

# ÁP DỤNG KINH THÁNH VÀO TRÒ CHƠI

## A. NGUYÊN TẮC

1. Tất cả niềm tin Kitô-Giáo được xây dựng trên nền tảng Thánh-Kinh.
2. Phong Trào đã dùng Thánh-Kinh như là khởi-nguồn trong việc giáo dục các Đoàn sinh.
3. Mọi sinh hoạt của Phong Trào đều mang tính chất giáo dục, chứ không phải chơi cho vui, hát cho vui mà không mang lại ý nghĩa nào.

## B. KHÓ KHĂN

1. Đưa Thánh-Kinh vào các sinh hoạt làm nó có vẻ gượng gạo sao đó! (vài ý kiến)
2. Khó tìm ra những sinh hoạt rút ra từ Thánh-Kinh (nhiều nhận xét)
3. Thấy Đoàn sinh chán nản, không muốn tham gia (một số Trưởng than phiền)

## C. NHỮNG GÌ TRƯỞNG CẦN LÀM

1. Chính Trưởng phải là LINH HOẠT VIÊN (*ANIMATOR*) cho buổi sinh hoạt.
  - Làm cho có hồn, có sự sống (*having, giving soul and life*)
  - Gợi ý, tạo sáng kiến (*inspire*)
  - Kích thích, thúc đẩy (*stimulate*)
  - Khuyến khích (*encourage*)
2. Chính Trưởng là người đi câu cá: Ta dùng môi ta thích hay môi cá thèm??
3. Thái độ mà Trưởng cần trang bị cho chính mình:
  - YÊU THƯƠNG các Đoàn sinh
  - Thật sự SAY MÊ buổi sinh hoạt
  - Nắm vững chương trình sinh hoạt nhưng khiêm tốn
  - Tạo ganh đua nhưng không ghen ghét
  - Kích thích từng cá nhân nhưng giữ tình đoàn kết
  - Khuyến khích mọi Đoàn sinh tham gia và tìm ra ý nghĩa sinh hoạt
4. Chuẩn bị thật chu đáo:
  - Thả lưới trong Thánh-Kinh, kéo đủ mọi thứ cá lên bờ
  - Tuyển lựa cá tốt cho vào "giỏ", cá chưa dùng cho vào "kho"
  - Chọn một mục đích và một bài học thích hợp
  - Ra một dàn bài và cố học thuộc lòng dàn bài đó
  - Tự mình "LÀM NHÁP" trước
  - Sau buổi sinh hoạt, tự làm lượng giá (*evaluation*)
  - Lưu vào kho tàng của mình
  - Tích trữ thêm để làm giàu kho tàng của mình

Chúc các Trưởng thành công trong nghề Trưởng.  
*Frère Hồng*