

**សន្លឹកសកម្មភាព**

**ចំណងជើង៖** ត្រីនិងអ្នកនេសាទ

**ប្រភេទ៖** សកម្មភាពក្រៅផ្ទះ

**ការរៀបចំលំហាត់**

**រយៈពេល៖** ៣០ នាទី

**ការរៀបចំ៖** ថ្នាក់ទាំងមូល

**អាយុកុមារ៖** ៥ ទៅ ៦ ឆ្នាំ

**សម្ភារៈ** /

**គោលបំណង៖** រៀនគោរពច្បាប់នៃហ្គេមលេងជាក្រុម។

**ការអនុវត្តនៃលំហាត់**

ការលើកទឹកចិត្តសម្រាប់លំហាត់៖ អ្នកអប់រំពន្យល់ថា៖ "នៅក្នុងហ្គេមដែលយើងនឹងលេង មានត្រី និងអ្នកនេសាទ អ្នកខ្លះនឹងចាប់ ហើយអ្នកផ្សេងទៀតនឹងត្រូវចាប់។ យើងនឹងលេងពីរដង ដូច្នេះអ្នក គ្រប់គ្នាអាចមានវេន។ ត្រី និងអ្នកនេសាទ»។

**លំហាត់៖**

កុមារបង្កើតជារង្វង់។ សម្រាប់ផ្នែកដំបូងនៃហ្គេម អ្នកអប់រំផ្តល់តួនាទីដល់កុមារម្នាក់ៗ (កុមារ គ្រប់រូបគឺជាត្រី ហើយចាកចេញពីរង្វង់)។ ត្រីប្រមូលផ្តុំនៅជ្រុងម្ខាងនៃតំបន់ ខណៈពេលដែលអ្នក នេសាទលូចលាក់ជ្រើសរើសលេខមួយ (ប្រយ័ត្នកុំជ្រើសរើសលេខដែលធំពេកព្រោះវានឹងធ្វើឱ្យហ្គេម វែងពេក)។

បន្ទាប់មកអ្នកនេសាទធ្វើចលនាជុំវិញរង្វង់ដោយដៃរបស់ពួកគេលាតសន្ធឹង បង្កើតជាសំណាញ់របស់ ពួកគេ។ នៅពេលដែលអ្នករាល់គ្នាច្បាស់ ហ្គេមនឹងចាប់ផ្តើម។ នៅពេលអ្នកនេសាទរាប់យ៉ាងឮៗ ត្រីចូលទៅក្នុងរង្វង់ ឆ្លងកាត់ក្រោមដៃអ្នកនេសាទ ហើយចេញយ៉ាងលឿន។ ដរាបណាអ្នកនេសាទ

រក្សាដែររបស់ពួកគេ ត្រីនៅតែបន្តចូលនិងចេញពីសំណាញ់។ ពេលអ្នកនេសាទដល់លេខសម្ងាត់ ពួកគេក៏បន្ទាបដៃចុះ ហើយក្រាបចុះ។ ត្រីណាដែលចាប់បានក្នុងសំណាញ់នៅពេលនេះត្រូវបានចាប់ហើយក្លាយជាអ្នកនេសាទដោយចូលរួមក្នុងសំណាញ់។ ល្បែងបន្តតាមរបៀបនេះរហូតដល់ត្រីចុងក្រោយត្រូវបានចាប់។ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលត្រីមិនព្យាយាមបង្ខំផ្លូវរបស់ពួកគេតាមរយៈសំណាញ់។

**បន្ទាប់មកអ្នកអប់រំផ្លាស់ប្តូរក្រុម៖** អ្នកនេសាទក្លាយជាអ្នកនេសាទ ហើយផ្ទុយទៅវិញ។

**បម្រែបម្រួល៖** ផ្លាស់ប្តូរចង្វាក់នៃចង្វាក់រាប់ (យឺត ឬលឿន)។ ដើម្បីជ្រើសរើសលេខ អ្នកអាចគូរពីសន្លឹកបៀមួយសន្លឹក ឬម្យ៉ាងវិញទៀត ឲ្យកុមារប្តូរវេនគ្នាណែនាំលេខ។

**ការគ្រប់គ្រងសកម្មភាព៖** កុមារបានយល់ពីច្បាប់នៃហ្គេម៖

- ពួកគេយល់ព្រមចូលទៅក្នុងសំណាញ់ហើយចេញពីវា។
- ពួកគេរក្សាលេខដែលបានជ្រើសរើសជាការសម្ងាត់។