



ເກມສື່ອາລົມ



ນັກຮຽນ 10 ຄົນຂຶ້ນໄປ



10-15 ນາທີ



ພື້ນທີ່ໂລງ

ເກມນີ້ແມ່ນຫຍັງ?

ເກມສື່ອາລົມແມ່ນກິດຈະກຳໃນຫົວຂໍ້ ການປ່ຽນແປງຂອງຮ່າງກາຍ ທີ່ຈະໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮູ້ວ່ານອກຈາກການປ່ຽນແປງພາຍນອກ ແລ້ວຄົນເຮົາຍັງມີການປ່ຽນແປງພາຍໃນ ຊຶ່ງເປັນເລື່ອງຂອງອາລົມ. ໃນເກມນີ້, ນັກຮຽນຈະໄດ້ສະແດງອາລົມໃນຮູບແບບຕ່າງໆເພື່ອໃຫ້ຄົນອື່ນໄດ້ຮັບຮູ້ຜ່ານສິ່ງທີ່ເພື່ອຊອກຫາຄົນທີ່ມີອາລົມຄືກັນກັບເຮົາໃຫ້ໄດ້ໄວທີ່ສຸດ. ໃຜທີ່ຊອກຄູ່ຂອງໂຕເອງໄດ້ກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ.

ເກມນີ້ສ້າງມາເພື່ອຫຍັງ?

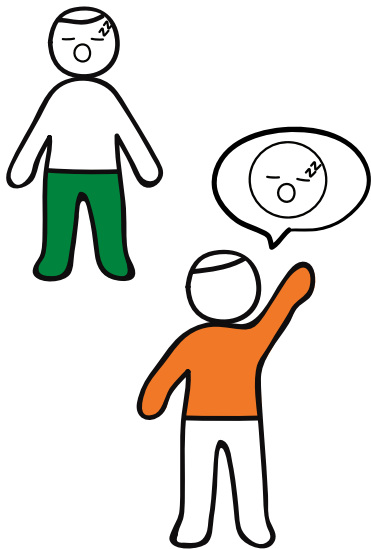
ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳນີ້ແມ່ນ ເພື່ອສ້າງຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ທັກສະການສັງເກດໃຫ້ແກ່ຜູ້ອື່ນ. ນອກນັ້ນ, ຜູ້ທີ່ຍັງໄດ້ສວມບົດບາດສະແດງອາລົມຕ່າງໆເພື່ອໃຫ້ຄົນອື່ນຮັບຮູ້ ແລະ ເຮົາກໍຈະໄດ້ຮັບຮູ້ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຄົນອື່ນເຊັ່ນດຽວກັນ. ຄວາມສຳຄັນຂອງເກມນີ້ແມ່ນຢູ່ທີ່ ຄູ່ຝຶກສາມາດແນະນຳ ການສະແດງອອກທາງອາລົມທີ່ເໝາະສົມໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນໄດ້ ຜ່ານການເຮັດກິດຈະກຳນີ້.



- ເຈ້ຍສຳລັບຂຽນຄຳເພື່ອຈັດລຽງເປັນປະໂຫຍກ (ໃຊ້ເຈ້ຍຊະນິດໃດກໍໄດ້)
- ບົກຝືດ (ຖ້າບໍ່ມີໃຫ້ໃຊ້ບົກ ຫຼື ສີກໍໄດ້)
- ຊຸດຄຳສັບສື່ອາລົມ (ຫົວ, ໄຫ້, ໜ້າບູດ, ເສົ້າ...)

ກິດຈະກຳນີ້ດຳເນີນແນວໃດ?

- 1 ຄູ່ຝຶກກຽມຊຸດຄຳສັບກ່ຽວກັບອາລົມກ່ອນການຫຼິ້ນເກມ. ຂຽນຄຳສັບອາລົມໃສ່ເຈ້ຍສອງໃບ ເພື່ອທີ່ນັກຮຽນຈະໄດ້ຊອກຫາຄູ່ອາລົມຂອງຕົນ. ກຽມຄຳສັບໃຫ້ພໍດີກັບຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນ. ຕົວຢ່າງ: ຖ້າມີຜູ້ຫຼິ້ນ 10 ຄົນ, ຕ້ອງມີ 5 ອາລົມ, ອາລົມລະ 2 ໃບ.
- 2 ຜັບເຈ້ຍທີ່ຂຽນແຕ່ລະຄຳສັບໃສ່ຈອກ ຫຼື ກັບເປົ່າ. ຈາກນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທັງໝົດຍື່ນເປັນວົງມົນ (ກໍລະນີໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີນັກຮຽນຫຼາຍກວ່າ 10 ຄົນ, ຄູ່ຝຶກຕ້ອງຂໍອາສາສະໝັກອອກມາ, ໄດ້ຫຼາຍສຸດ 10 ຄົນເພື່ອຕາງໜ້າທ້ອງໃນການຫຼິ້ນແຕ່ລະຮອບ)
- 3 ຫຼັງຈາກຄູ່ຝຶກເອົາເຈ້ຍໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຈັບເອົາຄົນລະອັນແລ້ວ ບອກໃຫ້ນັກຮຽນເປີດອ່ານໃນໃຈ.
- 4 ເມື່ອທຸກຄົນໃນວົງມົນໄດ້ຮັບເຈ້ຍ, ອ່ານ ແລະ ເຂົ້າໃຈເປັນທີ່ຮຽບຮ້ອຍແລ້ວ. ຈາກນັ້ນຄູ່ຝຶກໃຫ້ສັນຍານເພື່ອເລີ່ມເກມ.



- 5 ຜູ້ຫຼິ້ນເລີ່ມສະແດງສີໜ້າ ແລະ ທ່າທາງຕາມອາລົມທີ່ໄດ້ຮັບ, ສະແດງອາລົມໄປເລື້ອຍໆເພື່ອຊອກຫາຄົນທີ່ມີອາລົມດຽວກັນກັບເຮົາ. ເມື່ອໝັ້ນໃຈວ່າຖືກຄົນແລ້ວກໍຈັບຄູ່ກັນຢ່າງໄປຫາຄູ່ຝຶກ.
- 6 ເມື່ອທຸກຄົນຈັບຄູ່ຂອງໂຕເອງໄດ້ແລ້ວ ໃຫ້ເປີດເບິ່ງເຈ້ຍເພື່ອກວດສອບວ່າເຮັດພາລະກິດສຳເລັດ ຫຼື ບໍ່.
- 7 ຄູ່ຝຶກປະກາດວ່າຄູ່ໃດທີ່ຈັບຄູ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ໄວທີ່ສຸດ.
- 8 ຈາກນັ້ນຄູ່ຝຶກຈະຖາມຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ຫຼິ້ນວ່າ: ຮູ້ສຶກແນວໃດ? ແລະ ໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງຈາກເກມນີ້ແນ່.



ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່:

ການນຳພານັກຮຽນສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບສຸຂະພາບຈະເລີນຜັນກ່ອນການຫຼິ້ນເກມນັ້ນກໍເພື່ອ ໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຮູບພາບໃນເກມສາກ່ອນ ເພື່ອທຳຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບບັນຫາໃນຮູບພາບນັ້ນໆ ເພື່ອເປັນຄວາມສະດວກກ່ອນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ປະຢັດເວລາການຫຼິ້ນເກມບໍ່ໃຫ້ຍາວເກີນໄປໄດ້.



With support from Finland's development cooperation

