អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងប្រណាំងហុចទុយោរបន្តគ្នា**

ចិត្តចលភាព (ចលនាតូច)៖ កាហ្វឹកហាត់បង្កើនកំលាំង និងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក។

(ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា)៖ បង្កើនកម្លាំង និងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព។

បុរេគណិត (រូបរាង និងលំហ)៖ បញ្ញត្តិនៃរូបរាង និងលំហ។

គោលបំណង ៖

ចិត្តចលភាព ៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅ នៃចលនាដៃដោយទប់លំនឹង និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែក ក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។ អនុវត្តសកម្មភាពមួយបានទន់ភ្លន់ រហ័សរហួន និងរឹងមាំដោយផ្តើមចេញពីចលនាមូលដ្ឋានងាយៗទៅលំបាក ចំនួនពីរឡើងទៅ ក្នុងនោះមានការដើរ រត់ លោត ឬលើសពីនេះតាមរយៈចលនាចរន្ត។ អំណត់ តស៊ូព្យាយាម និងសប្បាយរីករាយក្នុពេលធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ និងជោគជ័យ។

បុរេគណិត ៖ ប្រាប់ពីរូបរាងធរណីមាត្រ រង្វង់ ត្រីកោណ ចតុកោណកែងជាដើម។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ទុយោរសម្រាប់ក្មេងម្នាក់ៗ និងទុយោរដែលធ្វើជារាងផ្សេងៗមួយចំនួន

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម និងខ្ពស់

ការរៀបចំ ៖ បែងចែក្មេងៗទៅជាក្រុមៗតាមចំនួនដែលអ្នកបានកំណត់រួច ដោយឱ្យក្មេងៗតាមក្រុមនីមួយៗអង្គុយជារង្វង់ ត្រៀមទុយោរ ឬកាត់ក្រដាសមានរុន្ធរាងជា ត្រីកោណ ការេ រង្វង់ ចតុកោណកែង…. ឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ និងត្រៀមទុយោរម្នាក់មួយដើមឱ្យបានគ្រប់គ្នា។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ប្រាប់ក្មេងៗថាថ្ងៃនេះពួកគេនឹងលេងល្បែងសកម្មភាពមួយដែលគេហៅថា ល្បែងប្រណាំងហុចទុយោរបន្តគ្នា។
2. ប្រាប់ពួកគេពីរបៀបនៃការលេងល្បែងសកម្មភាពឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន។
    - ➔ ឱ្យក្មេងជាក្រុម ជាជួរ ពីរ ឬបីក្រុម ដោយមានការប្រកួតប្រជែង។
    - ➔ ដាក់ទុយោរជារាង ត្រីកោណ ការេ រង្វង់ ត្រីកោណ ចតុកោណកែង….ដែលបានធ្វើរួចនោះនៅក្នុងប្រអប់មួយដាក់នៅចំកណ្តាលវង់។
    - ➔ ចែកទុយោរម្នាក់មួយដើមផ្សេងទៀតទៅកាន់ក្មេងម្នាក់មួយៗ។
    - ➔ ដាក់ទុយោរមួយចំនួននៅខាងមុខក្រុមនីមួយៗ និង ប្រអប់សម្រាប់ទុកដាក់ទុយោរចុងក្រោយមួយក្រុមមួយ។
    - ➔ ក្មេងដែលចាប់ផ្តើមដំបូងអាចយកដៃចាប់ទុយោរ នៅក្នុងប្រអប់នោះ ស៊កចូលទុយោរបន្ទាប់មកហុចបន្តទៅកាន់ក្មេងបន្ទាប់ក្នុងក្រុម រហូតដល់ក្មេងខាងក្រោយគេ។
    - ➔ ក្មេងដំបូងចាប់ផ្តើមដាក់ទុយោរមកម្តងទៀត រហូតអស់នាទីកំណត់របស់គ្រូ (នាទីត្រូវកំណត់១ ឬ២នាទី តាមការកំណត់របស់គ្រូ)។
    - ➔ ក្មេងទាំងនោះត្រូវបន្តហុចទុយោររហូតដល់អស់នាទីកំណត់។
    - ➔ ចាប់ផ្តើមរាប់ចំនួន ថាក្រុមណាបានច្រើនជាងក្រុមណា។
    - ➔ ល្បែងនេះអាចលេងជាក្រុម ២ ៣ ឬ៤ ក៏បានដែរ តាមចំនួនសិស្សជាក់ស្តែងក្នុងថ្នាក់ជាការស្រេច។
3. មុននឹងចាប់ផ្តើមលេង អ្នកត្រូវធ្វើឧទាហរណ៍ខ្លះៗ ដើម្បីបង្ហាញក្មេងជាមុនសិនដែរ ដូចជាហៅក្មេងពីរ ឬបីម្នាក់មកលើ ហើយប្រើមាត់ពាំទុយោរ ឬក្រដាសចាប់ដាក់ក្នុងទុយោរបស់ខ្លួន ហើយហុចតទៅក្មេងម្នាក់ទៀតដោយដាក់ដៃទៅក្រោយទាំងពីរ។