ចែករំលែកចំណេះដឹងនៃបទពិសោធន៍

SHARE EXPERIENCE KNOWLEDGE

១. សន្សំធំពាំ (តិចបំផុត ១០ នាទី)

ចែកកុមារ ឬអ្នកលេងជាពីរក្រុម : ក្រុម A និងក្រុម B

- ក្រុម A យកដៃស្តាំច្រត់ចង្កេះ
- ក្រុម B យកដៃស្តាំដាក់លើក្បាល

ក្រុមទាំងពីរវាយគ្នា ឬច្បាំងគ្នាដោយដៃម្ខាងទំនេរ បើនរណាដែលបានប៉ះដៃស្តាំមុន អ្នកនោះជាអ្នកឈ្នះ។ អ្នកចាញ់ត្រូវប្តូរដៃដូចអ្នកឈ្នះ (ក្លាយជាក្រុមអ្នកឈ្នះ) ទៅប៉ះអ្នកផ្សេងទៀតដែលផ្ទុយពីយើង ហើយ Game នេះកំណត់ពេល 2 ទៅ 3 នាទីតាមការគួរ។

២. ព្រះសង្ឃ ខ្លាច ហើយនឹងកូនក្រមុំ

យើងចែកអ្នកលេងជាពីរក្រុម (មិនកំណត់អ្នកលេង)

-A ធ្វើការពិក្សាក្រុមដើម្បីជ្រើសរើសយកឈ្មោះណាមួយក្នុងចំណោមទាំងបី ហើយធ្វើកាយវិការនោះ

-B ធ្វើការពិក្សាក្រុមដើម្បីជ្រើសរើសយកឈ្មោះណាមួយក្នុងចំណោមទាំងបី ហើយធ្វើកាយវិការនោះដូចគ្នា។

ចំណាំ: ក្រុមទាំងពីរត្រូវរក្សាការសំងាត់របស់ក្រុមរៀងៗខ្លួន។ ក្រោយមក ក្រុមទាំងពីរចាប់ផ្តើមបែរខ្នងដាក់គ្នា ហើយទាំងពីរក្រុមត្រូវត្រៀមខ្លួនជាស្រេចដើម្បីធ្វើការវិកាយដាក់គ្នាដើម្បីយកឈ្នះដៃគូរបស់ខ្លួន បន្ទាប់មករាប់ដល់បីហើយបែរមុខដាក់គ្នា ហើយក្រុមទាំងពីរត្រូវមានកាយវិការផ្សេងគ្នាទៅតាមការលេង។ ព្រះសង្ឃខ្លាចកូនក្រមុំ កូនក្រមុំខ្លាចខ្មោច ហើយខ្មោចខ្លាចព្រះសង្ឃ។

៣. ទេវតាថា (រយៈពេលតិចបំផុត ១៥ នាទី)

របៀបនៃការលេង

-អ្នកលេងទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ហើយដាក់ស្បែកជើងនៅមុខខ្លួនម្នាក់ៗរៀងៗខ្លួន។

-អ្នកចាំទីត្រូវឈរនៅចំកណ្តាលរង្វង់ ហើយមានសិទ្ធិធ្វើជាទេវតាបញ្ជាអ្នកនៅលើរង្វង់ដោយនិយាយពាក្យអ្វីមួយ ហើយអ្នកឈរជារង្វង់នៅពេលដែលបានឬពាក្យដែលមានដូចខ្លួនទាំងអស់ត្រូវរត់ ផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងភ្លាម ហើយអ្នកចាំទីត្រូវរត់ទៅដណ្តើមកន្លែងដើម្បីផ្លាស់ប្តូរអ្នកចាំទីផ្សេងម្នាក់ទៀតផងដែរ។

៤. ទឹក គោក អាកាស(រយះពេល៥នាទី)

របៀបនៃការលេង : អ្នកលេងត្រូវឈរជារង្វង់មូល អ្នកចាំទីត្រូវឈរនៅកណ្តាល ហើយត្រូវជ្រើសរើសពាក្យ ១ ក្នុងចំនោមពាក្យទាំង ៣ ខាងលើនេះ ដើម្បីសួរអ្នកដែលចូលរួមលេងណាម្នាក់ ហើយអ្នកដែលត្រូវបានគេសួរនោះ ត្រូវឆ្លើយចំលើយដែលត្រឹមត្រូវ បើមិនត្រូវ នោះត្រូវចាំទីម្តង។

ឧទាហរណ៏: - ទឹក : ត្រីរស ត្រីឡេប ត្រីខ្ជក ....

- អាកាស: ចាប់ស្រុក ចាប់ព្រៃ ចាប់ពូក ព្រាប លលក សេក................

- គោគ: ឆ្កែ ឆ្មា កណ្តុល

៥. បោះមាន់

របៀបនៃការលេង

ចែកជា២ក្រុម ហើយយើងមានមាន់មួយអោយអ្នកឈរមុខគេ(ហើយអ្នកឈរមុខគេត្រូវហុចមាន់ តាមក្រោមគូតទៅអោយអ្នកនៅពីរក្រោយខ្លួនហើយអ្នកនៅពីក្រោយខ្លួនត្រូវហុចមាន់នេះតាមលើ ក្បាល (ចំណាំត្រូវធ្វើដូចនេះរហូតដល់អ្នកចុងក្រោយ) បន្ទាប់មកអ្នកចុងក្រោយគេត្រូវចោលមាន់ នេះទៅអោយឆ្ងាយដើម្បីអោយក្រុមទី២ ទៅរើសមាន់នេះហើយធ្វើដូចក្រុមទីមួយដដែល។

៦. I say Ra Boom Check Ka Boom .i Say Ra Boom Check ka Boom .I Say Ra Boom Check Ka Boom.

I Say Raboom Check ka rak check karak Check kar Boom!
Ok ! one more ,Or Hoe.!(slow ,quick, change sound, Big sound ,small sound,……..)

៧. ល្បែងជិះម៉ូតូ

Ride Ride Ride The moto ride .Ride ride ride the moto ride.ride ride ride the moto ride!this how we do it: Front Front Front to Front , Back back back to Back Side side side to side! this is how we do it.

ច្រៀងឡើងវិញ ដើម្បីប្តូរកន្លែងជាមួយអ្នកផ្សេង។

៨. មេស្វគ្រ

កុក១ កុក២ កុក៣ ទៅចាប់ត្រី បបួលកុក ៤ កុក៥ មិនសូវស្រួលខ្លួន បបួលកុក៤ ទៅហៅកុក៦

៩. Aroostasha, Aroostasha, Arootasha, sha(x2)

1. Thumbs Up, wrist Together, elbows in(លើកមេដៃលើង កដៃជាប់គ្នា កែងដៃជាប់គ្នា)
2. kng kn kn knees knocking(ហ្គីង ហ្គីង ហ្គីង គូសជង្គង់គ្នា)
3. Tippy Toes Touching(មេជើងទល់គ្នា)
4. Bom Out(ទយគូទ)
5. Gead Back(ងើយក)
6. Ttoungue Out(លានអណ្តាត)

១០. ដំរី ឆ្មា កណ្តុរ (ចែកជាក្រុម)

របៀបលេងៈ លេងដូចជាល្បែង ខ្លាច លោកសង្ឃ កូនក្រមុំ ប៉ុន្តែគ្រាន់តែដូរកាយវិការប៉ុណ្ណោះ

-ដំរី (យកដៃឆ្វេងកាន់ច្រមុះ ដៃស្តាំលាត្រង់)

-ឆ្មា (យកម្រាមចង្អុលនិងកណ្តាលអមសងខាងមាត់ហើយចេញធ្មេញ)

-កណ្តុរ (យកម្រាមដៃចង្អុលទាំងសងខាងដាក់នៅលើបបេមាត់ខាងលើ ហើយត្រូវធ្វើមុខមាត់ស្មេញស្មាញ់)

១១. បោះបាល់ហៅឈ្មោះ

របៀបលេងៈ អ្នកចូលរួមលេងទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ ហើយមើលទៅនរណាម្នាក់ ហើយហៅឈ្មោះគេអោយចាំយកបាល់ពីយើង នោះបាល់នឹងបោះបន្តបន្ទាប់គ្នាឥតឈប់ឈរ ។

១២. ល្បែងថាមពល

របៀបលេងៈ អ្នកចូលរួមលេងទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ ហើយមាននរណាម្នាក់ឈរចំកណ្តាល ស្រែក ហើយធ្វើកាយវិការអោយគេធ្វើតាម ។ ហើយពេលនោះនឹងមានអ្នកមានថាមពលថ្មីទៀត នឹងចូលមកស្រែកថា "ខ្ញុំមានកំលាំង" ហើយត្រូវចូលមកធ្វើកាយវិការវិញ ។

១៣. ទាយរកមេ

របៀបការលេងៈ អ្នកចូលរួមលេងទាំអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ ហើយត្រូវអោយអ្នកទាយម្នាក់ចេញមកក្រៅ ហើយអ្នកខាងក្នុងត្រូវធ្វើការសំរេចចិត្តអោយអ្នកណាម្នាក់ធ្វើជាមេ ហើយអ្នកទាំងអស់គ្នាត្រូវធ្វើកាយវិការតាមគាត់ ។ (ចំណាំ : អ្នកចាំទីមានសិទ្ធិទាយ ៣ ដងដើម្បីរកមេ)

១៤. រាំមាន់

របៀបរាំ : ដៃទាំងពីរធ្វើកាយវិការចឹប១មកក្បែរមាត់ បន្ទាប់មកធ្វើដៃទទះស្លាប ត្រឹមកែងដៃ ហើយចុងក្រោយគឺធ្វើកាយវិការក្រវិចង្កេះ។

១៥. Eggs Drop

របៀបលេង : យកពងមាន់ ពែងជ័រ ក្រណាត់ជូតមាត់ និងអ្វី១ជាច្រើនផ្សេងទៀតដើម្បីកុំអោយពងមាន់បែក។ ពេលរុំរួចហើយត្រូវអោយមេក្រុមបោះពង់មាន់នោះឡើងលើ ពេលធ្លាក់មកវិញ ត្រូវមានឡានសង្គ្រោះបន្ទាន់មកធ្វើការត្រួតពិនិត្យថាពងនោះ បែកឬអត់។

១៦. វេទមន្តភ្នែក

របៀបលេងៈ ឈរជារង្វង់មានម្នាក់អ្នកទាយចេញក្រៅ ហើយអ្នកចូលរួមលេងខាងក្នុង ត្រូវរើសនរណាម្នាក់ដើម្បីធ្វើភ្នែកវេទមន្តដាក់គេ អ្នកទាំងអស់ដែលបានមើលភ្នែកវេទមន្តនេះហើយ ត្រូវតែគេងលក់ទាំងអស់។ ចំពោះអ្នកចាំទីត្រូវស្វែងរកអ្នកណាជាអ្នកធ្វើភ្នែកវេទមន្តដាក់គេ (ចំណាំអ្នកទាយមាន ឱកាស ៣ ដងតែប៉ុណ្ណោះ។)

១៧. Mingo ៗៗៗ!

របៀបលេងៈ អ្នកចូលរួមលេងទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ហើយរាំ Mingo mingo mingo mingo បន្ទាប់មករកដៃគូ ដើម្បីប៉ាវ អ្នកចាញ់គេ ត្រូវនៅក្រោយគេ ហើយធ្វើបែបនេះរហូតទាល់តែសល់តែមួយក្រុមដែលជាអ្នកឈ្នះ។

១៨. ខ្វែង ឬមិនខ្វែង

របៀបលេងៈ យកប៊ិច ឬបន្ទាត់មកដាក់លើគ្នា ហើយអ្នកធ្វើត្រូវសួរទៅកាន់អ្នកចូលរួមលេងថា ខ្វែង ឬមិនខ្វែង (ចំណាំអ្នកធ្វើមេត្រូវធ្វើកាយវិការខ្វែង ឬមិនខ្វែង មិនមែនយកតាមឧបករណ៏ទេ)

១៩. ការស្រមើលស្រមៃវត្ថុមួយ

របៀបលេងៈ ក្មេងអង្គុយជារង្វង់ហើយពួកគេមើលទៅវត្ថុមួយនៅចំកណ្តាល ហើយធ្វើការស្រមើលស្រមៃមើលថាតើវាអាចធ្វើអ្វីបានខ្លះ ហើយសូមឡើងមកធ្វើ។

២០. ជិះឡានទេនមន្ត

របៀបលេងៈ រៀបតុជាបួនហើយមានអ្នកបើកម្នាក់ នៅចំពីមុខ ពេលនោះមានគេហៅឡានដោយរាំដៃបន្ទាប់មកអ្នកបើកឡានត្រូវឈប់ ចំណែកឯអ្នកជិះត្រូវធ្វើកាយវិការចម្លែកអ្វីមួយ ដើម្បីអោយអ្នកបើកធ្វើកាយវិការតាម បន្ទាប់មកមានអ្នកហៅឡានជិះថ្មីម្នាក់ទៀត ចង់ជិះត្រូវចូលមកអង្គុហើយធ្វើកាយវិការចម្លែកអ្វីមួយផ្សេងទៀត ដើម្បីអោយអ្នកក្នុងឡានទាំងអស់ធ្វើកាយវិការតាម។

២១. ត្រកួតចាប់ចំណី

របៀបលេងៈ អ្នកចូលរួមលេងត្រូវឈរជារង្វង់ហើយលាតដៃស្តាំចង្អុលដៃឆ្វេង ធ្វើបែបនេះហើយមានម្នាក់នៅកណ្តាល ច្រៀងប្រឡប់ហើយស្រែកថាងាញ់។

២២. ទាយរូបសេរី

របៀបលេងៈ មាន ២ នាក់ ចូលកណ្តាលហើយធ្វើកាយវិការជាអ្វីមួយ ហើយអោយគេទាយរួចប្រាប់គេថាជាអ្វី។

២៣. ចំម៉ាចំម៉ី

របៀបលេងៈ គេចែកជា២ក្រុមហើយគេបិទភ្នែកម្នាក់ ហើយក្រុមផ្សេងទៀតមកទះដៃ។

២៤. ទិស្វករសំណង់

របៀបលេងៈ សំភារៈ ឧបករណ៍ ក្រដាស់ បិច បន្ទាត់ កៅ ស៊ូ ជ័រលប់។

២៥. No or Not

ខ្សែពួរមួយហើយរិញវាចូលគ្នា ហើយទុកចុងខ្សែអោយគេមើល បន្ទាប់មកអ្នកធ្វើត្រូវសួរអ្នកចូលរួមលេងថាតើជំពាក់ ឬ ក៏អត់។

២៦. Bang Number

កូដលេខពី 1 រហូតដល់ 20 ហើយរើសយក 4 ទៅ 5 លេខ បើគេទាយខុស ឬសួរ Tot បើទាយត្រូវឬសួរ Bing !១១។

២៧. មាន់ស្រុកមាន់ព្រៃ

ចែកជា ២ ក្រុម : មាន់ស្រុក ច្រត់ចង្កេះដៃស្ដាំ រីឯមាន់ព្រៃយកដៃស្ដាំកាន់ត្រចៀក បើអ្នកណាប៉ះដៃស្ដាំ នោះអ្នកនោះត្រូវប្ដូរដៃតាមគេភ្លាម ។

២៨. ភ្លើងឆេះព្រៃ

ចែក ៣ នាក់ ជាច្រើនក្រុម ឈរដូចលេងសិលាប៉ង១ ហើយអ្នកនៅកណ្ដាលជាស្វា អ្នកនៅសងខាងសុខជាដើមឈើ ។ ពេលអ្នកចាំទីស្រែកថាស្វា ស្វាដូរកន្លែង ពេលស្រែកថាព្រៃ ព្រៃដូរកន្លែង ពេលស្រែកថាភ្លើងឆេះព្រៃ ភ្លើងឆេះព្រៃដូរកន្លែងទាំងអស់ ។

២៩. ទាយឈ្មោះសត្វតាមកាយវិការ

ចែកជា ៤ នាក់ ១ក្រុម រួចមាន តំណាងពីរនាក់ក្នុងមួយក្រុម ត្រូវឡើងមកមើល រួចហើយធ្វើជាកាយវិការអោយអ្នកនៅកន្លែងទាយ ។

៣០. Look Up Look Down

មើលលើ មើលក្រោម មើលមុខ។ ពេលមើលមុខត្រូវមើលតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ បើអ្នកណាមើលចំមុខគ្នាទាំងពីរនាក់ត្រូវស្រែកថា អាំ!

៣១. ហៅឈ្មោះ

អ្នកទាំងអស់គ្នាត្រូវឈរជារង្វង់ ហើយមានអ្នកចាំទីហៅឈ្មោះអ្នកណាម្នាក់ ហើយអ្នកសងខាងនោះត្រូវហៅឈ្មោះគ្នា បើអ្នកណាថាក្រោយគេអ្នកនោះចាំទី ។

៣២. Call Name

អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ ហើយមានអ្នកចាំទីហៅឈ្មោះខ្លួនឯងហើយបន្ទាប់មក ហៅឈ្មោះអ្នកផ្សេងទៀត ហើយអ្នកផ្សេងទៀតត្រូវហៅឈ្មោះខ្លួនឯង ហើយហៅឈ្មោះអ្នកផ្សេងទៀតអោយលឿន បើហៅមិនទាន់ទេនោះ អ្នកចាំទីនឹងទៅចាប់បានហើយត្រូវចាំទីម្ដង ។

៣២. ល្បែងគោះដៃ

ដាក់ដៃទាំងសងខាងនៅលើតុទាំងអស់ ហើយគោះតុម្តងម្នាក់។ បន្ទាប់មកដាក់ដៃខ្វែងគ្នា ជាមួយអ្នកអង្គុយក្បែរយើងហើយធ្វើការគោះតុម្តងម្នាក់ ហើយធ្វើយ៉ាងលឿន។

Play them to become your games!