



**សកម្មភាព**                    ៖ **ល្បែងបោះថ្ងៃទាំងប្រាំពីរនៃសប្តាហ៍**  
**ចិត្តចលនា**  
 បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។  
 បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។  
 ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា(ការបង្កើនកម្លាំង ការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព)។  
**បុរេគណិត**  
 បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម (ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាលនិងអនាគតកាល ដោយផ្អែកលើពេលវេលា) ។

**គោលបំណង**                    ៖  
**(ចិត្តចលនា)** ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។  
 ប្រាប់បានពីរបៀបបោះឱ្យត្រូវតាមគោលដៅ។  
 បង្ហាញពីរបៀបលោត ឬលើសពីនេះទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

**(បុរេគណិត)** ប្រាប់ពីពេលដែលកន្លងហួស កំពុង និងមិនទាន់មកដល់។  
 ប្រាប់ពីឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍តាមលំដាប់ដូចជាថ្ងៃ អាទិត្យ ចន្ទ។

**កម្រិតសិក្សា**                    ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់  
**រយៈពេល**                        ៖ ២០ នាទី  
**ឧបករណ៍**                       ៖ របស់ដែលអាចគប់បាន (បាល់ ឬ របស់ដែលមានសភាពទន់ៗ)  
 កាតថ្ងៃនៃសប្តាហ៍។ ទុកសម្រាប់បង្ហាញដល់កុមារមុនពេលលេង  
 តែបើមិនមានក៏មិនអីដែរ។

**ការរៀបចំ**                       ៖ ទឹកន្លែងសម្រាប់លេង និងសម្ភារៈ កាតថ្ងៃទាំងប្រាំពីរនៃសប្តាហ៍ បាល់។

- សេចក្តីណែនាំ៖**
1. ប្រាប់ក្មេងៗថា៖ ថ្ងៃនេះអ្នកត្រូវនឹងលេង **ល្បែងបោះថ្ងៃទាំងប្រាំពីរនៃសប្តាហ៍** ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
  2. សួរក្មេងៗថា៖ តើក្នុងមួយសប្តាហ៍មានប៉ុន្មានថ្ងៃ? តើមានថ្ងៃអ្វីខ្លះ?
  3. បង្ហាញកាតថ្ងៃនៃសប្តាហ៍ដល់ក្មេងៗម្តងមួយៗ ហើយឱ្យក្មេងៗថាតាម។  
(បង្ហាញកាតថ្ងៃនៃសប្តាហ៍ មិនបង្ហាញក៏បាន)។
  4. អង្គុយ ឬ ឈរជារង្វង់ទាំងអស់គ្នាតែម្តង
  5. និងត្រូវឱ្យកុមារម្នាក់កាន់បាល់ក្រណាត់នោះ
  6. ជ្រើសរើសក្មេងចាប់ផ្តើមលេងមុនគេ ដើម្បីបោះបាល់ទៅកាន់សមាជិកក្រុម។  
 ឧទាហរណ៍៖ ក្មេងចាប់ផ្តើមបោះបាល់មុនគេត្រូវនិយាយថា ថ្ងៃ ចន្ទ រួចត្រូវបោះបាល់  
 ឱ្យសមាជិកក្រុមហើយអ្នកទទួលបានបាល់ត្រូវនិយាយថា ថ្ងៃ អង្គារ។
  7. រួចបន្តបោះបាល់ទៅសមាជិកក្រុមបែបនេះដែលត្រូវនិយាយថ្ងៃកុមារដែលបោះបាល់មកខ្លួនហើយនិយាយ

ថ្ងៃខ្លួនឯងមួយទៀត រហូតគ្រប់គ្នាដល់ថ្ងៃ អាទិត្យ និងមានសមាជិកច្រើន ត្រូវលេងវិលជុំបាន ទាល់តែអស់ពេលក៏បានដែរ។

8. សម្រាប់កុមារណាដែលនិយាយមិនត្រូវ និងមិនចាំថ្ងៃកុមារដែលបោះបាល់មកកាន់ខ្លួនឯងមិនបាន នឹងក្លាយជាអ្នកចាញ់ រួចត្រូវទៅអង្គុយនៅចំកណ្តាលចាំទទួលពិន័យពីមិត្តរួមក្រុម។
9. បញ្ជាក់៖ អ្នករួមក្រុមជាក់ពិន័យអ្វី ត្រូវតែធ្វើតាមទាំងអស់ ទើបសប្បាយ។
10. លេងបែបនេះជាការស្រេចតែម្តង។

**ការប្រែប្រួល៖**

ល្បែងនេះអ្នកអាចលេងជាមួយពាក្យផ្សេងទៀតដូចជា៖ ពាក្យសត្វ ផ្លែឈើ សាលារៀន ចំនួនលេខ ឧបករណ៍ តន្ត្រីជាដើម។