

TRÒ CHƠI LỚN

Trò chơi lớn đem lại cho chúng ta rất nhiều lợi ích về tinh thần lẫn thể xác, lại là dịp thuận tiện để ta khảo hạch, trắc nghiệm khả năng trại sinh. Vì thế, trò chơi lớn thường là những chuyện chinh thám, mạo hiểm, phiêu lưu, kho tàng... và đặc biệt với Phong trào TNTT là khuôn khổ sống Thánh Kinh. Mật mã sử dụng trong trò chơi lớn như vậy phải phù hợp với hoàn cảnh và thời gian. Nghĩa là khi câu chuyện chuyển tiếp từ "pha" này sang "pha" khác, chúng ta mới sử dụng mật mã để trò chơi hấp dẫn hơn và khơi sắc hơn.

Không ai trong chúng ta còn lạ với danh từ TRÒ CHƠI LỚN, ngôn từ gọi cho chúng ta, những người Trưởng Thiếu Nhi không biết bao nhiêu kỷ niệm, khó nhọc lẫn vất vả. Trò chơi lớn không những giúp chúng ta hiểu rõ tính tình các em Đoàn sinh, mà hơn thế nữa giúp thăng tiến nhân cách trẻ toàn diện và cũng là dịp tốt để chúng ta biết rõ năng lực của từng Đoàn, từng Đội, từng em.

Trước khi muốn tổ chức một trò chơi lớn, chúng ta cần và nên lưu ý đến những điểm sơ lược chúng tôi đề cập sau đây:

I. 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 ở từng trạm dọc theo lộ trình cuộc chơi diễn biến. Các Trưởng này có nhiệm vụ điều hành trò chơi sao cho linh động, uyển chuyển, sát hạch khả năng cũng như có thể giúp sức các em khi xét thấy cần cho các em khỏi lúng túng và nhất là nản lòng bỏ cuộc.
- Xem lại các dụng cụ cứu thương.
- Viết bản tin sẵn: bằng mật mã, Morse... và hướng dẫn bằng dấu đường hay vật liệu thiên nhiên.
- Lưu ý: các Trưởng luôn túc trực sẵn ở vị trí của mình trước khi các em đến.

II. 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 nếu có...

III. BẮT ĐẦU CHƠI

- Kể một câu chuyện dở dang (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 dõi mà tiếp tục. Đang khi chơi, các Trưởng nên theo dõi xa xa và ghi lại ưu khuyết điểm, đồng thời trải nghiệm về khả năng, tinh thần đồng đội, tài thao sát...

IV. 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 dị cho các em cãi cọ, phân bì.
- 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.

LỜI THỬA:

Đây chỉ là một số chỉ dẫn đợm mùi "lý thuyết" mà chúng tôi xét thấy cần cho việc tổ chức trò chơi cách chung và trò chơi lớn cách riêng. Vì thế, không hẳn những chỉ dẫn trên đã hoàn hảo và đầy đủ, vì có nhiều trường hợp áp dụng diễn tiến cho địa phương này được trong khi đó lại không thể dùng để hoạt động tại môi trường khác. Nêu ra nguyên tắc, đó là phận vụ của chúng tôi. Áp dụng nguyên tắc đó vào phạm vi hoạt động thực tiễn hơn, đó là công việc của bạn, Huỳnh Trưởng TNTT hăng nồng nhiệt huyết đòi nhiều óc cầu tiến sáng tạo, tinh thần linh lợi và tài thao sát xoay sở của bạn biết đối ứng với hoàn cảnh chính nơi bạn ở, ngày giờ bạn hoạt động.

Bạn Huỳnh Trưởng Thiếu Nhi. Chủ đích của chúng tôi là thế đó. Thân ái.

Trích từ Sách "VÀO SA MẠC", TNTT Hoa Kỳ