អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងទាយសម្លេងសត្វ**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

វិទ្យាសាស្ត្រ

ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ (ការស្វែងយល់ដោយសង្កេត)

បុរេគណិត

រង្វាស់រង្វាល់ (បញ្ញត្តិស្តីពីរង្វាស់រង្វាល់)

ភាសាខ្មែរ

ប្រើពាក្យសំដីកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង (និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យសត្វ និងវត្ថុនានា)។

ការស្គាល់តួរអក្សរ (ការប្រើញាណរបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦)។
(ការយល់ដឹងអំពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំម្លេង)។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាតាមបែបទម្រង់ផ្សេងៗ ដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ ការលេងល្បែងផ្សេងៗ។

(វិទ្យាសាស្ត្រ) ប្រាប់បានពីសត្វចិញ្ចឹម សត្វព្រៃ សត្វស្លាបឬលើសពីនេះ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់ពីបញ្ញត្តិ (ខ្ពស់ និងទាប ធំ និងតូច វែង និងខ្លី ស្គម និងធាត់ រត់ និងដើរ លូន)។

(ភាសាខ្មែរ) ប្រាប់ពីឈ្មោះសត្វ តាមរយៈការធ្វើចលនាកាយវិការគ្រាប់តាមនិមិត្តសញ្ញា។
ប្រាប់ឈ្មោះសត្វ វត្ថុផ្សេងៗដោយស្តាប់សំឡេង ឬ សង្កេតកាយវិការ។
ស្តាប់ និងបែងចែកសូរសម្លេងដូចជា សូរសម្លេងសត្វ សម្លេងមនុស្ស និងដឹងពីប្រភពសម្លេង។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ២០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាតរូបភាពឆ្នាំសត្វទាំង១២ (ជូត-ឆ្លូវ, ខាល-ថោះ, រោង-ម្សាញ់, មមី-មមែ, វក-រកា, ច-កុរ)

ការរៀបចំ ៖ ទីកន្លែង និងសម្ភារសម្រាប់លេង

សេចក្តីណែនាំ៖

1. និយាយថា៖ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូមានល្បែងទាយសម្លេងសត្វ លេងជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. អ្នកគ្រូត្រូវបង្ហាញក្មេងៗអំពីកាតរូបភាពសត្វទាំង១២ម្តងមួយ ។
   តើនេះជាសត្វអ្វី? តើជាសត្វចិញ្ចឹម ឬ សត្វព្រៃ?
   តើសត្វនេះស៊ីចំណីអ្វីដែរ?
   តើសត្វនេះ(ខ្ពស់ និងទាប វែង និងខ្លី ធំ និងតូច វែង និងខ្លី ស្គម និងធាត់ រត់ និងដើរ លូន)?
3. ឱ្យក្មេងៗផ្កាប់កាតចុះក្រោម ហើយច្របល់កាតបញ្ចូលគ្នា ។
4. បន្ទាប់មកឱ្យក្មេងៗប្តូរវេនជ្រើសរើសយកកាតម្តងមួយ មិនត្រូវបង្ហាញរូបភាពសត្វទេ។

5. ក្មេងបង្កើតជាសម្លេង និងកាយវិការតាមរូបភាពសត្វដែលបានជ្រើសរើស ប៉ុន្តែមិននិយាយឈ្មោះសត្វទេ។
6. ក្មេងៗផ្សេងទៀតត្រូវទាយថា៖ តើសត្វអ្វី?