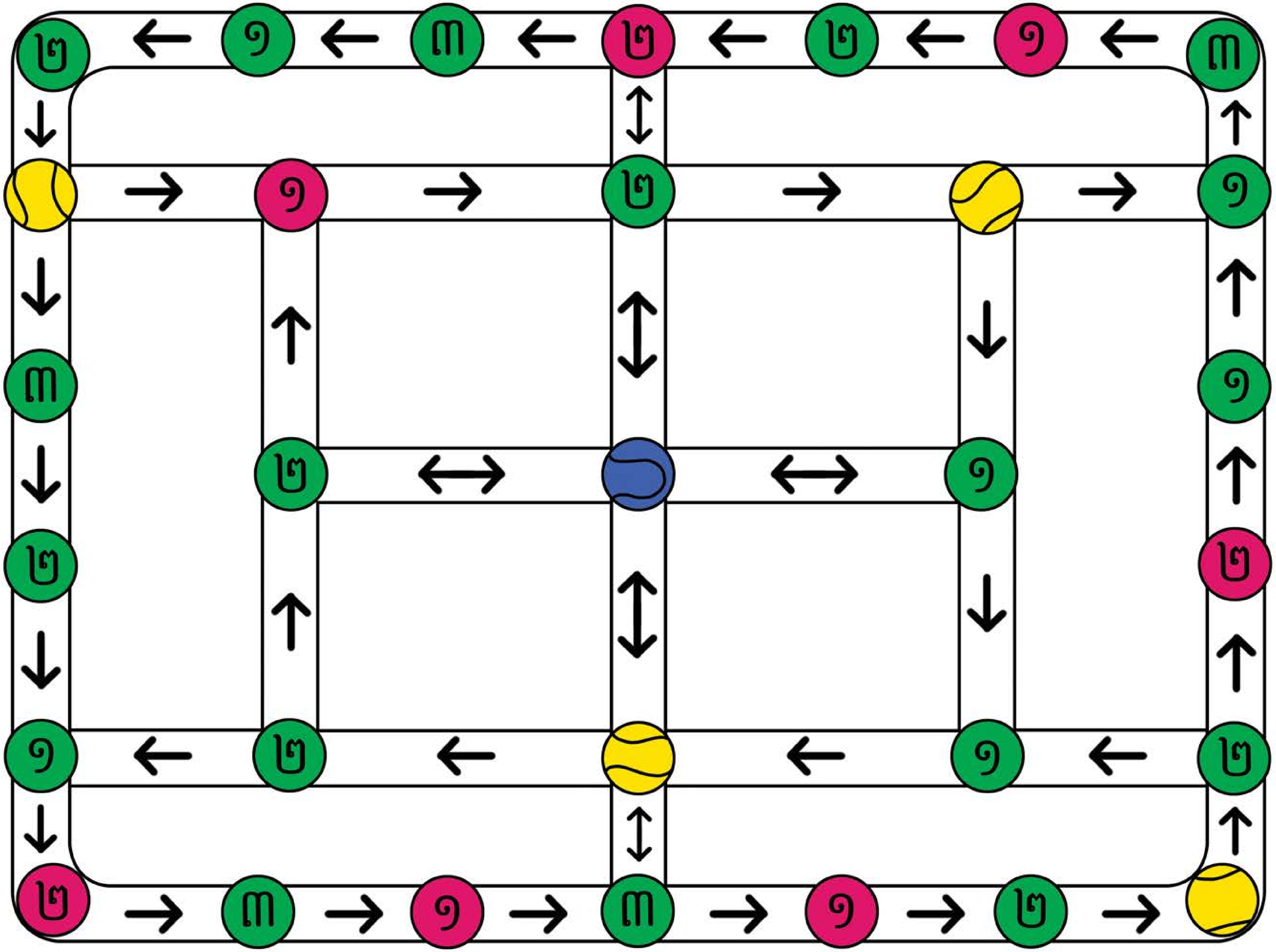

អង្គការរ៊ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

ល្បែងប្រមូលបាល់ដាក់កន្ត្រក

កម្មវិធីសិក្សា ៖

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំធំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់និងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ

ទំហំនិងពណ៌ ៖ ចំណាត់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ

គោលបំណង ៖

ចិត្តចលភាព ៖ ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

បុរេគណិត ៖ ប្រាប់បានពីចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី១ដល់៣០តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ។ ប្រាប់បានពីការរៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំនិងពណ៌។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាសក្ដារល្បែង១សន្លឹក សម្រាប់១ក្រុម សម្ភារសម្គាល់ខ្លួនកុមារ គ្រាប់កូនថ្ម ឬគ្រាប់អ្វី ចំនួន៣០គ្រាប់សម្រាប់ទិន្នផល (សម្រាប់១ក្រុម) កន្ត្រក ឬចានក៏បានសម្រាប់ដាក់គ្រាប់ថ្មម្នាក់មួយៗ តាមចំនួនកុមារលេងក្នុង១ក្រុមដែរនិងគ្រាប់ឡុកឡាក់។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យម និង ខ្ពស់

ការរៀបចំ ៖ ត្រូវត្រៀមសម្ភារទាំងដែលត្រូវលេងក្នុងល្បែងនេះឱ្យបានគ្រាប់គ្រាន់ ទៅតាមក្រុមដែលមាននិងដែលបានកំណត់។

សេក្ដីណែនាំ ៖

1. ចែកក្មេងៗទៅជាក្រុមៗ ដែលមានចំនួន៣ឬ៤នាក់ ទៅតាមការរៀបចំរបស់អ្នក តែបើច្រើនពេកមិនសប្បាយទេ។
2. ប្រាប់ឱ្យក្មេងៗអង្គុយតាមក្រុមនីមួយៗជារង្វង់។
3. ចាប់ផ្ដើមចែកសម្ភារលេងតាមក្រុមនីមួយៗ ដែលបានត្រៀមទុករួចរាល់នោះ។
4. ប្រាប់ពីរបៀបលេងល្បែងមួយនេះទៅកាន់ក្មេងៗឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន
    - សម្ភារ៖ ដាក់កន្ត្រកយ៉េកមួយ គ្រាប់៣០ សម្ភារសម្គាល់តាមចំនួនក្មេងក្នុងក្រុម កន្ត្រក ឬចានតាមចំនួនក្មេងក្នុងក្រុម។
    - ក្មេងៗអាចចាប់ផ្ដើមដើរនៅកន្លែងចំណុចពណ៌ខៀវ នៅចំកណ្ដាល (ប្រើវិធិសាស្រ្តណាក៏បានឱ្យតែរកអ្នកចាប់ផ្ដើមមុនបាន)
    - ក្មេងម្នាក់ចាប់ផ្ដើមមុន (ប្រើវិធិសាស្រ្តណាក៏បានឱ្យតែរកអ្នកចាប់ផ្ដើមមុនបាន)
    - ក្មេងទី១រមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ បានលេខតាមចំនួន និងដើរតាមចំនួនដែលរមៀលបាន ឧ. បានលេខ៣ ត្រូវដើរចំនួន៣ដែរ
    - ក្មេងអាចដើរតាមទិសខាងណាក៏បានដែរ ទាំង៤ទិសតែម្ដង តែដើរតាមសញ្ញាព្រួញនោះ។
    - ប្រសិនបើគាត់ដើរដល់កន្លែងដែលមាន
        - ពណ៌បៃតង៖ ក្មេងនោះអាចយកគ្រាប់ដែលមាន៣០នោះដាក់ក្នុងកន្ត្រករបស់ក្មេងនោះបានចំនួន១ ២ ឬ៣គ្រាប់តាមចំនួនលេខដែលមាននៅក្នុងកូនបាល់លើកក្រដាសល្បែងនោះ។
        - ពណ៌លឿង៖ ក្មេងនោះអាចផ្លាស់ប្ដូរកន្ត្រករបស់ខ្លួនជាមួយនឹងកន្ត្រកអ្នកណាក៏បានតាមចិត្ត អ្នកផ្សេងគ្មានសិទ្ធិប្រកែកទេ
        - ពណ៌ផ្កាឈូក៖ ត្រូវដកគ្រាប់របស់ខ្លួនចំនួន១ ឬ២គ្រាប់តាមចំនួនលេខបាល់ ដាក់ចូលទៅក្នុងកន្ត្រករបស់យ៉េក ដោយគ្មានការតវ៉ា
        - ពណ៌ខៀវ៖ អ្នកមានសិទ្ធិដកយកគ្រាប់បាល់ទាំងអស់ដែលនៅក្នុងកន្ត្រកយ៉េកមកធ្វើជារបស់ខ្លួនតែម្ដង។ អ្នកអាចត្រឡប់មកចំណុចកណ្ដាលបានទាល់តែអ្នករមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ចាប់ពី៤ដងឡើងទៅ
    - សម្រាប់ចំនួនដែលដើរទៅបានដល់ចំណុចពណ៌ខៀវនោះ គឺគ្រប់ចំនួនដែលរមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់បាននោះ មិនលើស មិនខ្វះ។
    - លេងបែបនេះរហូតដល់គ្រាប់ទាំង៣០នោះអស់ទើបអាចបញ្ចប់ល្បែងនេះបាន។
    - អ្នកដែលទទួលបានគ្រាប់ច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះក្នុងល្បែងនេះតែម្ដង។