

**ĐOÀN TNCS HỒ CHÍ MINH
VĂN PHÒNG TRUNG ƯƠNG ĐẢNG**



TÀI LIỆU

**HỘI NGHỊ TẬP HUẤN KỸ NĂNG, NGHIỆP VỤ
CÔNG TÁC ĐOÀN NĂM 2014**

Sầm Sơn-Thanh Hóa, ngày 24,25,26/10/2014

CHƯƠNG TRÌNH

**tập huấn kỹ năng, nghiệp vụ công tác đoàn năm 2014
tại Nhà nghỉ Lê Lợi, phường Trường Sơn, thị xã Sầm Sơn, tỉnh Thanh Hóa**

*** Ngày 24-10-2014 (thứ Sáu)**

- Sáng:

+ 8h00: Xuất phát từ cổng 1A, Hùng Vương, Ba Đình, Hà Nội đi Nhà nghỉ Lê Lợi, phường Trường Sơn, thị xã Sầm Sơn, tỉnh Thanh Hóa.

+ 11h30: Đến nhà nghỉ Lê Lợi nhận phòng.

+ 11h45: Ăn trưa.

- Chiều:

+ 13h30 - 14h15: Khai mạc Hội nghị tập huấn.

+ 14h15 - 16h30: Quán triệt Nghị quyết Hội nghị Trung ương IX (Khóa XI) và nghe nói chuyện thời sự về tình hình biển Đông.

+ 16h30 - 19h30: Xuất phát đi giao lưu thể thao với Văn phòng tỉnh ủy Thanh Hóa.

*** Ngày 25-10-2014 (thứ Bảy)**

- Sáng:

+ 6h00 - 10h00: Xuất phát đi tổ chức thăm tặng quà giao lưu với chiến sỹ đang làm nhiệm vụ tại Đảo Mê, tỉnh Thanh Hóa.

+ 10h00 - 11h30: Tổ chức các hoạt động tặng quà và giao lưu.

+ 11h30: Ăn trưa.

- Chiều:

+ 13h30 - 14h00: Tham quan tại Đảo Mê.

+ 14h30: Xuất phát về Nhà nghỉ Lê Lợi.

+ 19h00: Về đến Nhà nghỉ Lê Lợi.

+ 19h30: Ăn tối.

*** Ngày 26-10-2014 (Chủ Nhật)**

- Sáng:

+ 7h00 - 7h30: Ăn sáng,

+ 8h00 - 10h00: Tập huấn chuyên đề về kỹ năng tổ chức các hoạt động của Đoàn và một số nội dung mới trong phong trào thanh niên giai đoạn 2012-2017.

+ 10h00 - 11h00: Bế mạc Hội nghị tập huấn.

+ 11h00: Ăn trưa tại Nhà nghỉ Lê Lợi.

- Chiều:

+ 13h00 - 13h30: Trả phòng.

+ 13h30: Xuất phát về Hà Nội.

+ 17h00: Về đến Hà Nội, kết thúc chương trình.

QUY ĐỊNH

Nội quy Hội nghị tập huấn kỹ năng, nghiệp vụ công tác Đoàn năm 2014

1. Đại biểu Hội nghị được quyền đề nghị Ban Tổ chức Hội nghị thông tin, giải đáp, làm rõ các vấn đề còn băn khoăn, chưa rõ. Trong các buổi diễn ra Hội nghị, nếu có ý kiến phát biểu, đại biểu đăng ký trước nội dung với Ban Tổ chức Hội nghị.

- Đại biểu Hội nghị có trách nhiệm thảo luận, đóng góp ý kiến cho Hội nghị; tham gia đầy đủ, tự giác và trách nhiệm vào tất cả các hoạt động của Hội nghị. Nếu vì lý do đặc biệt, đại biểu không dự được các buổi làm việc chương trình của Hội nghị thì phải báo cáo và được sự đồng ý của các đồng chí Ban Thường vụ Đoàn Văn phòng Trung ương Đảng.

- Không sử dụng điện thoại di động; không làm việc riêng, không tự ý ra vào hội trường trong thời gian làm việc của Hội nghị.

- Chấp hành nghiêm giờ làm việc của Hội nghị, đến trước giờ Hội nghị diễn ra 05 phút.

+ Buổi sáng: từ 8h00 - 11h30

+ Buổi chiều: từ 13h30 - 17h00

- Trang phục: gọn gàng, lịch sự; thực hiện nghiêm nội quy, quy định của nơi ăn, nghỉ; tự giữ gìn tư trang, tài sản cá nhân; giữ gìn vệ sinh chung (sử dụng áo Thanh niên Việt Nam trong tất cả các buổi diễn ra hội nghị).

- Không được mang theo vũ khí, chất gây cháy, gây nổ và các chất cấm khác vào khu vực Hội nghị.

2. Tài liệu của Hội nghị do Ban Tổ chức Hội nghị phát hành, không được tự ý phát hành tài liệu riêng trong hội nghị.

3. Đại biểu đi xe tập trung do Ban tổ chức Hội nghị bố trí, đơn vị nào tự bố trí phương tiện đi lại phải báo cáo với Ban Tổ chức Hội nghị và tự chịu trách nhiệm về sự an toàn của cá nhân và phương tiện trong chuyến đi.

4. Những vấn đề phát sinh trong quá trình tổ chức Hội nghị, Ban Tổ chức Hội nghị có trách nhiệm xem xét, giải quyết.

BAN TỔ CHỨC HỘI NGHỊ

CÔNG TÁC ĐOÀN VIÊN VÀ CÔNG TÁC CHI ĐOÀN

I. MỘT SỐ VẤN ĐỀ CƠ BẢN VỀ ĐOÀN VIÊN VÀ CHI ĐOÀN

1. Đoàn viên

1.1. Khái niệm đoàn viên

Đoàn viên Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh là thanh niên Việt Nam tiên tiến, phấn đấu vì lý tưởng của Đảng Cộng sản Việt Nam và Chủ tịch Hồ Chí Minh, có tinh thần yêu nước, tự cường dân tộc; có lối sống lành mạnh, cần kiệm, trung thực; tích cực, gương mẫu trong học tập, lao động, hoạt động xã hội và bảo vệ Tổ quốc, gắn bó mật thiết với thanh niên; chấp hành nghiêm chỉnh pháp luật của Nhà nước và Điều lệ Đoàn.

1.2. Quyền của đoàn viên

- Yêu cầu tổ chức Đoàn đại diện, bảo vệ quyền và lợi ích hợp pháp của mình, được giúp đỡ và tạo điều kiện để phấn đấu trưởng thành.
- Ứng cử, đề cử và bầu cử cơ quan lãnh đạo các cấp của Đoàn.
- Được thông tin, thảo luận, chất vấn, phê bình, biểu quyết, đề nghị và bảo lưu ý kiến của mình về công việc của tổ chức Đoàn.

1.3. Nhiệm vụ của đoàn viên

- Luôn luôn phấn đấu vì lý tưởng của Đảng và Bác Hồ. Tích cực học tập, lao động rèn luyện, tham gia các hoạt động xã hội, xây dựng và bảo vệ Tổ quốc.
- Gương mẫu chấp hành và vận động thanh thiếu nhi thực hiện đường lối, chủ trương của Đảng, chính sách và pháp luật của Nhà nước. Tham gia xây dựng, bảo vệ Đảng, chính quyền và các đoàn thể nhân dân. Chấp hành Điều lệ Đoàn và các nghị quyết của Đoàn; tích cực tuyên truyền về tổ chức Đoàn trong thanh niên; sinh hoạt Đoàn và đóng đoàn phí đúng quy định.
- Liên hệ mật thiết với thanh niên, tích cực xây dựng Hội Liên hiệp thanh niên Việt Nam, Hội Sinh viên Việt Nam và các thành viên khác của Hội Liên hiệp thanh niên Việt Nam, Đội Thiếu niên Tiền phong Hồ Chí Minh; giúp đỡ thanh niên và đội viên trở thành đoàn viên; tham gia sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú.

1.4. Nội dung công tác đoàn viên:

Công tác đoàn viên là một nội dung quan trọng trong công tác tổ chức xây dựng Đoàn, là cơ sở để phát triển tổ chức và nâng cao chất lượng công tác Đoàn và phong trào thanh thiếu nhi. Công tác đoàn viên gồm các nội dung cơ bản, như sau:

- Phát triển đoàn viên mới
- Quản lý đoàn viên
- Nâng cao chất lượng đoàn viên
- Bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú cho Đảng xem xét kết nạp

- Đánh giá, xếp loại đoàn viên

2. Chi đoàn

2.1 Vai trò

Chi đoàn là tế bào cơ bản trong sự tồn tại và phát triển của tổ chức Đoàn; là nền tảng đoàn kết, tập hợp, giáo dục thanh niên; là người đại diện bảo vệ quyền lợi, lợi ích chính đáng của tuổi trẻ. Hoạt động của chi đoàn gắn liền với cuộc sống và nhu cầu của đoàn viên, thanh niên; bồi dưỡng giúp đỡ thanh niên để kết nạp vào Đoàn; lựa chọn đoàn viên ưu tú, bồi dưỡng giới thiệu cho Đảng xem xét kết nạp. Mọi chủ trương công tác của Đoàn đều được tổ chức thực hiện ở chi đoàn. Chi đoàn là cầu nối giữa Đảng với quần chúng trẻ tuổi, giúp Đảng chăm lo, giáo dục thế hệ trẻ, là nơi bổ sung nguồn sinh lực mới cho Đảng, chịu sự lãnh đạo trực tiếp của Đảng và tham mưu tích cực cho Đảng về công tác thanh niên. Đối với bộ máy chuyên môn và chính quyền, chi đoàn là chỗ dựa giúp chính quyền và cơ quan chuyên môn tổ chức động viên tuổi trẻ thực hiện tốt nhiệm vụ chính trị, nhiệm vụ chuyên môn, tham gia quản lý cơ quan đơn vị, thực hiện tốt quyền và nghĩa vụ của người công dân.

2.2 Nhiệm vụ của chi đoàn

- Đại diện chăm lo và bảo vệ quyền lợi chính đáng cho đoàn viên, thanh thiếu nhi tại địa phương, đơn vị.
- Bồi dưỡng lý tưởng XHCN, giáo dục tư tưởng Hồ Chí Minh, lòng yêu nước, truyền thống cách mạng, ý thức công dân và đạo đức, lối sống lành mạnh cho cán bộ, đoàn viên, thanh thiếu niên và nhi đồng.
- Tổ chức các hoạt động nhằm góp phần thực hiện nhiệm vụ kinh tế - xã hội và quốc phòng, an ninh của địa phương, đơn vị.
- Phối hợp với chính quyền, các đoàn thể và các tổ chức kinh tế, xã hội chăm lo đời sống vật chất, tinh thần và giải quyết những vấn đề xã hội của tuổi trẻ.
- Đoàn kết tập hợp thanh niên, phụ trách công tác thiếu niên nhi đồng, chăm lo xây dựng Đoàn, bảo vệ Đảng và chính quyền.

II. QUAN ĐIỂM, MỤC TIÊU VỀ NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG ĐOÀN VÀ CHI ĐOÀN

1. Quan điểm

Tổ chức cơ sở Đoàn, đặc biệt là chi đoàn là nền tảng cơ sở của Đoàn, nơi thực hiện mọi chủ trương của Đoàn, nơi rèn luyện, phấn đấu của mỗi đoàn viên và là cầu nối giữa thanh niên với tổ chức Đoàn. Chất lượng tổ chức cơ sở Đoàn là trọng tâm, quyết định vị trí, vai trò, uy tín của tổ chức Đoàn trong thanh niên và xã hội. Nâng cao chất lượng tổ chức cơ sở Đoàn là nâng cao chất lượng sinh hoạt,

hoạt động, chất lượng, đoàn viên, chất lượng cán bộ, sức chiến đấu và năng lực tập hợp, giáo dục thanh niên.

2. Mục tiêu

- Xây dựng tổ chức cơ sở Đoàn vững mạnh về chính trị, tư tưởng, tổ chức và hành động. Tạo sự chuyển biến mạnh mẽ trong chất lượng hoạt động của tổ chức cơ sở Đoàn, đặc biệt là chi đoàn trong việc thực hiện hiệu quả các phong trào hành động cách mạng đã được Đại hội Đoàn toàn quốc lần thứ X đề ra. Phần đấu hàng năm, tỷ lệ tập hợp đoàn kết tập hợp thanh niên tăng từ 3 – 5%.

- Nâng cao chất lượng đoàn viên, đặc biệt là phẩm chất chính trị, tính tiên phong gương mẫu và sức quy tụ thanh thiếu nhi của người đoàn viên. Phần đấu hàng năm số đoàn viên ưu tú giới thiệu cho Đảng xem xét kết nạp tăng 10%, đến cuối nhiệm kỳ Đại hội Đoàn toàn quốc lần thứ X, tỷ lệ đoàn viên ưu tú được kết nạp Đảng đạt 55%.

- Phát triển đoàn viên cần bám sát phương châm tăng thêm về số lượng nhưng phải đảm bảo chất lượng, không chạy theo thành tích.

- Triển khai có hiệu quả chương trình “*Rèn luyện đoàn viên*” theo hướng sát đối tượng, phát huy yếu tố tự rèn luyện của đoàn viên.

- Tập trung xây dựng và quản lý có hệ thống cơ sở dữ liệu đoàn viên.

III. NỘI DUNG, GIẢI PHÁP VỀ CÔNG TÁC ĐOÀN VIÊN VÀ NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG CHI ĐOÀN

Quan điểm trong Nghị quyết Đại hội Đoàn toàn quốc lần thứ X về nâng cao chất lượng đoàn viên và chi đoàn đã được Ban Chấp hành, Ban Thường vụ, Ban Bí thư Trung ương Đoàn cụ thể hóa và tập trung chỉ đạo cụ thể như sau:

1. Quản lý đoàn viên

- Thực hiện tốt quy định mỗi đoàn viên đều có sổ đoàn viên, sổ đoàn viên có ghi đầy đủ thông tin. Hàng năm, Ban chấp hành chi đoàn thực hiện việc ghi nhận xét ưu, khuyết điểm của đoàn viên trong sổ đoàn viên và chuyển Ban Thường vụ Đoàn cơ sở ký, đóng dấu xác nhận. Đoàn cấp huyện tiến hành kiểm tra định kỳ 6 tháng, một năm tình hình quản lý sổ đoàn viên và cần coi đó là cơ sở quan trọng để tiến hành đánh giá, xếp loại đoàn viên, xếp loại cơ sở Đoàn hàng năm.

- Thực hiện quy định về quản lý Thẻ đoàn viên, đảm bảo mỗi đoàn viên đều có Thẻ đoàn viên, khi kết nạp đoàn viên mới cần thực hiện việc phát Thẻ đoàn viên trong buổi lễ kết nạp. Ban Thường vụ Đoàn cấp huyện có trách nhiệm kiểm tra việc cấp, phát Thẻ đoàn viên đối với các cơ sở Đoàn trực thuộc theo quy định.

- Thực hiện quy trình, thủ tục trưởng thành đoàn cho đoàn viên lớn tuổi, đảm bảo mỗi đoàn viên trưởng thành Đoàn đều được cấp giấy chứng nhận trưởng thành Đoàn và được tổ chức lễ trưởng thành Đoàn. Mẫu giấy chứng nhận trưởng thành

Đoàn do các đơn vị tự thiết kế trang trọng hoặc tham khảo mẫu do Trung ương Đoàn ban hành.

- Ở những nơi có điều kiện, cần quan tâm xây dựng các giải pháp quản lý đoàn viên một cách có hệ thống, xây dựng cơ sở dữ liệu và nghiên cứu ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác quản lý đoàn viên.

2. Nâng cao chất lượng đoàn viên thông qua việc tổ chức thực hiện tốt chương trình “Rèn luyện đoàn viên”

- Tập trung các giải pháp tạo động lực để triển khai thực hiện chương trình “Rèn luyện đoàn viên”, như: ban hành hướng dẫn cụ thể; xây dựng tài liệu; thực hiện công tác kiểm tra, đánh giá hàng năm, có tuyên dương, khen thưởng các tập thể, cá nhân thực hiện tốt, nghiên cứu nhân rộng những mô hình hay, cách làm hiệu quả trong triển khai thực hiện. Nghiên cứu lồng ghép các nội dung rèn luyện đoàn viên với thực hiện Chỉ thị 03CT-TW về tiếp tục đẩy mạnh “*Học tập và làm theo tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh*” gắn với thực hiện nhiệm vụ chính trị, chuyên môn của từng đoàn viên, từng cơ sở Đoàn.

- Nghiên cứu các giải pháp đa dạng hóa chương trình “Rèn luyện đoàn viên” theo hướng chỉ đạo đề Đoàn cơ sở và chi đoàn hướng dẫn nội dung rèn luyện đoàn viên phù hợp nhiệm vụ và đặc thù đơn vị, lựa chọn các nội dung phù hợp, thiết thực, coi trọng tính tự giác rèn luyện của đoàn viên, chỉ đạo cụ thể từng khu vực, đối tượng, có kiểm tra, đánh giá. Xác định việc thực hiện chương trình rèn luyện đoàn viên là một trong những nội dung đánh giá, xếp loại đoàn viên hằng năm. Rèn luyện đoàn viên phải được kế hoạch hóa trong từng chi đoàn và từng đoàn viên có đăng ký phấn đấu, việc đăng ký của đoàn viên cần được tổ chức hàng năm, có sự ghi nhận của tổ chức và được đánh giá ở tổng kết cuối năm, đưa vào tiêu chí xếp loại đoàn viên. Có thể nghiên cứu thực hiện một số nội dung sau:

+ Cụ thể hóa nội dung rèn luyện đoàn viên phù hợp với điều kiện sinh hoạt của đoàn viên và phù hợp với nhu cầu của đoàn viên.

+ Cách thức thực hiện sáng tạo, hấp dẫn, nội dung dễ triển khai thực hiện, dễ đánh giá.

+ Đề cao sự chủ động đăng ký và rèn luyện của đoàn viên, tăng tính hướng dẫn của Đoàn cơ sở và sự kiểm tra giám sát của Đoàn cấp huyện, đánh giá tuyên dương khen thưởng của Đoàn cấp tỉnh.

* Nghiên cứu triển khai thực hiện “*Ngày đoàn viên*” phù hợp với điều kiện của địa phương, đơn vị, tạo không khí giao lưu vui tươi phấn khởi trong đoàn viên thanh niên; có thể kết hợp với các hoạt động nhân các ngày lễ lớn trong năm.

3. Công tác bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú cho Đảng

- Nâng cao chất lượng công tác bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú cho Đảng xem xét kết nạp. Tham mưu đề xuất các nội dung, giải pháp với cấp ủy Đảng để tiếp tục chỉ đạo đẩy mạnh công tác phát triển đảng viên trẻ.

- Bồi dưỡng nhận thức chính trị và giác ngộ về Đảng Cộng sản Việt Nam cho đoàn viên thanh niên thông qua các đợt sinh hoạt chính trị nhân các ngày lễ, ngày kỷ niệm của đất nước, kết hợp lồng ghép các hình thức thi tìm hiểu về Đảng, về chủ nghĩa Mác - Lê nin, tư tưởng Hồ Chí Minh, về chủ trương đường lối, chỉ thị, nghị quyết của Đảng; tổ chức diễn đàn “*Thanh niên với Đảng - Đảng với thanh niên*” tại cơ sở. Qua đó, xây dựng và hình thành thái độ, động cơ phấn đấu vào Đảng đúng đắn cho đoàn viên thanh niên; phát hiện và tạo nguồn đoàn viên ưu tú cho Đảng.

- Quan tâm bồi dưỡng, giới thiệu kết nạp Đảng từ đội ngũ cán bộ chi đoàn, Ủy viên Ban Chấp hành, Ủy viên Ban Thường vụ, Phó Bí thư, Bí thư Đoàn cơ sở. Đồng thời, phát huy hơn nữa vai trò của tập thể chi đoàn, Đoàn cơ sở và đội ngũ đảng viên trẻ trong việc bồi dưỡng giúp đỡ đoàn viên phấn đấu trở thành đảng viên Đảng cộng sản Việt Nam.

- Tham mưu cấp ủy hình thức tổ chức lễ kết nạp đảng viên ở những môi trường, hoàn cảnh, địa điểm có tính giáo dục chính trị, tư tưởng và truyền thống, để lại ấn tượng tốt đẹp, sâu sắc cho đảng viên như: kết nạp tại các khu di tích lịch sử, văn hóa; tại công trường, công trình thanh niên, chiến dịch thanh niên tình nguyện....

4. Đánh giá, xếp loại đoàn viên

- Đánh giá đúng chất lượng đoàn viên để các cấp bộ Đoàn đề ra giải pháp thiết thực nâng cao chất lượng đoàn viên và công tác đoàn viên, đáp ứng yêu cầu nhiệm vụ trong tình hình mới. Tạo động lực để tổ chức cơ sở Đoàn và đoàn viên đẩy mạnh phong trào thi đua và rèn luyện, phấn đấu vươn lên trong mọi mặt, góp phần xây dựng Đoàn ngày càng vững mạnh về chính trị, tư tưởng và tổ chức.

- Đánh giá chất lượng đoàn viên làm căn cứ xét thi đua khen thưởng hàng năm, là một trong những cơ sở để xét đoàn viên ưu tú và giới thiệu cho Đảng xem xét, kết nạp. Việc đánh giá đoàn viên thực hiện mỗi năm 1 lần gắn với việc tổng kết công tác năm; việc đánh giá phải đảm bảo khách quan, trung thực, dựa trên kết quả thực hiện nhiệm vụ đoàn viên.

- Kịp thời khen thưởng, biểu dương đoàn viên có thành tích xuất sắc theo quy định.

5. Đổi mới nội dung, hình thức sinh hoạt chi đoàn

Chi đoàn là nơi thể hiện sinh động các Nghị quyết của Đảng và Đoàn cấp trên đến với đoàn viên và thanh niên tại địa phương, đơn vị. Chi đoàn là cầu nối giữa tổ chức Đoàn TNCS Hồ Chí Minh với các đối tượng thanh niên. Chất lượng sinh hoạt chi đoàn sẽ ảnh hưởng rất lớn đến xây dựng Đoàn vững mạnh. Vấn đề nâng cao

chất lượng sinh hoạt, hoạt động chi đoàn đã được thể hiện qua chủ đề công tác năm 2008 “Nâng cao chất lượng tổ chức cơ sở Đoàn và đoàn viên”, năm 2012 “Nâng cao chất lượng tổ chức Đoàn”. Đổi mới nội dung, hình thức và nâng cao chất lượng sinh hoạt chi đoàn ở mỗi đối tượng đoàn viên, địa bàn, lĩnh vực khác nhau cần có giải pháp cụ thể như sau.

* Đối với đoàn viên là công chức, viên chức: Cần tập trung ở những nội dung gắn với việc nâng cao đời sống tinh thần và phát triển kỹ năng cho đoàn viên thanh niên như: Tổ chức các hoạt động văn hóa, văn nghệ, thể dục thể thao, vui chơi giải trí, trang bị về kỹ năng sống, kỹ năng hoạt động xã hội và tư vấn kiến thức về sức khỏe và phòng tránh tệ nạn xã hội... với các hình thức tổ chức các buổi tham quan, dã ngoại; các buổi du lịch về nguồn thông qua đó sinh hoạt chi đoàn nhằm trang bị các kỹ năng sống, kỹ năng hoạt động xã hội, những kiến thức về sức khỏe và phòng tránh tệ nạn xã hội... hoặc thông qua các hình thức như: thư điện tử, chat, blog cá nhân, tạo lập groups của chi đoàn trên các website...

* Sinh hoạt chi đoàn đối với đoàn viên sinh viên đang học tại các học viện, cao đẳng, trung cấp chuyên nghiệp: Ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức sinh hoạt chi đoàn cho sinh viên thông qua các hình thức như: blog, theo các forum, các diễn đàn trên mạng... nhằm khắc phục được vấn đề khoảng cách đối với các chi đoàn có số lượng đoàn viên đông nhưng phân tán, khó tập hợp. Với hình thức này, sinh viên được cập nhật thông tin nhanh, có thể nắm được nội dung sinh hoạt mà không nhất thiết phải có mặt tham gia trực tiếp, tiết kiệm được thời gian, chi phí đi lại và cũng giúp họ chủ động trong việc sắp xếp công việc của mình. Bên cạnh đó, cần tăng cường hơn nữa các kênh thông tin về hoạt động Đoàn, Hội tới đoàn viên sinh viên thông qua một số hình thức khác như: bảng tin, phát thanh, tin nhắn trên điện thoại... Về nội dung sinh hoạt, cần đảm bảo công tác giáo dục truyền thống, chính trị, đạo đức, tư tưởng, lối sống,... cho sinh viên; nên đưa vào sinh hoạt các nội dung phù hợp với tâm trạng, nguyện vọng của sinh viên như: vấn đề học tập, rèn luyện, các phương pháp học tập hiệu quả, các nội dung về trang bị kỹ năng sống, kỹ năng giao tiếp, vấn đề tiếp cận việc làm sau khi tốt nghiệp... để hấp dẫn sinh viên tham gia.

6. Xây dựng chi đoàn mạnh thông qua việc tổ chức thực hiện các công trình thanh niên

Công trình thanh niên tập trung vào khâu yếu, việc khó, góp phần xung kích hoàn thành tốt nhiệm vụ chính trị, nhiệm vụ chuyên môn, kế hoạch sản xuất kinh doanh của địa phương, đơn vị, tập thể và tổ chức.

Đoàn cấp trên trực tiếp có trách nhiệm duyệt kế hoạch thực hiện công trình thanh niên của cơ sở nhằm xác định tính chất, mức độ khả thi, mục tiêu công trình

trước khi cơ sở triển khai thực hiện. Cấp bộ Đoàn nào duyệt kế hoạch thực hiện công trình thanh niên của cấp trực thuộc thì có trách nhiệm kiểm tra, giám sát, đánh giá, công nhận kết quả thực hiện các công trình thanh niên đó.

7. Đại hội chi đoàn

- Đảm bảo thời gian nhiệm kỳ 5 năm 2 lần đối với chi đoàn cơ sở và chi đoàn thuộc đoàn cơ sở.

- Thực hiện đầy đủ nội dung, nhiệm vụ của đại hội.

- Đảm bảo nội dung văn kiện, tài liệu.

(Các nội dung về công tác tổ chức đại hội, tham khảo tài liệu Hướng dẫn tổ chức đại hội đoàn các cấp do Ban Tổ chức Trung ương Đoàn ban hành).

IV. NGHIỆP VỤ CÔNG TÁC ĐOÀN VIÊN VÀ CHI ĐOÀN

1. Công tác phát triển đoàn viên

1.1. Điều kiện về độ tuổi xét kết nạp đoàn viên:

Tại thời điểm xét kết nạp, người được kết nạp vào Đoàn tuổi từ 16 (từ đủ 15 tuổi + 1 ngày) và không quá 30 tuổi.

1.2. Thủ tục kết nạp đoàn viên

- Thanh niên vào Đoàn tự nguyện viết đơn, báo cáo lý lịch và được một trong các tập thể, cá nhân sau đây giới thiệu và bảo đảm:

+ Một đoàn viên cùng công tác, sinh hoạt ít nhất ba tháng.

+ Tập thể Chi hội Liên hiệp Thanh niên Việt Nam (nếu là Hội viên Hội Liên hiệp Thanh niên Việt Nam).

+ Ban Chấp hành Chi hội Sinh viên Việt Nam (nếu là Hội viên Hội sinh viên Việt Nam).

+ Tập thể chi đội (nếu là đội viên Đội Thiếu niên Tiền phong Hồ Chí Minh).

- Được hội nghị chi đoàn xét đồng ý kết nạp với sự biểu quyết tán thành của trên một phần hai tổng số đoàn viên có mặt tại hội nghị và được Đoàn cấp trên trực tiếp ra quyết định kết nạp. Trường hợp xét kết nạp nhiều người thì phải xét và quyết định kết nạp từng người một.

- Ở nơi chưa có tổ chức Đoàn và đoàn viên, hoặc chưa có tổ chức Hội Liên hiệp Thanh niên Việt Nam, Hội Sinh viên Việt Nam thì Đoàn cấp trên cử cán bộ, đoàn viên về làm công tác phát triển đoàn viên, hoặc do một đảng viên cùng công tác, sinh hoạt ít nhất ba tháng ở nơi đó giới thiệu và bảo đảm; Ban Chấp hành Đoàn cấp trên trực tiếp xét quyết định kết nạp.

1.3. Quy trình công tác phát triển đoàn viên mới

* Bước 1: Tuyên truyền giới thiệu về Đoàn cho thanh niên, thông qua các loại hình tổ chức và các phương thức hoạt động của Đoàn, Hội, Đội.

* Bước 2: Xây dựng kế hoạch kết nạp đoàn viên

- Lập danh sách thanh niên tiên tiến và đội viên trưởng thành.
- Lựa chọn đối tượng theo các tiêu chuẩn kết nạp đoàn viên.
- Phân công đoàn viên giúp đỡ, dự kiến thời gian bồi dưỡng, thời gian tổ chức kết nạp.

* Bước 3: Bồi dưỡng giáo dục, rèn luyện thanh, thiếu niên vào đoàn.

- Lựa chọn và bồi dưỡng thông qua các hoạt động thực tiễn như: tổ chức các phong trào thi đua, các cuộc thi, hội thi tay nghề, thi thanh lịch, thi tìm hiểu... Các hoạt động tham gia phát triển kinh tế - xã hội, nhân đạo, từ thiện, hội trại, văn hóa thể thao... để bồi dưỡng thanh niên, lựa chọn thanh niên nhiệt tình gương mẫu để xem xét kết nạp.

- Mở lớp bồi dưỡng tìm hiểu về Đoàn:

+ Mở lớp bồi dưỡng cảm tình Đoàn cho thanh thiếu niên được trình bày ngắn gọn, tập trung chủ yếu vào các chủ đề: Những vấn đề cơ bản về Đoàn, về Đảng, về Bác Hồ và các chương trình hoạt động chính của Đoàn. Khi mở lớp tập trung các cơ sở Đoàn nên tổ chức các sinh hoạt tập thể như trò chơi, đố vui, ứng xử, kể chuyện, thi năng khiếu, tập hát, xem băng hình... để củng cố kiến thức và tạo không khí vui tươi, thoải mái.

+ Ở những nơi cơ sở không có điều kiện mở lớp tập trung thì có thể phát tài liệu để thanh niên tự nghiên cứu, sau đó kiểm tra giám sát củng cố kiến thức bằng phương pháp viết thu hoạch.

- Bước 4: tiến hành các thủ tục và tổ chức kết nạp đoàn viên mới.

+ Hướng dẫn thanh niên tự khai lý lịch và viết đơn (theo mẫu sổ đoàn viên).

+ Hội nghị chi đoàn xét, báo cáo lên Ban Chấp hành Đoàn cấp trên.

+ Ban Chấp hành Đoàn cấp trên ra quyết định chuẩn y kết nạp.

+ Chi đoàn tổ chức kết nạp đoàn viên mới, trao huy hiệu Đoàn.

+ Hoàn chỉnh hồ sơ để quản lý đoàn viên, tiếp tục bồi dưỡng tạo điều kiện để đoàn viên mới rèn luyện.

Đối với những nơi không có chi đoàn, Ban Chấp hành Đoàn cơ sở hoặc chi đoàn cơ sở thực hiện quy trình công tác phát triển đoàn viên và quyết định kết nạp đoàn viên.

2. Công tác quản lý đoàn viên

2.1. Quản lý đoàn viên về tổ chức

Mỗi đoàn viên TNCS Hồ Chí Minh đều có Sổ đoàn viên, huy hiệu Đoàn và Thẻ đoàn viên.

- Hồ sơ đoàn viên được đóng thành cuốn “Sổ đoàn viên”.

- Đoàn viên khi thay đổi nơi cư trú, đơn vị công tác, học tập... phải chuyển sinh hoạt Đoàn, hoặc đăng ký sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú mới.

- Nơi quản lý sổ đoàn viên là: chi đoàn và Đoàn cơ sở.
- Hồ sơ đoàn viên quản lý ở cơ sở Đoàn nào thì đoàn viên thực hiện nhiệm vụ và quyền hạn đoàn viên ở cơ sở đó.

2.2. Quản lý đoàn viên về tư tưởng

- Thường xuyên và kịp thời nắm bắt những tư tưởng của đoàn viên. Biết rõ những băn khoăn, thắc mắc, những khó khăn đang xảy ra với đoàn viên, những tư tưởng không đúng đang chi phối đoàn viên... và kịp thời có hướng giúp đỡ để đoàn viên vượt qua những khó khăn về tư tưởng, sửa chữa những lệch lạc trong suy nghĩ của đoàn viên.

- Quản lý tư tưởng đoàn viên còn là bồi dưỡng tư tưởng cho đoàn viên, nhất là đoàn viên mới, làm cho đoàn viên học tập và hiểu rõ lý tưởng cách mạng của Đảng, của Đoàn.

- Tạo điều kiện để đoàn viên được rèn luyện, phấn đấu, Đoàn phải là nơi đoàn viên trình bày tâm tư, nguyện vọng, tổ chức Đoàn phải thông cảm, giúp đỡ họ.

2.3. Quản lý đoàn viên về công tác và sinh hoạt

Ban Chấp hành chi đoàn cần phân công nhiệm vụ cho từng đoàn viên, trách nhiệm kiểm tra giám sát, đánh giá kết quả công tác hàng tháng của từng đồng chí. Kịp thời biểu dương những đồng chí hoàn thành tốt và góp ý phê bình những đồng chí không hoàn thành nhiệm vụ của Đoàn giao. Việc phân công công tác cho đoàn viên thông qua việc triển khai Chương trình rèn luyện đoàn viên trong thời kỳ mới.

3. Công tác đánh giá, xếp loại đoàn viên

3.1. Căn cứ và đối tượng đánh giá

- Việc đánh giá chất lượng đoàn viên căn cứ kết quả thực hiện nhiệm vụ đoàn viên do Điều lệ Đoàn quy định, Chương trình rèn luyện đoàn viên trong thời kỳ mới và chức trách, nhiệm vụ được giao của người đoàn viên đó trong hoạt động Đoàn.

- Đối tượng đánh giá là những đoàn viên (kể các đảng viên tham gia sinh hoạt Đoàn) có thời gian sinh hoạt tại chi đoàn liên tục từ 3 tháng trở, tính đến thời điểm đánh giá.

3.2. Nội dung đánh giá

- Ý thức chấp hành các chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước và các nội quy, quy định của địa phương, đơn vị nơi sinh hoạt, học tập, lao động, công tác.

- Ý thức chấp hành Điều lệ và các nghị quyết của Đoàn; việc tham gia thực hiện các phong trào, hoạt động của Đoàn và sinh hoạt chi đoàn.

- Việc thực hiện các nhiệm vụ được giao của người đoàn viên và Chương trình rèn luyện đoàn viên trong thời kỳ mới.

- Đối với đoàn viên thuộc lực lượng vũ trang, đoàn viên là học sinh, sinh viên, cán bộ, công chức, viên chức cư trú ở địa bàn dân cư (không phải là ký túc xá, doanh trại Quân đội nhân dân, Công an nhân dân; các công trường, các địa bàn bị chia cắt phải sinh hoạt độc lập...) phải tích cực tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú và được chi đoàn tại nơi cư trú xác nhận.

3.3. Xếp loại chất lượng

* Đoàn viên xuất sắc

Là những đoàn viên thực hiện xuất sắc các nội dung nêu tại mục 3.2, cụ thể:

- Chấp hành nghiêm túc các chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước và các nội quy, quy định của địa phương, đơn vị nơi sinh hoạt, học tập, lao động, công tác; là tấm gương mẫu mực trong tập thể.

- Tham gia đầy đủ và là nhân tố tích cực, luôn xung kích đi đầu trong các phong trào, các hoạt động của chi đoàn và Đoàn cấp trên tổ chức; hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ được giao; tham gia đầy đủ các buổi sinh hoạt chi đoàn theo định kỳ (các trường hợp vắng mặt có lý do, chi đoàn xem xét cụ thể, quyết định).

- Thực hiện được trên 90% nội dung đã đăng ký trong Chương trình rèn luyện đoàn viên.

- Đóng đoàn phí đúng quy định.

- Tích cực, chủ động tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú.

* Đoàn viên khá

Là những đoàn viên thực hiện tốt các nội dung nêu tại mục 3.2, cụ thể:

- Chấp hành tốt chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước và các nội quy, quy định của địa phương, đơn vị nơi sinh hoạt, học tập, lao động, công tác.

- Tham gia đầy đủ, tích cực các phong trào, các hoạt động của chi đoàn và Đoàn cấp trên tổ chức; hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao; tham gia đầy đủ các buổi sinh hoạt chi đoàn theo định kỳ (các trường hợp vắng mặt có lý do, chi đoàn xem xét cụ thể, quyết định).

- Thực hiện được từ 70% đến dưới 90% nội dung đã đăng ký trong Chương trình rèn luyện đoàn viên.

- Đóng đoàn phí đúng quy định.

- Có tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú.

* Đoàn viên trung bình

Là những đoàn viên thực hiện được cơ bản các nội dung tại mục 3.2, cụ thể là:

- Có vi phạm nhưng chưa tới mức áp dụng các hình thức kỷ luật trong việc chấp hành các chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước và các nội quy, quy định của địa phương, đơn vị nơi sinh hoạt, học tập, lao động, công tác.

- Thiếu ý thức tham gia các phong trào, các hoạt động của chi đoàn và Đoàn cấp trên tổ chức; thiếu chủ động thực hiện nhiệm vụ được giao, không tham gia đầy đủ các buổi sinh hoạt chi đoàn theo định kỳ.

- Thực hiện các nội dung đã đăng ký trong Chương trình rèn luyện đoàn viên chưa tích cực, chỉ đạt từ 50% đến dưới 70%.

- Đóng đoàn phí đầy đủ nhưng không đảm bảo thời gian theo quy định hoặc có đóng đoàn phí nhưng không đầy đủ.

- Không tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú.

* *Đoàn viên yếu*

- Bị áp dụng các hình thức kỷ luật trong việc chấp hành các chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước và các nội quy, quy định của địa phương, đơn vị nơi sinh hoạt, học tập, lao động, công tác.

- Đoàn viên được trao có trách nhiệm sử dụng và quản lý Thẻ theo đúng quy định.

- Đoàn cơ sở quản lý số lượng và số hiệu Thẻ của đoàn viên đơn vị mình.

- Đoàn cấp huyện quản lý số lượng và số hiệu Thẻ của từng cơ sở.

- Đoàn cấp tỉnh theo dõi các Đoàn cấp huyện về số lượng và số hiệu Thẻ.

- Trung ương Đoàn thống nhất phát hành Thẻ và quản lý Thẻ.

4.4. Thu hồi Thẻ đoàn viên

- Những đoàn viên sau khi được trao thẻ bị thi hành kỷ luật khai trừ ra khỏi Đoàn thì bị thu hồi lại thẻ.

- Những trường hợp dùng thẻ sai mục đích khi phát hiện thì phải thu hồi lại thẻ.

- Bí thư chi đoàn hoặc Bí thư Đoàn cơ sở chịu trách nhiệm thu hồi Thẻ và nộp về Đoàn cấp trên. Số thẻ thu hồi do Đoàn cấp huyện quản lý.

5. Khen thưởng, kỷ luật đoàn viên

5.1. Khen thưởng

Căn cứ thành tích của đoàn viên đề nghị khen thưởng, có 04 hình thức:

- Bằng khen của Ban Chấp hành Trung ương Đoàn.

- Giấy khen của các cấp bộ Đoàn (huyện, quận, tỉnh, Trung ương).

- Các loại huy hiệu (Tuổi trẻ dũng cảm, Tuổi trẻ sáng tạo, Tổng phụ trách giỏi...).

Các loại giải thưởng: Giải thưởng 26/3, Sao Tháng Giêng, Lý Tự Trọng...

5.2. Kỷ luật

Có 03 hình thức kỷ luật đối với đoàn viên (khiển trách, cảnh cáo, khai trừ)

- Khiển trách: Áp dụng đối với đoàn viên mắc khuyết điểm lần đầu, khuyết điểm ở mức độ nhẹ, nhất thời, ảnh hưởng gây tác hại trong phạm vi hẹp, đã nhận thấy khuyết điểm và quyết tâm sửa chữa.

- Cảnh cáo: Áp dụng đối với đoàn viên vi phạm kỷ luật bị khiển trách mà còn tái phạm hoặc tuy mới vi phạm lần đầu nhưng mang tính chất tương đối nghiêm trọng, phạm vi ảnh hưởng tương đối rộng.

- Khai trừ: Là hình thức kỷ luật cao nhất của Đoàn, áp dụng đối với đoàn viên phạm khuyết điểm ở mức rất nghiêm trọng gây ảnh hưởng xấu đến tổ chức Đoàn, không xứng đáng được đứng trong hàng ngũ của Đoàn TNCS Hồ Chí Minh.

6. Về thành lập chi đoàn và phân đoàn

Đơn vị có ba đoàn viên trở lên được thành lập chi đoàn. Chi đoàn được thành lập theo địa bàn dân cư (thôn, xóm, ấp, bản, đường phố), theo ngành nghề (sản xuất, kinh doanh, dịch vụ, sự nghiệp), theo đơn vị học tập và công tác và đơn vị cơ sở trong lực lượng vũ trang nhân dân.

*** Các loại hình chi đoàn có tính chất đặc thù**

- Chi đoàn được thành lập trong các đội hình thanh niên xung phong, thanh niên tình nguyện, thanh niên xung kích, các đội hình lao động trẻ, các đơn vị, tổ, đội, nhóm công tác, hợp tác xã .v.v... chưa có tổ chức Đoàn thì Đoàn xã, phường, thị trấn nơi đó tiến hành thành lập các chi đoàn trực thuộc. Các chi đoàn này sẽ là hạt nhân để tiến tới thành lập tổ chức Đoàn tại các đơn vị đó.

- Việc thành lập chi đoàn ở những nơi đào tạo theo tín chỉ do Ban Chấp hành Đoàn trường căn cứ điều kiện cụ thể quyết định cho phù hợp.

- Đối với những đơn vị có liên kết đào tạo, đoàn viên sinh hoạt và chịu sự quản lý của chi đoàn, Đoàn trường nơi đoàn viên học tập.

*** Chi đoàn tạm thời**

- Trong các đội hình thanh niên xung phong, thanh niên tình nguyện, thanh niên xung kích, các đội hình lao động trẻ, các đơn vị, tổ, đội, nhóm công tác v.v... có thời gian từ 1 tháng đến dưới 6 tháng và có từ 3 đoàn viên trở lên chuyển đến sinh hoạt và lao động, công tác ở cùng một địa bàn thì đoàn cấp trên trực tiếp nơi lập ra các đội hình trên có thể ra quyết định thành lập chi đoàn sinh hoạt tạm thời, chỉ định Ban Chấp hành lâm thời, Bí thư của chi đoàn đó và bàn giao cho nơi nhận.

- Chi đoàn tạm thời có nhiệm vụ tổ chức hoạt động thực hiện nghị quyết của Đoàn cấp trên nơi đang sinh hoạt, lao động, công tác, quản lý đoàn viên, thu nộp đoàn phí và giữ mối liên hệ với cấp bộ Đoàn nơi thành lập.

*** Thành lập phân đoàn**

- Điều kiện thành lập:

+ Phân đoàn được thành lập ở những Chi đoàn có điều kiện hoạt động, công tác đặc thù, đoàn viên phân bố rải rác, không tập trung, có hạn chế về khoảng cách địa lý.

+ Chi đoàn có từ 06 đoàn viên trở lên thì được thành lập phân đoàn. Mỗi phân đoàn có ít nhất từ 03 đoàn viên trở lên.

+ Phân đoàn được cử (hoặc chỉ định) 01 đồng chí làm Phân đoàn trưởng. Phân đoàn có từ 09 đoàn viên trở lên có thể có Phân đoàn phó. Tùy vào điều kiện của mỗi phân đoàn, chi đoàn xem xét cử Phân đoàn trưởng và phân đoàn phó phù hợp.

- Quy trình, thủ tục thành lập phân đoàn: căn cứ vào điều kiện học tập, lao động, công tác, Ban Chấp hành chi đoàn thảo luận, thống nhất và báo cáo với Ban Chấp hành Đoàn cơ sở để thành lập phân đoàn (nếu là chi đoàn cơ sở thì Ban Chấp hành chi đoàn cơ sở trực tiếp quyết định). Sau khi đã thành lập phân đoàn, Ban Chấp hành chi đoàn cử đoàn viên làm phân đoàn trưởng, phân đoàn phó.

- Chế độ sinh hoạt định kỳ của phân đoàn áp dụng như đối với chi đoàn.

- Phân đoàn không tiến hành tổ chức Đại hội phân đoàn, chỉ họp sơ kết, tổng kết và đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ theo quý, 6 tháng và một năm.

7. Tổ chức cho đoàn viên sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú

* **Đối tượng:** Đoàn viên có trách nhiệm tham gia sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú (nơi cư trú nêu tại Hướng dẫn này được hiểu là nơi đoàn viên đang thường trú, hoặc tạm trú có thời hạn từ 6 tháng trở lên). Trong đó, bao gồm:

- Đoàn viên là học sinh, sinh viên đang học tập tại các trường trung học phổ thông, trung tâm giáo dục thường xuyên, các trường trung cấp chuyên nghiệp, dạy nghề, cao đẳng, đại học, học viện.

- Đoàn viên là cán bộ, công chức, viên chức đang làm việc trong các cơ quan hành chính, đơn vị sự nghiệp.

- Đoàn viên là công nhân, lao động trẻ làm việc trong các doanh nghiệp.

- Đoàn viên trong lực lượng vũ trang nhân dân.:

+ Đối với đoàn viên trong lực lượng vũ trang thực hiện theo hướng dẫn của Ban Thường vụ Đoàn Bộ Công an và Ban Thanh niên Quân đội.

*** Nội dung tham gia sinh hoạt Đoàn của đoàn viên tại nơi cư trú**

- Tham gia sinh hoạt chi đoàn tại nơi cư trú.

- Tham gia các hội nghị, đại hội của chi đoàn, đoàn phường, xã, thị trấn nơi cư trú (theo thông báo của tổ chức cơ sở Đoàn nơi cư trú).

- Tham gia vào các hoạt động do chi đoàn, đoàn phường, xã, thị trấn nơi cư trú tổ chức như: các hoạt động văn hóa văn nghệ, thể dục thể thao; các hoạt động tình nguyện phát triển kinh tế - xã hội; chăm sóc giáo dục thiếu niên, nhi đồng; xây dựng đời sống văn hóa khu dân cư; xây dựng chi đoàn mạnh ở địa bàn dân cư...

*** Thời điểm tham gia**

- Đoàn viên là học sinh, sinh viên tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú trong các kỳ nghỉ hè, nghỉ lễ, nghỉ tết, hoặc các ngày thứ 7, chủ nhật.

- Đoàn viên là cán bộ, công chức, viên chức tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú vào các ngày thứ 7, chủ nhật, các kỳ nghỉ lễ, nghỉ tết, hoặc thời điểm thuận lợi ngoài giờ làm việc.

- Đoàn viên là công nhân lao động tham gia sinh hoạt, hoạt động Đoàn tại nơi cư trú trong các ngày nghỉ, kỳ nghỉ, thời điểm thuận lợi ngoài giờ lao động.

Ngoài ra, khuyến khích đoàn viên tham gia sinh hoạt vào các thời điểm thích hợp khác.

*** Mức độ tham gia:** Trong 01 năm, đoàn viên tham gia từ ít nhất 03 lần sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú.

*** Quy trình, thủ tục của chi đoàn, Đoàn cơ sở nơi trực tiếp quản lý đoàn viên – quản lý sổ đoàn viên (thực hiện việc giới thiệu)**

Bước 1. Ban Chấp hành chi đoàn thống kê danh sách đoàn viên, điền đầy đủ thông tin vào giấy giới thiệu (theo mẫu 1, SHĐ đính kèm), đề nghị Đoàn cấp trên trực tiếp đóng dấu xác nhận giới thiệu đoàn viên tham gia sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú. Nếu là chi đoàn cơ sở thì trực tiếp thực hiện việc giới thiệu.

Trường hợp có nhiều đoàn viên cư trú cùng một nơi, cùng một cơ sở Đoàn có thể giới thiệu bằng danh sách (theo mẫu 2, SHĐ đính kèm). Danh sách được Đoàn cơ sở nơi trực tiếp quản lý đoàn viên đóng dấu xác nhận đề nghị tổ chức Đoàn nơi đoàn viên cư trú tiếp nhận và tổ chức cho đoàn viên tham gia sinh hoạt.

Bước 2. Chi đoàn, Đoàn cơ sở vào sổ theo dõi đoàn viên tham gia sinh hoạt nơi cư trú của đơn vị khi đã thực hiện việc giới thiệu.

*** Quy trình, thủ tục chủ chi đoàn, Đoàn cơ sở phường, xã, thị trấn nơi cư trú (thực hiện việc tiếp nhận và tổ chức cho đoàn viên sinh hoạt)**

Bước 1. Đoàn cơ sở xã, phường, thị trấn tiếp nhận giấy giới thiệu của Đoàn cơ sở nơi trực tiếp quản lý đoàn viên; vào sổ theo dõi đoàn viên tham gia sinh hoạt Đoàn tại nơi cư trú, có ý kiến trực tiếp vào giấy giới thiệu đoàn viên về sinh hoạt tại chi đoàn phù hợp với địa bàn cư trú của đoàn viên.

Bước 2. Chi đoàn nơi cư trú tiếp nhận đoàn viên, vào sổ theo dõi đoàn viên tham gia sinh hoạt tại nơi cư trú và tổ chức cho đoàn viên tham gia sinh hoạt Đoàn theo quy định.

*** Thực hiện việc nhận xét, đánh giá đoàn viên tham gia sinh hoạt đoàn tại nơi cư trú theo các tiêu chí và thời điểm theo quy định**

Kết quả nhận xét, đánh giá đoàn viên nơi cư trú được thông báo tới các đoàn viên trong chi đoàn. Bản nhận xét, đánh giá trước khi chuyển cho tổ chức Đoàn nơi trực tiếp quản lý đoàn viên hoặc các đơn vị có liên quan phải có xác nhận của Đoàn cơ sở xã, phường, thị trấn nơi đoàn viên cư trú. Trường hợp phải chuyển nhận xét, đánh giá cho nhiều đoàn viên trong cùng một đơn vị có thể thực hiện bằng danh sách.

8. Đoàn tham gia xây dựng Đảng

- Vận động đoàn viên thực hiện tốt nghị quyết của chi bộ hàng tháng.
- Bồi dưỡng cho đoàn viên những hiểu biết về Đảng.
- Giới thiệu cho chi bộ những đoàn viên ưu tú để chi bộ xem xét kết nạp Đảng.

Quy trình giới thiệu đoàn viên ưu tú cho Đảng của chi đoàn:

+ Chi đoàn, chi đoàn cơ sở tổ chức phân loại đoàn viên định kỳ hằng năm (Theo hướng dẫn số 57 HD/TWĐTN, ngày 12/5/2011 của Ban Bí thư Trung ương Đoàn về đánh giá chất lượng tổ chức cơ sở Đoàn và đoàn viên). Sau khi có kết quả đánh giá, xếp loại đoàn viên, Ban Chấp hành chi đoàn báo cáo danh sách đoàn viên xuất sắc lên Ban Chấp hành Đoàn cơ sở.

+ Sau khi đoàn viên được Đoàn cơ sở lựa chọn và tổ chức trao cho cấp ủy, chi đoàn phân công giao nhiệm vụ cho đoàn viên để thử thách; theo dõi, đánh giá kết quả thực hiện. Phân công đoàn viên là đảng viên đang tham gia sinh hoạt đoàn (hoặc cán bộ Đoàn nếu không có đảng viên) phụ trách, giúp đỡ đoàn viên ưu tú phấn đấu, rèn luyện.

+ Chi đoàn chủ động đề xuất với cấp ủy Đảng cùng cấp cử đoàn viên ưu tú hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ diện trong danh sách bồi dưỡng phát triển Đảng đi học lớp bồi dưỡng nhận thức về Đảng.

+ Định kỳ 3 tháng/lần, Ban chấp hành chi đoàn nhận xét kết quả phấn đấu, rèn luyện của đoàn viên ưu tú (*đã được chi bộ công nhận là cảm tình Đảng*) báo cáo với cấp ủy và Đoàn cấp trên.

9. Trưởng thành đoàn

- Hàng năm, Ban Chấp hành chi đoàn lập danh sách những đoàn viên quá 30 tuổi (không giữ nhiệm vụ trong cơ quan lãnh đạo hay công tác chuyên môn của Đoàn) và thông báo cho đoàn viên đó biết.

- Khi có danh sách đoàn viên, Ban Chấp hành chi đoàn cần tổ chức gặp mặt để nắm tâm tư, nguyện vọng của số đoàn viên đó. Nếu đoàn viên đến tuổi trưởng thành đoàn nhưng có nguyện vọng tiếp tục ở lại sinh hoạt đoàn, thì chi đoàn lập danh sách báo cáo với Ban Chấp hành đoàn cơ sở số đoàn viên có nguyện vọng tiếp tục sinh hoạt và số đoàn viên trưởng thành để Đoàn cơ sở xét quyết định.

- Tổ chức Lễ trưởng thành Đoàn: Phải được chuẩn bị thật chu đáo, trang trọng, tạo được không khí thân mật. Nếu đoàn viên trưởng thành là đoàn viên ưu tú, trong buổi lễ trưởng thành Đoàn cần tiến hành luôn việc giới thiệu đoàn viên ưu tú đó cho Đảng xem xét bồi dưỡng kết nạp.

10. Xử lý kỷ luật tại chi đoàn

- Khi cán bộ đoàn viên vi phạm kỷ luật, Ban Chấp hành chi đoàn tiến hành kiểm tra xác minh. Quá trình kiểm tra, xác minh phải khách quan, thận trọng. Khi

gặp gỡ đương sự hoặc người có liên quan phải ghi biên bản. Kết thúc quá trình kiểm tra xác minh phải có báo cáo kết luận.

- Chi đoàn triệu tập họp chi đoàn (đối với trường hợp vi phạm là đoàn viên) hoặc Ban Chấp hành Đoàn (trường hợp vi phạm là cán bộ Đoàn) với sự có mặt của ít nhất 2/3 tổng số đoàn viên chi đoàn.

+ Cán bộ, Đoàn viên trình bày kiểm điểm (bằng văn bản) trước chi đoàn hoặc Ban Chấp hành Đoàn và tự nhận hình thức kỷ luật.

+ Báo cáo kết luận kiểm tra xác minh, đề xuất hình thức kỷ luật.

+ Chủ tọa cuộc họp tóm tắt kết luận vấn đề.

*** *Biểu quyết kỷ luật***

Biểu quyết hình thức kỷ luật nhất thiết phải bằng phiếu kín. Nếu kết quả bỏ phiếu quá bán thì đề nghị Đoàn cấp trên xem xét quyết định (trường hợp chi đoàn kỷ luật đoàn viên bằng hình thức khiển trách thì có hiệu lực ngay sau khi công bố).

Trong trường hợp kết quả bỏ phiếu đề nghị kỷ luật không có hình thức nào quá bán hoặc kết quả bỏ phiếu bằng nhau thì làm văn bản báo cáo lên Ủy ban kiểm tra, Đoàn cấp trên trực tiếp xem xét, quyết định.

*** *Công nhận tiến bộ cho người bị thi hành kỷ luật***

- Kể từ khi cán bộ, đoàn viên có quyết định kỷ luật, ít nhất 3 tháng 1 lần, Ban Chấp hành chi đoàn nơi quản lý cán bộ, đoàn viên bị kỷ luật nhận xét việc sửa chữa khuyết điểm của cán bộ, đoàn viên đó. Ít nhất sau 12 tháng đối với hình thức khiển trách, cảnh cáo và cách chức, nếu người bị kỷ luật đã sửa chữa khuyết điểm thì đề nghị cấp ra quyết định kỷ luật xem xét, công nhận tiến bộ.

- Quyết định công nhận tiến bộ phải lưu vào hồ sơ để quản lý cán bộ, đoàn viên.

Việc công nhận tiến bộ đối với những trường hợp bị kỷ luật của Đoàn được tiến hành theo các bước sau:

+ Cán bộ, đoàn viên trình bày tự nhận xét quá trình rèn luyện, khắc phục khuyết điểm tại hội nghị chi đoàn hoặc hội nghị Ban Chấp hành.

+ Hội nghị chi đoàn hoặc hội nghị Ban Chấp hành thảo luận, nhận xét và biểu quyết.

+ Gửi hồ sơ công nhận tiến bộ lên Đoàn cấp trên (cấp đã ra quyết định kỷ luật) xét và quyết định.

+ Sau khi có quyết định công nhận tiến bộ, phải tổ chức công bố tại hội nghị chi đoàn hoặc Ban Chấp hành.

Hồ sơ đề nghị công nhận tiến bộ gồm:

- Bản tự kiểm điểm của người bị kỷ luật.

- Báo cáo việc khắc phục khuyết điểm và đề nghị công nhận tiến bộ của Ban Chấp hành Đoàn cấp quản lý trực tiếp.

- Biên bản hội nghị xét công nhận tiến bộ của chi đoàn hoặc Ban Chấp hành Đoàn cấp quản lý trực tiếp.

*** Việc xóa tên trong danh sách đoàn viên:** Chi đoàn xem xét ra quyết định xóa tên đoàn viên và báo cáo lên Đoàn cấp trên trực tiếp đối với các trường hợp sau:

+ Đoàn viên không tham gia sinh hoạt Đoàn hoặc không đóng đoàn phí ba tháng trong một năm mà không có lý do chính đáng.

+ Trường hợp đoàn viên thường xuyên đi học tập, lao động, công tác ở xa không quá 1 năm, trong thời gian đó đoàn viên có báo cáo với Ban Chấp hành chi đoàn và sau mỗi đợt đi về vẫn tham gia sinh hoạt, đóng đoàn phí đầy đủ và có những đóng góp cho hoạt động của chi đoàn thì không coi là bỏ sinh hoạt và không xóa tên trong danh sách đoàn viên.

11. Các loại sổ sách của chi đoàn và khôi phục hồ sơ đoàn viên

*** Các loại sổ sách của chi đoàn**

- Sổ chi đoàn (theo mẫu thống nhất của TW Đoàn) dùng để theo dõi: danh sách đoàn viên; danh sách thanh niên; thu nộp đoàn phí, thu chi, đoàn viên chuyển đi và trưởng thành; đoàn viên mới kết nạp và chuyển sinh hoạt đến, đoàn viên sinh hoạt hai chiều; đăng ký chương trình rèn luyện đoàn viên; theo dõi thẻ đoàn viên: phát thẻ, mất thẻ và cấp lại thẻ; biên bản các cuộc họp của Ban Chấp hành và sinh hoạt chi đoàn.

Sổ truyền thống của chi đoàn: Ghi những thành tích, những truyền thống tốt đẹp của chi đoàn, những gương đoàn viên điển hình, những hình ảnh trong hoạt động của chi đoàn.

- Sổ quản lý các loại văn bản gửi đến gửi đi; quản lý tài liệu, sách, báo về kỹ năng nghiệp vụ công tác Đoàn.

*** Khôi phục hồ sơ đoàn viên**

- ***Trường hợp mất sổ đoàn viên (nhưng còn Nghị quyết kết nạp đoàn, thẻ đoàn viên).***

+ Chi đoàn hướng dẫn đoàn viên làm đơn xin cấp lại sổ đoàn viên, trong đó nêu rõ lý do và thời gian làm mất sổ, đề nghị chi đoàn báo cáo đoàn cấp trên cấp sổ mới.

+ Chi đoàn gửi văn bản đề nghị đoàn cấp trên cấp lại sổ cho đoàn viên (gửi kèm đơn xin cấp lại sổ của đoàn viên).

- ***Trường hợp mất sổ đoàn viên (nhưng không còn Nghị quyết kết nạp đoàn, thẻ đoàn viên)***

+ Nếu đoàn viên xin được giấy xác nhận đã được kết nạp Đoàn tại nơi được kết nạp và giấy xác nhận của cơ sở đoàn mà đoàn viên sinh hoạt trước khi chuyển đến đơn vị hiện tại (đối với đoàn viên mới chuyển đến) thì Ban Chấp hành chi đoàn gửi văn bản đề nghị cấp lại sổ đoàn viên gửi về Đoàn cấp trên.

Hồ sơ gồm: Đơn xin cấp lại sổ đoàn của đoàn viên, sổ đoàn viên mới khai đầy đủ thông tin, giấy xác nhận đã được kết nạp Đoàn tại nơi kết nạp, giấy xác nhận sinh hoạt đoàn của cơ sở cũ, văn bản của chi đoàn đề nghị Đoàn cấp trên cấp lại sổ mới, trong đó xác nhận về việc sinh hoạt và đóng đoàn phí đầy đủ của đoàn viên ấy đến thời điểm hiện tại.

+ Trường hợp không xin được giấy xác nhận đã được kết nạp Đoàn tại nơi được kết nạp và giấy xác nhận của cơ sở đoàn mà đoàn viên sinh hoạt trước khi chuyển đến đơn vị hiện tại thì tiến hành kết nạp lại (không cần tham gia lớp cảm tình Đoàn).

Lưu ý: Đối với chi đoàn cơ sở, sau khi có đầy đủ thủ tục thì trực tiếp tiến hành cấp lại sổ cho đoàn viên.

12. Việc trích nộp đoàn phí lên đoàn cấp trên

Các cấp bộ Đoàn từ chi đoàn trở lên đều phải trích nộp đoàn phí lên Đoàn cấp trên. Việc trích nộp quy định như sau:

- Mức trích nộp: Từ chi đoàn trở lên, mỗi cấp được giữ lại 2/3 (hai phần ba) và nộp lên Đoàn cấp trên 1/3 (một phần ba) số tiền đoàn phí do đoàn viên đóng hoặc trích nộp của tổ chức Đoàn cấp dưới. Lưu ý đối với đoàn cấp trên cơ sở và đoàn bộ phận cũng được trích nộp như một cấp bộ đoàn hoàn chỉnh.

- Thời gian trích nộp:

+ Chi đoàn trích nộp đoàn phí lên Đoàn cơ sở 1 tháng 1 lần.

+ Đoàn cơ sở, huyện Đoàn và cấp tương đương 3 tháng 1 lần.

+ Tỉnh, thành Đoàn và cấp tương đương trích nộp đoàn phí lên Trung ương Đoàn 1 năm từ 1 đến 2 lần, thời hạn nộp cuối cùng là ngày 30 tháng 12 hàng năm.

HƯỚNG DẪN

Quy trình bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú để Đảng xem xét, kết nạp

Thực hiện Kết luận của Ban Thường vụ Trung ương Đoàn về tiếp tục đẩy mạnh cuộc vận động “*Đoàn viên phấn đấu trở thành đảng viên Đảng Cộng sản Việt Nam*”, quan tâm bắt việc thực hiện quy trình, thủ tục bồi dưỡng đoàn viên ưu tú cho Đảng tại cơ sở và ý kiến đề xuất của Ban Chấp hành các đoàn trực thuộc; nhằm thực hiện tốt vai trò của các cấp bộ đoàn trong công tác tham gia xây dựng Đảng. Căn cứ Điều lệ, Hướng dẫn thực hiện Điều lệ Đảng khóa X, Hướng dẫn một số vấn đề cụ thể về nghiệp vụ công tác đảng viên của Ban Tổ chức Trung ương Đảng; Điều lệ Đoàn và Hướng dẫn thực hiện Điều lệ Đoàn khóa IX, Ban Thường vụ Đoàn Khối hướng dẫn một số nội dung liên quan đến quy trình bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú để Đảng xem xét kết nạp, cụ thể như sau:

I. CÁC QUY ĐỊNH CHUNG

1. Về trách nhiệm của chi đoàn, đoàn cơ sở

1. Hàng năm, chi đoàn, đoàn cơ sở phải xây dựng kế hoạch tạo nguồn và tổ chức tốt việc bồi dưỡng giới thiệu đoàn viên ưu tú cho Đảng.

2. Xây dựng tiêu chuẩn đoàn viên ưu tú phù hợp với tiêu chuẩn kết nạp Đảng viên của Đảng.

3. Định kỳ rà soát, đánh giá chất lượng đoàn viên. Trên cơ sở đó, chủ động tham mưu cho cấp ủy đảng cụ thể hóa tiêu chí, tiêu chuẩn kết nạp đảng viên đúng theo quy định của Đảng và phù hợp với thực tiễn cơ quan, đơn vị.

2. Về phân loại đoàn viên

1. Định kỳ, chi đoàn cần họp để đánh giá, phân loại đoàn viên theo các mức: xuất sắc, khá, trung bình, yếu.

2. Tiêu chuẩn đoàn viên xuất sắc:

- Hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của người đoàn viên theo Điều lệ Đoàn; thực hiện tốt chương trình rèn luyện đoàn viên và công tác Đoàn cả về nhận thức và hành động.

- Gương mẫu hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ chuyên môn và công tác Đoàn, được biểu dương khen thưởng.

- Tham gia đầy đủ các buổi sinh hoạt, hoạt động của Đoàn, đóng đoàn phí đầy đủ.

- Là những đoàn viên đủ điều kiện giới thiệu là đoàn viên ưu với chi bộ.

II. QUY TRÌNH GIỚI THIỆU ĐOÀN VIÊN ƯU TÚ ĐỀ ĐẢNG XEM XÉT, KẾT NẠP

Bước 1. Lựa chọn đoàn viên ưu tú để giới thiệu với Đảng

1. Sáu tháng một lần, chi đoàn bình chọn trong số những đoàn viên xuất sắc tìm ra những đoàn viên tiêu biểu, ưu tú nhất giới thiệu với Đảng.

2. Khi lựa chọn những đoàn viên để giới thiệu với Đảng, chi đoàn nắm chắc lý lịch đoàn viên qua hồ sơ, qua chi ủy và tổ chức chính quyền. Trước hết chọn những đồng chí có lý lịch rõ ràng, không vi phạm tiêu chuẩn chính trị do Trung ương Đảng quy định.

3. Sau khi có danh sách những đoàn viên ưu tú, chi đoàn báo cáo với chi bộ để chi bộ xem xét công nhận, đưa vào diện đối tượng Đảng.

Bước 2. Bồi dưỡng, giáo dục đoàn viên ưu tú

1. Khi chi bộ đã công nhận những đoàn viên ưu tú vào diện đối tượng Đảng tổ chức Đoàn chủ động cùng với tổ chức Đảng giáo dục, bồi dưỡng, giao công tác để rèn luyện, thử thách nhằm từng bước bồi dưỡng thêm năng lực, trình độ và động cơ phấn đấu vào Đảng của đối tượng là đoàn viên ưu tú.

2. Đoàn cơ sở chủ động đề nghị với Đảng mở lớp tìm hiểu về đảng cho đoàn viên ưu tú.

3. Hàng quý, Ban Chấp hành chi đoàn, Đoàn cơ sở tiến hành nhận xét số đoàn viên ưu tú được công nhận là đối tượng; đồng thời chỉ rõ những nhược điểm, tồn tại để đối tượng tiếp tục phấn đấu hoặc đề nghị cấp ủy đưa những đoàn viên không đủ tiêu chuẩn ra khỏi danh sách cảm tình Đảng.

4. Những đoàn viên ưu tú được liên tục công nhận là đối tượng Đảng, nhưng vẫn chưa được Đảng đưa vào danh sách xem xét kết nạp và những trường hợp đoàn viên ưu tú đã được đưa vào diện xem xét kết nạp, đã đủ điều kiện, tiêu chuẩn và đã hoàn tất các hồ sơ về việc kết nạp Đảng, nhưng vẫn chưa kết nạp... Ban Chấp hành chi đoàn, Ban Chấp hành Đoàn cơ sở phải chủ động làm việc trực tiếp với cấp ủy để cấp ủy cho biết rõ lý do. Tránh tình trạng để đoàn viên ưu tú là đối tượng Đảng quá lâu hoặc đã đủ điều kiện kết nạp nhưng để quá chậm mà không có lý do chính đáng.

Bước 3. Thảo luận, nhận xét và đảm bảo đoàn viên ưu tú đủ tiêu chuẩn vào Đảng

1. Khi đối tượng là đoàn viên ưu tú đã được Đảng chấp thuận đủ điều kiện để kết nạp Đảng, căn cứ điều kiện, tiêu chuẩn kết nạp đảng viên, chi đoàn tổ chức họp nhận xét từng người một để giới thiệu và đảm bảo đoàn viên ưu tú đó với Đảng. Tại cuộc họp, đoàn viên ưu tú phải đọc bản kiểm điểm cá nhân để các đoàn viên tham gia ý kiến đánh giá về ưu, nhược điểm của đoàn viên ưu tú trên các mặt: phẩm chất chính trị, đạo đức lối sống, năng lực công tác, quan hệ quần chúng, ý thức tổ chức

kỷ luật... Cuộc họp phải được kết luận và biểu quyết cụ thể từng người được giới thiệu. Hội nghị này mời đại diện chi ủy đến dự và cho ý kiến đánh giá quá trình phấn đấu của đối tượng, có thể mời thêm đồng chí lãnh đạo đơn vị nơi đoàn viên ưu tú công tác tham dự và phát biểu ý kiến.

2. Đoàn cơ sở khi nhận được biên bản báo cáo đề nghị giới thiệu đoàn viên ưu tú gia nhập Đảng thì phải họp Ban Thường vụ để xét ra nghị quyết giới thiệu đoàn viên ưu tú gia nhập Đảng và gửi Nghị quyết này cùng với biên bản của chi đoàn về chi bộ Đảng nơi có đối tượng, đồng thời thông báo kết quả với chi đoàn.

3. Đối với chi đoàn cơ sở thì do Ban Chấp hành chi đoàn cơ sở ra Nghị quyết giới thiệu đoàn viên ưu tú gia nhập Đảng như Đoàn cơ sở.

4. Trong cuộc họp chi bộ xét và quyết định kết nạp đoàn viên ưu tú vào Đảng, đại diện Ban Chấp hành Đoàn cơ sở đến dự và báo cáo trước chi bộ về người được Đoàn giới thiệu và đảm bảo.

Bước 4. Trách nhiệm của tổ chức Đoàn đối với đảng viên dự bị do Đoàn giới thiệu

1. Sau khi đoàn viên được kết nạp vào Đảng, trong thời gian dự bị, Đoàn vẫn phải tiếp tục giúp đỡ, giao công tác để bồi dưỡng và phát huy tác dụng của đồng chí đó trong tổ chức Đoàn.

2. Một tháng trước khi hết thời gian dự bị, Ban Thường vụ Đoàn cơ sở và Ban Chấp hành chi đoàn làm thủ tục nhận xét trong thời gian dự bị; nếu đủ điều kiện thì đề nghị chi bộ chuyển Đảng chính thức.

3. Trước khi làm thủ tục chuyển Đảng chính thức, trong thời gian dự bị (12 tháng), đảng viên dự bị phải tham gia khóa học bồi dưỡng đảng viên mới và phải được cấp giấy chứng nhận học lớp bồi dưỡng đảng viên mới.

III. THỦ TỤC KẾT NẠP ĐẢNG VIÊN

1. Người vào Đảng phải

- Có đơn tự nguyện xin vào Đảng.
- Báo cáo trung thực lý lịch với chi bộ.
- Được hai đảng viên chính thức giới thiệu.

Nơi có tổ chức Đoàn TNCS Hồ Chí Minh, người vào Đảng trong độ tuổi thanh niên phải là đoàn viên, được Ban Chấp hành Đoàn cơ sở và một đảng viên chính thức giới thiệu.

Ở các cơ quan, doanh nghiệp nơi không có tổ chức Đoàn TNCS Hồ Chí Minh, người vào Đảng phải là đoàn viên công đoàn, được ban chấp hành công đoàn cơ sở và một đảng viên chính thức giới thiệu.

2. Người giới thiệu phải

- Là đảng viên chính thức và cùng công tác với người vào Đảng ít nhất một năm.

- Báo cáo với chi bộ về lý lịch, phẩm chất, năng lực của người vào Đảng và chịu trách nhiệm về sự giới thiệu của mình. Có những điều gì chưa rõ thì báo cáo đề chi bộ và cấp trên xem xét.

3. Trách nhiệm của chi bộ và cấp ủy

- Trước khi chi bộ xét và đề nghị kết nạp, chi ủy kiểm tra lại điều kiện của người vào Đảng và lấy ý kiến nhận xét của tổ chức đoàn thể nơi người đó sinh hoạt. Vấn đề chính trị của người vào Đảng (bao gồm lịch sử chính trị và chính trị hiện nay), vấn đề kết nạp đảng viên là người theo đạo, người Hoa phải thực hiện theo quy định của Bộ Chính trị.

- Chi bộ xét và đề nghị kết nạp từng người một, khi được ít nhất hai phần ba số đảng viên chính thức trong chi bộ tán thành thì đề nghị lên cấp ủy cấp trên; khi có quyết định của cấp ủy cấp trên, chi bộ tổ chức lễ kết nạp từng người một.

- Đảng ủy cơ sở xét, nếu được ít nhất hai phần ba số cấp ủy viên tán thành kết nạp thì đề nghị lên cấp ủy cấp trên trực tiếp.

- Ban Thường vụ cấp ủy cấp trên trực tiếp của tổ chức cơ sở đảng hoặc cấp ủy cơ sở được ủy quyền xét, quyết định kết nạp từng người một.

4. Nơi chưa có đảng viên hoặc có đảng viên nhưng chưa đủ điều kiện giới thiệu thì cấp ủy cấp trên trực tiếp cử đảng viên về làm công tác tuyên truyền, xem xét, giới thiệu kết nạp vào Đảng. Trường hợp đặc biệt do Ban Chấp hành Trung ương quy định.

5. Về thời gian dự bị của đảng viên

5.1. Người được kết nạp vào Đảng phải trải qua thời kỳ dự bị 12 tháng, tính từ ngày chi bộ tổ chức lễ kết nạp. Trong thời kỳ dự bị, chi bộ tiếp tục giáo dục, rèn luyện và phân công đảng viên chính thức giúp đảng viên đó tiến bộ.

5.2. Khi hết thời kỳ dự bị, chi bộ xét công nhận đảng viên chính thức từng người một và biểu quyết như khi xét kết nạp; nếu không đủ tư cách đảng viên thì đề nghị lên cấp ủy có thẩm quyền quyết định xóa tên trong danh sách đảng viên dự bị.

5.3. Nghị quyết của chi bộ về đề nghị công nhận đảng viên chính thức phải được cấp ủy có thẩm quyền quyết định.

5.4. Tuổi của đảng viên tính từ ngày ghi trong quyết định công nhận đảng viên chính thức.

6. Về thời gian có hiệu lực của Giấy chứng nhận học lớp Nhận thức về Đảng (cảm tình Đảng)

Theo quy định tại mục 5.5 trang 109, Hướng dẫn một số vấn đề cụ thể thi hành Điều lệ Đảng ngày 29/12/2006 của Ban Tổ chức Trung ương thì thời hạn của giấy chứng nhận cảm tình Đảng là 60 tháng. Sau thời hạn này, nếu chưa được chi bộ xem xét kết nạp thì đoàn viên đó phải đi học lại để được cấp chứng nhận mới.

Hướng dẫn này được phổ biến tới chi đoàn và được sử dụng trong nội bộ hệ thống tổ chức Đoàn TNCS Hồ Chí Minh Khối các cơ quan Trung ương. Trong quá trình thực hiện, Ban Thường vụ Đoàn Khối sẽ tiếp tục nghiên cứu bổ sung, hoàn thiện cho phù hợp với tình hình thực tế.

Nơi nhận:

- Các Đoàn trực thuộc (thực hiện);
- Thường trực ĐUK (báo cáo);
- Ban Tổ chức, Dân vận ĐUK;
- Ban Bí thư TW Đoàn (báo cáo);
- Ban Tổ chức, Ban Kiểm tra TW Đoàn;
- Ban Thường vụ Đoàn Khối;
- Các ban, đơn vị ĐK (để theo dõi);
- Lưu TC-KT, VP.

**TM. BAN THƯỜNG VỤ ĐOÀN KHỐI
BÍ THƯ**

(Đã ký)

Lại Xuân Lâm

TRƯỜNG ĐOÀN LÝ TỰ TRỌNG



KỸ NĂNG SINH HOẠT TẬP THỂ

NGƯỜI QUẢN TRÒ

*Biên soạn: Huỳnh Toàn
Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng*

I. NGƯỜI QUẢN TRÒ LÀ AI ?

Quản trò là người điều hành, tổ chức trò chơi nhỏ. Quản trò là một vấn đề của khoa học và nghệ thuật. Khoa học ở chỗ người quản trò phải có đủ khả năng để nắm bắt đối tượng để tác động 1 cách tích cực đến người chơi tạo ra một giá trị định hướng về giáo dục trí tuệ, thể chất và tính cách của con người. Quản trò phải thấu hiểu giá trị mà trò chơi mang lại và nghiên cứu một cách sâu sắc những giá trị đó đối với đời sống sinh hoạt tập thể thanh niên. Nghệ thuật ở chỗ biết khai thác các giá trị đó theo một tuân tự nhất định, phải tự rèn luyện hoàn thiện mình ở lĩnh vực chức năng, ở phong cách, ở các sống để có thể gần gũi, tác động đến đối tượng từ những trò chơi đa dạng, vừa sức với thanh niên. Chính vì thế, khi trò chơi diễn ra thành công hay thất bại phần lớn lệ thuộc vào tài năng, bản lĩnh khéo léo của người quản trò.

II. NHỮNG ĐIỀU CẦN CÓ VÀ CẦN TRÁNH CỦA NGƯỜI QUẢN TRÒ

1. Điều cần có của người quản trò :

1.1 Tính sự phạm : vì trò chơi cũng là hình thức *giáo dục* cho nên người quản trò phải biết qua trò chơi mà trang bị cho đối tượng mình điều gì, ngoài ra còn có tính công minh, biết thuyết phục mọi người, ... qua từng cử chỉ, hành vi của mình, qua cách mời gọi người chơi.

1.2 Tính phán đoán và quan sát nhanh : để ứng xử kịp thời các tình huống để trò chơi diễn ra thành công.

1.3 Biết nhiều trò chơi, biết sáng tạo, sáng tác trò chơi.

1.4 Các đặc điểm khác : có giọng nói to, rõ, nói đủ lời, biết nói ngắn gọn, biết nói đùa, nói có duyên, ... phải có tính hoà đồng, tự chủ, biết kiên nhẫn, nhanh nhạy, hoạt bát.

1.5 Hoạt động rèn luyện thường xuyên :

- Phải biết tích lũy, sưu tầm các loại trò chơi nhỏ.
- Tự tìm tòi sáng tạo trò chơi mới, thử nghiệm.
- Tập nói chuyện trước tập thể, nhất là nói đùa.
- Học và tích lũy nhiều kiến thức ở mọi lĩnh vực (lịch sử, văn hoá, địa lý ...) hỗ trợ lúc chơi.
- Thường xuất hiện trước tập thể, xem tập thể là môi trường tốt nhất để nâng cao nghiệp vụ quản trò của mình.
- Tự rút kinh nghiệm kịp thời qua mỗi trò chơi mà mình đã thực hiện.

2. Điều cần tránh của người quản trò :

- Trò chơi khi chơi phải đi từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, không nên làm ngược đặc điểm đó.
- Phạt trong lúc chơi trò chơi nhỏ là cách nhắc nhở nhau đồng thời qua đó động viên người chơi cố gắng hơn nên hình phạt nhẹ nhàng, tế nhị ... tránh trở thành nhục hình cho người chơi sai.
- Lúc chơi mọi người đều bình đẳng trước luật chơi. Nên tránh hiện tượng thiên vị, hoặc cố tình bắt cho được 1 người nào đó vì ý định riêng của người quản trò.
- Tránh không chơi những trò chơi nhỏ khi mình không đủ hoặc không vững kiến thức về nội dung đó (TD : đường Nguyễn Văn Tèo).
- Tránh xem trò chơi nhỏ chỉ đơn thuần về mặt giải trí vì như thế có khi sẽ dẫn đến phản tác dụng của trò chơi, không lành mạnh, không trí tuệ.
- Tránh mọi hiện tượng chê bai, xem thường các quản trò khác khi họ chơi không thành công. Cần có thái độ từ tốn, đồng viên khuyến khích để họ chơi tốt hơn. Luôn đoàn kết hỗ trợ nhau trong hoạt động, đồng thời tích cực phát hiện thêm, bồi dưỡng thêm để ngày càng có nhiều quản trò vì phong trào Đoàn, phong trào thanh niên của chúng ta.

III. BÍ QUYẾT THÀNH CÔNG

Trong thực tế, để làm một quản trò dễ thương, một quản trò tài giỏi, trước hết bạn phải có tâm hồn cởi mở một ý thức sâu sắc, một bản lĩnh vững vàng và một tài năng đa dạng.

1/ Tâm hồn cởi mở: Để dễ dàng đón nhận và đóng góp khả năng của mình với mọi người cho cuộc vui chung cho bầu không khí tập thể thêm đậm đà gắn bó.

2/ Ý thức sâu sắc: Để biết làm, biết nói sao cho đúng lúc, đúng nơi, đúng đối tượng để từng chút một nâng cao tính cách giáo dục sâu xa cho tập thể và cá nhân .

3/ Bản lĩnh vững vàng: Để biến bao nhanh nhẹn, thành công không kiêu, thất bại không nản và sẵn sàng ra đi nhường bước cho người khác mà không mặc cảm.

4/ Tài năng đa dạng : Để không gì mà không có thể được tận dụng nhằm biến thành trò chơi. Biết tất cả các lĩnh vực để khai thác, biết ăn nói đồng đạt, cư xử hài hoà, đủ cả sở trường sở đoản biến thành người kể chuyện, đệm đàn, tập hát, tập múa, người đóng kịch, người chịu trách nhiệm cuối cùng khi có tâm sự mà không còn ai giải quyết.

Vâng ! anh quản trò không là anh hề, một người láo cá, lém lỏm, lảm miêng và lảm thủ đoạn tài vật. Anh quản trò là người có trình độ và thiện trí, có thể làm chủ cả một tập thể từ ít người đến ngàn người trong thời gian ngắn hay dài mà kết quả là phần thưởng tinh thần tự người ấy cảm nhận mà thôi .

Quản trò phải luôn tự học hỏi, tự rèn luyện, thực hành thường xuyên, luôn trong tư thế sẵn sàng

5/ Rèn luyện giọng nói to đĩnh dạt: Trình bày trò chơi, hướng dẫn luật chơi với ngôn ngữ ngắn gọn dễ hiểu. Khi làm trọng tài phải công bằng nghiêm trang mà vẫn vui vẻ, khuôn mặt tươi tỉnh, cởi mở nhìn bao quát toàn bộ. Tránh lộ vẻ nóng nảy sốt ruột hoặc nản lòng bên ngoài. Mệnh lệnh dứt khoát nhưng không nạt nộ, ra lệnh gãy gắt.

6/ Cử chỉ và dáng điệu gần gũi: Gây thiện cảm, tạo được chú ý, mới xuất hiện đã làm cho tập thể vui nhộn lên, dễ tương tác giao kết mọi người với nhau. Làm quản trò hay trọng tài mà dường như ở cùng một phía với người chơi.

7/ Bạn sẽ nghĩ gì nếu bạn hay thờ hờn hển, nói dứt quản không chơi màu nôi, sức khỏe và sự dẻo dai về thể lực của bạn sẽ góp phần động viên tập thể trong các cuộc chơi đòi hỏi nhiều thể lực. Sự nhanh nhẹn và tháo vác của họ trong khi xử lý các tình huống trong các kỹ năng hoạt động khác “ ***Vẽ, đàn, hát, chơi thể thao...***”.

Có thể khẳng định quản trò là một nghề giáo dục, đặc biệt là đối với Thanh Thiếu Niên. Bạn có thể từ việc bắt chước, nhưng sau đó phải nghiên cứu, tìm học ở bậc thầy, ở bạn bè, nâng thành hệ thống lý luận, trở thành kiến thức của riêng mình rồi đem nó ra phục vụ lại cho lại cho mọi người, làm cho mọi người nhận ra một cách khéo léo các giá trị mà trò chơi đem lại.

Xuất hiện thường xuyên ở các cuộc chơi, mang theo quyển sổ tay, cây viết để học trò chơi mới, tích lũy những kinh nghiệm, tự mình chế biến sáng tạo ra trò chơi, để mỗi lần xuất hiện là hứa hẹn một trò chơi lý thú, hấp dẫn, có duyên, có ý nghĩa, đáp ứng tốt nhu cầu. Kết thân và rủ bạn cùng sưu tầm trò chơi, tạo ra một quỹ “ ***Tín dụng ngân hàng***” trò chơi cho phong phú.

8/ Quản trò thường xuyên trao đổi và rút kinh nghiệm trong hoạt động thực tiễn, xin nêu ra một số vấn đề sau đây để cùng tham khảo:

+ Số lượng người chơi :

- Ít người: đòi hỏi trò chơi có trình độ cao, phải quan sát, suy luận và có sự khéo léo dẻo dai.

- Trò chơi có đông người thì càng đơn giản, nhiều động tác tại chỗ, di chuyển ít, những trò chơi mang tính bắt chước, làm băng reo.

+ Đối tượng người chơi:

- Những tập thể có đội ngũ, có kỹ luật cần đưa ra trò chơi mới lạ, càng lúc càng khó hơn nhiều thử thách và trắc trở.

- Những tập thể mới, tập hợp đột xuất nên đưa ra trò chơi đơn giản, bắt chước bài hát ngắn dễ học kèm theo động tác.

- Nếu có người lớn và trẻ em thì dùng trò chơi dễ hiểu dễ chơi, không cần vận động nhiều, có tính duyên dáng, ý niệm, gây cảm tình, tạo sự hòa đồng trẻ trung đố danh nhân theo vần, đi du khảo tại chỗ, hát theo chủ đề”.

+ Trình độ người chơi:

- Tập thể chưa quen, cần có trò chơi, phá vỡ sự ngại ngùng nam nữ. Người quản trò thường xuyên khích lệ họ hướng dẫn trò chơi cạnh kẽ. Không nên chơi quá lâu, quá nhiều, dễ gây nhàm chán “ Trò chơi đoàn kết, trò chơi đoán tên, gọi tên”

- Tập thể quen sinh hoạt trò chơi nâng lên về cường độ hoặc sáng tạo hơn những gì mà họ quen thuộc “ Đoàn kết được chuyển thành kết thân, tựa lưng chụm đầu, tựa vai....”

+ Về bầu không khí không tập thể:

- Cần đánh giá ngay không khí của tập thể lúc chuẩn bị vào cuộc chơi. Họ đang thờ ơ, hay thích thú ? Họ đang thụ động hay đang phấn khởi? Để đưa trò chơi cho thích hợp .

- Nếu tập thể đã ngồi lâu, hội thảo tranh luận căng thẳng, thì trò chơi phải hoạt náo. Nếu họ đang vận động nhiều thì chuyển sang trò lắng đọng đi vào chiều sâu.

9/ Tóm lại : Điều cần lưu ý cho một quản trò .

A/ Giới thiệu tên trò chơi

B/ Yêu cầu mục đích trò chơi, đối tượng.

C/ Số người chơi: Tùy theo tính tình, lứa tuổi.

D/ Chuẩn bị dụng cụ: lo trước, linh hoạt sáng tạo.

E/ Chuẩn bị chỗ chơi .

+ Cách sắp xếp theo sự chỉ dẫn .

+ Không theo máy móc .

F/ Chỉ dẫn người chơi.

+ Dùng ngôn ngữ đơn giản, xen kẽ động tác mẫu để diễn đạt cách chơi giúp người chơi hiểu đúng và làm nhanh hơn .

+ Phổ biến cách tính điểm cách phân biệt thắng thua, giúp và tạo hứng thú cho người chơi cố gắng phấn đấu .

G/ Điều cần lưu ý: Cần phân tích chi tiết để ngăn ngừa sai phạm và hành vi xấu.

IV. KẾT LUẬN

Để kết thúc tôi xin nói .

1/ Vai trò của người quản trò tốt giống như vai trò của một nhạc trưởng, hiểu rõ mỗi nhịp trong mỗi bản nhạc và tài nghệ cũng là thiếu sót của các nhạc công, sẽ thực hiện được một bản hòa tấu du dương.

2/ Trò chơi có giá trị đích thực của nó, nhiều người quản trò cho rằng chơi cho vui, cho có không khí, cho nên nhiều lúc đã thiếu nghiên cứu, thiếu đầu tư xây dựng một kế hoạch cho tập thể mình. Mỗi ngày trò chơi phải nâng cấp hơn, đi vào chiều sâu của tâm hồn, góp phần cải biến tư chất của con người. Chơi đâu chỉ có chơi và nói theo Tú Xương “ *Nghề chơi cũng lắm công phu* “

3/ Tổ chức thực hiện một trò chơi: Đạt hiệu quả giáo dục đảm bảo an toàn, đoàn kết, gây hứng thú cho thật sự cho người tham dự nhiều khi còn khó hơn kể một câu chuyện hấp dẫn hoặc lên lớp hay giảng bài: Vì thế người cán bộ đoàn muốn đạt được hiệu quả cao nhất, phải có tấm lòng nhiệt tình, có sự hiểu biết về tâm sinh lý từng lứa tuổi, phải không ngừng học tập, rèn luyện và trao dồi nghệ thuật sử dụng trò chơi làm công cụ giáo dục.

BĂNG REO

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

- Băng reo, tiếng reo là lời nói. Tiếng hát, tiến động của một tập thể sinh hoạt làm đồng loạt, nhịp nhàng.
- Trước đây băng reo, tiếng reo còn được gọi là canon (đại bác) vì hình thức lặp đi lặp lại của băng reo như tiếng nổ không khí nổ của súng đại bác được vang và âm xa nhiều lần.
- Trong sinh hoạt băng reo, tiếng reo dùng để chào mừng ngợi khen, giải trí, góp vui, làm thay đổi không khí sinh hoạt và có thể chống mệt mỏi cho tập thể đang sinh hoạt.
- Đặc biệt nhất là loại hình băng reo từ lâu nay không đề cập đến tác giả. Tác giả cũng không bao giờ đặt vấn đề bản quyền và cũng không ai muốn tìm hiểu tác giả vì là một loại hình sinh hoạt cộng đồng.
- Do đó từ một loại băng reo, mọi người đều có thể tự do biến chế, sáng tạo nhiều kiểu cách khác nhau, tuy nhiên cũng cần lưu ý không nên để tính vui tươi giải trí của băng reo thành quá trớn, nghịch phá, trêu chọc không mang tính giáo dục (đều thường xảy ra ở băng reo).

MỘT SỐ LOẠI BĂNG REO:

1. Băng reo: *Vỗ tay theo nhịp 1-2,1-2-3.*

- Quản trò hướng dẫn tập thể vỗ tay như sau: vỗ 2 nhịp, nhịp đầu vỗ 2 cái, ngừng một nhịp rồi vỗ tiếp 3 cái liền.
- Lần vỗ đầu tập dợt, quản trò mới tập thể vừa vỗ vừa đếm số (1 2 – 1 2 3) Khi tiếng vỗ tay nhịp nhàng rồi không cần đếm số tiếp. Muốn sinh động quản trò điều khiển vỗ từ chậm đến nhanh dần.

2. Băng reo: *Vỗ tay theo nhịp 1-2-3,1-2-3-4-5*

- Cách vỗ tay giống như cách vỗ tay trên nhưng khó hơn vì nhịp vỗ tay dài hơn : nhịp đầu vỗ 3 cái liền tiếp, ngưng một nhịp vỗ tay tiếp 5 cái liền.
- Cách vỗ tay theo nhịp có thể sáng tạo nhiều cách rất hay như; vỗ tay theo nhịp trống nghi thức .

3. Băng reo: *Vỗ tay theo cử động*

- Quản trò mời một người khác hay chính quản trò di chuyển bước chân trong vòng tròn : Mỗi khi bước chân chạm xuống đất , tập thể vỗ một cái to. Cử thể tùy theo bước chân nhanh chậm , tiếng vỗ tay sẽ rộn ràng theo bước chân.

4. Băng reo: *Vỗ tay làm mưa nhân tạo*

- Quản trò cầm một đồ vật (khăn quàng, nón ...) để tập thể chú ý hướng điều khiển nhịp vỗ tay. Quản trò để vật dưới thấp , tập thể vỗ tay nhỏ (mưa nhỏ). Quản trò đưa tay cao khỏi đầu quay vòng tròn, vỗ tay to và nhanh (mưa to). Quản trò

phát tay một cái qua một bên, tập thể vỗ to một tiếng, quản trò phát qua bên kia, vỗ tay một tiếng khác (mưa rào). Quản trò phối hợp 3 loại mưa (nhỏ, to, rào) thật nhịp nhàng và sinh động và chấm dứt một tiếng sấm bằng cách tập thể hô to (đùng).

- Băng reo vỗ tay làm mưa có một hình thức khác, vỗ từng ngón tay từ ít đến nhiều ngón để làm mưa từ nhỏ đến to.

5. Các băng reo khen tặng

- Quản trò mới tập thể hô to và đồng loạt các câu khen tặng

- Hay, hay “thật là hay”

- Hay, hay “úi chà hay”

- Hay quá, hay ghê, hay nhiều, hay dẫu.

- Khi hô to đến các từ in đậm thì nhấn mạnh và kéo dài làm cho băng reo sinh động hơn.

TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

I. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị đầy đủ trên giấy

Như người thầy giáo soạn giáo án trước khi dạy: đưa những trò chơi gì vào chương trình sinh hoạt tại đoàn quán, tại các buổi cắm trại, thứ tự tiến hành các loại trò chơi (lúc mở đầu, giữa và cuối buổi sinh hoạt, mỗi thời điểm cần có một số trò chơi thích hợp).

Việc chọn lựa các trò chơi trong một buổi sinh hoạt nhất định phải căn cứ vào nhiều yếu tố :

- *Người tham dự cuộc chơi* : độ tuổi (rất quan trọng), tình hình sức khỏe, trình độ văn hóa, kỹ năng chuyên môn (trò chơi không vượt quá khả năng thể lực, trí tuệ, của người chơi), giới tính : có loại trò chơi thích hợp với nam nhưng lại không thích hợp với nữ giới và ngược lại, số lượng người tham dự : có loại trò chơi chỉ vui với số ít (do đó phải chia người chơi thành nhiều nhóm nhỏ, chơi làm nhiều đợt), ngược lại có loại trò chơi chỉ thích hợp với một số lượng người chơi đông, có loại trò chơi chỉ có thể tiến hành với một số đối tượng đã quen biết nhau (cùng đội, cùng đoàn ...) nên không thích hợp với đa số người mới gặp nhau lần đầu.

- *Địa điểm* : trong nhà, ngoài trời, nơi trồng trái, nơi có cỏ, cây xanh, sân bãi rộng hẹp, có hoặc không có giới hạn rõ ràng, ảnh hưởng của môi trường và việc tổ chức thực hiện trò chơi. Ví dụ : có thể tổ chức các trò chơi leo trèo, ẩn nấp các nơi có cây xanh, lùm cây, nhưng lại không tổ chức trò chơi ném bóng ở gần các loại cây hoang dại để đề phòng rắn rết khi kiếm bóng ...

- *Khí hậu, thời tiết* : mùa, tháng trong năm, ban ngày, ban đêm (để quyết định thời gian, cường độ thích hợp của các trò chơi).

- *Thời gian chơi* : thời gian chung dành cho toàn bộ các trò chơi trong buổi sinh hoạt hoặc ngày cắm trại và thời gian riêng của từng trò chơi trong chương trình chung.

- *Tác dụng, hiệu quả chính phụ của mỗi trò chơi* : trò chơi rèn luyện, phát triển đức tính hoặc khám phá những đức tính gì ở người chơi (thể lực, sự mềm dẻo, khéo léo, sự nhanh trí, óc quan sát ? ...) người điều khiển phải xác định rõ mục tiêu giáo dục trong buổi sinh hoạt ... để chọn những trò chơi đáp ứng yêu cầu của mình.

- *Tính chất của mỗi trò chơi* : trò chơi rất đông (đòi hỏi một sự nỗ lực hỗn hợp, kéo dài suốt cuộc chơi với cường độ cao hoặc vừa phải), trò chơi động (đòi hỏi một sự nỗ lực liên tục nhưng có xen kẽ những lúc nghỉ ngơi ngắn), trò chơi tĩnh (sự nỗ lực về mặt thể lực yếu nhưng sự nỗ lực về tinh thần, trí tuệ lại cao, trò chơi mang tính chất giải trí nhưng thư giãn trong niềm vui).

Trong một buổi sinh hoạt, cắm trại nên xen kẽ các trò chơi rất hoạt động với các trò chơi động và tĩnh để tránh sự mệt mỏi quá sức về thể chất của người chơi hoặc sự mệt mỏi do ít hoạt động thể lực và nhàm chán (chơi một trò chơi quá lâu, lặp lại một trò chơi mới hơn ...)

2. Những trò chơi cần đến dụng cụ (bóng, gậy, khăn quàng, cờ, dây ...)

Thì phải lập danh sách đầy đủ và nhớ đem theo đến nơi hời. Dụng cụ phải thích hợp với độ tuổi, sức khỏe người chơi (ví dụ : bóng to hoặc nặng dành cho thanh thiếu niên lớn khỏe, bóng vừa và nhỏ, mềm, nhẹ cho thiếu nhi nhỏ tuổi và nhi đồng). Dự kiến cả một số bài hát kèm theo một số trò chơi nào đó để có kế hoạch ôn luyện trước.

Một số trò chơi cần thêm người giám sát, trong các cuộc tranh tài giữa các đội cũng phải chọn người, sắp xếp trước. Ngoài số trò chơi chính đã lựa chọn cho chương trình sinh hoạt cần chuẩn bị thêm một số trò chơi dự trữ, đề phòng một số trò chơi chính vì những lý do, điều kiện ngoài trời dự kiến không thể tổ chức được ở nơi vui chơi, cắm trại (ví dụ : trời mưa, số người đi cắm trại ít hơn các lần trước ...)

2. Các trò chơi trong một buổi sinh hoạt :

Phải đạt được tác dụng, hiệu quả giáo dục (mục đích, yêu cầu chính) đồng thời phải gây được hứng thú, phấn khởi với người chơi, đảm bảo an toàn đoàn kết, không để xảy ra tranh cãi khi phân thắng, thua, xếp vị thứ, không để xảy ra tai biến gì dù rất nhỏ (cũng cần mang dự phòng một túi cấp cứu gồm ít bông băng, thuốc sát trùng ...)

Vì vậy, việc chuẩn bị tốt các trò chơi trước khi tổ chức thực hiện là hết sức quan trọng, đảm bảo tới ba phần tư sự thành công của buổi chơi –chơi để mà học, rèn luyện. Một thiếu sót nhỏ trong việc chuẩn bị dễ làm hỏng cả một trò chơi thú vị, hấp dẫn, có tác dụng giáo dục tốt.

II. THỰC HIỆN

1. Trình bày trò chơi

- Chọn lối giải thích rõ ràng. Ngắn gọn, dễ hiểu, dí dỏm. Giải thích sao cho người chậm hiểu nhất cũng hiểu được. Nếu cần thì không cần giải thích mà dẫn dắt người chơi từng bước để tạo sự hấp dẫn.

- Nói và cử động làm mẫu thì dễ hiểu hơn, nếu cần thì sẽ xuống đất hay lên bảng, có thể chơi thử để giảng lại luật lệ trò chơi.

- Đừng mất kiên nhẫn vì những phá rối nô đùa của những người đã biết trò chơi.

2. Điều kiện trò chơi

- Chuẩn bị trước sự phân chia trong vòng tròn sao cho mạnh yếu đồng yếu, nếu nam nữ xen kẽ được thì tốt.

- Phải luôn luôn di động để nhìn được mọi người. Điều khiển từ chậm đến nhanh để tạo sự căng thẳng.

- Khai thác sự dí dỏm của người chơi, hay chế biến trò chơi sao cho vui vẻ, thoải mái.

- Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi.
- Phải đối trò chơi sao cho ai cũng có dịp thắng cuộc, người thắng về nhanh nhẹn, người thắng về sức khỏe, người thắng về tính tự chủ.
- Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng.
- Phải biết dừng trò chơi đúng lúc, khi mọi người có dấu hiệu mệt mỏi, chán nản hay khi trò chơi đã có kết quả thắng thua rõ ràng.

III. KẾT THÚC

1. Phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái, để thực hiện, tránh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.
2. Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi cần thêm bớt gì không ? Về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu ?

IV. QUY TRÌNH MỘT TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ :

1. Ổn định

Để tập trung sự chú ý của vòng tròn (người tham gia chơi), người quản trò cần tạo sự tập trung, ổn định bằng hai yếu tố : tiếng động (thường gặp) và hình dáng.

Tiếng động : Cho vòng tròn hát, một trò chơi băng reo hoặc trò chơi phản xạ từ thấp lên cao.

Hình dáng : Người quản trò bước ra vòng tròn với dáng điệu ngộ nghĩnh, duyên dáng cũng tạo sự thu hút chú ý của vòng tròn.

2. Giới thiệu trò chơi

Có thể lồng trò chơi vào các câu chuyện cổ tích, chuyện vui để tạo sự hào hứng, hứng thú. Tuy nhiên cần ngắn gọn và hấp dẫn.

3. Hướng dẫn cách chơi, luật chơi

Tùy theo mỗi trò chơi mà quản trò linh động hướng dẫn. Có những trò chơi phức tạp cần hướng dẫn đầy đủ trước rồi mới chơi, nhưng cũng có những trò chơi đơn giản thì có thể chơi ngay, vừa chơi thử vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nắm mới thu hút người chơi.

4. Chơi thử (chơi nháp)

Rất quan trọng nhưng cần lưu ý :

- Nếu thử nhiều : khi chơi thật sẽ nhàm chán.
- Nếu không chơi thử hoặc chơi thử quá ít thì người chơi chưa nắm được cách chơi sẽ gây khó khăn cho ni quản trò khi hướng dẫn chơi.

5. Chơi :

- Khi chơi người quản trò nên cùng chơi với vòng tròn để tránh khoảng cách và động viên khích lệ người chơi cần trọng tài.
- Khi chơi người quản trò phải quan sát người chơi (vòng tròn) nhất là khi chơi với trẻ em để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình (quản trò).

- Trong quá trình chơi, quản trò có thể chuyển hướng khác với dự kiến ban đầu một ít thì người quản trò nên linh động khéo léo dẫn dắt. Đừng quá nguyên tắc, cứngngắt làm mất vui, mất không khí sinh hoạt.
- Người quản trò phải công bằng xử lý tình huống một cách khách quan, không thiên vị, không quá dễ dãi.
- Tác phong người quản trò phải chuẩn mực, ngôn ngữ phải su phạm không thô thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm, duyên dáng.
- Trò chơi hình phạt : Hãy quan niệm hình phạt là một trò chơi nhỏ, đừng nên bắt ép quá đáng mà nên khuyến khích động viên người bị phạt tham gia.

6. Dừng đúng lúc

Cần phải biết lúc nào dừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi). Đảm bảo sức khỏe cho nơi chơi, tạo sự luyến tiếc cho lần chơi sau. Đừng để người chơi nhàm chán, than mệt và ngán chơi.

LƯU Ý :

Trước khi tổ chức thực hiện các trò chơi, cần nắm lại đầy đủ tình hình các đối tượng dự chơi (những ai đau yếu, mệt mỏi ...) nơi chơi (có gì thay đổi đột xuất), dụng cụ mang theo (đủ, thiếu, tốt, hư hỏng ...)

CẢI BIÊN TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

I. TRÒ CHƠI CẢI BIÊN VÀ CÁC YẾU TỐ CẢI BIÊN TRÒ CHƠI SINH HOẠT TẬP THỂ:

1/ Trò chơi cải biên là gì?

Là trò chơi chủ yếu được hình thành từ những trò chơi có trước được thêm bớt lại các yếu tố khác. Thay đổi bổ sung thêm về cách chơi luật chơi hình thức chơi ... Nhằm làm cho trò chơi mới lạ phong phú hấp dẫn lý thú .

2/ Các yếu tố cải biên trò chơi sinh hoạt tập thể:

A/ Dựa vào các loại phản xạ: gồm

+ Giữ hành động và lời nói .

VD: “ Ta là vua” hoặc trò chơi “ Vua, Voi, Vịt”
hay “Tập làm nhanh cho quen”.

+ Hành động :

VD: “ Tôi bảo”, “ Tích te”.

+ Lời nói:

VD: Trò chơi :” Tôi bảo”, “ Đi chợ”, “ Ăn uống húp” .

+ Theo nhịp:

VD: Trò chơi “vỗ tay”, “ Mưa rơi”,” Tiếng trống đình”.

+Bắt chọt:

VD: Trò chơi “ Đùng – Á”,” Đáng trống lãng”, “ Quay số”.

B/ Dựa vào các cơ quan trong cơ thể:

VD: Mắt, tay, chân, miệng.

“Tìm vắn” C – T- M...” trên cơ thể

C/ Dựa vào chủ đề hay mẫu chuyện nào đó.

VD: Trò chơi “Nén”, “ Sinh nhật, tiều phu”

Kể chuyện về động tác, âm thanh...

D/ Dựa vào âm thanh, tiếng kêu, cử chỉ, điệu bộ.

VD: “Tính tình - tính tình – tính tang”, “Gà – Vịt – Dê”.

E/ Dựa vào tính chất đặc điểm của vật dụng chơi

VD: + Chuyền banh, nón, khăn quàng.

+ “ Bong bóng”: có thể bóp, thổi, đè, châm ...

+ “ Banh” : chuyền, đá, đập....

F/ Dựa vào đặc điểm thời gian:

VD: Biển, núi, sông...tận dụng thiên nhiên.

Ban ngày, ban đêm...

Tóm lại: đây là một số gợi ý cơ bản để cải biên. Vì trò chơi rất đa dạng và phong phú nên tùy theo trò chơi có trước mà từ đó sáng tạo thêm

II. NHỮNG ĐẶC ĐIỂM CÁI BIÊN TRONG TRÒ CHƠI TRONG SINH HOẠT TẬP THỂ:

1. Đặc điểm không:

- + Không phức tạp về phương tiện và vật dụng chơi.
- + Không nên động quá với số lượng lớn người chơi.
- + Không cần cầu kỳ phức tạp về hình thức chơi.
- + Không gây rắc rối, về nội dung gọn nhẹ nhàng.

2. Đặc điểm phải:

- + Phải mang tính chất tập thể, mọi người cùng chơi, cùng tham gia, “khác với nhóm chơi: thử thách, trò chơi lớn, trò chơi đánh trận giả...”
- + Phải phù hợp cơ bắp, trí óc.
- + Phải gây được không khí vui tươi thoải mái, gần gũi.
- + Phải phù hợp với địa điểm, sân bãi, nhất định.

III. CÁCH VIẾT VÀ SỬU TÂM:

A. Cách viết:

1- Tên trò chơi: Khi đặt tên trò chơi cần lưu ý:

- a- Đặc điểm.
- b- Tên gọi.
- c- Phù hợp với trò chơi.

2- Cách chơi: Người hướng dẫn đảm bảo 6 bước:

a- Ổn định: Bắt bài hát hoặc gây sự chú ý bằng tiếng động, băng reo.

b- Giới thiệu trò chơi: Cần ngắn gọn, dễ nghe hay kể một câu chuyện.

c- Hướng dẫn chơi: Hướng dẫn luật chơi và cách chơi, linh động trong việc tổ chức cuộc chơi.

d- Chơi thử: Kiểm tra xem người chơi có hiểu cách hướng dẫn.

Ví dụ: Quản trò: Nháp đâu? Nháp đâu?
Người chơi: Nháp đây! Nháp đây!
Quản trò: Xé!
Người chơi: Xoạc

Sau đó bắt đầu vào cuộc chơi.

e- Vào cuộc chơi: Chú ý phong cách vui nhộn nên cùng chơi với vòng trò và nên công bằng không thiên vị.

f- Hình phạt: Không bắt ép và dùng căng thẳng để người chơi tự giác.

Cần chú ý: - Trong phần cách chơi này là luật chơi và cách chơi.

- Luật chơi chỉ cho các em thế nào là chơi đúng chơi sai.

3- Các yếu tố khác:

a- Đặc điểm chơi: Phù hợp với đối tượng, có mục đích và yêu cầu giáo dục cụ thể đảm bảo tính vừa sức. Quản trò nên nắm rõ đặt điểm tâm lý sức khỏe của đối tượng.

b- Thời gian: Trò chơi sinh hoạt vòng tròn không nên quá dài để làm cho đối tượng nhàm chán. Quản trò phải biết dừng trò chơi đúng lúc nhằm tạo sự luyện tập để kỳ sau chơi vẫn còn thích thú.

c- Vẽ hình minh họa: Có những trò chơi người quản trò cần tạo hình ảnh cụ thể bằng những tấm tranh, bức ảnh minh họa cho trò chơi để tạo thêm sự hấp dẫn và tạo hứng thú cho cuộc chơi.

d- Bài hát: Quản trò cần bắt nhịp những bài hát ngắn và quen thuộc để đối tượng dễ bắt nhịp và tạo không khí sinh động cho vòng tròn.

e- Yếu tố sư phạm: Trong sinh hoạt vòng tròn, quản trò là nhân vật trung tâm nên tác phong, ngôn phong, cách di chuyển phải mang tính chất là một nhà giáo dục, nhà sư phạm.

f- Trò chơi - Hình phạt: Không nên bắt ép và căng thẳng, nên tạo sự thoải mái và để đối tượng tự giác.

B- Sư tâm:

1- Phiếu:

- **Lập theo thứ tự ABC:** Ý muốn nói lên cách làm việc của người thực hiện có hệ thống và có một hồ sơ lưu trữ về sau.

- **Tên tác giả:** Trong quá trình sư tâm trò chơi, ta nên ghi tên tác giả để có dịp giao lưu học hỏi, tìm hiểu thêm về trò chơi nơi chính tác giả.

- **Thẻ loại:** Người sư tâm nên phân ra từng thẻ loại để giúp cho người thực hiện có phương pháp và hướng dẫn trò chơi theo đúng yêu cầu và mục đích giáo dục của từng thẻ loại.

2- Sổ: Ghi chép theo sự học hỏi, giao lưu trò chơi và giúp cho người thực hiện có thể ghi nhận những điều hay, hợp lý, chưa hợp lý và có thể bổ sung thêm những điều cần thiết khác hoặc từ đó có thêm những trò chơi cải biên hoặc dựa vào những trò chơi đã có để sáng tác thêm trò chơi mới lạ, hấp dẫn hơn.

3- Ngân hàng trò chơi: Được thể hiện qua cách viết và cách trình bày mang tính chất lưu trữ và trao đổi trò chơi làm cho chất lượng và số lượng trò chơi ngày càng tăng lên, thẻ loại phong phú và luật chơi có tính thu hút và hấp dẫn hơn.

IV. MINH HỌA TRÒ CHƠI CẢI BIÊN:

1/ TRÒ CHƠI 1: Băng reo, bài hát sinh hoạt “Ngón tay nhúc nhích”

Cách chơi: Cùng hát bài “Ngón tay nhúc nhích”, vừa hát vừa đưa ngón tay lên nhúc nhích.

Ví dụ: Khi người quản trò hát “Một ngón tay nhúc nhích nè!” thì ngay lúc đó người chơi sẽ đưa ngón tay lên và đồng thời nhúc nhích ngón tay một cái. Cứ thế lần lượt đến 2 rồi 3, 4, n ngón tay nhúc nhích.

Luật chơi: Bạn nào không tham gia hoặc làm không đúng động tác của người quản trò thì bạn đó sẽ bị phạt.

Cải biên 1: Hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp này, hai con mắt chớp chớp chớp chớp chớp chớp Cũng đủ làm ta mỏi mắt rồi.

Cải biên 2: Một cái chân dậm dậm này, hai cái chân dậm dậm này, một cái chân – hai cái chân dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm dậm cũng đủ làm nứt cả đất rồi.

Cải biên 3: Hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón này, hai bàn chân nhúng nhúng – nhón nhón, nhúng nhúng – nhón nhón, nhúng nhúng – nhón nhón..... cũng đủ làm ta mệt cả hai chân rồi.

Cải biên 4: Một cánh tay vẫy vẫy này, hai cánh tay vẫy vẫy, một cánh tay – hai cánh tay vẫy vẫy vẫy vẫy vẫy vẫy cũng đủ làm rớt cả hai tay rồi, bạn ơi.

Cải biên 5: Một nụ cười làm duyên này, hai nụ cười làm duyên này “n” nụ cười làm duyên, làm duyên, làm duyên cũng đủ làm ta chết đứng cả người rồi, người ơi !

2/ TRÒ CHƠI 2: “TÌNH HUỐNG BẤT CHỢT”

Trò chơi “ Đùng – Á ”

➤ **Cách chơi**: Khi chơi quản trò giơ tay lên chỉ vào người chơi và cùng một lúc hô “Đùng” thì lúc đó tất cả người chơi sẽ hô to lên “Á” đồng thời bật người về phía sau hai tay giơ lên cao. Ngược lại, nếu người quản trò hô “Á !” thì ngay lúc đó tất cả người chơi cùng lúc giơ cánh tay chỉ vào người quản trò và hô “Đùng”. Các bạn sẽ cùng đồng thanh trả lời hoặc bất kỳ một người chơi nào nếu người quản trò hỏi.

➤ **Luật chơi**: Bạn phải trả lời thật nhanh nếu bạn trả lời chậm hoặc lúng túng thì lúc đó bạn sẽ bị phạt.

Cải biên 1: Khi người quản trò hô “Té” thì người chơi sẽ hô “Đứng” và ngược lại.

Cải biên 2: Người quản trò hô “Trẻ” thì người chơi sẽ đáp lại “Già” và ngược lại

Cải biên 3: Người quản trò hô “Mưa” thì người chơi sẽ đáp lại “Nắng” và ngược lại

Cải biên 4: Người quản trò hô “Giả” thì người chơi sẽ đáp lại “Thật” và ngược lại

Cải biên 5: Người quản trò hô “Nhám” thì người chơi sẽ đáp lại “Mịn” và ngược lại

TRÒ CHƠI LỚN

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

A- KHÁI NIỆM VÀ GIÁ TRỊ

I. KHÁI NIỆM

Trò chơi lớn là một hoạt động do một nhóm người tổ chức do số đông tập thể tham gia chơi theo những quy ước cụ thể diễn ra trong một không gian và thời gian nhất định, nhằm đem lại hiệu quả nào đó theo ý định của người tổ chức.

Đây là khái niệm nhìn ở góc độ tổ chức, cần nắm rõ các ý sau :

- Đây là một hoạt động do một nhóm người tổ chức vì cùng 1 thời gian tại nhiều nơi đồng loạt diễn ra nhiều hình thức chơi khác nhau nên không thể là một người tổ chức được.

- Số đông tập thể tham gia tức là : trò chơi lớn diễn ra được khi cùng lúc có nhiều nhóm nhỏ chơi, thường từ 3 nhóm trở lên, mỗi nhóm có từ 20, 30 người hoặc nhiều hơn.

- Theo những quy ước cụ thể : từ nhận tín hiệu còi, giải mật thư, cách di chuyển, hoá trang, giờ giấc, các quy định lúc chơi ... tất cả đều được thống nhất.

- Diễn ra trong một không gian, thời gian nhất định : tức địa điểm chơi đã được định sẵn chỗ nào, khoảng đường di chuyển, chỗ nào có trạm kiểm tra, chỗ nào bị tấn công, chỗ nào bị dừng lại, chỗ nào quan sát tín hiệu ... tương tự như thế thời gian cũng được định sẵn. Trạm 1 dừng bao lâu ? mật thư giải bao lâu ? trò chơi khi nào kết thúc ...

- Đem lại hiệu quả nào đó tức thông qua trò chơi người tổ chức chơi nhằm giáo dục cho người chơi điều gì ? Nội dung nào là thử thách, rèn luyện, giải trí ... ?

Ngoài ra, nhìn ở góc độ khác trò chơi có thể xem như là một mô hình giáo dục đặc biệt dành cho thanh thiếu niên, nó vừa chơi, vừa học, vừa học, vừa chơi rất hiệu quả.

II. GIÁ TRỊ CỦA TRÒ CHƠI LỚN

Trò chơi nói chung, trò chơi lớn nói riêng khi tổ chức chơi cần thể hiện rõ các giá trị sau :

- *Giải trí* : khi tổ chức chơi phải tính đến các yếu tố : trò chơi phải sinh động, vui tươi, hấp dẫn, lôi cuốn, ... bởi hình thức cụ thể như : giải mật thư, morse, dấu đường, trả lời câu đố ...

- *Giáo dục* : tức thể hiện chủ đề của cuộc chơi bằng nội dung mà ban tổ chức cần trang bị cho người chơi. (Phần này thường chỉ có Ban tổ chức mới biết).

- *Rèn luyện* : ngoài giải trí và giáo dục ra, trò chơi lớn còn rèn luyện cho tập thể và cá nhân các đức tính khác như : sáng tạo, nhanh nhạy (qua giải mật thư, morse, tìm báu vật, dấu đường ...) tính kiên nhẫn, khéo léo (nấu cơm hành quân, xếp hình, hoá trang, chui dây, băng rừng ...) tính đồng đội (tính kỹ luật, tính thi đua ...).

B- THIẾT KẾ TRÒ CHƠI LỚN

Cần chuẩn bị những vấn đề gì ?

1/ Lựa chọn đề tài và xác định yêu cầu của cuộc chơi

- Hãy nêu rõ mục đích và yêu cầu của trò chơi là gì ? một buổi gắn với vấn đề học tập, một kỳ kiểm tra chuyên môn, một chương trình rèn luyện kỹ năng dã ngoại ...

- Hãy đặt tên cho trò chơi lớn và lựa chọn đề tài phù hợp với yêu cầu đặt ra. Tên đề tài gắn với ngày lịch sử, với những chuyện phiêu lưu, mạo hiểm, trinh thám, quân sự sẽ có nhiều kích thích đối với người chơi. Đề tài giúp cho người chơi tưởng tượng về một nhân vật nào đó mà họ phải nhập vai, khi vượt qua những khó khăn, những thử thách là thành tích đáng được tán dương. Đề tài tạo ra một môi trường mới, nâng đỡ hoạt động, làm cho hoạt động thêm phong phú, đa dạng hơn. Có 1 câu chuyện như sau :

“ Khi triển khai trò chơi thì trời đổ mưa, các bạn học viên đã đề nghị bỏ cuộc chơi, mọi người đang bàn cãi. Chỉ huy trưởng nói : “chúng ta đang làm cuộc hành quân của chiến sĩ Trường Sơn năm xưa. Họ vẫn hành quân khi trên đầu họ là máy bay, bom đạn, họ đi trong mưa, trong gió rét. Chúng ta mặc áo mưa để hành quân, ai yếu trong người thì ở lại hậu cứ ...” Cuộc chơi đã tiến hành một cách tốt đẹp. Thử thách của “ông trời” đã trở thành kỷ niệm khó phai đối với những người tham gia cuộc chơi ấy”.

- Đề tài không phải là tên đặt cho nó, mà nó phải được **tán nhuyễn** trong mỗi trạm, trong suốt cuộc chơi.

- *Đề tài là sợi chỉ đỏ xuyên suốt, kết dính các trò chơi, thử thách của cuộc chơi tạo thành một chủ đề giáo dục tư tưởng nhân cách cho người chơi, đó là tác dụng to lớn của trò chơi.*

2/ Tìm hiểu đối tượng và dự tính cách biên chế các đơn vị

- Số lượng tham gia là bao nhiêu ? Nam ? Nữ ? cách biệt như thế nào (ít nam, nhiều nữ ?), tuổi tác, trình độ chuyên môn về các nội dung ta định đưa ra.

- Trình độ những nhóm tham gia : mới quen, hay quen lâu, nhóm có kỷ luật ,tự quản nhóm tốt, với nhóm còn yếu ...

- Nếu lực lượng chơi là học sinh, thiếu nhi ... thì trò chơi mang nặng phần giải trí nhiều hơn.

- Nếu lực lượng chơi là sinh viên, công nhân lao động ... trò chơi mang nặng phần giáo dục hơn (địa lý, lịch sử, chính trị, văn hoá ...).

- Nếu lực lượng chơi là nữ nhiều thì các nội dung thử thách như chạy, nhảy, mang vác ít hơn mà tăng thêm nội dung khéo léo.

- Nếu lực lượng đa dạng thì nội dung cũng phải đa dạng theo cho phù hợp.

Vấn đề hàng đầu : thiết kế trò chơi phải dựa vào đối tượng tham gia. Hiểu được đối tượng giúp ta thiết kế được trò chơi vừa sức với họ. Tính vừa sức giúp cho người chơi tham gia một cách hào hứng, không quá khó (đánh đố) hoặc quá dễ dàng. Nhiều trò chơi “ bẻ” vì người tổ chức đã xem thường vấn đề này.

- Tính toán cách biên chế đơn vị, dựa vào cuộc chơi mà có thể biên chế theo cách khác :

Giữ theo đơn vị gốc

Chia trộn lẫn cá nhân các đơn vị (có tính đến giới tính, trình độ, sức lực...)

□ Hợp các đơn vị với nhau (đối với trại, trò chơi có nhiều đơn vị tham gia).
Những trò chơi mang tính kiểm tra, nên theo cách một, hai cách còn lại dành cho trò chơi mang tính giao lưu, khảo sát, làm quen.

- Nên có phù hiệu đeo theo màu sắc để phân biệt các đơn vị tham gia giúp ích cho việc kiểm soát của BCH.

- Đặt tên cho đơn vị mới tham gia. Tùy theo yêu cầu của chủ đề mà đặt tên : có thể là tên con thú, trái cây, tên địa danh, nhân vật lịch sử ... kinh nghiệm : nên kèm theo khẩu hiệu, băng đeo của từng nhóm.

3/ Nội dung của trò chơi :

- Đây là phần cốt lõi của trò chơi lớn. Thông thường trò chơi lớn chia các chặng đường (trạm) mà người chơi phải vượt qua. Mỗi trạm có 1 trò chơi, một thử thách riêng biệt, có thể đi từ dễ đến khó. Mỗi trạm có một màu sắc riêng nhưng phải dựa vào yêu cầu chung, cái tổng thể của trò chơi lớn.

- Sử dụng những trò chơi vận động, kiểm tra kiến thức qua việc hái hoa dâng chủ, tìm sinh vật, cây lá, hay là bắt phải vượt qua khúc sông, bò qua dây khoảng cách 3m ... (xem phần giới thiệu các trò chơi lớn).

Thông thường thiết kế trạm có xen kẽ những yêu cầu :

□ Trạm kiểm tra trí tuệ, trạm kiểm tra về thể lực, trạm kiểm tra về khéo léo, tính cách, trạm kiểm tra về kiến thức ...

□ Nội dung trò chơi và thử thách tại trạm phải gắn liền với chủ đề cuộc chơi, tạo ra 1 quy trình diễn tiến hợp lý, đơn giản đến phức tạp. Nội dung có nhiều bất trắc, những yếu tố bất ngờ, từng thành viên nên được tham gia các cuộc thử thách, sẽ làm cho trò chơi hấp dẫn, thành công.

- Tên gọi trò chơi lớn thường rất đa dạng : Hội quá, hành quân theo dấu chân anh hùng, chiến dịch A30, Hành trình khoa học, cuộc tập trận X18 ... Tuy nhiên có 2 dạng trò chơi là :

□ **Dạng không đối kháng (không có đánh nhau):** là trò chơi vượt qua trạm, vượt qua thử thách để đến đích. Các đội tham gia thi đua vượt trạm, thực hiện các yêu cầu của cuộc chơi.

□ **Dạng trò chơi có đối kháng (có đánh nhau) :** là trò chơi có ít nhất 2 phe được giao trách nhiệm “đánh nhau” để hoàn thành nhiệm vụ, đội nào chết ít quân, đạt yêu cầu đề ra trong khi “đánh nhau” là đạt điểm cao – chiến thắng.

□ **Dạng phối hợp :** Có thể chia làm 2 giai đoạn. Giai đoạn 1 : vượt qua trạm thử thách. Giai đoạn 2 : chia 2 phe “đánh nhau” (giai đoạn 2 thường ngắn, chiếm khoảng 1/3 thời gian cuộc chơi) để tạo kích thích trong trò chơi lớn.

Tùy theo mỗi dạng mà ta tính toán nội dung cho phù hợp với yêu cầu và chủ đề của trò chơi.

4/ An định thời gian – xem xét địa điểm

a/ Thời gian :

- Quy định thời gian chung cuộc là bao nhiêu lâu rồi chia ra ở các trạm, ưu tiên thời gian cho những nội dung chính (đây là cách làm thực tế hơn).

- Dựa vào nội dung chung, nội dung từng trạm với những thời gian, tối thiểu để quyết định thời gian chung cuộc (cách này dành cho những trò chơi lớn, mang tính thi đua, thử thách hằng năm của quận, huyện, thành phố hay của đoàn thể).

- Thời gian cụ thể (đối với trò chơi không đối kháng và tổng hợp):

- Bắt đầu cuộc chơi
- Di chuyển
- Từng trạm
- Dịch mật thư
- Đánh trận nếu có
- Trò chơi đánh trận nên chia làm nhiều hiệp (giai đoạn) mỗi hiệp bao nhiêu phút ? Thời gian nghỉ ngơi ? thời gian triển khai, tập kết quân ?
- Ngoài thời gian đã tính chi tiết, cần có khoảng thời gian dự phòng để tránh trường hợp kéo dài cuộc chơi, hoặc kết thúc quá sớm.
- Trò chơi lớn nên tổ chức vào buổi sáng sớm.*

b/ Xem xét địa điểm :

Các nhà quân sự tài giỏi đều biết dựa vào đặc điểm của đại hình để định ra cách đánh. Trò chơi lớn cũng như một trận đánh của nó đòi hỏi BCH phải biết lựa chọn địa điểm cho phù hợp với nội dung cuộc chơi. Nếu gặp những vùng đất đồi cát thì không giả hấp dẫn hơn là đánh trận chiếm đồi đối phương hoặc trinh sát tìm khu căn cứ của “địch”. Nếu thành phố phải tính đến cách di chuyển thế nào để vừa phù hợp với vấn đề an toàn giao thông vừa dạy luật đi đường ...

Xem xét các địa điểm đặt trạm, đối với những trò chơi có đánh trận thì phải chú ý thêm các vấn đề sau :

- + Khu dùng để “giao tranh” từ đâu đến đâu
- + Căn cứ của 2 phe ở vị trí nào ? dấu hiệu phân biệt.
- Khu vực “phi quân sự” là nơi BCH đặt điểm giám sát để xử các “vụ khiếu nại” là nơi dùng cho các chiến sĩ “tử trận”, nơi nghỉ ngơi của các thông tin viên ...
- Đường biên giới phân định 2 phe, tất cả các khu vực đó đều có dấu hiệu riêng để phân biệt, có thể do mình tự làm dấu hoặc dựa vào khung cảnh, cảnh vật tự nhiên để phân định.
- Vẽ toàn bộ sơ đồ của địa điểm diễn ra trò chơi lớn.

5/ Di chuyển trong trò chơi lớn

- + Sử dụng các phương tiện đi lại : đi bộ, xe đạp, xe gắn máy ...
- + Cần tính toán cuộc chơi sẽ đi theo hướng nào, đi theo mấy hướng.
- + Chia làm 2 phe đi hai hướng khác nhau hay cùng chung 1 đường.
Di chuyển theo đường thẳng hoặc đường tròn.

X X X

Điểm xuất phát **X** THỬ THÁCH GIỐNG NHAU **X** tập kết

X X X

DI CHUYỂN THEO ĐƯỜNG THẲNG 2 ĐƯỜNG KHÁC NHAU VÀ NỘI DUNG CÁC TRẠM TRONG 2 ĐƯỜNG GIỐNG NHAU.

Trạm 2

X

Trạm 1 **X** tập kết **X** Trạm 3

X

Trạm 4

DI CHUYỂN THEO VÒNG TRÒN, CÁC ĐỘI LẦN LƯỢT QUA CÁC TRẠM 1,2, 3, 4 VÀ VỀ TẬP KẾT

Ngoài ra có thể di chuyển cùng mộ đường rồi tách ra hoặc ngược lại. Việc thiết kế cách di chuyển phụ thuộc rất nhiều vào NHÂN SỰ CỦA BAN CHỈ HUY và số lượng người tham gia.

6/ Ban chỉ huy

- Từ chỗ thiết kế → số lượng BCH

- Số lượng BCH → thiết kế trò chơi lớn (cái thứ 2 có ý nghĩa thực tiễn hơn).

Ban Chỉ Huy có : chỉ huy trưởng chịu trách nhiệm điều hành và giải quyết các tình huống. Còn lại được phân công đứng trạm và làm trọng tài nếu như có đánh trận hoặc thi đua giữa các đơn vị.

✧ *Nếu ít người ta có thể làm theo cách này :*

Người chơi đến trạm sẽ có dấu hiệu chờ đợi, bạn sẽ ra gặp và cho thử thách. Trước khi di chuyển đi trạm tiếp theo bạn phát cho họ mật thư để giải. Còn bạn di chuyển qua trạm kể chờ họ tới.

Muốn cho trò chơi thêm hào hứng BCH nên hoá trang, cải trang hoặc sử dụng người ngoài cuộc tham gia.

Ví dụ : Gặp chị bán hàng nước bên ngã ba, nói mật khẩu : chị có bán rược nếp than ? lúc đó chị bán hàng nước sẽ trao mật thư cho các bạn (Chị bán nước là người ngoài mà BCH nhờ chị giúp cho cuộc chơi).

7/ Luật chơi : là những quy định bắt buộc của trò chơi mà người chơi phải thực hiện đúng với luật. Mỗi trạm có quy định riêng biệt các thử thách.

Thí dụ : bò qua dây, nếu đụng dây thì bị trừ bao nhiêu điểm.

Nếu sai phạm sẽ được chuyển qua thang điểm để đánh giá chung cuộc.

✧ *Đối với trò chơi có đánh trận thì chú ý :*

Sinh mạng là một tờ giấy được dán vào lưng, một cái khăn, miếng vải, thân cây nhét vào lưng quần. Nếu bị đối phương tước mất thì xem như “tử trận”. Sinh mạng ít nhất là 2 lần để người chơi có dịp “rút kinh nghiệm”.

(Mục tiêu của trò chơi là phát hiện thêm cá tính, giúp cho người chơi rèn luyện nên cho người chơi được tham gia đến gần cuối trò chơi).

Cần quy định rõ cách tấn công đối phương như : không được mang gậy, không đánh người ít hơn, yếu hơn ... để tránh trường hợp xô xác nhau.

Quy định điểm của sinh mạng, của việc cướp được cờ đối phương.

Thí dụ: sinh mạng 10 điểm, có 100 điểm ...

Thang điểm sẽ lựa chọn phần nào chính để có số điểm cao hơn giúp cho người chơi thấy nhiệm vụ chính yếu của mình.

8/ Thang điểm và chấm điểm như thế nào ?

a/ Nội dung cần chấm như sau :

- Điểm tập hợp nhanh, quân số, thái độ tham gia.
- Điểm thực hiện các yêu cầu tại các trạm.
- Điểm dịch mật thư
- Nếu có đánh trận thì có điểm sinh mạng, điểm thực hiện các yêu cầu cuộc chơi.

b/ Cách chấm :

Cách chấm theo dạng thể thao : Đội nào có nhiều hạng nhất là đội đó hạng nhất cuộc chơi lớn. Cách này rất dễ chấm và nhanh.

Cách tính từng điểm theo từng nội dung : Đội nào cao nhất, đội đó chiến thắng. Cách này đòi hỏi phải tính toán chi li khó phân biệt.

Nếu nội dung nào là chính yếu có thể nhân hệ số.

c/ Thí dụ :

Trạm xuất phát	a1	a2	a3	a4	Tổng kết	Kết quả
Đội A	I	I	II	I	3I	- Chiến thắng I
Đội B	II	II	I	II	1I	- Chiến thắng II

9/ Những vật dụng phục vụ cho trò chơi và những phần hỗ trợ cho trò chơi lớn :

Trò chơi lớn cần có những vật dụng như thế nào ? BCH chuẩn bị những gì ? Người chơi, tập thể đơn vị tham gia chuẩn bị những gì ? Tất cả những vấn đề đó được thông báo trước cho những người tham gia.

Trò chơi lớn sẽ vui hơn, hấp dẫn hơn nếu như ta sử dụng thêm : dấu đường, morse, semaphore, mật thư .

Những nội dung này khi đưa ra phải dựa vào trình độ của người chơi.

Sau khi dự tính những vấn đề trên, chúng ta bước sang phần viết kế hoạch của trò chơi lớn.

C- SOẠN KẾ HOẠCH VÀ ĐIỀU HÀNH TRÒ CHƠI LỚN

II. KẾ HOẠCH TRÒ CHƠI LỚN

- Tên của trò chơi lớn là gì ?
- Mục đích yêu cầu chung của trò chơi
- Số lượng và thời gian chung
- Nội quy và hiệu lệnh chung
- Biên chế các đội và các vật dụng cần chuẩn bị của cá nhân và tập thể tham gia.
- Viết diễn tiến trò chơi theo bảng như sau (thí dụ):

THỨ TỰ CHẶNG ĐƯỜNG (TRẠM) X ĐỊA ĐIỂM	DIỄN TIẾN TRÒ CHƠI	PHÂN CÔNG NHÂN VIÊN BCH VÀ HOÁ TRANG (NẾU CÓ)
Bắt đầu tại điểm X	+ tập hợp các đơn vị tham gia, kiểm tra quân số, vật dụng. + Trình bày yêu cầu của trò chơi, luật chơi. + Phát mật thư.	Chỉ huy chuẩn bị nội dung triển khai. BCH kiểm tra vật dụng các đơn vị. Các người còn lại trở về vị trí của trạm
Di chuyển từ điểm X sang điểm R (đến trạm 1)	+ Vừa đi vừa quan sát, ghi lại dấu hiệu đặc biệt, dấu đường.	

Trạm 1 tại điểm R	+ Đề nghị các đơn vị trình bảng ghi dấu đường + Thử thách tại trạm + Phát tín hiệu morse cho việc di chuyển trạm khác.	Trạm trưởng nhận bảng ghi lại và cho điểm. Chuẩn bị các nội dung và vật liệu cho thử thách.
-------------------	--	--

Tiếp tục như vậy cho đến hết trò chơi lớn.

+ Trong quá trình viết diễn tiến trò chơi, cần phải tính thời gian tối đa và tối thiểu để tính các phương án dự phòng khi không theo đúng thời gian đã đề ra.

+ Kế hoạch này được giữ gìn một cách bí mật cho đến khi chơi. Có những trò chơi BCH chỉ đề nghị với người tham gia là chơi hết mình và giữ kỷ luật cho cuộc chơi. Yếu tố bất ngờ sẽ làm cho cuộc chơi thêm hào hứng và giúp ta phát hiện thêm những bạn giỏi giang trong việc ứng xử tình huống.

Muốn thiết kế được trò chơi lớn thành công thì BTC phải tiến hành thực địa. Kiểm tra nắm lại đặc điểm của địa điểm dự định tổ chức, đo khoảng cách di chuyển (có thể đi xe gắn máy có đồng hồ báo KM cho chính xác) các nơi dự kiến bố trí trạm, nơi tập trung, các tín hiệu đường đi đã có sẵn, các tín hiệu sẽ bố trí thêm ... vẽ toàn bộ sơ đồ chi tiết địa điểm chơi. Từ sơ đồ chi tiết giao nhiệm vụ cho các trạm: từ xuất phát, trạm 1, trạm 2, trạm 3, ... cho đến trạm cuối cùng.

III. ĐIỀU HÀNH CUỘC CHƠI :

1/ Trình bày :

Tập hợp đội ngũ theo biên chế của cuộc chơi (bạn chỉ triển khai khi nào các đơn vị đã ổn định về mặt biên chế, tránh trường hợp triển khai biên chế sau, quá trình triển khai tức là đã bắt đầu vào cuộc chơi và có tính thi đua)

Nói ngắn gọn, dễ hiểu (minh họa, sao sánh, thí dụ) để triển khai cách chơi.

Thông báo các yêu cầu chung, luật chơi, điểm thi đua.

Trả lời thắc mắc của người chơi và giải thích cho họ thông hiểu.

Phát lệnh chơi.

Đối với những trò chơi cần giữ bí mật, người chỉ huy chỉ nhắc nhở đến tinh thần cuộc chơi, kiểm tra vật dụng trò chơi của các đơn vị và phát lệnh hành quân. Yếu tố bí mật sẽ tạo nên cảm giác hội họp, ly kỳ cho người tham dự.

2/ Điều khiển cuộc chơi :

Khác với trò chơi trong vòng tròn chỉ có quản trò ở đây có nhiều người trong đó có 1 người chỉ huy trưởng. Các trạm trưởng thực hiện theo đúng kế hoạch đã đề ra. Nếu có trục trặc cần thay đổi thì phải báo cho chỉ huy trưởng và đợi lệnh. Tránh trường hợp tùy tiện thay đổi nội dung của trạm.

Trong quá trình chơi có nhiều tình huống do chưa lường hết khả năng xảy ra thì người chỉ huy trưởng là người quyết định các phần thay thế hoặc cắt bỏ 1 vài trạm cho đảm bảo thời gian. BCH trò chơi phải chấp hành nghiêm túc kỷ luật trò chơi. Có nhiều trường hợp bị “bê” trò chơi lớn vì BCH đã không thực hiện đúng yêu cầu này.

Trong khi chơi, BCH theo dõi, quan sát người chơi, biết động viên khuyến khích những đơn vị yếu, những cá nhân nhút nhát, rụt rè. Nghiêm khắc với những cá nhân và đơn vị phạm luật chơi. Trong quá trình chơi phải đánh giá, nhận xét một

các công bằng, dùng lời lẽ tế nhị, hài hước để phê phán cá nhân và tập thể phạm quy. Giúp họ khắc phục nhược điểm bằng cách gợi sự nhận lỗi hoặc dùng tập thể để lên tiếng nhắc nhở.

Chú ý : Khi chơi nhiều cá nhân bị chấn thương hay ngất xỉu, thì người chỉ huy trưởng huy động tổ cấp cứu đến giải quyết, cuộc chơi vẫn tiến hành, nên tránh trường hợp huỷ bỏ cuộc chơi giữa chừng.

Hoặc tổ chức trong mùa mưa thì phải tính đến yếu tố chuẩn bị tinh thần động viên mọi người tham gia, chấp nhận hoàn cảnh (cuộc chơi có thêm yếu tố bất ngờ về thời tiết sẽ làm ấn tượng với người chơi).

3/ Kết thúc :

Hội ý BCH nhận định cách đánh giá và cho điểm thi đua.

Tập hợp đơn vị tham gia. BCH cử đại diện ra nhận xét chung và công bố kết quả.

Có thể cho người chơi kể lại cuộc chơi và nói cảm tưởng của mình và cử các trạm trưởng lên nhận xét từng trạm

Phát thưởng

Trò chơi lớn rất đa dạng và phong phú, bạn có thể vận dụng những vấn đề mà chúng tôi trao đổi phía trên để cùng sáng tác thêm nhiều trò chơi giúp ích cho hoạt động thanh thiếu nhi thêm sinh động, hấp dẫn.

✧ **Một số lưu ý khi điều hành trò chơi lớn :**

- Diễn tiến trò chơi nên bắt đầu từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.
- Các trạm phải tuân thủ đúng nội quy đã được phân công, tuyệt đối không được tự ý thay đổi khi chưa có sự đồng ý của chỉ huy trưởng.
- Nội dung càng đa dạng, càng hấp dẫn đối với cuộc chơi, phải vừa vui, vừa trí tuệ và phù hợp với đối tượng.
- Các thành viên Ban chỉ huy luôn có thái độ đúng mực (khách quan khi chấm điểm, tôn trọng người chơi trong lúc chơi, vui tươi nhẹ nhàng nhưng nguyên tắc ...).
- Nên có phương án dự phòng lúc chơi (mưa, gió, lộ đề, trễ giờ, tranh cãi, bỏ cuộc, đi lạc, cấp cứu).
- Chơi xong nên có tổng kết ngay có đánh giá rõ ràng nhất là các nội dung quan trọng, có phần thưởng xứng đáng, cảm ơn người chơi đã tham gia nhiệt tình ...
- Trò chơi lớn là 1 hoạt động đồng bộ giữa người tổ chức và người chơi. Để tổ chức thành công đòi hỏi người tổ chức phải thật hiểu đối tượng, điều kiện phục vụ người chơi tham gia nhiệt tình. Ngược lại là người tham gia phải hiểu ý định của người tổ chức, sẵn sàng cảm thông, chia sẻ và có thái độ tôn trọng đúng mực. Thành công hay thất bại trong mỗi lần chơi nên xem đó là bài học kinh nghiệm để những lần sau tổ chức chơi tốt hơn nữa.

D- GIỚI THIỆU CÁC TRÒ CHƠI LỚN THAM KHẢO

IV. Loại trò chơi không đối kháng :

Đây là loại trò chơi dành cho việc kiểm tra trình độ, kiểm tra trình độ đầu khoá học, dành cho giao lưu, tìm hiểu chuyên môn, học tập về kỹ năng

TRÒ CHƠI VƯỢT TRẠM

Thành phần : Đội X,Y, Z, M

Vật dụng : Mỗi đội 1 cái ấm, 1 cái ca bằng nhau. Cuộc chơi có 6 trạm. Dùng dấu đường để hướng dẫn đường đi. Các đội theo dấu đường để thật mau trạm 1 để nhận lệnh bằng morse hay semaphorse và múc 1 ấm nước đầy, sau đó theo dấu đường đến trạm 2. Trên đường nhận 1 mật thư phải làm theo những điều chỉ dẫn trong mật thư và trình với người trạm 2. Nếu sai sẽ bị trạm trưởng dùng ca đổ số nước đã quy ước trước khi chơi. Sau khi nhận lệnh ở trạm 2 phải học thuộc lòng để đến trình trạm trưởng trạm 3. Ở đây các đội sẽ được hỏi tên 10 con vật hay 10 ký hiệu morse trong 1 hay 2 phút, nhớ phải nói liền cùng 1 lúc. Nếu sai sẽ bị đổ nước tùy theo quy định. Nhận lệnh ở trạm 3 cũng theo dấu đường đến trạm 4

Trạm 4 Thử thách và thực hiện như các trạm trên, sau đó đi chuyển sang trạm 5. Trên đường quan sát và ghi nhớ các đặc điểm bên đường và kể lại cho trưởng trạm 5. Nếu sai sẽ bị đổ thêm vài ca nước. Nếu đúng không bị đổ. Nhận lệnh ở trạm 5 dùng cán khiêng 1 người bị gãy chân, băng bó và trình diện tại trạm 6. Trạm trưởng xem xét cách băng bó, làm cẳng, nếu sai cũng bị đổ ca nước.

Kết cuộc đội nào đầy nước hơn sẽ thắng.

TRÒ CHƠI HÀNH TRÌNH KHOA HỌC

Thành phần : đội X, O, Y, Z

Vật dụng : cá nhân mang tập, viết, khăn quàng(băng tam giác), kéo nhỏ và bỏ vào trong 1 túi đeo trên người và 1 tờ giấy thông hành.

Các đội lần lượt vượt qua 4 trạm cùng 1 lúc ở 4 địa điểm khác nhau. Sau đó thay đổi trạm theo thứ tự. Trạm 1 – trạm 2 –trạm 3 – trạm 4. Các đội lần lượt qua hết 4 trạm sẽ hội quân tại 1 điểm. Dùng dấu đường hướng dẫn di chuyển Đội trạm.

Trạm 1 : trên đường đi nhận mật thư, thực hiện chỉ dẫn của mật thư đến trình diện trạm 1. Trạm trưởng cho các câu hỏi về toán khi trả lời xong trạm trưởng sẽ ký vào giấy thông hành và chỉ dấu đường để trạm 2.

Trạm 2 : mật thư cần 10 con kiến cột trên sợi tóc dài 1m, và đến trình diện trạm trưởng 2 tại trạm này. Người chơi được hỏi về môn sinh vật. Khi trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 3.

Trạm 3 : những câu hỏi về môn hoá. Cân bằng phản ứng, những câu hỏi vui về các hiện tượng nêu trả lời xong được ký giấy thông hành qua trạm 4.

Trạm 4: thử thách đầu tiên là phải bò, trườn qua bãi mìn để gặp trạm trưởng trạm 4 phải kể lại công việc đã làm tại 3 trạm. Tại đây được hỏi những kiến thức về lịch sử, văn học và sau đó để nghị làm thơ ngắn nói về cuộc hành trình đã qua (chú ý: bài thơ chỉ được làm khi các đội đã qua 3 trạm kia, như vậy các trạm còn lại sẽ là người cùng thực hiện như trạm 4 đối với Đội đã qua 3 trạm).

Đội chiến thắng là đội trả lời đầy đủ các câu hỏi chuyên môn và thực hiện tốt các yêu cầu khác khi thử thách.

V. Loại trò chơi có đối kháng :

Là những trò chơi chia phe có “đánh nhau”

TRÒ CHƠI HOẢ TỐC

Thành phần : hai phe X –Y, mỗi bên 40 hay hơn.

Vật dụng : một thùng to hay 1 nồi to để nấu nước, mỗi người 1 khăn để làm đuôi.

Hai phe ở 1 khu tương đối rậm. Phe này các phe kia chừng 200m. Khi có lệnh chơi, mỗi số người đội X lo nấu nồi nước cho thật mau có bao nhiêu thì phục kích ở chung quanh để bảo vệ nồi nước đang nấu. Trong khi đó đội Y sẽ tìm cách phát hiện chỗ nấu và phá. Phe X –Y gặp nhau sẽ giao tranh bằng cách rút đuôi của nhau (đuôi được rút ở lưng quần).

Trò chơi hào hứng vì mọi người rút đuôi của nhau. Đội X cố gắng cầm cự cho Đội Y không lại gần nồi nước. Đội Y có quyền lật đổ nồi nước khi chưa bị mất đuôi.

Chú ý :

- Trọng tài chỉ được chỉ phương hướng nơi đội nấu nước mà thôi.
- Mỗi bên chia làm nhiều tổ dưới quyền điều khiển của các tổ trưởng như vậy cuộc chơi sẽ hoàn bị hơn.
- Trò chơi này có thể thay đổi bằng cách 2 phe đều cử người nấu nước và cử người đi đánh đối phương.
- Mỗi đội có dấu hiệu để phân biệt.

TRÒ CHƠI CƯỚP CỜ

Thành phần : số người chơi chia là 2 trại.

Vật dụng : mỗi trại 3 cờ, chiều cao 1m. Trên khoảng đất rộng có nhiều cây (hiềm trở càng tốt) mỗi trại chọn 1 địa điểm để dựng 3 cây cờ, mỗi cây cách nhau chừng 20m và cử 1/3 số người của trại đứng cách xa chừng 150m để canh gác. Những người còn lại sẽ đi dò thám khu căn cứ đối phương ở đâu. Quân địch canh gác ra sao, rồi len lỏi cướp cờ đem về trại của mình mà không để đối phương trông thấy. Muốn bắt địch phải cần 2 người canh giữ, rình lừa cho địch đến gần mình độ 10m và hô lớn “Giơ tay lên!” Ai cướp được cờ đem về trại mình xem như thắng. Nhưng mỗi đội chỉ cướp 1 cờ mà thôi. Có thể tổ chức tấn công giả để người khác lên và cướp đi.

Trò chơi này có thể chơi vào ban đêm, thay cờ bằng đèn

Chú ý :

- Trại này cách trại kia 500m hay hơn.
- Mỗi trại nên có 2 -3 trọng tài để giải quyết mọi rắc rối.
- Ai đã “chết” phải vào “nhà tù” của đối phương.

TRÒ CHƠI GỌI SỐ

Thành phần : 2 phe A và B

Vật dụng : Mỗi người gắn phía trước trán (hay nón) 1 bảng số dài 15cm. rộng 8cm để 1 chữ cái và 3 số bất kỳ, mỗi người được phát 3 mạng sống.

Bảng số : A136 B782

Nơi chơi cần có nhiều cây cối, mỗi phe chọn 1 địa điểm đóng quân, trong đó có cắm cờ phe mình. Giữa đồn có khu an toàn chu vi 60m trong khu an toàn không được quyền gọi số.

Khi có lệnh chơi các phe tiến về đồn địch để cướp cờ. Trên đường các phe tiêu diệt nhau bằng cách đọc số của địch gắn trên trán (mũ). Nếu bị gọi đúng số thì phải trao số đó lại cho địch.

Trường hợp nếu hết mạng sống thì lấy mạng sống của đồng đội hoặc trao đổi với bên địch thông qua trọng tài.

Trong khi cầm cờ của địch mà bị đọc số phải trả lại cờ. Có thể trao cờ cho người khác nhưng không được ném cờ. Bên nào cướp cờ mang về đồn được 50 mạng sống. Trò chơi kéo dài 1 giờ nhưng 30 phút lại đổi bên, đổi đồn. Sau khi chơi cả 2 hiệp bên nào mạng sống còn nhiều thì bên đó thắng. Trò chơi cần nhiều trọng tài phụ.

MỘT SỐ DẠNG TRÒ CHƠI SINH HOẠT

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

TRÒ CHƠI ĐỘNG

I. TRÒ CHƠI NHANH TAY LỆ CHÂN

- **Mục đích:** qua các trò chơi này, giáo dục và rèn luyện cho các bạn tính nhanh nhẹn, tự giác, biết phán đoán chính xác và có tinh thần đồng đội cao

1. Trò chơi cứu trợ:

- **Cách chơi:** Trò chơi này có thể tổ chức ngoài sân hoặc trong phòng. Các bạn tham dự được chia làm hai đội. Quản trò hô: “Cần cứu trợ, cứu trợ!”. Các bạn khác sẽ hỏi: “Cần gì, cần gì?”. Quản trò đáp lại: “Cần một cuốn tập” (hoặc bất cứ vật dụng nào khác). Đội nào tìm được cuốn tập trao cho đội trưởng của mình đưa lên quản trò trước sẽ được cuộc. Vật dụng cũng như số lượng tùy quản trò yêu cầu như: một cái khăn, hai cây viết, ba cuốn sách...

- **Luật chơi:** Khi tìm đúng vật mà quản trò cần, các bạn sẽ phải đưa cho đội trưởng mình cầm lên, nếu chạy đưa thẳng sẽ coi như thua cuộc.

2. Trò chơi nôm cá:

- **Cách chơi:** Các bạn tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) đứng thành vòng tròn, tùy theo số lượng người chơi mà đặt số nôm cá tương ứng (cứ 10 người chơi thì đặt 1 nôm cá, thí dụ: 40 người chơi thì đặt 4 nôm), nôm cá do hai người nắm tay dang ra và giơ cao, cái nôm được xếp theo vòng tròn. Khi quản trò bắt giọng một bài hát những bạn còn lại (làm cá) chạy theo vòng tròn, ngược chiều kim đồng hồ, đến các nôm sẽ phải chui qua. Theo qui định (hoặc dứt 1 bài hát, hoặc khi có hiệu lệnh của quản trò), nôm cá sẽ chụp xuống, ai bị vướng trong nôm tức là cá đã bị bắt.

- **Luật chơi:** * Vòng tròn sẽ di chuyển theo nhịp nhanh, chậm của bài hát.

* Khi nôm đã chụp xuống, “cá” không được bứt phá để chạy thoát.

3. Trò chơi kết đoàn:

- **Cách chơi:** Các bạn xếp thành vòng tròn (với số lượng từ 20 người trở lên), vừa đứng vừa vỗ tay và hát những bài ca tập thể. Bất thành lời, quản trò hô lên một số, các bạn phải tách nhóm theo số lượng mà quản trò hô. Thí dụ: khi quản trò hô: “kết 7”, vòng tròn phải lập tức chia thành những nhóm 7 người.

- **Luật chơi:** Khi kết nhóm, các bạn phải thay đổi vị trí, không được đứng một chỗ. Sau khi đã kết thành nhóm bạn nào còn lẻ ở ngoài thì bị loại, sẽ chịu phạt. Quản trò cố gắng hô nhanh hơn, dồn dập hơn để trò chơi thêm sinh động.

4. Trò chơi tranh cờ:

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trên sân rộng, ở giữa có vẽ một vòng tròn bán kính 40cm. Các bạn chia hai nhóm xếp hàng ngang ở hai đầu sân và điểm số. Quản trò đứng gần vòng tròn cầm cờ (hoặc một chiếc khăn, một cành lá) gọi một số, ví dụ số 4: bạn mang số 4 của hai nhóm chạy lên, đứng bên vòng tròn lừa khéo nhau, ai cướp cờ chạy về hàng của mình trót lọt là thắng. Trường hợp hai bên lừa nhau mãi vẫn chưa cướp được cờ, quản trò có thể gọi thêm số khác lên.

- Luật chơi:

1 - Nếu đội nào để bạn cướp cờ, hoặc bị chạm vào người trong lúc mang cờ về hoặc dẫm vào vòng tròn trong lúc cướp cờ, để cờ rơi xuống đất thì bị thua.

2 - Các bạn phải nhanh nhạy, khéo léo lừa cho đối phương không đoán được ý đồ của mình, nên dùng nhiều động tác giả để đội bạn sơ hở mà giật cờ.

3 - Các bạn chỉ được chạy trong phạm vi gạch mức của mỗi đội.

II. TRÒ CHƠI VỪA NHANH VỪA KHÉO:

- **Mục đích:** qua các trò chơi này nhằm giáo dục cho các em sự nhanh nhẹn khéo léo, có tinh thần đồng đội và sự sáng tạo của tập thể.

1. Trò chơi Đoàn tàu kế hoạch nhỏ:

- **Cách chơi:** Các bạn tham gia trò chơi được xếp theo các phân đội (từ hai phân đội trở lên) có số lượng bằng nhau. Giữa sân có kẻ hai vạch mức đi và đến. Các đội đứng hàng dọc theo vạch mức đi. Các bạn lần lượt đưa tay phải đặt lên vai bạn đứng trước, người khom xuống và tay trái đặt ngang đầu gối trái của bạn. Khi quản trò cho lệnh xuất phát, các đội cứ đi trong tư thế như trên, tiến về vạch mức đến. Đội nào về trước là thắng cuộc.

- **Luật chơi:** Đoàn tàu đứt đoạn sẽ bị loại.

2. Trò chơi Đi trên giấy:

- **Cách chơi:** người tham gia trò chơi (không hạn chế số lượng) được chia làm nhiều đội bằng nhau. Mỗi người chuẩn bị hai tờ giấy khổ vừa bằng bàn chân. Các đội xếp hàng dọc ngay vạch xuất phát từ 5 đến 10 m. khi có lệnh của quản trò, bạn đứng đầu của mỗi đội sẽ đi đến đích bằng cách: đặt miếng giấy thứ hai và bước chân còn lại lên giấy đồng thời rút miếng giấy phía sau đặt lên trên. Cứ như thế, các bạn tiếp tục đi đến đích. Khi bạn thứ nhất đã đến nơi, bạn tiếp theo ở mỗi đội lại bắt đầu đi như trên cho đến bạn cuối cùng. Đội nào tới đích trước sẽ thắng.

- **Luật chơi:** Khi bước đi, một chân các bạn phải đạp lên giấy và chân kia không được chạm đất, nếu chân chạm đất sẽ bị trừ một điểm.

3. Trò chơi nghi thức:

- **Cách chơi:** Giữa sân quản trò kẻ ba vạch mức: Vạch xuất phát, vạch đổi động tác và mức đến. Các phân đội xếp hàng dọc, mang khăn quàng đầy đủ, và đứng ở vạch xuất phát. Khi quản trò thổi còi các em đứng đầu ở mỗi đội chạy nhanh đến vạch “đổi động tác” và bắt đầu đi chậm lại, gót chân này chạm mũi chân kia. Tới mức đến, các em dừng lại, tháo và thắt khăn cho đúng kỹ thuật sau đó qua lại, các em bước chậm như lúc đi lên, đến đứng nghiêm trước mặt người bạn kế tiếp, chào Đội rồi bắt tay để bạn tiếp tục đi. Đội nào đến trước sẽ thắng cuộc.

- **Luật chơi:**

1 - Mỗi vạch mức cách nhau từ 5 đến 10 mét.

2 - Cứ mỗi lần các bạn đi chậm không đúng kỹ thuật bị trừ một điểm, thắt khăn sai bị trừ 3 điểm.

4. Trò chơi hữu nghị:

- **Cách chơi:** Trên sân chỉ có hai vạch mức (mức đi và mức đến). Mỗi phân đội cử một bạn đứng trước vạch mức từ 5 đến 10 mét. Quản trò thổi còi, bạn thứ nhất đi nhanh đến, vừa đi, vừa tháo khăn, đến trước mặt người bạn làm mẫu và thắt khăn vào cổ bạn. Sau đó người chơi đi trở về đội mình dựng tay vào bạn kế tiếp, để bạn

đó tiếp tục đi và làm những động tác như trên. Đội nào đi nhanh, thất khăn đúng, nhiều sẽ thắng.

- Luật chơi:

- 1 - Các bạn đi nhanh nhưng không được chạy.
- 2 - Quản trò tính số lượng khăn thất đúng, nhiều, qui điểm cộng cho đội về trước.
- 3 - Thời gian trò chơi không quá 15 phút.

II. TRÒ CHƠI RÈN LUYỆN SỨC KHỎE:

- Mục đích: Dạng trò chơi này nhằm rèn luyện sức khỏe, tính đồng đội.

1. Trò chơi đua xe ngựa:

- Cách chơi: Trò chơi được tiến hành trên sân rộng bằng đất đối với đối tượng là các bạn nam. Chia làm ba đội, mỗi đội ba người. Mỗi người thực hiện một xe bằng ba cây tầm vông dài 1,2 mét (mỗi đội thực hiện, kết thành hình tam giác cân theo cách nút tháp cây). Người điều khiển xe đứng phía sau hai người làm ngựa, chân đứng trên gậy (là cạnh đáy hình tam giác cân) tay cầm một sợi dây cương được kết vào hai cạnh hình tam giác (trùng với điểm buộc dây cương). Sau khi nghe hiệu còi, hai bạn làm “ngựa” cầm hai đầu gậy kéo xe đến đích. Người điều khiển xe ghì chặt dây cương để “ngựa” kéo đi. Xe nào về trước sẽ thắng.

- Luật chơi:

- 1 - Muốn cho xe chạy nhanh, hai bạn làm “ngựa” nên cầm gậy để ngang vớingực, hai khuỷu tay co lên.
- 2 - Sợi dây cương nên buộc thành vòng tròn để người điều khiển cầm cho chắc.

2. Trò chơi chiếc mũ dễ thương:

- Cách chơi: Trò chơi này số lượng từ 8 đến 10 bạn, sức khỏe ngang nhau. Có bao nhiêu người thì chuẩn bị bấy nhiêu mũ và sợi dây dài, ngắn tùy theo số lượng người chơi, nhưng phải đủ để ráp một vòng tròn. Các bạn nắm sợi dây, đứng thành vòng tròn khoảng cách đều nhau, mặt hướng ra ngoài. Cát mũ để bên ngoài, xung quanh và cách các bạn một khoảng ngắn, không quá một mét, các bạn cúi xuống tìm cách lấy mũ đội lên đầu. Bạn nào lấy được mũ trước sẽ thắng.

- Luật chơi: các bạn phải nắm sợi dây, vừa làm sao lấy được mũ lên.

3. Trò chơi bộ đội qua sông:

- Cách chơi: Việc chuẩn bị cũng như trò chơi trên nhưng mỗi đội có hai cây gậy một cây dài 1,2 mét và một cây dài 1,6 mét. Các đội xếp hàng dọc cách nhau một mét và chọn ra hai bạn cầm gậy 1,2 mét. Khi quản trò thổi còi xuất phát, bạn đầu tiên của mỗi đội sẽ chạy lại đứng trên cây gậy 1,2 mét và dùng gậy 1,6 mét để chống giữ thẳng bằng. Hai bạn cầm gậy sẽ đưa em làm “bộ đội” về đích và quay về đưa gậy cho em khác tiếp tục đi. Đội nào về đích nhanh sẽ thắng cuộc.

- Luật chơi:

- 1 - Nếu bạn nào nhảy xuống trong khi đang đi hoặc té xuống sẽ bị trừ một điểm.
- 2 - Quản trò có thể thay đổi hai người cầm gậy nhưng với điều kiện hai người đó đã về đến đích.
- 3 - Vạch đến cách vạch xuất phát từ 5 – 10m.

4. Trò chơi nhật khăn:

- Cách chơi: Quản trò chọn ra ba hoặc năm bạn đứng giữa vòng quay mặt vào trong, tập thể được nối với nhau bằng một sợi dây thừng đứng thành một vòng tròn. Nếu là ba bạn thì đứng thành hình tam giác, bốn bạn thì đứng thành hình

vuông. Khăn tay hoặc vật gì khác được đặt đằng sau các bạn, cách 1m. Khi nghe tiếng còi của quản trò, các bạn phải tìm cách lấy được khăn (có thể dùng chân hoặc tay) bạn nào lấy được khăn trước coi như thắng cuộc.

- Luật chơi:

1 - Vòng dây đặt ngang thắt lưng.

2 - Trò chơi có thể kéo dài từ 10 đến 15 phút.

III. TRÒ CHƠI LÀM THEO HIỆU LỆNH:

- **Mục đích:** Các trò chơi này nhằm rèn luyện tính nhanh nhẹn, sự chú ý làm theo lệnh chỉ huy.

1. Trò chơi biểu tượng:

- **Cách chơi:** Trò chơi được tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời, với số lượng không hạn định. Tập thể đứng thành vòng tròn vừa ca, vừa nhảy múa. Khi nghe tiếng còi “te”, đứng tư thế nào thì đứng ở tư thế đó. Sau đó nghe tiếng còi “tích” lại nhảy múa tiếp tục.

2. Trò chơi nghe còi:

- **Cách chơi:** tham gia chơi số lượng tùy ý đứng thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng, tập thể và quản trò thống nhất nhau những qui định theo hiệu còi, thí dụ:

+ Một tiếng tích: đứng lên.

+ Hai tiếng tích: ngồi xuống.

+ Ba tiếng tích: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Hoặc:

+ Một tiếng tích: đứng lên.

+ Một tiếng te: ngồi xuống.

+ Một tiếng tích, một tiếng te: quì xuống (hoặc nhảy lên).

Có thể trong lúc hướng dẫn chơi, quản trò vừa thổi hiệu còi, vừa làm động tác đứng, ngồi, quì hoặc nhảy lên, nhưng không làm đúng động tác như qui định để tập cho chủ động hơn.

- **Luật chơi:** phải nhìn vào quản trò và làm đúng theo hiệu lệnh còi, không làm theo động tác sai của quản trò.

3. Trò chơi quân ta xông pha:

- **Cách chơi:** trước tiên tập bài hát sau: “Nào đoàn ta tiến hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình vào chốn đạn tên”. Mọi người lần lượt hô và làm theo quản trò: “Quân ta, xông pha!”, mỗi lần hô đều giơ tay lên.

+ Lập lần thứ hai: giơ một tay.

+ Lập lần thứ ba: giơ hai tay.

+ Lập lần thứ tư: giơ hai tay một chân.

+ Lập lần thứ năm: giơ hai tay hai chân.

Cứ mỗi lần tất cả hô: “Quân ta, xông pha” lại làm động tác nhảy ngựa (giơ hai tay và đá chân cao lên ngang với bụng, tùy quản trò qui định.)

- **Luật chơi:** Em nào làm sai động tác sẽ bị phạt.

IV. TRÒ CHƠI VỚI BÓNG:

- **Mục đích:** giáo dục tính nhanh nhẹn và sự chính xác của đôi tay.

1. Trò chơi chuyên bóng:

- **Cách chơi:** quản trò cho các bạn ngồi thành vòng tròn và đếm số 1, 2 xen kẽ nhau. Tức là có hai đội: tất cả các bạn mang số 1 là đội 1, các bạn mang số 2 là đội

2. Mỗi đội có một quả bóng, quản trò đưa hai quả bóng cho hai bạn đối diện nhau của 2 đội. Nghe tiếng còi, bạn cầm bóng tung cho người của đội mình và chuyền thật nhanh để quả bóng này vượt qua quả bóng kia hoặc ngược lại.

- Luật chơi:

1 - Nếu quả bóng đội này vượt qua quả bóng của đội kia được tính 3 điểm. Mỗi lần bóng rớt bị trừ 1 điểm.

2 - Những người ở cùng đội thì chuyền bóng cho nhau.

3 - Trò chơi kéo dài 10 phút, đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc.

2. Trò chơi bắt bóng theo số:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn tung thẳng bóng lên cao và gọi một trong những số đã điểm. Bạn được gọi phải nhanh chân chạy vào giữa vòng để bắt bóng, không được để rơi xuống đất cũng không được ôm vào người. Sau đó bạn này lại tiếp tục kêu và tung bóng cho người mang số khác.

- **Luật chơi:** nếu để bóng rơi xuống đất, các bạn sẽ bị thua, phải đổi chỗ cho quản trò gọi số và tung bóng.

3. Trò chơi chạy chuyền bóng:

- **Cách chơi:** Trên sân các bạn vẽ hai mức đi và đến cách nhau từ 100 đến 200m. các bạn tham gia chơi chia làm các đội xếp hàng đôi ở mức đi. Cứ hai bạn thì có một quả bóng. Khi có lệnh xuất phát, các đội bắt đầu đi. Hai bạn vừa đi vừa chuyền bóng cho nhau vừa đến. Đội nào đến đích trước sau khi đã chuyền đủ một số lần tối thiểu sẽ thắng

- Luật chơi :

1 - Các đôi phải cách nhau ít nhất 3m, và cứ hoặc chạy 3 bước lại chuyền cho nhau một lần.

2 - Đôi bạn nào làm rơi bóng trên đường đến đích sẽ bị loại hoặc phải chạy lại từ đầu.

VI. TRÒ CHƠI TÍNH

LUYỆN TRÍ NHỚ:

- **Mục đích:** các trò chơi này nhằm bồi dưỡng cho các bạn tính tập trung chú ý, sự nhanh trí và linh hoạt

1. Trò chơi gọi tên:

- **Cách chơi:** trò chơi này có thể tiến hành trong phòng hoặc ngoài trời tùy điều kiện sinh hoạt. Các bạn ngồi thành vòng tròn, tập trung chú ý vào quản trò. Quản trò nói: “Gọi tên 3 học cụ gồm 3 chữ!” và chỉ bất cứ bạn nào trong vòng tròn. Tức thì bạn đó phải trả lời, ví dụ: “bút, mực, tẩy”. Quản trò lại hô: “gọi tên 4 súc vật gồm 4 chữ”, các em trả lời ngay: “bò, gà, heo, chó...”. Nếu ngập ngừng, quản trò bèn đếm từ 1 đến 3, vẫn không nói được bạn đó phải ra khỏi vòng và bị phạt.

2. Trò chơi làm toán cộng:

- **Cách chơi:** bắt đầu quản trò nói nhỏ với bạn đứng cuối của mỗi đội 1 con số nào đó, bạn này chạy về đội mình, lấy số đó (thí dụ số 11), cộng thêm 1 (là 12) dùng ngón tay viết kết quả lên lưng người bạn ngồi trước mình. Bạn thứ hai nhận được số chuyền từ dưới, cũng cộng thêm 1 (là 13) và viết lên lưng người bạn tiếp theo. Đến người cuối ngồi đầu hàng, cũng nhận con số mới rồi cộng thêm 1 và lấy kết quả lên báo với người quản trò.

- Luật chơi:

1 -Đội nào lên báo cáo đúng kết quả, nhanh sẽ thắng.

2 - Khi chuyển số, các bạn chỉ được viết lên lưng bạn, không được nói.

3. Trò chơi quê hương giàu đẹp:

- **Cách chơi:** Các bạn tham gia trò chơi ngồi thành vòng tròn, vừa vỗ tay vừa hát. Khi quản trò thổi 1 tiếng còi “tích” và chỉ vào một bạn nào đó, nói tên một địa phương, thí dụ “Phú Quốc”, bạn được chỉ sẽ trả lời đặc sản của Phú Quốc là: “nước mắm”. Hoặc khi quản trò vừa hô (vừa chỉ một bạn khác): “Biên Hòa” em đó sẽ trả lời là: “bưởi 5 roi”.

- Luật chơi:

1 - Bạn nào không trả lời được tên của đặc sản, hoặc nói sai sẽ bị thua và chịu hình phạt của tập thể.

2 - Quản trò phải qui định thời gian trả lời, để trò chơi thêm linh hoạt.

4. Trò chơi 4 mùa:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn, chỉ 1 bạn và nói tên 1 mùa, bạn đó sẽ nói về thời tiết mùa ấy, thí dụ: “Mùa đông” – “lạnh”. Các bạn có thể nói về khí hậu hoặc về các ngày kỷ niệm... trong thời gian đó, tùy theo sự thống nhất trước của tập thể.

- Luật chơi:

1 - Các bạn phải đoán thật nhanh; đáp chậm dù đúng cũng bị phạt.

2 - Khi em nào trả lời sai, quản trò chỉ cho biết sai chỗ nào, câu đáp đúng là gì?

LUYỆN THÍNH GIÁC:

- **Mục đích:** Tập cho các bạn sự nhạy bén, biết tập trung lắng nghe, phân biệt chính xác các thứ tiếng.

1. Cảm thông:

- **Cách chơi:** Mỗi đội cử 1 bạn làm “người bị câm”. Các đội xếp hàng dọc, cách đều nhau và xa với người quản trò. Khi nghe còi thổi, người câm chạy đến người quản trò. Quản trò sẽ nói tên một vật gì đó và yêu cầu các người câm về diễn đạt bằng động tác cho đội nhận ra vật đi tìm. Đội nào tìm được vật trước mang đến cho người quản trò sẽ thắng.

- Luật chơi:

1 - Người câm chỉ diễn đạt bằng điệu bộ các vật mà quản trò yêu cầu, không được chỉ, trỏ vào vật cụ thể ở trong phòng.

2 - Trong trường hợp mọi người đều biết Morse, người câm có thể dùng tay đánh Morse.

2. Đi trong không gian:

- **Cách chơi:** số lượng các bạn tham gia trò chơi từ 1 phân đội trở lên. Trong phòng chơi (hoặc sân) các bạn để lộn xộn và rải rác một số vật dụng cần thiết như giày, nón, dép, ghế... làm chướng ngại vật. Trước khi chơi, các em nhìn kỹ các vật về vị trí, sau đó tắt cả tự bật mắt lại. Quản trò bèn đem cất hết đồ vật đi một cách nhẹ nhàng, không cho ai biết, và sau đó ra lệnh xuất phát. Các bạn nhớ đường, rón rén đi về cuối phòng (hoặc cuối sân) tránh chạm phải vật dụng, xong, mở mắt nhìn các bạn khác đi. Cảnh các bạn rón rén, dò từng bước trong không gian trông rất vui và rất đẹp mắt.

3. Đi săn:

- **Cách chơi:** Trong số các bạn tham gia trò chơi, chọn ra một số bạn (từ 5 đến 10 bạn, tùy theo số lượng ít hay nhiều) làm các loài vật: mèo, dê, chó... ngồi rải rác trong sân hoặc phòng. Còn lại các bạn khác tự bịt mắt mình bằng 1 cái khăn. Sau khi quản trò thổi một hồi còi dài, các bạn làm loài vật sẽ kêu lên những tiếng kêu của con vật mà mình đóng “be be”, “meo meo” hoặc “gâu gâu” ... để những bạn bị bịt mắt mò đi tìm.

Luật chơi:

1 - Không chơi đi ra khỏi nơi qui định (cả bạn bị bịt mắt lẫn em làm tiếng kêu loài vật).

2 - Khi bạn đi săn bắt được con thú, quản trò sẽ tính 1 điểm. Em nào được nhiều điểm là thắng cuộc.

VII. TRÒ CHƠI PHÁN ĐOÁN:

- **Mục đích:** Các trò chơi này tập cho các bạn biết phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận chính xác và có tinh thần đồng đội.

1. Suy luận:

- **Cách chơi:** Số các bạn tham gia trò chơi từ 10 đến 15, chia làm 2 nhóm A và B, trong số đó cử một bạn làm trọng tài. Trọng tài bắt đầu cho 2 nhóm hoặc bốc thăm xem bên nào sẽ được đoán trước, Ví dụ: Nhóm A được đoán trước, sẽ cử người lên nói nhỏ với trọng tài (sau khi cả nhóm đã hội ý với nhau) là “chúng tôi đoán con gà”. Sau đó bạn ở nhóm A quay sang nhóm B kể ra một số đặc điểm để nhóm B suy luận. Ví dụ:

- + Nó có lông
- + Nó có mỏ
- + Nó có móng
- + Nó có đuôi

Nếu nhóm A kể ra đủ 10 chi tiết (là tối đa) mà nhóm B vẫn không đoán được hoặc đoán sai là bị thua.

- **Luật chơi:** bên bị đoán chỉ được nói tối đa 3 lần và chỉ 1 người trả lời.

2. Cử đại sứ:

- **Cách chơi:** 2 nhóm bốc thăm và 1 bên sẽ được cử “Đại sứ” qua trước. Ví dụ: Nhóm A cử 1 Đại sứ qua nhóm B. nhóm B yêu cầu: “Tôi cần 1 thầy giáo”, sau đó, đại sứ trở về nhóm A của mình và tìm mọi cách, bằng các động tác diễn đạt lại ý của nhóm B mà không được nói. Đại sứ được phép diễn đạt 2 lần, chậm và rõ. Nếu nhóm A vẫn không đoán được sẽ bị thua. Trọng tài phải có mặt khi nhóm B đặt yêu cầu và đại sứ truyền đạt để đảm bảo sự đúng đắn.

- Luật chơi:

1 - Điều yêu cầu với đại sứ phải cụ thể, không trừu tượng.

2 - Người làm đại sứ không được nói cũng như nhép miệng, ra hiệu cho đội mình.

3 - Khi suy đoán mỗi nhóm chỉ được phát biểu tối đa 3 lần và phải nói to.

3. Truyền đạt tư tưởng:

- **Cách chơi:** Các bạn ngồi trong phòng, mỗi người có 1 mảnh giấy và 1 cây viết. Quản trò hô “bắt đầu” các em viết 1 chữ đầu của 1 câu dự tính, thí dụ “Xuân” (xuân này hơn hẳn mấy xuân qua) hoặc “Chúc” (chúc mừng năm mới). Quản trò lại hô “Chuyên!”, các bạn liền chuyển mảnh giấy vừa viết sang bạn kế bên. Em này

tiếp tục viết chữ kế tiếp theo, sau đó cũng chuyển tờ giấy của mình sang bạn khác. Trò chơi cứ thế tiếp tục cho tới khi quản trò ra lệnh ngừng chơi. mọi người sẽ đọc từng câu, chọn ra câu nào có ý nghĩa hay nhất.

VIII. TRÒ CHƠI TẬP QUAN SÁT:

- **Mục đích:** Tập luyện cho các bạn biết quan sát, nhanh nhạy.

1. *Nào cùng chuyên:*

- **Cách chơi:** các bạn ngồi xếp bằng thành vòng tròn, tay trái để ngửa trên đầu gối bạn kế bên. Quản trò cầm trên tay 1 viên sỏi, cục phấn... và chọn 1 em bước ra ngoài vòng. Tất cả các em cùng bắt 1 bài hát. Quản trò liền trao viên sỏi cho bất kỳ em nào trong vòng tròn. Tay phải bạn này lập tức cầm bỏ viên sỏi vào tay trái người bạn kế bên, cứ thế bạn này chuyển nhanh sang bạn kia. Trong khi đó, bạn đứng bên ngoài bước vào vòng tròn, tìm xem ai đang giữ viên sỏi. Em nào bị bắt trúng, sẽ phải vào vòng thay thế bạn.

Luật chơi:

1 - Trong khi quan sát, bạn đứng giữa có thể “bắt” ngay người đang giữ viên sỏi hoặc đợi đến khi chấm dứt bài hát. Nếu chỉ sai, bạn này sẽ bị phạt và phải tìm lại.

2 - Nếu số lượng đồng, các bạn có thể chọn 2 bạn ra tìm viên sỏi.

3 - Trước khi chơi, quản trò nên cho người đứng giữa nhận diện viên sỏi để trong khi chuyển, các bạn không được đổi viên khác.

4 - Thời gian chơi từ 10 đến 20 phút.

2. *Mìn nổ:*

- **Cách chơi:** Các bạn cũng ngồi thành vòng tròn, tìm 1 vật dụng nào đó vừa tầm tay: trái banh, cái khăn ... các bạn ngồi vừa ca hát vừa chuyển banh. Bài ca đã dứt mà bạn nào còn cầm trái banh tức là bị “mìn nổ” trúng. Bạn đó sẽ bị phạt vì chậm tay.

- **Luật chơi:** Trái banh phải được chuyển từ người này sang người khác, kế tiếp. Khi “mìn nổ” trúng vào ai, người ấy phải tự giác nhận, không được liệng banh sang bạn.

3. *Truyền điện:*

- **Cách chơi:** Cả nhóm ngồi thành vòng tròn, và chọn 1 bạn ra ngoài. Trong vòng, các bạn chọn khoảng 3 đến 4 bạn làm chuông (không cho bạn ở ngoài biết). Các bạn ngồi nắm tay mình vào 2 tay bạn ở 2 bên. Khi quản trò ra lệnh cho 1 chuông nào đó reo lên và bắt đầu chuyển điện, các bạn làm dây điện chuyển điện bằng cách: bấm nhẹ ngón tay trở vào lòng bàn tay bạn. Dòng điện tới bạn nào làm chuông thì chuông đó reo lên và chuyển điện tiếp. Em đứng ngoài sẽ bước vào vòng tròn và tìm cho ra dòng điện đang chạy.

Luật chơi:

1 - Điện truyền tới bạn nào bị phát hiện em đó sẽ phải ra thay thế cho bạn.

2 - Người làm chuông có thể đổi chiều dòng điện từ phải sang trái hoặc ngược lại.

IX. TRÒ CHƠI THU THẬP KIẾN THỨC:

- **Mục đích:** Bồi dưỡng cho các bạn sự hiểu biết, luyện trí nhớ, tính nhanh nhẹn, tập trung sự chú ý.

1. *Xếp chữ:*

- **Cách chơi:** Các bạn tham gia trò chơi chia làm nhiều nhóm, mỗi nhóm từ 4 – 5 bạn. Trước khi chơi, quản trò sẽ cắt sẵn nhiều chữ cái bằng giấy vừa đủ để xếp

thành những khẩu hiệu như: “Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào”, “Học, học nữa, học mãi”...

- Sau đó quản trò đem số chữ cái củ từng khẩu hiệu xáo trộn đi (đừng để lần chữ của khẩu hiệu này sang khẩu hiệu khác) Quản trò mang cho quản trò mỗi nhóm một gói chữ mang nội dung của một khẩu hiệu, và ra lệnh bắt đầu. Các nhóm nhanh chóng giở gói chữ ra và hội ý xếp sao cho thành một khẩu hiệu và chữ cái không được thừa và thiếu. Nhóm nào hoàn thành trước đúng nội dung và thắng cuộc.

- Luật chơi:

1 - Các khẩu hiệu nên ngắn gọn, nội dung phong phú và có tính giáo dục cao, phù hợp với yêu cầu của từng hoàn cảnh cụ thể, (VD: ở trại, khẩu hiệu nhằm động viên tinh thần thi đua vui khỏe, ở lớp khẩu hiệu là đoàn kết, học tập ...)

2 - Các bạn phải khẩn trương, trật tự và không được làm rách chữ.

3 - Trò chơi này có thể kết hợp trong một trò chơi lớn, dưới dạng tìm và giải mật thư.

2. Đố Thơ:

- **Cách chơi:** Người chơi chia thành 2 nhóm, mỗi nhóm từ 10 → 15 người. Quản trò bắt đầu sướng lên một vàng trong 24 chữ cái và chỉ một trong 2 nhóm. Nhóm này lập tức đọc 2 câu thơ bắt đầu bằng chữ cái ấy. VD: Quản trò ra vàng T thì nhóm được chỉ định sẽ đọc: “Từ ấy trong tôi bừng nắng hạ” (Tố Hữu)

+ Khi nhóm này vừa đọc xong, nhóm kia sẽ đọc tiếp tục câu khác. VD: “tiến lên toàn thắng ắt về ta” (Bác Hồ)

+ Cuộc chơi lại tiếp tục, bên nào bí sẽ bị thua 1 điểm.

- Luật chơi:

1 - Câu thơ đọc phải có ý nghĩa. Nếu quản trò không hiểu có quyền hỏi tựa, tác giả bài thơ đó.

2 - Các bạn có thể sáng tác thơ nhưng phải có ý nghĩa (dù là một câu)

3 - Trò chơi này có thể biến dạng từ đọc thơ sang hát (cũng theo mẫu tự đầu)

3. Nhanh trí:

- **Cách chơi:** Các bạn đứng và chuyền bóng cho nhau, vừa chuyền vừa nói bất kỳ chữ gì, người bắt bóng sẽ trả lời với chữ có phụ âm đầu của người hỏi VD: đầu – đàn. Hoặc chữ trả lời có liên quan chữ trước, VD: Bút – mực. Nói sai hoặc không nói được là thua, phải ra khỏi hàng.

X. TRÒ CHƠI LUYỆN TỰ CHỮ:

- **Mục đích:** Bồi dưỡng sự phản xạ nhanh nhẹn, sự bình tĩnh trong suy nghĩ và hành động.

Làm ngược lại

- **Cách chơi:** Ngoài sân rộng các bạn tập hợp lại thành vòng tròn. Quản trò đứng giữa vòng tròn, chỉ vào chiếc áo mình đang mặc và nói: “Khăn quàng của chúng tôi đây”, các bạn trong vòng tròn phải nhanh chóng chỉ vào khăn quàng của mình và nói “Chiếc áo của tôi đây”. Nghĩa là các em phải nói cái quản trò chỉ và chỉ cái quản trò nói. Em nào làm sai phải bước ra 3 bước, và sau 3 lần làm sai phải nhảy lò cò quanh vòng. Quản trò có thể thay đổi vật gọi, miễn sao cho đủ 2 thứ mình muốn chỉ và muốn đó.

- Luật chơi

- 1 - Phải nói và chỉ dứt khoát, không được dựa dẫm và chờ đợi người khác.
- 2 - Để trò chơi thêm hào hứng, quản trò có thể đổ từng em , từng nhóm nhưng chỉ nên điều khiển với tốc độ vừa phải, không nên nhanh quá.

Đếm số:

- **Cách chơi:** Tất cả các bạn hoặc đứng theo vòng tròn, hai tay giơ lên cao. Quản trò đứng giữa vòng tròn, hô to một số (từ 1 → 10) bằng 2 bàn tay. Các bạn lập tức xòe những ngón tay sao cho tổng số các ngón tay ở hai bàn tay là số mà quản trò đã hô.

VD: Người quản trò hô “bảy” thì bàn tay phải (hoặc trái) của các em xòe 4 ngón, bàn tay trái (hoặc phải) xòe ra 3 ngón. Quản trò hô “một” thì bàn tay trái làm số 0, bàn tay phải giơ lên 1 ngón. Quản trò có thể hô nhanh hơn để trò chơi thêm hào hứng. Ai làm sai sẽ bị phạt.

Đập muỗi:

- **Cách chơi:** Quản trò đứng giữa vòng tròn giơ ngón tay trở lên và làm con muỗi. Các em cũng đưa ngón tay lên quay vòng tròn và cùng quản trò kêu “o...o...” bắt thỉnh linh quản trò la to “cẩn” ngay đầu nhưng lại đập vào cằm mình. Nếu ai làm theo sẽ bị phạt.

- **Luật chơi:** các bạn phải chú ý nghe và làm theo lời hô của quản trò (quản trò nói muỗi cắn ở đâu, đập ở chỗ đó) không làm theo động tác sai của quản trò.

Soi Gương:

- **Cách chơi:** các bạn đang đứng thành vòng tròn, quản trò đi qua từng người, bắt chợt dừng lại trước mặt một bạn, làm một động tác nào đó, em này phải lập tức làm động tác ngược lại. VD: quản trò chào tay trái, bạn đó phải chào tay phải , quản trò nheo mắt phải, bạn đó nheo mắt trái.

- **Luật chơi:**

- 1 - Ai làm sai sẽ vào vòng tròn thay thế quản trò.
 - 2 - Cuộc chơi kéo dài từ 10 → 15 phút.
-

GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI THÔNG DỤNG

Biên soạn: Huỳnh Toàn

Trưởng khoa Kỹ năng, Trường đoàn Lý Tự Trọng

1. NHÀ BÁO TÌM DŨNG SĨ

- Mục đích : tạo mối thân thiết giữa những thành viên mới.
- Số lượng người tham gia : từ 10 đến 30 người, không chia đội
- Tổ chức : 1 người vừa là trọng tài
- Địa điểm : trong phòng

▲ **Cách chơi:** trọng tài chỉ định một thành viên làm nhà báo sau đó mời nhà báo ra khỏi phòng (nhà báo không được nhìn vào phòng) -tiếp tục trọng tài chỉ định một người làm dũng sĩ (mời dũng sĩ đứng lên cho mọi người ngắm dung nhan), sau đó mời dũng sĩ ngồi xuống và mời nhà báo vào phòng. Nhà báo có nhiệm vụ tìm ra dũng sĩ bằng 3 đến 5 câu hỏi tùy quy định.

VD: - Dũng sĩ là nam phải không?

- Dũng sĩ có đeo kính phải không?

(Nếu là đúng thì tất cả vỗ tay- nếu không đúng thì cười hoặc lắc đầu)

▲ **Lưu ý:** trọng tài phải biết hạn chế câu hỏi của nhà báo, biết đồng ý hay không đồng ý với câu hỏi của nhà báo

- Sau 5 câu hỏi nhà báo phải chỉ ra dũng sĩ nếu không tất cả sẽ đếm từ 1 đến 10 và nhà báo thua (phải chịu hình phạt của tập thể đề ra: múa,hát...)

-Nếu nhà báo chỉ ra dũng sĩ thì dũng sĩ phải vào vị trí nhà báo và cuộc chơi lại tiến hành lại từ đầu.

Tương tự có thể tìm bạn thân, người yêu, kẻ gian...

2. TÌM NGHỀ NGHIỆP

- Mục đích: tạo sự hài hước, suy đoán nhanh
- Số lượng người tham gia :10 người đến 30 người, chia thành 2-3 đội
- Tổ chức :1 quản trò (trọng tài)
- Địa điểm : trong phòng
- Vật dụng: viết + nhiều miếng giấy trắng nhỏ

▲ **Cách chơi :** chia người chơi thành 2-3 đội nhóm, trọng tài ghi một nghề vào miếng giấy (nhiều nghề nhiều miếng giấy). Mỗi đội cử 2 người (thứ tự) lên bốc thăm – trúng nghề nào thì phải diễn tả nghề đó cho đồng đội nêu đáp án (vận động viên lên sân khấu chỉ được diễn tả bằng hình thể, không được nói). Sau 30 giây đội đó không trả lời đúng thì các đội khác có quyền trả lời – nếu đúng là đội đó thắng, còn đội kia sẽ thua.

Trò chơi diễn ra cho từng đội một, mỗi đội chỉ được trả lời 5 lần, người lên bốc thăm, xem xong phải trả giấy thăm lại cho trọng tài. Khi trả lời áp dụng luật đếm ngược ao(1-10) (có thể dùng khăn bịt miệng người trả lời cho khách quan)

3. PHẢN XẠ NHANH :

- Mục đích : tạo sự nhanh nhạy, phản xạ

- Số lượng người tham gia : cả tập thể
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : trong phòng
- ▲ **Cách chơi** : người quản trò phổ biến trò chơi gồm 3 động tác: vỗ tay, đứng lên, ngồi xuống. Khi quản trò hô vỗ tay thì tất cả hô vỗ tay và làm theo vỗ tay một cái ... với động tác đứng lên, ngồi xuống cũng vậy ... sau khi đã chơi thử, người quản trò phổ biến lại trò chơi (khó hơn): quản trò hô vỗ tay thì tất cả nói vỗ tay nhưng động tác thì đứng lên – khi quản trò hô đứng lên thì tất cả nói đứng lên nhưng động tác thì ngồi xuống – người quản trò hô ngồi xuống thì tất cả nói ngồi xuống nhưng động tác thì đứng lên ... Cứ thế trò chơi tiếp tục – ai làm sai sẽ bị mời ra và chịu hình phạt do người quản trò áp dụng

4. SUY LUẬN :

- Mục đích : phát huy trí tưởng tượng, sự suy luận và tinh thần đồng đội
- Số lượng người tham gia : 20 người đến 30 người chia làm 2 đội
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : trong phòng, trên xe
- ▲ **Cách chơi** : người quản trò chia số người chơi thành 2 đội (A và B), đồng thời chỉ định đội nào sẽ chơi trước
- Đội A (được chỉ định trước) cử 1 người lên giao đáp án cho trọng tài (người quản trò): “chúng tôi sẽ đối đội B về con gà” – sau đó đội A quay sang đội B kể một vài đặc điểm (giới hạn là 5 đặc điểm)
- TD: Đố con gà – Nó là vật nuôi, nó có lông, nó có đuôi,...
- Bên A kể ra 5 đặc điểm xong, sau 30 giây bên B phải trả lời (cử 1 người đại diện) và chỉ được trả lời 3 lần (tuỳ quy định). Nếu không đúng là thua.
- ▲ **Chú ý**: chỉ lấy thông tin từ người đại diện, tránh tình trạng lộn xộn.

5. CỬ ĐẠI DIỆN :

- Mục đích : như trò chơi “Suy luận”
- ▲ **Cách chơi** : đội A cử đại diện của mình sang đội B lấy thông tin, sau đó về truyền lại thông tin cho đội mình bằng diễn đạt động tác cho mọi người hiểu (không được nói)
- TD: đội B cho thông tin người đại diện đội A là: “chúng tôi cần một chiếc nón” – sau đó người đại diện sẽ diễn tả bằng hành động, động tác cho đội nhà đoán nội dung, sau 2 lần đội A phải nêu được thông tin (cho phép nói 2 lần) – nếu không nói được là thua
- ▲ **Chú Ý**: nếu đội nào thua phải chịu hình phạt chung cho cả đội

6. CÂY SEN :

- Mục đích : rèn luyện phản ứng nhanh
- Số lượng người tham gia : 20-30 người, không chia đội
- Tổ chức: 1 quản trò
- Địa điểm: trong phòng
- ▲ **Cách chơi** : người quản trò hô: “nụ sen” người chơi úp 2 lòng bàn tay lại tạo nụ sen. Người quản trò hô: “Hoa sen” – người chơi xoè 2 lòng bàn tay tạo dáng cong như bông hoa sen. Người quản trò hô: “Lá sen” – người chơi xoè thẳng bàn tay tạo

thành lá sen. Người quản trò hô: “Trái sen” – người chơi úp 2 bàn tay lại tạo thành hình trái...

Khi tất cả mọi người đã hiểu cách chơi, làm quen tay thì người quản trò quy định “làm theo lời nói của tôi chứ không làm theo hành động của tôi” – sau đó cuộc chơi diễn ra theo sự dẫn dắt của người quản trò (lời nói làm ngược động tác)

▲ **Chú ý** : người quản trò tinh mắt bắt phạt những người làm sai động tác để tạo không khí hấp dẫn, lôi cuốn. Tương tự có thể chuyển thành nụ hoa, thì thụt, nắm mở.

7. NẾU - THÌ

- Mục đích : tạo không khí vui tươi, thân mật
- Số lượng người tham gia : không hạn chế, chia 2 đội nam và nữ
- Tổ chức : 1 quản trò điều khiển
- Địa điểm : chơi trong phòng học

▲ **Cách chơi** : nam, nữ ngồi riêng biệt, mỗi người trang bị một miếng giấy nhỏ. Quy định cho bên nam ghi vào giấy bắt đầu bằng chữ “Nếu” – còn bên nữ bắt đầu bằng chữ “Thì”. Sau 3 phút lần lượt mời một bạn nam lên đọc câu của mình sau đó mời bạn nữ tiếp tục đọc câu của mình ... Trò chơi tiếp tục, hướng dẫn làm sao tất cả lần lượt tự giác đứng lên đọc câu của mình (như một trò chơi hát đối đáp), câu nào có ý nghĩa thì vỗ tay tán thưởng hoặc tặng quà lưu niệm.

8. TRÒ CHƠI ĐOÀN KẾT

- Mục đích : rèn cho người chơi tính nhanh nhạy, tạo sự đoàn kết trong tập thể
- Số lượng người tham gia : từ 10 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian: từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành một vòng tròn, người quản trò hô to “Đoàn kết – Đoàn kết”, tập thể hỏi “Kết mấy – Kết Mấy?”. Người quản trò đáp “Kết 2, kết 3, 4, ...” tùy theo ý muốn của người quản trò. Người quản trò có thể sáng tạo thêm nhiều kiểu như: kết 1 nam 1 nữ, kết theo màu áo...

Theo sau từ “Đoàn Kết” là một con số. Tập thể sẽ giải tán và đứng theo từng nhóm đúng yêu cầu của người quản trò, nhóm nào không đủ số người theo yêu cầu của quản trò thì nhóm đó vi phạm luật chơi và sẽ bị phạt

9. SÓNG BIỂN

- Mục đích : tạo sự đoàn kết vui tươi sôi nổi trong tập thể
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian: từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** : Tập thể kết thành một vòng tròn, mọi người đều choàng tay ra phía sau lưng của 2 người đứng bên cạnh. Tay người thứ nhất nắm lấy tay người thứ 3, cứ như thế cả vòng tròn sẽ nắm tay thật chặt với nhau (hoặc tất cả mọi người đều để cả 2 tay chống hông và tay người này được ngoắc nối với tay người kia). Khi quản trò nói (sóng biển: 2 lần) thì tập thể đáp (rì rào: 2 lần) đồng thời cả tập thể làm

động tác thân người lắc nhẹ 2 bên. Người quản trò có thể điều khiển cho sóng vỗ qua trái, qua phải, phía trước, sau lưng và cả tập thể sẽ thực hiện theo sự điều khiển của quản trò (khi vỗ qua trái thì cả tập thể nghiêng người qua trái và cứ như thế thực hiện tương tự qua phải, phía trước và sau lưng)

Tất cả tập thể phải giữ tay thật chặt với nhau, ai giữ tay không chặt thì người đó sẽ bị ngã và vi phạm luật chơi

10. LÀM THEO NGƯỜI NÔNG DÂN

- Mục đích : rèn tính dẻo dai, bền bỉ đối với người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : từ 5-7 phút

▲ **Cách chơi** : Tập thể kết thành một vòng tròn, tay mọi người ngoắc lại với nhau như trò chơi “sóng biển”, nhưng lúc này cả vòng tròn đều ngồi xổm xuống đất. Người quản trò hô “Người nông dân, gieo mạ – tưới nước – bón phân – cây nảy mầm – nảy mầm – cây lớn – cây ra một cành – ra một nụ ... cây lung lay trước gió, cây lung lay trước bão – cây ngã” từ động tác cây nảy mầm hướng cho tập thể từ từ nhô lên, khi cây ra một cành thì tập thể đưa một chân ra phía trước, cây lung lay trước gió thì tập thể lắc qua lắc lại, đến khi cây ngã thì tập thể đều phải ngã xuống. Tập thể đồng nói và làm theo quản trò, các động tác phải được làm thật chậm để tạo sự chịu đựng dẻo dai của tập thể, cá nhân nào không chịu đựng được bị ngã xuống xem như vi phạm luật chơi

10. TA LÀ VUA

- Mục đích : rèn luyện cho người chơi các ứng xử linh hoạt
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 5 – 7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành vòng tròn, khi người quản trò hô “ta là vua” thì cả tập thể đáp “muôn tâu bệ hạ” và người phải cúi xuống để làm sao cho đầu của mình thấp hơn đầu của nhà vua. Hoặc ngược lại, người quản trò nói “ Muôn tâu bệ hạ” thì cả tập thể đáp lại “ ta là vua”. Có thể người quản trò chỉ bất kỳ một người nào hỏi “Người là ai ?” thì người đó phải đáp “ ta là vua” lúc này 2 người 2 bên phải cúi xuống “muôn tâu bệ hạ”. Để trò chơi được hấp dẫn, người quản trò chỉ định có thể đứng ngồi khom người xuống để 2 người 2 bên thấp hơn mình.

Đầu của mọi người luôn luôn thấp hơn đầu của nhà vua, nếu ai cao hơn đầu của nhà vua xem như mình đã phạm luật chơi và bị phạt.

11. BẮN SÚNG

Phỏng theo trò chơi “ ta là vua”

▲ **Cách chơi** : tương tự như các chơi “ta là vua”, khi quản trò hô “bắn” cả vòng tròn hô “đùng”. Hoặc khi quản trò hô “đùng” thì cả vòng tròn hô “bắn”. Sau khi chơi thử cho quen, quản trò có thể chuyển qua chơi với từng cá nhân trong vòng

tròn. Tức đến trước mặt bất kỳ người nào trong vòng tròn, quản trò hô “bắn” người đó phải đáp “đùng” và ngược lại. Ai hô sai sẽ bị phạt.

Tương tự ta có thể nâng cao trò chơi bằng cách thêm 1 động tác nữa:

TD: Quản trò hô “bắn” người chơi đáp “đùng”.

Quản trò hô “đùng” người chơi đáp “Á”.

Quản trò hô “á” người chơi đáp “bắn”.

12. CHANH CHUA CUA KẸP

- Mục đích : luyện sự nhanh nhạy hoạt bát đối với người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : từ 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành 1 vòng tròn, người chơi dang 2 tay ra, tay phải để lòng bàn tay giữa, tay trái các ngón tay chụm lại đặt lên lòng bàn tay giữa của người bên cạnh. Khi quản trò hô “Chanh” – tập thể hô “chua”, khi người quản trò hô “Cua” – tập thể đáp “kẹp” đồng thời với tiếng “kẹp” tay phải của mọi người phải nhanh chóng nắm lại thật nhanh sao cho bắt được tay trái của người bên cạnh mình và đồng thời cũng rút tay trái về không để bị người bên cạnh kẹp mình. Để trò chơi thêm hấp dẫn, người quản trò có thể quy định thêm một số từ như : “đường – ngọt”, “muối – mặn”, “gừng – cay” ...

Nếu người nào đáp và thực hiện sai theo tiếng hô của người quản trò thì xem như người đó bị phạt và người nào tay trái của mình bị tay phải của người bên cạnh nắm được thì người đó cũng bị xử phạt.

13. ĐẾM SỐ

- Mục đích : rèn luyện trí nhớ cho người chơi
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : từ 5 – 7 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể kết thành 1 vòng tròn chỉ định bất kỳ người nào trong tập thể, người bị chỉ định sẽ bắt đầu đếm số đầu tiên là 1 đồng thời có thể vỗ vào người bên phải hay bên trái của mình, người bị vỗ lúc này sẽ đếm số thứ tự tiếp theo, và tiếp tục đếm số thứ tự như thế, nhưng người ở số thứ 3 không được đếm “ba” mà phải đếm là “má”, tương tự người thứ “năm” đến thành “tháng” , ... “chín” đếm bằng “sống” ...

Tất cả phải được đếm liên tục và nhanh, không được ngập ngừng. Nếu ai đếm lộn “má” bằng “ba”, “tháng” bằng “năm”, ... thì xem như phạm luật chơi.

14. QUÂN TA – XÔNG PHA

- Mục đích : tạo sự vui nhộn, sôi nổi trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : quản trò hướng dẫn cho tập thể hát bài hát sau : “ Nào đoàn ta tiến, hăng hái theo bước anh hùng. Liều mình xông pha, băng mình cào chốn đạn tên”. Tập thể hát theo quản trò

Khi quản trò hô “Quân ta”.

Tập thể đáp “Xông pha” mỗi lần đáp phải giơ cao 1 cánh tay.

Tập thể lần lượt hô theo người quản trò :

- Lần hát thứ 1 : “một cánh tay”
- Lần hát thứ 2 : “ một cánh tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 3 : “ hai tay + 1 chân”
- Lần hát thứ 4 : “ hai tay + 2 chân” ...

Ai là động tác sai là vi phạm luật chơi.

15. TRỐNG TRƯỜNG

- Mục đích : tạo sự đoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể vừa đi theo vòng tròn vừa hát “ Trống trường thì có trống da, trống chúng mình thì có trống lưng, ùng – ùng – ùng”, khi tới đoạn 3 tiếng “ùng” sau thì 2 tay đấm lưng cho người phía trước và tiế tục hát tiếp “ghế trường thì có 4 chân, ghế chúng mình thì có 2 chân - ta ngồi”, tới đoạn “ta ngồi” thì mọi người đều ngồi lên 2 chân của người phía sau mình.

Nếu ai không có ghế ngồi và ghế mình không có ai ngồi thì bị xử phạt.

17. NHẢY CỐC

- Mục đích : tạo sự đoàn kết thân mật trong tập thể.
- Số lượng người tham gia : từ 20 người trở lên.
- Tổ chức : 1 quản trò
- Địa điểm : ngoài trời
- Thời gian : 3 – 5 phút

▲ **Cách chơi** : tập thể đứng thành vòng tròn, 2 tay vịn vào eo người phía trước vừa nhảy vừa di chuyển vừa hát “ Ra đây mà xem con gì nó ngồi ... đó là con cóc – con cóc – con cóc” khi tới đoạn con cóc lần 2 thì mọi người buông tay ra đồng thời nhảy xoay người lại 180 độ và vịn vào người phía trước mình.

Nếu ai xoay người không kịp theo bài hát sẽ bị xử phạt.

18. NỤ – NỞ – TÀN.

▲ **Cách chơi** : Người tham gia trò chơi đứng xung quanh tạo thành vòng tròn, lặp lại lời nói của quản trò và thực hiện động tác đúng theo lời nói đó (Người quản trò có thể nói sai lời nói của hành động đó)

Giơ cánh tay phải lên cao với tầm mắt, sử dụng bàn tay phải là chính năm ngón chụm vào nhau, đưa các đầu ngón tay hướng lên cao: gọi là NỤ, năm ngón tay xòe rộng lòng bàn tay ngửa gọi là NỞ, năm ngón tay chụm vào nhau các đầu ngón tay

hướng xuống dưới thấp gọi là TÀN. Khi chơi quân trò có thể thay đổi thứ tự nhằm giúp người chơi rèn luyện cách ứng xử nhanh qua trò chơi.

Ví dụ: "Nụ-Nở-Tàn; Nở-Tàn-Nụ; Tàn-Nụ-Nở"

Luật chơi: Người thực hiện sai động tác so với lời yêu cầu của quân trò hoặc thực hiện động tác chậm so với những người cùng chơi khác thì xem như bị phạm vi và sẽ bị phạt.

19. ĐUA GHE NGO

▲ **Cách chơi** : Người chơi được chia thành 3 đội, mỗi đội 10 người. Các đội sẽ ngồi xuống theo hàng dọc, chân của người ngồi sau sẽ để song song với chân của người ngồi trước; hai tay người ngồi trước nắm lấy cổ chân của người ngồi sau. Khi nghe lệnh xuất phát, các đội sẽ di chuyển tiến về phía vạch đích. Đội nào về đích trước tiên và không bị đứt khúc là thắng cuộc.

Luật chơi: Các đội phải giữ nguyên tư thế như đã sắp trong suốt quá trình đua. Đội nào bị đứt quãng sẽ bị loại.

20. CHUYỀN NGƯỜI

Cách chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn, tất cả đưa tay ra phía sau lưng, nắm chéo tay ôm sát người với nhau tạo thành 1 vòng tròn khép kín.

Quân trò bắt bài hát: "Nào đồng chuyền lớn bé anh em ta chuyền, đồng chuyền. Chuyền cho đều, cho khéo, cho nhanh. Nào ai chuyền cho đúng cách."

Người chơi theo nhịp của bài hát mà nhảy di chuyển cho thật đều cả vòng tròn về hướng bên phải.

Ví dụ: Nào đồng chuyền (*nhảy*) lớn bé (*nhảy*) anh em ta chuyền (*nhảy*), đồng chuyền (*nhảy*).

Cứ vậy, người chơi di chuyển về bên phải cho hết 2 câu đầu. Đến câu cuối, người chơi nhảy theo 6 nhịp sau:

Nào (*trái*) ai (*phải*) chuyền (*trái*) cho (*phải*) đúng (*trái*) cách (*phải*)

Cứ vậy, trò chơi tiếp diễn. Quân trò có thể cho vòng tròn nhảy từ chậm sang nhanh.

Luật chơi: Người nào nhảy sai dẫm lên chân người khác sẽ bị mời ra giữa vòng tròn chờ bị phạt.

21. CUỘC THẬP TỰ CHINH THỨ 12

▲ **Cách chơi** : Người chơi được chia thành 4 đội, bắt thành từng cặp cột tay lại với nhau. Ban tổ chức dùng phấn vẽ 12 vòng tròn (có đánh số thứ tự) trước mỗi đội. Khi nghe lệnh xuất phát, cặp đầu tiên của mỗi đội sẽ chạy lên, vòng qua các vòng tròn theo qui định của ban tổ chức. Ví dụ: 3-2-6-5-7. Sau khi vượt qua chướng ngại vật, các đội sẽ chạy vào các phòng che kín làm bằng cây và giấy, dùng tay bôi màu, xé giấy dán lên người ngồi sẵn bên trong, trang trí cho người đó theo chủ đề do ban tổ chức đặt ra. Sau 1 phút sẽ có hiệu lệnh, 2 người đầu tiên sẽ chạy về chỗ và 2 người khác sẽ lên thay thế để tiếp tục công việc. Khi hết thời gian, các người "được "trang trí" sẽ được dẫn ra khỏi

phòng cho mọi người cùng xem. Đội nào trang trí đúng chủ đề, hay nhất, khéo nhất sẽ thắng cuộc.

Luật chơi: Các đội phải tuân theo hiệu lệnh của ban tổ chức.

22. BĂNG QUA LỬA ĐẠN

▲ **Cách chơi:** Quản trò cho chuẩn bị 2 cầu khỉ dài làm bằng tre có thể đi qua được. Người chơi được chia thành 4 đội, bốc thăm chọn 2 đội đi trước. Mỗi người chơi trên tay cầm 1 lá cờ. Khi nghe hiệu lệnh, người đầu tiên sẽ chạy qua cầu khỉ, cố tránh trận pháo kích (bao ny lông đựng nước) của 2 đội còn lại đứng cách xa đó 5m ném vào. Khi đã qua cầu, người này phải cầm cờ vào ô do ban tổ chức qui định. Sau đó, lần lượt các thành viên còn lại sẽ tiếp tục qua cầu. Đội nào băng qua an toàn, cầm cờ đầy đủ và nhanh nhất là thắng cuộc.

Sau đó, tới lượt 2 đội còn lại băng qua cầu. Cuối cùng, 2 đội thắng sẽ thi với nhau để chọn ra đội nhanh nhất.

Luật chơi: Ai bị ném té khỏi cầu khỉ phải quay trở về vị trí xuất phát và đi lại.

23. ĐOÀN TÀU LỬA

▲ **Cách chơi:** Người chơi được chia làm 4 đội, xếp thành 4 hàng dọc và bị bịt mắt lại trừ những người cuối cùng. Khi nghe lệnh xuất phát, người chơi ôm eo nhau và dưới sự điều khiển của người cuối hàng di chuyển sao cho vượt qua các cọc mà không đụng theo đường ban tổ chức vẽ sẵn. Đội nào di chuyển nhanh nhẹn, khéo léo, không làm rơi các cọc là đội đó thắng.

Luật chơi: Người chơi không được nói mà chỉ được dùng các hành động đã qui định trước trong đội để điều khiển các người trong đội.

24. TÌM NGƯỜI YÊU

▲ **Cách chơi:** Đầu tiên, một người A xung phong bước ra ngoài vòng tròn. Vòng tròn cử ra 1 người B làm người yêu của người A. Sau đó, người A sẽ quay trở lại vòng tròn và được phép hỏi 3 lần về đặc điểm của người B. Vòng tròn sẽ chỉ trả lời “Có” hay “Không”. Sau 3 câu hỏi, người A phải chỉ ra người yêu của mình.

Luật chơi: Người A chỉ được chỉ 1 lần.

25. BỊT MẮT ĐỔ NƯỚC

▲ **Cách chơi:** Người chơi được chia thành 2 đội. Mỗi đội 10 người được chia làm 2 nhóm: 5 người làm ngựa bị bịt mắt, 5 người còn lại được ngựa cõng và không bị bịt mắt sẽ dùng lời nói và động tác để hướng dẫn “ngựa” di chuyển để chuyền ca nước và đổ nước vào chai.

Trước khi thi đấu, 2 đội xếp thành 2 hàng dọc (khoảng cách giữa 2 người là 2 mét). Ở mỗi hàng, 1 đầu có 1 thau đựng đầy nước đặt trên ghế đầu, 1 đầu là 1 chai nước suối không đặt trên ghế đầu (cách các cặp ngựa 1 mét).

Khi có lệnh xuất phát, ngựa mù thứ nhất ngậm ca vào miệng và theo sự hướng dẫn của người cỡi tiến lên mức nước trong thau, sau đó di chuyển chuyền cho cặp ngựa kế tiếp. Ca được chuyền và nhận bằng cách dùng răng ngậm ca. Cứ như vậy, ca nước được tiếp tục chuyền cho đến cặp ngựa cuối cùng. Cặp này có nhiệm vụ đổ

nước trong ca vào chai sau đó chuyển ca về ngược lại để lấy thêm nước. Đội nào đổ nước đầy chai trước là đội thắng cuộc.

Luật chơi:

Tuyệt đối không được dùng tay chuyển ca hoặc người cưỡi ngựa dùng tay đổ nước vào chai.

Khi ca bị rớt, ca sẽ được đưa về cho cặp ngựa đầu mức nước và tiếp tục trò chơi.

MỤC LỤC

1. Chương trình Hội nghị.....	2
2. Nội quy Hội nghị.....	3
3. Công tác đoàn viên và chi đoàn.....	4
5. Hướng dẫn quy trình bồi dưỡng, giới thiệu đoàn viên ưu tú để Đảng xem xét kết nạp.....	22
6. Kỹ năng sinh hoạt tập thể.....	27
+ <i>Người quản trò.....</i>	<i>27</i>
+ <i>Băng reo.....</i>	<i>31</i>
+ <i>Tổ chức trò chơi.....</i>	<i>33</i>
+ <i>Cải biên trò chơi sinh hoạt tập thể.....</i>	<i>37</i>
+ <i>Trò chơi lớn.....</i>	<i>41</i>
+ <i>Một số dạng trò chơi sinh hoạt.....</i>	<i>52</i>
+ <i>Giới thiệu một số trò chơi thông dụng.....</i>	<i>62</i>
