

សកម្មភាព៖ ល្បែងដណ្តើមពណ៌
ចិត្តចលកាព
 បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។
 បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។
បុរេគណិត
 ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

គោលបំណង ៖
(ចិត្តចលកាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។
 បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរៀងវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់។

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង “តើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ?”

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ អ៊ុតក្រដាសពណ៌ (**ភាគ១, ភាគ២, ភាគ៣**) និងកាត់វាជា ៨ចំណែកដើម្បីធ្វើជាកាត។

មានពណ៌ ក្រហម ស លឿង
ស្វាយ ខៀវ បៃតង ខ្មៅ។

ការរៀបចំ ៖ គម្របដបត្រូវមានគ្រប់គ្រាន់ និង ក្រដាសពណ៌សម្រាប់ក្មេងៗ ។

សេដក្តីណែនាំ៖

1. ថ្ងៃនេះអ្នកត្រូវនឹងលេងល្បែងដណ្តើមពណ៌ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ចែកកាតពណ៌ឱ្យទៅក្មេងៗម្នាក់ ១សន្លឹក។
3. កូនៗត្រូវឈរនៅចំកន្លែងកៅអីរបស់ខ្លួន និងដើរនៅមួយកន្លែង ឬទៅមុខជុំវិញក៏បាន។
4. អ្នកត្រូវនិយាយពណ៌មួយ និងបន្តស្រែកពណ៌ហ្នឹង២ដងទៀត (ឧទាហរណ៍. “ពណ៌ក្រហម ៗ ៗ”)
5. ក្មេងៗដែលមានពណ៌ក្រៅពីពណ៌ក្រហមត្រូវអង្គុយចុះទាំងអស់ ហើយក្មេងៗដែលមានពណ៌ក្រហមនោះ នៅឈរដូចដើម មិនឱ្យអង្គុយទេ
6. ក្មេងដែលឈរ ឬ ក្មេងដែលមានពណ៌ក្រហម ត្រូវលើកបង្ហាញកាតពណ៌ក្រហមរបស់ខ្លួនឡើង ដើម្បីឱ្យគ្រូបានពិនិត្យ។
7. ក្មេងៗណាដែលអង្គុយទាំងដែលខ្លួនមានកាតពណ៌ដូចដែលអ្នកស្រែក បានស្រែកនោះ ឬ ក្មេងណាដែលឈរទាំងដែលខ្លួនមិនមានកាតពណ៌ដែលបានស្រែកនោះ ពួកគេនឹងត្រូវចាញ់ និងត្រូវឈរនៅកន្លែងខាងមុខ។
8. ប្រសិនបើអ្នកស្រែកពាក្យថា «ឥន្ទធនូ» ក្មេងៗទាំងអស់ត្រូវអង្គុយចុះ។
9. ក្មេងៗចុងក្រោយដែលនៅសេសសល់អាចក្លាយជាមនុស្សម្នាក់ ដើម្បីហៅពណ៌វិញម្តង។

ការប្រែប្រួល៖

- ហៅ
 ២ពណ៌ក្នុងពេលតែមួយក៏បានដែរ ឧទាហរណ៍. ពណ៌ទឹកក្រូច និងពណ៌ក្រហម។ ក្មេងៗដែលគ្មានពណ៌
 ទាំង ២ពណ៌នោះត្រូវអង្គុយចុះ និងក្មេងដែលមានពណ៌ត្រូវនៅឈរដដែល
- ក្រៅពីហៅពណ៌អ្នកអាចហៅឈ្មោះសត្វ ឧបករណ៍តន្ត្រី ផ្លែឈើ បន្លែ និងប្រធានបទផ្សេងទៀតដែល
 ក្មេងៗបានរៀនរួច។
- ល្បែងនេះអាចលេងបានផ្ទុយពីហ្នឹងក៏បានដែរ មានន័យថា ពេលហៅពណ៌
 ឱ្យក្មេងណាដែលមានពណ៌ដូចបានហៅ អង្គុយចុះក៏បានដែរ
 និងក្មេងណាដែលគ្មានពណ៌ដែលហៅត្រូវនៅឈរដដែលក៏បានដែរ។