạt động 5 :

Bảng liệt kê những năng khiếu (vốn liếng riêng) của Quản trò

Giọng nói	Khuôn mặt	Cử chỉ và dáng điệu	Sức khỏe và tháo vát	Kiến thức và ý niệm	Vốn liếng trò chơi
Lớn	Tươi tỉnh	Đễ thương	Dai bền	Da dạn	Luôn mới mẻ
Đõng dạc	Cởi mở	Gây thiện cảm	Mau hồi sức	Phong phú	Cải biên tốt
Ngắn gọn		Có duyên			Tự rèn và học tập ở nhiều nguồn
Đứt khoát					
Vui vẻ					
Nghiêm minh					

Thông tin phản hồi cho hoạt động 6 :

Câu 1 : Giáo sinh ghi một trò chơi cụ thể gồm 7 đề mục ở phần thông tin của hoạt động 6, có thể tham khảo trò chơi gợi ý sau :

ĂN VÓC

- Mục đích : Giáo dục tính nhanh nhẹn, tài khéo, ý thức trách nhiệm, không phụ lòng tin nhiệm của người khác.
- Số lượng : Từ 2 – 4 đội. Cử 1 đại diện cho mỗi đội.
- Địa điểm : Sân khấu hoặc trong phòng học có bục giảng phía trên.
- Vật dụng : Mỗi đội có : 1 sợi dây dài, 1 đồng xu (hoặc đồng bạc cắc), 1 cái xoong (đã được sử dụng bằng bếp củi với đầy nhọ nôi ở đáy).

- Diễn tiến :
 - Treo xoong lên 1 sợi dây dài.
 - Gắn chặt đồng bạc các ở đáy xoong.
 - Mỗi đại diện đứng ngay cạnh xoong.
 - Nghe lệnh, người đó cố dùng miệng lưỡi, răng, mà lấy cho được đồng bạc các ấy.
 - Ai lấy được trước là thắng. Rất hào hứng cho người xem, vì mặt mũi nhọ nhem của người chơi.
- Luật chơi :
 - Ngoài miệng ra, không được dùng tay hoặc bất cứ trợ cụ nào khác.
- Hình phạt : Bò lúc lắc, nhúng dấm...

Câu 2 : Giáo sinh tự viết một bản mục lục dự kiến. Có thể tham khảo sự phân loại theo gợi ý sau :

MỤC LỤC

TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG CÓ 2 DÂY GHẾ

Truyền mật tin

Đố tên địa danh Việt Nam

Đố nghề

Đố phim

TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG CÓ 1 DÂY GHẾ

Quan sát

Đọc tư tưởng

Này bạn vui

TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG KHÔNG CÓ BÀN GHẾ

Kể chuyện tiếp sức

Nhạc trưởng

Thư kỉ niệm

TRÒ CHƠI TRÊN SÂN KHẤU

Hoạ sĩ mù

Thi ăn kẹo

Thi ăn ổi

KẾT LUẬN

Đối với người giáo viên tiểu học, việc nắm bắt những kỹ năng tổ chức thiếu nhi để hướng dẫn các em phát triển toàn diện là một việc vô cùng quan trọng và cần thiết. Trong đó, việc cùng chơi với các em là một vấn đề ưu tiên hàng đầu tạo sự gần gũi với các em.

Chủ đề 2

KĨ NĂNG TỔ CHỨC TRẠI THIẾU NHI

I. MỤC TIÊU CỦA CHỦ ĐỀ :

Kiến thức :

Hiểu được những nội dung cơ bản để tổ chức một hoạt động trại dành cho thiếu nhi.

Kĩ năng :

Biết soạn kế hoạch trại dành cho thiếu nhi và sẵn sàng tham gia tổ chức trại (trong đợt thực tập tại các trường phổ thông).

Thái độ :

Quan tâm, nhiệt tình, tôn trọng phát huy vai trò tự quản trong các hoạt động trại của các em thiếu nhi.

II. THỜI GIAN THỰC HIỆN CHỦ ĐỀ : 2 tiết

III. GIỚI THIỆU CHỦ ĐỀ :

Hoạt động trại là một hoạt động giáo dục tổng hợp, toàn diện được tổ chức ngoài trời, được kết hợp đầy đủ các yếu tố như : đời sống trại, tổ chức trại, hoạt động trại, tư thế trại sinh và những công tác thi đua tại trại.

Ý nghĩa lớn nhất của trại là giúp cho các em trại sinh giao lưu, trao đổi, học tập, hiểu biết nhau nhiều hơn, làm cho các em gắn bó tình thân và nếu tổ chức tốt sẽ có tác dụng giáo dục rất lớn.

Với điều kiện thiên nhiên, trại được tiến hành với những nét đặc thù. Nếu biết khai thác một cách hợp lí, có những dự tính chu đáo và cẩn thận, sẽ góp phần tạo nên tình đoàn kết gắn bó, xây dựng tập thể kỉ luật, các trại sinh sẽ có dịp rèn luyện và phát hiện thêm những khả năng mới.

Để hoạt động trại được tiến hành một cách tốt đẹp, tạo được những ấn tượng cho trại sinh, chúng ta sẽ nghiên cứu và tìm hiểu các bước :

- Tiến trình chuẩn bị.
- Điều hành tại trại.
- Công việc phải làm sau khi kết thúc một buổi cắm trại.

IV. TÀI LIỆU VÀ THIẾT BỊ ĐỂ THỰC HIỆN CHỦ ĐỀ :

1. Tài liệu tham khảo :

- Quang An, *Cắm trại*, NXB Kim Đồng, 1978.
- *Chương trình rèn luyện Đoàn viên* – Thành đoàn TP. Hồ Chí Minh.
- *Người phụ trách thiếu nhi cần biết* – Hội đồng Đội Trung ương – NXB Thanh niên, Hà Nội, 1999.
- *Hướng dẫn thực hiện Chương trình rèn luyện đội viên* – Hội đồng Đội Trung ương, NXB Thanh niên, Hà Nội, 1993.

2. Trang thiết bị, đồ dùng dạy học :

Âm thanh : loa, micro...

Bảng viết (bảng từ hoặc bảng formica).

V. NỘI DUNG :

1. CÁC HOẠT ĐỘNG :

Hoạt động 1 : TÌM HIỂU VỀ NHỮNG CÔNG VIỆC PHẢI LÀM ĐỂ CHUẨN BỊ CHO MỘT BUỔI ĐI TRẠI

THÔNG TIN CHO HOẠT ĐỘNG 1 :

Để chuẩn bị cho một cuộc trại, chúng ta lần lượt tiến hành các bước sau :

A. Bước một :

1. Xác định mục tiêu của trại :

Điều này rất quan trọng, vì nó chi phối toàn bộ việc xây dựng nội dung và thiết kế chương trình trại.

Thông thường cắm trại chủ yếu là tổ chức cuộc sống ngoài trời, thoát khỏi những tập quán thói quen sinh hoạt hằng ngày tại nhà. Cho nên sống ở trại là sống ở môi trường mà tính tự lực cánh sinh dễ dàng phát triển nhất – Sống ở trại là sống cộng đồng, sống tập thể, các em được gần gũi với nhau thông qua các trò chơi, đến nếp ăn, chôn ở... vì vậy dễ dàng hiểu nhau hơn.

Thực tế cho thấy, không phải lúc nào các em cũng thường xuyên được đi trại. Đi trại thường được kết hợp trong một dịp lễ nào đó. Lễ hội gắn với lịch sử, với những ngày trọng đại và chính vì thế, giúp cho các em trại sinh hiểu về ngày lễ ấy, hiểu về truyền thống, về lịch sử. Cũng có nhiều đơn vị xem trại như là một dịp để thử thách, sát hạch, kiểm tra những trại sinh của mình đã đạt được những trình độ gì, khả năng gì qua một đợt huấn luyện, một cuộc tập huấn v.v.

Tuy nhiên, là người tổ chức, ta phải xác định mục tiêu nào là chính yếu để lựa chọn nội dung và loại hình hoạt động cho thật thích hợp và đưa vào trong chương trình nhiều thể loại nhằm đạt mục tiêu chính đề ra. Từ mục tiêu đó mà ta suy nghĩ tiếp đến chủ đề và tên trại, vì thường thì ít khi các em nhớ đến mục tiêu. Các trại sinh thường chỉ nhớ tên trại, và những nội dung trại, do vậy việc đặt tên cho phù hợp với chủ đề mà mục tiêu đề ra là một việc làm có ý nghĩa thực tiễn lớn :

- Nếu trại mang ý nghĩa truyền thống nên lấy chính tên của ngày đó : Trại 26/3, Trại 8/3, Trại 2/9... hoặc tên trại : Trại Tiến bước, Trại Về nguồn, Trại Truyền thống, Trại Nam Kỳ khởi nghĩa...
 - Nếu trại mang ý nghĩa giao lưu, gặp gỡ, công tác xã hội, nên đặt tên : Trại Nối vòng tay lớn, Trại Giao lưu, Trại Kết thân, Trại Nhân ái...
 - Nếu trại mang tính thử thách, học tập, thi thố tài năng nên chọn tên : Trại Rèn luyện, Trại Vững tiến, Trại Vươn lên...
 - Nhiều khi nên chọn một địa danh, hay chọn tên một nhân vật lịch sử nào đó, thí dụ như Trại Đồ Sơn, Trại Suối Tiên, Trại Nguyễn Tất Thành...
- Mục tiêu của trại là sự định hướng của người tổ chức. Nếu thiếu sự định hướng đúng đắn và thiếu suy nghĩ một cách sâu sắc về mục tiêu đề ra, chương trình trại không thể hoàn hảo được.

2. Đối tượng tham dự : Cần nghiên cứu kỹ về yếu tố cần có của các em trại sinh :

- Mức độ hiểu biết của các em như thế nào ? (lớp 3, 4, 5)
- Các em có thường xuyên được đi trại hay không ?
- Các em thuộc giới tính nào ? (Nam / nữ ?)
- Các em thích cái gì ?
- Nếu ở trong tổ chức, nên xem các em cần gì qua kì trại này ?

Thiết kế một cuộc trại “vừa sức” có ý nghĩa rất lớn. Tuy nhiên, theo kinh nghiệm của nhiều người, cần thiết kế “khó hơn một chút” vì cuộc chơi càng nhiều trắc trở, càng nhiều yếu tố bất ngờ, cuộc chơi càng thú vị, hấp dẫn. Bản tính của con người (mà nhất là các em thiếu nhi) là muốn vươn lên ! Có những mục tiêu do mình đề ra nhằm rèn tổ chức, rèn trại sinh thì phải thường xuyên động viên, dùng lời lẽ thuyết phục, gợi lên lòng tự trọng, ý nghĩa cao đẹp của nội dung ấy, trại sinh sẽ dễ dàng vượt qua được thử thách, đạt mục tiêu đề ra. Không cần thiết phải nóng vội, quát mắng hoặc kỉ luật “thép”. Bởi lẽ các em không chỉ đi trại có một lần, và không phải tâm tính các em sẽ được thay đổi một cách dễ dàng và nhanh chóng chỉ qua một hoạt động.

Có những trại sinh sau khi dự trại, nhận thấy trại này quá ít hoạt động và nhàm chán. Bạn nên cố gắng chú ý nghe lời góp ý của các em, và không nên nản lòng, mà hãy nhìn vào tâm trạng chung của số đông trại sinh như thế nào sau khi dự trại.

3. Vấn đề ăn – nghỉ :

Đi trại, có thú vui là tự nấu ăn (đừng nghĩ rằng các em học sinh tiểu học không biết gì về nấu nướng, đôi khi nếu chúng ta dám giao cho chúng làm bếp, chúng sẽ thể hiện khả năng rất tuyệt vời). Cho dù chất lượng cơm thế nào (sống hoặc khô) cũng phải tìm cách sao cho có thể ăn được. Có những hình ảnh cả nhóm quây quần bên bếp lửa, người che áo mưa, người tát nước, người quạt cho lửa bốc cao, nước mắt chảy ràn rụa nhưng vẫn nở nụ cười.

Nếu tự nấu ăn thì chương trình trại phải dành thời gian cho công việc thú vị này. Có nhiều em mãi lo thiết kế cuộc chơi, mà quên đi phần này, do vậy chương trình thường hay bị trễ giờ ở buổi trưa hoặc buổi chiều tối. Nếu tự nấu ăn, hãy dừng cuộc chơi lại lúc 10g00 hoặc 10g30 cho buổi sáng và buổi chiều là 16g00. Thời gian còn lại hãy tổ chức thi nấu ăn.

Tuy nhiên, tùy vào tình hình, đi trại không có nghĩa là bắt buộc phải tự nấu ăn, vì có thể có những chương trình mà chúng ta cần phải kéo dài, do vậy việc đặt người khác nấu cơm hộp, hoặc tổ chức xen kẽ lúc thì tự nấu, lúc thì nhờ người khác nấu, hoặc trại sinh phải ăn tự túc nếu như chương trình có đi tham quan mà không kịp về trại. Khi đi trại, nên chuẩn bị lều để ngủ, đó là công việc không kém phần quan trọng. Với kì trại chỉ ở một đêm, ta có thể cho các em trại sinh ca hát đến khuya, nhưng không nên quá muộn.

Lều phải như thế nào để tránh được sương, gió, thời tiết lạnh,... và cũng phải chống được các côn trùng như muỗi, bò cạp, rắn... Lều được bố trí như thế nào để có thể nhìn vào là thấy trật tự, ngăn nắp, vệ sinh. (xem thêm thông tin bên chủ đề “Kĩ năng dựng lều trại”)

Có nhiều đợt hội trại, phần do trại sinh đóng, phần do địa điểm hạn hẹp, nên họ cắm lều rất sát nhau. Cửa sau lều này dựng phải mặt tiền lều kia, nhìn giống như “trại tị nạn”. Điều đó có thể thông cảm. Nhưng có trại mặc dù đất trại rất rộng, nhưng các trại sinh lại muốn cắm lều gần nhau cho “ấm cúng”, dễ quản lí.

Thực tế nếu đất rộng, mỗi trại có thêm đất để thực hiện trang trí thủ công trại, để có chỗ sinh hoạt thì rất tốt. Nhìn vào cách cắm trại người ta biết được trình độ của người tổ chức trại. Tâm lí “ở tạm” qua đêm của trại sinh và đôi khi của Ban tổ chức trại là điều cần khắc phục.

Chính việc chăm sóc chỗ ở tạo ra một định hướng giáo dục tốt cho trại sinh : sự chu đáo, chăm lo sức khỏe, sự an toàn của trại sinh.

Đối với hội trại có thời gian từ hai đêm trở lên, Ban tổ chức nên quy định trại sinh ngủ trưa và ngủ sớm (trước 22g30). (Cũng hiếm có khi nào các em học sinh tiểu học được tổ chức tham gia một kì trại 2 đêm, nhưng nếu có thì cũng tốt).

4. Nội dung và loại hình hoạt động trại :

Khi xác định mục tiêu chính của trại, ta phải xây dựng nội dung và cách thức thể hiện như thế nào để đạt được hiệu quả. Hoạt động trại phải thật đa dạng và phong phú. Bất kì hoạt động nào ở trại cũng đều có thể đưa vào hệ thống thi đua, nhằm tạo sự phấn khởi, kích thích trại sinh tham gia. Từ chủ đề hội trại, ta có thể đặt tên khác cho phù hợp với các cuộc chơi sau :

*** Thi đua thực hành kĩ thuật trại :**

Thi cắm lều nhanh, thi thực hiện trang trí thủ công trại (các đồ dùng để tạo tiện nghi tại trại) : cổng trại, biểu tượng của đội, lều tiếp khách, khu sinh hoạt, khu vực bếp, bàn ăn, kệ đựng chén, hồ nước... (xin xem thêm thông tin bên chủ đề “Kĩ năng thực hiện nút dây và trang trí thủ công trại”)

Riêng các khu vực Ban Quản trại và cổng trại thì các đơn vị cử người cùng tham gia thực hiện hoặc Ban Quản trại sẽ giao mỗi đơn vị một công việc (cổng trại, lều y tế, hồ xí, nhà tắm...).

*** Trò chơi vận động :**

– Tổ chức thi đua các trò chơi vận động mang tính tập thể để quy tụ nhiều trại sinh và nhiều đơn vị.

– Thi nấu ăn ngon, nấu cơm hành quân, nấu cơm chiến đấu.

*** Thi văn hóa văn nghệ :**

– Thi sáng tác thơ, văn, làm báo tường, hội diễn văn nghệ.

– Thi hái hoa dân chủ, kể chuyện, thi thuyết trình, hùng biện...

*** Trò chơi lớn :**

Các kĩ năng truyền tin như : Morse, Sémaphore, dấu đường, mật thư, nút dây, sơ cấp cứu, thám du... để hoạt động của trại đạt hiệu quả cao. Tuy nhiên, cần lưu ý mỗi trò chơi lớn cần có chủ đề và phù hợp với chủ đề của trại.

*** Lửa trại :**

Lửa trại phải có nội dung phù hợp với chủ đề đã đề ra.

*** Khảo sát, tìm hiểu địa phương :**

– Nếu ban tổ chức trại ở một vùng đất xa, bạn nên sắp xếp dành một khoảng thời gian trong chương trình trại cho hoạt động khảo sát, tìm hiểu địa phương. Hoạt động

này có thể được tổ chức dưới dạng : mời người địa phương nói chuyện, đi tham quan hoặc khuyến khích trại viên tìm hiểu thêm qua sách báo.

– Dạng hoạt động sưu tập mẫu thực vật, khoáng vật, côn trùng... là dạng hoạt động rất lí thú. Vì nó khuyến khích các trại sinh tự mình quan sát, tìm hiểu và sưu tập những đặc điểm thiên nhiên quanh khu vực trại, tự mình thực hiện một bộ sưu tập thực vật, khoáng vật, côn trùng ở nhiều vùng đất khác nhau qua các kì trại.

5. Địa điểm cắm trại :

- Địa điểm càng mới càng thu hút các trại sinh.
- Địa điểm có nhiều cảnh đẹp, khu di tích truyền thống – văn hóa, gần chợ – gần nguồn nước, nguồn củi, có bóng mát, đất bằng phẳng, dễ thoát nước.

Những điều cần tránh khi chọn đất cắm trại :

- Đất trũng (dạng lòng chảo), đất thịt (lâu rút nước) hoặc đất sét.
- Dưới tàn các loại cây gỗ giòn dễ gãy nhánh hoặc ven những bụi rậm (để phòng tránh rắn, muỗi).
- Nếu địa điểm quen thuộc, hãy khai thác chiều sâu của địa điểm ấy : khảo sát, tổ chức giao lưu với thanh niên địa phương, làm công tác xã hội...

6. Kinh phí và phương tiện di chuyển :

– Chi phí chung bao gồm : tiền ăn, tiền đất trại, tiền dụng cụ (củi lửa trại, dầu lửa, trò chơi vận động...), tiền xe chuyên chở, tiền thưởng tổng kết trại...

Đi trại là một thú vui, một môi trường tốt để tự rèn luyện, sự hợp lực kinh phí sẽ làm cho trại có ý nghĩa hơn. Cũng nên tính toán nên đi trại bằng phương tiện nào có chi phí thấp nhất, nhằm giúp hạn chế những khoản chi phí không cần thiết.

7. Nhân sự tham gia Ban Quản trại :

Đối với một lớp học tiểu học, ta nên mời gọi các thành phần tích cực tham gia Ban Quản trại cùng với chúng ta như : các giáo viên bộ môn, chi hội trưởng phụ huynh của lớp, các em đoàn viên ở chi đoàn khu phố, các cựu học sinh của trường...

Ban Quản trại thông thường gồm có :

Trại trưởng (thường là GVCN lớp) : Là người chịu trách nhiệm vạch ra kế hoạch tổng thể, lên chương trình chi tiết và lãnh đạo tổ chức thực hiện chung kế hoạch trại.

Trại phó tổ chức (giáo viên bộ môn thể dục chẳng hạn) : Là người có uy tín thứ hai sau Trại trưởng, chịu trách nhiệm chuẩn bị phương tiện, điều kiện để tổ chức hoạt động ở trại.

Trại phó thi đua (có thể nhờ một cựu học sinh của trường) : Chịu trách nhiệm soạn nội quy trại và giám sát việc thực hiện nội quy, theo dõi việc thực hiện giờ giấc tại trại, kiểm tra đánh giá tổng kết thi đua toàn thể các hoạt động diễn ra tại trại.

Trại phó hoạt động (có thể nhờ các em đoàn viên ở chi đoàn khu phố) : Xây dựng chi tiết các nội dung hoạt động, phân công các ủy viên chuẩn bị, cùng phối hợp thực hiện các chương trình chung của trại.

Trại phó hậu cần (có thể vận động nhờ chi hội trưởng phụ huynh của lớp hỗ trợ giúp) : Là người nắm toàn bộ kinh phí của trại để lo tất cả các vấn đề như : phương tiện di chuyển, ăn, ở, y tế, củi lửa trại, quay phim chụp ảnh kỉ niệm v.v...

Các ủy viên :