



ເກມຕໍ່ຄໍາ



ນັກຮຽນ 6-10 ຄົນ



10-15 ນາທີ



ພື້ນທີ່ໂລງ

ເກມນີ້ແມ່ນຫຍັງ?

ເກມຕໍ່ຄໍາແມ່ນກິດຈະກຳສ້າງຄວາມມ່ວນຊື່ນທີ່ສອດແຊກຄວາມຮູ້ເລື່ອງສຸຂະພາບ ຈະເລີນຜັນ. ໃນເກມນີ້, ນັກຮຽນຈະໄດ້ເຮັດກິດຈະກຳເປັນກຸ່ມ ໂດຍຜ່ານການຈັດ ລຽງປະໂຫຍກ ຫຼື ຄໍາ ທີ່ໄດ້ຈັດກຽມໄວ້ແລ້ວກ່ອນໜ້ານີ້ໂດຍຄູ ຫຼື ເພື່ອນສອນ ເພື່ອນ. ກຸ່ມໃດທີ່ຈັດຮຽງຄໍາສັບໃຫ້ກາຍເປັນປະໂຫຍກທີ່ຖືກຕ້ອງໄດ້ກ່ອນແມ່ນ ເປັນກຸ່ມທີ່ຊະນະ.

ເກມນີ້ສ້າງມາເພື່ອຫຍັງ?

ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳນີ້ແມ່ນ ເພື່ອສ້າງບັນຍາກາດ ແລະ ນຳພານັກຮຽນເຂົ້າສູ່ ຫົວຂໍ້ການຮຽນຮູ້ໃນຮູບແບບທີ່ມ່ວນຊື່ນ. ຄູ/ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ສາມາດໃຊ້ກິດ ຈະກຳນີ້ເພື່ອສືບສອນແບບລົງເລິກໃນການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບສຸຂະພາບຈະເລີນຜັນ. ນອກຈາກນີ້, ນັກຮຽນຍັງຈະໄດ້ຝຶກໄຫວພິບ ແລະ ການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມອີກ ດ້ວຍ.



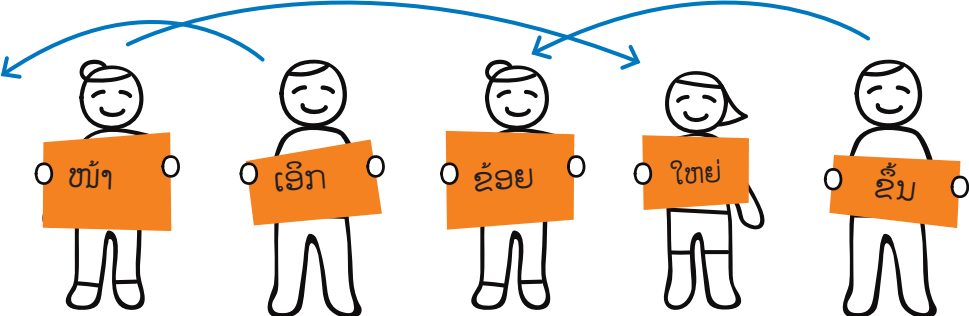
- ເຈ້ຍສຳລັບຂຽນຄໍາເພື່ອຈັດຮຽງເປັນປະໂຫຍກ (ໃຊ້ເຈ້ຍຊະນິດໃດກໍໄດ້ທີ່ຄົນເບິ່ງສາມາດອ່ານ ໄດ້ໃນໄລຍະໃກ້ຄຽງ)
- ບົກເຟັດ (ຖ້າບໍ່ມີໃຫ້ໃຊ້ບົກ ຫຼື ສີ່ ກໍໄດ້)
- ຊຸດປະໂຫຍກໃນການຈັດຮຽງ

ກິດຈະກຳນີ້ດຳເນີນແນວໃດ?

- 1 ຄູ/ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ກຽມຊຸດປະໂຫຍກກ່ອນການຫຼິ້ນເກມ (ເບິ່ງຊຸດປະໂຫຍກຕົວຢ່າງ ແລະ ວິທີການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກໄດ້ທີ່ດ້ານຫຼັງໂດຍນຳໃຊ້ເຈ້ຍການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກທີ່ຕິດຄັດ)
- 2 ເຮັດການແຍກແຕ່ລະປະໂຫຍກອອກເປັນຄຳສັບ ແລ້ວຂຽນໃສ່ເຈ້ຍລະຫນຶ່ງຄຳສັບ.
“ໜ້າເອິກຂ້ອຍໃຫຍ່ຂຶ້ນ” ແມ່ນປະໂຫຍກທີ່ມີ 5 ຄຳ. ສະນັ້ນ, ມັນຈຶ່ງຕ້ອງໄດ້ໃຊ້ເຈ້ຍ 5 ໃບ. ໃບທີ່ໜຶ່ງແມ່ນຂຽນຄຳວ່າ “ໜ້າ” ໃສ່, ໃບທີ 2 “ເອິກ” ແລະ ຕໍ່ໆໄປ.
- 3 ການກະກຽມຈຳນວນຂອງປະໂຫຍກ ແລະ ຄວາມຍາວຂອງປະໂຫຍກ ແມ່ນອີງໃສ່ຈຳນວນຂອງນັກຮຽນ ແລະ ເວລາໃຫ້ເໝາະສົມ. ຕົວຢ່າງ: ຖ້າແຕ່ລະກຸ່ມມີ 5 ຄົນ, ທັງໝົດມີ 2 ກຸ່ມ, ແລະ ມີເວລາແຕ່ 10 ນາທີ, ຄູ ຫຼື ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ຄວນກະກຽມ 2 ປະໂຫຍກ, ແຕ່ລະປະໂຫຍກມີຄວາມຍາວເທົ່າກັບ 5 ຄຳ.
- 4 ແນະນຳເກມ ແລະ ກົດກະຕິກາໃຫ້ນັກຮຽນ.
- 5 ຕ້ອງແບ່ງຜູ້ຫຼິ້ນອອກເປັນສອງທີມເທົ່າໆກັນຕາມຈຳນວນຂອງຜູ້ຫຼິ້ນ. (ໃນກໍລະນີໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີນັກຮຽນຫຼາຍກວ່າ 10 ຄົນ, ຄູອາດຈະຂໍອາສາສະໝັກອອກມາໄດ້ຫຼາຍສຸດ 10 ຄົນເພື່ອຕາງໜ້າຫ້ອງໃນການຫຼິ້ນແຕ່ລະຮອບ). ມັນສຳຄັນທີ່ເຮົາຈະຍົກຕົວຢ່າງ ແລະ ຖາມຄົນວ່ານັກຮຽນເຂົ້າໃຈແລ້ວ ຫຼື ຍັງ.
- 6 ຫຼັງຈາກແຕ່ລະທີມໄດ້ຜູ້ຫຼິ້ນຄົບຕາມຈຳນວນແລ້ວ, ຄູ/ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ບອກໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນແຕ່ລະກຸ່ມຍືນເປັນວົງມົນແລ້ວປິ່ນຫຼັງໃສ່ກັນ. ຄູ/ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ຢາຍປະໂຫຍກທີ່ໜຶ່ງທີ່ເປັນຊຸດເຈ້ຍຄຳສັບທີ່ກຽມໄວ້ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະກຸ່ມ (ຢາລືມສະລັບຄຳສັບ), ແລ້ວຕິດເຈ້ຍໃສ່ໜ້າເອິກຂອງແຕ່ລະຄົນ.



- 7 ເມື່ອທຸກທີມພ້ອມແລ້ວ, ຄູຝຶກກຳສາມາດບອກໃຫ້ທຸກກຸ່ມເລີ່ມຈັດຮຽງໄດ້ເລີຍ.
- 8 ເມື່ອຜູ້ຫຼິ້ນຈັດຮຽງປະໂຫຍກສຳເລັດແລ້ວທັງສອງກຸ່ມ, ຄູຝຶກກວດສອບວ່າການຈັດຮຽງປະໂຫຍກຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່ ພ້ອມທັງອະທິບາຍຄືນຄວາມໝາຍຂອງປະໂຫຍກເພື່ອທຳຄວາມເຂົ້າໃຈໃຫ້ກົງກັນຂອງທຸກຄົນ (ທັງຜູ້ຫຼິ້ນ ແລະ ຜູ້ຊີມ). ຖາມຄຳຖາມເພື່ອສົນທະນາເພີ່ມເຕີມເຊັ່ນ: ມັນໝາຍຄວາມວ່າຫຍັງ? ມັນເປັນເລື່ອງທຳມະດາບໍ່? ມັນເກີດຫຍັງຂຶ້ນ? ເປັນເລື່ອງສຳລັບຜູ້ຍິງ ຫຼື ຊາຍ?
- 9 ກຸ່ມໃດຈັດຮຽງໄດ້ໄວສຸດ ແລະ ຖືກຕາມປະໂຫຍກ ເປັນກຸ່ມທີ່ຊະນະ, ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ເຮົາສາມາດໃຫ້ຜູ້ຊີມຊ່ວຍເຮົາຕັດສິນວ່າທີມໃດຊະນະໄດ້.
- 10 ຖ້າເວລາຍັງເຫຼືອ, ຄູຝຶກກຳສາມາດນຳພານັກຮຽນຫຼິ້ນອີກຮອບຈົນກວ່າເວລາຈະໝົດ.





ຕົວຢ່າງຊຸດປະໂຫຍກ:

1. ໜ້າເອິກຂ້ອຍໃຫຍ່ຂຶ້ນ.
2. ໜ້າຂ້ອຍເລີ່ມມີສິວ.



ການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກ:

ເມື່ອ ຄູ/ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ຕ້ອງການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກເພີ່ມ ໃນຫົວຂໍ້ອື່ນໆສາມາດເບິ່ງຂໍ້ມູນເພີ່ມເຕີມໄດ້ທີ່ບັດຂໍ້ມູນ ໂດຍນຳໃຊ້ຕາຕະລາງສ້າງຊຸດປະໂຫຍກ.



With support from Finland's development cooperation

