



ចែករំលែកចំណេះដឹងនៃបទពិសោធន៍ SHARE EXPERIENCE KNOWLEDGE

ឈ្មោះល្បែង: Sandman(ខ្មោចធ្វើឱ្យដេក)

ប្រភេទនៃសកម្មភាព: Ice Breaker

ពេលវេលាតម្រូវអោយ: ៥-១០ នាទី

ដំណើរការ:

អ្នកទាំងអស់គ្នាអង្គុយក្នុងរង្វង់មួយ ។ អ្នកសំរេចសំរួលល្បែងជ្រើសរើសអ្នកណាម្នាក់ដើម្បីធ្វើជាអ្នកអង្កេត ។ បន្ទាប់មកអ្នកអង្កេតចេញពីបន្ទប់ប្រហែលជា១នាទី ។ អ្នកទាំងអស់គ្នានៅក្នុងរង្វង់បិទភ្នែករបស់ពួកគេ ហើយអ្នកសំរេចសំរួលជ្រើសរើសអ្នកណាម្នាក់ធ្វើជាខ្មោចដោយការវាយក្បាលពួកគេបន្ថែមៗ ។ ការងាររបស់ខ្មោចគឺធ្វើឱ្យពួកគេដេកលក់ដោយមិនឱ្យអ្នកអង្កេតចាប់បាន ។ ខ្មោចធ្វើដូចនេះដោយការមិចភ្នែកដាក់អ្នកដែលនៅក្នុងរង្វង់ ។ ប្រសិនបើមានណាម្នាក់ទទួលបានការមិចភ្នែកដាក់នេះ ពួកគេធ្វើពុតជាដេកលក់ និងដេក សណ្តូក ។ អ្នកអង្កេតត្រូវបំបែកវិញ ហើយត្រូវតែឈរអង្គុយនៅកណ្តាលរង្វង់ និងព្យាយាមរកថាតើ អ្នកណាជាខ្មោច ។ ជាធម្មតាអ្នកអង្កេតអាចទាយបាន៣ដងថាមានណាម្នាក់ខ្មោច ប៉ុន្តែចំនួននេះអាចប្រែប្រួលអាស្រ័យដោយចំនួនមនុស្ស ។ វាគឺសំខាន់ដើម្បីបង្កើតវិន័យមួយដែលមានតែខ្មោចតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះដែលអាចមិចភ្នែកដាក់មនុស្សបាន ។ បន្ទាប់ពីខ្មោចត្រូវបានគេចាប់បាន រឺក៏ទាយបីដងហើយ ខ្មោចគឺក្លាយជាអ្នកអង្កេតវិញ ហើយអ្នកអង្កេតត្រូវជ្រើសរើសថាមានណាម្នាក់ធ្វើជាខ្មោចបន្ទាប់ទៀត ។ អ្នកសំរេចសំរួលត្រូវប្រាកដថាអ្នកបោះជំរុំទាំងអស់មានឱកាសធ្វើជាខ្មោចគ្រប់ៗគ្នា ។

ឈ្មោះល្បែង: Clap Around

ប្រភេទនៃសកម្មភាព: Ice Breaker

ពេលវេលាតម្រូវអោយ: ៥-១០ នាទី

ដំណើរការ:

រៀបជារង្វង់! អ្នកសំរបសំរួលពន្យល់ពីគោលបំណងនៃល្បែងនេះគឺទះដៃជុំវិញជារង្វង់អោយបានលឿនតាមដែលពួកគេអាចធ្វើទៅបាន ។ មុនដំបូងអ្នកចាប់ផ្តើមយឺតៗ ។ អ្នកសំរបសំរួលទះដៃ នឹងក្រលេកមើលមនុស្សដែលនៅខាងស្តាំដៃរបស់ពួកគេ មនុស្សនោះទះដៃដាក់ បន្ទាប់មកត្រលប់មករកមនុស្សដែលនៅខាងស្តាំដៃរបស់ពួកគេ និងធ្វើដូចគ្នាដដែល ។ នេះគឺធ្វើទាល់តែអស់នៅជុំវិញរង្វង់រហូតដល់អ្នកសំរបសំរួលវិញ ។ អ្នកសំរបសំរួលទះដៃដដែល ប៉ុន្តែបែរទៅខាងឆ្វេងវិញ ។ ខណៈពេលដែលក្រុមកាន់តែមានអារម្មណ៍ថាស្រួល ពួកគេអាចវាស់ពេលវេលាដោយខ្លួនឯង ហើយនឹងព្យាយាមធ្វើអោយទាន់ពេលវេលារបស់ពួកគេ ... ឆ្លេង រឺ ស្តាំ ។

ឈ្មោះល្បែង: Mingle-Mingle

ប្រភេទនៃសកម្មភាព: Ice Breaker

ពេលវេលាតម្រូវអោយ: ៥-១០ នាទី

ដំណើរការ:

Frontload ជាមួយក្រុមដែលនឹងមានការរំជាប់ទាក់ទងជាមួយល្បែងនេះផងដែរ!!! បង្រៀនចម្រៀង Mingle - Mingle ដែលមានដូចនេះ "Mingle, mingle, mingle, mminngle, woooo !!!" ថាឡើងវិញ ។ ខណៈពេលដែលកំពុងតែច្រៀង Mingle-Mingle និងរាំនោះ ក្រុមបត់ចូលក្នុង និងក្រៅនៅចន្លោះគ្នាទៅវិញទៅមករហូតដល់អ្នកសំរបសំរួលហោលេខ ។ ពេលដែលអ្នកសំរបសំរួលហោលេខ មនុស្សនោះត្រូវរត់ចូលក្នុងក្រុមដែលមានលេខនោះ ។ បន្ទាប់មកអ្នកសំរបសំរួលសួរសំនួរទៅក្រុមដូចជា "អ្នកមកពីណា?" សន្ទុះអ្វីក៏បានដែរ ។ ពេលដែលវាមើលទៅហាក់បីដូចជាសមាជិកនៃក្រុមទាំងអស់បានឆ្លើយសំនួរហើយ អ្នកសំរបសំរួលនិងស្រែកច្រៀង Mingle-Mingle ហើយរាំដើម្បីចាប់ផ្តើមម្តងទៀត ។ ដំណើរការគឺធ្វើ ដដែល អ្នកសំរបសំរួលហោលេខផ្សេង (មិនមែនមនុស្សដដែល រឺក៏អាចជាមនុស្សដដែល) នឹងសួរសំនួរ ផ្សេងទៀត ។

ឈ្មោះល្បែង: ឈ្មោះ និងសញ្ញា

ប្រភេទនៃសកម្មភាព: Ice Breaker

ពេលវេលាដែលត្រូវអោយ: ៥-១០ នាទី

ដំណើរការ:

អោយអ្នកទាំងអស់គ្នាធ្វើជារង្វង់ ។ ល្បែងចាប់ផ្តើមដោយមនុស្សម្នាក់នៃនាំខ្លួនរបស់គេអោយគេ
ស្គាល់ដោយការប្រាប់ឈ្មោះ និងអោយជាសញ្ញា ។ បន្ទាប់មកទៀត អ្នកបន្ទាប់ត្រូវនិយាយឈ្មោះរបស់គេ
និងអោយជាសញ្ញាមួយ ហើយនិយាយឈ្មោះរបស់មនុស្សទីមួយ និងសញ្ញារបស់ពួកគេ ។ ល្បែងនេះបន្ត
រហូតដល់អ្នកទាំងអស់គ្នាបានប្តូរវេនគ្រប់ៗគ្នា ។

មានភាពផ្សេងគ្នាជាច្រើនចំពោះល្បែងនេះ ។ ឧទាហរណ៍ អ្នកតែងតែចង់និយាយឈ្មោះរបស់អ្នក
ប៉ុន្តែសញ្ញារបស់អ្នកអាចដូចមួយក្នុងចំណោមចំណង់ចំណូលចិត្តជាច្រើនរបស់អ្នក ។ ឧទាហរណ៍ ឈ្មោះរបស់ ខ្ញុំគឺ
Spencer ហើយខ្ញុំចូលចិត្តស្លូតត្រី (ធ្វើជាសញ្ញាដោយការបោះខ្សែសន្ទូចមួយ) ។ ការធ្វើអោយមានការ
ច្នៃប្រឌិតនេះគឺជាប្រភេទសកម្មភាព Ice Breaker និងជាមធ្យោបាយដ៏ល្អប្រសើរដើម្បីស្គាល់ឈ្មោះ ។ Oh
yeah....ហើយនិងមើលទៅដូចជារឿនរឿន!

ឈ្មោះល្បែង: You, Me, Right / Squirt

ប្រភេទសកម្មភាព: ល្បែងឈ្មោះ ,Energizer(អ្នកផ្តល់ថាមពល)

ពេលវេលាដែលត្រូវអោយ: ១០ នាទី

ដំណើរការ:

អ្នកចូលរួមឈរជារង្វង់មួយដោយអ្នកសំរាប់រូបលើកណ្តាល ។ អ្នកចូលរួមត្រូវតែស្គាល់
ឈ្មោះរបស់មនុស្សដែលនៅខាងឆ្វេង និងស្តាំដៃរបស់ពួកគេ ស្គាល់ឈ្មោះរបស់ពួកគេ និងអ្នកដែលឈរនៅ
កណ្តាល ។ អ្នកនៅកណ្តាលចង្អុលទៅមនុស្សដែលឈរនៅក្នុងរង្វង់ ហើយស្រែកទាំង "You", "Me" "
Left", "Right" ។ មនុស្សដែលត្រូវបានចង្អុលដាក់នោះត្រូវតែប្រាប់ឈ្មោះអ្នកដែលបញ្ជានោះ ។

ប្រសិនបើពួកគេប្រាប់ឈ្មោះរបស់ពួកគេក្នុងរយៈពេល ១៥ វិនាទីនោះពួកគេនឹងមិនមានអ្វីកើតឡើងទេ ប៉ុន្តែប្រសិនបើមិនបាននោះ អ្នកនោះនិងប្តូរកន្លែងជាមួយអ្នកដែលនៅកណ្តាល ។

ឈ្មោះល្បែង: Look Up, Look Down (មើលលើ មើលក្រោម)

ប្រភេទសកម្មភាព: Energizer (អ្នកផ្តល់ថាមពល)

ពេលវេលាដែលត្រូវអោយ: ៥-១០ នាទី

ដំណើរការ:

អ្នកទាំងអស់គ្នាឈរក្នុងរង្វង់មួយ ។ អ្នកសំរបស់រូលនិយាយថា Look Up គឺអ្នកទាំងអស់គ្នាមើលទៅ ខាងលើ ។ អ្នកសំរបស់រូលនិយាយថា Look Down គឺអ្នកទាំងអស់គ្នាត្រូវមើលចុះក្រោម ។ ពេលអ្នកសំរបស់រូលនិយាយថា Look អ្នកទាំងអស់គ្នានៅក្នុងរង្វង់ត្រូវតែមើលឱ្យចម្រុះមនុស្សម្នាក់ផ្សេងទៀត នៅក្នុងរង្វង់ ព្រមទាំងរក្សាការមើលនោះ ។ ប្រសិនបើមនុស្សពីរនាក់ឈប់មើលភ្នែកគ្នាទៅវិញទៅមក ពួកគេទាំងពីរស្រែកឱ្យឮតាមដែលអាចធ្វើបាន និងចាកចេញពីរង្វង់ ។ បន្ទាប់មកពួកគេគឺជា អ្នកចាញ់ ។ ល្បែងនេះបន្តរហូតដល់មានមនុស្សតែម្នាក់វិញនៅសល់ក្នុងរង្វង់ ។

ឈ្មោះល្បែង: Squirt (បាញ់ឆ្នាចដាក់)

ប្រភេទសកម្មភាព: Energizer(អ្នកផ្តល់ថាមពល)

ពេលវេលាដែលត្រូវអោយ: ១០ នាទី

ដំណើរការ:

ធ្វើជារង្វង់ដោយមានមនុស្សម្នាក់នៅកណ្តាល ។ អ្នកដែលនៅកណ្តាលដាក់ដៃកាន់កាំភ្លើងទឹក ហើយ<បាញ់ឆ្នាច>ដាក់អ្នកបោះជំរុំ ។ អ្នកបោះជំរុំនោះគេច ហើយអ្នកដែលនៅសងខាងត្រូវតែ <បាញ់ឆ្នាច>ដាក់គ្នាទៅវិញទៅមកដោយស្រែកថា <Squirt!> ។ អ្នកបោះជំរុំដែលស្រែកវិញបាញ់ឆ្នាចដាក់បានមុនគឺជាអ្នកឈ្នះ ។ អ្នកចាញ់គឺប្តូរកន្លែងជាមួយអ្នកដែលនៅក្នុង រង្វង់ ។ ប្រសិនបើអ្នកបោះជំរុំដែលត្រូវបានគេបាញ់ឆ្នាចដាក់មិនគេចទេ ពេលនោះគេធ្វើជាអ្នកចាញ់ ។

ឈ្មោះល្បែង: Zip, Zap, Zop

ប្រភេទនៃសកម្មភាព: Energizer

ពេលវេលាតំរូវអោយ: ១០ នាទី

ដំណើរការ:

អ្នកលេងទាំងអស់អង្គុយក្នុងរង្វង់មួយ ហើយដាក់ដៃផ្តិតចូលក្នុងកូនដៃដែលមានលក្ខណៈដូចជាអ្នកចង្កូលប្រាប់ ។
នរណាម្នាក់ចាប់ផ្តើមនិយាយថាZIPហើយចាប់ផ្តើមចង្កូលទៅអ្នកលេងផ្សេងទៀតមនុស្សនោះត្រូវ និយាយ ថា
ZAPហើយចង្កូលទៅអ្នកផ្សេងទៀតដែលនៅក្នុងរង្វង់ ។ មនុស្សថ្មីនេះត្រូវនិយាយថា ZOP
ហើយចង្កូលទៅអ្នកផ្សេងទៀត ហើយចង្កូលទៅអ្នកផ្សេងទៀតដោយនិយាយថាZIP និងចង្កូលទៅ អ្នកលេង
ម្នាក់ផ្សេងទៀត ។ បន្ទាប់មកល្បែងនេះបន្តជុំវិញក្នុងលក្ខណៈបែបនេះរហូតដល់នរណាម្នាក់ និយាយពាក្យខុស
រឺចំណាយពេលយូរដើម្បីនិយាយវា ។ បន្ទាប់មកអ្នកនេះត្រូវចេញក្រៅ ហើយល្បែងនេះ
បន្តលេងជាមួយអ្នកដែលនៅសល់ ។ ល្បែងនេះបន្តរហូតដល់នៅសល់តែមនុស្សម្នាក់គត់ ។

Tags

ELBOW TAG

ដំណើរការ:

បង្កើតជាព្រំដែន ។ ជ្រើសរើសមនុស្ស២រឺ៣នាក់ដើម្បីធ្វើជា < it > ។ មនុស្សទាំងនេះនឹងរត់ជុំវិញព្រំដែន
និងដេញចាប់មនុស្ស ។ វាមានឈ្មោះថា **elbow tag** ពីព្រោះដើម្បីឱ្យមានសុវត្ថិភាព អ្នកត្រូវតែបាំងកែង
ដៃរបស់អ្នក ជាមួយមនុស្សដទៃទៀត និងជាមួយមនុស្សផ្សេងទៀតតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ។ ប្រសិនបើនរណា
ម្នាក់បាំងកែងដៃជាមួយមនុស្សដែលបាំងកែងដៃហើយនោះ បន្ទាប់មកនោះ អ្នកដែលនៅជ្រុងម្ខាងទៀត
ត្រូវបំបែកពួកគេ ពេលនោះពួកគេគឺចាញ់ ។

BLOB TAG

បង្កើតជាព្រំដែន ។ ជ្រើសមនុស្ស២រូបណាម្នាក់ដើម្បីធ្វើជា< it > មនុស្សទាំងនេះនឹងទទួលខុសត្រូវក្នុងការ
ចាប់អ្នកផ្សេងៗទៀត ។ ពេលដែលអ្នកណាម្នាក់ត្រូវបានចាប់បាន ពួកគេត្រូវភ្ជាប់គ្នាជាមួយអ្នកដែលជា < it > ។
ជួរដែលពេញហើយនោះ នឹងក្លាយជា< it > ប៉ុន្តែមានតែមនុស្សដែលនៅខាងក្រោយពីរនាក់
ប៉ុណ្ណោះដែលអាចដេញចាប់បាន ។

TOILET TAG

បង្កើតជាព្រំដែន ។ ជ្រើសមនុស្ស២រូបណាម្នាក់ដើម្បីធ្វើជា< it > មនុស្សទាំងនេះនឹងរត់ជុំវិញ ហើយដេញ
ចាប់មនុស្ស ។ **Toilet tag** មានដំណើរការដូចជាការចាប់បាន ក៏ជាប់គាំង លើកលែងតែមនុស្សដែលត្រូវ
គេចាប់បានត្រូវតែជាប់គាំងដោយមានរូបរាងទៅជាបង្កន់មួយ ។នេះជាធម្មតាធ្វើទៅមានលក្ខណៈដូចជា
ការអង្គុយនៅលើកៅអីមួយដែលមើលមិនឃើញដោយដាក់ដែររាងជាមុំ៩០ដឺក្រដែលមានសញ្ញា ដូចជាដង
សំរាប់កានីយ្យរ ។អ្នកដែលនៅបន្តការលេងនោះអាចឱ្យអ្នកដែលក្លាយជាបង្កន់នោះត្រលប់ ទៅលេងដោយ
ដាក់ដៃចុះ ។

Quote at Camp: “The more you’re crazy, the more you’re happy”