អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងផ្គូផ្គងលេខនិងកន្ត្រក**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

បុរេគណិត

បរិមាណ និងចំនួន (ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ) ។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។
បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី ១ដល់៣០តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ១០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាតលេខ ១ដល់៥ និងកញ្ច្រែងចំនួន ៥មានដោតឈើដាក់លេខដូចខាងក្រោម។

ការរៀបចំ ៖ មានកាតអ៊ុតពីលេខ១ដល់៥ក្នុង១ ដុំ ។
ត្រូវចែកកាតម្នាក់ ១សន្លឹកតាមចំនួនក្មេងៗនៅក្នុងថ្នាក់។
មានកញ្ច្រែងចំនួន ៥ហើយបិទលេខនៅលើកញ្ច្រែងទាំងនោះពីលេខ ១ដល់៥។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ត្រូវរៀបកញ្ច្រែងដោតឈើដាក់លេខចំនួន ៥កញ្ច្រែងឱ្យក្មេងៗឈរពីក្រោយម្នាក់ ១កញ្ច្រែង។
2. ត្រូវឱ្យក្មេងៗនៅសល់ទាំងអស់ឈរទល់មុខកញ្ច្រែង។
3. រួចនិយាយថា៖ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងផ្គូផ្គងលេខនិងកន្ត្រក**ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
4. ត្រូវចែកកាតលេខក្មេងៗម្នាក់១ សន្លឹក។
5. ប្រាប់ថា៖ កូនៗត្រូវដាក់កាតមានលេខដូចនឹងលេខតាមកញ្ច្រែង ដើម្បីផ្គូផ្គងលេខឱ្យត្រូវគ្នា។
6. បន្ទាប់មកកូនៗត្រូវឈរតម្រង់ជួរពីក្រោយកញ្ច្រែងតាមលេខកាតដែលខ្លួនបានដាក់។
7. កូនៗត្រូវដឹង ឬ ចងចាំថាខ្លួនស្ថិតនៅក្នុងកញ្ច្រែងលេខប៉ុន្មានរួចនិយាយ(កញ្ច្រែងលេខ១ ២ ៣ ....)។

ការប្រែប្រួល៖

ល្បែងនេះអាចលេងជាមួយនឹងលេខផ្សេងពីហ្នឹងក៏បានដែរ។

កាតអាចធ្វើជា ពណ៌ ផ្លែឈើ ព្យញ្ជនៈ ឬ ប្រធានបទផ្សេងៗទៀតដែលក្មេងៗរៀនរាល់ថ្ងៃ។