

សកម្មភាព ៖ ល្បែងពណ៌តាមថ្ងៃនីមួយៗនៃសប្តាហ៍

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

បុរេគណិត

បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម (ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល ដោយផ្អែកលើពេលវេលា) ។

ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

ភាសាខ្មែរ

ការស្តាប់ (ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសម្មភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ)។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរៀងតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

ប្រាប់ពីពេលដែលកន្លងហួស កំពុង និងមិនទាន់មកដល់។

ប្រាប់ពីឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍តាមលំដាប់ដូចជាថ្ងៃ អាទិត្យ ចន្ទ។

(ភាសាខ្មែរ) ប្រាប់ឡើងវិញពីសកម្មភាពតាមដំណាក់កាល ដោយអនុវត្តតាមដំណាក់កាលណែនាំ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង “តើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ?”

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ សូមចុចសន្លឹកកិច្ចការ ទីនេះហើយកាត់ផង។

([ល្បែងពណ៌តាមថ្ងៃនីមួយៗនៃសប្តាហ៍_កាត_B/](#) [ល្បែងពណ៌តាមថ្ងៃនីមួយៗនៃសប្តាហ៍_កាត_C](#))

ឈ្មោះអាចជា**ពណ៌**សម្រាប់ក្មេងតូចៗ និង**ពណ៌សខ្មៅ**សម្រាប់ក្មេងដែលធំៗដើម្បីឱ្យពួកគេធ្វើការប្រៀបធៀប

ឈ្មោះនៅលើក្តារខៀនបានល្អ (នៅពេលនេះ ប្រើ**[សន្លឹកនេះ](#)**ក៏បាន)។

ធ្វើតាមការណែនាំទាំងនេះដើម្បីបង្កើតសន្លឹកនេះ។

ថ្ងៃអាទិត្យ	ពណ៌ក្រហម
ថ្ងៃចន្ទ	ពណ៌លឿងទុំ
ថ្ងៃអង្គារ	ពណ៌ស្វាយ
ថ្ងៃពុធ	ពណ៌ស៊ីលៀប
ថ្ងៃព្រហស្បតិ៍	ពណ៌បៃតង
ថ្ងៃសុក្រ	ពណ៌ខៀវ
ថ្ងៃសៅរ៍	ពណ៌ខៀវស្វាយ

ការរៀបចំ ៖ បោះពុម្ព និងអ៊ុតកាតសម្រាប់គ្រប់ក្មេងដែលត្រូវទទួលបានកាតពណ៌នៃថ្ងៃ
([ល្បែងពណ៌តាមថ្ងៃនីមួយៗនៃសប្តាហ៍_កាត_B](#)/ [ល្បែងពណ៌តាមថ្ងៃនីមួយៗនៃសប្តាហ៍_កាត_C](#))។

កាត់សន្លឹកទៅជា ៧ថ្ងៃ ៧ពណ៌ហ្នឹង។ បែងចែកកាតពណ៌ជា ៧ថ្ងៃ ៧ពណ៌ (មួយដុំមានថ្ងៃទាំង៧ និងមួយដុំទៀតមាន៧ពណ៌)

សេចក្តីណែនាំ៖

1. សរសេរថ្ងៃទាំង ៧នៃសប្តាហ៍ដាក់លើក្តារខៀន បន្ទាប់មកដាក់ឈ្មោះតាមហ្នឹង។
2. បង្ហាញឈ្មោះពណ៌ទាំងនេះ (ប្រើ[សន្លឹកនេះ](#)ក៏បាន)។
3. បន្ទាប់ពីបង្ហាញរួចឱ្យក្មេងៗថាតាម ឧទាហរណ៍៖ ថ្ងៃ អាទិត្យ ពណ៌ក្រហម។
4. បែងចែកក្មេងៗ ១ក្រុមមានសមាជិក ១៤នាក់។
5. ក្មេងៗដែលនៅសល់ (អាចបន្ថែមទៅតាមក្រុមនីមួយៗបាន១៤+១) ក៏បាន។
6. អាចបង្កើតសប្តាហ៍ថ្មីមួយទៀត ឬក៏ជាគូរជាមួយនឹងក្មេងផ្សេងៗទៀតដែលមានថ្ងៃចន្ទ២ និងពណ៌ក្រហម ២ក៏បានដែរ។
7. ចែកឱ្យក្មេងៗក្នុងក្រុមនីមួយៗនូវក្រដាសពណ៌ទាំង៧ និងក្រដាសថ្ងៃទាំង៧។

8. បន្ទាប់ឱ្យពួកគេស្វែងរកដៃគូរបស់ពួកគេក្នុងក្រុម (ឧទាហរណ៍. ពណ៌ក្រហមជាគូរនឹងថ្ងៃអាទិត្យ)។
ក្មេងៗត្រូវនិយាយដោយស្ងាត់ៗ ជៀសវាងកុំឱ្យក្មេងផ្សេងទៀតដែលរកដៃគូមិនទាន់ឃើញបាន
ស្តាប់លឺ។
9. ប្រសិនបើពួកគេមិនចាំថាពណ៌អ្វីត្រូវនឹងថ្ងៃអ្វីនោះ ពួកគេអាចទៅមើលលើក្តារខៀនបាន ដើម្បីចង
ចាំឡើងវិញ។
10. ចំពោះគូរណាដែលបានស្វែងរកឃើញហើយនោះ គឺពួកគេត្រូវឈរនៅតាមលំដាប់លំដោយជាមួយ
ដៃគូរបស់ពួកគេ។
11. ចាប់ផ្តើមពីថ្ងៃអាទិត្យ ចន្ទ អង្គារ....។ ពួកគេអាចមើលទៅកាន់ក្តារខៀន ដើម្បីដឹងទៅតាមលំដាប់
លំដោយ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវជាកាស្រេច។