

## KỸ THUẬT SINH HOẠT

Trong các đoàn thể, kỹ thuật sinh hoạt là phương pháp giáo dục và rèn luyện các đoàn viên cách nào đưa đến thành công thích hợp nhất. Do đó, trong mọi kỹ thuật, việc hiểu biết đối tượng là yêu cầu trước hết. Vì chỉ khi hiểu biết rõ đối tượng mới chuẩn bị được phương pháp thích hợp. Cũng như người đi câu phải hiểu loại cá nào mình muốn câu, và loại mồi nào là thứ mồi cá ấy thích nhất. -Ta sẽ câu được cá.- Sinh hoạt mà thiếu kỹ thuật chỉ có thể gây được vui nhộn hoặc ánh hưởng một cái gì đó trong chốc lát, khi mọi sự qua đi, các em không học hỏi được gì cả.

Kỹ thuật sinh hoạt là gì?

Kỹ thuật sinh hoạt là những phương pháp được áp dụng nhằm mục đích giáo dục và đào tạo người trẻ.

Người ta đào tạo đoàn viên qua các phương pháp:

- bài ca
- Vũ điệu
- Kịch
- Âm nhạc (văn nghệ)
- Kể truyện
- Thủ công (khéo tay)
- Quyết kiém cá nhân, đội. (cần kiém)
- Cắm trại (sống thiên nhiên)
- các phương pháp ở trại (nghề trại) như:
  - Dấu đường
  - Morse
  - Simaphore
  - Gút dây
  - Hóa trang
  - Mật mã
  - Lều, bàn, ghế trại (tiện nghi sa mạc)
  - Phương hướng. Đọc bản đồ, sử dụng địa bàn.
  - Bếp. Nấu nướng.
  - Song hơn hết và nói chung là CHƠI :

### TRÒ CHƠI :

Trò chơi được gồm:

- Lớn: Nhiều phần, mục liên tục, kéo dài qua nhiều phương pháp và tiết mục với nhiều mục đích khác nhau. Thường là chơi ở "Sa mạc"
- Nhỏ: Chơi trong lúc thay đổi không khí học, trò chơi với ý nghĩa của bài học như trò chơi thánh kinh.

- Trong nhà: Ở trong nhà với hoàn cảnh chật hẹp, tường là những trò chơi về trí óc, tài phán đoán.

- Ngoài trời: Nơi trống trải hoặc cây cỏ thiên nhiên, có thể chơi nhẹ hoặc mạnh (thể lực). Số người chơi không giới hạn..

Mọi sinh hoạt, mọi đề tài cần được thực hiện qua hình thức trò chơi. Chơi mà học, học mà chơi. Vì loài động vật thích chơi vì đó là cá tính tự nhiên. Trẻ em chơi vì chúng không muốn bận tâm vào công việc và muốn được tự do. Khi chơi thì thoả mái vui thích về phần tinh thần và vì nhu cầu phát triển của thể xác. Người lớn cũng muốn được chơi để quên đi bao sự phiền não cuộc đời. Kỷ niệm tuổi thơ ấu thì đẹp nhất và cũng khó quên nhất vì những kỷ niệm đó đã xảy ra trong những cuộc chơi.

Phong trào TNNT gọi chơi là phương pháp tự nhiên được áp dụng song hành với p/p siêu nhiên tức là chơi để ôn tập nhắc nhớ những gì các em đã được chỉ dạy. Ví dụ: Khi trưởng dạy câu chuyện thánh kinh lúc ông Maisen giang hai tay cầu nguyện trong trận Amalek. Các em được chia làm hai bên (do thái và Amalek) đuổi bắt nhau theo lệnh của người điều khiển (Maisen). Khi ông giơ tay lên thì bên do thái đuổi bên Amalek, khi ông hạ tay xuống thì bên Amalek đuổi lại tới mức đã chỉ định.

Khi chơi, người điều khiển nên bằng cách trực tiếp hoặc gián tiếp diễn tả ý nghĩa trước hoặc sau khi chơi. Bất cứ loại trò chơi gì cũng có thể mang ý nghĩa với những mục đích như: Tập tính tự trọng, can đảm, đoàn kết, tình đồng đội, công bằng...tài tháo vát..

Trong khi chơi, người nhập cuộc chơi bộc lộ cá tính, tư chất của mình. Người trưởng có thể hiểu được tính tình của các em.

Những điều cần làm :

Chuẩn bị chương trình

Chương trình sinh hoạt phải được soạn theo tuần( buổi sinh hoạt), tháng, 3,6 tháng, 1 năm, 3 năm... gọi là ngắn hạn và dài hạn để lòng vào các sinh hoạt các đề tài theo tiến trình giáo dục và đào tạo của lãnh đạo yêu cầu.

Để chuẩn bị cho một chương trình sinh hoạt :

- Mỗi buổi sinh hoạt có những đề tài gì?
- Có mấy thời kỳ để chơi và thời gian chơi. Không nên chơi nhiều quá, chỉ nên chơi vừa đủ thích thôi.
- Chọn lựa trò chơi : Gồm có mới và cũ, và một số trò chơi dự bị để thay đổi theo hoàn cảnh.

- Nên sẵn sàng những trò chơi trong nhà' ngoài trời. Những trò chơi thay đổi không khí, trò chơi lấy lại tinh thần khi mệt nhọc. Nói chung, các trò chơi tùy theo thời tiết hoàn cảnh và tùy theo tinh thần và lứa tuổi của người chơi.

- Linh động: Không cần theo đúng chương trình cần nhất là sự thích hợp hoàn cảnh. Sự linh động không phải là dễ nhưng người trưởng luôn chuẩn bị tinh thần để khi tình trạng bất ưng xảy ra, người trưởng có thể đáp ứng kịp thời đỡ phiền toái và mục tiêu giáo dục vẫn được duy trì.

#### Thủ thuật sinh hoạt

- Đề cao, tạo uy tín cho đội trưởng (p/p hàng đội tư trị). Không can thiệp trực tiếp vào phạm vi trách nhiệm của đội trưởng.

- Không khiển trách đội trưởng hay đội phó trước mặt tập thể

- Không truyền lệnh thẳng đến tập thể mà phải qua đội trưởng.

- Đối xử với các em trong tình thương yêu, hòa đồng.

- Thường phạt cũng nên qua hình thức trò chơi.

- Phải có đội mẫu để các đội trưởng/ phó được luôn nâng cao k/t lãnh đạo, K/t chuyên môn và Đoàn trưởng là đội mẫu.

- Có Hội Đồng Đoàn và các ĐT luân phiên chủ toạ. Các trưởng và Tuyên Úy là cố vấn.

- Dùng các trưởng làm huấn luyện viên của đội. (Riêng về các bài học chuyên môn (p/p của pt TNTT, các trưởng dạy qua các ĐT và ĐT sẽ huấn luyện các đội viên của họ)

#### Kết

Muốn đoàn thể thăng tiến, phương pháp hàng đội phải được triệt để áp dụng, vì phương pháp hàng đội tạo cho mỗi đoàn viên, mỗi đội trưởng không phải là người chỉ nghe và vâng lời nhưng mỗi người có một trách nhiệm và mỗi người là một sự đóng góp quan trọng, là một phần vụ lãnh đạo nên việc sinh hoạt sẽ không nhàn chán. Vì thế đội chạy là đoàn chạy. Đội luôn luôn là cơ bản hoạt động của phong trào cũng là một trò chơi lãnh đạo nên mới có thể nói rằng Phương pháp Hàng Đội là chìa khóa thành công của một đơn vị.

Bài Khóa của Trưởng Phước  
HLV Hướng Đạo

## nhớ ơn ông bà

Nước theo nguồn trời ra dòng

Sông lá có cành cây có cội nguyên

Bà 4. Cố cha mẹ mai có sinh ta 5. Em nhớ hoài nhớ ơn ông bà

## VŨ ĐIỆU

Dành cho cả nam lẫn nữ từ 4 đến 10 tuổi; từ 15 đến 30 em.

Đứng thành vòng tròn, quay mặt vào trong. Cử điệu theo ý nghĩa bài

1 - Hai tay đưa thẳng về phía mặt, cao khẽ đầu—từ từ hạ thấp về phía tay trái ngón tay rung rinh như lắc nước lăn tăn (tay mặt cao, tay trái thấp)

2 - Đưa hai tay cao ngang mặt và rung cả cánh tay (như gió lay).

3 - Tay trái trên hàng, tay mặt chỉ thẳng lên trời và gõ từng nhịp.

4 - Xòe tay trái đặt sau lò tai, tay mặt gõ từng nhịp ngang tai mặt (nghiêng n) về bên trái như lắng nghe)

5. Hai tay chắp trước ngực và từ từ nghiêng đầu lắc nhẹ