

ຄູ່ມືເກມ “ການສ້າງທີມ”

ພິມທີ່ຮ່ວມມືດການພິມ
ທະບຽນພິມ ເລກທີ 02 / ພຈ / 04



ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ

2004

ໂ ການສ້າງທົນ

ເອກະສານອ້າງອີງ

ເພື່ອນບອກເພື່ອນຂ້າງຖະນົນ

ໂດຍ:

ເຼກ ຄານ.

ເຈົ້າຂອງໂດຍ:

ສູນວິໄຈໂລກເອດສະພາກາຊາດໄທ.

ປີພິມ:

ຕຸລາ 2000





ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ

ທັກສະໃນການສື່ສານ

ຈັດພິມໂດຍ: ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ.

ຮີບໂຮມ ແລະ ຮຽບຮຽງ: ໂພໄຊ ຈັນທະວົງສາ.

ພິມ ແລະ ອອກແບບໜ້າປົກ: ນ. ສອນມະນີ ພິມສະຫວັນ.

ແຕ້ມຮູບ: ນ ສອນດາລາ ສີຫະວົງ.

ຈັດພິມຄັ້ງທີ 1 ຈຳນວນ 500 ຫົວ

ຕຸລາ 2004

ຄຳນຳ

ປຶ້ມຄູ່ມື “ເກມການສ້າງທີມ” ເຫລົ່ານີ້ແມ່ນການເກັບກຳຮີບໂຮມຈາກບົດຮຽນ ໃນການອົບຮົມການສ້າງທີມເດັກອາສາສະໝັກ ແລະ ໄວໜຸ່ມອາສາສະໝັກໃນໄລຍະ ຜ່ານມາພ້ອມທັງບົດຮຽນຈາກປະສົບການ, ຄວາມຮູ້ຈາກຕ່າງປະເທດ.

ການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດບໍ່ແມ່ນສິ່ງທີ່ງ່າຍໆເລີຍຜູ້ຈັດທຳຄິດ ວ່າການນຳເອົາເກມມາຫລິ້ນເພື່ອສື່ຄວາມໝາຍ ແລະ ເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນເຂົ້າສູ່ກຸ່ມ ເປົ້າໝາຍຢ່າງມີເຕັກນິກທີ່ເໝາະສົມມ່ວນຊື່ນຈື່ໄດ້ດົນ ແລະ ສາມາດນຳໄປປັບປຸງການ ເຮັດວຽກເປັນທີມໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ບໍ່ແຂງກະດ້າງເກີນໄປ.

ໃນນາມຜູ້ຈັດທຳ ຫວັງຢ່າງຍິ່ງວ່າປຶ້ມຄູ່ມື “ເກມການສ້າງທີມ” ເຫລົ່ານີ້ຈະ ເປັນທິດທາງສຳລັບການອົບຮົມຫລາຍລະດັບຜູ້ອົບຮົມໄດ້ບໍ່ຫລາຍກໍ່ໜ້ອຍ.

ນະໂຍບາຍນີ້ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈມາຍັງຫລາຍ ພາກສ່ວນທີ່ໄດ້ປະກອບຄຳຄິດຄຳເຫັນ ແລະ ຂໍອະໄພລ່ວງໜ້າ ຖ້າຫາກມີສິ່ງຂາດຕົກ ຕົກປົກຜ່ອງໃນປຶ້ມຄູ່ມືນີ້

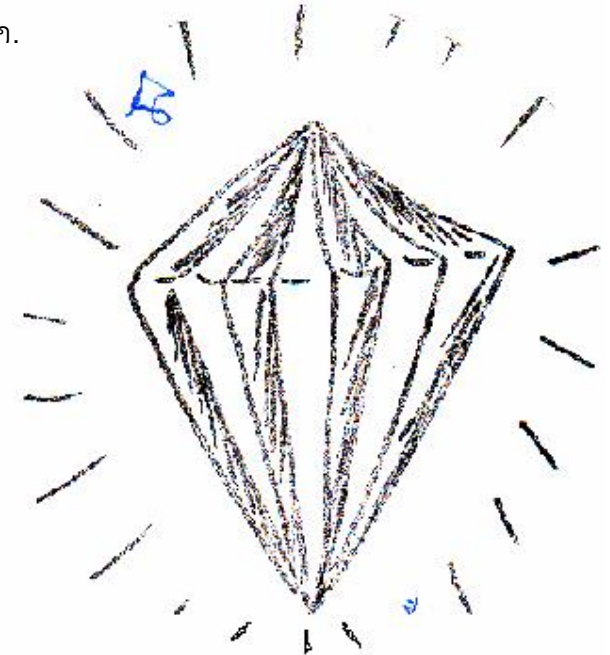
ດ້ວຍຄວາມນັບຖື

ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ.

1. ເປັນຫຍັງບັນຫາບາງອັນຈຶ່ງເກີດຂຶ້ນກັບເຈົ້າຫລາຍກວ່າຄົນອື່ນ ?
2. ມີຫຍັງແດ່ ທີ່ເຮັດໃຫ້ຫລຸດຈຳນວນບັນຫາທີ່ເຈົ້າມີກັບຄົນອື່ນ?
3. ເມື່ອມີບັນຫາກ່ຽວກັບສຳພັນຕະພາບເຈົ້າເຄີຍເຮັດແນວໃດ ການສະແດງ ອອກນັ້ນມີປະສິດທິພາບ ຫລື ບໍ່ ? ຄວນເຮັດແນວໃດເພື່ອໃຫ້ການສະແດງ ອອກຂອງເຮົາມີປະສິດທິພາບຫລາຍຂຶ້ນ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ເຕັກນິກການແກ້ບັນຫາຄວາມຂັດແຍ່ງຕໍ່ໄປນີ້ຄວນສະເໜີໃຫ້:

ລະຫວ່າງການພັດທະນາກົດຈະກຳ. ການປະນີປະນອມ, ໃຊ້ຄຳເວົ້າໂຈມຕີ, ບັນຫາບໍ່ໃຫ້ເວລາຄົນອື່ນ ແລະ ສະຖານທີ່ເພື່ອໃຫ້ການສື່ສານດຳເນີນໄປໂດຍ ໃຫ້ເກີດສຽງດັງໜ້ອຍທີ່ສຸດ ພະຍາຍາມຫາທາງອອກຫລາຍໆທາງພະຍາຍາມ ເຮັດພຶດຕິກຳໃໝ່ໆ ເພື່ອເບິ່ງຜົນຂອງມັນ ແລະ ທ້າຍສຸດຄ່ອຍໆຕັດຄວາມສຳ ພັນແບບນັກເວົ້າສຳລັບບັນຫາທີ່ແກ້ໄຂບໍ່ໄດ້ຊ້ຳແລ້ວ ຊຳອີກຈົນຈະເປັນການ ປະເຊີນໜ້າ.



ເກມ “ເຮັດໃຫ້ມີຄ່າ”

ຈຸດປະສົງ: ເພື່ອຮຽນຮູ້ເທັກນິກການແກ້ໄຂຂໍ້ຂັດແຍ່ງທາງບວກ.

ອຸປະກອນ: ຕົວຢ່າງສະຖານະການ, ບັນຫາ, ເຈ້ຍ ແລະ ບິກສະທ້ອນສີ.

ເວລາ: 30 ນາທີ.

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ວິທະຍາກອນເລືອກເອົາອາສາສະໝັກບາງຄົນອອກມາສະແດງບົດບາດສົມມຸດການປະເຊີນບັນຫາໃນການພົວພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນ.
2. ໃຫ້ອາສາສະໝັກນຶ່ງເປັນວົງມົນ ແລະ ກະຕຸ້ນໃຫ້ເກີດການອະທິບາຍເຖິງບັນຫາທີ່ນຳສະເໜີໃນການສະແດງ ຫລື ບັນຫາອື່ນໆທີ່ອາສາສະໝັກເຄີຍປະເຊີນໜ້າໃນເລື່ອງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນແລ້ວ ຂຽນບັນຫາລົງໃສ່ເຈ້ຍ.
3. ແບ່ງອາສາສະໝັກອອກເປັນກຸ່ມລະ 3 ຄົນ. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຄິດເຖິງສະຖານະການບັນຫາຂອງຕົນເພື່ອນຳມາໃຊ້ອະທິບາຍ ຫລື ແຈກສະຖານະການບັນຫາໃຫ້ອາສາສະໝັກກຸ່ມລະໜຶ່ງບັນຫາແລ້ວໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມອະທິບາຍເຖິງການແກ້ບັນຫາໃນທາງບວກຂອງກຸ່ມຕົນເອງ (ໂຕນີ້ໃຊ້ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດຄືກັນ).
4. ຫລັງຈາກ 10 ນາທີຜ່ານໄປ. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອ່ານສະຖານະການບັນຫາຂອງກຸ່ມຕົນເອງ ແລະ ປຸງທາງແກ້ໄຂບັນຫາຫລັງຈາກການນຳສະເໜີຂອງແຕ່ລະກຸ່ມແລ້ວວິເຄາະເຕັກນິກທີ່ນຳມາໃຊ້ໃນການແກ້ໄຂບັນຫາໂດຍຕັ້ງຊື່ຂອງເຕັກນິກທີ່ໃຊ້ ແລະ ຂຽນໃສ່ເຈ້ຍ. ຕົວຢ່າງຂອງເທັກນິກເຊັ່ນ: ການປະນີປະນອມການໃຫ້ເຫດຜົນ ແລະ ການຊອກທາງອອກອື່ນໆ
5. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ ຄຳຖາມ:
 4. ມີບັນຫາຫຍັງທີ່ເຈົ້າພົບແລ້ວພົບອີກໃນການພົວພັນກັບຄົນອື່ນ ?

ສາລະບານ

ຫົວບົດ	ໜ້າ
1. ເກມເລືອກຄູ່.....	1
2. ເກມຮ່ວມມືກັນ.....	4
3. ເກມຂ້ອຍທ້າທາຍເຈົ້າ.....	7
4. ເກມຂໍ້ແກ້ຕົວ.....	9
5. ເກມບວກ ຫລື ລົບ.....	13
6. ເກມພະລັງຂອງກຸ່ມ.....	17
7. ເກມຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ຕາມ.....	1
8. ເກມການເຮັດວຽກເປັນທີມ.....	2
9. ເກມຄວາມໝາຍຂອງການເປັນສະມາຊິກ	2
10. ເກມເພື່ອນຂອງຂ້ອຍ.....	21
11. ເກມຄົນເປັນແນວໃດ.....	28
12. ເກມຄວາມກົດດັນ.....	3
13. ເກມປະຕິກິລິຍາ/ ການຕອບສະໜອງ.....	3
14. ເກມຂ້ອຍຊິເຮັດ.....	3
15. ເກມຊັບພະຍາກອນຂອງກຸ່ມ.....	3
16. ເກມສື່ຫລ່ຽມໃນສາມຫລ່ຽມ.....	3
17. ເກມເຮັດໃຫ້ມີຄ່າ.....	4

ເກມ "ເລືອກຄູ່"

ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ພັດທະນາທັກສະ ແລະ ວິເຄາະບຸກຄະລິກຂະພາບຂອງຄົນອື່ນໄດ້.
2. ເພື່ອພັດທະນາທັກສະຂອງຄົນນັ້ນ ແລະ ຄຳນຶງເຖິງຄວາມຕ້ອງການຕົນເອງ.
3. ເພື່ອພັດທະນາທັກສະສື່ສານກັບຄົນອື່ນ.

ອຸປະກອນ: ເຈ້ຍກັບສໍດຳສາກສຳລັບບັງ . (ອາດເປັນຜາກັງແທນກໍໄດ້)

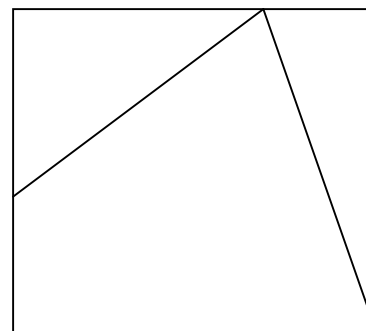
ເວລາ: 45 ນາທີ.

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຂໍອາສາສະໝັກ 4 ຄົນອອກມາ(ຍິງ 1 ຄົນ, ຊາຍ 3 ຄົນ). ແຕ່ບໍ່ໃຫ້ອາສາສະໝັກຍິງເຫັນວ່າໃຜຄືອາສາສະໝັກຊາຍ.
2. ໃຫ້ຜູ້ຊາຍແຕ່ລະຄົນຫລິ້ນບົດບາດເຊັ່ນ: ຜູ້ຊາຍຄົນໜຶ່ງອາດຈະເປັນຄົນທີ່ຈິງໃຈ ຮັກຄອບຄົວ ແລະ ມັກຊ່ວຍເຫລືອຄົນອື່ນ, ຜູ້ຊາຍຄົນທີ່ສອງອາດຈະມັກທຸ່ງກາງຄົນ ແລະ ມີແຟນຫລາຍຄົນ, ຜູ້ຊາຍຄົນທີ່ສາມອາດຈະບໍ່ເຮັດວຽກຢູ່ບ້ານລ້າງເຂົາ ມີຄວາມຫວັງວ່າ:ທຸກສິ່ງທຸກຢ່າງທີ່ດີຈະເຂົ້າມາຫາເຂົາແຕ່ບໍ່ຍອມພັດທະນາຕົນເອງໃຫ້ເວລາອາສາສະໝັກຊາຍປະມານ 5 ນາທີ. ເພື່ອຄິດເຖິງບຸກຄະລິກ ຫລື ນິໄສຂອງບຸກຄົນໆນັ້ນວ່າ: ຈະເປັນແນວໃດ ?
3. ໃນເວລາດຽວກັນບອກຜູ້ຍິງວ່າ: ຕົນເອງມີໂອກາດຫາຄູ່ ແລະ ໃຫ້ຄິດເຖິງສິ່ງທີ່ຢາກຮັບຮູ້ກ່ຽວກັບບຸກຄະລິກຂະພາບຂອງເດັກຊາຍ 3 ຄົນທີ່ຈະມາໃຫ້ເລືອກ ຫລື ສຳພາດ.
4. ຕອນທີ່ທຸກຄົນພ້ອມແລ້ວໃຫ້ເດັກຍິງນັ່ງຢູ່ສາກອີກດ້ານໜຶ່ງ ແລະ ເດັກຊາຍ 3 ຄົນ ຢູ່ອີກດ້ານໜຶ່ງໂດຍທີ່ບໍ່ສາມາດເບິ່ງເຫັນກັນໄດ້.

ຂໍ້ສະເໜີ :

ວິທະຍາກອນຄວນແນະນຳໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນການເຮັດວຽກກຸ່ມ



ເກມ “ສາມຫລ່ຽມໃນສີ່ຫລ່ຽມ”

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອຊ່ວຍກັນຄິດ ແລະ ເຮັດວຽກເປັນທີມ.

2. ເພື່ອສ້າງຄວາມຮ່ວມແຮງຮ່ວມໃຈ.

3. ເພື່ອສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການຊ່ວຍກັນຄິດຈະຊະນະອຸປະສັກ.

ອຸປະກອນ: ຮູບພາບ, ຕັດຕໍ່.

ເວລາ: 20 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຜູ້ນຳກິດຈະກຳແບ່ງສະມາຊິກອອກເປັນກຸ່ມລະ 4 ຄົນ.
2. ຢາຍເຈ້ຍຕາມແບບໃຫ້ໄດ້ແລ້ວ ນຳມາຕໍ່ໃຫ້ເປັນຮູບຈັດຕຸ້ລັດໃນເວລາ 10 ນາທີ
3. ຜູ້ນຳພາກິດຈະກຳສະຫລຸບຕາມຈຸດປະສົງ.
4. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ ຄຳຖາມ:
 1. ການປະກອບສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮູບຍາກ ຫລື ງ່າຍແນວໃດ?
 2. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮູ້ສຶກແນວໃດ? ຫາກຕ້ອງເຮັດວຽກເປັນທີມກັບບຸກຄົນອື່ນ (ອະທິບາຍ)
 3. ກຸ່ມຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເອງປະກອບຮູບແລ້ວ ທັນເວລາທີ່ກຳນົດ ຫຼື ບໍ່ ເພາະຫຍັງ?
 4. ການເຮັດວຽກເປັນທີມຊ່ວຍໃຫ້ເຮົາເຮັດວຽກໄດ້ດີ ຫລື ບໍ່? ຍ້ອນຫຍັງ?
 5. ໃນຊີວິດປະຈຳວັນຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເອງມີຫຍັງແດ່ທີ່ຕ້ອງເຮັກວຽກຮ່ວມກັບຄົນອື່ນຢູ່ສະເໝີແມ່ນຫຍັງແດ່?

5. ເດັກຍິງສາມາດເລືອກໃຜກ່ອນໜ້າ ຫລື ຫລັງກໍ່ໄດ້ແລະຄວນໃຊ້ຄຳຖາມແບບດຽວກັນກັບເດັກຊາຍທຸກຄົນ, ຕົວຢ່າງເຊັ່ນ: (ຜູ້ຍິງເອີ້ນຄົນທີ່ສອງແລ້ວຖາມວ່າ ຂ້ອຍ ຢາກໃຫ້ເຈົ້າເລົ່າເຖິງສະຖານະການທີ່ປະທັບໃຈທີ່ສຸດຂອງເຈົ້າເປັນແນວໃດ ?) ແລ້ວເອີ້ນ ຄົນທີ່ສາມ ແລະ ຄົນທີ່ໜຶ່ງ ໂດຍໃຊ້ຄຳຖາມດຽວກັນ.
6. ຫລັງຈາກຖາມປະມານ 5 - 10 ຄຳຖາມແລ້ວເດັກຍິງຈະຕ້ອງຕັດສິນໃຈເລືອກເດັກຊາຍຄົນໜຶ່ງ.
7. ໃຫ້ເດັກຍິງອະທິບາຍຂອງການເລືອກຄູ່ຂອງຕົນເອງ.
8. ຖ້າມີເວລາເຫລືອພໍໃຫ້ຫລິ້ນອີກເທື່ອໜຶ່ງກັບອາສາສະໝັກເດັກຍິງ 3 ຄົນຕໍ່ກັບເດັກຊາຍ 1 ຄົນ.
9. ຫລັງຈາກຫລິ້ນແລ້ວ ວິທະຍາກອນການຕັ້ງຄຳຖາມລະດົມຄວາມຄິດລວມ:

ຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອໃນ

1. ໂດຍປົກກະຕິເດັກຈະໄດ້ຮູ້ຈັກບຸກຄະລິກຂະພາບຂອງໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຄູ່ຮັກໄແນວໃດແດ່ ?
2. ຖ້າເປັນຜູ້ສຳພາດ ຈະສາມາດປ່ຽນແປງຄຳຖາມໄດ້ແນວໃດແດ່ ?
3. ຜູ້ອື່ນພໍໃຈ ກັບການເລືອກຂອງອາສາສະໝັກຍິງບໍ່? ເພາະຫຍັງ?
4. ເຮົາຕ້ອງການຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຫຍັງແດ່ ? ກ່ອນທີ່ເຮົາຈະຍອມຮັບໃຫ້ຄົນມາເປັນແຟນ ຫລື ເປັນຄູ່ຂອງຕົນ ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ຖ້າຍັງມີເວລາໃຫ້ວິທະຍາກອນອະທິບາຍກ່ຽວກັບວິທີການຕັດສິນໃຈຂອງຜູ້ຊາຍມາປຸງປຸງກັບວິທີການຂອງຜູ້ຍິງ ແລະ ສະຫລຸບກິດຈະກຳແລ້ວ ວິທະຍາກອນສາມາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄິດເຖິງຄຸນລັກສະນະທີ່ຢາກພົບໃນບຸກຄົນອື່ນ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຊາຍຂຽນຄຸນລັກສະນະຂອງບຸກຄົນທີ່ຕົນຢາກພົບລົງໃນເຈ້ຍແຜ່ນໜຶ່ງ ແລະ ຜູ້ຍິງຂຽນລົງເຈ້ຍອີກແຜ່ນໜຶ່ງແລ້ວປຸງປຸງຄວາມຄິດຂອງຜູ້

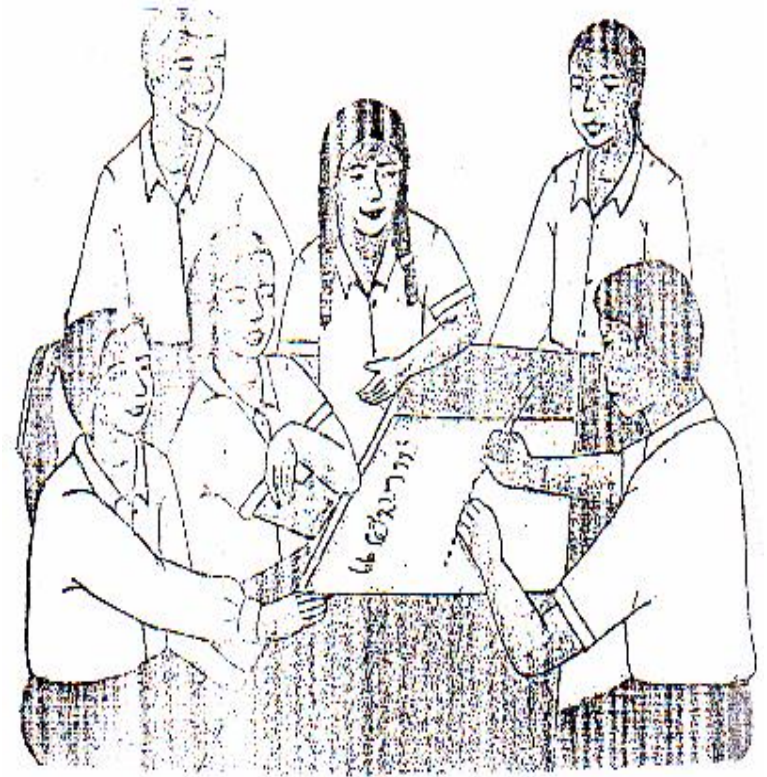
ຊາຍ ແລະ ຜູ້ຍິງ.



5. ກິດຈະກຳນີ້ໃຫ້ບົດຮຽນຫຍັງແດ່ ?

ຂໍ້ສະເໜີ:

“ ຊັບພະຍາກອນ “ ບໍ່ໄດ້ໝາຍເຖິງເງິນ ຫລື ວັດຖຸສິ່ງຂອງເທົ່ານັ້ນແຕ່ຄວາມຮູ້
ມາດ, ທັກສະ ແລະ ຄຸນນະພາບຂອງຄົນກໍ່ເປັນຊັບພະຍາກອນທີ່ມີຄ່າຫລາຍ



ເກມ “ຊັບພະຍາກອນຂອງກຸ່ມ”

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອໃຫ້ສາມາດຊິກເບິ່ງເຫັນວ່າຊັບພະຍາກອນສໍາຄັນຂອງກຸ່ມນັ້ນຄື: ຄວາມສາມາດຕ່າງໆຂອງຄົນໃນກຸ່ມນັ້ນເອງ(ບໍ່ແມ່ນວັດຖຸສິ່ງຂອງ ຫລື ເງິນເທົ່ານັ້ນ).

ອຸປະກອນ: 1. ເຈ້ຍສີຕ່າງກັນ ຕາມຈຳນວນກຸ່ມ.
1. ຕັດອອກເປັນສ່ວນຕ່າງໆເທົ່າກັບຈຳນວນຄົນໃນກຸ່ມ (ດັ່ງຕົວຢ່າງທ້າຍບົດ)
2. ບິກສີ.

ເວລາ: 20 - 30 ນາທີ.

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຢາຍຊັ້ນສ່ວນທີ່ຕັດອອກຈາກກັນແລ້ວໃຫ້ສະມາຊິກກຸ່ມຄົນລະອັນພ້ອມທັງເພີດສີ.
2. ເມື່ອທຸກຄົນໄດ້ຮັບແລ້ວໃຫ້ທຸກຄົນຂຽນຄວາມສາມາດທີ່ຄິດວ່າເດັ່ນທີ່ສຸດຂອງຕົນລົງໃນເຈ້ຍແຜ່ນນັ້ນ.
3. ເມື່ອທຸກຄົນຂຽນແລ້ວໃຫ້ເອົາມາຕໍ່ໃສ່ກັນໃຫ້ເປັນແຜ່ນດຽວກັນ
4. ເມື່ອຕິດເຂົ້າກັນແລ້ວ ໃຫ້ທຸກຄົນຊ່ວຍກັນອ່ານຊັບພະຍາກອນຂອງກຸ່ມຊຶ່ງຂຽນໄວ້ໃນສ່ວນຕ່າງໆທີ່ປະກອບເປັນເຈ້ຍແຜ່ນໃຫຍ່ປຸງໄດ້ກັບກຸ່ມນຳອະທິບາຍໂດຍໃຊ້ຄຳຖາມຕໍ່ໄປນີ້:
 2. ກຸ່ມຂອງເຮົາມີຄວາມສາມາດຫຍັງທີ່ຫລາຍ ແລະ ເດັ່ນທີ່ສຸດ?
 3. ຮູ້ສຶກແນວໃດທີ່ເຫັນຊຸມສັບທີ່ມີໃນກຸ່ມຂອງເຮົາ?
 4. ຖ້າສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງຂອງເຈ້ຍຂາດໄປຈະເປັນແນວໃດ?
 5. ຈະເກີດຫຍັງຂຶ້ນຖ້າທຸກຄົນບໍ່ຂຽນຄວາມສາມາດທີ່ຕົນມີອອກມາ?

ເກມ “ຮ່ວມມືກັນ”.

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອເຂົ້າໃຈເຖິງຄວາມສໍາຄັນຂອງການໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືກັນ.
2. ເພື່ອໃຫ້ຄິດເຖິງຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ອື່ນ ແລະ ມີຄວາມເອື້ອເຟື້ອຕໍ່ຜູ້ອື່ນ.

ອຸປະກອນ: ຕັດເຈ້ຍຕາມແບບທີ່ໃຫ້ໄວ້ໃນຕອນທ້າຍກິດຈະກຳນີ້ໃຫ້ມີຂະໜາດເໝາະສົມປະມານ 6 x 6 ນິ້ວສອງ ຫລື ສາມຊຸດໃຫ້ພໍດີກັບຈຳນວນຂອງກຸ່ມເອົາສ່ວນຕ່າງໆຂອງແຕ່ລະຊຸດລວມກັນແລ້ວແຍກໃຫ້ເປັນກອງລະ 3 ບັດ 5 ກອງທຸກຊຸດ

ເວລາ: 20 - 30 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ແບ່ງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳອອກເປັນກຸ່ມລະ 8 - 10 ຄົນແລ້ວຫຼິ້ນເກມກຸ່ມລະ 5 ຄົນ ເຫລືອນັ້ນເປັນຜູ້ສັງເກດການ (ປະມານກຸ່ມລະ 3 - 5 ຄົນ).
3. ເມື່ອທຸກກຸ່ມພ້ອມແລ້ວ ວິທະຍາກອນບອກກະຕິກາຂອງການຫລິ້ນໃຫ້ຊັດເຈນ ໃຫ້ທຸກຄົນເຂົ້າໃຈແລ້ວເລີ່ມຫລິ້ນເກມ.

ກາຕິກາຜູ້ຫລິ້ນ:

1. ຜູ້ຫລິ້ນ ທຸກຄົນຈະໄດ້ເຈ້ຍ 3 ແຜ່ນຕາມທີ່ແບ່ງໄວ້.
2. ຜູ້ຫລິ້ນທັງ 5 ຄົນຈະຕ້ອງຕໍ່ຊັ້ນສ່ວນໃຫ້ໄດ້ຮູບສີ່ແຈສາກກຸ່ມລະ 5 ຮູບ.
3. ຜູ້ຫລິ້ນຈະລົມກັນບໍ່ໄດ້ (ຫ້າມບໍ່ໃຫ້ລົມກັນ)
4. ຜູ້ຫລິ້ນຈະເອົາຊັ້ນສ່ວນກັນໃຫ້ຜູ້ອື່ນໄດ້ແຕ່ຈະຈັບ ຫຼື ສະແດງອາການຂໍ້ສ່ວນຈາກຜູ້ອື່ນບໍ່ໄດ້.

ກະຕິກາຜູ້ສັງເກດ:

1. ສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຫລິ້ນທຸກຄົນຢ່າງລະອຽດ.

2. ບັນທຶກພຶດຕິກຳລົງໄວ້ເຊັ່ນໃຜເຮັດຜິດກົດໃດແດ່ ແລະ ສັງເກດເບິ່ງຜູ້ທີ່ຈະມີແນວທາງແກ້ບັນຫາໄດ້ກ່ອນ.
3. ເມື່ອທຸກກຸ່ມຕໍ່ຮູບໄດ້ແລ້ວ (ຖ້າໃຊ້ເວລາດົນເກີນໄປວິທະຍາກອນຄວນແນະນຳເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເຮັດໄດ້ໄວ) ໃຫ້ທຸກຄົນກັບມານັ່ງລວມໃນກຸ່ມໃຫຍ່ແລ້ວ ອະທິບາຍດ້ວຍຄຳຖາມ (ຢູ່ຂ້າງລຸ່ມ).
4. ນຳສະເໜີເພື່ອສະຫຼຸບເປັນບົດຮຽນ.

ການອະທິບາຍ: ຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອໃນ

1. ຜູ້ຫລິ້ນຮູ້ສຶກແນວໃດ?
2. ຜູ້ສັງເກດການເຫັນຫຍັງແດ່?
3. ຜູ້ເຮັດຜິດກະຕິກາການຫລິ້ນຮູ້ສຶກແນວໃດ?
4. ເວລາເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມ, ມີຄວາມຮູ້ສຶກແນວໃດ?
5. ຖ້າຊິນສ່ວນໃດໜຶ່ງຂາດໄປຈະເປັນແນວໃດ?
6. ເຮົາຮຽນຮູ້ຫຍັງແດ່ຈາກກິດຈະກຳ?
7. ນຳສະເໜີເພື່ອສະຫຼຸບເປັນບົດຮຽນ

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ຄວາມຮ່ວມມືກັນເປັນສິ່ງສຳຄັນຫລາຍສຳລັບການເຮັດວຽກເປັນທີມ(ເປັນກຸ່ມ) ຂະນະດຽວກັນກໍຕ້ອງໃຫ້ຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກົດຂອງກຸ່ມບາງຄົນອາດເຮັດວຽກໃຫ້ປະສິບຄວາມສຳເລັດໄດ້ ຄົນດຽວ ຖ້າທັງກຸ່ມບໍ່ສາມາດເຮັດໃຫ້ສຳເລັດຜົນໄດ້, ຄວາມສຳເລັດຂອງບາງຄົນໃນກຸ່ມກໍບໍ່ມີປະໂຫຍດຕໍ່ກຸ່ມ ຖ້າສົມທຽບຊື່ນສ່ວນແຕ່ລະ ຊື່ນຄືກັບຊັບພະຍາກອນທີ່ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນມີ, ເມື່ອເຮົາເອົາຊັບພະຍາກອນ (ທັງວັດຖຸ ແລະບຸກຄົນ) ມາລວມກັນເຮົາຈະສາມາດເຮັດວຽກໃຫ້ບັນລຸເປົ້າໝາຍໄດ້ດີກວ່າ.

- ຜູ້ນຳກຸ່ມຂຽນຄຳຕອບລົງໃສ່ເຈ້ຍແລ້ວຕິດໄວ້ຂ້າງຝາ

ຂໍ້ແນະນຳ: ທຸກຄົນຈະເຮັດແນວໃດຄອບຄົວຈິ່ງຈະມີຄວາມສຸກ ແຕ່ບັນຫາ ແລະ ອຸປະສັກແມ່ນເກີດຂຶ້ນໄດ້ສະເໝີເພາະສະນັ້ນຈະມີບັນຫາ ແລະ ອຸປະສັກຫລາຍຢ່າງໂດຍ:

- ເຮົານຳເອົາສ່ວນທີ່ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຕອນມາປະກອບການສະຫລຸບໃນຕອນທ້າຍອີກເທື່ອໜຶ່ງແລ້ວເນັ້ນໜັກບັນຫາ ແລະ ອຸປະສັກບາງອັນເພາະຕົວເຮົາເອງ, ແຕ່ເຮົາເລືອກໄດ້ ເຮົາປ້ອງກັນບາງບັນຫາບໍ່ໃຫ້ເກີດຂຶ້ນໄດ້.



ເກມ “ຂ້ອຍຊື່ເຮັດ”

ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ສຳນຶກເຖິງບົດບາດຂອງຕົນເອງທີ່ມີຕໍ່ຄອບຄົວ

ອຸປະກອນ:

2. ເຈ້ຍສີ່ຫລ່ຽມຂະໜາດນ້ອຍ, ບິກ, ເຈ້ຍໃຫຍ່ 2 ແຜ່ນ

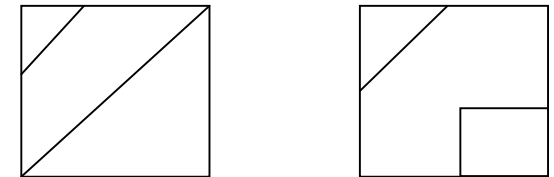
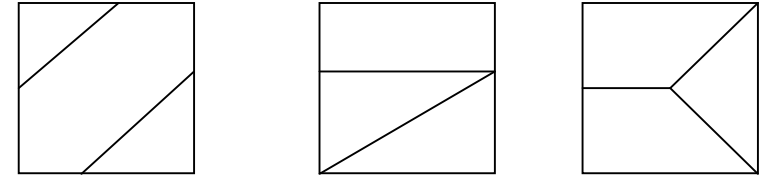
ເວລາ: 15 - 20 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ :

1. ຢາຍສີ່ຫລ່ຽມຂະໜາດນ້ອຍໃຫ້ທຸກໆຄົນ ຄົນລະໃບ.
2. ໃຫ້ແຕ່ລະຄົນຂຽນບົດບາດຂອງຕົນທີ່ຄວນເຮັດຕໍ່ຄອບຄົວເພື່ອໃຫ້ຄອບຄົວມີຄວາມສຸກ ຫລື ເປັນໄປຕາມຄວາມຕ້ອງການຄົນລະ 2 ຂໍ້
3. ໃຫ້ຜູ້ນຳກຸ່ມອ່ານຄຳຕອບທຸກຄົນ ແລະ ເລືອກຄຳຕອບທີ່ຊັດເຈນມາປຶກສາກັນ.
4. ແບ່ງອາສາສະໝັກເປັນກຸ່ມນ້ອຍແລ້ວຊ່ວຍກັນຄິດຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ໃຫຍ່ຕໍ່ຄອບຄົວແມ່ນຫຍັງ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງເດັກເດັດຕໍ່ຄອບຄົວແມ່ນຫຍັງ ? ແລະ ຂຽນລົງເຈ້ຍໃຫຍ່

ຄວາມເຫັນສ່ວນຕົວ:

2. ບົດບາດຈິງຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເອງໃນຄອບຄົວແມ່ນຫຍັງ? ຍ້ອນຫຍັງ?
3. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມມີບົດບາດທີ່ສຳຄັນຕໍ່ຕົນເອງ ຫລື ຄົນອື່ນໃນຄອບຄົວແນວໃດ?
4. ມີບ່ອນທີ່ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມບໍ່ຍອມເຮັດຕາມຄຳແນະນຳ ຫລື ຄຳສັ່ງຂອງຄົນໃນຄອບຄົວ ຍ້ອນຫຍັງ?
4. ເດັກຮູ້ສຶກແນວໃດ ? ເມື່ອຖືກສັ່ງໃຫ້ເຮັດຕາມຄຳສັ່ງ ຍ້ອນຫຍັງ?
 - ໃຫ້ສະມາຊິກກຸ່ມຕອບ



ເກມ "ຂ້ອຍທ້າທາຍເຈົ້າ"

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອສ້າງເກດຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງການຍອມຮັບຕົນເອງ, ທາງດ້ານພຶດຕິກຳ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກ.

ອຸປະກອນ: ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ, ບັດກາຫົວໃຈ, ບົດເຫດການ

ເວລາ: 15 - 20 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໃນກຸ່ມວ່າ ໃຜແດ່ທີ່ເຮັດບາງສິ່ງບາງຢ່າງຍ້ອນວ່າຄົນທ້າທາຍໃຫ້ເຮັດ, ໃຫ້ອະທິບາຍຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງເມື່ອຖືກຜູ້ອື່ນທ້າທາຍໃຫ້ເຮັດສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງ.
2. ເລົ່າເຫດການຂອງສົມສັກດັ່ງນີ້:
ມີແມ່ຄ້າຂາຍໝີ່ຮ້ານໜຶ່ງຊຶ່ງແຕ່ລະມື້ ແມ່ຄ້າຈະຈົດບັນທຶກຈຳນວນເງິນທີ່ໄດ້ໃນແຕ່ລະມື້, ໝູ່ຂອງສົມສັກທ້າໃຫ້ລາວລັກປຶ້ມບັນທຶກເຫລົ່ານັ້ນຂະນະທີ່ໝູ່ຂອງສົມສັກຫລອກລໍ້ແມ່ຄ້າຂາຍໝີ່ສົມສັກຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງລັກປຶ້ມບັນທຶກຂອງແມ່ຄ້າ.
3. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ.

ຄຳຖາມ:

1. ຄາດວ່າສົມສັກຈະຮູ້ສຶກແນວໃດເມື່ອໝູ່ຂອງລາວທ້າໃຫ້ລັກປຶ້ມບັນທຶກນັ້ນ ?
2. ເຈົ້າຄິດວ່າຈະເກີດຫຍັງຂຶ້ນຖ້າສົມສັກປະຕິເສດ ?
3. ເຈົ້າຄິດແນວໃດກ່ຽວກັບຄວາມຮູ້ສຶກຂອງສົມສັກທີ່ລັກປຶ້ມບັນທຶກນັ້ນ ?
4. ເຈົ້າຈະຮູ້ສຶກແນວໃດກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳຂອງຕົນເອງຖ້າຖືກທ້າທາຍ? ເຈົ້າຈະຮູ້ສຶກແນວໃດກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳຂອງຕົນເອງຖ້າຖືກປະຕິເສດຄຳທ້າທາຍນັ້ນ?

ການ ແລະ ບັດປະຕິກິລິຍາຂອງເພື່ອນ.

1. ຫລັງຈາກຈົບການສະແດງບົດບາດສົມມຸດແຕ່ລະເລື່ອງໃຫ້ມີການປາກເວົ້າ ແລະ ອະທິບາຍສັ້ນໆໃຫ້ຈຳແນກ ແລະ ກຳນົດປະຕິກິລິຍາທາງບວກຂໍ້ພຶດຕິກຳທີ່ໄດ້ສະແດງໄປ.
2. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄຳຖາມ
 1. ເຈົ້າເຄີຍມີປະຕິກິລິຍາໃນທາງບວກກັບໃຜບາງຄົນບໍ່ ? ຄົນນັ້ນພຶດຕິກຳຕອບສະໜອງແນວໃດ ?
 2. ເຈົ້າເຄີຍມີປະຕິກິລິຍາໃນທາງລົບກັບໃຜບາງຄົນບໍ່ ຄົນນັ້ນມີພຶດກຳຕອບສະໜອງແນວໃດ ?
– ເຈົ້າມັກປະຕິກິລິຍາແລະການຕອບສະໜອງ? ແນວແບບໃດ. '

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ລະຫວ່າງການໂອ້ລົມໃຫ້ອະທິບາຍກ່ຽວກັບຄຳຖາມເພື່ອກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມແລກປ່ຽນປະສົບການຂອງຕົນເອງໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດເທົ່າທີ່ຈະຫຼາຍໄດ້ແລະຄວນມີການກຽມຕົວຈາກຊີວິດຈິງ ເລື່ອງຈິງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນປະຈຸບັນໃຫ້ເພື່ອເປັນການກະຕຸ້ນໃຫ້ມີການປະຍຸກ ແລະ ພັດທະນາທັກສະການສື່ສານໃນຊີວິດປະຈຳວັນຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ.



ເກມ “ປະຕິກິລິຍາ/ການຕອບສະໜອງ”

ຈຸດປະສົງ:

3. ເພື່ອຮຽນຮູ້ວິທີສ້າງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

ອຸປະກອນ: ບັດກ່ຽວກັບປະຕິກິລິຍາ, ບັດສະຖານະການບັດຂະໜາດໃຫຍ່ 4 ອັນ

ສຳລັບຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ 2 ຄົນ(ຈັບຄູ່ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄູ່ລະ 2 ຄົນ) ເຟັດ ຫລື ສີທຽນ

ເວລາ: 45 ນາທີ

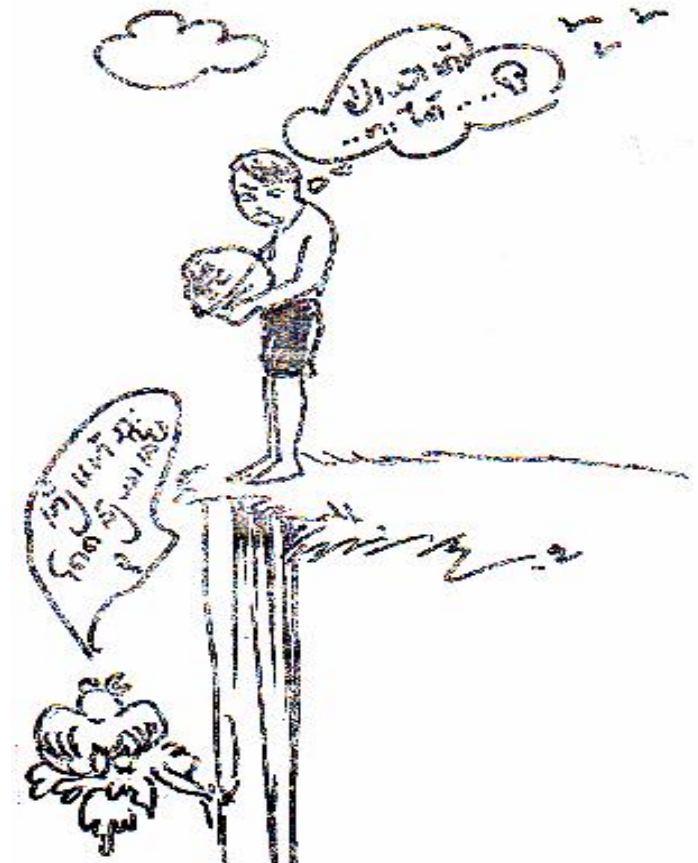
ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

3. ເລືອກອາສາສະມັກ 4 ຄົນແລ້ວຢາຍບັດສະຖານະການໃຫ້ຄົນໜຶ່ງ ແລະ ແຈກບັດປະຕິກິລິຍາໃຫ້ 3 ຄົນ ທີ່ເຫລືອຄົນລະບັດ.
4. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມທັງ 4 ຄົນສະແດງບົດບາດສົມມຸດຮ່ວມກັນຕາມບົດບາດທີ່ຕົນໄດ້ຮັບໃນບັດນັ້ນໆ.
5. ອະທິບາຍກ່ຽວກັບການສະແດງບົດບາດສົມມຸດແຕ່ລະເລື່ອງຈຳແນກພຶດຕິກຳ ຕອບສະໜອງ ແລະ ຂຽນລົງໃນຕາຕະລາງ.
6. ເຮັດຄຶກັນຕັ້ງແຕ່ຂໍ້ 1-3 ໂດຍເລືອກອາສາສະມັກໃໝ່ເພື່ອສະແດງບົດບາດສົມມຸດຕາມບັດທີ່ເຫລືອຢູ່.
7. ລະດົມແນວຄິດແລ້ວຂຽນພຶດຕິກຳທາງບວກໃສ່ຕາຕະລາງດ້ານບວກ (ລວມທັງຄຳເວົ້າ ແລະ ການສະແດງອອກ)
8. ຢາຍບັດເປົ່າຂະໜາດໃຫຍ່ໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ລະ 4 ບັດແລ້ວໃຫ້ຊ່ວຍກັນຄິດ ແລະ ຂຽນບັດສະຖານະການ ແລະ ປະຕິກິລິຍາໃຫ້ເນັ້ນສະເພາະປະຕິກິລິຍາທີ່ຕອບສະໜອງທາງບວກ.
9. ຫລັງຈາກການແຂ່ງຂັນກັນຂຽນ(ໃນຂໍ້6)ໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ແລກປ່ຽນບັດສະຖານະການແລະບັດປະຕິກິລິຍາແລ້ວອອກມາສະແດງຕາມບັດສະຖານະ

5. ຢາຍບັດກາຫົວໃຈ (ຜູ້ລະ 1 ແຜ່ນ) ໃຫ້ຂຽນຄຳເວົ້າທີ່ຜູ້ອື່ນທ້າທາຍ ແລະ ທີ່ຕົນເອງປະຕິບັດຕໍ່ຄຳທ້າທາຍ.

6. ນຳສະເໜີ.

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ເປັນເລື່ອງສຳຄັນຫຼາຍສຳລັບນັກຮຽນ / ນັກສຶກສາ ຕ້ອງເຫັນຄວາມສຳຄັນຖ້າຫາກບໍ່ຕ້ອງການເຮັດສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງ ແຕ່ກັບໄດ້ເຮັດມັນລົງໄປແນວໃດກໍ່ຕາມບາງທີ່ພວກເຮົາຈະບໍ່ຮູ້ສຶກດີກ່ຽວກັບຕົວເອງຖ້າປະຕິເສດຄຳທ້າທາຍ.



ເກມ “ຂໍ້ແກ້ຕົວ”

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອວິເຄາະຕົວເອງໃນເລື່ອງການແກ້ຕົວ.

ອຸປະກອນ: ກຽມເອກະສານເລື່ອງ “ ຂໍ້ແກ້ຕົວ ” ໃຫ້ມີຈຳນວນພໍກັບຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ
ກິດຈະກຳ.

ເວລາ: 20 - 30 ນາທີ (ປ່ຽນແປງໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ).

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ເລີ່ມກິດຈະກຳໂດຍການກ່າວວ່າ: ນີ້ເປັນເລື່ອງທີ່ຈະສຳລວດຕົວເອງວ່າໃຈຂອງເຮົາ
ນັ້ນກວ້າງເທົ່າໃດ?
2. ຢາຍ “ ຂໍ້ແກ້ຕົວ ” ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທຸກຄົນ ເພື່ອສຶກສາຂໍ້ແກ້ຕົວ ທັງໝົດ
ທີ່ຂຽນໄວ້ໃນເຈ້ຍນັ້ນແລ້ວ ຂໍໃຫ້ທຸກຄົນຄິດຍ້ອນຫລັງໄປວ່າຕົນເອງເຄີຍໃຊ້ຂໍ້
ແກ້ຕົວແບບນີ້ ຫລືບໍ່, ໃນອາດີດ.
3. ເມື່ອເວລາຜ່ານໄປປະມານ 10 ນາທີ ແລະ ເຫັນວ່າທຸກຄົນໄດ້ພິຈາລະນາແລ້ວ
ເລີ່ມອະທິບາຍໂດຍໃຊ້ຄຳຖາມຂ້າງລຸ່ມນີ້, ພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ການອະທິບາຍ
ຄວາມເປັນເລື່ອງມ່ວນຊື່ນ ສະນຸກ ສະໜານ ບໍ່ແມ່ນການຈັບຜິດ ຫລື ຫາຂໍ້ບົກ
ຜ່ອງມາທັບຖິ້ມກັນ.
4. ໃຫ້ໂອກາດທຸກຄົນໄດ້ອະທິບາຍແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນກັນຢ່າງກວ້າງຂວາງ
ເຖິງສາຍເຫດຂອງຄົນເຮົາທີ່ໃຈບໍ່ກວ້າງພໍຈະຟັງຄຳຕິຊົມ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ
ຈາກຜູ້ອື່ນເຊັ່ນ:
 - ບໍ່ຕ້ອງການປ່ຽນແປງ.
 - ບໍ່ແນ່ໃຈ.
 - ບໍ່ພະຍາຍາມແກ້ໄຂບັນຫາ
 - ບໍ່ເຂົ້າໃຈບັນຫາ ແລະ ບໍ່ພະຍາຍາມເຂົ້າໃຈ, ບັນຫາ.

1. ອະທິບາຍປຽບທຽບວ່າ: ທຸກຄົນມີປະສົບການ ຄວາມຮູ້ສຶກແຕກຕ່າງ
ກັນຖ້າຜູ້ໃດມີບັນຫາແຕ່ເກັບໄວ້ຄົນດຽວໂດຍບໍ່ປຶກສາກັບຄົນອື່ນຈະມີຜົນ
ຮ້າຍຕໍ່

ຕົນເອງຖ້າໄດ້ລະບາຍຄວາມຮູ້ສຶກກັບຄົນທີ່ໄວ້ໃຈໄດ້ກໍ່ຈະມີຜົນປະໂຫຍ
ຢືກຕົວຢ່າງວ່າ: ມີບາງຄົນທີ່ບໍ່ໃຫ້ຜູ້ອື່ນແກ້ໄຂບັນຫາຊ່ວຍ ແລະ ນອກຈາ
ນັ້ນຍັງຫາທາງອອກໂດຍການໃຊ້ຢາເສບຕິດຫລືເຫລົ້າຊຶ່ງແກ້ໄຂບັນຫາບໍ່
ແລ້ວຢາເສບຕິດ ແລະ ເຫລົ້າຍັງເພີ່ມບັນຫາໃຫ້ອີກເພາະວ່າຜູ້ທີ່ໃຊ້ຢາ
ເສບຕິດ ແລະ ເຫລົ້າຈະຂາດສະຕິແລະເປັນອັນຕະລາຍຕໍ່ສຸຂະພາບ.

5. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ:

1. ຄວາມກົດດັນຫຍັງແດ່ທີ່ຄົນອາຍຸຂະໜາດເຈົ້າຈະຮູ້ສຶກ? ຍ້ອນຫຍັງ ?
2. ເຈົ້າຄິດວ່າແມ່ນຫຍັງທີ່ເຮັດໃຫ້ເຈົ້າຮູ້ສຶກດີຂຶ້ນລະຫວ່າງການປຶກສາກັບ
ທີ່ດີ ຫລື ການເພິ່ງຢາເສບຕິດ ແລະ ເຫລົ້າ ?
3. ເມື່ອເຈົ້າມີບັນຫາຈະປຶກສາກັບໃຜ? ເປັນຫຍັງເຈົ້າຈຶ່ງເລືອກທີ່ຈະປຶກ
ສາກັບຄົນນັ້ນ ?
4. ເມື່ອມີຄວາມໂສກເສົ້າຈະເຮັດແນວໃດຈຶ່ງຈະເຮັດໃຫ້ຕົວເອງຮູ້ສຶກດີຂຶ້ນ
5. ຖ້າຢາເສບຕິດຫລືເຫລົ້າບໍ່ໄດ້ເຮັດໃຫ້ຮູ້ສຶກດີຂຶ້ນເຈົ້າຈະເຮັດແນວໃດ ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ເມື່ອມີຄວາມກົດດັນ ຫລື ມີບັນຫາຈະ

ປຶກສາຫຍັງກັບໝູ່ໃນລະດັບດຽວກັນ?

ເຮັດແນວໃດຈຶ່ງຮູ້ວ່າຜູ້ນັ້ນເປັນຜູ້ເໝາະ

ສົມທີ່ຈະປຶກສາຫາລືນຳແທນທີ່ຈະເປັນຄົນອື່ນ.



ເກມ “ຄວາມກົດດັນ”

ຈຸດປະສົງ:

1. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມບອກໄດ້ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຄົນແຕ່ລະຊ່ວງອາຍຸ.
2. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມສາມາດວິເຄາະວິທີທີ່ເໝາະສົມຕໍ່ການສະແດງອາລົມ.
3. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມບອກໄດ້ສິດທິໃນການສະແດງອາລົມຂອງຄົນອື່ນ.

ອຸປະກອນ: ໝາກປູມເປົ້າ 2 ໜ່ວຍ, ເຟດ

ເວລາ: 20 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

2. ເປົ້າປູມເປົ້າ 2 ໜ່ວຍໃຫ້ຕັ້ງ, ໜ່ວຍທີ່ໜຶ່ງສູບລົມຈົນເກືອບຈະແຕກໃຊ້ເຟດແຕ້ມຮູບໜ້າຄົນໂສກເສົ້າໃສ່ໜ່ວຍທີ່ສອງສູບລົມບໍ່ຫລາຍຄື ໜ່ວຍທຳອິດແລ້ວແຕ້ມໜ້າຄົນທີ່ມີຄວາມສຸກໃສ່.
3. ສົ່ງປູມເປົ້າແຕ່ລະໜ່ວຍຮອບໆກຸ່ມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເຫັນໃບໜ້າຢູ່ປູມເປົ້າແຕ່ລະໜ່ວຍແລ້ວຮູ້ສຶກແນວໃດ ແລ້ວຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມວ່າ ພວກເຂົາສັງເກດເຫັນວ່າໝາກປູມເປົ້າທີ່ມີໃບໜ້າເສົ້ານັ້ນເບິ່ງຫລາຍເບິ່ງຈົນວ່າຄືຈະແຕກສ່ວນໜ່ວຍທີ່ມີໃບໜ້າມີຄວາມສຸກນັ້ນຈະບໍ່ປະກົດລັກສະນະທີ່ພ້ອມຈະແຕກ.
4. ອະທິບາຍໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮູ້ວ່າປູມເປົ້າທີ່ມີໃບໜ້າເສົ້າຈະມີຄວາມກົດດັນຫລາຍຢູ່ພາຍໃນເຊິ່ງໝາຍເຖິງຄົນທີ່ມີປະສົບການຄວາມຮູ້ສຶກແຕ່ບໍ່ສາມາດສະແດງອອກມາກົງກັນຂ້າມປູມເປົ້າທີ່ມີໃບໜ້າມີຄວາມສຸກຈະມີຄວາມກົດດັນຢູ່ພາຍໃນໜ້ອຍກ່ວາເຊິ່ງມັນສະແດງເຖິງຄົນຜູ້ນັ້ນສາມາດສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຂອງລາວອອກມາ, ຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມວ່າຈະເກີດຫຍັງຂຶ້ນຖ້າຄວາມກົດດັນໃນໝາກປູມເປົ້າທີ່ມີໃບໜ້າເສົ້ານັ້ນເພີ່ມຂຶ້ນໄປອີກຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະບອກໄດ້ວ່າໃນທີ່ສຸດມັນກໍ່ຈະແຕກ.

- ເສຍປູບ ຫລື ອັບອາຍ.

5. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄຳຖາມ

1. ໃນຊີວິດປະຈຳວັນຂອງເຈົ້າເຄີຍປະຕິເສດຄຳແນະນຳຂອງບຸກຄົນອື່ນ ຫລື ບໍ່ ? ເພາະຫຍັງ ?
2. ຮູ້ສຶກແນວໃດ ຫາກເຈົ້າໃຫ້ຄຳແນະນຳທີ່ດີແກ່ຄົນອື່ນແລ້ວ ເຂົາບໍ່ຍອມຮັບ ? ຈຶ່ງອະທິບາຍ?
3. ໃນເວລາທີ່ເຮົາຕ້ອງການຄຳແນະນຳທີ່ດີເຮົາຈະໄປປຶກສາໃຜ ? ເປັນຫຍັງຈຶ່ງເລືອກຜູ້ນັ້ນ ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ຜູ້ນຳກິດຈະກຳຄວນໃຫ້ຄວາມໝັ້ນໃຈແກ່ທຸກຄົນວ່າ:ການແຕ່ງຕັ້ງເປັນເລື່ອງທີ່ໃຜຢູ່ກໍ່ເຄີຍເຮັດຄືກັນ ບໍ່ແມ່ນເວລາໃດກໍ່ເວລາໜຶ່ງແຕ່ເຮົາຄວນຈະຍົກຂຶ້ນມາພິຈາລະນາເພື່ອແກ້ໄຂບັບປຸງເພາະການແກ້ຕົວເປັນອຸປະສັກຕໍ່ການປັບປຸງຕົວເອງໃຫ້ເຮົາສາມາດກ້າວໄປສູ່ຄວາມສຳເລັດ.

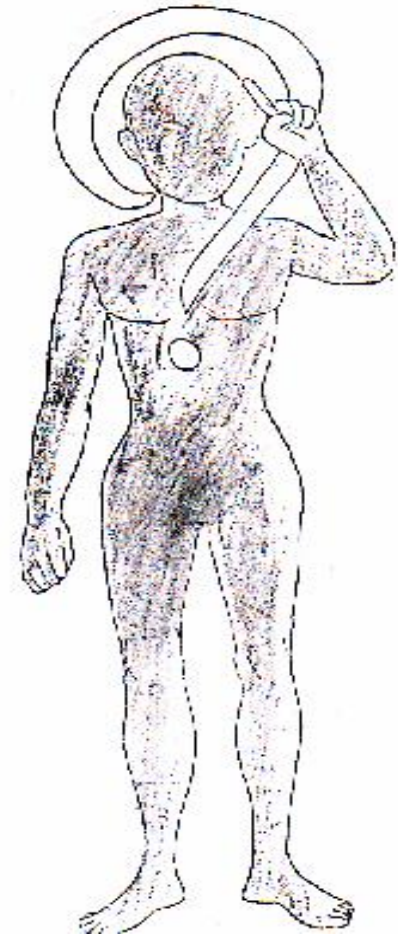
ຂໍ້ແກ້ຕົວ: (ເອກະສານເພີ່ມເຕີມ)

1. ຂ້ອຍເຄີຍເຮັດແລ້ວ.
2. ສະຖານທີ່ມັນຕ່າງກັນ.
3. ຂ້ອຍກໍ່ເຮັດວິທີນີ້ມາຕະຫລອດ, ບໍ່ເຫັນຕ່າງກັນປ່ອນໃດ ?
4. ຂ້ອຍກໍ່ເຮັດໄດ້ດີຢູ່ແລ້ວໂດຍບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ວິທີຂອງຄົນອື່ນ.
5. ຂ້ອຍບໍ່ມັກແນວຄວາມຄິດນີ້
6. ມັນບໍ່ແມ່ນບັນຫາຂອງເຮົາ
7. ຄວາມຄິດເຫັນນັ້ນກໍ່ດີ ແຕ່ເກັບໄປຄົ້ນຄວ້າອີກຕື່ມກ່ອນ.
8. ເຈົ້າເກັບຄວາມຄິດຂອງເຈົ້າໄວ້ກ່ອນສາ.
9. ເອົາອີກແລ້ວ.
10. ເຈົ້າໄປເອົາຄວາມຄິດແນວນີ້ມາຈາກໃສ ?

11. ມັນອາດຈະເຮັດໄດ້ໃນໂຄງການຂອງເຈົ້າ.
12. ແທ້ໆແລ້ວເຈົ້າກໍຮູ້ວ່າມັນເຮັດບໍ່ໄດ້ດອກ.
13. ທີ່ເຮັດຢູ່ກໍດີແລ້ວ ຊິປຸງມັນເຮັດຫຍັງ .
14. ທີ່ເຮັດຢູ່ກໍດີແລ້ວບໍ່ຕ້ອງປຸງມັນດອກ.
15. ເຈົ້າອາດຈະເວົ້າຖືກແຕ່.....
16. ມັນບໍ່ມີຢູ່ໃນແຜນການ ຫລື ງົບປະມານຂອງເຮົາ.
17. ເຮົາບໍ່ມີບຸກຄະລາກອນ.
18. ເຮົາບໍ່ມີອຳນາດທີ່ຈະເຮັດໄດ້.
19. ເຮົາບໍ່ກ້າບອກຄູຂອງເຮົາໃຫ້ໃຊ້ວິທີປ້ອງກັນດອກ.
20. ໂລກເອດ ບໍ່ແມ່ນເລື່ອງຂອງເຮົາ.
21. ເຮົາບໍ່ລ້ຽງກຽດຜູ້ຕິດເຊື້ອແຕ່ເຮົາບໍ່ຢາກມີຄວາມສຳພັນກັບພວກເຂົາ.
22. ເຮົາບໍ່ເຄີຍເຮັດ.
23. ເຄີຍມີໃຜລອງເຮັດແລ້ວບໍ່.
24. ເຮົາບໍ່ມີເຄື່ອງມື.
25. ກຸ່ມເບົ້າໝາຍຂອງເຮົາບໍ່ມີທາງຈະຍອມຮັບແນວຄວາມຄິດນີ້ແນ່ນອນ.
26. ຄວາມຄິດດີແຕ່ບໍ່ເໝາະທີ່ຈະເອົາມາໃຊ້.
27. ຈັກໜ້ອຍຜູ້ອື່ນຈະຫົວຂວັນ.
28. ແລ້ວຈະລອງຕັ້ງກຳມະການພິຈະລະນາເບິ່ງອີກເທື່ອໜຶ່ງກ່ອນ
29. ມັນບໍ່ແມ່ນວຽກຂອງເຮົາ.
30. ອັນນີ້ມັນບໍ່ແມ່ນຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງພວກເຮົາ.
31. ເຮົາຍັງບໍ່ພ້ອມທີ່ຈະເຮັດ.
32. ເຮົາຍັງບໍ່ມີເວລາ.
33. ອົງກອນຂອງເຮົາຍັງນ້ອຍເກີນໄປ (ຫລືໃຫຍ່ເກີນໄປ)
34. ມັນຕ້ອງໃຊ້ເງິນເປັນຈຳນວນຫລາຍ.

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ວິທະຍາກອນຈະຕ້ອງຟັງຄຳເວົ້າຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໃຫ້ດີ ເພາະບາງຄົນອາດຈະເຄີຍພົບກັບສິ່ງທີ່ບໍ່ດີຫຼາຍແລະຈະຕ້ອງຊ່ວຍໃຫ້ຄຳປຶກສາແລະຊອກຫາວິທີວ່າຈະຊ່ວຍເຫຼືອລາວໄດ້ແນວໃດ?



ກັບຮູບແບບທຳມະຊາດ.

7. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄຳຖາມ.

1. ຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນດີເປັນແນວໃດ? ແລະ ຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນບໍ່ດີເປັນແນວໃດ?
2. ໃນເວລາທີ່ເຈົ້າມີບັນຫາ ເຈົ້າຈະສາມາດຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຈາກໃຜ? ເປັນຫຍັງຈຶ່ງໄວ້ວາງໃຈຄົນນັ້ນ.
3. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄິດວ່າລັກສະນະພາຍນອກເຊັ່ນ: ໜ້າຕາ ການແຕ່ງຕົວ ອາຊີບສາມາດບອກເຖິງຄຸນນະພາບຂອງຄົນໄດ້ບໍ່ ? ເພາະເຫດໃດ?
4. ມີວິທີອື່ນທີ່ເຮົາສາມາດຮູ້ເຖິງຄຸນນະພາບຂອງຄົນອີກ?
5. ເຈົ້າເຄີຍຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຈາກໃຜແດ່ ? ເປັນຫຍັງຈຶ່ງໄປຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຈາກຄົນນັ້ນ?
6. ເຈົ້າເຄີຍຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຈາກໝູ່ ຫລື ຄົນອື່ນ ແຕ່ເຂົາບໍ່ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈໃນເລື່ອງຂອງເຮົາຫຼືໃຊ້ໂອກາດນັ້ນເອົາປຽບເຮົາ, ເຈົ້າເຮັດແນວໃດ?
7. ເຈົ້າຈະແນ່ໃຈໄດ້ແນວໃດວ່າ ຄົນທີ່ເຂົາຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອນັ້ນເປັນຄົນມີຄຸນນະພາບ?
8. ເຈົ້າຄິດວ່າການຂໍຄວາມຊ່ວຍຈາກຜູ້ໃດຈຶ່ງຈະປອດໄພທີ່ສຸດ, ເພາະເຫດໃດ?

35. ມັນຂັດກັບນະໂຍບາຍຂອງເຮົາ.

36. ຂ້ອຍເຄີຍເຫັນຜູ້ອື່ນລອງເຮັດມາແລ້ວ

37. ຂ້ອຍເບິ່ງບໍ່ເຫັນວ່າມັນຈະກ່ຽວກັນແນວໃດ?

38. ມັນຫຍຸ້ງຍາກເກີນກວ່າຈະປ່ຽນແປງໄດ້.

39. ການໃຊ້ຖົງຢາງອະນາໄມມັນບໍ່ເປັນທຳມະຊາດບໍ່ສະດວກ

40. ເຮົາບໍ່ມີພຶດຕິກຳສ່ຽງ.

41. ເຮົາບໍ່ຢາກຮູ້ຜົນກວດເລືອດດອກ.

42. ໂລກເອດສ໌ ແລະ ກາມມະໂລກ ຄື ບັນຫາຂອງໝໍ ແລະ ກະຊວງສາທາລະນະສຸກ.



ເກມ "ບວກ ຫຼື ລົບ"

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອສຶກສາຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງພຶດຕິກຳທາງບວກ ແລະ ພຶດຕິກຳທາງລົບໃນຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນ.

ອຸປະກອນ: ບັດຫຼິ້ນເກມ + , - , ສີ່ສິ ຫລື ບົກສະທ້ອນສີ ເທົ່າທີ່ຕ້ອງການ, ເສດເຈ້ຍທີ່ຂຽນພຶດຕິກຳຕ່າງໆ, ຖົງເຈ້ຍ ຫລື ກັບຂະໜາດນ້ອຍສຳລັບໃສ່ເຈ້ຍ.

ເວລາ: 25 - 30 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມວ່າ: ພວກເຂົາຮູ້ບໍ່ວ່າເຄື່ອງໝາຍ ບວກ ຫລື ລົບ ໝາຍເຖິງຫຍັງ?
2. ລະດົມຄວາມຄິດ ແລະ ຍົກຕົວຢ່າງ ພຶດຕິກຳທາງບວກ ເຊິ່ງເພີ່ມຄວາມສຸກຂອງເຮົາກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ພຶດຕິກຳທາງລົບ ເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ເຮົາບໍ່ມີຄວາມສຸກກັບຜູ້ອື່ນ (ຕົວຢ່າງ : ພຶດຕິກຳທາງບວກລວມເຖິງການຍິ້ມ, ການຍ້ອງຍໍສັນລະເສີນຄວາມເປັນມິດ. ພຶດຕິກຳທາງລົບລວມເຖິງການເວົ້າດູກູກຜູ້ອື່ນການໂຕ້ຖຽງ)
3. ຢາຍບັດຫລັກເກມບວກ ຫລື ລົບໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມແຕ່ລະຄົນລວມທັງສີ່ສິ ແລະ ບົກສະທ້ອນສີ. ອະທິບາຍວິທີການຫລັກເກມດັ່ງນີ້:
4. ເລີ່ມຫລັກເກມໂດຍຜູ້ນຳກຸ່ມຈັບເສດເຈ້ຍ 1 ແຜ່ນ ຈາກ 4 ຖົງ ແລະ ອ່ານພຶດຕິກຳທີ່ຂຽນຢູ່ເຈ້ຍດັ່ງໆ , ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຊຶ່ງມີພຶດຕິກຳແບບນີ້ ຈະເຮັດເຄື່ອງໝາຍບວກ ຫລື ລົບ ຕໍ່ພຶດຕິກຳຢ່າງເໝາະສົມ ເມື່ອຜູ້ໃດມີເຄື່ອງໝາຍບວກຄົບ 3 ຄັ້ງ ຫລື ເຄື່ອງໝາຍລົບ 3 ຄັ້ງໃນແຖວດຽວກັນໃຫ້ຜູ້ນັ້ນຍົກມື ແລະ ເວົ້າສູງດັງໆວ່າ: ບວກ ຫລື ລົບ (ອາດມີການທະວີຄູນຜູ້ຊະນະເກີດຂຶ້ນພ້ອມໆກັນຂຶ້ນຢູ່ກັບຈຳນວນບັດຫລັກເກມທີ່ຕ່າງກັນ)
5. ຜູ້ນຳກຸ່ມຄວນຈະກວດສອບວ່າ ບັດຄະແນນເຄື່ອງໝາຍບວກ ຫລື ລົບນັ້ນຖືກ

ເກມ "ຄົນເປັນແນວໃດ"

ຈຸດປະສົງ:

1. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມສາມາດຈະວິເຄາະກ່ຽວກັບຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນໃນສັງຄົມໄດ້.
2. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມສາມາດປະເມີນຄວາມສາມາດ ຫລື ຄວາມເໝາະສົມໃນການຈະຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫລືອຈາກຄົນອື່ນໄດ້.

ອຸປະກອນ:

ຮູບບຸກຄົນຕ່າງໆທຸກອາຊີບ ທຸກລະດັບຂອງສັງຄົມຈາກວາລະສານໜັງສືພິມ ເຈ້ຍແຂງຂຽນໝາຍເລກເທິງເຈ້ຍນ້ອຍໃຫ້ເທົ່າກັບຈຳນວນຂອງຮູບພາບເຈ້ຍສາແລະບົກສະທ້ອນແສງ.

ເວລາ: 30 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຕັດຮູບອອກຈາກວາລະສານ ຫລື ໜັງສືພິມ ແລະ ຕິດໄວ້ທີ່ເຈ້ຍແຂງເພື່ອນຳໃຊ້ໄດ້ຫລາຍຄັ້ງຂຽນໝາຍເລກຂອງຮູບນັ້ນໆໄວ້ທາງຫລັງ.
2. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄິດຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນທີ່ດີ ແລະ ຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນທີ່ສາມາດໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫລືອແກ່ຕົນເອງໄດ້ນັ້ນເປັນແນວໃດໃສ່ເຈ້ຍ.
3. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄິດຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນທີ່ບໍ່ດີ ແລະ ຄຸນລັກສະນະຂອງຄົນທີ່ເອົາປຸງຜູ້ອື່ນເປັນແນວໃດໃສ່ເຈ້ຍ.
4. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມນັ່ງເປັນວົງມົນ ວາງຮູບໄວ້ເຄິ່ງກາງແລ້ວແບ່ງຮູບອອກເປັນພວກຄົນທີ່ຊ່ວຍເຫລືອເຮົາ ແລະ ຄົນທີ່ເອົາປຸງເຮົາ.
5. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອະທິບາຍວ່າເປັນຫຍັງເຂົາຄິດວ່າຄົນໃນຮູບພາບເປັນຄົນທີ່ດີ ຫລື ບໍ່ດີ.
6. ວິທະຍາກອນເປີດການອະທິບາຍກ່ຽວກັບຄະຕິຂອງສັງຄົມຕໍ່ຄົນທີ່ບໍ່ຖືກ

ຢ່າງຜ່ານໄປແລ້ວໃຫ້ຄອຍສັງເກດປະຕິກິລິຍາຂອງໝູ່ທີ່ຢ່າງຕາມມາ.

1. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄຳຖາມ.

1. ໃຫ້ຖາມອາສາສະໝັກທີ່ຫລິ້ນເກມວ່າ "ເວລາໄດ້ຍິນສຽງຂອງໝູ່ ຮູ້ສຶກແນວໃດ?"
2. ເວລາມີສຽງບອກເຮົາຫລາຍໆສຽງຈະເຮັດແນວໃດແລ້ວ ເລືອກຕັດສິນໃຈຟັງສຽງໃຜ,ດ້ວຍເຫດໃດ?
3. ການຖືກປິດຕາປຽບສະຖານະການຫຍັງໃນຊີວິດຈິງ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ຜູ້ນຳກຸ່ມສາມາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເຮັດກິດຈະກຳນີ້ອີກເທື່ອໜຶ່ງ ໂດຍໃຊ້ອາສາສະໝັກນ້ອຍກວ່າເກົ່າອາສາສະໝັກຈະມີວິທີການຟັງໝູ່ທີ່ເຂົາໄວ້ວາງວາງໃຈໄດ້ແນວໃດເພື່ອຈະຜ່ານອຸປະສັກໄດ້ງ່າຍ.

ຜູ້ນຳກຸ່ມອາດໃຊ້ຊື່ເກມວ່າ "ຂີ້ຕົວະຫລືບໍ່" "ຄົນເປັນແນວໃດ" ຫລື "ອັນຕະລາຍທີ່ເບິ່ງບໍ່ເຫັນ" ເປັນກິດຈະກຳຕໍ່ເນື່ອງ.



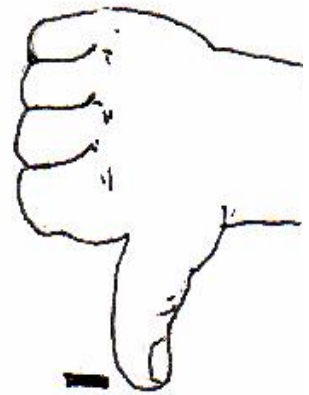
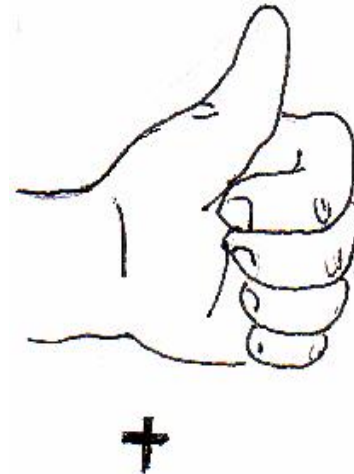
ຕ້ອງ ຫລື ບໍ່ຖ້າຈຳເປັນກໍ່ໃຫ້ອະທິບາຍຄືນ.

6 ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄຳຖາມ.

1. ແມ່ນຫຍັງຄື ຄວາມແຕກຕ່າງຕົ້ນຕໍ ລະຫວ່າງ ພຶດຕິກຳທາງບວກ ແລະ ພຶດຕິກຳທາງລົບ ?
2. ພຶດຕິກຳແບບໃດທີ່ເຮົາພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ຫລາຍຂຶ້ນ, ເປັນຫຍັງ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ.

ມີບັດຫລິ້ນເກມຕ່າງກັນ 4 ຊະນິດຂຶ້ນຢູ່ກັບຂະໜາດຂອງກຸ່ມການເພີ່ມຈຳນວນບັດອາດຈະຈຳເປັນຕ້ອງມີ, ເພື່ອຫລີກລຽງການມີຜູ້ຊະນະຫລາຍເກີນໄປ



ແບບຢ່າງບັດເກມບວກ ຫຼື ລົບ.

ຍົ້ມໃຫ້ເຈົ້າ	ຕົບຕີເຈົ້າ	ບໍ່ເອົາໃຈໃສ່ເຈົ້າ
ເວົ້າຫລິ້ນກັບເຈົ້າ	ລັກເຄື່ອງເຈົ້າ	ຊວນຫລິ້ນເກມ
ຫົວເຍາະເຍ້ຍເຈົ້າ	ເວົ້າກັບເຈົ້າ	ເວົ້າຂວັນເຈົ້າກັບຜູ້ອື່ນ

ກອດເຈົ້າ	ຂໍຢືມເງິນເຈົ້າ	ຊ່ວຍເຫລືອເຈົ້າ
ແບ່ງປັນໃຫ້ເຈົ້າ	ຍົ້ມໃຫ້ເຈົ້າ	ເວົ້າໃຫ້ເຈົ້າຊ້ຳກັບບາງສິ່ງທີ່ພວກເຂົາເຮັດ
ເລົ່າເລື່ອງມ່ວນໃຫ້ເຈົ້າຟັງ	ຊວນສູບຢາ	ຊວນຫລິ້ນເກມ

ເກມ “ເພື່ອນຂອງຂ້ອຍ”

ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມບອກໄດ້ເຖິງອິດທິພົນຂອງເພື່ອນ.
2. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ເຝິກຄວາມຄິດວິເຄາະເຖິງຄຳແນະນຳຂອງເພື່ອນກ່ອນທີ່ຈະເຮັດຕາມເພື່ອນ ຫລື ເຮັດຕາມຄຳແນະນຳຂອງເພື່ອນ.

ອຸປະກອນ: ເຊືອກຍາວ 2 - 3 ແມັດປະມານ 3 ເສັ້ນ, ຜ້າມັດຕາເທົ່າຈຳນວນກຸ່ມຢ່ອຍທີ່ແບ່ງເຈ້ຍ, ບິກສະທ້ອນສີ.

ເວລາ : 30ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

2. ແບ່ງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອອກເປັນກຸ່ມຢ່ອຍ ກຸ່ມລະ 8 - 10 ຄົນ.
3. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສົ່ງຕົວແທນອອກມາຫລິ້ນກິດຈະກຳ ກຸ່ມລະ 1 ຄົນ.
4. ເລືອກອາສາສະໝັກ 6 ຄົນເພື່ອເບິ່ງເຊືອກທັງ 3 ເສັ້ນໃນລະດັບຕ່າງກັນ
5. ໃຫ້ຕົວແທນຂອງແຕ່ລະກຸ່ມທີ່ຈະອອກມາຫລິ້ນເກມແຍກໄປຢູ່ຕ່າງຫາກ (ບໍ່ໃຫ້ໄດ້ຍິນຂໍ້ຕົກລົງໃນກະຕິກາຂອງກຸ່ມ).
6. ຕົກລົງກັບສະມາຊິກກຸ່ມທີ່ເຫລືອໂດຍກຳນົດຝ່າຍຄ້ານ ແລະ ຝ່າຍສະໜັບສະໜູນເທົ່າໆກັນເຊັ່ນມີ 4 ກຸ່ມກໍຈະມີກຸ່ມສະໜັບສະໜູນ 2 ກຸ່ມ ໂດຍໃນ 2 ກຸ່ມນີ້ຈະຕ້ອງມີຕົວແທນທີ່ອອກໄປເຮັດກິດຈະກຳຢູ່ 1 ກຸ່ມສະເໝີ ແລະ ກຸ່ມຝ່າຍຄ້ານ 2 ກຸ່ມ, ໂດຍກຸ່ມຝ່າຍສະໜັບສະໜູນໃຫ້ບອກຄວາມຈິງແກ່ອາສາສະໝັກທີ່ອອກໄປຫລິ້ນກິດຈະກຳໃຫ້ເຖິງຈຸດຫມາຍໄວທີ່ສຸດ, ກຸ່ມຝ່າຍຄ້ານໃຫ້ບອກທິດທາງທີ່ບໍ່ຈິງໃຫ້ອາສາສະໝັກທົ່ວທາງໃຫ້ຫລາຍທີ່ສຸດ.
7. ໃຫ້ອາສາສະໝັກປິດຕາ ແລະ ຢ່າງຜ່ານສິ່ງກິດຂວາງເທື່ອລະຄົນ ຄົນທີ່

1. ເຈົ້າຄິດວ່າຄົນທີ່ແຕກຕ່າງໄປຈາກເຈົ້າອາດຈະມີຜົນປະໂຫຍດແນວໃດຕໍ່ເຈົ້າ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ວິທະຍາກອນຕ້ອງສ້າງບັນຍາກາດເພື່ອຊ່ວຍສົ່ງເສີມຄວາມຈິງໃຈ ແລະ ຄວາມໄວ້ວາງໃຈເພື່ອທີ່ຈະໃຫ້ຜົນຂອງກິດຈະກຳນີ້ອອກມາໄດ້. ວິທະຍາກອນຈະຕ້ອງເນັ້ນສິ່ງທີ່ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮູ້ໃຫມ່ໆ ແທນທີ່ຈະເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຊອກຫາຂໍ້ທີ່ຈະສະໜັບສະໜູນອະຄະຕິ.



ກອດເຈົ້າ	ຍິ້ມໃຫ້ເຈົ້າ	ຊວນຫລິ້ນເກມ
ຫົວຂວັນເລື່ອງຕະຫລົກທີ່ເຈົ້າຫລິ້ນ	ຕີ / ທຳລາຍເຈົ້າ	ຮັບຟັງເຈົ້າເມື່ອເຈົ້າຈຳເປັນຕ້ອງເວົ້າ
ຊື່ຂອງຫວານໃຫ້ເຈົ້າ	ຮ້ອງດັງໃສ່ເຈົ້າ	ໃຫ້ ກຽດເຈົ້າ

ຍິ້ມໃຫ້ເຈົ້າ	ຂໍຮ້ອງໃຫ້ເຈົ້າຊື້ສິ່ງເສບຕິດໃຫ້ພວກເຂົາ	ຮ້ອງດັງໃສ່ເຈົ້າ
ບອກຄວາມລັບກັບເຈົ້າ	ຊວນສູບຢາ	ສະເໜີຢາເສບຕິດຫລື ເຫລົ້າກັບເຈົ້າ
ຊື້ເຄື່ອງດື່ມເຢັນໆໃຫ້ເຈົ້າໃນມື້ອາກາດຮ້ອນ	ຕຳນິເຈົ້າບາງຢ່າງທີ່ພວກເຂົາເຮັດ	ໃຫ້ກຽດເຈົ້າ

ເກມ “ ພະລັງຂອງກຸ່ມ ”

ຈຸດປະສົງ: 1. ເພື່ອໃຫ້ທຸກຄົນເຫັນໄດ້ເຖິງພະລັງຂອງກຸ່ມຫລາຍກວ່າພະລັງຂອງຜູ້ດຽວ.

ການຕັ້ງມາການ: ເອົາເຄື່ອງທີ່ຕັ້ງມາຢ່າງຫນ້ອຍ 24 ອັນໃສ່ໃນຖົງ, ເຈ້ຍ ແລະ ສໍດໍາກຽມຖົງສອງຖົງ ຫລື ກັບສອງກັບ.

ເວລາ: 15 – 20ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ຂໍອາສາສະມັກ 1 ຫລື 2 ຄົນ ທີ່ຈະເຮັດວຽກຄົນດຽວ ແລະ ອາສາສະມັກທີ່ຈະເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມປະມານກຸ່ມໆລະ 5 - 6 ຄົນ ຈັດໃຫ້ອາສາສະມັກກຸ່ມ ແລະ ນັ່ງຫ່າງກັນ (ບໍ່ສາມາດໄດ້ຍິນກັນໄດ້) ແຈກເຈ້ຍ ແລະ ສໍດໍາໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນ.
2. ຜູ້ດໍາເນີນກິດຈະກຳຈັບເຄື່ອງໃນຖົງຢືກຂຶ້ນເທື່ອລະອັນກ່ອນໃສ່ລົງອີກຖົງໜຶ່ງລະຫວ່າງນີ້ໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນເບິ່ງຊຶ່ງຍັງບໍ່ໃຫ້ຂຽນ.
3. ເມື່ອຄົບທຸກອັນແລ້ວໃຫ້ຜູ້ເຮັດວຽກຄົນດຽວ ແລະ ເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມ, ຂຽນລາຍການຂອງເຄື່ອງໃນຖົງທີ່ເຫັນ.
4. ເມື່ອເຮັດແລ້ວປຽບທຽບລະຫວ່າງຜູ້ທີ່ເຮັດວຽກຄົນດຽວ ແລະ ຫມູ່ທີ່ເຮັດວຽກກຸ່ມວ່າໃຜຈະໄດ້ຫລາຍກວ່າກັນ, ອະທິບາຍ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນວ່າໄດ້ຫຍັງຈາກເກມນີ້.
5. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄໍາຖາມ
 1. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮຽນຮູ້ຫຍັງແຕ່ກ່ຽວກັບກິດຈະກຳນີ້.
 2. ພະລັງຂອງກຸ່ມມີຄວາມສໍາຄັນແນວໃດ?
 3. ຄວາມຮູ້ໃນກິດຈະກຳນີ້ມີຄວາມສໍາຄັນໃນການດໍາລົງຊີວິດຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມແນວໃດ? ສາມາດນຳເອົາໄປໃຊ້ໃນຕົນເອງ ແລະ ເພື່ອນຮ່ວມງານ

ເກມ “ຄວາມໝາຍຂອງການເປັນສະມາຊິກ

ຈຸດປະສົງ: ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອະທິບາຍໄດ້ຄວາມໝາຍຂອງການເປັນສະມາຊິກ.

ອຸປະກອນ: ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ

ເວລາ: 40 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈັບຄູ່ຂອງຕົນເອງຈະຕ້ອງບໍ່ຮູ້ເຄີຍຈັກກັນມາກ່ອນ.
2. ວິທະຍາກອນແນະນຳວ່າໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ຕອບຄໍາຖາມ 3 ຂໍ້ດັ່ງນີ້:
 - ເຈົ້າຄິດວ່າຄູ່ຂອງຕົນເອງຈະຮູ້ສຶກສະບາຍໃຈໄດ້ດີເວລາຢູ່ບ່ອນໃດ?
 - ຄູ່ຂອງຕົນເອງຈະຮູ້ສຶກສະບາຍໃຈໃນເວລາເຮັດວຽກກຸ່ມໃດແດ່?(ຜູ້ໃຫ້ຮຸ່ນດຽວກັນ, ຮຸ່ນນ້ອງ).
 - ຄູ່ຂອງຕົນເອງມັກເຮັດວຽກເສີມຫຍັງແດ່?
3. ໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ໃຊ້ເວລາ 2 ນາທີເພື່ອຖາມກ
4. ໃຫ້ຄູ່ສະລັບໜ້າທີ່ ຫລື ບົດບາດເຮັດຄືກັນ?(ທັງສອງເປັນຜູ້ຖາມ ແລະ ຕອບ
5. ໃຫ້ແຕ່ລະຄົນແນະນຳໃຫ້ຜູ້ອື່ນຮູ້ຈັກຄູ່ຂອງຕົນໂດຍເນັ້ນສິ່ງທີ່ຕົນໄດ້ຮຽນຮູ້ກັບຄູ່ຂອງຕົນ ແລະ ຕົນເອງ
6. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ: ຄໍາຖາມ
 1. ເປັນຫຍັງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈຶ່ງຢາກຈະເປັນສະມາຊິກໃນກຸ່ມ? ມີຜົນດີ ແລະ ຜິເສຍຫຍັງແດ່?
 2. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄິດວ່າສິ່ງທີ່ສໍາຄັນທີ່ສຸດໃນການຢູ່ຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມແມ່ນຫຍັງ?
 3. ຕັ້ງຄໍາຖາມເພີ່ມ.
 2. ເຈົ້າເຄີຍພົບໃຜທີ່ຄິດວ່າຫນ້າສົນໃຈ ແລະ ຢາກທັກທາຍແຕ່ຄົນນັ້ນບໍ່ກ້າທີ່ຈະຮັບການທັກທາຍຈາກເຮົາ, ເຈົ້າຮູ້ສຶກຢ່າງໃດ?

ແຂງແຮງຄືຂອງເຮັດເປັນກຸ່ມ ?

1. ຖ້າສະມາຊິກຂອງກຸ່ມບາງຄົນບໍ່ຍອມມີສ່ວນຮ່ວມ ຈະມີຜົນກະທົບຕໍ່ສະມາຊິກໃນກຸ່ມແນວໃດ? ແລະ ມີຜົນກະທົບຕໍ່ການສ້າງທໍຄອຍບໍ່?
2. ມີວິທີການຫຍັງແດ່ທີ່ເຈົ້າສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ອື່ນມີສ່ວນຮ່ວມເຕັມທີ່ ?

ເນື້ອໃນ: ການຈະສ້າງທໍຄອຍໄດ້ສໍາເລັດນັ້ນຕ້ອງອາໄສຄວາມຮ່ວມມືເພື່ອຄິດຫາວິທີການ, ການສັງເກດວ່າຈະເຮັດແນວໃດຈຶ່ງຈະສໍາເລັດຢ່າງວ່ອງໄວກໍ່ຄືກັບຊີວິດຂອງເຮົາທີ່ຕ້ອງຄິດຢ່າງຮອບຄອບການທີ່ຈະເຮັດສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງຄວນມີການປຶກສາຫາລືກັບໝູ່ທີ່ໄວ້ໃຈ ຫລື ພໍ່ແມ່ຍາດພັນນ້ອງສາກ່ອນ.

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ: ຜູ້ນຳກຸ່ມຖາມສະມາຊິກວ່າພວກເຈົ້າເຫັນຄວາມຄ້າຍຄືກັນລະຫວ່າງການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມກັບການຢູ່ຮ່ວມກັນໃນຊຸມຊົນ ຫລື ສັງຄົມແນວໃດ?

- ຖ້າບຸກຄົນບໍ່ສາມາດມີສ່ວນຮ່ວມໃນສັງຄົມຢ່າງເຕັມທີ່ເພາະຂາດການສຶກສາ, ໂອກາດໃນການເຮັດວຽກຂາດຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການບໍລິການທາງສັງຄົມລາວຈະຮູ້ສຶກແນວໃດ?
- ຢາເສບຕິດ ແລະ ເຫລົ້າມີຜົນຜົນກະທົບກັບການດຳລົງຊີວິດຂອງເຮົາແລະ ຜູ້ອື່ນແນວໃດ ?
- ຖ້າຮູ້ສຶກບໍ່ພໍໃຈມີວິທີໃດແດ່ທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເຮົາຮູ້ສຶກດີຂຶ້ນ?
- ຊຸມຊົນ ຫລື ສັງຄົມເຮັດໜ້າທີ່ໄດ້ເຕັມທີ່ບໍ່ຖ້າໃຊ້ສານເສບຕິດ ຫລື ດື່ມເຫລົ້າ?



ແນວໃດ ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ :

ສະຫລຸບ ແລະ ແນະນຳວ່າກິດຈະກຳງ່າຍໆແນວນີ້ເໝາະສົມທີ່ຈະໃຊ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າກຸ່ມນັ້ນມີພະລັງຫລາຍກວ່າບຸກຄົນເພື່ອຈະໄດ້ພະຍາຍາມເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມໃຫ້ຫລາຍຂຶ້ນ ເຖິງແມ່ນວ່າການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມໃຊ້ຄວາມອົດທົນ ແລະ ອາດຈະໃຊ້ເວລາຍາວກ່ອນຈະຕົກລົງກັນ ຫລື ຕັດສິນໃຈໄດ້ ແຕ່ໂດຍລວມແລ້ວແມ່ນປະໂຫຍດຫລາຍກວ່າ ອາດຈະໃຊ້ເກມອື່ນທີ່ໃຫ້ບົດຮຽນແບບນີ້ດຽວກໍ່ໄດ້ເຊັ່ນໃຫ້ຫັກໄມ້ຈີ້ມແຂ້ວ 1 ອັນ ແລະ ຫັກໄມ້ຈີ້ມແຂ້ວ ຫລາຍໆອັນ ຫລື ຜູ້ນຳກິດຈະກຳອາດຄິດເກມຂຶ້ນເອງເພື່ອສະແດງຂໍ້ຄິດດຽວກັນນີ້.



ເກມ “ຜູ້ນຳແລະຜູ້ຕາມ”

ຈຸດປະສົງ: 1 ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳພິຈາລະນາຄວາມຮູ້ສຶກຂອງການເປັນ “ຜູ້ນຳ” ແລະ “ຜູ້ຕາມ”.

ອຸປະກອນ: ຜ້າມັດຕາຄືໃຫ້ມີຈຳນວນພຽງພໍຄືເຄິ່ງໜຶ່ງຂອງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳລວມ

ເວລາ: 20 – 30 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ເລີ່ມກິດຈະກຳໂດຍຂໍໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມທຸກຄົນຈັບຄູ່ກັນ.
2. ແຈກຜ້າມັດຕາໃຫ້ທຸກຄູ່ ອະທິບາຍວ່າທຸກຄູ່ຈະປ່ຽນກັນເປັນຜູ້ຖືກມັດຕາ ເມື່ອຜູ້ໜຶ່ງຖືກມັດຕາແລ້ວອີກຜູ້ໜຶ່ງຈະເປັນຜູ້ນຳໂດຍຈະພາຢ່າງໄປຕາມຜູ້ນຳ, ຜູ້ນຳຈະເປັນຜູ້ບອກທາງ ແລະ ອະທິບາຍສິ່ງແວດລ້ອມໃຫ້ຜູ້ຕາມເຂົ້າໃຈ ເມື່ອໄດ້ເຄິ່ງເວລາກໍ່ໃຫ້ປ່ຽນກັບຜູ້ຕາມຈະກັບມາເປັນຜູ້ນຳໃຫ້ເວລາທັງໝົດ 15 – 20 ນາທີ.
3. ເມື່ອທຸກຄົນເຂົ້າໃຈການຫລິ້ນດີແລ້ວຊື້ແຈງວ່າເຮົາຈະນຳປະສົບການ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງການຫລິ້ນເກມນີ້ມາອະທິບາຍເປັນບົດຮຽນຮ່ວມກັນ ແລະ ທຸກຄົນຕ້ອງເຄົາລົບກະຕິກາຢ່າງເຄັ່ງຄັດໃນລະຫວ່າງການຫລິ້ນນັ້ນ.
4. ເມື່ອທຸກຄົນກັບມາຮ່ວມກັນແລ້ວແບ່ງກຸ່ມຄືນຄວາມ 2 ກຸ່ມໂດຍໃຊ້ຄຳຖາມຕໍ່ໄປນີ້:
 1. ຜູ້ນຳທີ່ດີມີຄຸນສົມບັດແນວໃດ ?
 - ກຸ່ມຜູ້ນຳຂຽນລົງໃນເຈ້ຍໃຫຍ່
 2. ຜູ້ຕາມທີ່ດີຄວນມີຄຸນສົມບັດແນວໃດ?ກຸ່ມຜູ້ຕາມຂຽນລົງໃນເຈ້ຍ
 - ແຕ່ລະກຸ່ມນຳສະເໜີ

ເກມ “ການເຮັດວຽກເປັນທີມ”

ຈຸດປະສົງ:

1. ໃຫ້ຮູ້ຈັກເຮັດວຽກເປັນທີມ ເສຍສະລະ, ໃຫ້ອະໄພ, ມີນ້ຳໃຈນັກກິລາ
2. ໃຫ້ຮູ້ຈັກການຄວບຄຸມອາລົມຄວາມອົດທົນ.
3. ຮູ້ຈັກປະມານຕົນເອງ ແລະ ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ.

ອຸປະກອນ: ກັບໄມ້ຂີດໄຟກັບນ້ອຍກຸ່ມລະ 1 ກັບ.

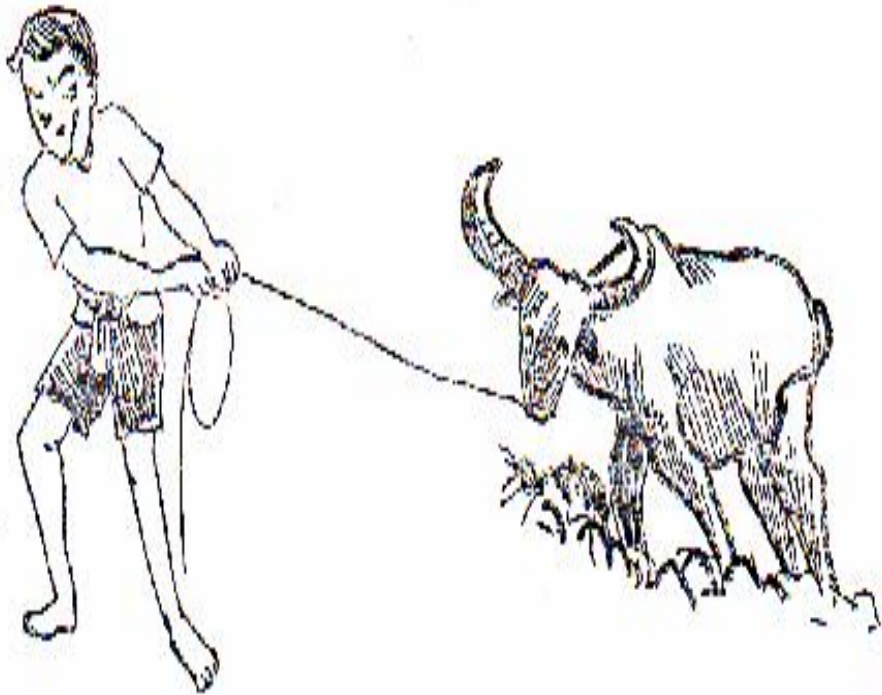
ແຜ່ນໄມ້ ຫລື ແຜ່ນແປຮູບສີ່ຫລ່ຽມຂະໜາດ 10X10 ຊມ 1 ແຜ່ນ, 6 x 6 1 ແຜ່ນ(ຕໍ່ກຸ່ມ), ສະກັອດ.

ເວລາ: 40 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ແບ່ງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອອກເປັນກຸ່ມ
2. ໃຫ້ສະມາຊິກທຸກຄົນຈັບເອົາໄມ້ຂີດໄຟໃນກັບຊ່ວຍກັນຄິດ, ວາງແຜນ ແລະ ສ້າງເປັນຫໍຄອຍ, ໄມ້ຂີດໄຟຈະວາງແບບໃດກໍ່ໄດ້ ຫລື ຮູບຫຍັງກໍ່ໄດ້ໃຫ້ທີ່ສຸດໂດຍວາງລົງແຜ່ນໄມ້ທີ່ກຳນົດໄວ້.
3. ກຸ່ມທີ່ສ້າງໄມ້ຂີດໄດ້ສູງກວ່າໝູ່ໃນເວລາທີ່ກຳນົດແມ່ນຊະນະ.
4. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ.
 3. ຄວາມສຳເລັດທີ່ເກີດຂຶ້ນນັ້ນ ເປັນຫຍັງທີມຂອງຕົນເອງຈຶ່ງຊະນະ?
 4. ເຈົ້າຮູ້ສຶກແນວໃດກັບການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມ
 5. ຄົນໃນກຸ່ມຮູ້ສຶກພໍໃຈ ຫລື ບໍ່, ເຈົ້າໄດ້ເຮັດສຸດຄວາມສາມາດແລ້ວບໍ່?
 6. ຈະເຮັດແນວໃດເພື່ອສາມາດ? ໃຊ້ຄວາມສາມາດທີ່ເຮົາມີໃຫ້ໝົດ?
 7. ມີຂໍ້ດີຂໍ້ເສຍຫຍັງແດ່ໃນການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມ?
 8. ເຈົ້າຄິດວ່າຈະສ້າງຫໍຄອຍຄົນດຽວໃນເວລາທີ່ກຳນົດໄດ້ບໍ່ຖ້າໄດ້ມັນຈະ

1. ສະໜັບສະໜູນແລະ ສ້າງໃຫ້ສະມາຊິກກຸ່ມພັດທະນາທັກສະການເປັນຜູ້ນຳໃຫ້ຫລາຍຂຶ້ນ.



5. ລະດົມຄວາມຄິດລວມ:

- 1 ຮູ້ສຶກແນວໃດເມື່ອມີຜູ້ນຳ
3. ໃນຂະນະທີ່ເປັນຜູ້ນຳເມື່ອຮູ້ສຶກວ່າໝູ່ຍ້ານ ແລະ ບໍ່ແນ່ໃຈເຈົ້າຈະເຮັດແນວໃດ?
4. ໃນຂະນະທີ່ເປັນຜູ້ນຳເຈົ້າຄິດວ່າຜູ້ຕາມຄວນຈະເຮັດແນວໃດ?
5. ໃນຂະນະທີ່ເປັນຜູ້ຕາມເມື່ອມີຄວາມຮູ້ສຶກບໍ່ແນ່ໃຈຄວນເຮັດແນວໃດ?
6. ຮູ້ສຶກແນວໃດໃນຂະນະທີ່ເປັນຜູ້ຕາມ?

ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ : ຜູ້ນຳທີ່ດີອາດມີຄຸນລັກສະນະທັງສິ່ງເຫລົ່ານີ້ນຳຄື:

2. ສັງຄວາມຮູ້ສຶກແລະຄວາມຕ້ອງການເຮັດວຽກເປັນຄຸນນະທຳໄດ້ລະຫວ່າງຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ຕາມ.
3. ໃຈກ້ວາງ, ຮັບຟັງຜູ້ອື່ນ, ເປີດໂອກາດໃຫ້ຖາມ, ເບິ່ງແຍງ ແລະ ເຂົ້າໃຈຄວາມ ຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ຮ່ວມວຽກ, ຄອຍໃຫ້ກຳລັງໃຈ ແລະ ຂໍ້ແນະນຳ.
4. ສະໜັບສະໜູນໃຫ້ມີການສື່ສານ 2 ທາງສະເໝີ.
5. ຕ້ອງເປັນຄົນຮູ້ຈັກຈຸດດີ, ຈຸດອ່ອນຂອງຕົນເອງ ແລະ ພ້ອມຈະພິຈາລະນາປັບປຸງ.
6. ໃຫ້ເຂົ້າໃຈລັກສະນະຄວາມສຳພັນຂອງຕົນຕໍ່ສະມາຊິກກຸ່ມ ແລະ ຜູ້ກ່ຽວຂ້ອງອື່ນໆ ເພື່ອປະຕິບັດຕົນໃຫ້ຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ແລະ ສາມາດສ້າງຄວາມສຳພັນງ່າຍດາຍແລະດີຂຶ້ນ.
7. ສາມາດສ້າງໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ດີໃນໝູ່ຄະນະ.
8. ຕ້ອງມີທັກສະໃນການຕັດສິນໃຈ ໃນການຕັ້ງເປົ້າໝາຍ ແລະ ການແກ້ບັນຫາ.
9. ຕ້ອງມີທັກສະໃນການຈັດການ, ການໃຊ້ຊັບພະຍາກອນມະນຸດແລະວັດຖຸຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

