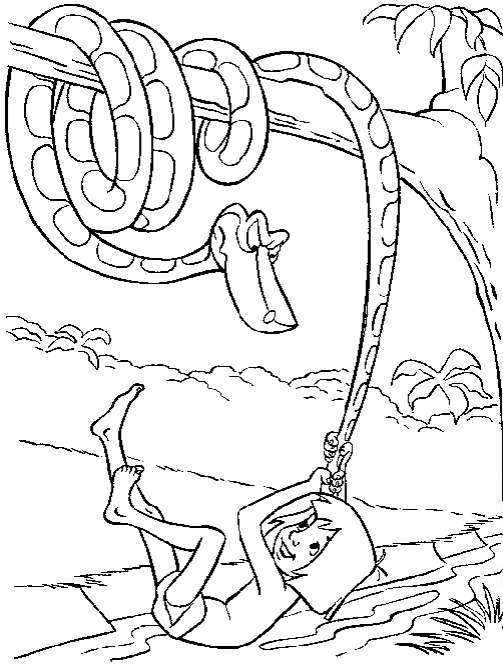


HƯỚNG DẠO VIỆT NAM



Diễn giải trò chơi trạm cho Sói Con

GIẢI CỨU MOWGLI

(Tài liệu dành cho Ban Sói Già)

Lê Thọ - biên soạn thân tặng

Chiến thắng trong cuộc chơi là đánh giá qua sự nỗ lực hết sức của từng Đàn

❖ - Trong tất cả các cuộc chơi, bạn phải luyện tập cho các em đừng tỏ ra thất vọng hoặc cay cú khi bị thua. Hãy cố gắng hết mình trong suốt cuộc chơi, không bao giờ nói hoặc được có ý nghĩ rằng “Họ thắng, nhưng Đàn chúng ta chơi hay hơn!”. Người có tinh thần thể thao chấp nhận thua cuộc mà không hề cần nhằn hay buồn chán và khi bị chơi bại vẫn luôn luôn sẵn sàng tán dương kẻ đã thắng mình.

❖ - Trong cuộc chơi phải triệt để tuân hành quy luật nghĩa là tập cho các em phải tự kiểm chế lấy mình và giữ được hòa khí. Khi cuộc chơi chấm dứt, đường lối tốt đẹp nhất là kẻ thắng tỏ bày tình cảm với người thua, mà kẻ thua là người trước tiên ca ngợi và hoan hô bên thắng. Điều này cần phải thực hành cho đến khi trở thành tập quán.

❖ - Một điều mà chúng ta cần phải dạy cho trẻ là đừng bao giờ ghen tỵ, bực tức hoặc công kích chiến thuật của đối phương một khi phe mình bị thua, và dù có thất vọng đến đâu, cũng vẫn phải tỏ lòng thành thực ca ngợi bên thắng. Đó là kỷ luật tự giác và lòng vị tha.

❖ - Thành công chỉ có khi đã nỗ lực hết sức vượt được trở ngại. Nếu muốn thắng, trước hết là phải dám đương đầu với mục tiêu, hãy cùng hành động và thắng nó.

❖ - Các em “tham dự cuộc chơi” không chỉ để cho mình tiêu khiển, mà còn phải giúp cho đội nhà thắng cuộc. Rồi sau hết, bổn phận chính của Sói Con là “Chơi thật đúng đắn”.

(Trích trong Quan điểm của Baden Powell)

GIẢI CỨU MOWGLI

Mục đích:

Trò chơi vận động thân thể, luyện trí thông minh óc sáng tạo, HL kỹ năng chuyên môn, phản ứng kịp thời giải quyết tình huống, có tinh thần tập thể và vui nhộn...

Hình thức:

Đây là một trò chơi tầm rộng của Sói Con không như trò chơi lớn của Ngành Thiếu. Hình thức tổ chức có vài điểm giống nhau nhưng linh hoạt nhẹ nhàng hơn theo các trạm liên hoàn tương đối gần nhau, mỗi Đàn có một bảo huynh giám sát trông coi nhưng không làm giúp, khi cần thiết lắm nhắc nhở mở lối cho các em mà thôi. Trạm trưởng phải biết kỹ năng chuyên môn đảm nhận và óc khôi hài, công minh độ lượng...

Thời gian: *trò chơi tầm rộng: khoảng 2 giờ (NĐK sẽ dẫn chuyện RX theo sáng tạo phân đoạn cho các em hiểu khi chơi)*

Dẫn nhập:

Từ khi **Mowgli** nhập Bầy, học cách tồn tại trong rừng, học Luật Rừng, học các kỹ năng săn mồi, học các khẩu quyết để giao tiếp với các giống thú rừng.

Mowgli sống cùng với Bầy như một sói con nhưng vẫn giữ được ưu thế của con người, học nhanh hơn và học nhiều hơn các con thú khác, **Mowgli** nhìn vào mắt con thú nào thì con đó đều phải cúi mặt xuống.

Một hôm giận dữ **Baloo** cho ăn đòn, **Mowgli** bỏ đi và được lũ khỉ **Bandarlog** săn đón đến độ **Mowgli** cho rằng – mặc dù đã được răn dạy – chúng là bạn tốt trong khi

thực ra chúng vô kỷ luật, vô tích sự, lười biếng, dối trá, hung ác.

Bọn khi thấy **Mowgli** tét cành cây làm lều ở tránh gió rất tốt và nhất là có thể lãnh đạo chúng thành giống dân khôn lanh nhất Rừng nên một hôm chúng bắt cóc **Mowgli**.

Trong khi bị bọn khỉ **Bandarlog** nhảy nhót mang đi trên các cành cao, nhân thấy đại bàng **Chill** đang bay lượn kiếm mồi, **Mowgli** dùng khẩu quyết của loài chim nhờ **Chill** theo vết của nó và báo tin cho **Baloo** và **Bagheera**

Baloo và **Bagheera** biết chỉ có trăn vàng **Kaa** với cái thân dài gần mười mét với lớp da cứng như đá với vũ điệu thoi miên kinh dị mới trị được lũ khỉ, nên mời **Kaa** cùng đi đến Hang lạnh cứu **Mowgli**. Sau một trận tử chiến trong đó **Baloo** và **Bagheera** chắc đã phải bỏ mạng nếu không có **Kaa đến kịp**, **Mowgli** được cứu thoát.

Mowgli nhận lỗi trước Bầy vì đã không nghe lời răn dạy đừng giao du với lũ khỉ, chịu hình phạt và hứa sẽ không tái phạm.

KẾ HOẠCH & PHÂN CÔNG

Chuẩn bị dụng cụ:

A. Dụng cụ tổ chức:

- Tài liệu về chủ đề trò chơi
- Các mật thư - Cờ Semaphore
- Dây dù học gút cho 4 Đàn
- Vật dụng để làm “mạng”: Một cuộn dây nhợ cắt thành từng đoạn dài 1m2 và tấm giấy màu vàng 10x10cm x 20 cái (người chơi) và 10 cái màu hồng (phe đối kháng) có đục lỗ

đề cột, một đầu dây được thắt vào hông người còn đầu kia lê dưới đất 20cm cột tám giây.

- Cấp mỗi Đoàn 1 bản qua trạm (để ký trình diện)

B. Dụng cụ của người chơi:

- Khăn quàng - Dây dù học gút - Giấy, viết.

- Nước uống cá nhân

- Mỗi Đoàn nhận một sổ ký qua trạm.

- Hộp cứu thương.

Lượng giá:

-Chiến thắng nằm ở sự nỗ lực hết sức tìm kiếm toàn Đoàn chứ không phải báu vật cuối cùng.

- Hãy thật công tâm đánh giá nỗ lực của người chơi, tinh thần đồng đội, kỷ luật chơi,

- tìm đến đích chưa chắc là thắng trọn vẹn vì bỏ rơi đàn sinh.

- Biểu dương Đoàn yếu về sự nỗ lực theo sát bạn bè về trạm đích. - Cảm ơn tất cả phụ tá trợ giúp trò chơi thành công.

- Trò chơi lớn được tổng kết trao thưởng lúc tổng kết trại

Phát thưởng: Chúng ta có thể chia phần thưởng nhiều loại:

Phần thưởng kỷ luật, tinh thần Đoàn, nỗ lực hết mình, Tìm được báu vật... Điều này giúp Đoàn thắng không kiêu và Đoàn yếu có cơ hội được giải thưởng

HƯỚNG DẪN CỨU THƯƠNG (30 phút)

Có thể đầu giờ (13g30 đến 14g00) của Trò chơi lớn. chúng ta có thể cho các Sói Con học sơ cấp cứu, cách băng bó vết thương bằng khăn quàng. (Hướng dẫn để sẵn Chuyên Hiệu Cứu Thương)

Các trạm thử thách

TT	Các Trạm:	Địa điểm & Trường:	Thời gian
	Tập hợp 4 Đoàn học cứu thương: băng bó bằng khăn quàng.	Hướng dẫn trước khi chơi	30 phút Ngoài thời gian chơi
	Trạm Khởi hành - Nhận chung Semaphore - Khởi hành (đi theo dấu đường. Mỗi Đoàn đến một trạm)		15 phút
1	Trạm 1 6 dấu đi đường, Mật thư - Ráp hình trang trí con vật bằng cây lá: Voi. Đại bàng, gấu, báo - Trò chơi Kim: Nhìn 24 món đồ trong 1 phút.		15 phút
2	Trạm 2 - Phương hướng - Quan sát: 5 loại kim khí. 5 loại đậu hạt - Bịt mắt ném các gia vị: ớt, tiêu, tỏi, nước mắm, muối, chanh... (sắm mỗi em mỗi que để ném gia vị)		15 phút

3	Trạm 3: tìm mật thư: -Làm 6 gút: công dụng Thực hành: - Gút ghé đơn thực tế -Gút thuyền chài cột thân cây -Gút thâu dây		15 phút
4	Trạm 4 Sáng tác vở kịch ngắn 5 phút (chuyện Rừng Xanh) và biểu diễn		15 phút
5	Tập kết: Khi nghe tiếng “tù và” các Đàn về nhanh trạm tập kết.		
6	Tổng tấn công cứu Mowgli - Kết thúc Tập họp lại nơi xuất phát - Lượng giá		15 phút

Lưu ý trước khi chơi:

(Theo Thực tế ở đơn vị mỗi Đàn có một bảo huynh đi theo để quản lý rủi ro)

- Mỗi SC có 1 sổ để chấm điểm hành trình chơi khi qua mỗi trạm, sẽ được nhận xét các mục thi đua, thời gian đến, chữ ý của Sói Già.

- Đầu Đàn tập lãnh đạo Đàn dặn dò Sói có tinh thần đồng đội và nhanh nhẹn theo Đàn.

TRAM KHỞI HÀNH: 14g00 (15 phút):

Bầy được tập hợp tại nơi thoáng rộng. Sau khi nghe NĐK (người điều khiển) tóm tắt câu chuyện giải cứu Mowgli. Tín hiệu cuộc chơi bắt đầu Chill bay lượn xung quanh trước Bầy xa khoảng 15 mét báo hiệu khẩn cấp. Quan sát các Đàn xem các em đã chú ý chuẩn bị chưa, Chill bắt đầu truyền bản tin:

DI THEO ĐAU DUONG TIM BALOO HUONG DAN

Sau khi nhận xong bản tin, các Đàn bắt đầu lên đường tìm dấu đi đường đến trạm 1. Trạm này Trưởng hướng dẫn 4 Đàn đến 4 Trạm, (Châm thời gian đến và nội dung bản tin, dấu đi đường)

TRAM 1 (15 phút):

- Giải thích 6 dấu đi đường SC,
- Đưa mật cho Đâu Đâu:

Mật thư 1:

12, 1, 25 – 12, 1 – 3, 1. 25 – 18, 1, 16 – 8, 9, 14, 8 – 3, 15,
14 – 22, 1, 20.

Khóa: “TỪ A ĐẾN Z)

Giải mã:

Mật thư đánh số theo mẫu tự Anh 26 từ:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
S	T	U	V	W	X	Y	Z										
19	20	21	22	23	24	25	26										

LẤY LÁ CÂY RÁP HÌNH CON VẬT ĐÃ CHỌN

Mỗi Đoàn xếp 1 hình con vật mình chọn trang trí con vật bằng cây lá tự nhiên: Voi. Đại bàng, gấu, báo... trang hoàng thật giống và đẹp mắt đặt dưới nền đất phẳng, xong cả Đoàn cất lên một bài hát báo hiệu hoàn tất.

- Trò chơi Kim: Nhìn 24 món đồ trong 1 phút.

**(Chấm thời gian và nội dung thực hiện, tinh thần đội.
Hướng dẫn qua trạm kế tiếp)**

TRAM 2 (15 phút):

- Phương hướng (4 phương. 8 hướng theo hoa gió)

- Quan sát:

- 6 loại kim khí (sắt, đồng, gang, thép, chì, nhôm)

- 8 loại đậu hạt (theo mẫu đã mua)

- Bịt mắt cho ném các gia vị: ớt, tiêu, tỏi, nước mắm, muối, chanh...(sắm mỗi em mỗi que để ném gia vị)

**(Chấm thời gian và nội dung thực hiện, tinh thần đội.
Hướng dẫn qua trạm kế tiếp)**

TRAM 3 (15 phút)

- Làm 6 gút: nói công dụng

Thực hành thực tế:

- Gút ghế đơn làm quanh người

- Gút thuyền chài cột thân cây

- Gút thâu dây gọn

- Cho một mật thư

Mật thư 2:

QUA SUỐI HÃY CẦU NGUYỆN VÀ TREO CHÂN LẠI ĐẾN HỎI THĂM TRẠM TRƯỞNG Ở KẾ NHÀ SÀN TIẾP ĂN NO ĐƯỢC TẮM SUỐI HƯỚNG CHIỀU TÀ DẪN GIÁT ĐI.

Khóa: Một ở lại hai đi về

Giai mã:

QUA SUỐI HẦY CẦU NGUYỄN VÀ TREO CHÂN LẠI ĐẾN HỎI THĂM TRAM TRƯỞNG Ở KẾ NHÀ SÀN TIẾP ĂN NO ĐƯỢC TẮM SUỐI HƯỚNG CHIỀU TÀ DẪN GIÁT ĐI.

Kết quả:

QUA CẦU TREO ĐẾN TRẠM KẾ TIẾP ĐƯỢC HƯỚNG DẪN

**(Chấm thời gian và nội dung thực hiện, tinh thần đội.
Hướng dẫn qua trạm kế tiếp)**

TRAM 4 (15 phút)

Sáng tác vở kịch ngắn 5 phút (chuyện Rừng Xanh) và Đoàn biểu diễn. *(mục đích cho đêm Hoa đỏ tới nay)*

**(Chấm thời gian và nội dung thực hiện, tinh thần đội.
Hướng dẫn qua trạm Tập kết)**

Tram 5 (15 phút):

- Chuẩn bị **dây nhựa** dài khoảng 1m2 và **tấm giấy màu vàng** 10x10cm có đục lỗ để cột, một đầu dây được thắt vào lưng, đầu kia thông tấm giấy xuống dưới đất khoảng 20 cm, không được cột hồng khỏi mặt đất.

Đây là trạm ổn định Đoàn để chuẩn bị tổng tấn công vào Trạm cuối, phía trước là hang lạnh Mowgli bị bày khi Bandarlog giam giữ.

- Nơi Hang Lạnh, Bầy Bandarlog chít **khăn quàng trên đầu**, thắt dây có **tấm giấy màu đỏ**

Sau khi ổn định đội hình, Kaa hướng dẫn luật chơi đưa ra các chiến thuật phòng thủ tấn công hợp lý.

Sau đó toàn thể các Đoàn cùng nhau tiến về trạm Hang Lạnh có sự đi dắt của Baloo, Bagheera, Kaa tấn công vào lãnh địa của Bầy Bandarlog.

Trạm 6 (15 phút):

- Mowgli (một em nhỏ đóng vai) được giam một chỗ cố định trên đầu có chít khăn trên tay và đầu gối có vài vết thương, được canh giữ bởi 1 hoặc 2 Bandarlog.

Khi có hiệu lệnh tấn công thì tất cả Sói Con (theo chiến thuật mỗi bên) áp sát tìm cách đập đứt miếng giấy của phe kia nhưng không để đuôi mình bị đập đứt. không được dùng tay nắm dây đối phương. Ai bị đập đứt giấy bị loại khỏi cuộc chiến đứng một nguyên chỗ.

Cố đuổi hết bọn Bandarlog và tiến vào thủ phủ đập đứt đuôi Khi chúa cứu Mowgli, băng vết thương bàn tay và đầu gối bằng khăn quàng và dẫn về trình diện, Akela. cuộc chơi tạm ngưng, **Lưu ý:** khi giao chiến nhau bên vai Bandarlog sơ hở cơ hội để các em trở tài khéo léo chứ không phải ăn thua với các em nhỏ.

Họp chung lượng giá sơ lược, khen thưởng chung tạm thời, kết quả được trao lúc bế mạc trại.

(Nên hội ý các Trưởng trạm)

Lưu ý: có thể vài tình huống xảy ra, khi có 2 Đàn cùng đến giải cứu Mowgli một lần, coi chừng “phe ta lại đánh phe ta”. Trạm trưởng quan sát xem các em giải quyết vấn đề, cuối cùng có thể gợi ý đề nghị 2 Đàn hợp lực cùng băng bó vết thương cùng tải nạn nhân về đích như vậy tinh thần chúng ta cùng thắng, đó là thi đua kiểu mới.

Sau cùng, Khi soạn chương trình trò lớn chúng ta nên có những phương án hỗ trợ khi cần thiết để bổ sung kịp thời, và do tài lãnh đạo của BSG điều hành trò chơi. Không nhất thiết phải cứng ngắt một vấn đề mà các em thấy khó khăn vượt qua hãy bổ sung nhanh một cách linh hoạt có phương pháp để cuộc chơi thêm thú vị hấp dẫn...

(Qua trạm sẵn lấy Chuyên Hiệu tùy theo chương trình)
Chúc các bạn thành công!

**Phần 2 PHIẾU QUA TRẠM in riêng để phát
cho người chơi (A5 gấp đôi lại)**

**HƯỚNG DẠO VIỆT NAM
KHÓA HL DỰ BỊ**



PHIẾU QUA TRAM

**TRÒ CHƠI LỚN
GIẢI CỨU MOWGLI**

Sói Con:

Đàn:.....

KIỂM TRA TRẠM

Sói Con:.....Đàn.....

Trạm	Trưởng trạm Nhận xét	Điểm A B C
Trạm Khởi hành Chăm bản tin Dấu đường		
Trạm 1 Mật thư 1 Ráp lá cây Trò chơi Kim		
Trạm 2 Phương hướng Phân biệt ngũ cốc Phân biệt kim khí Ném gia vị		
Trạm 3 Thi gút Mật Thư 2		
Trạm 4 Sáng tác diễn kịch		
Trạm 5 Tinh thần đội		
Kết quả chung: (Đánh giá của BSG)		

