



ល្អបំផុតកាន់តម្លៃ ដំណើរ Bruno Cathala សម្រាប់ដំណើរការសិក្សា 2 ទៅ 10 នាក់ ដល់មានអាយុចាប់ពី 7 ឆ្នាំ ដល់ 77777 គូនាំ (យ៉ាងតិច)



**សម្រាប់សិស្សខ្មែរ**

អ្នកកសម្រាប់ គឺជាការសិក្សា ពួកគេ គ្រោងប្រមូលមតិទៅឲ្យយុវជនក្នុងស្ថានភាពសិក្សានិងនាំចូលទៅក្នុងស្ថានភាព យ៉ាងណាមិញ មតិទៅឲ្យយុវជនមានការខានដំណើរការសិក្សា ហើយគុណនរណាម្នាក់ចង់ចូលទៅជិតមតិទៅទាំងនោះទេ...

**គណៈប័ណ្ណ**

ដើម្បីបំបាត់សត្វវ័យទុយបានចូលទៅជិតក្នុងស្ថានភាពនេះ។  
 នៅក្នុងបញ្ជីចំណុចល្អបំផុតកាន់តម្លៃ 2 ទៅ 10 នាក់ ដល់ 77777 គូនាំ គណៈប័ណ្ណក្រុមប្រឹក្សាសិស្ស 48 សន្និសីទ គណៈប័ណ្ណក្រុមប្រឹក្សាសិស្ស 74 កុបាលា រួមទាំង 9 ប្រធាន និង 9 មតិទៅចំនួន 15 កុបាលា ដល់ដាក់លេខទៅ 13 កុបាលា ដល់ដាក់លេខទៅ 2 ដល់ 14 និង ដល់មតិទៅនិយាយមានរយៈពេល 1 កុបាលា ទំនេរ 11 កុបាលា ដល់ដាក់លេខទៅ 3 ទៅ 13 និង ដល់មតិទៅនិយាយមានរយៈពេល 2 កុបាលា ទំនេរ 13 កុបាលា ដល់ដាក់លេខទៅ 7, 8 និង 9 ដល់មតិទៅនិយាយ មានរយៈពេល 3 កុបាលា ទំនេរ 1 មតិទៅដល់សេចក្តីចាត់តាំងបំផុត និង មានរយៈពេល 5 កុបាលា ទំនេរ 1 ប័ណ្ណកុបាលាសញ្ញាព្រះរាជក្រឹត្យ ដល់បង្ហាញពីទិសគំរូចេញសម្រាប់ (លេង) ប័ណ្ណកុបាលាសញ្ញាព្រះរាជក្រឹត្យ 4 មុខ (ជាប្រអប់បំណិបត្រៃមានសរសេរលេខពី I ដល់ IV - ប្រអប់បំណិបត្រៃមានសរសេរលេខពី V ដល់ VIII)។

**រៀងលេង**

ប្រសិនបើ មានអ្នកលេងពី 3 ដល់ 5 នាក់ សូមប្រើប្រអប់បំណិបត្រៃ។  
 ប្រសិនបើ មានអ្នកលេងពី 6 ដល់ 10 នាក់ សូមប្រើប្រអប់បំណិបត្រៃ។ ក្នុងករណីទាំងពីរនេះ សូមបងអ្នកប្រអប់ទុយបានល្អ។  
 កសិកម្មនាក់ៗ គួររកចេញសន្និសីទកាតព្វកិច្ចលេងនិងកាន់ប័ណ្ណកុបាលាសញ្ញាប្រគល់ចំនួនបូកសន្និសីទ។ អ្នកនេះសំលឹងនេះ គួររកទុយនិងមុខចុះសំដៅចំកណ្តាលគ្នា។  
 កសិករដល់ចុងដំបូងបំផុតនេះ ដាក់ប័ណ្ណកុបាលាសញ្ញាប្រគល់ចេញចេញទៅពីមុខខ្លួនដោយដាក់ទុយចុងអ្នកចំអ្នកនេះជិតជួនកែងខាងឆ្វេងដៃរបស់ខ្លួន។ គាត់លេងដោយដាក់សន្និសីទប័ណ្ណកុបាលាដំបូងពីក្នុងដៃរបស់គាត់ទៅកណ្តាលគ្នា ហើយចាប់យកសន្និសីទមួយពីកន្លែង (ហ្នៀ) មកវិញ។ បន្តបញ្ជាក់កសិកម្មនាក់ៗ បន្តមតិទៅឲ្យយុវជនមកវិញ ទាំងលេខតូចនិងលេខធំជាងសន្និសីទដល់ចុងដំបូងបំផុតនេះ ហើយចាប់យកសន្និសីទមួយចេញពីហ្នៀ។  
 នៅលើរបបបង្ហាញទី 1 អ្នកអាចប្រកបនូវមតិទៅឲ្យយុវជនដល់មានលេខតូចជាង 7 ឬ ធំជាង 11 ។

មតិទៅសរសេរ: រូបទី III បង្ហាញប្រាប់អំពីមតិទៅសរសេរដែលមានរយៈពេលពីប្រអប់បំណិបត្រៃ។  
 មតិទៅទប់ផ្តល់ A) ឲ្យមតិទៅនេះលេចចំណុចផ្តល់ទៅចុងមុខខាងនៃបន្ទាត់ (ជួរ)។  
 មតិទៅនៃចូលសម្រាប់ B) ដាក់ឲ្យមតិទៅនេះលើមតិទៅឲ្យយុវជនកុបាលាសញ្ញាព្រះរាជក្រឹត្យដែលមានលេខដូចគ្នា។ ប័ណ្ណកុបាលាសញ្ញា (សន្និសីទ) នេះ គមិនអាចលេងបានទេ ប្រសិនបើមតិទៅគេចេញចុះឲ្យមានដើរត្រង់ជួនកែងរយៈពេលហើយមានលេខដូចគ្នា (7 ឬ 9)  
 មតិទៅសម្រាប់ C) បញ្ជូនមតិទៅនេះទៅក្នុងជួនក្នុងក្នុងដៃដល់ចុងមុខខាងនៃខ្នងប្រអប់បំណិបត្រៃ: វាអាចជំនួសកុបាលាដល់ដែលមានលេខ 6, 7 និង 8 ចូលទៅលេខ 5 និង 9។

សូមចំណាំ! កសិកម្មនាក់ៗ ឬ លេងសន្និសីទមតិទៅសរសេរយុវជនកុបាលាមានរយៈពេលចំនួន 5 កុបាលាមកពីប្រអប់បំណិបត្រៃទំនេរ អាចប្តូរទិសដៅលេងបាន ប្រសិនបើចង់។  
 ក្នុងករណីនេះ គាត់យកសន្និសីទសញ្ញាព្រះរាជក្រឹត្យ ដោយដាក់ទុយដល់ចុងមុខទៅខាងឆ្វេង ឬ ស្តាំតាមដៃគាត់ចង់បាន។ លុបផែននេះ បន្តលេងក្នុងទិសដៅដល់ចុងបង្ហាញឲ្យតាមរយៈសញ្ញាព្រះរាជក្រឹត្យ។

មតិទៅសរសេរ: រូបទី VI និង VII បង្ហាញប្រាប់អំពីមតិទៅសរសេរដែលមានរយៈពេលពីប្រអប់បំណិបត្រៃ។

មតិទៅទប់ផ្តល់ D) ដាក់ឲ្យមតិទៅនេះលេចចំណុចផ្តល់ទៅចុងមុខខាងនៃបន្ទាត់ (ជួរ)។  
 ក្នុងករណី E) ដាក់ឲ្យមតិទៅនេះលេចចំណុចផ្តល់ទៅចុងមុខខាងនៃបន្ទាត់ឲ្យយុវជនកុបាលាដល់លក្ខណៈរយៈពេលដោះ (ដល់ស្ថិតិនេះទៅមានផ្តល់ខាងក្រោយបំណិបត្រៃ)។ តម្លៃរបស់វាគឺធំជាង ឬ តូចជាងមតិទៅនៃមតិទៅបន្ទាត់វា។ ប្រសិនបើបានដាក់នេះទៅបន្ទាត់លេខ 1 តម្លៃរបស់វាស្មើនឹង 0។ (មិនមានមតិទៅបន្តផ្សេងទៀត អាចនឹងគួររកអនុញ្ញាតិឲ្យដាក់នេះទៅបន្ទាត់មតិទៅឲ្យយុវជនកុបាលាដល់មានតម្លៃរបស់វា 0 ទេ)។

មតិទៅស្តុក: F) អ្នកលេងដល់ចុងប្រកបនូវមតិទៅនេះហ្វូងគេនេះ មិនយកកាតសម្រាប់ជំនួសចុងអ្នកលេងខ្លួនឡើយ។

មតិទៅយកទឹកដោះ: G) អ្នកលេងដល់ចុងប្រកបនូវមតិទៅនេះលើហ្វូងគេដល់ចុងយកសន្និសីទកាតសម្រាប់ជំនួសលេខ។

គណៈប័ណ្ណ: H) ដាក់ជំនួសមតិទៅ 8 កុបាលាជាមួយនឹងមតិទៅនេះ ហើយប្រកបនូវមតិទៅ 8 ទៅក្នុងដៃរបស់អ្នក។ មិនគួរយកមួយសន្និសីទទៅចេញពីហ្នៀឡើយ។ ខណៈមានគណៈប័ណ្ណកុបាលានេះនៅក្នុងហ្វូង មានតម្លៃមតិទៅនេះលេងដល់ចុងដំបូងបំផុតនេះ ហើយចាប់យកសន្និសីទបាន។

ចំណាំ! កសិកម្មនាក់ៗ ឬ កាន់សន្និសីទមតិទៅសរសេរយុវជនកុបាលាដល់ដែលមានរយៈពេល 5 កុបាលា ពីប្រអប់ ឬ សំណុំកញ្ចប់បំណិបត្រៃ អាចប្តូរទិសដៅនៃកុបាលាបាន ប្រសិនបើចង់បាន។ លុបផែននេះ បន្តជាចម្បងជាមួយនឹងអ្នកលេងអ្នកកសម្រាប់ផែននេះ។

**សូមនាំហ្វ្រង់មកទៅក្នុងក្រុមរបស់លោក**

កសិករម្នាក់ដែលមិនអាច ឬ មិនចង់ប្តូរកម្រិតនៃមត៌កោម្មយកប្រាក់ទៅក្នុងជួរ សូមចាប់យកកាត់ទាំងអស់មត៌កោម្មទាំងអស់ ហើយដាក់ទុយ៉ាមលើលិខិតចុះក្រៅនៃក្រុមរបស់លោក... បន្ទាប់មកគេចាប់ផ្តើមលេងនៅក្នុងហ្វ្រង់ថ្មីមួយ។ រុញនីមួយៗដែលស្ថិតនៅក្នុងស្ថានភាពកង្វះវិទិន្ធុទុនទៅឯចុងបញ្ជប់នៃល្បែងកំសាន្ត។

**ចុងបញ្ជប់នៃវគ្គលេង និង ល្បែងកំសាន្ត**

នៅពេលដែលមត៌កោម្មចុងក្រោយគេ ត្រូវបានគេយកចេញពីហ្វ្រង់ ឬ ហ្វ្រង់ ការលេងនេះបន្តតរហូតដល់កសិករចាប់យកហ្វ្រង់ចុងក្រោយ។ បន្ទាប់មកកសិករម្នាក់នឹងមត៌កោម្មទាំងអស់ដែលនៅសល់ក្នុងដំបូលខ្លួនទៅក្នុងក្រុមរបស់លោកគេ។ ពួកគេប្តូរកម្រិតនៃមត៌កោម្មទាំងអស់ដែលមាននៅក្នុងក្រុមរបស់លោកគេ ហើយនិងទៅលើចំនួនសរុបដែលកំពុងកើតមានឡើង។ ល្បែងកំសាន្តអំពី ពិភពបណ្តាញមត៌កោម្ម ត្រូវគេលេងជាច្រើនវគ្គគ្រប់គ្នា គ្រប់មួយដែលកសិករមានសត្វរុយកើនឡើងរហូតដល់ចំនួន 100ក្បាលនៅឯចុងវគ្គគ្រប់គ្នា ល្បែងនេះចាប់ផ្តើមនៃកម្រិត គឺជាកសិករដែលមានសត្វរុយថ្មីបំផុត។ ជាញឹកញាប់ អ្នកចាញ់អាចត្រឡប់មកជាមួយមត៌កោម្មយកប្រាក់... ក្នុងស្ថានភាពអៀនខ្មោស និង ស្មើគ្នាស្រដាង!

**កសិករ2នាក់ដាក់ក្បាលទល់គ្នា (សូមប្រើប្រាស់សំណុំកញ្ចប់ពណ៌លឿង)**

(រូបបង្ហាញទិវ) នេះត្រូវគេលេងដោយហ្វ្រង់មត៌កោម្មចំនួនបីដាច់ដោយទូកែពិគ្រោះដែលតម្រូវឱ្យគ្នាចេញដាក់ដុំកាយ។ សន្ទនីកកាត់នាវា អាចត្រូវគេដាក់សម្រាប់កាត់ដោយស្រួលលេង។ នៅពេលចាប់ផ្តើមនៃវគ្គនីមួយៗ សន្ទនីករុបរុញ ចុងដួលតាមរង្វិលទូរនិចនាឡិកា។ កសិករទីមួយ ចាប់ផ្តើមលេងមត៌កោម្ម។ បន្ទាប់មក កសិករទីពីរចាប់ផ្តើមលេងហ្វ្រង់មត៌កោម្មទីពីរ។ បន្ទាប់មក កសិករទីមួយចាប់ផ្តើមលេងហ្វ្រង់មត៌កោម្មទីបី។ បន្ទាប់មក កសិករទីពីរបន្តលេងជាមួយនិងហ្វ្រង់មត៌កោម្មទីមួយដាច់ដើម។ ដូច្នេះ មានសន្ទនីកហ្វ្រង់មត៌កោម្មចំនួនបីនៅលើគ្រប់លើកកំពុងបំពេញតាមជម្រើស។ នៅពេលកសិករម្នាក់ មិនអាច ឬ មិនចង់ប្តូរកម្រិតនៃមត៌កោម្មយកប្រាក់ គេចាប់យកហ្វ្រង់មត៌កោម្មនេះ ហើយចាប់ផ្តើមលេងហ្វ្រង់មត៌កោម្មថ្មីមួយនៅក្នុងដំបូលរបស់លោកគេនេះហើយដល់ហ្វ្រង់មត៌កោម្មចំនួនពីរផ្សេងទៀត។ នៅពេលអស់សន្ទនីកកាត់ ឬ បញ្ចប់ហ្វ្រង់ ហើយកសិករម្នាក់ក្នុងចំណោមកសិករទាំងអស់ ចាប់យកហ្វ្រង់មត៌កោម្មយកប្រាក់ចំណោមហ្វ្រង់មត៌កោម្មចំនួនបី ចប់វគ្គគ្រប់គ្នា។ មិនមានកសិករណាម្នាក់ ប្រមូលវិទិន្ធុសម្រាប់ហ្វ្រង់មត៌កោម្មចំនួនពីរទៀតដែលនៅសល់ទេ។ កុំភ័យភ័យផ្សេងៗទៀតទាំងអស់រក្សាទុកនៅដូចគ្នាដដែល។

**សូមអរគុណ :** យើងខ្ញុំ សូមថ្កុលថ្កើងអំណរគុណចំពោះមត៌កោម្មទាំងឡាយមកពីជុំវិញពិភពលោកពីពួកគេថា បើមានមត៌កោម្មទាំងនេះទេ នោះនឹងមិនមានល្បែងនេះឡើយ។ HURRICAN ធានាអះអាងថា គ្មានមត៌កោម្មទទួលបានគ្រប់គ្រាន់ ឬ ត្រូវគេធ្វើវិធាននោះទេ នៅកំឡុងពេលនៃវគ្គបង្កើតល្បែងកំសាន្តនេះ។

ការបកប្រែ: គេីអ្នក និយាយ និង សរសេរភាសាមួយដែលមិនមាននៅក្នុងសៀវភៅកុំភ័យភ័យមន្ត្រី? បាទ! សូមបញ្ជប់ឡើង: បកប្រែ ឬ បកស្រាយកុំភ័យភ័យល្បែងកំសាន្តអំពីពិភពបណ្តាញមត៌កោម្ម ឬ "MOW" ហើយផ្ញើតាមសារអេឡិកត្រូនិកទៅកាន់អាស័យដ្ឋាន: MOW@HURRICAN-GAMES.COM ហើយយើងខ្ញុំនឹងចុះផ្សាយនៅលើគេហទំព័រយើងខ្ញុំ!

