

SOẠN & ĐIỀU HÀNH CUỘC HÀNH TRÌNH ĐỨC TIN

I. Nhận Định:

1. Hành Trình Đức Tin, chúng ta liên tưởng đến ngay một cuộc du hành đa dạng, năng động đầy thử thách, đòi hỏi nhiều sự kiên nhẫn, hy sinh và tinh thần đồng đội... Hành Trình Đức Tin không những giúp cho chúng ta hiểu rõ về cá tính và nhân cách của từng con người, mà còn hiểu rõ hơn về bài học mà mình đã thụ huấn.
2. Hành Trình Đức Tin, là một tiến trình giáo dục cần sự kiên nhẫn và thời gian có nhiều người tham dự, chia thành nhiều giai đoạn, thử thách, phiên lưu, thi đua... Và được lồng vào trong một câu chuyện có nội dung giáo dục lành mạnh.

II. Nền Tảng của Phong Trào TNTT là nội dung chính cho Hành Trình Đức Tin

Thánh Kinh, Thánh Thể và Giáo Huấn của Giáo Hội là những nguồn tài liệu phong phú nhất để giáo dục và hướng dẫn con người về thể lý, trí tuệ, tình cảm, đức tin... Những diễn biến lịch sử, những trình thuật của Thánh Kinh là những câu chuyện và bài học mà Thiên Chúa gửi đến nhân loại qua nhiều cách thức khác nhau, mà Hành Trình Đức Tin là một trong những phương thức hữu hiệu và thực dụng nhất để làm nổi bật những nét độc đáo mà trong sinh hoạt Thiếu Nhi Thánh Thể muốn truyền đạt.

III. Mục đích của Hành Trình Đức Tin

1. Tạo khung cảnh và bầu khí Thánh Kinh qua sinh hoạt của trò chơi.
2. Trắc nghiệm lại các bài học giáo lý, Thánh Kinh, niềm tin...
3. Khảo hạch các kiến thức, chuyên môn, tài thao vặt, trí thông minh, thể lý...
4. Cảm nghiệm và sống lại các câu chuyện tình thương của Thiên Chúa qua lịch sử ơn cứu độ, lịch sử danh nhân, hoặc các câu chuyện cổ tích nhân gian, để áp dụng vào đời sống hằng ngày qua những việc lành phúc đức.
5. Tạo tinh thần đồng đội, bầu khí vui tươi, sống động, đoàn kết, kỷ luật, và ham học hỏi.

IV. Nguyên tắc sáng tác và soạn Hành Trình Đức Tin

1. Chọn đề tài và chủ đề
 - a. Ấn định chủ đích giáo dục: những chuyên môn nào cần thử thách, những đề tài nào cần thi đua, những đức tính và tài khéo léo nào cần được phát triển.
 - b. Chủ đề cần phải thích hợp với giới tính, tuổi tác, khả năng, địa thế, thời tiết...
2. Tài liệu soạn thảo
 - a. Tìm và đọc đoạn Thánh Kinh, câu chuyện lịch sử thích hợp, gợi hứng từ Thánh Kinh, lịch sử và nhiều nguồn tài liệu các văn kiện của giáo hội, đất nước...
 - b. Đọc thật kỹ diễn tiến từng bối cảnh liên quan đến chủ đề, giúp kích thích trí tưởng tượng để cho cuộc Hành Trình thêm hào hứng.
3. Xác định mục tiêu giáo dục huấn luyện.
 - a. Huấn luyện về tâm lý, thể lý, lý trí, cách ứng xử, đức tin...
 - b. Đừng quá tham lam để bày ra nhiều chủ đích quá phức tạp tốn nhiều thời gian, khiến các em mệt mỏi, nản chí, gây chia rẽ... là điều trái ngược với mục đích giáo dục của Phong Trào đã đề ra.
4. Sắp xếp luật chơi, số người tham dự, phân chia nhiệm vụ, bao nhiêu trạm...
 - a. Soạn thảo luật chơi cần đơn giản và rõ ràng.
 - b. Phân chia Trưởng theo từng trạm và các phần vụ cần chu toàn.

5. Bày trí khung cảnh các trình thuật thích hợp với chủ đề
 - a. Tại mỗi trạm cần nơi vắng vẻ, xa chỗ đông người hoặc tùy theo chủ đề mà chọn cho thích hợp.
 - b. Kiểm soát an toàn chung quanh từ nơi đợi đến trạm chính. Trang hoàng khung cảnh hợp với chủ đề.
6. Diễn tiến cuộc hành trình cho từng trình thuật.
 - a. Trình bày và phổ biến tổng quát những điểm chính của mỗi trạm một cách rõ ràng cho mọi người thấu đáo.
 - b. Các nhân vật và những mẫu đối thoại
7. Ước tính thời gian, và trở ngại nếu có (cho từng trạm và toàn cuộc hành trình).
 - a. Ấn định thời gian cho mỗi đội hoặc cá nhân tại mỗi trạm hay mỗi đoạn đường đi, để cuộc chơi được điều hoà.
 - b. Nếu cuộc hành trình bị “hông”, cần dừng lại kịp thời để điều chỉnh. Làm sao các em còn ham thích khi cuộc hành trình đã chấm dứt.
8. Chọn địa điểm thích hợp cho đề tài, lứa tuổi và phái tính.
 - a. Phải đến tận nơi để quan sát khung cảnh, nơi sẽ diễn ra cuộc hành trình trước một tuần để có khái niệm chuẩn bị và soạn thảo trò chơi.
 - b. Có thể hỏi thăm (adviser), bản đồ hướng dẫn lộ trình.
 - c. Có những nơi cần phải xin phép và giới hạn phạm vi, cần phải tham khảo trước với giới hữu trách địa phương về các luật lệ...
9. Chuẩn bị dụng cụ
 - a. Mật thư, mật lệnh, mật khẩu, dấu hiệu đi đường, phương tiện liên lạc, dụng cụ sử dụng cho những cuộc mạo hiểm hay thử thách, dây, thức ăn uống đi đường, hoá trang...
 - b. Phác hoạ lược đồ hay trình bày những trận đồ để kích thích óc mạo hiểm...
 - c. Trù liệu những tắc nghẽn và giải quyết tức khắc.
 - d. Ra lệnh và truyền lệnh một cách chính xác và rõ ràng.
10. Nhân sự thích hợp trong suốt thời gian bắt đầu và kết thúc cuộc hành trình.
 - a. Thi hành và làm tròn bốn phận giao phó.
 - b. Nắm vững nội dung của HTĐT
11. Điều kiện và trách nhiệm Trình Thuật Trưởng hoặc Trưởng đứng trạm.
 - a. Đề ý và theo dõi trong cuộc hành trình: chấm điểm, đề phòng các nguy hiểm trên đường đi.
 - b. Liên lạc thường xuyên với các trạm khác để biết diễn tiến.
 - c. Chọn các Trưởng phụ giúp có khả năng cao hơn các tham dự viên. Td: Nếu huấn luyện cấp I thì cấp II có thể phụ tá trong Ban Hành Trình Đức Tin.

V. Tổ chức và điều hành cuộc hành trình

1. Chuẩn bị:
 - a. Ban điều hành phải hiểu rõ nội dung và diễn tiến của cuộc hành trình.
 - b. Có thể trình bày diễn tiến chi tiết cho các Trưởng trạm hiểu rõ.
 - c. Chọn địa điểm, lộ trình, những trở ngại cần vượt qua từ nơi xuất phát đến nơi kết thúc.
 - d. Đến địa điểm trước 6 tiếng để sắp xếp, sửa soạn, ước định thời gian, đặt trạm để thích nghi với chủ đề, nên lợi dụng tối đa cảnh vật thiên nhiên.
 - e. Sắp đặt các Trưởng ở từng trạm, từng đoạn đường, hoá trang thành nhân vật hoặc vai trò mà mình sẽ thủ diễn.

- f. Cách thức chấm điểm, giới hạn thời gian tại mỗi trạm, khảo hạch như thế nào? Trò chơi của mỗi trạm ra sao? Có phù hợp với khung cảnh không? Tùy thuộc tài ứng biến của Trưởng trạm.
 - g. Các Trưởng trạm phải nắm vững diễn tiến của trạm trước, vai trò và nhiệm vụ của mình. Cần đến trạm trước 20 phút để bố trí và trang bị các dụng cụ cần thiết cho trạm của mình.
 - h. Duyệt qua diễn tiến trò chơi, xem lại các dụng cụ cứu thương, mật thư, dấu đi đường, phương tiện liên lạc, phương tiện di chuyển, bản tin... Cho các em hoặc các đội biết phải mang theo những gì cần thiết cho cả cuộc hành trình.
2. Trước khi bắt đầu cuộc Hành Trình:
 - a. Ấn định thời gian để các đội chuẩn bị (thường thì 15 phút trước khi bắt đầu)
 - b. Tập hợp chung tất cả các đội lại
 - c. Truyền lệnh, chỉ dẫn cách thức, luật chơi, thi đua, chấm điểm.
 - d. Dành ra 10 phút đến viếng Thánh Thể, để chuẩn bị cho cuộc hành trình.
 - e. Người đứng đầu (người điều khiển) cuộc hành trình giải đáp các thắc mắc, câu hỏi của các đội hay các cá nhân để am tường và hiểu rõ nội dung của cuộc hành trình.
 3. Bắt đầu Cuộc Hành Trình Đức Tin
 - a. Kể câu chuyện ngắn gọn, tóm tắt nội dung để dẫn ý (nên chọn một người nắm vững chủ đích của câu chuyện).
 - b. Chiêng, trống, morse, semaphore, trò chơi, bản đồ hoặc bất cứ dấu hiệu nào đó để các đội nhận diện tìm đến điểm khởi hành. Thời gian bắt đầu tính từ lúc đội đầu tiên khởi hành.
 4. Trong khi diễn tiến Hành Trình Đức Tin
 - a. Kiểm soát chặt chẽ diễn tiến của từng trạm, chú ý đến tinh thần cá nhân, các đội thi đua, thể lý và tâm lý của từng người tham dự.
 - b. Theo dõi kết quả từng trạm và tính thời gian cho đúng chương trình như đã dự liệu.
- Lưu ý:** vì là một trò chơi giáo dục, chú trọng nhiều về việc thăng tiến con người nhân bản; khi phạt, phải được hiểu là một “trò chơi giáo dục” chứ không phải là một hình phạt thích đáng. Khi cần cho hình phạt, nên tìm một hình thức vui chơi nào đó có giáo dục. Tuyệt đối không nên áp đặt những hình phạt cực hình hoặc khổ nhục hình trong cuộc hành trình này.
5. Kết thúc cuộc Hành Trình Đức Tin
 - a. Họp ban điều hành để rút ưu khuyết điểm: nên đề cập đến cái dở để làm hay cho lần tới.
 - b. Không nên công bố kết quả ngay, nếu tuyên bố kết quả cần rất tế nhị: mục tiêu giáo dục là chính, tránh sự cạnh tranh hơn thua.
 - c. Các Trưởng trạm nhận xét về Hành Trình trong lúc các em họp đội: bàn đến nội dung, bố cục và những bài học của cuộc hành trình vừa đi qua.

VI. Kết luận

Trong tất cả các sa mạc huấn luyện, hay các cuộc cắm trại vui chơi... Cuộc Hành Trình hoặc Trò Chơi Lớn thường là một môn thử thách hấp dẫn nhất, hào hứng nhất, nhớ lâu nhất, kỷ niệm nhất, và có công hiệu giáo dục nhất; Nếu các bạn cùng nhau cộng tác, biết chọn trò chơi thích hợp cho từng lứa tuổi, hợp với khả năng, và có một chủ đích tốt.

Hơn nữa, nhờ Hành Trình Đức Tin chúng ta hiểu rõ được ý nghĩa sâu xa của Kinh Thánh, và cũng nhờ Kinh Thánh chúng ta khám phá được ý nghĩa kỳ diệu của Thánh Thể.

Phụ bản 5

Một trong các điều xa xưa nhất nhưng vẫn mang lại cho ta nhiều hứng thú nhất đó là vấn đề bảo toàn bí mật thông tin, và cho đến ngày nay con người vẫn còn sử dụng những mật mã để bảo toàn bí mật cho các thông tin quan trọng, mà ta gọi nôm na là mật thư.

Thông thường thì mật thư có ba giai đoạn căn bản để soạn:

1. Bản tin (bản rõ): bảng chữ cái nhất định, các ký tự và thông tin nhất định.
2. Bản mã: mã hóa bản tin thành những ký tự khó hiểu.
3. Chìa khóa: giải mã hay giải mật bản tin.

Các mật thư mẫu

1. Mật Thư Bêlem2

→	V	I	N	H	H	D	A	N	H	A
T	H	I	E	E	N	Y	C	H	U	A
S	X	T	R	E	E	N	D	T	R	O
W	I	Q	D	B	I	N	H	Q	I	A
N	L	D	U	W	O	W	I	S	O	T
H	E	E	S	A	C	H	O	N	L	O
A	I	Q	B	N	G	U	W	O	W	I
Q	A	C	H	U	A	S	O	S	T	I
N	M	T	H	U	W	O	W	N	G	U
W	N	G	Q	C	H	O	N	G	U	W
O	W	I	Q	N	G	H	E	O	Q	.



Ô trống: dùng để vẽ thêm hoặc di chuyển các dấu hiệu của bản tin: bắt đầu hoặc kết thúc bản tin. Nguyên tắc: bắt buộc phải có dấu khởi hành và dấu chấm trong bản tin.

Mật thư Bêlem2: bắt đầu bằng dấu khởi hành ở ngay đầu ô và kết thúc bằng dấu chấm ở cuối ô. (xem hình trên)

Mật thư Bêlem3: (sẽ được giải thích thêm trong Sa Mạc cấp III)

2. Mật Thư Ký Hiệu và thứ tự các sách Kinh Thánh.

Bản mã (mã hoá)	Giải mã	Bản tin (bản rõ)
ST:	Sáng Thế =	A
XH:	Xuất Hành =	B
LV:	Lêvi =	C
DS:	Dân Số =	D
ĐNL:	Đệ Nhị Luật =	E
GS:	Giôsuê =	F
TL:	Thủ Lãnh =	G
R:	Rút =	H
1SM:	Samuen quyển thứ 1 =	I
2SM:	Samuen quyển thứ 2 =	J
1V:	Các Vua quyển 1 =	K
2V:	Các Vua quyển 2 =	L

1SB:	Sử biên quyển 1 =	M	
2SB:	Sử biên quyển 2 =	N	
NKM:	Nokhemia =	O	
TB:	Tôbia =	P	
GDT:	Giuditha =	Q	\
ET:	Étte =	R	
1MCB:	Macabe quyển 1 =	S	/
2MCB:	Macabê quyển 2 =	T	
G:	Gióp =	U	
TV:	Thánh Vịn =	V	
CN:	Châm Ngôn =	W	
GV:	Giăng Viên =	X	~
DC:	Diễm Ca =	Y	
KN:	Khôn Ngoan =	Z	?

Thí dụ: SA MẠC = 1MCB ST, 1SB ST LV 2SM