

កិច្ចតែងការ	
មុខវិជ្ជា	ចិត្តចលភាព , បុរេគណិត
ប្រធានបទ	ចិត្តចលភាព៖ បំណិនចលករធំ៖ - កាហ្វឹកហាត់បង្កើនកំលាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ។ បុរេគណិត៖ បរិមាណ និងចំនួន៖ - ស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងគណនាលេខ។
ចំណងជើងមេរៀន	ល្បែងត្រីនៅក្នុងសមុទ្រ (ដកស្រងចេញពីសៀវភៅរឿងតើនណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ)
កម្រិត ទាប	ទាប
គោលបំណង	ចិត្តចលភាព៖ - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពតាមចលនារត់ឬដើរនៅឆ្លងកាត់ផ្លូវ។ បុរេគណិត៖ - ប្រាប់បានពីចំនួនលេខពី១ដល់២។ - ប្រាប់បានពីចំនួនបន្ថែមបន្ថយតាមលំដាប់លំដោយ។
បំណិនសម្បទា	ចិត្តចលភាព៖ - រត់ឬដើរមានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ។ បុរេគណិត៖ - រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ពីន័យ១ដល់២តាមលំដាប់លំដោយ។ - គូសចម្លងលេខ១ និងលេខ២។
ចរិយាសម្បទា	ចិត្តចលភាព៖ - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម

	និងសប្បាយរីករាយក្នុងការលេង។ បុរេគណិត៖ -អំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃក្នុងការគិត។
គ្រូបង្រៀន	អ៊ុតក្រដាសពណ៌ ដែលមានពណ៌ផ្សេងៗគ្នាជា A4 ឬកាត់ក្រដាសពណ៌ជាសន្លឹកតូចៗល្មមនឹងឱ្យក្មេងៗងាយស្រួលនឹងកាន់បាន។ ឬក៏ធ្វើជាកាតដូចជា កាតសត្វ កាតម្ហូបអាហារ និងវត្ថុដែលមានក្នុងសៀវភៅរឿង។
កុមារ	(កុមារឈរចាក្រុម) តាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង
រៀបចំ	លេងនៅក្រៅថ្នាក់ ជ្រើសរើសកន្លែងមួយសម្រាប់ធ្វើជាសមុទ្រ និងមានគូសបន្ទាត់២ខ្សែ។

សេចក្តីណែនាំនេះ សម្រាប់តែនៅក្នុងករណីអ្នកប្រើប្រាស់កាតពណ៌តែប៉ុណ្ណោះ៖

សកម្មភាពគ្រូបង្រៀន	មាតិកា	សកម្មភាពសិស្ស
<ol style="list-style-type: none"> 1. ប្រាប់ពួកគេថាពួកគេត្រូវលេងល្បែងមួយដែលមានឈ្មោះថា ល្បែងត្រីក្នុងសមុទ្រ 2. ពន្យល់ពីច្បាប់ក្នុងការលេងល្បែងនេះ 3. បង្ហាញក្មេងៗពីកាតពណ៌ដែលអ្នកប្រើសម្រាប់ការលេងល្បែងហ្នឹង 	<p>ច្បាប់</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ក្មេង១នាក់ ឬ២នាក់សម្រាប់ធ្វើជាអ្នកនេសាទត្រី 2. ក្មេងៗផ្សេងទៀតឈរពីក្រោយបន្ទាត់មួយ និងចាប់ផ្តើមរត់កាតសមុទ្រទៅកាន់បន្ទាត់មួយផ្សេងទៀត 3. ក្មេងទាំងអស់មានកាតពណ៌រៀងៗខ្លួន 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់នៅពេលដែលគ្រូរបស់អ្នកពន្យល់ពីច្បាប់នៃការលេងល្បែង 2. ប្រសិនបើអ្នកមិនយល់អាចសួរគ្រូរបស់គាត់បាន ឱ្យគាត់ពន្យល់ម្តងទៀតបាន។

<p>4. និយាយពីពណ៌ទាំងនោះលឿនៗ និងចូរឱ្យក្មេងៗនិយាយតាម និងត្រូវឱ្យពួកគេចងចាំពណ៌ទាំងអស់នោះដែរ</p> <p>5. ជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់ឬ២នាក់ប្រសិនបើក្មេងមានចំនួនច្រើន ដើម្បីធ្វើជាអ្នកនេសាទ</p> <p>6. ចែកក្រដាសកាតពណ៌ទៅឱ្យក្មេងៗទាំងអស់ម្នាក់ៗ១សន្លឹកៗ និងប្រាប់ឱ្យពួកគេលាក់កាតពណ៌របស់ពួកគេនៅជាប់នឹងដៃរបស់ពួកគេឱ្យជាប់ជៀសវាងកុំឱ្យគេផ្សេងបានឃើញ</p> <p>7. ប្រាប់ឱ្យក្មេងទាំងអស់ឈរនៅពីក្រោយខ្សែបន្ទាត់</p> <p>8. បន្ទាប់មក អ្នកនេសាទត្រូវជ្រើសរើសពណ៌មួយដែលខ្លួនស្រឡាញ់ចូលចិត្ត</p>	<p>4. អ្នកនេសាទចាប់ផ្តើមស្រែកមួយដែលគេស្រឡាញ់ខ្លាំងៗ</p> <p>5. ក្មេងៗដែលជាត្រីទាំងអស់ត្រូវព្យាយាម និងអ្នកនេសាទត្រូវព្យាយាមចាប់ត្រីទាំងនោះ</p> <p>6. អ្នកនេសាទត្រូវចាប់ត្រីដែលជាក្មេងៗទាំងអស់ដែលមានកាតពណ៌ដែលគេបានស្រែកនោះ តែប្រសិនបើត្រីដែលត្រូវចាប់បានគ្មានពណ៌ដែលគេស្រែកទេនោះ ត្រូវដោះលែងត្រីនោះវិញ។</p> <p>7. តែប្រសិនបើមានកាតពណ៌ដែលអ្នកនេសាទនោះ ត្រីនោះត្រូវនៅចំកណ្តាលជាមួយគេ និងជួយចាប់ត្រីផ្សេងទៀត</p> <p>8. នៅពេលត្រីត្រូវបានដោះលែងទៅវិញ ពួកគេអាចផ្លាស់ប្តូរកាតពណ៌របស់ពួកគេជាមួយត្រីផ្សេងទៀតបានដោយសប្បាយ</p> <p>9. នៅពេលដែលត្រីទាំងអស់បានរត់កាត់សមុទ្រ</p>	<p>ព្រោះវាពិតជាសំខាន់ណាស់ក្នុងការយល់ល្បែងហ្នឹង ដើម្បីលេងល្បែងហ្នឹង ឱ្យសប្បាយរីករាយ</p> <p>3. ត្រូវចងចាំពណ៌ដែលអ្នកបានទទួលពីត្រូវរបស់អ្នក និងព្យាយាមលាក់កាតពណ៌ កុំឱ្យអ្នកផ្សេងបានឃើញវាឱ្យសោះ</p> <p>4. ប្រសិនបើអ្នកជាអ្នកនេសាទត្រី អ្នកត្រូវស្រែកពណ៌មួយដែលអ្នកស្រឡាញ់ខ្លាំងៗដើម្បីឱ្យត្រីទាំងអស់បានឮ</p> <p>5. បើជាអ្នកនេសាទត្រូវ ព្យាយាមចាប់ក្មេងៗដែលជាត្រីទាំងនោះដែរ</p> <p>6. នៅពេលដែលរត់នោះ ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន និងជៀសវាងការប៉ះគ្នា</p>
---	--	--

<p>ដើម្បីចាប់ផ្តើមលេងល្បែងហ្នឹង</p> <p>9. នៅពេលដែលល្បែងលេងត្រូវបានចប់ហើយនោះត្រូវប្រាប់ក្មេងៗទាំងអស់ឱ្យរៀបចំសម្ភារលេងល្បែងហ្នឹងម្តងទៀត។</p>	<p>និងទៅដល់ខ្សែម្ខាងទៀត នោះអ្នកនេសាទត្រូវស្រែកពណ៌មួយផ្សេងទៀត</p> <p>និងបន្ទាប់មកធ្វើដូចដើម</p> <p>10. ធ្វើបែបហ្នឹងរហូតដល់នៅសល់ក្មេង១ ឬ២នាក់។</p> <p>ហើយក្មេងទាំងនោះគឺនឹងក្លាយទៅជាអ្នកនេសាទត្រីម្តង</p> <p>និងចាប់ផ្តើមល្បែងម្តងទៀតបាន។</p>	<p>7. នៅពេលដែលអ្នកត្រូវចាប់បានហើយមានពណ៌ដូចទៅនឹងពណ៌ដែលអ្នកនេសាទស្រែកនោះអ្នកត្រូវក្លាយជាអ្នកនេសាទ</p> <p>8. ប្រសិនបើអ្នកត្រូវចាប់បានហើយក្មេងពណ៌ដែលអ្នកនេសាទស្រែកទេនោះអ្នកត្រូវបានដោះលែងធ្វើជាត្រីបន្តបាន។</p> <p>9. ពេលកំពុងរត់និងពេលដែលត្រូវបានដោះលែងវិញអ្នកអាចផ្លាស់ប្តូរកាតពណ៌របស់អ្នកជាមួយត្រីផ្សេងៗទៀតបានតាមសប្បាយ។</p>
--	--	--