# មេរៀនៈ ការបង្កើតក្លឹបសំដែងល្ខោន

## ១. គោលបំណង

មេរៀននេះត្រូវបានអភិវឌ្ឍឡើងដើម្បីជួយដល់សាលាបឋម និងសាលាមធ្យមសិក្សាអោយមានឱកាសបន្ថែមទៀតដល់សិស្សក្នុងការរៀនអំពីក្លឹប ។ ការស្រាវជ្រាវបានបង្ហាញថា ការដាក់បញ្ចូលការសំដែងល្ខោននៅក្នុងកម្មវិធីអប់រំមានឥទ្ធិពលជាវិជ្ជមានទៅលើការអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ អារម្មណ៍ សង្គម និងការយល់ដឹងរបស់សិស្ស ។ ឱកាសបន្ថែមនៃការរៀនសូត្រទាំងនេះ នឹងធ្វើអោយការរៀនកាន់តែមានលក្ខណៈគួរអោយចាប់អារម្មណ៍ ស្របតាមបញ្ញត្តិទូទៅ នៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី ។ ដើម្បីផ្តល់បទពិសោធន៍ទាំងនេះ គេបានស្នើអោយសាលារៀនរៀបចំក្រុមសំដែងល្ខោនសិស្សជាលក្ខណៈក្រៅផ្លូវការនៅក្នុង**ក្លឹបសំដែងល្ខោន** ក្រោមការដឹកនាំរបស់គ្រូម្នាក់ ឬច្រើននាក់ ។ សមាជិកនៅក្នុងក្រុមទាំងនេះ គឺជាអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត ។ គោលបំណងនៃក្លឹបទាំងនេះ នឹងត្រូវរៀបចំនូវសកម្មភាពរចនាសម្ព័ន្ធដែលត្រូវអោយសិស្សបានចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពក្លឹប ។ សកម្មភាពទាំងនេះ អាចរួមមាន ការសំដែងល្ខោននិយាយ (ដូចជា ឆាកកំប្លែង ការបញ្ចូលសំលេង ការសំដែងនៅលើឆាកដែលបានតុបតែង) ការរចនាសំលៀកបំពាក់ ការអភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈ ឬការធ្វើការ ជាក្រុមដើម្បីបង្កើត និងសំដែងជាផលិតកម្មរបស់ពួកគេផ្ទាល់ ។

## ២. វត្ថុបំណង

- សិស្សមានឱកាសបន្ថែមទៀតតាមការចាប់អារម្មណ៍របស់ខ្លួនដែលទាក់ទងនឹងសិល្បៈ ។
- គ្រូអាចប្រើមេរៀននេះដើម្បីជួយសិស្សអោយចេះរៀបចំសកម្មភាពរចនាសម្ព័ន្ធដែលជំរុញអោយពួកគេកសាងនូវទំនុកចិត្តផ្ទាល់ខ្លួន រួមមានការអភិវឌ្ឍបំនិនគិតដោយវិភាគ និងការទំនាក់ទំនង ។

## ៣. សម្ភារ

- ទីធ្លាធំសម្រាប់អនុវត្ត
- សម្ភាររៀនសូត្រ ប៊ិចសម្រាប់គូរគ្រោងម៉ូដសំលៀកបំពាក់
- សម្ភារសម្រាប់ដាក់តុបតែងបន្ថែមលើឆាក សំលៀកបំពាក់
- គ្រឿងតុបតែងខ្លួន
- ថវិកាសម្រាប់តម្រូវការសំដែងផ្សេងៗ/សកម្មភាពក្លឹប

## ៤. ដំណើរការនៃការអនុវត្ត

### ៤.១. គោលការណ៍នៃការរៀបចំជាមូលដ្ឋាន

ការបង្កើតក្លឹបសំដែងល្ខោនដល់សិស្ស ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួន ដែលបានពន្យល់ដូចខាងក្រោមៈ

**ការស្ម័គ្រចិត្ត:** ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹប មិនមែនសម្រាប់សិស្សទាំងអស់នោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលរបស់សាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថា មិនត្រូវបង្ខំសិស្សអោយចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបនេះទេ ។ សិស្សប្រហែលមានចំណាប់អារម្មណ៍ខុសៗគ្នា ហើយយើងគួរតែណែនាំពួកគេទាំងនោះអំពីបញ្ហាក្លឹបនេះ អោយសមស្របទៅតាមបញ្ញត្តិនៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី ។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំអាចត្រូវបានរៀបចំធ្វើឡើង នៅពេលតែមួយដែលក្លឹបផ្សេងទៀតកំពុងត្រូវបានបង្កើត ពោលគឺប្រហែលជាមានគ្រូផ្សេងទៀតកំពុងតែបង្កើតក្លឹបនេះដែរសម្រាប់មុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀត ដូចជា ក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ឬក្លឹបនិពន្ធ។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតអោយជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាអោយបានស៊ីជម្រៅ និងសម្រេចថាតើខ្លួនមានពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ ។

ដូចគ្នានេះដែរ មិនត្រូវបង្ខំគ្រូអោយរៀបចំក្លឹបសំដែងល្ខោននេះទេ ។ សេចក្តីត្រេចអរ និងចំណាប់អារម្មណ៍របស់គ្រូនៅក្នុងការសំដែងល្ខោន នឹងមានសារៈសំខាន់កំណត់នូវភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប ។ សេចក្តីត្រេកអរទាំងនោះ នឹងជួបការលំបាកក្នុងការធានាអោយបានច្បាស់ ប្រសិនបើមានការបង្ខិតបង្ខំទៅលើគ្រូសម្រាប់សកម្មភាពនេះ ។ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តក៏អាចត្រូវចំណាយពេលវេលាផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេក្នុងការកសាងផែនការពេលវេលាជាមួយនឹងសិស្ស ការចូលរួមការប្រជុំពិសេសក្រៅម៉ោងសាលា និងការដឹកនាំការសំដែងរបស់សិស្ស ។

**ទំហំ:** ក្លឹបសំដែងល្ខោនមានលក្ខណៈងាយស្រួលបំផុតក្នុងការរៀបចំនៅក្នុងសាលារៀនមួយដែលមានសិស្ស និងគ្រូទាំងអស់រស់នៅទីនោះ ។ ឧទាហរណ៍ សាលាមួយចំនួននៅក្នុងតំបន់គោលដៅ ក៏អាចចង់ចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបសំដែងល្ខោនសិស្សដែរ ។ ក្នុងករណីបែបនេះ ប្រហែលជាមានគ្រូមួយចំនួនដែលត្រូវចូលរួម ព្រមទាំងសិស្សពី ៥នាក់ ទៅ ១០នាក់ពីសាលានីមួយៗ ។ ប្រសិនបើមានសាលាមួយចំនួនដែលអនុវត្តក្លឹបសំដែងល្ខោននេះ ប្រធានគម្រោងត្រូវតែសម្រេចចិត្តថាតើ សាលានីមួយៗទទួលថវិកា ឬថាតើសកម្មភាពនឹងត្រូវអនុវត្តរួមគ្នានៅគ្រប់សាលារៀនឬយ៉ាងណា ។ ការអនុវត្តរួមគ្នា អាចមានផលប្រយោជន៍ ព្រោះវាអាចចៀសវាងនូវការអនុវត្តសកម្មភាពស្ទួនៗគ្នា ជាពិសេសក្នុងករណីចុះត្រួតពិនិត្យ ។ បុគ្គលិកគម្រោងគួរពិនិត្យឡើងវិញនូវការចាប់អារម្មណ៍ចំពោះក្លឹបសំដែងល្ខោននៅសាលារៀនមួយចំនួន ចម្ងាយពីសាលាមួយទៅសាលាមួយទៀត និងភាពគួរជាទីទុកចិត្ត/សេចក្តីត្រេកអររបស់គ្រូដែលទទួលខុសត្រូវនៅពេលសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវរៀបចំក្លឹបនោះរួមគ្នា ឬតាមសាលាមួយៗ ។ នៅក្នុងការអនុវត្តរួមគ្នា វាប្រហែលជាមានការចាំបាច់ក្នុងការកាត់បន្ថយ ថវិកាមួយចំនួនសម្រាប់ការធ្វើដំណើរទៅសម្របសម្រួលនៅឯកម្រង ដូចជាការប្រជុំ ជាដើម ។

**កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ:** ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបសំដែងល្ខោន គឺជាសកម្មភាពមួយដែលត្រូវកំណត់ទៅលើសិស្សដែលធំដឹងក្តីយ៉ាងហោចណាស់ចាប់ពីវ័យដែលសិស្សចាប់ផ្តើមធំដឹងក្តី ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបទាំងនេះ គ្រូប្រហែលជាអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំសកម្មភាពទាំងឡាយដែលសមស្របទៅអាយុកាលរបស់សិស្ស ។ ទោះជាយ៉ាងក៏ដោយ ជាជំហ៊ានដំបូង គេបានណែនាំថា ក្លឹបសំដែងល្ខោន ជាដំបូងផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី ៨ ឬទី ៩ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ធ្វើការជាមួយនឹងសិស្ស ។

**ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស និងការប្រើប្រាស់វគ្គតម្រង់ទិសៈ**

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានជាមុន ។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សអោយចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូជាដំបូងត្រូវផ្តល់នូវព័ត៌មានណែនាំអំពីថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី ។ វាអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេរ ទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរដែលបិទនៅតាមទីសាធារណៈ ឬទាំងពីររបៀបតែម្តង ។ ចំនុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំ គួររួមបញ្ចូលនូវចំនុចខាងក្រោម:

- *គោលបំណង:* បង្កើតក្រុមសិល្បៈសំដែង
- *សកម្មភាព:* ការសំដែងល្ខោន ការរចនាសំលៀកបំពាក់ ឆាក ការរៀបចំឆាកសំដែង ការសរសេរអត្ថបទល្ខោន ការសំដែង និងក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប ។
- *ការវាយតម្លៃ:* ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញអោយធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនពីព្រោះពួកគេត្រូវបានបង្ខំទេ ។
- *ការចូលរួម:* សមាជិកក្លឹប ត្រូវស្ម័គ្រចិត្ត ។
- *ការប្រជុំ:* នឹងមានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្តាហ៍ ប្រជុំម្តង) ដើម្បីពិភាក្សាសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក ។ ការប្រជុំនឹងត្រូវធ្វើឡើងបន្ទាប់ពីការបង្រៀន ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក ។ ការប្រជុំនឹងធ្វើឡើងជាញឹកញាប់ជាលក្ខណៈអនុវត្ត ពេលនោះសិស្សត្រូវផ្តោតអារម្មណ៍ទៅលើការសំដែង ។

បន្ទាប់ពីការណែនាំនេះ ត្រូវសួរសិស្សថាតើពួកគេមានចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុង ក្លឹបសំដែងល្ខោននេះទេ ដោយចង្អុលបង្ហាញនូវកម្រិតនៃការចាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ ។ ក្នុងការវាយតម្លៃលើចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស សូមប្រើល្បះនៅក្នុងទម្រង់ដែលបង្ហាញនៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ។ ទម្រង់នេះមានសារៈប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងការពារមិនអោយសិស្សមានការភ័យខ្លាចនឹងនិយាយ **ព្រម** ឬ **មិនព្រម** ជាពិសេស ចំលើយអំពីការមិនចាប់អារម្មណ៍អាចសំដែងពីការមិនគោរពទៅលើគ្រូ ។ ទុកពេលអោយសិស្ស ១០ ទៅ ១៥នាទី ដើម្បីពិភាក្សាសម្រេចចិត្តដោយខ្លួនឯង មុនពេលបំពេញទម្រង់ និងជូនទម្រង់នោះមកអោយគ្រូវិញ ។

**<u>រៀបចំបែងចែកតួនាទី:</u>** នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលទទួលខុសត្រូវ អាចនឹងចង់អោយសមាជិកទាំងអស់ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែកសំខាន់ៗមួយចំនួនដែលនឹងត្រូវដើរតួនាទីមួយចំនួន ។ ការជ្រើសរើសប្រធានផ្នែកនេះ អាចធ្វើឡើងដោយការបោះឆ្នោត ឬដោយការស្រែកជាសំលេងគាំទ្រ ។ តួនាទីទាំងនោះមិនបិតថេរទេ ប៉ុន្តែរួមមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)បេឡា ។ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើន) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមមួយសម្រាប់សមាជិក ៣ ទៅ ៤នាក់ ។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធ ទី ២ ។ ទំនួលខុសត្រូវទាំងនេះត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិក្លឹបទាំងអស់ ត្រូវពន្យល់ដោយគ្រូដែលទទួលខុសត្រូវក្លឹប ។ នៅក្នុងជំហ៊ានដំបូងនៃក្លឹប គ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវមានទំនាក់ទំនងយ៉ាងស្អិតរមួតក្នុងការជួយដល់ប្រធានផ្នែករបស់ក្លឹបដើម្បីបំពេញតួនាទីរបស់ពួកគេ ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូត្រូវចែះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវអោយបានច្រើនដល់សិស្ស ពួកគេនឹងមានបទពិសោធន៍កាន់តែច្រើនក្នុងការធ្វើការងារផ្សេងៗនៅក្នុងពេលរៀនសូត្រ ។

**ការកំណត់ផែនការ:** ការងារមួយក្នុងចំណោមការងារដំបូងទាំងឡាយដែលក្លឹបគួរធ្វើ ត្រូវបង្កើតផែនការថាតើត្រូវធ្វើអ្វីនៅក្នុងត្រីមាសនីមួយៗ ។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបអោយសម្រេចនូវសកម្មភាពសម្រាប់សប្តាហ៍នីមួយៗក្នុងខែត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៣ ។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវត្រួតពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងត្រូវធ្វើនៅក្នុងត្រីមាស ។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់អោយជាគំរូនៅក្នុងផ្នែកខាងក្រោម ។ ឧទាហរណ៍ ក្លឹបប្រហែលជាចង់បង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញមួយដើម្បីសំដែងអោយមិត្តមើលនៅឯសាលា ។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្តី មុនពេលចាប់ផ្តើមបង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញនោះ គ្រូប្រហែលជាចង់ជួយអោយសិស្សចេះអភិវឌ្ឍមិនត្រឹមតែសមត្ថភាពសំដែងប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងអភិវឌ្ឍនូវស្វ័យទុកចិត្តតាមរយៈការអនុវត្តការសំដែងល្ខោន ។ ការសំដែងនេះ រួមមាន ការសំដែងកាយវិការ និងការបញ្ចូលសំលេង។ គ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវដើរតួនាទីជាអ្នកសម្របសម្រួលសកម្មភាពទាំងឡាយ រហូតទាល់តែសិស្សស៊ាំនឹងសកម្មភាពទាំងនោះ ហើយដឹកនាំការសំដែងដោយខ្លួនឯង ។ ប្រភេទនៃការសំដែងល្ខោនត្រូវបានផ្តល់ជូននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៥ នៃមេរៀននេះ ។ នៅពេលរៀបចំរួចរាល់ហើយ ក្លឹបត្រូវរៀបចំពេលវេលា និងទីកន្លែងដើម្បីសំដែងអោយសិស្សដទៃទៀតដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹបមើល ។ សិស្សក៏អាចមានគំនិតបង្កើតជាផ្ទាំងព័ត៌មានសម្រាប់សកម្មភាពក្លឹបរបស់ពួកគេផងដែរ ទៅដល់សិស្សដទៃទៀតនៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀនតាមមុខវិជ្ជា ។ សកម្មភាពទាំងអស់នេះគួរតែត្រូវបានសរសេរឡើងនៅក្នុងផែនការ ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់អោយនៅក្នុងតារាងដូចខាងក្រោមៈ

តារាងទី ១: គំរូផែនការសកម្មភាពក្លឹប ( ត្រីមាសទី ១)

| **សកម្មភាព** | **វិច្ឆិកា** | | | | **ធ្នូ** | | | | **មករា** | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. ការប្រជុំលើកទី ១: ការបោះឆ្នោត និងការសំដែងល្ខោន | X | | | | | | | | | | | |
| 2. ការប្រជុំលើកទី ២ ការសំដែង ល្ខាន | | X | | | | | | | | | | |
| 3. ការប្រជុំលើកទី ៣ ការ សំដែងល្ខោន | | | X | | | | | | | | | |
| 4. ការជ្រើសរើសអត្ថបទ ការដើរតួ និងការអាន | | | | X | | | | | | | | |
| 5. ការអាន ការរចនាសំលៀកបំពាក់ ការរចនាឆាក និងគ្រឿងតុបតែង ឆាក | | | | | X | | | | | | | |
| 6. ការអាន និងការរៀបចំឆាក | | | | | | X | | | | | | |
| 7. ការហ្វឹកហាត់ | | | | | | | X | X | X | X | X | |
| 8. ការសំដែង | | | | | | | | | | | | X |

**ធនធានៈ** ដើម្បីអោយក្លឹបមានដំណើរការប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព វាត្រូវការនូវធនធានច្រើន ។ ធនធានទាំងនេះ រួមមានសម្ភារ ដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាមួយ) ភាពអាចប្រើប្រាស់បានសម្រាប់ធនធាន

ថ្នាក់រៀន ដូចជា កន្ត្រៃ ឬការសម្រាប់ការរចនាសំលៀកបំពាក់/គ្រឿងតែងឆាក/ឆាក ការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតចម្លងសម្រាប់ថតចម្លងអត្ថបទអោយសមាជិកក្លឹប ឬធនធានថវិកា ។ ធនធាថវិកា នឹងក្លាយជាតម្រូវការសម្រាប់សកម្មភាពជាក់លាក់ ដូចខាងក្រោមៈ

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ ( គ្រប់ក្រុម)
- ក្រដាសផ្ទាំងធំសម្រាប់រចនាសំលៀកបំពាក់/គ្រឿងតែឆាក/ឆាក
- ហ្វឹតសម្រាប់ រចនាសំលៀកបំពាក់/គ្រឿងតែឆាក/ឆាក
- ម៉ាស៊ីថតរូបពុំសូវមានគុណភាពល្អសម្រាប់ថតរូប
- ថវិកាផ្សេងសម្រាប់គោលបំណងពិសេសផ្សេងៗ (ឧ. គ្រឿងតុបតែងខ្លួន)
- ផ្សេងៗ

ការផ្តល់ថវិកា គួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការកម្រងសាលា ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកា ត្រូវបានផ្តល់អោយនៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៤ ។

## ៤.២. សកម្មភាពដែលបានស្នើឡើង

មានសកម្មភាពជាច្រើនដែលក្លឹបអាចរៀបចំ និងធានាថាវាមានការចាប់អារម្មណ៍ ហើយជាកិច្ចការដែលប្រកបដោយការគិតពិចារណាសម្រាប់សិស្ស ។ សកម្មភាពដែលបានផ្តល់អោយខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ ។ គ្រូ និងសមាជិកក្លឹបអាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេអំពីអ្វីដែលចង់ធ្វើដើម្បីអនុវត្តភាពច្នៃប្រឌិតរបស់ពួកគេតាមរយៈការសំដែងល្ខោន ។

### ៤.២.១. ការសំដែងល្ខោន

ការធ្វើអោយសិស្សចេះសំដែងនូវសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេដល់មិត្តភក្តិ គឺជាលទ្ធផលមួយដ៏ល្អអស្ចារ្យ ប៉ុន្តែមិនមែននរណាម្នាក់ក៏អាចធ្វើវាបាននោះទេ ។ តួអង្គសំខាន់ ត្រូវចំណាយពេលវេលាក្នុងជីវិតក្នុងការរៀនសិល្បៈអោយបានល្អអំពីការបង្ហាញឈុតសំដែងពិតៗដែលពួកគេបានជ្រើសរើស ។ ការក្លាយជាតួអង្គដ៏ល្អមួយរូប ត្រូវតែអនុវត្តអោយបានច្រើន មានស្វ័យទុកចិត្ត ហើយការសំដែងល្ខោនគឺជាវិធីដ៏អស្ចារ្យមួយក្នុងការសាងនូវស្វ័យទុកចិត្តរបស់សិស្សតាមរយៈការអនុវត្ត ។

- **ការសំដែងកាយវិការ:** សកម្មភាពកាយវិការ គឺជាវិធីដ៏ល្អមួយដែលធ្វើអោយកាន់តែមានការទុកចិត្តលើខ្លួនឯងតាមរយៈភាសាកាយវិការរបស់ពួកគេ ។ គំរូសកម្មភាព គឺមាននៅក្នុងឧសម្ព័ន្ធទី ៥ ។
- **ការបញ្ចូលសំលេង: ការនិយាយនៅលើឆាក** គឺនិយាយអោយបានលឺៗ ហើយអ្នកដែលនៅឆ្ងាយអាចស្តាប់លឺបានដូចគ្នានេះដែរ ពេលណាដែលតួអង្គនិយាយ ពួកគេត្រូវតែនិយាយអោយខ្លាំងៗ ហើយច្បាស់ៗដើម្បីអោយអ្នកស្តាប់បានយល់ ។ សកម្មភាពបញ្ចូលសំលេង ត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីជួយសិស្សអោយចេះអនុវត្តការនិយាយខ្លាំងៗអោយអស់ពីពោះ ។ ឧទាហរណ៍នៃសកម្មភាព មាននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៦ ។

## ៤.២.២. ការបង្កើតការសំដែង

ការបង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញដោយខ្លួនរបស់ពួកគេផ្ទាល់ គឺជាវិធីល្អអស្ចារ្យមួយសម្រាប់សិស្ស គឺមិនត្រឹមតែអោយសិស្សរៀនពីធាតុខុសគ្នាទាំងអស់នៃការសំដែងប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងផ្តល់ឱកាសដល់ពួកគេអោយចេះស្រាវជ្រាវបន្ថែមទៀតនូវចំណាប់អារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេក្នុងវិស័យសិល្បៈ ។ ឧទាហរណ៍ សិស្សមួយចំនួនប្រហែលជាចូលចិត្តការសំដែងល្ខោន ក៏ប៉ុន្តែប្រហែលជាមានការខ្មាស់អៀនពេកមិនហ៊ានសំដែង ។ ពួកគេប្រហែលជាយល់ថា ការរចនាឆាក ការដឹកនាំ ឬការតុបតែងខ្លួនគឺជាអ្វីមួយដែលពួកគេពូកែ រីករាយ ហើយមានទំនុកចិត្តនឹងធ្វើ ។ សិស្សមួយចំនួនទៀតប្រហែលយល់ឃើញថា ពួកគេពូកែខាងចំរៀង និងការរាំ ដូច្នេះយើងត្រូវបញ្ចូលជំនាញទាំងអស់នេះ ទៅក្នុងកម្មវិធីបង្ហាញមួយ ។

- **ការជ្រើសរើសអត្ថបទ:** អត្ថបទគំរូមាននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៧ ។ មួយវិញទៀត ប្រសិនបើសិស្សបង្ហាញពីចំណាប់អារម្មណ៍អ្វីមួយ ពួកគេអាចនឹងចង់ព្យាយាមបង្កើតអត្ថបទរបស់ពួកគេផ្ទាល់ ។ ការកត់ត្រារឿងព្រេងនៅក្នុងមូលដ្ឋាន អាចជាការព្យាយាមស្រាវជ្រាវអំពីវប្បធម៌ដ៏ល្អអស្ចារ្យមួយ ។ ឧទាហរណ៍នៃរឿងនិទានខ្មែរ ដែលបានមកពី Gatiloke មាននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ១១ ។
- **ការជ្រើសរើសតួអង្គ:** ដូចបានរៀបរាប់ខាងដើម មិនមែនគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែមានទេព្យកោសល្យ ឬចំណាប់អារម្មណ៍ទាំងអស់នោះទេ ។ សិស្សមួយចំនួននឹងមានអារម្មណ៍ខ្មាស់អៀនពីការស្ម័គ្រចិត្តសំដែងតួក្នុងវគ្គនិយាយ ហើយនឹងខំប្រឹងហ្វឹកហាត់សំដែងចំនុចនោះនៅក្រោយឆាក ។ នោះគឺថា សម្រាប់ផលិតកម្មលើកទីមួយ វាមានសារៈសំខាន់ក្នុងការជំរុញអោយសិស្សទាំងអស់ឡើងលើឆាកដើម្បីសំដែងត្រង់វគ្គណាមួយ ។ នៅពេលពួកគេយល់ហើយ ពួកគេលែងមានការភ័យខ្លាចទៀតហើយ ហើយនឹងចេះរៀបចំធំជាងនេះទៀតនៅពេលសំដែងលើកក្រោយ ។ ដូច្នេះ ការស្ម័គ្រចិត្តគឺជាការចាំបាច់ នៅពេលអោយសិស្សជ្រើសរើសតួ ត្រូវកំណត់អោយច្បាស់ថា នៅមានឈុតផ្សេងទៀតក្នុងការសំដែង ដើម្បីអោយសិស្សទាំងអស់បានចូលរួម ។ សិស្សម្នាក់អាចសំដែងជាដើមឈើមួយនៅក្នុងឈុតមួយ រីឯសិស្សម្នាក់ទៀត សំដែងជាថ្ម ។ ពួកគេមិននិយាយអ្វីឡើយ ប៉ុន្តែពួកគេដើរតួយ៉ាងសំខាន់នៅក្នុងការសំដែង ។ ចាប់ផ្តើមដោយអានតាមការសំដែងពីរដងជាក្រុមដើម្បីកំណត់នូវការយល់ដឹងនូវព្រឹត្តការណ៍ និងភាពស្មាត់នៃការសំដែងតួ មុនពេលអោយសិស្សស្ម័គ្រចិត្តដើរតួដែលពួកគេចង់សំដែង ។
- **ដំណើរការឆាក:** ដំណើរការឆាក គឺជាដំណើរការនៃការជ្រើសរើស ការបង្កើត ការផ្លាស់ប្តូរ ឬកែសម្រួលទីធ្លាសំដែងស្របតាមគោលបំណង ។ វារួមមានការប្រើប្រាស់ ឬការមិនប្រើប្រាស់សម្ភារបំណែករៀបចំឆាកព្រមទាំងទម្រង់នៃឆាក ។ តាមរយៈការរៀបចំឆាក យើងសង្ឃឹមថានឹងមានព្រឹត្តការណ៍ដ៏គួរអោយរំភើបមួយដែលមនុស្សមើលការសំដែងច្រើន ។ វារួមមាន ការកំណត់ទីតាំងរបស់តួនៅលើឆាក (ជាញឹកញាប់គេចែកទីតាំងសម្រាប់តួម្នាក់ៗនៅលើឆាកជាប្លុកៗ) កាយវិការដែលឥតមានសំលេង និងចលនាសំដែង ផ្ទៃឆាក ការប្រើប្រាស់គ្រឿងតុបតែងឆាក និងសំលៀកបំពាក់ ពន្លឺ និងសំលេង ។ ក្រៅពីសំលៀកបំពាក់ សម្ភារនៅលើខ្លួនក្នុងការ

សំដែង មានអានុភាពក្នុងបង្ហាញនូវនិមិត្តសញ្ញាដ៏សំខាន់ ។ គំនិតអំពីឆាក និងផែនទីឆាកមាននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៨ ។

- **<u>ការរចនាគ្រឿងតុបតែងខ្លួនៈ</u>** គ្រឿងតុបតែងខ្លួនមិនមែនជាសម្ភារចាំបាច់សម្រាប់សិស្សក្នុងការសំដែង ។ កម្មវិធីសំដែងជាច្រើន ត្រូវបានធើវឡើងដោយគ្មានសំលៀកបំពាក់ ឬគ្រឿងតុបតែងខ្លួនសមរម្យទេ ប៉ុន្តែវាជាវិធីដ៏ល្អមួយធ្វើអោយសិស្សមានអារម្មណ៍ថាហាក់បីដូចជាតួម្នាក់ដែលគេជ្រើសរើសអោយសំដែងពិត។ ។

ការតុបតែងខ្លួនបែបល្ខោនដែលមានលក្ខណៈល្អ ជួនកាលមើលទៅហាក់ដូចជាមិនមានលក្ខណៈគួរអោយសរសើរ ព្រោះវាដំណើរការទៅយ៉ាងល្អដោយផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងអារម្មណ៍ និងការរៀបចំឆាក ហើយបន្ថែមលើការសំដែងរបស់តួអង្គ ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ ការតុបតែងបែបល្ខោន គឺជាធាតុដ៏សំខាន់មួយនៃការផលិតកម្ម ។ នេះគឺជាព័ត៌មាន និងគំនិតមួយចំនួនជួយអោយអ្នកបង្កើនសោភ័ណ្ឌភាពរាងកាយប្រកបដោយជោគជ័យសម្រាប់ការសំដែងល្ខោន និងឆាក ។

ត្រូវកំណត់អោយច្បាស់ថា ហិបទុកគ្រឿងតុបតែងបែបល្ខោន មានភាពចាំបាច់ ។ ហិបនេះ គួរមានសម្ភារមូលដ្ឋាន ដូចជា គ្រឿងតុបតែងខ្លួន ថ្នាំលាបអោយក្រហម សម្ភារតុបតែងភ្នែក ខ្មៅដៃគូត្របកភ្នែកអោយខ្មៅ ក្រែមលាបបបូរមាត់ អេប៉ុងលាបម្សៅ ក្រែមដុះលាងស្បែក និងក្រដាសអនាម័យ ។ មើលឧបសម្ព័ន្ធទី ៩ សម្រាប់ផែនការណែនាំអំពីគ្រឿងតុបតែងខ្លួន ។

- **<u>ការរចនាសំលៀកបំពាក់ៈ</u>** ដូចបានរៀបរាប់ខាងដើម វាមិនចាំបាច់ក្នុងការបង្កើតសំលៀកបំពាក់សម្រាប់ការសំដែងទេ ប៉ុន្តែសិស្សមួយចំនួនអាចយល់ឃើញថា ពួកគេសប្បាយរីករាយនឹងដំណើរការរចនា និងបង្កើតសំលៀកបំពាក់ ។ ការផលិតសំលៀកបំពាក់ក៏ជាវិធីដ៏ល្អដែរសម្រាប់អោយសិស្សដទៃទៀតបានចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពក្លឹប ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើសាលាដែលមានក្លឹប មានថ្នាក់វិជ្ជាជីវៈដេរ សិស្សរៀនដេរទាំងនោះ អាចនឹងជួយដេរសំលៀកបំពាក់ទាំងនោះអោយអ្នកសំដែងបាន ។ មើលឧបសម្ព័ន្ធទី ១០ សម្រាប់វគ្គរចនាសំលៀកបំពាក់ ។
- **<u>ការរចនាឆាក/គ្រឿងតុបតែងឆាកៈ</u>** ឆាក និងគ្រឿងតុបតែងឆាក ត្រូវបានគេយល់ថាជាការពង្រីកឈុតឆាកនីមួយ។ដែលទាក់ទងនឹងការសំដែង ។ ឆាកសំដែងគឺជាទេសភាព ឬផ្ទៃ ។ ជាញឹកញាប់ ការសំដែងមួយមានឈុតឆាកខុស។គ្នាមួយចំនួន ។ សិស្សនឹងមិនត្រឹមតែរចនា និងបង្កើតឈុតរឿងសម្រាប់ការសំដែងរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងរៀបចំផែនការអំពីវិធីបញ្ចូលការផ្លាស់ប្តូរឈុតឆាកចូលទៅក្នុងការសំដែងរបស់ពួកគេ ។

គ្រឿងតុបតែងឆាកល្ខោន គឺជាវត្ថុដែលត្រូវបានរៀបចំ ឬប្រើប្រាស់នៅលើឆាកដោយអ្នកសំដែង ដើម្បីបន្ថែមនូវសាច់រឿងរបស់រឿងល្ខោន ។ គ្រឿងតុបតែងតូច។ គេហៅថា គ្រឿងដែលអាចកាន់ដោយដៃ រីឯគ្រឿងធំ។ ក៏អាចប្រើសម្រាប់តុបតែងបានដែរ ដូចជា កៅអី ឬតុ ។ ភាពខុសគ្នារវាងគ្រឿងតុបតែងឆាក និងការតុបតែង

ឆាក គឺមានប្រយោជន៍ ។ ប្រសិនបើវត្ថុនោះមិនត្រូវប៉ះដោយអ្នកសំដែងទេដោយសារមូលហេតុអ្វីមួយ ជាធម្មតាវាគឺជា ការតុបតែងឆាក ។ ប្រសិនបើអ្នកសំដែងប៉ះសម្ភារនោះតាមតម្រូវការរបស់អត្ថបទ ឬតាមគំនិតរបស់អ្នកដឹកនាំ ពេលនោះគឺជាគ្រឿងតុបតែងឆាក ។ សិស្សអាចត្រូវការប្រើប្រាស់វត្ថុដែលយកពីសាលារៀន យកពីផ្ទះ ឬធ្វើដោយខ្លួនឯង ។ សិស្សត្រូវសម្រេចចិត្តថាតើគ្រឿងតុបតែងណាដែលមានសារៈសំខាន់គ្រប់គ្រាន់ចំពោះការសំដែង ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាផ្នែកមួយនៃថវិការបស់ពួកគេ សម្រាប់ទិញវា ។

- **<u>ការសំដែង:</u>** ការសំដែងនៅក្នុងសិល្បៈសំដែង ជាធម្មតាមានព្រឹត្តការណ៍មួយដែលមនុស្សមួយក្រុម (អ្នកសំដែង) សំដែងជាលក្ខណៈពិសេសមួយអោយក្រុមមនុស្សមួយក្រុមទៀត (ទស្សនិកជន) មើល ។ សមាជិកក្លឹបសំដែងល្ខោនអាចជ្រើសរើសការសំដែងណាមួយដែលរួមមាន ការសំដែង ការរាំ និងការច្រៀង ។ ការសំដែងគឺជាគម្រោងនៃការប្រើប្រាស់ពេលវេលា ដូច្នេះត្រូវកំណត់អោយច្បាស់ថាអ្នកមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់រចនាសំលៀកបំពាក់ ឆាក សម្ភារតុបតែងឆាក ព្រមទាំងការហ្វឹកហាត់ ។ ការសំដែងដែលល្អបំផុតគឺជាការសំដែងដែលត្រូវបានរៀបចំទុកជាមុនបានល្អ ។

### ៤.២.៣. បណ្ណាល័យ និងផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានថ្នាក់រៀន

វិធីដ៏ល្អមួយសម្រាប់ក្លឹបសំដែងល្ខោន ក្នុងការអោយសិស្សដទៃទៀតបានដឹងព័ត៌មានជាប្រចាំ គឺត្រូវបង្កើតក្តារខៀនព័ត៌មាននៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀន ។

- **<u>ក្លឹបរបស់យើង:</u>** សិស្សអាចបិតរូបថតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេដែលស្ថិតក្នុងសំលៀកបំពាក់ដែលបានរចនា និងការសំដែងតួ នៅក្នុងក្លឹប (ឧ. អ្នកជំនាញតុបតែងខ្លួន/មុខ ការរាំ បេឡា ។ល។)
- **<u>ការផ្សព្វផ្សាយការសំដែង:</u>** សិស្សអាចបង្កើតក្រដាសផ្សព្វផ្សាយការសំដែងរបស់ពួកគេនៅពេលខាងមុខ ពេលវេលា និងកន្លែង ។ ពួកគេក៏ប្រហែលជាចង់ចូលរួមជាមួយនឹងសមាជិកអ្នកសំដែងផងដែរ (ឧ. "**ក្នុងពេលឆាប់ៗនេះហើយ!** ។ រឿង Wizard of Oz សំដែងដោយ សុខា និងសុភាព ។ល។"
- **<u>ការជ្រើសរើស:</u>** សិស្សអាចសរសេរក្រដាសផ្សព្វផ្សាយតូចៗ ហើយសុំអោយសិស្សដទៃជួយដើរបិទ ដើម្បីសុំជំនួយក្នុងការរៀបចំការសំដែងល្ខោនដូចជា ការរៀបចំឆាក ឬការបង្កើតសំលៀកបំពាក់ល្ខោន ។

### ៤.២.៤. ការអញ្ជើញពិធីករ

តាមរយៈការបង្កើតក្លឹបសំដែងល្ខោន និងការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបមួយ សិស្សដឹងថា មានអ្នកសំដែងជាច្រើនដែលរស់នៅនៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ ។ ប្រសិនបើសិស្សរកឃើញថា ពួកគេមានមិត្តភ័ក្រ្ត ឬសាច់ញាតិដែលបានរៀនក្នុងក្លឹបល្ខោនរួចម្តងហើយ ឬបានសំដែងនៅក្នុងក្រុម ពួកគេអាចអញ្ជើញអ្នកទាំងនោះអោយមកសាលារៀនដើម្បីអោយចែករំលែកជាមួយសមាជិកក្លឹបនូវបទពិសោធន៍របស់ពួកគេ ។

## ៤.៣. ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងក្លឹបជាមួយនឹងការរៀនសូត្ររបស់សិស្សដទៃ

ទោះបីជាសិស្សមួយចំនួនមិនមែនជាសមាជិករបស់ក្លឹបយ៉ាងណាក៏ដោយ ក៏វាជាការសំខាន់សម្រាប់ក្លឹបក្នុងការចែករំលែកនូវបទពិសោធន៍របស់ខ្លួនជាមួយនឹងសិស្សដទៃទៀត ។ សកម្មភាពមួយចំនួនដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ បាន

ផ្តល់ឱកាសដោយផ្ទាល់មួយចំនួនដើម្បីចូលរួមក្លឹបល្ខោនជាមួយសិស្សដទៃ ដូចជាតាមរយៈក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប និងការសំដែង ។ វាក៏អាចទៅរួចផងដែរសម្រាប់សិស្សដទៃនៅក្នុងថ្នាក់ដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប ក្នុងការរួមចំណែកចំពោះការរៀបចំការសំដែង ។ សមាជិកក្លឹបសំដែងល្ខោនអាចត្រូវបានប្រើអោយដឹកនាំក្រុមផ្សេងៗគ្នា ក្នុងការសម្របសម្រួលសកម្មភាពខុសគ្នាដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ ។

## ឧបសម្ព័ន្ធទី ១: ល្បះបញ្ជាក់អំពីចំណាប់អារម្មណ៏

### សេចក្តីណែនាំ

ការចូលរួមក្លឹបសំដែងល្ខោនគឺជាឱកាសមួយក្នុងការធ្វើសកម្មភាពសប្បាយ និងគួរអោយចាប់អារម្មណ៏ទាក់ទងនឹងសិល្បៈសំដែង ។ នេះគឺជាអ្វីដែលអ្នកគួរតែដឹង នៅមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវចូលរួមក្លឹប ឬមិនចូលរួម ។

- គោលបំណងៈ បង្កើតក្រុមសិល្បៈសំដែង
- សកម្មភាពៈ ការសំដែងល្ខោន ការរចនាសំលៀកបំពាក់ ឆាក ការរៀបចំឆាកសំដែង ការសរសេរអត្ថបទល្ខោន ការសំដែង និងក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប ។
- ការវាយតម្លៃៈ ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញអោយធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនពីព្រោះពួកគេត្រូវបានបង្ខំទេ ។
- ការចូលរួមៈ សមាជិកក្លឹប ត្រូវស្ម័គ្រចិត្ត ។
- ការប្រជុំៈ នឹងមានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្តាហ៏ ប្រជុំម្តង) ដើម្បីពិភាក្សាសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក ។ ការប្រជុំនឹងត្រូវធ្វើឡើងបន្ទាប់ពីការបង្រៀន ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក ។ ការប្រជុំនឹងធ្វើឡើងជាញឹកញាប់ជាលក្ខណៈអនុវត្ត ពេលនោះសិស្សត្រូវផ្តោតអារម្មណ៏ទៅលើការសំដែង ។

### សំណួរ

បញ្ជាក់នូវចំណាប់អារម្មណ៏របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបសំដែងល្ខោន ដោយគូសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់តែមួយក្នុងប្រអប់ទាំងអស់ខាងក្រោមៈ

☐ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៏នឹងការចូលរួមក្លឹបសំដែងល្ខោននេះសោះ ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៏នឹងការចូលរួមក្លឹបសំដែងល្ខោន ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនច្បាស់ថា ខ្ញុំមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់វាឬយ៉ាងណាទេ ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៏នឹងការចូលរួមក្លឹបសំដែងល្ខោនណាស់ ហើយខ្ញុំច្បាស់ថាខ្ញុំនឹងមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់វា។

**ឧបសម្ព័ន្ធទី ២: ភារកិច្ចរបស់សិស្សដឹកនាំក្លឹបដែលត្រូវបានជ្រើសរើស**

**១. ប្រធានៈ**

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ
- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំត្រូវបានធ្វើឡើង ដោយការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងក្លឹប និងគណៈកម្មការកម្រងសាលា
- ត្រួតពិនិត្យការអនុវត្តតាមផែនការប្រចាំត្រីមាស
- រាយការ៍បញ្ហាដល់គ្រូដែលទទួលខុសត្រូវក្លឹប ប្រសិនបើមាន

**២. អនុប្រធាន**

- បំពេញតួនាទីជាប្រធាន នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុ

**៣. បេឡា**

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកាដែលបានផ្តល់អោយដោយគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹបសម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗ រួមមានការទិញ សម្ភារសម្រាប់តាំងពិពណ៌ ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ...
- រក្សាទុកកំណត់ហេតុនៃថវិកាទាំងអស់ដែលបានទទួលពីគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប
- ទិញ ឬចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប

**៤. ប្រធានក្រុម**

- គ្រប់គ្រងក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍តំណាងក្រុមជូនទៅប្រធានក្លឹប ឬគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប ទៅអោយសមាជិកក្រុម

**គ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប**

-ណែនាំរួមដល់ក្លឹបក្នុងការធ្វើផែនការរៀបចំការប្រជុំ ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែករបស់ក្លឹប ដែលចុងក្រោយប្រធានផ្នែកនឹងអាចធ្វើការងារដោយខ្លួនឯង

## ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣ៈ កាលវិភាគក្លឹបសិល្បៈល្ខោន

| សកម្មភាព | វិច្ឆិកា | | | | ធ្នូ | | | | មករា | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | | | | | | |
| 14. | | | | | | | | | | | | |
| 15. | | | | | | | | | | | | |

**ត្រីមាសទី ២ៈ**

| សកម្មភាព | វិច្ឆិកា | | | | ធ្នូ | | | | មករា | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | | | | | | |
| 14. | | | | | | | | | | | | |
| 15. | | | | | | | | | | | | |

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤: ការពន្យល់ថវិកាលំអិតរបស់ក្លឹបសិល្បៈល្ខោន

| ការចំណាយ | រូបមន្ត | ចំនួន |
|---|---|---|
| 1. ក្រដាសផ្ទាំងធំ | 1 kg x $2/kg | $2.00 |
| 2. ហ្វឺតសរសេរក្តារខៀន | 2 ប្រអប់ x $2.50/ប្រអប់ | $5.00 |
| 3. ក្រដាសពណ៌ | 2 រ៉ាម x $4/រ៉ាម | $8.00 |
| 4. គ្រឿងតុបតែងក្លឹបសំដែងល្ខោន | -- | $10.00 |
| ថវិកាផ្សេងៗសម្រាប់បង្កើតការសំដែង | | $125 - 175 |
| **សរុប** | | **$150 - 200** |

## ឧបសម្ព័ន្ធទី ៥: សកម្មភាពសំដែងកាយវិការ

សកម្មភាពទី ១: គ្រឿងផ្ទុះ

វត្ថុបំណង　　នេះគឺជាសកម្មភាពរំលឹក ហើយដោយសារវាទាក់ទងនឹងថាមពលដែលវាត្រូវបានធ្វើឡើងពីរ ឬបីដង ដើម្បីកុំអោយសិស្សមានការនឿយហត់ ។

សម្ភារ　　ទីធ្លាធំមួយសម្រាប់អោយសិស្សធ្វើការជារង្វង់

ពេលវេលា　　៥ នាទី

ដំណើរការ　　សិស្សឈរជារង្វង់ធំ ហើយចាប់រាប់ពី១០ចុះក្រោម (៩, ៨, ៧, ៦, ៥, ៤, ៣, ២, ១) ។ នៅពេលពួកគេកំពុងរាប់ ពួកគេធ្វើអោយខ្លួនរបស់ពួកគេកាន់តែតូចទៅៗ រហូតដល់ពួកគេអាចបត់ខ្លួនចូលទៅក្នុង បាល់នៅត្រឹមពេលដែលពួកគេនិយាយដល់លេខ ១ ។ បន្ទាប់មកពួកគេចាប់ផ្តើមស្រែកខ្សឹបៗថា **តិក តិក តិក** ។ ការស្រែកនេះកាន់តែលឺទៅៗរហូតដល់ពួអ្នកដឹកនាំក្រុមធ្វើជាសញ្ញាអ្វីមួយ ហើយគ្រប់គ្នា ស្រែកថា **ប៊ូម!** ហើយធ្វើអោយខ្លួនរបស់ពួកគេធំដែល នេះមានន័យថា **ផ្ទុះ** ។ បន្ទាប់ពីពួកគេបានផ្ទុះ ពួកគេត្រូវប៉ុងធ្លាក់នៅលើឥដ្ឋ/ដីរយៈពេល ១នាទី ដកដង្ហើមអោយបាន វែងមុនពេលពួកគេចាប់ផ្តើម ធ្វើវាម្តងទៀត ពីចំនុចរាប់លេខលំដាប់ចុះពី១០ ដល់ ១ ។

**សកម្មភាពទី ២:** ការសំដែងរឿងកំប្លែង (pantomime)

**ការសំដែងកាយវិការ** គឺជាការសំដែងដោយឥតមានសំលេង ។ វាគឺជាវិធីល្អមួយសម្រាប់សិស្សរៀនសូត្របន្ថែមអំពីការធ្វើចលនារាងកាយរបស់ពួកគេ ។ នេះគឺជាគំនិតមួយចំនួនស្តីអំពីវិធីដែលសិស្សអាចបង្កើតការសំដែងកាយវិការអោយបានល្អបំផុតតាមលទ្ធផល ។

**ការសំដែងកាយវិការជាបាល់**

វត្ថុបំណង　　ចំនុចនៃការអនុវត្តនេះ គឺត្រូវតែអោយសិស្សអនុវត្តបំនិនសំដែងកាយវិការ ។ នរណាដែលមើលការប្រកួត អាចដឹងថាបាលអាចទៅទីណាគ្រប់ពេលវេលា ។

សម្ភារ　　គ្មាន

ពេលវេលា　　១០ — ១៥នាទី

ដំណើរការ　　អោយគ្រប់គ្នាឈរជារង្វង់ ។ កាន់ដៃគ្នា ខណៈពេលដែលអ្នកកំពុងកាន់បាល់ ។ ប្រាប់សិស្សថា អ្នកមានបាល់មួយ ហើយអ្នកនឹងបោះបាល់នោះ ។ ពន្យល់ពួកគេថា នៅពេលអ្នកបោះបាល់ទៅនរណាម្នាក់ អ្នកត្រូវធ្វើសញ្ញាអ្វីមួយដោយប្រើភ្នែកជាមុនសិន ដូច្នេះពួកគេនឹងដឹងថាអ្នកនឹងបោះបាល់ទៅអោយពួកគេ។ បោះបាល់ជារង្វង់ ហើយអោយបានគ្រប់គ្នា ។ បន្ទាប់មកទៀត ប្តូរបាល់ធំមួយ ។ ប្រាប់សិស្សថាពួកគេត្រូវតែចាប់បាល់ជារង្វង់ និងទំហំដដែល ។ អ្នកអាចលេងល្បែងនេះពីរបីជុំជាមួយនឹងបាល់តូច បាល់ធ្ងន់ និង បាល់ស្រាល ។ នៅជុំចុងក្រោយ ប្រាប់សិស្សថា វាគឺជាបាល់ពិសេសមួយ ហើយពួកអាចជប់ដូរបាល

នោះបាន ។ ពួកគេត្រូវតែចាប់បាល់តាមរបៀបដែលគេបោះមកអោយ ហើយបន្ទាប់ប្តូរបាល់តាមរបៀបដែលពួកគេចង់ធ្វើ ។

**សកម្មភាពទី ៣: សង្វាក់អារម្មណ៍ (Emotional Wheel)**

វត្ថុបំណង គោលបំណងនៃកិច្ចការនេះ គឺអោយសិស្សចេះគិតអំពីរបៀបបង្ហាញអារម្មណ៍ដោយប្រើកាយវិការ ។ បន្ទាប់ធ្វើសកម្មភាពនេះ ត្រូវសួរថាតើពួកគេបានរៀនអ្វីកាលពីមុនដែលអាចជួយអោយពួកគេអាច ប្រើប្រាស់ក្នុងការសំដែងកាយវិការនេះ ។

សម្ភារ ទីធ្លាធំមួយ

ពេលវេលា ៣០នាទី

ដំណើរការ អោយសិស្សចាប់ជាដៃគូ ។ អោយសិស្សបង្កើតជា ២រង្វង់ - រង្វង់មួយនៅខាងក្នុង ហើយមួយទៀតនៅខាងក្រៅ ។ ពួកគេត្រូវបែបមុខទៅរកដៃគូ ។ ប្រាប់ពួគេថា មនុស្សនៅក្នុងរង្វង់ខាងក្នុង គឺជាជីតដួមនុស្សដែលនៅរង្វង់ខាងក្រៅ គឺជាជាងចំលាក់។ ជាងចំលាក់នឹងធ្វើអោយជីតដួប្រែជាទន់មើលទៅដូចជាអារម្មណ៍ពិត១មួយយ៉ាងដូច្នេះ ។ បង្ហាញអំពីការឆ្លាក់ជីតដួមនុស្ស ។ នៅពេលពួកគេយល់ហើយត្រូវប្រាប់អំពីអារម្មណ៍ ។ អារម្មណ៍អាចរួមមាន សប្បាយ ក្រៀមក្រំ ខឹង ភ្ញាក់ផ្អើល ភ័យខ្លាច នឿយហត់ ។ល។ បន្ទាប់ពីជាងចំលាក់ពេញចិត្តនូវអ្វីដែលគេរចនារួចហើយ ប្រាប់អោយជីតដួសំដែងកាយវិការ។ អ្នកនៅរង្វង់ខាងក្រៅត្រូវដើរជុំវិញ ហើយមើលអ្នកនៅខាងក្នុង ។ អោយសិស្សជ្រើសរើសរូបចំលាក់ណាដែលល្អជាងគេមួយ ។ ពិភាក្សាថាតើហេតុអ្វីបានជាមួយនោះល្អជាងគេ ។ បន្ទាប់មកទៀត អោយអ្នកនៅក្នុង និងក្រៅរង្វង់ផ្លាស់ប្តូររង្វង់គ្នា ។ បន្តផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់សិស្ស ។

**សកម្មភាពទី ៤: ការឆ្លុះកញ្ចក់**

វត្ថុបំណង សកម្មភាពនេះគឺជាវិធីល្អមួយក្នុងការសាកល្បងជាមួយនឹងទីតាំ និងសំនួរវោហារខុស១គ្នា ។

សម្ភារ គ្មាន

ពេលវេលា ៣០នាទី

ដំណើរការ ដាក់សិស្សជាគូ ហើយអោយសិស្សឈរទល់មុខគ្នា ។ បន្ទាប់មក អោយសម្រេចចិត្តថាតើពួកគេ ឬដៃគូត្រូវដើរតួជាកញ្ចក់ ។ ជាកញ្ចក់ សិស្សត្រូវដៃគូរបស់ពួកគេធ្វើសកម្មភាព ហើយបន្ទាប់ពួកគេត្រូវធ្វើសកម្មភាពអោយដូចសកម្មភាពនៅក្នុងកញ្ចក់ ។ ក្រោយមកអោយសិស្សប្តូរតួគ្នាទៅវិញទៅមក ហើយធ្វើដូចគ្នា ។ ឥលូវនេះ ចូលមកដល់វគ្គកាន់តែពិបាក សិស្សត្រូវតែធ្វើអោយដូចបេះបិតនូវសកម្មភាពនៅក្នុងកញ្ចក់ នៅក្នុងតែមួយ ។ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពនេះ ពួកត្រូវចេះស្មានដោយវិញ្ញាណសម្រាប់សកម្មភាពដែលនឹងត្រូវសំដែងជាបន្តបន្ទាប់របស់កញ្ចក់ ។ (វាអាចជួយបាន ប្រសិនបើសកម្មភាពនោះយឺត និងមានគោលបំណងច្បាស់លាស់ ។)

នេះគឺជាសកម្មភាពកញ្ចក់មួយចំនួនដើម្បីសាកល្បង (ចលនាធំ មានភាពងាយស្រួលសំដែង):

- កន្ទេកដៃរបស់អ្នកជារង្វង់អោយធំ
- ធ្វើចលនាខ្លួនពីម្ខាងទៅម្ខាង និងចុះឡើងៗ
- គោះទ្វារ
- សិតសក់
- ឡើងជណ្តើរ
- រាំ
- ដើរលើខ្សែដេក
- ដុះធ្មេញ

*មានរូបភាពមួយ*

វាក៏មានការសប្បាយដែរក្នុងការនិយាយសំនួនវោហារ! ការប្រើត្រឹមតែមុខ បង្ហាញពីៈ

- ការសប្បាយ
- ភាពក្រៀមក្រំ
- ការព្រួយបារម្ភ
- ការខ្លាច
- ការខឹង
- ការភ្ញាក់ផ្អើល
- ការឈឺចាប់
- ភាពអន្ទះសារ
- ភាពរបុិលរប៉ូច
- ភាពនឿយហត់

**សកម្មភាពទី ៩ៈ ការបំប៉ោងសាច់រឿង/សំដី** (Exaggeration)

| | |
|---|---|
| វត្ថុបំណង | សិស្សអនុវត្តធ្វើកាយវិការតិចតួច ហើយពង្រីកវា (បំផ្លើសវា) អោយក្លាយទៅជារឿង ឬល្ខោន ។ |
| សម្ភារ | គ្មាន |
| ពេលវេលា | ៣០នាទី |
| ដំណើរការ | អោយសិស្សឈរជារង្វង់ដើម្បីសំដែង ។ អ្នកដឹកនាំចាប់ជាមួយនឹងសកម្មភាពតូចមួយ (អែសច្រមុះ ឬកន្តាស់) ។ អ្នកបន្ទាប់នៅក្នុងរង្វង់ ត្រូវធ្វើតាម តែត្រូវវាធ្វើមានលក្ខណៈធំជាងបន្តិច ។ ជាមួយនឹងគ្នាទៅវិញទៅមក សកម្មភាពត្រូវធ្វើអោយមានលក្ខណៈធំជាងពីសកម្មភាពដើមបន្តិចម្តងៗ រហូតដល់អ្នកចុងក្រោយ ។ ពេលនោះ អ្នកដឹកនាំធ្វើសកម្មភាពថ្មីមួយទៀត ហើយអោយសិស្សដូចណែនាំខាងលើ |

ជារង្វង់ ។ កំណត់នរណាដែលជាអ្នកចាប់ផ្តើមសកម្មភាព តែមិនត្រូវយកសិស្សដដែលអោយធ្វើសកម្មភាពទេនៅចុងបញ្ចប់ជាមួយនឹងសកម្មភាពធំជាង ។ អ្នកត្រូវរំលឹកសិស្សអោយធ្វើសកម្មភាពអោយកាន់តែធំទៅៗ ពួកមិនត្រូវមានការខ្មាស់អៀនទេ នៅពេលលេងល្បែងនេះ ។ វាគឺជាការល្អក្នុងអោយយើងបានគិតរំពឹងថាតើសកម្មភាពធំចុងក្រោយនោះគឺជាសកម្មភាពអ្វី ( ពួកគេនឹងគិតថា ពួកគេនឹងធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយអោយកាន់តែធំទៅៗ តែវានៅតែមានសកម្មភាពដែលធំជាងច្រើនទៀត!)

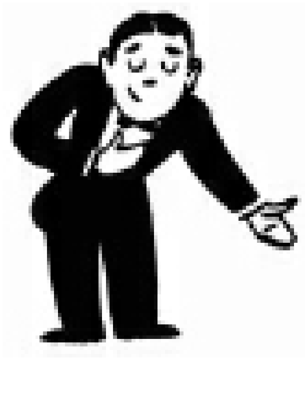
**សកម្មភាពទី ៦: ការច្រៀងល្ខោន/ផ្តោះផ្តងប្រស្នា**

វត្ថុបំណង គោលបំណងនៃការអនុវត្តនេះ គឺចេះគិតអំពីរបៀបនៃការបង្ហាញគំនិតរបស់ខ្លួនទៅកាន់ អ្នកដទៃតាមរយៈកាយវិការ ។ បន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពនេះ ត្រូវសួរថាតើពួកគេបានមើលអ្នកដទៃសំដែង ឬទេកាលពីមុន ដែលអាចជួយអោយពួកគេអាចប្រើប្រាស់ក្នុងការសំដែងកាយវិការនេះ ។

សម្ភារ ក្រដាសព្រៀងតូច និងខ្មៅដៃ

ពេលវេលា ៦០នាទី

ដំណើរការ ដើម្បីលេងល្បែងនេះ ត្រូវចែកសិស្សជា២ក្រុម ដែលមានមនុស្ស ២ ឬច្រើននាក់ នៅក្នុងក្រុមនីមួយៗ។ ក្រុមនីមួយៗត្រូវគូរវត្ថុមួយ មុខរបរមួយ មនុស្សល្បីល្បាញណាម្នាក់ ចំរៀងមួយបទ ឬខ្សែភាពយន្តនៅលើក្រដាស ។ បន្ទាប់មក ពួកគេអាចយកក្រដាសពីក្រុមណាមួយ ហើយសំដែលអោយដូចទៅនឹងអ្វីដែលបានសរសេរឬគូរនៅលើក្រដាសនោះ ដោយឥតនិយាយ ឬធ្វើជាសំលេងអ្វីទាំងអស់ ។ ពួកគេមានរយៈពេល៣នាទីក្នុងការសំដែង ហើយអោយក្រុមរបស់ពួកគេនិយាយថាតើវាគឺជាសកម្មភាពអ្វី ដែលសរសេរនៅលើក្រដាសនោះ ។ ពួកគេត្រូវសរសេរនូវចំនួនដងនៃការទាយត្រឹមត្រូវរបស់ក្រុមពួកគេ ។ នៅចុងបញ្ចប់ បូកចំនួនដងនៃការទាយត្រឹមត្រូវរបស់ក្រុមទាំងអស់រួមគ្នា ។ ក្រុមណាដែលទាយត្រូវតិចដងជាងគេ គឺជាក្រុមឈ្នះ ។



## ឧបសម្ពន្ធទី ៦: សកម្មភាពបញ្ចូលសំលេង

### សកម្មភាពទី ១: ការធ្វើដំណើរលឿន ដោយសំលេងលឺៗ (Zoom)

វត្ថុបំណង	រំលឹកសិស្ស កំដៅសំដែង

សម្ភារ	ទីធ្លាធំ

ពេលវេលា	៥នាទី

ដំណើរការ	អោយសិស្សរបស់អ្នកអង្គុយជារង្វង់ ហើយស្រមើស្រម៉ៃរុញឡានទៅលើឥដ្ឋទៅកាន់សិស្សផ្សេងទៀតនៅម្ខាងរង្វង់ ។ នៅពេលសិស្សចាប់ឡាននោះបានហើយ ពួកគេធ្វើជាសំលេង **វរររីរីរីរីត** ដូចឡានកំពុងតែឈប់ ។ បន្ទាប់មក នៅពេលពួកគេរុញឡាននោះទៅអោយមនុស្សម្នាក់ទៀត ពួកគេត្រូវធ្វើសំដែងអោយខ្លាំៗ **ហ្ស៊ីន ហ្ស៊ីន ហ្ស៊ីន** ។

### សកម្មភាពទី ២: ហ្សិប ហ្សាប់ ហ្សុប

វត្ថុបំណង	អនុវត្តការតាំងសម្មាធិ ការប្រកាសប្រាប់ (Annunciation) និងការទាយពីអនាគត

សម្ភារ	គ្មាន

ពេលវេលា	៣០នាទី

ដំណើរការ	អោយសិស្សឈរជារង្វង់ (ឬជារង្វង់ពីរតូចៗប្រសិនបើមានមនុស្សច្រើននៅក្នុងក្រុម) ។ ពន្យល់ថា ពួកគេនឹងត្រូវផ្លាស់ប្តូរវេណគ្នានិយាយថា **ហ្សិប ហ្សាប់ ហ្សុប** ហើយពួកគេនឹងត្រូវនិយាយពាក្យនេះម្តងម្នាក់ៗដោយការចង្អុល និងធ្វើជាសញ្ញាភ្នែកជាមួយនឹងមនុស្សដែលអ្នកចង់និយាយជាមួយ ។ មនុស្សម្នាក់ចាប់ផ្តើមដោយនិយាយថា **ហ្សិប** ខ្លាំងៗ ហើយច្បាស់ ហើយចង្អុលទៅមនុស្សម្នាក់ទៀតនៅក្នុងរង្វង់ ។ អ្នកនោះត្រូវនិយាយថា **ហ្សុប** ហើយចង្អុលទៅកាន់មនុស្សម្នាក់ទៀត ។ ប្រសិនបើសិស្សនោះមិនយកចិត្តទុកដាក់ទេ ស្ទាក់ស្ទើរ និយាយខុសពាក្យ ឬខុសវេណ អ្នកនោះត្រូវចេញក្រៅរង្វង់ ហើយអង្គុយ រហូតល្បែងចប់ ។ ជាចុងក្រោយ គឺនៅសល់តែមនុស្សពីរនាក់ប៉ុណ្ណោះ ។ អ្នកដឹកនាំ ត្រូវជំរុញពួកគេអោយលេងអោយបានលឿន រហូតនៅសល់មនុស្សតែម្នាក់ ។ ត្រូវរំលឹកសិស្សអោយនិយាយ ធ្វើជាសញ្ញាភ្នែក និងផ្តោតអារម្មណ៍ទាំងស្រុងមកលើការលេងល្បែងនេះ ។

### សកម្មភាពទី ៣: សត្វស្រែក

វត្ថុបំណង	វិធីល្អដើម្បីកំដៅសំលេង និងការស្រមើស្រម៉ៃ

សម្ភារ	គ្មាន

ពេលវេលា	៥ — ១០នាទី

ដំណើរការ	អោយសិស្សអង្គុយ ឬឈរជារង្វង់ ។ សិស្សម្នាក់ស្រែកជាសំលេងសត្វ ហើយទាំងអស់ផ្សេងទៀត ស្រែកតាមសំលេងសត្វនោះ

**សកម្មភាពទី ៤: ការបង្កើតជាសំលេង**

| | |
|---|---|
| វត្ថុបំណង | នេះគឺជាសកម្មភាពល្អមួយសម្រាប់អោយសិស្សចេះប្រើគំនិតស្រមើស្រម៉ៃ និងដើម្បីសាកល្បង ជាមួយនឹងសំលេង ដោយប្រើវត្ថុសាម័ញ្ញ ធម្មតា និងកាយវិការរបស់ពួកគេ ។ |
| សម្ភារ | ប្រអប់ដែលមានវត្ថុប្រើប្រាស់ក្នុងផ្ទះ/ថ្នាក់រៀនធម្មតា ( ឧ. សៀវភៅ បន្ទាត់ ពែង សម ។ល។) |
| ពេលវេលា | ៦០នាទី |
| ដំណើរការ | មានប្រអប់ដែលមានវត្ថុប្រើប្រាស់ក្នុងផ្ទះ/ថ្នាក់រៀនធម្មតា ។ សិស្សម្នាក់ៗយកវត្ថុមួយ ហើយហាត់បង្កើតជាសំលេងដោយប្រើវត្ថុនោះ ។ តើសំលេងសត្វអ្វីដែលអ្នកអាចបង្កើតបាន? សូមសាកល្បងធ្វើសំលេងផ្សេងទៀត ឧ. ទន្លេ ភ្លៀង ឧបករណ៍ សំលេងហូបបាយ ដេក ទូរស័ព្ទ បង្គន់ ។ល។ ត្រូវបំផុសគំនិត បន្ទាប់មកត្រូវបង្កើតសំលេងទាំងនោះជាមួយនឹងវត្ថុដែលចែកអោយ ហើយប្រើកាយវិការ ។ |

**សកម្មភាពទី ៥: ការច្រៀងល្ខោន/ផ្គោះផ្គងប្រស្នា** (Noise Charades)

| | |
|---|---|
| វត្ថុបំណង | សកម្មភាពនេះគឺល្អណាស់សម្រាប់សិស្សក្នុងការហ្វឹកហាត់ការស្រាវជ្រាវនូវគំនិត តាមរយៈសំលេង ។ |
| សម្ភារ | ក្រដាសតូចដែលមានសរសេរប្រភេទនៃសំលេងនៅលើនោះ |
| ពេលវេលា | ៤៥ — ៦០នាទី |
| ដំណើរការ | សរសេរប្រភេទសំលេងអោយបាន ២០ នៅលើក្រដាសតូចនោះ ( ឧ. រថភ្លើង ទន្លេ ទារ) ហើយដាក់វានៅក្នុងថង់មួយ ។ ចែកសិស្សជាពីរក្រុម ហើយអោយសិស្សម្នាក់ជ្រើសរើសក្រដាសនោះម្នាក់ម្តងៗ ។ សិស្សត្រូវបង្កើតសំលេងដែលមាននៅលើក្រដាសនោះ ហើយសិស្សដទៃទៀត ត្រូវទាយថាតើសំលេងនោះគឺជាសំលេងអ្វី ។ ប្រសិនបើពួកគេទាយត្រូវ ពួកគេបានមួយពិន្ទុ ។ បន្ទាប់មក ក្រុមមួយទៀតធ្វើដូច្នេះម្តងវិញ ។ ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ ។ |

**សកម្មភាពទី ៦: បង្កើនការទំនាក់ទំនង**

| | |
|---|---|
| វត្ថុបំណង | គោលបំណងរបស់សកម្មភាពនេះ គឺអោយសិស្សហ្វឹកហាត់ពីជំនាញការទាយពីអនាគត ។ មុនពេលលេងល្បែងនេះ ត្រូវរំលឹកសិស្សអោយដកដង្ហើមអោយបានវែងៗ ហើយប្រើសាចដុំពោះដើមីបញ្ចេញជាសំលេង ។ |
| សម្ភារ | ល្បះនៅលើក្រដាស ខ្មៅដៃ និងក្រដាស ( គ្រប់គ្រាន់សម្រាប់សិស្ស) ទីធ្លាខាងក្រៅធំ |
| ពេលវេលា | ៤៥ — ៦០នាទី |
| ដំណើរការ | អោយសិស្សចាប់រកដៃគូ ។ ចែកអោយសិស្សម្នាក់ៗនូវល្បះមួយដែលមានលើក្រដាស ហើយប្រាប់ពួកគេអោយលាក់វាកុំអោយដៃគូឃើញ ។ អោយពួកគេឈរ ៩ម៉ែត្រពីគ្នា ហើយប្រាប់ដៃគូនូវពាក្យដំបូងនៃល្បះនោះ ។ ពួកគេត្រូវសរសេរពាក្យនេះដាក់នៅក្នុងក្រដាស ។ ពួកគេម្នាក់ៗត្រូវហ្វឹកហាត់និយាយអោយលឺៗ ហើយស្តាប់នៅពេលពួកគេនិយាយល្បះ ។ បន្ទាប់ពីពាក្យទីមួយ អោយពួកគេឈាន |

ថយក្រោយ ២ ម៉ែត្រ ហើយនិយាយពាក្យទីពីរ ។ បន្តឈានថយក្រោយ ២ម៉ែត្រសម្រាប់ពាក្យនីមួយៗ។ ល្បែះទាំងអស់មានប្រហែល១០ពាក្យ ដូច្នេះសិស្សធ្វើដូចគ្នាអោយចប់ ហើយត្រូវនិយាយអោយលឺៗ ។

**សកម្មភាពទី ៧: សំលេងបែបសំដែងលើឆាក** (Stage Voice)

វត្ថុបំណង ដើម្បីអភិវឌ្ឍសំលេងបែបសំដែងនៅលើឆាក

សម្ភារ ទីធ្លាធំមួយ

ពេលវេលា ៣០នាទី

ដំណើរការ ពន្យល់សិស្សថា នៅពេលពួកគេកំពុងសំដែងនៅមុខទស្សនិកជន ពួកគេត្រូវតែប្តូរបៀបនិយាយ ។ ប្រសិនបើពួកគេត្រូវនិយាយដោយសំលេងធម្មតានៅពីក្រោយអ្នកទស្សនា មនុស្សទាំងឡាយនឹងស្តាប់មិនសូវលឺ ។ ដូច្នេះពួកគេត្រូវតែប្រើ សំលេងបែបសំដែងនៅលើឆាក ។

ដើម្បីអោយពួកគេហ្វឹកហាត់និយាយអោយលឺចេញទៅខាងក្រៅ ឬនិយាយអោយទស្សនិកជនទាំងស្តាប់លឺ ។ មនុស្សម្នាក់ត្រូវជ្រើសរើសល្បែះមួយពីក្នុងមួក ហើយដើរទៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬទីធ្លា ។ ពួកគេត្រូវនិយាយអោយ**លឺៗ** ហើយសិស្សដែលនៅសល់ទាំងឡាយថាតាមអ្វីដែលពួកគេបានលឺ ។ តើអ្នកយល់នូវអ្វីដែលអ្នកកំពុងនិយាយ ហើយអានតាមបានត្រឹមត្រូវឬទេ? ប្រសិនបើដូច្នេះ អ្នកចេះនិយាយសំលេងបែបសំដែងលើឆាកហើយ ។ ប្រសិនបើមិនដូច្នោះទេ ត្រូវហ្វឹកហាត់ថែមទៀត ហើយអ្នកនឹងបានល្អប្រសើរសម្រាប់ការនិយាយសំលេងបែបសំដែងលើឆាក។

**សកម្មភាពទី ៨: សំលេងស៊ីរ៉ែន**

វត្ថុបំណង នេះគឺជាសកម្មភាពកំដៅសាច់ដុំ មិនត្រឹមតែកំដៅបំពង់សំលេងសិស្សប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងបង្កើនការស្តាប់របស់ពួកគេ ។

សម្ភារ ទីធ្លាធំ ( ធំ ហើយឆ្ងាយ តែសិស្សអាចស្តាប់លឺបាន)

ពេលវេលា ៥ — ១០នាទី

ដំណើរការ អោយគូសរង្វង់ធំនៅក្នុងខ្យល់ដោយប្រើម្រាមដៃរបស់ពួកគេ ។ នៅពេលដែលម្រាមដៃរបស់ពួកគេធ្វើចលនាឡើង សំលេងរបស់ពួកគេត្រូវឡើងខ្ពស់ដែរ ។ នៅពេលម្រាមដៃរបស់ពួកគេធ្វើចលនាចុះ សំលេងរបស់ពួកគេត្រូវទាប ។ ប្រាប់ពួកគេអោយសាកល្បង ហើយអោយពួកគេធ្វើសំលេងអោយ ខ្ពស់ ឬទាប តាមដែលអាចធ្វើបាន ។ គូសរង្វង់ជាជួរអោយបានច្រើន ។ សកម្មភាពនេះ គួរត្រូវលើកបង្ហាញដល់សំលេងឡានស៊ីរ៉ែន ។

**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៧: អត្ថបទគំរូ**

**សំគាល់:** ពាក្យនៅក្នុងរង្វង់ក្រចក () និង/ឬ *អក្សរទ្រេត* ត្រូវធ្វើ តែមិនត្រូវនិយាយទេ ។

១. ស៊ីនឌឺរឺឡា

បទបន្ទុះ កាលពីព្រេងនាយ

អ្នកអធិប្បាយ ក: មាននារីម្នាក់ឈ្មោះ ស៊ីនឌឺរីឡា

អ្នកអធិប្បាយ ខ: នាងមានម្តាយចិញ្ចឹមចិត្តអាក្រក់ម្នាក់

អ្នកអធិប្បាយ គ: និងបងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមរូបរាងអាក្រក់ ២នាក់

បងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមទី ១: ព្រះអង្គនឹងចូលរួមពិធីពិសេសមួយ!!!

បងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមទី ២: ខ្ញុំរំភើបចិត្តណាស់!!!

ស៊ីនឌឺរីឡា: តើខ្ញុំអាចចូលក្នុងបានទេ?

ម្តាយចិញ្ចឹម: ប្រសិនបើអ្នកបញ្ចប់ការច្រៀងរបស់អ្នក (*បន្តនិយាយកុំអោយដាច់ល្បះ*)

(*ម្តាយចិញ្ចឹម និងបងប្អូនស្រីចិញ្ចឹម ចាកចេញ ។ ស៊ីនឌឺរីឡាបានដួលនៅលើដីទាំងទឹកភ្នែក*)

ម្តាយធមិ: កុំយំអី, ស៊ីនឌឺរីឡា

ស៊ីនឌឺរីឡា: អ្នកជានរណា?

ម្តាយធមិ: ខ្ញុំជាម្តាយធមិរបស់អ្នក ហើយអ្នកនឹងចូលរួមពិធីពិសេសមួយ ។

ស៊ីនឌឺរីឡា: ប៉ុន្តែធ្វើដូចម្តេច?

ម្តាយធមិ: ឥលូវដល់ពេលត្រូវធ្វើការងារទៀតហើយ (*ទះដៃ ហើយហែកបញ្ជី*) អ្នកមានសំលៀកបំពាក់ (*ទះដៃ ហើយនារី១យករ៉ូបដ៏ស្រស់ស្អាត ហើយជួយពាក់អោយស៊ីនឌឺរីឡា*) ហើយអ្នកមានអ្វីជិះធ្វើដំណើរ (*ទះដៃ ហើយបុរស១ចូលទៅក្នុងយកកៅអីមួយ*) សូមត្រឡប់ទៅផ្ទះវិញនៅត្រឹមពាក់កណ្តាលរាត្រី បើមិនដូច្នោះទេ!

(*អ្នករាំចូលក្នុង ឱន ហើយគោរព ហើយបន្ទាប់មកចាប់ផ្តើមរាំ ។ ព្រះអង្គបានយាងចូលក្នុង ដោយក្តីធុញថប់ ។ ស៊ីនឌឺរីឡាបានចូលទៅខាងក្នុង ហើយព្រះអង្គបានយាងចូលទៅជិតនាង ហើយគោរព ។ នាងបានគោរពវិញ ហើយពួកគេក៏បានឡើងរាំ ។*)

បន្ទុះ ដុង! ដុង! (១២ដង)

ស៊ីនឌឺរីឡា: ខ្ញុំត្រូវតែធ្វើ!

ព្រះអង្គ: ប៉ុន្តែយើងមិនស្គាល់ឈ្មោះរបស់អ្នកឡើយ! ចាំបន្តិច!

*(នាងបានចាកចេញ ហើយបានបាត់ស្បែកជើងរបស់នាងនៅតាមផ្លូវ ។ ព្រះអង្គបានរើសវា ហើយសំឡឹងទៅនាងយ៉ាងយូរ)*

អ្នកអធិប្បាយ កៈ ព្រះអង្គបានយាងចេញតាមទីក្រុង

អ្នកអធិប្បាយ ខៈ  លពាក់ស្បែកជើង

អ្នកអធិប្បាយ គៈ គន់មើលអោយដឹងពីស្នេហាពិតរបស់ព្រះអង្គ

*(ព្រះអង្គបានយកស្បែកជើងទៅអោយបងប្អូនស្រីទាំងពីរនាក់ ប៉ុន្តែមិនត្រូវទាំងពីរ)*

ព្រះអង្គៈ តើមាននារីណាទៀតទេនៅទីនេះ?

ម្តាយចិញ្ចឹមៈ គ្មានទេ!

*(ព្រះអង្គបានចាកចេញ ហើយកត់សំគាល់អំពី ស៊ីនឌឺរីឡា ។ ព្រះអង្គបានអោយនាងលស្បែកជើងនោះ ហើយវាត្រូវ)*

ព្រះអង្គៈ តើអ្នកនឹងរៀបការជាមួយនឹងខ្ញុំទេ?

ស៊ីនឌឺរីឡាៈ ចាស់

បន្ទៈ ហើយពួកគេរស់នៅប្រកបដោយសុភមង្គលចាប់ពីពេលនោះមក ។

**ចប់**

## ២. ព្រិលស និងមេ្រញគង់វាល ៧នាក់

អ្នកអធិប្បាយៈ កាលពីព្រេងនាយ មាននារីដ៏ស្រស់ស្អាតម្នាក់មានឈ្មោះថា ព្រិលស (Snow White) ដែលមានសក់ ពណ៌ខ្មៅក្រិប និងស្បែកសស្គុះ ។ នាងគឺជានារីដែលស្អាតជាងគេនៅក្នុងភូមិ ហើយរស់នៅជាមួយម្តាយចិញ្ចឹមដែលជាបិសាច គឺម្ចាស់ក្សត្រី ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ កញ្ចក់ កញ្ចក់ នៅលើជញ្ជាំង នរណាគឺជានារីដែលស្អាតជាច់គេ?

កញ្ចក់ៈ ព្រិលស ស្អាតលើសគេ ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ មិនអាចទៅរួចទេ! យើងត្រូវកំទេចនាងចោល... ព្រានប្រម៉ាងញ់! យកនាងទៅក្នុងព្រៃ ហើយសំលាប់នាងចោល!

ព្រានប្រម៉ាងញ់ៈ ព្រះទាទទាន ។

*(ព្រានប្រម៉ាញ់ និងព្រះនាងព្រិលស បានធ្វើដំណើរទៅ ។ ព្រានបានព្យាយាមបាញ់នាងពីរបីដង ប៉ុន្តែមិនអាច)*

ព្រានប្រម៉ាងញ់ៈ  ខ្ញុំមិនអាចសំលាប់នាងតាមព្រះរាជបញ្ជារបស់ម្ចាស់ក្សត្រីបានទេ  ។ ទៅ, លាក់ខ្លួនទៅ! *(ព្រានបានបង្គំទូលទៅកាន់ម្ចាស់ក្សត្រី)* ក្មេងស្រីនោះបានស្លាប់ហើយ ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ ឥលូវខ្ញុំស្អាតជាងគេហើយ! ហា ហា...!

*(ព្រះនាងព្រិលសបានដើរនៅពាសពេញព្រៃ ហើយនាងបានដើរមកផ្ទះតូចមួយ)*

នាងព្រិលសៈ ផ្ទះអ្វីម្តេចក៏តូចគួរអោយចង់សើច!

*(នាងបានដើរចូលក្នុង ហើយក៏លង់លក់ ។ ម្រេញគង់វាលបានដើរចូលក្នុងច្រៀង)*

ម្រេញគង់វាល ៧នាក់: មាននរណានៅក្នុងផ្ទះ! តើអ្នកជានរណា?

នាងព្រិលសៈ ខ្ញុំគឺព្រិលស ។ ខ្ញុំកំពុងលាក់ខ្លួនពីម្ដាយចិញ្ចឹមរបស់ខ្ញុំដែលចង់សំលាប់ខ្ញុំ ។

ម្រេញគង់វាល ៧នាក់: អញ្ចឹង អ្នកអាចស្នាក់នៅទីនេះយើងចុះ ។

នាងព្រិលសៈ អរគុណ!

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ កញ្ចក់ កញ្ចក់ នៅលើជញ្ជាំង នរណាគឺជានារីដែលស្អាតជាងគេ?

កញ្ចក់ៈ ព្រិលស នៅតែស្អាតលើសគេ ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ ប៉ុន្តែនាងបានស្លាប់ហើយតើ!

កញ្ចក់ៈ ទេ, នាងរស់នៅជាមួយ ម្រេញគង់វាល ៧នាក់នៅក្នុងព្រៃ ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ យើងនឹងរកនាង ហើយសំលាប់នាងដោយផ្ទាល់ដោយប្រើថ្នាំបំពុល ។ ហា ហា...!

ម្រេញគង់វាល ៧នាក់: យើងត្រូវតែទៅធ្វើការ ។ កុំនិយាយរឿងនេះប្រាប់អ្នកដទៃ យើងនឹងត្រឡប់ទៅវិញឆាប់ៗនេះ ។

*(ពួកគេបានចាកចេញ ដោយច្រៀងបណ្ដើរ ។ ម្ចាស់ក្សត្រីបានចូលក្នុងហើយគោះទ្វារ ។)*

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ បុត្រីសំលាញ់! នេះគឺជាផ្លែឈើ lumyai ។

នាងព្រិលសៈ សុំទោស, ខ្ញុំមិនត្រូវចេញក្រៅទេ ។

ម្ចាស់ក្សត្រីៈ ប៉ុន្តែយើងមាន ផ្លែឈើ lumyai ដ៏ស្រស់ស្អាត ។ សាកភ្លក្សមួយមើលទៅ!

នាងព្រិលសៈ អរគុណ

*(នាងបានហូបវា ហើយបានដួលនៅលើដី ។ ម្ចាស់ក្សត្រីបានដើរចេញ ហើយសើច ។ ម្រេញគង់វាលបានចូលមក ។)*

ម្រេញគង់វាល ៧នាក់: ទេ! ព្រិលស បានស្លាប់ហើយ! ទេ, នាងគឺគ្រាន់តែដេកលក់តែប៉ុណ្ណោះ ។ យើងនឹងការធ្វើអោយនាងភ្ញាក់ឡើងវិញ ។

*(ព្រះអង្គបានយាងចូលក្នុង ហើយឃើញនាងកំពុងដេក)*

ព្រះអង្គៈ តើនារីដែលស្រស់ស្អាតនេះជានរណា? ខ្ញុំត្រូវតែថើបនាង ។ *(ព្រះអង្គបានថើបនាង ហើយនាងបានភ្ញាក់ឡើង)*

នាងព្រិលសៈ អ្នកបានជួយសង្គ្រោះខ្ញុំ តើអ្នកជានរណា?

ព្រះអង្គៈ ខ្ញុំជាព្រះអង្គម្ចាស់ រៀបការជាមួយនឹងខ្ញុំទៅ ហើយទៅអោយឆ្ងាយជាមួយនឹងខ្ញុំ ។

អធិប្បាយៈ ព្រះអង្គ និងព្រះនាងព្រិលស បានរៀបការនឹងគ្នា ហើយពួកគេបានរស់នៅដោយសុភមង្គលតាំងពីនោះមក ។

**ចប់**

**៣. The Wizard of Oz**

*(កណ្តាលវាល នៅកសិដ្ឋាន Auntie Em និងពូ Henry កំពុងធ្វើការងារនៅកសិដ្ឋាន)*

Dorothy: Auntie Em! ពូ Henry ខ្ញុំចង់ប្រាប់ពូអំពី....

Auntie Em: មិនមែនឥឡូវនេះទេ Dorothy! យើងរវល់ណាស់!

ពូ Henry: ទៅអោយឆ្ងាយបន្តិច ។ យើងត្រូវធ្វើការងារអោយហើយ!

*(Dorothy ដើរចេញទៅយ៉ាងក្រៀមក្រំ ។ Ternado បានចូលមក ហើយដឹក Auntie Em និងពូ Henry ទៅ ។ Dotothy ចូលក្នុង ហើយស្រែក)*

Dorothy: Auntie Em និងពូ Henry! តើអ្នកនៅឯណា?

*(Dorothy ដើរចូលក្នុងចំការពោត)*

ទីងមោងចាំស្រែ: តើអ្នកទៅណា?

Dorothy: ទៅមើល Wizard of Oz ព្រោះខ្ញុំចង់ទៅផ្ទះ ។

ទីងមោងចាំស្រែ: ខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ តើខ្ញុំអាចទៅបានទេ?

Dorothy: បាន, ប្រញាប់មក!

*(Dorothy និង ទីងមោងចាំស្រែ ដើររហូតទាល់តែពួកគេបានចូលក្នុងព្រៃ)*

មនុស្សលោហៈ: តើអ្នកទៅណា?

Dorothy: យើងទៅមើល Wizard of Oz ព្រោះយើងចង់ទៅផ្ទះ ។

ទីងមោងចាំស្រែ: ហើយខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ ។

មនុស្សលោហៈ: ខ្ញុំចង់បានបេះដូងមួយ តើខ្ញុំអាចទៅផងបានទេ?

Dorothy មនុស្សលោហៈ និង ទីងមោងចាំស្រែ: បាន, ប្រញាប់មក!

*(ពួកគេទាំងអស់គ្នា ចុះចេញពីលើឆាក ហើយចូលទៅក្នុងបន្ទប់របស់ Wizard នៅក្នុងប្រាសាទ)*

Wizard: ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមកទីនេះ?

សត្វតោ: ខ្ញុំចង់បានសេចក្តីក្លាហាន ។

មនុស្សលោហៈ: ខ្ញុំចង់បានបេះដូងមួយ ។

ទីងមោងចាំស្រែ: ហើយខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ ។

Dorothy: ហើយខ្ញុំចង់ទៅផ្ទះ ។ តើអ្នកអាចជួយពួកយើងបានទេ?

Wizard: ខ្ញុំមានរបស់អ្វីមួយអោយឯង ណាសត្វតោ  មនុស្សលោហៈ និងសម្រាប់ឯងណា ទីងមោងចាំស្រែ ប៉ុន្តែគ្មានអ្វីអោយឯងទេ Dorothy ។ អ្នកត្រូវបិទភ្នែកហើយនិយាយថា "គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ ។ គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ ។"

Dorothy: គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ ។ គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ...

*(អ្នកដទៃចាកចេញ នៅពេល Dorothy គោះកែងជើងរបស់នាង ។ ពេលនាងបើកភ្នែក Auntie Em និង ពូ Henry ក៏នៅទីនោះដែរ)*

Dorothy: Auntie Em និង ពូ Henry ! ខ្ញុំសប្បាយចិត្តណាស់ដោយបានមកដល់ផ្ទះ!

Auntie Em: អ្នកបានទង្គិចក្បាលខ្លាំងដែរនៅទីនោះ!

ពូ Henry: យើងសប្បាយចិត្តដោយអ្នកបានត្រឡប់មករកពួកយើងវិញ!

**ចប់**

## ៤. កូនជ្រូកទាំង ៣ក្បាល

អ្នកអធិប្បាយ: មានជ្រូកតូចៗ ៣ក្បាល ។ ថ្ងៃមួយពួកគេចង់សាងសង់ផ្ទះថ្មីមួយ ។

ជ្រូកទី ១: ខ្ញុំគិតថា យើងគួរសាងសង់ផ្ទះថ្មីរបស់យើងដោយប្រើថ្ម ។

ជ្រូកទី ២: ទេ វានឹងចំណាយពេលយូរណាស់ យើងគួរតែប្រើចំបើងវិញ ។

ជ្រូកទី ១: ទេ ទេ ទេ! ថ្ម!

ជ្រូកទី ២: ចំបើង!

ជ្រូកទី ៣: នាំគ្នាសម្របសម្រួលទៅមើល៎ ហើយធ្វើវាដោយឈើវិញ ។

ជ្រូកទី ១: ហ៊ូ ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើថ្ម ។

ជ្រូកទី ២: ល្អ! ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើចំបើង ។

ជ្រូកទី ៣: ហើយខ្ញុំគិតថា ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើឈើ ។

អ្នកអធិប្បាយ: កូនជ្រូកទាំងបី បានសង់ផ្ទះផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ តាមមធ្យោបាយរបស់គេ ។ បន្ទាប់មក នៅថ្ងៃមួយ ឆ្កែចចកដែលឃ្លាន បានដើរកាត់ ។

ឆ្កែចចក: *(ហិតខ្យល់)* ខ្ញុំគិតថាខ្ញុំធុំក្លិនសត្វជ្រូក! *(មើលជុំវិញ)* ថ្ងៃរបស់ខ្ញុំហើយនេះ! ជ្រូកទាំង ៣ *(ដើរទៅរកផ្ទះឈើ)*

ឆ្កែចចក: កូនជ្រូក កូនជ្រូក , អោយខ្ញុំចូលក្នុងផង!

ជ្រូកទី ៣: ទេ! កុំយករោមមកប៉ះផ្ទះរបស់ខ្ញុំ

ឆ្កែចចក: បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងដកដង្ហើមលឺៗ ហើយលឿន ហើយខ្ញុំនឹងផ្លុំបំប៉ុងផ្ទះនេះចោល!

*(ខ្លែចចកផ្លុំ ហើយផ្ទះក៏បានរលំ ហើយបានដេញជ្រូកទៅផ្ទះថ្មបើង)*

ខ្លែចចក: កូនជ្រូក កូនជ្រូក , អោយខ្ញុំចូលក្នុងផង!

ជ្រូកទី ១, ២, ៣: ទេ! កុំយករោមមកប៉ះផ្ទះរបស់ខ្ញុំ

ខ្លែចចក: បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងដកដង្ហើមលឺៗ ហើយលឿន ហើយខ្ញុំនឹងផ្លុំបំប៉ោងផ្ទះនេះចោល!

*(ខ្លែចចកផ្លុំ ហើយផ្ទះមិនរលំទេ)*

ខ្លែចចក: ខ្ញុំដឹងថាវានឹងមិនរលំទេ! ខ្ញុំនឹងឡើងលើដំបូង ហើយចុះតាមបំពង់ផ្សែង ។

*(ខ្លែចចកចាប់ផ្តើមឡើង)*

ជ្រូកទី ២: ផ្ទះរបស់ឯងមាំមែន!

ជ្រូកទី ៣: តើសំលេងអីគេហ្នឹង!

ជ្រូកទី ១: ខ្លែចចកនៅលើដំបូល!

ជ្រូកទី ២: លឿនឡើង! ឆាប់បង្កាត់ភ្លើង ។ ខ្លែចចកនឹងឡើងមកដល់ក្នុងឥលូវហើយ ។

ខ្លែចចក: *(ចុះចំកន្លែងមានភ្លើង)* អា អា....!!!! *(រត់តាមច្រកផ្សេងៗ)*

យើងកំទេចខ្លែចចកដ៏អាក្រក់នោះហើយ!!!

**ចប់**

## ឧបសម្ព័ន្ធទី ៨: ការរៀបចំឆាកសំដែង

### គំនិខ្លះៗអំពីឆាកសំដែង

បើកចំហសម្រាប់ទស្សនិកជន ។ ឧទាហរណ៍ នៅពេលមនុស្ស២នាក់សន្ទនាគ្នា ពួកគេត្រូវបែបមុខរកគ្នា ។ ទោះជាយ៉ាងក្តី នៅលើឆាក អ្នកត្រូវបែមុខទៅរកទស្សនិកជន ។

មិនត្រូវអោយសក់ធ្លាក់បាំងភ្នែកឡើយ ប្រសិនបើវាមិនមែនជាតម្រូវការរបស់សាច់រឿង ។

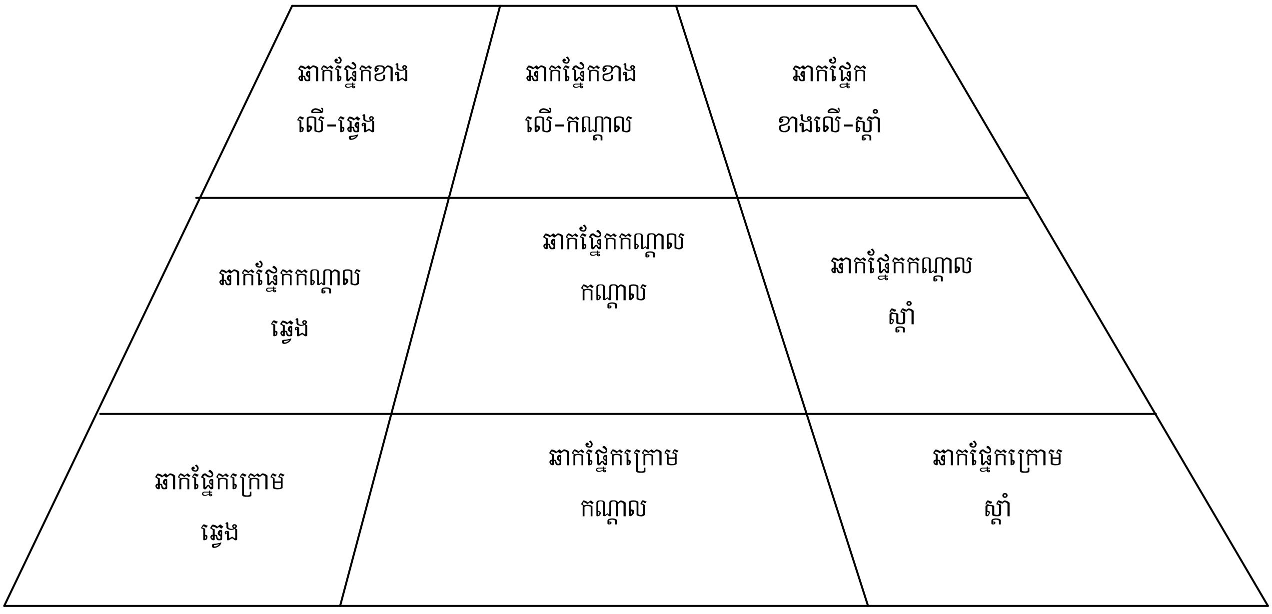
នៅពេលអ្នកធ្វើកាយវិការ ត្រូវសំដែងអោយឆ្ងាយពីទស្សនិកជន ឬនៅផ្នែកខាងលើនៃឆាក ។

ត្រូវអោយទស្សនិកជនឃើញមុខនៅពេលអ្នកបង្វិលខ្លួនម្តងៗ ។

ទុកកំលាំងការពារក្រែងលោមានអ្វីកើតឡើងនៅលើឆាក ។ ត្រូវចាំថា ទោះបីជាអ្នកមិនមែនកំពុងនិយាយក៏ដោយ ក៏ត្រូវអោយទស្សនិកជនឃើញមុខរបស់អ្នកដែរ ។

ប្រសិនបើសមាជិកតួ២នាក់ដើរកាត់ឆាក មនុស្សម្នាក់ដែលនៅជិតទស្សនិកជនជាងគេបំផុត ត្រូវធ្វើតាមម្នាក់ដែលនៅឆ្ងាយពីទស្សនិកជនជាងគេបំផុតនោះ ។
មើលប្លង់ឆាកខាងក្រោម

**ទីតាំងនៃការរៀបចំឆាក**



**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៩: បង្កើតផែនការប្រជុំ**

**បង្កើតការប្រជុំហ្វឹកហាត់**

គ្រូនឹងបង្ហាញការរចនា និងការរៀបចំឆាកសាម័ញ្ញមួយ ។ ត្រូវរំលឹកសិស្សថា វាគឺជាការរៀបចំឆាកសំដែង ហើយ "មិនស្អាតទេ " ។ ការរៀបចំឆាកសំដែង ត្រូវមានពណ៌ខ្មៅជាងការរៀបចំធម្មតា ដើម្បីអោយគេអាចមើលឃើញពីចម្ងាយ ។

គ្រូក៏នឹងពិភាក្សាជាមួយនឹងសិស្សផងដែរ អំពីបញ្ញត្តិនៃការរៀបចំតួសំដែង: ប្រភេទ និងបច្ចេកទេសដែលមានដូចខាងក្រោម:

មានលក្ខណៈជារឿងល្ខោន ។ ការរៀបចំឆាក គឺមានភាពច្បាស់ជាងការរៀបចំធម្មតា ។ ទស្សនិកជនដែលមើលការសំដែងពីចម្ងាយ នឹងមិនឃើញការតុបតែងឆាក ដូច្នេះត្រូវលាបពណ៌អោយដិតជាង និងភ្លឺជាង ហើយការលាបនោះ ដូចជាការគូត្របកភ្នែកដិត១ មានភាពចាំបាច់ណាស់ ។ ពណ៌ដិតធ្វើអោយមើលឃើញស្បែកច្បាស់ ។ ត្រូវជ្រើសរើសពណ៌ដែលសក្តិសមនឹងពណ៌សម្បុរ ដោយពិចារណាពីធាតុរបស់តួសំដែង ដូចជាអាយុ សញ្ជាតិ ។ បន្ថែមស្រមោលកាន់តែដិត រួមមានពណ៌ក្រហម ដើម្បបង្កើតផ្ទៃកខាងក្រៅនៅក្នុងតំបន់ដែលយើងចង់បាន ហើយថែមពន្លឺស្រមោលដើម្បីបង្កើតពន្លឺខ្ពស់ ។ តុបតែងបញ្ចូលគ្នាទាំងអស់ដើម្បីចៀសវាងពន្លឺស្រាល ។ ដើម្បីអោយគេមើលឃើញបបូរមាត់របស់អ្នកកាន់តែធំជាសាមញ្ញ ត្រូវប្រើខ្មៅដៃគូសបបូរមាត់អោយធំតាមតម្រូវការ ។ ភ្នែកនឹងមានលក្ខណៈធំជាងធម្មតា ប្រសិនបើគូរពង្រីកតំបន់ជុំវិញភ្នែក ។ ចុងក្រោយ ត្រូវលាបម្សៅ ធ្វើយ៉ាងណាកុំអោយវាជ្រុះ នៅពេលពន្លឺភើងក្តៅ ។

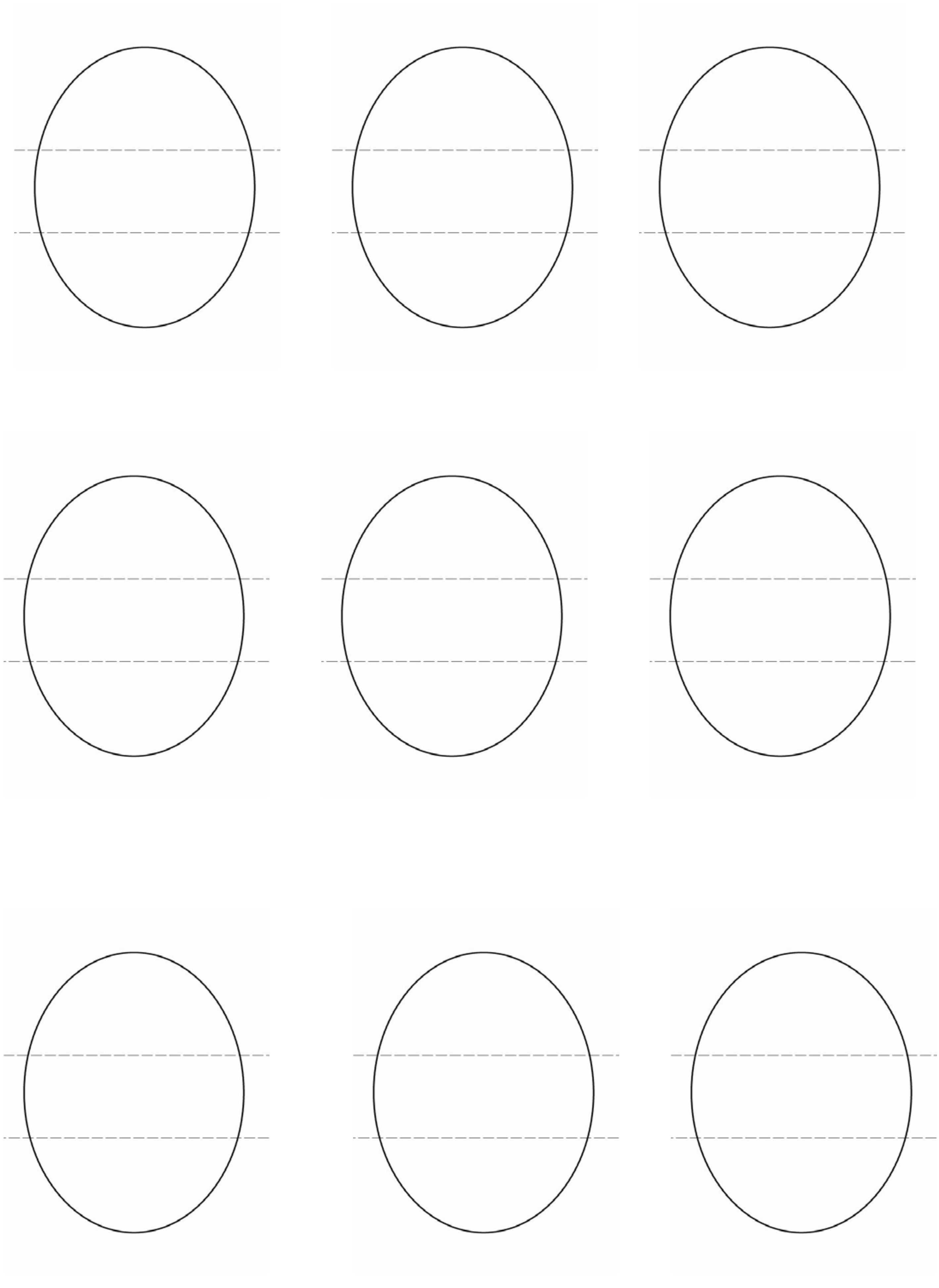
អាចធ្វើអោយឃើញមានភាពជ្រីវជ្រួញលើរាងកាយតាមរយៈស្រមោល និងពន្លឺ ។ ហើយសក់ ធ្វើអោយមានពណ៌ប្រផេះដោយរោយម្សៅកូនក្មេង ។

ការហ្វឹកហាត់សម្រាប់សិស្ស:

ចែកអោយសិស្សនូវក្រដាសដែលមានមុខរូបចំនួន ៦ ខុស១គ្នា (មើលទំព័រក្រោយ) ។ សិស្សត្រូវទទួលខុសត្រូវសម្រាប់ការរចនាការតុបតែងអោយចេញជាតួសំដែង៦នាក់ខុស១គ្នាតាមជំរើសរបស់ពួកគេ ។ មុខមួយត្រូវតែជាមុខរបស់តួសំដែងដែលពួកគេត្រូវសំដែងនៅលើឆាក ។

សិស្សនឹងចាប់រកដៃគូ ហើយជួយគ្នាទៅវិញទៅមក លាបតុបតែងខ្លួន ។ ប្រសិនបើសិស្សម្នាក់កំពុងសំដែង គេត្រូវតែងមុខជាតួសដែង ។ ប្រសិនបើគេមិនកំពុងសំដែងទេ គេអាចជ្រើសរើសការតុបតែងតួសម្រាប់ខ្លួនឯង ។

សិស្សនឹងមានពេលត្រួពិនិត្យការតុបតែងរបស់មិត្តរបស់គេ ហើយគិតអំពីតួអង្គ ។



**ឧបសម្ព័ន្ធទី ១០: ការរចនាសំលៀកបំពាក់**

**សិក្ខាសាលាអំពីការរចនាសំលៀកបំពាក់**

សិស្សនឹងបំបែកជាក្រុមតូចៗ ។ ក្រុមនីមួយៗត្រូវជ្រើសរើសតួពីក្នុងមួក ។ (គំរូតួ: គលានុប្បដ្ឋយិការ ព្រះអង្គដ៏រ ។ល។) ។ មួយវិញទៀត ប្រសិនបើសិស្សជ្រើសរើសអត្ថបទសំដែងរួចហើយ តួសំដែងត្រូវធ្វើតាមអត្ថបទនោះ ។ សិស្សម្នាក់ៗត្រូវគូរទម្រង់សំលៀកបំពាក់/តួ ដោយខ្លួនគេ ។

សិស្សចែកគំនូររបស់ពួកគេមើលនៅក្នុងក្រុម ។ ពួកគេពិភាក្សាគ្នាអំពីគោលគំនិតដែលស្តែងចេញពីការគូ ។ ពួកគេប្រើគំនូរទាំងអស់នោះបញ្ចូលគ្នាហើយគូរចេញជារូបថ្មីមួយ ។

ក្រុមនិមួយៗត្រូវបានចែកក្រដាសពណ៌ស ៣០សន្លឹក (ឬក្រដាសកាសែត ក្រដាសព្រៀង ។ល។) ខ្មៅដៃផាត់ពណ៌១ប្រអប់ និងការបិត ។ ដោយប្រើសម្ភារទាំងនេះ ពួកគេត្រូវបង្កើតសំលៀកបំពាក់មួយអោយក្រុមដទៃ ។

គំរូសំលៀកបំពាក់របស់ក្រុមនីមួយៗនឹងត្រូវបានដើរមើល ដើម្បីយកមកបង្ហាញកិច្ចការក្រុម ។ ទស្សនិកជន នឹងព្យាយាមទាយអ្វីដែលពួកបានគិត ។ បន្ទាប់មក ទស្សនិកជននឹងបោះឆ្នោតរើសសំលៀកបំពាក់របស់ក្រុមណាដែលល្អជាងគេ ។

## ឧបសម្ព័ន្ធទី ១១: គំរូរឿងព្រេងនិទានខ្មែរ

រឿងទាំងនេះ ត្រូវបានដកស្រង់ចេញពីសៀវភៅ Gatiloke រឿងព្រេងនិទានខ្មែរ និពន្ធដោយលោក Muriel Paskin Carrison បកប្រែដោយលោក គង់ ឈាន ។

### ឃ្មុំ និងកង្កែប

គ្រាមួយ មានសត្វឃ្មុំពណិលឿងមួយដែលចូលចិត្តហើរពីផ្កាមួយទៅកាន់ផ្កាមួយ ក្រេបយកលំអងផ្កា ។ ថ្ងៃមួយនាងបានជួបនឹងកង្កែបចាត់មួយកំពុងអង្គុយនៅក្រោមដើមផ្កា ។ នាងបាននិយាយ "សួស្តី! កង្កែប " "ហេតុអ្វីបានអ្នកអង្គុយនៅទីនេះ?"

កង្កែបបាននិយាយអួតអាងថា "ខ្ញុំកំពុងធ្វើទៅភ្នំហិមាល័យ ។"

ឃ្មុំបានពេបង៉េយមុខឡើងលើ ។ នាងបានសំឡឹងមើលដោយនិយាយ "ផ្តេសផ្តាស! " "តើអ្នកទៅដល់ភ្នំនោះយ៉ាងដូចម្តេច? ជើងរបស់អ្នកខ្លីណាស់ ។ ខ្ញុំទើបសមទៅភ្នំនោះ ។ តើអ្នកមិនឃើញខ្ញុំហោះបានល្អប៉ុណ្ណាទេឬ?"

កង្កែបបានឆ្លើយភ្លាមថា "ហូស៎" "ហើយតើខ្ញុំត្រូវគិតថាអ្នកអាចហោះទៅទីនោះដោយស្លាបតូចៗអញ្ចឹងឬ?"

ឃ្មុំលឿងនោះបាននិយាយដោយកំហឹងតបវិញថា "ឱ!បងកង្កែបអើយ " "ខ្ញុំអាចហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យ ៧ជុំក្នុងមួយថ្ងៃឯណោះ!"

កង្កែបបានដកដង្ហើមធំ ហើយនិយាយលឺៗថា "គ្មានអ្វីគួរអស្ចារ្យទេ! " "ខ្ញុំអាចធ្វើដំណើរទៅភ្នំហិមាល័យពេលព្រឹក ហើយត្រឡប់មកវិញទៅពេលល្ងាចថ្ងៃតែមួយ ។ កង្កែបនិយាយទៀតថា "ចុះ!សត្វអ្វីបំផ្លាញតែប្រយោជន៏ពេលវេលាគេ ហើយអួតថាហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យ៧ជុំក្នុងមួយថ្ងៃ?"

ឃ្មុំបាននិយាយទាំងមួរម៉ៅថា "ជាការពិត " "ហើយខ្ញុំចង់ដឹងថាឯងជាប្រភេទសត្វអ្វីបំផ្លាញតែពេលវេលារបស់គេអួតថាឯងលោតទៅភ្នំហិមាល័យហើយត្រឡប់មកវិញក្នុងថ្ងៃតែមួយ!"

បន្ទាប់មក ឃ្មុំបានពង្រឹងខ្លួនអោយរឹងមាំ ហើយឱនទៅជិតត្រចៀកកង្កែប ហើយបាននិយាយថា "បងកង្កែប! ម្សិលមិញខ្ញុំបានហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យពេញមួយថ្ងៃ តែខ្ញុំមិនបានឃើញអ្នកនៅទីនោះទេ!"

កង្កែបចាត់នោះមិននិយាយអ្វីសោះ ហើយឃ្មុំក៏បានហើរចេញបាត់ទៅ ។

***សំគាល់:*** *ការមិនប្រមាថ និងការមិនអួតអាង គឺជាគុណធម៌នៃពុទ្ធសាសនិកជន ។ ព្រះសង្ឃខ្មែរ បានប្រើរឿងនេះសម្រាប់បង្រៀនអំពីអំនួតរបស់បុគ្គលគួរតែចៀសវាង ។*

### ស្តេច និងមានពក្រីក្រម្នាក់

នៅចុងភូមិជិតជាយព្រៃមួយ មានក្មេងឃ្មៀលក្របីម្នាក់ ដែលគ្មានឪពុក-ម្តាយ ។ ឪពុកមារបស់ក្មេងដែលជាមេចុងភៅរបស់ស្តេច អាណិតមានពនេះណាស់ ។ ដូច្នេះគាត់បានហៅក្មេងនេះអោយទៅនៅជាមួយនឹងគាត់នៅឯរាជវាំង ។ ក្មេងកត្តញ្ញូនេះ បានខំប្រឹងធ្វើការងារដើម្បីជួយឪពុកមា ។ មានពបានលាងចាន ជូតពែង សំអាតតុហូបបាយ ហើយជូតកំរាលឥដ្ឋ ។ នៅរាល់ចុងខែ ឪពុកមារបស់ក្មេងនេះ អោយប្រាក់ ៦សេន ដែលជាប្រាក់ឈ្នួល។

ឥលូវនេះ ស្តេចឧស្សាហ៍មកពិនិត្យរាជវាំងណាស់ ។ ព្រះអង្គទ្រង់កត់សំគាល់ពីក្មេងដែលកំពុងធ្វើការ ជូតកំរាលឥដ្ឋ ជូតពែង ដោយក្តីរីករាយ និងគួរអោយអស់សំណើច ។ ថ្ងៃមួយព្រះអង្គបានសួរមានពូថា "តើអ្នកបានទទួលប្រាក់ឈ្នួលសម្រាប់ការធ្វើការងារនេះទេ?"

មានពូឱន ហើយនិយាយ "ទូលបង្គំបានទទួល ។ ទូលបង្គំរកបាន៦សេនរៀងរាល់ខែ ។"

បន្ទាប់មក ព្រះអង្គសួរ "តើឥលូវអ្នកគិតថាខ្លួនឯងមាន ឬក្រ?"

មានពូឆ្លើយ "ព្រះករុណាថ្លៃវិសេស, ខ្ញុំគិតថាខ្ញុំមានដូចព្រះអង្គដែរ ។"

ព្រះអង្គមានការភ្ញាក់ផ្អើល ហើយគិតដោយប្រុងប្រយ័ត្នថា "ហេតុអ្វីបានក្មេងនេះនិយាយផ្ទុសផ្តាសយ៉ាងនេះ?"

ព្រះអង្គបាននិយាយទៅកាន់ក្មេងនេះម្តងទៀត "យើងជាស្តេច ហើយមានអ្វីៗទាំងអស់ ជាអ្នកមាននៅក្នុងប្រទេសនេះ ។ រីឯអ្នករកបានតែ៦សេនក្នុងមួយខែ ។ ហេតុអ្វីបានជាអ្នកនិយាយថាអ្នកមានដូចយើងដែរ?"

មានពូបាបព្រលែងចោលអំបោស ហើយឆ្លើយតបទៅស្តេចវិញថា "ព្រះករុណាថ្លៃវិសេស, ទូលបង្គំបានទទួលប្រាក់ឈ្នួល៦សេនក្នុងមួយខែ ប៉ុន្តែទូលបង្គំហូបបាននឹងចានតែមួយ ហើយព្រះអង្គសោយនឹងចានតែមួយដែរ ។ ទូលបង្គំដេកមួយយប់ រីឯព្រះអង្គផ្ទំមួយយប់ដូចគ្នា ។ យើងហូបដូចគ្នា និងដេកដូចគ្នា ។ គ្មានអ្វីខុសគ្នាទេ ។ តើព្រះអង្គយល់អំពីមូលហេតុនេះទេ?"

ស្តេចយល់ ហើយមានការពេញចិត្តនឹងមានពូនេះ ។

***សំគាល់:*** *ព្រះពុទ្ធជាម្ចាស់បានសំដែងធម៌អំពីគុណសម្បត្តិនៃមនុស្សទាំងឡាយ ។ ក្នុងរឿងនេះ ស្តេចដែលមានអំនួតអំពីទ្រព្យសម្បត្តិ ត្រូវបានក្មេងបំរើបង្រៀនថា អ្វីដែលសំខាន់ជាងគេក្នុងជីវិតរបស់មនុស្ស គឺមនុស្សទាំងអស់មានភាពស្មើគ្នា ។*

**រឿង សត្វសំពោចព្រៃ និងមាន់**

គ្រាមួយ មានសត្វសំពោចព្រៃស្រេកឃ្លានមួយដែលបានសម្រេចចិត្តចាកចេញពីព្រៃដើម្បីទៅរកចំណីអាហារនៅក្នុងភូមិ ។ វាបានធ្វើដំណើរកាត់វាល ហើយបានស្រូបយកក្លិនម្ហូប ។ នៅពេលយប់ងងឹតស្រាងៗ វាបានស្រូបក្លិនសត្វចាបដែលមានឱជារសឆ្ងាញ់មួយចំនួន ។ វាបានមើលនាយមើលអាយ ហើយមាន់កំពុងដេកទំលើមែកឈើ ។

ឥលូវ សត្វសំពោចព្រៃចង់ស៊ីសាច់មាន់នោះ តែវាមិនអាចឡើងលើដើមឈើនោះបាន ។ ដូច្នេះវាក៏បានប្រើល្បិចធ្វើអោយមាន់ចុះពីលើដើមឈើនោះ ។ សត្វសំពោចព្រៃបានលូនទៅជិតគល់ឈើ ហើយបានស្រែកហៅមាន់ថ្មមៗ "សំលាញ់ ខ្ញុំបាននាំយកសារពីព្រះជាម្ចាស់មកអោយពួកយើង ។ ព្រះជាម្ចាស់របស់យើងមានព្រះបន្ទូលថា ចាប់ពីពេលនេះតទៅ សត្វដែលស្អប់គ្នា ត្រូវក្លាយជាមិត្តនឹងគ្នាវិញទាំងអស់ ហើយឈប់វាយគ្នាទៀត ។ យើងត្រូវរស់ប្រកបដោយសេចក្តីសុខសន្តិភាពជាមួយគ្នា ។ ដូច្នេះ យើងត្រូវធ្វើជាមិត្តល្អនឹងគ្នាឥលូវនេះ ។ ចុះមកដើម្បីឱបគ្នាជាមិត្ត ដូចបងប្អូន ។"

ពេលមាន់បានលឺយ៉ាងដូច្នេះ មានបានក្រោកឡើងយ៉ាងលឿន ។ វាបានមើលចុះក្រោមទៅកាន់គូសត្រូវចាស់ពូកែបោកប្រាស ដែលកំពុងលូននៅក្រោមដើមឈើ ។ ឥលូវមាន់នេះគឺជាសត្វយល់ដឹងខ្ពស់ ហើយវាមិនទុកចិត្តសត្វសំពោចព្រៃទេ ។ វាបានគិតមួយសន្ទុះ ហើយបានឆ្លើយតបថា "បងសត្វសំពោចព្រៃ សាររបស់ព្រះអង្គម្ចាស់ពិតជាពិរោះណាស់ ។ ត្រូវហើយយើងគួរតែស្រលាញ់រាប់អានគ្នា ។ ខ្ញុំចង់ចុះទៅក្រោម ហើយចងមិត្តនឹងអ្នកណាស់ ប៉ុន្តែសូម

អ្នកចាំខ្ញុំមួយភ្លែត ។ មិត្តរបស់ខ្ញុំ គឺសត្វឆ្កែ រស់នៅជាមួយខ្ញុំនៅទីនេះដែរ ។ វាបានចេញទៅក្នុងព្រៃដើម្បីរកចំណី ។ ដូច្នេះចាំវាបន្តិច ។ បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងចុះទៅក្រោម ហើយពួកយើងទាំង៣នាក់នឹងចងមិត្តនឹងគ្នា ។

បន្ទាប់មក មាន់បានតតាំងស្លាប ។ វាបានបែមុខទៅទិសខាងជើង ហើយស្រែកហៅលឺៗថា "បងឆ្កែ មកវិញឥលូវនេះ! មិត្តរបស់យើងសត្វសំពោចព្រៃកំពុងរង់ចាំអ្នកនៅទីនេះ!"

នៅពេលគ្មានលឺសូរឆ្លើយពីព្រៃ មាន់ចេះតែស្រែកហៅកាន់តែខ្លាំងឡើងៗ "បងឯងលឺខ្ញុំហៅទេ? ឆាប់មកវិញឥលូវនេះភ្លាម មិត្តរបស់យើងកំពុងរង់ចាំ ។"

សត្វសំពោចព្រៃដែលស្ថិតក្នុងសភាពភ័យខ្លាច បានគិតថាវាបានលឺសំលេងឆ្កែកំពុងរត់មក ។ វាភ័យខ្លាំងណាស់ពីព្រោះឆ្កែគឺជាសត្រូវចាស់របស់វា ។ ដូច្នេះវាចាប់ផ្តើមដកខ្លួនពីដើមឈើឆ្ងាយទៅៗ ។

មាន់បាននិយាយខ្ចិខ្ចក់ថា "បងសត្វសំពោចព្រៃ កុំទៅ" "ចាំសិនទៅ ។ មិត្តរបស់យើងនឹងមកដល់ឥលូវហើយ ។"

តែសត្វសំពោចព្រៃរសាប់រសល់ ហើយភ័យ ។ "ទេ ខ្ញុំមិនអាចរង់ចាំយូរបានទេ ខ្ញុំត្រូវតែយកសារនេះទៅអោយសត្វដទៃទៀត ។"

សត្វសំពោចព្រៃបានរត់ស្ទេរត្រឡប់ទៅក្នុងព្រៃវិញ ។ មាន់បានមើលវារត់ ហើយបន្ទាប់មក បានក្តោបស្លាប ហើយដេកតទៅទៀត ។

***សំគាល់:*** *នៅក្នុងសាសនាព្រះពុទ្ធ ជាញឹកញាប់ មនុស្សបានកើតម្តងទៀតទៅសត្វ ។ ហេតុដូច្នេះហើយ ជាញឹកញាប់សត្វចេះជជែក និងសំដែងសកម្មភាពដូចមនុស្សដែរ ។ ព្រះសង្ឃខ្មែរប្រើរឿងនេះធ្វើជាគំរូបង្ហាញអំពីរបៀបធ្វើអោយមនុស្សចោលមន្ទិល ទាល់ប្រាជ្ញ ។*