

# កម្រងល្បែងស្វាងគំនិត



បោះពុម្ពលើកទី២ ដោយ អង្គការមូលនិធិសិទ្ធិកុមារ

ឆ្នាំ២០០៧



មូលនិធិសិទ្ធិកុមារ  
Child Rights Foundation

## អារម្ភកថា

សៀវភៅ “**កម្រងល្បែងស្វាងគំនិត**” ត្រូវបានចងក្រងឡើងដោយ **អង្គការមូលនិធិសិទ្ធិកុមារ (មសក)** ដើម្បីជំនួយដល់អ្នកសម្របសម្រួល យកទៅអនុវត្តជាមួយសិក្ខាកាមនៅក្នុងឱកាសសិក្ខាសាលា វគ្គបណ្តុះបណ្តាល ឬ វគ្គផ្សព្វផ្សាយនានា ។ ជាមួយនេះដែរក្រុមប្រឹក្សាកុមារនៅតាមសាលារៀន ឬ សកម្មជនសិទ្ធិកុមារ ក៏អាចយកល្បែងស្វាងគំនិតទាំងនេះទៅអនុវត្តជាមួយ សមាជិកក្រុមបានដែរ ។ ល្បែងស្វាងគំនិតទាំងនេះ មិនត្រឹមតែផ្តល់ភាពសប្បាយ រីករាយដល់អ្នកចូលរួមលេងប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងបង្កើនភាពរហ័សរហួន ឈ្លាសវៃ សាមគ្គីភាព គំនិតច្នៃប្រឌិត ភាពក្លាហាន និងពង្រឹងស្មារតីទៀតផង ។

**មសក**បានចងក្រងរួមកហើយនូវល្បែងស្វាងគំនិតចំនួន ១៥ នៅក្នុង សៀវភៅបង្រៀន **សិទ្ធិ និងការទទួលខុសត្រូវរបស់កុមារ និងយុវជន** ហើយត្រូវបានប្រើប្រាស់ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព នៅក្នុងសិក្ខាសាលា វគ្គអប់រំ/ ផ្សព្វផ្សាយបន្តអំពីសិទ្ធិកុមារ និងប្រធានបទពាក់ព័ន្ធនានា ។

**មសក**សង្ឃឹមថា ល្បែងទាំងនេះនឹងជួយបន្ថយភាពតានតឹង និងបង្កើត បរិកាសរីករាយ ដែលជាកត្តាជួយជម្រុញឱ្យវគ្គសិក្សារបស់លោក លោកស្រី និងក្មួយៗកុមារ កាន់តែទទួលបាននូវគុណភាព និងលទ្ធផលល្អប្រសើរ ។

សូមអរគុណ!

### មាតិកា

ល.រ	ឈ្មោះល្បែង	ទំព័រ
១	ល្បែងណែនាំឈ្មោះ	៣
២	ល្បែងកម្សាន្តកាយវិការ	៤
៣	ល្បែងទាយកាយវិការ	៥
៤	ល្បែងខ្សឹបបន្តគ្នា	៦
៥	ល្បែងហៅឈ្មោះបន្តគ្នា	៧
៦	ល្បែងបញ្ជូនកៅស៊ូដោយទុយយោ	៨
៧	ល្បែងទិញផ្លែឈើ	៩
៨	ល្បែងរូបចម្លាក់ជាក្រុម	១០
៩	ល្បែងខ្យល់បក់	១២
១០	ល្បែងផ្គុំចំនួន	១៣
១១	ល្បែងតើអ្នកស្រលាញ់ខ្ញុំទេ?	១៤
១២	ល្បែងក្រុមកីឡាករ	១៥



ល.រ	ឈ្មោះវិទ្យុស្វែងរក	ទំព័រ
១៣	វិទ្យុស្វែងរកក្រុមសត្វ	១៦
១៤	វិទ្យុស្វែងរកលោកសង្ឃ ខ្មោច ស្រីស្អាត	១៧
១៥	វិទ្យុស្វែងរកស្តាប់ ស្រលាញ់!	១៨
១៦	វិទ្យុស្វែងរកចាប់ទន្សាយជាប់អន្ទាក់	១៩
១៧	វិទ្យុស្វែងរកទឹក គោក អាកាស	២០
១៨	វិទ្យុស្វែងរកបន្ទាយទាហាន	២១
១៩	វិទ្យុស្វែងរកកុមារ យុវជន	២២
២០	វិទ្យុស្វែងរកភ្លៀងធ្លាក់	២៣
២១	វិទ្យុស្វែងរកដី ឬស្សី ទំពាំង	២៤
២២	វិទ្យុស្វែងរកត្រីប្លូតូ	២៥
២៣	វិទ្យុស្វែងរកទេវតាថា	២៦
២៤	វិទ្យុស្វែងរកសំបុកពីងពាង	២៧



**១- ចែងខ្លឹមសារនៃឈ្មោះ**

**គោលបំណង :**

អោយសិក្ខាកាមបានស្គាល់គ្នា ព្រមទាំងបង្កើនការយកចិត្តទុកដាក់ និងភាពស្និទ្ធស្នាលរវាងគ្នា ។

**របៀបលេង :**

នៅពេលដែលសិក្ខាកាមមកដល់ ពួកគេត្រូវបានផ្តល់អោយនូវហ្វឺត និង កាតដើម្បីធ្វើផ្លាកឈ្មោះ ។ ធ្វើបែបនេះដើម្បីអោយពួកគេធ្វើអ្វីម្យ៉ាងមុននឹង វគ្គចាប់ផ្តើម ។ នៅពេលដែលកាតត្រូវបានសរសេររួចរាល់ហើយអ្នកសម្រប សម្រួល ត្រូវដាក់ចូលគ្នា ហើយចែកទៅអោយអ្នកផ្សេងទៀត ។

គ្រប់គ្នាត្រូវស្វែងរកម្ចាស់នៃកាតឈ្មោះ ហើយណែនាំខ្លួនទៅវិញ ទៅមក ។



**២ លំហូរការងារកាយវិការ**

**គោលបំណង :**

អ្នកចូលរួមមានភាពរហ័សរហួន និងមានសាមគ្គីភាព ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ។ មានកាយវិការ៣ ដែលត្រូវធ្វើគឺ:

ដីរី ( អ្នកកណ្តាលធ្វើកាយវិការប្រមោយដីរី ចំណែកអ្នកសងខាងធ្វើកាយវិការត្រចៀកដីរី)

អ្នកបើកយន្តហោះ ( អ្នកកណ្តាលធ្វើកាយវិការអ្នកបើកយន្តហោះ ចំណែកអ្នកសងខាងធ្វើកាយវិការស្លាបយន្តហោះ)

មេអំពៅ ( អ្នកកណ្តាលធ្វើកាយវិការប្រមោយមេអំពៅ ចំណែកអ្នកសងខាងធ្វើកាយវិការស្លាបមេអំពៅ)

អ្នកសម្របសម្រួលម្នាក់ដើរក្នុងរង្វង់ដោយចង្អុលទៅអ្នកចូលរួមណាម្នាក់ ( ត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកកណ្តាល) ព្រមទាំងហៅឈ្មោះកាយវិការណាមួយ ហើយត្រូវរាប់ដល់ដប់ បើអ្នកចូលរួមធ្វើមិនទាន់ ឬធ្វើខុសគឺជាអ្នកចាញ់ដែលនឹងត្រូវទទួលពិន័យ ។ អ្នកសម្របសម្រួលបន្តល្បែងនេះក្នុងរយៈពេលមួយកំណត់ដោយចង្អុលទៅអ្នកចូលរួម និងហៅឈ្មោះកាយវិការផ្សេងៗទៀត ។



### ៣~ ខ្សែរួងទាយកាយវិការ

**គោលបំណង :**

ធ្វើអោយអ្នកចូលរួមមានភាពឃ្លាស់វៃ ។

**របៀបលេង :**

រកមនុស្សណាម្នាក់ស្ម័គ្រចិត្តចេញទៅក្រៅ ហើយត្រូវចូលមកម្តងម្នាក់ៗ ដើម្បីទាយកាយវិការ និងត្រូវមានអាជ្ញាកណ្តាលម្នាក់ឃ្នាំមើល ។

ចំណែកអ្នកដែលនៅខាងក្នុងត្រូវរើសតំណាងម្នាក់ ដើម្បីធ្វើកាយវិការ ពីរផ្សេងគ្នាអោយអ្នកទី១មើលអោយយល់ (ហាមនិយាយ) ។ បន្ទាប់មក អ្នកទី១ធ្វើកាយវិការទាំងពីរ បង្ហាញទៅអ្នកទី២ដែលចូលមក ។ នៅចុងបញ្ចប់ អ្នកទី២ធ្វើកាយវិការដដែលនោះបង្ហាញអ្នកទី៣ដែលចូលមក ហើយអោយ ទាយថាជាកាយវិការអ្វី ។ ពេលអ្នកទី៣ទាយហើយអ្នកទី២ត្រូវទាយ និងចុង ក្រោយគឺអ្នកទី១ ។

អ្នកស្ម័គ្រចិត្តដែលបានឡើងធ្វើកាយវិការដំបូងគេ ត្រូវបកស្រាយប្រាប់ អំពីកាយវិការរបស់ខ្លួន ។



**៤. ខ្សែបន្ត**

**គោលបំណង :**

បង្កើនជំនាញក្នុងការផ្តល់ និងទទួលព័ត៌មាន ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់អង្គុយ ឬឈរជារង្វង់ ។

មនុស្សម្នាក់ជាអ្នកផ្តើមសារ និងខ្សែបន្តទៅម្នាក់ទៀតបន្តគ្នា (ខ្សែបន្តតែម្តង) រហូតដល់អ្នកចុងក្រោយ ។ អ្នកដែលទទួលសារចុងក្រោយគេត្រូវនិយាយពីសារដែលខ្លួនបានឮដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយសារដំបូង ។ នៅពេលដែលចម្លើយខុសគ្នាគេអាចសួរត្រលប់ទៅវិញថាម្នាក់ៗបានឮអ្វីខ្លះ?

ដើម្បីភាពសប្បាយរីករាយ គេអាចបន្តលេងជាច្រើនដងដើម្បីអោយការផ្តល់ និងទទួលព័ត៌មានកាន់តែច្បាស់ ព្រោះនៅពេលដែលគេផ្ទៀងផ្ទាត់រវាងសារចុងក្រោយ និងសារដើមជាទូទៅច្រើនតែមិនដូចគ្នា ។



**៥~ ល្បែងហៅឈ្មោះបណ្តាញ**

**គោលបំណង :**

អ្នកចូលរួមមានភាពរហ័សរហួន និងបង្កើនការចងចាំ ។

**របៀបលេង :**

គ្រប់គ្នាអង្គុយជារង្វង់ ដោយមានម្នាក់ជាអ្នកចាប់ផ្តើមហៅឈ្មោះអ្នកណាម្នាក់ ហើយអ្នកដែលត្រូវបានគេហៅឈ្មោះនោះត្រូវហៅឈ្មោះអ្នកផ្សេងណាម្នាក់អោយបានលឿន បើហៅខុស ឬមានការរអាក់រអួល នោះចាត់ទុកជាអ្នកចាញ់ ដែលត្រូវមកអង្គុយនៅចុងរង្វង់ដែលបានកំណត់ដោយអ្នកដឹកនាំល្បែង ។ អ្នកដែលចាញ់បន្ទាប់ត្រូវមកអង្គុយបន្ទាប់អ្នកដែលចាញ់មុន ។ បើហៅឈ្មោះអ្នកដែលចាញ់រួចហើយ ក៏ចាត់ទុកថាចាញ់ដែរ ។

បន្តលេងល្បែងនេះក្នុងរយៈពេល១កំណត់ ឬរហូតដល់នៅសល់តែមនុស្សម្នាក់នៅដើមរង្វង់ ។



**៦~ ចែកចូលបញ្ជូនកៅស៊ូដោយទុយយោ**

**គោលបំណង :**

អ្នកចូលរួមមានភាពរហ័សរហួន មានស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន និងមានសាមគ្គីភាព ។

**សម្ភារ :**

កៅស៊ូ និងទុយយោ ។

**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមទាំងអស់ជា២ ឬ៣ក្រុមស្មើគ្នា ។ ផ្តល់អោយគ្រប់ៗគ្នា នូវទុយយោដោយអោយបៀមនឹងមាត់ បន្ទាប់មកអ្នកសម្របសម្រួលដាក់កៅស៊ូក្នុងទុយយោអ្នកទីមួយនៃក្រុម ។

នៅពេលអ្នកសម្របសម្រួលអោយចាប់ផ្តើម សមាជិកនៃក្រុមត្រូវប្រើទុយយោដើម្បីបញ្ជូនកៅស៊ូបន្តគ្នា ពីមុខរបូតដល់ក្រោយ ហើយក្រុមណាដែលបញ្ជូនកៅស៊ូដល់អ្នកចុងក្រោយបានមុន គឺក្រុមនោះជាក្រុមឈ្នះ ។



**៧. ល្បែងទិញផ្លែឈើ**

**គោលបំណង :**

ធ្វើអោយអ្នកចូលរួមមានភាពរហ័សរហួន ។

**របៀបលេង :**

ជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ ដើម្បីធ្វើជាអ្នកដឹកនាំ (ទិញផ្លែឈើ) ហើយដាក់ឈ្មោះផ្លែឈើដល់អ្នកចូលរួម ដែលអង្គុយជារង្វង់ ដូចជាធុរេន ស្វាយ ទំពាំងបាយជូរ ក្រូច ប៉ោម ម្សៅ... ។

អ្នកដឹកនាំជាអ្នកចាប់ផ្តើមដោយការហៅឈ្មោះផ្លែឈើ ។ ឧទាហរណ៍: អ្នកដឹកនាំនិយាយថាខ្ញុំចង់ទិញផ្លែធុរេន នោះអ្នកដែលឈ្មោះ ធុរេនត្រូវក្រោក ដើរតាមអ្នកទិញ ។ នៅពេលដែលអ្នកទិញនិយាយថាខ្ញុំទៅផ្ទះវិញនោះគ្រប់គ្នា រត់រកកន្លែងអង្គុយ ដែលម្នាក់នឹងត្រូវខ្វះកន្លែង ហើយនឹងក្លាយជាអ្នកចាំទី ។ ល្បែងនេះអ្នកទិញអាចហៅឈ្មោះផ្លែឈើលើសពីមួយ ឬទាំងអស់ក៏បាន ។



**៨. ល្បែងរូបចម្លាក់ជាក្រុម**

**គោលបំណង :**

បង្កើនគំនិតច្នៃប្រឌិត សាមគ្គីភាព និងភាពរហ័សរហួន ។

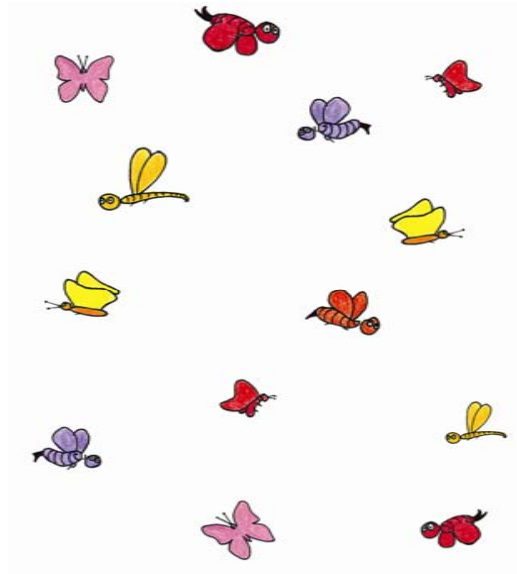
**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមជាក្រុមតូចៗ (៦នាក់ក្នុង១ក្រុមជាចំនួនដ៏ល្អ) ។  
អ្នកសម្របសម្រួលចាប់ផ្តើមដោយស្រែកថា "សូមនៅអោយជិតគ្នាបំផុត តាម  
ដែលអាចធ្វើទៅបាន" ។ ចូរមើលទៅក្រោមអ្នកឃើញថា ក្នុងក្រុមនីមួយៗ  
មានវត្ថុ ១២ ស្ថិតនៅលើកម្រាលឥដ្ឋ/ក្តារគីជើងរបស់យើង (សន្មតថាក្នុង  
មួយក្រុមមានគ្នា៦នាក់) ។ ឥឡូវធ្វើយ៉ាងណាអោយមានតែវត្ថុ ៨ ប៉ុណ្ណោះនៅ  
លើកម្រាល (មិនចាំបាច់ថាត្រូវឈរជើងមួយទេ អាចធ្វើយ៉ាងណាក៏បានទៅ  
តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ក្រុម) ។ អ្នកសម្របសម្រួលពិនិត្យមើលថាតើក្រុម  
នីមួយៗបានបង្កើតនូវរូបចម្លាក់ថ្មីឬទេ? បន្ទាប់មកអ្នកសម្របសម្រួលស្នើឱ្យ  
ក្រុមនីមួយៗបង្កើតរូបចម្លាក់ថ្មី១ទៀត ដែលមានតែវត្ថុ៦ប៉ុណ្ណោះស្ថិតនៅលើ  
កម្រាល បន្ទាប់មកគឺ៤ហើយចុងក្រោយមានតែ២ប៉ុណ្ណោះ ។ សម្រាប់អ្នកដែល  
ហ៊ានប្រថុយពិតប្រាកដអាចធ្វើអោយមានតែវត្ថុ១ប៉ុណ្ណោះនៅលើកម្រាល ។



ក្រុមតែងតែតវ៉ាថាគេមិនអាចធ្វើបាន តែដោយសារតែគំនិតប្រកួត  
ប្រជែងគេអាចធ្វើបាន ។

កំណត់ចំណាំ: និយមន័យនៃពាក្យវត្ថុមួយនៅលើកម្រាលអាចជាអ្វីក៏បានតែត្រូវ  
មានការតភ្ជាប់គ្នា ។ ឧ. កៅអីតភ្ជាប់គ្នាដោយជើង៤ មានន័យថាមានវត្ថុ៤នៅ  
លើកម្រាលតែបើមនុស្សដេកមានន័យថាមានតែវត្ថុ១ប៉ុណ្ណោះនៅលើកម្រាល ។



**៩. ខ្សែច្រវាក់ខ្យល់បក់**

**គោលបំណង :**

អ្នកចូលរួមមានភាពរហ័សរហួនទាំងរាងកាយ និងស្មារតី ។

**របៀបលេង :**

រៀបកៅអីជារង្វង់ (ខ្លះសំរាប់អ្នកចាំទី) បន្ទាប់មកអ្នកចាំទីសួរថា តើខ្យល់បក់ទៅខាងណា? អ្នកចូលរួមលេង ក៏សួរវិញថា បក់អ្វី? នៅពេលដែលអ្នកចាំទីឆ្លើយថាបក់ទៅលើចំនុចសម្គាល់អ្វីមួយ ឧទាហរណ៍បក់ទៅលើអ្នកពាក់អាវពណ៌ស នោះអ្នកដែលពាក់អាវពណ៌សទាំងអស់ត្រូវរត់ប្តូរកន្លែងដែលធ្វើអោយមនុស្សម្នាក់គ្មានកន្លែងអង្គុយហើយក៏ក្លាយជាអ្នកចាំទី ។

បើមានអ្នកមិនប្តូរកន្លែងនៅពេលគេហៅចំលកូណៈសម្គាល់របស់ខ្លួន ត្រូវចាត់ថាជាអ្នកចាញ់ ហើយត្រូវចាំទីម្តង ។



**១០~ ល្បែងដុំដំនូន**

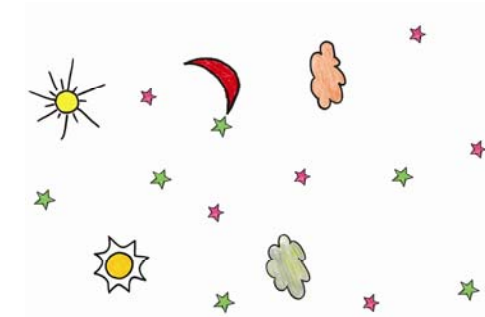
**គោលបំណង :**

ធ្វើអោយអ្នកចូលរួមមានភាពរវាងវៃ និងរហ័សរហួន ។

**របៀបលេង :**

គ្រប់ៗគ្នាឈរឬដើរចុះដើរឡើង និងរង់ចាំស្តាប់អ្នកសម្របសម្រួល ។ នៅពេលដែលអ្នកសម្របសម្រួលស្រែកចំនួនណាមួយ (ឧ. ៣) អ្នកចូលរួមត្រូវប្រមូលផ្តុំគ្នា ដើម្បីបង្កើតជាក្រុម ដែលមានគ្នា៣នាក់ ។ អ្នកដែលបង្កើតមិនបាន ឬបង្កើតមិនទាន់ ជាអ្នកចាញ់ តែគេនៅអាចចូលរួមលេងល្បែងនេះបន្តទៅទៀតបាន ។ បន្ទាប់មកពួកគេបំបែកគ្នាចេញហើយដើរឬបន្តទៅទៀត ។ ពេលដែលអ្នកសម្របសម្រួលស្រែកចំនួនណាមួយ អ្នកចូលរួមទាំងអស់ត្រូវផ្តុំគ្នាទៅតាមចំនួននោះ ។ គេអាចបន្តលេងនៅក្នុងរយៈពេលមួយសមស្រប ។

ល្បែងនេះមានលក្ខណៈសាមញ្ញ ចំណាយពេលវេលាតិច ប៉ុន្តែធ្វើអោយអ្នកចូលរួមមានភាពសប្បាយរីករាយ និងរហ័សរហួន ។



**១១~ តើអ្នកស្រឡាញ់ខ្ញុំទេ?**

**គោលបំណង :**

បង្កើនភាពរហ័សរហួន និងភាពសប្បាយរីករាយដល់អ្នកចូលរួម ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់អង្គុយលើកៅអីជារង្វង់ ហើយអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ។ បន្ទាប់មកអ្នកស្ម័គ្រចិត្តនោះដើរសំដៅទៅអ្នកចូលរួម ណាម្នាក់ហើយសួរគេថា “តើអ្នកស្រឡាញ់ខ្ញុំទេ?” អ្នកចូលរួមម្នាក់នោះត្រូវ ឆ្លើយថា “ទេ ខ្ញុំមិនស្រឡាញ់អ្នកទេ! ខ្ញុំស្រឡាញ់តែអ្នកដែល (ឧ. សក់ខ្លី ឬពាក់នាឡិកា ឬស្លៀកសំពត់...)” ។ អ្នកទាំងនេះត្រូវ រត់ចេញពីកៅអីរបស់ខ្លួន ទៅរកកៅអីផ្សេងអង្គុយរួមទាំងអ្នកដែលសួរគេផងដែរ ។ បន្ទាប់ពីនោះនឹង មានមនុស្សម្នាក់ដែលមិនអាចស្វែងរកកៅអីអង្គុយបាន ហើយជាអ្នកចាញ់ត្រូវ ឈរនៅចំកណ្តាល និងត្រូវដើរសួរគេដូចអ្នកមុនដែរ ។



**១៦~ ខែប្រទេសជាតិកម្ពុជាជាប់អន្ទាក់**

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពរវាងវៃ ភាពរហ័សរហួន និងសាមគ្គីភាព ។

**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមជា២ក្រុមគឺក្រុមទន្សាយ និង ក្រុមព្រានព្រៃ ។ ក្រុមទន្សាយត្រូវជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ធ្វើជាទន្សាយជាប់អន្ទាក់ ដោយយកខ្សែវែងចងដៃម្ខាងរបស់គេទៅនឹងដើមឈើ ឬសសរមួយ ។ ឯក្រុមព្រានព្រៃត្រូវជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត២ ឬ៣នាក់ដើម្បីចាប់ទន្សាយ តែត្រូវចងភ្នែកអោយជិត ។ ក្នុងរយៈពេល១កំនត់ (ប្រហែល៣នាទី) បើពួកគេចាប់ទន្សាយបានក្រុមព្រានព្រៃជាអ្នកឈ្នះ តែបើចាប់មិនបាន ក្រុមទន្សាយជាអ្នកឈ្នះ ។



**១៣~ ខ្សែងក្រុមសត្វ**

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពក្លាហាន ជំនាញ និងគំនិតផ្តួចផ្តើម ។

**សម្ភារ :**

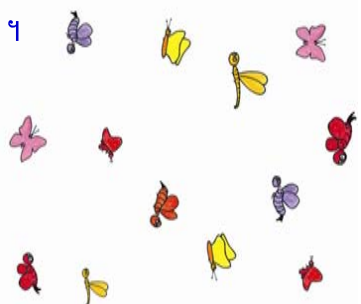
ក្រដាសព្រាងតូចៗដែលមានចំនួនស្មើនឹងចំនួនអ្នកចូលរួមលេង និងត្រូវបានសរសេរឈ្មោះសត្វរួចជាស្រេច ។

**របៀបលេង :**

អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវអោយក្រដាសព្រាងតូចៗទៅអ្នកចូលរួមម្នាក់ៗ ហើយប្រាប់គេអោយរក្សាទុកដោយសម្ងាត់ ។

នៅពេលដែលអ្នកសម្របសម្រួលអោយសញ្ញាចាប់ផ្តើម អ្នកចូលរួមម្នាក់ៗត្រូវដើររកមិត្តរួមក្រុម ដោយធ្វើសម្លេងសត្វរបស់ខ្លួនដែលបានសរសេរក្នុងក្រដាសព្រាង ។ នៅពេលដែលក្រុមសត្វបង្កើតបានហើយពួកគេត្រូវដាក់ឈ្មោះ និងបង្កើតចម្រៀងខ្លីរបស់ក្រុមរៀងៗខ្លួនផ្អែកទៅលើសម្លេងសត្វរបស់ក្រុម (ឈ្មោះរបស់ក្រុមរួមមាន តោស្រស់សង្ហា ឆ្កាតូរអោយស្រលាញ់ជាដើម) ។

ក្រុមនីមួយៗត្រូវធ្វើការបង្ហាញទៅក្រុមធំ ។



**១៤~ ខ្សែអាសយដ្ឋាន ខ្មោច ស្រីស្អាត**

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពវៃឆ្លាត និងស្មារតីក្រុម ។

**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមជា២ក្រុម ដោយឈរជាជួរទល់មុខគ្នា (ឃ្លាតគ្នា ប្រហែល២-៣ម៉ែត្រ) ។ អ្នកសម្របសម្រួលប្រាប់ពីរបៀបនៃការលេង :

មានតួអង្គចំនួន៣ដែលអ្នកចូលរួមអាចជ្រើសរើសទៅតាមការសម្រេច ចិត្តរបស់ក្រុមនីមួយៗគឺ លោកសង្ឃ ខ្មោច និងស្រីស្អាត។ កាយវិការរបស់ លោកសង្ឃគឺសំពះ កាយវិការរបស់ខ្មោចគឺធ្វើដៃដូចក្រញាំខ្លា ឯកាយវិការ របស់ស្រីស្អាតគឺដាក់ដៃចង្កុរលើថ្ពាល់ជាលក្ខណៈអៀនបន្តិចបន្តួច ឯលក្ខខណ្ឌគឺ លោកសង្ឃចាញ់ស្រីស្អាត ស្រីស្អាតចាញ់ខ្មោច ហើយខ្មោចចាញ់លោកសង្ឃ ។

បន្ទាប់មកអ្នកចូលរួមទាំង២ក្រុមត្រូវបែរខ្នងដាក់គ្នា ហើយប្រធាន ក្រុមត្រូវដើរខ្សឹបកូនក្រុមអំពីតួអង្គណាមួយដែលត្រូវធ្វើ។ ពេលដែលអ្នក សម្របសម្រួលរាប់ដល់ ៣ ក្រុមទាំង២ ត្រូវបែរមុខដាក់គ្នាព្រមជាមួយនឹង កាយវិការរបស់ក្រុម ពេលនោះគេអាចដឹងបានថាក្រុមណាឈ្នះ ក្រុមណា ចាញ់ តែបើក្រុមទាំង២ធ្វើកាយវិការដូចគ្នាចាត់ទុកថាស្មើគ្នា។ បន្តលេង ជាច្រើនដងក្នុងរយៈពេលមួយសមស្របដើម្បីរកអ្នកឈ្នះពិតប្រាកដ ។



**១៥~ ខ្ញុំស្រឡាញ់ ស្រឡាញ់!**

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពរវាងវៃ ភាពរហ័សរហួន និងភាពសប្បាយរីករាយ ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់អង្គុយលើកៅអីជារង្វង់ ។ អ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ ចាប់ផ្តើមបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន ប្រាប់ទៅអ្នកដែលអង្គុយនៅខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ ។ បើប្រាប់ទៅអ្នកដែលនៅខាងឆ្វេងត្រូវនិយាយថា **ស្តាប់** តែបើប្រាប់ទៅអ្នកដែលនៅខាងស្តាំត្រូវនិយាយថា **ខ្ញុំស្រឡាញ់** ។ ពេលដែលគេនិយាយមករកខ្លួន ម្នាក់នោះត្រូវឆ្លើយតបដូចគ្នាពោលគឺ បើប្រាប់ទៅអ្នកដែលនៅខាងឆ្វេងត្រូវនិយាយថា**ស្តាប់** តែបើប្រាប់ទៅអ្នកដែលនៅខាងស្តាំត្រូវនិយាយថា **ខ្ញុំស្រឡាញ់** ។ ម្យ៉ាងទៀតគេអាចប្រាប់ថាស្តាប់ ទៅអ្នកដដែលដែលនៅខាងឆ្វេងដៃ ឬប្រាប់ថាស្រឡាញ់ទៅអ្នកដដែល ដែលនៅខាងស្តាំដៃបាន តែមិនអាចលើសពី៣ដងបានទេ ។ អ្នកដែលនិយាយខុស និយាយមិនទាន់ ឬច្រឡំ ត្រូវទៅនៅកណ្តាលរង្វង់ដើម្បីទទួលបានពិន័យ ។



# ១៦~ ខែប្រទេសជាប់ទន្សាយជាប់អន្ទាក់

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពរវាងវៃ ភាពរហ័សរហួន និងសាមគ្គីភាព ។

**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមជា២ក្រុមគឺក្រុមទន្សាយ និង ក្រុមព្រានព្រៃ ។ ក្រុមទន្សាយត្រូវជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ធ្វើជាទន្សាយជាប់អន្ទាក់ ដោយយកខ្សែវែងចងដៃម្ខាងរបស់គេទៅនឹងដើមឈើ ឬសសរមួយ ។ ឯក្រុមព្រានព្រៃត្រូវជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត២ ឬ៣នាក់ដើម្បីចាប់ទន្សាយ តែត្រូវចងភ្នែកអោយជិត ។ ក្នុងរយៈពេល១កំនត់ (ប្រហែល៣នាទី) បើពួកគេចាប់ទន្សាយបានក្រុមព្រានព្រៃជាអ្នកឈ្នះ តែបើចាប់មិនបាន ក្រុមទន្សាយជាអ្នកឈ្នះ ។



**១៧~ ល្បែងទឹក គោក អាកាស**

**គោលបំណង :**

បង្កើននូវភាពរឹងវៃ និងភាពរហ័សរហួនផ្នែកបញ្ហាស្មារតី ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ។

ជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ដែលត្រូវដើរជារង្វង់ ពីអ្នកចូលរួមម្នាក់ទៅអ្នកចូលរួមម្នាក់ដោយចង្អុល និងនិយាយថា **ទឹក គោក អាកាស ទឹក គោក អាកាស...** ។ បើឈប់ត្រឹមអ្នកចូលរួមណាម្នាក់ ហើយត្រឹមពាក្យណាមួយ (ឧ. គោក) ម្នាក់នោះ ត្រូវប្រាប់ពីឈ្មោះសត្វ ណាមួយដែលរស់នៅលើគោក មុនពេលដែលអ្នកស្ម័គ្រចិត្តរាប់ដល់១០ ។ អ្នកស្ម័គ្រចិត្តបន្តចង្អុល និងនិយាយតទៅទៀត ហើយឈប់ត្រឹមអ្នកចូលរួមណា ម្នាក់ទៀត ។ បើអ្នកចូលរួមណាប្រាប់ពីឈ្មោះសត្វមិនទាន់ ឬមិនត្រឹមត្រូវ ឬដូចគ្នាទៅនឹងឈ្មោះសត្វ ដែលគេបាននិយាយរួចមកហើយ ត្រូវចាត់ទុកថា ចាញ់ ដូច្នោះត្រូវទៅជំនួសអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត ដើម្បីបន្តលេងល្បែងនេះតទៅទៀត ចំណែកអ្នកស្ម័គ្រចិត្តត្រូវទៅឈរនៅកន្លែងអ្នកចូលរួមវិញម្តង ។



**១៨~ ខ្សែបន្ទាយទាហាន**

**គោលបំណង :**

បង្កើនជំនាញ ប្រាជ្ញា និងសាមគ្គីភាព ។

**របៀបលេង :**

ចែកអ្នកចូលរួមជា២ក្រុមគឺក្រុមវាយឆ្នក់ និងក្រុមការពារ ។ ក្រុមការពារឈរកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ដោយបែរមុខចេញក្រៅ ហើយមេបញ្ជាការរបស់គេនៅខាងក្នុង ។ ក្រុមវាយឆ្នក់ឈរព័ទ្ធជុំវិញបន្ទាយទាហានចំងាយប្រហែល៨ទៅ១០ជំហាន ហើយព្យាយាមបោះបាត់ចូលទៅក្នុងបន្ទាយដែលបាត់នោះប្រហែលជាចូលបន្ទាយ តាមប្រលោះជើងអ្នកការពារ ឬរំលងក្បាលរបស់ពួកគេ ។ ប្រសិនបើរំលងក្បាលអ្នកការពារ មេបញ្ជាការអាចចាប់ហើយបោះបាត់នោះចេញមកក្រៅ ។ ប៉ុន្តែប្រសិនបើបាត់នោះធ្លាក់ដល់ក្រោម មានន័យថាបន្ទាយទាហានត្រូវបានបំផ្លាញ ពេលនោះអ្នកចូលរួមត្រូវដូរគ្នាទៅជាក្រុមវាយឆ្នក់ ឬក្រុមការពារវិញម្តង ។



**១៩~ កុមារ យុវជន**

**គោលបំណង :**

បង្កើនស្មារតីចងចាំ និងភាពរហ័សរហួន ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់អង្គុយ ឬឈរជារង្វង់ ដោយមានអ្នកដឹកនាំម្នាក់ ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ។ នៅពេលដែលគាត់ចង្អុរទៅនរណាម្នាក់ ហើយនិយាយថា កុមារ នោះអ្នកចូលរួមម្នាក់នោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះរបស់មនុស្សដែលនៅខាងស្តាំមុននឹងអ្នកដឹកនាំរាប់ដល់ប្រាំ ។ តែបើគាត់និយាយថា យុវជន វិញនោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះអ្នកដែលនៅខាងឆ្វេង ។ ម្យ៉ាងវិញទៀត បើគាត់និយាយថា កុមារ យុវជន នោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះ ទាំងអ្នកដែលនៅ ខាងស្តាំ និងខាងឆ្វេង ។ អ្នកដែលប្រាប់ឈ្មោះខុស ឬយឺតពេកត្រូវដកចេញ ពីការចូលរួមលេងវិទ្យុស្វាងនេះ ឬត្រូវធ្វើជាអ្នកដឹកនាំវិញម្តង ។



**២០. ល្បែងត្រូវបានបញ្ជាក់**

**គោលបំណង :**

បង្កើនស្មារតី និងភាពរហ័សរហួន ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ដោយមានអ្នកដឹកនាំម្នាក់ ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់។ នៅពេលអ្នកដឹកនាំស្រែកថា **ផ្តរ** អ្នកចូលរួមត្រូវយកដៃខ្ទប់ត្រចៀកទាំងសងខាង បើអ្នកដឹកនាំស្រែកថា**ខ្យល់** អ្នកចូលរួមត្រូវ យោកខ្លួន បើអ្នកដឹកនាំស្រែកថា **ភ្លៀង** អ្នកចូលរួមត្រូវយកដៃទទួលក្បាល ហើយបើស្រែកថា**ផ្លែកបន្ទោរ** អ្នកចូលរួមត្រូវលានអណ្តាត តែបើអ្នកដឹកនាំស្រែកថា **ខ្យល់ ផ្តរ ភ្លៀង ផ្លែកបន្ទោរ** អ្នកចូលរួមត្រូវ ធ្វើការយិការទាំង៤ព្រមគ្នា។ អ្នកដែលធ្វើខុស ឬធ្វើមិនទាន់ត្រូវឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ដើម្បីទទួលពិន័យពីក្រុម។



**២១~ ខ្សែប្រួល ដ៏ ប្លែកៗ ទំពាំង**

**គោលបំណង :**

ធ្វើអោយអ្នកចូលរួមមានភាពរវាងវៃ និងរបស់របូន ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ដោយមានអ្នកដឹកនាំម្នាក់ឈរនៅ កណ្តាលរង្វង់ ។ នៅពេលអ្នកដឹកនាំនិយាយថា **ដី** អ្នកចូលរួមត្រូវអង្គុយចុះ បើ និយាយថា **ប្លូស្ស៊ី**អ្នកចូលរួមត្រូវក្រោកឈរ ហើយបើនិយាយថា **ទំពាំង** អ្នក ចូលរួមត្រូវឈរពាក់កណ្តាល( បន្ទន់ជង្គង់) ។អ្នកចូលរួមត្រូវធ្វើកាយវិការតាម អ្វីដែលអ្នកដឹកនាំអាចនិយាយ បើមិនធ្វើតាម ឬធ្វើខុសត្រូវទទួលពិន័យ ។



**២២~ ល្បែងត្រីប្លូធូ**

**គោលបំណង :**

ពង្រឹងស្មារតី និងភាពរវាងវៃរបស់អ្នកចូលរួម ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមឈរជារង្វង់ ដោយមានអ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ឈរនៅកណ្តាល រង្វង់ ។

អ្នកស្ម័គ្រចិត្តដើរទៅរកអ្នកណាម្នាក់ ហើយសួរសំណួរអ្វីក៏បានតែមិន លើសពី ៣សំណួរ ។ ម្នាក់នោះត្រូវឆ្លើយតបមកវិញដោយចម្លើយតែ១គត់គឺ “ត្រីប្លូធូ” ទោះជាសំណួរអ្វីក៏ដោយ ហើយមិនអាចសើចបានទេ បើអនុវត្តខុស ពីលក្ខខណ្ឌត្រូវចាញ់ ហើយដើរសួរគេវិញម្តង ។ តែបើអ្នកសួរមិនអាចធ្វើ អោយអ្នកឆ្លើយសើចបានទេនោះ ត្រូវទទួលពិន័យពីក្រុម ។



**២៣ ខ្សែច្រវាក់ទេវតាថា**

**គោលបំណង :**

ពង្រឹងស្មារតី និងបង្កើនភាពរហ័សរហួន ។

**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមឈរជារង្វង់ ដោយមានអ្នកសម្របសម្រួលម្នាក់ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ។ អ្នកចូលរួមត្រូវចាំស្តាប់អ្នកសម្របសម្រួលដើម្បីធ្វើកាយវិការតាមអ្នកសម្របសម្រួលបញ្ជានៅពេលមានពាក្យ "ទេវតា" នាំមុខ តែបើគ្មានពាក្យ "ទេវតា" នាំមុខ មិនត្រូវធ្វើតាមទេ ។ ឧទាហរណ៍ ទេវតាអោយទះដៃ ទេវតាអោយញឹសក់ ទះថ្ពាល់... ។ អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវបញ្ជាអោយលឿនដើម្បីស្វែងរកអ្នកចូលរួមណាដែលធ្វើខុសនឹងលក្ខខណ្ឌខាងលើ ។ អ្នកដែលធ្វើខុសត្រូវមកឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ និងជួយមើលរកកំហុសអ្នកផ្សេងទៀត ។

នៅចុងបញ្ចប់អ្នកដែលចាញ់ទាំងអស់ត្រូវទទួលពិន័យពិក្រុម ។



**២៤. ខ្សែអំបោះសំបុកពីងពាង**

**គោលបំណង :**

ផ្តល់ឱកាសអោយអ្នកចូលរួមក្នុងការណែនាំខ្លួន បង្ហាញពីចំណង់ចំណូលចិត្ត និងក្តីសង្ឃឹមរបស់ខ្លួន ព្រមទាំងបង្កើននូវភាពក្លាហាន និង ទំនុកចិត្ត ក្នុងការចែករំលែកនូវអារម្មណ៍របស់ខ្លួនទៅមិត្តភក្តិផ្សេងទៀត ។

**សម្ភារ :**

ខ្សែអំបោះរុំជាបាល់១ដុំធំ ។

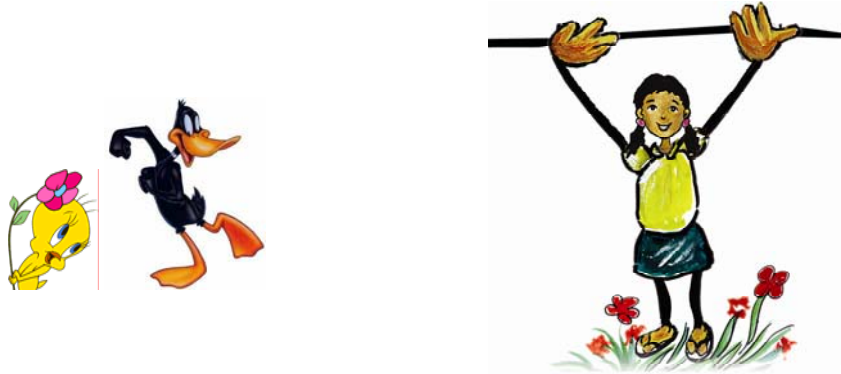
**របៀបលេង :**

អ្នកចូលរួមឈរជារង្វង់ ។ អ្នកដឹកនាំកាន់បាល់ខ្សែហើយពន្យល់ថា នៅពេលដែលម្នាក់ៗចូលរួមបង្កើតសំបុកពីងពាង ត្រូវតែពិពណ៌នាពីសកម្មភាពអ្វីមួយដែលខ្លួនចូលចិត្តធ្វើ ឬមានសារៈសំខាន់ចំពោះខ្លួនយើង ។ អ្នកដឹកនាំចាប់ផ្តើមដោយប្រាប់ពីឈ្មោះ និងពិពណ៌នាពីសកម្មភាព ដែលខ្លួនចូលចិត្តហើយកាន់ចុងខ្សែ និងបោះបាល់ខ្សែនោះទៅអោយអ្នកណាម្នាក់នៅក្នុងរង្វង់ ។ អ្នកដែលចាប់បាល់ខ្សែបានត្រូវប្រាប់ពីឈ្មោះ និងចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់ខ្លួនហើយបោះបាល់ទៅអោយអ្នកណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ។ បន្តរបៀបនេះរហូតដល់គ្រប់ៗគ្នាក្លាយជាផ្នែកមួយនៃសំណាញ់ (សំបុកពីងពាង) ។



នៅពេលដែលបញ្ចប់ការបង្កើតសំបុកពឹងពាង អ្នកចូលរួមមានកាតព្វកិច្ច មួយទៀតគឺពន្លាសំបុកពឹងពាងនេះវិញ ដោយអ្នកដែលទទួលបានបាត់ចុងក្រោយ គេ ត្រូវនិយាយពីក្តីសង្ឃឹម១របស់ខ្លួនសំរាប់ឆ្នាំក្រោយ ហើយចាប់ផ្តើមម្តង បាត់នោះទៅរកអ្នកដែលបានបោះបាត់អោយខ្លួន ។ ពេលទៅដល់ត្រូវចាប់ដៃ គ្នា ហើយហុចបាត់ទៅអោយព្រមទាំងឈរជំនួសកន្លែងរបស់គេ ។ បន្ទាប់ពី បានបាត់ហើយ ម្នាក់នោះត្រូវនិយាយពីក្តីសង្ឃឹម ១របស់ខ្លួនសម្រាប់ឆ្នាំ ក្រោយ ហើយចាប់ផ្តើមម្តងបាត់នោះទៅរកអ្នកដែលបានបោះបាត់ឱ្យខ្លួន ។ ពេលទៅដល់ត្រូវចាប់ដៃគ្នា ហើយហុចបាត់ទៅអោយ ព្រមទាំងឈរជំនួស កន្លែងរបស់គេ ។ បន្តធ្វើរបៀបនេះរហូតដល់សំបុកពឹងពាងត្រូវបានស្រាយរួច ។

ស្បែងនេះទាមទារនូវរយៈពេលប្រហែលពី២០ទៅ៣០នាទី ហើយមិន អាចលេងដោយប្រញាប់ប្រញាល់បានទេ ។ ស្បែងនេះផ្តល់អោយនូវចំណាប់ អារម្មណ៍ល្អៗរបស់សិក្ខាកាម ដែលជាធម្មតាចម្លើយទាំងនោះឆ្លុះបញ្ចាំងនូវ ចំណាប់អារម្មណ៍ និងទស្សនៈដ៏ទូលំទូលាយរបស់ពួកគេ ។



អង្គការមូលនិធិសិទ្ធិកុមារ (មសក)  
Child Rights Foundation (CRF)

អាសយដ្ឋានផ្ទះលេខ ៧១N ផ្លូវលេខ ៤០២

សង្កាត់ទំនប់ទឹក ខណ្ឌចំការមន ក្រុងភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទ (៨៥៥) ២៣ ២១១ ២២៣

ទូរសារ (៨៥៥) ២៣ ២២០ ២៧៦

អ៊ីម៉ែល: [crf2002@online.com.kh](mailto:crf2002@online.com.kh)

