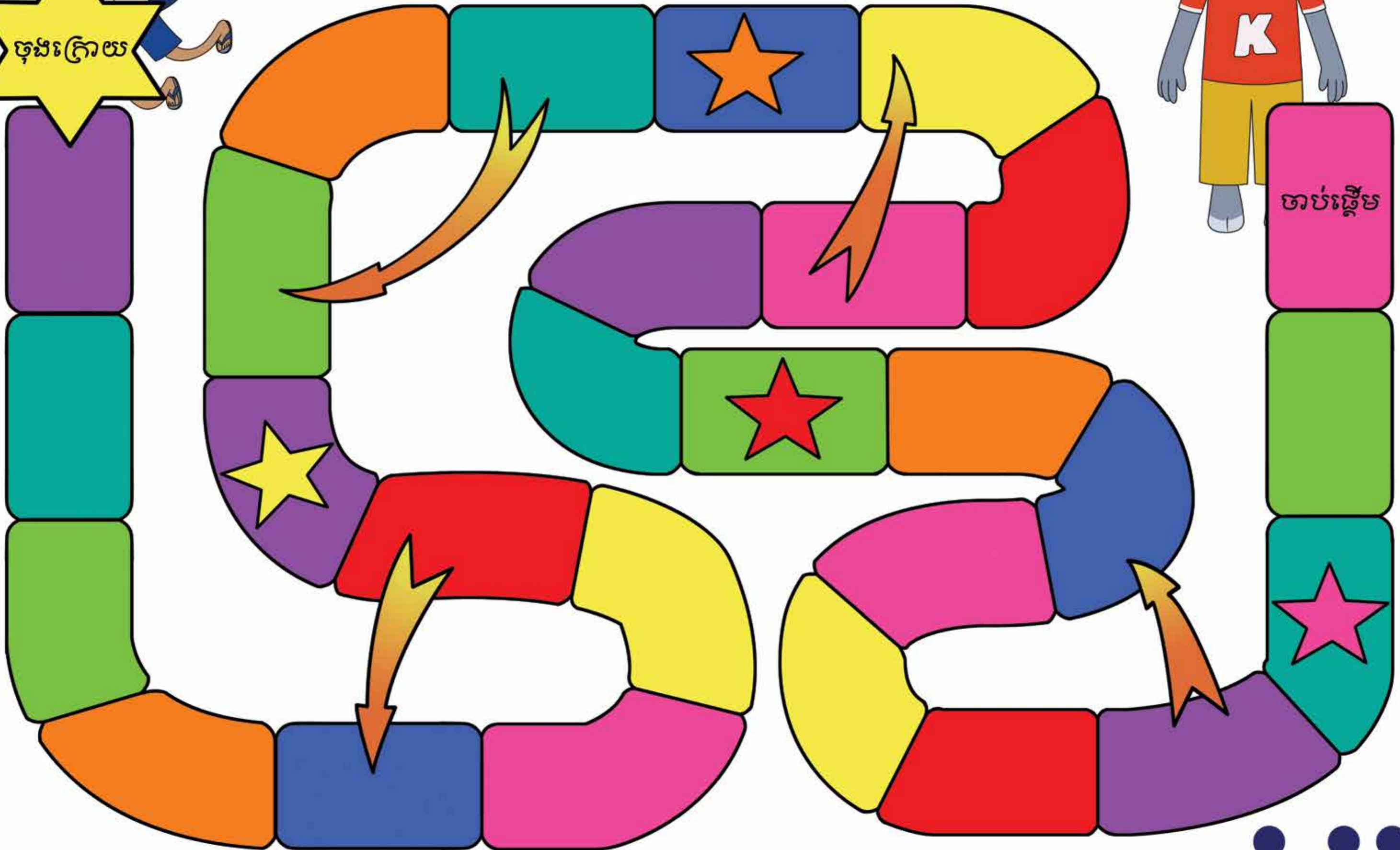




ထုခင်းကြွယ်



စာပုံရွှေမ



# ល្បែងក្តារពណ៌



អង្គការវិបាកកងប៊ី  
សម្រាប់កុមារ R4C



កម្មវិធីសិក្សា៖

ចិត្តចលនា៖ បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បុរេគណិត៖ ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

រយៈពេល៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍៖ ក្រដាសល្បែងក្តារពណ៌ គ្រាប់ឡុកឡាក់ វត្ថុសម្រាប់រាប់ចំនួន (គម្របដប ឬ ដុំថ្មតូចៗ)។

គោលបំណង៖ (ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។ បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។ (បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរៀងវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

សេចក្តីណែនាំ៖

១. បែងចែកក្មេងៗទាំងអស់ទៅជាក្រុមៗ ដែលក្នុងក្រុមនីមួយៗ អាចមានសមាជិក ២-៤នាក់ ឬ អាចលើសពីនេះ អាស្រ័យលើចំនួនសិស្សរបស់អ្នក។
២. ចែកសន្លឹកល្បែងក្តារពណ៌ដែលមានទំហំ A3 មួយសន្លឹក គ្រាប់ឡុកឡាក់១ និងវត្ថុសម្រាប់សម្គាល់ចំនួនបានមួយចំនួន ទៅតាមក្រុមនីមួយៗ។
៣. ជ្រើសរើសវត្ថុសម្រាប់រាប់ចំនួន និងដាក់វានៅចំណុចចាប់ផ្តើមនៃក្តារ បន្ទាប់ពីខេទី ។
៤. បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងផ្លាស់ប្តូរវេននរណាគេមានលេខខ្ពស់ជាងគេ អ្នកនោះនឹងត្រូវចាប់ផ្តើមមុនគេ ឬប៉ារ៉ាដើម្បីរកអ្នកដែលត្រូវចាប់ផ្តើមមុនគេ។
៥. អ្នកវេនទី១ ចាប់ផ្តើមបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងរំកិលវត្ថុរាប់ចំនួនទៅតាមចំនួនលេខរបស់គ្រាប់ឡុកឡាក់។
៦. និយាយឈ្មោះសម្ភារប្រើប្រាស់ ផ្លែឈើ សត្វ វត្ថុ ដែលមានពណ៌ត្រូវនឹងពណ៌ដែលអ្នកបានដាក់វត្ថុលើ ។
៧. ប្រសិនអ្នកមិនអាចនិយាយឈ្មោះសម្ភារប្រើប្រាស់ ផ្លែឈើ សត្វ វត្ថុដែលត្រូវនឹងពណ៌នោះបានទេ អ្នកនឹងត្រូវទៅកន្លែងដែលអ្នកផ្តើមវិញម្តងទៀត។
- ប្រសិនអ្នកដាក់ចំកន្លែងរូបផ្កាយ អ្នកត្រូវរំកិលទៅខាងមុខ១ និងនិយាយប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារប្រើប្រាស់ ផ្លែឈើ សត្វ វត្ថុសម្ភារប្រើប្រាស់ដែលមានពណ៌ដូចទៅកន្លែងហ្នឹង។
- ប្រសិនបើអ្នកដាក់ចំកន្លែងដែលមានសញ្ញាព្រួញ អ្នកត្រូវរំលងទៅ ឬ ចុះតាមសញ្ញាព្រួញនោះ និងនិយាយពីឈ្មោះសម្ភារដែលមានពណ៌ដូចនឹងពណ៌ដែលអ្នកបានដាក់ពីលើនោះ។
៨. ផ្លាស់ប្តូរវេនឱ្យទៅក្នុងក្មេងដែលនៅជិតនោះ ធ្វើដូចគ្នាហ្នឹងក្នុងទី១ដែរ។
៩. អនុញ្ញាតឱ្យក្មេងៗទាំងអស់លេងល្បែងនោះ រហូតដល់អស់ម៉ោងឈប់លេង ជាការស្រេច។
១០. ក្មេងម្នាក់ដែលបានឈានទៅដល់មករាមុន នឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះទី១ ទី២ ទី៣...

