

PHƯƠNG PHÁP ĐIỀU KHIỂN TRÒ CHƠI

Trò chơi là phương tiện để giải trí sau những giờ học, giờ làm việc.. Chơi là một phần quan trọng trong đời sống của mọi loài động vật. Chơi ảnh hưởng vào đời sống , tư tưởng của con người. Cho nên người xưa có câu: "Chơi bạn mà chơi." Có nghĩa là chơi với người xấu thì học được những trò không thanh nhã, đùa giỡn với những tệ đoan.. (Mẹ của Thầy Mạnh Tử ở ngay khu chợ, khi thấy con mình cùng chúng bạn chơi trò buôn bán thì lập tức dời tới gần trường học và sau đó thầy ham vui sách vở vì gần trường gần bạn học và gần thầy..)

PT TNTT lại dùng ý nghĩa Thánh kinh sáng tác một số trò chơi để các em vô tình học được những cái mà chúng không muốn học...

I LỢI ÍCH:

a) Tâm lý: Sự học đối với trẻ là sự bắt ép, chúng chỉ có thích chơi, nếu được thay đổi trò mới lạ chúng chơi không chán...

b) Trí dục: Khai triển năng khiếu, tập lan lợi, tháo vát.

c) Đức dục: Học tính ngay thẳng thành thật. Tạo lòng tự tin. Biết nhường nhịn, hòa đồng. Biết mình biết ta, không tự ái tự mãn. Thông cảm và biết giúp đỡ nhau, sống tập thể...

d) Thể dục: (Có nhiều em bẩm sinh có tính nhút nhát, giờ nghỉ học thường không ra sân chơi cứ đứng một mình ở góc sân hoặc tựa gốc cây chú không ra chạy nhảy đùa giỡn. Có em lại chơi quá ồn ào hỗn độn..). Giờ chơi trong đoàn đội buộc các em phải chơi dung hòa với nhau. Khi chơi thì tay chân hoạt động. Bắp thịt làm việc. Chịu nắng chịu mưa, có trầy trụa đôi chút cũng không sao.

III. PHÂN LOẠI TRÒ CHƠI:

Mỗi trò chơi phải được phân loại với mục đích giáo dục, vì người giáo dục phải dồn mọi nỗ lực giáo dục trong mọi hoàn cảnh để cái chơi giúp cái học.. Một trò chơi có thể có vài hoặc nhiều mục tiêu:

- Giải trí thông thường,
- Yên tĩnh,

- Luyện giác quan, trí nhớ,
- Trắc nghiệm trẻ hoặc thi đua, tinh thần kỷ luật..
- Trò chơi Thánh Kinh để các em dễ nhớ các ý nghĩa và câu chuyện TK.

IV KHUNG CẢNH:

a) Đơn vị:

- Cá nhân
- Đội, Chi Đoàn, Đoàn....
- Trình diễn

b) Khung cảnh (địa điểm):

- Trong nhà, Ngoài sân
- Trong rừng, dưới nước, leo trèo.
- Đi đường dài, trong công viên
- Nơi có nhiều người qua lại hoặc chỉ có riêng các em thôi..

c) Thời gian, và Thời tiết.

V. CHUẨN BỊ:

* Kỹ Thuật:

Phải chuẩn bị dụng cụ, tài liệu hoặc nên có cái note trong tay người điều khiển.

* Sự an toàn:

a) Tinh thần: giải thích, trả lời các bất đồng ý kiến tránh sự phản ứng ngược về giáo dục.

b) Thể chất: Bảo vệ sức khỏe, không để hào hứng quá trớn có thể gây tai nạn. Môi trường phải thích hợp,(không hẳn đã đặt chương trình là phải làm theo chương trình), ví dụ:

-Trò chơi chạy đuổi bắt không thể chơi nơi cỏ ướt, nơi trơn trượt.Thế đất phải bằng phẳng. Những loại trò chơi này phải kiểm soát giày. Nếu được trèo leo thì phải giới hạn độ cao bao nhiêu ..

- Chơi trong rừng phải mặc áo dài tay quần dài ống.
- Không được đi quá xa hoặc không được băng qua đường....

- Dưới nước, chèo thuyền phải có phao cho mỗi người bất kể lớn nhỏ và giữ đúng luật lệ kéo bị tai nạn thảm khốc.

- Tránh những nơi có nước đọng ao tù phòng ngừa rần rít.

- Đừng để chơi ngoài trời nắng quá 15 phút.

- Chơi với sự có mặt của nhiều người ngoài: Hãy cẩn thận, đừng đụng chạm tâm lý của các lớp tuổi, thành phần xã hội... tránh đùa dấn quá lối. Nếu có thể được, xử dụng trò chơi thánh kinh tối đa.

VI. Điều khiển:

1. Phải am tường cách chơi (khi chơi không còn phải giữ sách coi.) Nếu áp dụng lần đầu thì nên cẩn thận; trường hợp cảm thấy không kết quả thì đừng rán kéo dài bắt chơi cho bằng được. Nên biết rằng có thể vì hoàn cảnh, kỹ thuật chưa thích hợp, để sau này nghiên cứu lại...

2. Ý nghĩa trò chơi: Trường nên nói qua ý nghĩa. ví dụ khi cho trò chơi mật thư, Trường nên nói sự ích lợi của mật thư vì trong đời sống biết đâu có lúc phải xử dụng; và cho các em biết rằng chơi như vậy các em sẽ được lanh lẹ, thông minh hơn...

* Trò chơi Thánh Kinh thì kể sơ câu chuyện TK hoặc nếu hôm đó học bài TK thì khỏi cần nhắc lại ý nghĩa nhưng cho các em biết đề tài trò chơi....

Có những trò chơi để thử lòng can đảm để bị các em và phụ huynh hiểu lầm là các Trường dùng phương cách lừa dối với các em, nếu không được giải thích trước và sau khi chơi.

3. Giải thích luật chơi: Nếu trò chơi có nhiều luật thì cứ cho chơi từng phần một rồi tiếp tục cắt nghĩa sau. Đôi lúc gọi là chơi thử.

4. Phân định thắng bại rõ ràng vì thế nên có người phụ tá để kiểm soát. Khi không quyết định được thì khéo léo để mọi đơn vị đều được lòng...

5. Tinh thần thi đua:

- Thứ nhất: Tinh thần đồng đội: Áp dụng triệt để phương pháp hàng đội tự trị để mọi em cùng có cơ hội tham gia đồng đều, không ai lấn ai. Đoàn kết hoà đồng....

- Thứ nhì: Tinh thần kỷ luật và tự trọng.

- Thứ ba: Tài năng nói chung.....

Vì vậy đôi khi đội đạt được mục tiêu không hẳn là đúng nhất mà có thể đúng nhì hoặc ba vì cộng chung các điểm không bằng đội khác (trường hợp này phải cẩn thận và có lý do chứng minh để tránh sự bất bình.)

6. Phần thưởng: Nên có sự khen thưởng, vì sinh hoạt đồng đội nên đội nào du thắng hay bại cũng phải có cái hay riêng của nó.

7. Đừng chơi lâu quá hoặc chơi cho hết giờ. Nhắm chừng, khi nào hơi gần mệt hoặc đã hứng thú vừa đủ thì nên ngưng ngay để còn luyện tiếp. Có Trường cho chơi cho đã, khi chán rồi cũng cứ bắt chơi tiếp cho hết vòng, các người chơi sẽ chán. (Các giờ sinh hoạt chung trong các dịp họp mặt, Trường được mời ra cho trò chơi thì nên làm cho lẹ, đừng

quá 2 mục kể cả băng reo.. Còn để người khác thi thố tài năng nữa chứ. Có nhiều trường rất hoạt bát nhưng thường phạm cái lỗi đó nên nhiều người không ưa được!)

VII. Kho tàng trò chơi của Trường:

Đừng lặp đi lặp lại dù là trò chơi ấy các em thích. Người Trường phải cầu tiến. Tìm hiểu nếu không dám học bạn đồng liêu thì học các Trường có lâu năm kinh nghiệm thu thập nhiều tài liệu. Có hỏi thì họ mới đưa ra. Lâu lâu cũng nên xin các vị Đoàn Trường Ngành Trường cho mình vài trò chơi băng reo. Đó là một cách nhắc khéo họ phải tìm tòi sáng tác và đương nhiên họ sẽ có hứng thú để giúp mình. Vì có biết nhiều trò chơi thì mới có thể sáng tác được trò chơi. (Trong lúc có một Trường đang sinh hoạt, anh Ngành Trường đi ngang và nói rằng hôm nay tôi có một trò chơi Thánh kinh thích hợp cho bài phúc âm CN này, Nhưng người HT trả lời cảm ơn vì anh ấy đã soạn trò chơi rồi không thể làm khác được. Câu trả lời thật đáng tiếc thay !)

VII Hệ thống hàng đội.

- Uy tín của Đội Trường: Cố áp dụng hệ thống hàng đội để đội Trường làm việc và giữ cho đội Trường có tư thế chỉ huy. (Ví dụ: Khi ra lệnh cho các em đi tìm một vật gì mà Trường dặn dò chi tiết cho tất cả mọi em thì khi đi mạnh ai nấy làm đội trưởng đâu còn giá trị nào nữa. Trường hợp đó nếu chỉ cho đội trưởng biết thôi, thì dù em nào có khôn lanh cũng phải nghe lời đội trưởng.)

- Làm việc có kế hoạch: (Ví dụ ra trò chơi 5 cô khờ đại và 5 cô khôn ngoan. Các đội thi nhau rước nến ngoài trời gió nhưng giữ nến đừng tắt) Trường tuyên bố các em có 3 phút để bàn luận với nhau tìm phương cách hay nhất. Tức thì các em sẽ họp lại mà bàn bạc nếu không thì mạnh ai tranh nhau cứ nhao nhao lên thì phần thất bại nằm trong tay.)

Kết

Vậy trò chơi là một phần trong đường lối giáo dục trẻ em nói chung và riêng Phong Trào TNTT là Phương Pháp Tự Nhiên song song với Phương pháp Siêu Nhiên. Nên người Trường cần phải trau dồi thực tập để công việc giáo dục được kết quả tốt đẹp.

Văn, Samac Emau1, 1993

(Bài này chưa hoàn tất, xin các trường bổ khuyết)