



សកម្មភាព

៖ ល្បែងថ្ងៃទាំងប្រាំពីរ

ចិត្តចលនា

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក)

ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា(ការបង្កើនកម្លាំង ការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព)

បុរេគណិត

បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម (ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល ដោយផ្អែកលើពេលវេលា)

ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)

គោលបំណង

៖

(ចិត្តចលនា) កុមារចេះពីរបៀបរត់ ដើរត្រូវតាមគោលដៅនៃសកម្មភាព

បង្ហាញពីរបៀបដើរ ឬលើសពីនេះតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ

(បុរេគណិត)

ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរត់តាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌

ប្រាប់ពីពេលដែលកន្លងហួស កំពុង និងមិនទាន់មកដល់

ប្រាប់ពីឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍តាមលំដាប់ដូចជាថ្ងៃ អាទិត្យ ចន្ទ...

កម្រិតសិក្សា

៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល

៖ ២០ នាទី

ឧបករណ៍

៖ កាតថ្ងៃទាំងប្រាំពីរ ([សេខា](#), [ពណ៌](#))

ការរៀបចំ

៖ ចែកកាតជាគំនរៗ ដូច្នេះគំនរនីមួយៗមាន៧ថ្ងៃនៃសប្តាហ៍

សេចក្តីណែនាំ៖

1. សួរក្មេងៗថា៖ តើមួយសប្តាហ៍មានប៉ុន្មានថ្ងៃ?តើមានថ្ងៃអ្វីខ្លះ?
2. តើថ្ងៃនេះជាថ្ងៃអ្វី? តើស្អែកជាថ្ងៃអ្វី?
3. ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែងថ្ងៃទាំងប្រាំពីរជាមួយកូនៗ។
4. បង្ហាញកាតទាំង ៧ថ្ងៃនៃសប្តាហ៍ដល់ក្មេងៗម្តងមួយៗ ហើយឱ្យកុមារថាតាម។
5. ចែកក្មេងៗជាក្រុមមាន៧នាក់។
6. ដាក់សន្លឹកកាត ៧សន្លឹកជាគំនរនៅចុងម្ខាងកន្លែងលេងរបស់ក្រុមនីមួយៗ។
7. និយាយថា “ទៅ!” ក្មេងដែលនៅខាងមុខគេនៃក្រុមនីមួយៗ ត្រូវរត់ទៅដកយកកាត ១សន្លឹក ។
8. បន្ទាប់ពីរត់ត្រឡប់មកជុំវិញត្រូវប៉ះក្មេងបន្ទាប់នៅក្នុងក្រុមនៃជួររបស់ខ្លួន។
9. ក្មេងដែលបានរត់ទៅយកកាតរួចរាល់ហើយ ត្រូវរត់ទៅឈរនៅពីក្រោយគេនៃជុំវិញ។
10. ធ្វើបែបនេះរហូតគ្រប់គ្នានៃសមាជិកក្រុម។
11. បន្ទាប់ពីបានកាតគ្រប់គ្នាតាមក្រុមនីមួយៗមក ក្មេងៗត្រូវរៀបចំចូលជួរនៃក្រុមដដែលសារជាថ្មី ហើយឈរតាមលំដាប់លំដោយថ្ងៃនៃសប្តាហ៍។

12. ក្រុមណាចូលជួរបានត្រឹមត្រូវតាមលំដាប់លំដោយថ្ងៃទាំងប្រាំពីរនៃសប្តាហ៍នោះគឺជាអ្នកឈ្នះ។

ការប្រែប្រួល៖

ល្បែងនេះអាចលេងបានលើសពី ៧នាក់ អាចមានកាតច្រើនជាងនេះទៅតាមចំនួនក្មេងៗ។
មានន័យថាត្រូវមានថ្ងៃចន្ទ ២ដង ឬ ថ្ងៃអង្គារ២ដង -ល-។ បើ ថ្ងៃចន្ទមាន ២នាក់ ថ្ងៃអាទិត្យ ១នាក់
ថ្ងៃអង្គារមាន ១នាក់ត្រូវឱ្យក្មេងតម្រង់ជួរចាប់ពី ថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃអង្គារ ។
ថ្ងៃនៃសប្តាហ៍អាចជំនួសបានដោយពាក្យ ពណ៌ និងសត្វ វាអាស្រ័យលើអាយុរបស់ក្មេងៗ។