PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ CHO TRẺ 4-5 TUỔI THÔNG QUA TRÒ CHƠI Ở TRƯỜNG MẦM NON

LÊ THỊ LAN
Trường Sư phạm, Trường Đại học Đồng Tháp

Nhận bài ngày 02/4/2025. Sửa chữa xong 10/4/2025. Duyệt đăng 25/4/2025.

Abstract

Equipping children with problem-solving skills not only helps them solve problems independently but also prepares them to face challenges more confidently. To effectively develop these skills, this article defines key concepts related to problem-solving, identifies observable manifestations, and clarifies the factors influencing the formation and growth of these skills. Based on this foundation, the article proposes several strategies for enhancing problem-solving skills for 4-5 year old children through play-based activities in preschool settings, ensuring the comprehensive development of essential life skills.

Keywords: *Development, skills, problem-solving skills, 4-5 years old, games.*

1. Đặt vấn đề

Trong thực tế, trẻ mầm non phải đối mặt với rất nhiều vấn đề khác nhau, từ những nhu cầu cơ bản trong cuộc sống như ăn uống, vui chơi, ngủ, nghỉ... khi kinh nghiệm và hiểu biết về thế giới xung quanh còn rất hạn chế, trẻ sẽ gặp không ít khó khăn, đôi khi không thể tìm ra cách giải quyết phù hợp cho những vấn đề dù là đơn giản nhất. Điều đó, càng thể hiện sự cần thiết của việc phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề (GQVĐ) nhằm giúp trẻ có một tâm lí khỏe mạnh để bước vào tương lai. Theo tác giả Đinh Văn Vang, 2012: "Nếu hoạt động lao động và hoạt động xã hội là hoạt động đặc trưng của người lớn; hoạt động học tập là hoạt động đặc trưng của học sinh phổ thông, thì hoạt động vui chơi là hoạt động đặc trưng của trẻ em ở lứa tuổi mầm non" [1]. Chơi chính là cuộc sống của trẻ, đặc biệt ở lứa tuổi mẫu giáo, chơi là hoạt động chủ đạo, chơi không chỉ là hoạt động giải trí mà còn là phương tiện quan trọng để phát triển kỹ năng GQVĐ. Qua các trò chơi, trẻ không chỉ tiếp thu kiến thức và kỹ năng mới mà còn củng cố, làm phong phú thêm những hiểu biết đã có. Các hoạt động vui chơi chứa đựng những tình huống có vấn đề, nhiệm vụ cần giải quyết và các hoàn cảnh đa dạng, tạo cơ hội cho trẻ có cơ hội để GQVĐ. Trẻ ở giai đoạn 4-5 tuổi là giai đoạn trẻ học hỏi, lĩnh hội những giá trị sống để phát triển nhân cách của mình. Trẻ ở độ tuổi này thường hiếu kì, ham thích tò mò, khám phá những điều mới lạ. Điều này đồng nghĩa với việc trẻ sẽ có thể gặp phải nhiều khó khăn trên con đường trải nghiệm của bản thân. Vì vậy, để trẻ không cảm thấy lúng túng khi gặp phải vấn đề nào đó và có thể tự học hỏi, khám phá, người lớn cần trang bị cho trẻ kỹ năng GQVĐ càng sớm càng tốt. Trong thực tế, giáo dục kỹ năng nói chung và kỹ năng GQVĐ nói riêng tuy đã được quan tâm và triển khai thực hiện nhưng vẫn chưa mang lại hiệu quả cao. Việc nghiên cứu đưa ra các biện pháp nhằm phát triển kỹ năng GQVĐ cho trẻ 4-5 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non nên được chú trọng và quan tâm nhiều hơn nữa. Do đó, phát triển kỹ năng GQVĐ cho trẻ là điều cấp thiết và vấn đề này cần tiếp tục nghiên cứu trên cơ sở kế thừa các công trình nghiên cứu trước đó.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm cơ bản

2.1.1. Kỹ năng

Theo Trần Trọng Thủy, 2009: "Kỹ năng là mặt kỹ thuật của hành động, con người nắm được hành

Email: ltlan@dthu.edu.vn

động tức là kĩ thuật hành động có kỹ năng" [2]. Theo Vũ Dũng, 2008: "Kỹ năng là năng lực vận dụng có kết quả những tri thức về phương thức hành động đã được chủ thể lĩnh hội để thực hiện những nhiệm vụ tương ứng. Ở mức độ kỹ năng công việc hoàn thành trong điều kiện hoàn cảnh không thay đổi, chất lượng chưa cao, thao tác chưa thuần thục và còn phải tập trung chú ý căng thẳng, nó hình thành qua luyện tập" [3]. Chúng ta có thể hiểu: "*Kỹ năng là khả năng vận dụng kiến thức, vốn kinh nghiệm của bản thân để giải quyết vấn đề nào đó trong thực tiễn một cách linh hoạt và đạt hiệu quả phù hợp với hoàn cảnh nhằm một mục đích nhất định*".

2.1.2. Giải quyết vấn đề

Theo Hoàng Phê, 2003: "Giải quyết là làm cho không còn thành vấn đề nữa" [4].

Theo Nguyễn Như Ý, 1999: "Giải quyết là làm cho không còn trở ngại, khó khăn để đạt tới kết quả tốt đẹp" [5].

Có thể hiểu "*GQVĐ là một quá trình tìm ra giải pháp khắc phục cho các tình huống hoặc thách thức mà con người gặp phải trong cuộc sống và giải quyết chúng nhằm đạt được kết quả mong muốn*".

2.1.3. Trò chơi

Trò chơi là hình thức cụ thể mà trong đó diễn ra các hoạt động chơi. Từ khái niệm trên có thể hiểu: "*Trò chơi là một hoạt động trải nghiệm tương tác với các quy tắc dễ hiểu, mang lại sự giải trí mà không đòi hỏi quá nhiều kỹ năng hay suy nghĩ phức tạp*".

2.1.4. Kỹ năng giải quyết vấn đề

Nguyễn Công Khanh, 2013 cho rằng: "Kỹ năng GQVĐ là khả năng xác định được bản chất của vấn đề, đưa ra được các giải pháp mang tính hệ thống, đánh giá, lựa chọn được giải pháp phù hợp để GQVĐ một cách triệt để" [6].

Chúng ta có thể hiểu kỹ năng GQVĐ như sau: "Kỹ năng GQVĐ là khả năng vận dụng tri thức, kinh nghiệm của bản thân để tìm ra cách giải quyết cho những vấn đề gặp phải trong cuộc sống và đạt được kết quả mong muốn".

2.2. Biểu hiện kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ 4-5 tuổi thông qua trò chơi ở trường mầm non

2.2.1. Trẻ nhận biết được vấn đề hoặc tình huống có vấn đề

Trẻ 4-5 tuổi bắt đầu phát triển khả năng quan sát và nhận diện các vấn đề, trẻ xác định được nhiệm vụ và vấn đề gặp phải, phát hiện qua việc quan sát xung quanh... dưới sự bày trí môi trường phòng lớp, đồ dùng liên quan...Việc nhận biết vấn đề có thể đến từ các tình huống như: đồ chơi hỏng, thiếu đồ dùng trong trò chơi, hoặc không thể tiếp tục một hoạt động.

Ví dụ: Khi trẻ đang chơi với bộ đồ chơi xe hơi, trẻ nhận thấy một chiếc xe không chạy được. Trẻ có thể nói: "Chiếc xe này không di chuyển!" Đây là dấu hiệu cho thấy trẻ đã nhận diện vấn đề.

2.2.2. Trẻ có nhu cầu và mong muốn giải quyết vấn đề hoặc quan tâm tìm hiểu vấn đề

Khi trẻ phát hiện ra vấn đề, nhu cầu và mong muốn tìm hiểu cách giải quyết sẽ phát sinh. Biểu hiện này được thể hiện ở chỗ đứa trẻ có thái độ đối với nhiệm vụ chơi, thái độ đối với tình huống bất thường, tình huống làm trở ngại đến hoạt động chơi, sự thích thú của trẻ... và thể hiện phản ứng của trẻ đối với vấn đề đó bằng cách đặt ra các câu hỏi hoặc tìm kiếm sự hỗ trợ từ người lớn và bạn bè.

Ví dụ: Sau khi phát hiện xe không chạy, trẻ hỏi: "Tại sao chiếc xe không chạy được?" hoặc Cô ơi, bạn ơi! có cách nào để làm cho nó chạy không?" Trẻ muốn tìm hiểu nguyên nhân và cách khắc phục.

2.2.3. Trẻ tập trung suy nghĩ, tìm phương tiện, huy động toàn bộ vốn kinh nghiệm để đưa ra phương án giải quyết

Trong quá trình chơi, biểu hiện này của trẻ được thể hiện ở việc trẻ có nỗ lực đi tìm kiếm phương tiện giải quyết hay không? Trẻ sẽ bắt đầu suy nghĩ về các giải pháp có thể và huy động kiến thức, kinh nghiệm từ các tình huống trước đây. Bản thân đứa trẻ phải huy động vốn hiểu biết của mình đã có để tiến hành phân tích: tại sao lại như vậy, phải làm như thế nào? Từ đó, trẻ xác định các cách GQVĐ nảy sinh trong trò chơi.

Ví dụ: Trẻ nhớ rằng trong một lần trước, trẻ đã tháo pin ra và lắp lại để chiếc xe chạy. Trẻ quyết định thử làm điều tương tự: "Mình sẽ tháo pin ra xem!" Trẻ lấy dụng cụ và bắt đầu làm theo suy nghĩ của mình

2.2.4. Trẻ biết lựa chọn phương án tốt nhất

Sau khi cân nhắc các phương án, trẻ sẽ phải lựa chọn giải pháp mà trẻ tin tưởng là hiệu quả nhất. Giai đoạn này thể hiện khả năng ra quyết định khi trẻ phân tích ưu và nhược điểm của từng lựa chọn. Làm thế nào để trẻ nắm bắt được cơ hội đó? Khi ấy, trẻ lập luận, nói ra ý kiến, so sánh dự đoán kết quả mà các cách mang lại để lựa chọn phương án tối ưu. Cuối cùng là việc trẻ đưa ra quyết định về cách làm của mình cho vấn đề đó.

Ví dụ: Sau khi tháo pin, trẻ kiểm tra xem pin có bị rỉ sét không. Nếu pin không hỏng, trẻ sẽ quyết định lắp lại pin theo hướng dẫn: "Mình sẽ lắp pin lại theo cách mà cô/bạn/mẹ đã chỉ!". Đây là sự ra quyết định dựa trên trải nghiệm.

2.2.5. Trẻ thực hiện theo phương án đã lựa chọn

Trẻ có khả năng thực hiện đến cùng chuỗi hành động theo đúng kế hoạch mà không cần sự giúp đỡ của người lớn hoặc trẻ sẽ huy động mọi khả năng của bản thân: lắng nghe bạn bè, xin sự giúp đỡ, nói với người khác, tìm người lớn... để thực hiện đến cùng kế hoạch đó. Trẻ thực hiện các bước theo phương án đã chọn, điều này không chỉ là hành động mà còn là sự thể hiện của tính quyết tâm và tự tin.

Ví dụ: Trẻ cẩn thận lắp pin vào xe và sau đó ấn nút khởi động. Trẻ có thể nói: "Mình đã làm xong rồi! Giờ thì thử xem nào!" Đây là sự thể hiện của tính quyết tâm và hành động.

2.2.6. Trẻ đánh giá kết quả mình thực hiện được

Cuối cùng, trẻ sẽ đánh giá kết quả của hành động đã thực hiện. Biểu hiện này cho thấy đứa trẻ sẽ đánh giá quy trình GQVĐ của mình trên cơ sở: việc thực hiện có được tiến hành, kết quả như mong muốn hay không? Khi trẻ trình bày kết quả hay sản phẩm của trò chơi, trẻ sẽ căn cứ vào các tiêu chí mà trẻ đưa ra hoặc kết quả trẻ mong muốn để đánh giá kết quả mà mình đạt được.

Ví dụ: Nếu chiếc xe chạy lại, trẻ sẽ vui mừng và nói: "Chiếc xe đã chạy! Mình đã sửa được nó!". Ngược lại, nếu xe vẫn không chạy, trẻ có thể nói: "Sao xe không chạy nhỉ? Có thể mình cần phải kiểm tra lại pin hoặc xem có gì khác không." Điều này thể hiện khả năng tự phản hồi và học hỏi.

2.3. Yếu tố ảnh hưởng đến quá trình phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề thông qua trò chơi cho trẻ 4-5 tuổi

2.3.1. Môi trường giáo dục

Môi trường là hệ thống phức tạp, đa dạng các hoàn cảnh bên ngoài, các điều kiện tự nhiên và xã hội xung quanh cần thiết cho sinh hoạt và phát triển của con người. Trẻ mầm non tiếp thu, lĩnh hội tri thức thông qua việc tác động của môi trường. Do đó, môi trường chi phối rất nhiều đến hoạt động của trẻ, chỉ đạo hoạt động của trẻ, định hướng hành vi cá nhân. Vì vậy, để giúp trẻ hoạt động tích cực và chủ động, GV nên sử dụng môi trường giáo dục với tư cách là yếu tố để điều chỉnh hành vi của trẻ.

2.3.2. Nhà giáo dục

Giáo dục là sự tác động có mục đích, có tổ chức, có kế hoạch nhằm thực hiện có hiệu quả các mục đích đã đề ra. Giáo dục giữ vai trò chủ đạo đối với sự hình thành và phát triển của trẻ nói chung, kỹ năng GQVĐ nói riêng. GQVĐ không phải là tài năng mà đứa trẻ này có, đứa trẻ kia không có mà chính là một thói quen. Nếu nhà giáo dục biết cách phát triển đúng những kĩ năng và có một thái độ đúng đắn thì bất kì đứa trẻ nào cũng có thể trở thành người biết giải GQVĐ.

2.3.3. Cá nhân trẻ

Howard Gadner đã khẳng định: "Năng lực phải được thể hiện và bộc lộ bằng hành động và thông qua hoạt động". Thật vậy, hoạt động là sự tác động qua lại giữa con người với thế giới khách quan, hướng tới nhằm biến đổi nó và thỏa mãn nhu cầu của con người. Đối với đứa trẻ, thông qua hoạt động, cá nhân trẻ sẽ lĩnh hội kinh nghiệm lịch sử xã hội loài người và biến nó thành kinh nghiệm của mình. Hoạt động giúp kích thích hứng thú, niềm say mê sáng tạo và làm nảy sinh những nhu cầu mới, những kĩ năng hành động mới… ở mỗi cá nhân mà nhờ đó kỹ năng GQVĐ được hình thành và phát triển.

2.4. Một số biện pháp phát triển kĩ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 4-5 tuổi thông qua trò chơi

2.4.1. Thiết kế một số trò chơi phát triển kĩ năng giải quyết vấn đề cho trẻ

a. Mục đích: - Tạo ra các tình huống mới kích thích trẻ tích cực hoạt động; - Duy trì hứng thú, sự chú ý của trẻ; lôi cuốn trẻ tham gia giải quyết các tình huống có vấn đề.

b. Chuẩn bị: - Đối với trò chơi đóng vai: chuẩn bị các vai chơi, bối cảnh, không gian, đồ dùng hóa trang, minh họa, dụng cụ nghề nghiệp đặc trưng phù hợp với chủ đề của trò chơi; - Đối với trò chơi học tập: Chuẩn bị tài liệu học tập như hình ảnh, sách, bảng chữ cái và dụng cụ học tập như bút, giấy, thẻ học.

c. Cách tiến hành: - Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục của trò chơi; - Bước 2: Xác định các vai chơi theo nội dung giáo dục và chủ đề chơi (nếu là trò chơi đóng vai); - Bước 3: Xác định cấu trúc của trò chơi (nhiệm vụ chơi, hành động chơi, thao tác chơi, luật chơi); - Bước 4: Đặt tên trò chơi dựa trên chủ đề, nội dung chơi và vai chơi; - Bước 5: Chuẩn bị môi trường chơi; - Bước 6: Tiến hành cho trẻ chơi.

d. Yêu cầu sư phạm: - Đối với GV: Chuẩn bị đầy đủ đồ dùng, dụng cụ phù hợp với trò chơi và mục đích chơi. Tạo tâm lí thoải mái, vui vẻ, thu hút trẻ tò mò và muốn được tham gia trò chơi; - Đối với trẻ: Hứng thú và tích cực tham gia vào trò chơi do cô tổ chức. Vận dụng những hiểu biết, kinh nghiệm đã được lĩnh hội để giải quyết tình huống trong trò chơi đề ra.

Ví dụ: Trò chơi Đóng vai: "Người dân khi gặp hỏa hoạn".

- Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục của trò chơi: Trẻ sẽ học cách nhận diện tình huống khẩn cấp và lựa chọn các biện pháp thích hợp để đối phó với nguy cơ như hỏa hoạn. Trẻ sẽ thực hành đưa ra quyết định nhanh chóng, tìm kiếm giải pháp an toàn và hiệu quả.

- Bước 2: Xác định các vai chơi theo nội dung giáo dục và chủ đề chơi: + Người dân: Trẻ vào vai các công dân trong một khu vực bị hỏa hoạn; + Lính cứu hỏa: Trẻ đóng vai những người lính cứu hỏa, có nhiệm vụ dập lửa, giúp đỡ.

- Bước 3: Xác định cấu trúc của trò chơi (nhiệm vụ chơi, hành động chơi, thao tác chơi, luật chơi): + Nhiệm vụ chơi: Trẻ cần giải quyết tình huống hỏa hoạn, giúp nhau thoát hiểm an toàn, dập tắt lửa; + Hành động chơi: Người dân: Phải nhận biết dấu hiệu hỏa hoạn và tìm cách thoát khỏi tòa nhà bằng lối thoát hiểm an toàn; Lính cứu hỏa: Dập lửa (thực hiện bằng cách phun nước giả hoặc dùng đồ chơi mô phỏng thiết bị chữa cháy), giải cứu người dân đang gặp nguy hiểm, hỗ trợ thoát hiểm; + Luật chơi: Mỗi "người dân" phải thoát khỏi ngôi nhà trong thời gian quy định và không được bỏ lại người khác; Lính cứu hỏa và cảnh sát phải làm việc cùng nhau để đảm bảo an toàn cho tất cả mọi người.

- Bước 4: Đặt tên trò chơi dựa trên chủ đề, nội dung chơi và vai chơi.

- Bước 5: Chuẩn bị môi trường chơi: + Không gian chơi: Chuẩn bị một không gian mô phỏng đám cháy và các lối thoát hiểm, sử dụng các đạo cụ như thảm, giấy màu, hoặc ánh sáng mô phỏng tạo cảm giác hỏa hoạn; + Đồ dùng: Xe cứu hỏa mini và thiết bị chữa cháy (vòi nước giả hoặc bình phun nước); Điện thoại giả để trẻ thực hành gọi cứu hỏa; Biển báo an toàn như "Lối thoát hiểm", "Cấm vào khu vực nguy hiểm", "Cảnh báo hỏa hoạn"; Quần áo hoặc mũ lính cứu hỏa, đồng phục cảnh sát để trẻ đóng vai dễ dàng hơn.

- Bước 6: Tiến hành cho trẻ chơi: + Giới thiệu trò chơi; + Hướng dẫn hành động; + Đánh giá và thảo luận.

2.4.2. Tạo tình huống có vấn đề trong quá trình tổ chức trò chơi

a. Mục đích: Phản xạ và nghĩ ra cách GQVĐ hiệu quả nhất. Bên cạnh đó, duy trì sự hứng thú, kích thích sự tò mò, ham muốn khám phá và tìm ra cách GQVĐ một cách hiệu quả ở trẻ

b. Chuẩn bị: Các tình huống phù hợp với trẻ và với trò chơi mà trẻ đang tham gia.

c. Cách tiến hành: - Đặt ra cho trẻ những tình huống chơi mang tính có vấn đề, yêu cầu trẻ phải huy động vốn hiểu biết của mình để chiếm lĩnh và giải quyết những nhiệm vụ mang tính mâu thuẫn của các vấn đề trong trò chơi; - Đưa ra những trò chơi cần được thiết kế sao cho không quá dễ dàng nhưng cũng không quá khó nhằm khơi dậy sự tò mò và khích lệ trẻ khám phá; - Tăng dần độ khó của nội dung chơi, luật chơi hoặc nâng cao yêu cầu của nhiệm vụ chơi, hành động chơi,…; - Lập kế hoạch tổ chức trò

chơi với các tình huống được dự kiến; - Lưu ý, khi trẻ không thể tự mình giải quyết được vấn đề, GV cần sử dụng những lời gợi ý hoặc câu hỏi định hướng một cách tinh tế để trẻ tự mình giải quyết.

d. Yêu cầu sư phạm: - Về phía GV: Cần hiểu rõ lí luận về tổ chức trò chơi và các biện pháp tạo tình huống mang tính có vấn đề; - Về phía trẻ: Trẻ kiên trì suy nghĩ và lựa chọn biện pháp phù hợp để GQVĐ; Trẻ huy động vốn hiểu biết của mình để thực hiện GQVĐ phù hợp với tình huống.

Ví dụ: - Tên trò chơi: "Chia sẻ"; - Chuẩn bị: không gian trong lớp học, 2 cây táo, các quả táo bitit, keo dán, kéo,…; - Cách chơi: Chia lớp thành 4 đội ngồi thành vòng tròn, ở trên bàn của cô có các đồ dùng, keo, kéo,…Nhiệm vụ của trẻ khi có hiệu lệnh sẽ chạy lên bàn cô để lấy đồ dùng và về cùng với đội mình phải dán những quả táo lên cây sao cho đẹp; - Luật chơi: Trong vòng 1 bản nhạc, các đội phải hoàn thành những cây táo và yêu cầu của cô là những cây táo của cả 4 đội đều phải đẹp thì mới nhận được phần quà từ cô; - Tình huống: cô chuẩn bị đồ dùng ít hơn so với số lượng đội, chẳng hạn 1 đội chỉ lấy được kéo và 1 đội chỉ lấy được keo,... Các đội phải cùng nhau chia sẻ đồ dùng thì mới hoàn thành được.

2.4.3. Sử dụng câu hỏi gợi mở kích thích trẻ suy nghĩ, phát hiện và giải quyết vấn đề khi tham gia trò chơi

a. Mục đích: Khuyến khích trẻ suy nghĩ sâu sắc về các tình huống trong trò chơi, tìm cách giải quyết các khó khăn, mâu thuẫn xuất hiện, thăm dò khả năng của trẻ và giúp trẻ tập trung, chú ý vào hoạt động, dễ dàng phát hiện vấn đề và tìm ra cách giải quyết nó.

b. Chuẩn bị: Câu hỏi gợi mở phù hợp với chủ đề và mục đích trò chơi, đảm bảo tính thách thức nhưng không quá khó với trẻ 4-5 tuổi. Đồng thời, GV cần chuẩn bị vật liệu, đồ chơi và công cụ hỗ trợ việc giải quyết vấn đề trong trò chơi.

c. Cách tiến hành: - Bước 1: Dự kiến các tình huống xảy ra và các câu hỏi cần gợi mở cho trẻ trong hoạt động vui chơi: + Lựa chọn trò chơi phù hợp và dự đoán các tình huống phát sinh; + Sử dụng câu hỏi gợi mở để kích thích sự sáng tạo và khả năng GQVĐ của trẻ, thay vì chỉ đưa ra các câu hỏi đóng với một đáp án rõ ràng; + Xác định thời điểm thích hợp để sử dụng câu hỏi gợi mở và hỗ trợ trẻ; + Khuyến khích trẻ vận dụng kiến thức và kỹ năng để GQVĐ một cách chủ động, tự tin; - Bước 2: Sử dụng câu hỏi để khuyến khích trẻ phát hiện vấn đề và GQVĐ trong hoạt động vui chơi: + Khuyến khích trẻ suy nghĩ và tự đưa ra giải pháp thay vì đưa đáp án ngay lập tức; + Tạo môi trường học tập không có đúng hay sai, chỉ có sự khám phá và học hỏi; + Sử dụng câu hỏi trong suốt quá trình chơi để hướng dẫn và củng cố kỹ năng của trẻ.

d. Yêu cầu sư phạm: - Về phía GV: Cần chuẩn bị kỹ các câu hỏi mở sử dụng trong trò chơi; Cần bao quát trẻ và có khả năng quan sát để xác định được trẻ có cần giúp đỡ hay không; - Về phía trẻ: Trẻ cần có kiến thức về trò chơi; Trẻ có khả năng hiểu được yêu cầu của cô và thực hiện nhiệm vụ trong trò chơi.

Ví dụ: Trò chơi: "Tín hiệu đèn giao thông"

Chuẩn bị: - Đèn giao thông giả (hoặc dùng ba bảng màu: đỏ, vàng, xanh); - Vạch xuất phát và đích; - Không gian chơi rộng rãi, đủ để tạo ra một khu vực chơi mô phỏng đường phố.

Cách chơi: Chia trẻ thành đội hoặc chơi cá nhân, trẻ sẽ tham gia trò chơi dưới vai trò là người tham gia giao thông và sẽ phải di chuyển theo tín hiệu đèn giao thông để hoàn thành nhiệm vụ của mình. GV sẽ đóng vai tín hiệu đèn giao thông, sử dụng 3 bảng màu đỏ, vàng và xanh để ra hiệu: Đèn đỏ: Tất cả trẻ phải dừng lại ngay lập tức; Đèn vàng: Trẻ phải chuẩn bị dừng lại, không được đi nhanh; Đèn xanh: Trẻ được phép di chuyển tự do.

Luật chơi: - Khi đèn đỏ sáng, đội/cá nhân phải đứng yên, không di chuyển, khi đèn vàng sáng, trẻ phải chuẩn bị dừng lại và giảm tốc độ, khi đèn xanh sáng, trẻ được phép di chuyển; -Tình huống có vấn đề: Trong khi chơi, một số trẻ có thể không hiểu được ý nghĩa của các tín hiệu đèn và tiếp tục di chuyển khi đèn đỏ hoặc dừng lại khi đèn xanh.

Giải quyết vấn đề bằng câu hỏi gợi mở: GV có thể hỏi: "Khi đèn đỏ sáng, con nghĩ mình nên làm gì? Tại sao mình phải dừng lại khi đèn đỏ?" Nếu trẻ không dừng lại khi đèn đỏ, GV có thể giải thích.

Xem tiếp trang 91