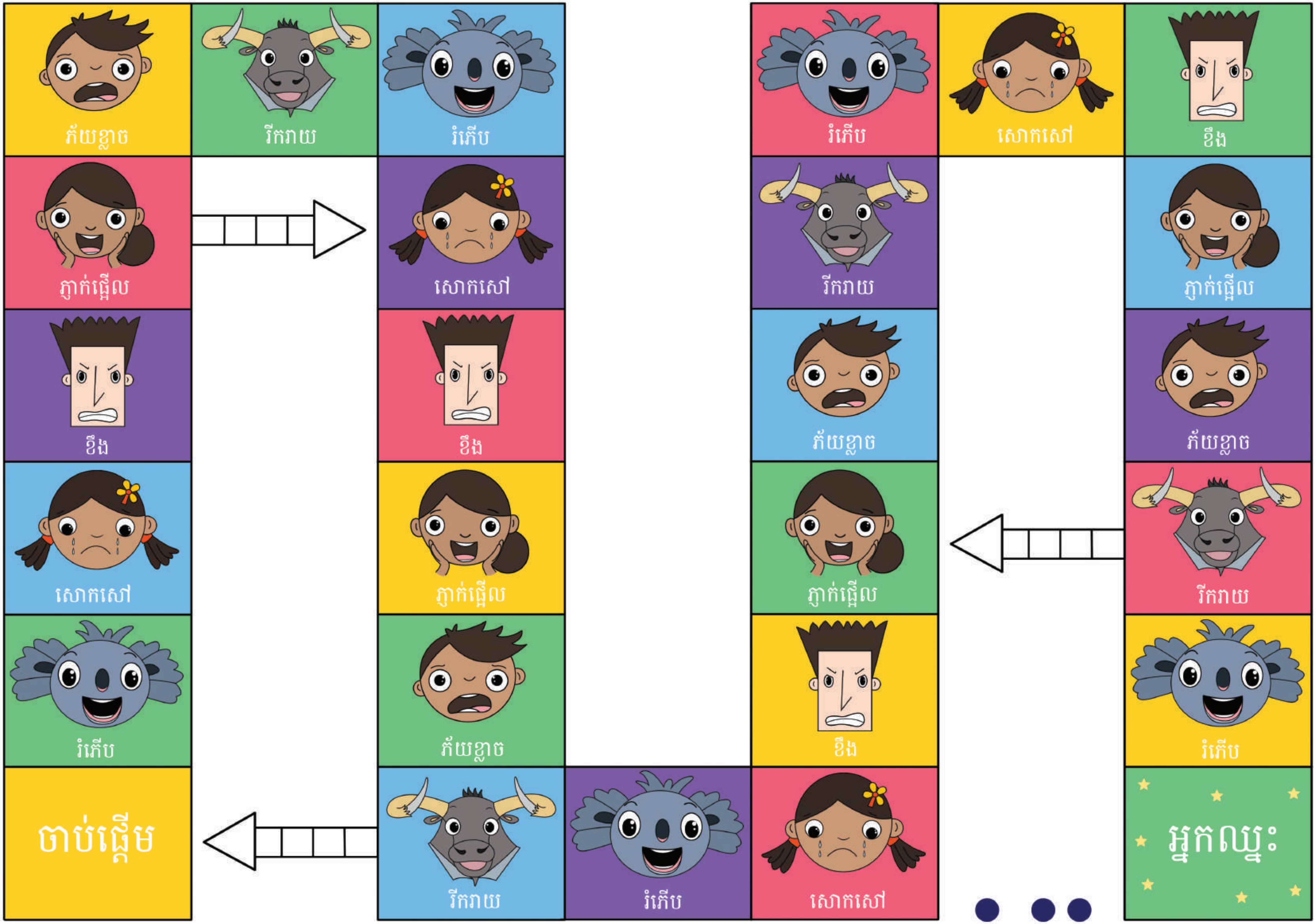


ចាប់ផ្តើម
រំភើប
សោកសៅ
ខឹង
ភ្ញាក់ផ្អើល
ភ័យខ្លាច
រីករាយ
រំភើប
សោកសៅ
ខឹង
ភ្ញាក់ផ្អើល
ភ័យខ្លាច
រីករាយ
រំភើប
សោកសៅ
ខឹង
ភ្ញាក់ផ្អើល
ភ័យខ្លាច
រីករាយ
រំភើប
សោកសៅ
ខឹង
ភ្ញាក់ផ្អើល
ភ័យខ្លាច
រីករាយ
រំភើប
អ្នកឈ្នះ

ល្បែងក្ដារអារម្មណ៍

កម្មវិធីសិក្សា

(ចិត្តចលភាព) ៖ បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)

(សិក្សាសង្គម) ៖ ការយល់ដឹងអំពីខ្លួនឯង (ស្គាល់ពីអារម្មណ៍មួយចំនួន) (សម្ដែងអារម្មណ៍ និងចេះសង្កត់ចិត្តរបស់ខ្លួន)

(បុរេគណិត) ៖ បរិមាណ និងចំនួន (ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ)

រយៈពេល ៖ ២០ នាទី

សម្ភារ ៖ ក្រដាសអារម្មណ៍ទឹកមុខមួយចំនួន គ្រាប់ឡុកឡាក់ដែលមានចំនួនលេខវត្ថុមួយចំនួនដែលអាចប្រើសម្រាប់សម្គាល់អ្វីមួយ ដូចជា៖ គម្របដប ឬដុំថ្មតូចៗ-ល-។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ៖ ប្រាប់ពីររបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(សិក្សាសង្គម) ៖ ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍ ឬឥរិយាបថនៃការព្រួយបារម្ភណ៍ កង្វល់ក្នុងព្រឹត្តិការណ៍មួយចំនួន។

ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួននៅពេលជួបរឿងមិនសប្បាយចិត្ត និងសប្បាយចិត្តដោយការធ្វើកាយវិការ ទឹកមុខ និងពាក្យសម្ដី។

(បុរេគណិត) ៖ ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី ១ដល់៣០តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ។

សេចក្ដីណែនាំ ៖

១. បែងចែកក្មេងៗទាំងអស់ទៅជាក្រុមៗ ដែលក្នុងក្រុមនីមួយៗ អាចមានសមាជិក ២-៤នាក់ ឬ អាចលើសពីនេះ អាស្រ័យលើចំនួនសិស្សរបស់អ្នក។

២. ចែកសន្លឹកល្បែងក្ដារពណ៌ដែលមានទំហំ A3 មួយសន្លឹក គ្រាប់ឡុកឡាក់១ និងវត្ថុសម្រាប់សម្គាល់ចំនួនបានមួយចំនួន ឬសម្គាល់ខ្លួនទៅតាមក្រុមនីមួយៗ។

៣. ជ្រើសរើសវត្ថុសម្រាប់រាប់ចំនួន ឬសម្គាល់ខ្លួន និងដាក់វានៅចំណុចចាប់ផ្ដើមនៃក្ដារល្បែង។

៤. បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានលេខខ្ពស់ជាងគេ អ្នកនោះនឹងត្រូវចាប់ផ្ដើមមុនគេ ។

៥. អ្នកវេនទី១ ចាប់ផ្ដើមបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងដាក់វត្ថុរាប់ចំនួនទៅតាមចំនួនលេខរបស់គ្រាប់ឡុកឡាក់នោះ។

៦. នៅពេលដែលក្មេងៗណាដែលដើរដល់រូបភាពណាដែលមានទឹកមុខ ឬអារម្មណ៍អ្វី គេនោះត្រូវនិយាយ ឬពិពណ៌នាពីសាច់ដែលធ្វើឱ្យគេមានអារម្មណ៍បែបនោះ

ឧ. គាត់ប៉ះចំអារម្មណ៍សោកសៅ៖ កាលពីយប់មិញ ខ្ញុំមានអារម្មណ៍ថាសោកសៅខ្លាំងណាស់ ព្រោះថាខ្ញុំបានបាត់កង់ជាទីស្រឡាញ់របស់ខ្ញុំ។

៧. ប្រសិនអ្នកមិនអាចនិយាយពនិពណ៌នាបានទេនោះ គេនឹងត្រូវត្រឡប់ទៅកន្លែងដែលអ្នកផ្ដើមវិញម្ដងទៀត

(គឺកន្លែងដែលគេបានចាប់ផ្ដើមដើរមក មិនមែនកន្លែងដែលមានពាក្យថា ‹‹ចាប់ផ្ដើម›› នោះទេ)។

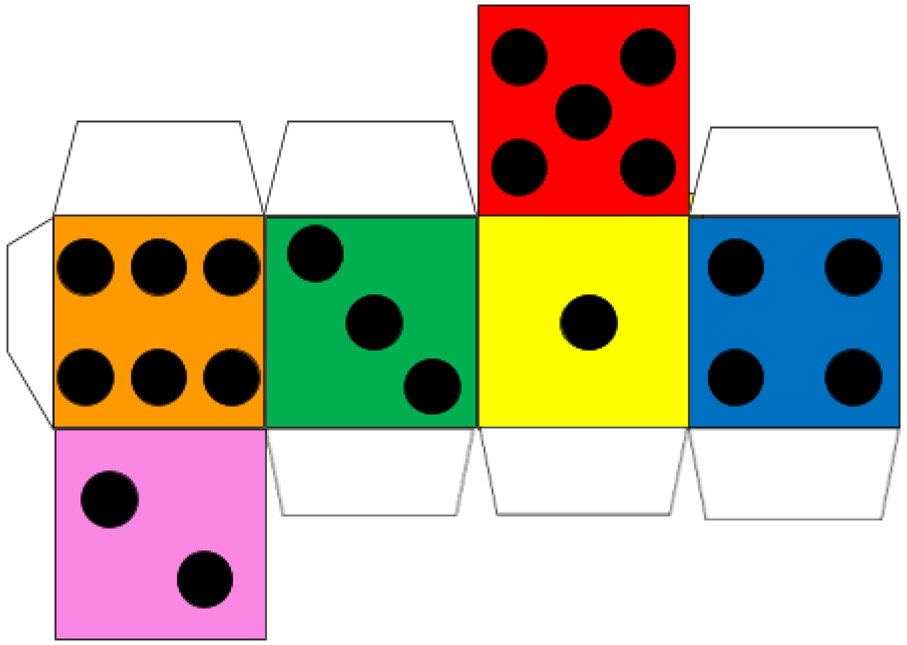
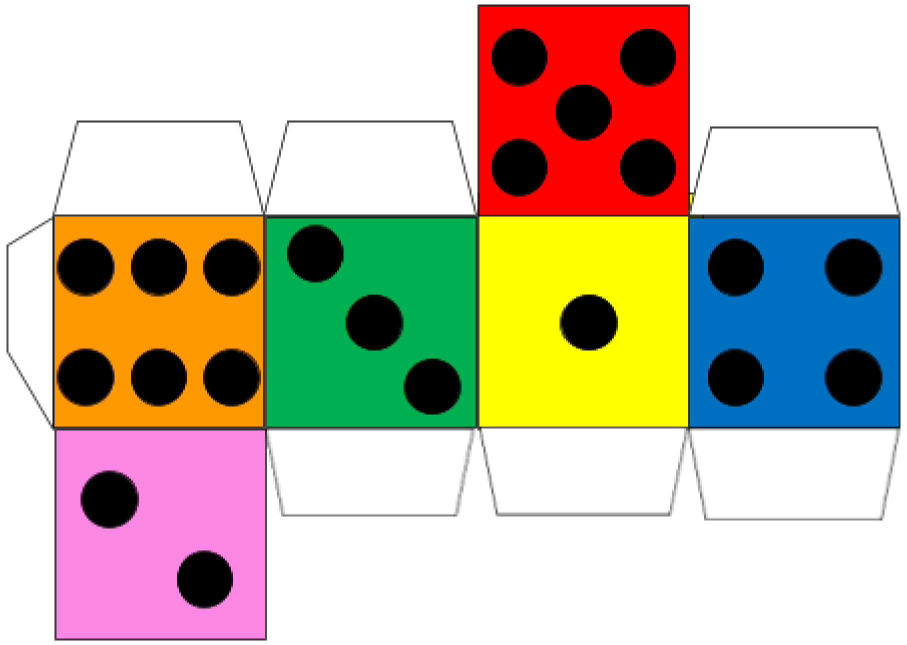
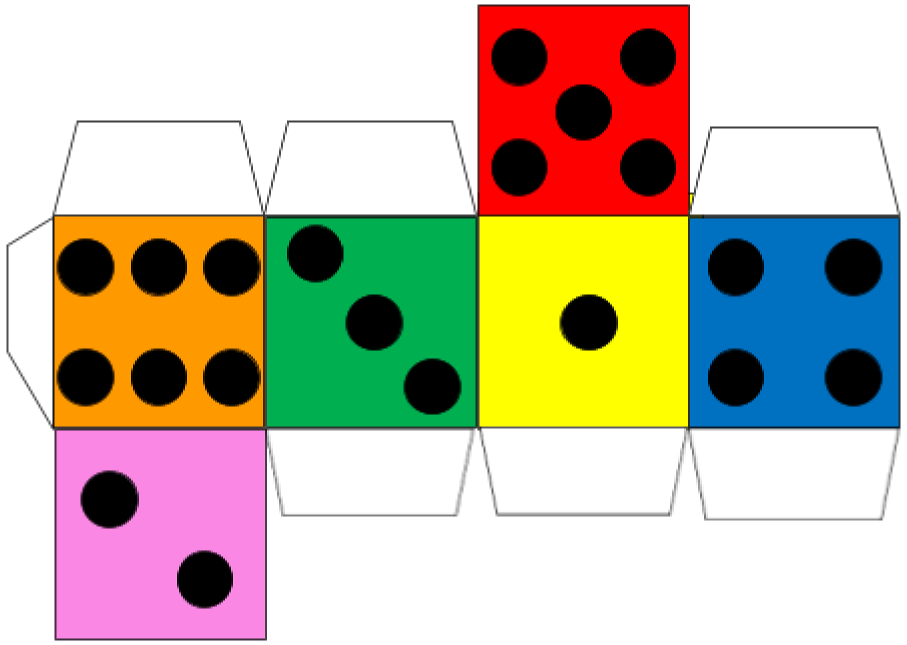
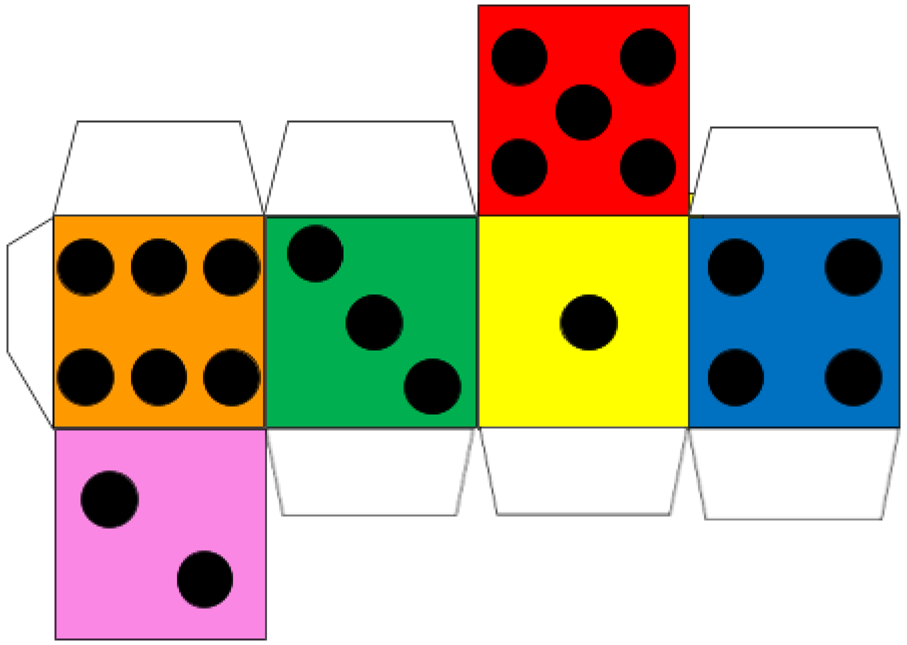
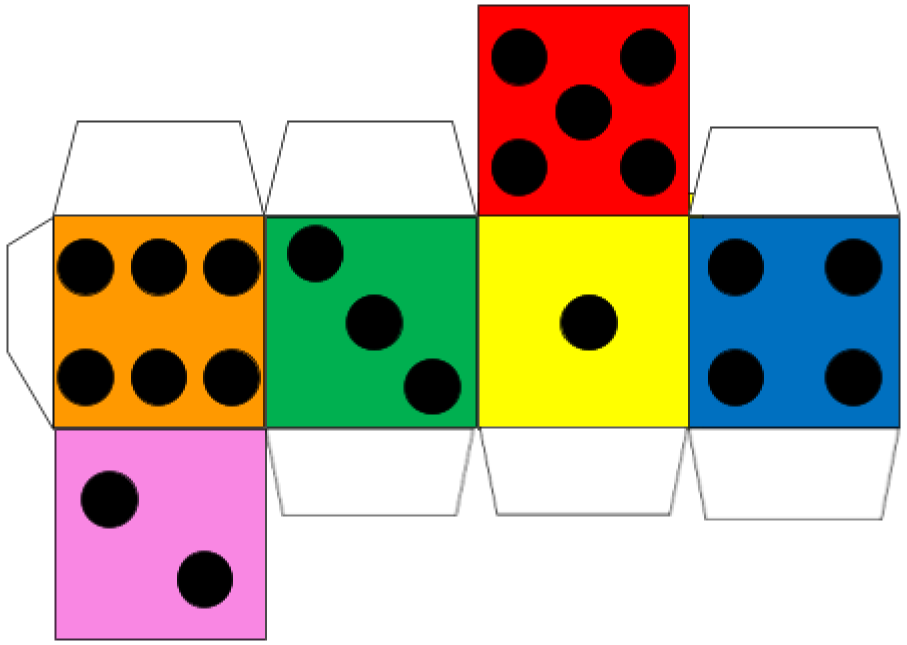
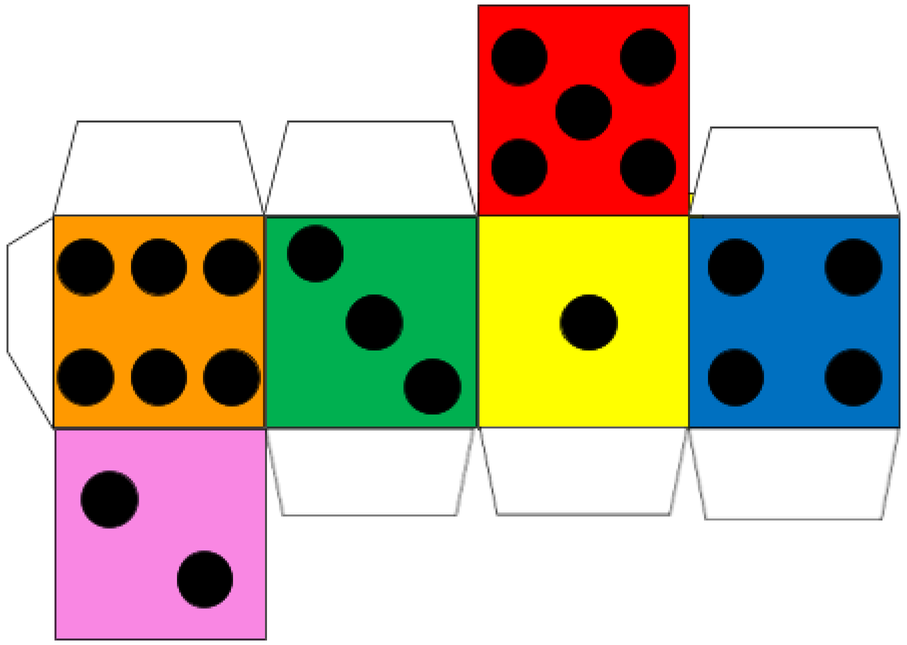
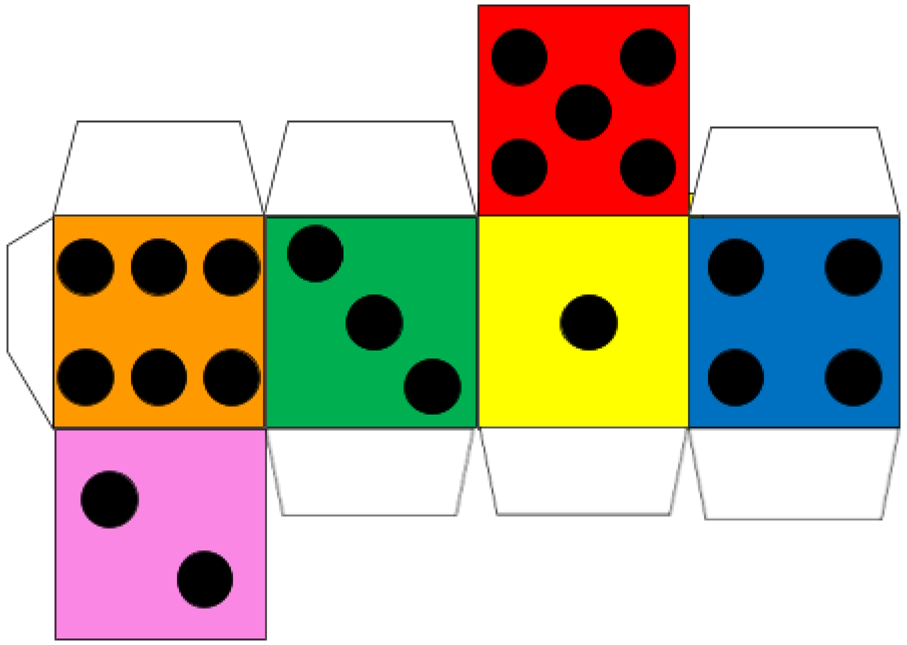
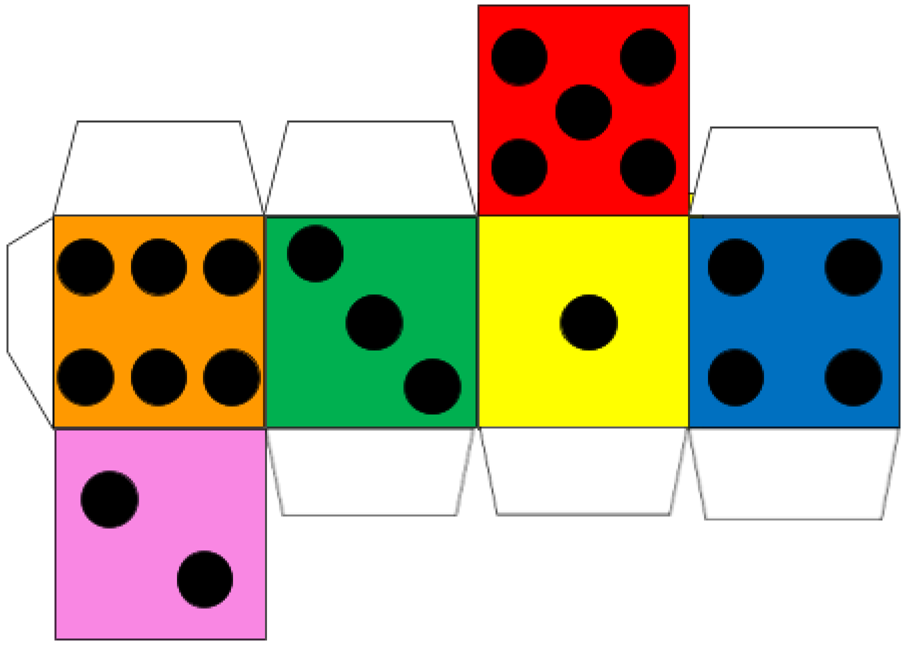
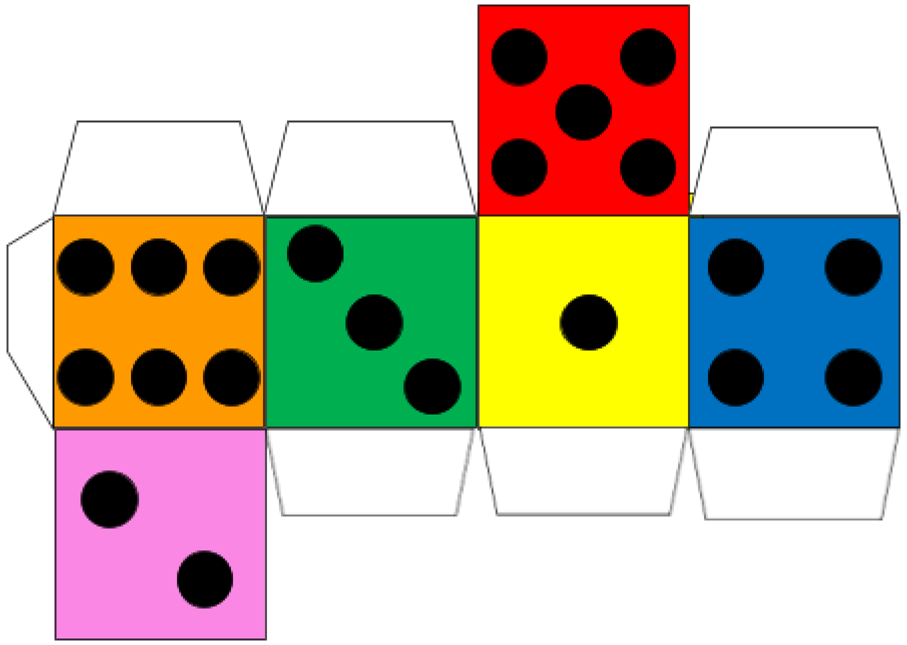
ករណីពិសេស៖

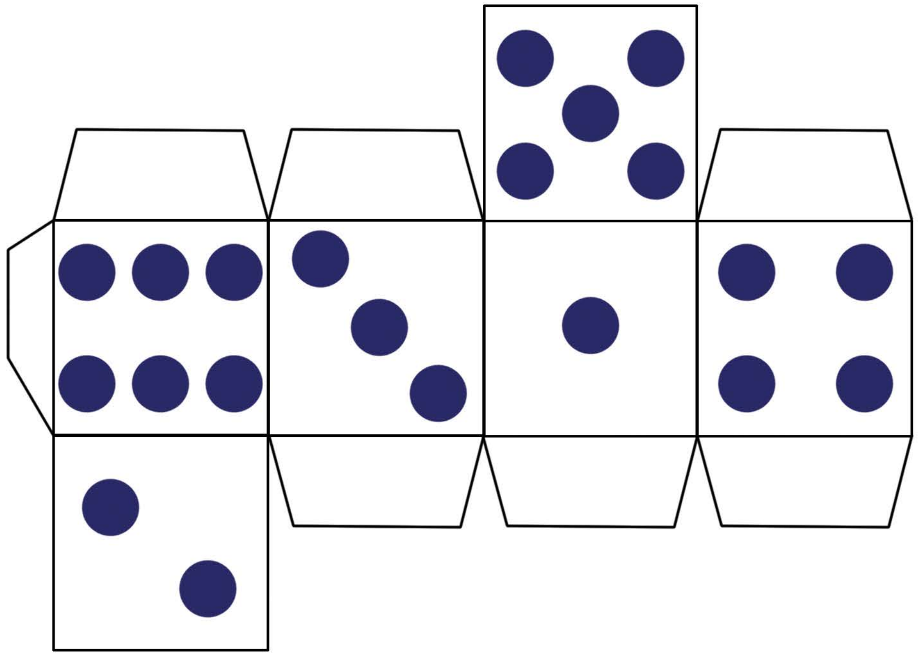
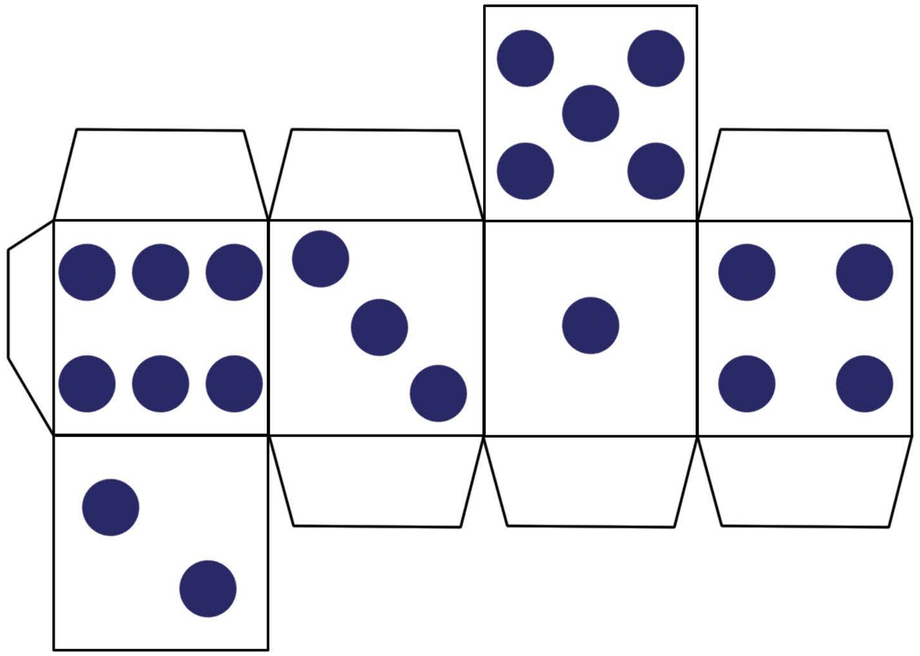
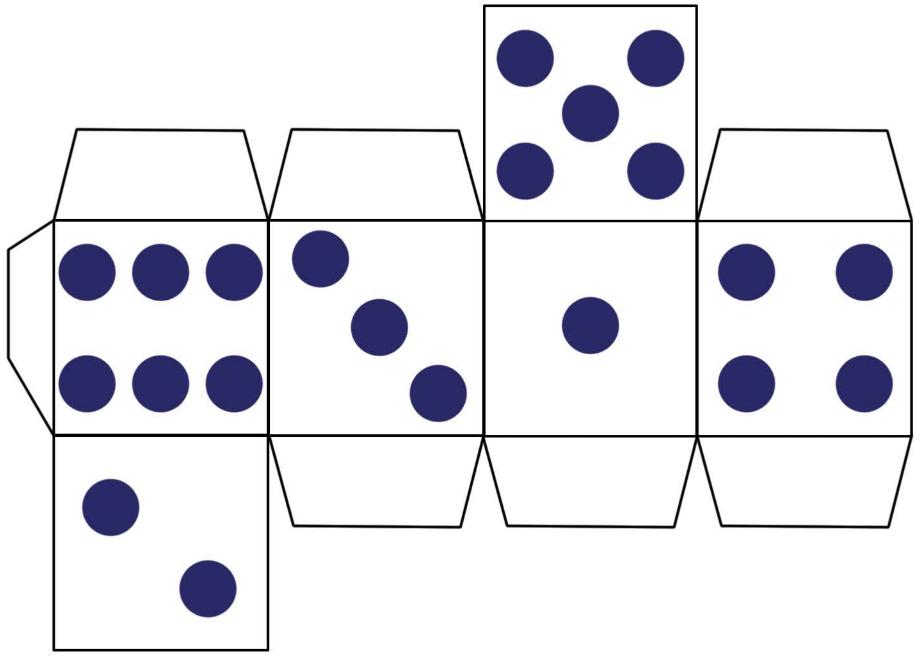
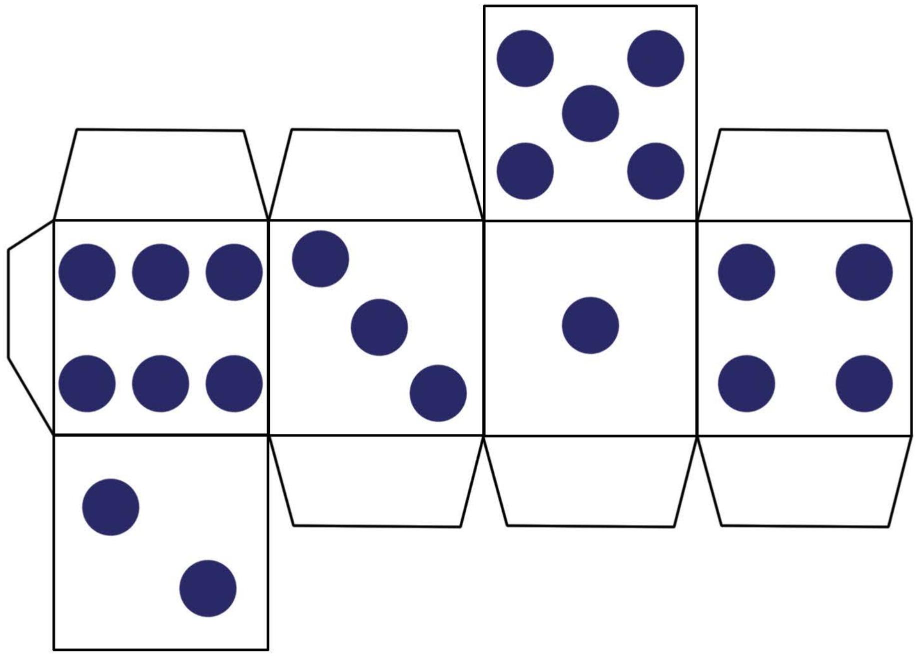
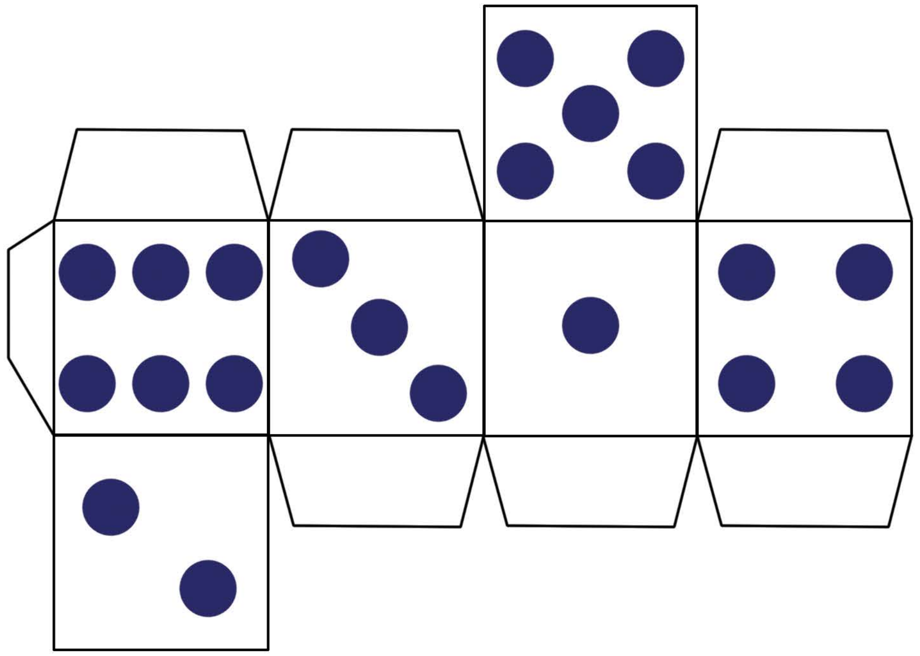
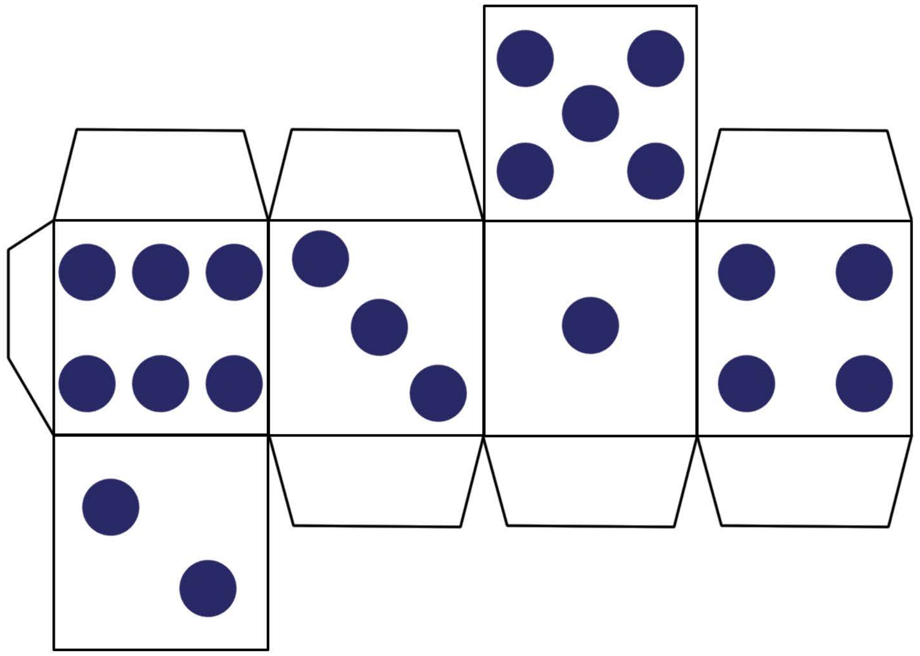
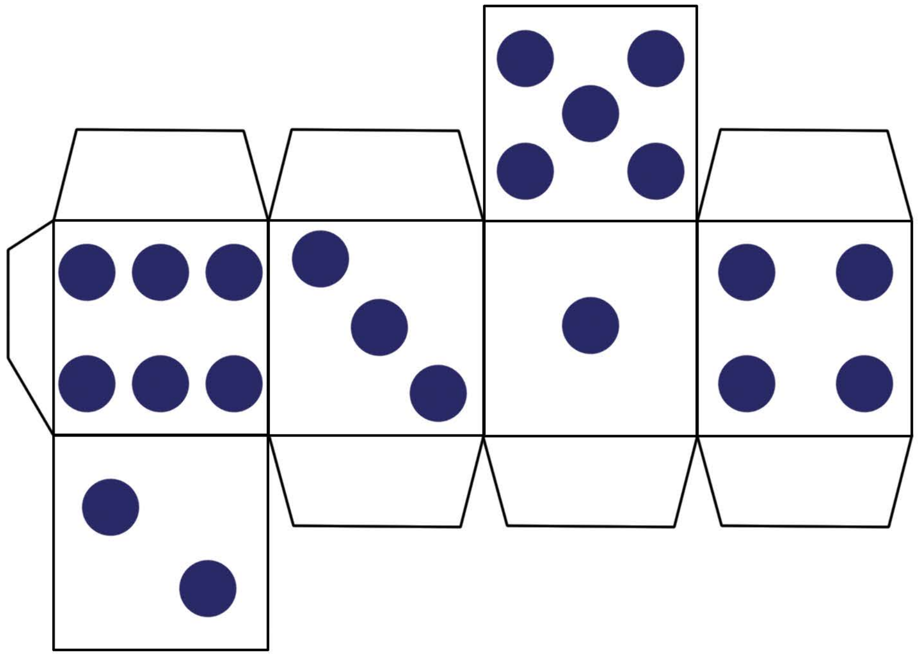
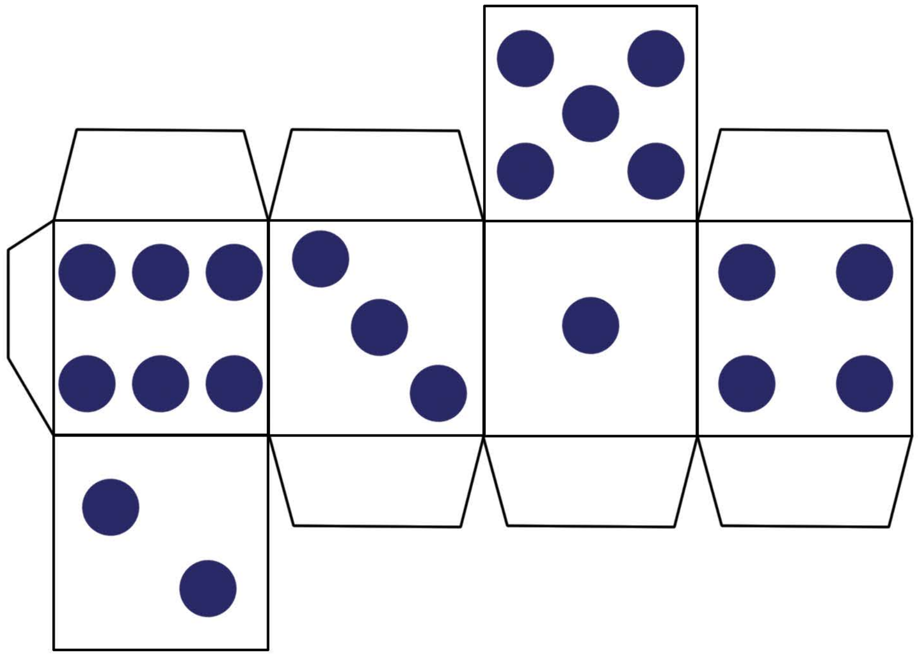
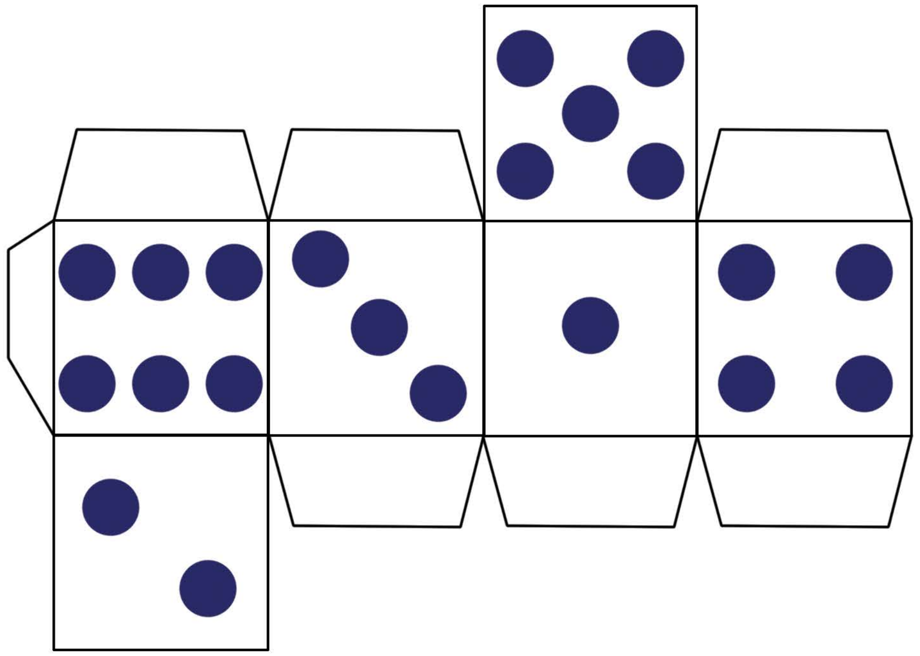
ប្រសិនអ្នកដាក់ចំកន្លែងរូបជណ្ដើរព្រួញ ពួកគេមានសិទ្ធិផ្លោះទៅតាមត្រង់ចុងព្រួញ និងនិយាយពិពណ៌នាពីសាច់រឿងរបស់អ្នកដែលត្រូវនឹងទឹកមុខ

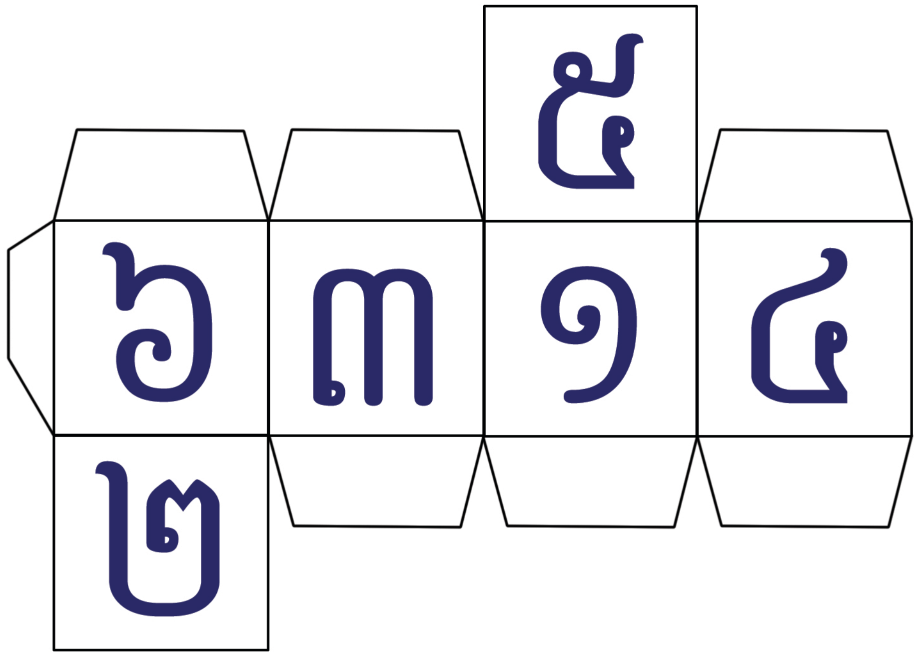
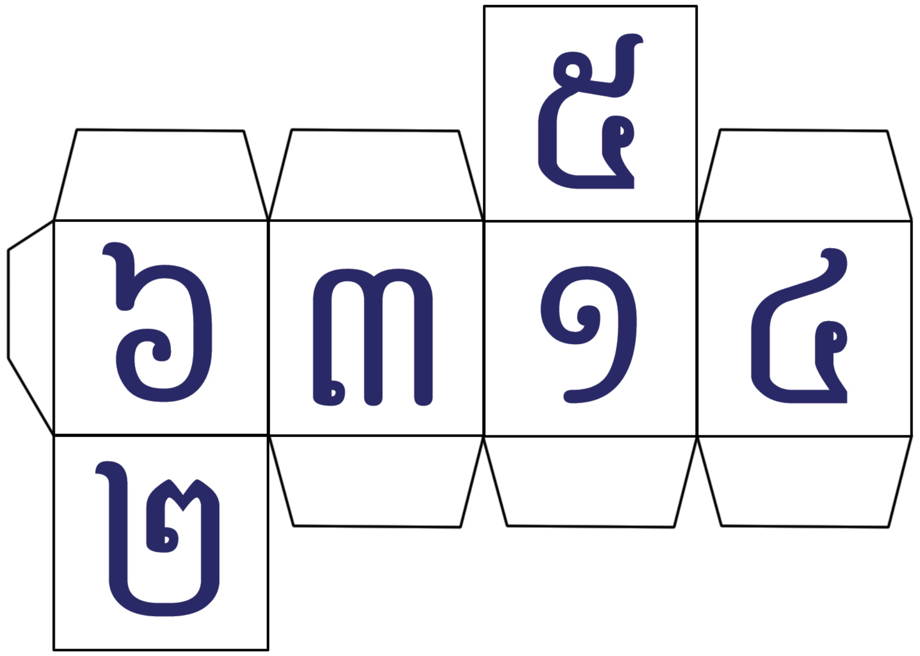
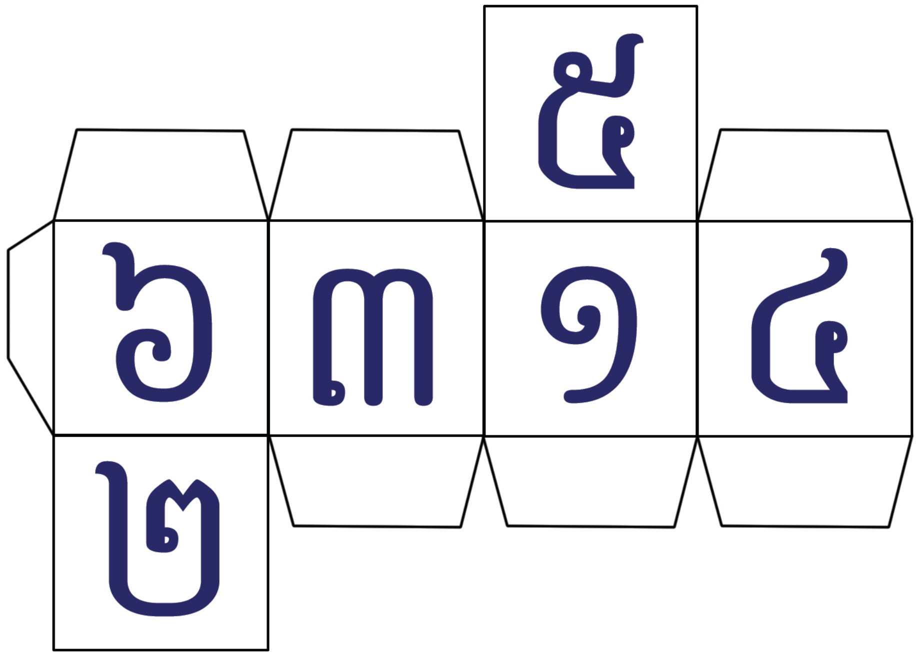
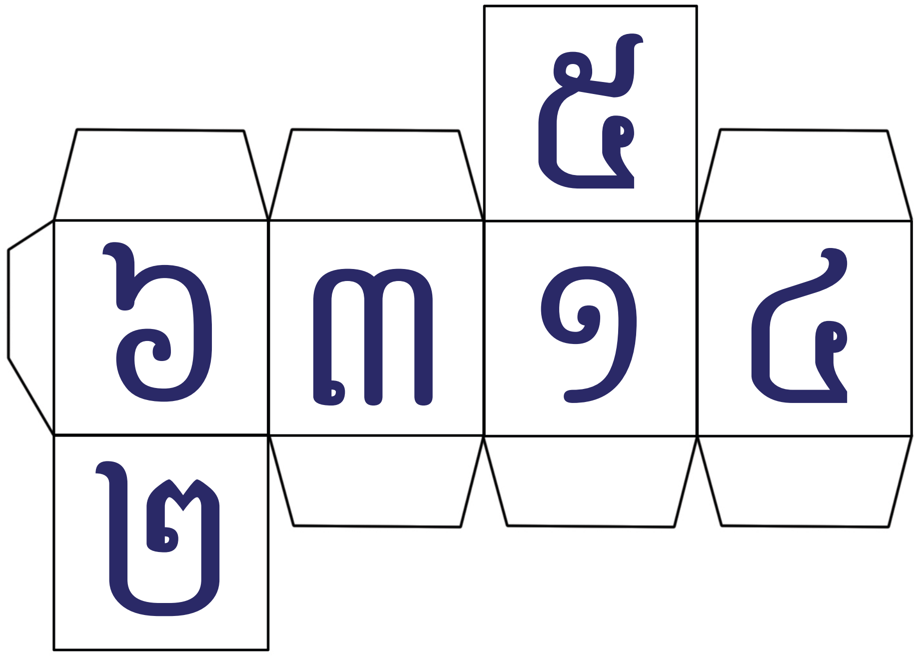
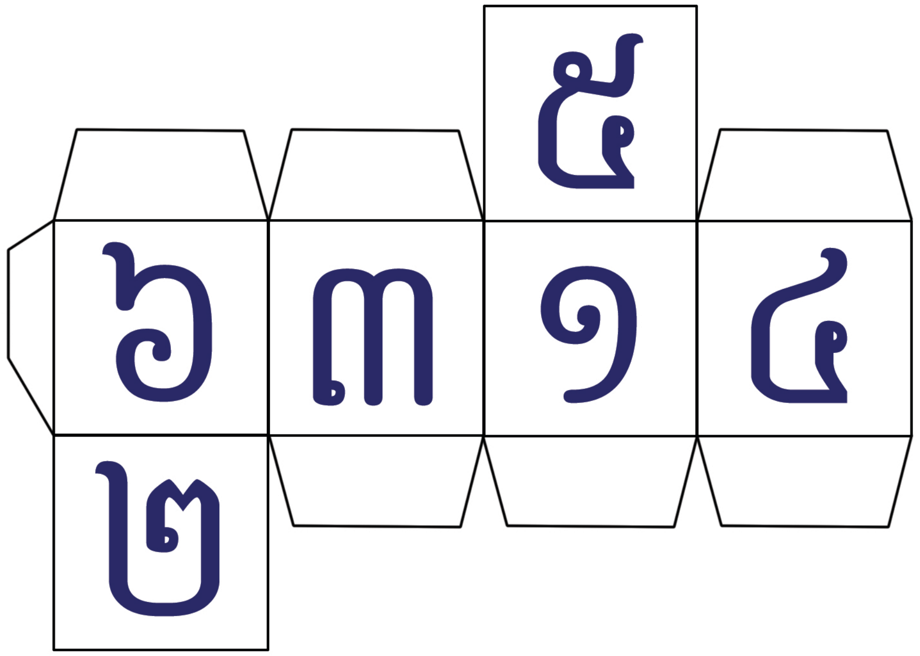
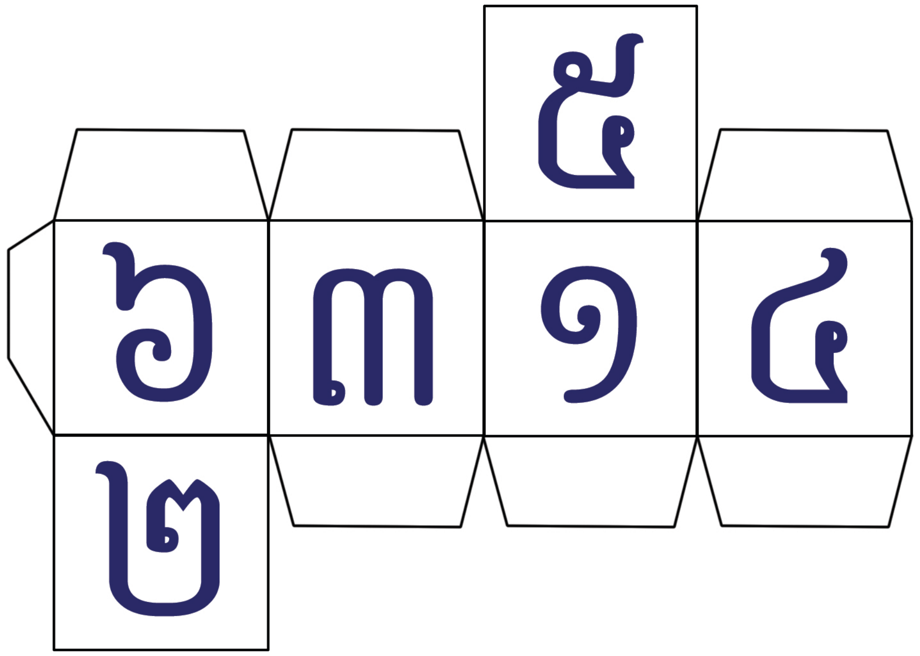
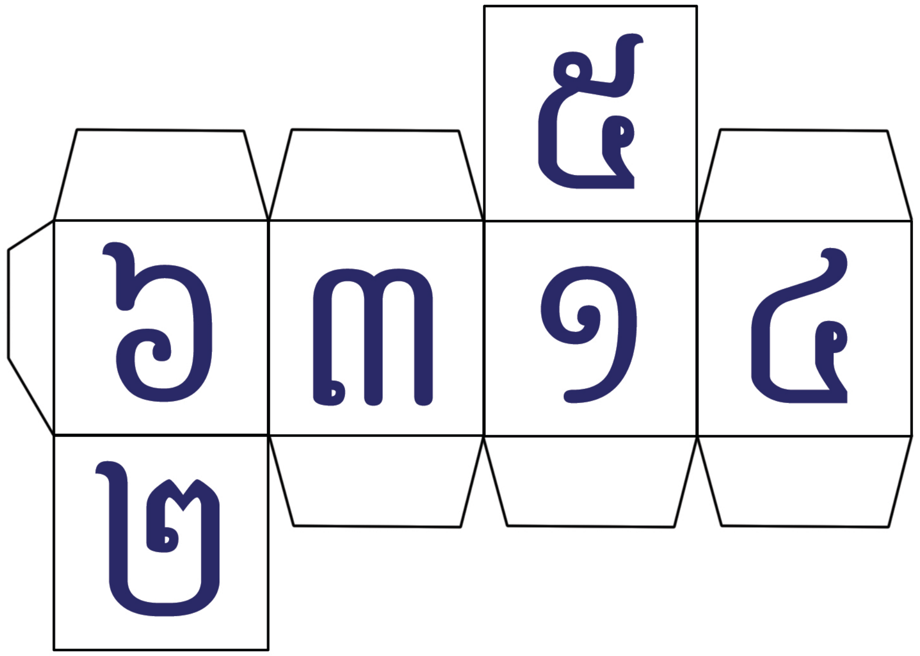
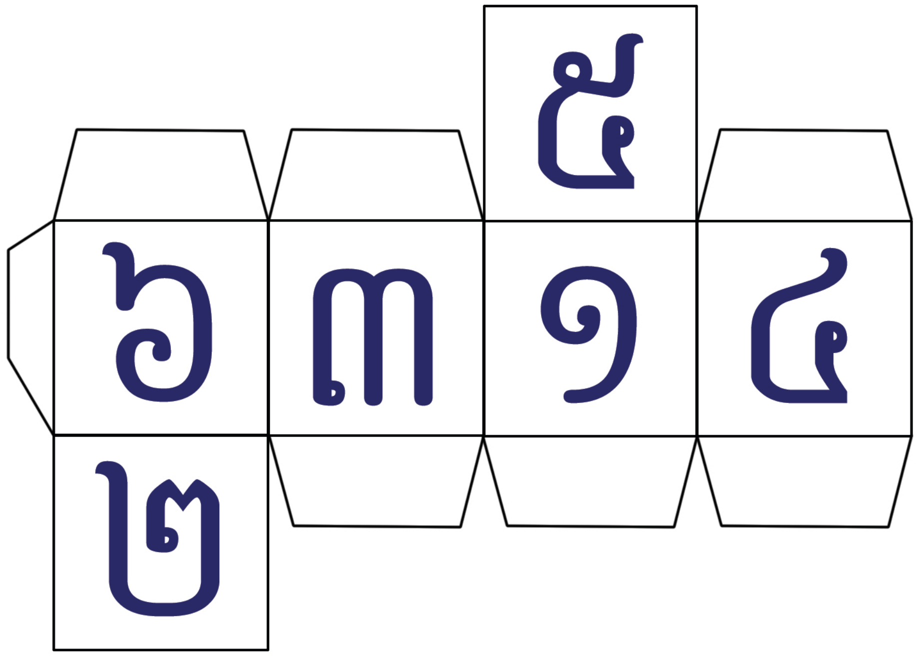
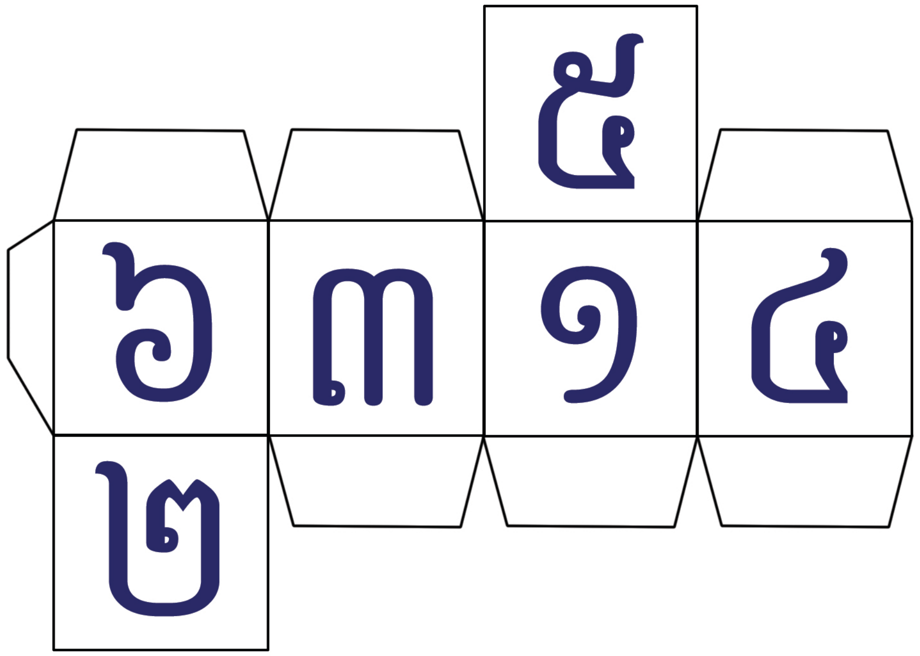
ឬអារម្មណ៍ដែលអ្នកបានដើរទៅដល់នោះតាមធម្មតា។

៨. ផ្លាស់ប្ដូរវេនឱ្យទៅក្មេងដែលនៅជិតនោះ ធ្វើដូចគ្នាហ្នឹងក្មេងទី១ដែរ។

៩. អនុញ្ញាតឱ្យក្មេងៗទាំងអស់លេងល្បែងនោះ រហូតដល់អស់ម៉ោងឈប់លេង ជាការស្រេច។ ក្មេងម្នាក់ដែលបានឈានទៅដល់មករាមុន នឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះ ទី១ ទី២ ទី៣...។


៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២

៥
៦ ៣ ១ ៤
២