





TS Ádám Nagy - Ágnes Antal- Mónika Holczer

**TẬP HỢP CÁC PHƯƠNG PHÁP  
HUẤN LUYỆN THANH NIÊN**

100 PHƯƠNG PHÁP VÀ TÌNH HUỐNG  
PHI CHÍNH QUY

Tác giả: TS Ádám Nagy - Ágnes Antal - Mónika Holczer

Biên tập: TS Ádám Nagy

Phụ trách biên tập: Árpád Kárpáti

Hiệu đính: Lívía Böröcz, Brigitta Molnár

Chịu trách nhiệm xuất bản: Tổ chức ISZT, Trung tâm Nghiên cứu Excenter

Người dịch: An Thủy Tiên

Chủ nhiệm: Gábor Dombóvári



Đồng tài trợ: Chương trình Erasmus+ thuộc Liên minh Châu Âu

ISBN 978-963-12-5644-4

Tập hợp các hoạt động mẫu được thực hiện với sự trợ giúp của Tổ chức văn hóa phi lợi nhuận Mustárház trong khuôn khổ Dự án phát triển năng lực của Liên minh Châu Âu **Các hoạt động thực hành – Cầu nối châu Âu và châu Á.**







## Nội dung

### I. CÁC BIỆN PHÁP VÀ KỸ THUẬT PHI CHÍNH QUY

A. Kỹ thuật làm quen và xây dựng đội nhóm . . . . .	13
B. Kỹ thuật tạo dựng sự tin cậy . . . . .	77
C. Kỹ thuật lấp thời gian trống. . . . .	101
D. Phương pháp giao tiếp. . . . .	149
E. Phương pháp phân tích . . . . .	167
F. Phương pháp giải quyết vấn đề/ phát triển . . . . .	191
G. Phương pháp phát hiện mâu thuẫn và xử lí . . . . .	227
H. Phương pháp thiết kế . . . . .	243

### II. CÁC TÌNH HUỐNG

A. Tình huống cá nhân . . . . .	261
B. Tình huống nhóm/đội . . . . .	269
C. Trong các sự kiện . . . . .	281
D. Ở câu lạc bộ . . . . .	287
E. Đi cắm trại . . . . .	293
F. Các khả năng hỗ trợ không có hướng dẫn . . . . .	313
Phần kết . . . . .	327
Lược khảo tài liệu . . . . .	329





Cuốn sách này cung cấp một số công cụ kỹ thuật, phi chính quy (bao gồm các kỹ thuật, phương pháp, và tình huống) có thể sử dụng trong các hoạt động của thanh niên, có thể vận dụng trong nhiều trường hợp cụ thể. Tập hợp các phương pháp này hơn tập hợp trò chơi ở chỗ mục tiêu của nó không chỉ thể hiện ngay trong cuốn sách, mà hơn nữa, ngoài những trải nghiệm khi tham gia trò chơi, mục đích của mỗi phần là phát triển. Do đó, những trò chơi theo chủ đề, đặc biệt là những trò chơi “kéo dài”, và những phương pháp phát triển cá nhân nằm ngoài khung chương trình của chúng tôi (đặc biệt trong những tình huống không có yêu cầu như vậy).

Các kỹ thuật và phương pháp dành cho nhóm được phân loại như sau:

- A. Kỹ thuật làm quen;
- B. Kỹ thuật tạo dựng sự tin cậy;
- C. Kỹ thuật lấp khoảng trống thời gian;
- D. Phương pháp giao tiếp;
- E. Phương pháp phân tích;
- F. Phương pháp giải quyết vấn đề/phát triển;
- G. Phương pháp giải quyết mâu thuẫn;
- H. Phương pháp thiết kế.

Chúng tôi đang nỗ lực giới thiệu thêm nhiều biện pháp nữa.

Các kỹ thuật làm quen chủ yếu giúp cho các thành viên mới trong nhóm làm quen với nhau. Các nhóm cần lưu ý một thực tế là những việc xảy ra trong nhóm chỉ là trong phạm vi nhóm đó, và những điều nghe được từ nhau là không phù hợp. Mục tiêu của các kỹ thuật tạo dựng sự tin cậy là nhằm củng cố mối quan hệ giữa các thành viên trong nhóm đã quen biết nhau từ trước. Các hoạt động thường là hoạt động thể chất nên cần thận trọng và chú ý. Các kỹ thuật lấp khoảng trống thời gian chủ yếu phục vụ mục đích làm cho thời gian chờ trở nên đáng nhớ hơn trong trường hợp cần thời gian, và các thành viên không chán nản.

Những phương pháp giao tiếp liệt kê các kỹ thuật có thể áp dụng được trong trường hợp truyền thông tin. Những phương pháp phân tích chủ yếu liên quan đến những nguồn lực nhằm phát triển tổ chức và triển khai dự án. Những phương pháp phát triển/giải quyết vấn đề đưa ra các công cụ hỗ trợ quyết định mà có thể khai thác triệt để các nguồn lực trong nhóm nhằm đạt một mục đích cụ thể nào đó.

Bản chất của những phương pháp giải quyết mâu thuẫn là việc giải quyết một bất đồng (hoặc mâu thuẫn ngầm) trong nhóm đó.

Nhiệm vụ của phương pháp thiết kế là xây dựng tương lai, cũng như tập hợp các công việc có liên quan.

Chúng tôi đã hết sức cố gắng tập hợp phần mô tả của tất cả các phương pháp và kĩ thuật thành một chỉnh thể bao gồm các phần sau:

1. Tình huống (trong đó công cụ nào được sử dụng nhiều nhất);
2. Mục tiêu sử dụng công cụ;
3. Mô tả và cách tiến hành;
4. Khuyến nghị quy mô đội nhóm;
5. Địa điểm lí tưởng;
6. Thời gian cần có;
7. Yêu cầu về công cụ;
8. Đánh giá và tiêu chí (nếu cần);
9. Kĩ năng và năng lực chính được nâng cao ;
10. Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học hoặc lời khuyên đã tiếp thu được)

Trong phần hai của cuốn sách, chúng tôi đang cố gắng sưu tầm những tình huống như trên và những đề xuất giải pháp liên quan đến một vấn đề của thanh niên cần được suy xét trên các khía cạnh sau:

- A. Trường hợp cá nhân;
- B. Trường hợp đội nhóm;
- C. Trong các sự kiện;
- D. Trong câu lạc bộ;
- E. Ở trại thanh niên;
- F. Trợ giúp không có hướng dẫn.

Trong một nhóm, chúng tôi quy định là một tập hợp 3-15 người. Trong một câu lạc bộ nghề nghiệp, chúng tôi muốn nói đến việc sinh hoạt của một nhóm chung mục đích phát triển và giải trí khi nhóm đó triển khai một hoạt động vì một mục đích chung.

Trong một sự kiện, chúng tôi muốn nói đến sự phục vụ cho một cộng đồng lớn hơn. Ở trại thanh niên, chúng tôi muốn nói đến một sự kiện tập trung nhiều người vì mục đích phát triển và giải trí diễn ra ở một địa điểm cụ thể và kéo dài trong vài ngày.

Trong những tình huống hỗn hợp (sự kiện và nhóm), cần phải tìm các gợi ý hoạt động liên quan đến nhóm.

Do trong một tình huống không nhất thiết chỉ có duy nhất một giải pháp (nhưng trong bất kì trường hợp nào không đúng đắn), chúng tôi đã cố gắng đưa ra định

hướng dẫn đến những giải pháp cũng như những cách tiếp cận phải tránh trong mọi trường hợp.

Đối với những người quan tâm đến chi tiết trong tập hợp các phương pháp, chúng tôi xin giới thiệu công cụ tìm kiếm cơ sở dữ liệu SALTO (là viết tắt của Hỗ trợ (Support), Học tập nâng cao (Advanced Learning), và Cơ hội đào tạo (Training Opportunities)), phục vụ đối tượng thanh niên châu Âu và có chứa khoảng 1,000 tiểu mục theo đường dẫn sau: [www.salto-youth.net/tools/toolbox/search](http://www.salto-youth.net/tools/toolbox/search) (bằng tiếng Anh).

Cuốn sách này là cuốn sách phụ có tính thực tiễn trong bộ sách có tựa đề Thanh niên (nguyên bản tiếng Hungary là Ifjúságügy) (Nagy-Bodor-Domokos-Schád, 2014). Chúng tôi hy vọng rằng đây là cuốn sách thích hợp liệt kê phương pháp lí thuyết trong bộ sách.

Nào chúng ta cùng chơi!

Nhóm tác giả và biên tập viên.





# I. CÁC PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT PHI CHÍNH QUY

## A.

Kỹ thuật làm quen với nhau,  
xây dựng đội nhóm

## 1. Zsipp-zsupp

### a) Tình huống:

Chúng tôi khuyến nghị sử dụng phương pháp “Zsipp-zsupp” trong giai đoạn đầu khi mới làm quen nhau để biết tên và “làm tan băng” - bắt đầu nói chuyện với nhau.

### b) Mục tiêu:

Sau khi thực hiện phương pháp này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người ngồi thành vòng tròn, và xếp ít hơn 1 ghế so với số người chơi. Mọi người hỏi tên của 2 người ngồi cạnh. Nếu trọng tài đứng giữa vòng tròn, chỉ vào ai đó và nói “zsipp”, bạn đó sẽ phải lập tức nói được tên của bạn ngồi bên phải. Nếu trọng tài nói “zsupp”, bạn đó phải nói được tên của bạn ngồi bên trái. Nếu trọng tài nói “zsipp-zsupp”, mọi người đều phải đổi chỗ và trò chơi bắt đầu lại. Những bạn nói / làm sai, không nói được tên của người ngồi cạnh hoặc nghĩ quá lâu thì phải lên thay làm trọng tài.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể chơi ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Kỹ năng giao tiếp và công dân
- Kỹ năng học hỏi;
- Khả năng đánh giá tình huống nhanh và có phản xạ lại;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Khả năng tập trung, chú ý.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể có nhiều phiên bản khác nhau: không chỉ biết mỗi tên mà người chơi còn cần phải biết cả họ, hoặc người chơi phải nói được người ngồi cạnh sống ở đâu, học tập hoặc làm việc ở đâu, và chúng ta có thể mở rộng phần hiểu biết về nhau: màu sắc, đồ ăn ưa thích của bạn ngồi cạnh là gì, v.v.

Trò chơi đạt yêu cầu khi xoay vòng nhanh giữa người chơi.

## 2. Gõ đầu

### a) Tình huống:

Trò chơi “Gõ đầu” có thể sử dụng ở giai đoạn đầu khi mới làm quen, để mọi người biết tên nhau và có thể bắt đầu nói chuyện với nhau.

### b) Mục tiêu:

Sau khi thực hiện phương pháp này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người xếp thành vòng tròn, và xếp ít hơn 1 ghế so với số người chơi. Một bạn đứng giữa cuộn 1 tờ báo trong tay. Trong vòng tròn, 1 bạn nói 1 tên ai đó, bạn đứng giữa sẽ phải gõ nhẹ tờ báo lên đầu người có tên đó. Bạn này có thể tránh bị gõ lên đầu bằng cách phải nói nhanh 1 tên khác để người đứng giữa đi gõ. Ai nói tên chậm và bị gõ lên đầu và ai nói tên không phải của bạn trong nhóm sẽ phải làm thay cho bạn đứng giữa. Khi lên thay, bạn nào bị gõ cuối cùng sẽ là người đầu tiên nói tên bạn khác. (Trong trường hợp mọi người ngồi chơi trò chơi này, bạn ở giữa phải nói được 1 tên trước khi ngồi, nếu không bạn đó có thể bị gõ đầu và lại phải vào giữa)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể chơi ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

1 tờ báo, ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng giao tiếp và công dân
- Kỹ năng học hỏi;
- Khả năng đánh giá tình huống nhanh và có phản xạ lại;
- Khả năng tập trung;
- Kỹ năng ghi nhớ.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Khi mới bắt đầu chơi, cần nói rõ là cảm giác khi bị gõ đầu bằng cuộn báo không hề dễ chịu, vì vậy cần phải thăm dò xem cả nhóm có sẵn sàng chơi như vậy không. Phải nhấn mạnh là chỉ được gõ nhẹ lên đầu bạn khác, hãy lưu ý đến sự thoải mái của người khác. Cách chơi khác là mỗi người chơi chọn một con vật hoặc một cây, và nói tên đó thay cho tên của mình để tránh bị gõ vào đầu. Cách chơi này khó hơn vì mọi người sẽ phải ghi nhớ nhiều tên của các bạn cùng chơi.

Trò chơi đạt yêu cầu khi xoay vòng nhanh giữa người chơi.

### 3. Hẹn hò siêu tốc

#### a) Tình huống:

Chúng tôi khuyến nghị sử dụng trò chơi “Hẹn hò siêu tốc” trong giai đoạn đầu khi mới làm quen, nhưng cũng có thể trong lúc tiến hành một số hoạt động “sau một số khoảng thời gian làm việc nghiêm túc, với mục đích là thư giãn”.

#### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là để mọi người hiểu biết hơn về nhau, có thể trình bày hoặc lắng nghe các chủ đề xác định trước mà nếu không nói trước thì sẽ không ai quan tâm (phản hồi tích cực về nhau, kế hoạch, sự kiện, xây dựng các quan điểm)

#### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người xếp thành hai vòng tròn, một vòng trong và một vòng ngoài, tạo thành các cặp. Mỗi lần hẹn siêu tốc sẽ kéo dài 4 phút. Một người trong cặp sẽ nói liên tục về một chủ đề cụ thể trong 2 phút, trong khi đó người kia phải lắng nghe; sau đó đổi vai. Sau khi hết thời gian hẹn hò trong 4 phút sẽ là trao đổi giữa các cặp (VD những người đứng ở vòng ngoài bước sang phải 1 bước). Chủ đề của hẹn hò siêu tốc do trọng tài quyết định trong mỗi vòng và trọng tài cũng quyết định kết thúc trò chơi (bằng đồng hồ, nói to). Cũng có thể yêu cầu mọi người trình bày quan điểm về một vấn đề hoặc tình huống nào đó trong khuôn khổ 1 cuộc hẹn, trong trường hợp này, sẽ tốt hơn nếu số người đứng trong vòng không chuyển động có ghi chép.

#### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

#### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể chơi ngoài trời.

#### f) Thời gian:

20-45 phút.

#### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút, ghế, nước uống (áp dụng cho đội nhóm đông người nói chuyện trong thời gian dài).

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Sau những cuộc hẹn siêu tốc, cần trao đổi thêm về ấn tượng về nhau trong vòng tròn lớn.

Chúng tôi khuyến nghị nên có những câu hỏi sau đây:

- Khi phải chú ý nghe thì khó khăn như thế nào?
- Khi phải nói liên tục trong vòng 2 phút thì khó khăn như thế nào?
- Bạn có cố gắng tuân theo luật chơi không?
- Bạn đã học hỏi được thông tin gì mới?
- Bạn đã làm quen được với ai (bạn đã quen với nửa nhóm rồi!)?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp tự nhiên;
- Học hỏi lẫn nhau;
- Năng lực giữa các cá nhân và công dân;
- Văn hóa tranh luận;
- Tập trung, chú ý;
- Chấp nhận sự khác biệt của nhau;
- Kĩ năng thuyết trình.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Những chủ đề sử dụng cho hẹn hò siêu tốc không nên quá cá nhân riêng tư. Hãy lựa chọn những chủ đề mọi người đều có thể nói chuyện thoải mái. Kinh nghiệm cho thấy luôn có một ai đó không thủ luật chơi, VD bạn đó có thể quên mất mình phải làm người nghe trong 1 lần nào đó. Khi số người tham gia tăng lên, thời gian cũng sẽ kéo dài hơn nhiều. Cũng có thể ngồi chơi trò chơi này quanh bàn.

## 4. Tôi xin tự giới thiệu về bản thân!

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể chơi ngay khi bắt đầu buổi họp nhóm thay cho vòng tròn giới thiệu thường dùng.

### b) Mục tiêu:

Sau khi thực hiện phương pháp này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ghép cặp đôi với nhau, sau đó giới thiệu về bản thân trong từng cặp. Chúng ta có thể đưa ra một số câu hỏi định hướng mà người chơi phải sử dụng để nói về bản thân (VD: Bạn đến từ nơi nào? Sở thích của bạn là gì? v.v...) Các cặp đôi có trách nhiệm phải ghi nhớ càng nhiều thông tin về người kia càng tốt. Sau phần giới thiệu, cả nhóm đứng thành vòng tròn lớn và các cặp đôi giới thiệu về nhau đứng vào giữa vòng tròn. Một người trong cặp đôi sẽ nói về người kia sử dụng đại từ ngôi thứ nhất số ít. Người được giới thiệu sẽ ngồi trên ghế và lắng nghe chăm chú. Bạn còn lại đứng ở phía sau, giới thiệu về bạn mình bằng cách đặt tay lên vai bạn.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể chơi ngoài trời.

### f) Thời gian:

- Các cặp đôi giới thiệu về bản thân mình: 4-5 phút.

- Các cặp đôi giới thiệu về nhau trong vòng tròn lớn: 30-40 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Ghế ngồi.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Về phần đánh giá, chúng tôi khuyến nghị nên hỏi những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy thế nào khi họ nói về bạn?
- Khi ở vào vị trí người khác thì khó khăn như thế nào?
- Bạn thấy thông tin nào thú vị nhất?
- Hãy ghi lại những thông tin được kể về bạn. Bạn có cho rằng những thông tin ấy cũng quan trọng không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Khả năng thích ứng.
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Chấp nhận sự khác biệt của người khác;
- Tính quyết đoán;
- Năng lực giữa các cá nhân và công dân;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Khả năng tập hợp và lọc thông tin;
- Nghe chủ động;
- Tập trung, chú ý;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Tự phê;
- Kỹ năng thuyết trình.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Tự giới thiệu về bản thân thường gây nên sự sợ hãi trước một đám đông, hoặc trước một nhóm lớn. Trò chơi này có thể giúp xóa bỏ cảm giác này bởi vì người chơi có thể trình bày khá dễ dàng trước một người chứ không phải trước cả nhóm. Điều này có thể giúp chúng ta hiểu hơn về bản thân bởi cả hai người cùng nói về bản thân giống như việc tập nói trước gương.

## 5. Chuyền bóng

### a) Tình huống:

Trò chơi “Chuyền bóng” có thể sử dụng ở giai đoạn đầu khi mới làm quen, để mọi người biết tên nhau và có thể bắt đầu nói chuyện với nhau.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi “Chuyền bóng”, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi hoặc đứng thành vòng tròn và mọi người nói to tên của mình. Sau đó, người chơi ném bóng cho nhau theo quy tắc sau: người ném bóng đi phải nói được tên của người nhận bóng. Lặp lại vòng chơi một số lần để mọi người nhớ được tên nhau.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất kì địa điểm nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

1 quả bóng (cao su) nhỏ.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp tự nhiên;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân
- Kỹ năng học hỏi;
- Khả năng tập trung;
- Kỹ năng ghi nhớ.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể nâng cao bằng cách người chơi nói tên mình và tên của người nhận bóng; có thể chơi vài vòng (thứ tự không thay đổi!), và cũng có thể chơi theo chiều ngược lại bằng cách đổi lại thứ tự nói tên khi chuyền bóng đi.

## 6. Cần bao nhiêu xé bấy nhiêu!

### a) Tình huống:

Có thể dùng trò chơi này mỗi khi họp đội nhóm để thay thế cho vòng giới thiệu bản thân.

### b) Mục tiêu:

Làm quen với nhau, chia sẻ những thông tin thú vị.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi xếp thành vòng tròn lớn. Người chơi chuyền tay nhau 1 cuộn giấy toilet và nhiệm vụ của người chơi là cần bao nhiêu mẫu giấy thì xé bấy nhiêu. Sau khi đi hết một vòng, người chơi phải chia sẻ số lượng thông tin đúng bằng số mẫu giấy họ đã xé (ví dụ nếu bạn A xé 3 mẫu giấy, bạn đó sẽ chia sẻ 3 thông tin: (1) Tôi 16 tuổi; (2) Đội bóng yêu thích của tôi là Real Madrid; (3) Tôi chơi ván trượt). Người chơi tự quyết định về thông tin họ muốn chia sẻ.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

6-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể chơi ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-30 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

1 cuộn giấy toilet (tùy thuộc số người chơi, có thể lấy thêm cuộn khác).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không nhất thiết phải có đánh giá cho phần này, nhưng nếu chúng ta muốn trao đổi với nhóm, chúng ta có thể đề ra các câu hỏi sau:

- Thông tin nào là thú vị nhất đối với bạn?
- Thông tin nào là hữu ích nhất?
- Bạn đã học hỏi được điều gì mới mẻ từ các bạn khác?



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng lựa chọn;
- Tính quyết đoán;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Năng lực giữa các cá nhân và công dân
- Kỹ năng thuyết trình.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Chúng ta có thể chơi trò chơi này theo cách khác: Người chơi xé bao nhiêu mẩu giấy thì sẽ phải nói số câu tương ứng về bản thân họ. Trong khi chơi, cần lưu ý là không nên phân loại thông tin do người chơi nói ra. Hãy trao đổi với mọi người về điều này. Nếu trong nhóm có ai đó nói ra thông tin cực đoan, hãy cùng nhau xử lý thông tin đó trong vòng đánh giá. Không nên định ra các câu hỏi và tiêu chí, tuy nhiên, nếu có bạn nào đó đặt câu hỏi, chúng ta có thể đưa ra vài ví dụ cho phần chia sẻ thông tin. Nên lưu ý với mọi người chơi rằng tất cả những thông tin các bạn nói ra phải là về bản thân mình.

## 7. Xin mời xếp hàng!

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể sử dụng ở giai đoạn đầu khi mới làm quen, để mọi người biết tên nhau và có thể bắt đầu nói chuyện với nhau.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ. conditions are dissolved as well.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Yêu cầu cả nhóm đứng lên ghế. Sau đó, nhiệm vụ của người chơi là đứng theo thứ tự bảng chữ cái dựa theo tên của mình, theo quy tắc: chơi trong im lặng, chỉ được phép chỉ vào nhau (không được bỏ trống ghế); tối đa chỉ được 2 người đứng chung trên 1 ghế (tổng số có 4 chân).

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

5-10 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Siêu giao tiếp (giao tiếp không lời);
- Năng lực giữa các cá nhân và công dân;
- Khả năng tập trung;
- Kĩ năng ghi nhớ;
- Tạo dựng sự tự tin;
- Sẵn sàng sử dụng loại hình giao tiếp thay thế;
- Tiếp nhận bạn chơi.

### j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố

**ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng;  
trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Lúc bắt đầu chơi, cần nhấn mạnh rằng việc cử động thân thể thoải mái là rất cần thiết để đảm bảo sự an toàn của chính bản thân người chơi cũng như các bạn khác. Phương pháp này tất nhiên là không phù hợp trong một môi trường có người chơi khuyết tật hoặc khiếm thị, hoặc chỉ bằng việc điều chỉnh luật chơi.

## 8. Chiếc huy hiệu của tôi

### a) Tình huống:

Trò chơi làm huy hiệu phù hợp với phần thứ hai hoặc phần cuối của giai đoạn làm quen khi đã thiết lập được sự tin cậy cơ bản giữa những thành viên trong nhóm.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là giúp người chơi làm quen với nhau, khơi gợi sự tò mò tìm hiểu về nhau qua một số sự kiện trong cuộc sống của mỗi người và có thể chia sẻ một số thông tin cá nhân và bí mật với nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mỗi người chơi sẽ nhận 1 tờ giấy trắng. Nhiệm vụ là phải thể hiện một chiếc huy hiệu lên tờ giấy, đặc trưng của riêng mỗi người chơi, huy hiệu của riêng. Khi vẽ xong, các thành viên trong nhóm giới thiệu về chiếc huy hiệu của mình cho nhau.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Không gian đóng.

### f) Thời gian:

5-10 phút cho chuẩn bị một chiếc huy hiệu.

20-30 phút cho thuyết trình và thảo luận.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy khổ A4, bút chì màu hoặc bút dạ màu, bút viết, keo/hồ dán, màu nước, giấy màu (một số đồ dùng sáng tạo khác).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Trong phần giới thiệu, chúng ta có thể đưa ra một số câu hỏi sau:

- Tại sao bạn chọn chiếc huy hiệu này và nó có ý nghĩa gì với bạn?
- Sự kiện cuộc đời đó có liên quan đến phần minh họa này không?

Kết thúc trò chơi:

- Bạn có biết thêm thông tin gì mới từ các bạn cùng chơi không?
- Có thông tin nào gây ngạc nhiên liên quan đến huy hiệu của bạn không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng thị giác;
- Khả năng sáng tạo;
- Thể hiện sự khéo tay;
- Phát triển khả năng diễn đạt;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Tính quyết đoán;
- Chấp nhận sự khác biệt của người khác.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong khi chơi, cần lưu ý là không nên phân loại thông tin do người chơi nói ra. Hãy trao đổi với mọi người về điều này. Nếu trong nhóm có ai đó nói ra thông tin cực đoan, hãy cùng nhau xử lý thông tin đó trong vòng đánh giá. Không nên định ra các câu hỏi và tiêu chí cho phần sáng tạo huy hiệu, tuy nhiên, nếu có bạn nào đó đặt câu hỏi, chúng ta có thể đưa ra vài ví dụ cách tạo ra một huy hiệu.

Nên lưu ý với mọi người chơi rằng tất cả những thông tin các bạn nói ra phải là về bản thân mình.

Phương pháp này có thể được sử dụng trong dịp tập huấn tự trang bị kiến thức cho bản thân.

## 9. Tôi-làm-thơ

### a) Tình huống:

Trò chơi Tôi-làm-thơ phù hợp với phần thứ hai hoặc phần cuối của giai đoạn làm quen khi đó đã thiết lập được sự tin cậy cơ bản giữa những thành viên trong nhóm.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là giúp người chơi làm quen với nhau, khơi gợi sự tò mò tìm hiểu về nhau sử dụng một số yếu tố và ý tưởng liên kết.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trọng tài đưa cho mỗi người chơi bài thơ theo định dạng nào đó được in sẵn để người chơi viết nốt theo hướng dẫn. Sau khi hoàn thành, mỗi người sẽ đọc to bài thơ của mình.

### Phần lời bài thơ

#### Tôi

Tôi là (nêu 2 đặc điểm tính cách của bạn)  
Tôi băn khoăn (về điều gì đó mà bạn quan tâm)  
Tôi nghe thấy (một âm thanh tưởng tượng nào đó)  
Tôi nhìn thấy (một cảnh tượng tưởng tượng nào đó)  
Tôi là (lặp lại dòng đầu).

Tôi hành động như thế (bạn giả vờ làm một thứ gì đó)  
Tôi cảm thấy (một cảm giác về một khái niệm nào đó)  
Tôi chạm thấy (chạm tưởng tượng)  
Tôi lo lắng (về một điều gì đó)  
Tôi bật khóc (về một điều khiến bạn buồn/khổ sở)  
Tôi là (lặp lại dòng đầu).

Tôi hiểu (một sự thật nào đó mà bạn biết chắc)  
Tôi muốn nói (điều mà bạn tin)  
Tôi mơ ước (điều gì đó mà bạn đang mơ ước)  
Tôi cố gắng (thực hiện điều gì đó)  
Tôi hy vọng (một điều gì đó)  
Tôi là (lặp lại dòng đầu).

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Không gian đóng.

### **f) Thời gian:**

10-15 phút để người chơi hoàn thành bài thơ.

20-30 phút cho người chơi đọc to bài thơ và trao đổi thêm.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Bản in sẵn phần lời “Tôi-làm-thơ” đủ cho số người chơi trong nhóm, bút viết.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Khi đánh giá, có thể hỏi những câu hỏi sau:

-Hoàn thành/Viết xong 1 bài thơ có khó không?

-Có trở ngại khó khăn nào trong khi viết nốt phần lời thơ không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

-Giao tiếp một cách tự nhiên (cả viết và nói);

-Kỹ năng giao tiếp và công dân;

-Xây dựng sự tự tin;

-Phát triển khả năng diễn đạt;

-Kỹ năng thuyết trình;

-Tính quyết đoán;

-Khả năng sáng tạo;

-Thể hiện sự hài hước;

-Chấp nhận sự khác biệt của người khác.

-Khả năng liên kết.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong khi chơi, cần lưu ý là không nên phân loại thông tin do người chơi nói ra. Hãy trao đổi với mọi người về điều này. Nếu trong nhóm có ai đó nói ra thông tin cực đoan, hãy cùng nhau xử lí thông tin đó trong phần đánh giá.

Nên lưu ý với mọi người chơi rằng tất cả những thông tin các bạn nói ra phải là về bản thân mình.

Phương pháp này có thể được sử dụng trong dịp tập huấn tự trang bị kiến thức cho bản thân.

## 10. Thêm động tác!

### a) Tình huống:

Có thể dùng trò chơi “Thêm động tác” ở phần đầu làm quen với nhau để thay thế cho vòng giới thiệu bản thân.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi “Thêm động tác”, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi đứng thành vòng tròn. Trọng tài bắt đầu trò chơi: trọng tài thực hiện một động tác và nói tên mình, người tiếp theo lặp lại động tác và nói tên của người trước, rồi sau đó nói tên của mình và thực hiện một động tác của mình, người đầu tiên lặp lại tên và 2 động tác của 2 người trước, sau đó mới nói tên và thực hiện một động tác của mình, và cứ tiếp tục như vậy đến hết vòng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất kì nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không cần.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng diễn đạt;
- Khả năng sáng tạo;
- Khả năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Chấp nhận bạn chơi;
- Luyện trí nhớ;
- Tập trung, chú ý;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kết hợp đồng tác.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Nếu trong nhóm có bạn chơi gặp khó khăn trong việc lặp lại và bắt chước động tác của bạn khác, các bạn cùng chơi có thể trợ giúp cho bạn bằng cách người trước đó lặp lại tên và động tác. Đây là việc cần làm để bạn đó không cảm thấy thua cuộc hoặc xấu hổ.

Trong trường hợp người chơi 'nổi loạn' khi đến cuối vòng chơi vì cho rằng người chơi đầu tiên là dễ nhất, trọng tài có thể có thể lặp lại vòng chơi cũng như mời 1-2 bạn làm tương tự.

Phương pháp này tất nhiên là không phù hợp trong một môi trường có người chơi khuyết tật hoặc khiếm thị, hoặc chỉ bằng việc điều chỉnh luật chơi.

## 11. Tên cùng vần

### a) Tình huống:

Trò chơi này nên sử dụng trong vòng giới thiệu bản thân.

### b) Mục tiêu:

Giúp các thành viên trong nhóm làm quen với nhau và ghi nhớ tên nhau tốt hơn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Cả nhóm xếp thành vòng tròn. Trọng tài bắt đầu trò chơi: nói tên và một tính từ mô tả tính cách của mình mà phải có chữ cái đầu giống với tên và tính từ ấy phải thể hiện đúng tính cách của bạn nhất, ví dụ Vân-Vui vẻ. Người tiếp theo lặp lại tên và tính từ chỉ tính cách của người trước rồi mới nói phần của mình. Tiếp tục chơi đến khi hết một vòng.

### Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất kì nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

20-40 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không cần có đánh giá cho trò chơi này, tuy nhiên nếu muốn trao đổi thêm với cả nhóm, chúng ta có thể hỏi những câu hỏi sau:

- Bạn có thể nhớ được tên của tất cả mọi người không?
- Đặc điểm của tất cả thành viên trong nhóm là gì? Tại sao những đặc điểm này là tốt trong hoạt động nhóm?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Luyện trí nhớ;
- Tập trung, chú ý;
- Khả năng sáng tạo;
- Thể hiện sự hài hước;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Nếu trong nhóm có bạn chơi gặp khó khăn trong việc lặp lại và bắt chước của bạn khác, các bạn cùng chơi có thể trợ giúp cho bạn bằng cách người trước đó lặp lại tên và tính từ chỉ tính cách. Đây là việc cần làm để bạn đó không cảm thấy thua cuộc hoặc xấu hổ.

Trong vòng giới thiệu bản thân, hãy chờ đợi đến khi người chơi tìm ra tính cách thích hợp mà họ muốn chia sẻ. Không nên thúc giục mọi người! Không đánh giá tính cách mà người chơi lựa chọn cũng như không gây chú ý quá đến tính cách ấy. Hãy kiên nhẫn trong trò chơi này!

Trong trường hợp người chơi ‘nổi loạn’ khi đến cuối vòng chơi vì cho rằng người chơi đầu tiên là dễ nhất, trọng tài có thể có thể lặp lại vòng chơi cũng như mời 1-2 bạn làm tương tự.

## 12. Hãy viết một từ và vẽ hình minh họa!

### a) Tình huống:

Có thể dùng trò chơi “Hãy viết một từ và vẽ hình minh họa” ở phần đầu làm quen với nhau để thay thế cho vòng giới thiệu bản thân.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mỗi người chơi sẽ nhận được một mẫu giấy và phải viết lên đó 1 từ bất kì. Sau đó chúng ta thu lại mẫu giấy, gấp lại và bỏ vào trong 1 chiếc mũ (hoặc túi, hộp, v.v.). Sau đó mọi người lần lượt bốc thăm lấy 1 mẫu giấy và phải giới thiệu về bản thân sao cho từ viết trong mẫu giấy phải xuất hiện trong mỗi câu nói.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

1-2 phút để mọi người viết từ và thu lại các mẫu giấy.

15-20 phút cho phần giới thiệu (1-2 phút/người).

### g) Dụng cụ cần có:

Mẫu giấy nhỏ, bút viết, mũ (hoặc túi, hộp, v.v.).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Khả năng diễn đạt;
- Khả năng sáng tạo;
- Thể hiện sự hài hước;
- Giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Chấp nhận bạn chơi;
- Luyện trí nhớ;

- Kĩ năng giao tiếp và công dân;
- Kĩ năng dẫn dắt và lãnh đạo.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không nên thúc giục người chơi nhưng cần cho mọi người biết họ sẽ có bao nhiêu thời gian cho phần giới thiệu bản thân. Không đánh giá những gì người chơi nói cũng như không gây chú ý quá đến nó. Hãy kiên nhẫn trong trò chơi này!

## 13. Ô chữ

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể áp dụng trong giai đoạn làm quen với nhau khi các thành viên trong nhóm đã có sự tin tưởng nhau ở một mức độ nào đó, ví dụ như ở lần họp mặt thứ hai hoặc ba.

### b) Mục tiêu:

Hỏi tên nhau, giới thiệu về bản thân, làm quen.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mỗi người chơi cắt hoặc xé từng chữ cái trong tên mình từ một tờ báo. Nếu tên người chơi là Eva, bạn đó sẽ phải cắt lấy các chữ E, V, và A (nếu yêu cầu người chơi xé báo lấy các chữ cái thì người chơi sẽ không được phép dùng các đồ vật khác để cắt, và nếu ai đó đã có đủ các chữ cái thì có thể giúp các bạn khác). Người chơi xếp tên của mình lên mặt sàn giống như ô chữ và đồng thời giải thích tại sao các bạn được đặt tên như vậy, có mối liên hệ như thế nào với tên mình. Nếu người chơi không biết thì có thể nói xem bạn ấy có thích tên mình hay không và tại sao.

Ví dụ: Eva xếp các chữ cái theo hàng ngang và giải thích rằng bà của bạn cũng tên là Eva và đó lí do bạn được đặt tên như vậy. Người chơi tiếp theo sẽ là người mà trong tên của mình có các chữ cái E, V hoặc A, ví dụ như Andrew. Andrew có thể xếp tên mình theo hàng dọc, chữ A trong tên Eva sẽ là chữ cái đầu tiên trong tên Andrew. Andrew sẽ đặt chữ A của mình lên trên chữ A trong tên Eva. Trong suốt trò chơi, ô chữ của nhóm sẽ liên tục thêm tên mới trong khi đó các bạn chơi chia sẻ thông tin về tên và về bản thân.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

5-15 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Không gian đóng (nếu rộng thì càng tốt).

### f) Thời gian:

20-40 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Newspapers, magazines, other usable sheets. Báo, tạp chí, giấy khác.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không cần có đánh giá cho trò chơi này. Nếu chúng ta cần phản hồi, dứt khoát chúng ta phải đưa ra những lời nói tích cực như là

- Thật thú vị ..
- Giải pháp sáng tạo ..
- Đây đúng là ô chữ của nhóm mình. Thật là đa dạng ..
- Mỗi người là một cá nhân ..
- Mỗi người đều có câu truyện khác nhau ..
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Hợp tác.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng sáng tạo;
- Tính quyết đoán;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Hợp tác.
- Kỹ năng thuyết trình.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong suốt trò chơi, cần kiên nhẫn lắng nghe mọi người, cũng cần lưu ý mọi người về điều này. Không đánh giá! Luôn cố gắng đưa ra phản hồi tích cực dù chỉ vài câu sau mỗi câu chuyện. Đây là một trò chơi để tự trang bị kiến thức cho bản thân, do đó bạn cần chuẩn bị tinh thần cho những tình huống bất ngờ, những câu chuyện nhạy cảm và cả những bộc phát cảm tính để xử lý cho phù hợp. (ví dụ sẽ có bạn nói Tôi không biết tại sao tôi lại có tên này; Tôi ghét tên mình; Tên tôi được đặt theo tên bố tôi nhưng ông đã mất, v.v..) Trong trường hợp này, chúng ta phải có đủ thời gian để trao đổi và giải quyết những tình huống như trên, và để cho mọi người học hỏi từ đó.

## 14. Tìm và mô tả đồ vật

### a) Tình huống:

Trò chơi này dành cho những nhóm đã làm việc với nhau như lớp học, cộng đồng, câu lạc bộ, đội nhóm làm việc dự án, tổ chức thanh niên thành phố, liên hiệp, v.v..

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là xác định vai trò trong đội. Tổ chức chụp ảnh cho nhóm, lên kế hoạch hợp tác, nhấn mạnh các kỹ năng cá nhân, tự nhìn nhận lại bản thân mình.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Tất cả người chơi phải tìm ra được một đồ vật dùng làm biểu tượng cho mình. Người đó phải vẽ đồ vật đó lên một tờ giấy. Sau đó bạn đó phải giải thích tại sao lựa chọn đồ vật đó, ví dụ như một chiếc đồng hồ. Tôi lựa chọn chiếc đồng hồ bởi vì tôi muốn truyền cảm hứng cho cả đội, mang thêm sức sống cho mọi người. Bạn vẽ minh họa treo các bức vẽ lên tường hoặc trên một giao diện chung nào đó. Sau khi mọi người đã nói xong về đồ vật họ lựa chọn, người huấn luyện mới tóm tắt những gì nghe được. Bạn đó giải thích tại sao có những yếu tố/vai trò quan trọng trong nhóm, tại sao mọi người cần có những vai trò khác nhau và sự đa dạng ấy sẽ thúc đẩy năng suất làm việc theo nhóm như thế nào.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

6-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Không gian đóng.

### f) Thời gian:

20-60 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút chì màu, bút dạ, bề mặt tường còn trống, bảng, giấy flipchart, keo/hồ dán.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Một trong số những phần quan trọng của phần này là phần đánh giá. Khi đánh giá, luôn luôn đưa ra những phản hồi tích cực cho mọi câu chuyện, kể cả khi nhận xét từng người một. Cùng cố vai trò nhóm theo lựa chọn của người chơi. Tất cả các yếu tố, đồ vật tạo nên giá trị gia tăng cho công việc của



nhóm. Ngoài những phản hồi cá nhân, rất cần phản ánh bức tranh tổng thể cấu trúc của cả nhóm cũng như nhấn mạnh vai trò của từng cá nhân trong nhóm. Cố gắng tạo dựng những điều tích cực cho tương lai và củng cố hoạt động chức năng của cả nhóm.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Khả năng sáng tạo;
- Thể hiện sự hài hước;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình.
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Chấp nhận bạn chơi;
- Kỹ năng cùng thuộc về một nhóm, hợp tác.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong suốt trò chơi, cần kiên nhẫn lắng nghe mọi người, cũng cần lưu ý mọi người về điều này. Không đánh giá! Luôn cố gắng đưa ra phản hồi tích cực dù chỉ vài câu sau mỗi câu chuyện. Chúng tôi khuyến nghị áp dụng trò chơi này cho lứa tuổi 14 trở lên. Cũng có thể trong hoạt động cá nhân, mọi người sẽ cần đến sự giúp đỡ của huấn luyện viên bởi sẽ có ai đó không thể luận ra được đồ vật đó hoặc không thể nhận dạng được nó. Do đó, huấn luyện viên cần lưu ý đến hoạt động cá nhân, trường hợp nếu cần thiết có thể động viên giúp đỡ người chơi đó.

## 15. Nhân vật truyện cổ tích ưa thích của tôi

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể áp dụng trong giai đoạn làm quen với nhau khi các thành viên trong nhóm đã có sự tin tưởng nhau ở một mức độ nào đó, ví dụ như ở lần họp mặt thứ hai hoặc ba.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là để các thành viên làm quen với nhau; liên tưởng đến các nhân vật trong truyện cổ tích, ghi nhớ tên nhau để dàng hơn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trong vòng giới thiệu bản thân, mọi người nói tên mình, cách xưng hô với mình như thế nào là phù hợp, ai là nhân vật cổ tích ưa thích và tại sao. Hoặc là bạn đó muốn trở thành nhân vật nào và tại sao. Ví dụ, tôi là Anne và tôi đã chọn bạn gấu Winnie-the-Pooh bởi tôi tự thấy mình là một người bạn tốt và tôi thường giúp đỡ mọi người. Cần làm rõ nhân vật cổ tích là những nhân vật nào.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Không gian đóng, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-40 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không cần.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không cần có đánh giá cho phương pháp này. Tuy nhiên, nếu chúng ta muốn, chúng ta có thể tóm tắt trong vài câu về những nhân vật cổ tích tập hợp trong nhóm, và những phẩm chất và kỹ năng nào chúng ta có, do đó củng cố các kỹ năng của nhóm.

Nếu cần thiết, hãy trình bày về các mô hình vai trò mẫu, về những đặc tính tích cực và tiêu cực.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Khả năng sáng tạo;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng tập trung và chú ý;
- Chấp nhận bạn chơi;
- Khả năng thích ứng hoàn cảnh.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố không được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Có thể xảy ra trường hợp một bạn chơi chọn một nhân vật phản diện trong cổ tích, một nhân vật xấu mà bạn đó thấy đồng cảm. Những bạn nhiều tuổi hơn có thể chọn một nhân vật trong phim viễn tưởng (VD sư tử hoang dã Vili bởi nó luôn đánh bại kẻ yếu; hoặc Tôi muốn là Darth Vader vì tôi muốn thống trị Trái đất này). Trong trường hợp này, chúng ta sẽ phải thảo luận những vai tốt và xấu, tại sao chúng quan trọng, chúng có thể dạy cho ta bài học gì và như thế nào? Huấn luyện viên cần phải xử lý tốt, có thể dành thêm thời gian để thảo luận! Trong những nhóm lớn tuổi hơn, đây có thể coi là một trò chơi nâng cao kiến thức cho bản thân, bạn cần chuẩn bị kỹ lưỡng vì những lí do trên.

## 16. Cá độ bóng đá

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể áp dụng khi các thành viên trong nhóm đã quen nhau (làm việc cùng nhau đã lâu) nhưng muốn hiểu biết hơn về nhau, ví dụ như ở lần họp mặt thứ hai hoặc ba.

### b) Mục tiêu:

Ngoài việc làm quen với nhau, mục tiêu của trò chơi này là để chia sẻ với nhau về những thông tin thú vị, ít được biết tới.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mỗi người chơi phải viết 3 câu về bản thân mình, trong số đó, có 2 câu là sự thật và một câu sai sự thật. Mọi người sẽ viết trong 3 phút. Sau đó, người chơi lần lượt đọc to cả 3 câu và các bạn khác đánh dấu (X) vào tờ ghi cá độ bóng đá đã được chuẩn bị sẵn cho những câu mà các bạn cho là Đúng hoặc Sai.

#### TRUE-FALSE

TÊN	CÂU NÓI	ĐÚNG	SAI
Matthew			
Esther			
Marta			

Số dòng có thể mở rộng tùy ý!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-30 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian đóng, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

20-60 phút.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Chuẩn bị sẵn các phiếu cá độ bóng đá (Tên, Câu nói 1, Câu nói 2, Câu nói 3, các cột tương ứng số lần đoán – phần này các bạn có thể tự chuẩn bị), giấy, bút viết.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không cần có đánh giá cho trò chơi này. Nếu chúng ta muốn tổng kết, chúng ta có thể hỏi những câu hỏi sau đây:

- Ai đoán đúng nhiều nhất?
- Thông tin nào thú vị nhất?
- Ai là người lừa giỏi nhất?
- Bạn đã biết thêm thông tin gì mới?
- Bạn làm thế nào để biết thông tin đó là giả? (ví dụ: để lộ ngôn ngữ cử chỉ, bắt chước, v.v..?)

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng sáng tạo;
- Khả năng quan sát;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Chấp nhận bạn chơi.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Nên áp dụng trò chơi này cho lứa tuổi 12 tuổi trở lên. Hãy yêu cầu người chơi đánh giá xem những lời nói có phù hợp hay không. Mọi người phải tự quyết định nên đánh dấu (X) vào cột nào; không được nói chuyện trao đổi với người ngồi cạnh. Trò chơi này cần áp dụng kỉ luật và sự chú ý cao độ.

## 17. Chúng ta bắt đầu cùng lúc nhé!

### a) Tình huống:

Hoạt động xây dựng niềm tin này thường được sử dụng trong giai đoạn giữa của quá trình xây dựng đội nhóm, khi đó các thành viên đã quen biết nhau ở một mức độ nhất định và tin tưởng nhau ở mức độ cơ bản.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là tăng cường sự tin cậy lẫn nhau giữa các thành viên trong đội nhóm, đẩy mạnh hợp tác, biết lắng nghe người khác, và mối liên kết chặt chẽ trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chia thành các cặp đứng cạnh nhau, không ai chạm vào ai. Nhiệm vụ là không cần một tín hiệu bên ngoài, các cặp phải bắt đầu hành động cùng một lúc. Không được nhìn chân bạn khác trong suốt lúc chơi. Nếu hành động ban đầu của các cặp giống nhau, có thể thêm vài bước nữa rồi lại ngừng. Nếu không có vấn đề gì, cũng có thể thêm người chơi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian đóng nhưng phải rộng rãi, hoặc có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Cần phải có phần đánh giá cho hoạt động này bởi mục tiêu ở đây là xây dựng niềm tin và thúc đẩy hợp tác trong điều kiện mọi người không được nói trong khi chơi. Do đó, chúng ta có thể hỏi những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy thế nào sau khi chơi?
- Bạn làm thế nào để có thể bắt đầu cùng lúc với bạn cùng chơi? Ai dẫn dắt bạn trong suốt thời gian chơi?
- Việc đó có gây khó khăn gì cho bạn trong việc chú ý đến người khác và phải giữ im lặng không?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Siêu giao tiếp (giao tiếp không lời);
- Kỹ năng tập trung;
- Tạo dựng sự tự tin;
- Sự chú ý được cải thiện;
- Hợp tác ăn ý trong chuyển động.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong trường hợp có người khuyết tật hoặc khiếm thị, chúng ta không thể sử dụng hoạt động này hoặc thay đổi quy luật chơi cho phù hợp.

Hoạt động này có thể sử dụng để tăng cường sự hợp tác.

## 18. Nút buộc của thủy thủ

### a) Tình huống:

Trò chơi này dùng cho xây dựng đội nhóm và cũng có thể là một hoạt động lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là các thành viên trong đội nhóm phối hợp nhịp nhàng với nhau, cùng thực hiện một nhiệm vụ, từ đó củng cố sự đoàn kết và hợp tác.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người xếp thành vòng tròn, nắm tay nhau. Một người chơi đứng ngoài vòng tròn, quay lưng lại. Nhiệm vụ của chúng ta là chui qua tay nhau, bước qua, và xoắn vặn tay càng nhiều càng tốt, tạo ra một nút xoắn mà không được phá vỡ vòng tròn và buông tay nhau ra. Sau đó, người chơi đứng ngoài phải tìm cách gỡ nút xoắn. Hoặc cũng có thể cho người chơi đó đứng ở ngoài phòng.

Trò chơi này còn có thể tiến hành theo cách khác:

- Cách 1: Người chơi đứng thành vòng tròn và giơ tay về phía trước. Mọi người phải nhắm mắt và bước về phía giữa vòng tròn và nắm tay một ai đó. Sau khi mọi bàn tay tìm được một bàn tay khác để thành đôi thì người chơi có thể mở mắt và tự tháo gỡ nút xoắn sao cho không phá vỡ vòng tròn;
- Cách 2: Người chơi xếp kín một vòng tròn nhỏ, hướng vai phải vào tâm vòng tròn. Sau đó mọi người giơ tay lên và bắt đầu nghiêng về tâm vòng tròn trong khi vẫn nắm tay bạn khác. Sau khi mọi bàn tay tìm được một bàn tay khác để thành đôi, người chơi cố gắng cùng nhau tự tháo gỡ nút xoắn.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.



## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

None.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng chú ý đến người khác;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng tập trung;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Cần nhấn mạnh rằng trò chơi này có sử dụng hoạt động thể chất.

## 19. Chung chỗ ngồi!

### a) Tình huống:

Trò chơi chung chỗ ngồi thường sử dụng ở phần cuối quá trình xây dựng đội nhóm để mở đầu hoặc kết thúc một hoạt động lớn hơn. Nhưng cho dù là trường hợp nào thì khi đó các thành viên trong nhóm đã quen biết nhau.

### b) Mục tiêu:

Trò chơi này được sử dụng để các thành viên học cách chú ý đến nhau, lắng nghe nhau, và củng cố hơn nữa niềm tin lẫn nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi xếp thành một vòng tròn kín, vai phải hướng vào tâm vòng tròn, mọi người đứng sát vào người trước và sau. Mọi người nắm chắc eo nhau, từ từ ngồi xuống đến khi ngồi vững trên đầu gối người đằng sau. Nếu mọi người có thể làm được như vậy, có thể tiếp tục khó hơn: người chơi không nắm chặt eo nhau nữa và bắt đầu bước đi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất kì nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Hợp tác với nhau, lắng nghe bạn cùng chơi;
- Xây dựng lòng tin;
- Phối hợp chuyển động.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Cần nhấn mạnh rằng trò chơi này có hoạt động thể chất. Cũng có thể có một bạn nào đó muốn rút khỏi trò chơi vì về mặt thể chất, trò chơi này gây khó cho người chơi thì có thể để bạn đó tham gia vào việc điều hành trò chơi (như là đếm xem nhóm đi được bao nhiêu bước, nhóm tiến lên được bao nhiêu, v.v.)

Hãy chú ý đến sự an toàn thể chất của mỗi người chơi!

## 20. Chối nghiêng

### a) Tình huống:

Trò chơi “Chối nghiêng” được sử dụng để giúp các thành viên làm quen với nhau và để xây dựng đội nhóm.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, người chơi làm quen tìm hiểu về nhau

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn sao cho số ghế ít hơn 1 chiếc so với số người chơi (hoặc có thể ngồi trên sàn nhà)

Ví dụ bạn Lê sẽ là người nhảy lên và bắt lấy cái chốt đang đổ nghiêng. Nếu bạn bắt được, bạn có thể trở về chỗ ngồi và người chơi trước đó sẽ phải quay lại đứng vào giữa vòng tròn. Tuy nhiên, nếu bạn Lê không bắt được, cây chốt đổ xuống sàn, bạn sẽ phải giữ chốt ở giữa vòng tròn.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

5-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

1 cái chốt.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Khả năng lãnh đạo;
- Phản xạ nhanh chóng;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Khả năng tập trung và chú ý;
- Khả năng dẫn dắt.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Chúng ta có thể tiến hành trò chơi này theo cách thay vì gọi tên, chúng ta có thể sử dụng số. Trò chơi sẽ khó hơn khi sử dụng cả tên và số.

## 21. Trò chơi giữ ghế

### a) Tình huống:

Trò chơi giữ ghế thường sử dụng trong quá trình xây dựng đội nhóm và tăng cường sự hợp tác.

### b) Mục tiêu:

Khi trò chơi giữ ghế này kết thúc, sự đoàn kết trong nhóm được củng cố, các thành viên nhận ra lợi ích của việc hợp tác và rằng khi kết hợp chặt chẽ và chú ý đến nhau sẽ dễ giải quyết được vấn đề.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Lấy số ghế tương đương số người chơi. Sắp xếp ghế chéo nhau trong phòng. Trọng tài đứng, những người chơi khác ngồi trên ghế và để 1 ghế trống. Trọng tài đi qua các ghế để đến chỗ ghế trống theo nhịp định sẵn và nhiệm vụ của những người khác ngăn không cho trọng tài ngồi xuống ghế bằng cách sắp xếp sao cho chỉ có duy nhất một người chơi có thể đứng lên và ngồi xuống ở một chỗ khác. Nếu cũng có những người khác đứng lên cùng lúc đó, trò chơi sẽ bắt đầu lại từ đầu. Nếu trọng tài ngồi xuống được, trò chơi kết thúc, sẽ có ai đó đánh giá thấp trò chơi này.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trò chơi này có thể tiến hành trong không gian kín, nhưng cũng có thể ở ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-25 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Chúng ta có thể hỏi như sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào?
- Bạn có chiến lược gì khi chơi không và chiến lược đó có hiệu quả không?
- Các bạn phối hợp với nhau như thế nào?
- Trong trò chơi này có ai đó chỉ đạo khiến bạn lắng nghe không?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng phối hợp;
- Kỹ năng giữa cá nhân và công dân;
- Kỹ năng xây dựng chiến lược.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể tiến hành theo cách khác: cả nhóm sẽ có 1-2 phút để xây dựng chiến lược.

## 22. Vỗ tay theo nhịp

### a) Tình huống:

Trò chơi “Vỗ tay theo nhịp” được sử dụng trong quá trình xây dựng đội nhóm và trong hoạt động lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là xóa bỏ những rào cản ban đầu giữa các thành viên trong nhóm và hòa mình vào tập thể.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Nhịp: Ti-ti, ta,

- Ti-ti: đập đùi xuống sàn hoặc đập tay lên mặt bàn.

- Ta: vỗ tay.

Chúng ta thể hiện số đếm bằng số lần vỗ tay.

Cách khác: thay vì dùng số, chúng ta có thể nói tên, do đó trò chơi này có thể được dùng để học tên.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

20-25 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Kỹ năng làm toán (nếu chúng ta sử dụng số);
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng giao tiếp và công dân;
- Chú ý đến mọi người trong nhóm;
- Phân tán sự chú ý;
- Kỹ năng tập trung.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể sử dụng làm hoạt động lấp chỗ trống thời gian.

## 23. Đổi chỗ

### a) Tình huống:

Trò chơi này được sử dụng trong quá trình xây dựng đội nhóm và trong hoạt động lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là xóa bỏ những rào cản ban đầu giữa các thành viên trong nhóm và hòa mình vào tập thể, cũng như tăng cường hợp tác và lòng tin giữa các thành viên.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn cho số ghế ít hơn 1 chiếc so với số người chơi. Mỗi người nhận một số. Bịt mắt một người chơi và xoay bạn đó ở giữa vòng tròn sao đó bạn đó không nhận ra mình đang ở hướng nào. Bạn bị bịt mắt nói to 2 số, những bạn nào có số đó phải đổi chỗ cho nhau bên trong vòng tròn. Nhiệm vụ của bạn bị bịt mắt là phải bắt được ai đó. Nếu bạn có số đã di chuyển đến chỗ mới, bạn đứng giữa sẽ phải nói số khác, tuy nhiên, nếu bạn đó chạm được vào người nào đó, người đó sẽ phải làm thay cho bạn đứng giữa và tất cả mọi người hoán đổi cho nhau. Chúng ta lại xoay bạn đứng giữa và trò chơi bắt đầu lại từ đầu. Trong khi đổi chỗ cho nhau, người chơi không được tạo ra tiếng động gây khó chịu hay mất tập trung!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:.

Trò chơi có thể thực hiện trong không gian kín hoặc cũng có thể ở ngoài trời.

### f) Thời gian:

20-25 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Khăn bịt mắt, ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Chú ý đến mọi người trong nhóm;
- Kỹ năng tập trung.
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Sự tự tin.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong lúc chơi, hãy quan tâm đến nhau và để ý đến sự an toàn về thể chất của từng người.

## 24. Giữ que

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể sử dụng để xây dựng đội nhóm, phát triển cộng đồng và tăng cường hợp tác.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là tăng cường sự hợp tác và chú ý giữa các thành viên trong nhóm. Ngoài ra, trò chơi cũng có thể giúp đánh giá những vai trò của nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Đặt các que nhỏ trên mặt đất ở các khoảng cách đều nhau. Chọn một địa điểm mà cả nhóm phải vượt qua. Người chơi có thể chạm vào đầu que bằng 1 ngón tay, như vậy cả nhóm sẽ phải cùng lúc nâng các que lên khỏi mặt đất và đưa các que đó đến địa điểm định trước. Như vậy, mỗi người sẽ phải nâng 2 que bằng 1 ngón tay. Nếu bạn nào làm rơi que, sẽ phải bắt đầu cả quá trình lại từ đầu và kéo dài cho đến khi cả nhóm đi đến điểm cuối.

Lúc bắt đầu trò chơi, chúng ta có thể dành 1-2 phút cho cả nhóm xác định chiến lược chơi. Cần lưu ý rằng lúc hướng dẫn luật chơi, chúng ta không chỉ ra cách giữ que. Phần hướng dẫn càng vắn tắt càng tốt, chỉ cần những thông tin quan trọng và thiết yếu nhất. Cần có một số 'chướng ngại vật' trên đường đi, ví dụ: bậc cầu thang lên/xuống, hành lang hẹp, tầm nhìn thay đổi, v.v..

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp (cần có thêm chướng ngại vật khi chơi: cầu thang, địa hình đa dạng, v.v..)

### f) Thời gian:

Dành 2 phút để xác định chiến lược chơi.

Trò chơi kéo dài đến khi nào người chơi về đến đích.

### g) Dụng cụ cần có:

Có đủ số que cho người chơi.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau đây cho phần đánh giá:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?

- Bạn thực hiện chiến lược chơi như thế nào?
- Có bạn nào chỉ đạo cả nhóm và khiến mọi người lắng nghe không?
- Có những vai trò nào xuất hiện? (phản nản, chỉ dẫn, im lặng, tranh luận)

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng xây dựng chiến lược;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Quan tâm, chú ý đến nhau;
- Kỹ năng tập trung.
- Hợp tác với nhau.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này cũng có thể chơi theo cách khác là cả nhóm cân nhắc xem họ cần bao lâu để di chuyển từ điểm A đến điểm B; nhưng chúng ta cũng có thể áp dụng quy tắc: sau khi xác định xong chiến lược, mọi người sẽ giữ que đi đến đích trong im lặng. Trong lúc chơi, chúng ta cũng có thể đặt ra những quy tắc khác nhau (ví dụ: mọi người phải thực hiện yêu cầu trong yên lặng). Nếu ai đó phạm quy, chúng ta có thể áp dụng hình phạt nào đó, không nhất thiết yêu cầu cả đội quay lại điểm xuất phát. Hình thức phạt cũng có thể là yêu cầu bạn đó bịt mắt, v.v..

## 25. Hội những người có chung sở thích

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Hội những người có chung sở thích” để làm quen với nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là các thành viên trong nhóm làm quen với nhau và để thúc đẩy mối quan hệ giữa các thành viên.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chia nhóm thành các nhóm nhỏ 3-4 người và trong các nhóm nhỏ này các thành viên sẽ trao đổi với nhau xem ai có sở thích gì. Từng nhóm lần lượt trao đổi nhau để biết về sở thích của nhau. Nhiệm vụ của mọi người là tìm hiểu xem sở thích nào của ai. Các nhóm nhỏ có thể đặt 2 câu hỏi cho nhóm đứng trước mặt bằng cách hỏi trực tiếp người thuộc nhóm đó. Nhóm thắng cuộc là nhóm đoán đúng sở thích nào của ai. Sau đó đến lượt nhóm khác. Trò chơi kéo dài đến khi tất cả các nhóm nhỏ tham gia lượt chơi.

Cần lưu ý rằng tất cả thành viên trong nhóm chỉ cần đưa ra đại diện một sở thích.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Có thể tiến hành trong không gian kín hoặc ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Bút viết, giấy (không nhất thiết phải có).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng thuyết phục;
- Kỹ năng thể hiện sự ủng hộ ai đó;
- Khả năng thu thập thông tin;
- Kỹ năng thuyết trình.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 26. Tôi chưa bao giờ...

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Tôi chưa bao giờ...” để làm quen với nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này để thành viên làm quen với nhau và xóa bỏ những rào cản ban đầu do môi trường mới.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người ngồi thành vòng tròn sao cho có số ghế ít hơn 1 chiếc so với số người chơi. Bạn nào đứng ở giữa vòng tròn sẽ nói một câu bắt đầu bằng “Tôi chưa bao giờ...” và kết thúc bằng một lời nói thật. Ví dụ: Tôi chưa bao giờ đến Châu Phi. Sau khi nghe thấy câu này, nếu điều này đúng với bạn nào (những bạn chưa bao giờ đến Châu Phi), bạn đó phải đứng dậy và tìm chỗ ngồi khác, trong khi đó bạn đứng giữa phải tìm chỗ ngồi đầu đó. Đối với những bạn đã từng đến Châu Phi thì giữ nguyên chỗ ngồi. Sau vài lần hoán đổi chỗ, sẽ có một bạn mới sẽ phải đứng giữa vòng và nói câu “Tôi chưa bao giờ..”

Trọng tâm của trò chơi này là sự trung thực, vì vậy, lúc mới bắt đầu trò chơi, hãy yêu cầu các thành viên sử dụng những phát ngôn phù hợp/cách nói phù hợp, và đối đáp chân thành với mọi lời nói.

Cần lưu ý rằng tất cả thành viên trong nhóm chỉ cần đưa ra một đại diện cho một sở thích.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, hoặc cũng có thể ở ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Ghế.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tạo dựng sự tự tin;
- Tập trung, chú ý;
- Khả năng nhanh chóng nhận biết hoàn cảnh;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Trung thực;
- Kỹ năng giao tiếp xã hội.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 27. Trò chơi khởi động ABC

### a) Tình huống:

Trò chơi này thường sử dụng trong quá trình xây dựng đội nhóm, đánh giá vai trò của từng người trong nhóm và lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là giúp các thành viên làm quen với nhau, tăng cường mối quan hệ, hợp tác và đoàn kết giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Nhiệm vụ của nhóm là tìm ra một đồ vật ở một chỗ biết trước theo các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

6-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Không gian kín.

### f) Thời gian:

10-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Các chữ cái trong bảng chữ cái được in hoặc viết sẵn lên một tờ giấy.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn có cố gắng hoàn thành nhiệm vụ không?
- Bạn đã gặp những khó khăn nào?
- Ai đã hướng dẫn bạn thực hiện các việc? Bạn có ai chỉ đạo không?
- Bạn thực hiện nhiệm vụ như thế nào? Bạn có chiến lược nào không?
- Liệu bạn có thể xử lý cách khác không?

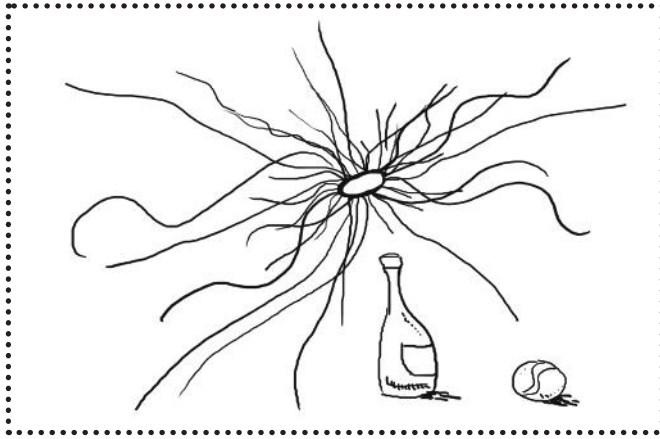
### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Tinh quyết đoán;
- Tinh thần cạnh tranh;
- Phân chia sự chú ý.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể dùng tính giờ, vài nhóm nhỏ thi đấu với nhau.

## 28. Bắt bóng!



### a) Tình huống:

Trò chơi này thường được sử dụng trong giai đoạn cuối của quá trình xây dựng đội nhóm hoặc chấn chỉnh đội nhóm.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là tăng cường sự hợp tác, đoàn kết và cùng nhau giải quyết vấn đề giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Chuẩn bị:*

Buộc dây có độ dài khác nhau (dài hơn 1m) quanh một chiếc khoen treo rèm, số dây nhiều hơn số người chơi từ 6-8 chiếc, tuy nhiên cũng tùy thuộc quy mô nhóm, số dây không cần nhiều gấp đôi số người chơi.

Số dây này có thể dài 4-5 mét.

*Cách tiến hành:*

Yêu cầu người chơi nắm đầu dây nối với khoen, một người có thể cầm một sợi, người khác có thể cầm hai sợi. Mọi người cầm căng dây để nâng khoen lên cao. Sau đó mọi người cùng nhau đặt khoen lên trên một chai nhựa (không nắp), sau đó chúng ta đặt 1 quả bóng tennis lên trên. Và tiếp tục yêu cầu mọi người nâng quả bóng bằng cách căng dây và đưa đến vị trí định sẵn. Mục tiêu là người chơi phải đặt bóng trở lại vị trí ban đầu, tức là đặt được bóng lên miệng chai nhựa. Nếu bóng rơi ra ngoài, mọi người sẽ phải chơi lại từ đầu.

Quãng đường đi đến đích – càng xa càng tốt – cần có nhiều chướng ngại vật:

Cửa hẹp, hành lang, cầu thang lên xuống, ghế, bàn, ghế băng chắn đường, đèn nhấp nháy các loại, v.v..

*Lưu ý:*

-Trong lượt chơi đầu tiên, không bình luận nếu thấy dây chùng. Quan trọng là đưa được bóng đến đích mà không làm rơi và mọi người cùng nhau cố gắng để làm được việc đó.

-Có thể làm cho hoạt động này khó hơn bằng cách theo dõi chặt chẽ độ căng của dây và nếu sợi dây nào chùng thì có thể yêu cầu cả đội chơi lại từ đầu. (Trong trường hợp này, chúng ta có thể nhờ 2 bạn tình nguyện theo dõi các bạn khác).

-Có thể làm cho hoạt động này khó hơn bằng cách tính thời gian.

### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

10-20 người.

### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong không gian kín có nhiều chướng ngại vật (hành lang hẹp, cầu thang lên xuống, ghế, bàn chắn đường, cửa mở, đồ vật treo trên cao, v.v..)

### **f) Thời gian:**

1-1,5 giờ.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Bóng tennis, 1 khoen treo rèm (bằng gỗ), 1-2 chai nhựa (rỗng và không có nắp đậy)

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Sau khi trò chơi kết thúc, nhất thiết phải dành thời gian để đánh giá cách thực hiện và thảo luận kinh nghiệm. Chúng ta có thể sử dụng các câu hỏi sau đây:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong khi chơi?
- Có bạn nào đó hướng dẫn cả nhóm cách tiến hành không?
- Bạn đã phát hiện ra có những vai trò nào?
- Quá trình/Sự lộn xộn có rõ ràng đối với bạn không?
- Bạn có thấy khó chịu khi không có một người cầm đầu không?
- Bạn có thấy khó khăn khi phải tuân thủ luật chơi không? (Nếu luật chơi được xác định từ lúc bắt đầu chơi).

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

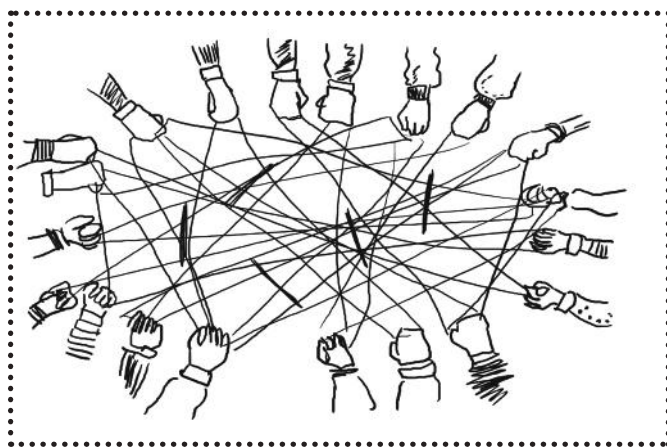
-Giao tiếp một cách tự nhiên;

- Kĩ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tính quyết đoán;
- Phân chia sự chú ý.
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Kĩ năng giải quyết vấn đề;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Sáng tạo;
- Kiên nhẫn;
- Hợp tác;

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này được sử dụng cho cả quá trình xây dựng đội nhóm và giải quyết vấn đề, tuy nhiên, trong quá trình thực hiện – đặc biệt lúc chúng ta đưa ra các quy tắc – những mâu thuẫn có từ trước có thể bộc lộ và có thể gây ảnh hưởng đến việc hoàn thành nhiệm vụ và động lực của cả nhóm trong cả quá trình thực hiện. Các thành viên cần lưu ý đến việc quan tâm chăm sóc đến chính bản thân và sự an toàn thể chất của các bạn khác để có thể hoàn thành nhiệm vụ đúng kỉ luật.

## 29. Mạng lưới thông tin – Thử đoán xem chúng tớ đã nghĩ gì!<sup>1</sup>



### a) Tình huống:

Trò chơi này khuyến khích việc suy nghĩ và làm việc cùng nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là dựa trên một số từ khóa cho sẵn, người chơi phải tìm ra từ, tiêu đề, v.v. mà nhóm đã định ra từ trước.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trò chơi này có 3 vòng:

1) Các thành viên trong nhóm phải chọn ra 2 thành viên và yêu cầu 2 bạn này ra khỏi phòng. Trong vòng thứ nhất, hai bạn này không được tham gia. Các thành viên phải chọn ra một từ mô tả đúng nhất tính cách của nhóm. Lựa chọn có thể là 1 từ, khái niệm, đồ vật, sự kiện. (v.v.). Một bạn lúc này đứng ngoài sẽ phải tìm ra từ này. Nếu cả nhóm đã lựa chọn được từ, mỗi người phải tìm ra được 2 cách diễn đạt đặc trưng mô tả từ cần đoán (ví dụ: từ cần đoán là dân chủ. Những từ đặc trưng, đặc điểm là: nhân dân, bình đẳng, sự thống trị, bỏ phiếu, viên gạch, v.v.) Mỗi người tham gia sẽ phải đưa ra 2 đặc tính. Vì vậy, nếu có 8 thành viên, sẽ có tất cả 16 cách diễn đạt đặc trưng cho từ cần đoán.

---

1 Phương pháp này do chính Mónika Holczer tạo dựng.

2) Sau khi mọi người đã quyết định chọn và viết lại 2 từ của mình, người chơi xếp thành vòng tròn. Một người chơi lúc trước phải đứng ngoài đi vào, cầm theo cuộn chỉ và 5 que xiên. Nhiệm vụ của bạn đó là đan thành chiếc lưới giữa các thành viên và sau đó đặt các que xiên lên trên sao cho chiếc lưới có thể giữ que không rơi. Điểm nổi của tấm lưới chính là bàn tay của những người chơi. Sau đó yêu cầu mọi người giữ chặt lưới để các que xiên không bị rơi xuống. Chiếc lưới là tượng trưng cho mạng lưới thông tin.

3) Trong khi mọi người đang đan lưới và đặt các que xiên lên trên, người chơi còn lại đang đứng ngoài có thể đi vào. Nhiệm vụ của bạn này là tìm trong mạng lưới thông tin. Chúng ta nói với bạn rằng bạn sẽ phải tìm ra một từ bằng cách hỏi thông tin về từ đó từ những thành viên trong nhóm. Tuy nhiên, mỗi thông tin đều có giá! Cứ mỗi thông tin tương đương với việc mất đi một sợi chỉ từ chiếc lưới. Mỗi khi bạn hỏi thông tin từ ai, người đó sẽ phải tháo sợi chỉ lưới ra khỏi tay. Phần khó của trò chơi là ở chỗ bạn sẽ phải hỏi về thông tin theo một trật tự nào đó để các que xiên không rơi xuống đất, vì vậy chiếc lưới vẫn có thể giữ được các que. Trò chơi kết thúc nếu bạn đó tìm ra đúng từ, hoặc bạn đó thua cuộc nếu tất cả que xiên rơi xuống đất. Vì vậy, người chơi cần thận trọng trước khi hỏi ai đó lấy thông tin.

#### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

6-10 người.

#### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong không gian kín, yên tĩnh.

#### **f) Thời gian:**

20-40 phút.

#### **g) Dụng cụ cần có:**

1 cuộn chỉ, 5 que xiên.

#### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không cần có phần đánh giá cho trò chơi này, tuy nhiên nên tiến hành đánh giá. Chúng ta có thể sử dụng các câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Đã có những khó khăn nào xuất hiện?
- Đoán từ dựa trên những từ khóa có khó không?



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Khả năng kết nối mọi người;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tính quyết đoán;
- Bền bỉ;
- Phân chia sự chú ý.
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kiên nhẫn;
- Tập trung;
- Hợp tác;
- Suy nghĩ logic.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Có thể sử dụng phương pháp này làm hoạt động xây dựng đội nhóm và lấp chỗ trống thời gian.

## 30. Giới thiệu nối đuôi

### a) Tình huống:

Chúng ta có thể sử dụng trò chơi “Giới thiệu nối đuôi” để làm quen và nhớ tên nhau.

### b) Mục tiêu:

Sau khi tham gia trò chơi này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn nữa, các thành viên nhớ được tên nhau, và những khó khăn ban đầu cũng sẽ được xóa bỏ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn. Trọng tài bắt đầu giới thiệu bản thân: nói tên mình, sau đó đến bạn ngồi cạnh nói tên mình và tên của người trước, cứ như vậy cho đến cuối vòng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng diễn đạt;
- Phát triển trí nhớ;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong trường hợp người chơi tỏ ra 'phản đối' khi đến gần cuối vòng vì người đầu tiên làm dễ nhất, trọng tài có thể lặp lại vòng chơi cũng như yêu cầu 1-2 người chơi làm tương tự.



B.

Kĩ thuật tạo dựng sự tin cậy

## 31. Tìm hiểu và gặp gỡ

### a) Tình huống:

Trò chơi “Tìm hiểu và gặp gỡ” dùng để các thành viên làm quen với nhau (cho đến lúc kết thúc).

### b) Mục tiêu:

Sau hoạt động này, những trở ngại do môi trường mới hoặc bạn mới sẽ không còn, các thành viên làm quen với nhau nhưng không phải bằng lời nói, mà bằng cử chỉ, và niềm tin của mọi người dành cho nhau cũng tăng lên.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người phải nhắm mắt và di chuyển chậm, từ tốn, không được nói. Khi gặp ai đó, hãy ra hiệu chào hỏi bạn đó một cách chậm rãi, không được dùng lời nói. Chỉ được phép dùng những cử động, sau đó di chuyển tiếp.

Trong khi đó, trọng tài có thể hướng dẫn:

- Dùng lại trước mặt bạn khác, chạm vào mặt bạn, rồi đi tiếp
- Giơ tay chào nhau
- Dùng ngón tay thể hiện sự giận dữ, các bàn tay đánh nhau và sau đó giáng hòa
- Tìm một bạn có mái tóc dài như bạn, nếu bạn tìm được người đó, hãy nắm tay và cùng nhau đi tiếp.

Những hướng dẫn có thể thay đổi và mở rộng nếu cần.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, không có rào chắn.

### f) Thời gian:

25-30 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Có thể là 1 chiếc khăn.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Khi kết thúc trò chơi, chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Có khó khăn gì cho bạn khi không nhìn thấy gì không?
- Bạn có nhận ra các bạn của mình không?
- Bạn dựa vào cái gì để xác định phương hướng trong không gian?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng thích ứng;
- Khả năng cảm nhận;
- Phát triển xúc giác;
- Phát triển nhận thức về không gian;
- Củng cố niềm tin;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Kỹ năng tập trung.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Nên tiến hành đánh giá sau khi trò chơi kết thúc và thảo luận về những cảm xúc mọi người vừa trải qua.

## 32. Rờng rấn lên mây

### a) Tình huống:

Trò chơi có thể sử dụng để xây dựng niềm tin của các thành viên trong nhóm

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là nhằm củng cố niềm tin và hợp tác cũng như tạo ra sự quan tâm chú ý lẫn nhau giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi đứng xếp thành hàng cách nhau một sải tay và bị bịt mắt. Chúng ta có thể yêu cầu người chơi cùng nắm một sợi dây thừng bằng tay phải. Chỉ có người đứng đầu tiên được bỏ băng bịt mắt và sẽ làm ‘mắt’ cho ‘đội rờng rấn’ phía sau. Thử thách là cả nhóm phải đi từ điểm A đến điểm B, vượt qua nhiều địa hình và chướng ngại vật khác nhau. Trọng tài hướng dẫn đường đi nhưng không được can thiệp và chỉ cách làm, nhưng trọng tài có thể cảnh báo về những khó khăn sắp tới. “Mắt rấn” sẽ luôn luôn là người đầu tiên quyết định chỉ rõ cách làm hoặc giữ im lặng, không nói gì về những thay đổi địa hình/chướng ngại vật cho các bạn khác. Chúng ta có thể thay đổi “mắt rấn” ở một số điểm dừng cụ thể (tùy thuộc vào số người chơi, ta có thể đổi người sau 2-3 phút); bạn nào lúc trước đứng đầu thì giờ phải xuống cuối hàng và đeo băng bịt mắt. Trong suốt trò chơi, mỗi người đều phải dẫn dắt ‘đội rờng rấn’ ít nhất một lần cho đến khi về đến đích.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Có thể ở bất kỳ nơi nào thích hợp, nếu tiến hành ở ngoài trời thì tốt hơn trong không gian kín.

### f) Thời gian:

25-30 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Khăn bịt mắt đủ cho số người chơi, dây thừng.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Bạn cảm thấy như thế nào khi không nhìn thấy gì?



- Trò chơi này căng thẳng như thế nào?
- Khi được làm 'mắt rắn' bạn cảm thấy như thế nào?
- Bạn có nhận đủ thông tin từ 'mắt rắn' hay không?
- Những chỉ dẫn từ người đứng đầu tiên có thay cho mắt bạn nhìn thấy không hay là bạn cần có thêm thông tin hơn nữa?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Sự quan tâm chú ý đến từng cá nhân được cải thiện;
- Xây dựng sự tự tin;
- Khả năng cảm nhận;
- Chấp nhận bạn chơi, kiên nhẫn;
- Có trách nhiệm với người khác.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này cần có sự chú ý của tất cả thành viên và cũng có khá nhiều căng thẳng/điều không chắc chắn, vì vậy việc một bạn nào đó thoát khỏi bị bịt mắt có thể xảy ra bất kì lúc nào. Hãy nói rõ điều này ngay từ lúc bắt đầu trò chơi, thực hiện nó trong lúc chơi, và sau đó cùng nhau trao đổi về hoạt động và những điều vừa xảy ra. Hãy chú ý đến sự an toàn về thể chất và tinh thần của mọi người!

## 33. Bạn cứ ngả người đi!

### a) Tình huống:

Trò chơi này dùng để tạo dựng sự tin cậy và hiểu biết hạn chế của nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là mọi thành viên sẽ tin cậy nhau – cho dù bị bịt mắt.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng tôi đưa ra 3 cách:

*Cách chơi 3 người.* Hai người đứng đối diện để đỡ người thứ ba đứng ở giữa, bạn thứ ba nhắm mắt ngả người sang hai bên. Sau đó, hai người “bắt” đẩy người thứ ba qua lại cho nhau. Trò chơi cứ tiếp tục như thế sau mỗi lần đổi vai giữa ba người chơi.

*Cách chơi 2 người.* Một người đứng giơ hai tay song song trước mặt. Bạn cùng cặp đứng đằng sau để đỡ bạn kia. Khi có tín hiệu (ví dụ khi bạn đứng sau chạm vào vai), bạn đứng trước ngả người về phía sau, giữ thẳng người. Bạn đứng trước đỡ lấy bạn mình, đặt cẳng tay mình lên tay bạn và đưa bạn trở về tư thế đứng thẳng. Hoạt động này đòi hỏi phải tập trung chú ý và tin cậy nhiều hơn hoạt động trước. Chúng ta có thể tiếp tục bằng việc đổi chỗ cho nhau giữa hai bạn chơi.

*Chơi theo nhóm.* Người chơi đứng sát nhau thành một vòng tròn khép kín. Một bạn đứng vào giữa, bị bịt mắt, sau đó chúng ta yêu cầu bạn nghiêng người về bất kì hướng nào. Người chơi sẽ cố gắng đỡ bạn cho dù bạn có ngả sang hướng nào. Sau khi bạn thực hiện được một lần, chúng ta chuyển sang bạn bên cạnh và trò chơi lại bắt đầu từ đầu. Cuối cùng, hãy hỏi các bạn xem các bạn cảm thấy như thế nào khi đứng giữa mọi người và khi nào các bạn cảm thấy an toàn nhất (bạn đó cảm thấy an toàn hơn nếu bạn đó được đỡ bởi một mặt phẳng lớn hơn).

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

Các nhóm nhỏ 2-3 người.

Các nhóm nhỏ 5-8 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất kì nơi nào thích hợp không có rào chắn.

### f) Thời gian:

20-30 phút, nhưng cũng có thể kéo dài đến 1 tiếng.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Không có.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Một trong những phần quan trọng nhất của trò chơi là phần đánh giá: thảo luận về trải nghiệm đi cùng những câu hỏi định sẵn cũng như những khó khăn và cản trở mới xuất hiện.

Để làm được việc đó, chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Nghiêng người về phía bạn chơi có gây căng thẳng cho bạn không?
- Bạn có thể hoàn toàn tin tưởng (những) bạn cùng chơi với mình không?
- Bạn có chút sợ sệt nào không?
- Điều gì gây nên khó khăn trong lúc chơi?
- Khi nào bạn cảm thấy hoàn toàn an toàn?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kiên nhẫn;
- Sự quan tâm chú ý và tập trung được cái thiện;
- Tính quyết đoán;
- Tin tưởng;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Vượt qua nỗi sợ của chính mình;
- Hiểu biết những giới hạn của chính mình.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Cần phải đẩy đến giới hạn và tiến hành chậm rãi, vượt qua thử thách, và khi bắt đầu trò chơi, hãy yêu cầu mọi người quan tâm chú ý đến sự an toàn thể chất của nhau. Trong phần đánh giá, không nên đánh giá cá nhân bạn nào và hãy tỏ ra thành thật.

## 34. Bịt mắt lái xe

### a) Tình huống:

Trò chơi này được sử dụng để tạo dựng niềm tin và tăng cường khả năng cảm nhận.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là người chơi học cách tin tưởng bạn cùng chơi trong khi bị bịt mắt, biết cách chú ý đến những tín hiệu từ bên ngoài, cảm nhận và chấp nhận bạn cùng chơi, tăng cường khả năng cảm nhận các kiểu môi trường khác nhau của người chơi.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi xếp thành các cặp đôi và một người bị bịt mắt. Hướng đi của người bị bịt mắt sẽ do bạn cùng đôi quyết định, bạn này phải đứng cách xa 2m và hướng dẫn đường hướng cho bạn bị bịt mắt. Bạn bị bịt mắt phải vượt qua một quãng đường có nhiều chướng ngại vật để sẵn (ví dụ: một súc gỗ đổ xuống, một thùng rác lăn về phía người chơi, v.v..)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-14 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Một đoạn đường có bày sẵn chướng ngại vật, cũng có thể tiến hành trong không gian kín hoặc ngoài trời.

### f) Thời gian:

5-10 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Khăn bịt mắt và dụng cụ làm chướng ngại vật (súc gỗ, ghế băng, ghế, bàn, túi, thùng rác, v.v..)

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Một trong những phần quan trọng nhất của trò chơi là phần đánh giá: cần phải trao đổi về trải nghiệm đi cùng những câu hỏi định sẵn cũng như những khó khăn và cản trở mới xuất hiện.

Để làm được việc đó, chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Cảm giác 'không nhìn thấy'/hướng dẫn bạn cùng đôi như thế nào?
- Bạn có hoàn toàn tin tưởng bạn cùng chơi và nghe theo hướng dẫn của bạn ấy ko?
- Bạn có thấy sợ chút nào không?

-Bạn có thấy cách chỉ đường của bạn cùng đội để tránh chướng ngại vật như thế là đầy đủ không?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Sự quan tâm chú ý và tập trung được cải thiện;
- Tin tưởng;
- Khả năng dò tìm vị trí nhanh chóng;
- Tính quyết đoán;
- Kiên nhẫn.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này đòi hỏi sự chú ý cao độ từ phía người chơi và có khá nhiều căng thẳng/điều không chắc chắn, vì vậy có thể sẽ xảy ra trường hợp một bạn nào đó muốn thoát khỏi vai 'bị bịt mắt không nhìn thấy'. Hãy nói rõ điều này ngay từ lúc bắt đầu trò chơi, thực hiện nó trong lúc chơi, và sau đó cùng nhau trao đổi về hoạt động và những điều vừa xảy ra. Hãy chú ý đến sự an toàn về thể chất và tinh thần của mọi người!

## 35. Tôi tin bạn!

### a) Tình huống:

Trò chơi này áp dụng cho những đội nhóm đã quen biết nhau một thời gian dài, gặp gỡ nhau thường xuyên hoặc học tập/làm việc cùng nhau đã lâu.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là tạo dựng niềm tin, tạo dựng niềm tin giữa các thành viên trong nhóm, tự trang bị kiến thức cho bản thân. Tự nhìn nhận lại bản thân để hiểu về những giới hạn an toàn của chính mình.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trước khi bắt đầu hoạt động này, cả nhóm cần có một bầu không khí thoải mái, nhẹ nhàng. Nên bắt đầu bằng một cuộc trao đổi mang tính định hướng: Sự tin cậy là gì? Nó có ý nghĩa như thế nào và dành cho đối tượng nào? Sự an toàn là gì? Chúng ta cảm thấy an toàn khi nào, ở đâu, và với những ai? Các thành viên chia thành các đôi. Một trong hai bạn nằm xuống đất (nằm ngửa). Bạn kia quỳ xuống cạnh đầu người nằm. Bạn đang nằm nghiêng đầu, bạn kia nâng đầu lên, đỡ vào gáy bạn. Bạn đang nằm cố gắng thả lỏng người, tin tưởng để bạn cùng cặp của mình nâng đầu mình lên. Còn bạn kia cố gắng giữ đầu bạn thật vững, và nếu thấy nâng đầu bạn nặng dần thì có thể nhẹ nhàng xoay đầu bạn mình sang hai bên, lên và xuống, nhưng chỉ làm như vậy khi thấy bạn đang nằm cảm thấy thoải mái, nằm yên, hoàn toàn phụ thuộc vào điều khiển của bạn. Nếu không, chỉ nên giữ đầu bạn, không dịch chuyển. Nếu cặp đôi thực hiện xong thì có thể thay đổi vai trò cho nhau.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

4-12 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, yên tĩnh và thoải mái.

### f) Thời gian:

20-40 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào?
- Việc thả lỏng có dễ dàng không?
- Bạn có tin bạn mình không?
- Bạn biết thêm được điều gì mới về bản thân mình?
- Bạn có cảm thấy an toàn không?
- Bạn có cảm nhận rõ trách nhiệm của 'người nâng đầu' không?
- Bạn có nhận thấy đầu của bạn mình trở nên nặng hơn khi thời gian kéo dài không?
- Sau hoạt động này, chúng ta có thể trao đổi về cá tính mỗi người, tạo dựng niềm tin và mối quan hệ trong nhóm. Mức độ niềm tin trong nhóm lớn như thế nào?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kiên nhẫn;
- Sự quan tâm chú ý và tập trung được cải thiện;
- Tin tưởng;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Khả năng quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Khả năng chịu đựng;
- Chấp nhận bạn cùng chơi;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Hiểu biết những giới hạn của chính mình.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này đã được sử dụng trong hơn 14 năm qua trong những nhóm cộng đồng đã quen biết nhau từ trước. Kỷ luật, sự quan tâm và chú ý đến nhau là những yếu tố quan trọng trong hoạt động này. Hãy tôn trọng quyết định của người chơi nếu bạn đó không muốn tham gia. Đó cũng chính là thông tin về bản thân và niềm tin của bạn đó. Mỗi người có cảm giác an toàn khác nhau, cũng như cảm giác an toàn về người khác cũng khác nhau; hãy lưu ý điều này với tất cả người chơi!

## 36. Ba chú khỉ

### a) Tình huống:

Trò chơi này áp dụng cho những nhóm muốn cải thiện sự hợp tác. Trò chơi này có thể sử dụng để minh họa thực tế các kênh giao tiếp.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là tạo ra hoạt động giao tiếp trong nhóm hiệu quả hơn và tăng cường sự hợp tác.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Cần có 3 người chơi cho trò chơi này: mù, điếc, và câm. Số người câm có thể nhiều hơn (cả nhóm). Bạn câm tất nhiên không được nói, cũng không được mấp máy môi mà chỉ có thể ra dấu chỉ trỏ. Bạn mù sẽ bị bịt mắt. Bạn điếc sẽ làm trung gian giữa bạn câm và bạn mù. Chia địa điểm chơi thành 2 phần. Trọng tài giấu một đồ vật ở một bên (ví dụ: một quả bóng) và bạn mù sẽ phải đi tìm dựa vào những chỉ dẫn của bạn cùng chơi. Ở nửa bên kia là bạn câm (có thể là một người hoặc cả nhóm), trước mặt bạn đó là bạn điếc ngồi trên ghế. Bạn mù chỉ có thể di chuyển trong khoảng sau lưng bạn điếc. Bạn điếc không được phép quay lại mà chỉ được theo dõi bạn câm. Bạn điếc phải dẫn đường cho bạn mù bằng cách dùng lời nói đến chỗ quả bóng theo chỉ đường của bạn câm. Do đó: bạn câm theo dõi di chuyển của bạn mù, bạn điếc hướng dẫn cho bạn mù dựa vào sự ra dấu chỉ trỏ của bạn câm. Trò chơi kết thúc khi bạn mù tìm thấy quả bóng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

6-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

20-40 minutes.

### g) Dụng cụ cần có:

1 ghế, 1 đồ vật/quả bóng.



## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Trong phần đánh giá, hãy chỉ rõ cách hợp tác với nhau là hiệu quả:

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Với bạn mù: Khi bị dẫn đường như vậy bạn cảm thấy như thế nào?
- Với bạn điếc: Khi ra dấu chỉ đường bạn thấy dễ hay khó?
- Với bạn câm: Cảm giác dẫn đường cho bạn khác như thế nào?
- Hoạt động này có thể thực hiện hiệu quả hơn và nhanh hơn như thế nào?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kiên nhẫn;
- Hợp tác;
- Kỹ năng giao tiếp;
- Quan tâm chú ý đến nhau;
- Sáng tạo;
- Phân chia sự chú ý.
- Tập trung;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Khả năng thích ứng với hoàn cảnh;
- Sử dụng các kênh giao tiếp không lời;
- Khả năng nhận biết tình huống nhanh chóng.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này áp dụng cho lứa tuổi từ 12 trở lên. Trò chơi này sẽ thành công nếu mọi người tuân thủ luật chơi.

## 37. Hai tù nhân

### a) Tình huống:

Trò chơi này sử dụng cho những nhóm và đoàn thể đã làm việc cùng nhau từ lâu và ở một mức độ nào đó phụ thuộc vào nhau để phối hợp với nhau trong hoạt động này.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu đặt ra là các thành viên nhận ra những lợi ích của sự hợp tác, từ đó củng cố niềm tin giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Đây là một hoạt động đóng vai dựa trên lí thuyết trò chơi.

*Cốt truyện:*

Liên quan đến một trọng án, cảnh sát đã bắt giữ 2 nghi phạm. Vì không có đủ chứng cứ để truy tố, hai người bị tách ra và cả hai cũng nhận được một đề nghị: nếu người tù thứ nhất thú tội và kẻ tòng phạm chỉ nghe thì người thứ nhất có thể được ra tù, trong khi người kia vì không thú tội sẽ phải lĩnh án 10 năm tù. Nếu người thứ nhất không khai nhận mà người thứ hai lại nhận tội, cả hai sẽ chịu 6 tháng vì tội nhỏ hơn. Nếu cả hai thú tội sẽ phải nhận 6 năm. Cả hai lựa chọn đều phụ thuộc vào lựa chọn của người thứ hai, trong khi không ai biết người kia sẽ quyết định như thế nào. Cho dù nếu cả hai có cơ hội hợp tác, họ cũng sẽ không tin người kia biết giữ lời hứa.

Trong khi chơi, cần có 2 người đóng vai 'tù nhân'. Nếu là nhóm nhỏ (6-8 người), những người còn lại theo dõi vụ việc. Nếu nhóm có dưới 10 người, chúng ta nên chia thành các nhóm nhỏ. Nhất thiết phải tách riêng hai người và nếu ở trong phòng, chúng ta không nên để hai người ở trong cùng phòng khi phải quyết định lựa chọn. Bên cạnh mỗi tù nhân, chúng ta cần có một 'điều tra viên' đặt ra các câu hỏi khác nhau về vụ án. Điều tra viên cũng có thể phải chịu trách nhiệm ví dụ như làm cho việc quyết định khó khăn hơn. Sau khi quyết định, hai tù nhân được gặp trước khi nghị án nơi hai người đối diện với những quyết định của nhau.

*Khó khăn:*

Giải pháp cho hoạt động này ngoài cách cân bằng và những chiến lược vượt trội là cả hai người cũng thú nhận. Cho dù người kia có thế nào, người chơi cũng có lợi hơn nếu bạn đó thú nhận. Tuy nhiên, cả hai cùng có lợi nếu không ai nói gì cả. Đây cũng chính là điểm mà theo đuổi lợi ích cá nhân không phù hợp với lợi ích chung.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

2-20 người.

### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Có thể tiến hành trò chơi này ở nhiều địa điểm, nhưng quan trọng là phải thu xếp để hai tù nhân không nghe thấy hoặc nhìn thấy nhau.

### **f) Thời gian:**

15-40 phút.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Bàn, ghế.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Chúng ta không thể bỏ qua phần đánh giá trò chơi. Việc cùng nhau suy xét về những kết quả là việc làm có giá trị.

-Quyết định như thế nào mới là quyết định đúng đắn? Liệu có tồn tại một thứ được gọi là quyết định đúng đắn không?

-Tại sao hai tù nhân lại lựa chọn như vậy?

-Họ đã suy nghĩ như thế nào? Liệu có một chiến lược nào đó khi đưa ra quyết định không?

-Bài học rút ra từ trò chơi này là gì?

-Cảm nhận của bạn khi phải quyết định như thế nào?

-Việc phải đưa ra quyết định gây căng thẳng cho bạn như thế nào?

-Là một người ngoài cuộc, bạn đánh giá như thế nào về áp lực đưa ra quyết định?

-Bạn đánh giá như thế nào về quá trình đưa ra quyết định?

-Cảm giác khi bạn là một người buộc tội như thế nào? (Nếu như bạn cũng chọn vai trò này)

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

-Suy nghĩ theo logic

-Kĩ năng hợp tác;

-Chịu đựng căng thẳng;

-Kĩ năng đưa ra quyết định;

-Giao tiếp một cách tự nhiên;

-Kĩ năng dẫn dắt và lãnh đạo;

-Tinh thần trách nhiệm;

-Kĩ năng giải quyết vấn đề;

-Khả năng nhận biết hoàn cảnh.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này áp dụng cho lứa tuổi 14 trở lên.

## 38. Hai bác thợ săn

### a) Tình huống:

Trò chơi này sử dụng cho những nhóm và đoàn thể đã làm việc cùng nhau từ lâu và ở một mức độ nào đó phụ thuộc vào nhau để phối hợp với nhau trong hoạt động này.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu đặt ra là các thành viên nhận ra những lợi ích của sự hợp tác, từ đó củng cố niềm tin giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Hoạt động mô tả dưới đây cũng là trò chơi đóng vai. Đây là một trong những trò chơi cơ bản trong lý thuyết trò chơi. Trò chơi này dựng nên tình huống phải lựa chọn giữa an toàn và hợp tác giao tiếp. Ý tưởng ban đầu xuất phát từ Jean-Jacques Rousseau: hai người thợ săn phải quyết định đi săn hươu hay săn thỏ. Hươu có giá trị cao hơn thỏ nhưng họ chỉ có thể săn được hươu khi họ phối hợp với nhau, còn ai cũng có thể đi săn thỏ một mình. Họ phải có quyết định riêng mà không được trao đổi bàn bạc với nhau. Nếu một trong hai người đi săn hươu một mình, người đó phải về nhà tay không. Mặc dù cả hai thợ săn sẽ cùng có lợi nếu họ phối hợp với nhau, nhưng như vậy cũng mạo hiểm cho cả hai hơn là đi săn thỏ - nếu họ không tin tưởng nhau, cả hai sẽ đi săn thỏ, và do đó bỏ lỡ cơ hội săn được con mồi lớn hơn.

*Có thể thực hiện hoạt động này theo nhiều cách:*

*Cách 1:* cần có 2 thợ săn tham gia vào trò chơi, số thành viên còn lại của nhóm làm người quan sát (chỉ tham gia vào phần đánh giá)

*Cách 2:* Có thể tổ chức trò chơi này thành hoạt động cho các đôi. Các thành viên trong nhóm xếp thành từng cặp (trong trường hợp tổng số là lẻ thì sẽ có một 'hội thợ săn' 3 người). Các cặp đứng cách xa nhau. Mỗi người có một tờ giấy trắng và bút viết. Sau đó họ sẽ phải xác định 'địa bàn đi săn', trên đường đi họ sẽ phải quyết định và viết các từ Thỏ hoặc Hươu lên giấy. Sau khi viết xong, họ quay trở lại nhóm và khi bạn cùng cặp quay lại, hai người sẽ cho xem họ đã viết gì lên giấy. Sau đó là đến vòng đánh giá theo nhóm.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

2-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Có thể tiến hành trò chơi này ở nhiều địa điểm, nhưng quan trọng là phải thu xếp để hai thợ săn không nghe thấy hoặc nhìn thấy nhau.

## **f) Thời gian:**

15-40 phút.

## **g) Dụng cụ cần có:**

Bàn, ghế.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Chúng ta không thể bỏ qua phần đánh giá trò chơi. Việc cùng nhau suy xét về những kết quả là việc làm có giá trị.

- Quyết định như thế nào mới là quyết định đúng đắn? Liệu có tồn tại một thứ được gọi là quyết định đúng đắn không?
- Tại sao những người thợ săn lựa chọn như vậy?
- Họ đã suy tính như thế nào? Liệu có một chiến lược nào đó khi đưa ra quyết định không?
- Bài học rút ra từ trò chơi này là gì?
- Cảm nhận của bạn khi phải quyết định như thế nào?
- Việc phải đưa ra quyết định gây căng thẳng cho bạn như thế nào?
- Là một người ngoài cuộc, bạn đánh giá như thế nào về áp lực đưa ra quyết định?
- Bạn đánh giá như thế nào về quá trình đưa ra quyết định?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Suy nghĩ theo logic
- Kỹ năng hợp tác;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh.
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Chịu đựng căng thẳng;
- Kỹ năng đưa ra quyết định;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tinh thần trách nhiệm;

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này áp dụng cho lứa tuổi 14 trở lên.

## 39. Người mù dẫn đường cho người mù

### a) Tình huống:

Trò chơi này chỉ sử dụng cho những nhóm có thành viên đã quen biết nhau đã lâu, họ đã có sự tin tưởng vào nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là người chơi học cách tin tưởng bạn cùng chơi trong khi bị bịt mắt, mối quan hệ trong nhóm mạnh mẽ hơn và mức độ tin tưởng nhau tiến lên một mức cao hơn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Chuẩn bị:*

Chuẩn bị số mẫu giấy tương ứng với số người chơi, chúng ta viết số ngẫu nhiên lên các mẫu giấy (không viết số giống nhau)

*Cách tiến hành:*

Yêu cầu người chơi đứng thành hàng ở giữa phòng, sau đó yêu cầu mọi người cử ra một người chỉ huy. Sau khi chọn xong chỉ huy, chúng ta đưa cho mỗi người chơi một mẫu giấy, người chơi không cho bạn khác xem mẫu giấy của mình. (Họ phải ghi nhớ số của mình). Sau đó mọi người bịt mắt – kể cả người chỉ huy – trò chơi sẽ như sau: Chỉ huy vẫn bịt mắt sẽ phải sắp xếp các thành viên bị bịt mắt trong nhóm mình theo trật tự số tăng dần nhưng không ai được nói, mọi người phải im lặng. Dành 2 phút để nhóm có thể tìm ra chiến lược trước khi bắt đầu chơi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-12 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nơi mọi người đã khá quen thuộc (không phải là lần đầu tiên ở địa điểm này).

### f) Thời gian:

30-40 phút cho đến khi trò chơi kết thúc.

### g) Dụng cụ cần có:

Khăn bịt mắt, các mẫu giấy.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Đánh giá là một trong những phần quan trọng nhất của trò chơi: Trao đổi về những trải nghiệm sau những khó khăn, chướng ngại vật theo những câu hỏi định hướng.

Có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Cảm giác 'bị bịt mắt không nhìn thấy' như thế nào?
- Trải nghiệm không được nói như thế nào?
- Bạn có hoàn toàn tin tưởng bạn khác không?
- Bạn có cố gắng thực hiện những chiến lược đã vạch ra không?
- Bạn thấy được làm chỉ huy như thế nào? Có những trách nhiệm gì?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng hoạch định chiến lược;
- Sự giám sát lẫn nhau được cải thiện;
- Kỹ năng tập trung;
- Hợp tác;
- Kiên nhẫn;
- Tin tưởng;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Phụ thuộc vào nhau;
- Sáng tạo;
- Nhận biết bối cảnh không gian.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này đòi hỏi sự chú ý cao độ từ phía người chơi và có khá nhiều căng thẳng/điều không chắc chắn, vì vậy có thể sẽ xảy ra trường hợp một bạn nào đó muốn thoát khỏi vai 'bị bịt mắt không nhìn thấy'. Hãy nói rõ điều này ngay từ lúc bắt đầu trò chơi, thực hiện nó trong lúc chơi, và sau đó cùng nhau trao đổi về hoạt động và những điều vừa xảy ra.

Hãy chú ý đến sự an toàn về thể chất và tinh thần của mọi người!

Trò chơi này thích hợp cho lứa tuổi 14 trở lên.

## 40. Tam giác mù

### a) Tình huống:

Trò chơi “Tam giác mù” được sử dụng để tạo dựng sự tin cậy và củng cố sự hợp tác.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là củng cố niềm tin giữa thành viên trong đội, phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề và sự hợp tác.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi bị bịt mắt và chúng ta đặt một dây thừng vào tay họ. Nhiệm vụ của người chơi là tạo thành một tam giác đều từ sợi dây thừng nhưng không ai được rời tay khỏi sợi dây và không ai được đổi chỗ cho nhau. Tùy thuộc vào số người chơi, chúng ta có thể chia thành các nhóm nhỏ. Các nhóm khác nhau có thể tạo thành các hình đa giác (ví dụ: một nhóm làm hình tam giác, nhóm khác làm hình vuông, v.v..)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp, miễn là có không gian thoáng.

### f) Thời gian:

20-25 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Dây thừng, khăn bịt mắt.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Đánh giá là một trong những phần quan trọng nhất của trò chơi: Trao đổi về những trải nghiệm sau những khó khăn, chướng ngại vật theo những câu hỏi định hướng.

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Bạn phối hợp với bạn khác như thế nào?
- Bạn có lắng nghe các bạn khác không? Có bạn nào đó chỉ dẫn cho bạn không?
- Cảm giác chơi trong khi bị ‘bịt mắt’ như thế nào?
- Bạn có định ra một chiến thuật mà bạn áp dụng từ lúc bắt đầu chơi không?



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng hoạch định chiến lược;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sự giám sát lẫn nhau được cải thiện;
- Kỹ năng tập trung;
- Hợp tác;
- Kiên nhẫn;
- Văn hóa tranh luận;
- Nhận biết bối cảnh không gian.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này đòi hỏi sự chú ý cao độ từ phía người chơi và có khá nhiều căng thẳng/điều không chắc chắn, vì vậy có thể sẽ xảy ra trường hợp một bạn nào đó muốn thoát khỏi vai 'bị bịt mắt không nhìn thấy'. Hãy nói rõ điều này ngay từ lúc bắt đầu trò chơi, thực hiện nó trong lúc chơi, và sau đó cùng nhau trao đổi về hoạt động và những điều vừa xảy ra.

Hãy chú ý đến sự an toàn về thể chất và tinh thần của mọi người!

## 41. Ngồi xổm

### a) Tình huống:

Trò chơi “Ngồi xổm” sử dụng để tạo dựng sự tin cậy.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là tạo dựng niềm tin, tăng cường tình đoàn kết và phát triển kỹ năng tập trung chú ý.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Các thành viên trong nhóm phải nhắm mắt đi vòng quanh phòng. Các bạn phải cố gắng đi lại mà không chạm vào bạn khác. Nếu chạm vào ai đó thì sẽ phải ngồi xuống và ngồi xổm như thế cho đến lúc kết thúc trò chơi. Sau đó, những bạn đang ngồi xổm trở thành chướng ngại vật. Trong lúc chơi, không bạn nào được nói. Trò chơi kết thúc khi không còn ai đứng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, không có chướng ngại vật.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Đánh giá là một trong những phần quan trọng nhất của trò chơi: Trao đổi về những trải nghiệm sau những khó khăn, chướng ngại vật theo những câu hỏi định hướng.

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Bạn dựa vào cái gì để định hướng cho bản thân?
- Trải nghiệm khi không nhìn thấy gì của bạn như thế nào?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sự giám sát lẫn nhau được cải thiện;
- Kỹ năng chú ý và tập trung được cải thiện;
- Kiên nhẫn;
- Tin tưởng;
- Nhận biết bối cảnh không gian.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này đòi hỏi sự thận trọng; chúng ta phải lưu ý người chơi quan tâm đến bản thân và chú ý đến sự an toàn của người khác.



C.

Kĩ thuật lắp chỗ trống thời  
gian

## 42. Bás

### a) Tình huống:

Trò chơi “Bás” được sử dụng làm hoạt động lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Sử dụng thời gian nghỉ ngơi đang có một cách có ích và theo chủ đề (khi đang đi du lịch, đi chơi, hoặc chỉ để vui với nhau).

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn và lần lượt đổ hai viên xúc xắc, lấy tay che mặt xúc xắc. Mục tiêu là đổ được nhiều điểm hơn người ngồi trước mình, hoặc ít nhất làm cho người ngồi sau mình tin rằng mình đổ được nhiều điểm hơn. Điểm của 2 viên xúc xắc được đọc như sau: giá trị hàng chục là số lớn hơn, ví dụ: số 5 và 3 sẽ là 53. Nếu xúc xắc cho 2 số giống nhau, chúng ta gọi là BÁS, ví dụ: 2 và 2 sẽ được gọi là hai BÁS. Trong lượt chơi, số có giá trị thấp nhất là 31, do đó tăng dần theo số đếm và bỏ qua các số BÁS (31, 32, 41, 42, 43, 51 ...), số lớn nhất là 65. Các số BÁS có giá trị lớn hơn số này. Trong lượt chơi, số 21 có giá trị lớn nhất, vì vậy dùng số 2 và số 1. Người chơi, bắt đầu từ người đầu tiên được lựa chọn do rút thăm, sẽ phải đổ xúc xắc (hoặc ít nhất nói ra) để có điểm cao hơn. Nếu có bạn nào đó không tin rằng người chơi trước đổ được nhiều điểm thì có thể hỏi lại. Trong trường hợp này, bạn có thể mở bàn tay che xúc xắc. Nếu số bạn nói ra là đúng và nhiều điểm hơn bạn chơi trước, người vừa hỏi sẽ bị điểm thua, tuy nhiên, nếu người đổ xúc xắc nói sai thì cũng bị điểm thua. Nếu ai đó nói 21, người tiếp theo tin rằng mình không cần phải nói nữa (bởi vì bạn không thể, vì số 21 có giá trị lớn nhất), nhưng bạn cố gắng nói ra và đổ được cùng số đó. Người tiếp theo có thể quyết định là tin hay không. Chúng ta cứ tiếp tục trò chơi đến khi có 3-5 điểm thua. Bạn nào nhận điểm thua thì phải dừng cuộc chơi. Chúng ta có thể sử dụng diêm làm công cụ hỗ trợ, lúc bắt đầu trò chơi, mọi người nhận 5 que diêm và cứ mỗi lần thua, bạn đó phải bỏ đi 1 que. Vì vậy, bạn nào hết que diêm thì phải rời cuộc chơi, bạn nào còn diêm đến cuối là thắng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

2-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-60 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

2 viên xúc xắc, hoặc diêm (hoặc đồng xu, v.v..) để dễ theo dõi.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng giao tiếp;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Năng lực giao tiếp và công dân;
- Ứng hộ hết mình;
- Giao tiếp tự nhiên;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng thuyết phục.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể tiến hành theo cách khác: những bạn bị điểm thua một số lần xác định nào đó phải đưa ra một vật làm tin, đến khi kết thúc trò chơi có thể chuộc lại vật đó bằng cách thực hiện những yêu cầu của nhóm.

## 43. Nháy mắt thành đôi

### a) Tình huống:

Trò chơi “Nháy mắt thành đôi” được sử dụng để lấp chỗ trống thời gian và giúp các thành viên hòa hợp với nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là để các thành viên trong nhóm hòa hợp với nhau, và để tăng cường hợp tác giữa các thành viên, hoặc để sử dụng thời gian rảnh rỗi một cách có ích bằng cách tạo ra các giá trị.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

- Chúng ta tạo ra hai vòng tròn đồng tâm và xếp mọi người thành các cặp (một người đứng ở vòng trong, người kia ở vòng ngoài) sao cho mọi người đều hướng về tâm vòng tròn. Những bạn đứng ở vòng ngoài cho tay ra sau lưng và chỉ được nhìn gót chân của người đứng trước mình. Sẽ có một bạn đứng một mình trong vòng tròn và nhiệm vụ của bạn đó là quyến rũ một bạn trong cặp bằng cách nháy mắt, nhưng việc tránh né sẽ bị ngăn bởi bạn đứng ở vòng ngoài bằng cách bạn đó chạm vào vai bạn muốn tránh.
- Nếu không chạm được vào vai thì việc quyến rũ bạn kia thành công, và người bạn bị quyến rũ đứng trước mặt bạn nháy mắt và từ lúc đó hai bạn này thành một cặp, và bạn nào chưa có cặp tiếp tục đi nháy mắt bạn khác.
- Nếu việc tránh né bị chặn, cặp đôi đổi chỗ cho nhau – bạn ở vòng ngoài chuyển vào vòng trong – người chơi còn lại sẽ phải cố gắng tìm một bạn khác cho mình.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

7-25 (số người chơi nên là số lẻ)

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Giám sát bạn cùng chơi;
- Kỹ năng tập trung;
- Sử dụng các thành tố giao tiếp không lời;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 44. Sát thủ nháy mắt

### a) Tình huống:

Trò chơi “Sát thủ nháy mắt” được sử dụng để lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là để các thành viên trong nhóm hòa hợp với nhau, và để tăng cường hợp tác và đoàn kết giữa các thành viên.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn, trọng tài đưa cho mỗi bạn một lá bài. Bạn nào nhận được lá bài phẳng teo (joker) sẽ trở thành sát thủ. (Cần chuẩn bị 1 lá bài phẳng teo duy nhất trong bộ bài!). Trong lúc chơi, chúng ta sẽ quan sát từng người để tìm ra ai có thể là sát thủ. Bạn nào nhìn thấy sát thủ nháy mắt thì tự đếm đến 3 rồi kêu to lên “Tôi chết đây!”. Nếu bạn nào đó trong số những người còn sống thấy nghi ngờ có thể giơ tay lên. Trong trường hợp có 3 người bị tình nghi, họ có thể thì thầm với người chết về người mà bạn đó nghi ngờ. Nếu tìm ra chính xác ai là sát thủ thì trò chơi kết thúc, nhưng nếu nhầm thì bạn đó phải chết.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

Trò chơi có thể kéo dài khoảng 10 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Bộ bài tú lơ khơ.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Giám sát bạn cùng chơi;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát;
- Khả năng thuyết phục;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh nhanh chóng.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Có rất nhiều cách chơi khác nhau nên cần phải nói rõ luật chơi từ lúc bắt đầu trò chơi.

## 45. Mafia

### a) Tình huống:

Hoạt động này được sử dụng để lấp chỗ trống thời gian và xây dựng đội nhóm.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là cùng nhau suy nghĩ và sử dụng thời gian rảnh rỗi một cách có ích.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Đây là một hoạt động đóng vai. Người chơi đóng vai cư dân của một thị trấn tưởng tượng. Tuy nhiên, trong số những cư dân hiền hòa, có hai sát thủ và một thám tử đang ẩn mình (trọng tài chỉ rõ là ai). Những cư dân không hề nghi ngờ về thân phận của những tên giết người và thám tử. Trong đêm đầu tiên, mọi người nhắm mắt. Khi có hiệu lệnh của trọng tài, những tên giết người thức dậy, liếc nhau và bàn bạc với nhau xem sẽ dùng cách nào giết từng người của thị trấn. Sau đó những tên sát thủ lại quay về ngủ; khi có hiệu lệnh của trọng tài, thám tử thức dậy. Thám tử chỉ vào một bạn nào đó mà thám tử nghi là sát thủ, trọng tài trả lời rồi sau đó thám tử lại quay về ngủ. Và rồi trời sáng: người dân lại tụ họp nhau. Họ phải thống nhất với nhau ai có vẻ là sát thủ để hành hình ngay trong ngày. Bạn nào bị ba người cùng buộc tội sẽ phải tự cứu mình bằng một bài diễn văn thuyết phục. Sau bài diễn văn, những người khác quyết định sự sống của bạn này; nếu đám đông chọn tử hình, chúng ta nói lời vĩnh biệt với bạn đó ngay trong ngày. Sau cuộc họp hội đồng đó, màn đêm lại buông xuống, mọi người nhắm mắt. Trọng tài liệt kê tên từng người. Đến tên người nào mà cả hai sát thủ giơ tay, người đó sẽ phải chết trong đêm. (Những sát thủ phải giơ tay ở cùng một tên. Mỗi đêm họ chỉ được giết 2 người, nhưng việc này là không bắt buộc). Sau khi liệt kê tên, trọng tài đánh thức thám tử để xem thám tử có nghi ngờ ai không. Thám tử trả lời rồi đi ngủ tiếp. Trời lại sáng, mọi người thức dậy, trừ nạn nhân đã chết trong đêm. Các cư dân lại họp hội đồng, v.v.. (theo một cách chơi khác, thám tử có thể tiết lộ thân phận trong các cuộc họp hội đồng, nhưng sẽ thú vị hơn nếu người chơi không biết ai là cảnh sát). Cư dân dành phần thắng nếu họ tử hình những kẻ giết người; những kẻ giết người thắng nếu họ giết hết toàn bộ cư dân của thị trấn.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

**e) Địa điểm lí tưởng:**

Bất cứ nơi nào thích hợp.

**f) Thời gian:**

Tối thiểu là 30 phút, nhưng cũng có thể kéo dài vài giờ.

**g) Dụng cụ cần có:**

Không có.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ cùng nhau trong một tập thể;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng hỗ trợ ủng hộ nhau;
- Hợp tác;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kiên nhẫn;
- Suy nghĩ logic.
- Kỹ năng đánh giá tình huống;
- Kỹ năng thuyết phục.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Đây là một trò chơi kinh điển và cực kì thú vị đòi hỏi người chơi phải có logic tốt, chúng ta có thể chơi trò chơi này suốt đêm. Một trọng tài có kinh nghiệm và giỏi giang cũng rất quan trọng. Trọng tài cần thận trọng để những lời bình luận của mình không gây ảnh hưởng đến người chơi.

## 46. Từ chéo đến thẳng

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Từ chéo đến thẳng” để lấp chỗ trống thời gian và phát triển suy nghĩ logic.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng một trò chơi đòi hỏi suy nghĩ và phát triển cộng đồng.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn và ném bóng cho nhau. Theo một quy ước từ trước, bạn nào ném bóng sẽ nói thêm một trong số bốn nhận xét sau đây: từ thẳng đến chéo, từ thẳng đến thẳng, từ chéo đến thẳng, từ chéo đến chéo. Những bạn nào chưa hiểu cách chơi sẽ phải tìm ra luật chơi.

Giải thích: Từ đầu tiên nhắc đến người ném và từ thứ hai nhắc đến người nhận bóng, tùy theo lúc đó chân người ném bóng và nhận bóng đang bắt chéo hay không.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Một quả bóng nhỏ.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Theo dõi bạn cùng chơi;
- Tập trung chú ý;
- Phát triển suy nghĩ logic;
- Kiên nhẫn;

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 47. Vẽ cầu vồng!

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Vẽ cầu vồng” để lấp chỗ trống thời gian và phát triển suy nghĩ logic.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng một trò chơi đòi hỏi suy nghĩ và phát triển cộng đồng. Cũng có thể áp dụng trò chơi này để tạo mối quan hệ hòa hợp và để kết thúc một hoạt động.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi xếp thành vòng tròn và vừa dùng bút vẽ vào không khí vừa nói:

- Tôi đang vẽ một nửa cầu vồng/ Tôi đang vẽ cầu vồng (và bằng bất kì động tác nào cũng được, chúng ta vẽ cầu vồng trong không khí).

Sau khi vẽ xong, trọng tài nói xem nửa cầu vồng/ cầu vồng của chúng ta có đẹp hay không và chúng ta nhường lượt cho bạn khác (bất kì ai trong vòng tròn). Trong khi chơi chúng ta phải tìm ra như thế nào là vẽ nửa cầu vồng, và như thế nào là vẽ cả cầu vồng.

*Nửa cầu vồng:* khi tôi nhận được bút viết, tôi nói:

- Cảm ơn bạn, tôi vẽ nửa cầu vồng! (vẽ cái gì trong không khí cũng được và đến lượt bạn khác)

- Tôi vẽ nửa cầu vồng! (vẽ cái gì trong không khí cũng được và tôi nhường cơ hội cho bạn theo kiểu như đang nói “Đây mời bạn!”)

*Cầu vồng:* khi tôi nhận được bút, tôi nói:

- Cảm ơn bạn, và tôi vẽ cầu vồng! (vẽ cái gì trong không khí cũng được và tôi nhường cơ hội cho bạn theo kiểu như đang nói “Đây mời bạn!”)

Những câu nói có thể dùng theo luật chơi là: nếu tôi muốn vẽ cầu vồng, tôi nói: Cảm ơn bạn! Tôi vẽ cầu vồng! Đây mời bạn! (và tôi nhường lượt vẽ cho bạn khác). Nếu tôi vẽ một nửa cầu vồng, tôi nói: Cảm ơn bạn! Tôi vẽ một nửa cầu vồng (và tôi nhường cho bạn khác vẽ tiếp). HOẶC tôi vẽ một nửa cầu vồng. Đây mời bạn! (và tôi nhường cho bạn khác vẽ tiếp). Như vậy, việc vẽ một nửa cầu vồng hay cầu vồng chỉ hợp lệ khi bạn nói những câu “Cảm ơn bạn!” và “Đây mời bạn!”.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.



**e) Địa điểm lí tưởng:**

Bất cứ nơi nào thích hợp.

**f) Thời gian:**

15-20 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

Một quả bóng nhỏ hoặc bút viết có thể dùng để ném cho nhau.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Theo dõi bạn cùng chơi;
- Hợp tác;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Phát triển suy nghĩ logic.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 48. Ai được phép qua cầu?

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Ai được phép qua cầu?” để lấp chỗ trống thời gian và phát triển suy nghĩ logic.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng một trò chơi đòi hỏi suy nghĩ và phát triển cộng đồng. Cũng có thể áp dụng trò chơi này để tạo mối quan hệ hòa hợp và để kết thúc một hoạt động.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi xếp thành vòng tròn và lượt chơi tính từ trái sang phải. Mọi người sẽ bắt đầu câu nói của mình như sau:

- Tôi được qua cầu nếu ... VD như tôi có mái tóc dài, tôi đang đeo đồng hồ. Nếu người ngồi ngay cạnh bạn đó có mái tóc dài hoặc đang đeo đồng hồ thì bạn đó có thể qua cầu, nếu người ngồi ngay cạnh bạn đó không có tóc dài hoặc đang đeo đồng hồ thì bạn đó không được qua cầu. Việc quyết định được qua hay phải ở lại là do trọng tài và những bạn nhận ra cách chơi có thể tham gia làm trọng tài. (Những người chơi được qua cầu chỉ khi lời nói mô tả đúng về người ngồi bên trái hoặc nói đúng về những thứ mà bạn đó đang có). Vòng chơi tiếp tục tùy theo từng trường hợp và kết thúc khi bạn nào đó nhận ra logic của trò chơi. Cần lưu ý là người chơi chỉ nên nói về những đồ vật mà mọi người có thể nhìn thấy hoặc đang có. Nếu người chơi nói về một đặc điểm mà không ai biết (ví dụ: bạn có 3 anh chị em, bạn ấy đang có một căn nhà nghỉ dưỡng ở bờ biển), như thế là không liên quan và vòng chơi tiếp tục.

*Nhận xét:* Sẽ tốt hơn nếu trọng tài bắt đầu vòng chơi vì trọng tài là người nắm rõ lượt chơi của hoạt động này.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút, có thể kéo dài đến khi mọi người nhận ra logic của trò chơi.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không có.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Phát triển suy nghĩ logic.
- Theo dõi bạn cùng chơi;
- Phát triển khả năng theo dõi quan sát;
- Kiên nhẫn;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 49. Có gì trong hộp nhạc?

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Có gì trong hộp nhạc?” để lấp chỗ trống thời gian và phát triển suy nghĩ logic.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng một trò chơi đòi hỏi suy nghĩ và phát triển cộng đồng. Cũng có thể áp dụng trò chơi này để tạo mối quan hệ hòa hợp và để kết thúc một hoạt động.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trò chơi này sẽ lồng ghép trong một câu chuyện: Cô bé Julia bị ốm từ hôm qua, và để làm cô vui, chúng ta sẽ mang đến tặng cô bé một hộp nhạc mà trong đó có rất nhiều thứ để giúp cô mau khỏi ốm càng sớm càng tốt. (Trọng tài kể câu truyện này; đây chỉ là một gợi ý).

Để trả lời câu hỏi “Có gì trong hộp nhạc?” mỗi người nói ra một đồ vật gì đó mà bạn đó muốn bỏ vào trong hộp, từ những đồ vật đó chỉ có những thứ có chữ cái đầu giống với các nốt nhạc do, re, mi, fa, so, la, ti (đồ, rê, mi, pha, son, la, si) và khi đọc lên thì giống thứ tự của các nốt nhạc mới được cho vào hộp. Ví dụ: doctor (bác sĩ), rectangle (hình tam giác), mimicry (bắt chước), fatigue (sự mệt mỏi), soda (nước uống xô-đa), lava lamp (đèn đổi lưu giọt dầu), ticket (vé), domino (bộ đô-mi-nô). Vòng chơi tiếp tục cho đến khi mọi người hiểu ra luật chơi. Cần lưu ý rằng mỗi từ chỉ được phép cho vào hộp 1 lần duy nhất.

Nhận xét: Sẽ tốt hơn nếu trọng tài bắt đầu vòng chơi vì trọng tài là người nắm rõ luật chơi của hoạt động này.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-25 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút, hoặc kéo dài cho đến khi mọi người nhận ra logic của trò chơi.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Theo dõi bạn cùng chơi;
- Phát triển suy nghĩ logic.
- Kiên nhẫn;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng theo dõi quan sát;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 50. Tặng bạn thỏ một nụ hôn!

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Tặng bạn thỏ một nụ hôn” để lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là xóa bỏ ngăn cách giữa các thành viên trong nhóm, hiểu hơn về những ngăn cách và trở nên hòa hợp với nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Câu chuyện như sau:*

Bạn thỏ tội nghiệp đang rất buồn, để làm cho bạn vui lên, mỗi người hãy tặng bạn một nụ hôn!

Mỗi người chơi sẽ tặng một nụ hôn lên một bộ phận nào đó trên người bạn thỏ mà bạn thỏ đọc to lên (ví dụ: Tôi đặt một nụ hôn lên mũi bạn thỏ). Sau đó, chúng ta thả bạn thỏ đi vì bây giờ bạn thỏ đang rất vui vẻ rồi. Sau đó, chúng ta sẽ yêu cầu mọi người tặng 1 nụ hôn cho người đứng cạnh ở bên phải lên đúng chỗ lúc trước bạn đó hôn bạn thỏ.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tin tưởng;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Suy nghĩ logic.
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Theo dõi bạn cùng chơi;

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có sự tiếp xúc cơ thể, do đó có thể bỏ qua bởi vì không phải người chơi nào cũng đồng ý với nộ hân; chúng ta phải tôn trọng điều này!

## 51. Anh chàng cao bồi

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Anh chàng cao bồi” để lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là để giải trí, các thành viên trở nên hòa hợp với nhau và tăng cường sự đoàn kết trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi đứng thành vòng tròn, một người đứng giữa làm trọng tài. Đầu tiên, mỗi người chọn một tiếng động từ vũ khí cho mình (bùm, păng, v.v.). Trọng tài đột ngột “bắn” một bạn nào đó. Bạn đó ngồi thụp xuống, và hai bạn bên cạnh bắn nhau. Trong hai bạn đó, bạn nào bắn sau sẽ bị loại khỏi trò chơi (việc này do trọng tài quyết định, trọng tài cũng sẽ công bố hình thức xử lý). Bạn bị trọng tài bắn lúc trước giờ có thể đứng lên. Bạn bị loại sẽ đứng ngoài vòng. Nếu chỉ còn hai người chơi còn sống thì sẽ đấu súng tay đôi. Hai bạn này đứng quay lưng vào nhau và bước về phía trước 3 bước, theo hiệu lệnh của trọng tài (vỗ tay) sẽ quay lại bắn nhau. Ai bắn trước là người thắng cuộc. Sau đó, chúng ta chọn ra trọng tài và trò chơi bắt đầu lại từ đầu. Trọng tài cần phải nhanh và dứt khoát. Cần lưu ý mọi người rằng hai tay phải buông thẳng sát thân mình.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

20-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Kỹ năng tập trung;
- Tính quyết đoán;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Tin tưởng;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Suy nghĩ logic.
- Kỹ năng ghi nhớ.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Một tên khác của trò chơi này là “Pằng!”. Trò chơi này có vài biến thể. Có thể tiến hành theo cách: Trọng tài hỏi một câu hỏi trước khi bắt (Phát súng thông minh), ví dụ: Hãy cho tôi biết tên một cuốn sách! Ai đã viết cuốn Để mèn phiêu lưu kí? Bạn đến đây bằng phương tiện gì? v.v.. Trong trường hợp này, hãy nói to câu hỏi và để hiểu để mọi người chú ý. Trong trường hợp như vậy, người thua là người không nói gì hoặc trả lời chậm. Trò chơi này cũng được sử dụng để học tên: chúng ta nói tên nhau thay vì dùng tiếng súng. Trọng tài đứng giữa và không ai bị loại.

## 52. Tôi đến từ Việt Nam, huy hiệu nghề nghiệp của tôi là...

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Tôi đến từ Việt Nam, huy hiệu nghề nghiệp của tôi là...” để lấp chỗ trống thời gian. Trò chơi này rất thích hợp cho chương trình hoạt động buổi tối khi đi cắm trại.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng các hoạt động đòi hỏi suy nghĩ, giúp phát triển đội nhóm và cộng đồng, phát triển và củng cố tình đoàn kết giữa các thành viên trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Hai thành viên trong nhóm đi ra ngoài, thảo luận với nhau về nghề nghiệp mà họ muốn giới thiệu với cả nhóm. Sau đó hai bạn quay lại và nói: “Tôi đến từ Việt Nam và huy hiệu nghề nghiệp của tôi có chữ cái đầu tiên và chữ cái cuối cùng của nghề nghiệp chúng tôi nói tới”. Sau đó hai bạn bắt chước, thể hiện các động tác của nghề nghiệp đó. Các bạn khác bắt đầu hỏi xem đó là nghề gì. Bạn nào tìm ra được sẽ đi ra ngoài để giới thiệu một nghề khác.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-30 người

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng.
- Phát triển trí tưởng tượng.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 53. Không phải tôi mà là bạn!

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Không phải tôi mà là bạn!” để lấp chỗ trống thời gian và làm hoạt động tiếp sức.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng những hoạt động đòi hỏi suy nghĩ, và phát triển cộng đồng. Đồng thời, cũng có thể sử dụng để tạo sự hòa hợp trong nhóm và để kết thúc một hoạt động.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi đứng thành vòng tròn đối diện với nhau. Càng có nhiều người thì càng khó để ý theo dõi. Bạn chơi đầu tiên chỉ thẳng vào một bạn khác và nói to: “Không phải tôi mà là bạn!” Sau đó bạn này chỉ sang bạn khác cũng nói to như vậy. Cần lưu ý rằng người chơi không được chỉ cùng một người hay chỉ người đứng cạnh mình. Bạn nào phạm luật sẽ phải tự động ra ngoài: hoặc đứng ra ngoài hoặc ngồi xuống tại chỗ. Điều lí thú của trò chơi này có thể tăng lên bằng cách nói cường điệu lên hoặc nói thầm; nói to dần lên hoặc hạ thấp giọng xuống, hoặc thậm chí giả vờ méo giọng, miễn là người chơi hiểu ý câu cảm thán này!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Khả năng tuân thủ luật chơi;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Kiên nhẫn.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 54. Hãy nhận tràng pháo tay khen ngợi!

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Hãy nhận tràng pháo tay khen ngợi!” để lấp chỗ trống thời gian và làm hoạt động tiếp sức.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là giải trí và phát triển suy nghĩ logic.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trọng tài yêu cầu 2-3 bạn xung phong (tùy theo số lượng người chơi ta có thể yêu cầu nhiều hơn). Các bạn này ở trong phòng, các bạn khác đi ra ngoài. Nhiệm vụ của những người trong phòng là bắt chước những cử chỉ của người đi vào phòng (không bắt chước giọng nói!) Đối với những bạn ở ngoài phòng, trọng tài sẽ gọi từng người đi vào và nói “Chúc một ngày tốt lành! Chúng tôi rất vui khi có bạn ở đây. Bạn thấy đấy, có rất nhiều bạn đang mỉm cười ở đây, hãy biểu diễn và nhận tràng pháo tay khen ngợi!”

Giải pháp: các bạn khác lặp lại từng cử chỉ. Nếu người chơi vỗ tay, các bạn khác cũng vỗ tay.

Lưu ý: Nếu bạn để ý thấy người chơi không hiểu cách chơi trò chơi này, chúng ta có thể hỗ trợ bằng cách đặt câu hỏi: Các bạn khác đang làm gì vậy?

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian kín có 2 phòng riêng.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng tập trung;
- Quan tâm chú ý đến từng cá nhân;
- Khả năng quan sát;
- Kiên nhẫn.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 55. Sóc, sóc, ra khỏi tổ!

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Sóc, sóc, ra khỏi tổ!” để lấp chỗ trống thời gian và làm hoạt động tiếp sức.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là lấp chỗ trống thời gian nghỉ ngơi bằng những hoạt động đòi hỏi có liên quan đến việc phát triển cộng đồng. Đồng thời, cũng có thể sử dụng để tạo sự hòa hợp trong nhóm và để kết thúc một hoạt động.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi chia thành các nhóm 3 người theo cách như sau: hai bạn tạo thành một ngôi nhà (nắm chặt tay giơ cao lên qua đầu) và người thứ ba đóng vai sóc sống trong ngôi nhà đó. Một người chơi khác (cũng đóng vai sóc) không có nhà. Có 2 hiệu lệnh đối với nhà và sóc:

-*Sóc, sóc, ra khỏi tổ* - khi đó sóc phải đi tìm ngôi nhà mới, và tương tự như vậy, sẽ có một bạn sóc không tìm được nhà.

-*Động đất!* - khi đó cả nhà và sóc cùng chạy, làm thành nhà mới và sóc khác chuyển đến ở.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-50 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Có thể tiến hành ngoài trời hoặc trong không gian kín có đủ chỗ để người chơi di chuyển.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Quan tâm chú ý đến nhau;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Khả năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;



**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể có tên khác, ví dụ như khi chúng ta có những nhóm tuổi lớn hơn, tên trò chơi có thể là Lều trại, 2 câu hiệu lệnh sẽ là "*Chúng ta ra đường!*" và "*Bão đến!*".

## 56. Lính gác lâu đài

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Lính gác lâu đài” để lấp chỗ trống thời gian và làm hoạt động tiếp sức.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là giúp các thành viên trong nhóm hòa hợp với nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi đứng xếp hàng cạnh nhau, trọng tài muốn có một đồ vật cá nhân/ bất kì đồ vật nào đó mà người chơi phải lấy từ chỗ người lính gác lâu đài (trọng tài). Người lính gác đặt các món đồ ở trong khoảng cách người lính có thể canh giữ. Người chơi tiến về phía lâu đài nhưng khi người lính gác quay lại, người chơi phải giữ nguyên tư thế và chỉ được tiến lên khi người lính gác quay đi. Nếu ai đó cử động hoặc không dừng đúng lúc, bạn đó sẽ phải quay về điểm xuất phát và bắt đầu đi lấy đồ vật lại từ đầu. Nếu có bạn nào lấy được đồ vật, bạn đó vẫn phải chú ý đến người lính gác bởi trên đường quay lại bạn đó phải dừng lại khi người lính gác quay lại. Nếu ai đó không dừng hoặc đang chuyển động, bạn đó sẽ phải để lại món đồ ở vị trí đứng của mình, quay về điểm xuất phát và bắt đầu đi lên lại để mang đồ vật ấy về.

Trò chơi tiếp diễn cho đến khi mọi người quay về điểm xuất phát với đồ vật của mình.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-30 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Mỗi người đưa ra một đồ vật ở gần mình nhất hoặc thuộc về mình.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Quan tâm chú ý đến nhau;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Kiên nhẫn;
- Kỉ luật.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này có thể tiến hành theo một cách khác trong đó không cần đồ dùng cá nhân mà người chơi phải lấy được những dụng cụ cần cho hoạt động tiếp theo. Trong trường hợp này, chỉ cần lấy một đồ vật cùng một lúc.

## 57. Cái gì đã thay đổi?

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi này để lấp chỗ trống thời gian hoặc là một hoạt động khởi động cho một phần chương trình.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là tăng cường khả năng quan sát của người chơi, và phát triển khả năng ghi nhớ nhanh.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta yêu cầu một bạn đi ra khỏi phòng nhưng trước đó, chúng ta yêu cầu bạn nhìn quanh phòng, ghi nhớ ai đang ngồi ở đâu, trông như thế nào, v.v.. Trong khi bạn đó ở chỗ khác, chúng ta thay đổi 3 thứ. Tùy thuộc vào hoàn cảnh, chúng ta có thể đổi chỗ, thay đổi quần áo và thay đổi đồ vật của người chơi. Nếu có thể, chúng ta không thay đổi thiết bị trong phòng. Sau khi bạn kia quay lại, nhiệm vụ của bạn đó là tìm ra xem đã có những thay đổi nào.

*Cách chơi khác:* Người chơi đứng thành vòng tròn, một bạn có nhiệm vụ đoán sẽ đứng giữa vòng tròn. Theo yêu cầu của bạn đứng giữa, mọi người quay đằng sau, mặt hướng ra khỏi vòng tròn. Mọi người có nửa phút để tùy ý thay đổi một cái gì đó ở diện mạo của mình trước khi quay lại theo hiệu lệnh khác của bạn đứng giữa. Bạn đứng giữa phải tìm ra ai đã thay đổi cái gì.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

10-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có. (Nhưng cũng có thể là quần áo, vật dụng cá nhân trong tầm tay).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng quan sát;
- Tính quyết đoán;
- Kiên nhẫn;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng ghi nhớ;
- Sáng tạo;
- Chính xác.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 58. Đi tìm tiền

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Đi tìm tiền” để lấp chỗ trống thời gian hoặc là một hoạt động trong chương trình buổi tối.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là khiến cho mọi người phải suy nghĩ và tăng cường sự hợp tác và đoàn kết trong nhóm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi hai bên bàn tạo thành hai đội. Hai đội chọn ra một đội trưởng ra hiệu lệnh cho đội kia. Thành viên của một đội chuyển tờ 10 nghìn đồng cho nhau dưới gầm bàn, sau đó theo hiệu lệnh của đội trưởng đội kia “Nào!”, tất cả mọi người phải cho đặt bàn tay nắm chặt lên bàn. Đội kia phải đoán xem ai đang nắm tờ 10 nghìn trong tay. Để trả lời cho câu hỏi của đội đang giấu tiền “Vỗ hay lướt?”, những bạn thuộc đội không có tiền phải lựa chọn: nếu chọn “Vỗ!” thì những bạn thuộc đội có tiền (nên cùng lúc) vỗ lòng bàn tay xuống bàn để đếm. Nếu các bạn kia hô “Lướt!” thì từ đầu bàn, để đếm, các bạn lướt ngón tay nhẹ nhàng về phía trước. Sau đó mọi người đoán xem ai đang giữ tờ 10 nghìn và ở dưới tay ai. Nếu các bạn đoán chắc bàn tay nào không có gì, đội trưởng có thể nhấc tay đó lên khỏi mặt bàn. Mục đích là cuối cùng trên bàn chỉ còn lại bàn tay đang che giấu tờ tiền. Cả hai đội đổi chỗ cho nhau sau mỗi lần chơi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người (nhưng cũng có thể tiến hành ở nhóm lớn hơn).

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

10-30 phút (tùy thuộc quy mô đội nhóm).

### g) Dụng cụ cần có:

Bàn dài, một đồng xu.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng quan sát;
- Tính quyết đoán;
- Siêu giao tiếp (giao tiếp không lời);
- Phát triển suy nghĩ logic;
- Kỹ năng quan sát.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 59. Trò chơi “Đây là một ...”

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi này để lấp chỗ trống thời gian hoặc là một hoạt động khởi động cho một phần lớn trong chương trình.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là khiến cho mọi người phải suy nghĩ và và phát triển sự khéo léo.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi thành vòng tròn, trọng tài giơ lên một đồ vật và mọi người phải nói ra những gì xuất hiện trong tâm trí họ về đồ vật đó.

Ví dụ về chai nước khoáng

-Đây là cái micro (người đầu tiên nói)

-Không phải, đây là cái ghim biết lăn, v.v.. cho đến khi bạn có rất nhiều ý tưởng.

*Cách chơi khác:* Người chơi lập thành các nhóm nhỏ và trong vòng 2-3 phút, chúng ta phải có được càng nhiều đặc điểm của đồ vật được chọn càng tốt. Sau đó chúng ta tổng kết các ý tưởng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Bút viết, giấy (nếu dùng cách chơi thứ hai).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.



**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Khả năng liên tưởng;
- Khả năng tưởng tượng và khéo léo;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Sáng tạo;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 60. Simon nói là...

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Simon nói là ..” để lấp chỗ trống thời gian. Cũng có thể sử dụng như một hoạt động trong chương trình cắm trại buổi tối.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu là củng cố tình đoàn kết giữa các thành viên và giúp các thành viên hòa hợp với nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi xếp thành vòng tròn. Người chỉ huy đứng giữa và đưa ra nhiều hiệu lệnh khác nhau cho người chơi. Nếu chỉ huy nói một câu như là “Simon nói là ..”, mỗi người phải thực hiện hành động đó, tuy nhiên nếu chỉ huy chỉ ra mệnh lệnh, như vậy là một lệnh cấm. Ai phạm luật chơi phải ra ngoài và phải đưa ra một vật làm tin. Cần chú ý rằng chỉ huy phải nói hiệu lệnh thật nhanh, cái này nối tiếp cái kia, và bí mật sử dụng càng nhiều câu gây nhầm lẫn càng tốt. Kết thúc trò chơi chúng ta mang các vật làm tin ra trao đổi. Điều kiện trao đổi vật làm tin được cả nhóm cùng quyết định (tất nhiên, trong phạm vi trải nghiệm vui vẻ)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-25 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Khả năng tuân thủ luật chơi;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tập trung;
- Hợp tác.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 61. Quần đảo báo chí

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng trò chơi “Quần đảo báo chí” để lấp chỗ trống thời gian

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu là củng cố tình đoàn kết giữa các thành viên và phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta trải rộng 4-5 tờ báo trên sàn nhà. Chúng ta bật một giai điệu du dương lên. Mọi người chuyển động và nhảy múa giữa các tờ báo. Khi nhạc dừng, mọi người đặt chân vào quần đảo báo chí. Ai không chiếm được một chỗ sẽ bị loại. Sau đó, ta cất bớt 1 tờ báo. Chúng ta bật nhạc nghe tiếp, sau đó dừng nhạc, và nhảy vào tờ báo. Trò chơi tiếp diễn cho đến khi chỉ còn 1 tờ báo.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

4-5 tờ báo in, nhạc, thiết bị bật lại nhạc.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Tăng cường sự chú ý;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh nhanh chóng;
- Hợp tác;
- Sáng tạo.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trò chơi này cũng được thực hiện như để tạo ra các cặp đôi, mỗi cặp nhận được một tờ báo và nhảy múa trên tờ báo đó. Khi nhạc dừng, gấp đôi tờ báo đó và tiếp tục nhảy múa trong phạm vi ấy. Nếu bạn nào dẫm chân ra ngoài thì sẽ bị loại.

Trong suốt thời gian chơi, hãy lưu ý đến sự an toàn về thể chất của bạn cùng chơi, hãy lưu ý mọi người về điều này ngay trước khi bắt đầu chơi.

## 62. Xây tượng!

### a) Tình huống:

Trò chơi này có thể sử dụng ở nhiều tình huống. Tốt nhất là sử dụng như một hoạt động khởi động xây dựng đội nhóm hoặc để dự báo tình hình.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu là củng cố sự hợp tác giữa các thành viên và phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Một người chơi hoặc 1 nhóm nghĩ ra một chủ đề mà từ đó mọi người tạo ra một hình ảnh đứng yên từ các bạn khác. Đó có thể là một cảnh trong phim, một bức họa nổi tiếng, một chính trị gia đang diễn thuyết, một cô ma-nơ-canh trong tủ kính, một anh chàng đang tán tỉnh các cô gái. Tạo hình xong, những bạn không chơi sẽ phải đoán hình ảnh tĩnh đó thể hiện cái gì.

*Phiên bản 1:* Trọng tài tuyên bố trước nhan đề của bức tượng là “đang xây dựng”. Người chơi tạo hình bức tượng mà không được trao đổi bàn bác với nhau từ trước. Một người bắt đầu đứng vào hình trước, sau đó những bạn khác lần lượt tham gia vào. Cả nhóm cùng tham gia tạo hình bức tượng!

*Phiên bản 2:* Một thành viên trong nhóm ngồi quanh đó tạo dáng (giống như tượng). Các bạn khác đặt tên cho bức tượng và sau đó một bạn khác tham gia. Các bạn khác lại đặt tên cho bức tượng đôi và cứ tiếp tục như vậy cho đến khi cả nhóm tham gia hết vào trò chơi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Sáng tạo và tưởng tượng;
- Kỹ năng biểu diễn;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tính quyết đoán;
- Hợp tác.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Có thể có sự tiếp xúc cơ thể trong lúc chơi. Đối với những bạn tỏ ra không muốn tham gia, chúng ta có thể thay đổi. Quan trọng là mọi người cảm thấy vui vẻ trong nhóm.

## 63. Buôn lậu nói thầm

### a) Tình huống:

Trò chơi “Buôn lậu nói thầm”- có tên khác là “điện thoại điếc” – là một trò chơi dùng để lấp chỗ trống thời gian.

### b) Mục tiêu:

Sử dụng thời gian rảnh rỗi một cách có ích và theo chủ đề (trong khi đi du lịch, đi chơi hoặc đơn giản chỉ là vui với nhau)

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Người chơi ngồi (hoặc đứng) thành hàng. Trọng tài nói thầm một câu vào tai người thứ nhất, sau đó người này sẽ nói tiếp cho người ngồi cạnh, và cứ như vậy cho đến người cuối hàng. Vì chỉ nghe từ một bên nên câu nói có thể trở nên rất buồn cười khi đến cuối trò chơi. Người cuối cùng nói to câu đó lên và chúng ta so sánh với câu do người đầu tiên nói ra.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

5-10 phút đủ để mọi người nói thầm với nhau.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

### i) Kỹ năng và năng lực chính:

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng tập trung;
- Ghi nhớ;
- Tốc độ.



**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 64. Rừng nhiệt đới

### a) Tình huống:

Trò chơi “Rừng nhiệt đới” có thể sử dụng như một hoạt động lấp chỗ trống thời gian hoặc hoạt động kết thúc nhiều cảm xúc. Cũng có thể sử dụng như một động khởi động hoặc làm quen với nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi là có hoạt động kết thúc nhiều cảm xúc hoặc là mở đầu của một phần chương trình, trải nghiệm thời gian bên nhau.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Hướng dẫn trò chơi như sau: mọi người đứng thành vòng tròn và luôn luôn lặp lại hành động của người đứng bên trái. Trọng tài bắt đầu trước, có thể thay đổi động tác nếu trước đó ai đó đã thực hiện động tác ấy.

Thứ tự các động tác như sau:

1. Xát hai tay với nhau, ban đầu chậm, sau mạnh hơn!
  2. Vỗ tay!
  3. Đập tay vào đùi bồm bộp!
  4. Ngoài việc đập tay vào đùi bồm bộp, đồng thời dậm chân theo nhịp!
- Lặp lại các động tác từ 4 đến 1 (đầu tiên chỉ dậm chân theo nhịp, vỗ tay, và sau đó xát hai tay với nhau).
5. Hết mưa, mặt trời hiện ra!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Bất kì nơi nào thích hợp.

### f) Thời gian:

10-15 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Chú ý đến nhau;
- Hợp tác.
- Kỹ năng giao tiếp và công dân.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Còn một cách chơi khác: khi cả nhóm bắt chước cười ngượng, tạo ra âm thanh bằng tay và chân, nhảy qua chướng ngại vật và về đích.



D.

Các phương pháp giao tiếp

## 65. Sân khấu xoay

### a) Tình huống:

Trò chơi “Sân khấu xoay” được sử dụng khi chúng ta muốn xử lý một chủ đề dài dòng, có nhiều khía cạnh gai góc, và chúng ta muốn đảm bảo rằng mọi người đều có thể tham gia nhận xét về một chủ đề cụ thể và ý kiến của mọi người xuất hiện trong phần tóm tắt.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là mọi người đều có thể trình bày quan điểm của mình về một chủ đề; quan điểm của mọi người được bộc lộ và để mở rộng chân trời của mọi người trong những lĩnh vực được đề cập.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta sắp xếp căn phòng sao cho những nhóm nhỏ được tách xa nhau một khoảng hợp lý, để khi nói các bên không làm ảnh hưởng đến nhau. Người chơi sẽ được xếp vào các nhóm từ 3-8 người, tùy thuộc vào số người tham gia, và chúng ta yêu cầu mọi người ngồi xuống quanh bàn. Khi bắt đầu vòng một, mỗi bàn chọn ra một “trưởng bàn” là người sẽ ghi lại các ý kiến trong lúc nói chuyện, sau đó tóm tắt lại những gì nhóm mình đã nói cho nhóm bên cạnh nghe, vì vậy những bạn mới đến cũng có thể góp ý nhận xét cho chủ đề. Hoạt động này kéo dài cho đến khi mọi người đi hết đến bàn cuối cùng. Kết thúc trò chơi, các trưởng bàn tóm tắt ý kiến trong các cuộc nói chuyện.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

9-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Không gian kín.

### f) Thời gian:

15 phút cho mỗi lượt.

Tóm tắt các kết quả: 30-40 phút.

Cả quá trình kéo dài khoảng 1.5-2 giờ

### g) Dụng cụ cần có:

Bàn, ghế, giấy, bút viết, bút dạ.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Phần đánh giá là phần tóm tắt các ý kiến của mọi người, được thực hiện bởi các trưởng bàn. Sau mỗi phần tóm tắt, hãy dành cơ hội để bổ sung và đặt câu hỏi.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Văn hóa tranh luận;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng viết tốt;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Kỹ năng giao tiếp và cộng dân;
- Thừa nhận quan điểm của nhau.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng cần chú ý là các trưởng bàn phải nghiêm túc với nhiệm vụ của mình, nếu không có thể xảy ra việc mất thông tin và quan điểm. Hãy lưu ý không đánh giá quan điểm của các bạn khác!

Có thể giảm bớt nhiệm vụ này bằng cách khác: các nhóm ngồi ở bàn có thể thay đổi sau mỗi vòng chơi (trừ các trưởng bàn vẫn ngồi nguyên tại chỗ).

## 66. Thảo luận bàn tròn, diễn đàn, hội thảo trong nhóm, tranh luận trong nhóm

### a) Tình huống:

Phương pháp này được khuyến dùng nếu chúng ta quan tâm đến quan điểm của nhiều tổ chức (các tổ chức có năng lực khác nhau), ví dụ như liên quan đến một chủ đề nào đó.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là lắng nghe thêm nhiều người và nhiều quan điểm hơn từ nhiều lập trường khác nhau có liên quan đến chủ đề, cũng như lắng nghe những người có thể đặt câu hỏi và trình bày quan điểm của họ có liên quan đến chủ đề.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mời 2-3 người, dưới sự dẫn dắt của một người điều hành cuộc thảo luận, lên trình bày quan điểm và tranh luận quan điểm của họ liên quan đến một chủ đề cụ thể, từ đó nhìn nhận chủ đề ở nhiều góc độ. Thông thường, người nghe có thể đặt câu hỏi và nêu quan điểm của mình. Ở phần cuối, người điều hành tóm tắt những bài học thu nhận được.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

1 điều hành

2-5 bạn khách mời.

Khán giả (có thể đặt câu hỏi, tối thiểu 10 người).

### e) Địa điểm lí tưởng:

Không gian kín, thiết kế tùy theo nhu cầu sử dụng.

### f) Thời gian:

1-1.5 giờ.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút viết, vở ghi, bảng giấy lật (tùy theo chủ đề).

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Phần đánh giá ở cuối cuộc thảo luận chính là phần tóm tắt của người điều hành.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Ứng hộ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng viết tốt;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Thừa nhận quan điểm của nhau.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Những cuộc trò chuyện như thế này thường có sự chuẩn bị chu đáo từ trước, tại đó các đối tác đối thoại đã được mời tham dự, họ lập kế hoạch chính xác cho buổi gặp mặt, họ thu xếp không gian như dự kiến. Người điều hành cần phải chuẩn bị trước về các chủ đề và hiểu biết những thông tin quan trọng về những khách mời!

Cần lưu ý rằng đây không phải là một hoạt động tùy theo tình thế!

## 67. Nhóm hoạt động, hội thảo, làm việc theo nhóm.

### a) Tình huống:

Phương pháp này thường áp dụng trong những trường hợp khi có nhu cầu cần tốc độ, chính xác và hợp tác làm việc.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là tạo cho cả nhóm cơ hội giải quyết những vấn đề mới nảy sinh càng sớm càng tốt và với ít tổn thất nhất, hoặc thậm chí để tiến hành một dự án.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chia thành các nhóm để tiến hành các nhiệm vụ cụ thể, trong đó các thành viên cố gắng giải quyết một vấn đề dựa trên thông tin ban đầu, hoặc thực hiện một dự án và các phần của dự án trong khoảng thời gian đề ra cụ thể.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

Tùy thuộc vào mức độ nghiêm trọng của vấn đề và quy mô của nhiệm vụ phải hoàn thành. Các nhóm có thể hoạt động trong vòng từ vài giờ đến một số năm. Cũng tùy thuộc vào thời hạn hoàn thành. Tuy nhiên, chúng ta nên tăng thời hạn hoạt động lên mức tối đa bởi vì nếu đến lúc đó vẫn không có kết quả gì thì thành viên hoặc phương pháp sẽ phải thay đổi.

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy thuộc hoàn cảnh cụ thể.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Tùy thuộc hoàn cảnh cụ thể, nhưng cũng có thể ở mỗi va chạm chúng ta tiến hành đánh giá để xem mọi người cảm thấy như thế nào và họ suy nghĩ gì về những sự việc.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Chấp nhận sự khác biệt;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Khả năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Độc lập;
- Kỹ năng tập trung;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Khả năng lập kế hoạch chiến lược;
- Suy nghĩ logic.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong các nhóm, việc xây dựng đội nhóm là hết sức cần thiết để công việc có thể tiến hành trôi chảy mà không vấp phải chướng ngại vật nào.

## 68. Diễn đàn

### a) Tình huống:

Mục tiêu của hoạt động “Diễn đàn” là nhằm giải quyết lại, giải quyết và tái hiện những tình huống gây tranh chấp, những tình huống và mâu thuẫn chưa được giải quyết hoặc xử lý qua loa.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là nhằm khơi lại những tình huống mâu thuẫn nổi bật chưa được xử lý hoặc được chưa được giải quyết tốt và tìm ra những cách giải quyết thay thế khác từ các bạn cùng chơi.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Những người tham gia được chia vào hai nhóm nhỏ và chúng ta yêu cầu họ chia sẻ những câu chuyện và tình huống vẫn còn để ngỏ, chưa được giải quyết hoặc vẫn còn gây bức tức như vậy với nhau. Sau đó, từ những tình huống này, họ lựa chọn một câu chuyện mà mọi người sẽ cùng nhau xử lý và diễn cho những bạn nhóm kia xem. Sau khi diễn xong, mỗi thành viên của nhóm kia có cơ hội đổi chỗ với một trong những nhân vật và cho biết cách xử lý hoặc lựa chọn khác. Nhân vật mới nhập vai bắt đầu tình huống ở chỗ bắt đầu của cách xử lý/ giải pháp mới.

Nói cách khác, câu chuyện ban đầu được diễn đi diễn lại cho đến khi có ai đó đổi vai.

Chúng ta cũng thực hiện quy trình tương tự với nhóm kia.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

8-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

6 phút để chia sẻ các câu chuyện/tình huống.

1 phút để lựa chọn một câu chuyện/tình huống đã được xử lý.

20 phút để chuyển thể câu chuyện/tình huống đã lựa chọn.

10 phút để thiết kế cách thể hiện câu chuyện/tình huống được lựa chọn.

3 phút để thể hiện.

20-30 phút để đổi vai và trình bày những cách xử lý thay thế.

Tổng cộng: 1.5-2.5 giờ

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy thuộc vào tình huống được lựa chọn.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Khi hoạt động kết thúc, dù trong trường hợp nào chúng ta cũng cần dành thời gian để nhận xét và phản hồi.

Để thực hiện điều này, chúng ta sử dụng những câu hỏi sau:

- Đối với những bạn có tình huống đã được xử lý: hoạt động này có đưa ra được giải pháp nào, hoạt động này có giúp được gì trong lúc xử lý không?
- Chúng ta có nhận thức được những khía cạnh tiếp cận mới đối với một số trường hợp nhất định không?
- Chúng ta có tình huống nào tương tự trong cuộc sống mà bạn đã trình bày không? Nó được giải quyết như thế nào?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Siêu giao tiếp (giao tiếp không lời);
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Đồng cảm, và khả năng cảm nhận;
- Kỹ năng trình bày;
- Diễn đạt;
- Phát triển suy nghĩ logic;
- Tính quyết đoán;
- Sáng tạo.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là không gán cái gì cho ai cả, và khi hoạt động này kết thúc, hãy tạo điều kiện để bạn nào đó rút ra khỏi vai diễn. Có thể có những tình huống rất nặng nề với một thành viên trong nhóm, trọng tài cần phải lưu ý, có đủ nhạy cảm nhận ra điều đó.

## 69. Vòng tròn học hỏi, vòng tròn đối thoại

### a) Tình huống:

Hoạt động “Vòng tròn học hỏi” được áp dụng cho các cuộc thảo luận về một vấn đề kinh tế, xã hội và chính trị.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là nhằm khuấy động những người tham gia bằng cách chia sẻ kiến thức và kinh nghiệm của họ, họ có thể đóng vai trò tích cực trong việc hình thành nên cộng đồng và môi trường của chính họ.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trong “Vòng tròn học hỏi”, những người tham gia gặp gỡ nhau vài lần để tham gia thảo luận và xử lý một vấn đề xã hội, kinh tế hoặc chính trị. Những buổi gặp mặt và nói chuyện sẽ do một bạn điều hành dẫn dắt.

Những bạn tham gia “Vòng tròn học hỏi” tạo lập nên những quy định cho chính mình dựa trên những nguyên tắc dân chủ để đảm bảo những điều kiện hoạt động của họ.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

5-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

60-90 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy thuộc vào chủ đề.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Hãy kết thúc “Vòng tròn học hỏi” trong bất kì trường hợp nào để tránh những bất đồng có thể xảy ra. Để làm được việc này, chúng ta có thể tiến hành như sau: Hãy hỏi những người tham gia xem họ đã học hỏi được những gì trong dịp này, họ đã sẽ mang những gì về nhà sau buổi trò chuyện, chủ đề này đã khơi lên những suy nghĩ gì trong họ (tích cực- tiêu cực) và tại sao.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Chấp nhận sự khác biệt;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Kỹ năng tập trung;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Học để học tiếp;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Văn hóa tranh luận.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Người điều hành phải chú ý hơn nữa đến những người tham gia để tránh việc đánh giá quan điểm của những bạn khác bởi vì tất cả chúng ta đều không thể có chung một quan điểm. Cuối mỗi buổi gặp gỡ, nên có một tóm tắt về chủ đề và những ý chính xuất hiện trong cuộc tranh luận.

Hoạt động này nên áp dụng cho lứa tuổi từ 14 trở lên!

## 70. Lửa trại, khu thủy cung

### a) Tình huống:

Hoạt động “Lửa trại, khu thủy cung” được áp dụng để xử lý những chủ đề mà theo đó “lăng kính” của những quan sát viên bên ngoài và những người tham gia đều quan trọng như nhau.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là tạo điều kiện cho những người tham gia trình bày quan điểm của họ, và đáp ứng nhiều vai trò song song cùng lúc.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta ngồi thành hai vòng tròn đồng tâm: một số thành viên trong nhóm trao đổi về một chủ đề cho sẵn trong vòng tròn nhỏ, trong khi đó những bạn khác lắng nghe ở vòng tròn lớn hơn. Những bạn ở vòng ngoài muốn trình bày quan điểm của mình sẽ phải chạm nhẹ vào vai của một bạn trong vòng trong và đổi chỗ cho bạn ngồi “quanh ngọn lửa”. Bằng cách này, mọi người đều có cơ hội tham gia vào cuộc hội thoại và phát biểu ý kiến cho chủ đề dưới dạng câu hỏi, tức là, cùng lúc họ vừa là người ngoài cuộc và người trong cuộc.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

30-60 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Khi cuộc trò chuyện kết thúc, sau tất cả những ý kiến trao đổi qua lại về chủ đề, rất nên có một vòng đánh giá về những người, thời gian và tại sao đã tham gia và khuấy động “cuộc trò chuyện quanh lửa trại”, những trải nghiệm của họ trong suốt cuộc thảo luận như thế nào và những điều mà hoạt động này mang lại cho họ.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Chấp nhận sự khác biệt;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Kỹ năng tập trung;
- Sự chú ý bị phân tán;
- Trở thành thính giả tích cực;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Văn hóa tranh luận;
- Học hỏi dựa trên kinh nghiệm.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hãy chú ý đến những bạn ngồi “quanh lửa trại” hoặc “trong thủy cung” để tránh việc đánh giá quan điểm của những người khác bởi vì tất cả chúng ta đều không thể có chung một quan điểm. Hãy đưa ra những luận điểm trong phát ngôn của mình!

## 71. Quán cà phê Thế giới

### a) Tình huống:

Hoạt động “Quán cà phê Thế giới” được sử dụng khi chúng ta muốn xử lý một chủ đề dài dòng, có nhiều khía cạnh gai góc.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là mọi người đều có thể trình bày quan điểm của mình về một chủ đề; quan điểm của mọi người được bộc lộ và để mở rộng chân trời của mọi người trong những lĩnh vực được đề cập, để tìm ra những mối liên hệ trong khi xử lý một vài rắc rối và vấn đề đã nêu ra.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Những người tham gia chia thành các nhóm từ 4-6 người thảo luận một số chủ đề có sẵn trong “khung cảnh quán cà phê”. Ở mỗi bàn, mọi người đều có thể thảo luận về chủ đề đó chia thành các chủ đề nhỏ /câu hỏi, hoặc thảo luận giống nhau. Buổi trò chuyện ở quán cà phê diễn ra thành các vòng kéo dài từ 20-40 phút; sau khi kết thúc một vòng, một người (trưởng bàn) ở nguyên vị trí của mình, các bạn khác chuyển sang bàn khác. Ở bàn mới, mọi người chia sẻ những chủ đề và ý tưởng quan trọng nhất trong cuộc trao đổi lúc trước với những bạn mới đến, vì vậy những vấn đề và rắc rối có thể được kết nối với những ý tưởng do các bàn khác nêu ra (chúng ta có thể tiếp tục với cùng chủ đề đó, hoặc với chủ đề tiếp theo trong vòng thảo luận mới). Thông thường, cần phải trải qua 2-4 vòng trong “khung cảnh quán cà phê” rồi mới có thể cùng nhau tóm tắt tổng kết những đề xuất liên quan đến chủ đề chính, cũng có thể nhận xét. Trên mặt bàn, chúng ta có thể trải khăn bàn bằng giấy, tập giấy lật để các vị khách có thể viết và vẽ ra những suy nghĩ và ý tưởng của họ liên quan đến chủ đề nào đó. Không khí trong quán cà phê có thể được bảo đảm bằng những đồ vật khác nhau thể hiện tâm trạng, đồ trang trí và dụng cụ (ví dụ: trọng tài có thể là những bạn phục vụ bạn liên tục đề nghị và khích lệ các vị khách, và do đó thúc đẩy quá trình hoạt động. Nền trên bàn, nhạc nền, tranh ảnh và các đồ trang trí trên tường cũng giúp khích lệ và khơi gợi suy nghĩ, v.v..)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

12-24 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, bài trí giống như một quán cà phê (bàn nhỏ, ghế)

### f) Thời gian:

1-3.5 giờ.

### **g) Dụng cụ cần có:**

Giấy, bút viết, bút dạ bảng, đồ đạc thể hiện tâm trạng, trà, cà phê, bánh quy, v.v..

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Phần đánh giá nên có phần tóm tắt những ý kiến của các “trưởng bàn”. Sau phần tóm tắt, hãy dành thời gian để bổ sung, đặt câu hỏi và nhận xét.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Ứng hộ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng viết tốt;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Thừa nhận quan điểm của nhau;
- Suy nghĩ logic;
- Sáng tạo;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hãy lưu ý chúng ta không đánh giá quan điểm của các bạn khác! Chú ý: Lúc ban đầu, hoạt động này cũng giống hoạt động “Sân khấu quay; tuy nhiên trong bối cảnh Quán cà phê Thế giới, những người tham gia được phép di chuyển tự do giữa các bàn, họ không bị xếp vào các nhóm cố định, vì vậy hoạt động này tự nhiên và vui vẻ hơn. Sẽ có nhiều nhất 5-6 người tham gia trò chuyện ở một bàn!

## 72. Không gian mở

### a) Tình huống:

Hoạt động Không gian mở chủ yếu được sử dụng khi cần có thay đổi mạnh mẽ.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là nhanh chóng tìm ra giải pháp cho những vấn đề và rắc rối mới nảy sinh.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Bản chất của hoạt động này là ở chỗ khi có liên quan đến một vấn đề phức tạp, khẩn cấp và thực tế nào đó (theo nhóm) – một thứ điển hình không nằm trong năng lực và kiến thức của một người – việc chuẩn bị chủ đề và xác định những ưu tiên cho một buổi thảo luận do những người tham gia thực hiện, chỉ đối với những chủ đề được những người tham gia coi là quan trọng, từ đó họ sẵn sàng hành động và chịu trách nhiệm. Sau khi những người tham gia đã tự xác định xong những chủ đề và vấn đề nào là quan trọng cho chính họ, cũng như lịch trình và thời gian hoạt động, theo những nhóm tùy chọn, họ có thể đưa ra những đề xuất hành động cụ thể cho một giai đoạn ngắn. Nếu một người tham gia muốn thảo luận về một chủ đề nào đó, bạn đó phải trình bày ngay khi bắt đầu cuộc thảo luận ở nhóm lớn hơn (có thể nói, có thể viết, v.v.) Ở những chủ đề tiếp theo, các cuộc thảo luận ở nhóm nhỏ bắt đầu như sau: những bạn không đưa ra một chủ đề nào có thể thoải mái tham gia vào một trong những nhóm không có người điều hành (đối với những nhóm lớn hơn, một bạn cố vấn cho nhóm có thể điều khiển hoạt động giữa các nhóm cũng như phần trình bày công việc ở cuối giai đoạn, tuy nhiên bạn cố vấn không can thiệp vào hoạt động của chính nhóm đó). Khi cuộc trò chuyện kết thúc, các nhóm nhỏ chia sẻ những bài học thu nhận được với tất cả các bạn khác.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

20-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

1-3.5 giờ (tùy thuộc vào chủ đề).

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy theo chủ đề cụ thể.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Phần đánh giá chính là phần chia sẻ kiến thức và những trải nghiệm sau khi kết thúc hoạt động nhóm nhỏ trước mặt tất cả các bạn, sau đó chúng ta phải dành thời gian để các bạn khác nhận xét.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Ứng hộ;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Hợp tác.
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng diễn đạt;
- Khả năng viết tốt;
- Tập hợp và lọc thông tin;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Chấp nhận sự khác biệt;
- Suy nghĩ logic;
- Học hỏi dựa trên kinh nghiệm;
- Học để học tiếp;
- Văn hóa tranh luận.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là không đánh giá quan điểm của mỗi người trong suốt thời gian sử dụng hoạt động này bởi chúng ta không giống nhau, và hãy cố gắng biến những tình huống tranh luận thành lợi thế của hoạt động và tranh luận có tính xây dựng bằng việc tạo ra các giá trị!



E.

---

Phương pháp phân tích

## 73. Dự án thử nghiệm

### a) Tình huống:

“Dự án thử nghiệm” được tiến hành trong trường hợp chúng ta muốn thử nghiệm hoặc xây dựng mô hình cho một trong những ý tưởng quy mô lớn của chúng ta.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là đặt nền móng cho hoạt động quy mô lớn và tạo điều kiện để dự án hoạt động hiệu quả.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Đây là một hoạt động nghiên cứu và/hoặc phát triển được tiến hành trên mô hình mẫu nhỏ và với sự tham gia của một nhóm nhỏ nhưng cố định để giải quyết một vấn đề phức tạp. Đúng như cái tên của mình, Dự án Thử nghiệm cố gắng giải quyết một vấn đề nào đó trong hoàn cảnh thực tế với lượng thời gian và tiền bạc ít ỏi nhưng vẫn đảm bảo hiệu quả. Việc này đã được công nhận bằng sự xem xét chuyên nghiệp khắt khe tương đương như trong nghiên cứu hoặc phát triển ở quy mô lớn. Kinh nghiệm nghiên cứu hoặc sản phẩm phát triển được tạo lập trong dự án thử nghiệm được coi như sản phẩm đầu vào hoặc một loại mô hình áp dụng cho hoạt động quy mô lớn khác, vì vậy một phần kết quả cũng chính là bí quyết.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-25 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín hoặc ở nơi dự án mô hình cần có.

### f) Thời gian:

So sánh với giai đoạn hoạch định dự án, cần ít thời gian hơn để thử nghiệm và lập mô hình.

Việc quyết định thời gian cần có tùy thuộc vào hoạt động.

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy theo yêu cầu của dự án.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Trong suốt thời gian hoạt động, chúng ta phải sử dụng những đánh giá cố định và có tính hệ thống: chúng ta đánh giá xem đã có quá trình nào được thực hiện, cập nhật công việc và chỉnh sửa lịch trình làm việc: Chúng ta đang ở đâu? và Chúng ta nên ở đâu? Cần có những thay đổi gì? (xem thêm: Quy



trình quản lí dự án).

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát;
- Khả năng lập kế hoạch chiến lược.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Tùy thuộc từng hoạt động mà có thể có những rủi ro đặc biệt, những vấn đề và tình huống bạn phải giải quyết. Do đó, bạn phải lập kế hoạch và đưa vào lịch trình một cách cẩn thận!

## 74. Khảo sát cộng đồng

### a) Tình huống:

Phương pháp Khảo sát cộng đồng được sử dụng để đạt được một số thay đổi và xác định các quan điểm.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là khảo sát nhu cầu của cộng đồng và tổng kết những nhu cầu ấy.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Khảo sát cộng đồng là cuộc khảo sát 'đến từng nhà' được thực hiện bởi chính những thành viên của cộng đồng đó. Vì vậy, hàng xóm sang thăm hỏi nhau cùng với bảng câu hỏi sẽ được những người khởi xướng thu thập lại. Tính chính xác về mặt xã hội học và phương pháp luận là không cần thiết.

*Các bước tiến hành:*

1. *Thu thập bảng câu hỏi:* Tốt nhất là nếu nhiệm vụ này do một nhóm nhỏ tiến hành đại diện cho những mối quan tâm khác nhau. Mặc dù có những ý định tốt nhưng vẫn hầu như không thể hoàn toàn loại trừ được những thành kiến và khiếm khuyết. Tuy nhiên, phương pháp này cũng giúp loại bỏ những định kiến và đảm bảo rằng những vấn đề quan trọng nhất có thể xuất hiện trong lúc khảo sát. Vì vậy, khi lựa chọn những người tham gia vào phần hoạch định kế hoạch, chúng ta có thể tính đến những người già và cư dân mới trong thị trấn, thanh niên và người lớn tuổi, chính quyền địa phương, đại diện nhà thờ, những người bán hàng địa phương, các đại diện của các tổ chức văn hóa địa phương cũng như các tổ chức gìn giữ truyền thống.

2. *Tiến hành khảo sát:* Cuộc khảo sát có tính đại diện nhất thường có ảnh hưởng đến toàn bộ cộng đồng. Ở Hungary, có khoảng 2/3 các vùng có dân số dưới 2.000 người. Ở những nơi này, chúng tôi tiến hành phỏng vấn toàn bộ cư dân. Ở những vùng đông dân hơn, việc tiến hành thử nghiệm trên khắp vùng là không cần thiết, nhưng cũng có thể thử nghiệm trên những đơn vị cơ quan nhỏ/ một phần vùng/các khu lân cận. Đây là việc hiển nhiên và rõ ràng đối với những người tổ chức cũng như những cư dân ở khu vực đó.

3. *Xử lý và công bố kết quả:* Việc tổng hợp và công bố dữ liệu được thực hiện một cách toàn diện và chuyên nghiệp hơn (số liệu thống kê, phân tích, nghiên cứu, v.v.).

4. *Sử dụng kết quả:* Sau khi xác định rõ các vấn đề, việc tìm ra giải pháp là bước tiếp theo cần thiết.

#### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

15-20 người (tùy theo hoạt động).

#### **e) Địa điểm lý tưởng:**

Trong không gian kín cho công tác chuẩn bị và sau đó tiến hành ở toàn bộ khu dân cư.

#### **f) Thời gian:**

Việc thu thập bảng câu hỏi có thể kéo dài đến vài tháng cho đến tận lúc đánh giá và công bố, cũng như có thể kéo dài đến khi việc phát triển giải pháp cho các vấn đề xuất hiện.

#### **g) Dụng cụ cần có:**

Cơ sở vật chất phù hợp cho giai đoạn chuẩn bị, sao in và đánh giá bảng câu hỏi.

Giấy, bút viết, bút dạ cho giai đoạn phát triển giải pháp.

#### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Trong giai đoạn đánh giá bảng câu hỏi, phải bám sát phần hướng dẫn đánh giá đã được định sẵn từ trước và những dữ liệu ghi nhận được phải được phân tích dựa trên những hướng dẫn đó.

Việc thành lập các nhóm làm việc để phát triển giải pháp là việc đáng làm, những người này báo cáo cho nhau về những kết quả đạt được và sau đó thảo luận về những kết quả đó.

#### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Phương pháp tiếp cận qua phân tích;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hãy thận trọng khi chuẩn bị những câu hỏi cho bảng hỏi để tránh sự khó chịu hoặc khó hiểu cho những người khác. Việc áp dụng phương pháp này có thể có nhiều chủ đề và tầm quan trọng khác nhau, vì vậy chúng tôi khuyến nghị hãy yêu cầu sự trợ giúp từ một nhà xã hội học hoặc một chuyên gia phát triển cộng đồng.

## 75. Trò chuyện với cộng đồng

### a) Tình huống:

Hoạt động Trò chuyện với cộng đồng được khuyến nghị sử dụng như bước đầu tiên trong quá trình phát triển cộng đồng.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là hình thành nhu cầu thay đổi và sự quyết tâm hành động cho cộng đồng đó.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Hoạt động này thực chất là một cuộc thảo luận nhóm nhỏ được tiến hành với sự góp sức của một bạn cố vấn. (Những) Người khởi xướng nên cho biết cộng đồng luận của những vấn đề có thể xử lý trong bao lâu thông qua hoạt động này và khi nào xuất hiện nhu cầu cần thay đổi. Sau 8-10 cuộc trò chuyện (có thể sớm hơn), những người tham gia thường thấy rằng “Nếu làm được một việc gì đó cũng tốt!”, và điều này có thể cho biết thời gian cần có để thay đổi phương pháp. Trong các cuộc trò chuyện, những câu hỏi và các lựa chọn hành động được tạo ra, dựa vào đó chúng ta tổ chức những hành động mang tính cộng đồng. Những cuộc trò chuyện với cộng đồng nên dẫn đến việc Hoạch định kế hoạch cho cộng đồng

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

8-10 lần trò chuyện trao đổi.

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy theo chủ đề nói.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Trong những lần họp mặt, chúng tôi khuyến nghị phải tiến hành họp vòng cuối cùng cho mỗi lần và chúng ta có thể hỏi những người tham gia những câu hỏi sau (ví dụ):

-Bạn cảm thấy như thế nào?

-Hôm nay bạn đã nhận được những gì và bạn định mang gì về nhà?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Phương pháp tiếp cận qua phân tích;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Khi ở vị trí của người tư vấn, hãy thận trọng để không tham gia vào các quá trình một cách cảm tính nhưng cũng như không gây ảnh hưởng đến việc trình bày ý định của những người tham gia.

## 76. Phòng điều chế câu hỏi

### a) Tình huống:

“Phòng điều chế câu hỏi” được sử dụng trước một bước quan trọng hoặc nếu có một vấn đề nảy sinh.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là ở cuối loạt câu hỏi, hãy đưa ra câu trả lời của chính các bạn cho những nghi ngờ liên quan đến chủ đề/quyết định.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chia nhóm thành những nhóm nhỏ gồm 3-4 người. Ở mỗi nhóm nhỏ, chúng ta chỉ định một bạn điều hành để đảm bảo rằng chúng ta chỉ có thể và duy nhất hỏi từ đối tượng tham gia, là người nêu lên quyết định hoặc bước cho nhóm ở dạng câu hỏi có ảnh hưởng đến người đó, nhiệm vụ phía trước người đó hoặc câu hỏi về tổ chức đó (ví dụ: Liệu việc gây dựng nên một tổ chức chuyên giải quyết việc thành lập các tổ chức khác có phải là một ý kiến hay? Chúng ta cần giáo dục thế hệ mới cho tổ chức này, do đó chúng ta tổ chức các khóa đào tạo cho thanh niên: như thế đã đủ hay chưa?)

Nhiệm vụ đặt ra là đặt ra thật nhiều câu hỏi cho người phụ trách chủ đề về những vấn đề nêu ra, người phụ trách có thể trả lời hoặc bỏ qua, hoặc đặt 1 câu hỏi. Nếu người phụ trách đặt câu hỏi, chúng ta có thể hỏi thêm về nó.

Chúng ta dành 15 phút cho chủ đề của mỗi thành viên, và mọi người không bị bắt buộc phải đặt câu hỏi dồn dập.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nơi mà các nhóm nhỏ có thể chia cách dễ dàng.

### f) Thời gian:

45-60 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Đánh giá là việc không cần thiết trong hoạt động này nhưng nếu nhóm quyết định tạo sự tự hòa giải, chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau:

- Chúng ta đã tìm ra được câu trả lời cho câu hỏi/vấn đề/quyết định ở trung tâm chưa?
- Cảm giác khi bị hỏi dồn dập như thế nào?
- Hỏi hay trả lời câu hỏi là việc dễ làm hơn?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Khả năng nhận ra bản chất;
- Lọc thông tin;
- Kĩ năng thuyết trình;
- Kĩ năng giao tiếp và công dân;
- Tính quyết đoán;

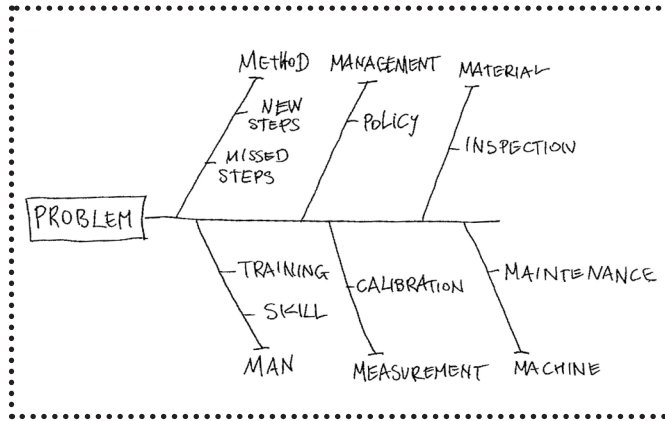
## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Khi đặt câu hỏi, hãy đảm bảo họ tập trung vào chủ đề cho sẵn chứ không phải là những câu hỏi về đời tư cá nhân hoặc xúc phạm người khác.

Phương pháp này thích hợp cho lứa tuổi 14 trở lên.



## 77. Biểu đồ Ishikawa



### a) Tình huống:

Phương pháp này được sử dụng để tìm hiểu sâu hơn về vấn đề nêu ra.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là xác định và tìm hiểu những nguyên nhân cơ bản nhất.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Biểu đồ Ishikawa là một biện pháp phân tích mối quan hệ nguyên nhân và kết quả. Sau khi phân tích dữ liệu (những biện pháp điển hình như là động não), những đặc điểm chung của vấn đề về mặt số học được bộc lộ: hiệu ứng tốc độ là gì, và đâu là những nhân tố, thông số, v.v. gây nên chất lượng không tương xứng. Ở bước tiếp theo, chúng ta coi những khiếm khuyết là những ảnh hưởng và tìm kiếm những nguyên nhân gây ra điều đó.

#### *Quy trình:*

Biểu đồ này có thể áp dụng như nhau cho việc phân tích các sản phẩm và quá trình. Đối với những đề mục ở phía cuối các dòng chính phân nhánh từ xương sống lưng 'con cá', chúng ta phải viết ra những nhóm nguyên nhân chính, và tiếp đó bên cạnh những dòng phân nhánh giống như gai từ những dòng này, chúng ta viết những nguyên nhân mang tính cá nhân. Để tạo hình cho biểu đồ, trước hết chúng ta nên tìm dạng cấu trúc 4M hoặc 5M, tùy theo đó các nhóm nguyên nhân cấu trúc 4M hoặc 5M là như sau: Man (Con người), Machine (Máy móc), Material (Nguyên liệu), Method (Biện pháp), và Measuring (Thước đo).

Nếu nhóm nguyên nhân chính có 3-6 người thì tốt hơn, và nếu chỉ trong nhóm nguyên nhân, chúng ta liệt kê tối đa 10-20 nguyên nhân. Có thể cũng chính

những nguyên nhân đó xuất hiện nhiều hơn ở nhóm nguyên nhân ở những vị trí cấu trúc khác nhau về chiều sâu. Chiều sâu có nghĩa là – thông thường có 4 đến 5 cấp độ - chúng ta cũng phải đề cập đến nguyên nhân của nguyên nhân, tức là bắt đầu từ nhóm nguyên nhân chính, chúng ta đặt câu hỏi “Tại sao?” (tối đa 5 lần) cho đến khi chúng ta tìm được nguyên nhân được coi là cơ bản.

Sau khi chuẩn bị và duyệt xong biểu đồ Ishikawa, thông qua bầu chọn hoặc tranh luận đến khi đồng thuận, chúng ta phải xác định được ba nguyên nhân quan trọng nhất. Chúng ta phải đánh dấu chúng là đã xếp theo hạng (bằng số hoặc kí hiệu màu sắc). Tính xác thực của ba nguyên nhân quan trọng nhất sẽ được khảo sát kĩ lưỡng bởi vì công việc sửa chữa chỉ có thể bắt đầu dựa vào chúng.

**d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

15-20 người.

**e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong không gian kín.

**f) Thời gian:**

1-1,5 giờ.

**g) Dụng cụ cần có:**

Giấy, bút viết, bút dạ, bảng.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Sau khi hoàn thành phương pháp này, chúng ta nên có một bài thuyết trình về nhóm nào đi đến đâu, họ tìm ra những nguyên nhân gì và họ xếp hạng chúng như thế nào. Khi kết thúc, cũng cần phải lập nên biểu đồ cho toàn bộ tổ chức.

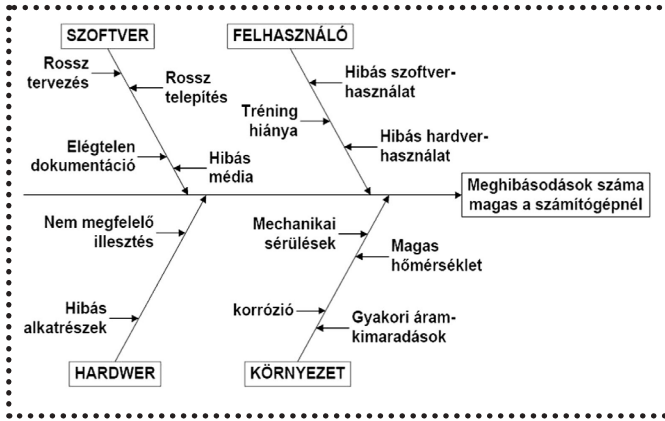
### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Quan tâm chú ý đến nhau;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Thuyết phục;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Khả năng lập kế hoạch chiến lược;
- Khả năng đưa ra quyết định.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 78. Cây Vấn đề, cây Mục đích



### a) Tình huống:

Phương pháp “Cây Vấn đề, Cây mục tiêu” được sử dụng để nghiên cứu mối quan hệ nguyên nhân-kết quả.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là nghiên cứu những nguyên nhân của vấn đề và liệt kê những cơ hội và những hành động cần thiết trong tương lai.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trong bước đầu tiên khi phân tích vấn đề, chúng ta phải lưu ý nhiều đến vấn đề chính, giải pháp mà chúng ta muốn thúc đẩy. Cùng với các bước phân tích vấn đề tiếp theo, chúng ta thu thập những đặc điểm tiêu cực của trường hợp đó. Giữa những vấn đề đã được xác định, chúng ta phải tìm ra mối quan hệ nguyên nhân. Những thông tin thu nhận được có thể được tập hợp vào một biểu đồ gọi là Cây Vấn đề. Nếu chúng ta muốn có một cây vấn đề một cách toàn diện, tình huống tiêu cực phải được thử nghiệm theo cách chung chung nhất (ví dụ: những vấn đề nội tại, những vấn đề với việc đăng kí, v.v..) và với việc chia nhỏ hơn nữa, chúng ta đạt đến vấn đề cốt lõi. Những nguyên nhân đạt đến mức thấp hơn, ảnh hưởng đạt đến mức cao hơn. Cây Vấn đề được tạo dựng lại cho thấy mặt tiêu cực của tình huống hiện đang tồn tại ở dạng giản thể.

Cây Mục đích thể hiện những cơ hội trong tương lai cũng như những nhiệm vụ cần thiết để có thể đạt đến tình huống tương lai cũng bằng một phương pháp như chúng ta đã mô tả phương pháp Cây Vấn đề.

Bản chất của phương pháp này là chúng ta phải xác định được các vấn đề

mà chúng ta muốn thay đổi, và sau đó bằng việc xác định thứ bậc, chúng ta bộc lộ những mối quan hệ nguyên nhân-kết quả. Khi phân tích các vấn đề, chúng ta cần cân nhắc xem đâu là nguyên nhân, đâu là kết quả. Nếu một vài vấn đề không có mối quan hệ nguyên nhân-kết quả, chúng ta phải đặt chúng bên cạnh nhau. Theo phân tích mối quan hệ nguyên nhân-kết quả, hình ảnh phản chiếu - cây Mục đích mới được tạo ra. Việc xếp hạng những mục tiêu khác nhau dẫn đến việc kết hợp những kết quả công cụ. Khi đưa ra những mục tiêu, cũng cần liệt kê những nhiệm vụ cụ thể.

**d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

15-20 người.

**e) Địa điểm lý tưởng:**

Trong không gian kín.

**f) Thời gian:**

30-40 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

Giấy, bút viết, bút dạ, bảng.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Phần đánh giá chính là phần thuyết trình về cây Vấn đề và cây Mục đích trước cả nhóm, sau phần thuyết trình, hãy dành thời gian để nhận xét và phản hồi.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Biện pháp phân tích;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Xét trường hợp biện pháp này, phần minh họa rất quan trọng, nhờ đó mối quan hệ nguyên nhân-kết quả trở nên rõ ràng, vì vậy cần nhấn mạnh vào việc hiển thị (ví dụ: kết quả cuối cùng thường có thể là một biểu đồ trải rộng khắp bề mặt bức tường, có tính chất gợi nhớ).



## 79. Phân tích trường lực

### a) Tình huống:

Phương pháp này được khuyên dùng cho những trường hợp trong đó tổ chức mong muốn thực hiện một số thay đổi, và để làm được như vậy, cần phải chỉ rõ những mối quan hệ về lực (động lực, hãm lực).

### b) Mục tiêu:

Bằng việc áp dụng biện pháp này, chúng ta có thể chỉ rõ bên trong một tổ chức có những nhân tố nào, giúp đỡ và hỗ trợ những thay đổi đã được hoạch định, cũng như những gì đang tồn tại và cản trở chúng. Theo đó, có thể gây ảnh hưởng đến nhiều yếu tố khác nhau, từ đó có thể thực hiện thay đổi một cách nhẹ nhàng.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Bản chất của biện pháp này là kịp thời nhận ra những nhân tố gây cản trở và thực hiện các biện pháp giảm thiểu chúng cũng như tăng cường những động lực khác. Việc phân tích trường lực tạo điều kiện thuận lợi cho sự thay đổi ở chỗ nó khuyến khích những người tham gia cùng nhau suy nghĩ về sự thay đổi, và bằng sự tham gia của họ, thúc đẩy họ tạo nên sự khác biệt. Do đó, điều quan trọng là có thêm nhiều người tham gia vào quá trình phân tích.

#### *Cách tiến hành:*

Với sự hỗ trợ của hệ thống tọa độ, chúng ta biểu thị các lực và nhân tố tạo nên sự thay đổi. Độ đậm của mũi tên biểu hiện quy mô của lực. Chúng ta cũng thực hiện tương tự với những nhân tố gây cản trở. Nếu hình vẽ ở mức cân bằng, chúng ta hiểu rằng chúng ta phải giảm hãm lực và phải nỗ lực để tăng và củng cố những nhân tố hỗ trợ. Nếu hãm lực lớn hơn chúng tỏ còn rất nhiều việc phải làm cho đến khi đưa ra những thay đổi bởi vì những lực này phải luôn trung hòa. Nếu các lực hỗ trợ chiếm số đông, chúng ta cứ việc hoạch định sự thay đổi.

	Tình huống mong muốn	
Tình hình hiện tại		
Động lực	Hãm lực	
	⇒	⇐
	⇒	⇐



*Các bước tiến hành:*

1. Vẽ trên một tờ giấy cỡ to hoặc một tờ giấy lật một biểu đồ cho thấy sự cân bằng lực (xem hình trên). Đường thẳng đứng là điểm cân bằng. Hãy viết về tình hình hiện tại ngay bên trên dòng này. Ở góc trên cùng bên phải, hãy viết về vị trí muốn có. Phần nằm bên trái đường cân bằng là cạnh của “Động lực” và bên phải là “Hãm lực”.
2. Hãy liệt kê tất cả lực theo chiều thay đổi; hãy viết chúng ở bên động lực.
3. Hãy vẽ các mũi tên hướng sang bên phải biểu đồ để biểu thị hướng lực.
4. Tương tự, hãy xác định hãm lực ngăn trở sự thay đổi.
5. Sau khi xác định xong các lực, hãy thu thập những nhân tố mà từ đó chúng có thể là những động lực và hãm lực mạnh hơn. Có thể dùng những mũi tên nhiều kích cỡ gắn cho những lực khác nhau này.
6. Trường lực bây giờ đã được cân bằng.
7. Để đạt được những kết quả như mong muốn, mục tiêu đặt ra là phải giảm hãm lực và đẩy nhanh động lực. Nếu chúng ta chỉ tăng động lực, có thể xảy ra trường hợp hãm lực sinh ra để kháng lại động lực cũng sẽ mạnh tương tự như vậy. Do đó, sẽ là hiệu quả nhất nếu chúng ta cố gắng loại trừ và giảm hãm lực.
8. Chúng ta hãy cùng nhau đặt câu hỏi: Có thể thay đổi những lực nào? Có một số lực trong số này nằm ngoài khả năng kiểm soát của các thành viên trong nhóm, nhưng hiện tại bạn không nên lo lắng về điều đó.
9. Lập kế hoạch hành động để thực hiện các ý tưởng.

#### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

15-20 người (chia thành các nhóm nhỏ 5-7 người).

#### **e) Địa điểm lý tưởng:**

Trong không gian kín.

#### **f) Thời gian:**

45-60 phút.

#### **g) Dụng cụ cần có:**

Giấy gấp/Giấy lật, bút dạ, bút viết.

#### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Phần đánh giá chính là phần trình bày kết quả: cần phải mô tả kết quả cho cả nhóm, ai đã làm việc gì, bạn đó đã thực hiện được kế hoạch hành động nào. Sau đó chuẩn bị một kế hoạch hoàn chỉnh thống nhất cho tổ chức, sử dụng những yếu tố trong bản đề xuất.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Quan tâm chú ý đến nhau;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Khả năng thuyết phục;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Khả năng lập kế hoạch chiến lược;
- Văn hóa tranh luận.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hãy nhanh nhạy đối với những thay đổi!

Cần lưu ý chúng ta không đánh giá quan điểm và cách nhìn nhận của những người khác bởi vì chúng ta không giống nhau nên cách nhìn nhận cũng khác nhau.



## 80. Biện pháp nguyên nhân, học thuyết muôn đời về “tại sao”

### a) Tình huống:

Phương pháp này được khuyến dùng để tìm ra câu trả lời cho câu hỏi “tại sao” của một vấn đề mới phát sinh.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là tìm ra câu trả lời mà không thể chia nhỏ hơn nữa đối với vấn đề mới nảy sinh, việc này sẽ phải chịu ảnh hưởng và thay đổi trong tương lai nhằm đạt được những mục tiêu của chính chúng ta và của tổ chức của chúng ta.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Có thể tiến hành biện pháp này theo từng cá nhân hoặc theo nhóm. Bản chất của hoạt động là đi tìm câu trả lời cho câu hỏi “tại sao” của một vấn đề mới nảy sinh. Cần song song đặt câu hỏi về câu hỏi “tại sao” của những sự việc tương tự đối với vấn đề đó, nhưng cần phải tiến hành hoạt động. Sau khi trả lời được câu hỏi “tại sao”, chúng ta phải tìm câu trả lời cho câu hỏi “tại sao” của những câu trả lời, và cứ tiếp tục như vậy, cho đến khi chúng ta tìm được một điều gì đó cơ bản mà có thể xác định được vấn đề và không thể chia nhỏ hơn nữa. Lí do này, thực tế này phải được thừa nhận, gây ảnh hưởng hoặc thay đổi.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

1-1.5 giờ (tùy thuộc vào chiều sâu của vấn đề).

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút viết, bút dạ.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Phần đánh giá chính là phần trình bày những kết quả thu nhận được, cho dù chúng ta làm việc theo nhóm hay cá nhân. Ở cuối quá trình này, chúng ta cần lắng nghe giải pháp và kết quả làm việc của mọi người, và sau đó thiết kế và đưa ra một đặc trưng chung của cả nhóm. Tất nhiên là cũng cần dành thời gian cho phần nhận xét.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Kỹ năng tập trung;
- Quan sát nhau;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Khả năng thuyết phục;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Khả năng lập kế hoạch chiến lược;
- Văn hóa tranh luận.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong lúc hoạt động theo nhóm, hãy lưu ý tránh việc đánh giá quan điểm của người khác.



F.

---

PHƯƠNG PHÁP GIẢI QUYẾT  
VẤN ĐỀ/PHÁT TRIỂN

## 81. Đứng đây – Đứng đây!

### a) Tình huống:

Trò chơi “Đứng đây – Đứng đây” được áp dụng để giúp lập nên bản đồ ý kiến của nhóm và để các ý kiến đối lập nhau được thể hiện.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là đưa ra một quyết định của nhóm liên quan đến một chủ đề cụ thể, hơn nữa, là để thuyết phục những người không cùng quan điểm.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta mời 2 bạn tình nguyện trong số những người tham gia. Chúng ta có thể yêu cầu các ứng viên làm đại diện cho hai phe đối lập thảo luận về những chủ đề và vấn đề có liên quan và có ảnh hưởng đến tất cả những người tham gia (ví dụ: Tất cả các tổ chức và quốc gia đều xứng đáng có một nhà lãnh đạo), và khi sắp xếp chỗ, hãy sắp xếp căn phòng sao cho hai bên cách nhau tương đối xa. Để làm được như vậy, nếu có thể, những bạn trợ lý chuyên nghiệp mới có thể đưa ra những lập luận và kiến thức cần có.

Những người tham gia phải chọn một phe trước khi cuộc thảo luận bắt đầu tùy theo vị trí ở trong phòng: những bạn nào ủng hộ mạnh mẽ với một trong những bạn đang tranh luận thì có thể xếp họ ở gần nhau, bạn nào đồng ý với người kia thì cũng xếp họ ở cạnh nhau. Những bạn nào chọn vị trí đứng giữa 2 phe thì phải thiết lập một bảng đánh giá. Trong lúc tranh luận, (hai bạn tình nguyện viên kia cũng phải bày tỏ quan điểm phản đối hoặc ủng hộ), những người tham gia có cơ hội thay đổi vị trí của mình khi người điều hành kêu gọi, do đó họ có thể nhận xét những bạn vẫn đang tranh luận.

Ở phần kết thúc chương trình, làm quen với nhau để hiểu về những quan điểm tán thành và phản đối, nhóm đưa ra quyết định đối với chủ đề cho trước.

Đối với những bạn ở vị trí cực đoan hoặc lưỡng lự, chúng ta sẽ phải hỏi họ vì sao họ lại chọn vị trí như vậy.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

20-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

20-60 phút.



### **g) Dụng cụ cần có:**

Không có. Cũng có thể tạo ra một đường ngăn đôi ở giữa phòng cho rõ ràng (ví dụ một sợi dây thừng, dây nhỏ, băng dính, v.v..)

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Ở phần cuối chương trình, hãy thảo luận về những kết quả thu được, kết thúc cuộc tranh luận bằng vòng phỏng vấn, khi đó những người tham gia có thể thoát ra ngoài vai trò họ nhận lúc trước và chia sẻ những cảm xúc và kinh nghiệm có liên quan đến cuộc tranh luận. Đối với trường hợp này, chúng ta sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong vai trò tranh luận? Việc đó có gây nên khó khăn gì khi phản đối hoặc tán thành không?
- Bạn dựa trên cơ sở nào để quyết định đứng về phe này hay phe kia? Cái gì đã thuyết phục bạn như vậy?
- Những tranh luận có thể gây ảnh hưởng đến quan điểm của bạn về chủ đề như thế nào?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng nhận biết hoàn cảnh;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát;
- Kỹ năng thuyết trình.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Trong lúc hoạt động theo nhóm, hãy lưu ý tránh việc đánh giá quan điểm của người khác.

## 82. Tranh áp phích, tranh cắt ghép

### a) Tình huống:

Việc sử dụng tranh áp phích và tranh cắt ghép được khuyến dùng thay thế cho việc sử dụng bộ dụng cụ bằng lời nói.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của phương pháp này là những người tham gia có thể biểu đạt cảm xúc và suy nghĩ của mình bằng hình ảnh.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Cốt lõi của phương pháp này là ở chỗ những người tham gia chia thành các nhóm nhỏ thể hiện kết quả làm việc của nhóm mình, cảm xúc và suy nghĩ của chính họ bằng hình ảnh. Các nhóm sau đó thuyết trình về những 'tác phẩm' đã hoàn thiện.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

20-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

15-25 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút viết bảng, bút chì màu, bút viết, kéo, keo dán, giấy màu, tạp chí cũ, các dụng cụ sáng tạo khác.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Các nhóm cần phải thuyết trình về những tranh áp phích sau khi hoàn thiện cho cả nhóm để cả nhóm hiểu hơn về tác phẩm. Chúng ta nên dành thời gian sau phần thuyết trình để mọi người đặt câu hỏi và nhận xét.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hãy đảm bảo rằng mọi người đều tham gia vào công việc của đội nhóm. Cần động viên những bạn ít tích cực, và khi cần cũng nên cảnh báo những bạn tích cực quá mức hoặc nhiệt tình để họ biết kiềm chế. Điều quan trọng là mọi người cảm nhận được mình là chủ nhân của tầm áp phích, mọi người đang thể hiện một điều gì đó và tầm áp phích thể hiện được ý tưởng và đề xuất của mọi người.

## 83. Động não

### a) Tình huống:

Hoạt động “Động não” được khuyến dùng khi phải giải quyết một vấn đề cụ thể đang còn tồn tại.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là liệt kê thêm những cơ hội, những sản phẩm, những cách giải quyết một vấn đề cụ thể.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Nhóm chúng ta với sự hỗ trợ của một bạn điều hành – bạn này không thể là người có liên quan đến trường hợp cụ thể này – đưa ra những phê phán và suy nghĩ thiếu suy xét, tự do liên hệ, sử dụng sức sáng tạo và sự hiệp lực của cả nhóm và suy nghĩ tự do không bị hạn chế để giải quyết một vấn đề cụ thể.

Tất cả ý kiến của chúng ta về chủ đề đó được tập hợp theo 2 cách:

*Cách 1:* đầu tiên mọi người tự ghi chép những ý tưởng của mình, sau đó, khi kết thúc, bạn điều hành tập hợp chúng cho vào một bảng biểu và tóm tắt các ý kiến đó.

*Cách 2:* mọi người tự do nói ra ý kiến và đề xuất của mình dựa trên những thông báo và sau đó bạn điều hành tóm tắt mọi ý kiến đưa vào một bảng biểu.

Trong cả hai trường hợp, có thể bỏ bớt một số khả năng, và chúng tôi khuyến nghị tiến hành thêm nhiều vòng ở cả 2 cách.

Những ý tưởng do bạn điều hành tóm tắt sẽ được chính nhóm đó hoặc nhóm kia đánh giá trong tương lai (ví dụ về tính khả thi, tính thực tiễn, thực tế, v.v..)

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

20-30 phút (cho mỗi nhóm).

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy lật, bút viết, bút dạ.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Những ý tưởng đã được tóm tắt sẽ được chính nhóm đó hoặc nhóm kia đánh giá dựa trên các tiêu chí như về tính khả thi, tính thực tiễn, thực tế, khả năng tồn tại, v.v..)

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng trình bày;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng kết nối.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Việc đánh giá những gì người khác nói là hoàn toàn bị cấm!

## 84. Bảo vệ ma quỷ

### a) Tình huống:

Hoạt động “Bảo vệ ma quỷ” được khuyến dùng để đương đầu với những tranh luận cho cả 2 phe ủng hộ - tán thành và tìm ra giải pháp cho một vấn đề cụ thể.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là khảo sát những tranh luận ủng hộ - tán thành một chủ đề nào đó, thảo luận và phê phán, và tìm ra giải pháp tốt nhất để xử lý một vấn đề cụ thể.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chia nhóm thành 2 nhóm nhỏ: nhiệm vụ của một nhóm là tập hợp những quan điểm tán thành một chủ đề cho sẵn, trong khi đó nhiệm vụ của nhóm kia là tập hợp những quan điểm phản đối chủ đề đó. Sau đó cả nhóm cùng thảo luận, phản đối và phê phán nhau. Tuy nhiên, có thể sử dụng quy trình này nếu mục đích là tìm ra giải pháp cho một vấn đề cho trước, trong trường hợp này, hai nhóm nhỏ tiến hành tập hợp và tìm ra không phải những tranh luận mà là cách giải quyết vấn đề, sau đó cả nhóm phê bình và nhận xét những việc đã hoàn thành.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

20-30 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

40 phút- 1.5 giờ.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút dạ, bút viết, (bảng lật) bảng.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Phần đánh giá chính là những ý kiến phê bình và thảo luận cùng nhau. Trong trường hợp này, những suy nghĩ mang tính xây dựng và việc định hướng mục tiêu là rất quan trọng, cũng như việc hướng mọi người suy nghĩ thực tế trong một số trường hợp.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng trình bày;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng kết nối;
- Biện pháp tiếp cận mang tính phê phán.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Khi đưa ra một lời phê phán, hãy lưu ý không đánh giá người khác mà chỉ đánh giá đề xuất và luận điểm.

## 85. Bầu chọn nhiều lần

### a) Tình huống:

Hoạt động “Bầu chọn nhiều lần” được khuyến dùng để lựa chọn ra phần/giải pháp tốt nhất.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là tìm ra giải pháp – cách xử phù hợp nhất – cho một vấn đề cho trước.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Hoạt động này có thể gắn liền với hoạt động động não, do đó những ý tưởng và mối liên hệ đạt được có thể được phân cấp dựa trên một số hệ thống (ví dụ: tính khả thi, định hướng mục tiêu).

Trong vòng thứ nhất, chúng ta chọn ra một nửa, trong vòng tiếp theo xem xét nửa còn lại, cứ như vậy cho đến khi chỉ còn lại 1-2 lựa chọn.

Cần phải viết lại tất cả những đề mục mong muốn đạt được để phân cấp lên những tờ giấy riêng tùy theo từng phần để dễ di chuyển chúng.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

40-60 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút dạ, bút viết, (bảng lật) bảng, keo dán, kéo.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Khi hoạt động này kết thúc, chúng ta không cần đánh giá ngay bởi vì trong lúc bầu chọn, mọi người đã liên tục tranh luận đưa ra các quan điểm, cả nhóm cùng nhau quyết định thứ tự các luận điểm.



### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng trình bày;
- Suy nghĩ logic;
- Khả năng kết nối;
- Biện pháp tiếp cận mang tính phê phán.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Lưu ý: chúng ta không đánh giá luận điểm của nhau khi sắp xếp thứ tự, và cố gắng xử lí những tình huống gây tranh cãi để đạt được sự ủng hộ, để tìm ra cách thực hiện nhiệm vụ.

## 86. Biện pháp nhóm nhỏ

### a) Tình huống:

Biện pháp Nhóm nhỏ được khuyến dùng để tìm ra giải pháp cho một vấn đề cho trước.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của biện pháp này khảo sát vấn đề cho trước và những giải pháp gợi ý một cách kĩ lưỡng.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Trước hết, chúng ta yêu cầu các thành viên trong nhóm tập hợp những đề xuất và ý kiến của từng người về vấn đề đó. Sau đó, ở những nhóm 3-4 người, chúng ta cũng tiến hành tương tự bằng việc so sánh những gì mọi người thu thập được, sau đó lại lặp lại một lần nữa ở các nhóm 3-4 người, cuối cùng chúng ta tập hợp một danh sách những đề xuất và ý kiến chung.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian kín nơi mà các nhóm nhỏ có thể chia tách được.

### f) Thời gian:

1-1.5 giờ.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút dạ, bút viết, (bảng lật) bảng.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Khi hoạt động này kết thúc, không cần tiến hành đánh giá bởi vì trong khi làm việc theo nhóm, mọi người đang trình bày quan điểm của mình, cả nhóm cùng nhau đưa ra quyết định.

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng trình bày;
- Suy nghĩ logic;
- Biện pháp tiếp cận mang tính phê phán.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Lưu ý: chúng ta không đánh giá luận điểm của nhau khi sắp xếp thứ tự, và cố gắng xử lí những tình huống gây tranh cãi để đạt được sự ủng hộ, để tìm ra cách thực hiện nhiệm vụ.

## 87. Dịch vụ trợ giúp, công việc hợp tác tình nguyện, quỹ đáp đền tiếp nối, dịch vụ tình nguyện.

### a) Tình huống:

Chúng tôi khuyến nghị sử dụng hoạt động dịch vụ trợ giúp (ở cấp thành phố/quận huyện) để phát triển cộng đồng.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là đánh giá những nguồn lực tiềm năng và nguồn lực dân số có thể sử dụng vì lợi ích và mối quan tâm của cộng đồng, đó chính là sự phát triển của một mối quan hệ cho và nhận lẫn nhau ngay bên trong cộng đồng.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Bản chất của hoạt động này là tiếp nhận các khoản quyên góp ngay trong khu dân cư để có biểu tượng trên cơ sở hỗ trợ lẫn nhau.

Cần thiết lập một cơ sở dữ liệu họ tên và địa chỉ nhà ở, trong đó những nguồn nhân lực địa phương – kinh nghiệm, khả năng, kiến thức – được thể hiện rõ. Những người dân khởi xướng nên hoạt động này tạo thành trung tâm sẽ đi quanh khu vực và tiếp nhận thông tin từ những người đóng góp về ai giỏi làm việc gì, người đó muốn truyền bá kiến thức gì cho những người khác và người đó muốn học hỏi điều gì từ những người khác. Ví dụ: một ai đó rất mong muốn học cách làm mứt và đồng thời dạy người khác cách sử dụng máy tính hoặc cách sử dụng Internet.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-20 người (ở trung tâm, những người khởi xướng).

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, và khu dân cư/làng để chuẩn bị cơ sở dữ liệu.

### f) Thời gian:

Hoạt động này có thể kéo dài đến vài tháng từ khâu chuẩn bị đến khâu tiến hành.

### g) Dụng cụ cần có:

Cơ sở vật chất phù hợp cho khâu chuẩn bị, cơ sở vật chất, phát triển và duy trì cơ sở dữ liệu.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Trong suốt thời gian hoạt động diễn ra, phần đánh giá do những cộng đồng cùng nhau thực hiện, sẵn sàng học hỏi từ nhau thông qua phản hồi liên tiếp.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng tập trung;
- Suy nghĩ logic.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là đối với cơ sở dữ liệu chỉ có những người đồng ý tham gia mới có tên trong danh sách! Điều này cần phải ghi lại thành văn bản để tránh những hiểu lầm sau này. Việc thu thập cho cơ sở dữ liệu có thể được hỗ trợ qua các cuộc họp nhỏ và những hành động tại địa phương nhằm làm vững mạnh cộng đồng qua những cuộc gặp mặt cá nhân và do đó cũng phát triển ngân hàng tin yêu của cộng đồng.

## 88. Tháp Gương<sup>2</sup>

### a) Tình huống:

Biện pháp này được khuyên dùng cho việc mô phỏng cách giải quyết vấn đề và để xây dựng đội nhóm.

### b) Mục tiêu:

Trước hết, mục tiêu của hoạt động này là sự cộng tác, phân chia công việc và quan tâm lẫn nhau giữa các thành viên trong nhóm. Trong hoạt động này, những người tham gia phải nhận thức được tầm quan trọng của các chi tiết.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Chuẩn bị:*

Chúng ta cần có một số chẵn các viên gạch, số lượng tùy thuộc số người tham gia trong nhóm. Trong nhóm 8-10 người cần ít nhất 24 viên, nhưng có thể cần nhiều hơn, tối đa là 32 viên. Những viên gạch cần có nhiều màu sắc và kích cỡ, thích hợp nhất là bộ Lego DUPLO (hoặc có thể là những viên gạch nhiều màu sắc và kích cỡ khác nhau có thể xếp khít nhau). Cần có 2 túi gạch giống nhau, đảm bảo là mọi thứ đều có cùng khối lượng, nếu có nhiều hơn 1 một màu, vì thiếu những màu sắc thích hợp thì chỉ cần kết hợp các viên gạch khác kích cỡ nhưng cùng màu cũng được. Chia đôi các viên gạch theo màu sắc và/hoặc kích cỡ, sau đó từ một nửa số gạch chúng ta tạo nên một tòa nhà rồi đặt ở một nơi kín đáo nào đó, tách xa cả nhóm. Chúng ta đặt nửa số gạch còn lại lên bàn riêng ra tùy theo màu sắc hoặc kích cỡ.

*Các bước tiến hành:*

Chúng ta chia các thành viên thành 2 nhóm. Tùy theo số màu sắc/kích cỡ của viên gạch (nhóm màu đỏ, xanh, hình chữ nhật, v.v..) chúng ta sắp xếp thành số nhóm thợ xây tương ứng. Một thợ xây chỉ phụ trách một nhóm màu hoặc kích cỡ (ví dụ màu đỏ). Các thợ xây không được chạm vào gạch của người khác, chỉ chú ý đến phần của mình. Nửa kia của nhóm làm "thiết kế", những người này cũng không được chạm vào gạch. Tất cả thợ xây ngồi quanh bàn còn số nhà thiết kế ngồi trên ghế ở phía sau.

Nhiệm vụ đặt ra là phải xây nên một bản sao giống như mô hình đã xây từ trước đang để ở phòng khác, do đó những người đang có gạch (thợ xây) không được nhìn thấy mô hình kia. Mô hình nhà kia chỉ có những nhà thiết kế biết và từng người có 30 giây quan sát, và hướng dẫn việc "xây dựng" dựa trên những gì họ đã thấy; tuy nhiên, họ chỉ có thể đến chỗ mô hình từng người một, theo một trật tự cụ thể và chấp hành nghiêm trật tự ấy. Những người thiết kế có thể quyết định sử dụng 30 giây ấy như thế nào, nhưng họ

---

2 Chúng tôi giới thiệu biện pháp này phỏng theo ý tưởng của Barnabás Gulyás.

cũng có thể hướng dẫn những người thợ xây khi họ quay trở lại bàn. Những người thiết kế không được sử dụng bất cứ cách nào khác ngoài trí nhớ. Trong suốt quá trình hoạt động, những người tham gia không có cơ hội đặt ra các chiến lược theo hướng dẫn, thời gian phải được tính ngay lập tức. Trong lúc xây dựng, họ có thể liên tục trao đổi, trừ lúc những người thiết kế quan sát mô hình (30 giây)

#### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

8-10 người.

#### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong không gian kín có những khu vực riêng biệt.

#### **f) Thời gian:**

Tùy theo quy mô nhóm, tổng lượng thời gian 25-40 phút dành cho quan sát và xây mô hình tòa nhà và 15 phút để đánh giá.

#### **g) Dụng cụ cần có:**

32 viên Lego DUPLO nhiều kích cỡ khác nhau (hai lần 16 màu khác nhau), đồng hồ tính giờ, bàn, ghế.

#### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Khi hoạt động kết thúc, hãy dành thời gian cho người chơi nhận xét, trao đổi kinh nghiệm và thảo luận với nhau. Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau đây để đánh giá:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong vai trò của thợ xây/người thiết kế?
- Ai là người chỉ huy trong suốt cả quá trình? Ai là những người chỉ đạo việc xây ghép?
- Ai hướng dẫn cái gì cho ai?
- Có điều gì gây khó chịu cho bạn trong thời gian chơi không?
- Khoảng thời gian cố định như vậy có ảnh hưởng nhiều thế nào đến công việc của bạn? Có hỗ trợ hay cản trở bạn không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng trình bày;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Hợp tác;
- Kỹ năng quan sát tỉ mỉ và chi tiết;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Kiên nhẫn.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hoạt động này có thể gây nên sự căng thẳng cho cá nhân và trong nhóm bởi sự hạn chế về thời gian; hãy thảo luận thêm về những yếu tố này trong phần đánh giá và tìm ra nguyên nhân!





## 89. Tiến một bước!<sup>3</sup>

### a) Tình huống:

Chúng ta sử dụng biện pháp “Tiến một bước” để xử lý những chủ đề như vấn đề nhân quyền toàn cầu, sự phân biệt đối xử, đói nghèo và loại trừ xã hội.

### b) Mục tiêu:

Biện pháp này được thiết kế để giúp cho những người tham gia hiểu biết hơn về những hậu quả có thể xảy ra nếu một ai đó có học vấn thấp, nếu nền tảng gia đình của người đó không ổn định, hoặc nếu bạn đó là người dân tộc thiểu số, và để giúp mọi người nhận ra rằng không phải ai cũng có cơ hội như nhau. Đồng thời, tăng cường sự cảm thông, chấp nhận và lòng bao dung.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Gợi thiệu về biện pháp:*

Trong phần giới thiệu này, chúng ta hãy hỏi các thành viên xem liệu họ có khi nào tưởng tượng xem nếu mình là người khác thì sẽ như thế nào. Hãy đưa ví dụ chứng minh. Trong trò chơi này, mọi người sẽ thử đặt mình vào vị trí của người khác, có thể là một người nào đó rất khác với bản thân họ hoặc cũng có thể là một người giống họ (nhập vai).

Mỗi người tham gia nhận một phiếu mô tả nhân vật cho biết họ phải đóng vai gì trong suốt trò chơi. Hãy đọc thầm và đừng cho ai biết về vai diễn của mình. Nếu có bạn nào không hiểu điều gì, bạn đó phải giơ tay lên, đợi trọng tài đến và giải thích ý cần hỏi. Đến lúc này không ai được phép hỏi gì. Nếu mọi người cảm thấy đã nắm được tính cách trong phiếu, hãy thử tưởng tượng mình như vậy. Những nhiệm vụ sau có thể giúp những người tham gia có thể làm tốt hơn vai diễn của mình:

- Tự chụp một tấm ảnh của bản thân.
- Hãy vẽ nơi bạn đang sống. Hãy vẽ căn phòng và con phố ở nơi bạn sống.
- Hãy đi quanh phòng cứ như thể bạn đang là người đó.
- Đạo này bạn có khỏe không? Bạn sống ở đâu? Bạn đi học trường nào? Bạn thường làm gì vào buổi sáng? Và buổi chiều? Bạn định làm gì tối nay?
- Điều gì khiến cho bạn vui lòng? Bạn sợ cái gì?

---

3 Chúng tôi đưa ra hoạt động này dựa trên phiên bản áp dụng cho những chủ đề về thị trường lao động và định hướng nghề nghiệp của Rita Pappné Bodolai.



### *Cách tiến hành:*

Khi trò chơi nhập vai bắt đầu, những người tham gia phải im lặng và đứng thành hàng cạnh nhau. Sau đó, trọng tài sẽ đọc những câu mô tả tình huống hoặc sự việc có thể xảy ra trong cuộc sống của một đứa trẻ hoặc người lớn. Nếu bạn thấy lời nói mô tả đó là đúng với tính cách vai diễn của bạn, hãy bước lên một bước. Nếu không, hãy ở nguyên vị trí.

Trọng tài tiếp tục đọc từng câu; ngừng một chút sau mỗi câu để mọi người suy nghĩ về điều mình vừa nghe được, và nếu cần thiết, tiến lên 1 bước. Hãy nhìn quanh để biết những người khác đang ở đâu.

Khi hoạt động kết thúc, hãy ngồi hoặc đứng ở đúng vị trí của bạn. Và từng người nói xem vai diễn của họ là gì. Sau khi mọi người giới thiệu xong, hãy nhìn quanh để thấy mọi người đã tiến xa như thế nào ở cuối trò chơi.

Trước khi tiến hành đánh giá theo nhóm, hãy kết thúc trò chơi một cách dứt khoát. Mọi người phải nhắm mắt và quay trở lại con người thật của mình. Hãy đếm đến 3, khi đến 3 mọi người hãy hô to tên mình. Bằng cách này, chúng ta kết thúc trò chơi, tránh trường hợp một số bạn vẫn còn chìm trong vai diễn.

### *Phiếu mô tả nhân vật:*

<p>Bạn là một cô gái nông thôn sống ở huyện Borsod (Hungary) trong một khu nhà. Bạn có quan hệ tình dục khá sớm, suýt không học xong tiểu học, bạn đã sinh con đầu lòng. Bây giờ bạn 27 tuổi, đang có mang đứa thứ tư, bạn chưa bao giờ có việc làm, bạn chỉ sống nhờ trợ cấp từ xã hội, gia đình và trợ cấp thai sản. Bạn có một người chồng thất nghiệp say xỉn suốt ngày. Cũng có lúc Trung tâm Việc làm gửi bạn đi học nghề, nhưng họ không cấp chúng chỉ nhưng ít nhất cho đến lúc đó bạn vẫn nhận trợ cấp.</p>	<p>Bạn là một cậu bé sống ở một thị trấn nhỏ. Bạn rất hay quậy phá ở trường tiểu học của mình, bạn học xong lớp 8 sau khi bị đúp. Ở vùng ven thị trấn, bạn sống trong một túp lều ọp ẹp với bố mẹ và 4 anh chị em. Theo băng nhóm của bạn, bạn đi ăn xin từ những ngôi nhà quanh đó, nhờ đó bạn có ít tiền nhờ việc đi nhặt sắt vụn rồi bán. Mùa đông đến, bạn gậy gỗ đánh nhau để được vào tù bởi ở đó ấm áp, người ta cho bạn ăn 3 bữa mỗi ngày, và bạn có thể tự luyện tập gì đó. Trong tù bạn có làm việc nhưng chỉ được ra ngoài một lúc để xếp hàng lên xe kéo.</p>
--	---



Bạn sống ở một huyện nhỏ, bố mẹ bạn li hôn và bạn trở thành một đứa trẻ khá lộn xộn. Bạn hầu như không thể học xong lớp 8 nhưng là một học sinh kín đáo, cuối cùng bạn cũng học xong. Bạn không muốn học nữa, bạn thấy chán trường lớp. Bạn kiếm sống bằng những việc làm tạm bợ, bạn chủ yếu làm những việc không đòi hỏi kỹ năng cao ở những công trường xây dựng. Thật không may, công việc này chỉ mang tính thời vụ và bạn chỉ có thể làm chui. Đã có lúc bạn không thể tìm được việc làm ở bất cứ đâu trong suốt một năm. Bạn phải sống nhờ trợ cấp và nhờ lương hưu của mẹ.

Bạn sống ở Budapest. Sau khi trúng tuyển vào đại học, bạn không muốn học tiếp, do đó bạn đã hoàn thành một quá đào tạo nghề quốc gia. Bạn viết đơn xin việc. Bởi vì bố bạn đã từng làm việc trong công ty đó, qua những mối quan hệ cũ, họ thuê bạn làm việc trong 3 tháng. Bạn đã học hỏi được rất nhiều từ công ty nhưng khi bạn có cơ hội mới mà yêu cầu chỉ là biết tiếng Đức. Bạn đăng kí đi học tiếng Đức, khi học xong, bạn trở thành Giám đốc bán hàng cho biên giới phía Tây và bạn đang tìm kiếm các doanh nghiệp cùng làm ăn trong khu vực liên minh châu Âu.

Bạn là một cô gái nông thôn nhưng bạn học giỏi, do đó bạn học lên cấp 3. Sau khi tốt nghiệp, bạn hoàn thành một khóa học nghề quốc gia về cách chăm sóc chân tay, và kỹ thuật làm móng. Bạn nộp hồ sơ khởi nghiệp ở Trung tâm Việc làm và hồ sơ của bạn được chấp nhận, từ đó với sự hỗ trợ của bố mẹ, bạn bắt đầu công việc kinh doanh của mình. Bạn thuê một cửa hàng và tạo dựng được nhóm khách hàng khá tốt.

Bạn sống trong một huyện nhỏ, sau khi tốt nghiệp trung học, bạn không vào được đại học nhưng bạn rất quan tâm đến lĩnh vực xã hội do đó bạn đã hoàn thành một khóa học nghề quốc gia để trở thành người làm việc trong các ngành xã hội và y tá. Bạn nhận được một đề nghị từ một trung tâm dưỡng lão rằng nếu bạn có thể tìm được 15 người già, họ sẽ tuyển dụng bạn. Gia đình và bạn bè của bạn đã tham gia, bạn tìm được 15 người và bạn có việc làm. Ba năm sau, họ thông báo tuyển người ở một trung tâm dưỡng lão. Trong cuộc phỏng vấn, họ nói rằng bạn là người được chọn, nhưng trước đó bạn phải đi xin trợ cấp thất nghiệp mới được hỗ trợ. Bạn đã xoay sở suốt 3 tháng, và bạn vẫn làm việc ở đó và yêu thích công việc của mình, lương không cao.

Bạn là một cậu bé sống trong một thị trấn nhỏ. Ngay từ lúc còn đang học lớp 7-8 bạn đã đi làm phụ nề chui ở các công trường xây dựng. Mặc dù bạn chỉ là một học sinh bình thường nhưng bạn có rất nhiều kinh nghiệm về xây dựng mà bạn học hỏi từ một người thợ nề. Bạn kiếm sống từ những việc làm chui theo thời vụ, không có việc vào mùa đông, nhưng từ mùa xuân, bạn dự định ra nước ngoài làm việc bằng tấm visa. Ở Hungary, bạn được coi là thất nghiệp lâu dài nhưng mặc dù có như vậy, bạn luôn có thể đến các tổ chức dân sự nếu bạn đang tìm việc bởi vì họ sẽ giúp đỡ bạn một số lần thông qua dịch vụ tư vấn thị trường lao động.

Bạn sống ở một thành phố lớn với những ưu tiên vùng nông thôn. Bạn học ở một trường về chăm sóc sức khỏe và tốt nghiệp ra làm phụ tá. Trong 6 tháng, bạn đã đến rất nhiều cơ sở y tế trong thành phố khi họ thuê bạn làm việc ở phòng khám đa khoa để thay thế họ nhờ sự giúp đỡ của Trung tâm Việc làm. Ngay khi thời hạn hỗ trợ vừa hết, việc làm cũng mất luôn; bạn lại trở thành người đi tìm việc. Hiện nay, theo Chương trình Việc làm cho mọi người, chính quyền địa phương tuyển dụng bạn với mức lương 45.000 Ft (đơn vị tiền tệ của Hungary). Bạn không biết điều gì sẽ xảy đến với bạn, có thể bạn ra nước ngoài làm việc bởi bạn mới nghe được rằng với ngành giáo dục y tế bạn có thể dễ dàng tìm được việc và có lương cao.

Bạn là một anh chàng đến từ thành phố Pécs (Hungary). Ở trường tiểu học, ngành công nghệ thông tin hấp dẫn bạn nhất, vì vậy bạn tiếp tục học tiếp ngành học đó. Ở trường trung học dạy nghề, bạn trở thành người quản trị hệ thống, chuyên gia CNTT. Bạn nhận ra rằng nếu bạn không có chứng chỉ tiếng Anh thì bạn không thể thành công. Do đó, bạn đến Trung tâm Thanh niên, nơi đó họ cho bạn biết về rất nhiều cơ hội học miễn phí nếu bạn nộp đơn theo TAMOP. Bạn đã thất nghiệp 6 tháng và cuối cùng bạn cũng tìm được việc.

Bạn sống ở một thị trấn nhỏ ở miền bắc Hungary. Bạn là một học sinh giỏi ở trường tiểu học. Bạn rất thích công việc của bố bạn – một thợ điện, và cứ mỗi khi có kì nghỉ, ông lại đưa bạn đi theo. Bạn đến học ở trường dạy nghề và cũng trở thành một thợ điện. Bạn đi làm ngay và sau 5 năm, bạn tự đứng ra kinh doanh, công việc của bạn ổn định, và bây giờ bạn cùng làm việc với bố bạn.

Bạn sống ở Budapest. Ở trường tiểu học, bạn chỉ đạt trung bình khá. Bạn luôn thấy ngành thời trang hấp dẫn với bạn, vì vậy bạn học nghề làm tóc. Sau khi học xong, bạn bắt đầu đi tìm việc và sau 3-4 tháng, bạn tìm được một cửa hàng thuê bạn làm việc bán thời gian. Kể từ đó, bạn xây dựng được mối khách quen, bạn trở thành người phụ trách, bạn tìm kiếm một cửa hàng nơi bạn có thể làm chủ. Bạn luôn có thể dựa vào gia đình!

Bạn sống ở một thị trấn nhỏ, bạn từng là một học sinh khá, không phải giỏi xuất sắc. Bạn đi học ở trường dạy nghề, sau đó khi bạn học xong, bạn trở thành người đo vẽ địa hình. Đã rất lâu rồi bạn chưa tìm được việc nên bạn đăng kí ở Trung tâm Việc làm. Bạn nghĩ rằng bạn không có cơ hội nào với bằng cấp hiện tại, cho nên, khi chưa có bằng cấp tốt hơn, bạn nộp hồ sơ xin vào làm ở một nơi mà bằng điểm của bạn là phù hợp, chính là Trung tâm Nghệ thuật Tự do. Sau khi bạn có bằng, bạn lại trở thành người đi tìm việc một lần nữa nhưng vẫn chưa tìm được việc làm ở đâu, thật may mắn bố mẹ bạn có thể trợ giúp bạn. Sau bốn tháng, họ thuê bạn làm việc cho trung tâm thông tin của Vodafone ở vị trí Nhân viên phụ trách Quan hệ với khách hàng. Bạn có một công việc được coi là ổn định nhưng nó không làm bạn vui về mặt tinh thần nên trong thời gian rảnh rỗi, bạn dẫn một chương trình dành cho thanh niên ở đài phát thanh địa phương với sự trợ giúp về chuyên môn từ Văn phòng Thanh niên.

Bạn sống ở thành phố Miskolc (Hungary) trong không khí gia đình cân bằng. Ở lớp 5-6 ở trường tiểu học, bạn đã là diễn viên múa phụ ở Nhà hát Quốc gia và bạn có thể kiếm tiền từ đó. Bạn học ở khối trường chuyên sau đó bạn được nhập học ở trường Đại học Kinh tế. Bạn chưa nhận được bằng tốt nghiệp vì bạn còn thiếu chứng chỉ ngoại ngữ, do đó bạn đăng kí vào một khóa học ngoại ngữ do Trung tâm việc làm tài trợ. Trong 4 tháng, bạn vượt qua kì thi ngoại ngữ, bạn nhận được bằng tốt nghiệp, và hai tháng sau bạn được tuyển dụng vào làm ở một công ty thương mại, bạn có mức lương cạnh tranh và những cơ hội thăng tiến trong sự nghiệp nếu bạn làm việc đúng cam kết!

Bạn sống ở thủ đô Budapest (Hungary), bạn đã là một học sinh xuất sắc, do đó bạn học giỏi nhất trường trung học. Vì là một người ham mê đọc truyện tranh anime, bạn tự học tiếng Nhật ngay từ hồi học tiểu học. Sau khi tốt nghiệp trung học, bạn được nhận vào học ở khoa Đông phương học của trường Đại học Khoa học Eötvös Loránd, ở đó bạn học về văn hóa và ngôn ngữ Nhật-Trung. Bạn thực tập ở Đại sứ quán Nhật Bản và gặp một nam thanh niên, bạn kết hôn và hiện giờ bạn đang học tập để trở thành phiên dịch và biên dịch viên cùng anh ấy ở nhiều nơi trên thế giới, là những nơi anh được cử đi làm nhiệm vụ đối ngoại. Bạn chưa bao giờ thất nghiệp, gia đình và bạn bè luôn trợ giúp bạn!

Bạn sống ở một huyện, bạn học ngành cơ khí tự động. Khi bạn học xong, bạn được chính nơi bạn thực tập tuyển dụng bởi vì bạn làm việc rất tốt. Bạn làm việc ở đó trong 3 năm nhưng người doanh nghiệp phá sản và bạn trở thành người đi tìm việc. Một nhà tư vấn tìm việc của một tổ chức phi chính phủ đã giúp bạn tìm được việc làm, 4 tháng sau bạn đã tìm được việc. Hiện giờ vị trí của bạn đã được củng cố bởi họ nhận ra tài năng và năng lực làm việc của bạn.

Bạn sống ở một thị trấn nông thôn. Ở trường tiểu học, bạn là một cô bé học sinh giỏi giang; bạn học trung học ở một trường ở thành phố lân cận. Ở trường trung học, học lực của bạn thuộc mức trung bình nên bạn không thể học tiếp lên đại học. Bạn không biết sẽ phải làm gì, rồi sẽ đi làm nghề gì và ở đâu. Không còn lựa chọn nào khác, sau 8 tháng, bạn đến siêu thị TESCO làm việc đóng gói hàng và xếp hàng lên các kệ. Bạn đang cân nhắc việc hoàn thành khóa học về bán đồ ăn nhưng bạn không có thời gian và tiền bạc cho khóa học đó. Hoặc là học, hoặc là đi làm, nhưng bạn cần tiền, do đó, bạn lựa chọn đi làm.

Bạn sống ở một thị trấn, bạn đi học ở một trong những trường trung học tốt nhất nhưng điểm số tốt nghiệp của bạn không tốt nên bạn không thể học lên cao hơn. Gia đình luôn ở bên bạn, họ sẽ giúp đỡ cô con gái của mình nhưng bạn không biết họ có giúp bạn được gì. Bạn có khả năng giao tiếp tốt, bạn muốn làm một công việc tương tự như vậy. Sau 6 tháng tìm việc, bạn được nhận vào làm ở một công ty tiếp thị từ xa. Thực sự bạn không muốn làm phiền nhưng bạn thực sự yêu thích công việc này.

Bạn là một cô gái nông thôn. Trong một ngôi trường nhỏ, bạn là một học sinh xuất sắc. Bạn được nhận vào trường trung học ở một thành phố gần đó, bạn tốt nghiệp loại giỏi nhưng mẹ bạn, người đã một mình nuôi bạn khôn lớn, bị tai nạn và cần phải chăm sóc lâu dài. Bạn phải thực hiện nhiệm vụ khó khăn này nhưng nó cũng đẩy bạn vào hoàn cảnh khó khăn về tiền bạc. Các khoản hỗ trợ cấp cứu và khuyết tật chỉ có 70.000 Ft, số tiền đó bạn phải dùng để trang trải các khoản thuê nhà, mua đồ ăn và các loại thuốc. Bạn chỉ có thể làm việc bán thời gian mà cuối cùng bạn cũng thành công sau 6 tháng nhờ có bác sỹ gia đình, người đã thuê bạn lau dọn phòng khám đa khoa.

## Lời nói:

Hãy tiến lên một bước:

- Những bạn đã/đang có việc làm toàn thời gian, việc làm có báo cáo.
- Những bạn có tiền lương.
- Những bạn có cơ hội đi nghỉ.
- Những bạn có tiền mua một chiếc máy giặt mới thay cho chiếc cũ bị hỏng bằng tiền mặt (không phải dùng thẻ tín dụng/trả góp).
- Những bạn có cơ hội rút các khoản vay.
- Những bạn có thể chi trả các khoản tiền sinh hoạt bằng tiền lương của mình.
- Những bạn đã từng phải làm việc chui để kiếm tiền.
- Những bạn đã từng làm việc ở trường tiểu học nữa.
- Những bạn nhận được trợ cấp từ nhà nước, hoặc các khoản hỗ trợ khác.
- Những bạn có TV ở nhà.
- Những bạn được gia đình/họ hàng giúp đỡ tìm việc.
- Những bạn được một tổ chức dân sự trong lĩnh vực tiếp thị việc làm hỗ trợ tìm việc.
- Những bạn được Trung tâm Việc làm giúp đỡ tìm việc.
- Những bạn được một Văn phòng Thanh niên hỗ trợ tìm việc.
- Những bạn học xong lớp 8.
- Những bạn có chứng chỉ nghề.
- Những bạn đã học ở trường trung học dạy nghề hoặc một trường dạy nghề.
- Những bạn có bằng tốt nghiệp trung học.
- Những bạn đã nhận được giấy chứng nhận tham gia chương trình học nghề quốc gia sau khi học xong.
- Những bạn đã tiến hành khóa đào tạo để có thể làm việc ở thị trường.
- Những bạn có bằng cấp học cao hơn.
- Những bạn cảm thấy rằng họ sẽ học thêm khóa học nữa, đào tạo để tiến xa hơn.
- Những bạn cảm thấy rằng nghề nghiệp và tương lai của mình được đảm bảo.
- Lùi một bước nếu bạn đã từng thất nghiệp.
- Lùi một bước nếu bạn thấy cuộc sống là vô vọng.

## d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-30 người.

## e) Địa điểm lí tưởng:

Bất cứ nơi nào thích hợp.

## f) Thời gian:

60 phút.



### **g) Dụng cụ cần có:**

Character cards, list of statements.

### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Đánh giá và thảo luận là hai yếu tố quan trọng của hoạt động này.

Chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi sau đây để đánh giá:

- Đã có những chuyện gì xảy ra trong khi chơi?
- Để nhập vai diễn của bạn khó hay dễ như thế nào?
- Bạn tưởng tượng như thế nào về con người trong vai diễn của bạn? Bạn có biết người nào như thế không?
- Bạn cảm thấy mình như thế nào trong vai diễn? Có giống bạn chút nào không?

Việc đánh giá hoạt động này có thể kết hợp với phần thảo luận các vấn đề phân biệt và bất bình đẳng kinh tế và xã hội, có thể sử dụng những câu hỏi như sau:

- Những bạn tiến lên một bước cảm thấy như thế nào?
- Khi bạn có thể thường xuyên tiến lên một bước, vào lúc nào bạn nhận ra rằng những bạn khác không tiến nhanh như bạn?
- Liệu con người trong vai diễn của bạn có thể tiến lên hơn nữa không? Tại sao?
- Bạn có nhận thấy như vậy là không công bằng không?
- Những gì xảy ra trong trò chơi này có giống với thực tế không? Ở điểm nào?
- Đây là lí do khi một số người được trao nhiều cơ hội trong cuộc sống hơn những người khác? Đây là lí do khi một số người được trao ít cơ hội trong cuộc sống hơn?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng tập trung;
- Lắng nghe tích cực;
- Kỹ năng trình bày;
- Biện pháp tiếp cận mang tính phê phán;
- Khả năng cảm thông;
- Bao dung, khả năng chấp nhận sự khác biệt;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Do trọng tài không thể biết hết được cuộc sống riêng tư của mỗi người tham gia, một số bạn có thể khá bối rối và có thể bị cảm xúc của vai diễn chi phối lớn. Do đó, người trọng tài cần hết sức tinh tế chú ý đến những bạn không thể thoát vai diễn dễ dàng hoặc có cư xử bất thường trong suốt thời gian hoạt động diễn ra. Trong những trường hợp như vậy, trọng tài buộc phải tách người chơi ra khỏi vai diễn, họ phải cố gắng thoát vai và trọng tài cần phải trao đổi riêng với người chơi khi họ vẫn chịu ảnh hưởng từ vai diễn. Cả nhóm cần im lặng khi nhận vai diễn, hãy tưởng tượng cuộc sống của nhân vật đó và khi họ tiến lên trước theo lời nói tương ứng.

Các bạn cũng có thể tự tạo ra phiếu mô tả nhân vật. Những phiếu đã đưa ra ở trên coi như ví dụ. Các phiếu mô tả nhân vật phản ánh thể giới mà trong đó những người tham gia càng tốt bao nhiêu, mọi người càng học hỏi được nhiều từ hoạt động này.



## 90. Bức tranh tường

### a) Tình huống:

Hoạt động này được khuyến khích khi xử lý một chủ đề có ảnh hưởng chặt chẽ đến một nhóm người cụ thể, hoặc để khảo sát một vấn đề liên quan đến xã hội nói chung và để hình dung ra cách xử lý vấn đề đó (ví dụ: sự loại trừ, bắt nạt/trấn lột ở trường học, phong cách sống lành mạnh, v.v.).

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này ngoài những suy nghĩ và sự sáng tạo thường gặp là để khơi mở những vấn đề có ảnh hưởng đến toàn bộ nhóm/xã hội, và để trình bày một trong những giải pháp một cách dễ hình dung, có sử dụng hình ảnh minh họa giống như một bức tranh thông thường.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

#### 1. Xử lý chủ đề

Những người tham gia sử dụng những biện pháp phi chính quy như là sử dụng bản đồ, Động não, Bầu chọn nhiều lần, v.v.. – để tìm hiểu chủ đề, hình thành nên quan điểm, cảm xúc, mong muốn của chính mình về chủ đề đó. Trong hoạt động này, họ lựa chọn một tình huống, giải pháp hoặc mong muốn thích hợp nhất cho cả nhóm và cũng là điều họ muốn thể hiện nhất qua một bức tranh thông thường khổ lớn.

Bức tranh vẽ chung này phải được tính toán đến từng chi tiết và cả nhóm cùng thực hiện, và cũng cần chuẩn bị cả một bản phác thảo nhỏ.

#### 2. Cần có kỹ thuật vẽ tranh tường

Để có thể vẽ được bức tranh tường, con đường đi sẽ bắt đầu từ việc làm quen với kỹ thuật vẽ tranh, việc sáng tạo trên một mặt phẳng lớn, cỡ lớn và làm việc cùng nhau, và qua việc học hỏi những yêu cầu cơ bản. Điều này có nghĩa là đầu tiên trên một tờ giấy khổ A4, sau đó trên giấy toan, các phần bức tranh được thực hiện bởi các cá nhân, nhóm nhỏ và cả nhóm. Những người tham gia sử dụng toàn bộ 3 màu cơ bản (đỏ, vàng, xanh lam), cũng như đen và trắng, và mọi người pha trộn ra thêm nhiều màu nữa từ các màu đó. Tất nhiên là mọi người đang làm việc với cọ vẽ và họ nỗ lực thể hiện thông điệp của mình bằng các biểu tượng hình khối con người và thế giới, dễ hiểu với tất cả mọi người. Việc trưng bày giống tranh áp phích cũng có chung mục đích như thế này, đó là kết cấu của sáng tác này từ một số hình mẫu và nhân vật, lấp đầy và thể hiện hình ảnh.

### 3. Cùng nhau vẽ tranh tường

Cả nhóm cùng nhau vẽ nên những bức tranh đã được thiết kế từ trước ở một khu vực định trước: đầu tiên mọi người vẽ phác thảo và vẽ nét ngoài, đường viền của các chi tiết trong mỗi bức tranh, sau đó mọi người từng bước hoàn thành bức vẽ ý tưởng của mình.

#### **d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

10-40 người.

#### **e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong phần chuẩn bị, chúng tôi khuyến nghị chọn một không gian kín, rộng rãi để có thể trải các trang giấy rộng một cách thoải mái.

Lựa chọn bức tường cho bức tranh cuối cùng.

#### **f) Thời gian:**

Tùy theo chủ đề, việc thực hiện có thể kéo dài từ hai ngày đến vài tuần.

#### **g) Dụng cụ cần có:**

Giấy, bút dạ bảng, bút viết, cọ vẽ, các tấm giấy và các dụng cụ sáng tạo khác.

#### **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Sau mỗi lần vẽ, chúng ta hãy tổ chức vòng đánh giá và nhận xét. Chúng tôi khuyến nghị các bạn sử dụng những câu hỏi sau đây:

- Hôm nay bạn cảm thấy như thế nào? (trong ngày có hoạt động; hỏi câu hỏi này hàng ngày)
- Bạn đã học hỏi được những gì?
- Chúng ta đã tìm ra câu trả lời, giải pháp cho vấn đề nêu ra chưa?
- Bạn sẽ mang gì về nhà?
- Bạn có muốn làm điều gì đó khác đi không?
- Bạn đánh giá như thế nào về công việc của nhóm và tiến trình của hoạt động?

#### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Tính quyết đoán;
- Sáng tạo và tưởng tượng;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Tầm nhìn bao quát;
- Hoạch định và sáng tạo có chiến lược;
- Suy nghĩ có phê phán;

- Kĩ năng trình bày;
- Kĩ năng hỗ trợ;
- Hình dung vấn đề;
- Khéo tay;
- Thích nghi và hợp tác

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hoạt động này có thể kéo dài nên chúng ta cần khuyến khích cả nhóm để đạt được mục tiêu. Trong những lần gặp mặt và làm việc chung, chúng ta không nên đánh giá quan điểm của người khác! Cần động viên từng thành viên trong nhóm để mọi cảm thấy mình được đánh giá cao tùy theo khả năng của bạn đó. Không được phép tranh thủ lấy lòng hoặc làm mất lòng quá mức!

Có thể áp dụng biện pháp này ở hầu hết các lĩnh vực hoạt động thanh niên!



## 91. Hội đồng Nhân dân

### a) Tình huống:

Biện pháp này được khuyến dùng để thảo luận những tình huống gây nhiều tranh cãi và tranh chấp và để chuẩn bị cho những quyết định có liên quan.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của biện pháp này là thảo luận một vấn đề chung nào đó thường gây tranh cãi với sự tham gia trực tiếp và sâu của những người nắm quyền quyết định, cũng như để chuẩn bị cho những quyết định có liên quan.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta thông báo cho thành viên Hội đồng một cách chi tiết về sự tham gia của những chuyên gia từ bên ngoài và tại địa phương về một trường hợp chung cụ thể nào đó (ví dụ: hoạt động chức năng của một trung tâm cộng đồng, lịch chạy xe buýt thay đổi), sau đó qua lời tuyên bố long trọng được chuẩn bị kĩ càng, những thành viên này được những chuyên gia từ bên ngoài tổ chức và hỗ trợ sẽ có cơ hội cùng nhau xem xét về những vấn đề của họ: cách thể hiện sự hỗ trợ, sự thay đổi đột ngột, hoặc những nỗi sợ. Hội đồng đưa ra những đề xuất cụ thể cho những nhà hoạch định chính sách.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

15-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

60-90 phút nhưng cũng có thể kéo dài cả ngày.

### g) Dụng cụ cần có:

Tùy theo chủ đề.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Ở cuối phần trao đổi của Hội đồng, hãy đề cao thời gian chúng ta đã sử dụng làm việc cùng nhau. Chúng tôi khuyến nghị sử dụng những câu hỏi sau đây để đánh giá:

- Bạn có nhận được câu trả lời thích hợp cho những câu hỏi nêu ra không?
- Bạn cảm thấy như thế nào? Bạn có nỗ lực tìm ra một giải pháp cho những vấn đề/Mâu thuẫn đã được giải quyết chưa?
- Đề xuất đưa ra có thích hợp để xử lí vấn đề không?



- Bạn đã thu nhận được những gì và bạn mang được gì về nhà sau hoạt động này?
- Hội đồng có giúp giải quyết vấn đề không? Nếu có thì ở khía cạnh nào? Nếu không, tại sao không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác;
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ có logic;
- Biện pháp phân tích;
- Khả năng nhận biết không gian;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Kỹ năng tập trung;
- Kỹ năng quan sát;
- Quản lí chiến lược.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.



## G.

Các biện pháp phát hiện và xử  
lí mâu thuẫn

## 92. Trao đổi cảm xúc

### a) Tình huống:

Trò chơi “Trao đổi cảm xúc” được sử dụng để phát hiện và xử lý những mâu thuẫn nhưng cũng có thể được sử dụng làm một yếu tố phát triển cộng đồng.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là tìm hiểu và xử lý những mâu thuẫn bị kìm hãm hoặc bề mặt tồn tại trong nhóm, và để các thành viên có thể thảo luận về tình huống hoặc vấn đề gây nên mâu thuẫn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mỗi người rút hai hoặc ba mẫu giấy trên đó có ghi rất nhiều cảm xúc và trạng thái tình cảm khác nhau (ví dụ: hài lòng, lo sợ, hận thù, etc.). Mọi người có thể trao đổi những mẫu giấy này với nhau tùy ý nhưng chỉ được phép một đổi một. Sau khi trao đổi, mọi người có thể nói ra những cảm xúc họ đã nhận được lúc đầu, sau đó họ đã đổi được những gì và muốn đổi lấy gì và những lời trên giấy mô tả đúng về bản thân họ như thế nào.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

1-1,5 giờ (cho đến khi mọi người có thể nói về điều đó).

### g) Dụng cụ cần có:

Các mẫu giấy ghi cảm xúc, một cái mũ/túi để đựng giấy cho mọi người rút.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Một trong những yếu tố quan trọng của trò chơi này là thảo luận là tìm ra câu trả lời cho các câu hỏi Tại sao. Do đó, chúng ta có thể sử dụng những câu hỏi như sau:

- Bạn đã nhận được những cảm xúc nào? Bạn đã trao đổi lấy những gì và tại sao? Tại sao bạn không đem đi đổi?
- Những cảm xúc nào có ý nghĩa với bạn? Tại sao bạn cảm nhận rằng chúng có liên quan?
- Bạn thấy có thể liên hệ những cảm xúc này với điều gì và ai ở hiện tại?
- Những xúc cảm nào có trong tay bạn có thể mô tả ngày hôm nay của bạn? Tại sao?

Ở cuối cuộc nói chuyện, chúng tôi khuyến nghị các thành viên trong nhóm đưa ra lời hứa với nhau, một vài câu điều nhỏ mà họ muốn thay đổi trong thời gian (gần) tới.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Khả năng thuyết phục;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Khả năng nhận biết không gian;
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ có logic;
- Cảm thông.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Lưu ý không đánh giá bạn khác trong cuộc nói chuyện/tranh luận và hãy lắng nghe bên kia nói nữa nhé!

## 93. Tai nạn ở hang động

### a) Tình huống:

Hoạt động này nên sử dụng để thực hành giao tiếp và đưa ra các quyết định dựa trên sự đồng thuận.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động là tăng cường sự hợp tác trong nhóm, phát triển khả năng cùng nhau đưa ra quyết định và theo đuổi giải pháp có tính đồng thuận.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

*Chúng tôi mô tả câu chuyện khung sau đây cho những người tham gia:*

Bạn tham gia một Hội đồng nghiên cứu đang cấp vốn cho những chương trình nghiên cứu về hành vi những người sống gần nhau. Hiện giờ, bạn đang bị triệu tập cho một buổi họp bất thường bởi vì đang có rắc rối lớn với một trong số các thí nghiệm. Họ đưa 6 tình nguyện viên đến một hệ thống hang động ở một vùng xa xôi ở nông thôn và họ chỉ có thể liên lạc với những nhà nghiên cứu bằng radio ở lối ra.

Theo kế hoạch ban đầu, những tình nguyện viên sẽ phải ở dưới mặt đất 4 ngày nhưng bây giờ họ bị mắc kẹt trong hang vì đá lở và nước đang dâng lên. Đội tìm kiếm cứu nạn duy nhất ở đó cho biết công tác cứu hộ sẽ rất khó khăn và với trang thiết bị hiện có, cứ mỗi giờ họ chỉ có thể cứu được một người, tuy nhiên vì nước đang dâng lên, đội cứu hộ chỉ có 4 giờ vì vậy chắc chắn sẽ có vài tình nguyện viên chết đuối.

Các tình nguyện viên hiểu rất rõ về những hiểm nguy trong tình thế rủi ro này. Họ liên lạc qua radio với những nhà nghiên cứu và nói rằng họ không thể đặt ra thứ tự cho cứu hộ được. Theo những điều khoản của chương trình nghiên cứu, quyết định này đưa ra là phải chờ đợi hội đồng. Trang thiết bị cứu người sẽ được đưa đến cửa hang trong vòng 40 phút tới, và đội cứu hộ phải được biết về thứ tự đó qua việc điền vào một bảng mẫu.

Bạn chỉ biết thông tin về những tình nguyện viên từ tài liệu của chương trình.

Để đưa ra quyết định, mọi tiêu chí tạm cho là đúng đều được sử dụng.

Vì vậy quyết định – về sự sống còn của những tình nguyện viên – là trong tay bạn!

Bạn sẽ đặt ra thứ tự nào?



### **ALETTA**

Một cô gái 34 tuổi ở nhà làm nội trợ, có 4 con, đứa bé nhất mới 7 tháng tuổi, đứa lớn nhất 8 tuổi. Sở thích: đọc sách, nấu ăn. Cô sống ở gần thành phố Pecs trong một ngôi nhà xinh xắn, cô sinh ra ở Budapest. Cô có một mối quan hệ lãng mạn thầm kín với một tình nguyện viên khác (tên là Imre)

---

### **TOZÓ**

Cô gái 19 tuổi đang theo học trường đại học Budapest, là con gái của một gia đình giàu có đến từ Tokyo. Cha cô là một nhà sản xuất nhưng ông lại nổi danh trong lĩnh vực kịch múa diễn xuất truyền thống của Nhật Bản. Tozó vẫn đang độc thân nhưng cô có rất nhiều người danh giá đến cầu hôn bởi cô rất xinh đẹp. Gần đây cô đã tham gia một phim tài liệu trên tivi về phụ nữ Nhật bản và trường phái cắm hoa ikebana.

---

### **JOBE**

Thầy tu 41 tuổi sinh ra ở Trung Phi, người đã cống hiến cả đời mình cho sự phát triển xã hội và chính trị cho những người da đen. Jobe rất tích cực trong lĩnh vực chính trị, và trong những năm gần đây, ông đã đến Mỹ và Nga nhiều lần. Ông đã kết hôn và có 11 người con từ 6-19 tuổi. Trong thời gian rảnh, ông chơi trong một ban nhạc jazz.

---

### **IMRE**

Chưa kết hôn, 27 tuổi, đã từng là sĩ quan quân đội trong một thời gian ở miền tây Hungary, ở đó anh làm đặc vụ, và đã tấn công một nhóm khủng bố người Đức sinh sống ở gần biên giới Áo. Do đó, anh đã nhận được huân chương đặc biệt. Kể từ khi anh quay về cuộc sống dân thường, anh không thể tìm được chỗ đứng của mình, anh uống rất nhiều rượu. Hiện tại anh đang là trưởng một nhóm thanh niên và sử dụng khả năng của mình hỗ trợ những bạn trẻ và trong ban quản lí các hang động. Sở thích của anh là bơi lội. Anh sống ở một ngôi làng gần Hồ Balaton.

---

### **LÁSZLÓ**

Năm nay 42 tuổi, đã li thân với vợ trong suốt 6 năm qua. Vợ ông hiện nay đang có mối quan hệ ổn định với một ai đó. Ông sinh ra ở Hạt Baranya, nhưng ông hiện đang sống ở Békásmegyer. Ông làm việc ở bệnh viện Budapest với vai trò bác sĩ-nhà nghiên cứu và ông là một chuyên gia được nhiều người biết đến trong điều trị bệnh dại. Gần đây, ông mới sáng chế ra một cách trị bệnh tổn ít tiền mà ai cũng có thể sử dụng. Người ta có thể tìm thấy khá nhiều phần nghiên cứu này trong cuốn sổ ghi chép của ông, nhưng việc giải mã nó cũng khá khó khăn. Thật không may, gần đây ông gặp rắc rối về tình cảm và ông đã 2 lần bị kết án tấn công vũ lực người khác khoảng 11 tháng trước. Sở thích của ông là nhạc giao hưởng, opera và chơi thuyền buồm.

---

### **JÓZSEF**

54 tuổi, ông đã sống phần lớn cuộc đời ở Budapest. Ông là Giám đốc điều hành của một công ty chuyên máy móc công nghiệp sản xuất đai cao su. Công ty này có 71 nhân viên. Ở công đồng địa phương, ông là một người được nhiều người biết đến và một đại diện của chính phủ. Ông đã kết hôn và có 2 người con và chuyển đến Budapest. Ông mới quay về từ Đức nơi ông thương lượng về một hợp đồng rất quan trọng cung cấp máy sản xuất đai trong vòng 5 năm. Nếu hợp đồng này được kí kết, nó sẽ tạo công ăn việc làm cho thêm 25 người nữa. Ông đang sưu tầm vũ khí cổ và muốn viết một cuốn sách về sự phát triển của vũ khí. Ông là một fan bóng đá cuồng nhiệt và hàng cuối tuần ông đi xem các trận đấu ở Ferencváros.



**d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

8-20 người.

**e) Địa điểm lý tưởng:**

Trong không gian kín nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

**f) Thời gian:**

40-60 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

Một danh sách in sẵn tên những người tham gia, bút viết, giấy, ghế ngồi.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Chúng tôi khuyến nghị các bạn sử dụng những câu hỏi sau:

- Bạn cảm thấy như thế nào trong lúc chơi?
- Quyết định này khó khăn như thế nào?
- Ai đúng?
- Điều gì hỗ trợ, và cản trở quyết định chung?
- Có áp lực nhóm không?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Khả năng thuyết phục;
- Tự trang bị kiến thức cho bản thân;
- Khả năng nhận biết không gian;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng giao tiếp;
- Cảm thông;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Chịu đựng căng thẳng;
- Khả năng quyết định.



**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Hoạt động này có rất nhiều sự căng thẳng (lo âu), vì vậy có thể xảy ra bất cứ lúc nào tình huống ai đó muốn dừng chơi. Hãy nói rõ điều này khi bắt đầu trò chơi, cho phép điều đó xảy ra trong lúc chơi, và sau đó trò chuyện về hoạt động và sự trải nghiệm.

Hãy chú ý đến sự an toàn thể chất toàn diện của nhau!

Tranh luận, tranh cãi nảy lửa hoặc những bột phát cảm xúc có thể diễn ra và phải xử lí ngay, không để muộn quá sau phần đánh giá.

Hoạt động này có thể sử dụng cho lứa tuổi 14 trở lên.

## 94. Thu hoạch cam<sup>4</sup>

### a) Tình huống:

Biện pháp “Thu hoạch cam” được sử dụng để minh họa cho các giai đoạn trong phần thử nghiệm và để phân tích cách xử lý xung đột.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của biện pháp này là để những người tham gia hiểu được các bước đàm phán và quá trình đàm phán, và tìm hiểu về các cách xử lý xung đột.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Ở bước đầu tiên, với nhiệm vụ chia nhóm ngẫu nhiên, chúng ta chia 2 nhóm bằng nhau. Mỗi nhóm nhận được một bảng mô tả vai trò (trong trường hợp này, một đại diện của chính quyền và một đại diện của một công ty là 2 nhân vật). Ở 2 phòng riêng biệt, mỗi đội có 15 phút để đọc và tìm hiểu bảng mô tả và tự tìm ra chiến lược cho phần chơi “Cuộc thử sức lớn”. Bởi vì mục tiêu đặt ra là không chỉ có một thành viên tham gia thương lượng, do đó một loạt nhiệm vụ được đặt ra là ai sẽ theo ai trong suốt cuộc thử nghiệm. Huấn luyện viên sẽ phải truyền đạt điều này cho nhóm mình: *“Có thể tạm dừng cuộc thử nghiệm này một lúc. Điều này không có nghĩa là mọi chuyện đang diễn ra tốt hay xấu. Chỉ là đã hết một ngày và chắc chắn mọi người đều đã mệt mỏi”*.

Hai nhóm sau khi chuẩn bị riêng trong vòng 15 phút xong thì quay trở lại phòng chung (Phó Giám đốc công ty đa quốc gia của Mỹ phải ở ngoài khi những người khác đi vào phòng để trình bày đề xuất, nhưng bạn không phải nói ra điều này với cả nhóm). Mệnh lệnh của huấn luyện viên như sau: *“Cuộc thử nghiệm bắt đầu!”*. Mỗi nhóm chỉ được cử ra một người đàm phán; chúng ta yêu cầu các bạn khác làm quan sát viên và không được nói trong mọi hoàn cảnh; tuy nhiên, các bạn đó có thể ghi chép, có thể quan sát mọi giao tiếp bằng lời nói và không lời, v.v.. Sau một khoảng thời gian nhất định (không có quy định cụ thể về thời gian), huấn luyện viên cắt ngang bằng mệnh lệnh *“Hết một ngày!”*. Huấn luyện viên dành 5 phút cho mỗi đội xem xét lại những gì đã diễn ra và phát triển chiến lược thêm. Nếu hai đội thấy rằng họ đã tìm ra được giải pháp, huấn luyện viên cần nhấn mạnh lại là mỗi đội phải tự tìm chiến lược cho riêng mình (thực tế cho thấy thay vì có một giải pháp nhanh chóng, phía Mỹ thường hay gặp phải một mối đe dọa lớn hơn trong trường hợp như thế này; khi đó họ lập ra nhiều thể thức thỏa thuận khác nhau). Nhóm người Mỹ lại đi ra khỏi phòng một lần nữa. Lần tiếp theo, khi họ quay lại sẽ có một người đàm phán mới ngồi ở bàn. Tất nhiên việc của huấn luyện viên ngoài ghi chép cũng sẽ là một quan sát viên. Sau một khoảng thời gian,

---

4 Biện pháp này dựa trên ý tưởng của Zsolt András Horváth.

huấn luyện viên lại hô to “*Lại hết một ngày!*” Nhóm người Mỹ lại đi ra khỏi phòng.

Sự can thiệp của huấn luyện viên chính là số lần người đó hô khẩu hiệu cắt ngang một cuộc thử nghiệm. Chúng tôi thấy rằng càng cắt ngang nhiều lần càng khuyến khích người tham gia tiếp nhận các cơ hội thử thách bản thân. Ở cuối phần chơi, họ cũng đạt được thỏa thuận. Điều này tùy thuộc vào huấn luyện viên (và cả vào đội), và tùy thuộc vào việc bản thỏa thuận ấy chi tiết như thế nào.

Trong phần đánh giá, hãy phân tích cuộc thử nghiệm này. Huấn luyện viên cũng có thể sử dụng tài liệu trình chiếu Powerpoint trong các giai đoạn thử nghiệm. Và sau đó, có thể thuyết trình về đàm phán (gây ảnh hưởng) - các cách xử lý xung đột (Thomas - Kilmann).

*Cách 1:* ở lượt người đàm phán thứ hai hoặc thứ ba chúng ta có nói với nhóm là ngay từ bây giờ, chúng ta sẽ sử dụng biện pháp “Diễn đàn”, tức là bất cứ bạn nào ở cùng nhóm cũng có thể chạm vào vai người đàm phán vào bất kì lúc nào, việc này có nghĩa là hai bên phải đổi chỗ và kiểm soát lời nói. Bạn nào lúc này đã thực hiện xong nhiệm vụ thì bây giờ ngồi lùi lại cùng với nhóm của mình. Hoạt động này có thể diễn ra nhiều lần tùy theo mọi người mong muốn. Bạn cần lưu ý rằng biện pháp “Diễn đàn” là một phương pháp đào tạo mạnh mẽ dựa trên các tình huống kịch, do đó chỉ nên sử dụng khi đã có sự chuẩn bị chu đáo.

*Cách 2:* hai đội không đấu với nhau nữa mà mọi người sẽ chơi theo các cặp. Trong trường hợp này, mỗi cặp sẽ có một bảng phân vai và có 10 phút chuẩn bị. Sau đó có thể bắt đầu cuộc thử nghiệm. Mỗi cuộc thử nghiệm sẽ kéo dài khoảng 15 phút. Sẽ có những cặp xong trước và xong cuối cùng. Sẽ có rất nhiều giải pháp khác nhau và chúng ta sẽ thảo luận sau đó.

### **Bảng mô tả các vai trong nhóm đến từ Malta:**

Bạn là Bộ trưởng Bộ Quốc phòng của nước Malta, một người nghiêm nghị, làm việc có mục đích và chặt chẽ. Thật không may là bạn mới biết về một cuộc khủng bố có thể diễn ra trên khắp quốc gia vì lí do chính trị và khủng hoảng. Một nhóm tự xưng là XXX đã gửi những đe dọa nghiêm trọng đến chính quyền rằng họ sẽ tiến hành những cuộc tấn công khủng bố ở vài nơi trong nước, đặc biệt là ở một số cơ quan và nơi đông người. Nếu những đe dọa trên xảy ra, có thể có hàng trăm người chết và bị thương. Tính chất nghiêm trọng của những lời đe dọa trên đã được thể hiện bằng một số cuộc đánh bom ở vài nơi.

Bạn cũng cần phải nắm được rằng nhóm này đang nắm giữ một loại chất độc tác động lên thần kinh rất hiếm có nhưng vô cùng mạnh và nguy hiểm, có thể đầu độc rất nhiều người ngay lập tức. Những người sống sót cũng sẽ bị tổn thương suốt cuộc đời. Vì vậy, cần phải nhìn nhận cuộc tấn công này một cách hết sức nghiêm túc.

Tuy nhiên, bạn cũng được biết rằng các nhà khoa học trong nước mới sáng chế ra một loại huyết thanh có thể vô hiệu hóa chất độc đó. Nguyên liệu ban đầu của huyết thanh này (nước ép của một loại cam rất hiếm) chỉ có thể tìm thấy ở Malta, không may là chỉ có một số lượng nhỏ.

Chính quyền cần nhanh chóng thu mua loại quả này. Tuy nhiên, bạn cũng mới được biết một phái đoàn Mỹ đang đến nước bạn để mua cam. Và bạn cũng đang cần loại cam này để chế thuốc giải độc.

Do đó, cần phải đàm phán với phái đoàn của Mỹ. Bạn hãy tự xác định sẽ sử dụng phương cách hoặc chiến thuật nào cho phù hợp. Mục tiêu của chúng ta là ở ngay trước mắt: phải có toàn bộ số cam để chế ra huyết thanh giải độc.

### **Bảng mô tả các vai trong nhóm đến từ Mỹ:**

Bạn là Phó Giám đốc của một công ty giả tưởng đến từ Mỹ. Công ty của bạn khá nổi tiếng và có danh tiếng trong ngành sản xuất và phân phối dược phẩm trên khắp quốc gia và cả ở Nam Mỹ. Công ty của bạn đang sử dụng các nguyên liệu trung tính, phần lớn các sản phẩm của công ty bạn sử dụng cho cách chữa bệnh vi lượng đồng căn, cho nên dược phẩm của công ty bạn được bán rộng rãi và được bệnh nhân tin dùng. Điều không may là hiện đang có một căn bệnh nặng đang lây lan nhanh – đặc biệt nguy hiểm đối với trẻ em – một loại virus mà phản ứng phụ nó gây ra thường là viêm phổi, sốt cao và mất nước, trường hợp xấu nhất là có thể tử vong. Virus này được phát hiện là không chỉ có ở Mỹ mà đang lây rộng khắp thế giới! Cũng bởi tính chất nghiêm trọng của bệnh này có thể phát triển thành dịch nên áp lực đang đè nặng lên các nhà khoa học và nghiên cứu.

Để chống lại bệnh này, công ty của bạn đã tiến hành rất nhiều nghiên cứu trong nhiều tháng nay trong phòng thí nghiệm nhưng mãi đến gần đây mới có kết quả đột phá. Các nhà khoa học cuối cùng cũng tìm ra thuốc điều trị đã được chứng minh là có hiệu quả. Họ đã phải thử nghiệm huyết thanh và nó mang lại kết quả khả quan trong mọi trường hợp. Tuy nhiên, huyết thanh này không dễ chế tạo, và chỉ có ở số lượng hạn chế. Huyết thanh này chỉ có thể có được nhờ vào một loại cam đặc biệt mà chỉ có ở đảo Malta, và thật không may là cũng chỉ có số lượng nhỏ.

Công ty dược phẩm cần mua tất cả số cam có trên đảo bởi vì công ty muốn sản xuất huyết thanh từ đó. Bạn và nhóm của bạn (đồng nghiệp) đến hòn đảo này để thương lượng với những đại diện chính quyền Malta và mua toàn bộ số cam. Tính mạng của hàng trăm nghìn con người, phần lớn trong số đó là trẻ em, đang nằm trong tay bạn, sự rủi ro là quá lớn! Bạn tự xác định xem sẽ sử dụng chiến thuật nào, bạn sẽ đưa ra cách nào để thương lượng. Mục tiêu là ở ngay trước mắt: phải thu gom toàn bộ số cam hiện có. Đây là điều quan trọng nhất, bởi vì ngay lúc này bạn nắm được một thực tế là do sự đặc biệt hiếm có của loại cam này, có ai đó cũng đang cố gắng thu gom với giá cao hơn.

**d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

10-16 người.

**e) Địa điểm lý tưởng:**

Trong không gian kín có thể chia thành 2 phòng riêng.

**f) Thời gian:**

30-60 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

Bảng mô tả các vai, bàn, ghế.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Có thể sử dụng các câu hỏi sau cho phần đánh giá:

- Trong lần thử nghiệm đầu tiên bạn đã dùng chiến lược gì?
- Bạn dựa trên cơ sở nào để quyết định người đi đàm phán?
- Bạn đã vượt qua cuộc thử nghiệm như thế nào? Trong lúc đó bạn có những cảm xúc gì?
- Có mâu thuẫn nào xuất hiện trong cuộc thử nghiệm không?
- Những người tham gia phản ứng như thế nào đối với các tình huống gây xung đột?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Kỹ năng thương lượng;
- Suy nghĩ logic;
- Tính quyết đoán;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Khả năng thuyết phục;
- Kỹ năng hỗ trợ;
- Khả năng xây dựng chiến lược;
- Khả năng nhận biết không gian;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề;
- Khả năng thu thập và lọc thông tin.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố không được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Cần thận trọng và quyết đoán trong suốt hoạt động. Vai trò nào cũng cần có sự cảm thông, nhưng chúng ta cũng cần chú ý nếu có quá nhiều người để ý đến việc này.

## 95. Ghế nóng

### a) Tình huống:

Trò chơi “Ghế nóng” được sử dụng để tìm hiểu các tình huống xung đột trong nhóm nhưng chỉ dùng khi các thành viên đã hoạt động cùng nhau và quen biết nhau đã lâu.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là những mâu thuẫn và vấn đề giấu ngầm trong nhóm sẽ được bộc lộ ra và cả nhóm sẽ thảo luận những vấn đề này.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Mọi người ngồi thành hình nửa vòng tròn và một chiếc ghế được đặt ở phần nửa vòng tròn kia. Mọi người tùy ý quyết định ai sẽ ngồi trên chiếc ghế đó. Người ngồi trên ghế đặt ra một câu hỏi về giáo dục nói chung.

Bất kì ai trong số những người ngồi quanh bạn đó nếu biết câu trả lời đều có thể hỏi. Câu hỏi này có thể về riêng tư, hoặc một điều gì đó mà bạn đó chưa hỏi và muốn biết về người đang ngồi ở giữa.

Cách khác: Có thể tiến hành trò chơi này theo cách khác: bỏ qua câu hỏi về khả năng biết đọc biết viết, và chúng ta có thể hỏi trực tiếp người đang ngồi trên ghế nóng.

Kể cả ngay lúc mới bắt đầu trò chơi bạn cũng nên chấp nhận chiều sâu và các khả năng của câu hỏi.

Cũng cần lưu ý mọi người ngay lúc mới bắt đầu trò chơi rằng: những lời nói trong căn phòng này sẽ chỉ có giá trị ở đây!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

10-12 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Trong không gian kín.

### f) Thời gian:

Hoạt động này có thể kéo dài đến vài tiếng đồng hồ tùy theo số thành viên trong nhóm.

### g) Dụng cụ cần có:

Không có.



## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Có thể sử dụng những câu hỏi sau đây cho phần đánh giá:

- Bạn cảm thấy như thế nào khi ngồi trên ghế đối diện với các bạn khác?
- Việc đó có gây khó khăn nào cho bạn khi phải trả lời các câu hỏi không?

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Tính quyết đoán;
- Sự cảm thông;
- Tin tưởng;
- Tự nhận thức, tự trọng;
- Tự tin;
- Tự phê.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Vì trọng tài không thể biết hết mọi người trong nhóm, không biết ai đã đến nhóm và từ môi trường nào, cho nên rất cần có sự cảm thông lớn trong hoạt động này. Hãy dành đủ thời gian để thảo luận những mâu thuẫn đã xuất hiện!



H.

---

# Phương pháp thiết kế

## 96. Hội thảo tương lai

### a) Tình huống:

Hoạt động “Hội thảo tương lai” được sử dụng nếu chúng ta muốn hiện thực hóa những điều trong đề cương của Chương trình hành động Vì cộng đồng trong một khoảng thời gian ngắn (1 đến 3 buổi tối) khi nhóm đề xuất hoạt động vẫn đang có mặt.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là chuẩn bị một kế hoạch hành động cho nhóm trong một khoảng thời gian ngắn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Những người tham gia sẽ giới thiệu về bản thân trong phần mở đầu của hoạt động này, sau đó trưởng nhóm sẽ giải thích sẽ sử dụng biện pháp nào trong ngày hôm đó.

Hoạt động này có một số bước như sau:

#### 1. Chuẩn bị:

Đầu tiên, chúng ta lựa chọn một số chủ đề và trình bày một phương pháp bằng ví dụ. Các chủ đề phải là các ví dụ tích cực, được cả nhóm thống nhất. Luôn luôn xem xét xem cả nhóm có đồng ý với chủ đề đó không. Nếu không, cần tìm một chủ đề khác thích hợp hơn.

- Một số ví dụ các chủ đề:
- Một trung tâm dành cho cộng đồng dân cư – việc của mọi người;
- Hỗ trợ phù hợp cho trẻ em khuyết tật;
- Những công việc có ý nghĩa cho lớp thanh niên chưa có việc làm trong cộng đồng;
- Những hoạt động trong thời gian rảnh có ý nghĩa – mà không sử dụng các chất ma túy.

#### 2. Phê phán

- Yêu cầu mọi người viết một số từ quan trọng (khoảng 1-10 từ) về những khó khăn, trở ngại khiến họ không đạt được mục đích. Yêu cầu mọi người viết trong yên lặng (10 phút).
- Sau đó mọi người viết lại những từ đó thành các cột vào những tờ giấy khổ lớn dán trên tường.
- Trưởng nhóm đọc to các từ đó lên và tìm hiểu nội dung của chúng và nếu cần thiết, bổ sung thêm một số từ để giải thích. Không được phép thảo luận xem những từ đó có thích hợp hay đúng đắn không.
- Mọi người tiến hành bầu chọn. Mỗi người có 10 điểm để chia cho các từ quan trọng: mọi người có thể cho cả 10 điểm cho một từ hoặc cứ mỗi từ

cho 1 điểm, v.v.. Chúng ta cũng tính điểm trong yên lặng, không được làm ảnh hưởng đến người khác. Sau đó trưởng nhóm tổng kết việc tính điểm và sắp xếp những từ có chung chủ đề theo nhóm. Bằng cách này, mọi người sẽ chú ý đến những từ/chủ đề nhận được số bầu chọn/điểm cao nhất: chúng ta có một danh sách các chủ đề mà những người tham gia cho là quan trọng nhất.

- Viết những cụm từ (hoặc câu) phủ định: chia mọi người thành các nhóm 5 người. Mỗi nhóm nhận được một tờ giấy khổ to và một bút dạ. Sau đó mọi người phải thay đổi những từ/chủ đề nhận được nhiều điểm bầu chọn nhất thành một câu phủ định/từ chối, rồi dán những tờ giấy lên tường. Mọi người đọc to những câu đó lên và tìm hiểu thêm nếu cần. Không tranh luận!

- 3. *Viết lại:*

- Viết câu khẳng định (những cụm từ mô tả “trạng thái lý tưởng”): chúng ta lại chia thành các nhóm nhỏ và biến đổi những câu phủ định thành câu khẳng định, tức là chúng ta cho rằng những điều quan trọng nhất tồn tại ở trạng thái lý tưởng của chúng.

- Trình bày những câu mô tả “trạng thái lý tưởng”: chúng ta treo các câu đó lên tường, đọc to và tìm hiểu ý nghĩa của chúng. Có thể có sự khác nhau ít hoặc nhiều trong các câu của các nhóm.

- Bầu chọn những câu nói mô tả “trạng thái lý tưởng”: mỗi người có thể có 5 điểm để sử dụng.

- Trưởng nhóm tổng kết điểm, cắt bớt một số câu trong danh sách của các nhóm và lại xếp chúng theo nhóm (ví dụ: sử dụng hồ dán) tùy theo chủ đề. Việc tính điểm, cắt dán là việc cần làm song song với bước 4: trong khi cả nhóm đang làm việc đưa ra một kế hoạch tương tượng, trọng tài có thể nhóm các câu đó trong yên lặng

4. *Dự án Tương tượng / nhiệm vụ sáng tạo:*

Kế hoạch làm việc của nhóm mới (ví dụ: nam-nữ, tóc ngắn-dài, v.v.): Mỗi nhóm phải tạo ra một kế hoạch sáng tạo, nguồn lực sẵn có (con người và nguyên vật liệu) không giới hạn. Dự án này phải có liên quan đến chủ đề hàng ngày. Nếu có thể, các nhóm phải minh họa những ý tưởng của mình bằng số liệu, biểu đồ, v.v. và không nộp các văn bản viết dài dòng.

Một số ví dụ tương tượng:

- Công viên vui chơi giải trí

- Xây dựng phòng chờ ở bệnh viện cho trẻ em

- Tổ chức lễ hội Đêm hè với sự tham gia của tất cả mọi người trong cộng đồng

Thuyết trình các dự án tưởng tượng: Mỗi nhóm cử ra một đại diện thuyết trình trước một hội đồng thẩm định dự án (không nhất thiết phải là trưởng nhóm nhưng có thể là người chủ trì đề tài hoặc bất kì bạn nào trong nhóm). Sau khi lựa chọn ‘Người thắng cuộc’ là đến phần trao giải thưởng (ví dụ: kẹo); trao giải ‘an ủi’ (kẹo) cho các nhóm khác.

#### 5. Giai đoạn tầm nhìn chi tiết:

- Chúng ta chuyển hướng năng lượng và sự nhiệt tình trong thời gian hoàn thiện dự án tưởng tượng từ trạng thái lý tưởng sang một bức tranh chi tiết: Nhiệm vụ, công việc trông sẽ như thế nào trong hình thức đẹp nhất? Người tham gia lại có cơ hội phát huy trí tưởng tượng: không có hạn chế nào về tài chính hoặc hành chính. Chúng tôi nhấn mạnh rằng các nhóm phải vẽ được hình ảnh lí tưởng cuối cùng chứ không phải con đường dẫn đến đó, tức là không phải tạo ra một chiến lược nào cả.
- Thuyết trình về “tầm nhìn chi tiết”: Các thành viên đại diện của nhóm giải thích những ý tưởng do chính họ nghĩ ra. Không được phép đưa ra những nhận xét hoặc lời nói như “Nhưng điều đó là không thể!”.
- Phân loại tầm nhìn theo chủ đề: Các trưởng nhóm cắt bức tranh thành nhiều mảnh và dán chúng lại tùy theo chủ đề. Nếu có nhiều bức tranh, trước tiên bạn cần phải hạn chế số lượng bằng việc bầu chọn cho 5 điểm. Sau đó, treo các chủ đề lên tường. Mỗi chủ đề phải được phác thảo rõ ràng để mọi người có thể đánh giá chính xác liệu chúng ta đã phân loại các bức tranh theo đúng chủ đề chưa.
- Lựa chọn chủ đề: Các thành viên đứng xếp hàng dưới tờ giấy có ghi chủ đề mà họ muốn xử lí nhất. Mục tiêu là phải hiện thực hóa tầm nhìn.

#### 6. Triển khai thực hiện

- Mỗi nhóm sẽ nhận được một ‘lá phiếu ý tưởng’ để bắt đầu. Lá phiếu ý tưởng chính là một bản liệt kê các nhiệm vụ trình bày dưới dạng các câu hỏi. Bản chất của việc này là không bắt buộc, những người nào cảm thấy cần thì tham gia.
  - Các giá trị. Chúng ta có thể bắt đầu ngay không? Có những trở ngại nào ở phía trước? Quan điểm của đồng nghiệp, các chính trị gia, những người có quyền lực, v.v.. như thế nào?
  - Chiến lược. Chúng ta cần hỗ trợ nào về chính trị và kinh tế? Chúng ta có thể hợp tác với ai? Chúng ta giới thiệu, làm quen và làm cho ý tưởng đó có thể tiếp cận thị trường được?
  - Hành động. Ai muốn và có thể thực hiện ý tưởng này? Cần có khối lượng công việc như thế nào? Chúng ta có thể bán ý tưởng này không? Có rủi ro nào không? Có lợi ích gì không?

- Chuẩn bị báo cáo về tính khả thi của các chủ đề: Mỗi nhóm thực hiện các hướng dẫn, các câu hỏi hoặc những việc tương tự và viết ra những suy nghĩ và kế hoạch vào một tờ giấy khổ lớn. Trong một khoảng thời gian nhất định các nhóm sẽ gặp lại, và mỗi nhóm thảo luận kế hoạch và ý tưởng của những nhóm kia.

*7. Đánh giá cuối cùng:*

Cuối cùng, chúng ta dành cơ hội cho mọi người đánh giá những hoạt động trong ngày.

**d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:**

15-25 người.

**e) Địa điểm lí tưởng:**

Trong không gian kín, các nhóm nhỏ có thể dễ dàng tách xa nhau.

**f) Thời gian:**

1 ngày.

**g) Dụng cụ cần có:**

Giấy, bút viết, bút dạ bảng, kéo, hồ dán, (bảng lật) bàn.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Hoạt động này kết thúc bằng phần đánh giá cuối cùng, chúng ta có thể sử dụng một số câu hỏi sau:

- Chia sẻ những kinh nghiệm tích cực và tiêu cực về cả ngày hôm đó.
- Bạn mang gì về nhà hôm nay?
- Bạn cảm thấy như thế nào giữa các hoạt động?
- Bạn cảm thấy như thế nào, bạn có tìm ra giải pháp cho các vấn đề không?

### **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Kỹ năng giao tiếp và công dân;
- Hợp tác.
- Suy nghĩ cùng tập thể;
- Kỹ năng thuyết trình;
- Phát triển suy nghĩ logic;
- Kiên nhẫn;
- Khả năng diễn đạt;
- Bền bỉ;
- Văn hóa tranh luận;
- Lắng nghe tích cực;
- Khả năng nhận biết không gian;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề.

### **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố khi được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là không đánh giá quan điểm và ý tưởng của người khác trong suốt thời gian hoạt động. Trọng tài/người điều hành cần lưu ý điều này!



## 97. Lá thư gửi cho chính tôi

### a) Tình huống:

Hoạt động này là một phần hỗ trợ và thay thế có liên quan đến việc hoạch định tương lai.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là chứng kiến các quá trình và các mục tiêu được hoàn thành một cách rõ ràng hơn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

1. Đặt ra một mục tiêu, một chủ đề cho lá thư.
2. Đặt ra khoảng thời gian so với mục tiêu: 1-5-10-15 năm sau – tùy thuộc vào thời lượng của kế hoạch.
3. Bắt đầu viết một lá thư gửi cho chính chúng ta trong tương lai. Trước hết, hãy mở đầu lá thư bằng: Xin chào mình 43 tuổi!
4. Hãy viết về chúng ta nhìn nhận bản thân như thế nào trong tương lai (viết các câu sử dụng thì hiện tại!).
5. Hãy viết (các câu sử dụng thì quá khứ!) về mục tiêu chúng ta đặt ra đã thành công như thế nào, có những khó khăn gì, chúng ta đã vượt qua những chạm bẩy nào, chúng ta đã đấu tranh vượt qua những trở ngại nào, chúng ta cảm thấy như thế nào trong lúc thực hiện, vị trí nào là khó khăn nhất, dễ dàng nhất.
6. Luôn luôn chào tạm biệt bản thân một cách tích cực, tự hào vì đã đạt được các mục tiêu đề ra một cách tốt đẹp và nói cả điều đó nữa!

Nếu chúng ta tiến hành hoạt động này theo nhóm, những người tham gia có thể đọc to lá thư của họ nhưng không bắt buộc!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

1-15 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong môi trường kín, yên tĩnh.

### f) Thời gian:

20-60 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút viết đủ cho tất cả người tham gia.

## **h) Đánh giá và tiêu chí:**

Không nhất thiết cần có phần đánh giá cho hoạt động này. Hãy nói cảm ơn về hoạt động và sự tham gia của mọi người.

## **i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Sáng tạo và tưởng tượng;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Khả năng thích ứng;
- Khả năng tự nhận xét;
- Tính quyết đoán;
- Khả năng thiết kế;
- Tin tưởng;
- Tự nhận thức;
- Tự tin;
- Tự phê.

## **j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có những trở ngại về các thể hệ. Nếu chúng ta làm việc cùng nhau, hãy lưu ý những người tham gia không đánh giá phía bên kia, hãy chấp nhận và kiên nhẫn với nhau.

## 98. Thiết kế lưu đồ

### a) Tình huống:

Hoạt động thiết kế lưu đồ (flowchart) được sử dụng khi chúng ta hoạch định một dự án dài hạn hoặc khi chúng ta xác định những mục tiêu lâu dài.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là làm cho các nhiệm vụ rõ ràng hơn và dễ làm theo; theo dõi được cái gì đến sau hoạt động nào và cái nào kết nối với cái nào.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Có thể sử dụng một vài cách biểu thị lưu đồ. Mục đích là để biểu thị các bước liên tiếp về thời gian, và để làm cho các quá trình có kết quả trở nên dễ nhìn và rõ ràng. Việc chuẩn bị lưu đồ ngay lúc mới bắt đầu dự án là việc rất đáng làm và có thể sử dụng như một vật chống hoặc thiết bị điều hành trong suốt thời gian thực hiện dự án.

Nếu lưu đồ của chúng ta không chỉ có những bước nêu trên mà có cả các nguồn lực đi kèm (con người, tài chính, vật chất) sẽ là điều rất tốt.

Một vài dạng:

1. Những ô chữ nhật đơn giản với các mũi tên. Các ô chữ nhật chứa các bước.
2. Biểu đồ tròn.
3. Hình cây với các nhánh.
4. Hình cánh hoa.
5. Hình đám mây.
6. Biểu đồ Gantt.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

1-12 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín có môi trường yên tĩnh.

### f) Thời gian:

Thời gian chuẩn bị lưu đồ có thể kéo dài từ một tiếng cho đến vài ngày.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút chì màu, bút viết, bút dạ bảng, giấy lật.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Sau khi thực hiện dự án, chúng ta có thể đánh giá biểu đồ:

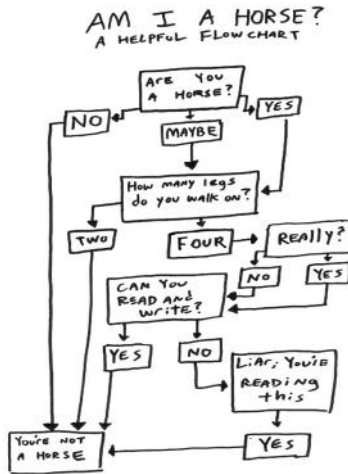
- Nó đã phản ánh chính xác như thế nào?
- Nó đã mở rộng như thế nào?
- Nó đã hỗ trợ chúng ta khi nào và như thế nào?
- Bạn có phải thay đổi nó không, và nếu có thì khi nào và thay đổi bao nhiêu?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Khả năng hoạch định và xây dựng chiến lược;
- Tư duy phản biện;
- Suy nghĩ logic;
- Cách làm dự án;
- Biện pháp nhìn xa và dài hạn;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ cùng nhau;
- Tính quyết đoán

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Đừng ngần ngại thay đổi lưu đồ nếu thấy cần thiết!



## 99. Đám mây từ

### a) Tình huống:

Trò chơi Đám mây từ được sử dụng để mở rộng và khám phá sâu hơn một đề xuất hoặc một chủ đề chủ yếu trong phần bắt đầu của giai đoạn thiết kế.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là xoay quanh một chủ đề cụ thể, ý tưởng hoặc đề xuất và xem xét nó từ nhiều khía cạnh để từ đó có thể lựa chọn ra một kết quả và giải pháp tốt nhất.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta viết từ khóa liên quan đến chủ đề vào giữa một tờ giấy khổ lớn và để mọi người thoải mái liên tưởng, không lựa chọn, chúng ta đang tìm những từ, cụm từ, khái niệm có liên quan đến chủ đề rồi viết xung quanh từ ở giữa, nối chúng với nhau bằng các đường thẳng (giống như mặt trời)

Mục đích là trong khoảng thời gian ngắn nhất, chúng ta có thể tìm được nhiều nhất các cụm từ có liên quan với nhau: kết nối nhanh chóng!

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

2-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

5-10 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút dạ bảng, bút viết.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ cùng nhau;
- Kỹ năng liên tưởng;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Sự tập trung bị phân tán;
- Sáng tạo.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là không đánh giá những điều người khác nói trong suốt hoạt động này!

## 100. Bản đồ tư duy

### a) Tình huống:

Biện pháp “Bản đồ tư duy” được sử dụng để mở rộng và khám phá sâu hơn một đề xuất hoặc một chủ đề và để tìm ra những điểm có liên hệ với nhau chủ yếu trong phần bắt đầu của giai đoạn thiết kế.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của trò chơi này là xoay quanh một chủ đề cụ thể, ý tưởng hoặc đề xuất và xem xét nó từ nhiều khía cạnh để từ đó những điểm có liên quan đến nhau: ý tưởng, quy trình, và phương pháp để từ đó quá trình hoạch định của chúng ta toàn diện và mở rộng hơn.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta viết từ khóa liên quan đến chủ đề vào giữa một tờ giấy khổ lớn (VD: thanh niên) và để mọi người thoải mái liên tưởng, không lựa chọn, chúng ta đang tìm những từ, cụm từ, khái niệm có liên quan đến chủ đề rồi chúng ta chia nhỏ và như vậy chúng ta đang chuyển sang một cuộc thảo luận chi tiết hơn, và cuối cùng chúng ta có được một khoảng khái niệm phong phú và rộng lớn (bản đồ tư duy).

Mục đích là trong khoảng thời gian ngắn nhất, chúng ta có thể tìm được nhiều nhất các cụm từ có liên quan với nhau: kết nối nhanh chóng!

Có thể tiến hành hoạt động này ở các nhóm chia nhỏ.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

2-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, nhưng cũng có thể tiến hành ngoài trời.

### f) Thời gian:

15-20 phút.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy bảng lật, bút dạ bảng, bút viết.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Tính quyết đoán;
- Suy nghĩ cùng nhau;
- Kỹ năng liên tưởng;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề nhanh chóng;
- Khả năng phản xạ nhanh chóng;
- Sự tập trung bị phân tán;
- Sáng tạo.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Điều quan trọng là không đánh giá những điều người khác nói trong suốt hoạt động này!



## 101. Cầu thang (Bước từng bước)

### a) Tình huống:

Có thể sử dụng hoạt động này trong quá trình hoạch định nhưng cũng có thể sử dụng khi quá trình đã bắt đầu. Có thể sử dụng hoạt động này để đạt được những mục tiêu của dự án và cá nhân. Trò chơi “Cầu thang” chủ yếu được sử dụng ở những giai đoạn thiết kế đơn giản hơn và theo tuyến.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là để tạo ra các nhiệm vụ đồng thời một cách rõ ràng và dễ theo dõi hơn; để có thể nhìn thấy cái gì đến sau hoạt động nào.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Chúng ta vẽ một cầu thang đơn giản, bằng máy tính hoặc bằng tay. Chúng ta viết lên những bước cụ thể lên các bậc thang. Bên dưới các bậc thang, hãy viết những việc cần làm để đạt được những bước đó (những nguồn lực con người, vật chất và tài chính).

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

1-20 người.

### e) Địa điểm lý tưởng:

Trong không gian kín, môi trường yên tĩnh.

### f) Thời gian:

Thời gian cần cho việc chuẩn bị Cầu thang có thể kéo dài từ một giờ đến vài ngày cho quá trình thiết kế.

### g) Dụng cụ cần có:

Giấy, bút viết, bút dạ bảng, bút chì hoặc thiết bị máy tính/kỹ thuật số.

### h) Đánh giá và tiêu chí:

Không có.

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Khả năng hoạch định và xây dựng chiến lược;
- Tư duy phân biện;
- Sáng tạo;
- Suy nghĩ logic;
- Cách làm dự án;
- Biện pháp nhìn xa và dài hạn;
- Giao tiếp một cách tự nhiên;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Suy nghĩ cùng nhau;
- Tính quyết đoán.

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có.

## 102. Tưởng tượng

### a) Tình huống:

Hoạt động Tưởng tượng được khuyến dùng ở cuối giai đoạn hoạch định, cũng có thể tiến hành độc lập.

### b) Mục tiêu:

Mục tiêu của hoạt động này là những người tham gia có thể tưởng tượng ra cách thực hiện kế hoạch như mong muốn và đạt được mục đích; nhìn thấy và tưởng tượng trong đầu mình về cách thực hiện và các quá trình của nó, từ đó giúp cho quá trình sáng tạo.

### c) Mô tả, cách tiến hành:

Để chuẩn bị cho nhóm, chúng tôi khuyến nghị các bước như sau:

1. Cả nhóm nhắm mắt.
2. Thư giãn. (có thể thêm vào một vài kĩ thuật thở khác nhau: thở bằng bụng, thở sâu, v.v..)
3. Sau đó mọi người phải tưởng tượng mình đang trong quá trình hoàn thành mục đích họ đề ra.
4. Trưởng nhóm, cũng giống như khi nhận xét một trận đấu, phải nói về những quá trình thực hiện một cách chậm rãi, nhẹ nhàng (VD tìm đối tác, lập hợp đồng, đón tiếp người đến tham dự, lửa trại ban đêm, v.v..).
5. Khi hoạt động kết thúc, cả nhóm mở mắt và thảo luận về những điều họ đã nhìn thấy và trải nghiệm.

Nếu hoạt động này được thực hiện riêng từng cá nhân, điều quan trọng là phải chủ động dẫn dắt các sự việc, tránh lạc đề, và nếu cần thiết, hãy viết kịch bản từ trước. VD: nếu mục đích của chúng ta là vượt qua kì thi thật tốt, hãy tưởng tượng ra bối cảnh ngày thi: chúng ta rút thăm đúng chủ đề ưa thích và trình bày một cách tự tin về chủ đề ấy. Hãy tưởng tượng chi tiết không gian đó, có những đồ vật nào ở quanh, chúng ta ăn mặc như thế nào, chúng ta ngồi như thế nào, chúng ta nắm tay như thế nào, v.v.. Chúng ta càng sử dụng biện pháp này nhiều, chúng ta càng dễ thấy chi tiết mục đích này hơn.

### d) Khuyến nghị quy mô đội nhóm:

1-20 người.

### e) Địa điểm lí tưởng:

Một không gian kín đáo, yên tĩnh.

### f) Thời gian:

20-60 phút.

**g) Dụng cụ cần có:**

Ghế, nhưng cũng có thể ngồi trên sàn nhà.

**h) Đánh giá và tiêu chí:**

Ở cuối hoạt động này, hãy dành đủ thời gian để thảo luận về những trải nghiệm của mọi người. Có thể sử dụng các câu hỏi sau:

- Cảm giác nhìn thấy cả quá trình của bạn như thế nào?
- Bạn đã nhìn thấy những gì?
- Bạn có thể tưởng tượng ra những sự việc mà trưởng nhóm nói cho bạn không?
- Bạn có thể hành động như bạn đã nghĩ không?
- Có điều gì bạn muốn làm khác đi không?

**i) Kỹ năng và năng lực chính:**

- Sáng tạo và khả năng tưởng tượng; trí tưởng tượng;
- Khả năng nhìn xa thấy trước;
- Kỹ năng thấu cảm;
- Kỹ năng thư giãn;
- Kỹ năng dẫn dắt và lãnh đạo;
- Phát triển các cơ quan cảm xúc;
- Tự nhận thức;
- Kỹ năng hoạch định tương lai;

**j) Một số lưu ý đặc biệt (giới hạn, giới hạn tuổi, một số yếu tố ko được khuyến nghị / một số biện pháp cực đoan tiềm tàng; trường hợp nguy hiểm, những bài học):**

Không có hạn chế về tuổi tác; hoạt động này cũng có thể sử dụng ở các trường mẫu giáo. Tuy nhiên, hãy tìm hiểu thông tin, hãy đọc về biện pháp trước khi chúng ta áp dụng cho nhóm. Luôn chắc chắn là chỉ hình thành những suy nghĩ tích cực và hướng đến những sự thành công trong cuộc sống cho chính chúng ta. Nếu sử dụng đúng cách, hoạt động này có thể giúp giảm sự lo âu, đạt được những mục đích của chúng ta.





## II. CÁC TÌNH HUỐNG

### A.

#### Tình huống cá nhân

## 1. Tôi là người đồng tính và tôi đang gặp rắc rối

### Gợi ý cách giải quyết:

- Tôi chia sẻ chuyện này với một người bạn mà tôi tin tưởng.
- Tôi nhờ cậy một chuyên gia (nhà tư vấn, nhà tâm lý học).
- Tôi chấp nhận bản thân như vậy.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Tôi không giải quyết vấn đề, tôi giữ kín cho riêng mình.
- Tôi tự làm tổn thương bản thân bằng hành động hoặc lời nói.
- Tôi ghét bản thân mình.

## 2. Tôi là con nghiện ma túy và tôi đang gặp rắc rối.

### Gợi ý cách giải quyết:

Các bước tiến hành xử lý:

1. *Tôi nhận thức được vấn đề:* Tôi thừa nhận với bản thân rằng tôi nghiện.
2. *Tôi tìm sự trợ giúp:* Tôi tìm đến bạn bè, gia đình, các chuyên gia.
3. *Tôi muốn thay đổi:* Tôi đặt ra mục đích cho bản thân, tôi chấm dứt liên lạc với người bán ma túy.
4. *Tôi thực hiện từng bước thay đổi:* Tôi đến trung tâm cai nghiện.
5. *Tôi không bỏ cuộc!:* Tôi cố gắng và không bỏ chạy trước những khó khăn.
6. *Tôi thay đổi:* ra khỏi trung tâm cai nghiện, tôi không liên lạc với các bạn nghiện khác.
7. *Tôi chấp nhận gột sạch bản thân và chống lại sự suy sụp:* Tôi không tìm đến chỗ các bạn nghiện nữa, tôi từ chối nếu ai đó đưa ma túy cho tôi, tôi giữ lại những bài phòng chống nghiện dựa trên kinh nghiệm của bản thân.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Tôi không tìm cách giải quyết vấn đề.
- Tôi chối bỏ trách nhiệm.
- Tôi không tìm kiếm sự giúp đỡ.
- Tôi tuyên bố tiêu thụ ma túy.



### 3. Khách hàng kín đáo

#### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Tôi tôn trọng hoàn cảnh hiện tại và không sử dụng bạo lực/hăm dọa.
- Tôi tiếp cận một cách nhẹ nhàng bằng các câu hỏi mở và tìm ra nguyên nhân.
- Tôi kiên nhẫn và chờ đợi đến khi người đó cởi mở hơn.
- Tôi dành thời gian để gợi mở; tôi không thúc giục, VD như bằng phản ứng.
- Tôi trò chuyện với người đó về những chủ đề dễ nói và dần dần tôi tìm ra được nguyên nhân.
- Tôi cố gắng làm giảm căng thẳng của người đó (VD thay đổi bầu không khí, bằng các đồ vật, câu chuyện).
- Tôi cố gắng lôi kéo người đó ra khỏi vùng an toàn.
- Tôi khuyến khích người đó (Chỉ khi đó là một người năng động trong các trường hợp khác, chỉ trong hoàn cảnh nào đó người đó trở nên khép kín. Trong trường hợp này, sự khuyến khích có ảnh hưởng tích cực: khách hàng trở nên cởi mở hơn).
- Chúng tôi hợp tác.
- Tôi chỉ dẫn cho người đó đến gặp một nhà tư vấn (chỉ trong trường hợp các cách đã liệt kê ở trên không có tác dụng).

#### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Tôi hăm dọa buộc người đó với nói ra và trả lời.
- Tôi bỏ mặc người đó trong suốt một thời gian dài.
- Tôi phớt lờ người đó, tôi không giao lưu với người đó.
- Tôi cũng trở nên khép mình.
- Tôi mất kiên nhẫn.

## 4. Khách hàng không tin tưởng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cố gắng thuyết phục người đó nhưng không bao giờ tỏ ra thô bạo. Có một số cách thuyết phục thường dùng như là: hỏi những câu hỏi mở, kiên nhẫn, tìm hiểu vị trí của khách hàng, và tỏ ra dứt khoát. Hãy cố gắng hiểu biết nhau hơn. Không huênh hoang!
- Cố gắng tìm được càng nhiều thông tin để hiểu tại sao khách hàng không tin tưởng, người đó có vấn đề gì với chúng ta.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Buộc tội và giao tiếp hung hăng đối với người đang tỏ ra ngờ vực.
- Thách thức và gây mâu thuẫn.
- Có hành vi dễ phục tùng.
- Giao tiếp dùng mách khoe.

## 5. Khách hàng đòi hỏi có người giúp đỡ

### Gợi ý cách giải quyết:

- Yêu cầu xác nhận đi kèm theo hành động dứt khoát.
- Từ chối rõ ràng, lịch sự.
- Nhận xét: chúng ta hỏi tại sao thông tin đó lại quan trọng với khách hàng. Chúng ta tìm hiểu và nhận xét, trong lúc đó chúng ta sử dụng các cụm từ như ví dụ sau:
  - Tôi nghĩ là ...
  - Tôi thấy rằng ...
  - Ý anh/chị muốn nói là ..?
  - Vì vậy điều quan trọng với anh/chị là ... (tóm tắt).

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Cách nói "Tôi nói cho anh/chị biết".
- Cởi mở quá mức: chúng ta vượt qua ranh giới giữa các bên và chúng ta chuyển sang việc tự đi tìm hiểu, chúng ta đưa ra bàn luận và chia sẻ các vấn đề của chúng ta với khách hàng.
- Hành động hung hăng.
- Lảng tránh và thoát ra khỏi tình huống này.

## 6. Hành vi chống đối

### Gợi ý cách giải quyết:

- Dò xét và tìm hiểu nguyên nhân của sự chống đối.
- Hỏi những câu hỏi mở: Tôi có thể giúp gì; Chúng ta giải quyết tình huống này như thế nào? Mục đích của bạn qua hành vi này là gì?

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Lảng tránh khách hàng.
- Hành động hung hăng và bắt người khác phải chịu đựng.

## 7. Giao tiếp hung hăng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Trong lúc tư vấn cá nhân, khi chúng ta gặp phải tình huống giao tiếp hung hăng, hãy cố gắng bình tĩnh. Hành vi, giao tiếp hung hăng là một phản ứng với một điều gây khó chịu. Hãy cố gắng tìm ra nguyên nhân gây nên sự hung hăng và cố tìm cách kiềm chế. Hãy cố gắng trấn an khách hàng: cư xử bình tĩnh và quyết đoán, hạ thấp giọng nói, nói chậm rãi, bình tĩnh và nhẹ nhàng.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Nếu chúng ta giải quyết sự hung hăng bằng sự hung hăng, đó không phải là cách giải quyết tốt: tránh tranh cãi to tiếng và lời qua tiếng lại.
- Run sợ và có thái độ khuất phục. (Sẽ dẫn đến việc khách hàng cảm thấy mình có quyền hơn).
- Tránh né tình huống, để mặc tình huống không giải quyết được.
- Sử dụng câu hỏi đóng khiến khách hàng không thể trình bày những quan điểm và nguyên nhân của họ.

## 8. Hành vi thụ động

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cố gắng tìm ra nguyên nhân của sự thụ động: đặt các câu hỏi mở, cố gắng nói chuyện nhiều hơn về những đề tài dễ chịu; cố gắng nói về những chủ đề quen thuộc với khách hàng; về những điều mà người đó muốn nói, về những câu chuyện có liên quan đến người đó. Hãy cố gắng tỏ ra cởi mở với khách hàng, để khách hàng nói ra. Hãy cố gắng tìm hiểu xem làm thế nào để người đó cảm thấy được động viên, người đó thấy vui trong những hoàn cảnh nào.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Nếu chúng ta có hành động hung hăng và cố gắng áp đặt ý chí của chúng ta lên khách hàng và buộc người đó phải hành động theo, đó dứt khoát không phải là cách giải quyết tốt.
- Sự bỏ mặc, sự thúc giục quá mức, quá nhiều câu hỏi, sự thô bạo, đòi hỏi và sử dụng mảnh khoe đều không dẫn đến giải pháp.

## 9. Tôi mập mạp, gầy gò hoặc thấp lùn và thật khó chịu khi họ cười nhạo tôi (phức cảm tự ti)

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cách xử lý đúng đắn là hãy tự tin hơn: những nhận xét tích cực, lời khen, biết chấp nhận bản thân. Đối với quá trình tự vấn tốn nhiều thời gian hơn: những nhiệm vụ tự nâng cao kiến thức, rà soát những phẩm chất tích cực và tiêu cực, tăng cường cơ chế tự bảo vệ, thử nghiệm một số tình huống cụ thể, tìm hiểu cách giao tiếp quyết đoán.
- Hành động rõ ràng nhưng lịch sự trong trường hợp bị xúc phạm

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Nói dối, không thực tế.
- Gian manh.
- Thừa nhận các giả thuyết.

## 10. Tôi chả làm được việc gì cả! (mẫu người bi quan)

### Gợi ý cách giải quyết:

- Động viên và giúp đỡ để bạn đó đạt được thành công.
- Thêm nhiều nhận xét tích cực về bạn đó.
- Tìm ra những lí do và xem xét liệu điều đó có đúng như vậy không hay chỉ là một cảm giác tiêu cực
- Sử dụng Bài kiểm tra Xếp loại Cá tính (MBTI).<sup>5</sup>

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Hành động hung hăng: đòi hỏi và ép buộc.
- Cho phép và đồng ý.

## 11. Tôi không có tiền để đi tiệc tùng với bạn bè.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Giúp bạn chấp nhận hoàn cảnh, sử dụng kĩ thuật suy luận: đặt ra khung hạn chế, nói Không.
- Giúp bạn tiếp cận một số lựa chọn (VD xin tiền tiêu vặt, đi làm một số việc phù hợp với sinh viên, v.v..) và phát triển một kế hoạch hành động: Bạn cần làm gì để đạt mục đích? Bạn sẽ đạt mục đích ấy như thế nào? v.v..
- Vạch ra các trở ngại, tìm hiểu các giải pháp.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Thái độ bi quan, bỏ cuộc: chẳng có cách nào để tớ có thể đi với cậu.
- Khuyến khích vi phạm: lấy tiền từ ví của bố mẹ, ăn trộm, v.v..

---

5 Nguồn: <http://lelektanitipusok.net/node/1> (2015. 02.04.)





## B.

---

# Trường hợp đội nhóm

Đối với tất cả các loại hình hoạt động đội nhóm, chúng tôi cho rằng trước khi bắt đầu một buổi họp để lập ra các quy tắc trong đội nhóm cùng nhau, huấn luyện viên phải mô tả các quy tắc chính (VD: những điều đã nói ra trong nhóm thì sẽ chỉ ở lại trong nhóm; những ai cảm thấy khó chịu về một chủ đề hoặc hoạt động thì phải nói ra ngay và có thể bỏ qua; chúng ta không làm tổn thương hoặc đánh giá người khác, chúng ta không nên hành động theo kiểu chúng ta có thể làm phiền đến người khác; phải tắt/tắt tiếng điện thoại di động, v.v.)



## 12. Gọi ai đó trong nhóm là “gypsy”

### Gợi ý cách giải quyết:

- Can thiệp ngay lập tức: hãy chú ý đến một thực tế là hành vi này là không được phép và hãy tham gia tình huống đảo ngược và đóng vai.
- Thái độ bao dung, chấp nhận và luyện tập để cảm nhận.
- Thiên: giải quyết xung đột giữa các bên một cách gọn gàng.
- Tái thiết các quy định của nhóm, phạt nếu có vi phạm; trong trường hợp tái phạm nhiều lần thì có thể mời ra khỏi nhóm.
- Cảm thông nhiều hơn.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Giữ hành vi bất chấp, và không đếm xỉa đến hoàn cảnh (không nghe/phớt lờ).
- Phản ứng thái quá.
- Chấp nhận và vượt trội, đưa ra nhận xét kèm theo phàn nàn.
- Thái độ khiêu khích.

## 13. Một thành viên không định vị được không gian và thời gian

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nếu chúng ta để ý thấy thành viên đó không thể định hướng, không biết chính xác mình đang ở đâu, rõ ràng là đang bối rối, không thể thực hiện các nhiệm vụ, chúng ta nên tách bạn đó ra khỏi nhóm, trò chuyện với bạn và nếu cần, gọi người đến giúp (bác sỹ)/
- Vấn đề có thể được giải quyết mà không cần sự trợ giúp từ bên ngoài nếu chúng ta có thể xác định được nguyên nhân gây ra: VD bị say rượu, và nếu chúng ta có khả năng chăm sóc chuyên nghiệp.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Nếu chúng ta cứ để bạn trong tình trạng như vậy ở lại nhóm đều là không tốt cho cá nhân bạn đó cũng như cả nhóm. Theo kinh nghiệm, những lần như thế này các thành viên trong nhóm có ý loại bạn ra, bình phẩm (họ chọc cười/cười cợt hoàn cảnh, bạn đó).
- Phớt lờ hiện tượng xảy ra.
- Chế nhạo.
- Trùng phạt ngay lập tức.



## 14. Thành viên hung hăng trong nhóm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nhanh chóng nắm tình hình và can thiệp kịp thời: kéo cá nhân đó ra khỏi nhóm. Sau đó xác định nguyên nhân qua nói chuyện cá nhân, nếu cần thiết, mời một chuyên gia tham gia để xử lý tình huống này.
- Hành động rõ ràng, dứt khoát.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Hành động hung hăng đáp trả, hét to.
- Thái độ bất chấp, dung túng.

## 15. Thành viên gây ác cảm trong nhóm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đặt câu hỏi mở để dần dần lôi kéo bạn đó vào nhóm qua việc trả lời.
- Chấp nhận tình huống và tôn trọng quyết định của thành viên đó.
- Bắt đầu cuộc trao đổi cá nhân để tìm hiểu những nguyên nhân tách khỏi tập thể.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Hành động hung hăng: ép buộc, hỏi han trước cả nhóm, chàm chọc.
- Dung túng, phớt lờ.

## 16. Dùng ma túy trong nhóm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Can thiệp ngay và yêu cầu hỗ trợ chuyên môn thích hợp (VD nhà tâm lý học, bác sỹ, v.v..) ngoài ra thông báo cho cấp có thẩm quyền phù hợp (nếu cần)
- Thảo luận dẫn dắt không mang tính chỉ đạo về nguyên nhân sử dụng chất ma túy, về quá trình sử dụng và tác hại. Chuẩn bị kế hoạch cai nghiện và phòng chống tái nghiện (trong trường hợp có dùng ma túy dạng nhẹ)

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Sử dụng các hình thức phạt tức thời: loại ra khỏi nhóm, bêu xấu (nghiện xì ke/đờ bô).
- Quảng cáo về việc sử dụng chất/ma túy trước cả nhóm và người khác.
- Chế giễu trước mặt cả nhóm.

## 17. Trong nhóm một bạn đồng tính nam muốn làm thân với một bạn khác: nảy sinh rắc rối

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cố gắng chấm dứt rắc rối đó càng nhanh chóng càng tốt, sau đó bắt đầu ngay một cuộc trao đổi giữa các thành viên trong nhóm để tìm ra nguyên nhân và đã xảy ra những chuyện gì. Điều quan trọng là chúng ta nhấn mạnh chuyện gì xảy ra trong nhóm thì chỉ ở trong nhóm.
- Nhạy cảm hiểu ra vấn đề, bao dung, cảm thông.
- Kín đáo.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Loại thành viên đó là khỏi nhóm.
- Xúc phạm bạn đó hoặc bằng lời nói hoặc hành động.
- Chế giễu: dùng một hình ảnh hạ thấp bạn đó.
- Sa thải hoặc loại thành viên đó là khỏi nhóm.
- Không nắm được trường hợp này và không trao đổi có thể dẫn đến những hậu quả nghiêm trọng cho cá nhân và cả nhóm.

## 18. Trong nhóm có người lấy trộm đồ - mọi người biết ai là thủ phạm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đối chất cùng với sự trợ giúp của các kĩ thuật thiền định để giải quyết tình huống xung đột giữa các bên có liên quan. Tìm ra nguyên nhân lấy trộm đồ và trao đổi về những hậu quả; cả nhóm cùng nhau đưa ra quyết định về hình thức phạt.
- Khôi phục và mô tả các quy tắc và hình thức phạt trong nhóm khi có ai đó vi phạm và cùng nhau đưa ra định nghĩa.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Xúc phạm và chế giễu bạn đó trước cả nhóm.
- Loại ra khỏi nhóm.
- Bỏ qua sự việc này.
- Các cấp chính quyền đòi hỏi can thiệp quá mức.

## 19. Trong nhóm có người lấy trộm đồ - mọi người không biết thủ phạm là ai

### Gợi ý cách giải quyết:

- Chia sẻ trường hợp này với cả nhóm và cùng nhau trao đổi về những hậu quả và hình phạt.
- Qua một biện pháp giáo dục, kết nối lại các sự việc và minh họa chúng.
- Tìm ra thực tế và liệt kê các nguyên nhân.
- Đề nghị được trợ giúp về chuyên môn: báo cho cảnh sát và điều tra viên.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua sự việc này.
- Che giấu sự việc và sử dụng các biện pháp cá nhân.
- Hành động hung hăng: đe dọa và hăm dọa.

## 20. Cảnh báo nhiều lần trong nhóm nhưng không có tác dụng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Giao nhiệm vụ cho bạn đó để lôi cuốn sự chú ý của bạn đó.
- Áp dụng các hoạt động theo tình huống để củng cố và lôi cuốn sự chú ý và sự tập trung.
- Thay đổi biện pháp tâm lý: khen ngợi, tích cực đề cao những phẩm chất tốt đẹp của bạn đó, tạo cơ hội để bạn đó thể hiện hết những khả năng của mình.
- Nhờ sự trợ giúp của một chuyên gia nếu chúng ta không xử lý được tình huống này.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Đe dọa.
- Giao tiếp hung hăng: lớn tiếng, kỉ luật quá mức.
- Loại ra khỏi đội thành viên vô kỉ luật đó.

## 21. Say rượu trong nhóm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nên gọi bạn bị say rượu đó ra khỏi nhóm và nói chuyện riêng với bạn đó. Nếu cần thiết, và ở nơi thích hợp, hãy kêu gọi trợ giúp (bác sỹ).
- Vấn đề này có thể được giải quyết mà không cần đến sự trợ giúp từ bên ngoài nếu chúng ta có khả năng chăm sóc chuyên môn.
- Sẽ không tốt cho bạn đó cũng như cả nhóm nếu chúng ta để bạn đó trong tình trạng say rượu ở trong nhóm. Theo kinh nghiệm, những lần như thế này các thành viên trong nhóm có ý loại bạn đó ra, có lời nói xúc phạm. Do đó, chúng tôi khuyến nghị nên đưa/cử người đi cùng bạn đó về nhà nghỉ ngơi, và nếu chuyện này đã từng xảy ra, hãy họp nhóm lại.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không biết sự việc này và không xử lý bạn kia.
- Chế nhạo, nhạo báng.
- Loại ra khỏi nhóm.

## 22. Nhóm không tạo ra hình ảnh của nhóm: họ không biết họ là ai và do đó họ không thể hoàn thành nhiệm vụ.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Một trong số những giải pháp tốt nhất là với sự trợ giúp của các câu hỏi/nhiệm vụ có tính định hướng, các thành viên trong nhóm tự tìm ra câu trả lời cho các câu hỏi: *Chúng ta là ai? Mục tiêu của chúng ta là gì?* Trong khi đó, chúng ta sử dụng các biện pháp tự nâng cao kiến thức cho bản thân, bởi vì hình ảnh của nhóm sẽ được nâng cao nếu các thành viên biết mình là ai. Định nghĩa các vai trò trong nhóm và nhận dạng.
- Khuyến khích các thành viên.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Có thái độ "Tôi sẽ nói cho cậu biết".
- Không nắm được sự việc có thể dẫn đến vấn đề nghiêm trọng về nhận dạng nhóm.
- Đưa ra câu trả lời cụ thể cho nhóm, từ đó họ không là chính họ, họ sẽ chỉ đóng vai trò phụ trong tương lai.

## 23. Các bạn ấy chỉ đi tìm lỗi của người khác; các bạn ấy đang chỉ tay vào mặt nhau

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nhận xét: sử dụng các công cụ câu hỏi, tình huống, đóng vai, xác nhận và lặp lại, giới thiệu cho nhóm biết về trách nhiệm cá nhân và cả nhóm.
- Giới thiệu và quy tắc một ngón tay cho cả nhóm: nếu một ai đó chỉ tay vào mặt bạn khác, bạn đó đang phê bình chính bản thân mình, vì trong hành vi đó, một ngón tay chỉ vào bạn khác nhưng có 3 ngón tay khác đang chỉ về chính bạn đó.
- Sử dụng các hoạt động tạo dựng sự tin cậy và giải quyết vấn đề trong đó mọi người chịu trách nhiệm về sự an toàn về thể chất và trí tuệ của nhau.
- Tìm ra nguyên nhân của sự lảng tránh trách nhiệm với sự trợ giúp của các kĩ thuật kiểm soát xung đột.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Không nắm được vấn đề này.
- Tạo ra những khả năng nuông chiều các cá tính và chỉ trở vào người khác, phát ngôn không có kiểm soát.
- Chọn ra một ai đó và đổ lỗi hoàn toàn cho bạn đó.

## 24. Vô kỉ luật, không nghe lời nhau: các bạn đó ngắt lời, la ó và không để người khác nói

### Gợi ý cách giải quyết:

- Sử dụng các hoạt động tăng cường sự tập trung.
- Thực hành thư giãn theo nhóm hoặc một bài giảm căng thẳng thường gặp, sử dụng một hoạt động cần sự phát triển hoạt động cao.
- Áp dụng các quy tắc nhóm: định nghĩa các quy tắc chung và hình phạt

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Chế nhạo cá nhân đó.
- Hành vi hung hăng: lớn tiếng, loại ra khỏi nhóm.

## 25. Thành viên bị tăng động, người hay chọc phá nhóm

### Gợi ý cách giải quyết:

- Bằng cách nói chuyện cá nhân, liệt kê các nguyên nhân của hành vi chọc phá (thông thường hành vi này là do một vấn đề cá nhân chưa được giải quyết triệt để: thiếu sự quan tâm, thiếu tình thương yêu, các vấn đề trong gia đình). Trong trường hợp này, nếu cần thiết, có thể loại thành viên đó ra khỏi nhóm trong một thời gian nhưng hãy cố gắng để bạn đó hòa nhập lại với nhóm.
- Để bạn đó ngồi cạnh chúng ta: chúng ta giao thêm nhiệm vụ cho bạn đó, tạo nhiều cơ hội để thể hiện, là người hỗ trợ cho trưởng nhóm. Lôi kéo bạn đó và sử dụng năng lượng của bạn đó vào những công việc tích cực: giao cho bạn đó những nhiệm vụ thường xuyên để thu hút sự chú ý của bạn đó một cách liên tục.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Nếu chúng ta không xử lý hành vi này thì đó là điều tồi tệ nhất chúng ta có thể làm và nói như vậy tức là chúng ta quét rác rồi giấu dưới thảm.
- Loại cá nhân đó ra khỏi nhóm.
- Tạo ra không gian, cơ hội để cá nhân đó tiếp tục quậy phá, mất kiểm soát bản thân.
- Làm cho bẽ mặt và chế giễu trước cả nhóm, đổ lỗi.

## 26. Thành viên (quá) thụ động, tụt rút mình ra khỏi mọi hoạt động

### Gợi ý cách giải quyết:

- Bằng cách nói chuyện cá nhân, liệt kê các nguyên nhân của hành vi chọc phá (thông thường hành vi này là do một vấn đề cá nhân chưa được giải quyết triệt để: thiếu sự quan tâm, thiếu tình thương yêu, các vấn đề trong gia đình). Trong trường hợp này, nếu cần thiết, có thể loại thành viên đó ra khỏi nhóm trong một thời gian nhưng hãy cố gắng để bạn đó hòa nhập lại với nhóm.
- Giao nhiệm vụ và công việc cho bạn đó để bạn đó thấy rằng mình là người của nhóm.
- Làm cho bạn đó thấy rằng mình là người của nhóm, áp dụng các trò chơi và hoạt động xây dựng đội nhóm hướng đến sự kết hợp các kĩ năng.
- Buộc bạn đó phải thoát ra ngoài vùng an toàn của bản thân.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Nếu chúng ta không xử lí sự thụ động cao độ này thì đó là điều tồi tệ nhất chúng ta có thể làm và nói như vậy tức là chúng ta quét rác rồi giấu dưới thảm.
- Loại cá nhân đó ra khỏi nhóm.
- Tạo ra không gian, cơ hội để cá nhân đó tiếp tục quậy phá, mất kiểm soát bản thân.
- Ép buộc và liên tục cản nhắc.

## 27. Xử lí bạn khác

### Gợi ý cách giải quyết:

- Áp dụng các hoạt động tăng cường sự tập trung để những người tham gia liên tục tập trung vào một nhiệm vụ cụ thể.
- Tách người đó ra khỏi nhóm một lúc, nói chuyện riêng với bạn đó để tìm ra nguyên nhân của việc mất tập trung: mất tập trung, thiếu hứng thú, mệt mỏi, căng thẳng, vấn đề về tình cảm, v.v..
- Giao nhiệm vụ cho bạn đó để thu hút sự chú ý trong suốt thời gian hoạt động nhóm, làm cho bạn đó trở thành người chịu trách nhiệm cho khoảng thời gian bạn đó điều hành các sự kiện một cách liên tục và luôn tham gia vào mọi việc.
- Áp dụng các nguyên tắc trong nhóm: xác định các nguyên tắc chung và hình phạt.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Cho phép tồn tại.
- Bỏ qua tình huống này.

## 28. “Giả ốm”

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cùng cả nhóm đặt ra các nguyên tắc và thảo luận hình phạt liên quan đến sự vi phạm các nguyên tắc đó; đăng lên ở những nơi chúng ta tập trung và chỉ ra việc tuân thủ nguyên tắc nếu ai đó có hành động quá mức.
- Tìm ra không gian để bạn đó có thể thể hiện tài năng, lắng nghe bạn đó theo cách mà mọi người đang chỉ ngắm nhìn mỗi bạn đó, tập trung vào bạn đó (hãy làm việc đó trong khoảng thời gian 2-3 phút)

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Loại cá nhân đó ra khỏi nhóm.
- Bỏ qua tình huống này.

## 29. Kiểu thành viên “Tôi sẽ nói điều tôi biết chắc”

### Gợi ý cách giải quyết:

- Chúng ta yêu cầu các thành viên lắng nghe nhau và không ngắt lời trong khi bạn đó nói và tóm tắt khi những gì bạn đó nói ở phần cuối.
- Biết cảm nhận, sử dụng các hoạt động phát triển phương pháp phản biện.



### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Cho phép tồn tại.
- Bỏ qua tình huống này, bước qua.

## **30. Liên tục hỏi người tham gia**

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Hãy bình tĩnh và quyết đoán, trả lời mọi câu hỏi một cách kiên nhẫn và lôi kéo mọi người trong nhóm vào việc trả lời, bởi bạn đó có thể chấp nhận những câu trả lời dễ dàng hơn từ những người bạn.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Bỏ ngỏ, không trả lời các câu hỏi và không lắng nghe chúng.
- Kỉ luật, ngăn cấm.

## **31. Mẫu người không hiểu**

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Hãy bình tĩnh và quyết đoán, hãy kiên nhẫn giải thích một lần nữa nhiệm vụ/ chủ đề và lôi kéo mọi người trong nhóm vào việc trả lời, bởi bạn đó có thể chấp nhận những câu trả lời dễ dàng hơn từ những người bạn.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Không đưa ra lời giải thích như yêu cầu.
- Không lắng nghe các câu hỏi.

## **32. Mẫu người hay bông đùa**

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Nếu điều này không làm phiền cả nhóm, chúng ta không cần phải xử lí.
- Nếu điều này làm phiền cả nhóm, hãy trao đổi về những giới hạn và ranh giới và cả nhóm phải yêu cầu bạn đó chú ý đến bản thân bạn đó, đến hành vi của bạn đó hơn một chút bởi vì đôi lúc những lời nhận xét của bạn đó tưởng là vui đùa nhưng lại là xúc phạm bạn khác.
- Nhận xét.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Bỏ qua sự việc này.
- Chúng ta không lắng nghe các lời nhận xét, chúng ta bỏ qua chúng.



C.

---

Trong các sự kiện

33. Một trong số các trưởng nhóm bị một thành viên chọc tức bằng những lí do bịa đặt. Trong lúc tức giận, bạn đó đã đánh nhau ...

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Trưởng nhóm phải ngừng ngay để chúng ta lắng nghe quan điểm của cả hai bên và đưa ra những quyết định cần thiết. Nhưng sau sự việc này, chúng ta không thể để trưởng nhóm quay lại vị trí của mình. Cần phải nhấn mạnh để phòng trừ các trường hợp tương tự trong tương lai, bạn trưởng nhóm có thể lựa chọn những cách nào khác hoặc trong một tình huống tương tự (yêu cầu trợ giúp, giữ bình tĩnh, v.v..).

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Che giấu trường hợp này, giả vờ như đã không có chuyện gì.
- Trưởng nhóm chối bỏ trách nhiệm.

34. Một bạn trẻ đang trên sàn nhảy bỗng ngã ra quần quai, sùi bọt mép

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Tuân thủ các bước sơ cứu.
- Gọi XE CẤP CỨU và tạo ra không gian thoáng quanh bạn trẻ đó: chúng ta đặt các vật mềm dưới đầu bạn để làm giảm chấn thương; chúng ta gỡ bỏ các đồ vật nhọn và giải tán bớt những người đứng quanh, dẹp thoáng sàn nhảy.

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Chúng ta không gọi xe cấp cứu nhưng chúng ta muốn tự mình xử lí tình huống.
- Chúng ta cư xử như thể mọi thứ đều ổn và không chăm sóc bạn đang nằm trên sàn nhà.

### 35. Sự kiện và những người địa phương-vẻ ngoài của những (những) anh chàng bánh trai trong vùng

#### Gợi ý cách giải quyết:

- Lôi kéo những người dân địa phương vào việc tổ chức sự kiện, trao các trách nhiệm cho họ.
- Mời những người dân địa phương tham gia vào sự kiện.
- Cởi mở và kiên quyết, trao đổi dứt khoát.

#### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Chúng ta phớt lờ sự hiện diện của những người dân địa phương và cho phép họ hành động thiếu kiểm soát (VD quậy phá, hung hăng gây hấn, v.v..)
- Cấm họ tham gia vào sự kiện.

### 36. Sự kiện và những người địa phương- tín hiệu của sự khó chịu giấu kín

#### Gợi ý cách giải quyết:

- Dự đoán sự hoàn thành của sự kiện với những người dân địa phương; thông báo cho họ biết chương trình có thể tạo ra những tiếng ồn ở mức độ nào và hãy đề nghị họ kiên nhẫn và thông cảm.
- Sau khi thông báo, chúng ta mở nhạc nhỏ và cố gắng chú ý đến âm lượng trong các phần sau.
- Chúng ta mua nút bịt tai và đưa vài chiếc cho những ai phàn nàn. 😊

#### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua yêu cầu của những người dân và tiếp tục sự kiện với mức âm lượng đó.

## 37. Một thành viên say rượu trong một sự kiện ở địa phương

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa bạn đó ra khỏi đám đông nếu hành vi của bạn đó ngày càng làm phiền mọi người và đưa/đi cùng bạn đó về nhà.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ mặc bạn đó trong sự kiện mặc dù có rất nhiều lời phàn nàn về bạn đó và hành vi của bạn đó đang gây rất nhiều tiếng xấu.
- Hành động hung hăng chống lại bạn đó.

## 38. Trời đổ mưa trong một hoạt động ngoài trời

### Gợi ý cách giải quyết:

- Khi tổ chức, chúng ta chỉ rõ ngày nào mưa và vị trí mưa trong tờ quảng cáo để sự thay đổi này không bất ngờ gây khó dễ cho ai cả.
- Nếu trời đổ mưa đột ngột, những người tham gia nên đến một nơi an toàn càng nhanh càng tốt (bên dưới mái che, trong lều, hội trường thể thao, trường học, v.v.) và cũng nhanh chóng che chắn các thiết bị âm thanh và ánh sáng để phòng tránh chấn thương và hỏng hóc.
- Có những trường hợp khi trời mưa không làm những người tham gia nản chí (VD các lễ hội lớn ngoài trời, các buổi hòa nhạc, v.v.), trong những trường hợp như thế, nếu sân khấu có mái che và chúng ta đảm bảo được rằng tất cả những người tham gia (khá là) an toàn thì buổi hòa nhạc/ biểu diễn có thể tiếp tục. Nhưng thật trọng không bao giờ là thừa, vì nước có thể dẫn điện, cho nên chúng ta cần hết sức chú ý đến các thiết bị điện tử.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- “Không phải bổn phận của chúng ta” và chẳng ai giúp làm việc gì cả, chúng ta tiếp tục chương trình như thể không có chuyện gì xảy ra.
- Chúng ta không thông báo cho những người tham gia về các khả năng.

## 39. Hệ thống âm thanh hoặc ánh sáng trục trặc trong buổi biểu diễn (v.v..)

### Gợi ý cách giải quyết:

- Giữ bình tĩnh và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo tùy thuộc vào độ tuổi của những người tham gia cho đến khi những người có chuyên môn/ đội chuyên xử lý khủng hoảng đến xử lý tình huống này. Đây có thể là một trò chơi chơi chung, ca hát, mục đích là ở chỗ những người tham gia không cảm thấy trong hệ thống có lỗi và không được để mọi người đi ra ngoài trong hoảng loạn. Hãy kiểm soát tình huống và giúp mọi người bình tâm, hãy sáng tạo, VD: hệ thống âm thanh không hoạt động ở một sự kiện ở trường học, chúng ta có thể kêu gọi mọi người cùng hát to với nhau; hoặc biểu diễn một vở kịch câm. Vấn đề là duy trì sự chú ý của mọi người!

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Mất bình tĩnh và lo lắng vì vấn đề xảy ra bất ngờ, rồi chúng ta nghi ngờ nhau, điều này có thể lan rộng và có thể xảy ra những lộn xộn.
- Chúng ta không xử lý tốt vấn đề, chúng ta cư xử như thể không có chuyện gì xảy ra.

## 40. Một vị khách đã mời nhưng không đến và điều này xảy ra ngay trước buổi diễn/chương trình

### Gợi ý cách giải quyết:

- Ngay khi tổ chức sự kiện, chúng ta đã phải chuẩn bị trước phương án B cho những sự kiện bất ngờ (từ nhóm tổ chức chúng ta đề nghị bạn nào đó cũng chuẩn bị luôn từ một chủ đề cụ thể, chúng ta đã được chuẩn bị một chủ đề khác, v.v..)
- Chúng ta tiến hành ngẫu hứng với một chủ đề khác, v.v..
- Chúng ta xử lý vấn đề chủ đề theo cách mà trọng tâm là nằm ở cách giải quyết vấn đề cùng tập thể (sân khấu quay, quán cà phê thế giới, v.v..)

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Cho những người tham gia về nhà.
- Cư xử như thể chúng ta không biết chuyện gì và đang đợi nghệ sĩ biểu diễn.







## 41. Một bạn có thái độ hung hăng trong CLB

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Nhanh chóng nhận biết hoàn cảnh và can thiệp tức thì: tách cá nhân đó ra khỏi tình huống, cộng đồng và nếu cần thiết, đưa bạn đó đến gặp một chuyên gia và áp dụng hình phạt cho hành vi đó như đã nêu trong nội quy của CLB.
- Hành động rõ ràng, dứt khoát.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Sử dụng thái độ hung hăng để đáp trả hung hăng, lớn tiếng.
- Thái độ bao che, cho phép tồn tại.

## 42. Một thành viên trong CLB tỏ ra xa cách

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Đặt những câu hỏi mở để lôi kéo bạn đó vào những hoạt động cụ thể của câu lạc bộ dần dần thông qua việc trả lời.
- Bắt đầu những buổi gặp mặt cá nhân với bạn đó để tìm ra nguyên nhân tách rời nhóm và sau đó lôi kéo bạn đó dần dần trở lại với sinh hoạt của câu lạc bộ.
- Chấp nhận tình huống, tôn trọng quyết định của những người tham gia.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Hành động hung hăng: ép buộc, trả lời nhiều câu hỏi trước mặt mọi người.
- Loại ra khỏi sinh hoạt của CLB vì sự xa cách ấy.

### 43. Sử dụng ma túy (cùng nhau hút thuốc) ở CLB

#### Gợi ý cách giải quyết:

- Xác định ai là người sử dụng và cùng lúc, cố gắng xác định xem bạn đó có phân phối chất nghiện/ ma túy không. Sau khi tìm hiểu, vấn đề quan trọng nhất là tiếp cận dần dần và xây dựng sự tin cậy. Hãy yêu cầu có trợ giúp về chuyên môn!
- Cung cấp thông tin về những tác hại của việc dùng ma túy. Chúng ta còn có thể mời bạn đó đến một buổi trao đổi trong đó một bạn tiêu thụ ma túy đã từ bỏ như thế nào.
- Kín đáo: không chế giễu cá nhân đó về hành động của bạn đó mà chỉ cố gắng giúp đỡ bạn đó càng nhiều càng tốt (VD chuyên môn, trò chuyện giúp đỡ, tìm nguyên nhân sử dụng. v.v..)
- Áp dụng hình phạt dựa trên các chính sách của CLB.

#### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Có hành động hung hăng phản đối việc sử dụng ma túy và đòi ngăn cấm ngay lập tức, chúng ta càng cấm đoán, họ sẽ càng sử dụng nhiều hơn (nên xử lý từ từ).
- Khai trừ khỏi nhóm, chế giễu trước mặt nhiều người khác, chê bai.
- Nâng cao nhận thức về bệnh từ việc sử dụng ma túy.

### 44. Trong CLB một bạn đồng tính nam muốn làm thân với một bạn khác: nảy sinh rắc rối

#### Gợi ý cách giải quyết:

- Cố gắng chấm dứt rắc rối đó càng nhanh chóng càng tốt, sau đó bắt đầu ngay một cuộc trao đổi giữa các thành viên trong nhóm để tìm ra nguyên nhân và đã xảy ra những chuyện gì. Trong lúc nói chuyện, chúng ta nên nói với những thành viên về lòng bao dung và chấp nhận sự khác biệt của bạn, nhấn mạnh sự riêng tư của mỗi người. Bên cạnh đó, chúng ta có thể thảo luận về những chuẩn mực trong cách ứng xử và các quy tắc mà chúng ta phải tuân thủ bên trong một cộng đồng. Điều quan trọng là chúng ta nhấn mạnh chuyện gì xảy ra trong nhóm thì chỉ ở trong nhóm.
- Nhạy cảm hiểu ra vấn đề, bao dung, cảm thông.

#### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Loại bỏ thành viên khỏi nhóm.
- Xúc phạm bạn đó hoặc bằng lời nói hoặc hành động.
- Chế giễu: dùng một hình ảnh hạ thấp bạn đó.
- Không nắm được trường hợp này và không trao đổi có thể dẫn đến những hậu quả nghiêm trọng cho cá nhân và cả nhóm.

## 45. Có người lấy trộm đồ ở CLB - mọi người biết thủ phạm là ai

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nói chuyện riêng với người lấy trộm đồ: tìm ra nguyên nhân lấy trộm đồ; trao đổi về những hậu quả. Trong trường hợp tái phạm nhiều lần, khai trừ thành viên đó ra khỏi nhóm/hạn chế sự xuất hiện của thành viên đó.
- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của CLB và thông báo cho cấp chính quyền nếu thấy cần thiết.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không nắm được sự việc này, không xử lý triệt để.
- Hành động hung hăng: có những lời đe dọa.
- Không có sự quản chế thích hợp: không có hình phạt, chúng ta đã không cho thủ phạm biết mức độ nghiêm trọng của hành vi ăn trộm.

## 46. Có người lấy trộm đồ ở CLB - mọi người không biết thủ phạm là a

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của CLB và thông báo cho cấp chính quyền nếu thấy cần thiết.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không nắm được sự việc này, không xử lý triệt để.
- Hành động hung hăng: có những lời đe dọa.
- Không có sự quản chế thích hợp: không có hình phạt, chúng ta đã không cho thủ phạm biết mức độ nghiêm trọng của hành vi ăn trộm.

## 47. Cảnh báo nhiều lần ở CLB nhưng không có tác dụng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Hạn chế sự xuất hiện của bạn đó trong các lần sinh hoạt CLB.
- Khởi xướng thảo luận theo nhóm về những quy chuẩn của một cộng đồng gồm những gì, cách ứng xử trong cộng đồng đó như thế nào là phù hợp, v.v..

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua việc vi phạm quy tắc, bỏ qua các cảnh báo.
- Để các thành viên hoạt động không có kiểm soát







E.

---

Ở nơi cắm trại<sup>6</sup>

---

6 Từ tập sách Đường sắt Trẻ em.



48. Trong một chương trình kéo dài nhiều ngày một tai nạn xảy ra: một bạn bị ngã và có lẽ là bị trật đầu gối.

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Gọi ngay cho bác sỹ trực đến.
- Gọi xe cấp cứu và trấn an người bị thương rằng cứu hộ sắp tới nơi và yêu cầu bạn đó không được cử động phần bị thương.

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Mặc dù không có chuyên môn nhưng vẫn cố chữa phần chân bị chấn thương.
- Dịch chuyển phần chân bị chấn thương, và làm như vậy chúng ta có thể gây ra chấn thương nặng hơn.

49. Ở nơi cắm trại, trong một chương trình buổi tối, một cậu bé 10 tuổi gặp 1 tai nạn. Người phụ trách trại đang rất lo lắng và muốn dừng chương trình nhưng các trưởng nhóm khác không đồng ý. Bất hòa ngày càng tăng. (Phụ trách trại: Tôi chịu trách nhiệm về đứa trẻ; các trưởng nhóm: không được làm mọi người hoảng sợ).

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Người phụ trách trại chỉ là một lãnh đạo cá nhân. Kể cả khi vẫn tiếp tục tranh cãi thì quyết định của người phụ trách trại vẫn là cuối cùng.

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Thảo luận về tình huống này quá lâu và không thực hiện các chỉ dẫn(miễn là không nguy hiểm cho ai).
- Bỏ qua những chỉ dẫn của người chỉ huy và làm trái lời chỉ huy, tiếp tục chương trình buổi tối đó.



## 50. Lễ kết nạp ở CLB

### Gợi ý cách giải quyết:

- Rõ ràng là các trưởng nhóm cần phải biết về sự kiện: giám sát, thể hiện trách nhiệm, duy trì các quyền và phẩm giá của con người là những điều quan trọng trong quá trình “kết nạp”.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Cấm đoán lễ kết nạp.
- Sử dụng các hoạt động hung hăng và hạ thấp người khác trong buổi lễ, đùa cợt quá trớn.

## 51. Một phụ huynh/bạn trẻ muốn đón con về hàng đêm/ rời khỏi trại

### Gợi ý cách giải quyết:

- Trình bày về các quy tắc trong trại và giải thích cho các phụ huynh hiểu: vai trò xây dựng cộng đồng, tầm quan trọng của giáo dục đối với sự tự lập, v.v..
- Người phụ trách trại, trong một số trường hợp đặc biệt, có thể kín đáo ghi nhớ những mong muốn của các thành viên. Khi thích hợp, có thể cho phép bị ốm, hoàn cảnh gia đình, nhưng về cơ bản là không được phép rời khỏi khu vực trại.
- Thành viên không thể rời khỏi trại, đây không phải là nơi trông trẻ theo ngày, bản chất của trại là ngủ qua đêm!

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Quản lý mà thiếu đánh giá và hiểu nguyên nhân, bởi nếu việc ra-vào không phù hợp với tinh thần đi cắm trại và với quá trình xã hội hóa xét theo từng cá nhân.

## 52. Có bạn say rượu ở trại thanh niên.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Tách bạn say rượu đó ra khỏi tập thể và việc đầu tiên, đợi đến khi bạn tỉnh rượu, nói chuyện với bạn đó về những hậu quả của hành vi đó.
- Ngăn ngừa: trong ngày đầu tiên ở trại, các thành viên đặt ra các quy tắc về số lượng đồ uống có cồn được phép dùng (không rượu, hoặc 1 cốc bia, hoặc 200ml rượu vang, v.v..).

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua và không giải quyết tốt vụ việc này.
- Khai trừ bạn say rượu ra khỏi trại.
- Có hành động hung hăng đối với bạn say rượu.

## 53. Sử dụng ma túy ở trại

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của trại và thông báo cho cấp cơ quan hữu quan, và các chuyên gia. Về việc khai trừ/gửi về nhà thành viên sử dụng ma túy, người phụ trách trại sẽ quyết định nhưng dù thế nào cũng không thể bỏ qua hình phạt, và phải thông báo cho phụ huynh biết về sự việc này.
- Việc sử dụng ma túy không phải là một trò nghịch ngợm của trẻ con chỉ xảy ra một lần mà có thể xử lý theo kiểu "*Chỉ cần đánh vào tay, không nên xử lý kiểu thế*". Trong nhiều trường hợp khác, việc này lặp lại nhiều lần, do đó nó đe dọa đến thể chất và tinh thần của tất cả các thành viên khác trong trại, do đó chúng tôi khuyến nghị gửi trả thành viên này về nhà, đồng thời hướng dẫn bạn đó đến gặp một chuyên gia phù hợp.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua trường hợp này và không xử lý gì cả.
- Cho phép sử dụng ma túy hơn nữa, không kiểm soát bạn trẻ đó.

## 54. Thành viên cư xử hung hăng trong trại

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nhanh chóng nắm tình hình và can thiệp kịp thời: tách cá nhân đó ra khỏi tình huống này. Sau đó tìm hiểu nguyên nhân trong cuộc nói chuyện cá nhân, cuối cùng giải quyết mâu thuẫn bằng các hoạt động thiền hoặc kiểm chế sự hung hăng. Mấu chốt là phải bình tĩnh và dứt khoát để tránh làm tăng sự hung hăng.
- Nếu hành vi hung hăng lặp lại nhiều lần, người phụ trách trại quyết định có gửi bạn đó về nhà hay không, nhưng rõ ràng là không tốt nếu vẫn còn tình hình như vậy, bởi vì nó đe dọa đến thể chất và tinh thần của tất cả các thành viên khác trong trại do đó chúng tôi khuyến nghị gửi trả thành viên này về nhà, đồng thời hướng dẫn bạn đó đến gặp một chuyên gia phù hợp (nhà tâm lý học, trị liệu, v.v..)

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Có hành động hung hăng đối với cách cư xử hung hăng thì chúng ta chỉ làm tăng bất ổn mà thôi.
- Thái độ chứa chấp, cho phép tồn tại.

## 55. Thành viên của trại có thái độ thờ ơ

### Gợi ý cách giải quyết:

- Sau khi tìm hiểu tình hình, hãy nói chuyện riêng với bạn đó để tìm hiểu nguyên nhân vì sao thờ ơ. Hãy đặt những câu hỏi mở để chia sẻ thông tin. Thái độ dằn dặt, hỗ trợ cũng có thể giúp tìm ra nguyên nhân.
- Bên cạnh việc chấp nhận hoàn cảnh, chúng ta cố gắng dần dần lôi kéo bạn đó vào các hoạt động của trại để bạn cảm nhận không khí và trở thành một thành viên tích cực của cộng đồng.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Sử dụng bạo lực để lôi kéo bạn đó, liên tục làm phiền.
- Bỏ qua hoàn cảnh này, không đề cập đến.

## 56. Trong trại một bạn đồng tính nam muốn làm thân với một bạn khác: nảy sinh rắc rối

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cố gắng chấm dứt/giải quyết rắc rối này càng nhanh chóng càng tốt, sau đó nói chuyện trao đổi với những bạn có mặt để tìm ra nguyên nhân và xem chuyện gì đã xảy ra. Sẽ là một việc tốt nếu trong lúc nói chuyện, chúng ta cố gắng nêu lên các khái niệm về lòng bao dung, việc chấp nhận sự khác biệt, nhấn mạnh đến sự riêng tư cho các thành viên. Bên cạnh đó, chúng ta có thể thảo luận về những chuẩn mực trong cách ứng xử và các quy tắc mà chúng ta phải tuân thủ bên trong một cộng đồng. Điều quan trọng là chúng ta nhấn mạnh chuyện gì xảy ra trong nhóm thì chỉ ở trong nhóm.
- Nếu tình hình nghiêm trọng thì cần báo cho bố mẹ bạn đó biết và nếu có thể, nên gửi bạn đó về nhà. Người phụ trách trại quyết định việc này.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Khai trừ thành viên đó khỏi nhóm mà không giải thích nguyên nhân và lí do.
- Chế giễu bằng lời nói hoặc hành động.
- Bỏ qua sự việc: không trao đổi gì cả cũng có thể dẫn đến những hậu quả nghiêm trọng đối với những người chịu ảnh hưởng.

## 57. Có người lấy trộm đồ ở trại - mọi người biết thủ phạm là ai

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của trại và thông báo cho cấp cơ quan hữu quan nếu cần thiết. Ngoài ra, nói chuyện riêng với người lấy trộm đồ để tìm ra nguyên nhân. Trong trường hợp tái phạm nhiều lần, khai trừ thành viên đó ra khỏi trại bởi vì bạn đó quậy phá, gây mất lòng tin và làm hại cộng đồng. Người phụ trách trại quyết định việc này.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không nắm được sự việc này, không xử lý triệt để.
- Hành động hung hăng: có những lời đe dọa.
- Không có sự quản chế thích hợp: không hình phạt, chúng ta đã không cho thủ phạm biết mức độ nghiêm trọng của hành vi ăn trộm.

## 58. Có người lấy trộm đồ ở trại - mọi người không biết thủ phạm là ai

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của trại và thông báo cho cấp cơ quan hữu quan nếu cần thiết bên cạnh việc đánh giá những thiệt hại.
- Để tìm ra thủ phạm, hãy sử dụng biện pháp trừng phạt ở tập thể, tạo hiệu ứng như nhau đến tất cả mọi người.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không nắm được sự việc này, không xử lý triệt để.
- Hành động hung hăng: có những lời đe dọa.
- Không có sự quản chế thích hợp: không có hình phạt.

## 59. Trại trẻ em. Theo lời một bạn trong phòng, một bạn lấy trộm tiền tiêu vặt.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Giả thiết đưa ra phải chắc chắn, tức là, lắng nghe cả hai bên buộc tội và bị tình nghi, và nếu giả thiết đúng, đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của trại và việc thông báo cho bố mẹ em đó cũng là điều cần thiết. Ngoài ra, nói chuyện riêng với người lấy trộm đồ để tìm ra nguyên nhân. Trong trường hợp tái phạm nhiều lần hoặc đã thành thường xuyên, phải khai trừ thành viên đó ra khỏi trại bởi vì bạn đó quậy phá, gây mất lòng tin và làm hại cộng đồng. Người phụ trách trại quyết định việc này

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không nắm được sự việc này, không xử lý triệt để.
- Hành động hung hăng: có những lời đe dọa.
- Không có sự quản chế thích hợp: không có hình phạt, chúng ta đã không cho thủ phạm biết mức độ nghiêm trọng của hành vi ăn trộm
- Lọc đồ của người bị tình nghi hoặc tất cả các thành viên, kiểm tra túi của họ.

## 60. Cảnh báo nhiều lần ở trại nhưng không có tác dụng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đưa ra thủ tục xử lý phù hợp với các quy tắc của trại: hạn chế sự tham gia của bạn đó trong sinh hoạt của trại. Người phụ trách trại quyết định việc gửi trả về gia đình nhưng cần xem xét thận trọng trong mọi hoàn cảnh bởi vì cách cư xử không thích hợp là quậy phá và có ảnh hưởng phá hoại cộng đồng. Song song với quyết định của người phụ trách trại, cũng cần nói chuyện với các thành viên về những quy chuẩn cộng đồng là như thế nào, cách ứng xử thích hợp trong cộng đồng, ở nơi cắm trại, v.v..
- Áp dụng các hoạt động và biện pháp tăng cường sự tập trung.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua việc vi phạm quy tắc, bỏ qua các cảnh báo.
- Để các thành viên hoạt động không có kiểm soát.

61. Vào buổi sáng, bạn tình cờ biết được từ một bạn thành viên rằng đêm hôm qua có một bạn trai lớp 8 nói rằng bạn đó đang cảm thấy rất tệ và cần dùng insulin. Bạn đó yêu cầu các bạn khác trong nhà trại không được đánh thức người phụ trách trại, rồi gọi cho một bạn gái trong nhóm mà bạn ấy vẫn thích thầm. Các bạn khác đánh thức bạn gái ấy và bạn gái đó đã thức cả đêm ngồi bên giường bạn trai bị tiểu đường kia! Vào buổi sáng, bạn mới biết chuyện, gọi điện cho bố mẹ bạn đó thì được biết bạn trai đó bạn này không hề cần dùng insulin và không bị bệnh tiểu đường.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Khi tổ chức đi trại, chúng ta yêu cầu mỗi bạn thành viên nộp một bản liệt kê các loại thuốc các bạn ấy phải dùng và yêu cầu chăm sóc đặc biệt để chúng ta có thể phòng ngừa những tai nạn hoặc ai đó bị ốm đột ngột hoặc thiếu thuốc men. Điều đó có nghĩa là, khi lưu ý đến trường hợp này, chúng ta đã biết được rằng bạn trai đó không có bệnh tiểu đường nên chúng ta có thể nghi ngờ rằng có lí do khác đằng sau vụ việc này. Cách tốt nhất là chúng ta hỏi các bên về những việc đã xảy ra: chúng ta lắng nghe từng các trại viên tâm sự riêng, sau đó chúng ta tổng hợp thông tin và lưu ý mọi người rằng nếu có ai đó bị ốm bất kì lúc nào và ở đâu thì cũng phải thông báo cho người phụ trách trại/trưởng nhóm ngay lập tức. Ngoài ra, chúng ta có thể

nói chuyện với bạn trai về việc tìm hiểu bạn gái kia và bạn trai có thể tiếp cận bạn gái như thế nào cho thích hợp. Trong những trường hợp như thế này, hãy cố gắng kín đáo.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Thông báo và tiết lộ về trường hợp này từ trên nóc nhà cho toàn trại viên được biết.
- Trừng phạt và chế giễu những người có liên quan.
- Không nắm được những việc đã xảy ra, bất cần bởi vì có lẽ không ai bị thương nhưng nếu chúng ta không xử lý trường hợp này thì có thể ai đó bị tổn thương về tinh thần.

## **62. Có hai trẻ em bị bỏ lại không lên tàu nhưng chỉ được phát hiện khi tàu chuyển bánh**

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Ngay khi chúng ta phát hiện thiếu người, hãy thông báo cho trưởng tàu để gọi lại cho nhà ga về vụ việc. Hãy nhờ người làm việc ở nhà ga nói với các em chờ chúng ta quay lại đón. Nếu các em có điện thoại di động, hãy gọi cho các em và trấn an các em rằng chúng ta sẽ sớm quay lại và nhấn mạnh các em không được đi đâu với người khác ra khỏi nhà ga.
- Một cách giải quyết khác là sau khi chúng ta gọi điện lại cho nhà ga và thông báo với họ về vụ việc, chúng ta có thể nhờ những người làm việc ở đó cho các em lên chuyển tàu kế tiếp và thông báo cho trưởng tàu về điểm đến kế tiếp để các em xuống tàu và chúng ta sẽ đợi đón các em ở điểm đó.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Khi nắm được vụ việc, không quan tâm đến tình huống, nói rằng trẻ em sẽ phải đi theo chúng ta, và rằng chúng có thể/đủ thông minh để tự giải quyết vấn đề.

63. Bạn để ý thấy một trại viên, người từng bị nghi ngờ lấy cắp đồ, đang lấy đồ của người khác

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Kín đáo theo dõi, chấm dứt tình trạng này và xử lý theo đúng các nguyên tắc của trại. Trong trường hợp này, phải thông báo cho cha mẹ của người ăn trộm và các cơ quan liên quan bởi vì chúng ta sẽ trao đổi về sự hư hỏng/lấy trộm đồ nhiều lần này. Ngoài ra, chúng tôi khuyến nghị việc gửi trả về gia đình bởi vì việc lấy trộm đồ nhiều lần làm ảnh hưởng nghiêm trọng lòng tin của các trại viên và vi phạm các nguyên tắc của trại.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Để cho tình trạng này tiếp diễn và không thực hiện biện pháp ngăn ngừa nào.
- Bỏ qua vụ việc này mà không có hình thức xử lý và hình phạt nào.

64. Bạn để ý thấy một trại viên, người không ai nghi ngờ lấy cắp đồ, đang lấy đồ của người khác

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Kín đáo theo dõi, chấm dứt tình trạng này và xử lý theo đúng các nguyên tắc của trại, nếu cần thiết, phải thông báo cho các cơ quan liên quan và cha mẹ của người ăn trộm. Ngoài ra, nên nói chuyện riêng với bạn ăn trộm đồ đó để xác định nguyên nhân.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Để cho tình trạng này tiếp diễn và không thực hiện biện pháp ngăn ngừa nào.
- Bỏ qua vụ việc này mà không có hình thức xử lý và hình phạt nào.



65. Một số em bôi kem đánh răng lên tay nắm cửa và chặn. Bạn yêu cầu các em dọn sạch nhưng hết buổi sáng mọi thứ vẫn bẩn.

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Quy định chặt chẽ trong quy tắc trại những việc được làm và không được làm, hình phạt là gì.
- Với các trại viên, chúng ta phải nói rõ rằng khi chúng ta rời khỏi trại thì tình trạng phải như lúc chúng ta mới nhận: sạch sẽ và ngăn nắp. Vì vậy, chúng ta yêu cầu các em dọn sạch một lần nữa, nếu không sạch thì làm lại. Chúng ta phải cho các em thấy trách nhiệm với việc mình làm, nhưng chúng tôi không khuyến khích áp dụng hình phạt riêng bởi vì đây chỉ là một trò nghịch ngợm của trẻ, không làm hại đến ai.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Phản ứng thái quá và lớn tiếng đều không ổn, chúng ta càng cấm đoán, chúng càng làm tới.
- Coi như không biết về vụ việc và có thái độ dễ dãi.
- Áp dụng một số hình phạt nghiêm khắc với những trẻ nghịch ngợm, thậm chí đuổi ra khỏi trại.

66. Một chiếc điện thoại di động bị mất và cha mẹ quy trách nhiệm đó cho bạn.

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Ngay lúc bắt đầu vào trại, khi các trại viên mới đến, chúng ta phải nói rõ với các cha mẹ rằng chúng ta không chịu trách nhiệm về các tài sản có giá trị, do đó nếu xảy ra mất mát, trách nhiệm thuộc về em đó, chứ không phải của những người quản trại.
- Có thái độ hỗ trợ: cho biết chúng ta có thể làm gì và trách nhiệm của chúng ta là gì, giúp đỡ tìm kiếm, đưa ra các cách giải quyết cho cha mẹ.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Có giọng điệu hách dịch với phụ huynh và đổ lỗi cho người khác.

## 67. Thuốc tránh thai/ bao cao su rơi ra từ túi của một em 15 tuổi

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Trường hợp này cần giải quyết một cách kín đáo. Hãy trả lại thuốc tránh thai/bao cao su bị rơi và nhắc lại với bạn trẻ đó rằng bảo vệ chính mình là rất quan trọng và bạn đó đang làm đúng khi mang theo thuốc tránh thai/bao cao su.
- Nếu bạn đó tỏ ra muốn giải thích, hãy để bạn đó chia sẻ xem tại sao làm vậy nhưng không cần giải thích thông tin cho bạn ấy nữa.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Tịch thu thuốc tránh thai/bao cao su từ bạn đó.
- Chế giễu bạn đó trước các bạn trại viên khác.
- Giải thích thông tin/cố gắng làm cho bạn ấy hiểu, vì khi bạn ấy mang theo người, chúng ta cho rằng bạn ấy cần biết cách sử dụng nó.

## 68. Một vài em muốn thử hút thuốc. Bạn có cho phép các em ấy hút thử để rồi trải nghiệm cảm giác buồn nôn đó sẽ làm các em sợ đến hết đời không?

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Nếu chúng ta cấm hút, các em càng muốn thử; mặc dù vậy cũng không được để các em hút thử bởi vì chúng ta còn có trách nhiệm của người phụ trách trại và hình thức giáo dục này nằm ngoài khả năng của chúng ta. Hãy cố gắng gây ấn tượng tốt với các bạn trẻ và cùng thảo luận về những hiệu quả và hậu quả của hút thuốc.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Để cho các bạn trẻ hút thử và vì thử nghiệm đó các em sẽ không muốn hút thuốc nữa. Tuy nhiên, trong trường hợp như thế này, việc này cũng có thể bắt đầu một thói quen và đẩy các em đến rủi ro. Là một người phụ trách trại, chúng ta không thể gánh vác được trách nhiệm này! (Tạo ra trạng thái không thích không hẳn lúc nào cũng là giải pháp hay và việc này không phải là cách làm nhân văn nhất).

69. Một em thiếu niên hỏi bạn đã bao giờ hút “cỏ” chưa (trả lời: rồi). Liệu bạn có nói dối em đó để ngăn em ấy làm điều tương tự không?

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Không nên nói vậy, chúng ta có thể học hỏi từ những ví dụ và những kinh nghiệm do người khác kể lại cũng như khi chúng ta tự tìm hiểu. Chúng ta có thể kể về kinh nghiệm của mình, về trải nghiệm tiêu cực và những tác dụng do dùng ma túy. Tuy nhiên, chúng ta phải hướng các em đến quy tắc của trại có liên quan đến việc dùng ma túy (nếu có) và những hậu quả kéo theo đó. Quyết định là ở trong tay các em.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Nói dối, bởi vì các em rồi sẽ biết sự thật, và sự phòng ngừa và thông tin luôn tốt hơn sự lảng tránh. Cũng sẽ làm một biện pháp sai nếu chúng ta không cung cấp thông tin về những hậu quả của việc sử dụng ma túy.

70. Trong một chuyến đi (nhóm trẻ 7 – 8 – 9 tuổi)  
một bé ị đùn

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Giải quyết sự việc một cách kín đáo và làm theo cách sau: lấy quần áo sạch (nếu có) và thay cho em, hoặc dùng nước đóng chai gột sạch. Thay quần lót cho bé và nếu không có ai bên cạnh, không nên đưa chiếc quần bẩn đó cho bé.

**Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Đồn đại về chuyện này và chế giễu em.
- Không xử lý tình huống và giả vờ như thể không có chuyện gì xảy ra và không giúp đỡ em bé ‘đang gặp rắc rối’.

## 71. Bọn trẻ con đang hút thuốc trong ngôi nhà gỗ.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đầu tiên, đưa bọn trẻ đến khu vực dành cho những người hút thuốc và lưu ý chúng đến khả năng gây cháy và sau đó trao đổi với chúng về những quy tắc của trại và những hậu quả của hút thuốc. Trường hợp này phải phạt bằng hình thức nào đó vì các em đe dọa đến sự an toàn sức khỏe của các bạn khác vì có thể gây cháy; và các em có thể mắc nghiện thuốc lá vốn không được phép ở độ tuổi của các em.
- Chúng ta có thể tưởng tượng một buổi nói chuyện cởi mở với các trại viên: tại sao chúng ta hút thuốc? (VD: như thể mới 'chất', bởi vì em tò mò, bởi vì em muốn có vị trí?), những tác hại của hút thuốc như thế nào, v.v.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không xử lý trường hợp này, bỏ qua như thể không có gì xảy ra.

## 72. Các trưởng nhóm đến họp muộn – họ đang làm gì đó

### Gợi ý cách giải quyết:

- Việc đầu tiên là tìm ra nguyên nhân của sự chậm trễ và sau đó nhắc nhở các trưởng nhóm về quản lý thời gian, các nguyên tắc và quy tắc mà đã thống nhất với nhau từ trước. Nhấn mạnh rằng cần tổ ra gương mẫu cho các trại viên.
- Khi những người đến muộn tới nơi, những người khác phải đón chào, ôm hôn, vỗ tay, làm cho họ bối rối bởi vì họ không biết đang có chuyện gì diễn ra.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Có hành động hung hăng đối với những bạn đến muộn, tra hỏi.
- Bỏ qua trường hợp này mà không nhắc nhở bởi vì trong trường hợp này họ không nhìn thấy trách nhiệm của họ và lần sau có thể lại mắc lỗi tương tự.

## 73. Các trưởng nhóm đến họp muộn – họ đang cười khúc khích với các trại viên

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Đi đến nhóm đang cười khúc khích và yêu cầu các trưởng nhóm dừng câu chuyện đó lại và tham gia vào cuộc họp của các trưởng nhóm đã chuẩn bị từ trước. Trong lúc các trưởng nhóm hòa giải, cần thảo luận về những sự việc đã xảy ra. Nhắc nhở các trưởng nhóm về các ranh giới, quy tắc và hậu quả của việc vi phạm. Tổ thái độ rõ ràng và nhất quán trong hoàn cảnh này. Nhắc nhở mọi người về trách nhiệm của họ!

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Chê bai trưởng nhóm trước mặt các trại viên.
- Bỏ qua trường hợp này mà không nhắc nhở bởi vì trong trường hợp này họ không nhìn thấy trách nhiệm của họ và lần sau có thể lại mắc lỗi tương tự.

## 74. Ở trại trẻ em, khi điểm danh vào buổi trưa, không thấy hai em 13 tuổi và hai em chỉ biến mất lúc 3h chiều – chúng đi mua bánh hamburger

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Việc đầu tiên là kiểm tra xem hai em có an toàn và khỏe mạnh không. Sau đó phê bình hai em vì đã rời khỏi trại mà không được phép mà không ai biết hai em đi đâu.
- Áp dụng hình thức phạt trên cơ sở quy tắc chung đã đề ra của trại.

### **b) Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Chúng ta thấy hai em đã quay về an toàn và bỏ qua không nhắc nhở gì nữa.
- Phê bình các em trước mặt bạn khác.

75. Trong nhà vệ sinh có bãi nôn (ở trại không có ai bị ốm). Cuối cùng cũng tìm ra nhưng bạn đó không muốn dọn.

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Giải thích cho trại viên đó về hậu quả của hành động đó, nếu bạn ấy không thể tìm ra biện pháp thì phải xử lí việc đã làm.

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Chê bai trại viên đó trước mặt các bạn khác.
- Chúng ta bỏ qua sự việc, không giải quyết.
- Người phụ trách trại đi dọn nhà vệ sinh.

76. Một bạn gái lần đầu tiên có kinh nguyệt ở trại. Bạn không biết phải làm gì, rất sợ hãi và đang khóc

**Gợi ý cách giải quyết:**

- Hãy đưa cho em một miếng lót/băng vệ sinh hoặc tampon và trấn an em rằng đó là chuyện bình thường trong cuộc sống. Trò chuyện với em và cho em biết về chức năng giới tính nữ để em hiểu chuyện gì đang xảy ra với em. Tất nhiên, tất cả những việc cá nhân này phải tiến hành riêng, tốt nhất là nên có một trưởng nhóm nữ hoặc một người lớn.

**Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Bỏ qua sự việc, không giải quyết.
- Đồn đại sự việc này và chế giễu em trước mặt các bạn phụ trách trại khác.

## 77. Hai bạn trẻ ở trại muốn vào thành phố đi xem ca nhạc

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nhắc nhở các bạn về các quy tắc ở trại và trên cơ sở đó, không cho phép các bạn đi.
- Lòng ghép buổi biểu diễn âm nhạc vào sinh hoạt buổi tối ở trại nếu ở độ tuổi đó các trại viên có thể biểu diễn.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Cho phép các bạn đi xem ca nhạc.
- Cấm đi mà không đưa ra lý do.

78. Ở trại trẻ em bạn tìm thấy đồ ăn bên ngoài phòng ăn (mà theo quy định là không được). Theo lời em, một trưởng nhóm đã cho phép em làm vậy nhưng hóa ra không đúng như thế.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Hỏi người trưởng nhóm về trường hợp này và phát giác sự thật (ai nói thật và ai nói dối). Sau đó trao đổi với các trại viên về quy định về việc ăn uống một lần nữa và lưu ý đến việc tại sao lại phải có các quy định và các hậu quả có thể xảy ra (VD sự nhiễm trùng, khó tiêu hóa, v.v.). Việc áp dụng hình phạt (nếu phải có) sẽ do người phụ trách trại quyết định.
- Ngoài ra, chúng tôi đề xuất tìm hiểu nguyên nhân nói dối trước, bởi vì trong trường hợp này nói dối là một hành vi nghiêm trọng hơn hành vi ăn uống sai quy định. Chúng ta cần nhấn mạnh với các em về việc chịu trách nhiệm với những hành động của mình và nói chuyện về những hậu quả của nói dối.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Bỏ qua sự việc, và không làm gì rõ ràng là một việc không đúng đắn bởi vì các trại viên không hiểu được trách nhiệm về hành động của chính các em.

## 79. Bán bia rượu cho các nam thiếu niên.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Tốt nhất là nếu người bán đồ uống hỏi xem chứng minh thư của các bạn trẻ trước khi phục vụ.
- Nếu mọi người biết cách và quan sát, không cần có thêm biện pháp nào. Chúng ở trong tầm nhìn của chúng ta, do đó chúng ta có thể can thiệp bất kì lúc nào nếu có tình huống này.
- Biện pháp ngăn ngừa: ngày đầu tiên đến trại, các trại viên cùng nhau đề ra mức đồ uống có cồn được phép sử dụng (không rượu, hoặc 1 cốc bia, hoặc 200ml rượu vang, v.v..)

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Cấm đoán, các bạn trẻ vẫn sẽ giấu diếm uống rượu khi chúng ra khỏi tầm mắt chúng ta, chúng ta không kiểm soát được.

## 80. Ở trại trẻ em, một phụ huynh đến và chất vấn các trưởng nhóm tại sao các bạn không thích con tôi.

### Gợi ý cách giải quyết:

- Đánh giá xem dựa trên cơ sở nào mà phụ huynh nói rằng các bạn trưởng nhóm không ưa con họ. Chúng ta xem xét căn cứ cho lời buộc tội đó. Cũng nên hỏi em trại viên đó về những vấn đề của em khiến cho họ tin như vậy. Khi nói chuyện riêng, hãy làm cho cha mẹ em hiểu rằng trong trại không chỉ có mình con bác, chúng tôi luôn cố gắng chú ý đến các em như nhau nhưng không nên cho rằng chúng tôi sẽ là cha/mẹ của em đó bởi vì đó không phải là nhiệm vụ của chúng tôi.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Hành động hung hăng đáp trả lời buộc tội.
- Chấp nhận lí lẽ đó bởi vì chúng ta không thể là cha hoặc mẹ của em đó ở trại.









## F.

Các khả năng trợ giúp không  
có hướng dẫn



## 81. Bố mẹ không chấp nhận bạn trai/bạn gái của em

### Gợi ý cách giải quyết:

- Tôi hỏi bố mẹ về nguyên nhân của cách cư xử đó, họ biết gì và mong muốn gì ở bạn tôi? Tôi yêu cầu họ không được có định kiến và tôn trọng tình cảm của tôi.
- Tôi cố gắng tổ chức các chương trình cùng nhau (ăn tối, đi chơi, ăn trưa, đi dạo, v.v..) để mọi người làm quen và hiểu nhau hơn.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Điều tồi tệ nhất mà tôi có thể làm trong trường hợp này là tự nhốt mình trong nhà và không nghe lời bố mẹ, tôi tỏ ra bất chấp. Tôi ương bướng và chống lại lệnh cấm và bởi vì làm vậy càng làm bố mẹ tôi cáu giận tôi.

## 82. Bạn trai chia tay, tôi phải làm gì?

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cứ khóc thoải mái, giải tỏa căng thẳng đang bị dồn nén.
- Tham gia các hoạt động năng động; hướng sự chú ý đến việc khác.
- Trò chuyện với bạn bè và bố mẹ về những trường hợp, kinh nghiệm tương tự.
- Sử dụng các chiến lược đối đầu (dùng tâm trí, FILE, đóng khung ý tưởng)

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Ý nghĩ tự tử và tử thân.
- Liên tục cáu giận và thờ ơ với bản thân.
- Khép mình và tách biệt khỏi thế giới bên ngoài.

## 83. Bạn trai lừa tôi

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Chúng ta cố gắng thảo luận trường hợp này và bộc lộ những nguyên nhân vì mọi thứ đều không ổn trong quan hệ của chúng tôi khi một người muốn đi với một người khác.
- Nói chuyện và thể hiện xem anh ta đã đem đến bao nhiêu đau khổ và thất vọng.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Bỏ mặc trường hợp này mà không có hậu quả gì.
- Nổi giận vô vớ.
- Không xử lý triệt để trường hợp này, giả vờ như mọi thứ vẫn tốt đẹp.

## 84. Bạn trai đánh tôi

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Chưa tính đến sự nghiêm trọng của vụ việc này, bạn hãy rời khỏi nơi đó ngay lập tức để bạn trai không thể lặp lại sự việc.
- Sau đó, khi nào có thể, hãy trao đổi về tình huống hôm đó, tìm hiểu nguyên nhân bằng cách nhờ người trung gian nếu cần thiết.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Nếu tôi ở lại với anh ta và giả vờ như chẳng có chuyện gì xảy ra.
- Chấp nhận hoàn cảnh và buông xuôi.

## 85. Bạn trai của tôi say rượu ở công ty và làm cho tôi bẽ mặt

### Gợi ý cách giải quyết:

- Ngày hôm sau khi anh ta tỉnh rượu, hãy nói lại chuyện này và giải thích cho anh ta thấy việc anh ta làm sai trái như thế nào, bạn đã cảm thấy xấu hổ vì anh ta ra sao. Yêu cầu anh ta chú ý đến cách cư xử cho phù hợp và cần phải thận trọng hơn trong các lần khác.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Điều tồi tệ nhất mà chúng ta làm là giữ im lặng trong những trường hợp như thế này và chúng ta không bộc lộ cảm giác, chúng ta không kể chúng ta đã bị tổn thương/xúc phạm như thế nào trong hoàn cảnh này.
- Chúng ta không nói ra rằng việc này làm chúng ta bẽ mặt.

## 86. Chúng tôi không sử dụng biện pháp bảo vệ nào, và tôi có thai

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cho dù trong trường hợp nào, chúng ta cũng phải nói cho bạn trai biết chuyện bởi vì chúng ta không thể chịu trách nhiệm một mình. Chúng ta cần xem xét hoàn cảnh cuộc sống của mỗi người, cơ hội chúng ta đang có là gì, chúng ta phải chuẩn bị gì để nuôi dạy đứa trẻ hay không? Mẫu chốt là phải cùng nhau quyết định, xem xét mọi tình huống có thể xảy ra.
- Đến gặp và xin tư vấn từ bác sỹ phụ khoa.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Không cho bạn trai cùng tham gia quyết định mọi việc, giữ kín sự việc.
- Hấp tấp quyết định trong trạng thái thất vọng.

## 87. Bạn trai của tôi đang thất nghiệp và không đi tìm việc.

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Bạn trai phải bước ra ngoài vùng an toàn của bạn ấy và tìm hiểu nguyên nhân của sự thờ ơ đó: Bạn hãy nói chuyện với bạn trai về việc anh ấy đã mất việc như thế nào, anh ấy đã trải qua việc đó như thế nào, anh ấy có những cảm xúc gì. Chúng ta cần nói với anh ấy rằng khi mất việc, cuộc sống không dừng lại, và còn có nhiều cơ hội khác, anh ấy cần phải nắm lấy những cơ hội đó, và tận dụng ngay.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Không xử lý với sự co mình và thờ ơ của anh ấy, và cùng lúc đó, đánh mất mối quan hệ của chúng ta.

## 88. Bạn tôi nghiện chơi game/Internet

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Bạn hãy cố gắng tự tổ chức một số chương trình không có Internet để kéo anh ấy thoát ra khỏi tình trạng hiện tại và dẫn dắt anh ấy vào thế giới bên ngoài một lần nữa.
- Hãy tìm kiếm sự trợ giúp về chuyên môn để giải quyết vấn đề.

### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Chúng ta không làm gì và cứ mặc cho anh ấy ngồi trước màn hình suốt ngày.
- Chúng ta cũng gia nhập vào thế giới ảo đó.

## 89. Bố/mẹ/anh/chị/em tôi nghiện rượu

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cho dù trong hoàn cảnh nào, chúng ta cũng phải tìm ngay những chuyên gia nhờ giúp đỡ (bác sỹ, nhà tâm lý học, v.v..) bởi vì chúng ta không thể một mình xử lý những vấn đề này mà không có hiểu biết chuyên môn.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Đóng vai trò người giải cứu, tự mình xử lý vấn đề.
- Không quan tâm đến những vấn đề đang diễn ra và giả vờ như mọi việc đang diễn ra tốt đẹp.

## 90. Anh/chị/em tôi nghiện ma túy

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nói rõ ràng với anh/chị/em mình rằng không thể tiếp tục như thế nữa và làm cho họ hiểu rằng họ cần được giúp đỡ. Chúng ta phải tìm những chuyên gia nhờ giúp đỡ (bác sỹ, nhà tâm thần học, v.v..). Hãy làm cho họ hiểu rằng họ không cô đơn, hãy hỗ trợ họ, tuy nhiên khi họ cũng muốn thay đổi.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Cấm đoán sử dụng ma túy.
- Bỏ qua hoàn cảnh này, không xử lý sự việc.
- Sử dụng vũ lực và hành động hung hăng phản đối việc sử dụng ma túy. (Cái chúng ta đạt được do xử sự như vậy là họ sẽ ra khỏi nhà và cắt mối quan hệ với chúng ta).



## 91. Bố mẹ tôi yêu anh/chị/em hơn tôi

### Gợi ý cách giải quyết:

- Trước hết hãy tự mình xem xét hoàn cảnh một cách khách quan: Tại sao tôi cảm thấy như vậy? Điều gì đã khiến tôi nghĩ như vậy? Có dấu hiệu gì thể hiện điều đó? Nếu chúng ta xác định được, hãy suy nghĩ xem trong hoàn cảnh nào điều đó là một trở ngại, chúng ta bị ảnh hưởng bởi việc đó như thế nào, chúng ta có thể thay đổi tình hình như thế nào (nếu cần thiết).
- Hãy nói chuyện với bố mẹ về những vấn đề của bạn, cho họ biết về những nhận xét và cảm giác của bạn, và cùng nhau thay đổi tình trạng này.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Tỏ ra ghen tị với anh/chị/em mình, và không quan tâm đến anh/chị/em.
- Chấp nhận hoàn cảnh/giả thiết đó và cam chịu.

## 92. Bố mẹ tôi không quan tâm đến tôi, tôi không nói chuyện với họ

### Gợi ý cách giải quyết:

- Trước hết hãy tự mình xem xét hoàn cảnh một cách khách quan: Tại sao tôi cảm thấy như vậy? Điều gì đã khiến tôi nghĩ như vậy? Có dấu hiệu gì thể hiện điều đó?
- Hãy thay đổi hoàn cảnh: đừng đợi bố mẹ hỏi han bạn, chúng ta phải cởi mở, hỏi han bố mẹ, hãy hỏi và bắt đầu các câu chuyện về các chủ đề để nối lại giao tiếp.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Chúng ta không trao đổi về tình trạng này và tự nhốt mình.
- Chúng ta giấu diếm cảm xúc và không nói những điều mình cần cho bố mẹ biết.

## 93. Tôi không muốn học (thể thao, v.v..) như bố mẹ muốn

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cách giải quyết thích hợp là chúng ta ngồi lại nói chuyện với bố mẹ và nói cho họ biết tình hình của chúng ta. Chúng ta nêu lên những lập luận tỏ rõ định hướng của chúng ta như là: *Con muốn làm việc này bởi vì .. / Làm việc này sẽ tốt cho con bởi vì ..* Liệt kê những thuận lợi và bất lợi vào một tờ giấy sẽ giúp bạn biết phải nói gì, để có thể thảo luận tất cả những điều đó và quyết định dựa trên sự nhất trí. Sự thuyết phục và ủng hộ và rất quan trọng nhưng sự xúc phạm và cấm đoán không phải là giải pháp.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Chúng ta không lắng nghe những lập luận, lí lẽ của bố mẹ và tự nhốt mình lại.
- Bất chấp, đóng sầm cửa và không giao tiếp với nhau.
- Chúng ta làm theo ý mình và không lắng nghe ai cả.

## 94. Bố mẹ không cho phép tôi làm những điều tôi muốn (e.g. sở thích, âm nhạc, thể thao)

### Gợi ý cách giải quyết:

- Cách giải quyết thích hợp là chúng ta ngồi lại nói chuyện với bố mẹ và nói cho họ biết tình hình của chúng ta. Chúng ta nêu lên những lập luận tỏ rõ định hướng của chúng ta như là: *Con muốn làm việc này bởi vì .. / Làm việc này sẽ tốt cho con bởi vì ..* Liệt kê những thuận lợi và bất lợi vào một tờ giấy sẽ giúp bạn biết phải nói gì, để có thể thảo luận tất cả những điều đó và quyết định dựa trên sự nhất trí. Sự thuyết phục và ủng hộ và rất quan trọng nhưng sự xúc phạm và cấm đoán không phải là giải pháp.
- Hãy giải thích chúng ta có thể làm được những việc đó như thế nào, mục đích của chúng ta là gì khi lựa chọn những hoạt động ngoại khóa đó.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Chúng ta không lắng nghe những lập luận, lí lẽ của bố mẹ và tự nhốt mình lại.
- Bất chấp, đóng sầm cửa và không giao tiếp với nhau.
- Chúng ta làm theo ý mình và không lắng nghe ai cả.

## 95. Bố/mẹ/anh/chị/em của tôi qua đời

### Gợi ý cách giải quyết:

- Nếu chúng ta cảm thấy rằng chúng ta không thể vượt qua cú sốc về mặt tình cảm này (nhận thức về sự mất mát và vượt qua sẽ không bắt đầu đúng lúc), và rằng chúng ta không thể một mình xử lý hoàn cảnh này, chúng ta có thể nhờ đến bạn bè, hãy tâm sự về cảm xúc của chúng ta, và có thể tìm đến một chuyên gia (bác sỹ, nhà tâm thần học, v.v.)
- Chúng ta phải tự nhủ với bản thân rằng chúng ta không cô đơn, chúng ta không bị bỏ lại một mình.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Khép kín, kiềm chế cảm xúc, tách mình.
- Cư xử như thể không có chuyện gì xảy ra.

## 96. Bố/mẹ/anh/chị/em của tôi bị ốm rất nặng

### Gợi ý cách giải quyết:

- Hãy nói ra những cảm xúc, nhận xét của chúng ta, và rằng hoàn cảnh này đã làm chúng ta buồn đến thế nào cho các thành viên khác trong gia đình biết. Hãy thảo luận xem chúng ta có thể làm gì và cách tốt nhất để có thể giúp đỡ người ốm.
- Nếu chúng ta cảm thấy rằng chúng ta không thể vượt qua cú sốc về mặt tình cảm này (nhận thức về sự mất mát và vượt qua sẽ không bắt đầu đúng lúc), và rằng chúng ta không thể một mình xử lý hoàn cảnh này, chúng ta có thể nhờ đến các chuyên gia.

### Cách xử lý hoàn toàn sai:

- Khép kín, kiềm chế cảm xúc, tách mình.
- Cư xử như thể không có chuyện gì xảy ra.

## 97. Chúng tôi không có tiền để mua thức ăn nhưng tôi không dám xin ai

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Chúng ta cần phải hiểu rằng yêu cầu giúp đỡ không phải là điều đáng xấu hổ. Hãy cố tìm hiểu mọi khả năng có thể, chúng ta có thể nhờ ai giúp đỡ và giúp như thế nào, chúng ta có thể tiếp cận những nguồn trợ giúp nào (VD trợ cấp cho trẻ em, quỹ đóng góp nhà ở, v.v..) và hãy xin trợ giúp từ nguồn đó càng sớm càng tốt.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Giấu diếm hoàn cảnh và cư xử như thể không có chuyện gì xảy ra.
- Không yêu cầu giúp đỡ

## 98. Tôi thi trượt và không dám nói điều đó với bố / mẹ

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Chúng ta không thể giấu mãi điều đó vì trước sau gì điều đó cũng lộ ra. Cách tốt nhất là chúng ta hãy suy nghĩ xem chúng ta sẽ nói như thế nào. Hãy chuẩn bị một kế hoạch hành động liệt kê những kế hoạch cho thời gian tới: chúng ta dành bao nhiêu thời gian cho việc học, chúng ta xin trợ giúp để chuẩn bị và xử lí tài liệu, chúng ta sẽ có những tiến bộ theo tốc này. Bằng cách này, bố mẹ có thể thấy rằng chúng ta đã hiểu sự nghiêm trọng của lần thi trượt này.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Chúng ta giấu diếm điều đó và bố mẹ chỉ biết khi chúng ta phải đi thi lại khi bắt đầu năm học mới.

## 99. Bố mẹ không chấp nhận trường học tôi đã đăng kí (đại học/cao đẳng)

### Gợi ý cách giải quyết:

- Chúng ta không nên thất vọng bởi vì còn có rất nhiều cơ hội khác ở phía trước: sẽ có đợt xét tuyển thứ hai, chúng ta có thể thử học ngành khác, chúng ta có thể tìm các khóa học, chúng ta có thể học các ngôn ngữ, và chúng ta có thể chuẩn bị cho đợt xét tuyển sắp tới để thành công hơn.
- Chúng ta có thể đi tìm việc, chúng ta có thể đi làm tình nguyện viên cho lĩnh vực mà chúng ta muốn học, từ đó chúng ta có thêm kinh nghiệm, và phát triển bản thân.

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Tỏ ra lãnh lẻo và thất vọng vì chúng ta không làm được gì thành công.
- Chờ đợi một 'phép màu' rằng rồi sẽ có gì đó và không làm gì hết, ăn không ngồi rồi.

## 100. Tôi không có bằng tốt nghiệp vì tôi không thể học môn ngoại ngữ

### Gợi ý cách giải quyết:

- Tôi tiếp cận vấn đề một cách khách quan, và cố gắng tìm ra những lí do và nguyên nhân của việc khó học ngoại ngữ: lí do tài chính hay là tôi chưa dành đủ thời gian cho việc học hoặc là tôi chưa dành đủ sức lực? Khi tôi tìm ra câu trả lời, tôi sẽ tìm ra sự giúp đỡ phù hợp: khóa học ngoại ngữ, giáo viên kèm riêng, nếu là vấn đề tài chính, tôi sẽ tìm các lớp học thêm miễn phí (VD: các CLB ngoại ngữ của các tình nguyện viên nước ngoài, nộp đơn xin học khác, học ngoại ngữ trao đổi hai bên, v.v..)

### Cách xử lí hoàn toàn sai:

- Tôi cam chịu và chấp nhận hoàn cảnh, tôi còn không nỗ lực học ngoại ngữ.

## 101. Tôi không có việc làm, không có nơi nào thuê tôi làm việc

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Tôi cố gắng nhìn nhận sự việc một cách khách quan. Tôi tìm hiểu mọi nguyên nhân, tôi không có kinh nghiệm, hồ sơ cá nhân của tôi chưa phù hợp. Khi tôi hiểu ra những nguyên nhân, tôi cố gắng thay đổi chúng, VD tôi thay đổi/viết lại hồ sơ cá nhân, hoặc là tôi tìm một nơi làm việc mà tôi có thể có được kinh nghiệm (công việc tình nguyện).
- Tôi đi học thêm.
- Tôi đến các hội chợ việc làm, nhóm tư vấn nghề nghiệp.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Bực tức và khép mình, việc này có thể dẫn đến tình trạng trầm cảm, không thể kiểm soát được bản thân và xuống dốc (VD: sử dụng ma túy, nghiện rượu).
- Tôi từ chối sự giúp đỡ của bạn bè.
- Tôi chấp nhận hoàn cảnh và cam chịu.

## 102. Tôi bị sa thải, tôi không có việc

### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Tôi không thất vọng và ngay lập tức đi tìm việc khác.
- Tôi nhờ bạn bè và người quen giúp đỡ mình tìm việc mới.
- Tôi đến các hội chợ việc làm, nhóm tư vấn nghề nghiệp.
- Tôi củng cố sự tự tin của mình, không đổ lỗi cho bản thân về những chuyện đã xảy ra.

### **Cách xử lí hoàn toàn sai:**

- Bực tức và khép mình, việc này có thể dẫn đến tình trạng trầm cảm, không thể kiểm soát được bản thân và xuống dốc (VD: sử dụng ma túy, nghiện rượu).
- Tôi từ chối sự giúp đỡ của bạn bè.
- Tôi chấp nhận hoàn cảnh và cam chịu.

### 103. Một giáo viên ghét luôn và liên tục gọi tôi trả lời

#### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Tôi trình bày những nhận xét đó của tôi với một giáo viên có thẩm quyền (VD giáo viên chủ nhiệm, hiệu trưởng, trưởng khoa, v.v..)
- Tôi học chăm chỉ và thầy/cô giáo đó không thể gọi tôi lên và chê bai tôi trước mặt các bạn cùng lớp.

#### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Tôi chấp nhận hoàn cảnh và không làm gì để ngăn chặn việc đó.
- Tôi tự nhốt mình và không nhờ ai giúp đỡ.

### 104. Tôi học lệch môn Giáo dục thể chất (Vẽ, v.v..) và bạn cùng lớp cười cợt tôi

#### **Gợi ý cách giải quyết:**

- Tôi giải thích cho các bạn cùng lớp rằng ai cũng có thể giỏi một việc gì đó và không phải ai cũng giỏi đều tất cả mọi thứ, do đó thế giới này mới không buồn tẻ một màu. Có những bạn học Toán giỏi hơn, hoặc Âm nhạc, Giáo dục thể chất hoặc Vẽ. Điều quan trọng là xác định cảm xúc của chúng ta, thể hiện và chia sẻ chúng với các bạn khác (xem lại trò chơi Những lời nói về Tôi).
- Thông báo vấn đề này với giáo viên chủ nhiệm lớp và hi vọng rằng GVCN lớp đã quen với tình hình này, hiểu được vấn đề và có những kĩ thuật giải quyết xung đột và có thể áp dụng chúng.

#### **Cách xử lý hoàn toàn sai:**

- Tôi không nói với ai về chuyện này, tôi chấp nhận hoàn cảnh.
- Tôi không nói với ai về những cảm xúc của tôi, tôi che giấu chúng và tự nhốt mình.
- Tôi không tự mình đứng dậy và để cho các bạn trong lớp làm tôi tổn thương.





# Phần kết

## Bạn cần có những dụng cụ gì cho các biện pháp thực hành phi chính quy?

Trừ các hoạt động không cần có dụng cụ, chúng ta luôn cần có một thứ gì đó trong phần lớn các hoạt động. Nếu chúng ta đang làm việc với một nhóm thanh niên hoặc cộng đồng hoặc nếu chúng ta đi cắm trại, việc cần làm đầu tiên là xem xét những dụng cụ cần có – điều này đúng với việc cung cấp cơ sở vật chất cho một địa điểm, chuẩn bị không gian cho các hoạt động cũng như các yêu cầu về nguyên vật liệu có liên quan để hoàn thành các nhiệm vụ, tất cả những thứ cần phải chuẩn bị cho cái được gọi là “trọn gói huấn luyện”. Một phần của gói huấn luyện gồm có:

- Giấy khổ A4 (thường đóng gói 500 tờ).
- Bút bi thông thường.
- Bút dạ các màu (một hộp 12 chiếc)
- Bút dạ ngòi to – nếu chúng ta không muốn viết lên bảng trắng thì chỉ cần mua loại bình thường (ít nhất 4-12 chiếc. Lưu ý khi mua bút dạ bảng và bút dạ bảng không xóa được, chỉ mua chúng nếu thực sự cần bởi chúng khô rất nhanh và đắt tiền).
- Keo/Hồ dán 1 hộp, cũng có thể thay thế bằng băng dính hai mặt, băng dính giấy (thường dùng trong lúc vẽ để dán các công tắc chuyển mạch), hoặc băng dính bản rộng, băng dính trong. Hãy chú ý đến bề mặt chúng ta sẽ dán bởi vì chúng ta sẽ phải hoàn trả địa điểm như lúc chúng ta nhận (giống tình trạng ban đầu lúc nhận).
- Bảng giấy lật (2-3 tờ) – cũng có thể dùng giấy gói nâu truyền thống, đôi lúc là lựa chọn tốt hơn vì loại giấy này có bề mặt rộng hơn, làm từ giấy tái chế và rẻ hơn nhiều.
- Giấy màu nhiều màu và kích cỡ khác nhau (thực tế cũng có thể bằng loại giấy khổ nhỏ truyền thống, đặc biệt nếu chúng ta thu thập được giấy một mặt của các văn phòng, cắt nhỏ để ghi chú công việc hoặc dùng với các mục đích tương tự).
- Kéo (ít nhất 1 chiếc lớn);
- Tạp chí cũ;
- Một hộp diêm (dùng cho các hoạt động làm quen và khởi động);
- Một vài quả bóng mềm hoặc bóng tennis (cho các hoạt động có di chuyển, đặc biệt tốt cho phần giới thiệu);
- Một cuộn chỉ (sợi);
- Một vài túi đựng rác.
- Khi mua, cần cân nhắc xem dụng cụ nào đã có sẵn ở địa điểm. Có thể có lúc thiếu đồ dùng, nhưng nếu chúng ta sáng tạo một chút thì có thể thay thế bằng những đồ vật trong khu vực xung quanh (VD bóng bằng giấy vo tròn, chai nước, tất, khăn, quả táo, v.v.)

# Tài liệu đã sử dụng

Nagy Ádám-Bodor Tamás-Domokos Tamás-Schád László: Ifjúságügy, ISZT Alapítvány, 2014, Budapest.

## Tài liệu về phương pháp luận khuyến dùng

*Játékok*, kézirat, Instruktor Öntevékeny Csoport, 1998

Kurucz Katalin-Turós Éva (szerk.): *Jó példák a nem-formális és informális tanulás területéről*, Hoppá Disszeminációs füzetek 4. Tempus Közalapítvány, Socrates Nemzeti iroda, 2006, Budapest.

Nagy Jenőné-Ranschburg Jenő-Szakács Mihályné-Tárnokiné Joó Ildikó *Óvónők kincsestára – módszertani kézikönyv óvodapedagógusoknak*, Raabe kiadó, Budapest, 2003-tól folyamatos.

# Tài liệu khuyên dùng

Brander-Gomes-Keen-Lemineur-Oliveira-Surian: *Kompasz kézikönyv a fiatalokemberi jogképzéséhez*, UNESCO.

T-KIT sorozat, [www.trainig-youth.net](http://www.trainig-youth.net), Mobilitás (letöltve: 2012. március 20.).

Juhász Erika: *Az animáció, mint művelődési – művelési tevékenység*. In: Rubovszky Kálmán(szerk.): *Művelődéstudományi tanulmányok*, KLTE, 1997, Debrecen.

Juhász Erika: *A multiplikátorok tevékenysége, képzése*. In: Rubovszky Kálmán(szerk.): *Művelődéstudományi tanulmányok*, KLTE, 1998, Debrecen.

Poór Ferenc: *A tréner és a tréningvezető*. In: <http://www.hrportal.hu/index.phtml?page=article&id=60449> (letöltve: 2009. február 2.).

Rudas János: *Delfi örökösei*. Önismereti csoportok – elmélet, módszer, gyakorlat. Lélekben Otthon Kiadó, 2007, Budapest.

Rudas János: *Javne örökösei*. Fejlesztő tréningcsoportok – elvek, módszerek, gyakorlatcsomagok, Lélekben Otthon Kiadó, 2011, Budapest.



