

ល្បែងតំណភ្ជាប់



អង្គការវិបាកកងប៊ី
សម្រាប់កុមារ R4C



កម្មវិធីសិក្សា៖

ចិត្តចលនា៖ បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បុរេគណិត៖ ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ មានសន្លឹកល្បែងតំណភ្ជាប់ពណ៌សសម្រាប់ផាត់ពណ៌តាមតម្រូវការ ពណ៌លឿង និងពណ៌ខៀវសម្រាប់ធ្វើជាគ្រាប់តម្រៀបលើក្តារល្បែងសន្លឹកក្តារល្បែងតំណភ្ជាប់បន្ទះA4។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

សេក្តីណែនាំ ៖

១. បែងចែកក្មេងៗជាក្រុមក្នុងមួយក្រុមមានសមាជិកចាប់ពី ពីរនាក់ឡើងទៅ។
២. សួរទៅក្មេងៗថា៖ តើកូនៗស្គាល់ទេដូចម្តេចដែលហៅថាតំណភ្ជាប់? គឺតំណភ្ជាប់គ្នាពីចំណុចមួយទៅចំណុចមួយទៀតបន្តគ្នា។ តំណភ្ជាប់មាន តំណខ្សែគូសភ្ជាប់ពីចំណុចមួយទៅចំណុចមួយទៀត។
៣. ចែកសន្លឹកក្តារល្បែងតំណភ្ជាប់បន្ទះA4មួយក្រុមមួយសន្លឹក កាតសម្រាប់សម្គាល់សមាជិកក្រុមមួយពណ៌ម្នាក់។ (ម្នាក់កាតពណ៌លឿង ម្នាក់ទៀតកាតពណ៌ខៀវ អ្នកអាចផាត់ពណ៌តាមចំណង់ចំណូលចិត្តក៏បាន)
៤. ក្មេងៗត្រូវប៉ារ៉ាដើម្បីរកអ្នកឈ្នះដាក់គ្រាប់ពណ៌មុនគេ។
៥. ប្រសិនក្មេងណាម្នាក់ដាក់កាតពណ៌ដែលខ្លួនមានបន្តជាតំណភ្ជាប់គ្នាបានគ្រប់ ៤គ្រាប់នឹងឈ្នះ ទោះបីជាជួរខ្លាំង ជួរដេក ឬឈរក៏ដោយ។

បំរែបំរួល ៖

១. បែងចែកក្មេងៗជាក្រុមក្នុងមួយក្រុមមានសមាជិកចាប់ពី ពីរនាក់ឡើងទៅ។

