

# មេរៀនទី ១៣៦៖ សាឡាម៉ូនសរសេរសុភាសិតជាច្រើន

## ១ ពង្សាវតារក្សត្រ ៤៖២៩-៤៣ និង សុភាសិត ១៖ ១-១៧

មេរៀនសម្រាប់គ្រូ ( យូធូបលីង )៖ <https://youtu.be/kBjb1RogS6E>

រឿងនៅក្នុងព្រះគម្ពីរសម្រាប់កុមារ៖ <https://youtu.be/4ZMf9jXNQfw>

គោលបំណង៖ ព្រះអង្គគឺជាប្រភពនៃប្រាជ្ញា

ខគម្ពីរចងចាំ៖ សុភាសិត ៣៖១៣ “សប្បាយហើយ អស់អ្នកណាដែលរកបានប្រាជ្ញា ហើយអ្នកណាដែលខំប្រឹង ទាល់តែបានយោបល់។”

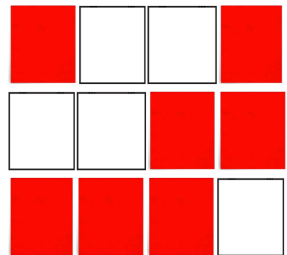
ចំរៀង ( យូធូបលីង )៖  
១. បើអ្នកសប្បាយក្នុងព្រះយេស៊ូវ <https://youtu.be/SsldqdQB-9U>  
២. ខ្ញុំសប្បាយរីករាយ <https://youtu.be/2LWPsq-KZvo>  
៣. ព្រះយេស៊ូវជាព្រះអម្ចាស់ <https://youtu.be/l-PzUIJ0MVo>

### ១. អធិស្ឋាន

### ២. ចម្លើង ( រើសចម្លើងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស )

### ៣. ល្បែងកំសាន្ត « ល្បែងផែនដីក្រឡាប់ចាក់ »

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ ក្រដាសកាតុង ដែលមានម្ខាងពណ៌ក្រហម និងផ្នែកម្ខាងទៀតពណ៌ស ទាំងអស់ឲ្យ បាន ៣០ សន្លឹក



- ១. ចែកកុមារជាពីរក្រុម
- ២. ដែលក្រុមទី ១ ជាក្រុមក្រហម ហើយក្រុមទី ២ ជាក្រុមស
- ៣. គ្រូត្រូវដាក់ក្រដាសកាតុងទាំងអស់នោះនៅលើតុដូចម្រុះពណ៌គ្នា
- ៤. កុមារមានពេល ៣នាទីក្នុងការបង្វែរពណ៌កាតុងនោះឲ្យទៅជាពណ៌ក្រុមរបស់ពួកគេ
- ៥. ក្រុមណាដែលអាចប្តូរពណ៌ក្រដាសកាតុងនោះទៅជាពណ៌ក្រុមរបស់ខ្លួនបានច្រើនជាងគេ ក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។
- ៦. បន្ទាប់ពីលេងល្បែងនេះចប់ សូមពន្យល់កុមារថា យើងត្រូវការប្រាជ្ញាដែលបានមកពីព្រះ ដើម្បីប្តូរក្រដាសកាតុងនោះទៅជាពណ៌ក្រុមរបស់ខ្លួន ហើយការពារវា។ នៅក្នុងជីវិតរស់នៅរបស់យើង យើងតែងតែត្រូវការប្រាជ្ញាដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា ហើយព្រះគឺជាប្រភពនៃប្រាជ្ញា។

### ៤. ការណែនាំមេរៀន

តើប្អូនគិតថា នរណាដែលឆ្លាតជាងគេនៅក្នុងថ្នាក់របស់យើងនេះ? តើមានប្អូនៗប៉ុន្មាននាក់ធ្លាប់រៀនជាប់លេខមួយខ្លះ? តើមានប្អូនៗណាខ្លះធ្លាប់រៀនជាប់លេខ២ខ្លះ? ចុះលេខ៣? លេខ៤? លេខ៥? ព្រះបានប្រទានអំណោយទានជាច្រើនដល់យើងមានដូចជា រៀនពូកែ អ្នកខ្លះពូកែច្រៀង ពូកែរាំ ពូកែញញឹម ពូកែនិយាយពូកែធ្វើអាហារ នោះគឺអំណោយទាននៃប្រាជ្ញា ដែលមានន័យថាដឹងនូវអ្វី ដែលត្រឹមត្រូវគួរធ្វើ។ ព្រះគម្ពីរបានរំលឹកពីពាក្យនៃប្រាជ្ញាច្រើនជាង ៣០០ដង។ ហើយវាក៏ស្ទើរតែដូចនឹងពាក្យមួយដែលព្រះគម្ពីរបានរំលឹកជាពាក្យដែលពិពណ៌នាពីព្រះបានយ៉ាងល្អ គឺគ្លីស្រឡាញ់។ ថ្ងៃនេះយើងនឹងរៀនពី

សាឡាម៉ូនជាអ្នកដែលបានប្រើប្រាជ្ញាដែលព្រះបានប្រទានឲ្យគាត់។

**៥. រឿងនៅក្នុងព្រះគម្ពីរ**

ព្រះគម្ពីរប្រាប់យើងថាប្រាជ្ញាដែលព្រះបានប្រទានឲ្យសាឡាម៉ូនគឺដូចជាខ្សាច់ដែលមាននៅលើមាត់សមុទ្រក្នុងលោកីយ៍នេះ។ សាឡាម៉ូនដឹងថាមានអ្វីជាច្រើនដែលគ្មាននរណាអាចរាប់បាន ឬគ្មានអ្នកអាចវាស់បាននោះគឺប្រាជ្ញាដែលព្រះបានប្រទានឲ្យសាឡាម៉ូន។ ប្រាជ្ញារបស់សាឡាម៉ូនគឺបន្តកើនឡើងជាបន្តបន្ទាប់មនុស្សគ្រប់គ្នានៅជុំវិញពិភពលោកនេះដឹងថាសាឡាម៉ូនជាអ្នកដែលមានប្រាជ្ញាជាងគេលើលោក។

គាត់បានបង្រៀនមនុស្សអំពីដើមឈើ និងសត្វ។ គាត់បានពន្យល់អំពីអាថ៌កំបាំងដែលគ្មានអ្នកណាអាចយល់បាន។ គាត់បានបង្ហាញណែនាំពីរបៀបដែលធ្វើឲ្យក្លាយជាមនុស្សល្អប្រសើរជាងមុន។ គាត់បានបង្ហាញពិភពលោកថាព្រះអស្ចារ្យប៉ុណ្ណា និងថាតើមនុស្សតូចតាចប៉ុណ្ណា? គាត់បានបង្រៀនមនុស្សគ្រប់គ្នាថាយើងមិនអាចរស់ដោយគ្មានព្រះនោះទេ។ គាត់បានចែករំលែកប្រាជ្ញាដែលព្រះប្រទានមកឲ្យគាត់ទៅមនុស្សគ្រប់គ្នានៅទូទាំងផែនដីនេះ។ តាមពិតទៅ ប្រាជ្ញារបស់សាឡាម៉ូនពិតជាអស្ចារ្យណាស់ ដែលនៅតែអាចបង្រៀនដល់យើងសព្វថ្ងៃនេះ។

ប្រាជ្ញាមានន័យថា គឺដឹងពីអ្វីត្រឹមត្រូវដែលត្រូវធ្វើ ហើយធ្វើអ្វីដោយប្រាជ្ញា ដែលនេះជាផ្លូវដ៏ល្អដែលត្រូវធ្វើ។ សាឡាម៉ូនបានសរសេរសៀវភៅនៅក្នុងព្រះគម្ពីរដើម្បីជួយយើងគ្រប់គ្នាឲ្យយល់ថាប្រាជ្ញាមានសារៈសំខាន់យ៉ាងណាចំពោះព្រះ។ សៀវភៅនោះឈ្មោះថា សុភាសិត។ គ្រប់ខគម្ពីរទាំងអស់នៅក្នុងសុភាសិតប្រាប់មនុស្សពីប្រាជ្ញានៅក្នុងការរស់នៅ។ ហើយខគម្ពីរសុភាសិតប្រាប់យើងជាញឹកញាប់ពីរបៀបរស់នៅដោយប្រាជ្ញា និងរបៀបរស់នៅដោយគ្មានប្រាជ្ញា គឺដើម្បីជួយយើងឲ្យយល់ពីផ្លូវនៃប្រាជ្ញា។

ជាឧទាហរណ៍ ការស្តាប់ពាក្យប្រៀនប្រដៅរបស់ឪពុកម្តាយជារឿងដ៏ឈ្លាសវៃដែលត្រូវធ្វើ។ វានឹងមិនសមហេតុផលទេក្នុងការមិនស្តាប់បង្គាប់ឪពុកម្តាយរបស់អ្នក ។ ការទុកចិត្តព្រះ និងធ្វើតាមការណែនាំរបស់ព្រះគឺជារឿងដ៏ឈ្លាសវៃដែលត្រូវធ្វើ។ វាមិនសមហេតុផលទេក្នុងការបដិសេធព្រះ ហើយអ្នកមិនឆ្លាតទេដែលធ្វើអ្វីតាមវិធីផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកនោះ។

ព្រះទ្រង់ប្រទានប្រាជ្ញាដល់យើង ដូចជាទ្រង់ប្រទានប្រាជ្ញាដល់សាឡាម៉ូនដែរ។ តើយើងអាចរកឃើញប្រាជ្ញារបស់ព្រះនៅឯណា? យើងអាចរកឃើញប្រាជ្ញាពីការស្គាល់ព្រះ និងមាត់របស់ព្រះ តាមរយៈព្រះគម្ពីរ និងតាមរយៈការថ្វាយបង្គំ! ចូរយើងទាំងអស់គ្នាមានប្រាជ្ញា និងដឹងថាអ្វីដែលត្រូវធ្វើ!

**៦. សំនួរពិភាក្សា**

- ១. តើនរណាជាអ្នកមានប្រាជ្ញាបំផុតនៅដល់សព្វថ្ងៃនេះ? (ស្តេចសាឡាម៉ូន)
- ២. តើសៀវភៅណាក្នុងគម្ពីរដែលនិយាយពីប្រាជ្ញារបស់ស្តេចសាឡាម៉ូន? (សុភាសិត)
- ៣. តើប្រាជ្ញាជាអ្វី? (ដឹងពីអ្វីត្រឹមត្រូវដែលត្រូវធ្វើ)
- ៤. តើអ្នកអាចស្វែងរកប្រាជ្ញានៅឯណា? (ដោយការស្គាល់ព្រះ និងមាត់របស់ព្រះ តាមរយៈព្រះគម្ពីរ និងការថ្វាយបង្គំ)

**៧. ល្បែងអំណរ**                      «ឆ្លាត?

ឬមិនឆ្លាត?»

- ១. ចែកកុមារជាពីរក្រុម ឬច្រើនក្រុម។
- ២. ជ្រើសរើសតំណាងសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។



៣. គ្រូនឹងប្រាប់ក្មេងៗដែលបានជ្រើសរើសនូវរឿងមួយ។ ប្រសិនបើ កុមារគិតថា មនុស្សក្នុងរឿងនោះមានប្រាជ្ញា ពួកគេគួរតែលោតចុះ ឡើងដោយនិយាយថា "ឆ្លាត"។ ប្រសិនបើកុមារគិតថាមនុស្ស នៅក្នុងរឿងនោះមិនឆ្លាត ពួកគេគួរតែរៀបលើដី ខណៈពេលដែលនិយាយថា "មិនឆ្លាត" ។

៤. អ្នកតំណាងដែលឆ្លើយបានមុនគេដោយលោតឡើងចុះឬរៀបលើដី ក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុ។

៥. គ្រូគួររៀបចំរឿងខ្លះដូចឧទាហរណ៍ខាងក្រោម។

ក. ដារីខបានជឿទុកចិត្តលើព្រះ ហើយគាត់មិនមានការភ័យខ្លាច ក្នុងការប្រយុទ្ធជាមួយកុលីយ៉ាត នោះទេ។ (លោតឡើងចុះហើយនិយាយថា "ឆ្លាត")

ខ. កាអ៊ីនបានសម្លាប់អេប៊ីលដោយសារការច្រណែន។(រៀបលើដីហើយនិយាយថា"មិនឆ្លាត")

គ. ឧត្តមបានស្តាប់បង្គាប់ម្តាយ ហើយលាងដៃមុនពេលបរិភោគ។ (លោតឡើងចុះក្រោមហើយ និយាយថា "ឆ្លាត")

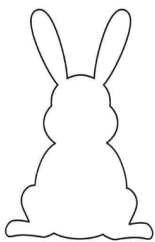
ឃ. កញ្ញាបានធ្វើឲ្យរបស់លេងមិត្តភក្តិខ្លះខូច ហើយនាងមិនបានប្រាប់គាត់ថាខូចទេ។ (រៀបលើដីហើយនិយាយថា "មិនឆ្លាត")

### ៨. ខគម្ពីរចងចាំ

សុភាសិត ៣:១៣ “សប្បាយហើយ អស់អ្នកណាដែលរកបានប្រាជ្ញា ហើយអ្នក ណាដែលខំប្រឹង ទាល់តែបានយោបល់។”

### ៩. ហត្ថកម្ម «ទន្សាយឆ្លាត»

សម្ភារៈដែលត្រូវការ៖ ព្រីនរូបទន្សាយ ការបិត កន្ត្រៃ



- ១. ឲ្យក្រដាសរូបទន្សាយដល់កុមារម្នាក់មួយៗ។
- ២. ឱ្យកុមារតុបតែងទន្សាយដោយគូរមុខរបស់វា និងផាត់ពណ៌វា។
- ៣. ឱ្យកុមារសរសេរខគម្ពីរចងចាំនៅលើទន្សាយនោះ។
- ៤. បន្ទាប់ពីធ្វើរួច សូមពន្យល់កុមារថា ទន្សាយដ៏ឃ្លាតវៃប្រាប់យើងថា **សុភាសិត ៣:១៣ “សប្បាយហើយ អស់អ្នកណាដែលរកបានប្រាជ្ញា ហើយអ្នក ណាដែលខំប្រឹង ទាល់តែបានយោបល់”។**

### ១០. ចំរៀង (រើសចំរៀងខាងលើ១បទហើយច្រៀងជាមួយសិស្ស)

### ១១. អធិស្ឋាន

**ការថ្វាយបង្គំសំរាប់គ្រូ៖ (សូមអាន ហើយអធិស្ឋានមុនពេលចាប់ផ្តើមបង្រៀន)**

ប្រាជ្ញាគឺជាការយល់ពីអ្វីដែលព្រះសព្វព្រះទ័យសម្រាប់យើង។ នៅពេលដែលយើងរីកចម្រើន នៃសមត្ថភាពក្នុងការស្តាប់ និងគោរពតាមប្រាជ្ញារបស់ព្រះគ្រីស្ទ នោះព្រះយេស៊ូវបានបង្កើតយើងឡើងវិញ ហើយជួយយើងរស់នៅសម្រាប់ទ្រង់។ សូមអាន សុភាសិត ១:៧។ កន្លែងចាប់ផ្តើមនៃប្រាជ្ញា គឺការមានការគោរពយ៉ាងជ្រាលជ្រៅចំពោះព្រះ។ តើអ្នកបង្ហាញការគោរពចំពោះព្រះដោយរបៀបណា? ត្រួតពិនិត្យកាលវិភាគរបស់អ្នក។ តើមានពេលវេលា និងផ្នែកណាខ្លះក្នុងជីវិតរបស់អ្នក ដែលជាពេលដ៏ពិបាកក្នុងការបង្ហាញការគោរពចំពោះព្រះ? ចំណុចលំបាកទាំងនេះគឺជាឱកាសសម្រាប់ប្រាជ្ញារបស់ព្រះ ដើម្បីចាប់ផ្តើមបំភ្លឺនៅក្នុងជីវិតរបស់អ្នក។

# ទន្សាយឆ្មាត

