សកម្មភាព ៖ **ល្បែងការចងចាំឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

សិក្សាសង្គម

ការលើកតម្កើនវប្បធម៌ (កាលើកតម្កើនវប្បធម៌របស់ខ្លួន)

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីររបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។ បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់បានពីឈ្មោះបុណ្យប្រពៃណីជាតិខ្មែរ ដូចជាបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ បុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ ជាដើម។ ប្រាប់បានពីឈ្មោះឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរដូច ខ្លុយ រនាតឯក តាខេ ចាប៉ី ស្គរធំ ស្គរតូច គង....។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង ៉កុមារគំរូ ៉

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាតឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ (1-B, 1-C, 2-B, 2-C, 3-B, 3-C, 4-B, 4-C, 5-B, 5-C, 6-B, 6-C, 7-B, 7-C)

ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមកាតដែលនិយាយពីឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរច្រើនប្រភេទដែលមានជាគូរៗសម្រាប់ឧបករណ៍មួយប្រភេទ។ កាតត្រូវតែមានគ្រប់ឈុតសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ ។

សេក្តីណែនាំ៖

1. ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងការចងចាំឧបករណ៍តន្ត្រី** ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា
2. តើកូនៗស្គាល់ឈ្មោះឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរដែរឬទេ?តើមានអ្វីខ្លះ?
   មាន ស្គរ ខ្លុយ រនាតឯក តាខេ ចាប៉ី ស្គរធំ ស្គរតូច ស្រឡៃ....។
3. អ្នកគ្រូបង្ហាញកាតហើយប្រាប់ក្មេងៗថា ឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរទាំងនេះមានជាប្រភេទដេញ កូត ផ្លុំ និង វាយ។ រួចលើកបង្ហាញក្មេងៗម្តងមួយប្រាប់ពីរបៀបប្រើ ឧទាហរណ៍៖ ខ្លុយគេផ្លុំ ស្គរគេវាយ
4. កូនៗ៖ តើឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរប្រគុំនៅពេលណា? បុណ្យចូលឆ្នាំ ភ្ជុំបិណ្ឌ មង្គលការ បុណ្យសព។

5. បែងចែកក្មេងៗជាក្រុមតូចៗទៅតាមចំនួនសិស្សក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក ។
6. បន្ទាប់មកពន្យល់ក្មេងៗពីរបៀប និងច្បាប់លេងល្បែងសកម្មភាពនេះ
   - ដំបូងផ្កាប់កាតឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរដែលអ្នកបានចែកឱ្យក្មេងៗនៅលើតុ ឬ កម្រាលឥដ្ឋសិន
   - សម្រេចចិត្តឱ្យក្មេងណាម្នាក់ចាប់ផ្ដើមលេងមុនដោយប៉ាវក៏បានដែរ បន្ទាប់មកផ្លាស់ប្ដូរវេនជារង្វិលជុំ ពីឆ្វេងទៅស្ដាំ។
   - ក្មេងទី ១ត្រូវបើកកាត ២សន្លឹកដែលមានរូបភាពឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរដូចគ្នាទើបអាចយកទុកបានប្រសិនបើរូប ២សន្លឹកមិនដូចគ្នាទេ គេត្រូវដាក់ផ្កាប់កាតទាំង ២នោះវិញនៅកន្លែងដើម ឬ កន្លែងផ្សេងក៏បានដែរ។
   - និងឱ្យក្មេងបន្ទាប់ទៀតចាប់កាត ២សន្លឹកដូចគ្នា បើដូចគ្នាអាចរក្សាទុកបាន ១គូ បើអត់ដូចគ្នាទេ ផ្កាប់កាត់ទាំង ២ហ្នឹងវិញ។
   - បញ្ជាក់ក្មេងៗដែលមិនទាន់ដល់វេនលេងត្រូវប្រើការចងចាំថា តើពួកគេ បានផ្កាប់កាតរូបនោះនៅត្រង់ណា?
   - ធ្វើបែបហ្នឹងរហូតដល់អស់កាតដែលផ្កាប់នៅចំកណ្ដាលនោះ
   - ចុងក្រោយ ក្មេងណាដែលទទួលបានកាតច្រើនគូរជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។
7. ចែកកាត់មួយឈុតឱ្យទៅតាមក្រុមនីមួយៗ
8. ឱ្យក្មេងចាប់ផ្ដើមលេងល្បែងហ្នឹងគឺជាការស្រេច។

បំរែបំរួល

លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចស្វែងរកសម្លេងពិតប្រាកដមកចាក់ឱ្យក្មេងៗស្ដាប់តាមយូធ្យូបក៏បាន។