

# TRÒ CHƠI LỚN

## I. KHÁI NIỆM

Không ai trong chúng ta còn lạ với danh từ “trò chơi lớn”. Ngôn từ gợi cho chúng ta những người Trưởng Thiếu Nhi không biết bao kỷ niệm, khó nhọc lẫn vất vả.

Trò chơi lớn đem lại rất nhiều lợi ích về tinh thần lẫn thể xác, và là dịp để khảo hạch, trắc nghiệm khả năng Đoàn sinh, sa mạc sinh. Vì thế, trò chơi lớn thường là những chuyện trình thám, mạo hiểm, kho tàng v.v.. Trong Phong Trào Thiếu Nhi Thánh Thể thường dùng khuôn khổ Thánh Kinh, nhất là trong Cựu Ước làm đề tài cho trò chơi lớn như: Vượt Biển Đỏ, Về Đất Hứa, Giuse trên Đất Ai-Cập, Joniê chiếm Thành Jêricô, v.v..

## II. MỤC ĐÍCH

Trò chơi lớn thường được tổ chức trong các Sa mạc Huấn Luyện, họp bạn, tại khu sinh hoạt Đoàn.

### 1. Lợi ích giáo dục:

Trò chơi có một tác dụng rất lạ kỳ về phương diện giáo dục. Nếu được sử dụng đúng phương pháp, trò chơi lớn sẽ giúp phát triển: Tinh thần đồng đội, đoàn kết để tiến lên, trí năng, óc quan sát, sự tháo vát, lanh lẹ.

### 2. Trắc nghiệm – khảo sát:

Khả năng thể lý  
Kiến thức Thánh Kinh hay bài học về Phong Trào đã được truyền dạy  
Ôn khảo các loại chuyên môn  
Sự khéo léo và trí thông minh của Đoàn sinh & sa mạc sinh

### 3. Để sống lại:

Qua hình thức trò chơi lớn – Đoàn sinh, sa mạc sinh sẽ có cơ hội để sống lại một câu chuyện trong Kinh Thánh, Cựu Ước, biến cố lịch sử hoặc chuyện cổ tích. Vì thế tại mỗi trạm, Trưởng trạm sẽ là một nhân vật trong câu chuyện Thánh Kinh và nội dung của câu chuyện, đoạn Thánh Kinh được chọn.

## III. CHUẨN BỊ

- Số người, trình độ và tuổi các em tham dự phải cân xứng, đồng đều và thích hợp.
- Nên dạy chu đáo cho các em trước về khả năng chuyên môn cần thiết cho trò chơi và năng ôn lại để khi sử dụng khỏi gây bỡ ngỡ, ngập ngừng.
- Chọn địa điểm xuất phát cuộc chơi và nơi kết thúc. Mỗi nơi thường phải khác nhau và cố gắng càng lạ càng tốt.

- Sắp đặt các Trưởng này có nhiệm vụ điều hành trò chơi sao cho linh động, uyển chuyển, khi sát hạch khả năng của các em hãy tìm cách để giúp sức khi cần thiết để các em khỏi lúng túng và nhất là nản lòng bỏ cuộc.
- Xem lại các dụng cụ cứu thương, cách thức hóa trang.
- Viết bản tin sẵn: bằng mật mã, morse, và hướng dẫn bằng dấu đường hay vật hiệu thiên nhiên.
- Trưởng phải luôn túc trực sẵn ở vị trí của mình trước khi các em đến.

#### **IV. TRƯỚC KHI CHƠI**

- Tập họp chung lại.
- Ra lệnh im lặng và chỉ dẫn rành rẽ trò chơi sắp tới, đồng thời cũng nên nêu rõ luật chơi, thời gian.

#### **V. BẮT ĐẦU CHƠI**

- Kể một câu chuyện hay thối một bản morse, tốt nhất là câu chuyện về Kinh Thánh Cựu Ước, sau đó ra lệnh lên đường.
- Cũng có thể truyền một bản tin bằng Semaphore để các em theo đó mà tiếp tục. Đang khi chơi, các Trưởng nên theo dõi xa xa và ghi lại ưu khuyết điểm, đồng thời trác nghiệm về khả năng, tinh thần đồng đội, tài tháo vát ...

#### **VI. KẾT THÚC**

- Tập họp các Đội hay từng Đội về vị trí đã định.
- Không nên tuyên bố kết quả liền sau cuộc chơi và đừng gây dịp cho các em cãi cọ, phân bì.
- Nếu trong Sa-mạc – vào buổi tối có thể tập họp các Đội Trưởng để rút ưu khuyết điểm và kết quả sẽ tuyên bố vào sáng hôm sau trong “câu chuyện dưới cờ”.

#### **Lưu ý:**

- Thưa quý Trưởng, các điểm nêu chọn là những điều cần thiết cho việc tổ chức một trò chơi lớn. Trong thực tế, quý Trưởng có thể dựa vào óc sáng tạo của mình để làm cho cuộc chơi được thành công và hào hứng.
- Trong quá khứ có những Trưởng trạm vì “QUÁ” hăng say trong vai trò của mình nên đã có những hình phạt, mệnh lệnh quá đáng làm phản lại mục đích của trò chơi. Thí dụ như: bắt ăn hết một trái ớt, ăn muối, hôn bàn chân, quỳ từ xa lết lại v..v.. và còn nhiều nhiều nữa!
- Lời sau cùng của khóa này là quý Trưởng nên chuẩn bị thật kỹ các mật thư, morse, các bài kiểm tra... Một khi trò chơi lớn được chuẩn bị kỹ bao nhiêu, thì sự thành công sẽ gặt hái được nhiều chừng ấy. Thân ái chào tất cả quý Trưởng.