

សកម្មភាព

៖ ល្បែង កាត់ដេរ

សិក្សាសង្គម

គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង(ការយល់ដឹងពីការឆ្លស់វត្ថុតាមចង្វាក់ និងការគូរ)។

បុរេគណិត

រូបរាង និងទំហំ (បញ្ញត្តិរូបរាង និងទំហំ)។

គោលបំណង

៖

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់ពីរបៀបដោតអង្កាំ ឬវត្ថុផ្សេងៗដែលមានប្រហោងសម្រាប់ដោតឆ្លស់ពណ៌តាមរូបគំរូ និងគូស ឬ គំនូសផ្សេងៗ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រសាមញ្ញដែលមានរាង ដូចជា រង្វង់ ការេ ចតុកោណកែង។ ប្រាប់បានពីទីតាំងវត្ថុរៀបចំទៅនឹងវត្ថុមួយទៀតដោយប្រើពាក្យខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំជាដើម(ការបង្ហាញយន្តហោះរបស់ក្មេងៗ)។

កម្រិតសិក្សា

៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ

៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង " តើអ្នកចង់ធ្វើការងារអ្វី? "

រយៈពេល

៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍

៖ ក្រដាសកេះ អំបោះទន់ ឬ ខ្សែក្រណាត់ទន់ៗ

ការរៀបចំ

៖ កាត់ក្រដាសកេះជារាង ការេ រង្វង់ ត្រីកោណ ឬ អ្វីផ្សេងៗក៏បាន។ ចោះរន្ធតែមរបស់ ក្រដាសកេះរាងដែលបានកាត់។ កាត់អំបោះ ឬ ខ្សែក្រណាត់ទន់ៗតាមប្រវែងដែលអាច ដេរបាន ហើយគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ការដេរ និងត្រូវមានកន្ទុយអំបោះសម្រាប់ទុកចងវាធ្វើជា រាងទាំងនោះ។

សេក្តីណែនាំ៖

1. និយាយពីការងារកាត់ដែលលោកគ្រូសុខធ្លាប់ធ្វើក្នុងសៀវភៅរឿង " តើអ្នកចង់ធ្វើការងារអ្វី? "
2. ប្រាប់ក្មេងៗថា៖ ថ្ងៃនេះកូនៗនឹងលេងល្បែងកាត់ដេរជាមួយអ្នកគ្រូ។
3. បង្ហាញក្មេងៗពីរូបរាងដែលបានបង្កើតសម្រាប់ដេរ បន្ទាប់មកនិយាយពិពណ៌នារូបរាងផ្សេងៗទៀត។ តើរាងនេះឈ្មោះអ្វី? តើរាងនេះមានជ្រុងប៉ុន្មាន?

4. បង្ហាញពីរបៀបនៃការដេរដោយប្រើអំបោះ ឬ ក្រណាត់ខ្សែរទន់លើរាងនីមួយៗ ឱ្យក្មេងៗមើល។ ដោយចាក់ចូលរន្ធដែលចោះរួចស្រេចតាមរាង រួចទាញសង្កត់អំបោះពីផ្នែកម្ខាងទៅម្ខាងទៀត និងពន្យល់ពីអ្វីដែលអ្នកធ្វើមួយជំហានៗ ។
5. ពន្យល់ពួកគេឱ្យបានយូរបន្តិចចាំបញ្ឈប់ការពន្យល់របស់អ្នក ។
6. នៅពេលដែលអ្នកដេររួច កន្ទុយខ្សែត្រូវចងវានៅខាងក្រោយទាំងអស់។ ដូច្នេះរូបរាងដែលអ្នកធ្វើអាចចង់ព្យួរបានយ៉ាងងាយស្រួល ។
7. បន្ទាប់ពីពន្យល់រួចត្រូវចែកក្រដាសកេះឱ្យក្មេង និងខ្សែអំបោះ ឬ ក្រណាត់ខ្សែរទន់។
8. ឱ្យក្មេងលេងឱ្យបានយូរ ប្រសិនបើមានពេលគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការលេងទៀតជាកាស្រេច។

