រក្សាសិទ្ធិ © ពត៌មាន :
© ២០០៩ Project WorldReach © ២០០៩ SEAN
រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង

បង្ហាត់បង្រៀន និង បង្កើនចំនួនបន្ត ®

Project WorldReach (T&M™ ព័ន្ធកិច្ចប្រតិបត្តិការ)
Dr. George Patterson, (អ្នកនិពន្ធកម្មវិធី)
SEAN អន្តរជាតិ

អាស័យដ្ឋានសំរាប់ទាក់ទង :
Project WorldReach PWR™
474 - 800 - 15355 - 24th Ave
Surrey BC, Canada
V4A 2H9

E-mail: pwr@trainandmultiply.com
Website: http://www.trainandmultiply.com

046KH01A-01

សកម្មភាពដើម្បីរួបរួមគ្នា និង កំសាន្តចិត្តគ្នាទៅវិញទៅមក



កូនស្បៃរំភៅសំរាប់បង្ហាត់បង្រៀនគ្រូគង្វាល

៤៦

បង្ហាត់បង្រៀន និង បង្កើនចំនួនបន្ត ®

T&M ™

យោបល់ខ្លះសំរាប់អនុវត្ត ដើម្បីធ្វើ អោយការប្រកបគ្នាមានប្រសិទ្ធិភាព

ហេតុអ្វីបានជាយើងត្រូវទុកពេល សំរាប់ធ្វើសកម្មភាពសប្បាយ និង ការលំហែកំសាន្ត ? ។ ការបន្ធូរអារម្មណ៍ និង ការចូលរួមលំហែកំសាន្តជាមួយគ្រីស្តជនឯទៀត មានប្រយោជន៍សំរាប់យើងណាស់ ។ មនុស្សក្នុងលោកីយ៍ច្រើនតែចោទប្រកាន់ថា យើងជាមនុស្សមិនចេះសប្បាយ មនុស្សដែល «គួរអោយធុញទ្រាន់» ពីព្រោះពួកគេគិតថា យើងមិនចេះលេងកំសាន្តទេ ។ ពេលវេលាពិសេស សំរាប់ធ្វើការកំសាន្ត ធ្វើអោយយើងសប្បាយរីករាយ និងលើកទឹកចិត្តយើងអោយស្រឡាញ់បងប្អូនឯទៀត នៅក្នុងក្រុមជំនុំរបស់យើង ។ ការលេងល្បែង ការលេងកីឡា ការដើរលេងក្នុងសួនសាធារណៈ ការបរិភោគអាហារជាមួយគ្នា និង ការចូលរួមធ្វើសកម្មភាពផ្សេងទៀត ដែលដូចសកម្មភាពទាំងនេះដែរ នាំឱ្យមនុស្សអាចកសាងមិត្តភាពជាមួយគ្នា និង ឯកភាពគ្នា ។ មិត្តភក្តិដែលមិនមែនជាគ្រីស្តជននឹងភ្ញាក់ ដោយឃើញថា មិនមែនទាល់តែមានភ្លេងខ្លាំងៗ និង សុរា ទើបមានការកំសាន្តសប្បាយទេ ។ ការកំសាន្ត និង សកម្មភាពជាក្រុម ក៏ជាវិធីផ្សាយដំណឹងល្អដ៏ល្អមួយដែរ ដែលនាំអោយយើងមានឱកាសសំរាប់បង្ហាញថា យើង

កិច្ចការដែលត្រូវអនុវត្ត

រៀបចំធ្វើផែនការសំរាប់កម្មវិធីពិសេសរបស់គ្រីស្តជន :

អោយសមាជិកក្រុមជំនុំ ដែលពូកែរៀបចំល្បែងកំសាន្ត រៀបចំល្បែងកំសាន្តសំរាប់លេង ហើយរៀបចំភេសជ្ជៈ នំចំណី និង រៀបចំការសិក្សាព្រះបន្ទូល និង ការថ្វាយបង្គំខ្លីមួយ ។ អញ្ជើញមិត្តភក្តិ ដែលមិនមែនជាគ្រីស្តជនអោយចូលរួម ។ នេះជារបៀបដ៏ល្អមួយ ដើម្បីធ្វើអោយមានមេត្រីភាពរវាងគ្នា និង គ្នាអោយសប្បាយ និង ដើម្បីផ្សាយដំណឹងល្អពីព្រះយេស៊ូគ្រីស្ត ។

កំណត់ចំណាំ :

- នាងអេវ៉ាដើរលេងក្នុងសួន ។ មារសាតាំងយកផ្លែឈើមកអោយនាង ។ នាងទទួលយក ហើយបរិភោគ ។ រួចនាងយកផ្លែឈើខ្លះ ទៅអោយអាដាម អាដាមក៏បរិភោគដែរ ។ អ្នកទាំងពីរឮព្រះសូរសៀងរបស់ព្រះជាម្ចាស់ ក៏នាំគ្នាពួន ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៣ នាក់) - កំណើតពិភពលោក ៣:១-៨ ។

- បុរសម្នាក់ដើរទៅទីក្រុងយេរីខូ ។ ពួកចោរវាយប្លន់គាត់ ។ បូជាចារ្យ និង បុរសលេវីម្នាក់ដើរមកឃើញគាត់ តែមិនជួយទេ ។ អ្នកស្រុកសាម៉ារីម្នាក់មានចិត្តសប្បុរសមកដល់ ក៏ជួយលើកគាត់ដាក់លើខ្នងលា ហើយនាំទៅផ្ទះសំណាក់ ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៧ នាក់) - លូកា ១០:២៥-៣៧ ។

- ពួកយូដានាំគ្នាយំមុខផ្នូររបស់ឡាសារ ។ ព្រះយេស៊ូយាងមកដល់ត្រាស់ហៅឡាសារ ឡាសារក៏ងើបឡើង ហើយដើរចេញពីផ្នូរ ។ ពួកយូដាក៏ស្រាយក្រណាត់រុំគាត់ចេញ ។ (មនុស្សយ៉ាងតិច ៤ នាក់) - យ៉ូហាន ១១:១-៤៤ ។

អាចចូលរួមធ្វើសកម្មភាពជាមួយគ្នា ដោយគោរព និង ដោយស្រឡាញ់គ្នា គឺគ្មានការប្រកួតប្រជែងចង់វាយបំបាក់គ្នានោះទេ ។

តើគ្រីស្តជនអាចប្រារព្ធធ្វើ និង ចូលរួមសប្បាយក្នុងសកម្មភាពសង្គម ដោយរបៀបណា ?

សមាជិកក្រុមជំនុំអាចជួយរៀបចំកម្មវិធីផ្សេងៗ ដូចជារៀបចំចំណីអាហារ តុបតែងបន្ទប់ ឬ ទីកន្លែង ។ កម្មវិធីពិសេសរបស់គ្រីស្តជនអាចមានកម្មវិធីដូចខាងក្រោមនេះ :

- ល្បែងដែលគេបានរៀបចំល្អ (កូឡូស ៣:២៣) ។
- ការបរិភោគចំណីអាហារ និង ភេសជ្ជៈជាមួយគ្នា ។
- ការសិក្សាព្រះគម្ពីរយៈពេលខ្លី និង ការថ្វាយបង្គំ ។

ពេលដែលយើងទាំងអស់គ្នាលេងល្បែងកំសាន្ត និង ធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗរួមគ្នា ជាពេលសំរាកលំហែកាយយ៉ាងសប្បាយរីករាយ ។ កម្មវិធីដូចនេះ ជួយយើងអោយអាចមានទំនាក់ទំនងរឹងមាំរវាងគ្នានឹងគ្នា និង ជួយអោយយើងស្គាល់គ្នាតាមធម្មតា មិនតាមផ្លូវការ ។ នៅក្នុងពេលដែលយើងធ្វើសកម្មភាពទាំងនេះ យើងសំដែងចេញនូវអំណរ និង អញ្ជើញមនុស្សឯទៀតអោយចូលរួមធ្វើសកម្មភាព

ទាំងនេះជាមួយយើង ។ ដើម្បីបញ្ចប់សកម្មភាពទាំងនេះ គួរតែសិក្សាព្រះគម្ពីរ ក្នុងរយៈពេលខ្លីអំពីព្រះជាម្ចាស់ អំពីសេចក្តីស្រឡាញ់ និង ឯកភាព ព្រមទាំងច្រៀងសរសើរតម្កើង ។ លើសពីនេះទៅទៀត អាចអោយមនុស្សមួយក្រុមរៀបចំកម្មវិធីពិសេសសំរាប់ធ្វើក្រោយសកម្មភាពទាំងនោះ ដូចជាច្រៀង លេងតន្ត្រីពិសេស សំដែងរឿងល្ខោន ឬ និទានរឿងជាដើម ។ កម្មវិធីពិសេសទាំងអស់ ដែលមានរៀបរាប់មកនេះ ត្រូវមានរយៈពេលខ្លីព្រោះក្រោយដែលបានចូលរួមធ្វើសកម្មភាពទាំងឡាយរួចហើយ មនុស្សនឹងអស់កម្លាំង ។

- លោកយ៉ូសែប និង នាងម៉ារីដែលជិះសត្វលា បានទៅដល់ផ្ទះសំណាក់ ។ ម្ចាស់ផ្ទះសំណាក់គ្មានបន្ទប់ជួលឱ្យអ្នកទាំងពីរស្នាក់នៅទេ ។ អ្នកទាំងពីរស្នាក់នៅក្នុងក្រោលសត្វ ។ (អ្នកសំដែង ៤ នាក់) - លូកា ២:១-៧ ។
- លោកម៉ូសេទូលសូមឱ្យស្តេចផារ៉ោនដោះលែងរាស្ត្រអ៊ីស្រាអែល ។ ស្តេចផារ៉ោនមិនព្រម ។ ព្រះជាម្ចាស់ធ្វើអោយមានកង្កែបកើតពេញស្រុកអេស៊ីប ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៤ នាក់) - សេរីភាព ៨:១-៦ ។
- នាងដេលីឡាលាក់ពួកភីលីស្ទីនក្នុងបន្ទប់ ។ ពេលសាំសុនចូលមកក្នុងបន្ទប់ នាងអោយស្រាគាត់ផឹក គាត់ក៏ដេកលក់ទៅ ។ នាងកាត់សក់គាត់អស់ ហើយពួកភីលីស្ទីនចាប់គាត់ចង ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៤ នាក់) - វិនិច្ឆ័យ ១៦:១៦-២២ ។

- លោកអប្រាហាំនាំកូនគាត់ឡើងទៅលើកំពូលភ្នំ ។ គាត់ចងកូនគាត់លើអាសនា ហើយយកកាំបិតខ្លីមកប្រុងនឹងសម្លាប់កូនគាត់ ។ គាត់ក្រឡេកឃើញពពែឈ្មោលមួយ នៅក្បែរនោះ ។ លោកអប្រាហាំ ស្រាយកូនចេញពីអាសនា ហើយសម្លាប់ពពែថ្វាយជាយញ្ញបូជាវិញ ។ (អ្នកសំដែង ៣ នាក់) - កំណើតពិភពលោក ២២:១-១៨ ។

- ពួកសាវ័កកំពុងចែវទូក ។ ព្រះយេស៊ូយាងដើរលើទឹកក្បែរទូករបស់ពួកសាវ័ក ។ ពួកសាវ័កនាំគ្នាភិតភ័យ ។ លោកពេត្រុសចាប់ផ្តើមឈានដើរលើទឹកទៅជួបព្រះយេស៊ូ ហើយលិចទៅក្នុងទឹក ។ ព្រះយេស៊ូស្រង់គាត់ឡើង ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៣ នាក់) - ម៉ាថាយ ១៤:២២-៣៣ ។

- កូលីយ៉ាតស្រែកប្រទេចផ្តាសាដាក់ពួកទាហានអ៊ីស្រាអែល ។ ដាវីឌចេញមុខមកសម្លាប់កូលីយ៉ាត ដោយប្រើខ្សែដង្ហក់ ។ ពួកទាហាននាំគ្នារត់គេច ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៤ នាក់) - ១ សាមូអែល ១៧:៤-៥៨ ។

នៅទីណា ហើយដោយរបៀបណា ?

អ្នកអាចនាំគ្នាទៅទីកន្លែងពិសេសណាមួយ ដូចជាសួនសាធារណៈ មាត់ទន្លេ ផ្ទះអ្នកណាម្នាក់នៅស្រុកស្រែចំការ ។ល។ ។ សកម្មភាពនេះអាចរៀបចំធ្វើពេលណាក៏បាន មិនមែនត្រូវតែធ្វើនៅថ្ងៃសំរាកទូទៅទេ ។ ត្រូវរៀបចំផែនការសំរាប់សកម្មភាពទាំងនោះ ទុកជាមុន ។ សូមកុំភ្លេចថា ត្រូវរៀបចំល្បែងកំសាន្តក្នុងអាគារខ្លះ សំរាប់រដូវភ្លៀង ។

ល្បែងកំសាន្ត

យើងត្រូវចេះបែងចែកល្បែងកំសាន្ត ដែលថ្វាយកិត្តិយសទៅព្រះ-ជាម្ចាស់ និង ល្បែងកំសាន្ត ដែលមិនថ្វាយកិត្តិយសទៅព្រះជា-ម្ចាស់ ។ យើងត្រូវចាប់ផ្តើមលេងល្បែងដែលមានសកម្មភាពខ្លាំង ហើយបញ្ចប់ដោយល្បែងដែលស្ងប់ស្ងៀម ។ នៅទំព័របន្តបន្ទាប់ទៅនេះ នឹងមានរៀបរាប់ជូនអំពីល្បែងសំរាប់កុមារ ល្បែងសំរាប់យុវជន និង ល្បែងសំរាប់មនុស្សពេញវ័យ ។ ល្បែងកំសាន្តខ្លះសំរាប់លេងក្នុងអាគារ ល្បែងកំសាន្តខ្លះទៀត សំរាប់លេងនៅទីវាល ។ សូមយកគំនិតទាំងនេះទៅប្រើ ហើយប្រឌិតល្បែងថ្មីទៀត ឬក៏បន្ថែមល្បែងកំសាន្ត ដែលអ្នកធ្លាប់ស្គាល់ពីមុនមក ។

យោបល់ទូទៅអំពីល្បែងកំសាន្ត

- សូមទុកអោយមនុស្សចូលរួមលេងកំសាន្ត ដោយស្ម័គ្រពីចិត្ត និង ដោយរីករាយ ។ ល្បែងកំសាន្តសំរាប់អោយយើងបានសប្បាយរីករាយទាំងរូបកាយ ទាំងគំនិតប្រាជ្ញា ។ ល្បែងកំសាន្តជួយអោយយើងមានមិត្តភក្តិ និង នាំឱ្យលែងមានការអឺមអៀន និង ការខ្ទរមុខ ។
- ត្រូវសំរួលល្បែងកំសាន្ត តម្រូវទៅតាមអ្នកលេង ។ នៅពេលដែលអ្នកជ្រើសរើសល្បែងកំសាន្ត អ្នកត្រូវគិតពីអាយុ និង ភេទរបស់អ្នកលេង ។
- ត្រូវពន្យល់របៀបលេងល្បែងកំសាន្តនិមួយៗ ឱ្យច្បាស់លាស់ និង យ៉ាងខ្លី ។ ត្រូវធ្វើតាមរបៀបលេងទាំងអស់ ដើម្បីអោយមានសណ្តាប់ធ្នាប់ តែមិនត្រូវម៉ឺងម៉ាត់ពេកទេ ព្រោះអាចនាំអោយលែងសប្បាយ ។
- បើត្រូវលេងល្បែងជាក្រុម ត្រូវធ្វើយ៉ាងណាអោយក្រុមមានមនុស្សអាយុស្រករគ្នា មានសមត្ថភាពប្រហាក់ប្រហែលគ្នា និង មានចំនួនមនុស្សស្មើគ្នា ។

- លោកយ៉ូសែប និង នាងម៉ារីអង្គុយសម្លឹងមើលទារកយេស៊ូដែលផ្ទុំក្នុងស្នូក ។ ហោរាចារ្យបីនាក់មកដល់ លុតជង្គង់ និង ថ្វាយជំនូនដល់ទារកយេស៊ូ ។ (អ្នកសំដែង ៥ នាក់) - ម៉ាថាយ ២:១-១១ ។
- ព្រះយេស៊ូយាងដើរជាមួយពួកសាវ័ករបស់ព្រះអង្គ ។ លោកសាខេខិតខំប្រជ្រៀតហ្វូងមនុស្ស ដើម្បីអាចឃើញព្រះយេស៊ូ តែរកមើលព្រះអង្គមិនឃើញ ។ គាត់ក៏ឡើងទៅលើដើមឈើ ។ ព្រះយេស៊ូស្រែកហៅគាត់ ។ លោកសាខេចុះពីលើដើមឈើ ហើយយាងព្រះយេស៊ូទៅផ្ទះគាត់ ។ (អ្នកសំដែង ៦ នាក់) - លូកា ១៩:២-២០ ។
- លោកណូអេកំពុងជំដែកគោលធ្វើទូកធំ ។ សត្វនាំគ្នាមកដល់ទាំងគូៗ ។ លោកណូអេដឹងថា ភ្លៀងចាប់ផ្តើមធ្លាក់ ក៏ចូលទៅក្នុងទូកធំជាមួយសត្វទាំងឡាយ ។ (អ្នកសំដែងយ៉ាងតិច ៧ នាក់) - កំណើតពិភពលោក ៦:១២-២២ ។

ការសំដែងល្ខោនកាយវិការ តាមរឿងក្នុងព្រះគម្ពីរ

អ្នកដឹកនាំជ្រើសរើសអ្នកស្ម័គ្រចិត្តមួយក្រុម ឱ្យសំដែងល្ខោនកាយវិការ តាមរឿងមួយក្នុងព្រះគម្ពីរ ។ អ្នកដឹកនាំត្រូវអោយរឿងមួយទៅក្រុមអ្នកសំដែង ដើម្បីឱ្យពួកគេសំដែងរឿងក្នុងព្រះគម្ពីរនោះ ដោយធ្វើតែកាយវិការសុទ្ធ គ្មាននិយាយអ្វីទាំងអស់ ។ នាំពួកអ្នកសំដែង ទៅកន្លែងមួយឆ្ងាយពីពួកអ្នកមើល ដើម្បីពន្យល់សាច់រឿង ហើយឱ្យពួកគេរៀបចំខ្លួនមួយរយៈពេលខ្លី ។ ពេលដែលពួកគេសំដែងរឿងហើយ ពួកអ្នកមើលត្រូវខិតខំទាយថា ជារឿងអ្វី ។ បើមានអ្នកណាម្នាក់ទាយឈ្មោះរឿងត្រូវ សូមអានរឿងនោះក្នុងព្រះគម្ពីរ ។

រឿងដែលស្រួលសំដែងជាល្ខោនកាយវិការ :

- កូនពៅដែលវង្វេងកំពុងឱ្យចំណីជ្រូក ។ គេគិតអំពីស្ថានភាពរបស់ខ្លួន ហើយសំរេចចិត្តវិលទៅរកឪពុកគេវិញ ។ គេអធិស្ឋាន ហើយដើរចេញពីហ្វូងជ្រូក ដើម្បីត្រឡប់ទៅរកឪពុកគេវិញ ។ ឪពុកគេអោបគេដោយអំណរ ឯកូនបងខឹងនឹងឪពុក ។ (អ្នកសំដែង ៥ នាក់ : កូនប្រុស ឪពុក ជ្រូកពីរ និង បងប្រុស) - លូកា ១៥:១១-៣២ ។

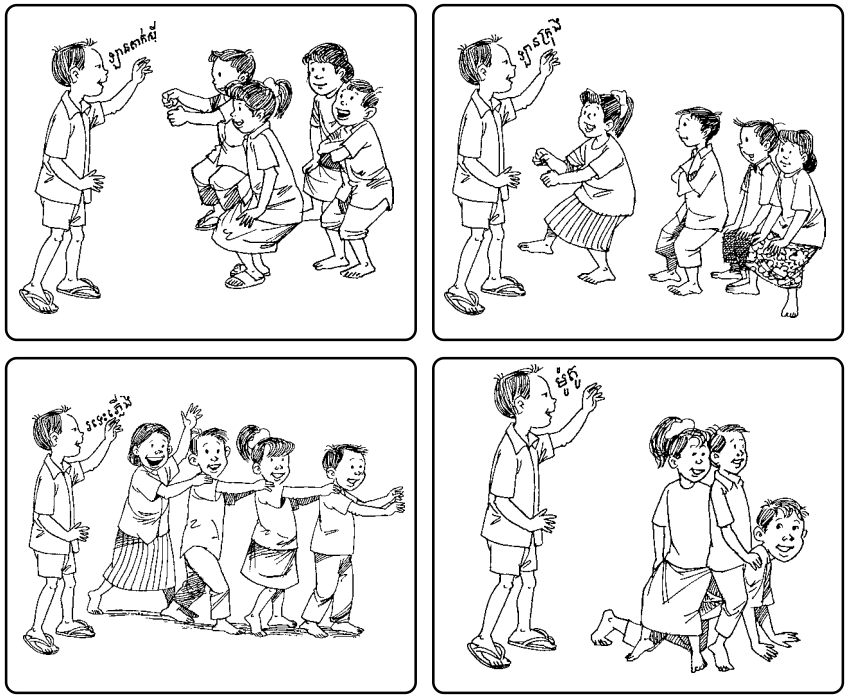
- ត្រូវរៀបចំសម្ភារៈសំរាប់ល្បែងកំសាន្តទុកជាមុន ។
- ត្រូវចេះប្តូរល្បែងកំសាន្តជាបន្ត កុំឱ្យអ្នកលេងធុញទ្រាន់ទាន់ និង ចៀសវាងកុំអោយអ្នកលេងមិនស្រួលខ្លួន ដោយសារធាតុអាកាសក្តៅពេក ។
- បើអ្នកលេងមានចំនួនច្រើន អ្នកអាចប្រើប្រដាប់បំពងសំឡេង ឬ កញ្ចែសំរាប់អោយសញ្ញាទៅអ្នកលេង ។
- បទបញ្ជាត្តិបីយ៉ាង ដែលនាំអោយអ្នកលេងគ្រប់គ្នាបានសប្បាយ គឺ :
  - ការរៀបចំយ៉ាងល្អ ។
  - មេដឹកនាំចែកតួនាទីដល់សមាជិក ។
  - ការចេះផ្លាស់ប្តូរល្បែងកំសាន្ត ។

ល្បែងកំសាន្តសំរាប់កុមារ

ស្តេចបញ្ជា

កុមារម្នាក់ត្រូវធ្វើជាអ្នកនាំសាររបស់ស្តេច ឯកុមារឯទៀតទាំងអស់ជាមនុស្សធម្មតា ។ ស្តេចបញ្ជាទៅមនុស្សធម្មតា តាមរយៈអ្នកនាំសារ ។ របៀបលេង គឺ មនុស្សធម្មតាត្រូវធ្វើតាមតែបញ្ជារបស់ស្តេចប៉ុណ្ណោះ ។ បើស្តេចបញ្ជា ដំបូង អ្នកនាំសារនឹងនិយាយថា÷ «ស្តេចបញ្ជាងោយ...» រួចទើបប្រាប់បញ្ជារបស់ស្តេច ។ ឧទាហរណ៍ បើអ្នកនាំសារនិយាយថា÷ «ស្តេចបញ្ជាឱ្យលោត ! » នោះកុមារទាំងអស់ត្រូវនាំគ្នាលោត ។ ពេលខ្លះ អ្នកនាំសារបំភាន់កុមារ ដោយអោយបញ្ជាដែលមិនមែនជាបញ្ជារបស់ស្តេច ។ ក្នុងករណីនេះ អ្នកនាំសារមិននិយាយថា÷ «ស្តេចបញ្ជាអោយ...»ទេ តែអ្នកនាំសារគ្រាន់តែបញ្ជាថា÷ «លោត »ប៉ុណ្ណោះ ។ ក្នុងករណីនេះ បើកុមារណាលោត កុមារនោះត្រូវឈប់លេង ហើយត្រូវទៅអង្គុយមើលកុមារឯទៀតលេងវិញ ។ កុមារជាអ្នកលេង ត្រូវធ្វើតែសកម្មភាពណា ដែលស្តេចបញ្ជា តាមរយៈអ្នកនាំសារតែប៉ុណ្ណោះ ។ បើសិនជាអ្នកនាំសារចេញបញ្ជា ដោយខ្លួនឯងផ្ទាល់ កុមារមិនត្រូវធ្វើតាមទេ ។ កុមារដែលអាចនៅលេងបានរហូតដល់ចុងក្រោយគេ ដោយសារបានធ្វើតាមតែបញ្ជារបស់ស្តេច ជាអ្នកឈ្នះ ។

ទីនោះជាព្រះវិហារ ។ អ្នកនៅទីនោះ ពិតជាអាចប្រាប់ក្មួយពីផ្លូវទៅស្ថានបរមសុខហើយ » ។ នាងសួរថា÷ «ពូគិតថា ស្ថានបរមសុខនៅឆ្ងាយជាងព្រះវិហារនោះទៀតឬ ? » ។ កសិករឆ្លើយថា÷ «ខ្ញុំឮគេនិយាយថា ស្ថានបរមសុខ មិនមែននៅក្នុងក្រុង ឬនៅក្នុងប្រទេសនេះទេ ។ ខ្ញុំដឹងច្បាស់ថា ស្ថានបរមសុខគ្មាននៅលើផែនដីទេ ។ សូមកុំគិតច្រើន គឺគ្រាន់តែស្តាប់មនុស្ស ដែលនៅក្នុងព្រះវិហារចុះ ពួកគេនឹងពន្យល់ក្មួយពីផ្លូវទៅស្ថានបរមសុខជាមិនខាន » ។



នោះឡើងជិះម៉ូតូ ហើយអ្នកបើកម៉ូតូក៏ចេញដំណើរទៅ ។ ពេលបើកបានមួយរយៈ អ្នកទាំងពីរឈប់សួរមនុស្សម្នាក់ពីផ្លូវទៅស្ថានបរមសុខ ។ មនុស្សនោះប្រាប់ពួកគេថា÷ «អ្នកត្រូវជិះឡានក្រុងពីផ្សារទៅស្ថានីយ៍រថភ្លើង ។ រថភ្លើងនឹងនាំអ្នកទៅជិតដល់ស្ថានបរមសុខ គឺ ៥ គ.ម ពីស្ថានបរមសុខ ។ រួចអ្នកត្រូវជិះតាក់ស៊ីតទៅទៀត នោះដល់ស្ថានបរមសុខហើយ ។ ទីនោះជាខេត្តមួយល្អណាស់ » ។ នាងនោះក៏ធ្វើតាមពាក្យបុរសនោះប្រាប់ ប៉ុន្តែអ្នកបើកបរតាក់ស៊ី មិនដែលឮគេនិយាយពីស្ថានបរមសុខសោះ ។ ដូច្នេះ ស្ត្រីនោះ និង គាត់ ក៏សួរស្ត្រីចាស់ម្នាក់ ដែលកំពុងលក់ដូងតាមផ្លូវ ។ ស្ត្រីចាស់នោះក៏ប្រាប់ថា÷ «ដើម្បីទៅស្ថានបរមសុខ នាងត្រូវជិះតាក់ស៊ីត្រឡប់ទៅស្ថានីយ៍រថភ្លើងវិញ រួចជិះរថភ្លើងទៅទល់ដែន ហើយនាងអាចដើរពីទល់ដែនទៅស្ថានបរមសុខហើយ »។ នាងនោះដើរ ដើរ តែរកមិនឃើញកន្លែងឈ្មោះស្ថានបរមសុខសោះ ។ នាងសួរកសិករម្នាក់នៅតាមផ្លូវថា÷ «តើពូស្គាល់ផ្លូវទៅស្ថានបរមសុខទេ ? » ។ កសិករឆ្លើយថា÷ «ខ្ញុំមិនស្គាល់ផ្លូវទៅស្ថានបរមសុខទេ តែខ្ញុំស្គាល់មនុស្សដែល ស្គាល់ផ្លូវនេះ ។ ក្មួយដើរពីនេះទៅជាង ១០ គ.ម ទៀត រហូតដល់ភូមិមួយ ហើយក្មួយត្រូវដើរទៅផ្សារធំ ។ ក្មួយនឹងឃើញអាគារមួយ មានឈើឆ្កាងយ៉ាងធំនៅពីលើ រួចក្មួយសួរមនុស្ស នៅក្នុងអាគារនោះទៅ ព្រោះ

ល្បែងដកកៅអីតាមភ្លេង

រាប់ចំនួនកុមារអ្នកលេង ហើយរៀបចំកៅអីតាមចំនួននោះ ។ តំរៀបកៅអីជាពីរជួរទល់ខ្នងគ្នា ហើយអោយកុមារឈរព័ទ្ធជុំវិញកៅអីនោះ ។ ឥឡូវនេះ ដកកៅអីមួយចេញ បន្ទាប់មក លេងភ្លេងដោយចាក់កាសែតចំរៀង ឬ អោយអ្នកណាម្នាក់លេងភ្លេង ឬ ច្រៀងចំរៀងមួយបទ ។ ពេលភ្លេងលេង កុមារត្រូវដើររាំព័ទ្ធជុំវិញកៅអី ។ ពេលភ្លេងឈប់ កុមារត្រូវប្រញាប់រត់ទៅអង្គុយលើកៅអីមួយម្នាក់ ។ កុមារណាដែលដណ្តើមកៅអីអង្គុយមិនបាន ត្រូវចេញឈប់លេង ។ បន្ទាប់មក គេដកកៅអីចេញមួយទៀត រួចគេធ្វើដូចមុនទៀត ហើយគេធ្វើដូចនេះដដែលៗ រហូតដល់នៅសល់តែកុមារម្នាក់ ។



ល្បែងប្រកួតញ៉ាំចេក

អ្នកត្រូវមានចេក និង ចានពីរ ។ កាត់ចេកជាដុំតូចៗ ហើយដាក់រាយលើចានទាំងពីរ ។ យកចានទាំងពីរទៅដាក់នៅចុងបន្ទប់ម្ខាង ឬ ចុងទីធ្លាម្ខាង ។ ដាក់ខ្សែខ័ណ្ឌ ឬ គួរបន្ទាត់ខ័ណ្ឌនៅផ្នែកម្ខាងទៀតនៃបន្ទប់ ឬ ទីធ្លាដើម្បីធ្វើជាទី ។ ចែកកុមារជាពីរក្រុមឱ្យស្មើគ្នា ។ អោយក្រុមនិមួយៗឈរតំរង់ជួរក្រោយខ្សែទី ។ ពេលដែលអ្នករាប់ដល់បី ត្រូវឱ្យកុមារម្នាក់ពីក្រុមនិមួយៗរត់ចេញពីទីតំណាលគ្នា ឆ្ពោះទៅកាន់ចានដាក់ចេក ។ ពេលទៅដល់កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវញ៉ាំចេកមួយដុំ ដោយមិនប្រើដៃទេ ។ បន្ទាប់មក កុមារា ឬ កុមារី ដែលបានញ៉ាំចេកហើយ ត្រូវរត់ទៅក្រុមរបស់ខ្លួនភ្លាម ដើម្បីទៅប៉ះកុមារម្នាក់ទៀត ដែលឈរបន្ទាប់ខ្លួននៅក្នុងជួរ ។ កុមារបន្ទាប់ដែលត្រូវគេប៉ះហើយ ត្រូវរត់ទៅញ៉ាំចេក ហើយរត់ត្រឡប់មកក្រុមវិញ ដូចកុមារទីមួយ ។ ក្រុមដែលញ៉ាំចេកអស់ពីចានមុនគេ ជាក្រុមឈ្នះ ។





ការនិទានរឿង និង ការសំដែងល្ខោនកាយវិការ
សំរាប់ឃុវ័ជន និង មនុស្សពេញវ័យ

មនុស្សម្នាក់ជាអ្នកនិទានរឿង ហើយក្រុមមនុស្សប្រាំនាក់ទៀត ជាអ្នកសំដែង ។ ពួកអ្នកទាំងប្រាំនាក់ត្រូវសំដែងតាមពាក្យគន្លឹះបួនពាក្យ នៅគ្រប់ពេលដែលអ្នកនិទានរឿង និទានដល់ពាក្យទាំងបួននេះ ។ ពាក្យគន្លឹះទាំងបួន គឺ : ឡានតូច ឡានក្រុង ម៉ូតូ និង តាក់ស៊ី ។ ពេលគេនិទានរឿងដល់ពាក្យនិមួយៗ អ្នកសំដែងទាំងប្រាំត្រូវរួមគ្នាធ្វើជាឡានតូច ឬ ឡានក្រុង ឬ ម៉ូតូ ឬ តាក់ស៊ី ។

នេះជារឿងសំរាប់និទាន គឺ :

របៀបធ្វើដំណើរទៅស្ថានបរមសុខ

នៅថ្ងៃមួយមានអ្នកបើកម៉ូតូឌុបចាស់ម្នាក់ ដែលបើកម៉ូតូនេះជិតដប់ឆ្នាំហើយ ។ គាត់សង្ឃឹមថា ថ្ងៃមួយគាត់នឹងមានប្រាក់គ្រប់គ្រាន់សំរាប់ទិញឡានមួយបើក លែងបើកម៉ូតូនេះទៀត ។ ថ្ងៃមួយស្រីម្នាក់ហៅគាត់ជិះ ហើយសួរគាត់ថា÷ «ទៅស្ថានបរមសុខយកប៉ុន្មាន ? » ។ គាត់ឆ្លើយថា÷ «ខ្ញុំមិនដឹងថាស្ថានបរមសុខនៅឯណាទេ តែចាំទៅដល់សិន ចាំខ្ញុំប្រាប់ថ្លៃធ្វើដំណើរ » ។ ស្ត្រី

បើអ្នកឆ្លើយឆ្លើយត្រឹមត្រូវ គាត់អាចហៅអ្នកលេងម្នាក់ទៀតចេញមកខាងមុខ ដើម្បីសួរសំនួរមួយ ។ បើអ្នកនោះឆ្លើយមិនត្រូវ អ្នកសួរអាចអោយគាត់ធ្វើអ្វីមួយ ដែលនាំអោយគេសើចសប្បាយ ដូចជារាំ ឬ ច្រៀង ។ បន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពនេះហើយ អ្នកនោះអាចហៅអ្នកលេងម្នាក់ទៀតអោយចេញមក ដើម្បីសួរសំនួរដែរ ។

ល្បែងអ្នកណាភរ

អោយអ្នកលេងម្នាក់ (អ្នកចាំទី) ចេញពីបន្ទប់ ។ រើសយកពាក្យពិបាកមួយពីក្នុងវចនានុក្រម ដើម្បីឱ្យអ្នកលេងបីនាក់ពន្យល់ន័យរបស់ពាក្យនោះ ។ ក្នុងចំណោមអ្នកទាំងបី អ្នកលេងម្នាក់ពន្យល់ន័យត្រូវ រីឯអ្នកលេងពីរនាក់ទៀត ត្រូវបង្កើតន័យខុស ដោយខ្លួនឯង ។ ពេលដែលអ្នកចាំទីចូលមកក្នុងបន្ទប់វិញ អ្នកលេងបីនាក់ត្រូវពន្យល់ន័យពាក្យ ដែលគេបានជ្រើសយក ដល់អ្នកចាំទីម្នាក់ម្តងៗ ។ អ្នកចាំទីត្រូវពិចារណាន័យទាំងបីរបស់ពាក្យ ហើយសំរេចថាន័យមួយណាត្រូវ រួចប្រាប់អ្នកឯទៀតពីគំនិតរបស់ខ្លួន ។ បន្ទាប់មក អ្នកឯទៀតត្រូវប្រាប់គាត់ពីន័យត្រឹមត្រូវរបស់ពាក្យនោះ ។

ម៉ោងប៉ុន្មានហើយ បងខ្លា ?

កុមារម្នាក់ធ្វើជាខ្លា ។ ខ្លាឈរនៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬ ទីធ្លា ហើយកុមារឯទៀតឈរនៅជ្រុងម្ខាងទៀត ។ ខ្លាឈរបែរខ្នងដាក់កុមារឯទៀត រីឯកុមារផ្សេងទៀតឈរបែរមុខទៅរកខ្នងខ្លា ។ កុមារទាំងអស់សួរព្រមគ្នាថា÷ «ម៉ោងប៉ុន្មានហើយបងខ្លា ? » ។ ខ្លាឆ្លើយប្រាប់ម៉ោងណាមួយ ដូចជាថា÷ «ម៉ោងបីហើយ » ។ ពេលនោះកុមារទាំងអស់ត្រូវដើរបីជំហានទៅរកខ្លា ។ គឺថា បើខ្លាឆ្លើយថាម៉ោងប៉ុន្មាន កុមារត្រូវឈានប៉ុណ្ណឹងជំហាន តាមចំនួនម៉ោងដែលខ្លាឆ្លើយ ។ រួចកុមារនាំគ្នាសួរខ្លាទៀត ។ ពេលដែលខ្លាឆ្លើយកុមារត្រូវឈានប៉ុន្មានជំហាន តាមម៉ោងរបស់ខ្លា ហើយកុមារត្រូវលេងបន្តរបៀបនេះ រហូតដល់អាចប៉ះខ្លាបាន ។ ខ្លាមិនអាចបែរមកមើលកុមារឯទៀតទេ ។ ដូច្នេះ ខ្លាមិនអាចដឹងថា កុមារឈានដើរមកដល់ត្រឹមណាហើយទេ ។ ប៉ុន្តែ ខ្លាអាចស្រែក នៅពេលណាក៏បានថា÷ «ដល់ពេលបាយហើយ ! » ។ ពេលដែលខ្លាស្រែកដូចនេះ ខ្លាត្រូវវិលមួយជុំ ហើយដេញចាប់កុមារ ឯកុមារត្រូវរត់ទៅជ្រុងម្ខាងទៀតនៃបន្ទប់វិញ (ទៅកន្លែងដើមវិញ) ។ បើ

ខ្លាចាប់បានកុមារណាម្នាក់ ដែលរត់មិនទាន់ដល់ទីវិញ កុមារនោះត្រូវឈប់លេង ។ តែបើកុមារណាម្នាក់អាចប៉ះខ្លាបានមុនពេលដែលខ្លាស្រែកថា÷ «ដល់ពេលបាយហើយ ! » កុមារនោះ ជាអ្នកឈ្នះ ។



គុណកិរិយា

(ពាក្យដែលបញ្ជាក់លក្ខណៈកិរិយាស័ព្ទ ដែលច្រើនតែភ្ជាប់ទៅកិរិយាស័ព្ទដោយពាក្យ «ដោយ » «យ៉ាង ») ។ ឱ្យអ្នកលេងម្នាក់ (អ្នកចាំទី) ចេញពីបន្ទប់ ។ អ្នកឯទៀតជ្រើសយកគុណកិរិយាមួយ (ដូចជា «យ៉ាងយឺត » «ដោយសេចក្តីស្រឡាញ់ » «យ៉ាងកំប្លែង ») ។ អ្នកចាំទីចូលមកក្នុងបន្ទប់វិញ ហើយសួរសំនួរទៅក្រុមអ្នកលេង ។ អ្នកចាំទីអាចសួរពីអ្វីក៏បានដែរ ។ ក្រុមត្រូវឆ្លើយទៅវិញ ស្របទៅតាមគុណកិរិយា ដែលគេបានជ្រើសយក ។ ឧទាហរណ៍ បើសិនជាគេជ្រើសយកគុណកិរិយា «យ៉ាងយឺត » ពេលអ្នកចាំទីសួរ ពួកគេត្រូវឆ្លើយតបយ៉ាងយឺតដែរ ដើម្បីអោយអ្នកចាំទីអាចទាយត្រូវ ។ បើសិនជាគេជ្រើសយកគុណកិរិយា «ដោយស្ងប់ស្ងៀម » ពួកគេត្រូវឆ្លើយតប ដោយស្ងប់ស្ងៀមដែរ ។ អ្នកចាំទីត្រូវបន្តសួរសំនួរ រហូតដល់គាត់អាចទាយគុណកិរិយាត្រូវ ។

ល្បែងសួរសំនួរតាមព្រះគម្ពីរ

អ្នកត្រូវរៀបចំសំនួរស្រួលៗមួយចំនួនតាមព្រះគម្ពីរ ។ អ្នកលេងពីរនាក់ចាប់ផ្តើមដោយអ្នកលេងម្នាក់សួរ អ្នកលេងម្នាក់ទៀតឆ្លើយ ។

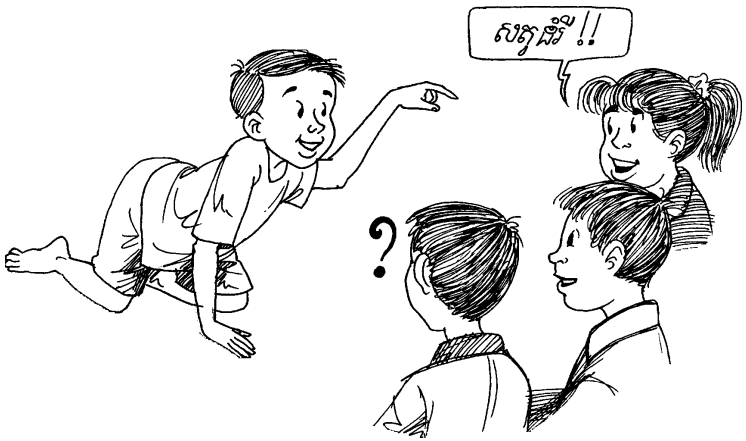
ល្បែងប្រណាំងញ៉ាំចំណីចណ្តាក់គ្នា

ដាក់ចំណីបួនមុខក្នុងថង់ពីរ ។ ថង់ទាំងពីរត្រូវមានចំណីដូចគ្នា និង ចំនួនស្មើគ្នា ។ អោយអ្នកលេងចែកគ្នាជាពីរក្រុម ក្នុងមួយក្រុមមានគ្នាបួននាក់ ។ ដាក់ថង់ទាំងពីរនៅចុងម្ខាងបន្តុប ឬ ទីធ្លា ។ អ្នកលេងម្នាក់របស់ក្រុមនិមួយៗ ត្រូវរត់ព្រមគ្នាទៅរកថង់របស់ក្រុមខ្លួន ហើយលូកយកចំណីអាហារមួយពីក្នុងថង់ ដោយមិនបាច់មើល រួចញ៉ាំទាល់តែអស់ ទើបរត់ត្រឡប់មកក្រុមវិញ ដើម្បីប៉ះអ្នកលេងម្នាក់ទៀត ក្នុងក្រុមរបស់គេរៀងៗខ្លួន ។ អ្នកលេងម្នាក់ទៀត ត្រូវរត់ទៅរកថង់របស់ក្រុមខ្លួន លូកយកចំណីអាហារមកញ៉ាំ ហើយរត់ត្រឡប់ទៅក្រុមរបស់ខ្លួនវិញដែរ ។ ក្រុមដែលញ៉ាំចំណីអាហារអស់ពីថង់មុនគេ ជាក្រុមឈ្នះ ។



ខ្ញុំជានរណា ?

គេដាក់ក្រដាសជាច្រើនដែលមានសរសេរ ឬ គូររូបសត្វផ្សេងៗ ក្នុងថង់មួយ ។ កុមារចូលម្តងម្នាក់ៗមកយកក្រដាសមួយសន្លឹក ។ កុមារដែលយកបានក្រដាសមួយសន្លឹកហើយ ត្រូវមើលរូបនៅលើក្រដាស ហើយមិននិយាយប្រាប់អ្នកណាថា ខ្លួនចាប់បានរូបសត្វអ្វីទេ ។ រួចពេលដែលបានមើលរូបនោះហើយ កុមារនោះត្រូវធ្វើកាយវិការត្រាប់តាមសត្វក្នុងរូប (គឺធ្វើកាយវិការ ដោយតួខ្លួនទាំងមូល ដោយគ្មាននិយាយ ឬ បញ្ចេញសម្តេងអ្វីទាំងអស់) ។ កុមារឯទៀតត្រូវទាយម្តងម្នាក់ថា ជាសត្វអ្វី ។ កុមារដែលទាយត្រូវ អាចមកចាប់យកក្រដាសមួយសន្លឹក ហើយធ្វើកាយវិការត្រាប់តាមរូបសត្វនៅលើសន្លឹកក្រដាស ដែលគេចាប់បាន ។ គេចេះតែលេងដូច្នេះ បន្តរហូតដល់អស់សន្លឹកក្រដាសពីក្នុងថង់ ។



© Project WorldReach © SEAN

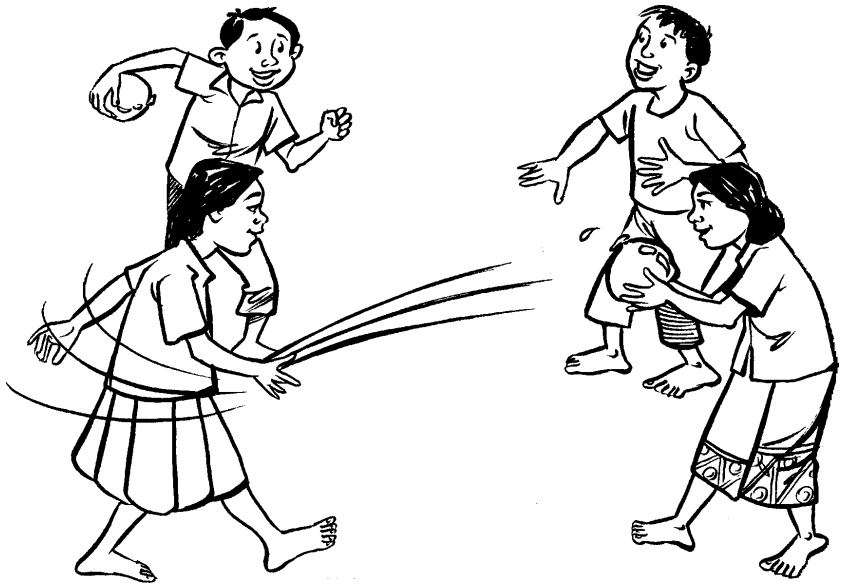
ល្បែងពស់កណ្តឹង

អ្នកត្រូវមានកំប៉ុងពីរ ដែលមានដាក់គ្រាប់គ្រួសនៅពីខាងក្នុង អង្រន់ទៅឮសូរសម្លេងដូចជាសត្វពស់កណ្តឹង ។ អោយកុមារឈរព័ទ្ធជារង្វង់មូល ។ អោយកុមារពីរនាក់ដែលគេយកក្រមាចងមុខចូលទៅក្នុងរង្វង់ ។ គេអោយកំប៉ុងមានគ្រួសទៅកុមារទាំងពីរមួយម្នាក់ ។ កុមារម្នាក់ជាសត្វពស់កណ្តឹង និង កុមារម្នាក់ទៀតជាអ្នករត់គេច ។ សត្វពស់កណ្តឹង ត្រូវដេញចាប់អ្នករត់គេច ។ របៀបលេង : អ្នកធ្វើជាសត្វពស់កណ្តឹង ត្រូវអង្រន់កំប៉ុងរបស់ខ្លួន ឯអ្នករត់គេច ក៏ត្រូវអង្រន់កំប៉ុងរបស់ខ្លួនឆ្លើយតបវិញដែរ ។ នៅពេលដែលសត្វពស់កណ្តឹង ឮសូរសម្លេងកំប៉ុងរបស់អ្នករត់គេច សត្វពស់កណ្តឹងត្រូវខិតខំដេញចាប់អ្នករត់គេច ។ សត្វពស់កណ្តឹងត្រូវធ្វើដូចនេះប្រាំដង ។ បើសិនជាសត្វពស់កណ្តឹងនៅតែចាប់អ្នករត់គេចមិនបាន អ្នករត់គេចនឹងបានរួចខ្លួន ហើយអោយក្មេងពីរនាក់ទៀតលេងបន្តធ្វើជាសត្វពស់កណ្តឹង និង អ្នករត់គេចទៀត ។



ល្បែងគ្រាប់បែកហោះ

អ្នកត្រូវមានថង់ប្លាស្ទិកតូចៗ ឬ ប៉េងប៉ោងសំរាប់ផ្លុំដាក់ទឹកអោយពេញ ។ ត្រូវលេងជាគូៗ ។ គូនិមួយៗត្រូវឈរទល់មុខគ្នាឃ្លាតគ្នាពីរបីជំហាន ។ ក្នុងគូនិមួយៗ អ្នកលេងម្នាក់បោះប៉េងប៉ោងមានទឹក ឬ ថង់មានទឹកអោយអ្នកមួយទៀតចាប់ ។ បើអ្នកមួយទៀតចាប់បាន អ្នកទាំងពីរត្រូវថយក្រោយមួយជំហានម្នាក់ រួចបោះប៉េងប៉ោង ឬ ថង់មានទឹកម្តងទៀត ។ ពួកគេបន្តលេងដូចនេះ រហូតដល់អ្នកលេងម្នាក់ធ្វើអោយបែកប៉េងប៉ោង ឬ ថង់ ។ គូណាដែលថយក្រោយបានឆ្ងាយពីគ្នាជាងគេ ជាគូឈ្នះ ។



© Project WorldReach © SEAN

ត្រូវខិតខំធ្វើតាមរូបចម្លាក់ណា ដែលខ្លួនគិតថា មានចំនួនតិចជាងគេ រហូតដល់ក្រុមទាំងមូលអាចធ្វើរូបចម្លាក់តែមួយដូចគ្នា ។ ក្រុមណាដែលធ្វើរូបចម្លាក់តែមួយដូចគ្នាទាំងអស់គ្នាបានមុនគេ ជាក្រុមឈ្នះ ។



ល្បែងធុងទឹក

ដើម្បីលេងល្បែងនេះ អ្នកត្រូវមានធុងបួន ពែងពីរប៉ុនគ្នា និងទឹក ។ ចែកកុមារជាពីរក្រុម ។ បន្ទាប់មក ចែកធុងពីរ ដែលធុងមួយមានទឹកពេញ ធុងមួយទៀតទទេ ព្រមទាំងចែកពែងមួយឱ្យក្រុមនិមួយៗដែរ ។ អ្នកដឹកនាំល្បែងត្រូវយកធុងទទេទាំងពីរ ទៅដាកនៅជ្រុងម្ខាងនៃទីធ្លា ហើយយកធុងពីរដែលមានទឹកពេញ ទៅដាក់ជ្រុងម្ខាងទៀត ដែលទល់មុខគ្នា ។ អោយកុមារម្នាក់របស់ក្រុមនិមួយៗឈរកាន់ពែង ពីក្រោយធុងរបស់ក្រុមខ្លួន ដែលមានទឹកពេញ ។ កុមារឯទៀតរបស់ក្រុមនិមួយៗ ត្រូវឈរពីក្រោយធុងទទេរបស់ក្រុមគេរៀងៗ ។ របៀបលេង គឺត្រូវយកទឹកអោយអស់ពីធុងមានទឹកពេញ ទៅដាក់ធុងទទេ ។ កុមារម្នាក់របស់ក្រុមនិមួយៗត្រូវរត់ព្រមគ្នា សំដៅទៅរកធុងមានទឹកពេញរបស់ក្រុមគេរៀងៗ ។ កុមាររបស់ក្រុមនិមួយៗ ដែលមានពែង យកពែងដួសទឹកពីរធុងអោយពេញពែង ហើយដាក់អោយកុមាររបស់ក្រុមខ្លួនដែលរត់ទៅដល់ កៀបដោយកែងដៃទាំងពីររបស់គេ ។ កុមារទាំងពីរនាក់ ដែលកៀបពែងនឹងកែងដៃទាំងពីរ រត់ត្រឡប់ទៅរកធុងទទេរបស់ក្រុមគេរៀងៗ ដើម្បីចាក់ទឹកចេញពីពែង ដាក់ក្នុងធុង ។ កុមារម្នាក់ៗរបស់ក្រុមនិមួយៗបន្ត ធ្វើដូចនេះម្តងម្នាក់ៗ

រហូតដល់យកទឹកទាំងអស់ ដែលនៅក្នុងធុងមានទឹកពេញ ទៅដាក់ក្នុងធុងមួយទៀត ។ ក្រុមដែលបំពេញធុងទទេបានមុន ជាក្រុមឈ្នះ ។





ល្បែងធ្វើជារូបចម្លាក់

ចែកមនុស្សជាពីរក្រុម ដែលមានចំនួនមនុស្សស្មើគ្នា ហើយអោយក្រុមនិមួយៗឈរព័ទ្ធជារង្វង់ ។ អ្នកលេងម្នាក់ៗដែលនៅក្នុងក្រុមត្រូវធ្វើជារូបចម្លាក់ណាមួយក្នុងចំណោមរូបចម្លាក់ទាំងបី គឺដើមដូង (ដោយលើកដៃឡើងទៅលើអោយផុតក្បាល ដូចដើមឈើ) ដុំថ្ម (ដោយអង្គុយចោងហោង អោនទៅមុខអោយខ្លួនមូល ដូចបាល់) និង ម៉ូតូ (ដោយធ្វើដូចជាកំពុងបើកម៉ូតូ) ។ មេដឹកនាំត្រូវរាប់ដល់បី ហើយអ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវធ្វើជារូបចម្លាក់ណាមួយ តាមចិត្តរៀងៗខ្លួន ។ (អ្នកលេងមិនអាចពិភាក្សាគ្នាថា ចង់ធ្វើរូបចម្លាក់ណាមួយទេ ដើម្បីឱ្យអាចធ្វើរូបចម្លាក់ផ្សេងៗគ្នា) ។ ក្រោយពីអ្នកលេងធ្វើរូបចម្លាក់ហើយ អ្នកលេងមានពេលតែពីរវិនាទីសំរាប់មើលគ្នាទៅវិញទៅមក ។ គេត្រូវខំមើលថា តើរូបចម្លាក់ណាតិចជាងគេ ។ បន្ទាប់មក មេដឹកនាំត្រូវរាប់ដល់បីម្តងទៀត ហើយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នាត្រូវធ្វើជារូបចម្លាក់ តាមរូបចម្លាក់តិចជាងគេ ដែលបានធ្វើលើកមុនៗ ។ សូមធ្វើរបៀបនេះ រហូតទាល់តែអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា អាចធ្វើរូបចម្លាក់មួយឱ្យដូចគ្នាបាន ។ មួយវិញទៀត ពេលអ្នកលេងធ្វើរូបចម្លាក់មួយលើកៗ

© Project WorldReach © SEAN

ល្បែងបំបែកប៉ែងចៅង

អ្នកលេងម្នាក់ៗមានប៉ែងចៅងមួយចងនៅកជើង ។ របៀបលេងគឺបំបែកប៉ែងចៅងរបស់អ្នកផ្សេង ដោយការពារកុំអោយគេបំបែកប៉ែងចៅងរបស់ខ្លួន ។ បើគេអាចបំបែកប៉ែងចៅងរបស់អ្នកបាននោះអ្នកត្រូវចេញឈប់លេង ។ អ្នកដែលរក្សាប៉ែងចៅងរបស់ខ្លួនមិនអោយបែក រហូតដល់អស់អ្នកលេង ជាអ្នកឈ្នះ ។



ល្បែងចាត់ដំបង និង ភ្នំពេញ

គេហៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬ ទីធ្លាថា បាត់ដំបង ហើយជ្រុងម្ខាងទៀតថា ភ្នំពេញ ។ អ្នកដឹកនាំល្បែងធ្វើជាអ្នកស្រែកឈ្មោះ ។ ពេលដែលអ្នកដឹកនាំល្បែងស្រែកឈ្មោះកន្លែងមួយ កុមារទាំងអស់ត្រូវនាំគ្នារត់ទៅជ្រុងបន្ទប់ ឬ ទីធ្លាដែលមានឈ្មោះកន្លែងនោះ ។ អ្នកដឹកនាំល្បែងអាចស្រែកថាមេឃ ឬ ដីដែរ ។ ពេលដែលអ្នកដឹកនាំល្បែងស្រែកថា « ដី » កុមារទាំងអស់ត្រូវក្រាបចុះ ហើយនៅពេលដែលអ្នកដឹកនាំល្បែងស្រែកថា÷ « មេឃ » កុមារត្រូវឈរជំទើតជើងលើកដៃឡើងលើ ។ កុមារដែលធ្វើកាយវិការខុស ឬ រត់ទៅកន្លែងខុស ត្រូវចេញឈប់លេង ។ កុមារដែលនៅលេងបានរហូតដល់ក្រោយគេ ជាអ្នកឈ្នះ ។



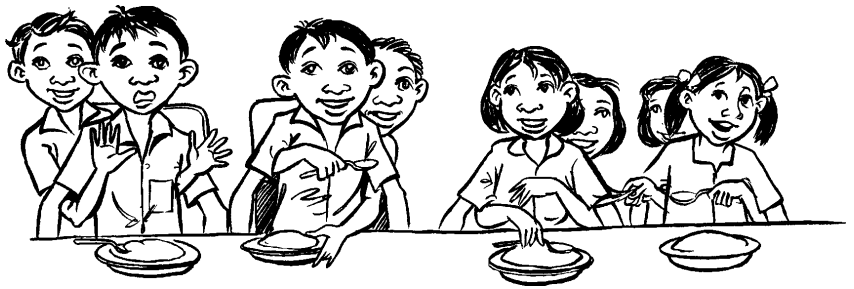
ល្បែងកំសាន្តធ្វើអោយគេសើច

អោយកុមារៗអង្គុយជារង្វង់មូល ។ កុមារម្នាក់អង្គុយនៅកណ្តាលរង្វង់ ហើយធ្វើឱ្យកុមារឯទៀតសើច ។ កុមារអាចធ្វើអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដើម្បីឱ្យកុមារឯទៀតសើច ។ កុមារឯទៀត ត្រូវខំទប់កុំសើច ។ បើសិនជាកុមារណាមួយសើច កុមារនោះត្រូវចេញពីរង្វង់ រួចអាចចូលទៅកណ្តាលរង្វង់ ដើម្បីជួយធ្វើអោយកុមារឯទៀត ដែលនៅក្នុងរង្វង់នៅឡើយសើច ។ កុមារដែលអាចទប់មិនសើចរហូតដល់នៅសល់តែម្នាក់ឯង ជាអ្នកឈ្នះ ។



ល្បែងកំសាន្តប្រឡងញ៉ាំបាយ

អ្នកត្រូវមានមនុស្សបួនគូ និង បាយ ឬ បបរបួនចាន ។ ក្នុងមួយគូៗអោយមនុស្សម្នាក់អង្គុយលើកៅអីមួយ ហើយដាក់ដៃទៅក្រោយកៅអី ។ មនុស្សម្នាក់ទៀតអង្គុយពីក្រោយកៅអីរបស់អ្នកទីមួយ ហើយដាក់ដៃទៅមុខ តាមចន្លោះកែងដៃអ្នកទីមួយ ។ អ្នកទីពីរត្រូវធ្វើជាដៃរបស់អ្នកទីមួយ ។ អោយបាយ ឬ បបរមួយចាន និង ស្លាបព្រាមួយទៅអ្នកទីពីររបស់គូនិមួយៗ ដើម្បីអោយអ្នកទីពីរជួសបាយ ឬ បបរបញ្ចុកអ្នកទីមួយ ។ គូណាដែលញ៉ាំបាយ ឬ បបរអស់មុនគេ ជាអ្នកឈ្នះ ។ (បើសិនជាអ្នកគ្មានកៅអីទេ សូមកែសម្រួលល្បែងនេះ ទៅតាមស្ថានភាពរបស់អ្នកចុះ) ។



ល្បែងកំសាន្តប្រឡងបវរកញ្ញា

ចែកមនុស្សជាបួនក្រុម ហើយក្នុងមួយក្រុមមានមនុស្សបួននាក់ ។ ក្នុងក្រុមនិមួយៗអោយមនុស្សម្នាក់ធ្វើជាបវរកញ្ញា អ្នកបីនាក់ទៀតធ្វើជាអ្នកតែងខ្លួនឱ្យបវរកញ្ញា ។ គេអោយថង់មួយ ដែលមានក្រដាស កន្ត្រែ បង់ស្អិត ក្រមា ។ល ។ ទៅក្រុមនិមួយៗ ។ អ្នកតែងខ្លួន ត្រូវតុបតែងសំលៀកបំពាក់អោយបវរកញ្ញា ដោយប្រើរបស់របរគ្រប់យ៉ាងដែលមាននៅក្នុងថង់ ។ ពួកគេត្រូវតែងខ្លួនអោយបវរកញ្ញាក្នុងរយៈពេល ៥ នាទី ។ បន្ទាប់មក ពួកអ្នកមើលនឹងវិនិច្ឆ័យថា អ្នកណាជាអ្នកឈ្នះ ។



តោដេក

កុមារម្នាក់ធ្វើជាតោដេក ។ តោនោះដេកចាំថែរក្សាកំណប់ទ្រព្យ។ តោត្រូវដេកបិទភ្នែក ។ កុមារឯទៀតៗ ត្រូវវារយឺតៗ និង ស្ងាត់ស្ងៀមទៅលួចទ្រព្យសម្បត្តិ ។ បើសិនជាតោបើកភ្នែក កុមារឯទៀតត្រូវឈប់ស្ងៀម ។ បើសិនជាកុមារខ្លះនៅតែវារ មិនព្រមឈប់ពេលតោបើកភ្នែក នោះតោនឹងមើលឃើញកុមារទាំងនោះ ហើយចាប់ពួកគេទៅដាក់ក្នុងរូងតោ (នៅខាងក្រោយតោ) សំរាប់ធ្វើចំណី ។ ត្រូវបន្តលេងដូចនេះ រហូតដល់កុមារម្នាក់លួចបានកំណប់ទ្រព្យ ឬ រហូតដល់កុមារទាំងអស់ជាប់នៅក្នុងរូងតោជាចំណីតោ ។



ល្បែងគប់បាល់

ដើម្បីលេងល្បែងនេះ អ្នកត្រូវមានបាល់មួយ ដូចជាបាល់ទះ ឬ បាល់ទាត់ ។ កុមារទាំងអស់ឈរព័ទ្ធជារង្វង់ធំមួយ ។ កុមារម្នាក់ ឈរនៅកណ្តាល ។ កុមារដែលនៅក្នុងរង្វង់ ត្រូវគប់បាល់អោយ ត្រូវផ្នែកក្រោមក្បាលជង្គង់កុមារ ដែលឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ។ កុមារឈរនៅកណ្តាលនោះត្រូវខិតខំធ្វើយ៉ាងណា កុំឱ្យគេគប់បាល់ ត្រូវផ្នែកខាងក្រោមនៃក្បាលជង្គង់ (ស្នងជើង)របស់ខ្លួន ។ កុមារ ដែលឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ អាចគេច ឬ លោតចេញពីបាល់ ។ បើសិនជាកុមារនៅក្នុងរង្វង់ គប់កុមារនៅកណ្តាលរង្វង់ត្រូវចំផ្នែក ខាងលើជង្គង់(ភ្លៅ) គេមិនរាប់ទេ ។ បើកុមារណាម្នាក់គប់កុមារ នៅកណ្តាលរង្វង់ ត្រូវផ្នែកខាងក្រោមក្បាលជង្គង់ កុមារដែលគប់ ត្រូវនោះ ត្រូវចូលទៅកណ្តាលរង្វង់ជំនួសកុមារដែលនៅកណ្តាល រង្វង់ ។ ឯកុមារដែលគេគប់ត្រូវ ត្រូវចេញមកឈរក្នុងរង្វង់វិញ ។ បើកុមារណាម្នាក់គប់បាល់ត្រូវកុមារនៅកណ្តាលរង្វង់ ចំផ្នែកខាង លើចង្កេះ កុមារនោះត្រូវចេញទៅអង្គុយពីរនាទីសិន ទើបអាច ចូលមកក្នុងរង្វង់វិញ ។



ល្បែងអាចោរអាគីញ

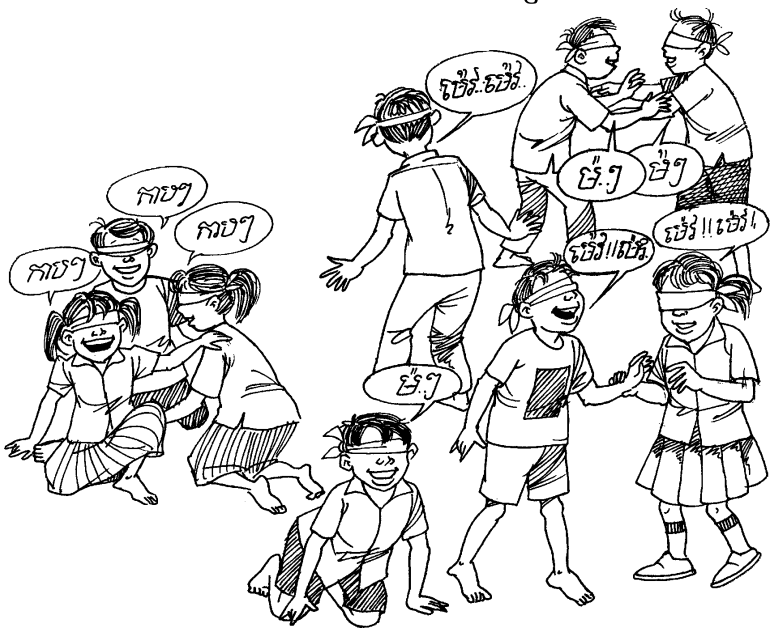
អោយមនុស្សម្នាក់ធ្វើគីញ មនុស្សម្នាក់ទៀតធ្វើចោរ ។ ពេលអ្នក រើសមនុស្សធ្វើចោរ ត្រូវអោយគីញចេញពីបន្ទប់សិន ដើម្បីកុំ អោយគីញដឹងថា ចោរជាអ្នកណា ។ អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវឈរ ព័ទ្ធជារង្វង់មួល លើកលែងតែគីញ ដែលត្រូវឈរនៅកណ្តាល ។ ចោរចង់សម្លាប់អ្នកណាម្នាក់ ដោយមិនអោយគីញចាប់បាន ។ ចោរសម្លាប់មនុស្ស ដោយមិចភ្នែកដាក់មនុស្ស ។ អ្នកដែលចោរ មិចភ្នែកដាក់នោះ ត្រូវធ្វើកាយវិការដូចមនុស្សស្លាប់ ដើម្បីអោយ គីញរកមើលចោរ ។ បើគីញគិតថា ចោរជាអ្នកណាមួយ គាត់ ចង្អុលអ្នកនោះប្រាប់គេ ។ បើគីញទាយខុស គាត់នឹងស្លាប់ដែរ ហើយចោរនឹងឈ្នះ ។ បើគីញទាយត្រូវ គេចាប់ចោរយកទៅដាក់ គុក ។



© Project WorldReach © SEAN

ល្បែងហ្វូងសត្វ

គេចែកក្រដាសឱ្យមនុស្សម្នាក់មួយសន្លឹក ។ លើក្រដាសនិមួយៗ មានសរសេរឈ្មោះសត្វមួយ ។ មនុស្សបានទទួលឈ្មោះសត្វ ហើយមិនត្រូវបង្ហាញ ឬ ប្រាប់អ្នកផ្សេងថា ខ្លួនបានសត្វអ្វីទេ ។ រួចគេចងមុខមនុស្សគ្រប់គ្នា ហើយអោយពួកគេស្រែកតាមសម្លេងសត្វដែលគេចាប់បាន ។ របៀបលេង គឺអោយមនុស្សដើររកអ្នកឯទៀត ដែលចាប់បានសត្វដូចគ្នា ដើម្បីអង្គុយជុំគ្នា ។ ក្រុមដែលប្រមូលបានគ្នាមុនគេ ជាក្រុមអ្នកឈ្នះ ។ បន្ទាប់មក ក្រុមដែលឈ្នះ អាចប្រាប់អោយក្រុមផ្សេងទៀត ធ្វើតាមកាយវិការកំប្លែងអ្វីមួយរបស់សត្វក្នុងហ្វូងរបស់គេ ។ អ្នកមិនត្រូវអោយមនុស្សចូលលេងទាំងអស់គ្នាទេ ត្រូវទុកខ្លះអោយធ្វើជាអ្នកតាមមើល ការពារដើម្បីកុំអោយអ្នកលេងរត់បុករបស់របរ ខ្លាចត្រូវរបួស ។



ល្បែងប្រណាំងលោតចាវ

អ្នកត្រូវមានចាវអង្គរទទេប្រាំមួយ ។ ឱ្យកុមារប្រាំមួយនាក់ឈរក្បែរគ្នានៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬ ជ្រុងម្ខាងនៃទីធ្លា ។ កុមារនិមួយៗឈរក្នុងចាវអង្គរមួយ ហើយយកដៃទាំងពីរកាន់មាត់ចាវ ។ អោយអ្នកណាម្នាក់ស្រែកថា ចាប់ផ្តើម កុមារទាំងប្រាំមួយនាក់ត្រូវលោតក្នុងចាវទៅកាន់ទីបញ្ចប់ ដែលនៅជ្រុងម្ខាងទៀត ។ កុមារដែលរត់ទៅដល់ទីបញ្ចប់មុនគេ ជាអ្នកឈ្នះ ។



ល្បែងកំសាន្តសំរាប់យុវជន និង មនុស្សពេញវ័យ

ល្បែងពស់ពីរ

ចែកមនុស្សជាពីរក្រុម ដែលមានចំនួនមនុស្សស្មើគ្នា ។ ក្រុមនិមួយៗ ធ្វើជាពស់មួយ ដោយអោយសមាជិកក្រុមឈរបន្តគ្នាជាជួរ ហើយអ្នកក្រោយអោបចង្កេះអ្នកមុខអោយជាប់ មិនអាចលែងដៃទេ ។ អ្នកដែលនៅមុខគេបង្អស់ជាក្បាលពស់ ឯអ្នកដែលនៅក្រោយគេជាកន្ទុយ ។ របៀបលេង គឺអោយក្បាលពស់និមួយៗដេញចាប់កន្ទុយពស់មួយទៀត ។ គឺថា អ្នកនៅមុខគេបង្អស់របស់ក្រុមមួយ ខិតខំដេញចាប់អ្នកនៅក្រោយបង្អស់របស់ក្រុមមួយទៀត ហើយអ្នកនៅក្រោយបង្អស់ ត្រូវខិតខំរត់គេចពីអ្នកនៅមុខគេបង្អស់របស់ក្រុមមួយទៀត ។ បើមានក្រុមណាមួយអាចចាប់កន្ទុយពស់របស់ក្រុមមួយទៀតបាន ក្រុមនោះឈ្នះហើយ ឬក៏បើអ្នកណាម្នាក់ក្នុងក្រុមណាមួយ របេះដៃលែងអោបអ្នកដែលនៅពីមុខខ្លួននោះ ពស់របស់ក្រុមនោះ ត្រូវស្លាប់ ហើយក្រុមមួយទៀតនឹងឈ្នះ ។



ល្បែងមាន់មិនចង់ស្លាប់

ជ្រើសរើសមនុស្សពីរនាក់ពីក្នុងក្រុម អោយធ្វើជាអ្នកចិញ្ចឹមមាន់ និង មាន់ដែលខិតខំរត់គេចពីកសិដ្ឋាន (ផ្ទះអ្នកចិញ្ចឹមមាន់) ព្រោះមិនចង់ក្លាយជាចំណីអាហាររបស់អ្នកចិញ្ចឹមមាន់ ។ ត្រូវចងមុខអ្នកទាំងពីរ ។ មនុស្សឯទៀត ត្រូវឈរជាពីរជួរនៅកៀនជញ្ជាំងបន្ទប់ ។ ដាក់អោយអ្នកចិញ្ចឹមមាន់ឈរនៅកណ្តាលបន្ទប់ ឯមាន់ត្រូវដាក់អោយនៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ។ មាន់ខិតខំរត់ទៅជ្រុងម្ខាងទៀតនៃបន្ទប់ ដែលជាព្រៃ ដោយប្រយ័ត្នកុំអោយអ្នកចិញ្ចឹមមាន់ចាប់បាន ។

អ្នកចិញ្ចឹមមាន់ ខិតខំរារាំងមិនអោយមាន់ចូលព្រៃបាន ។ មនុស្សដែលឈរនៅកៀនជញ្ជាំង ត្រូវជួយការពារអ្នកលេងដែលគេចងមុខទាំងពីរនាក់ ដើម្បីកុំអោយអ្នកទាំងពីររត់បុកជញ្ជាំង ឬ ប៉ះអ្វីដែលនាំអោយគេមានគ្រោះថ្នាក់ ។ មាន់ត្រូវធ្វើដំណើរយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់បំផុត ឯអ្នកចិញ្ចឹមមាន់ ត្រូវខំស្តាប់សូររបស់មាន់ ដើម្បីអាចចាប់អ្នកនោះបាន ។



© Project WorldReach © SEAN