

សកម្មភាព

៖ ល្បែងស្វែងរកមិត្តលេងជាមួយគ្នា

ចិត្តចលនា

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និង ភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

សិក្សាសង្គម

បំណិនទំនាក់ទំនង (ការពេញចិត្តចំពោះលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់បុគ្គល)  
ចម្រៀង និងតន្ត្រី (ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស ចលនា ការច្នៃប្រឌិត និង បទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី)

គោលបំណង

៖

(ចិត្តចលនា)

៖ ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាតាមបែបទម្រង់ផ្សេងៗ ដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ ការលេង ល្បែងផ្សេងៗ។

(សិក្សាសង្គម)

៖ ប្រាប់ពីបទចម្រៀងដែលបានឮ និងរបៀបធ្វើកាយវិការតាមប្រាប់បានពីរបៀបទះដៃ ឬគោះសម្ភារនានាតាមចង្វាក់ភ្លេង។  
ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀងបានមួយបទ ឬលើសពីនេះ ស្រលាញ់ និងចូលចិត្តបទចម្រៀង ។  
ប្រាប់បានពីលក្ខណៈសម្បត្តិរបស់មិត្តភក្តិដែលលេងជាមួយប្រាប់បានពីសម្ភាពដែល ខ្លួនស្រលាញ់ដែលចិត្ត។  
លេងជាមួយកុមារដទៃទៀតដោយមិនប្រកាន់ពូជន៍សាសន៍ ពណ៌សម្បុររូបរាង ពិការ អ្នកមាន អ្នកក្រ។

កម្រិតសិក្សា

៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ

៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង ៊ីកុមារគំរូ ៊ី

រយៈពេល

៖ ៣០នាទី

ឧបករណ៍

៖ ចាក់**បទចម្រៀង** ឬ ច្រៀងផ្ទាល់មាត់ក៏បាន។

ការរៀបចំ

៖ បង្រៀនក្មេងៗច្រៀងជាមុនសិន រៀបចំឱ្យក្មេងៗកាន់ដៃជារង្វង់

**សេក្តីណែនាំ៖**

1. កូនៗថ្ងៃនេះយើងនឹងលេងល្បែងស្វែងរកមិត្តលេងជម្ងឺយក្តា
2. បង្រៀនក្មេងៗច្រៀងបទចម្រៀងមុននឹងចាប់ផ្តើមលេង។
3. ជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់ឱ្យចាប់ផ្តើមលេង។
4. បង្ហាញ ឬ ពន្យល់ក្មេងៗពីរបៀបនៃការលេងល្បែងនោះឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន
  - ក្មេងៗទាំងអស់ឈរកាន់ដៃគ្នាជារាងរង្វង់ និងលើកដៃឡើង
  - ជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់ដើម្បីចាប់ផ្តើមលេងមុនគេ
  - ឱ្យក្មេងម្នាក់នោះរត់ពីក្រោមដៃរបស់ក្មេងៗដែលកាន់ដៃជារង្វង់នោះ ៣ ឬ ៤ជុំ
  - បន្ទាប់មក ក្មេងនោះទៅឈរនៅពីក្រោយក្មេងណាម្នាក់ដែលកំពុងឈរជារង្វង់នោះ ហើយច្រៀងបណ្តើរធ្វើកាយវិការបណ្តើរតាមបទចម្រៀង។
  - បន្ទាប់មកក្មេងដែលត្រូវគេឈរនៅពីក្រោយ ចាប់ផ្តើមរត់បន្តពីក្រោមដៃជារង្វង់នោះ ៣ ឬ ៤ជុំទៀត ដើម្បីស្វែងរកនរណាដែលគាត់ចង់ឈរនៅពីក្រោយ។
  - ដូច្នោះក្មេងដែលនៅក្រៅរង្វង់ចាប់ផ្តើមមានចំនួន ២នាក់ហើយ
  - ក្មេងទាំងពីរ រត់បន្តទៀតនឹងទៅឈរនៅពីក្រោយក្មេងណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ហើយច្រៀងបទចម្រៀងមួយចប់ដដែល និងបបួលក្មេងទី ៣ទៅជាមួយបន្តទៀត ។
  - ធ្វើបែបហ្នឹងរហូតដល់ក្មេងៗដែលឈរជារង្វង់ហ្នឹងអស់នៅសល់តែ ២នាក់
  - ហើយក្មេង ២នាក់ដែលនៅសល់ហ្នឹងចាប់ផ្តើមរត់បន្តកន្ទុយជាជួរជាមួយក្មេងៗទាំងអស់នោះគឺជាការស្រេច។
5. លើកទឹកចិត្តក្មេងៗឱ្យចូលរួមច្រៀងជាមួយទាំងអស់គ្នា