



សកម្មភាព ៖ **ល្បែងបឹងហ្លួសមាជិកគ្រួសារ**

សិក្សាសង្គម៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖ បំណិវរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងវិជ្ជមានជាមួយមនុស្សជុំវិញខ្លួន៖
គោលបំណង៖

បំណិនសម្បទា៖ រៀបរាប់និងប្រាប់បានពីឈ្មោះមនុស្សជុំវិញខ្លួនឱ្យជួយនៅពេលដែលខ្លួនមានបញ្ហា

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាសមួយដែលមានរូបភាពសមាជិកគ្រួសារ

(អ្នកអាចទាញយកនៅក្នុងគេហទំព័ររបស់អង្គការរ៉ឺម៉កកងប៊ីសម្រាប់កុមារបាន👉 <https://rermork.org>)

(សមាជិកគ្រួសារទៅតាមការចង់បានរបស់អ្នក អាចមានដល់មីងពូអ្វីឬអ្នកផ្សេងទៀតប្រសិនបើមាន)

ក្រដាសដែលមានសមាជិកគ្រួសារដែលត្រូវកាត់សម្រាប់លេងមួយឈុតទៀត សម្ភារមួយចំនួន

សម្រាប់ដាក់កាត់ដែលកាត់រួច។ គ្រប់កាត់ទាំងអស់ ទាំងសម្រាប់កាត់ និងការទំហំ A5 គឺត្រូវអ៊ុតឱ្យបានរឹងមាំ

ព្រោះវាអាចលេងបានយូរអង្វែងផងដែរនិងសម្ភារសម្រាប់ដាក់នៅលើក្រដាសទំហំ A5 ម្នាក់មួយឈុតដែរ

(ប្រសិនបើនៅលើក្រដាសនោះមានរូបភាពសមាជិក៦នាក់ ត្រូវមានសម្ភារនោះចំនួន៦ដែរ)

បញ្ជាក់៖ សម្ភារនេះអាចជាគម្របដប កំណាត់ឈើតូចៗ ឬជាអ្វីក៏បានដែរ

ឱ្យតែមិនមានគ្រោះថ្នាក់ដល់កុមារ។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យម និង ខ្ពស់

ការរៀបចំ ៖ រៀបចំសម្ភារឱ្យបានរួចរាល់សម្រាប់លេងល្បែងសកម្មភាពនេះ

និងទុកសម្រាប់បង្ហាញកុមារផងដែរ។ សម្រាប់សម្ភារ អ្នកគួរតែធ្វើឱ្យរួចរាល់សម្រាប់កុមារ

ងាយស្រួលជាងឱ្យកុមារជាអ្នកធ្វើ។

សេក្តីណែនាំ៖

1. ប្រាប់កុមារថាថ្ងៃនេះពួកគេនឹងបានលេងល្បែងសកម្មភាពដែលមានឈ្មោះថា៖
ល្បែងបឹងហ្លួសមាជិកគ្រួសារ។
2. សួរសំណួរខ្លះៗដែលទាក់ទងទៅនឹងសមាជិកគ្រួសារទៅកាន់កុមារជាមុនសិនបាន ដូចជា៖
តើកូនមានប៉ាម៉ាក់អត់? តើប៉ាម៉ាក់ជាសមាជិកគ្រួសាររបស់កូនៗអត់?
តើលោកតាលោកយាយជាសមាជិកគ្រួសាររបស់កូនៗដែរឬទេ? ជាដើម...។
3. បែងចែកកុមារទៅជាក្រុមៗ ដែលក្នុងមួយក្រុមអាចមានសមាជិក ២ទៅ៦នាក់
ក្នុងនោះត្រូវមានម្នាក់ដែលធ្វើជាមេក្រុមផងដែរ។

4. ឱ្យកុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗអង្គុយជារង្វង់និងមានសម្ភារដែលត្រៀមសម្រាប់លេងល្បែងនេះឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ផងដែរ។
5. បន្ទាប់មកត្រូវប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងល្បែងនេះឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន។
 - ❖ ដំបូងចែកក្រដាសទំហំA5 ដែលមានរូបភាពសមាជិកគ្រួសារដែលបានរៀបចំនោះទៅកាន់សមាជិកក្រុមម្នាក់មួយសន្លឹកៗ និងសម្ភារសម្រាប់ដាក់លើក្រដាសបឹងហ្នូនោះឱ្យគ្រប់ចំនួននិងកុមារនីមួយៗ។
 - ❖ ក្រដាសកាតតូចៗត្រូវដាក់ចូលក្នុងបាន ឬកែវ មួយសម្រាប់ឱ្យមេក្រុម ក្រឡុកនិងចាប់វាចេញក្រៅម្តងមួយសន្លឹកៗ។
 - ❖ នៅពេលដែលចាប់ផ្តើមលេង មេក្រុមត្រូវដកកាតរូបសមាជិកគ្រួសារមួយសន្លឹក។
 - ❖ កុមារនីមួយៗក្នុងក្រុមត្រូវពិនិត្យមើលថាខ្លួនមានកាតដូចកាតដែលមេក្រុមលើកឡើងមកហ្នឹងអត់។
 - ❖ ប្រសិនបើមានត្រូវយកសម្ភារដែលបាននិយាយខាងលើដាក់ទៅលើរូបភាពមួយដែលនៅក្នុងក្រដាសល្បែងបានមួយ និងប្រសិនបើគ្មានទេ គឺមិនត្រូវយកសម្ភារទៅដាក់លើក្រដាសនោះទេ។
 - ❖ នៅពេលដែលរួចហើយ មេក្រុមត្រូវចាប់កាតមួយទៀតនិងធ្វើដូចគ្នាដដែល បើមានដូចដាក់បើគ្មានទេ មិនបាច់ដាក់ទេ។
 - ❖ ធ្វើបែបនេះរហូតដល់នរណាម្នាក់ដែលបានដាក់អស់មុនគេនឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះទី១ ទី២ ទី៣... ជាការស្រេចតែម្តង។
 - ❖ នៅពេលដែលលេងចប់អស់ហើយ អាចឱ្យមេក្រុមលេងល្បែងនេះម្តងបានដើម្បីឱ្យមានការសប្បាយទាំងអស់គ្នា។

ការប្រែប្រួល៖

1. ល្បែងនេះអាចបង្កើតកាតដែលមានសមាជិកគ្រួសារកាន់តែច្រើនកាន់តែសប្បាយ
- ខ. សមាជិកគ្រួសារអាចមានដូចជា៖ ពូ មីង អ៊ីប្រុសស្រី ជាដើម...។
2. អាចបង្កើតជាកាតបន្ថែម ផ្លែឈើ របស់របរប្រើប្រាស់ផ្សេងៗ ដូចជា៖ សម្ភារក្នុងថ្នាក់ សាលារៀន វត្តអារាម ផ្ទះ បង្គន់ បន្ទប់ដេក បន្ទប់ទទួលភ្ញៀវ ផ្ទះបាយជាដើមបានផងដែរ។