

សកម្មភាព

៖ ល្បែងរំកិលគ្រាប់សណ្តែកជាមួយទុយោរ
ចិត្តចលភាព៖ (ចលនាធំ)៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង
 និងការសម្របសម្រួលនៃចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ។
(ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា)៖ បងបង្កើនកម្លាំង
 និងប្រឈមមុខទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយ។
បុរេគណិត៖ (បរិមាណ និងចំនួន)៖ ការស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន
 និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ។

គោលបំណង

៖
ចិត្តចលភាព ៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅ នៃចលនាដៃដោយទប់លំនឹង
 និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែក ក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយ
 ឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។ អនុវត្តសកម្មភាពមួយបានទន់ភ្លន់ រហ័សរហួន
 និងរឹងមាំដោយផ្ដើមចេញពីចលនាមូលដ្ឋានងាយៗទៅលំបាក
 ចំនួនពីរឡើងទៅ ក្នុងនោះមានការដើរ រត់ លោត
 ឬលើសពីនេះតាមរយៈចលនាចរន្ត។
បុរេគណិត ៖ ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ មានន័យថាពីលេខ១ ដល់១០
 តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ រហ័សរហួនក្នុងការគិតលេខ។

រយៈពេល

៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍

៖ សន្លឹកកិច្ចការ ទុយោរដែលកាត់ជាពាក់កណ្តាល
 និងគ្រាប់សណ្តែកមួយចំនួន (តែគ្រាប់ត្រូវតែធំជាងបំពង់ទុយោរ ព្រោះវានឹងងាយស្រួល
 ក្នុងការប្រើទុយោរប៊ីតឱ្យជាប់)

កម្រិតសិក្សា

៖ មធ្យម និង ខ្ពស់

ការរៀបចំ

៖ ត្រៀមនឹងការបោះពុម្ព សន្លឹកកិច្ចការ និងសម្ភារទាំងអស់ឱ្យបានរួចរាល់
 ជាការស្រេច។

សេក្តីណែនាំ៖

1. បង្ហាញក្មេងៗសន្លឹកកិច្ចការ ទុយោរ និងគ្រាប់សណ្តែកដែលបានត្រៀមទុកនោះ
2. ពន្យល់ក្មេងពីវា ដោយប្រើដៃចាប់យកគ្រាប់សណ្តែកនិងដាក់គ្រាប់សណ្តែកតាមកន្លែងនីមួយៗ ឬក្នុងប្រអប់តាមកន្លែងនីមួយៗដែលបានរៀបចំនោះ ។
3. ចែកក្មេងជាក្រុមៗតាមចំនួនដែលអ្នកបានរៀបចំ ឬតាមចំនួនសិស្សក្នុងថ្នាក់។
4. ចែកសន្លឹកកិច្ចការ ទុយោរ និងគ្រាប់សណ្តែកឱ្យក្មេងៗទៅតាមក្រុមនីមួយៗ ។
5. ប្រាប់ក្មេងៗពីរបៀបលេងល្បែងសកម្មភាពនេះឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន
 - ដាក់សន្លឹកកិច្ចការតាមចំនួនក្រុមនៅកន្លែងផ្សេងៗគ្នា។
 - ប្រើទុយោរជាមួយមាត់របស់ពួកគេបីតចាប់គ្រាប់សណ្តែកតាមចំនួនដែលបានកំណត់ពីកន្លែងនីមួយៗហើយពាំយកទៅដាក់លើ សន្លឹកកិច្ចការតាមកន្លែងបានកំណត់។
 - ក្មេងទី១ក្នុងក្រុម បីតគ្រាប់សណ្តែក១ ក្មេងទី២ បីត២ រហូតដល់១០ ពេញសន្លឹកកិច្ចការ។
 - ព្រោះសន្លឹកកិច្ចការមានប្រអប់លេខចំនួន១០ពីលេខ១ ដល់ លេខ១០។
 - ក្រុមណាដែលធ្វើបានពេញសន្លឹកកិច្ចការមុនគេក្រុមនោះគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ ។
6. ក្រុមណាដែលធ្វើរួចគ្រាប់ហើយ សូមលើកដៃប្រាប់ថា ក្រុមខ្ញុំរួចហើយ ។
7. ក្រុមដែលនៅសល់ ត្រូវធ្វើបន្ត ព្រោះត្រូវស្វែងរកអ្នកឈ្នះទី២ ទី៣ រហូត។
8. នៅពេលដែលលេងចប់ ប្រាប់ក្មេងៗឱ្យជួយរៀបចំកន្លែងលេងឱ្យបានស្អាតជាការស្រេច។

ការប្រែប្រួលល្បែង៖

អ្នកអាចលេងល្បែងសកម្មភាពនេះជាបែបម្នាក់ៗក៏បានដែរ ប្រកួតគ្នាកាន់តែសប្បាយតែម្តងនិងអ្នកអាចប្រើក្រដាសកាត់ជារង្វង់មូលជំនួសគ្រាប់សណ្តែកបានដូចគ្នា(កាត់ក្រដាសជារង្វង់តូចល្មមទៅតាមចំនួនរបស់ក្មេងៗ) ឬអ្នកអាចបង្កើតជាសន្លឹកកិច្ចការដោយខ្លួនឯងបានដូចជា គូរជាលេខ១ ដល់ លេខ១០ ហើយឱ្យក្មេងៗចាប់គ្រាប់សណ្តែកដាក់តាមរាងលេខទាំងនោះជាការស្រេច។