

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា



សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

ចិត្តបល្លាត



នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

ព.ស ២៥៦៦ គ.ស ២០២២

t.me/moeysnews

sala.moeys.gov.kh

youtube.com/moeyscambodia





ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

ចិត្តចលនា

នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច



ឆ្នាំ ២០២២



youtube.com/moeyscambodia



sala.moey.gov.kh



t.me/moeynews



ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

លេខ: ១០៤៧ អយក.បក

ប្រកាស

ស្តីពី

ការអនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយ សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

- បានឃើញរដ្ឋធម្មនុញ្ញនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យ នស/រកត/០៩១៨/៩២៥ ចុះថ្ងៃទី០៦ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០១៨ ស្តីពីការតែងតាំងរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០៦១៨/០១២ ចុះថ្ងៃទី២៨ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០១៨ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ ស្តីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅនៃគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០១៩៦/០១ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែមករា ឆ្នាំ១៩៩៦ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្តីពីការបង្កើតក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/១២០៧/០៣២ ចុះថ្ងៃទី០៨ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០០៧ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្តីពីការអប់រំ
- បានឃើញអនុក្រឹត្យលេខ ១៥៦ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០១៦ ស្តីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញប្រកាសលេខ ១១១៩ អយក.បក ចុះថ្ងៃទី១៣ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០១៦ ស្តីពីការរៀបចំនិងប្រព្រឹត្តទៅរបស់អគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
- បានឃើញប្រកាសលេខ ៣០២ អយក.បក ចុះថ្ងៃទី០៩ ខែមីនា ឆ្នាំ២០១៧ ស្តីពីការដាក់ឱ្យអនុវត្តក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស
- តាមសំណើរបស់ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ

សម្រេច

ប្រការ១ .-

អនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ព «សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា» ដែលរៀបចំដោយក្រុមការងារបច្ចេកទេស និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សា ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាសាធារណៈ។

ប្រការ២ .-

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ មាន ៥(ប្រាំ) មុខវិជ្ជាគឺ៖

- ១- ចិត្តចលកាព
- ២- វិទ្យាសាស្ត្រ
- ៣- សិក្សាសង្គម
- ៤- បុរេគណិត
- ៥- ភាសាខ្មែរ

ខ្លឹមសារលម្អិតនៃសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ជាឧបសម្ព័ន្ធនៃប្រកាសនេះ។

ប្រការ៣ .-

អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានរដ្ឋបាល និងហិរញ្ញវត្ថុ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានគោលនយោបាយនិងផែនការ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានឧត្តមសិក្សា អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានកីឡា អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ប្រធាននាយកដ្ឋានបុគ្គលិក ប្រធាននាយកដ្ឋានហិរញ្ញវត្ថុ ប្រធាននាយកដ្ឋានធានាគុណភាពអប់រំ និងគ្រប់ប្រធានអង្គភាពដែលពាក់ព័ន្ធ ត្រូវទទួលបន្ទុកអនុវត្តប្រកាសនេះតាមភារកិច្ចរៀងៗខ្លួន ចាប់ពីថ្ងៃចុះហត្ថលេខាតទៅ។

ថ្ងៃ ៣៧ ខែ វិច្ឆិកា ឆ្នាំខែ ចតុស័ក ព.ស.២៥៦៦
ធ្វើនៅរាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ២២ ខែ វិច្ឆិកា ឆ្នាំ ២០២២



(Handwritten signature in blue ink)

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន

កន្លែងទទួល៖

- ទីស្តីការគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- ខុទ្ទកាល័យរដ្ឋមន្ត្រី ក្រសួង អយក
"ដើម្បីជូនជ្រាប"
- គ្រប់អង្គភាពក្រោមឱវាទក្រសួង អយក
- មន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡារាជធានី ខេត្ត
- ដូចប្រការ ៣
"ដើម្បីអនុវត្ត"
- ឯកសារ កាលប្បវត្តិ នា.អកត អ.យ.ក

សមាសភាពគណៈកម្មការ

គណៈកម្មការដឹកនាំ

- ១- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- ២- លោកជំទាវ គឹម សេដ្ឋានី រដ្ឋលេខាធិការក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- ៣- លោកជំទាវ យុន ចេនា អនុរដ្ឋលេខាធិការក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- ៤- ឯកឧត្តម ពុត សាមិត្ត អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
- ៥- ឯកឧត្តម ឡេង ឆវណ្ណា អគ្គនាយករងនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
- ៦- ឯកឧត្តម ប្រាក់ កុសល ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

គណៈកម្មការទិចន្ត និងរៀបរៀង

- ១- លោកស្រី សុខ សោភា ប្រធានការិយាល័យពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ
- ២- លោកស្រី អ៊ុក សុផាន់ណារី អនុប្រធានការិយាល័យមត្តេយ្យសិក្សា
- ៣- លោកស្រី ជា ដូរ៉ានី អនុប្រធានការិយាល័យពិនិត្យតាមដាននិងវាយតម្លៃ
- ៤- លោក ព្រំ វិចិត្រ អនុប្រធានការិយាល័យអប់រំកុមារតូច
- ៥- លោក ញឹប ស្រាង អនុប្រធានការិយាល័យពិនិត្យតាមដាននិងវាយតម្លៃ
- ៦- លោកស្រី លាន វិមាល មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
- ៧- លោក យូ តុនី មន្ត្រីការិយាល័យរដ្ឋបាល
- ៨- លោកស្រី កោះ សុយារី មន្ត្រីការិយាល័យពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ
- ៩- កញ្ញា ទុំ សុហ្វីយា មន្ត្រីការិយាល័យពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ
- ១០- លោកស្រី សាំនី លីពី គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាអនុវត្ត(សគមម)
- ១១- ក្រុមបច្ចេកទេសអប់រំកុមារតូច នៃមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្តកំពង់ចាម
- ១២- ក្រុមបច្ចេកទេសអប់រំកុមារតូច នៃមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្តតាកែវ
- ១៣- ក្រុមបច្ចេកទេសអប់រំកុមារតូច នៃមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្តបន្ទាយមានជ័យ
- ១៤- ក្រុមបច្ចេកទេសអប់រំកុមារតូច នៃមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្តរតនគិរី
- ១៥- ក្រុមបច្ចេកទេសអប់រំកុមារតូច នៃមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្តស្វាយរៀង
- ១៦- អង្គការ PLAN INTERNATIONAL
- ១៧- អង្គការកុមារ និងអភិវឌ្ឍន៍
- ១៨- អង្គការខេមរា
- ១៩- សមាគមបណ្តុះកុមារ

គណៈកម្មការកំលូងន៍ និងចលាមថ

- ១- លោកស្រី វ៉ត្ត ម៉ារិន ប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
- ២- លោក ណាយ សុចិត្រា អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
- ៣- លោក លី ចាន់ថុល អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
- ៤- លោក ទៀង សុភាព អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
- ៥- លោក សៅ ដារ៉ុដ មន្ត្រីជំនួយការបច្ចេកទេស

គណៈកម្មការរដ្ឋធម្មនុញ្ញ និងឆ្នើមថ្នាក់

១- លោកស្រី	ផ្អែង	មុនីកុសល	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
២- លោក	ឈួន	ប៊ុនឈឿន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
៣- លោក	យិន	ធី	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍន៍កម្មវិធីសិក្សា
៤- លោកបណ្ឌិត	ឈូក	ច័ន្ទឆាយា	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ
៥- លោក	ប៉ាត់	គឹមនីន	នាយកសាលាមធ្យមសិក្សាគុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈឹម
៦- លោកស្រី	សេង	សុខវណ្ណា	នាយិការងារសាលាមធ្យមសិក្សាគុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈឹម

មេនារូបភាពដោយ លោក អេត អូ

មុព្វកថា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានធ្វើការកែលម្អកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ស្របទៅនឹង ក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស សំដៅពង្រឹងការកសាងធនធានមនុស្សប្រកបដោយ សក្តានុពល ក្នុងគោលដៅឆ្ពោះទៅកាន់សង្គមពុទ្ធិ និងវិបុលភាព ធានាបាននូវកម្លាំងពលកម្ម ដែលមានចំណេះដឹង បំណិន ជំនាញវិជ្ជាជីវៈ មានវប្បធម៌ជ្រៅជ្រះ មានផលិតភាព និងភាពប្រកួតប្រជែងខ្ពស់ នៅក្នុងប្រព័ន្ធសេដ្ឋកិច្ច សកលការូបនីយកម្ម ឆ្លើយតបយ៉ាងសមស្រប និងទាន់ពេលវេលាទៅនឹងគោលនយោបាយរបស់រាជរដ្ឋាភិបាល និង សេចក្តីត្រូវការរបស់ប្រទេសជាតិ ជាពិសេសក្នុងពេលដែលកម្ពុជាបានកំណត់ចក្ខុវិស័យប្រែក្លាយពីប្រទេសមានប្រាក់ ចំណូលមធ្យមកម្រិតទាបនាបច្ចុប្បន្ន ទៅជាប្រទេសដែលមានប្រាក់ចំណូលកម្រិតមធ្យមនៅឆ្នាំ២០៣០ និងក្លាយ ទៅជាប្រទេសអភិវឌ្ឍន៍នៅឆ្នាំ២០៥០។

ផ្នែកលើមូលដ្ឋាននេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានរៀបចំសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ជាយន្តការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ពង្រឹងនិងលើកកម្ពស់ការបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីបណ្តុះ សញ្ញាណ ឧបនិស្ស័យ បុគ្គលិកលក្ខណៈ និងបំណិនសតវត្សរ៍ទី២១ ដល់កុមារតូច ឱ្យប្រែក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញ នៅពេលអនាគត។

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ ត្រូវបានបញ្ចូលខ្លឹមសារសំខាន់ៗទាក់ទងនឹងគុកោសល្យ ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារីនិងកុមារ ដែលមានទិដ្ឋភាពគ្រប់ដណ្តប់ទាំងផ្នែកទ្រឹស្តីនៃការអប់រំកុមារតូច និងវិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀននិងរៀននៅគ្រប់កម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ក្នុងន័យអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពកុមារតូចលើផ្នែក រាងកាយ និងសុខភាព ផ្នែកសីលធម៌ និងវប្បធម៌ ផ្នែកចិត្តសង្គម និងអារម្មណ៍ ផ្នែកពិចារណា និងការយល់ដឹង និង ផ្នែកកាសា ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការជួយកុមារតូច ឆ្ពោះទៅបន្តការសិក្សា ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនៅគ្រប់កម្រិត។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានសុទិដ្ឋិនិយមថា គ្រប់អង្គភាពថ្នាក់ជាតិ ថ្នាក់ក្រោមជាតិ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និង គ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ នឹងចូលរួមសហការនិងគាំទ្រដល់ការអនុវត្តសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា នេះ ឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ ដើម្បីជាឧត្តមប្រយោជន៍សម្រាប់កុមារតូចនៅកម្ពុជា ។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុតចំពោះ ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យ ឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា និងដៃគូអភិវឌ្ឍ ជាពិសេសអង្គការ **Plan International** ព្រមទាំងអ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ដែលបានចូលរួម និងដើរតួនាទីស្នូលក្នុងការសម្របសម្រួល ដឹកនាំរៀបចំតាក់តែង សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះឱ្យសម្រេចជាផ្លូវការឡើងនាខណៈនេះ។

ថ្ងៃទី ២៤ ខែ មិថុនា ឆ្នាំ ២០២២
ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា ថ្ងៃទី ២៤ ខែ មិថុនា ឆ្នាំ ២០២២
ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន



អាម្ពុកថា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានធ្វើមូលដ្ឋានវិធីសិក្សាក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចាប់កម្រិតមត្តេយ្យសិក្សារហូតដល់មធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅនិងអប់រំបច្ចេកទេស និងបានដាក់ចេញវិធានជាយុទ្ធសាស្ត្រកំណែទម្រង់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា សំដៅធានាប្រសិទ្ធភាព និងគុណភាពលទ្ធផលសិក្សានៅគ្រប់កម្រិត។

ទន្ទឹមនឹងនេះ សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ត្រូវបានក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដោយមានចូលរួមពីអង្គការថ្នាក់ជាតិ ថ្នាក់ក្រោមជាតិ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ជាពិសេសកិច្ចសហការគាំទ្រទាំងផ្នែកបច្ចេកទេស និងធនធានថវិកាពីអង្គការ **Plan International** រៀបចំឡើងក្នុងគោលដៅលើកកម្ពស់ស័ក្តិសិទ្ធភាព នៃដំណើរការសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀន ឱ្យមានភាពកាន់តែប្រសើរឡើងនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា។

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា មាន ៥(ប្រាំ) មុខវិជ្ជាគឺ មុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព មុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ មុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម មុខវិជ្ជាបុរេគណិត និងមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ។ ក្រុមការងារ បានសិក្សាប្រមូលដកស្រង់ខ្លឹមសារពីឯកសារពាក់ព័ន្ធចាំបាច់ក្នុងបរិបទប្រទេសកម្ពុជា ប្រៀបធៀបទៅនឹងបរិបទបណ្តារប្រទេសមួយចំនួនក្នុងតំបន់ ធ្វើការបន្សុំ និងសំយោគ ដើម្បីប្រែក្លាយពីទ្រឹស្តីនៃការអប់រំកុមារតូច ទៅជាវិធីសាស្ត្របង្រៀននិងរៀនជាក់ស្តែងនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា។ សៀវភៅសិក្សាគោលនេះ បានបង្ហាញនិងលើកឡើងពីទស្សនាទានទូទៅនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀននៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា គោលដៅសិក្សាតាមមុខវិជ្ជានីមួយៗ វិធីសាស្ត្របង្រៀននិងរៀន ការរៀបចំបរិស្ថាន សាលា/ថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា និងរង្វាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ ព្រមទាំងគុណសិទ្ធិបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារីនិងកុមារនៅមត្តេយ្យសិក្សា។

ក្នុងនាមក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា នៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា យើងខ្ញុំ សូមសម្តែងនូវកតញ្ញាធម៌ដ៏ជ្រាលជ្រៅជូនចំពោះឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ ជួន ណារ៉ុន** រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលជាមគ្គុទេសក៍ដ៏ឆ្លើម ប្រកបដោយឆន្ទៈមតិស្រួចលើការអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រកំណែទម្រង់ និងដឹកនាំការអភិវឌ្ឍវិស័យអប់រំ ប្រកបដោយវឌ្ឍនភាពជាបន្តបន្ទាប់ក្នុងចក្ខុវិស័យវែងឆ្ងាយ។ ជាមួយនេះ សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅចំពោះបុគ្គលិកអប់រំគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ជាពិសេសអង្គការ **Plan International** ដែលបានគាំទ្រ និងសម្របសម្រួលការរៀបចំតាក់តែង និងអភិវឌ្ឍសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ដ៏មានសារសំខាន់នេះ រហូតសម្រេចបានជាស្ថាពរ។

**ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ
និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា**



គឹម សេដ្ឋានី

youtube.com/moeyscambodia t.me/moeysnews sala.moeys.gov.kh

មាតិកា

ប្រកាស	i
សមាសភាពគណៈកម្មការ	ii
បុព្វកថា	iv
អារម្ភកថា	v
បញ្ជីរូបភាព	x
សន្តានុក្រម	xi
សេចក្តីផ្តើម	1

ជំពូក១

ទស្សនាទាននៃការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាចិត្តបល្លាត

១.១. ទស្សនាទានទូទៅ	3
១.១.១. ចិត្តបល្លាតជាអ្វី?	3
១.១.២. ទ្រឹស្តីនៃចិត្តបល្លាត	3
១.១.២.១- ចលករតូច	3
១.១.២.២- ចលករធំ	4
១.១.២.៣- ការអភិវឌ្ឍ និងការសម្របសម្រួលរាងកាយ	4
១.១.២.៤ ដំណាក់កាលនៃការរៀនចលនា	5
១.២- ការវិវឌ្ឍខួរក្បាលកុមារ	5
១.៣- ទស្សនៈ និងរបកគំហើញក្នុងបរិបទថ្មី	7
១.៣.១- ចិត្តវិទ្យាអភិវឌ្ឍន៍	7
១.៣.២- ទ្រឹស្តីគុកោសល្យ និងអំណះអំណាងគុកោសល្យ	7
១.៤- អន្តរបញ្ញាចិត្តបល្លាតសម្រាប់កុមារ	9
១.៥- អន្តរាគមន៍គ្រប់គ្រងជ្រោយសម្រាប់កុមារ	9
១.៥.១- ការអភិវឌ្ឍចលករតូច	10
១.៥.២- ការអភិវឌ្ឍចលករធំ	10
១.៥.៣- យេនឌ័រ និងចិត្តបល្លាត	10

ជំពូក២

គោលដៅសិក្សា នៃមុខវិជ្ជាចិត្តបល្លាត

២.១- ក្របខ័ណ្ឌអភិវឌ្ឍន៍មត៌ភាពរបស់កុមារ	12
២.១.១- ចំណិនចលករតូច	12
២.១.២- ចំណិនចលករធំ និងការរើកម្រើនរាងកាយ និងចលនា	12
២.២ គោលដៅនៃការរៀនសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍចំណិនចលករ	12
២.៣- គោលដៅសិក្សា នៃសំណុំសកម្មភាពទាំង៥	15
២.៣.១- ចលនាមូលដ្ឋាន	15
២.៣.២ . ចលនាចន្ត	15
២.៣.៣. ល្បឿនចលនា	16

២.៣.៤. ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន 16

២.៣.៥. ហាត់ប្រាណតាមបទបម្រៀម/ចលនាតាមបទភ្លេង 16

២.៤- ការផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងបរិបទវិទ្យាសាស្ត្រ និងជីវិតភាពរស់នៅ 17

២.៤.១- ការរៀនបំណិន៣យ៉ាងក្នុងការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ 17

២.៤.២- ការបណ្តុះស្មារតីកុមារ 18

ជំពូក៣

វិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាវិគ្គបលភាព

៣.១- សញ្ញាណវិគ្គបលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា 19

៣.២- ប្រធានបទ/វិស័យបញ្ញត្តិកម្មរបស់វិគ្គបលភាពនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា 19

៣.២.១- ចលនាមូលដ្ឋាន 19

៣.២.២- ចលនាចរន្ត 20

៣.២.៣- ល្បែងចលនា 24

៣.២.៤- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន 25

៣.២.៥- ហាត់ប្រាណតាមបទបម្រៀម/ ចលនាតាមបទភ្លេង 25

៣.៣- វិធីសាស្ត្របង្រៀនវិគ្គបលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា 26

៣.៣.១- វិធីសាស្ត្របង្រៀន 28

៣.៣.២- គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល 28

៣.៤- ការគ្រប់គ្រងដំណើរការរៀននិងបង្រៀន 32

៣.៤.១- យុទ្ធសាស្ត្រសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ 32

៣.៤.១.១- ការប្រើប្រាស់ការបង្រៀនជាក់ស្តែង 32

៣.៤.១.២- ការប្រើប្រាស់ល្បែង 34

៣.៤.១.៣- ការប្រើប្រាស់កន្លែងហាត់ប្រាណ 36

៣.៤.២. ភាពរីកចម្រើននៃការអនុវត្តវិគ្គបលភាព 44

ជំពូក៤

ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា នៃមុខវិជ្ជាវិគ្គបលភាព

៤.១- យន្តការអនុវត្ត 46

៤.១.១- តួនាទី សាលាមត្តេយ្យ ដើម្បីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា 46

៤.១.២- តួនាទីគ្រូ ក្នុងការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា 47

៤.១.៣- ទីធ្លា (ការរៀបចំទីធ្លារក្រៅថ្នាក់ និងក្នុងថ្នាក់) 48

៤.១.៣.១- ទីធ្លាក្រៅថ្នាក់ 48

៤.១.៣.២- ទីធ្លាក្នុងថ្នាក់ 49

៤.១.៣.៣- ការពិចារណាលើសុវត្ថិភាព 49

៤.២- ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា 50

៤.៣- ការរៀបចំសម្រាប់សំណុំសកម្មភាព 50

៤.៤- តម្រូវការធនធានសម្ភារៈរូបវន្តសិក្សា 53

៤.៥- គោលការណ៍ ឬបញ្ញត្តិប្រតិបត្តិ 53

ជំពូក១

ទស្សនាទាននៃការបង្រៀន និងរៀន

មុខវិជ្ជាបីក្នុងបទពិភព

៤.៦- ការស្វែងរកការគាំទ្រផ្សេងៗ.....54

 ៤.៦.១- ការគាំទ្រពីមាតាបិតា/អ្នកអាណាព្យាបាល.....55

 ៤.៦.២- ការគាំទ្រពីសហគមន៍ អាជ្ញាធរដែនដី សម្បូរសង្គម.....55

ជំពូកទី

ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

៥.១- ចំពោះគ្រូ.....56

៥.២- ចំពោះគុមារ.....56

 ៥.២.១- ការសង្កេត.....56

 ៥.២.២- ការវាយតម្លៃ.....56

 ៥.២.២.១- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំថ្ងៃ.....57

 ៥.២.២.២- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំត្រីមាស.....57

 ៥.២.២.៣- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំឆ្នាំ.....57

ឧបសម្ព័ន្ធ

ឧបសម្ព័ន្ធទី១ ផ្នែកខ្លឹមសារនៃសកម្មភាពគោល.....58

 ល្បែងចលនាបែបអប់រំវិទ្យាបន្ត.....62

 ១. ល្បែងការគប់ ឬបោះបាល់.....63

 ២. ល្បែងប្រមៀលបាល់ចូលផ្ទះទន្សាយ.....65

 ៣. ល្បែងបោះបាល់ផ្តួលកូនកើយ.....66

 ៤. ល្បែងកណ្តុរចូលវន្ទ.....68

 ៥. ល្បែងចាក់សោផ្ទះ.....70

 ៦. ល្បែងដោះឡើវ.....72

 ល្បែងចលនា.....75

 ១- ល្បែង «ប្រណាំងដើរយឺត».....76

 ២- ល្បែង «ដងទឹកដាក់ដប».....76

 ៣- ល្បែង «ដិះសេះប្រណាំង».....77

 ៤- ល្បែង «ធ្វើមនុស្សយន្ត».....78

 ៥- ល្បែង «បីដកមួយ».....79

 ៦- ល្បែង «រូបចម្លាក់មានចលនា».....80

 ៧- ល្បែង «ទន្សាយរត់ចូលទ្រុង».....80

 ៨- ល្បែង «ហុច និងចាប់បាល់».....81

 ៩- ល្បែង «បោះបាល់ចូលរង្វង់».....82

 ១០- ល្បែង «លោតអន្ទាក់».....83

 ១១- ល្បែង «វារដូចក្តាមប្រណាំងគ្នា».....83

 ១២- ល្បែង «រត់ដេញចាប់ជើងមួយ».....84

១៣- ល្បែង «ប្រណាំងឡាន»	85
១៤- ល្បែង «ដឹកដៃកូនប្រសារទៅលេងម៉ែក្មេក»	85
១៥- ល្បែង «បោះបាល់វត្ថុចូលកន្រ្តកប្រណាំងគ្នា»	86
១៦- ល្បែង «ដើរកាន់ទឹកប្រណាំងគ្នា»	87
១៧- ល្បែង «ចាប់កូនខ្លែង»	88
១៨- ល្បែង «បោះបាល់វត្ថុចូលរាងការេ»	89
១៩- ល្បែង «ដង្កូវវារទៅមុខប្រណាំងគ្នា»	90
២០- ល្បែង « គាបវត្ថុនៅនឹងខ្នងប្រណាំងគ្នា »	90
២១- ល្បែង « គាបវត្ថុនឹងភ្លៅដោយដើរ ឬលោតប្រណាំងគ្នា »	91
ល្បែងចលនាម្រាមដៃ.....	93
១- ល្បែង « ចាក់ទឹកដូង »	94
២- ល្បែង « ចាក់ឡូកឡាក់ ឬចាក់ជីយ៉ា »	94
៣- ល្បែង « បូតសណ្តែក »	95
៤- ល្បែង « ដំណើរនៃម្រាមដៃ »	96
៥- ល្បែង « ចាក់ក្រឡេក »	97
៦- ល្បែង « ម្រាមដៃនៅឯណា ? »	97
៧- ល្បែង « បាយខុំ »	99
៨- ល្បែង « ផ្លាត់កៅស៊ូគងគ្នា ឬចាប់គូ »	99
ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន	101
ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង.....	106
ឧបសម្ព័ន្ធទី ២	
គរុកោសល្យរៀន និងបង្រៀនដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារី និងកុមារនៅមត្តេយ្យសិក្សា.....	110
ឯកសារពិគ្រោះ:	121

បញ្ជីរូបភាព

- រូបភាពទី១៖ ការអភិវឌ្ឍកុមារក្នុងកំឡុងពេល១០០០ថ្ងៃដំបូង
- រូបភាពទី២៖ ចលនាមូលដ្ឋាន (កុមារបោះបាល់ចូលកន្រ្តក)
- រូបភាពទី៣៖ ចលនាមូលដ្ឋាន (សកម្មភាពកុមារវារចូលកង)
- រូបភាពទី៤៖ ចលនាចរន្ត(កុមារដើរលើដុំឈើ ដើរលើសម្បកកង់ឡាន ដើរលើបន្ទះក្តារ)
- រូបភាពទី៥៖ កុមារចុះជណ្តើរ និងលោតជើងម្ខាង
- រូបភាពទី៦៖ កុមារដើរលើបន្ទះខ្សែ និងលោតលើដុំឈើ
- រូបភាពទី៧៖ កុមារដើរតាមទិសនៃរាងធរណីមាត្រ និងដើរក្តាម
- រូបភាពទី៨៖ កុមារលោតជាមួយកង និងលោតរំលងវត្ថុ
- រូបភាពទី៩៖ កុមារដើរលើបន្ទះឈើ កៅអី បន្ទះក្តារ ដើរត្រាប់តាមសត្វជើងបួន
- រូបភាពទី១០៖ ល្បែងលាក់កន្សែង និងល្បែងត្រៃបាល់ចូលកន្រ្តក
- រូបភាពទី១១៖ ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង
- រូបភាពទី១២៖ ហាត់ប្រាណតាមចង្វាក់ភ្លេង
- រូបភាពទី១៣៖ ការអនុវត្ត(កុមារលូនចូលក្នុងសម្បកកង់ឡាន)
- រូបភាពទី១៤៖ ល្បែងឆត្រយោង
- រូបភាពទី១៥៖ ដោតអង្កាំ
- រូបភាពទី១៦៖ ចងខ្សែអាវ បិទឡើអាវ និងចងខ្សែកាបូប
- រូបភាពទី១៧៖ ការអនុវត្តសកម្មភាពឡើងនិងចុះកៅអី លោតវាយវត្ថុដែលចងព្យួរ និងលោតអន្ទាក់
- រូបភាពទី១៨៖ សកម្មភាពអនុវត្ត កុមាររត់ឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ លោតផ្លោះរបង និងរំលងខ្សែគ្រឿវ
- រូបភាពទី១៩៖ សកម្មភាពអនុវត្ត រត់ឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ លោតប៉ះវត្ថុដែលចងព្យួរ និងលោតចុះក្រោម
- រូបភាពទី២០៖ ការរៀបចំសម្ភារៈ និងទឹកនៃង
- រូបភាពទី២១៖ ការរៀបចំបរិស្ថានទីធ្លាក្រៅថ្នាក់
- រូបភាពទី២២៖ សកម្មភាពអនុវត្តចលករតូច
- រូបភាពទី២៣៖ សម្ភារៈទាក់ទងនឹងចលករធំ
- រូបភាពទី២៤៖ រូបភាពឧបសម្ព័ន្ធ

 t.me/moeynews

 sala.moey.gov.kh

 youtube.com/moeyscambodia

សន្ទានុក្រម

- ១. ចលករ ៖ សំដៅដល់សកម្មភាពធ្វើចលនា
- ២. ស្វយ័ត ៖ សេរីភាពក្នុងការគ្រប់គ្រងរបស់ខ្លួន, គ្រប់គ្រងដោយខ្លួនឯង
- ៣. អង្គគោល ៖ ពាក់កណ្តាលនៃគោល (សំដៅដល់អង្គគោលខ្នារក្សាល មានពីរគឺអង្គគោលខ្នារធ្វេង និងអង្គគោលខ្នារស្តាំ)
- ៤. អន្តរបញ្ញត្តិ ៖ សេចក្តីដែលគេរៀបចំរវាង....(ឧទាហរណ៍៖ អន្តរបញ្ញត្តិចិត្តចលភាព)
- ៥. តេស្តសម្មតិកម្ម ៖ ជាការវាស់វែងសមត្ថភាពនៃការអនុវត្តតាមការសន្មត របស់បញ្ញត្តិចិត្តចលភាព
- ៦. វិស័យបញ្ញត្តិកម្ម ៖ ជាផ្នែកនីមួយៗស្របតាមច្បាប់ដែលអនុវត្តនៅក្នុងចិត្តចលភាព
- ៧. បញ្ញត្តិប្រតិបត្តិ ៖ គឺជាគោលការណ៍អនុវត្តប្រកបដោយច្បាប់នៃចិត្តចលភាព
- ៨. ការភ្លេច ៖ សំដៅដល់ប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទទាំងមូលដែលប្រតិកម្មទៅរកទិសនៃរំញោច

សេចក្តីផ្តើម

បដិវត្តឧស្សាហកម្មទី៤.០ មានក្នុងយុទ្ធសាស្ត្រចតុកោណដំណាក់កាលទី៤ នីតិកាសទី៦របស់ រាជរដ្ឋាភិបាល បានផ្តល់ឱ្យកម្ពុជានូវឱកាសសម្រាប់វិទ្យាសាស្ត្រ និងបច្ចេកវិទ្យា។ នៅក្នុងអាទិភាពនៃការ ប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យានៅក្នុងបំណិនសតវត្សទី២១នេះ ទាមទារឱ្យកម្ពុជាអភិវឌ្ឍ សមត្ថភាពធនធានមនុស្ស ដោយចាប់ផ្តើមពីកុមារតូចៗ ក្នុងនោះផងដែរ ដើម្បីអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពដទៃទៀត ការអភិវឌ្ឍជាអាទិភាព នោះ គឺការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ។ ដើម្បីអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយបានរឹងមាំ កុមារត្រូវការធ្វើចលនា សំដែងចេញ នូវអ្វីៗដោយឯកឯងគ្មានការបង្ខិតបង្ខំ។ នៅពេលបានធ្វើចលនាផ្សេងៗតាមចំណង់ និងតម្រូវការរបស់ខ្លួន ហើយ កុមារនឹងទទួលបាននូវភាពងាយស្រួលក្នុងការធ្វើចលនារបស់រាងកាយបន្តិចម្តងៗ ហើយនឹងធ្វើឱ្យ កាយវិការផ្សេងៗរបស់ខ្លួនមានភាពកាន់តែជាក់លាក់ឡើងៗ និងអាចឈានទៅត្រួតត្រាលើផ្នែកចលករបាន យ៉ាងល្អប្រសើរ។ ក្រៅពីការរីកចម្រើនផ្នែកចលករ កុមាររកឃើញ និងយល់ដឹងពីអ្វីៗដែលនៅជុំវិញខ្លួន តាមរយៈការសម្របសម្រួលនៃវិញ្ញាណទាំងប្រាំ និងដោយសារភាពម្ចាស់ការរបស់ខ្លួនដែលមាន លក្ខណៈ ប្រសើរឡើងជាលំដាប់ទៅលើចលនាផ្សេងៗដែលខ្លួនធ្វើ។ តាមរយៈការលេងល្បែងផ្សេងៗ កុមារសិក្សា ស្វែងយល់ និងស្គាល់ពីរាងកាយរបស់ខ្លួនកាន់តែច្បាស់ ហើយកុមារទទួលបានការសម្របសម្រួលមួយ យ៉ាងប្រសើរ លើកាយវិការផ្សេងៗរបស់ខ្លួន។ កុមារហ្វឹកហាត់លើលំនឹងរបស់ខ្លួន។ លូន រត់ ដើរ លោត គឺ សុទ្ធសឹងជាកាយវិការដែលផ្តល់ឱ្យកុមារ អាចក្លាយទៅជាមនុស្សម្នាក់កាន់តែមានភាពប៊ុនប្រសប់ និង ហ័សរហួនថែមទៀត។ នៅពេលដែលកុមារកាន់តែមានភាពរហ័សរហួន កុមារនឹងទទួលបាននូវភាពម្ចាស់ ការដ៏ប្រសើរលើរាងកាយ និងវិញ្ញាណទាំង៥របស់ខ្លួន។ កុមារនឹងកាន់តែមានសមត្ថភាពចាប់ និងទទួល យកព័ត៌មានពីខាងក្រៅបានកាន់តែច្រើន និងពង្រីកគំនិតកាន់តែសម្បូរបែប និងទូលាយឡើង។ ទាំងនេះ ហើយ វាមានភាពចាំបាច់បំផុតចំពោះការហាត់រៀនរបស់វ័យកុមារតូច ដែលជាវ័យសំខាន់បំផុត ក្នុងការ កសាងនូវមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃបុគ្គលិកលក្ខណៈ និងអភិវឌ្ឍគ្រប់ផ្នែក ទាំងរាងកាយ បញ្ញា ស្មារតី ភាសា សង្គម និងអារម្មណ៍។ ការអភិវឌ្ឍគ្រប់ផ្នែកនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងរវាងរូបរាងកាយ និងឥរិយាបថ ផ្សារ ភ្ជាប់ទៅនឹងបរិស្ថានដែលផ្តើមឡើងដោយការធ្វើចលនា និងបញ្ញាដើម្បីការលូតលាស់ និងក្លាយជាមនុស្ស ពេញវ័យ។ ប្រសិនបើកុមារមានការអភិវឌ្ឍបានប្រសើរនោះ កុមារពិតជានឹងទទួលបានលក្ខណសម្បត្តិ បានល្អប្រសើរពេញមួយជីវិត។ ដើម្បីទទួលបាននូវលទ្ធផលជាផ្នែកទាំងនេះ ទាមទារឱ្យអ្នកដែលនៅជុំ វិញ និងអ្នកពាក់ព័ន្ធនឹងកុមារទាំងអស់ ត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ជួយពួកគេ ឆ្លើយតបនឹងតម្រូវការ អភិវឌ្ឍ ពេញលេញនិងគ្រប់ជ្រុងជ្រោយរបស់កុមារ។ ហេតុនេះ ទើបនៅសាលាមត្តេយ្យ បានបង្កើតនូវមុខវិជ្ជាជា ច្រើន ដែលជាការត្រៀមបុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់កុមារដើម្បីត្រៀមខ្លួនចូលរៀននៅសាលាបឋមសិក្សា។ មុខ វិជ្ជាចិត្តចលភាព ក៏ជាមុខវិជ្ជាមួយក្នុងចំណោមមុខវិជ្ជាទាំង៥នៅមត្តេយ្យសិក្សាផងដែរ។

ការបង្រៀន រៀនចិត្តចលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា មានគោលបំណង ឱ្យកុមារសប្បាយរីករាយក្នុង ការសិក្សាស្វែងយល់ និងយល់ដឹងអំពីកាយ លំហ ពេលវេលា ការសម្របសម្រួលចលនាទៅនឹងបរិស្ថាន កំណត់បាននូវព្រំដែនចលនានៃរាងកាយ និងកម្លាំង រួមទាំងបទពិសោធន៍ នៃលទ្ធភាពធ្វើចលនារបស់ខ្លួន

youtube.com/moeyscambodia sala.moey.gov.kh t.me/moeynews

ដោយគោរពតាមបុគ្គលភាពរបស់កុមារម្នាក់ៗ។ គោលដៅនៃការសិក្សាចិត្តចលនា គឺពង្រឹងចលករធំ និង ចលករតូចឱ្យមានភាពរឹងមាំ ដើម្បី ឱ្យកុមារមានលទ្ធភាពទៅសិក្សាមុខវិជ្ជាដទៃទៀតនៅគ្រប់កម្រិតសិក្សា។

ចិត្តចលនាមានសារៈសំខាន់ណាស់ ជួយឱ្យកុមារអាចអនុវត្តមុខងារប្រចាំថ្ងៃដូចជា ដើរ រត់ សម្រាប់បម្លាស់ទី និងបំណិនផ្សេងៗទៀតទាក់ទងនឹងចលនាម្រាមដៃ សម្រាប់បំណិនថែរក្សាខ្លួនប្រាណ ប្រចាំថ្ងៃដូចជាការស្លៀកពាក់ ការគូរ ការកាត់ និងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គជាដើម។ សមត្ថភាព ចិត្តចលនាក៏មានឥទ្ធិពលលើមុខងារប្រចាំថ្ងៃផ្សេងទៀតដែរ ដូចជា សមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការរក្សា ឥរិយាបថត្រឹមត្រូវ ការអង្គុយត្រង់ ដើម្បីចូលរួមក្នុងការរៀនដែលជះឥទ្ធិពលដល់ការសិក្សារបស់កុមារ។ នៅមត្តេយ្យសិក្សា ការរៀនចិត្តចលនាមានវិសាលភាពគ្របដណ្តប់លើថ្នាក់ទាំងបីកម្រិត គឺថ្នាក់កម្រិត ទាប មធ្យម និងខ្ពស់ ហើយក៏មានវិសាលភាពលើការអនុវត្តសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់កុមារតូចនៅតាមផ្ទះ ផងដែរ។ ការបង្រៀនកុមារលើបំណិនចិត្តចលនា គឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះ ឈានទៅរកការអភិវឌ្ឍបំណិនរឹង គឺការប្រើប្រាស់ចលនាសរុបនៃរាងកាយ គឺចលករធំ និងចលករតូច ដើម្បីឈានទៅអនុវត្តសកម្មភាពប្រចាំ ថ្ងៃ និងការសិក្សានូវមុខវិជ្ជាផ្សេងៗគ្រប់កម្រិតសិក្សា។ បើមិនមានការត្រៀម និងការហ្វឹកហាត់ឱ្យត្រឹមត្រូវ តាមក្បួនខ្នាតទេ រាងកាយរបស់កុមារនឹងមិនអភិវឌ្ឍន៍ស្របនឹងកម្រិតអាយុ ហើយការអភិវឌ្ឍផ្នែករូបរាង កាយ និងសុខភាពរបស់កុមារក៏មិនពេញលេញ និងគ្រប់ជ្រុងជ្រោយដែរ។ ហេតុនេះ នៅមត្តេយ្យសិក្សា ចិត្តចលនាដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់សម្រាប់ការពង្រឹងរាងកាយ សុខភាព ចំណេះដឹង សង្គម អារម្មណ៍ និងភាសា រួមចំណែកឆ្លើយតបនឹងគោលដៅអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយចីរភាព ត្រង់ចំណុច៤.២ ដែលចែងថា “ត្រឹមឆ្នាំ២០៣០ ធានាថាកុមារី និងកុមារទាំងអស់ ទទួលបានការអប់រំកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ការថែរក្សា ការអភិវឌ្ឍកុមារតូចប្រកបដោយគុណភាព ដូច្នេះពួកគេត្រៀមខ្លួនជាស្រេចសម្រាប់ការអប់រំកម្រិតបឋម សិក្សា”។

១.១. ទស្សនាទានទូទៅ

១.១.១. ចិត្តចលនាជាអ្វី?

ចិត្តចលនា គឺជាសមត្ថភាពរៀនដែលធ្វើឱ្យមានលទ្ធផលនៃចលនាដែលបានកំណត់ជាមុន ជាមួយនឹងភាពជាក់លាក់។ ការរៀនចិត្តចលនា គឺជាការផ្លាស់ប្តូរ នៃសមត្ថភាពក្នុងការអនុវត្តបំណិន ដែលជាលទ្ធផលនៃការអនុវត្តប្រទពិសោធន៍។ ការអនុវត្តឥតឈប់ឈរ នៃចលករធំ ចលករតូច ជាក់លាក់មួយនឹងនាំឱ្យមានដំណើរការប្រសើរឡើងយ៉ាងខ្លាំង នៃចលកររាងកាយ ប៉ុន្តែមិនមែនចលនាទាំងអស់សុទ្ធតែជាចិត្តចលនានោះទេ។ គ្រប់ការសំដែងចេញនូវចលនាទាំងអស់ អាស្រ័យដោយមាន ទំនាក់ទំនងយ៉ាងសំខាន់បំផុត និងមិនអាចខ្វះបានទៅនឹងខួរក្បាល និងសមត្ថភាពបញ្ជារបស់បុគ្គលម្នាក់ៗ។

នៅសាលាមត្តេយ្យ ការរៀនចិត្តចលនា មិនសង្កត់ធ្ងន់តែទៅលើលទ្ធផលខាងរាងកាយ ឬលើលំនាំនៃការហាត់រៀនចលនាប៉ុណ្ណោះទេ តែត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ ទៅលើរាងកាយ លំហ និងពេលវេលា។ ពោលគឺការស្វែងយល់ និងការយល់ដឹងពីរាងកាយ ពីព្រំដែនរបស់ខ្លួនទៅលើការដកបទពិសោធន៍លទ្ធភាពរបស់ខ្លួនដោយយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើបរិស្ថាន ហើយក៏មានទំនាក់ទំនងជាមួយការអប់រំកាយ និងកីឡានៅសាលាបឋមសិក្សា ភូមិសិក្សាដទៃទៀត និងលំហាត់ប្រាណប្រចាំថ្ងៃផងដែរ ។

១.១.២. គ្រឹះស្តីនៃចិត្តចលនា

ចិត្តចលនាគឺជាចលនា និងសកម្មភាពរបស់សាច់ដុំ ។ កាលណានិយាយពីចិត្តចលនា គឺគេគិតទៅដល់ ចលករតូច និងចលករធំ ការអភិវឌ្ឍ និងការសម្របសម្រួលនៃរាងកាយ។

១.១.២.១ ចលករតូច

ចលករតូច តម្រូវឱ្យប្រើសាច់ដុំតូចៗដើម្បីធ្វើចលនា ដោយប្រើ កដៃ ម្រាមដៃ ជើង ម្រាមជើង។ ការងារទាំងនេះមានលក្ខណៈជាក់លាក់ដូចក្នុងធម្មជាតិ ដូចជាលេងព័រ៉ាណូ, ការសរសេរដោយប្រុងប្រយ័ត្ន, និងចលនាស្រាលៗ។ ចលនានេះ ទាមទារឱ្យមានការប្រើប្រាស់ជាប្រចាំ ជាទូទៅមានការបាត់បង់នូវចលករ តូចក្នុងរយៈពេលដែលមិនបានប្រើប្រាស់។ ជាទូទៅ ចលករតូចត្រូវបានបាត់បង់ច្រើនជាងចលករធំ។ ចលករតូចអាចក្លាយជាចុះខ្សោយដោយហេតុផលមួយចំនួន។ សម្រាប់ការចុះខ្សោយអាចជា៖ ការងេរបួស, ជំងឺដាច់សរសៃឈាមខួរក្បាល, ការខូចទ្រង់ទ្រាយពីកំណើត, ជំងឺខួរក្បាល និងពិការភាពនៃការលូតលាស់។ បញ្ហាខួរក្បាលខ្លួនឆ្អឹងខ្លួន, សរសៃប្រសាទ, គ្រឿងសាច់ដុំឬសន្លាក់ក៏អាចជះឥទ្ធិពលដល់ចលករតូច និងបន្ថយការគ្រប់គ្រងបានដែរ។ ការប្រើប្រាស់ចលករតូច នៅមត្តេយ្យសិក្សា ភាគច្រើន ផ្ដោតលើចលនាម្រាមដៃ។ ការហ្វឹកហាត់ចលនាម្រាមដៃនេះ បានជំរុញឱ្យមានភាពប៊ិនប្រសប់ និងរឹងមាំលើការប្រើប្រាស់ម្រាមដៃកាន់តែប្រសើរឡើង ហើយឈានទៅរកការសរសេរ ការគូសរាស ការគូរ ការកាត់ ការត្បាញ ក្រង សូនរូប ឬការចាប់កាន់ ទប់លំនឹងវត្ថុ ដោយមិនកំពប់។ ហេតុនេះការរៀនចិត្តចលនាសម្រាប់ចលករតូច គឺដើម្បីពង្រឹង ចលនាម្រាមដៃឱ្យមានភាពរឹងមាំ ឈានទៅអនុវត្តសកម្មភាពផ្សេងៗ លើមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ (បុរេសំណេរ) សិក្សាសង្គម (សកម្មភាពកសាង) និងមុខវិជ្ជាដទៃទៀត ព្រមទាំងតម្រូវការក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ដែលត្រូវការប្រើប្រាស់ចលនាតូច។

▶ t.me/moeynews
▶ sala.moey.gov.kh
▶ youtube.com/moeyscambodia

១.១.២.២ ចលករធំ

ចលករធំ គឺជាការធ្វើចលនារាងកាយទាំងមូល ពាក់ព័ន្ធនឹងសាច់ដុំធំ សាច់ដុំតូច នៃរាងកាយដើម្បី បំពេញមុខងារប្រចាំថ្ងៃដូចជាឈរ ដើរ រត់ លោត អង្គុយ ការទប់លំនឹង និងការលូន ។ ចលករធំក៏មាន បំណិនសម្របសម្រួលដៃជងដែរ ដូចជា បំណិនលេងបាល់ (បោះបាល់ ចាប់បាល់ទាត់) ការជិះកង់ និង ហែលទឹកជាដើម។ ភាគច្រើន នៃការអភិវឌ្ឍចលករធំ ច្រើនកើតឡើងក្នុងវ័យកុមារភាព។ កម្រិតនៃការ អនុវត្តចលករធំនេះ អភិវឌ្ឍទៅបានអាស្រ័យលើការប្រើប្រាស់វា។ ប្រសិនបើមិនបានប្រើប្រាស់ទេវានឹងមិន មានការអភិវឌ្ឍទេ។

ចលករធំ អាចបែងចែកជាពីរក្រុមតូចៗទៀតគឺ **បំណិនបម្លាស់ទី** ដូចជា៖ រត់ លោត អែល ហែលទឹក និងចលនា **បំណិនត្រួតពិនិត្យគោលដៅ** ដូចជាបោះ ចាប់ និងទាត់។

១.១.២.៣- ការអភិវឌ្ឍ និងការសម្របសម្រួលរាងកាយ

ការអភិវឌ្ឍចិត្តចលភាព អាចរីកចម្រើននៅក្នុងផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ តាមរយៈការ សម្របសម្រួលរាងកាយ និងតាមគោលការណ៍ចំនួន៣គឺ៖

- **ការអភិវឌ្ឍពីក្បាលដល់ជើង៖** ក្បាលមានការរីកចម្រើនលឿនជាងដៃ។ ស្រដៀងគ្នានេះដែរ ការ សម្របសម្រួលដៃមានការរីកចម្រើនមុនការសម្របសម្រួលជើង និងម្រាមជើង។
ឧទាហរណ៍៖ ទារក អាចធ្វើតាមអ្វីមួយដោយភ្នែកមុនពេលពួកគេអាចប៉ះឬចាប់យកវាបាន។
- **ចលនានៃអវយវៈ** ដែលជិតដងខ្លួន អភិវឌ្ឍមុនផ្នែកដែលនៅឆ្ងាយ។
ឧទាហរណ៍៖ ទារករៀនគ្រប់គ្រងស្នាមដៃ ឬម្រាមដៃ ចលនាម្រាមដៃល្អគឺជាការវិវត្តចុងក្រោយ នៅក្នុងខ្លួន។

- **លំនាំសរុបជាក់លាក់៖** ការអភិវឌ្ឍចលនាសាច់ដុំធំ មុនចលនាសាច់ដុំតូច។
ឧទាហរណ៍៖ កុមារម្នាក់អាចចាប់យកវត្ថុធំៗ បន្ទាប់មកទៅចាប់យកវត្ថុដែលតូចនៅចន្លោះមេដៃ និងម្រាមដៃ ការធ្វើចលនាមុនដំបូងពាក់ព័ន្ធនឹងក្រុមសាច់ដុំធំ នៅពេលកុមារលូតលាស់ចលនាល្អជាងមុន គេអាចធ្វើអ្វីដែលជាក់លាក់បាន។

ចំពោះកុមាររយៈពេលដ៏សំខាន់សម្រាប់ការទទួលបានចលករ គឺកុមារនៅថ្នាក់មត្តេយ្យអាយុ៣- ៥ឆ្នាំរចនាសម្ព័ន្ធដែលជាគ្រឹះនៃប្រព័ន្ធប្រសាទបង្ហាញពីការអភិវឌ្ឍគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ ការគិតចងក្រងទុក ឱ្យបានល្អ។ កត្តាជាច្រើនរួមចំណែកដល់កុមារអភិវឌ្ឍចលកររបស់ពួកគេ។ លើកលែងតែការរងទុក្ខ និង ភាពពិការធ្ងន់ធ្ងរ ដែលត្រូវបានគេរំពឹងថា នឹងអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពចលនាមូលដ្ឋាន និងចលករទាប។ ការ អភិវឌ្ឍចលករមានការរីកចម្រើនជាដំណាក់កាលពេញមួយជីវិតរបស់មនុស្សម្នាក់ៗគឺការឆ្លុះបញ្ចាំងគ្រឹះ បំណិនកីឡា ការលូតលាស់ ការរំកល់ម្ត ការអនុវត្តដល់កំពូល និងការតម្រង់។ ការអភិវឌ្ឍ គឺទាក់ទងនឹង អាយុ តែមិនមែនទាំងអស់នោះទេ។ ចំពោះអាយុត្រូវបានគេមើលឃើញថា ការអភិវឌ្ឍធម្មតានឹងទទួល បានចលករធំ ដែលត្រូវបានប្រើ សម្រាប់ការត្រួតពិនិត្យមុខងារ និងការផ្លាស់ទីតាមលំដាប់ដោយ រហូត ដល់កុមារអាយុ៥ឆ្នាំ។

១.១.២.៤ ដំណាក់កាលនៃការរៀនចលនា

ការរៀនពីចលនា គឺជាការផ្លាស់ប្តូរមួយដែលបណ្តាលមកពីការអនុវត្តជាក់ស្តែង។ ជារឿយៗ វាពាក់ព័ន្ធនឹងការកែលម្អភាពត្រឹមត្រូវនៃចលនាទាំងសាមញ្ញ និងស្មុគស្មាញនៅពេលដែលមានការផ្លាស់ប្តូរ បរិយាកាសរបស់មនុស្សម្នាក់ៗ ម្យ៉ាងទៀត វាជាបំណិនអចិន្ត្រៃយ៍ដែលមានសមត្ថភាពក្នុងការឆ្លើយតប សមស្របត្រូវបានទទួល និងរក្សាទុក។ ដំណាក់កាលនៃការរៀនចលនាមានបីដំណាក់កាល គឺដំណាក់ កាលយល់ដឹង ដំណាក់កាលផ្សារភ្ជាប់ និងដំណាក់កាលស្វយ័ត។

- ដំណាក់កាលយល់ដឹង៖

ជាដំណាក់កាលគិតជាបឋមចាប់ផ្តើមជាមួយ«អ្វីដែលត្រូវធ្វើ»សកម្មភាពនៃការយល់ដឹងដែល ត្រូវបានពិចារណាត្រូវបានទាមទារដើម្បីឱ្យអ្នកសិក្សាអាចកំណត់យុទ្ធសាស្ត្រសមស្របដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងឱ្យ បានគ្រប់គ្រាន់ នូវគោលដៅដែលចង់បាន។ យុទ្ធសាស្ត្រត្រូវបានរក្សាទុក ហើយយុទ្ធសាស្ត្រ មិនមាន ប្រសិទ្ធភាពត្រូវបានបោះបង់ចោល។ ការអនុវត្តត្រូវបានធ្វើឱ្យបានប្រសើរយ៉ាងខ្លាំងក្នុងរយៈពេលខ្លី។

ឧទាហរណ៍៖ ធ្វើចលនាតាមរឿងនិទាន អំពីមេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី៖ កុមារស្តាប់ការ ណែនាំរបស់គ្រូ បន្ទាប់មកគេកំណត់ក្នុងចិត្តថា តើត្រូវធ្វើចលនាបែបណា ដើម្បីឱ្យត្រូវនឹងសាច់រឿង ដូច ជា សកម្មភាពលោតរំលងអូរ សកម្មភាពរើសដុំឈើចេញពីផ្លូវគប់ទៅក្រៅ...

- ដំណាក់កាលផ្សារភ្ជាប់៖

ដំណាក់កាលនេះ បានកំណត់វិធីដែលមានប្រសិទ្ធភាពបំផុតក្នុងការបំពេញភារកិច្ច ហើយ ចាប់ផ្តើមធ្វើការកែសម្រួលក្នុងការអនុវត្ត។ ការកែលម្អកាន់តែច្រើនឡើងៗបន្តិចម្តងៗ ហើយចលនាកាន់ តែមានភាពស៊ីសង្វាក់គ្នា។ ដំណាក់កាលនេះ អាចមានរយៈពេលយូរ និងមានភាពស្ងាត់ បំណិនប្រសិទ្ធ ភាព និងសោភណភាព។

ឧទាហរណ៍៖ បន្ទាប់ពីកុមារស្តាប់ការណែនាំរបស់គ្រូរួចហើយ កំណត់បានសកម្មភាពនៅក្នុង ចិត្តបានហើយ គេក៏យកសកម្មភាពនោះមកអនុវត្ត.....

- ដំណាក់កាលស្វយ័ត

ដំណាក់កាលនេះ ត្រូវបានគេដាក់ឈ្មោះថា«ស្វយ័ត»ពីព្រោះអ្នកអនុវត្តឥឡូវ អាចបំពេញ ភារកិច្ចបានដោយស្វ័យប្រវត្តិដោយមិនចាំបាច់យកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការអនុវត្ត។

ឧទាហរណ៍៖ ការដើរ ការនិយាយ..

មុននឹងផ្សារភ្ជាប់ទ្រឹស្តី ទៅនឹងការអនុវត្តចិត្តចលនានៅមត្តេយ្យសិក្សា គ្រូគប្បីសិក្សាពីទ្រឹស្តី គរុកោសល្យមួយចំនួន ដែលទាក់ទងនឹងគ្រឹះវិទ្យាសាស្ត្រ និងអំណះអំណាងគរុកោសល្យមួយចំនួនផងដែរ ដើម្បីឱ្យស្របនឹងកម្រិតអាយុរបស់កុមារ រួមផ្សំនឹងការអនុវត្តគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ។

១.២- ការវិវឌ្ឍខ្លួនរក្សាលក្ខណៈ

៨៥% នៃការអភិវឌ្ឍខ្លួនរក្សាលក្ខណៈ កើតមានអំឡុងរយៈពេល១០០០ថ្ងៃដំបូងនៃជីវិតកុមារហើយ ការ រីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សនេះ បន្តមានរហូតដល់អាយុ៦ឆ្នាំ។



រូបភាពទី១៖ ការអភិវឌ្ឍកុមារក្នុងកំឡុងពេល១០០០ថ្ងៃដំបូង

គុណភាពនៃការថែទាំ ដែលកុមារទទួលបានអំឡុងពេលពីរ បីឆ្នាំដំបូង រួមមានការថែទាំសុខភាព អាហារូបត្ថម្ភ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងសង្គម ការភ្លេច ការអប់រំមុនចូលសាលារៀន ការអប់រំនៅទារកដ្ឋាន ការអប់រំនៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ ឬមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ នឹងមានឥទ្ធិពលយូរអង្វែងដល់ខួរក្បាល កុមារ។

ការរៀនសូត្រគឺមានតាំងពីកំណើតមកម៉្លេះ។ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយសង្គម និងការភ្លេចដ៏ សកម្មដល់កុមារបានទាន់ពេលវេលា តាមអាយុកាល គឺជាអាហារដ៏សំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាល កុមារ។ វាប្រៀបដូចជាការផ្តល់ចំណីអាហារដល់កុមារដូច្នោះដែរ។ ការភ្លេចគឺមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងសម្រាប់ ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាល។ ការនាំកុមារតូចធ្វើចលនា គឺជាការភ្លេចដ៏សំខាន់ សម្រាប់កុមារក្នុងវ័យនេះ។

ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលនិងប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទ ក្នុងវ័យកុមារភាគីនៅតែបន្តកើតមានគួរឱ្យកត់ សម្គាល់ដែរ។ ការលូតលាស់ខួរក្បាល និងប្រព័ន្ធប្រសាទកាន់តែប្រសើរឡើង គឺឥរិយាបថ និងការយល់ ដឹងកាន់តែស្មុគស្មាញ ដែលធ្វើឱ្យកុមារកាន់តែមានសមត្ថភាព។

ខួរក្បាលមានពីរផ្នែក គឺអឌ្ឍគោលខួរខាងឆ្វេង និងអឌ្ឍគោលខួរខាងស្តាំ។ អឌ្ឍគោលខួរទាំងពីរ មានការរីកចម្រើនក្នុងអត្រាផ្សេងៗគ្នា ដោយអឌ្ឍគោលខាងឆ្វេងមានការរីកចម្រើនយ៉ាងពេញលេញ ក្នុង វ័យកុមារភាព(អាយុ២ទៅ៦ឆ្នាំ) អឌ្ឍគោលនេះ មានផ្នែកជាពិសេសគឺភាសា ការសរសេរ និងបំណិន គណិតវិទ្យា...។ រីឯសមត្ថភាពផ្នែកច្នៃប្រឌិត ផ្នែកសិល្បៈ តន្ត្រី ឬមុខងារនៃការប្រើប្រាស់រាងកាយ ច្រើន ស្ថិតនៅអឌ្ឍគោលខាងស្តាំ។ តែទោះជាអឌ្ឍគោលទាំងពីរមានមុខងារផ្សេងៗគ្នាក៏ដោយ ក៏ម៉ាសនៃខួរ ក្បាលទាំងពីរ តែងតែសម្របមុខងាររបស់ខ្លួន ហើយធ្វើការជាមួយគ្នា។ ទិដ្ឋភាពមួយទៀតនៃការអភិវឌ្ឍខួរ ក្បាល គឺការប្រើដៃ ឬចំណង់ចំណូលចិត្តក្នុងការប្រើដៃម្ខាង។ ក្នុងពេលនេះ ត្រូវបង្កើនការយកចិត្តទុកដាក់ ពង្រឹងសមត្ថភាពលើការប្រើដៃម្ខាងនេះ ដើម្បីឱ្យមានភាពរឹងមាំ។ ប្រជាជនទូទៅ ប្រហែល៩០% ច្រើន ប្រើដៃស្តាំ។ ការបង្ខំ ឬដាក់ទណ្ឌកម្មឱ្យប្រើដៃម្ខាងណាមួយនោះ ដែលគេមិនមានចំណង់ចំណូលចិត្ត គឺជា ការបំបាក់ស្មារតីធ្វើឱ្យកុមារវង្វេងវង្វាន់ក្នុងពេលប្រើដៃ។ ជាធម្មតាការកាន់ដៃស្តាំត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់ជាមួយ ឥទ្ធិពលខាងស្តាំនៃខួរក្បាល និងប្រើដៃឆ្វេង ដោយឥទ្ធិពលខួរក្បាលខាងស្តាំ។ ទោះជាខួរក្បាលមានអឌ្ឍ គោលពីរផ្សេងគ្នា ក៏ខួរក្បាលត្រូវបានបែងចែកជាផ្នែកផ្សេងៗ និងមានមុខងារផ្សេងៗគ្នាដែរ។ ក្នុងចំណោម

ផ្នែកផ្សេងៗនៃខួរក្បាល មានផ្នែកមួយដែលហៅថាខួរតូច ហើយមានមុខងារទទួលខុសត្រូវចំពោះចលនា។ ខួរតូច គឺជាផ្នែកបន្ថែមនៃខួរក្បាលដែលមានសារៈសំខាន់សម្រាប់ចិត្តចលនា។ ខួរតូចគ្រប់គ្រងចលនា តូចក៏ដូចជាតុល្យភាព និងការសម្របសម្រួល។

១.៣- ទស្សនៈ និងរបកគំហើញក្នុងបរិបទថ្មី

១.៣.១- ចិត្តវិទ្យាអតិវឌ្ឍន៍

កុមារអាយុពី៣ដល់៦ឆ្នាំ គឺជាវ័យកុមារភាពដំបូង ឬឆ្នាំនៃមត្តេយ្យសិក្សា។ វ័យនេះ កុមារ រីកលូតលាស់ឆាប់រហ័សទាំងរូបរាងកាយ និងបញ្ញា ស្មារតី រួមនឹងការយល់ដឹង។ ការបង្ហាញជាពិសេសក្នុង វ័យកុមារភាពគឺជាការពិតដែលថា ការអភិវឌ្ឍត្រូវបានរួមបញ្ចូលយ៉ាងពិតប្រាកដ គឺការផ្លាស់ប្តូរជីវសាស្ត្រ ចិត្តសាស្ត្រ និងសង្គម បានកើតឡើងនៅពេលនេះ ក៏ដូចពេញមួយជីវិត និងមានទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅ មក។ ទោះជាមានការរីកលូតលាស់ឆាប់រហ័សយ៉ាងនេះក៏ដោយ ក៏មានការយឺតយ៉ាវផងដែរ។ ឥទ្ធិពល សំខាន់មួយចំនួនលើការអភិវឌ្ឍរាងកាយនិងសុខភាព ធ្វើឱ្យកុមារផ្លាស់ប្តូររាងកាយ។ កុមារបាត់បង់ខ្លាញ់ ដែលមានតាំងពីនៅជាទារក ក្នុងអាយុប្រហែល៣ឆ្នាំ។ កុមារនៅអាយុនេះ ឆាប់ទទួលនូវភាពស្នមស្នាំង អវយវៈរបស់កុមារលូតលាស់កាន់តែវែង ហើយសាច់ដុំពោះបង្កើតបានជាការរឹតបន្តឹងរូបរាងរបស់ក្រពះ។ ក្នុងដំណាក់កាលដំបូងនៃជីវិតនេះ កុមារមានម៉ាសសាច់ដុំច្រើនជាងកុមារី។ សមាមាត្ររាងកាយរបស់ កុមារនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាក៏បន្តផ្លាស់ប្តូរផងដែរ នូវក្បាលរបស់ពួកគេ ដោយក្បាលនៅបន្តការធំ ប៉ុន្តែ តូចជាងកាលពួកគេនៅចេះដើរតេះតះ ។ កុមារអាយុ៣ឆ្នាំ អាចនឹងមានកម្ពស់ប្រហែល ០.៩៦ម៉ែត្រ និង ទម្ងន់ស្មើនឹង១៤.៤៩គីឡូក្រាម។ ក្នុងរយៈពេល៣ឆ្នាំទៅមុខទៀត កុមារដែលមានសុខភាពល្អ លូតលាស់ បន្ថែមកម្ពស់១.០១ម៉ែត្រទៅ១.០៤ម៉ែត្រ និងទម្ងន់ស្មើនឹង១៦.៣គីឡូក្រាម ទៅ១៧.២១គីឡូក្រាម។ នៅ អាយុ៦ឆ្នាំកុមារអាចនឹងមានកម្ពស់ប្រហែល ១.១៦ម៉ែត្រ និងទម្ងន់ស្មើនឹង២០.៨៣គីឡូក្រាម។ ជាការ ពិត តួលេខទាំងនេះគឺជាមធ្យមភាគ និងជាភាពខុសគ្នារបស់កុមារ អាស្រ័យលើស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ច សង្គម អាហារូបត្ថម្ភ សុខភាព និងកត្តាតំណពូជ។

១.៣.២- គ្រឹស្តីគរុកោសល្យ និងអំណះអំណាងគរុកោសល្យ

តាមការស្រាវជ្រាវវិទ្យាសាស្ត្រ គេអាចទទួលបានអំណះអំណាងមូលដ្ឋានផ្នែកគរុកោសល្យ ខ្លះៗទៅលើចំណេះដឹងវិទ្យាសាស្ត្រនានាថែមទៀតលើអំណះអំណាងមុនៗ។ ព័ត៌មានវិទ្យាសាស្ត្រនេះអាច ឱ្យគេយល់យ៉ាងច្បាស់អំពីការលូតលាស់ប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទ (ខួរក្បាល និងសរសៃ) ក្នុងដំណាក់កាល ដំបូងនៃជីវិតរបស់កុមារ។ ក្នុងវ័យកុមារតូច មានបាតុភូតពិសេសក្នុងការប្តូររូបរាង។ បាតុភូតនេះ មានឥទ្ធិ ពលទៅលើរបៀបចំ ការទទួលអារម្មណ៍ ការរីករាលដាល ការយល់ ការគ្រប់គ្រងតាមសកម្មភាពនានា។ ក្នុងការផ្លាស់ ប្តូរនេះ គេគិតលើកត្តាពីរគឺ ភាពទុំខាងរាងកាយ និងភាពទុំខាងសរសៃប្រសាទ។ មានន័យថា កាលណា គេនិយាយពីរាងកាយ គឺគេអាចមើលឃើញនិងវាស់វែងបាន *ឧទាហរណ៍*៖ កុមារ ខ្លះអាហារូបត្ថម្ភ។ រីឯ ភាពទុំខាងសរសៃប្រសាទ គឺជាសញ្ញាណដែលគេមិនអាចមើលឃើញ បានច្បាស់លាស់ឡើយ ប៉ុន្តែគេ អាចមើលឃើញភាពទុំនេះតាមរយៈសកម្មភាព និងឥរិយាបថរបស់កុមារ។

ល្បឿននៃការលូតលាស់មានសភាពខុសគ្នាទៅតាមវ័យនិងក្រោមឥទ្ធិពលនៃរបបអាហារ

អនាម័យ សុខភាព និងមជ្ឈដ្ឋានដែលនៅជុំវិញកុមារ។ ហើយក្នុងអាយុកុមារតូចនេះដែរ គេដឹងថា សរីរៈ កោសិការស្ថិតនៅក្នុងដំណាក់កាលលូតលាស់យ៉ាងពេញទំហឹង និងប្រកបដោយគ្រោះថ្នាក់ដោយ សារ មានការប៉ះទង្គិចមកពីមជ្ឈដ្ឋានខាងក្រៅ។ បានសេចក្តីថា សរីរៈទាំងឡាយរបស់កុមារក្រោមអាយុ៦ឆ្នាំ ជាសរីរៈដែលទទួលការជំរុញពីមជ្ឈដ្ឋានខាងក្រៅ។ ហេតុនេះ អ្នកទទួលបន្ទុកការអប់រំកុមារតូច ទោះក្នុង គ្រួសារក្តី ក្នុងទារកដ្ឋានក្តី ឬក្នុងសាលាមត្តេយ្យក្តី និងអ្នកពាក់ព័ន្ធ ត្រូវតែមានទំនួលខុសត្រូវ។

គេអាចអប់រំកុមារតូច នៅពេលដែលខួរក្បាល និងប្រព័ន្ធប្រសាទកំពុងតែមានការលូត លាស់។ ពេលនោះ កុមារកំពុងតែប្រុងប្រៀបខ្លួនយ៉ាងសកម្មក្នុងការអភិវឌ្ឍសកម្មភាពរបស់គេ។ ពាក្យថា “សកម្មភាព” មានន័យថា ការធ្វើចលនា ឬធ្វើអំពើដែលជំរុញឱ្យធ្វើសកម្មភាព។

អ្នកដឹកនាំសកម្មភាពជាមួយកុមារតូច ត្រូវចេះរៀបចំសកម្មភាពឱ្យស្របនឹងអាយុ និង ការលូតលាស់ទាំងរូបរាងកាយ និងប្រព័ន្ធប្រសាទ។ សកម្មភាពអាចជា៖

- សកម្មភាពដែលមានហេតុផល
- សកម្មភាពផ្តល់ផលប្រយោជន៍អ្វីមួយ
- សកម្មភាពមិនងាយស្រួលពេក ឬលំបាកពេក
- សកម្មភាពសេរី ឬជាសកម្មភាពដែលមនុស្សធំជាអ្នកផ្តល់ឱ្យ
- សកម្មភាពដែលស្របនឹងសមត្ថភាពរបស់កុមារ
- សកម្មភាពដែលកុមារអាចប្រើគ្រប់មធ្យោបាយដែលខ្លួនគេមាន ដើម្បីឱ្យគេមានឱកាស ប៉ះ ស្តាប់ មើល រិះរក ចុចគន្លឹះ បញ្ចេញមនោសញ្ចេតនា ស្តាប់ និយាយ ធ្វើ។ល។

តើសញ្ញាណអ្វីខ្លះ ដែលអាចឱ្យដឹងថា កុមារម្នាក់ជាក្មេងសកម្ម ?

គេអាចហៅថាកុមារម្នាក់សកម្មបាន លុះត្រាតែកុមារនោះមានការយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើរបស់អ្វី មួយដែលនៅជុំវិញខ្លួនគេ និងមានភាពរីករាយនឹងអំពើដែលគេបានធ្វើផ្ទាល់ បានបង្ហាញគំនិតខ្លួន បាន ទទួលការជាសន្សើនទាំងខាងបរិមាណ និងគុណភាព។ បានន័យថា គេជាម្ចាស់សកម្មភាព។ ការបង្ខំកុមារ ឱ្យធ្វើអ្វីមួយដែលគេមិនចង់ មិនអាចឱ្យគេទទួលផលបានល្អឡើយ។ មនុស្សធំដែលនៅជុំវិញកុមារ ត្រូវរិះ រកគ្រប់មធ្យោបាយ និងបង្កើតសកម្មភាពសមស្រប ឱ្យត្រូវនឹងចំណង់របស់កុមារសម្រាប់ឱ្យកុមារអនុវត្ត សកម្មភាព។ ពេលនោះកុមារនឹងក្លាយជាកុមារសកម្ម។ គួរចងចាំថា បើចង់ឱ្យកុមារមានសកម្មភាព មនុស្សធំ មិនគួរធ្វើសកម្មភាពច្រើនជាងកុមារទេ ហើយបើចង់ឱ្យកុមារក្លាយជាកុមារសកម្ម គេមិនអាចរង់ចាំកុមារ អាយុ៦ទៅ៧ឆ្នាំទើបធ្វើសកម្មភាពនោះទេ ព្រោះថា ខួរក្បាលផលិតខ្លាំងបន្តសរសៃប្រសាទ ក៏បង្កើតសារ ធាតុស្រោបសរសៃប្រសាទមានដំណើរយឺតដែរ។

សកម្មភាពរបស់កុមារមាន ដើរ លូន វាវ លោត...។សកម្មភាពខ្លះ កុមារអាចទទួលបាន ឬមិនអាច ទទួលបាន។ មានលំហាត់អប់រំកាយខ្លះកុមារអាចធ្វើបាន ប៉ុន្តែវានឹងអសារឥតការទៅវិញ ប្រសិនបើកុមារ មិនបានរៀបចំខ្លួននិងធ្វើលំហាត់នោះទេ។ សកម្មភាពនៃអ្នកអប់រំទាំងឡាយ អាចមានលទ្ធផលវិជ្ជមាន ក្នុងការពង្រីកលទ្ធភាព បើជាការអប់រំសកម្មភាពរបស់គេ ស្របទៅតាមកាលៈទេសៈ។ ប៉ុន្តែ បើការអប់រំ សកម្មភាពមិនស្របនឹងកាលៈទេសៈទេ គេនឹងទទួលបានលទ្ធផលអវិជ្ជមាន។ ហេតុនេះហើយ គេមិនត្រូវ បង្ខំកុមារឱ្យអនុវត្តសកម្មភាព មិនស្របនឹងអាយុដែលអាចចាប់យកបាន និងមិនស្របនឹងកាលៈទេសៈ

នោះទេ។

ដូចនេះ អ្នកអប់រំ គួរតែផ្តល់ឱ្យកុមារនូវទង្វើទាំងឡាយណាដែលនាំឱ្យកុមារមានចំណាប់អារម្មណ៍ និងទង្វើទាំងឡាយណាដែលប្រកបដោយបរិមាណ និងគុណភាពស្របនឹងកាលៈទេសៈផងដែរ។ រីឯសាលាមត្តេយ្យ ក៏ក្លាយជាទីកន្លែងដែលបំពេញនូវកង្វះខាតផ្នែកអប់រំដែលគ្រួសារកុមារមិនអាចធ្វើបាន។

១.៤- អន្តរបញ្ញត្តិចិត្តចលនាសម្រាប់កុមារ

នៅសាលាមត្តេយ្យ ចិត្តចលនាមានសារៈសំខាន់បំផុត ព្រោះធម្មជាតិកុមារមិនត្រូវការភាពនឹងថ្កល់ទេ គឺត្រូវការចលនាជានិច្ច។ ចលនាជាមធ្យោបាយប្រកបដោយអាទិភាពដែលតាមរយៈមធ្យោបាយនេះ កុមារទទួលបានចំណេះដឹង។

ចិត្តចលនា ផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ពិសេសលើការយល់ដឹងអំពីខ្លួនឯង(រាងកាយ) អំពីបរិស្ថាន លំហ និងពេលវេលា។ នៅពេលកុមារមានចំណេះដឹងល្អកាន់តែច្រើនអំពីរាងកាយខ្លួនឯង អំពីលទ្ធភាពនៃចលនា និងអំពីភាពម្ចាស់ការលើចលនាទាំងឡាយ កុមារនឹងចេះរកទិសដៅក្នុងលំហ និងពេលបានកាន់តែច្រើន។ ការស្គាល់ខ្លួនឯងបានច្បាស់ និងការអភិវឌ្ឍបានល្អ នូវការសម្របសម្រួលរវាងចលនាផ្សេងៗ អាចឱ្យកុមារមានភាពងាយស្រួលក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពផ្សេងៗក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការស្គាល់ទិសនៃលំហជួយសម្រួលឱ្យកុមារស្គាល់ទិសក្នុងការអាន និងសរសេរពីឆ្វេងទៅស្តាំ ពីលើចុះក្រោម។ ការស្គាល់ និងចេះបែងចែកពេលវេលាបច្ចុប្បន្ន អតីតកាល និងអនាគតកាល ព្រមទាំងស្គាល់លក្ខណៈខុសគ្នារវាងចលនាលឿន យឺត អ្វីដែលត្រូវធ្វើទាំងអស់គ្នា អ្វីដែលត្រូវធ្វើម្នាក់ម្តង ចេះរង់ចាំវេន ហើយអាចជួយកុមារក្នុងការរៀនអាន និងសរសេរបានផងដែរ។

ចំពោះកុមារ សកម្មភាពចិត្តចលនា គឺជាមូលដ្ឋានសម្រាប់ការហាត់រៀនទាំងអស់។ ហេតុនេះ ចិត្តចលនា មានសារៈសំខាន់នៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យ ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការរៀនមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ គណិតវិទ្យា និងការអនុវត្តសកម្មភាពសិប្បកម្មកសាង និងមុខវិជ្ជាផ្សេងៗដទៃទៀត ហើយគេនឹងត្រៀមខ្លួនកាន់តែប្រសើរដើម្បីចូលរៀននៅសាលាបឋមសិក្សា។ ការពង្រឹងចលករតូច នៅក្នុងមុខវិជ្ជាចិត្តចលនានៅមត្តេយ្យសិក្សា គឺសំដៅលើការពង្រឹងចលនាម្រាមដៃឱ្យរឹងមាំ។ ចំណែកការរៀនគូស គូរកាត់ បិទ ត្បាញ ក្រុង... លើមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ និងសិក្សាសង្គម គឺជាការបង្កើតថ្មី ការចនា ការច្នៃប្រឌិតដោយប្រើប្រាស់ចលនាម្រាមដៃជាមធ្យោបាយ។ ប្រសិនបើ ចលករតូចរបស់កុមារមិនមានភាពប្រសើរទេ ពួកគេ ក៏មិនអាចទៅចាប់កាន់ ឬសរសេរ គូរ បានល្អដែរ ហើយក៏មិនអាចមានសមត្ថភាពពេញលេញក្នុងការបំពេញកិច្ចការសម្រាប់មុខវិជ្ជាដទៃ។

១.៥- អន្តរាគមន៍គ្រប់គ្រងជ្រុះជ្រាយសម្រាប់កុមារ

នៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យ កុមារត្រូវបានហ្វឹកហាត់នៅក្នុងការរៀនសូត្រដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធនិងអន្តរកម្មសង្គម។ កុមារនឹងរៀនពីល្បែង និងសកម្មភាពប្រកួតសមត្ថភាព។ សមត្ថភាពនេះ ក៏មានទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយផងដែរ។ គ្រូត្រូវដឹងថា តើចលករតូច និងចលករធំរបស់កុមារ ត្រូវអនុវត្តរបៀបម៉េច និងអនុវត្តបែបណា ផ្សារភ្ជាប់ទ្រឹស្តីនៃការអភិវឌ្ឍខ្យល់ទៅនឹងការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយបែបណាទើបទទួលបានជោគជ័យ ហើយត្រូវស្វែងយល់ថាតើបំណិនរាងកាយប្រភេទណា សម្រាប់សិស្សកម្រិតណា?

១.៥.១- ការអភិវឌ្ឍចលករតូច

ការអភិវឌ្ឍរាងកាយល្អ ចលករតូចក៏ប្រសើរ អាចប្រើប្រាស់ដៃ និងម្រាមដៃបានច្បាស់លាស់។ នៅអាយុ២ទៅ៣ឆ្នាំ កុមារអាចបង្កើតវត្ថុដោយប្រើដៃរបស់គេ។ ពួកគេអាចលេងល្បែងសាងសង់ចេញពីដុំប្លុក ហើយគេក៏អាចបញ្ចូលវត្ថុទៅក្នុងចន្លោះដែលត្រូវគ្នាដូចជាដាក់រង្វង់មូលចូលទៅក្នុងប្រហោងមូល។ កុមារនៅអាយុនេះ ច្រើនប្រើដៃម្ខាងញឹកញាប់ជាងដៃម្ខាងទៀត ដែលជាការចាប់ផ្តើមក្លាយជាខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ។ នៅអាយុ៣ទៅ៤ឆ្នាំ កុមារចាប់ផ្តើម ចេះប្រើ ខ្សែរូត ឬខ្លាស់ ហើយចូលចិត្តស្លៀកពាក់ដោយខ្លួនឯង គេក៏អាចប្រើកន្ត្រៃកាត់ក្រដាស។ នៅអាយុនេះ កុមារអាចប្រើ សម ស្លាបព្រាក្នុងការបរិភោគ ហើយក៏អាចកាន់ប៊ិកឬខ្មៅដៃ (ប៊ិកដើមធំ)ក្នុងការសរសេរដែរ។ ពួកគេក៏អាចប្រើចលនាមូលដោយដៃដូចជាមូលបើកគម្រប និងបិទគម្របជាដើម។កុមារអាយុ៤ទៅ៥ឆ្នាំ ការពង្រឹងចលករតូចកាន់តែប្រសើរ។ បំណិន សិល្បៈ ការកាត់ បិទ ត្បាញ ក្រង... ការចម្លងតាមរូបរាងផ្សេងៗ ដូចជារង្វង់ ការរ និងការសរសេរអក្សរធំៗ ក៏កាន់តែប្រសើរឡើងដែរ។

១.៥.២- ការអភិវឌ្ឍចលករធំ

តាមទ្រឹស្តីនៃការអភិវឌ្ឍ កុមារអាយុពី៣ទៅ៤ឆ្នាំ អភិវឌ្ឍចលករធំ គេអាចឡើងជណ្តើរដោយយកដើងទាំងសងខាងដាក់លើកាំនីមួយៗនៃជណ្តើរមុននឹងបន្តទៅកាំបន្ទាប់។ ផ្ទុយទៅវិញ មនុស្សពេញវ័យដាក់ដើងមួយលើកាំនីមួយៗតាមលំដាប់លំដោយ។ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយកុមារតូច ត្រូវតែត្រូវការជំនួយ ដើម្បីការពារការធ្លាក់ក្នុងករណីដែលពួកគេមិនទាន់មានភាពរឹងមាំក្នុងបំណិន។ កុមារក្នុងអាយុនេះ ចូលចិត្តចុះជណ្តើរថយក្រោយ និងវិលជុំ (ឡើងចុះៗ)។ ពួកគេអាចលោត និងលោតខ្ពស់នៅពេលដែលសាច់ដុំដើងគេកាន់តែរឹងមាំ ហើយថែមទាំងអាចលោតដើងមួយក្នុងរយៈពេលខ្លី។ ក្នុងអាយុនេះ កុមារក៏មានការលូតលាស់ផ្នែកខាងលើនៃរាងកាយបានល្អប្រសើរផងដែរ។ ជាលទ្ធផល សមត្ថភាពនៃការចាប់កាន់ ការបោះរបស់ពួកគេកាន់តែប្រសើរឡើងក្នុងល្បឿន និងភាពត្រឹមត្រូវ។ លើសពីនេះ ពួកគេអាចវាយបាល់ជាមួយដំបងនៅនឹងកន្លែង។ នៅពេលការសម្របសម្រួលរាងកាយទាំងមូលបានប្រសើរហើយ កុមារអាចកាច់ចង្កូតកង់ឬម៉ូតូដ័រ និងអាចទាត់បាល់។ កុមារអាយុ ៥ទៅ៦ឆ្នាំ ពួកគេអាចរត់លឿន និងចាប់ផ្តើមជិះកង់ ព្រមទាំងចាប់ផ្តើមធ្វើជាម្ចាស់នៃទម្រង់លេងថ្មី ដូចជាចេះអីល និងលោតដោយខ្លួនឯង។ គេអាចលោតឬឡើងខ្សែពួរ ឬជិះស្តី ឬហែលទឹក។ លើសពីនេះ កុមារក្នុងវ័យនេះចូលចិត្តលេងកីឡាដូចជាបាល់ទាត់ បាល់បោះ ឬកីឡាកាយសម្ព័ន្ធ ឬរាំ ឬហាត់កាត់តេជានីម។

១.៥.៣- យេនឌ័រ និងចិត្តចលនា

យេនឌ័រ ដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការអភិវឌ្ឍកុមារ។ កុមារីទំនងជាត្រូវបានគេមើលឃើញថាមានបំណិនខាងផ្នែកចក្ខុវិស័យគឺការងារដែលនៅនឹងមួយកន្លែង។ ចំណែកឯកុមារវិញភាគច្រើនមានបំណិនធ្វើចលនាទៅលើវត្ថុ។ នៅពេលស្រាវជ្រាវការអភិវឌ្ឍចលករចំពោះកុមារដែលមានអាយុចូលសាលាមត្តេយ្យសិក្សា កុមារីទំនងជាត្រូវបានគេមើលឃើញថាមានបំណិន ដូចជា៖ ការលោត ផ្លោះ ឬបំណិនដោយប្រើដៃតែប៉ុណ្ណោះ។ កុមារត្រូវបានគេមើលឃើញថាបាន អនុវត្តបំណិនចលករធំ ដូចជាការទាត់ ឬគប់បាល់ឬវាយដំបង។ នេះជា ភាពខុសគ្នាជាក់លាក់ទាក់ទងនឹងយេនឌ័រនៅក្នុងការអនុវត្តការចោល ការគប់ ការលេងដែលមានគុណភាព ប៉ុន្តែមិនចាំបាច់ក្នុងការអនុវត្តការបោះចោលបរិមាណទេ។

អ្នកលេងកីឡាបុរស និងស្ត្រីបានបង្ហាញគំរូចលនាស្រដៀងគ្នានៅក្នុងសកម្មភាពដើមដៃ និងកំកូនដៃប៉ុន្តែ មានភាពខុសគ្នានៅក្នុងសកម្មភាពដើរ ការបោះជំហានទៅមុខ និងសកម្មភាពគាំទ្រ។

ក្នុងដំណាក់កាលកុមារភាពនៃការអភិវឌ្ឍ ភាពខុសគ្នារវាងយេនឌ័រ អាចជះឥទ្ធិពល យ៉ាងខ្លាំងទៅលើចលករ។ នៅក្នុងអត្ថបទ«ការស្រាវជ្រាវអំពីអាយុ និងភាពខុសគ្នារវាងយេនឌ័រនៅក្នុង ចលករជាក់លាក់របស់កុមារនៅមត្តេយ្យសិក្សា» ឃើញថា កុមារីបានទទួលពិន្ទុខ្ពស់ជាងកុមារលើការងារ ដែលមើលទៅលើចលនានៃរូបភាព និងគំនូសតាងក្រាហ្វិច។ លទ្ធផលនៃការសិក្សានេះបង្ហាញថា កុមារី ទទួលបានការធ្វើលំហាត់ប្រាណដោយដៃលឿនជាងកុមារ។ លទ្ធផលនៃតេស្តអាចត្រូវបានកំណត់ចំពោះ គុណប្រយោជន៍នៃឧបករណ៍វាយតម្លៃផ្សេងៗគ្នា ដែលត្រូវបានប្រើ។ បន្ថែមពីនេះទៀតភេទផ្សេងៗគ្នានៃ ចិត្តចលករ មើលទៅវាហាក់ដូចជាប៉ះពាល់ដោយកត្តាបរិស្ថានផងដែរ។ នៅក្នុងខ្លឹមសារ «ឪពុកម្តាយ និង គ្រូតែងតែលើកទឹកចិត្តកុមារីឱ្យចូលរួមក្នុង សកម្មភាព(ស្វាត់ស្ងៀម) ដែលតម្រូវជាមួយ ចលករតូចក្នុង ខណៈពេល ដែលពួកគេលើកកម្ពស់ការចូលរួមរបស់កុមារ ក្នុងសកម្មភាពចលនាដែលមានថាមពល»។ នៅក្នុងកំណត់ហេតុនៃអត្ថបទ«ភេទខុសគ្នានៅក្នុងចលករដែលមានប្រសិទ្ធភាព ពីវ័យកុមារទៅវ័យ ជំទង់» (ដោយLisa Barrett) ភស្តុតាងនៃចិត្តចលករផ្អែកលើយេនឌ័រ បង្ហាញថា ជាក់ស្តែងកុមារជា ទូទៅមានបំណិនក្នុងការគ្រប់គ្រងវត្ថុ និងបំណិនរៀបចំវត្ថុ។ កិច្ចការទាំងនេះរួមមានការ បោះ ទាត់ និង ចាប់។ បំណិនទាំងនេះត្រូវបានសាកល្បង និងសន្និដ្ឋានថា កុមារអនុវត្តបានល្អប្រសើរជាមួយការងារទាំង នេះ។ ភាគច្រើននៃការអភិវឌ្ឍគឺបំណិនដែលសក្តិសមគឺ(ចលករធំ) សម្រាប់កុមារ ហើយបំណិន សាមញ្ញៗ(ចលករតូច)គឺសម្រាប់កុមារី។

តែទោះជាការបកស្រាយខាងលើ បង្ហាញពីធម្មជាតិពិរ ដែលមានភាពលម្អៀងទៅលើ កុមារ និងកុមារីក៏ដោយ ក៏ការបង្រៀនដែលអាចឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រសម្រាប់មុខវិជ្ជាចិត្ត ចលភាព គឺការជួយឱ្យកុមារនិងកុមារី បានពង្រឹងចលនារាងកាយ បានរៀននូវទស្សនាទាននៃសមភាព យេនឌ័រ និងទទួលបាននូវសក្តានុពលនៃការអភិវឌ្ឍចលនាតូចនិងចលនាធំដូចៗគ្នា។ គ្រូមិនត្រូវបន្ត ទម្លាប់ចាស់ដែលជាទម្លាប់អវិជ្ជមាន ហើយក៏ជាកត្តារាំងស្ទះ មិនឱ្យកុមារី និងកុមារមានសមត្ថភាពបំពេញ នូវសក្តានុពល របស់ខ្លួនក្នុងការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពធ្វើចលនារាងកាយ ដោយសារតែទម្លាប់តៗគ្នា ឬដោយ សារតែឧបសគ្គនៃសម្លៀកបំពាក់នោះឡើយ។ ការបន្តទស្សនៈលំអៀងយេនឌ័រ ដូចជាការគិតថា (កុមារ ទើបអាចលេងបាល់បានកុមារី ត្រូវលេង ត្រែ ឬ ហាក់មឹកជាដើម) ការអនុវត្តទាំងនេះនឹងអាចធ្វើឱ្យទទួល បាននូវសក្តានុពលនៃការអភិវឌ្ឍខុសគ្នាមិនខាន ។

ដូចនេះក្នុងនាមជាគ្រូមត្តេយ្យ ត្រូវមានការឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីជំនឿរបស់ខ្លួនផ្ទាល់ ទៅលើតួ នាទីយេនឌ័រ ដែលមានតាំងពីយូរយារណាស់មកហើយនៅក្នុងផ្នត់គំនិតរបស់សង្គម រួចរក្សាទុកតែជំនឿ ទាំងឡាយណាដែលនាំឱ្យប្រព្រឹត្តបានដូចគ្នាទៅលើកុមារទាំងពីរភេទ។ គ្រូត្រូវផ្តល់ឱកាសស្មើគ្នា រវាងកុមារី និងកុមារ ក្នុងការចូលរួម និងរៀនសូត្រលើគ្រប់សកម្មភាពនៃចលករដែលហៅថា គុរុកោសល្យនៃការ បង្រៀនដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ ។

២.១- ក្របខ័ណ្ឌអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរបស់កុមារ

ក្របខ័ណ្ឌអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពកុមារក្នុងការអនុវត្តចិត្តចលនានៅមត្តយ្យសិក្សា ផ្តោតលើ៖

- **វិជ្ជាសម្បទា៖** កុមាររៀបរាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាឬលើសពីនេះទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការអនុវត្តជាក់ស្តែង។
- **បំណិនសម្បទា៖** កុមារប្រាប់បានពីការអនុវត្តសកម្មភាពមួយបានរហ័សរហួន និងរឹងមាំដែលផ្តើមចេញពីចលនាមូលដ្ឋានងាយៗទៅលំបាកតាមរយៈការធ្វើចលនាផ្សេងៗ។
- **ចរិយាសម្បទា៖** កុមារមានទំនួលខុសត្រូវ ក្លាហាន ជឿជាក់លើសមត្ថភាព និងកម្លាំងរបស់ខ្លួន ថាមានសុវត្ថិភាព ក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ បានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការធ្វើចលនាផ្សេងៗ។

២.១.១- បំណិនចលករតូច

- **វិជ្ជាសម្បទា៖** ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗ ដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង
- **បំណិនសម្បទា៖** កំណត់ចំណុចគោលនៃចលនាដោយការទប់លំនឹង និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំ ។
- **ចរិយាសម្បទា៖** មានអំណត់ តស៊ូព្យាយាម និងសប្បាយរីករាយក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងបានរឹងមាំល្អ និងជោគជ័យ ។

២.១.២- បំណិនចលករធំ និងការរើកម្រិតនៃកាយ និងចលនា

- **វិជ្ជាសម្បទា៖** បង្ហាញពីរបៀបដើរ រត់ លោត ឬលើសពីនេះ ទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។
- **បំណិនសម្បទា៖** អនុវត្តសកម្មភាពមួយបានទន់ភ្លន់ រហ័សរហួន និងរឹងមាំដោយការផ្តើមចេញពីចលនាមូលដ្ឋានងាយៗទៅលំបាក ចាប់ពីចំនួនពីរឡើងទៅ ក្នុងនោះមានការដើរ រត់ លោត ឬលើសពីនេះ តាមរយៈល្បែងចលនា។
- **ចរិយាសម្បទា៖** ក្លាហាន ជឿជាក់លើសមត្ថភាព និងកម្លាំងរបស់ខ្លួន ថាមានសុវត្ថិភាពក្នុងការធ្វើសកម្មភាពឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ។

២.២ គោលដៅនៃការរៀនសូត្រសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ

ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករជាមូលដ្ឋានអាចឱ្យកុមារមានទំនុកចិត្តលើចលនារបស់ពួកគេ និងជួយពួកគេក្នុងវិស័យជាច្រើននៃជីវិតរបស់ពួកគេ។ គោលដៅរៀនសូត្រសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករផ្តោតលើតម្រូវការដើម្បីជួយកុមារអភិវឌ្ឍទាំងបំណិនចលករតូចនិងចលករធំដែលជះឥទ្ធិពលដល់កាយសម្បទាភាពរហ័សរហួន និងការសម្របសម្រួលរាងកាយ។ នៅពេលកុមារទទួលបានបំណិនចលករ ពួកគេចាប់ផ្តើមយល់ពីការអនុវត្តសុខភាព និងសុវត្ថិភាពផ្សេងៗ។

ខាងក្រោមនេះ ជាគោលដៅសិក្សា និងឧទាហរណ៍ខ្លះៗសម្រាប់គ្រូ ដើម្បីកំណត់បាននូវវត្ថុបំណង និងលទ្ធផលរំពឹងទុកនៃការសិក្សាចិត្តចលនា ៖

គោលដៅសិក្សាទី១ និងទី២

- គោលដៅសិក្សាទី១៖ រីករាយតាមរយៈការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នានៃសកម្មភាពសិក្សា
- គោលដៅសិក្សាទី២៖ បង្ហាញការគ្រប់គ្រង ការសម្របសម្រួលនិងតុល្យភាពក្នុងកិច្ចការចលករធំ

បំណិន	ការអភិវឌ្ឍ
<p>ការយល់ដឹងអំពីរាងកាយ៖ អ្វីដែលរាងកាយបានធ្វើ</p> <ul style="list-style-type: none"> • បំណិន ផ្លាស់ប្តូរទីតាំង(ឧទាហរណ៍៖ ការដើរ ការរត់,ការលេងហាក់លោត,ការលោតជើងមួយ, ការលោតរំលង) • បំណិន នៅនឹងមួយកន្លែង(ការទប់លំនឹង, ពត់, កោង, រមួល,លាតសន្ធឹង,រញ្ជួយ,យោល,ងាក, រុញ,ប្រាន) • បំណិនធ្វើចលនា(ឧទាហរណ៍៖ បោះ,ចោល, ចាប់ លោតផ្លោះ,ទាត់,វាយ,រំកិល) 	<ul style="list-style-type: none"> • ការចូលរួមក្នុងសកម្មភាព • ធ្វើចលនាជុំវិញបន្ទប់ដោយកុំឱ្យប៉ះទង្គិច ជាមួយគ្រឿងសង្ហារឹម និងមិត្តភក្តិ • ដើរឡើងចុះជណ្តើរមិនមានការជួយដោយប្រើ ជើងឆ្លាស់គ្នា • ផ្លាស់ប្តូរល្បឿន(ឧទាហរណ៍៖ ពីយឺតទៅ លឿន)
<p>ការយល់ដឹងពីលំហៈ ទីកន្លែងដែលរាងកាយធ្វើចលនា</p> <ul style="list-style-type: none"> • ការប្រើប្រាស់ចន្លោះផ្ទាល់ខ្លួន និងទូទៅ • ធ្វើចលនាក្នុងទិសដៅផ្សេងគ្នា (ឧទាហរណ៍៖ ទៅមុខ ទៅក្រោយ) • ធ្វើចលនានៅកន្លែងផ្លូវផ្សេងគ្នា ឧទាហរណ៍៖ ត្រង់ កោង កាច់ចុះ កាច់ឡើង • ធ្វើចលនាលើកម្រិតផ្សេងគ្នា៖ (ឧទាហរណ៍៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់) <p>ការយល់ដឹងពីការខិតខំប្រឹងប្រែង៖ របៀបដែល រាងកាយធ្វើចលនា</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ទប់ទល់នឹងឧបសគ្គ(ឧទាហរណ៍៖ ឆ្លងកាត់ផ្លូវ ឡើងលើ ឬចុះក្រោម) • រក្សាតុល្យភាព/ទប់លំនឹង

<ul style="list-style-type: none"> • ប្រើប្រាស់កម្លាំង (ឧទាហរណ៍៖ ធ្ងន់ ស្រាល) • ប្រើប្រាស់ពេលវេលា (ឧទាហរណ៍៖ លឿន យឺត) <p>ការដឹងពីទំនាក់ទំនង៖ ផ្នែកនៃរាងកាយធ្វើចលនា</p> <ul style="list-style-type: none"> • តើផ្នែកណាខ្លះនៃរាងកាយជាប់ទាក់ទងគ្នាទៅវិញទៅមកយ៉ាងដូចម្តេចនៅពេលធ្វើចលនា? • តើកុមារជាប់ទាក់ទងនឹងមនុស្ស និងវត្ថុយ៉ាងដូចម្តេច? 	<ul style="list-style-type: none"> • ស្គាល់ទីតាំងផ្សេងគ្នា៖ ក្រោមជង្គង់, កម្រិតចង្កេះ, នៅខាងលើក្បាល <ul style="list-style-type: none"> • មានសមត្ថភាពប្រើដៃ ធ្វើចលនាក្នុងកម្រិតផ្សេងគ្នា ឬប្រើឧបករណ៍ <p>កំណត់សម្គាល់៖ គ្រូត្រូវមានភាពបត់បែនក្នុងការផ្តល់នូវឱកាសរៀនសូត្រសមស្របដោយផ្អែកលើសមត្ថភាព ចំណាប់អារម្មណ៍ និងតម្រូវការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។</p>
---	--

- គោលដៅសិក្សាទី៣៖ បង្ហាញពីការគ្រប់គ្រង និងការសម្របសម្រួលក្នុងកិច្ចការចលករតូច

បំណិន	ការអភិវឌ្ឍ
<p>គន្លឹះចំណេះដឹង/បំណិន/ការបោះ ការចោលសំខាន់ៗ</p> <ul style="list-style-type: none"> • រៀបចំវត្ថុដោយប្រើកម្លាំងនិងកាយវិការ ប្រើការសម្របសម្រួលដោយផ្ទាល់ដៃដើម្បីបំពេញកិច្ចការចលករតូច 	<p>ឧទាហរណ៍នៃអ្វីដែលការរៀនសូត្ររបស់កុមារបានអភិវឌ្ឍដូចជា...</p> <ul style="list-style-type: none"> • រៀបចំលេងដោយបញ្ចូលការសូនរូប • ប្រើការបិទលើរបស់របរ (ក្រដាសពណ៌, អង្កាំ, ឈើដោតកាវ៉េនៅលើក្រដាស • កាន់ក្រដាសដោយដៃម្ខាង ហើយកាត់មួយផ្សេងទៀត • ប្រើកន្ត្រៃកាត់រាងដោយបន្ទាត់ត្រង់ និងបន្ទាត់កោង • សាងសង់សំណង់ជាមួយដុំប្លុក <p>ចំណាំ៖ គ្រូត្រូវមានភាពបត់បែនក្នុងការ ផ្តល់នូវឱកាសរៀនសូត្រសមស្របដោយផ្អែកលើសមត្ថភាពចំណាប់អារម្មណ៍ និងតម្រូវការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។</p>

គោលដៅសិក្សាទី៤៖ អភិវឌ្ឍទម្លាប់មានសុខភាពល្អ និងការយល់ដឹងពីសុវត្ថិភាពនៅផ្ទះ ក្នុងសាលា និងនៅទីសាធារណៈ

បំណិន	ការអភិវឌ្ឍ
<ul style="list-style-type: none"> យល់ពីសារៈសំខាន់នៃការធ្វើឱ្យមានសុខភាពល្អ រៀនពីការធ្វើអាកប្បកិរិយាឱ្យសមរម្យដែលណែនាំឱ្យធ្វើជាមួយបុគ្គល និងក្រុមប្រកបដោយសុវត្ថិភាព 	<ul style="list-style-type: none"> និយាយអំពីហេតុអ្វីដែលពួកគេត្រូវការញ៉ាំអ្វីដែលល្អៗ, ត្រូវការសម្រាក, ធ្វើលំហាត់ប្រាណដើម្បីឱ្យមានសុខភាពល្អ ស្តាប់ និងអនុវត្តតាមច្បាប់សាមញ្ញៗ/ការណែនាំក្នុងការលេងល្បែង និយាយអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យគេមានសុវត្ថិភាពពេលនៅផ្ទះ, ក្នុងសាលា ,នៅទីសាធារណៈ (ឧទាហរណ៍៖ ពេលជិះរថយន្តក្រុង,ឆ្លងផ្លូវ,លេងនៅសួនកុមារ លេងនៅផ្ទះ ឬនៅសាលារៀន) និយាយអំពីសារៈសំខាន់នៃសុវត្ថិភាពលើដងផ្លូវ <p>ចំណាំ៖ គ្រូត្រូវមានភាពបត់បែនក្នុងការផ្តល់នូវឱកាសរៀនសូត្រសមស្របដោយផ្អែកលើសមត្ថភាពចំណាប់អារម្មណ៍ និងតម្រូវការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។</p>

២.៣- គោលដៅសិក្សា នៃសំណុំសកម្មភាពទាំង៥

២.៣.១- ចលនាមូលដ្ឋាន

ចលនាមូលដ្ឋាន មានគោលដៅ ហ្វឹកហាត់រាងកាយទាំងមូល ឱ្យមានភាពរឹងមាំ ស្របនឹងការសម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ ផ្សារភ្ជាប់នឹងបរិស្ថាន ដើម្បីជាមូលដ្ឋានគ្រឹះឈានទៅរកការរៀនសូត្រមុខវិជ្ជាដទៃទៀតប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។ ការហ្វឹកហាត់ចលនាមូលដ្ឋានទាមទារឱ្យមានសកម្មភាពចម្បងដូចជា៖ ដើរ រត់ លោត លូន វារ គោង ឡើងចុះរិញ បង្វិល ទាញដែលជាចលនាមួយដើម្បីឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សាដែលជួយឱ្យកុមារមានការអភិវឌ្ឍគ្រប់ផ្នែក។ ហេតុនេះហើយបានជាតម្រូវឱ្យមានការហ្វឹកហាត់ចលនាមូលដ្ឋានក្នុងកម្មវិធីសិក្សានៅសាលាមត្តេយ្យ ។

២.៣.២ . ចលនាចរន្ត

គោលដៅសិក្សាសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលនាចរន្ត គឺការអភិវឌ្ឍបំណិនចលនាជួយឱ្យកុមារមានទំនុកចិត្តក្នុងការធ្វើចលនានិងជួយពួកគេឱ្យមានសុខភាពល្អនៃជីវិត។ គោលដៅរៀនសូត្រសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលនា ផ្ដោតលើតម្រូវការជួយកុមារអភិវឌ្ឍបំណិនចលនាធ្វើឱ្យកាយ សម្បទា

មានភាពរហ័សរហួន និងការសម្របសម្រួលរាងកាយ។ នៅពេលកុមារទទួលបានបំណិនចលករពួកគេ ចាប់ផ្តើមយល់ពីការអនុវត្តសុខភាពនិងសុវត្ថិភាពផ្សេងៗ។ ការសិក្សាពីចលនាចរន្ត ក៏ជាការហ្វឹកហាត់ បង្កើនកម្លាំង និងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក ចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ និងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពចលនាសាមញ្ញ ទៅច្រើនចលនា ជាចង្វាក់ ជា ពិសេសទាក់ទងនឹង រាងកាយ ពេលវេលា លំហ ពិសេសយល់ដឹងអំពីការតម្រង់ទិសនៃរាងកាយ។

២.៣.៣. ល្បែងចលនា

ចំពោះកុមារការធ្វើសកម្មភាព និងការលេងគឺដើម្បីស្វែងយល់និងហាត់រៀន។ តាមរយៈ ការលេងដែលជាធាតុមួយនៃចិត្តចលនា កុមារនឹងទទួលបាននូវ រាងកាយមាំមួន ស្វាហាប់ ទន់ភ្លន់រហ័ស រហួន សម្របសម្រួលចលនាបានកាន់តែល្អ និងលូតលាស់សមសួនមានតុល្យភាពនឹងរូបរាងកាយ។ ទាំង នេះ ជាគោលដៅនៃការលេងល្បែងចលនា។ មិនតែប៉ុណ្ណោះ គោលដៅនៃការលេងល្បែងចលនា ជួយឱ្យ កុមារមានភាពសប្បាយរីករាយ ក្លាហានមានការប្រាស្រ័យទាក់ទងល្អការយល់ចិត្តគ្នា ការជួយគ្នា គិតគូរ ដល់អ្នកដទៃ អធ្យាស្រ័យឱ្យគ្នា និងសាមគ្គីគ្នា ការគោរពលក្ខខណ្ឌនៃការលេង មានគំនិតចង់ឈ្នះដោយ ភាពត្រឹមត្រូវ ទទួលស្គាល់ការចាញ់ រៀនពីកំហុសដែលបានជួបប្រទះ ប្រព្រឹត្តខ្លួនឱ្យមានតម្លៃ និងមាន បំណិនស្រាវជ្រាវរុករកនៅក្នុងបរិស្ថាន មានគំនិតផ្តួចផ្តើម ច្នៃប្រឌិត ពង្រីកចំណេះដឹង និងដកពិសោធន៍ សញ្ញាណទាំងឡាយអំពីខ្លួនឯង លំហ និងពេលវេលា។

២.៣.៤. ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន

សកម្មភាពហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ឬការនិទានរឿងដោយច្នៃប្រឌិត ធ្វើឱ្យកុមារ ចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការហាត់ធ្វើចលនា ចេះបត់បែន មានភាពសប្បាយរីករាយ មានបម្រុងប្រយ័ត្នស្តាប់ ដោយការយកចិត្តទុកដាក់ តស៊ូព្យាយាម អំណត់ក្នុងការធ្វើចលនា កាត់បន្ថយបាននូវភាពតានតឹង អារម្មណ៍ មានទម្លាប់ល្អ មានសីលធម៌រស់នៅល្អក្នុងសង្គម បណ្តុះគំនិតចង់ចាំ ប្រាជ្ញាឈ្លាសវៃ ។ ការ និទានរឿងរបស់គ្រូ ជួយឱ្យកុមារបង្កើតនូវភាពស្រមើស្រមៃ ចេះបង្កើតរូបារម្មណ៍ អភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈ តាមធម្មជាតិរបស់កុមារដែលត្រូវការខ្យល់ ពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ ចេះដកដង្ហើម(បញ្ចេញបញ្ចូល) ពង្រឹងស្មារតី កុមារក្នុងការចាប់យកចំណេះដឹង ស្គាល់រាងកាយខ្លួនឯង និងសម្ភារៈ។ ការបញ្ចេញសមត្ថភាពងាយៗ ប្រកបដោយសុខភាព សុវត្ថិភាពនិងការទទួលខុសត្រូវ។

២.៣.៥. ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/ចលនាតាមបទភ្លេង

ការនាំកុមារហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/ចលនាតាមបទភ្លេង ធ្វើឱ្យកុមារ ចូលរួម យ៉ាងសកម្មក្នុងការហាត់ធ្វើចលនា កាយវិការប្រកបដោយភាពស្វាហាប់ សប្បាយរីករាយ កាត់បន្ថយបាន នូវភាពតានតឹងអារម្មណ៍។ ទន្ទឹមនឹងនេះ ការធ្វើចលនាតាមចង្វាក់ភ្លេង ជួយឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈ តាមរយៈការប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយទាំងមូល ធ្វើឱ្យកុមារអាចកសាងចំណេះដឹង មានសក្តានុពលក្នុង ការបន្តទៅរៀននៅថ្នាក់លើទៀតប្រកបដោយលទ្ធផលល្អ ឆ្លើយតបទៅនឹងគោលដៅអប់រំជាតិ។ បើកុមារ មានចំណង់ចំណូលចិត្តក្នុងការហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/ចលនាតាមបទភ្លេង គឺកុមារបានរួមចំណែក

លើកកម្ពស់សុខភាពខ្លួនដោយខ្លួនឯង។

គ្រូបង្រៀនមានតួនាទីសំខាន់ក្នុងការជួយកុមារឱ្យសម្រេចបានគោលដៅសិក្សាសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ។ គោលបំណងនៃការសិក្សានេះគឺដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនចលករបស់កុមារ និងណែនាំចំណេះដឹងពីសុខភាព និងសុវត្ថិភាពដើម្បីឱ្យកុមារមានទំនួលខុសត្រូវកាន់តែខ្លាំងឡើង ចំពោះសុខភាព អនាម័យ និងសុវត្ថិភាពផ្ទាល់ខ្លួននៅឆ្នាំក្រោយទៀត។

២.៤- ការផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងបរិបទវិទ្យាសាស្ត្រ និងជីវភាពរស់នៅ

ការអភិវឌ្ឍចលករសំដៅលើការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថរបស់ចលនាពេញមួយជីវិត ជាមួយនឹងការផ្លាស់ប្តូរ ដែលត្រឹមត្រូវតាមលំដាប់លំដោយ និងទាក់ទងនឹងកម្រិតអាយុ។ មិនមែនកុមារទាំងអស់សុទ្ធតែអាចបង្ហាញពីដំណាក់កាលចាស់នៃបំណិនជាក់លាក់មួយនោះទេ ប៉ុន្តែវាសំខាន់ណាស់ក្នុងការណែនាំពួកគេពីរបៀបដែលអនុវត្តបំណិននិងផ្តល់នូវឱកាសជាច្រើនសម្រាប់ការអនុវត្ត។ គ្រូត្រូវការកែប្រែឬសម្របសម្រួលសកម្មភាពទៅនឹងក្រុមអាយុផ្សេងៗគ្នា និងជ្រើសរើសឧបករណ៍ដែលសមស្របទៅនឹងកម្រិតអាយុ និងបង្រៀនសកម្មភាពពីសាមញ្ញ ទៅស្មុគស្មាញ និងបំបែកការណែនាំជាជំហានតូចៗ។ ជាមួយគ្នានេះដែរ ការសិក្សាចិត្តចលករនៅសាលារៀន ត្រូវតែផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹងជីវភាពរស់នៅរបស់កុមារ។ គ្រូត្រូវតែទំនាក់ទំនងជាប្រចាំជាមួយមាតាបិតា អាណាព្យាបាលកុមារ ដោយឱ្យពួកគាត់យកបំណិនពីសាលារៀន ទៅបន្តក្នុងជីវភាពរស់នៅ ដូចជាការទប់លំនឹងប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គដូចជា ការឡើងចុះទីចំណោត ឬកាំជណ្តើរ និងការអនុវត្តបំណិនចលករតូច ដើម្បីឱ្យកុមារប្រើប្រាស់បំណិនផ្ទាល់ខ្លួនដូចជា បិទឡើងអាវ ចងខ្សែស្បែកជើង រុករាន មូលគម្របដបឬវត្ថុផ្សេងៗ ដោយមិនពឹងមនុស្សធំ។

២.៤.១- ការរៀនបំណិន៣យ៉ាងក្នុងការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ

ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលកររួមមានការរៀន៣យ៉ាង៖

- ការទទួលយកបំណិនចលករ (ចលករតូច ចលករធំ)
- សុខភាព និងភាពមាំមួន (ទម្លាប់មានសុខភាពល្អ)
- ការដឹងពីសុវត្ថិភាពរាងកាយ (នៅផ្ទះ ក្នុងសាលារៀន នៅតាមទីសាធារណៈ)។

ការទទួលយកបំណិនចលករ ធ្វើឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍបំណិនមូលដ្ឋានសម្រាប់ពួកគេដើម្បីទទួលបានប្រសិទ្ធភាព និងគុណភាព។ សុខភាព និងភាពរឹងមាំ គឺជាការលើកកម្ពស់ការយល់ដឹងរបស់កុមារអំពីទម្លាប់សុខភាពល្អ និងអភិវឌ្ឍកាយសម្បទារឹងមាំ ដើម្បីទទួលបានការលូតលាស់ល្អ។ ជាចុងក្រោយកុមាររៀនអំពីសារៈសំខាន់នៃសុវត្ថិភាព និងវិធីដែលពួកគេអាចការពារគ្រោះថ្នាក់នៅផ្ទះ នៅសាលារៀន និងនៅតាមទីសាធារណៈនានាដែលស្ថិតនៅក្នុងស្ថានភាពនៃការយល់ដឹងអំពីសុវត្ថិភាព។

ក. ការទទួលយកបំណិនចលករ

- បំណិនចលករតូច៖

បំណិនចលករតូច ពាក់ព័ន្ធនឹងការសម្របសម្រួល និងការគ្រប់គ្រងកំដៃ ម្រាមដៃ និងដៃក្នុងការបំពេញកិច្ចការជាក់លាក់មួយដោយភាពជាក់លាក់។ ការទទួលបានបំណិនចលករតូចជួយកុមារ

ឱ្យមានភាពឯករាជ្យជាងមុនក្នុងការធ្វើសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ។ ការពង្រឹងបំណិនចលករតូច ក៏អនុញ្ញាតឱ្យ កុមារបំពេញកិច្ចការជួយខ្លួនឯង ដូចជាការចងខ្សែស្បែកជើង ពាក់ស្បែកជើង រូតនិងបិទឡៅនៅលើ សម្លៀកបំពាក់ ហើយពួកគេក៏អាចប្រើការគូរ ការសរសេរ និងសិល្បៈដូចជាកាន់ខ្មៅដៃ កាន់ដីស និងផាត់ ពណ៌... ដែលតម្រូវឱ្យមានការគ្រប់គ្រងដែលបានល្អប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។

ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូច អាចឱ្យកុមារមានភាពប៊ិនប្រសប់ក្នុងការប្រើម្រាមដៃ ដើម្បី បង្កើតស្នាដៃសិល្បៈ។ កុមារត្រូវតែបានផ្តល់ឱកាសរៀនសូត្រឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីអនុវត្តការងារជាច្រើន ដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូច។ ជាទូទៅការគ្រប់គ្រងសាច់ដុំផ្នែកកណ្តាលនៃរាងកាយលឿនជាងផ្នែក ខាងចុងនៃរាងកាយ។ *ឧទាហរណ៍៖* កុមារជាធម្មតាអភិវឌ្ឍសាច់ដុំនៃដើមដៃ និងស្មារបស់ពួកគេមុនដឹង។ ក្នុងន័យបែបនេះ កុមារគួរតែត្រូវបានផ្តល់ឱកាសឱ្យប្រើដៃដើម្បីអភិវឌ្ឍកិច្ចការផ្សេងៗដូចជាការកាត់ បិទ រោយ ក្រង និងសំណង់អគារ(ដុំប្លុក) នៅក្នុងដំណាក់កាលដំបូងនៃការអភិវឌ្ឍចលករតូច។ នៅពេល ដែលពួកគេទទួលបានទំនុកចិត្តកាន់តែខ្លាំងក្នុងការប្រើប្រាស់ដៃ ពួកគេនឹងអនុវត្តភាពជាក់លាក់ខ្ពស់ក្នុង ការប្រើប្រាស់ម្រាមដៃដើម្បីរៀបចំវត្ថុដូចជាការប្រើប្រាស់កន្ត្រៃ ខ្សែស្បែកជើង ខ្សែរូត ...។

សកម្មភាពខាងលើជួយអភិវឌ្ឍសាច់ដុំដៃរបស់កុមារ។ ការពង្រឹងសាច់ដុំដៃជួយកុមារឱ្យ មានភាពច្បាស់លាស់ក្នុងការអនុវត្តបំណិនដែលស្មុគស្មាញដូចជាការកាត់ ដោតសរសៃអំបោះជាដើម។

- បំណិនចលករធំ

បំណិនចលករធំពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រើប្រាស់សាច់ដុំធំៗនៅក្នុងដៃ ជើង និងដងខ្លួនក្នុងពេល ធ្វើចលនា។ ដោយការប្រើសាច់ដុំធំៗកុមារអាចអនុវត្តបំណិនចលនាមូលដ្ឋានដែលរួមមាន៖ បំណិនផ្លាស់ ប្តូរទីតាំង បំណិននៅនឹងមួយកន្លែង និងបំណិនសម្របសម្រួលរាងកាយ។

២.៤.២- ការបណ្តុះស្មារតីកុមារ

ការរៀនចិត្តចលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា បណ្តុះស្មារតីកុមារឱ្យ៖

- មានភាពសប្បាយរីករាយ បង្កើននូវទំនាក់ទំនងចិត្តសង្គមកាន់តែប្រសើរ
- បង្កើនការរុករក ស្រាវជ្រាវនៅក្នុងបរិស្ថាន
- បង្ហាញគំនិតផ្ទាល់ខ្លួន
- បញ្ចេញឱ្យឃើញយ៉ាងច្បាស់នូវសកម្មភាពរាងកាយ
- បង្កើនការចង់ចេះ ចង់ដឹង
- មានគំនិតផ្តួចផ្តើម
- គិតគូរដល់អ្នកដទៃ
- គោរពច្បាប់ ទទួលស្គាល់ការពិត
- មានគំនិតច្នៃប្រឌិត
- ការលេង គឺជាការរៀន។

៣.១- សញ្ញាណវិគ្គបលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា

ការសិក្សាវិគ្គបលភាព គឺដើម្បីបង្កើនសមត្ថភាពក្នុងការអនុវត្តបំណិននូវអត្រានៃជោគជ័យ ភាពជាក់លាក់ និងកាត់បន្ថយការប្រើប្រាស់ថាមពលដែលត្រូវការសម្រាប់ដំណើរការ។

យោងតាមបរិបទខាងលើ ទើបការរៀនវិគ្គបលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា មានកម្មវិធីច្បាស់លាស់។ ក្នុងនោះ ការប្រើប្រាស់ចលករធំ សម្រាប់មុខវិជ្ជាវិគ្គបលភាព សម្រាប់អភិវឌ្ឍរាងកាយទាំងមូល និងពង្រឹងឱ្យកាន់តែប្រសើរ ដើម្បីនាំកុមារទៅរកភាពជោគជ័យក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយ ស្គាល់ពីរាងកាយរបស់ខ្លួនច្បាស់ មានសមត្ថភាពស្រាវជ្រាវយ៉ាងសកម្ម ប្រើប្រាស់ភាសានិយាយស្របនឹងសកម្មភាព និងអាចបង្កើតរូបតំណាង។ រីឯការប្រើប្រាស់ចលករតូច គឺអភិវឌ្ឍចលនាម្រាមដៃឱ្យមានភាពរឹងមាំ ដើម្បី ពង្រឹងបំណិននៃការចាប់កាន់ ដោត ក្រង សរសេរ និងគូសវាស ហើយឈានទៅការប្រើមុខងាររវាងចលនាសាច់ដុំភ្នែក និងសាច់ដុំដៃ ឱ្យមានតុល្យភាព ។ អាចនិយាយបានថា ការរៀនមុខវិជ្ជាវិគ្គបលភាពនៅមត្តេយ្យសិក្សា គឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការអភិវឌ្ឍសុខភាពរាងកាយទាំងចលករតូច និង ចលករធំប្រាជ្ញាស្មារតី និងកំណត់នូវទិសនៃលំហបានច្បាស់លាស់។

៣.២- ប្រធានបទ/វិស័យបញ្ញត្តិកម្មរបស់វិគ្គបលភាពនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា
ប្រភេទនៃវិគ្គបលភាព

៣.២.១- ចលនាមូលដ្ឋាន

ចលនាមូលដ្ឋានគឺជា ចលនាដែលប្រើប្រាស់រាងកាយទាំងមូល ដោយប្រើប្រាស់ចលករធំ និងចលករតូចតាមដំណើរវិវត្តនៃធម្មជាតិរបស់កុមារ ដូចជា លូន វារ តោង ដើររត់ លោត គប់ បោះ...ជាដើម។

ឧទាហរណ៍៖ កុមារបោះបាល់ចូលកន្ត្រក



រូបភាពទី២៖ ចលនាមូលដ្ឋាន (កុមារបោះបាល់ចូលកន្ត្រក)



រូបភាពទី៣៖ ចលនាមូលដ្ឋាន (សកម្មភាពកុមារវារចូលកង)

៣.២.២- ចលនាចរន្ត

ចលនាចរន្តគឺជាបណ្តុំចលនាមូលដ្ឋានចាប់ពី២ឡើងទៅដែលមានទ្រង់ទ្រាយសកម្មភាព ច្រើនគួបផ្សំជាមួយចលនាតូចដែលមានដំណើរការទំនាក់ទំនងជាចរន្ត ដើម្បីចាប់យកចំណេះដឹងទាំងឡាយ អំពីរាងកាយ លំហ ពេលវេលា ការតម្រង់ទិសនៃបំណិន ការធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំមានដូចជា៖ ការ ដើរ ការរត់ លោតផ្លោះ ទប់លំនឹង ពត់ កោង រមួលខ្លួន រុញ ទាញ បោះ ចាប់ លោត ទាត់។

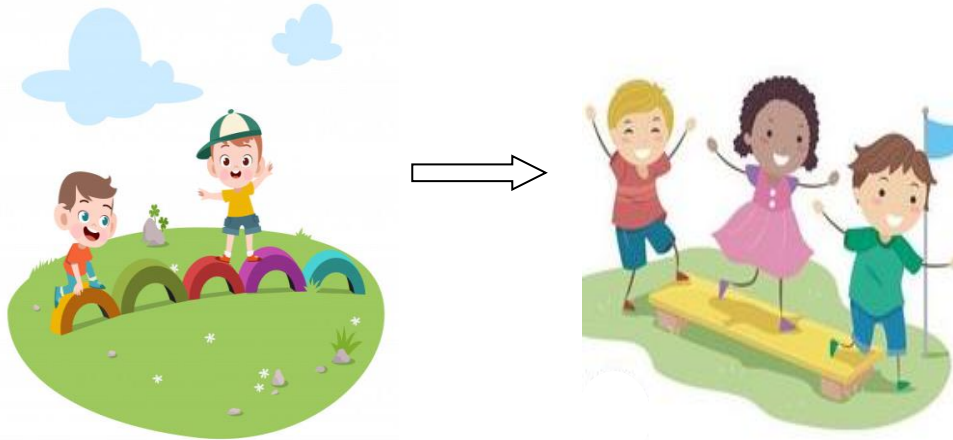
ឧទាហរណ៍ ៖

- សកម្មភាពកុមារដើរលើដុំឈើ ដើរលើកាំជណ្តើរ លោតចុះ លោតចូលរង្វង់ រអិលចុះ ដើរធម្មតា ដើរលើដុំឈើ បោះបាល់ចូលក្នុងកន្ត្រក
- សកម្មភាពកុមារឡើងជណ្តើរ លូនក្រោមកន្ទួល លោតជើងម្ខាង ប្រមៀលលើបាល់ ជិះទោង រអិល
- សកម្មភាពកុមារលោតលើដុំឈើ ដើរកោងៗលើក្តារបន្ទះ វារតាមខ្សែកោងចុះ កោង ឡើង វារក្រោមកៅអីវែង
- សកម្មភាពកុមារលោតចូលរង្វង់ ដើរតាមស្នាមជើង រត់តាមបន្ទាត់ ហែលទឹក លោត ជើងម្ខាង(ជើងខាងស្តាំ)។

កុមារមានចំណូលចិត្តធ្វើសកម្មភាពសេរី ដោយពុំត្រូវការរៀបចំពីមនុស្សធំ ព្រោះពេលខ្លះអាចធ្វើឱ្យ សកម្មភាពកុមារជួបឧបសគ្គ និងអាចប៉ះពាល់ដល់រាងកាយ ពេលខ្លះជោគជ័យ។ កុមារនឹងទទួលបានបទ ពិសោធន៍អំពីភាពជោគជ័យ និងបរាជ័យ ដើម្បីចៀសវាងឧបសគ្គដែលពុំគួរឱ្យកើតមាន។ ក្នុងនាមជាគ្រូ មត្តេយ្យសិក្សា ត្រូវព្យាយាមរិះរកគ្រប់វិធីប្រកបដោយភាពឈ្លាសវៃក្នុងការច្នៃប្រឌិត បង្កើតសកម្មភាពរៀបចំជា លំហាត់ចលនាចរន្តដែលមានគុណភាពឱ្យកុមារលេងសប្បាយរីករាយទទួលបានចំណេះដឹង បទពិសោធន៍ និងការអភិវឌ្ឍគ្រប់វិស័យទាំងសុខភាព រាងកាយ បញ្ញាស្មារតី ភាសា និងការអភិវឌ្ឍសង្គមនិងអារម្មណ៍ (ចលនាចរន្តទាំងឡាយដើម្បីចាប់យកចំណេះដឹងអំពីរាងកាយ)។

ក.ការធ្វើចលនាឱ្យមានលំនឹង

សកម្មភាពបន្តគ្នា ៖ កុមារដើរលើដុំឈើ បន្ទាប់មកដើរលើកាំជណ្តើរ រួចលោតចុះ លោតចូលរង្វង់ បន្ទាប់មកទៀតអិលចុះ ហើយដើរធម្មតា ដើរលើដុំឈើ និងបោះបាល់ចូលក្នុងកន្ត្រក។



រូបភាពទី៤៖ ចលនាចរន្ត
(កុមារដើរលើដុំឈើ ដើរលើសម្បកកង់ឡាន ដើរលើបន្ទះក្តារ)

ខ.ការយល់ដឹងអំពីរាងកាយ

សកម្មភាពកុមារ លូនក្រោមកន្ទួល ប្រមៀលលើបាល់ ជិះទោងអិល ចុះជណ្តើរ លោតជើងម្ខាង ...



រូបភាពទី៥ ៖ កុមារចុះជណ្តើរ និងលោតជើងម្ខាង

គ.ការយល់ដឹងអំពីខ្លួន

សកម្មភាពកុមារលោតលើដុំឈើ ដើរកោងៗលើបន្ទះក្តារ ឬបន្ទះខ្សែ វារតាមខ្សែកោងចុះ កោងឡើង វារក្រោមកៅអីវែង



រូបភាពទី៦ ៖កុមារដើរលើបន្ទះខ្សែ និងលោតលើដុំឈើ

ឃ.ការយល់ដឹងអំពីជើង

សកម្មភាពកុមារលោតចូលរង្វង់ ដើរតាមស្នាមជើង រត់តាមបន្ទាត់ ហែលទឹក លោតជើងម្ខាង (ជើងខាងស្តាំ) តាមស្នាមជើង។

ង.ការយល់ដឹងអំពីការតម្រង់ទិសនៃរាងកាយ

កំណត់ទិស(ខាងស្តាំ ខាងឆ្វេង) ដើម្បីកំណត់ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាព ទៅតាមដំណាក់កាល ។ កុមារដើរទា ដើរក្តាម បង្វិលកង ។



រូបភាពទី៧៖ កុមារដើរតាមទិសនៃរាងធរណីមាត្រ និងដើរក្តាម

ច. ចលនាចរន្តនៃទម្រង់ពេលវេលា

ការអនុវត្តចលនាចរន្តតាមលំដាប់ពេលការអនុវត្តចលនាចរន្តនេះ គ្រូបែងចែកក្រុមឱ្យចូលលេងតាមល្បែងតាមលំដាប់លេខរៀងនៃល្បែង។

សកម្មភាពកុមារលេងមីក ត្រែះបាល់លើគំនូស វារលើកៅអីវែង លេងលោតជាមួយកង លោតលែងវត្ថុ។



រូបភាពទី៨៖ កុមារលោតជាមួយកង និងលោតលែងវត្ថុ

ឆ. ចលនាចរន្តចំពោះទម្រង់នៃលំហ

សកម្មភាពកុមារដើរលើដុំឈើ ដើរលើខ្សែរាងរង្វង់ បង្វិលកងក្នុងជើង៣ដង រួចបញ្ចេញកងតាមក្បាលវិញ ដើរជុំវិញកៅអី លូនចូលក្នុងកង។

សរុបសេចក្តីមកការអនុវត្តចលនាចរន្តមានសារប្រយោជន៍ណាស់ចំពោះកុមារ ធ្វើឱ្យកុមារមានការយល់ដឹងអំពីរាងកាយ ពេលវេលា និងលំហ សន្សំបាននូវបទពិសោធន៍ក្នុងការធ្វើចលនាដែលជាកត្តាជំរុញឱ្យរាងកាយមានភាពរឹងមាំស្នាហាប់ ទន់ភ្លន់និងរហ័សរហួន។

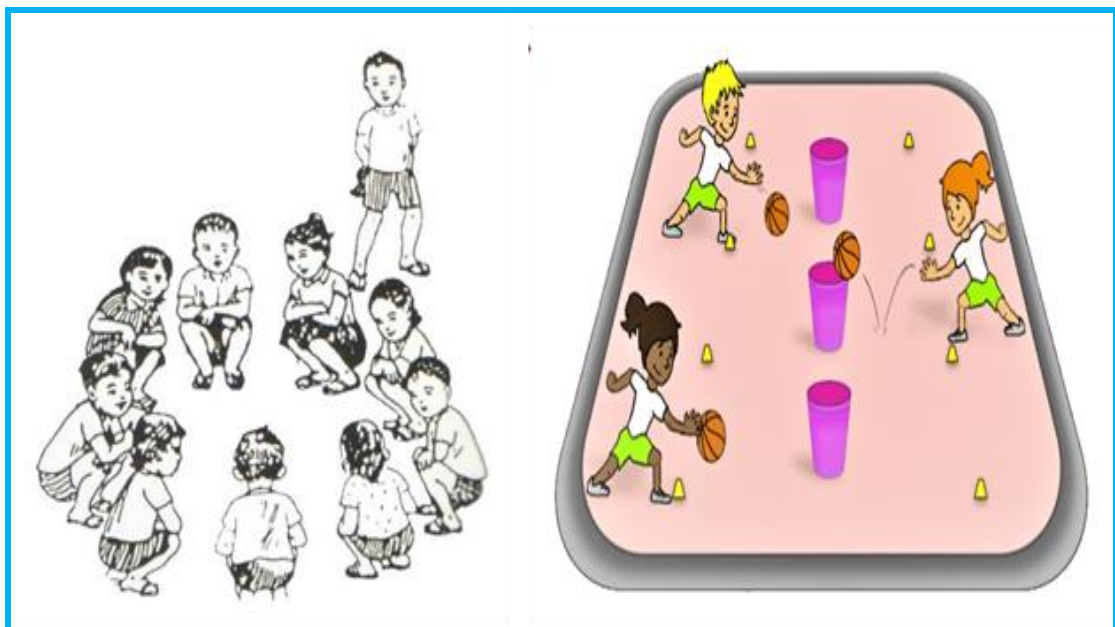


រូបភាពទី៩៖ កុមារដើរលើបន្ទះឈើ កៅអី បន្ទះក្តារ ដើរត្រាប់តាមសត្វជើងបួន

៣.២.៣- ល្បែងចលនា

ល្បែងចលនា គឺជាល្បែងសម្រាប់កុមារកម្សាន្តដោយប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយទាំងមូល (ចលករធំ) និងចលនាតូច (ចលករតូច) ដើម្បីសុខភាព ការលូតលាស់ និងភាពវៃឆ្លាត ស្វាហាប់ ទន់ភ្លន់ រហ័សរហួន។ ល្បែងចលនា ត្រូវបានគេស្គាល់ថា ជាសកម្មភាពធ្វើចលនាដោយប្រើប្រាស់រាងកាយទាំងមូល រួមនឹងការប្រើប្រាស់សង្គម និងអារម្មណ៍។ មានន័យថា ជាសកម្មភាពលេងចាប់ពីពីរនាក់ ឡើងទៅ ដោយគោរពច្បាប់ល្បែង និងមានភាពសប្បាយរីករាយ ដូចជាល្បែងប្រជាប្រិយ ល្បែងច្នៃប្រឌិត និងល្បែងលេងសប្បាយ។

ឧទាហរណ៍៖ ល្បែងលាក់កន្សែង ល្បែងបាញ់ទឹក ល្បែងឱបចង្កេះ ឬល្បែងទាញព្រំត្រៃ...



រូបភាពទី១០៖ ល្បែងលាក់កន្សែង និងល្បែងត្រៃបាល់ចូលកន្ត្រក

៣.២.៤- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន

ការហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន គឺជាការហាត់ប្រាណទៅតាមសកម្មភាពរបស់តួអង្គសត្វ រុក្ខជាតិ សមស្របទៅតាមខ្លឹមសារនៃរឿង ដែលជារឿងប្រឌិតខ្លីៗដែលយកទៅនិទានឱ្យកុមារស្តាប់ដោយលើកដាក់សំឡេងទៅតាមតួអង្គនៃសាច់រឿង។

ឧទាហរណ៍៖ រឿង មេតពែនាំកូនទៅស៊ីស្មៅ

តាមលក្ខណៈចិត្តវិទ្យា ចំពោះកុមារតូចស្ថិតក្នុងវ័យកុមារភាពទី១ចាប់ពីអាយុ០ឆ្នាំដល់អាយុក្រោម៦ឆ្នាំ បានចាត់ទុករឿងនិទានដែលមានលក្ខណៈអប់រំ មានឥទ្ធិពលយ៉ាងខ្លាំងទៅលើការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ បញ្ញា ស្មារតី ភាសា សង្គមនិងអារម្មណ៍។ ហេតុនេះ គ្រូមគ្គុយុសិក្សាត្រូវរៀបចំខ្លឹមសាររឿងនិទានសមស្របនឹងវ័យ ដែលមានអត្ថន័យអប់រំកាយ ចិត្ត ធ្វើឱ្យកុមារសប្បាយរីករាយ ហាត់ប្រាណដោយមិននឿយហត់ហើយទទួលបានសុខភាពល្អ មានបញ្ញាក្លីថ្លាឆ្លាតវៃ ហ៊ានជំនះឧបសគ្គហ៊ានដោះស្រាយបញ្ហាចំពោះមុខ និងរាងកាយមានការលូតលាស់ល្អសមសួន។

៣.២.៥- ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/ ចលនាតាមបទភ្លេង

ក្រៅពីការហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង ក៏អាចបញ្ចូលចលនាហាត់ប្រាណតាមចង្វាក់ភ្លេងផងដែរ ដើម្បីបង្កលក្ខណៈសប្បាយរីករាយឱ្យកុមារចូលរួម។ ការហាត់ប្រាណបែបនេះ ត្រូវជ្រើសរើសបទភ្លេងដែលមានលក្ខណៈងាយស្រួលធ្វើសកម្មភាព និងមានលក្ខណៈកន្ត្រាក់អារម្មណ៍រស់រវើកដោយប្រើប្រាស់រាងកាយទាំងមូល។ គ្រូអាចជ្រើសរើសបទភ្លេងតាមរយៈហ្គូហ្គល (Google) ឬយូធូប (YouTube) តែជាបទភ្លេងដែលស្របតាមកម្រិតអាយុ ចៀសវាងការប្រើកម្លាំងខ្លាំងហួសពីសមត្ថភាពកុមារ។

ក.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង

ការហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង គឺជាការហាត់រៀនធ្វើចលនារាងកាយទាំងមូលទៅតាមបទចម្រៀងដើម្បីឱ្យកុមារមានការលូតលាស់បានល្អ សុខភាពល្អ និងទទួលបានចំណេះដឹងពីបរិស្ថានជុំវិញ។

ឧទាហរណ៍៖ បទ ព្រះអាទិត្យរះហើយ



រូបភាពទី១១៖ ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង

ខ.ការអនុវត្តចលនាតាមបទភ្លេង

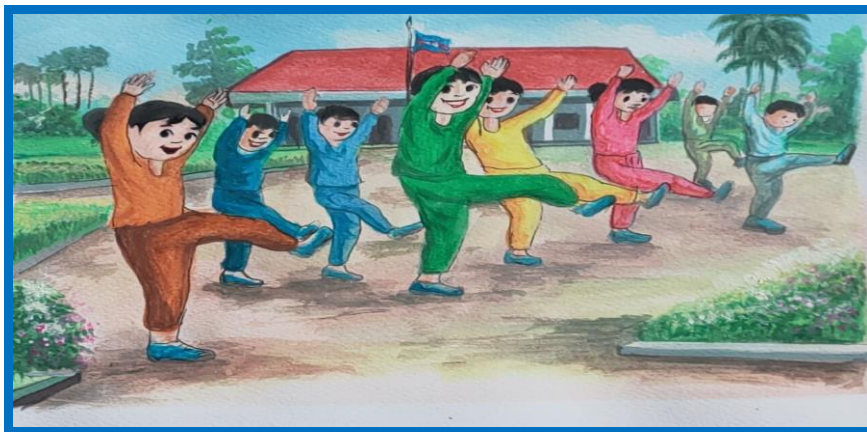
ត្រូវអាចសម្របសម្រួលចលនាពីសរីរាង្គលើដំលូសរីរាង្គខាងក្រោមតាមដំណាក់ ដូចខាងក្រោម៖

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ១- ចលនាក្បាល និងក | ៥- ចលនារម្មលខ្លួន |
| ២- ចលនាកដៃ | ៦- ចលនាពោះ |
| ៣- ចលនាដៃ | ៧- ចលនាជើង |
| ៤- ចលនាដងខ្លួន | ៨- ចលនាលោត |

កំណត់សម្គាល់៖ ការអនុវត្តចលនាតាមបទភ្លេងនេះ ត្រូវអាចកំណត់ចង្វាក់ដូចខាងក្រោម៖

- | | |
|-------------|-------------|
| -១ -២ -៣ -៤ | -២ -២ -៣ -៤ |
| -៣ -២ -៣ -៤ | -៤ -២ -៣ -៤ |

- ឧទាហរណ៍៖ លេខ(១)តំណាងឱ្យចលនាក
 លេខ(២)តំណាងឱ្យចលនាស្នា
 លេខ(៣)តំណាងឱ្យចលនាពោះ
 លេខ(៤)តំណាងឱ្យចលនាជើង។



រូបភាពទី១២៖ ហាត់ប្រាណតាមចង្វាក់ភ្លេង

៣.៣- វិធីសាស្ត្របង្រៀនចិត្តចលនាពលនៃមត្តេយ្យសិក្សា

ក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតនៅមត្តេយ្យសិក្សា ការបង្រៀនចិត្តចលនាពលទាំងបីកម្រិតថ្នាក់ (ថ្នាក់កម្រិតទាប មធ្យម និងខ្ពស់) សម្រាប់មួយឆ្នាំសិក្សា មានចំនួន២១០ម៉ោងសិក្សាដូចគ្នា ដោយប្រើរយៈពេលបង្រៀនស្មើនឹង៣៥សប្តាហ៍ និង៦ម៉ោងសិក្សាក្នុងមួយសប្តាហ៍ ហើយក្នុងមួយម៉ោងសិក្សា ស្មើនឹង៣០នាទី ។

ហេតុនេះ ដើម្បីធានាដល់ការលើកកម្ពស់ប្រសិទ្ធភាព នៃការអនុវត្តចិត្តចលនាពល គ្រូមត្តេយ្យត្រូវអនុវត្តឱ្យបានទន់ភ្លន់ប្រកបដោយភាពឈ្លាសវៃ និងច្នៃប្រឌិតខ្ពស់តាមខ្លឹមសារនៃការបង្រៀនចិត្តចលនាពលដូចខាងក្រោម៖

៣.៣.១- វិធីសាស្ត្របង្រៀន

មុននឹងចាប់ផ្តើមបង្រៀន គ្រូគប្បីយល់ពីគោលបំណងនៃការបង្រៀន និងរៀននៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ដែលកុមារត្រូវមានសមត្ថភាពស្តាប់ និយាយ ពិសេសសង្កត់ធ្ងន់ទៅលើការធ្វើសកម្មភាពចលនាតាមចង្វាក់បានត្រឹមត្រូវ។ ដូច្នោះ ការបង្រៀនត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើការអនុវត្តរបស់កុមារដោយផ្ទាល់ ចៀសវាងគ្រូអនុវត្តហើយកុមារអង្គុយចាំមើល ពោលគឺត្រូវមានសកម្មភាពឆ្លើយតបគ្នារវាងគ្រូនិងកុមារ ពិសេសអនុវត្តតាមគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលជាប្រចាំ ដើម្បីទទួលបានលទ្ធផលល្អប្រសើរ។ ក្នុងការបង្រៀន គ្រូត្រូវចេះលើកទឹកចិត្តកុមារមិនត្រូវនិយាយ បន្ទុះបង្គាប់កុមារទេ ហើយគ្រូអាចច្នៃប្រឌិតក្នុងការប្រើវិធីសាស្ត្រជាច្រើនដូចជា អនុវត្តវិធីចម្រុះ ដោយបំផុសសំណួរ ចែកកុមារជាក្រុម (ក្រុមតូច ក្រុមធំ ដៃគូ...) គ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល មានឥរិយាបថទន់ភ្លន់តែម៉ឺងម៉ាត់ និងចេះយោគយល់អធ្យាស្រ័យរាល់កំហុសកុមារប្រព្រឹត្តដោយចេតនាក្តីឬអចេតនាក្តី ជាពិសេសត្រូវគិតទៅដល់កុមារដែលមានតម្រូវការពិសេសឬពិការភាព ដោយសម្របសម្រួលយ៉ាងណាឱ្យកុមារទាំងអស់អាចអនុវត្តបានដូចគ្នាប្រកបដោយសមធម៌។ គ្រូត្រូវមានភាពច្បាស់លាស់ក្នុងតួនាទីរបស់ខ្លួនក្នុងការគ្រប់គ្រងកុមារ។ គ្រូ ត្រូវសួរខ្លួនឯងថា ថ្ងៃនេះកុមាររបស់ខ្លួនត្រូវទទួលបាននូវចំណេះដឹងអ្វីខ្លះ? មិនតែប៉ុណ្ណោះ ត្រូវហ្វឹកហាត់កុមារឱ្យមានការភ្ញាក់រលឹក ដោយណែនាំពន្យល់កុមារឱ្យបានច្បាស់លាស់ពីរបៀបធ្វើចលនានីមួយៗនៃមេរៀន និងចេះវាយតម្លៃលើចលនារបស់ខ្លួនឯង និងមិត្តភក្តិ។ ការភ្ញាក់រលឹករបស់កុមារមានភាពម្ចាស់ការចូលរួមរហូតដល់ចប់ម៉ោងសិក្សា និងខិតខំបំពេញភារកិច្ចក្នុងពេលអនុវត្ត។ អាស្រ័យដោយបម្រុងប្រយ័ត្ន និងចំណាប់អារម្មណ៍របស់កុមារមានរយៈពេលខ្លី ហើយមានការប្រែប្រួលឆាប់រហ័សតាមបរិយាកាសជុំវិញខ្លួន ធ្វើឱ្យកុមារមានការយល់ដឹងមិនទាន់ទូលំទូលាយ និងមិនទាន់មានភាពម្ចាស់ការទាំងស្រុងទៅលើការធ្វើចលនានៃលំហាត់នីមួយៗ។ ដូចនេះ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវចេះជ្រើសរើសសម្ភារៈដែលទាក់ទាញចិត្តរំភើបរបស់កុមារដូចជាកន្សែង ក្រមាសំឡី ប៉េងប៉ោង កំប៉ុង ស្ករ ...មកដាក់ សម្រាប់ជាការអនុវត្តផងដែរ។

ជារួម សកម្មភាពបង្រៀនមុខវិជ្ជាចិត្តចលនាចំពោះកុមារមត្តេយ្យអាយុ ៣, ៤, និង ៥ឆ្នាំ ត្រូវរៀបចំដំណើរការបង្រៀនឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងលទ្ធផលរំពឹងទុកក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត។ ទន្ទឹមនឹងការរីកចម្រើនការចេះប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រអនុវត្ត គឺផ្សារភ្ជាប់ក្នុងការសិក្សាកុមារមត្តេយ្យធ្វើយ៉ាងណាឱ្យធានាបាននូវប្រសិទ្ធភាពក្នុងការកសាងចំណេះដឹងមូលដ្ឋានរឹងមាំសម្រាប់កុមារសិក្សា ធានានូវសុវត្ថិភាព(ចៀសវាងការបង្កគ្រោះថ្នាក់នៅពេលអនុវត្តសកម្មភាព) មានការលូតលាស់ល្អ កុមារក្លាហាន ស្វាហាប់ ធ្វើចលនាតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង និងការហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន។ ក្នុងការបង្រៀនមុខវិជ្ជាចិត្តចលនា គ្រូអាចជ្រើសរើសគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលមកបង្រៀន។

៣.៣.២- គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល

គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល ជាវិធីដែលសិស្សមានសកម្មភាពច្រើនជាងគ្រូ។ មានន័យថា សិស្សសកម្ម អាចធ្វើកិច្ចការទាំងឡាយនៅក្នុងថ្នាក់ក្នុងម៉ោងរៀន រីឯគ្រូគ្រាន់តែដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួលប៉ុណ្ណោះ។ គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលរួមមាន៖

- វិធីពិភាក្សា
- វិធីបង្រៀនដោយប្រើធនធានសហគមន៍
- វិធីបង្រៀនតាមបែបសហការ

- វិធីបង្រៀនតាមបែបអង្កេត ស្រាវជ្រាវ
- វិធីអនុមាណរួម និងអនុមាណព្រែក។

ចំពោះការអនុវត្តគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលក្នុងការហ្វឹកហាត់ចិត្តចលនា គឺអាចឱ្យកុមារ៖

- អនុវត្តជាបុគ្គល ដើម្បីឱ្យមានភាពម្ចាស់ការ មានទំនុកចិត្ត មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងមានភាពច្នៃប្រឌិត និងឈានទៅមានទំនួលខុសត្រូវ។
- អនុវត្តជាដៃគូ ឬក្រុម ដើម្បីឱ្យកុមារចេះសហការជួយគ្នា ស្មោះត្រង់ មិនអត់នោម៉ាត់ ចេះអធ្យាស្រ័យ ដឹកនាំ និងមានសាមគ្គីភាព។

ក្នុងការអនុវត្តគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល គ្រូអាចជួយកុមារឱ្យមានការយល់ដឹងកាន់តែច្បាស់ អំពីរបៀបដែលពួកគេអាចធ្វើចលនា ដោយប្រើគំនិតគឺ៖

- ការយល់ដឹងអំពីរាងកាយ-ផ្ដោតលើអ្វីដែលរាងកាយអាចធ្វើបាននៅពេលផ្លាស់ទី
- ការយល់ដឹងពីលំហ-ផ្ដោតលើទីតាំងដែលរាងកាយកំពុងធ្វើចលនា
- ការយល់ដឹងអំពីការខិតខំ-ផ្ដោតលើរបៀបដែលរាងកាយកំពុងផ្លាស់ប្តូរ
- ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង-ផ្ដោតលើអ្នកណាដែលរាងកាយកំពុងធ្វើចលនា។

តារាងខាងក្រោមនេះ ពិពណ៌នាអំពីប្រភេទនៃបំណិនចលករធំ និងគំនិតនៃចលនាក្នុង ដំណើរការការងារ និងការប្រើគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល ៖

បំណិនចលករ			គំនិតនៃការធ្វើចលនា			
បម្លាស់ទី	នៅនឹងមួយកន្លែង	បំណិនសម្របសម្រួលរាងកាយ	ការយល់ដឹងនៃរាងកាយ	ការយល់ដឹងពីលំហ	ការយល់ដឹងពីការខិតខំ ប្រឹងប្រែង	ការយល់ដឹងពីមិត្តភាព
១.ការលូន	១.តុល្យភាព (ទប់លំនឹង)	១.ការបោះទៅ	▪ បម្លាស់ទី	▪ ប្រើប្រាស់ការធ្វើខ្លួនឯង និង	▪ ប្រើប្រាស់ពេលវេលា	▪ ផ្នែកនៃរាងកាយជាប់
២.ការដើរ	២.ការបត់បែន	២.ការចាប់	▪ នៅនឹងមួយកន្លែង	▪ លំហទូទៅ	▪ ប្រើប្រាស់កម្លាំង	▪ ទាក់ទងទៅនឹងអ្នកដទៃ
៣.ការរត់	៣.ការពត់ខ្លួន	៣.ការបោះ	▪ បំណិនធ្វើដោយដៃ	▪ ធ្វើចលនាក្នុងទិសដៅផ្សេងគ្នា		▪ ពេលធ្វើចលនា
៤.ការរើកិល	៤.ការចោល	៤.ការប្រមៀល		▪ ធ្វើចលនាក្នុងគន្លងខុសគ្នា		▪ កុមារជាប់ទាក់ទង
៥.ការលោតជើង២	៥.ការឈរត្រង់	៥.ការលោត		▪ ធ្វើចលនាក្នុងកម្រិតខុសគ្នា		▪ ជាមួយមនុស្សធំ និងគោលដៅវត្ថុ
៦.ការលោតផ្លោះជើងមួយ	៦.ការអណ្តែតឡើង	៦.ការទាត់				
៧.ការលោតផ្លោះ	៧.ការលិច	៧.ការវាយ				
៨.ការបំផាយសេះ	៨.ការយោល					
៩.ការលោតរំលង	៩.ការយោលពីម្ខាងទៅម្ខាង					
	១០.ការរុញ					
	១២.ការទាញ					

នៅពេលរៀបចំផែនការសកម្មភាពគ្រូគួរតែផ្ដោតលើបំណិនចលករធំ ក្នុងការយល់ដឹងអំពីរាងកាយជាមួយគំនិតនៃចលនា យ៉ាងហោចណាស់ក្នុងចំណោមគំនិតចលនាបីផ្សេងទៀត។

ឧទាហរណ៍៖ គ្រូអាចរៀបចំផែនការសកម្មភាពមួយដែលផ្ដោតលើការរុករកបំណិនលោតផ្លោះ ក្នុងផ្លូវកាប់ចុះ កាប់ឡើង(រាងកាយ និងការដឹងពីលំហ) និងការឈានទៅរកការដើរកាប់ចុះ កាប់ឡើង ជាមួយដៃគូ(រាងកាយ និងការដឹងពីទំនាក់ទំនង)។ សកម្មភាពជាច្រើនអាចត្រូវបានបង្កើតចេញពីការរួម

បញ្ចូលគ្នានៃបំណិនចលករធំ ក្នុងការយល់ដឹងអំពីរាងកាយជាមួយនឹងគំនិតចលករមួយក្នុងចំណោម គំនិត បីផ្សេងទៀត។ ទាំងនេះអនុញ្ញាតឱ្យកុមារស្វែងយល់អំពីបំណិនចលករធំដូចគ្នាតាមវិធីជាច្រើន ពីបទ ពិសោធន៍នៃការរៀនសូត្រ។ កុមារ នឹងស្វែងយល់ពីការផ្លាស់ប្តូរតាមរបៀបផ្សេងៗគ្នា និងរៀនពីវាក្យសព្ទ ថ្មីៗដើម្បីពណ៌នាពីចលនារបស់ពួកគេ។ ក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពនេះ គ្រូអាចឱ្យកុមារអនុវត្តជាដៃគូ។

ក- ការយល់ដឹងពីរាងកាយ

ពេលដែលកុមារដឹងពីការអភិវឌ្ឍរបស់រាងកាយ ពួកគេអាចស្គាល់នូវផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ និងវិធីដើម្បីធ្វើឱ្យផ្នែកទាំងនេះផ្លាស់ទី។ កុមារបង្ហាញពីភាពខុសគ្នា ក្នុងការទទួលបានបំណិនចលករធំ ដោយសារកត្តាជាច្រើនដូចជាឱកាសសម្រាប់ការអនុវត្ត និងរយៈពេលដែលកុមារបានអនុវត្ត។

ឧទាហរណ៍៖ កុមារអាយុ៥ឆ្នាំម្នាក់ អាចបង្ហាញនូវបំណិនរត់ដែលមានភាពប្រសើរជាងមុន ហើយសម្របសម្រួល ចលនាអរិយៈបានល្អ។ ប៉ុន្តែកុមារម្នាក់ទៀតដែលមានអាយុប្រហាក់ប្រហែលគ្នា អាចបង្ហាញពីដំណាក់កាលដំបូងនៃការរត់ទូទាំងផ្នែកខាងមុខនៃរាងកាយ។

ការយល់ដឹងអំពីរាងកាយ បានរួមបញ្ចូលបំណិនចលករធំ៣គឺ៖

- **បំណិន បម្លាស់ទី៖** ពាក់ព័ន្ធនឹងចលនានៃរាងកាយក្នុងទិសដៅផ្នែកឬបញ្ឈរពីកន្លែងមួយទៅ កន្លែងមួយក្នុងរបៀបសម្របសម្រួលវត្ថុ

ឧទាហរណ៍៖ បំណិន បម្លាស់ទី រួមមាន៖ ការដើរ ការរត់ ការរត់ប្រណាំង ការលោតជើងមួយ ការលោតជើងពីរ ការផ្លោះ និងការលូនជាដើម

- **បំណិន នៅនឹងមួយកន្លែង៖** ទាក់ទងនឹងចលនានៃរាងកាយដែលមិនផ្លាស់ទី

ឧទាហរណ៍៖ ការមានតុល្យភាព ការបត់បែន ការលាត រញ្ជួយ ងឹកងោក ការយោល ការបត់ ទៅបត់មក ការរុញ ការទាញ ការលិច និងអណ្តែត។

- **បំណិនសម្របសម្រួល៖** ទាក់ទងនឹងការគ្រប់គ្រងដៃ ជើង និងផ្នែកផ្សេងៗទៀតនៃរាងកាយ ក្នុងការគ្រប់គ្រងវត្ថុដូចជាការលោតចាប់បាល់ វាយនឹងដំបង បោះនិងចាប់កញ្ចប់សណ្តែក។ ចំណុចទាំងនេះ គ្រូអាចឱ្យកុមារអនុវត្តជាក្រុមធំៗ

ខ- ការយល់ដឹងពីលំហ

កុមារមានការយល់ដឹងអំពីទីតាំងនៅពេលដែលពួកគេសង្កេតមើលទីតាំងទាក់ទងទៅនឹងវត្ថុ ដែលនៅជុំវិញ ក្នុងពេលដែលពួកគេផ្លាស់ប្តូរទីធ្លាផ្លាស់ខ្លួន។

ឧទាហរណ៍៖ ចន្លោះនៅក្នុងទីតាំងណាមួយ និងចន្លោះទូទៅ

កុមារនឹងរៀនធ្វើចលនាទៅតាមទិសដៅផ្សេងៗគ្នា៖ ឆ្ពោះទៅមុខ ថយក្រោយ ចំហៀង ឡើង លើ ចុះក្រោមតាមទ្រនិចនាឡិកា និងបញ្ជាសទ្រនិចនាឡិកា និងគន្លងផ្លូវ(**ឧទាហរណ៍៖** ត្រង់ កោង បត់ បែន)។ ពួកគេនឹងមានឱកាសធ្វើចលនាក្នុងកម្រិត៣ផ្សេងគ្នា គឺចលនាទាប(ចលនាក្រោមជង្គង់) ចលនា មធ្យម(ចលនាចន្លោះជង្គង់ និងស្មា) និងចលនាកម្រិតខ្ពស់ (ចលនាលើស្មា)។

ចំណុចទាំងនេះ គ្រូអាចឱ្យកុមារអនុវត្តជាក្រុមធំៗគ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល

គ- ការយល់ដឹងពីការប្រឹងប្រែង

កុមារនឹងយល់ដឹងអំពីពេលវេលា(លឿន យឺត ក្លាមៗ ទប់លំនឹង) និងការខិតខំប្រឹងប្រែងក្នុង ការធ្វើសកម្មភាពដូចជា៖ ខ្លាំង, ស្រាល, រឹង, សម្រាក, ធ្វើឱ្យតឹង... ។ ការអនុវត្តទាំងនេះ មានឥទ្ធិពល

លើរបៀបដែលពួកគេផ្លាស់ប្តូរ។

ឧទាហរណ៍៖ គ្រូឱ្យកុមារស្វែងយល់ពីចលនាដោយប្រើសកម្មភាពខ្លាំងដោយប្រើកម្លាំងជើង។

បន្ទាប់មកគ្រូអាចនាំកុមារឱ្យលោតរំលងវត្ថុស្រាលៗ។

យ- ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង

ពាក់ព័ន្ធនឹងការរៀនសូត្រពីរបៀបដែលផ្នែកមួយនៃរាងកាយទាក់ទង នឹងផ្នែកមួយផ្សេងទៀត ក្នុងពេលធ្វើចលនា។ ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនងមាន៖ នៅពីក្រោម, នៅពីលើ, ដាច់ពីគ្នា, រួមគ្នា, ពីខាង ក្រោយ, នៅពីមុខ... ក្នុងនោះ ទាក់ទងនឹងការធ្វើអន្តរកម្ម និងការធ្វើចលនា។

ង- ការរៀនពីបទពិសោធន៍នៃការរៀនសូត្រដែលធ្វើឱ្យកុមារស្វែងយល់ពីចលនាផ្សេងៗនិងអភិវឌ្ឍ បំណិនចលករធំ៖

- ការទប់លំនឹង៖

កុមារទទួលបានបទពិសោធន៍ពីរបៀបទប់លំនឹងនៅលើក្បាល ដោយប្រើកញ្ចប់សណ្តែក (ការ យល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង) នៅពេលដែលពួកគេដើរ (ការយល់ដឹងពីរាងកាយ) នៅក្នុងលំហទូទៅ (ការដឹងពី លំហ) ។ ដើម្បីពង្រីកការរៀនសូត្រ គ្រូឱ្យកុមារស្វែងយល់ពី កញ្ចប់សណ្តែកនៅលើផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ (ឧទាហរណ៍ស្មា និងកែងដៃ) ។

- ការបំផាយ (សេះ) ៖

ឱ្យកុមារស្រមៃថាពួកគេជាសត្វ «សេះរីករាយ» បន្ទាប់ពីពួកគេបានទៅលេងសួនសត្វនៅ កន្លែងណាមួយ ហើយទទួលបានការឮសំឡេងសេះផាយ (ការយល់ដឹងពីរាងកាយ) ការប្រើប្រាស់ពី ជំហានស្រាលៗ និងហ័ស (ការយល់ដឹងពីការខិតខំប្រឹងប្រែង) ។ សកម្មភាពនេះត្រូវបានពង្រីកតាមរយៈ ការស្នើសុំឱ្យកុមារស្រមៃខ្លួនឯងថា «សេះខឹង» ហើយឱ្យកុមារផ្លាស់ប្តូរចលនាសេះផាយទៅយឺតៗ ហើយ ជំហានធ្ងន់ៗ (ការយល់ដឹងពីការខិតខំប្រឹងប្រែង) ។

- ការបោះ និងការចាប់

ឱ្យកុមារអនុវត្តការបោះកងកៅស៊ូទន់ៗ (ការយល់ដឹងពីរាងកាយ) នៅខាងលើក្បាលរបស់ពួក គេ (ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង) ហើយចាប់កៅស៊ូជាមួយដៃទាំង២។ សកម្មភាពនេះអាចលេងជាដៃគូ (ការ យល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង) ឱ្យកុមារធ្វើការជាមួយដៃគូក្នុងការបោះហើយចាប់ (ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង) ។

ច- សុខភាព និងភាពមាំមួន

សកម្មភាពរាងកាយ កុមារអភិវឌ្ឍកាយសម្បទាដូចជា ភាពរហ័សរហួន ការសម្របសម្រួល និងការបត់បែន។ កាយសម្បទារឹងមាំគឺជាផ្នែកសំខាន់មួយនៃការរៀនសូត្ររបស់កុមារព្រោះទាក់ទងនឹងការ អនុវត្តរបស់ពួកគេក្នុងសកម្មភាពកីឡា និងល្បែងផ្សេងៗ។ ដំណើរការនៃការទទួលយកបំណិនចលករ និងការអភិវឌ្ឍកាយ សម្បទាផ្តល់នូវបរិបទធម្មជាតិសម្រាប់កុមារ ដើម្បីយល់ពីតម្រូវការក្នុងការធ្វើលំហាត់ ប្រាណទៀងទាត់ ជួយកុមារឱ្យមានភាពរឹងមាំ និងភាពអត់ធ្មត់។

ឆ- ការយល់ដឹងពីសុវត្ថិភាព

នៅពេលកុមារចូលរួមក្នុងសកម្មភាព ពួកគេត្រូវអនុវត្តវិធានសុវត្ថិភាពការពារខ្លួនរបស់ ពួកគេ និងអ្នកដទៃនៅជុំវិញ។ កុមារក៏ចាំបាច់ត្រូវដឹងពីបញ្ញត្តិនៃការលេងសមស្រប។ បញ្ញត្តិទាំងនេះរួមមាន៖

— មិនរុញប្រានមិត្តភក្តិ

- ប្តូរវេនគ្នាពេលកំពុងលេង
- រង់ចាំវេន

ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករជួយកុមារឱ្យទទួលបានបំណិនចលករ។ តាមរយៈសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក និងរៀបចំដោយគ្រូ កុមារនឹងអភិវឌ្ឍទម្លាប់ល្អ និងភាពមាំមួន ហើយបានរៀនអំពីសុវត្ថិភាពនៅផ្ទះ, ក្នុងសាលាមត្តេយ្យ និងនៅទីសាធារណៈ។

ចំណុចទាំងនេះ គ្រូអាចឱ្យកុមារអនុវត្តជាក្រុមធំៗ គ្រូដើរតួ ជាអ្នកសម្របសម្រួល។

៣.៤- ការគ្រប់គ្រងដំណើរការរៀននិងបង្រៀន

ការកំណត់វិធីអនុវត្តក្នុងការរៀននិងបង្រៀនអាស្រ័យទៅលើសិល្ប៍វិធីរបស់គ្រូម្នាក់ៗ។ វិធីអនុវត្ត គ្រូអាចជ្រើសរើសសកម្មភាពអនុវត្តក្នុងប្រភេទផ្សេងៗគ្នា ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារទទួលបានលទ្ធផលសិក្សាតាមលទ្ធផលរំពឹងទុក។ ខាងក្រោមនេះ ជាយុទ្ធសាស្ត្រមួយចំនួន សម្រាប់គ្រូយកទៅអនុវត្ត៖

៣.៤.១- យុទ្ធសាស្ត្រសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ

គ្រូគួររៀបចំផែនការសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នា ដើម្បីអភិវឌ្ឍផ្នែកផ្សេងៗនៃសមត្ថភាពរាងកាយរបស់កុមារ។ សកម្មភាពនានា គួរតែមានភាពជឿនលឿន និងត្រូវកសាងឡើងលើបំណិនដែលកុមារអាចធ្វើបានពីសាមញ្ញទៅស្មុគស្មាញ។ សកម្មភាពនីមួយៗមានគោលបំណងសិក្សាជាក់លាក់និងធានាថាកុមារមានភាពរីករាយ ។

យុទ្ធសាស្ត្រដើម្បីឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍបំណិនចលករមាន ការប្រើប្រាស់ការបង្រៀនជាក់ស្តែង ការប្រើប្រាស់វិល្លុង និងការប្រើប្រាស់ទឹកនៃងហាត់ប្រាណ។

៣.៤.១.១- ការប្រើប្រាស់ការបង្រៀនជាក់ស្តែង

- គ្រូពន្យល់ពីរបៀបអនុវត្តជាមួយនឹងការបង្ហាញដើម្បីឱ្យកុមារយល់ ហើយអាចអនុវត្តបាន
- ប្រាប់កុមារ ពីគ្រោះថ្នាក់ផ្សេងៗ ដែលអាចនឹងកើតឡើងនៅពេលអនុវត្ត ប្រសិនបើគេមិនបានប្រុងប្រយ័ត្ន
- មុនពេលកុមារចាប់ផ្តើមសកម្មភាព គ្រូសួរសំណួរឡើងវិញពីការណែនាំ ដើម្បីធានាថាពួកគេបានយល់ និងអាចអនុវត្តបាន
- គ្រូសម្របសម្រួលកុមារ ដើម្បីគាំទ្រដល់ការអនុវត្តរបស់ពួកគេដោយផ្តល់នូវមតិយោបល់ និងការលើកទឹកចិត្ត
- មុនពេលអនុវត្តសកម្មភាពចលករធំ គ្រូត្រូវចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងសកម្មភាពកម្តៅសាច់ដុំ។ សកម្មភាព កម្តៅសាច់ដុំមានគោលបំណងបង្កើនចង្វាក់បេះដូងរបស់កុមារដើម្បីឱ្យពួកគេត្រៀមខ្លួន សម្រាប់សកម្មភាពសំខាន់ៗ។
- គ្រូគួរតែជ្រើសរើសសកម្មភាព ដែលមានគោលបំណងទាក់ទងទៅនឹងសកម្មភាពសំខាន់ៗ

ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើសកម្មភាពសំខាន់តម្រូវឱ្យកុមាររត់ សកម្មភាពកម្តៅសាច់ដុំគួរតែរួមបញ្ចូលសាច់ដុំភ្លៅ និងកំភួនជើង។

- បន្ទាប់ពីអនុវត្តសកម្មភាព គ្រូត្រូវឱ្យកុមារអនុវត្តសកម្មភាពបន្តអារម្មណ៍ដើម្បីឱ្យរាងកាយ បានធូរស្បើយបន្ទាប់ពីហត់នឿយ។



រូបភាពទី១៣៖ ការអនុវត្ត (កុមារលូនចូលក្នុងសម្បកកង់ឡាន)

បំណិនចលករធំរបស់កុមារអាចត្រូវបានអនុវត្តដោយប្រើ៤ដំណាក់ដូចខាងក្រោម៖

ដំណាក់ទី១ ៖ ការណែនាំសកម្មភាពថ្មី

- បង្ហាញសកម្មភាពថ្មីឱ្យបានត្រឹមត្រូវដោយមានការណែនាំច្បាស់លាស់។
- មុនពេលអនុវត្តសកម្មភាពគ្រូគួរធានាថាកុមារអាចមើលឃើញគ្រូទាំងអស់គ្នាហើយប្រាប់ពួកគេពីអ្វីដែលត្រូវផ្ដោតអារម្មណ៍ក្នុងពេលធ្វើចលនា។

ឧទាហរណ៍៖ គ្រូអាចនិយាយថា«មើលមកគ្រូទាំងអស់គ្នា គ្រូនឹងប្រាប់កូនពីការអនុវត្តសកម្មភាព

ដំណាក់ទី២ ៖ ផ្តល់នូវចំណុចសំខាន់ៗនៃការអនុវត្តសកម្មភាព

- បង្រៀនសកម្មភាពសំខាន់ៗដែលទាក់ទងនឹងការអនុវត្តបំណិនជាក់លាក់ដែលជួយកុមារឱ្យអនុវត្តបំណិនកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាព។
- ជួយកុមារឱ្យយកចិត្តទុកដាក់លើរបៀបដែលពួកគេធ្វើចលនា។

ឧទាហរណ៍ខាងក្រោមនេះនឹងជួយកុមារឱ្យអនុវត្តបំណិនកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាព៖

ការបង្រៀន	ការពណ៌នា
<ul style="list-style-type: none"> • លើកជើងខាងឆ្វេងទៅខាងមុខ ភ្នែកផ្ដោតទៅលើបាល់ • លោតទៅមុខ • ដើរតាម 	<ul style="list-style-type: none"> • ឈរនៅទីតាំងចំហៀងប្រឈមមុខនឹងគោលដៅ ហើយផ្ដោតទៅលើបាល់ដែលជាគោលដៅ • អូសត្រីដំបងផ្ដេកនៅកន្លែងលើដី • បង្វិលដងខ្លួននៅពេលដំបងទៅមុខ

- ឱ្យកុមារមួយ ឬពីរនាក់ បង្ហាញសកម្មភាព ឬនិយាយឡើងវិញពីអ្វីដែលគ្រូបានណែនាំ ដើម្បីធានាថាពួកគេបានយល់មុនពេលចាប់ផ្តើមអនុវត្ត
- គ្រូប្រើការណែនាំឱ្យខ្លី និងសង្ខេបដើម្បីឱ្យសល់ពេលវេលាកាន់តែច្រើនសម្រាប់កុមារអនុវត្តសកម្មភាព។

ដំណាក់ទី៣: ផ្តល់ឱកាសសម្រាប់ការអនុវត្ត និងផ្តល់យោបល់ត្រឡប់វិញ

- ផ្តល់ពេលវេលាសមស្រប សម្រាប់កុមារអនុវត្ត
- គ្រូចូលរួមជាមួយកុមារឬសម្របសម្រួល និងគាំទ្រយ៉ាងសកម្មដល់កុមារដែលត្រូវការជំនួយ
- គ្រូផ្តល់យោបល់ណែនាំបន្ថែម ប្រសិនបើកុមារអនុវត្តមិនទាន់ឆ្លើយតបនឹងការណែនាំដើម្បីជួយឱ្យកុមារយល់ពីអ្វីដែលពួកគេបានធ្វើត្រឹមត្រូវ និងវិធីដែលពួកគេអាចកែលម្អបន្ថែមទៀត
- លើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលគេធ្វើបានល្អ ដោយការឆ្លើយតបដោយមិនប្រើពាក្យសំដីដូចជាការបង្ហាញ«មេដៃ»និងដក់ក្បាល...

ដំណាក់ទី៤ ៖ កុមារអនុវត្តបំណិន

- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពដែលគ្រូបានណែនាំ /បង្ហាញ
- បន្ទាប់ពីអនុវត្តសកម្មភាព ឱ្យកុមារអនុវត្តល្បែងជាក្រុមដើម្បីពង្រឹងបំណិនដែលបានរៀន
- គ្រូផ្តល់ការគាំទ្រដល់កុមារដែលត្រូវការជំនួយនៅពេលអនុវត្ត

៣.៤.១.២- ការប្រើប្រាស់ល្បែង

ការលេងល្បែង គឺជាវិធីដ៏ល្អមួយដើម្បីជួយឱ្យកុមាររីករាយក្នុងការអនុវត្តបំណិនចលករ។ ក្រុមល្បែង និងការបញ្ជូនតម្រូវឱ្យកុមារធ្វើអន្តរកម្មជាមួយមិត្តភក្តិ ហើយលើកទឹកចិត្តពួកគេឱ្យសហការ និងអភិវឌ្ឍការងារជាក្រុម។ ល្បែងក៏អាចត្រូវបានប្រើដើម្បីបញ្ចូលភាពសប្បាយរីករាយ។ ភាពសប្បាយរីករាយនិងបន្ថែមភាពចម្រុះទៅនឹងសកម្មភាពកម្ដៅសាច់ដុំ និងបន្ទូរអារម្មណ៍។

ខាងក្រោមនេះ គឺជាឧទាហរណ៍នៃល្បែងដែលកុមារអាចរីករាយនៅពេលបានទទួលបំណិនចលករ ៖

ឧទាហរណ៍ទី១៖ ល្បែងលោតឆត្រយោង

គោលបំណង៖ កុមាររៀនបោះបាល់ជាក្រុម និងសហការគ្នាក្នុងការលេងល្បែងសកម្មភាព៖

- ផ្តល់ឱ្យកុមារនូវកំណត់មួយផ្ទាំងដែលកំណត់ថាជាឆត្រយោង
- ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់ និងកាន់តែមរបស់ឆត្រយោងដោយដៃទាំងពីរ ដោយលើកគ្រវីជារបៀបខ្យល់បក់បង្កើតរលកតូចៗ និងរលកធំជាមួយឆត្រយោង
- ដាក់បាល់នៅកណ្តាលឆត្រយោង ហើយលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារបោះនិងចាប់បាល់ជាមួយឆត្រយោង។



រូបភាពទី១៤៖ ល្បែងតត្រយោង

ឧទាហរណ៍ទី២៖ ល្បែងធ្លា ចាប់កណ្តុរ

គោលបំណង៖ កុមារអនុវត្តបំណិនរំកិល

សកម្មភាព៖

- រៀបកុមារជាក្រុម៦នាក់
- ចាត់តាំងកុមារម្នាក់ជាកណ្តុរ និងកុមារម្នាក់ទៀតជាកូនធ្លា
- កណ្តុរ ត្រូវពាក់កន្សែងចំណាំ ហើយឱ្យកាន់ដៃជាមួយកុមារដទៃទៀត រួចឈរជារង្វង់
- ធ្លាយរនៅខាងក្រៅរង្វង់
- ផ្តល់សញ្ញាឱ្យធ្លា ដេញចាប់កណ្តុរដោយប៉ះលើស្មាកណ្តុរ
- ប្រាប់កុមារក្នុងរង្វង់ឱ្យដើរតាមទ្រនិចនាឡិកា ឬផ្ទុយពីទ្រនិចនាឡិកា ដោយកាន់ដៃឱ្យជាប់ ដើម្បីគេចពីធ្លា។

ឧទាហរណ៍ទី៣៖ ល្បែង មេរោគ

គោលបំណង៖ កុមារអនុវត្តសកម្មភាពរត់ ដូចចលនាកម្តៅសាច់ដុំ

សកម្មភាព៖

- ឱ្យកុមារដើរតួជាមេរោគ និងជាគ្រូពេទ្យ
- ចែកកូនបាល់ពណ៌ក្រហមទៅកុមារដែលដើរតួជាមេរោគ និងបាល់ពណ៌បៃតងទៅកុមារដែលដើរតួជាគ្រូពេទ្យ

- កុមារដែលដើរតួជាមេរោគ កាន់បាល់ពណ៌ក្រហម ហើយគ្រូពេទ្យកាន់បាល់ពណ៌បៃតង
- ផ្តល់សញ្ញាឱ្យកុមារដែលដើរតួជាមេរោគ រត់ជុំវិញទឹកកន្លែងដែលពួកខ្លួននៅ។ បន្ទាប់មកអង្គុយចុះហើយរង់ចាំ«គ្រូពេទ្យ»មកជួយសង្គ្រោះ
- គ្រូពេទ្យ ប៉ះស្មារបស់ពួកគេជាមួយនឹងបាល់ពណ៌បៃតង
- នៅពេលដែលមេរោគបានទទួលបាល់ពណ៌បៃតង ពីគ្រូពេទ្យ ពួកគេអាចរត់ជុំវិញដោយសេរី

ឧទាហរណ៍ទី៤៖ ល្បែង ហៅលេខ

គោលបំណង៖ អភិវឌ្ឍបំណិនបម្លាស់ទី

សកម្មភាព៖

- គូររង្វង់ចំនួន២ឬ៣ និងសរសេរលេខ... ក្នុងរង្វង់
- ឱ្យកុមារដើរ លោតជើងមួយ លោតរំលង... នៅក្រៅរង្វង់
- ផ្តល់សញ្ញាឈប់ កុមារត្រូវឈប់
- ហៅ«លេខ» ឧទាហរណ៍«២» ឱ្យកុមាររត់ចូលទៅក្នុងក្រុមដែលមានលេខ២នៅក្នុងរង្វង់ រួចធ្វើសញ្ញាឈប់
- កុមារដែលរត់ចូលរង្វង់លេខ២មិនទាន់ ត្រូវរង់ចាំរត់ចូលលេខផ្សេងទៀតដែលគ្រូហៅបន្ត

៣.៤.១.៣- ការប្រើប្រាស់កន្លែងហាត់ប្រាណ

ការបង្កើតទីកន្លែងហាត់ប្រាណ គឺជាប្រព័ន្ធនៃការរៀបចំកុមារឱ្យចូលបានច្រើនបំផុតក្នុងសកម្មភាព។ នៅតាមកន្លែងនីមួយៗកុមារបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗគ្នាទាក់ទង នឹងប្រធានបទ និងបំណិនក្នុងរយៈពេលដែលបានកំណត់។ កុមារផ្លាស់ទីពីកន្លែងមួយទៅកន្លែងបន្ទាប់ដើម្បីអនុវត្តបំណិន និងបំពេញកិច្ចការ។ ប័ណ្ណរូបភាព និងប័ណ្ណពាក្យ ត្រូវបានដាក់នៅកន្លែងនីមួយៗ ដើម្បីណែនាំ និងជួយកុមារឱ្យចងចាំអ្វីដែលពួកគេត្រូវធ្វើនៅកន្លែងនីមួយៗ។

ខាងក្រោមនេះ ជាឧទាហរណ៍អំពីការរៀបចំទីកន្លែងហាត់ប្រាណ តាមរយៈសួនសត្វ៖

ឧទាហរណ៍ទី៥៖ សួនសត្វហាត់ប្រាណ

គោលបំណង៖ អនុវត្តបំណិនបម្លាស់ទី មានភាពអត់ធ្មត់ និងជួយសម្រួលផ្នែកបេះដូង និងសាច់ដុំ។

សកម្មភាព៖

- រៀបចំសួនសត្វហាត់ប្រាណ ដែលមានទីកន្លែងចំនួន៤៖ សេះផាយ, ដំរីដើរ, ស្វាលោតផ្លោះ, និងសត្វកំរងរត់(មើលតារាងខាងក្រោម)
- បែងចែកថ្នាក់ជាបួនក្រុម ហើយបែងចែកក្រុមនីមួយៗទៅតាមទីកន្លែងដែលបានកំណត់
- ណែនាំពីភារកិច្ចដែលកុមារត្រូវអនុវត្តទៅតាមទីកន្លែងនីមួយៗ
- ប្រាប់សញ្ញាចាប់ផ្តើម

- ឥនាទីផ្តល់សញ្ញាឱ្យឈប់ ហើយផ្លាស់ប្តូរកុមារទៅកន្លែងបន្ទាប់ (កុមារទាំងអស់ ត្រូវផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពទាំង៤ដូចគ្នា)

ចលនា	គោលបំណង
កន្លែងទី១៖ ផាយសេ៖ កុមារផាយឱ្យដូចសេ៖	<ul style="list-style-type: none"> • ការយល់ដឹងពីរាងកាយ(បំណិនបម្លាស់ទី-ការផាយ) • ការយល់ដឹងពីលំហ(ប្រើប្រាស់លំហទូទៅ)
កន្លែងទី២៖ ដើរជំរិះ កុមារដើរជំរិះដោយប្រើជើងខ្លាំងៗ	<ul style="list-style-type: none"> • ការយល់ដឹងពីរាងកាយ(បំណិនបម្លាស់ទី-ការដើរ) • ការយល់ដឹងពីការខិតខំ(ប្រើប្រាស់កម្លាំង-ដើរជាមួយជំហានខ្លាំងៗ និងឆ្ងន់)
កន្លែងទី៣៖ ស្វាលោតផ្លោះ៖ កុមារលោតផ្លោះលើឧបសគ្គទាប	<ul style="list-style-type: none"> • ការយល់ដឹងពីរាងកាយ(បំណិនបម្លាស់ទី-ការលោតផ្លោះ) • ការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង(ធ្វើចលនារលងឧបសគ្គ)
កន្លែងទី៤៖ សត្វកវែងរត់ កុមាររត់តាមបន្ទាត់បត់បែន	<ul style="list-style-type: none"> • ការយល់ដឹងពីរាងកាយ(បំណិនបន្ទាត់ទី-ការរត់) • ការយល់ដឹងពីលំហ(ធ្វើចលនាលើគន្លងផ្លូវបត់បែន)

គ្រូបង្រៀន មានតួនាទីសំខាន់ក្នុងការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករបស់កុមារ។ ការផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពជាយុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនដ៏សំខាន់ ដូចជាសកម្មភាពគ្រូឱ្យកុមារត្រាប់តាមសំឡេងសត្វ និងធ្វើកាយវិការឱ្យដូចសត្វ។

គ្រូ ត្រូវមានភាពបត់បែន និងទន់ភ្លន់ ក្នុងការនាំកុមារអនុវត្តសកម្មភាព ហើយអាចជ្រើសរើសរបៀបបង្រៀនផ្សេងៗមកអនុវត្ត។

ខាងក្រោមនេះ ជាឧទាហរណ៍ខ្លះៗ នៃការអនុវត្ត ដើម្បីសម្រេចបានការអភិវឌ្ឍចលករធំ និងចលករតូចជាមួយនឹងការយល់ដឹងពីចលនា៖

ឧទាហរណ៍ទី១៖ ការអភិវឌ្ឍរាងកាយ និងការយល់ដឹងពីលំហ

(បំណិននៅនឹងមួយកន្លែង និងចលនាលើកម្រិតផ្សេងគ្នា)

គោលបំណង៖

- អភិវឌ្ឍលំនឹងនៅលើជើងម្ខាងនៅកម្រិតមធ្យម
- អភិវឌ្ឍកម្លាំងសាច់ដុំដោយធ្វើឱ្យមានលំនឹងលើជើងម្ខាង

សកម្មភាព៖

- ជ្រើសរើសកុមារ ២ឬ៣នាក់ ឱ្យធ្វើជារូបចម្លាក់ រួចប្រាប់កុមារថា ពួកគេជារូបចម្លាក់មានជើងតែម្ខាង ហើយស្រមៃថាមានរូបចម្លាក់ជាច្រើនឈរជើងម្ខាងនៅពីមុខពួកគេ
- ឱ្យកុមារផ្សេងទៀតដើរជុំវិញរូបចម្លាក់ ធ្វើជា«អ្នកមើលសិល្បៈ» ហើយព្យាយាមធ្វើត្រាប់តាមរូបចម្លាក់
- កុមារធ្វើជារូបចម្លាក់ រកវិធីធ្វើឱ្យមានលំនឹងនៅលើជើងម្ខាង
- លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារបង្កើតរូបចម្លាក់ផ្សេងៗគ្នានៅកម្រិតមធ្យម
- ផ្លាស់ប្តូរតួនាទីរបស់កុមារ

ឧទាហរណ៍ទី២៖ អភិវឌ្ឍរាងកាយ និងការយល់ដឹងពីលំហ

(បំណិននៅនឹងមួយកន្លែង និងចលនាលើគន្លងផ្លូវផ្សេងគ្នា)

គោលបំណង៖

កុមារនឹងធ្វើដំណើរលើគន្លងផ្លូវផ្សេងគ្នាដោយប្រើបំណិនចលនាផ្សេងៗគ្នា ដើម្បីគ្រប់គ្រងចលនារបស់ពួកគេឱ្យកាន់តែប្រសើរជាងមុន។

សកម្មភាព៖

- គ្រូប្រាប់ពីការធ្វើចលនាតាមការណែនាំរបស់គ្រូ (ឧទាហរណ៍៖ ដើរ , ដោយ, រំលង, ឬលោតជើងមួយ) ហើយឱ្យកុមារធ្វើចលនាស្របតាមបន្ទាត់ត្រង់, បន្ទាត់រាងកោង, ដែលបង្កើតនៅលើដី
- ប្រាប់សញ្ញាសម្រាប់កុមារផ្លាស់ប្តូរចលនាមួយផ្សេងទៀត
- នៅពេលឮសំឡេងកុមារត្រូវបញ្ឈប់ និងផ្លាស់ប្តូរចលនារបស់ពួកគេ ទៅតាមការណែនាំរបស់គ្រូ

ឧទាហរណ៍ទី៣ ៖ អភិវឌ្ឍរាងកាយ និងការយល់ដឹងពីទំនាក់ទំនង

(បំណិននៅនឹងមួយកន្លែង និងការធ្វើការជាដៃគូ)

គោលបំណង៖

កុមារពត់ខ្លួន និងលាតផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយបង្កើតជារាងផ្សេងៗជាមួយដៃគូ

សកម្មភាព៖

- រៀបចំកុមារជាគូៗ
 - ណែនាំឱ្យបង្កើតរាងធរណីមាត្រ ដោយប្រើផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយរបស់កុមារ។ ចាប់ផ្តើមដោយរាងដែលពាក់ព័ន្ធនឹងបន្ទាត់ត្រង់។ ឧទាហរណ៍៖ រាងការេ ចតុកោណកែង ឬត្រីកោណ
 - ឱ្យកុមារពីរបីនាក់ បង្ហាញរាងធរណីមាត្រដែលបានបង្កើត ហើយនិយាយអំពីរបៀបបង្កើតរាងនោះ ដោយប្រើរាងកាយ
 - ឱ្យកុមារប្រឡងប្រណាំងក្នុងការបង្កើតរាងធរណីមាត្រ ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងបន្ទាត់កោង
 - ឧទាហរណ៍រាងរង្វង់ និងឱ្យពួកគេចែករំលែកពីរបៀបដែលពួកគេបានធ្វើការរួមគ្នាជាដៃគូដើម្បីបង្កើតជារាង
 - ចុងក្រោយឱ្យកុមារបង្កើតជាគំនូសអក្សរដែលពាក់ព័ន្ធទាំងបន្ទាត់ត្រង់និងបន្ទាត់កោង
- ឧទាហរណ៍៖** បន្ទាត់ត្រង់ កោង កាច់..

ឧទាហរណ៍ទី៤៖ រៀបចំវត្ថុដោយសម្របសម្រួលជាមួយដៃ និងភ្នែក

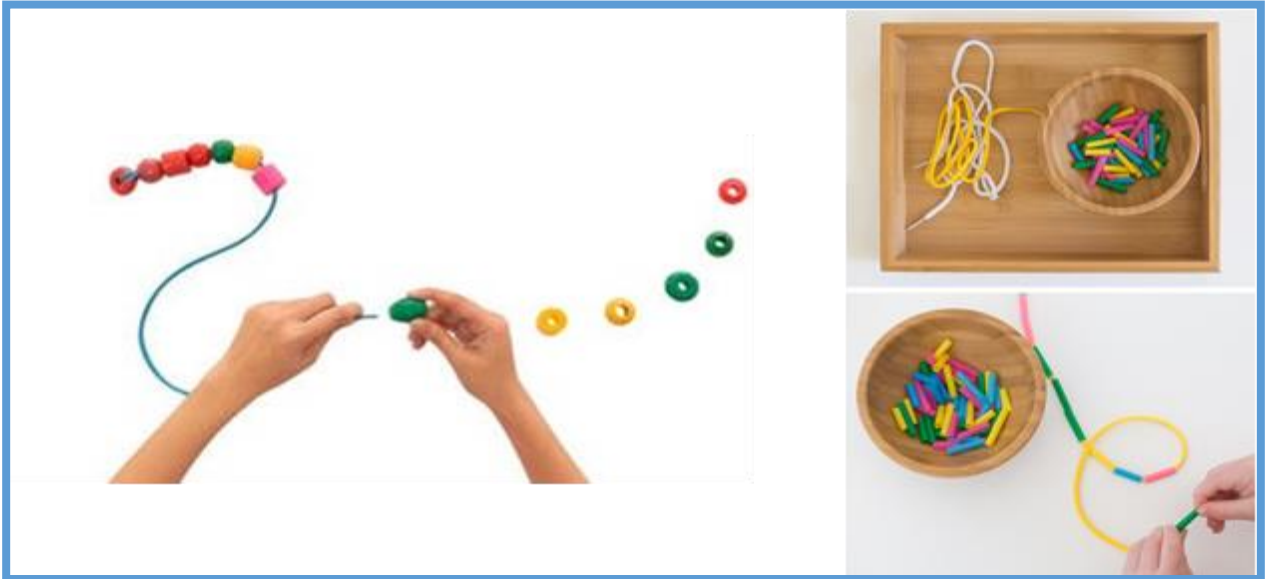
គោលបំណង៖

កុមារអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូចដោយប្រើដៃនិងភ្នែក

សកម្មភាព៖

- ផ្តល់គ្រាប់អង្កាំ ឬផ្ការុក្ខជាតិដែលមានប្រហោង និងបណ្តុំដែលមានទំហំខុសៗគ្នា
- ឱ្យកុមារដោតអង្កាំ ឬផ្ការុក្ខជាតិ

- ឱ្យកុមារផ្គូផ្គងខ្សែអង្កាំដែលបានដោត
- បង្កើនកម្រិតនៃការលំបាកដោយផ្តល់ឱ្យកុមារនូវគ្រាប់អង្កាំដែលមានរន្ធតូច សម្រាប់កុមារថ្នាក់កម្រិតមធ្យម និងខ្ពស់



រូបភាពទី១៥៖ ដោតអង្កាំ

ឧទាហរណ៍ទី៥៖ ធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវការគ្រប់គ្រងម្រាមដៃ

គោលបំណង៖

ភាពស្មាត់នៃចលនាតូច ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចគ្រប់គ្រងម្រាមដៃបានល្អជាងមុន

សកម្មភាព៖

- បង្ហាញកុមារយឺតៗអំពីរបៀបដោះ ដាក់ឡើវ រូត រឹត ចងខ្សែអាវ ឬខោ
- ចាប់ផ្តើមឱ្យកុមារលេងតាមការណែនាំរបស់គ្រូម្តងមួយសកម្មភាពៗទៅតាមរបៀបលេង
- ឱ្យកុមារហ្វឹកហាត់អនុវត្តម្នាក់ម្តងៗឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តកុមារចូលរួមលេងដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសសប្បាយរីករាយ។



រូបភាពទី១៦៖ ចងខ្សែអាវ បិទឡើអាវ និងចងខ្សែកាបូប

ឧទាហរណ៍ទី៦៖ ផ្សព្វផ្សាយពីសុវត្ថិភាពផ្ទាល់ខ្លួន ក្នុងពេលកំពុងលេង

គោលបំណង៖

កុមារនឹងរៀនអំពីច្បាប់ដែលពួកគេត្រូវការអនុវត្តតាមក្នុងពេលលេងដើម្បីប្រាកដថាមានសុវត្ថិភាព

សកម្មភាព៖

- ចែកកុមារជាក្រុម ដោយដាក់ជា៣ក្រុមដើម្បីបង្កើតជា«រថយន្ត មិត្តសម្លាញ់»
- ឱ្យពួកគេឈរជួរដែលកុមារនៅមុខគេជាអ្នក«បើកបរ»ហើយកុមារដែលនៅសល់ជា«អ្នកដំណើរ»
- មុនពេលអនុវត្តសកម្មភាព,ប្រាប់កុមារនូវសញ្ញាដើម្បីបង្ហាញថា«ចាប់ផ្តើម»និង«ឈប់»
- ពន្យល់ពីលក្ខខណ្ឌនៃល្បែង៖
 - o ស្តាប់សញ្ញាដើម្បីចាប់ផ្តើមចលនា
 - o ស្តាប់សញ្ញាដើម្បីឈប់
 - o ធ្វើចលនាក្នុងទិសដៅតែមួយដូចកុមារដទៃដែរ
- ផ្តល់នូវសញ្ញាដើម្បីចាប់ផ្តើមចលនា ហើយលើកទឹកចិត្តពួកគេឱ្យធ្វើចលនាក្នុងកន្លែងលេងដោយសុវត្ថិភាព
- ផ្តល់នូវសញ្ញាដើម្បីឈប់ ហើយឱ្យកុមារបញ្ឈប់
- ទុកឱ្យកុមារប្តូរវេនគ្នា«អ្នកបើកបរ»និង«អ្នកដំណើរ» ហើយធ្វើសកម្មភាពម្តងទៀត
- បន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពរួចប្រមូលផ្តុំកុមារ ដើម្បីនិយាយពីបទពិសោធន៍របស់ពួកគេនៅពេលដែលផ្លាស់ប្តូរទីតាំងនៅក្នុងរថយន្ត។សួរថាតើមានការប៉ះទង្គិចគ្នាក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព និងតើពួកគេដោះស្រាយបញ្ហាដូចម្តេច? សម្របសម្រួលការពិភាក្សា និងបញ្ជាក់ពីរបៀបដែលពួកគេអាចធ្វើការជាមួយគ្នាដើម្បីផ្លាស់ទីដោយសុវត្ថិភាពក្នុងកន្លែងដែលលេងធ្វើសកម្មភាពម្តងទៀត។ លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារធ្វើចលនាយឺតៗ និងរំពៃពួកគេឱ្យមានការប្រុងប្រយ័ត្នដើម្បីធានាថា កុមារទាំងអស់ដែលកំពុងលេងមានសុវត្ថិភាព (ឧទាហរណ៍៖ ផ្តល់ការរំពៃដោយផ្ទាល់មាត់ដល់មិត្តភក្តិ ឬរង់ចាំឱ្យមិត្តភក្តិឆ្លងកាត់មុនពេលផ្លាស់ទីដើម្បីជៀសវាងការប៉ះទង្គិចដែលអាចកើតមាន)
- ពេលដែលកុមារអាចធ្វើចលនាបានដោយសុវត្ថិភាពនៅក្នុងចន្លោះដែលបានកំណត់សូមឱ្យពួកគេ លេងល្បែងនេះនៅក្នុងកន្លែងលេងដែលតូចជាងនេះ។

ខាងក្រោមនេះ ជាឧទាហរណ៍ខ្លះៗ នៃការរៀបចំការអនុវត្តចិត្តចលនា ៖

ការរៀបចំទី១៖ កុមារបង្កើនសមត្ថភាពដំបាក់លាក់ ឬធ្វើចលនាមូលដ្ឋានច្បាស់លាស់

ក- ការកម្តៅសាច់ដុំ

- ដើរដោយមានចង្វាក់កាន់តែលឿនឡើងៗ
- ការធ្វើត្រាប់ដំណើររបស់សត្វ
- ចលនារបស់លើកទឹក ដើមឈើដែលត្រូវខ្យល់បក់ មនុស្សយន្ត យក្ស សត្វ...
- ស្លាប...ឬ ទៅតាមសកម្មភាពដែលនឹងមានជាបន្តទៅទៀត

ខ- សកម្មភាពជាក្រុមអនុវត្តការងារ

ឧទាហរណ៍៖ ក្រុមធ្វើការងាររយៈពេល៥នាទីចំនួន៣ក្រុម ក្រុមនីមួយៗ ឆ្លងកាត់ស្ថានភាពនីមួយៗ ទាំង៣ដែលរៀបចំឡើងដោយគ្រូនៅក្នុងលំហាពផ្សេងពីគ្នា។

គ. ការបន្តអារម្មណ៍

កំណត់សម្គាល់៖

- យើងនឹងគិតដល់ការបញ្ចេញសំឡេង និង ការបង្ហាញស្ថានភាពទាំងនោះ
- សមត្ថភាពដដែលតែមួយ នឹងត្រូវអនុវត្តច្រើនដង
- រាល់លើក ក្រុមអនុវត្តការងារទាំង៣ផ្លាស់ប្តូរខុសៗគ្នា ហើយស្របគ្នាទៅនឹងផ្នែកនៃចលនាឬសមត្ថភាពថ្មីមួយ
- នៅពេលចប់វគ្គនេះ គ្រូនឹងបញ្ចូលល្បែងទាំងឡាយដែលបង្កឱ្យមានចលនា ឬសមត្ថភាពនេះឡើង

ឧទាហរណ៍នៃការរៀបចំទី១៖ ការលោត

ថ្ងៃទី១៖ ការលោត

ក- ការកម្តៅសាច់ដុំ

- លោតមួយកន្លែង ដូចជាលោតជើងស្តាំ លោតជើងឆ្វេង លោតជើងទាំងពីរ
- បង្វិលខ្លួនដោយលោត
- ចំបក្រោយដោយលោត
- ទះដៃមុននឹងជើងប៉ះដី

ខ- ក្រុមអនុវត្ត

ក្រុម ក	ក្រុម ខ	ក្រុម គ
លោតបារ(កុមារម្នាក់បារ១)	រត់ចម្ងាយដោយមានដាក់កន្លែងសម្រាប់លោតឆ្លងកាត់ផ្លូវដែលមានដាក់កងឱ្យលោតចូល	ល្បែងម៉ីក២ប្រភេទ (ដោយមានក្រឡាម៉ីកវែងៗ)

ក្រុម ក លើកទី១

ក្រុម ខ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី ១

ក្រុម គ លើកទី២

ក្រុម ក

លើកទី២ ក្រុម ខ លើកទី ២

ក្រុម ខ លើកទី៣

ក្រុម គ លើកទី ៣

ក្រុម គ លើកទី៣

គ.ការបន្តអារម្មណ៍

ថ្ងៃទី២ ៖ លោតកម្ពស់

ក.ការកម្តៅសាច់ដុំ

ខ.ក្រុមអនុវត្ត



រូបភាពទី១៧៖

ការអនុវត្តសកម្មភាពឡើងនិងចុះកៅអី លោតវាយវត្ថុដែលចងព្យួរ និងលោតអន្ទាក់

ក្រុម ក លើកទី១

ក្រុម ខ

លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី២

ក្រុម ក

លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី៣

ក្រុម គ

លើកទី៣

ក្រុម ក លើកទី៣

គ. ការបន្តអារម្មណ៍

ថ្ងៃទី៣៖ លោតកម្ពស់

ក. ការកម្តៅសាច់ដុំ

ខ. ក្រុមអនុវត្ត



រូបភាពទី១៨៖ សកម្មភាពអនុវត្ត កុមាររត់ឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ លោតឆ្ពោះរបង និងរំលងខ្សែត្រី

ក្រុម ក លើកទី១

ក្រុម ខ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី២

ក្រុម ក លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី៣

ក្រុម គ លើកទី៣

ក្រុម ក លើកទី៣

គ.ការច្រៀងរាំជាក្រុម

ថ្ងៃទី ៤

ក.ការកម្ដៅសាច់ដុំ

ខ.ក្រុមអនុវត្ត



រូបភាពទី១៩៖ សកម្មភាពអនុវត្ត រត់ឆ្លងកាត់ឧបសគ្គ លោតប៉ះវត្ថុដែលចងពួរ និងលោតចុះក្រោម

ក្រុម ក លើកទី១

ក្រុម ខ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី១

ក្រុម គ លើកទី២

ក្រុម ក លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី២

ក្រុម ខ លើកទី៣

ក្រុម គ លើកទី៣

ក្រុម ក លើកទី៣

គ.ការបន្ទូរអារម្មណ៍

ថ្ងៃទី ៥ ៖ បញ្ចូលល្បែងចលនាដែលទាក់ទងនឹងការលោត

ការរៀបចំទី២ ៖ ល្បែងថ្មី

ក- ការកម្ដៅសាច់ដុំ

- ដើរដោយមានចង្វាក់កាន់តែលឿនឡើងៗ
- ធ្វើត្រាប់ដំណើររបស់សត្វ
- ចលនារបស់លក់ទឹក ដើមឈើដែលត្រូវខ្យល់បក់ មនុស្សយន្ត យក្ស សត្វស្លាប..

ខ- សកម្មភាពសេរី

- បុគ្គល
- ក្រុមតូច
- ក្រុមធំ

គ- សកម្មភាពតម្រង់ទិសដៅ

បញ្ចូលនូវគោលបំណងទាក់ទងនឹងការស្រាវជ្រាវយ៉ាងសកម្ម

យ- សកម្មភាពសំដៅទៅរកល្បែងមានក្បួនខ្នាតត្រឹមត្រូវ

ធ្វើឱ្យមានការហាត់រៀនបន្តិចម្តងៗជាបន្តបន្ទាប់នូវល្បែងដែលទាក់ទងនឹងក្បួនលេងល្បែង

ង- សម្រាក(១នាទី) : ល្បែងស្តាប់

កំណត់សម្គាល់ ៖

- ការហាត់រៀនលេងល្បែងមួយ ប្រព្រឹត្តទៅជាច្រើនលើក
- ការរឹកហាត់សមត្ថភាពបុគ្គលឱ្យមានគ្រប់គ្រាន់ជាមុន គឺជាការចាំបាច់
- ក្រៅពីរយៈពេលនេះ យើងនឹងគិតគូរដល់សកម្មភាពបញ្ចេញសំឡេង និងការបង្ហាញអំពីបទពិសោធន៍នៃជីវិត

ឧទាហរណ៍នៃការរៀបចំទី ២៖ ល្បែង បោះអង្កញ់ (កុមារកម្រិតខ្ពស់)

ក- ការកម្តៅសាច់ដុំ

ខ- សកម្មភាពសេរីដោយប្រើសម្ភារៈ ៖

- កុមារម្នាក់ៗ មានអង្កញ់ពីរយ៉ាងតិច
- កុមារអាចឈរផ្អែគ្នា

គ- សកម្មភាពតម្រង់ទិសដៅ៖ ដោយមានការបញ្ចូលនូវ៖

- តម្រង់ឱ្យត្រូវចំទិសដៅ (ការសម្របសម្រួលរវាងសាច់ដុំដៃ និងភ្នែក)
- បោះអង្កញ់ទីមួយ រួចបោះអង្កញ់ទីពីរឱ្យចំអង្កញ់មុន

ឃ- សកម្មភាពតាមក្បួនខ្នាត

- ការបង្កើតក្រុម
- ការរៀបចំលេងអង្កញ់ឱ្យបានពិតប្រាកដ ដោយមានខ្សែគំនូស
- ចាប់ផ្តើមដោយចម្ងាយមួយខ្លីល្មម
- ណែនាំរបៀបលេង
- អនុវត្តការលេង និងពិភាក្សាអំពីបញ្ហាលំបាក...
- ក្នុងការអនុវត្តវិធីបង្រៀន គ្រូអាចបត់បែន ទន់ភ្លន់ទៅតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យសម្រេចបានតាមលទ្ធផលរំពឹងទុក ដែលបានកំណត់ក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត។

នៅមធ្យមសិក្សាបានរៀបចំឱ្យមានចលករតូច ចលករធំនៃសកម្មភាពអប់រំកាយឱ្យទៅជាសកម្មភាព ហាត់ប្រាណតាមបទបម្រៀង/បទភ្លេង និងហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន។ ចំពោះកីឡាត្រូវបានរៀបចំឱ្យទៅជាសកម្មភាពល្បែងចលនា។ ចំពោះចលនាធម្មជាតិ ដើរ រត់ លោត លូន វារ... ត្រូវបានរៀបចំជាសកម្មភាពចលនាមូលដ្ឋាន និងចលនាចរន្ត។

៣.៤.២. ភាពរីកចម្រើននៃការអនុវត្តចិត្តចលនា

ចិត្តចលនាបានបង្ហាញឡើងនូវសកម្មភាពជាច្រើនរបស់កុមារ ដោយការប្រើប្រាស់ចលនារួមនៃរាងកាយ បញ្ញាចិត្ត(ចលករតូច និងចលករធំ) ធ្វើឱ្យកុមារស្គាល់ខ្លួនឯង(រាងកាយ) និងការ

យល់ដឹងអំពីបរិស្ថានលំហ ពេលវេលា និងលទ្ធភាពទាំងឡាយក្នុងការសម្របសម្រួលចលនាបានងាយស្រួល ស្វាហាប់ រហ័សរហួន និងទន់ភ្លន់ទៅនឹងបរិស្ថាន។

ដោយហេតុថា ចិត្តចលនាមានការរីកចម្រើនតាមរយៈចំណុចទាំង៣នេះ ទើបតម្រូវមានការរៀបចំសកម្មភាពចម្បងៗគឺ ចលនាមូលដ្ឋាន ចលនាចរន្ត ល្បឿនចលនា ហាត់ប្រាណតាមបញ្ជីក្លែង ឬហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង និងហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ដើម្បីដំណើរការចិត្តចលនានៅមត្តេយ្យសិក្សាឱ្យប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងគុណភាព។

ខាងក្រោមនេះ ជាលំនាំនៃការបង្រៀនដែលត្រូវធ្លាប់បានអនុវត្តកន្លងមក៖

កម្ដៅសាច់ដុំ៖ នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗចំនួន១ឬ២ (សូមមើលក្នុងកំណត់សម្គាល់ខាងក្រោម)

សកម្មភាពអនុវត្ត៖ (សម្រាប់ចលនាមូលដ្ឋាន និងចរន្ត)

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(ប្រសិនបើមាន)
- ណែនាំពីរបៀបធ្វើចលនាមូលដ្ឋាន
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀបធ្វើចលនា១នាក់ឬ២នាក់
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងអនុវត្តតាមសកម្មភាពនីមួយៗ
- កុមារប្តូរក្រុមធ្វើសកម្មភាពតាមសញ្ញារបស់គ្រូ
- បំផុសរកចំណងជើង

បន្ទុកអារម្មណ៍៖ នាំកុមារធ្វើសកម្មភាពបេះដូងហិត ឬផ្លុំទឹកក្ដៅ

សម្រាប់ល្បឿនចលនា ត្រូវអាចរៀបចំដូចខាងក្រោម៖

- រៀបចំទីតាំងនិងចំនួនអ្នកលេង
- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(ប្រសិនបើមាន)
- ណែនាំពីរបៀបធ្វើលេង និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀបនៃការលេង
- ចែកកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ ឬលេងជាដៃគូ និងចែកសម្ភារៈ
- អនុវត្តសកម្មភាពលេងល្បឿនចលនា(ចលករតូច ឬចលករធំ)

បញ្ជាក់៖ ការលេងល្បឿនចលនានេះ គឺអនុវត្តទៅតាមសកម្មភាពនីមួយៗនៃល្បឿន ដោយសកម្មភាពខ្លះលេងជាដៃគូ លេងជាក្រុមតូច និងលេងជាក្រុមធំ ដូចនេះ គ្រូបង្រៀនត្រូវរៀបចំទុកជាមុននូវទីកន្លែង សម្ភារៈឱ្យបានល្អ និងគ្រប់គ្រាន់ ក្នុងករណីមានការឆកល្បឿនខ្លះៗ ត្រូវត្រូវមានភាពច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ ដើម្បីធានាថាកុមារនឹងបានអនុវត្តការលេងនោះទាំងអស់គ្នា។

សម្រាប់សកម្មភាពហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/បទក្លែង

- ប្រាប់ចំណងជើង និងឱ្យកុមារថាតាម
- ណែនាំពីរបៀបធ្វើចលនា តាមខ្លឹមសាររឿង/បទចម្រៀង/បទក្លែង
- គ្រូនិទានរឿង/ច្រៀងបណ្ដើរ ឱ្យកុមារធ្វើចលនាតាមខ្លឹមសាររឿង/បទចម្រៀងបណ្ដើរ រហូតដល់ចប់ (ត្រូវអាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរចលនាបាន ប្រសិនបើកុមារមានភាព ញើរញើរ)។

៤.១- យន្តការអនុវត្ត

ការរៀបចំបរិស្ថាន មានសារៈសំខាន់ណាស់សម្រាប់ការហ្វឹកហាត់ចិត្តចលនា។ ទីធ្លាគ្រប់គ្រាន់ មានឧបករណ៍ និងធនធានសមស្រប ជួយជំរុញការអភិវឌ្ឍបំណិនចលនាតាមរយៈការលេង ។ ការរៀបចំ ទីកន្លែងសមស្រប មានសុវត្ថិភាពអាចឱ្យក្រុមកុមារអាចលេង និងអនុវត្តបំណិនបាន។

៤.១.១- តួនាទី សាលាមត្តេយ្យ ដើម្បីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា

ដើម្បីបំពេញចន្លោះខ្វះខាតផ្នែកអប់រំ ដែលគ្រួសារកុមារមិនអាចបំពេញបាន សាលាមត្តេយ្យ មានតួនាទីរៀបចំសកម្មភាព និងបរិស្ថានសិក្សាឱ្យស្របនឹងបរិបទនៃការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ បញ្ញា ស្មារតីរបស់កុមារតាមកម្រិតអាយុ ។ ហេតុនេះហើយ ទើបនៅមត្តេយ្យសិក្សា ការអនុវត្តចិត្តចលនា មាន លក្ខណៈខុសប្លែកពីកុមារសិក្សាដទៃត្រង់ថា ការធ្វើចលនា ត្រូវអនុវត្តព្រមគ្នាជាមួយចលនា និងការប្រើ អារម្មណ៍ស្រមៃស្រមៃដូចជា៖ ការហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ឬហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង កុមារត្រូវ ការបង្កើតរូបារម្មណ៍ ត្រូវការស្តាប់និងបង្កើតសកម្មភាពតាមបញ្ញត្តិពាក្យ នៃការស្តាប់នោះ ដើម្បីបង្កើត សកម្មភាពឱ្យស្របនឹងសាច់រឿង ឬស្របនឹងខ្លឹមសារនៃបទចម្រៀង។ ហេតុនេះ សាលារៀន ត្រូវមានទីធ្លា សមស្រប និងសុវត្ថិភាពសម្រាប់ឱ្យកុមារអាចអនុវត្តបានប្រកបដោយសុវត្ថិភាព។

t.me/moeynews

sala.moey.gov.kh

youtube.com/moeyscambodia



រូបភាពទី២០៖ ការរៀបចំសម្ភារៈ និងទីកន្លែង

សាលាមត្តេយ្យមានតួនាទីគ្រប់គ្រងសំខាន់ណាស់ សម្រាប់ជួយសម្របសម្រួលកុមារឱ្យចេះធ្វើចលនាបានល្អប្រសើរ ពិសេសតួនាទីដឹកនាំសកម្មភាព(បត់បែនជាក់ស្តែង) ដើម្បីអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ និងសុខភាព តាមសកម្មភាពនានា។ ម៉្យាងទៀតធ្វើឱ្យកុមារ មានការសិក្សាស្រាវជ្រាវអំពីមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញលំហ ពេលវេលាដែលបានកំណត់ឱ្យគោរពព្រំដែននៃលំហ ចេះប្រៀបធៀប រយៈពេលល្បឿន ចង្វាក់ផ្សេងៗ ឬបន្តសកម្មភាព ដែលបានកំណត់ទុកជាមុន ដើម្បីឱ្យកុមារអាចសម្របសម្រួលកាយវិការចលនារបស់ខ្លួនទៅនឹងគោលការណ៍ពេលវេលាផ្សេងៗ ឱ្យបានកាន់តែប្រសើរ។

៤.១.២- តួនាទីគ្រូ ក្នុងការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា

គ្រូមត្តេយ្យមានតួនាទីសំខាន់ ក្នុងការទាញអារម្មណ៍កុមារឱ្យចង់ដឹង ចង់ធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ។ ដើម្បីសម្រេចគោលដៅនេះ គ្រូត្រូវ៖

- ដឹកនាំសកម្មភាពឱ្យសកម្ម និងបញ្ចេញឱ្យអស់នូវកម្លាំងកាយ ចិត្តជាមួយកុមារក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាព
- រៀបចំអាកប្បកិរិយាលេងឱ្យដូចកុមារ (ដើរតួជាកុមារ ក្នុងពេលលេងជាមួយកុមារ)
- សកម្មភាពលេងជាមួយកុមារ ជាសកម្មភាពដែលផ្តល់ប្រយោជន៍ដល់សុខភាពរាងកាយ បញ្ញាការគិត សង្គម អារម្មណ៍ និងប្រើប្រាស់ភាសាណែនាំងាយៗ
- ជំរុញ លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារលេង
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពតាមធម្មជាតិរបស់កុមារតែត្រូវឃ្លាំមើលដើម្បីរក្សាសុវត្ថិភាព។

ក្រៅពីតួនាទីខាងលើ គ្រូមត្តេយ្យមានតួនាទីច្រើនទៀត ដោយនាំកុមារស្គាល់ ហៅឈ្មោះផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ នាំកុមារយល់ដឹងពីមុខងារនៃសរីរាង្គនីមួយៗឱ្យបានច្បាស់លាស់ នាំកុមារសប្បាយរីករាយជាមួយនឹងការទទួល និងប្រើប្រាស់ព័ត៌មានពីពិភពខាងក្រៅ និងចេះជ្រើសរើសស្ថានភាពនានារបស់រាងកាយ ដើម្បីធ្វើចលនាឱ្យល្អប្រសើរ។ ទន្ទឹមនេះ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវនាំកុមារឱ្យចេះស្វែងយល់ និងដឹងថាខ្លួនមានចំហៀងម្ខាង (ភ្នែក ត្រចៀក ដៃ ជើង) ដែលប្រើច្រើនជាង ប៉ុនប្រសប់ជាង ហើយច្បាស់លាស់ជាងម្ខាងទៀត។ ដូចនេះ គ្រូមិនគួរកែប្រែទម្លាប់នៃការប្រើចំហៀងណាមួយរបស់កុមារឡើយ។ ដើម្បីឱ្យកុមារមានបំណិនផ្នែកលំហ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវនាំកុមារស្គាល់សញ្ញាណលំហឱ្យបានច្បាស់លាស់ នាំកុមារឱ្យចេះប្រើព័ត៌មានចេញពីការមើលឃើញ ការស្តាប់ឮ និងការប៉ះពាល់ ។ ទាំងនេះគឺ ជួយកុមារឱ្យដឹង និងបង្កើតបានជាលំហ។ ក្រៅពីនេះ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវរៀបចំសកម្មភាពសប្បាយៗដែលនាំកុមារឱ្យយល់ដឹងពីពេលវេលាបានត្រឹមត្រូវ ដោយនាំកុមារប្រៀបធៀបរយៈពេលល្បឿនចង្វាក់ ផ្សេងៗ ឬបន្តសកម្មភាពដែលបានកំណត់ទុកជាមុន ដើម្បីឱ្យកុមារអាចសម្របសម្រួលកាយវិការចលនារបស់ខ្លួនទៅនឹងគោលការណ៍ពេលវេលា នាំកុមារឱ្យចេះធ្វើ ចំណាត់ថ្នាក់ ចងចាំសកម្មភាពនានា ឬព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗ នាំកុមារកំណត់ទីតាំងខ្លួនឯង ឬកំណត់ទីតាំងព្រឹត្តិការណ៍ទៅតាមសញ្ញាណពេលវេលា។ ជាបន្តបន្ទាប់ កុមារនឹងរៀនកំណត់/ផ្លាស់ប្តូរទីតាំងខ្លួនឯង ឬកំណត់ទីតាំងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកន្លងទៅ ឬកំពុងកើតឡើងក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន ឬនឹងកើតឡើងនាពេលអនាគត។

៤.១.៣- ទីធ្លា (ការរៀបចំទីធ្លាក្រៅថ្នាក់ និងក្នុងថ្នាក់)

៤.១.៣.១- ទីធ្លាក្រៅថ្នាក់

កុមារត្រូវការកន្លែងគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីចូលរួមក្នុងសកម្មភាពរាងកាយ ដែលមាននិរន្តរភាព ដូចជាការរត់ ការបញ្ជូនត និងលេងល្បែងលោតផ្លោះ។ កន្លែងទំនេរខាងក្រៅគ្រប់គ្រាន់ អាចឱ្យកុមារចូលរួមក្នុងសកម្មភាពរាងកាយផ្សេងៗដូចជាការដើរកង់ និងការលេងរួមគ្នាជាដើម ។ កុមារចូលចិត្តធ្វើចលនាដោយសេរីនៅពេលពួកគេលេងនៅក្នុងទីធ្លាខាងក្រៅដូចជាសួនកុមារ ទីលានបាល់បោះ... ។ ការលេងនៅទីធ្លាក្រៅថ្នាក់ត្រូវគួរពិនិត្យមើលសម្ភារៈដែលខូច និងធានាថាមានសុវត្ថិភាពសម្រាប់ការប្រើប្រាស់។ កំណត់ទម្លាប់ និងច្បាប់សុវត្ថិភាពសាមញ្ញៗសម្រាប់កុមារ។ ទម្លាប់ឱ្យកុមារឱ្យជួយរៀបចំថ្នាក់រៀន និងត្រៀមខ្លួនសម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗ និងណែនាំឱ្យកុមារអនុវត្តច្បាប់ក្នុងថ្នាក់ និងជួយកុមារឱ្យលេងដោយសុវត្ថិភាព ព្រមទាំងបង្កើនពេលវេលាសកម្មភាពឱ្យបានច្រើន។ នៅពេលកុមារដឹងពីរបៀបលេងដោយសុវត្ថិភាព ពួកគេនឹងមិនជួបគ្រោះថ្នាក់ទេ។



រូបភាពទី២១៖ ការរៀបចំបរិស្ថានទីធ្លាក្រៅថ្នាក់

៤.១.៣.២- ទីធ្លាក្នុងថ្នាក់

ការរៀបចំទីធ្លាក្នុងថ្នាក់ ជាអំណោយផលសម្រាប់កុមាររៀន និងអនុវត្តបំណិនចលករតូចៗ។ ការផ្តល់ឱ្យកុមារនូវប្រដាប់ប្រដាលេង សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូច អាចឱ្យកុមារសកម្ម និងសម្រេចបាននូវលទ្ធផលរំពឹងទុកសម្រាប់មុខវិជ្ជាចិត្តចលករ។ សកម្មភាពក្នុងថ្នាក់សមស្របដែលលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូចរបស់កុមាររួមមាន៖

- ការហែកចំណែកនៃក្រដាស
- ការច្របាច់ម្សៅ
- ការរុំខ្លាស់ម្តុលខ្លាស់
- ការកាត់ជាមួយកន្ត្រៃមួយគូ
- ការគូររូបភាព និងពិពណ៌នានៅលើក្រដាសជាមួយដីសពណ៌
- ការស្លៀកពាក់ខ្លាញ់តុក្កតាជាមួយសម្លៀកបំពាក់ដែលមានឡេវីបិទ និងខ្សែរួត
- ការដាក់តម្រួតគ្នាដុំប្លុកសាងសង់



រូបភាពទី២២៖ សកម្មភាពអនុវត្តចលករតូច

បរិយាកាស៖ ប្រែប្រួលតាមបរិយាកាសជាក់ស្តែង

ឧទាហរណ៍៖ សកម្មភាពអនុវត្តក្រៅថ្នាក់ ប៉ុន្តែចៃដន្យមានភ្លៀងធ្លាក់។ គ្រូអាចផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពមកលេងក្នុងថ្នាក់ ដោយយកសកម្មភាពថ្មីមកជំនួស។

៤.១.៣.៣- ការពិចារណាលើសុវត្ថិភាព

សុវត្ថិភាពគឺជាការពិចារណាដ៏មានសារៈសំខាន់បំផុតនៅពេលរៀបចំផែនការនិងអនុវត្តសកម្មភាពបំណិនចលករ។ គ្រូគួរពិចារណាលើគោលការណ៍ណែនាំដូចខាងក្រោម៖

- ធានាថាកន្លែងលេង រួមទាំងទីធ្លាខាងក្រៅគឺសមរម្យសម្រាប់សកម្មភាព
- កំណត់ទីកន្លែងអនុវត្តសកម្មភាពឱ្យច្បាស់ ដោយប្រើសញ្ញាសម្គាល់បើចាំបាច់
- ធានាថារាល់ឧបករណ៍ និងសម្ភារៈ ទាំងក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់មានអនាម័យ និងសុវត្ថិភាព
- ធានាថាកុមារទាំងអស់មានសុខភាពល្អ ដើម្បីចូលរួមក្នុងសកម្មភាព
- ប្រមូលព័ត៌មានថ្មីៗអំពីស្ថានភាពសុខភាព និងកាយសម្បទារបស់កុមារពីក្រុមគ្រួសារ
- ត្រូវយល់ដឹងអំពីស្ថានភាពអាកាសធាតុដែលកំពុងកើតមាន(ឧទាហរណ៍:ភ្លៀង,រន្ទះ, ឬអំពូខ្លាំង)នៅពេលធ្វើសកម្មភាពខាងក្រៅ។ត្រួតពិនិត្យស្ថានភាពអាកាសធាតុឱ្យបានដិតដល់នៅពេលមានភ្លៀង ក្តៅខ្លាំង ឬរងាខ្លាំង។

គ្រូត្រូវការបង្កើនការប្រើប្រាស់លំហឱ្យបានច្រើនបំផុត និងផ្តល់នូវឧបករណ៍ និងធនធានគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីឱ្យកុមារទាំងអស់ចូលរួមក្នុងសកម្មភាពបំណិនចលករជាច្រើនប្រភេទ។ ក្នុងនោះផងដែរ ក៏ត្រូវគិតគូរពីសុវត្ថិភាពនៅពេលរៀបចំផែនការនិងក្នុងពេលអនុវត្ត ដើម្បីឱ្យកុមារបានរីករាយ និងសកម្មភាពរក្សាសុវត្ថិភាពរបស់កុមារ។

៤.២- ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា

ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា ត្រូវកំណត់ទីកន្លែងចាប់ផ្តើម និងបញ្ចប់ ធ្វើការជ្រើសរើសទីកន្លែងឱ្យកុមារអនុវត្តសកម្មភាពត្រូវគិតពីសុខសុវត្ថិភាព (ចៀសវាងការបង្កគ្រោះថ្នាក់នៅពេលអនុវត្តសកម្មភាព) មានការលូតលាស់ល្អ កុមារក្លាហាន និងស្វាហាប់ ។

ការរៀបចំកុមារធ្វើសកម្មភាពគឺអាចផ្លាស់ប្តូរទៅតាមសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នាដូចជា៖

- ឈរជាជួរទទឹង ឬ បណ្តោយ រួចបង្កើតជារង្វង់
- ឈរជាជួរ ជារង្វង់ រួចបង្កើតជាជួរទទឹង ឬ បណ្តោយ
- ឈរជុំគ្នារួចបង្កើតជារង្វង់ឬជាជួរ
- ឈរជុំគ្នាធ្វើសកម្មភាពសេរី រួចមកឈរជារង្វង់វិញ
- ឈរជុំគ្នាធ្វើសកម្មភាពសេរី រួចមកឈរជាជួរទទឹងឬជួរបណ្តោយវិញ។

៤.៣. ការរៀបចំសម្រាប់សំណុំសកម្មភាព

គ្រូអាចរៀបចំការអនុវត្តសកម្មភាពទាំង៥ (ចលនាមូលដ្ឋាន ចលនាចរន្ត ល្បែងចលនា ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង) បត់បែនទៅតាមសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នាប្រកបដោយភាពឈ្លាសវៃ និងបត់បែន និងប្រាកដថា កុមារទាំងអស់ រួមទាំងកុមារពិការផង បានអនុវត្តសកម្មភាពដោយសមធម៌ ។

ឧទាហរណ៍៖

- ការរៀបចំអនុវត្ត៖ អាចអនុវត្តជាក្រុមតូច ក្រុមធំ និងជាដៃគូ
- ការរៀបចំទីកន្លែង៖ គ្រូរៀបចំធ្វើសកម្មភាពនៅក្នុងថ្នាក់/ក្រៅថ្នាក់ទីធ្លាធំទូលាយ រាបស្មើ និងមានអនាម័យ។ ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាកុមារ ត្រូវកំណត់ទីកន្លែងចាប់ផ្តើម និងបញ្ចប់សកម្មភាព ហើយជ្រើសរើសចលនាឱ្យស្របតាមកម្រិតអាយុកុមារ ការរៀបចំកុមារធ្វើចលនាអាចផ្លាស់ប្តូរ

ទៅតាមសកម្មភាព ដោយគ្រូត្រូវគិតពីសុវត្ថិភាពចៀសវាងការបង្កគ្រោះថ្នាក់នៅពេល អនុវត្តសកម្មភាព ។

ក- ក្នុងថ្នាក់

- រៀបចំ តុ កៅអី ឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់
- ថ្នាក់រៀនស្អាតមានអនាម័យ មានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ និងមានខ្យល់អាកាសល្អ
- គ្រូត្រូវជ្រើសរើសល្បែងណា ដែលមានលក្ខណៈងាយស្រួល មិនត្រូវការទឹកក្តៅ អាចធ្វើចលនាបានសមស្របទៅនឹងចំនួនកុមារ។

ខ- ក្រៅថ្នាក់

- ទីធ្លាទូលាយ មានសុវត្ថិភាព មានម្លប់គ្រជាក់ និងមានខ្យល់អាកាសល្អ គ្រូត្រូវពិនិត្យទីកន្លែងនិងបរិវេណបានច្បាស់លាស់ ដើម្បីងាយស្រួលក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពដែលមិនបង្កឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដល់កុមារ មានជាសុភាព ធានាបាននូវប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់សមស្របតាមលក្ខណៈគរុកោសល្យ។ គ្រូត្រូវមានភាពឈ្លាសវៃ មានគំនិតច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ក្នុងការរៀបចំទីកន្លែង ដើម្បីធានាដល់ការលើកកម្ពស់គុណភាពនៃការអនុវត្តចិត្តចលនានៅមត្តេយ្យសិក្សា។

គ- ការរៀបចំសម្ភារៈ

ការបង្រៀនត្រូវប្រើប្រាស់សម្ភារៈឧបទេស ដើម្បីបញ្ជាក់នូវន័យរបស់ល្បែងនីមួយៗ ។ គ្រូឱ្យកុមារហាត់ប្រើសម្ភារៈដោយខ្លួនឯងទៅតាមខ្លឹមសារមេរៀនចលនាធំ ចលនាតូចនៃចិត្តចលនា ដើម្បីឱ្យកុមារកាន់តែចេះ និងយល់ច្បាស់នូវខ្លឹមសារមេរៀនដែលបានបង្រៀនរួច។ កត្តាសំខាន់ទៀតនោះ មុននឹងបង្រៀនគ្រូត្រូវរៀបចំកិច្ចតែងការបង្រៀនដោយកំណត់គោលបំណងមេរៀនផ្សារភ្ជាប់នឹងសម្ភារៈគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់បង្រៀន និងបរិស្ថានសិក្សា ទាំងសុវត្ថិភាព អនាម័យ សម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពក្នុងថ្នាក់ ក្រៅថ្នាក់។ ក្រៅពីនេះ គ្រូនិងកុមារអាចប្រើកាយវិការជាក់ស្តែងជាច្រើនទៀតតាមតម្រូវការទៅតាមសកម្មភាពចលនា ។

ការរៀបចំសម្ភារៈ ត្រូវ៖

- មានគ្រប់គ្រាន់ និងមានភាពច្នៃប្រឌិត
- មានអនាម័យ
- ធានាសុវត្ថិភាពមិនបង្កឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដល់កុមារ
- ស្របទៅតាមវ័យកុមារ(បើកុមារតូច សម្ភារៈកាន់តែធំ បើកុមារធំ សម្ភារៈកាន់តែតូច) សម្ភារៈត្រូវស្របតាមគរុកោសល្យ និងមានសោភ័ណ

ឧទាហរណ៍៖ អនុវត្តចលនាមូលដ្ឋាន រត់ប្រណាំងក្នុងសម្បកកង់ម៉ូតូ ឬសម្បកកង់

ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

- រៀបចំសម្ភារៈច្រើន និងមានភាពស្មុគស្មាញបន្តិច
- ប្រើសម្បកកង់ម៉ូតូឬសម្បកកង់តូច
- សម្បកកង់ម៉ូតូឬកង់ អាចពី ៦ទៅ៨ និងជាសម្បកកង់តូច
- លាងសម្បកកង់ម៉ូតូឬសម្បកកង់ឱ្យស្អាត និងបាញ់ថ្នាំពណ៌ដើម្បីឱ្យមានភាពទាក់ទាញ
- រៀបចំ ដោយឆ្លាស់ពណ៌គ្នា (ខៀវ លឿង ក្រហម បៃតង ស្វាយ...)។

ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

- រៀបចំសម្ភារៈច្រើនបង្អួរ
- ប្រើសម្បកកង់ម៉ូតូ ឬសម្បកកង់ធម្មតា
- សម្បកកង់ម៉ូតូ ឬសម្បកកង់ អាចពី ៥ ទៅ ៧
- លាងសម្បកកង់ម៉ូតូ ឬសម្បកកង់ឱ្យស្អាត បាញ់ថ្នាំពណ៌ពីលើដើម្បីឱ្យមានភាពទាក់ទាញ
- រៀបចំ ដោយឆ្លាស់ពណ៌គ្នា (ខៀវ លឿង ក្រហម បៃតង ស្វាយ...)។

ថ្នាក់កម្រិតទាម

- រៀបចំសម្ភារៈកាន់តែតិច និងមានទំហំកាន់តែធំ
- ប្រើសម្បកកង់ (ព្រោះសម្បកកង់មានទំហំធំជាងសម្បកម៉ូតូ)
- សម្បកកង់ ចំនួនតែ ៣ ទៅ ៤
- លាងសម្បកកង់ឱ្យស្អាត បាញ់ថ្នាំពណ៌ពីលើដើម្បីឱ្យមានភាពទាក់ទាញ
- រៀបចំ ដោយឆ្លាស់ពណ៌គ្នា (ខៀវ លឿង ក្រហម បៃតង ស្វាយ...)។

បញ្ជាក់៖ ប្រសិនក្នុងថ្នាក់មានកុមារពិការ ត្រូវចេះបត់បែន ក្នុងការរៀបចំសម្ភារៈ ត្រូវប្រាកដថា កុមារពិការក៏អាចប្រើប្រាស់សម្ភារៈទាំងនោះបានដែរ។



រូបភាពទី២៣៖ សម្ភារៈទាក់ទងនឹងចលករធំ

លក្ខខណ្ឌនៃការអនុវត្ត៖

លក្ខខណ្ឌនៃការអនុវត្តប្រែប្រួលទៅតាមសកម្មភាពនីមួយៗ ករណីកុមារអនុវត្តទទួលបានជោគជ័យ គ្រូ ត្រូវលើកសរសើរ ករណីកុមារអនុវត្តមិនទទួលបានជោគជ័យទេ គ្រូអាចឱ្យកុមារធ្វើការអនុវត្តសាកល្បង ឡើងវិញ និងមិនត្រូវបន្តបង្គាប់ទេ។ ការដាក់លក្ខខណ្ឌ ពុំគួរមានលក្ខខណ្ឌដែលតឹងតែង ឬបំបាក់ស្មារតី ដល់ ក្រុមដែលចាញ់នោះទេ។ សូមផ្តល់ការសរសើរ ទោះជាក្រុមចាញ់ក៏ដោយ។

៤.៤- តម្រូវការធនធានសម្ភារៈរូបវន្តសិក្សា

ធនធានសម្រាប់ការលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករ៖

ដើម្បីឱ្យមានកម្មវិធីអភិវឌ្ឍបំណិនចលករប្រកបដោយសុវត្ថិភាព សាលាមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវមានបំពាក់ ឧបករណ៍ និងធនធានយ៉ាងទូលំទូលាយ។ ឧបករណ៍ និងធនធានដែលបានជ្រើសរើសសម្រាប់ការលេង ផ្នែករាងកាយគួរតែសមស្របតាមអាយុ និងអាចជំរុញការចង់ដឹង ចង់ឃើញរបស់កុមារ។ គ្រូគួរតែមាន ឧបករណ៍គ្រប់គ្រាន់សម្រាប់កុមារទាំងអស់។ ដូចនេះពួកគេមិនចាំបាច់រង់ចាំវេន ហើយអាចចូលរួមយ៉ាង សកម្មក្នុងសកម្មភាពរាងកាយ។ គ្រូអាចប្រើសញ្ញាសម្គាល់ដើម្បីរៀបចំទីកន្លែងលេង និងធានាសុវត្ថិភាព កុមារ។ ឧបករណ៍ទាំងអស់គួរតែបានរក្សាទុកនៅជិតកន្លែងធ្វើសកម្មភាពដើម្បីឱ្យកុមារ អាចចូលរួមក្នុង ការអនុវត្តសកម្មភាពបានយ៉ាងងាយស្រួល ពង្រឹងការទទួលខុសត្រូវ និងអភិវឌ្ឍភាពជាម្ចាស់។

ឧទាហរណ៍៖ ធនធាន និងឧបករណ៍សម្រាប់ជំរុញការអភិវឌ្ឍបំណិនចលករបស់កុមារ៖

គោលបំណង	ធនធាន/ឧបករណ៍
ដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនចលករតូច	<ul style="list-style-type: none"> • គូបឈើ ឬដុំប្លុក • ខ្សែអង្កាំក្រាស់ • កន្ត្រៃ, ការ៉ាបិទ, ទ្រនាប់, និងប្រហោងរន្ធ • ម្សៅសម្រាប់ស្នូនរូប • កំណាត់ឬសម្លៀកបំពាក់ដែលមានឡេវ និងខ្សែរត • ញញួរ, រឺស, ស្តី • ប្រដាប់ប្រដាខោអាវ, ខ្សែក្រវ៉ាត់, កៅស៊ូ, ឈុតក្រដាស
ដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនចលករធំ	<ul style="list-style-type: none"> • កៅស៊ូក្រុងជាខ្សែ ឬខ្សែពួរលោត • បាល់បោះ • បាល់ជ័រមានទំហំខុសគ្នា • បាល់បោះខ្នាតតូច • បាល់ជ័រខ្នាតតូច • ដំបងទន់ (ជ័រ) • កន្ត្រៃដែដែលមានទំហំផ្សេងគ្នា

៤.៥- គោលការណ៍ ឬបញ្ញត្តិប្រតិបត្តិ

នៅមត្តេយ្យសិក្សា ការបង្រៀនចិត្តចលភាព មានគោលការណ៍ ៖

- សម្របសម្រួលចលនាតូច ចលនាធំទៅនឹងបរិស្ថានដែលមានសុវត្ថិភាព ប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រឌិត
- លើកទឹកចិត្តក្នុងការរៀបចំឱ្យមានខ្លឹមសារប្រឡងប្រណាំងជាបុគ្គលនិងក្រុម ប្រកបដោយសមធម៌
- តាមដាន និងត្រួតពិនិត្យរាល់សកម្មភាពធ្វើចលនារបស់កុមារ និងជំរុញសរសើរលើកទឹកចិត្តទាំងកុមារ និងកុមារី
- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងនឹងការធ្វើចលនា ដើម្បីឱ្យកុមារងាយយល់ អាចធ្វើតាមបានដោយសប្បាយរីករាយ
- ផ្តល់ការណែនាំ ច្បាស់លាស់ដើម្បីបញ្ជាក់លើការធ្វើចលនា
- រៀបចំខ្លឹមសារកម្មវិធីចិត្តចលភាពឱ្យមានលក្ខណៈទំនាក់ទំនងគ្នាជាប្រព័ន្ធជាមួយកម្មវិធីចិត្តចលភាពថ្នាក់លើបន្តបន្ទាប់ និងសមស្របទៅនឹងលក្ខណៈចិត្តសាស្ត្រ វប្បធម៌ សរីរសាស្ត្ររបស់កុមារតាមវ័យ និងតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារ
- ក្តាប់ឱ្យបានថា ការចាប់យកចំណេះដឹងរបស់កុមារម្នាក់ៗមិនដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលទទួលបានស្របទៅតាមវ័យ តាមសមត្ថភាពបញ្ញា សុខភាព និងតាមបរិយាកាសជុំវិញ
- រៀបចំខ្លឹមសារលំហាត់ប្រាណ ដោយចាប់ផ្តើមពីងាយទៅលំបាក និងបន្តិចម្តងកាន់តែលំបាក ដើម្បីឱ្យកុមារមានទំនុកចិត្ត និងមានមោទកភាពក្នុងការហ្វឹកហាត់
- រៀបចំខ្លឹមសារលំហាត់ សម្រាប់ការហ្វឹកហាត់កុមារឱ្យមានទំនាក់ទំនងគ្នាយ៉ាងជិតស្និទ្ធទៅនឹងគោលការណ៍ខាងលើ ដោយផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងកម្មវិធីមត្តេយ្យសិក្សា
- លើកកម្ពស់ចំណេះដឹងរួមនៃលំហាត់ប្រាណ ដែលបានសិក្សារួច មកធ្វើជាចំណេះដឹងមូលដ្ឋានដើម្បីឱ្យកុមារមានលទ្ធភាពធ្វើចលនាបានកាន់តែល្អ និងកាន់តែមានបទពិសោធន៍ ហើយអាចយកចំណេះដឹងទាំងនេះទៅប្រើប្រាស់ក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ដូចនេះ គ្រូត្រូវ៖
 - ហ្វឹកហាត់ឡើងវិញជាប្រចាំនូវចលនាដែលបានរៀនរួច
 - ឱ្យកុមារអនុវត្តសកម្មភាពចិត្តចលភាពជាបុគ្គល និងក្រុម ដើម្បីពង្រឹងចរិតម្ចាស់ការ ការទទួលខុសត្រូវ ភាពរហ័សរហួន និងភាពរឹងមាំរបស់កុមារ។

៤.៦- ការស្វែងរកការគាំទ្រផ្សេងៗ

នាយក នាយិកា សាលាមត្តេយ្យ មានតួនាទីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាប្រកបដោយសុវត្ថិភាព សម្រាប់អនុវត្តចិត្តចលភាព ដោយរៀបចំឱ្យមានស្ថានសិក្សាចិត្តចលភាព មានទីធ្លាសមស្របនឹងការអនុវត្តចិត្តចលភាពក្រៅថ្នាក់សម្រាប់កុមារគ្រប់កម្រិត មានអនាម័យ មានសម្ភារៈសម្រាប់អនុវត្តចលនាមូលដ្ឋាន ចលនាចរន្ត ល្បែងចលនា ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន និងហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀងស្របតាមបទដ្ឋានសាលារៀន។ ដើម្បីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាប្រកបដោយគុណភាព ទាមទារឱ្យមានការគាំទ្រពីគ្រប់មជ្ឈដ្ឋាន។ ការស្វែងរកការគាំទ្រនេះ ជាបឋមគឺទំនាក់ទំនងជាមួយគ្រូនៅក្នុងសាលា ដោយផ្តល់ឱកាសឱ្យគ្រូរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាក្នុង និងក្រៅថ្នាក់ដើម្បីបង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារអនុវត្តចិត្តចលភាពប្រកបដោយលក្ខណៈច្នៃ

ប្រឌិតនិងវិទ្យាសាស្ត្រ។ ក្នុងកិច្ចទំនាក់ទំនង ក៏ត្រូវចេះកៀរគរសប្បុរសជន ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងមាតាបិតាដើម្បី រៀបចំបរិស្ថានសិក្សាចិត្តចលកាត ដោយផ្ដើមចេញពីការកសាងសម្ភារៈដែលមានស្រាប់នៅសហគមន៍ និង ឈានទៅរៀបចំបរិស្ថានស្របតាមសកម្មភាពចលនាមូលដ្ឋាន ចរន្ត ល្បែងចលនា ការហាត់ប្រាណតាម រឿងនិទាន និងហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង/ចលនាតាមចង្វាក់ភ្លេង ។ គ្រូបង្រៀន ក៏មានតួនាទីកៀរគរ ធនធានផ្សេងៗ ដើម្បីបង្កើតបរិស្ថានសិក្សាចិត្តចលកាតនៅក្នុងថ្នាក់ ពិសេសគឺធនធានសម្រាប់អភិវឌ្ឍន៍ ចលករតូច ចលករធំៗក្នុងនោះ ការគាំទ្រផ្សេងៗមានដូចជា៖

៤.៦.១. ការគាំទ្រពីមាតាបិតា/អ្នកទេណាព្យាបាល

មាតាបិតា គឺជាធនធានសំខាន់បំផុតមិនអាចខ្វះបានក្នុងការចូលរួមគាំទ្រទាំងកម្លាំងកាយ ចិត្ត និងឱ្យចូលរួមអនុវត្តសកម្មភាពជំរុញកូនប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។ ការគាំទ្រប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព នោះគឺ៖

- ជួយផ្តល់វត្ថុធាតុដើមដែលមានស្រាប់នៅមូលដ្ឋាន ដូចជាសម្បកកង់ឡាន កំណាត់ឈើ ឬដុំ ឈើ ដីខ្សាច់...
- ចូលរួមជួយជាថវិកា ឬសម្ភារៈតាមលទ្ធភាពដើម្បីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាសម្រាប់ចិត្តចលកាត (ទោង រំអិល កង...)
- គាំទ្រ និងជំរុញកូនឱ្យអភិវឌ្ឍន៍រូបរាងកាយសមស្របតាមស្តង់ដារ
- ផ្តល់ព័ត៌មានជាប្រចាំ អំពីសុខភាពរបស់កូន
- កៀរគរថវិកា និងធនធាននានាតាមលទ្ធភាពមានស្រាប់នៅសហគមន៍

៤.៦.២- ការគាំទ្រពីសហគមន៍ អាជ្ញាធរដែនដី សប្បុរសជន

សាលាក៏មានភារកិច្ចទំនាក់ទំនងជាមួយសហគមន៍ អាជ្ញាធរដែនដី ពិសេសគណៈកម្ម ការគ្រប់គ្រងសាលារៀន ដោយសហការលើសកម្មភាពមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

- រៀបចំផែនការអភិវឌ្ឍសាលារៀន ដោយដាក់បញ្ចូលការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាផ្ដោតលើចិត្តចល កាតទាំងចលករតូច និងចលករធំ
- ផ្តល់នូវវត្ថុធាតុដើមដែលមានស្រាប់នៅក្នុងសហគមន៍ តាមលទ្ធភាព
- ចូលរួមជួយជាថវិកា ឬសម្ភារៈតាមលទ្ធភាពដើម្បីរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាសម្រាប់ចិត្តចលកាត (ទោង រំអិល កង...)
- អន្តរាគមន៍មាតាបិតា លើការចិញ្ចឹមបីបាច់ថែរក្សា និងការផ្តល់អាហារូបត្ថម្ភដល់កុមារ
- កៀរគរថវិកានិងធនធាននានាតាមលទ្ធភាព ពីសហគមន៍ សប្បុរសជន ដើម្បីជួយដល់ការ រៀបចំបរិស្ថានសិក្សាចិត្តចលកាត ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព គុណភាព និងបរិយាបន្ន។

ជំពូក ៥ ៖ ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

៥.១- ចំពោះគ្រូ

គ្រូបង្រៀនមានតួនាទីពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃកុមារជាប្រចាំដោយ៖

- ធ្វើស្វ័យវាយតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ លើការបង្រៀនរបស់ខ្លួន បន្ទាប់ពីបង្រៀនចប់ក្នុងមួយម៉ោងសិក្សា
- ឆ្លុះបញ្ចាំងពីចំណុចខ្វះខាត លើស្វ័យវាយតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ
- កែលម្អនៅក្នុងកិច្ចតែងការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃ ដើម្បីអភិវឌ្ឍការបង្រៀនឱ្យកាន់តែប្រសើរ
- រកវិធានការនានាដែលមានគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាពដើម្បីអនុវត្តបន្តប្រកបដោយទំនុកចិត្ត។

៥.២- ចំពោះកុមារ

៥.២.១- ការសង្កេត

ចំពោះកុមារ គ្រូត្រូវប្រើការសង្កេត និងវាយតម្លៃជាប្រចាំ ដើម្បីមានវិធានការជួយ។ ការសង្កេត គឺការកត់ត្រានូវអ្វីដែលកុមារអាចធ្វើបាន និងការរីកចម្រើនបានកម្រិតណា និងការសម្រេចគោលដៅនៃការរៀន រួមនឹងការអភិវឌ្ឍជំនាញចលករ។

ការសង្កេត នៃការអនុវត្តចលករបស់កុមារ៖ គ្រូអាចសង្កេតមើលកុមារជាប្រចាំ។ ក្នុងដំណើរការនេះ គ្រូអាចចតរូប ឬថតវីដេអូដើម្បីចាប់យករូបភាពកុមារនៅកន្លែងធ្វើកិច្ចការ។ លើសពីនេះទៀតគ្រូគួរតែសង្កេតមើលពីរបៀបដែលកុមារធ្វើចលនា ចលនានៃរាងកាយ, លំហ, ការប្រឹងប្រែង, និងការដឹងពីទំនាក់ទំនង។ គ្រូក៏អាចសង្កេតពីស្នាដៃការងាររបស់កុមារផងដែរ (*ឧទាហរណ៍៖* ការបត់យន្តហោះក្រដាស...) នៅក្នុងការបង្ហាញរបស់ពួកគេដើម្បីបញ្ជាក់ពីការអភិវឌ្ឍជំនាញចលករតូចៗ។ វាមានសារៈសំខាន់ក្នុងការមានទម្រង់តាមដានការរីកចម្រើនរបស់កុមារ និងការអភិវឌ្ឍជំនាញ ចលករ។ គ្រូត្រូវបង្កើតកម្រិតនៃការអភិវឌ្ឍដែលមានស្រាប់របស់កុមារម្នាក់ៗ ជាមុនសិនបន្ទាប់មកកំណត់ពីរបៀបដែលពួកគេបានរីកចម្រើនដោយផ្អែកលើគោលដៅនៃការរៀនសូត្រ ដែលបានកំណត់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍជំនាញចលករ។

៥.២.២- ការវាយតម្លៃ

ការវាយតម្លៃនេះ ត្រូវធ្វើឡើងដោយគ្រូបង្រៀនតាមកម្រិតថ្នាក់លើមុខវិជ្ជាចិត្តចលករ ក្នុងគោលបំណងវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារម្នាក់ៗ ដោយផ្ដោតលើវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា ចរិយាសម្បទា និងការអនុវត្តសមត្ថភាពតាមសកម្មភាពនីមួយៗ។ ក្នុងករណីកុមារអនុវត្តមិនទាន់បាននូវសកម្មភាពដែលគ្រូបានបង្រៀនក្នុងម៉ោងសិក្សាចិត្តចលករ គ្រូត្រូវជួយកុមារឱ្យសម្រេចបាននូវសកម្មភាពនោះ។

នៅពេលវាយតម្លៃបំណិនចលករធំ គ្រូគួរតែសង្កេតមើលពេលកុមារអនុវត្តបំណិនជាក់លាក់មួយ។ គ្រូបង្រៀនត្រូវការវាយតម្លៃការអនុវត្តរបស់កុមារ និងដឹងថាតើបំណិនចាំបាច់អ្វីខ្លះដែលត្រូវបន្ថែមទៀតដើម្បីជួយកុមារឱ្យកាន់តែប្រសើរ។

វិធីសាស្ត្រនៃការវាយតម្លៃ មានសួរសំណួរ រំលឹកសារឡើងវិញនូវសកម្មភាពនៃការអនុវត្តចលនា។

- ឧទាហរណ៍៖ សំណួរដែលត្រូវចងចាំក្នុងពេលវាយតម្លៃបំណិនចលករបស់កុមារ៖
- តើកុមារអាចអនុវត្តបំណិនចលករពិសេសបានទេ? (ឧទាហរណ៍៖ រំលង, បោះបាល់)
- តើកុមារអាចធ្វើចលនាក្នុងកន្លងផ្លូវផ្សេងគ្នាបានទេ?
- តើកុមារអាចផ្លាស់ប្តូរពីចលនារហ័ស និងយឺតបានទេ?
- តើកុមារអាចប្រើលំហទូទៅបានល្អប៉ុណ្ណា?
- តើកុមារប្រើផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ ដើម្បីធ្វើចលនាយ៉ាងដូចម្តេច?
- តើកុមារអាចធ្វើឱ្យមានតុល្យភាពវត្ថុនៅផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយយ៉ាងដូចម្តេច?
- តើកុមារប្រើកន្ត្រៃយ៉ាងដូចម្តេច?
- តើកុមារអាចកាត់រាងបានទេ?

ឧទាហរណ៍៖ នៃសំណួរដែលចងចាំក្នុងពេលវាយតម្លៃការអភិវឌ្ឍចំណេះដឹងរបស់កុមារទាក់ទងនឹងសុខភាព និងសុវត្ថិភាព៖

- តើកុមារអាចធ្វើតាមការអនុវត្តអនាម័យផ្ទាល់ខ្លួនឬទេ? តើពួកគេកំពុងធ្វើអ្វី?
- តើកុមារប្រកាន់ខ្ជាប់នូវវិធានការ និងការអនុវត្តសុវត្ថិភាពយ៉ាងដូចម្តេចក្នុងពេលអនុវត្តសកម្មភាពខាងក្រៅ?
- តើកុមារអាចអនុវត្តតាមច្បាប់ និងលេងដោយសុវត្ថិភាពជាមួយមិត្តភក្តិរបស់ខ្លួនបានទេ?

៥.២.២.១- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំថ្ងៃ

នៅពេលបង្រៀនមេរៀនចប់ គ្រូត្រូវធ្វើការវាយតម្លៃ ដើម្បីវាស់ស្ទង់លទ្ធផលនៃការរៀនធ្វើចលនារបស់កុមារ។ ការវាយតម្លៃត្រូវធ្វើជាប្រចាំ តាមរយៈសកម្មភាពបន្ទាប់ពីអនុវត្ត ។ ការវាយតម្លៃត្រូវសមស្របនឹងលទ្ធផលសិក្សាកម្រិតថ្នាក់ ដូចជាបំណិនការធ្វើចលនាតូច ចលនាធំ ។

៥.២.២.២- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំត្រីមាស

ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំត្រីមាស កម្រិតសមត្ថភាពសិក្សារបស់កុមារម្នាក់ៗ តាមមេរៀន ដើម្បីរកវិធានការជួយកុមាររៀនយឺត និងរៀនលឿនជាបន្ទាន់ ដោយមិនទុកឱ្យកុមារជួបការលំបាក និងអនុវត្តមិនទៅតាមកម្រិតស្តង់ដារលទ្ធផលសិក្សានៃសកម្មភាពនីមួយៗ ជាការលើកទឹកចិត្តកុមារ និងគ្រូបង្រៀនឱ្យខិតខំ និងយកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការរៀន និងបង្រៀន និងបង្កើនការជឿទុកចិត្តរបស់មាតាបិតាកុមារ និងសហគមន៍។

៥.២.២.៣- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំឆ្នាំ

នៅដើមឆ្នាំ ចុងឆ្នាំ និង ដំណាច់ឆមាសទី១ និងទី២ ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាប្រចាំឆ្នាំ។ គ្រូប្រចាំថ្នាក់ផ្សព្វផ្សាយលទ្ធផលតេស្តលម្អិតសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ នូវមុខវិជ្ជាចិត្តចលនាដាក់ក្នុងតេស្តរួមនៅតាមថ្នាក់រៀន។ ក្រុមបច្ចេកទេស និងនាយិកាសាលាបិទផ្សាយលទ្ធផលតេស្តសរុបកម្រិតថ្នាក់រៀន និងកម្រិតសាលារៀនគ្រប់មុខវិជ្ជានៅតាមភូមិ និងទីសាធារណៈ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១ ផ្នែកខ្លឹមសារនៃសកម្មភាពគោល

ការអនុវត្តចិត្តចលនា ត្រូវមានការកម្ដៅសាច់ដុំ និងការបន្ទូរអារម្មណ៍។ ការធ្វើលំហាត់ប្រាណត្រូវធ្វើឡើងក្នុងលក្ខណៈយឺត និងទ្រទ្រង់ដូចនេះវាអាចបង្កឱ្យមានរបួសដល់ផ្ទៃខ្នងឬសន្លាក់ផ្សេងៗ។ សន្លាក់មានន័យថាធ្វើចលនាដូចជាចង្កេះ ដែលអនុញ្ញាតឱ្យមានចលនាទៅមុខ និងថយក្រោយ (ឧទាហរណ៍ ជង្គង់ និងកែង) គួរតែមិនត្រូវបានបង្វិល។ សំណុំនៃការធ្វើលំហាត់ប្រាណដែលលាតសន្ធឹងនីមួយៗគួរតែមានទាំងផ្នែកខាងលើ និងខាងក្រោម។ លំហាត់ជាធម្មតាចាប់ផ្ដើមពីក្បាលដល់ចុងជើងឬផ្ទុយមកវិញ។ គ្រូបង្រៀនធ្វើលំហាត់ប្រាណលាតសន្ធឹង ៤ទៅ៥ ប្រភេទផ្សេងៗគ្នាសម្រាប់ការកម្ដៅសាច់ដុំ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

ខាងក្រោមនេះជាយោបល់ខ្លះៗនៃការធ្វើលំហាត់ប្រាណដែលលាតសន្ធឹង៖

- **លាតសន្ធឹងផ្នែកខាងលើនៃដងខ្លួន**

- កឱ្យត្រង់

បង្វែរក្បាលទៅខាងស្តាំ និងលើកដៃដោយប្រើដៃឆ្វេងប្រហែល ២ទៅ៣វិនាទី។ ធ្វើលំហាត់ប្រាណម្ដងទៀតនៅផ្នែកខាងឆ្វេង។

- រង្វង់ដៃ

ឈររបញ្ជូរដោយដៃត្រង់ ស្របនឹងឥដ្ឋ។ រង្វង់ដៃថយក្រោយយឺតៗ ពីរង្វង់តូចទៅរង្វង់ធំប្រហែល៨ដង។ ធ្វើលំហាត់ប្រាណម្ដងទៀតដោយគូសរង្វង់ដៃទៅមុខ។

- ឱនចំហៀងបត់

ឈរដោយជើងប្រហែល១ទីងស្មាដាច់ពីគ្នា ហើយលើកដៃឆ្វេងទៅខាងស្តាំ ក្បាលពត់យឺតៗទៅខាងស្តាំ ២ទៅ៣ វិនាទី ហើយពត់ម្ដងទៀតទៅខាងឆ្វេង។

- ស្មាក្រឡុក

ឈររបញ្ជូរដោយដៃនៅចំហៀង។ លើកស្មាយឺតៗ ឆ្ពោះទៅរកត្រចៀកបន្ទាប់មកបង្វិលទៅមុខនិងចុះក្រោយទៅទីតាំងចាប់ផ្ដើម។ អនុវត្តការបង្វិលទៅមុខ៥ដង ហើយធ្វើម្ដងទៀតដោយការបង្វិលថយក្រោយ។

- **ផ្នែកខាងក្រោមនៃដងខ្លួនលាតសន្ធឹង**

- លើក្លាខាងលើ

អង្គុយលើឥដ្ឋដោយប្រើបាតជើងប៉ះគ្នា ហើយកែងជើងទាញទៅរករាងកាយ។ សង្កត់ម្រាមជើង ហើយបន្ទាបជង្គង់យឺតៗឆ្ពោះទៅឥដ្ឋ។ សង្កត់ លាតសន្ធឹង ប្រហែល ២ទៅ៣ វិនាទី។

- អង្គុយត្រង់

អង្គុយនៅលើឥដ្ឋដោយប្រើជើងស្តាំត្រង់ ហើយជើងឆ្វេងបត់ជើងដោយប្រើជើងទល់ទល់
នឹងផ្នែកខាងក្នុងនៃជើងខាងឆ្វេង។ ឈានដល់ចុងជើងត្រង់។ សង្កត់ការលាតសន្ធឹងពី២ទៅ៣វិនាទី។

- ឈរ និងលេងឡើង

ឈរដោយមានទទឹងប្រហែលស្មាទទឹង និងលើកដៃឆ្វេងឱ្យខ្ពស់បំផុតតាមដែលអាចធ្វើបាន
ខណៈពេលកំពុងឈរលើម្រាមជើងដោយផ្អែកខាងក្រោមត្រង់។ រាប់ពី២ទៅ៣វិនាទី ហើយធ្វើម្តងទៀតដោយ
ប្រើដៃស្តាំ។

- ឈររុញជញ្ជាំង:

ឈរពីរជំហានពីជញ្ជាំងដោយប្រើជើងស្តាំពីមុខខាងឆ្វេង។ ដាក់ដៃទាំង២នៅលើជញ្ជាំង
ហើយរុញចេញថ្នមៗ។ ពត់ជង្គង់ផ្នែកខាងស្តាំបន្តិច ប៉ុន្តែទុកកែងជើងខាងឆ្វេងនៅលើឥដ្ឋ។ សង្កត់រយៈ
ពេល២ទៅ៣វិនាទី ហើយធ្វើម្តងទៀត នូវការលាតសន្ធឹងដោយជើងឆ្វេងនៅពីមុខស្តាំ។

- ឧទាហរណ៍ពិពណ៌នាពីបំណិនចលករធំ ចលករតូច







ល្បែងចលនា
បែបអប់រំវិទ្យាល័យ

១. ល្បែងការគប់ ឬបោះបាល់

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១-៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/> លេងក្រៅថ្នាក់ <input type="checkbox"/>



ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះមានបំណងពង្រឹងបំណិនចលករសាច់ដុំដល់កុមារ។ ពេលលេងរួច កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានអំពីគោលដៅដែលត្រូវគប់ ឬបោះបាល់
- ប្រើចលនាដងខ្លួន ប្រអប់ដៃ កដៃ និងភ្នែក ដើម្បីតម្រង់ទៅគោលដៅ
- អភិវឌ្ឍន៍សុខភាពរាងកាយ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- កំណាត់ ក្រដាសកាតុង ក្រដាសរ៉ាម
- គ្រាប់ធញ្ញជាតិ ដីខ្សាច់
- អំបោះ ម្ជុល កន្ត្រៃ កាំបិត
- បន្ទាត់ ស្កុត កៅស៊ូកង
- មែកឈើតូចៗ ដីស ប្រអប់ក្រដាស ឬថង់ប្លាស្ទិច

របៀបផលិត ៖

ដើម្បីផលិតល្បែងគប់ឬបោះបាល់ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ត្រូវ៖

- កាត់កំណាត់ជា២ផ្ទាំង ដែលមានបណ្តោយ៨សម ទទឹង៧សម ដើម្បីដេរជាចងកំណាត់មួយ។ បន្ទាប់មកដេរភ្ជាប់គ្នា ដោយទុកមាត់ចង សម្រាប់ច្រកដី ខ្សាច់ឬច្រកគ្រាប់ធញ្ញជាតិចូលឱ្យពេញ រួចទើបដេរ ផ្ចិតមាត់ចង។
- រៀបចំទឹកនៃសម្រាប់គប់ ឬបោះបាល់ទៅកាន់គោលដៅដោយ កាត់ប្រអប់ក្រដាសរ៉ាមA4 តាមបណ្តោយសងខាងបានជាពងត្រីកោណបង្កើតជាជម្រាលដូចមានក្នុងរូប។

- បោះប្រហោងជារង្វង់ចំនួនបី នៅផ្នែកខាងលើនៃប្រអប់។ រង្វង់នីមួយៗមានទំហំតូច ឬធំ អាស្រ័យតាមទំហំបាល់។
- បង្កើតគោលដៅមួយ ដើម្បីដាក់ប្រអប់ ឬមែកឈើ ដើម្បីកំណត់ទី ឬគូសជារង្វង់ដោយប្រើដីស ទៅតាមចម្ងាយអាស្រ័យតាមអាយុ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារ។
- គ្រូអាចប្រើបាល់ជ័រ ឬបាល់ធ្វើពីក្រដាសក៏បាន
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារ។

កំណត់សម្គាល់៖

- ចូរកុំដាក់ខ្សាច់ចូលក្នុងថង់ច្រើនពេក ដើម្បីជៀសវាងថង់ កំណាត់តឹងពេក។
- ចំនួន ថង់ខ្សាច់ ច្រើនឬតិចផលិតទៅតាមតម្រូវការ នៃចំនួនកុមារដែលចូលរួមលេង។



គ. របៀបលេង

- ដើម្បីនាំកុមារលេងល្បែងគប់ ឬបោះបាល់ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖
- ណែនាំកុមារឱ្យឈរឆ្ងាយឃ្លាតពីគោលដៅចម្ងាយពី២ ទៅ៥ម៉ែត្រ
 - បង្ហាញបាល់ និងប្រាប់គោលដៅ ចម្ងាយដែលត្រូវបោះឱ្យចូលរង្វង់
 - កុមារត្រូវកាន់ថង់ខ្សាច់ ហើយបោះបាល់ឱ្យចូលរង្វង់
 - ឱ្យកុមារបន្តលេង ប្តូរវេនគ្នាលេងឱ្យបានគ្រប់ៗគ្នា
 - គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារ។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្កើនចម្ងាយ នៃទីតាំងគោលដៅដែលត្រូវបោះ ឱ្យឆ្ងាយជាងមុនប្រហែល ៤ ឬ៥ម៉ែត្រ)

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាមើល</p> <ul style="list-style-type: none"> - ប្រើពណ៌គួរជុំវិញរង្វង់ឱ្យច្បាស់ - ដាក់កណ្តឹងនៅមាត់រន្ធ ដើម្បីឱ្យកុមារអាចប្រើការស្តាប់ដើម្បីជួយប្រាប់ទិសដៅរបស់បាល់ 	<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍</p> <p>ធ្វើឱ្យសាមញ្ញ និងជួយពួកគេងាយស្រួលរាប់។</p>
--	---

<p>☑ បញ្ហាស្តាប់ ប្រើសំឡេងឱ្យឮខ្លាំងៗ ច្បាស់ៗ</p> <p>☑ បញ្ហាចលនា ធ្វើឱ្យប្រាកដថា កុមារអាចទៅដល់គោលដៅ ដោយរក្សាទីតាំងដែលគេឈរ នៅលើកៅអី រទេះរុញ ឬកន្លែងសមស្រប ឬដាក់គោលដៅ ឬចំណុចដៅ លើតុ ដែលសមស្រប។</p>	<p>☑ បញ្ហាក្នុងការថែទាំខ្លួនឯង ប្រសិនបើកុមារអាចគប់បាន នោះមិនចាំបាច់សម្របសម្រួលនោះទេ។ ចូរធ្វើឱ្យប្រាកដថាទីដៅមិនឆ្ងាយពេក។ ប្រសិនបើកុមារ មិនអាចគប់បាន គេអាចគេអាចចូលរួមរាប់ពិនិត្យនិងរាប់ពិន្ទុ។</p> <p>☑ បញ្ហាទំនាក់ទំនង បង្ហាញឱ្យបានច្បាស់អំពីគោលការណ៍ និងកាយវិការ</p>
--	--

២. ល្បែងប្រមៀលចាស់ចូលផ្ទះទន្សាយ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្រៅថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះ មានបំណងពង្រឹងទៅលើបំណិនចលករសាច់ដុំ។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានអំពីគោលដៅដែលត្រូវគប់ឬបោះបាល់
- សម្របសម្រួលចលនារាងកាយតាមរយៈចលនាដៃ និងភ្នែក
- អភិវឌ្ឍន៍សុខភាពរាងកាយ។



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង ឬឡាំងក្រដាស ក្រដាសពណ៌កាសែត កាំបិត ការ

របៀបផលិត៖

- ដើម្បីផលិតល្បែងប្រមៀលចាស់ លោកគ្រូអ្នកគ្រូត្រូវ
- យកក្រដាសពណ៌ សម្បុកឡាំង ឬក្រដាស



- កាតុងកាត់ធ្វើជារាងផ្ទះ
- គុបតែងផ្ទះដោយមានការគូររូប ដាត់ពណ៌ដំបូល បង្អួច ទ្វារ...
- យកកាំបិតកាត់ជាប្រហោងធ្វើជាទ្វារសម្រាប់ប្រមៀលបាល់ចូលទៅក្នុងផ្ទះ
- យកក្រដាសកាសែតមកបិតត្រួតលើគ្នាដើម្បីធ្វើជារាងបាល់។

គ. របៀបលេង

ដើម្បីនាំកុមារលេងល្បែងប្រមៀលបាល់ចូលផ្ទះទន្សាយ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ

- គ្រូណែនាំអនុវត្តឱ្យសិស្សមើល៖
 - o ណែនាំឱ្យកុមារសង្កេតមើល ពេលគ្រូអនុវត្តសាកល្បង
 - o គ្រូមានបាល់ ហើយត្រូវប្រមៀល ឱ្យចូលមាត់ទ្វារផ្ទះ
 - o គ្រូប្រមៀលបាល់ម្តងមួយៗ យឺតៗ
 - o គ្រូប្រមៀលបាល់ ឱ្យចូលតាមប្រឡោះមាត់ទ្វារផ្ទះ
- គ្រូឱ្យកុមារពីរនាក់ ឡើងអនុវត្ត ហើយចែកបាល់មួយនាក់ ទទួលបានបាល់បួនទៅប្រាំ
- ឱ្យកុមារប្រមៀលចូលទៅក្នុងផ្ទះហើយឱ្យកុមាររាប់ចំនួនបាល់ដែលគាត់បានប្រមៀលចូលទៅក្នុងផ្ទះ បានជោគជ័យ
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារដែលបានប្រមៀលបាល់ចូលផ្ទះបានច្រើន។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

គ្រូឱ្យកុមារបោះប្រណាំងគ្នាកុមារមួយណាបោះបាល់ចូលបានច្រើនជាង នោះឈ្នះ**បញ្ហាមើល** ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើន ហើយឆ្លាស់ល្អ គម្លាតចម្ងាយប្រសិនបើកុមារពិបាកមើលខ្លាំង

- យកក្រដាសកាសែត រុំស្តុតធ្វើជាបាល់ ប្រសិនបើមិនមានបាល់ជំរនោះទេ
- យកដបជំរំដាក់ដីខ្សាច់ឱ្យពេញ ដើម្បីវាអាចឈរបាននឹង ហើយមិនងាយដួល



ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

៣. ល្បែងបោះបាល់ផ្ទះកូនកើយ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២ទៅ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០ទៅ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/> លេងក្រៅថ្នាក់ <input type="checkbox"/>

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះ មានបំណងពង្រឹងទៅលើបំណិនចលករសាច់ដុំ។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានអំពីគោលដៅក្នុងការបោះបាល់ផ្ទួលកូនកោយ
- សម្របសម្រួលចលនារាងកាយតាមរយៈចលនាដៃនិងភ្នែក
- អភិវឌ្ឍសុខភាពរាងកាយ។



ខ. ការផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងបោះបាល់ផ្ទួលកូនកោយលោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖

សម្ភារៈមាន៖

- ដបទឹកសុទ្ធ កំប៉ុង បាល់ដំរី ឬបាល់កៅស៊ូ
- ក្រដាសពណ៌ ក្រដាសកាសែត ឬក្រដាសចាស់ៗ ប៊ិក និងការ

របៀបផលិត ៖

- ជ្រើសរើសដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលមានទំហំប៉ុនគ្នាចំនួនទៅតាមតម្រូវការប្រើប្រាស់
- បិតក្រដាសពណ៌កែច្នៃតុបតែងលម្អជាប្រភេទផ្សេងៗតាមការចូលចិត្តរបស់កុមារ
- យកក្រដាសកាសែត ឬក្រដាសចាស់ៗប្រើរួចមកបិត រួចពួតឱ្យមូលជាងបាល់ហើយរចនា ឬដាក់ពណ៌តាមចំណង់ចំណូលចិត្តកុមារ។
- ចំនួន និងទំហំបាល់ផលិតទៅតាមតម្រូវការប្រើប្រាស់របស់គ្រូ



គ. របៀបលេង

ដើម្បីនាំកុមារលេងល្បែងបោះបាល់ផ្ទួលកូនកោយ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ ៖

- ណែនាំកុមារឱ្យឈរឆ្ងាយឃ្លាតពីគោលដៅ ចម្ងាយពី២ ទៅ៥ម៉ែត្រតម្រៀបកំប៉ុងធ្វើជារាងពីរ៉ាមីត ឬដបទឹកសុទ្ធតម្រៀបជាជួរ
- ណែនាំកុមារឱ្យព្យាយាមបោះបាល់ចំកំប៉ុង ឬដបទឹកសុទ្ធនោះ នាំកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានតម្រៀប



- ឱកុមារបោះបាល់ម្តងមួយៗ ដើម្បីផ្តល់ដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានតម្រៀប
- នាំកុមាររាប់ចំនួន ដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានបោះឱ្យដួល
- លើកទឹកចិត្តកុមារដែលបានបោះបាល់ផ្តល់កូនកោយបានច្រើន

កំណត់សម្គាល់៖ នៅពេលលេងចប់ គ្រូបង្រៀនត្រូវនាំកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

យ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេង ដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀត ដោយ បង្កើនចម្ងាយទៅកាន់គោលដៅដែលត្រូវ បោះបាល់ផ្តល់កូនកោយឱ្យកាន់តែឆ្ងាយជាង មុន (លើសពី៥ម៉ែត្រ) ។



ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

<input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើនពណ៌ ហើយឆ្លាស់ល្អគម្លាត ចម្ងាយប្រសិនបើកុមារពិបាកមើលខ្លាំង	<input type="checkbox"/> បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង
<input type="checkbox"/> បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	<input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការថែទាំខ្លួនឯង ធានាថាបាល់មិនធំពេកឬតូចពេក
<input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចលនា ឱ្យកុមារឈរឬអង្គុយលេងក៏បាន	<input type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

៤. ល្បែងកណ្តុរចូលរន្ធន

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១ទៅ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ៥ទៅ២០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់ <input type="checkbox"/> លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/>

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះមានបំណងពង្រឹងទៅលើបំណិនចលករសាច់ដុំ។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់ ចលនាដៃ និង ភ្នែកក្នុងការលេងល្បែងកណ្តុរចូលរន្ធ
- អនុវត្តការបញ្ជាចលនាដៃ និងភ្នែកទៅកាន់ គោលដៅនៃល្បែងតាមទិសទៅ(ស្តាំ ឆ្វេង ត្រង់)
- បង្កើនស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការបញ្ជា ចលនាដៃ និងភ្នែក ។



ខ. ការផលិត

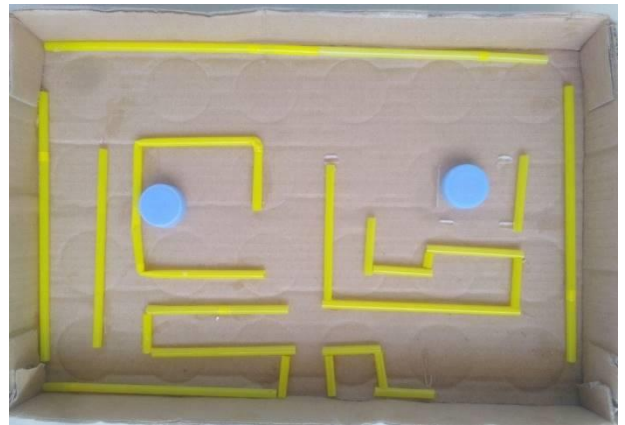
សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស
- គម្របដបទឹកសុទ្ធ បំពង់បឺត ការ
- ខ្សែអំបោះ ហ្វឺត

របៀបផលិត ៖

ដើម្បីផលិតល្បែងកណ្តុរចូលរន្ធ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ត្រូវ

- យកក្រដាសកាតុងមកកាត់ជារាងប្រអប់ ចតុកោណកែងដែលមានទំហំប៉ុនក្រដាស A3 រួចកាត់ឱ្យមានជ្រុងទាំង៤ រួចបត់ឱ្យមានតែមបញ្ជរជាងគម្របប្រអប់ ដោយបិទផ្ចិត ដោយការប្តូរគម្របសម្បកកេសដែលមានស្រាប់ហើយដៅជានូវកណ្តុរចំនួនមួយ ។
- គូរផ្លូវនៅបាតប្រអប់ក្រដាសកាតុង ដោយធ្វើឱ្យមានជាផ្លូវចូល និងផ្លូវចេញមានបត់ស្តាំ ឆ្វេង និងទៅត្រង់
- កាត់បំពង់បឺត ឬខ្សែអំបោះធំ រួចបិទការភ្ជាប់ទៅលើផ្លូវដែលបានគូររួចខាងលើជាផ្លូវ កណ្តុរសម្រាប់ឱ្យកុមារលេង។



គ. របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ ៖

- ដាក់គម្របដបទឹកសុទ្ធនៅពីមុខផ្លូវចូល
- គ្រូបង្ហាញឱ្យកុមារមើលពីរបៀបដើរចូល រួចរកផ្លូវចេញទៅតាមច្រកចេញវិញ
- ឱ្យកុមារព្យាយាមលេង និងរកផ្លូវចេញ
- លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យលេងបានច្រើនដង និងគ្រប់ៗគ្នា
- នៅពេលលេងចប់ គ្រូបង្រៀនត្រូវនាំកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

កំណត់សម្គាល់ ៖ ប្រសិនបើកុមារមានការលំបាក ក្នុងការលេង លោកគ្រូ អ្នកគ្រូចូលទៅអង្គុយពី ក្រោយកុមារ រួចចាប់កាន់ដៃទាំងពីរបស់កុមារ ហើយនាំកុមារលេងល្បែងនេះទាំងអស់គ្នាហូត លេងបានស្ងាត់ដោយខ្លួនឯង។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ ៖
- បង្កើតផ្លូវដើរទៅរកផ្លូវចេញឱ្យបានច្រើន ហើយមានលក្ខណៈ លំបាកដូចជា មានបត់ស្តាំ បត់ឆ្វេងច្រើន

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាមើល អាចប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើនពណ៌តាមផ្លូវដែលកុមារនឹងប្រមៀលរំកិលឬប្រើគម្របដបដែលមានពណ៌/ច្បាស់ល្អ</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ អាចឱ្យកុមារប្រើម្រាមដៃរបស់គាត់រំកិលគម្របដបតាមផ្លូវ។ អ្នកក៏អាចគូសសញ្ញាព្រួញដើម្បីបង្ហាញផ្លូវដល់កុមារក្នុងការរំកិលតាមផ្លូវនោះ។</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការថែទាំខ្លួនឯង អាចបង្កើតផ្លូវដើររកច្រកចេញ ដោយបិទវាជាក្រដាសកាតុងផ្សេងទៀត ដោយមិនបិទជាប់បាតប្រអប់ (វានឹងងាយមើលគម្របដប)</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p>
--	--

៥. ល្បែងចាក់សោដ្ឋុះ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១ទៅ២នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/> លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/>

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះ មានបំណងពង្រឹងទៅលើបំណិនចលនាតូចក្នុងសកម្មភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់ ខ្មៅ ប៊ូឡុង និងសោសម្រាប់ចាក់បិទ បើកទ្វារផ្ទះ
- ប្រើប្រាស់បំណិនចលនាតូចក្នុងការមូលខ្មៅ បើក បិត រុះរើ និងផ្គុំផ្ទះទៅតាមការណែនាំរបស់គ្រូ
- បង្កើនភាពប៉ិនប្រសប់ ភាពរហ័សរហួន និងឆ្លាតវៃ។

ខ. ការផលិត



សម្ភារៈមាន៖

- បន្ទះក្តារ ឬប្រអប់ឈើ
- ប៊ូឡុង សោមូលខ្មៅច្រើនប្រភេទ ដែលមានទំហំខុសៗគ្នា ខ្មៅប្រភេទផ្សេងៗគ្នា
- ម៉ូទ័រស្វាន ឬដែកខ្នង សោផ្ទះ គន្លឹះ និងស្រយូរទ្វារ
- ហ្វឺត ឬថ្នាំលាប ជក់សម្រាប់លាបពណ៌ និងក្រដាសខាត់។

របៀបផលិត ៖

ដើម្បីផលិតល្បែងចាក់សោផ្ទះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ ៖

- យកបន្ទះក្តារ ឬប្រអប់ឈើមកខាត់ផ្ទៃ និងតែមាឌឱ្យរលោងស្អាត
- គូររូបផ្ទះមាន ទ្វារ ឬក៏គ្រាប់រឹស
- យកហ្វឺត ឬខ្មៅដៃ ដៅចំណុចត្រង់កន្លែងដែលអ្នកចង់ដាក់សោ ឬខ្មៅ។ បន្ទាប់មកយកម៉ូទ័រស្វានមកខ្នងរន្ធនៅលើបន្ទះក្តារនោះ
- លាបពណ៌ផ្ទះទៅតាមផ្នែកសំខាន់ៗមានដំបូល ទ្វារ បង្អួច ជញ្ជាំង ជណ្តើរ។ល។ តាមការចូលចិត្តរបស់កុមារ
- ជ្រើសរើសខ្មៅនិងគន្លឹះទ្វារដាក់ពីលើនិងមូលឱ្យជាប់សម្រាប់ដាក់សោចាក់បិទបើកដើម្បីឱ្យកុមារលេង

គ) របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ ៖

- បង្ហាញល្បែងនេះទៅកុមារ រួចនាំកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារៈល្បែងដែលត្រូវលេង
- ណែនាំកុមារ ចាក់សោបើក បិទនិងមូលខ្មៅ ទ្វារផ្ទះម្តងម្នាក់ៗ និងហ្វឺតហាត់ឱ្យបានច្រើនដង
- ណែនាំពីរបៀបលេងល្បែង(ចាក់សោបើក បិទ និងមូលខ្មៅ)
- គ្រូសម្របសម្រួលនិងផ្ទៀងផ្ទាត់សកម្មភាពអនុវត្តរបស់កុមារ
- លើកទឹកចិត្តកុមារដែលធ្វើបានល្អ។

យ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ណែនាំកុមារម្តងទៀតឱ្យចូលរួមដែលមានលក្ខណៈងាយស្រួលក្នុងការបើក បិទ
- ឱ្យកុមារអនុវត្តជាក់ស្តែងឱ្យបានច្រើនដូចជា ចាក់សោបង្គន់អនាម័យ ថ្នាក់រៀន ទ្វារផ្ទះ ឬទ្វារ របងជំងឺចូលផ្ទះ។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើន ហើយឆ្លាស់ល្អ</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលបន្ថែមទៅលើការប្រើប្រាស់ចលនាដៃ ឱ្យបានច្រើនដង ដោយបង្កើនភាពលំបាកម្តងបន្តិចៗ</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលបន្ថែមទៅលើការប្រើប្រាស់ ចលនាដៃក្នុងការចាក់សោបើកបិទឱ្យបានច្រើន ដង ដោយបង្កើនភាពលំបាកម្តង បន្តិចៗ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការថែទាំខ្លួនឯង ផ្តល់ពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់កុមារក្នុងការ គិតរកវិធីលេងដោយខ្លួនឯង</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p>
--	--

៦. ល្បែងដោះឡេវ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១ទៅ២នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់ <input type="checkbox"/> លេងក្នុងថ្នាក់ <input checked="" type="checkbox"/>

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះ មានបំណងពង្រឹងទៅលើបំណិនចលនាតូច និងបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ ក្នុងសកម្មភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់ភាពស្អាតនៃចលនាតូចក្នុង សកម្មភាពល្បែង រូត ឬត ដោះឡេវអារ និងដោះឡេវខោ
- បង្ហាញការស្លៀកពាក់តាមរយៈ ការដោះ និងដាក់ឡេវអារ រូត រឹត ខោអារ ឬកាតាប និងចងខ្សែអារ ឬស្បែកជើងដោយខ្លួនឯងបានក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ
- បង្កើនភាពម្ចាស់ការ ប៉ិនប្រសប់ រហ័សរហួន និងឆ្លាតវៃវៃ។

ខ. ការផលិត



សម្ភារៈមាន៖

- ក្តារបន្ទះ
- ខោអាវចាស់ៗ (ជជុះ)
- កំណាត់ខោអាវ ខ្សែរួត
- ឡេវអាវធំល្មម ខ្សែស្បែកជើង ឬខ្សែនីឡុង។



របៀបផលិត៖

- ដើម្បីផលិតល្បែងនេះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ
- យកបន្ទះក្តារ ជារាងចតុកោណកែង ឬបួនជ្រុង ទ្រវែង
 - ចំនួនបួន ដែលមានទំហំប៉ុនក្រដាសរ៉ាមខ្នាតA4
 - កាត់កំណាត់ជារាងចតុកោណកែង២ផ្ទាំងទំហំធំ ជាង ខ្នាតA4បន្តិច ត្រួតស៊ីគ្នារួចដេរឱ្យ បាន សណ្ឋានជាប់ ឬស្បែកដើម្បីងាយស៊ីកបន្ទះក្តារចូល
 - កាត់មាត់ថង់ឱ្យចំណុចកណ្តាលតាមបណ្តោយចតុកោណកែង រួចដេរ ឬដាក់ឡេវអាវ
 - ចោះរន្ធ ដាក់ឡេវ ខ្សែរួត ឬខ្សែរឹតមានរាងដូចអាវដែលបត់រួច
 - ស៊ីកបន្ទះក្តារនីមួយៗចូលក្នុងថង់ ឬស្បែកអាវដូចខាងលើ។



កំណត់សម្គាល់៖

- គួរផលិតសម្ភារៈល្បែងដោះ ដាក់ឡេវនេះ ឱ្យបានច្រើនតាមតម្រូវការលេងរបស់កុមារ។
- ក្តារបន្ទះនីមួយៗ មានប្រយោជន៍ងាយស្រួលសម្រាប់កុមារក្នុងការចាប់កាន់ ដាក់ឡេវរួត ឬរឹត។
- ការរៀនក្នុងការប្រើប្រាស់បាននូវ ឫតខោ និងប្រភេទផ្សេងៗគ្នានៃឡេវអាវ ត្រូវការឱ្យមាន បំណិនចលនាតូចៗ ល្បែងនេះជួយពង្រឹងសមត្ថភាពកុមារក្នុងការស្លៀកពាក់ ការដោះ និង

ដាក់ឡើងវិញ រួត ខោអាវ ឬកាតាប និងចងខ្សែអាវ ឬស្បែកជើងដោយខ្លួនឯងបានក្នុង សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ។

គ. របៀបលេង

- បង្ហាញសម្ភារៈល្បែង និងគោលបំណងនៃការលេងល្បែង
- បង្ហាញកុមារឃើញអំពីរបៀបដោះ ដាក់ រួត រឹត បើកបិត ឡើងខោអាវ
- ចាប់ផ្តើមឱ្យកុមារលេងតាមការណែនាំរបស់គ្រូម្តងមួយសកម្មភាពៗទៅតាមរបៀបលេងដូច ខាងលើ
- ឱ្យកុមារហ្វឹកហាត់អនុវត្តម្នាក់ម្តងៗឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តកុមារចូលរួមលេងដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសសប្បាយរីករាយ។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមាន កម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ ៖

- នៅពេលដែលកុមារមានការស្ទាត់បំណិនក្នុងរបៀបបើក បិត ដោះឡើង ដើម្បីកុំឱ្យមានការធុញ ទ្រាន់ គ្រូអាចបង្ហាញពីរបៀបធ្វើថ្មីផ្សេងទៀតដូចជា សិកខ្វែងខ្សែស្បែកជើង ឬខ្សែខ្វែងចងអាវ
- បន្ថយទំហំ ឡើងវិញឱ្យតូចបន្តិចម្តងៗ ដើម្បីបង្កើនកម្រិតឈានឡើងនៃការអភិវឌ្ឍបំណិន ចលនាតូចកាន់តែប្រសើរឡើង។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារដែលមានពិការភាព៖

<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ដែលមានលក្ខណៈច្បាស់ល្អ សម្រាប់ កំណត់សម្លៀកបំពាក់និងឡើងវិញ</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍</p> <ul style="list-style-type: none"> - បង្ហាញតែរបៀបធ្វើតែមួយប្រភេទក្នុងពេលធ្វើ ម្តង និងផ្តល់ពេលវេលាបន្ថែមដល់កុមារ ធ្វើ សកម្មភាព ដដែលៗម្តងហើយម្តងទៀត ហើយ បើចាំបាច់ត្រូវធ្វើឱ្យបានច្រើនដង។ <p>ពន្យល់ដោយបញ្ចូលនូវសាច់រឿង នៅពេលដែលធ្វើ ចលនាធ្វើការប្រដូចខ្សែចងស្បែកជើងជាសត្វពស់</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការថែទាំខ្លួនឯង ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារធ្វើបានដោយស្មាត់បំណិន។ លើកទឹកចិត្តកុមារអនុវត្តបាន ញឹកញាប់ ដើម្បី បង្កើនស្វ័យភាព។</p>	<p>ដែលកំពុងវាឡើងលើចុះក្រោម ហើយវាចូលទៅ ក្នុងរូងភ្នំ</p> <p><input type="checkbox"/> បញ្ហាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួល តាមតម្រូវការជាក់ស្តែង</p>



១- ល្បែង «ប្រណាំងដើរយឺត»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព:

- ធ្វើឱ្យមានលំនឹង
- ដើរយឺតៗ ដោយធ្វើចលនារបស់ខ្លួនមិននៅនឹងមួយកន្លែងឡើយ។

លក្ខណៈពិសេស:

- ការប្រកួតប្រជែង (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)

ការរៀបចំ:

- **ចំនួនអ្នកលេង:** ក្រុមតូចដែលមានសមាជិកស្មើគ្នា លេងម្តងៗមានគ្នាចំនួនពី៣ ទៅ៤នាក់
- **សម្ភារៈ:** គ្មាន
- **ការរៀបចំលេង:** ខ្សែចេញដំណើរ និងខ្សែគោលដៅទៅដល់ដែលមានចម្ងាយ ៤ម៉ែត្រ។

បំណងនៃល្បែង: ទៅដល់ខ្សែគោលដៅក្រោយគេ ដោយដើរយឺតបំផុត ប៉ុន្តែមិនត្រូវនៅស្ងៀមមួយកន្លែងឡើយ។

ដំណើរការ:

- **របៀបលេង:**
 - ចែកជាក្រុមតូចៗ ដែលមានចំនួនស្មើគ្នា។
 - ដើរទៅមុខយឺតសំដៅទៅខ្សែគោលដៅក្រោយគេ ដោយមិននៅស្ងៀមមួយកន្លែង គឺជាអ្នកឈ្នះ។
- **ដំណើរការលេង:** ក្រុមនីមួយៗចាត់តំណាងម្នាក់ ជាអ្នកត្រូវប្រកួតត្រូវឈរលើខ្សែចេញដំណើរដើម្បីប្រកួត អ្នកដែលនៅសល់គឺជាអ្នកសង្កេតមើលនិងជាអ្នកវិនិច្ឆ័យរក ឃើញថាមានអ្នកណាម្នាក់ដែលនៅស្ងៀម មិនកម្រើក ត្រូវចាប់ទុកមិនអនុញ្ញាតិឱ្យធ្វើដំណើរទៅមុខទៀតទេ។ អ្នកចូលរួមប្រកួតចាប់ផ្តើមសកម្មភាព នៅពេលមានសញ្ញាណាមួយបានបង្ហាញ អ្នកប្រកួតត្រូវដើរយឺតៗមិននៅស្ងៀម ដោយសំដៅទៅគោល ដៅចុងក្រោយឱ្យបានក្រោយគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

២- ល្បែង «ដងទឹកដាក់ដប»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព:

- រត់ ធ្វើឱ្យមានលំនឹង និងមានបំនិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- បញ្ជានិងសម្របសម្រួលនៃរាងកាយដើម្បីកុំឱ្យដបរលំ។

លក្ខណៈពិសេស:

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការគ្នាក្នុងក្រុម។

ការរៀបចំ:

- **ចំនួនអ្នកលេង:** ៤ ទៅ៦នាក់ក្នុងមួយក្រុម។
- **សម្ភារៈ:** ស្លាបព្រាធំតាមចំនួនកុមារ ដបទឹក(គ្មានទឹក)និងធុងទឹក(មានទឹកពេញ)ចំនួនមួយក្នុងមួយ ក្រុម។

- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្រៅថ្នាក់។ គម្លាតពីទីតាំងចាប់ផ្តើម និងទីតាំងបញ្ចប់មានចម្ងាយ ៥ ទៅ៨ ម៉ែត្រ។

បំណងនៃល្បែង៖ យកស្លាបព្រាដងទឹកពីក្នុងធុង យកទៅចាក់បំពេញក្នុងដប។

ដំណើរការ៖

- ត្រូវកំណត់ទីដៅ២ទៅ៣ម៉ែត្រ
- កុមារ៤ទៅ៥នាក់ក្នុង១ក្រុម ចំនួនក្រុមអាស្រ័យតាមភាពជាក់ស្តែង
- អ្នកលេងត្រូវយកកែវដំរីដងទឹកពីក្នុងធុង ទៅចាក់ជាក់បានដែកតូចល្មមឱ្យពេញ
- ក្រុមនីមួយៗត្រូវរងចាំសញ្ញាពីគ្រូ ហើយរត់ទៅជួសទឹកជាមួយនិងកែវដំរី
- កុមារជួសទឹកទៅជាក់ក្នុងបានដែកឱ្យបានលឿនបំផុត បើក្រុមណាជញ្ជូនបានលឿននិងពេញបានដែកមុនគេ ក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។
- ក្រុមណាដែលដងទឹកជាក់ដបបានពេញមុនគេគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។
- ដំណើរការលេង៖ ក្រុមនីមួយៗចាប់ផ្តើមរៀបចំសម្ភារៈនិងទីតាំងឈរឱ្យបានល្អ នីពេលអ្នកដឹកនាំឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើម គ្រប់ក្រុមទាំងអស់ត្រូវយកកែវរបស់ខ្លួនដងទឹកពីក្នុងធុង រួចដើរសំដៅទៅរកដបទឹកនិងចាក់ទឹកដែលមាននៅក្នុងកែវដោយការប្រុងប្រយ័ត្ន ។ គ្រប់ក្រុមទាំងអស់ចាប់ផ្តើមអនុវត្តបែបនេះរហូតដល់ទឹកពេញដប របស់ក្រុមខ្លួនគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

កំណត់សម្គាល់៖

- ប្រសិនបើកុមារនៅតូច យើងអាចប្រើកែវ ឬពែងជំនួសស្លាបព្រា
- ជ្រើសរើសទីតាំងលេងដែលមិនមានភាពរអិលព្រោះជាធម្មតាការលេងជាមួយទឹកគឺតែងតែកំពប់ទឹក។

៣- ល្បែង «ជិះសេះប្រណាំង»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ លោត ធ្វើឱ្យមានលំនឹង
- សម្របសម្រួលការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងដោយប្រើដៃទ្រងើងម្ខាងដែលមានគ្នា៣នាក់។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការគ្នាក្នុងក្រុម។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ក្នុងមួយក្រុមៗ មានគ្នា៣នាក់
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្នុង ឬខាងក្រៅថ្នាក់រៀន។ ដែលមានគម្លាតពីទីចេញដំណើរ ដល់ទីដែលទៅដល់មានចម្ងាយ ១២ម៉ែត្រ។

បំណងនៃល្បែង៖ ផ្លាស់កន្លែងឱ្យបានឆាប់រហ័សទៅតាមលទ្ធភាព ដោយមិនឱ្យរហូត ឬខូចខាតដល់អ្នកជិះឡើយ។

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖ កុមារពីរនាក់ កាន់ដៃគ្នាធ្វើជាសេះ នៅចន្លោះនៃកុមារទាំងពីរ(ធ្វើសេះ)មានកុមារម្នាក់ធ្វើអ្នក

ជិះសេះ ដោយដៃទាំងពីរតាងស្មារអ្នកអម(ធ្វើសេះ)និងដាក់ជើងម្ខាងលើដៃរបស់ពួកគេ(ធ្វើសេះ) រួចដើរ ទៅមុខ។ សេះណាដែលនាំអ្នកជិះទៅដល់គោលដៅមុខគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

- ដំណើរការលេង៖ អ្នកជិះសេះនិងសេះធ្វើការរៀបចំខ្លួនជាមុន នៅពេលអ្នកដឹកនាំលេងឱ្យសញ្ញា សេះចាប់ ផ្ដើមដឹកអ្នកដំណើរទៅមុខដោយមិនឱ្យរហូតដៃធ្លាក់ ឬដួលអ្នកជិះនោះទេ ក្រុមណាដែលទៅដល់គោលដៅ មុខគេគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

កំណត់សម្គាល់៖

- ទីធ្លាក់នៃលេងត្រូវមានផ្ទៃរាបស្មើ មិនមានថ្ម ឬអំបែងផ្សេងៗនោះទេ
- ជ្រើសរើសអ្នកលេងដែលមានកំពស់ស្មើគ្នាក្នុងក្រុម ដើម្បីជៀសវាងការដួលច្រើនដង
- សង្កេតមើលអ្នកលេងពីប្រភេទនៃស្បែកជើងរបស់គេ ជាសាវាងការជម្រុះជើង ឬទាក់ជើងធ្វើឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់នៅពេលលេង
- ប្រសិនបើធ្វើខុសលក្ខណៈ ត្រូវចាប់ផ្ដើមពីដំបូងឡើងវិញ។

៤- ល្បែង «ធ្វើមនុស្សយន្ត»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- ដើរ ធ្វើឱ្យមានលំនឹង
- បង្គាប់បញ្ជាយ៉ាងច្បាស់លាស់ និងការឆ្លើយតបត្រឡប់ដោយដើរថយក្រោយព្រមជាមួយនឹងការទុកចិត្ត។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការគ្នាជាដៃគូ។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** ម្ដងមានចំនួនពី១០ ទៅ១២នាក់ ដោយចាប់ដៃគូ២ៗនាក់ (៥ ទៅ៦គូ)
- **សម្ភារៈ៖** ដបទឹក(ឬកូនកើយ) ចំនួន៥ ឬ៦ (តាមចំនួនគូប្រកួត)
- **ការរៀបចំលេង៖**
 - នៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់
 - មានខ្សែចាប់ផ្ដើម និងខ្សែគោលដៅបញ្ចប់ដែលមានបញ្ជីរដប ឬកូនកើយ និងចម្ងាយពីគ្នាប្រវែង ៥ ម៉ែត្រ។

បំណងនៃល្បែង៖ នាំផ្លូវមនុស្សយន្តដោយការបង្គាប់បញ្ជាដើម្បីផ្តល់ដបឬកូនកោយឱ្យដួលបានមុនគេ

ដំណើរការ៖

- **រៀបចំលេង៖** ក្នុងមួយគូៗមានចំនួន២នាក់ ដោយម្នាក់គឺជាអ្នកបញ្ជាត្រូវឈរនៅលើខ្សែចាប់ផ្ដើម និងម្នាក់ទៀតធ្វើជាមនុស្សយន្ត ដោយឈរទល់មុខគ្នាជាមួយដៃគូ។ មនុស្សយន្តត្រូវធ្វើចលនាតាមការបញ្ជារបស់ដៃគូ ដោយធ្វើដំណើរដោយដើរថយក្រោយ និងហាមងាកក្រោយដាច់ខាត។
- **ដំណើរការលេង៖** នៅពេលអ្នកដឹកនាំឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្ដើម ក្រុមនីមួយៗចាប់ផ្ដើមដោយមនុស្សយន្តចាប់ចេញដំណើរ ចំណែកដៃគូម្ខាងទៀតបង្គាប់បញ្ជាឱ្យមនុស្សយន្តធ្វើដំណើរឱ្យបានឆាប់ដល់ដោយមានពាក្យថា៖ «ងាកទៅឆ្វេង ងាកទៅស្តាំ ត្រូវហើយ ដើរឱ្យត្រង់ ។ល។» ។ មនុស្សយន្តសំឡឹងមើលមកដៃគូ និងធ្វើសកម្មភាពតាមការបញ្ជាដើម្បីផ្តល់ដប ឬកូនកោយដោយប្រើជើងទាត់ឱ្យបានមុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

កំណត់សម្គាល់៖

- អ្នកបញ្ហាមានសិទ្ធិតែនិយាយប្រាប់ និងមិនអនុញ្ញាតឱ្យប្រើកាយវិការជំនួសឱ្យការនិយាយនោះទេ។

៥- ល្បែង «បីដកមួយ»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម ផ្សេងៗទៀត៖ ដេញចាប់នរណាម្នាក់។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** លេងទាំងអស់គ្នាដោយចាប់ដៃគ្នា២ៗនាក់
- **សម្ភារៈ៖** គ្មាន
- **ការរៀបចំលេង៖** ក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់ សមសម្របនឹងចំនួនកុមារ ដោយឈរជារង្វង់និងថ្នក់ដៃគ្នា២ៗនាក់។

បំណងនៃល្បែង៖ មិនត្រូវឱ្យអ្នកដេញចាប់បានឡើយ

ដំណើរការ៖

- **របៀបលេង៖** កុមារថ្នក់កៀកដៃគ្នាពីរៗនាក់បង្កើតបានជាវង់មូលមួយ។ រើស២នាក់ស្ម័គ្រចិត្តធ្វើជាអ្នកចាប់ ផ្ដើមមុនគេ ដោយម្នាក់ជាអ្នកដេញ និងម្នាក់ទៀតជាអ្នករត់ ដោយរត់នៅក្រៅវង់។ អ្នកដេញត្រូវដេញចាប់ គេឱ្យបាន អ្នកត្រូវគេដេញអាចរួចខ្លួនបាននៅពេលទៅថ្នក់ដៃជាមួយអ្នកណាម្នាក់ ហើយម្នាក់ទៀតដែល មិនបានគេថ្នក់ដៃត្រូវដកដៃចេញឱ្យហើសរួចរត់កុំឱ្យអ្នកដេញចាប់បាន។ អ្នកដេញត្រូវបានរួចខ្លួននៅពេល ដេញចាប់គេបាន។
- **ដំណើរការលេង៖**
 - o កុមារម្នាក់ជាអ្នកដេញនិងកុមារម្នាក់ទៀតជាអ្នករត់អ្នករត់ត្រូវរត់ជុំវិញវង់នោះហើយនៅពេល ណាដែលចិត្តចង់កុមារនោះចូលទៅថ្នក់ដៃទៀតជាមួយនិងកុមារម្នាក់នៃដៃគូណាមួយពេលនោះ អ្នកចាំទីលេងដេញចាប់កុមារនោះទៀតហើយ អ្នកដេញចាប់ត្រូវរត់ដេញចាប់កុមារដែលគេលែង ថ្នក់ដៃវិញម្តង ចំណែកអ្នកដែលមិនបានត្រូវគេថ្នក់ដៃ ត្រូវរត់គេចចេញភ្លាមព្រោះគេភ្លាយទៅជា អ្នករត់ឱ្យគេដេញចាប់វិញម្តង
 - o បើកុមារដែលត្រូវគេដេញនោះចាប់បាន ត្រូវភ្លាយទៅជាអ្នកដេញចាប់វិញម្តង។

កំណត់សម្គាល់៖

- ប្រសិនបើអ្នករត់នោះត្រូវចាប់បានមុននឹងចូលទៅថ្នក់ដៃ កុមារនោះនឹងត្រូវធ្វើជាអ្នកដេញចាប់គេម្តង
- ប្រសិនបើអ្នករត់ដេញចាប់គេបានទេ ត្រូវធ្វើការផ្លាស់ប្តូរអ្នកដេញចាប់ដោយកុមារផ្សេងទៀត។

៦- ល្បែង «រូបចម្លាក់មានចលនា»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- ធ្វើឱ្យមានលំនឹង
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ ដើរលើផ្ទៃកោង។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ៤ទៅ៦នាក់
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ នៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់

បំណងនៃល្បែង៖ នៅស្ងៀមឥតកម្រើក

ដំណើរការ៖

- **របៀបលេង៖** ចាប់ផ្តើមរាប់យឺតៗ ហើយបញ្ចប់យ៉ាងឆាប់រហ័ស។ គោរសម្ភារៈផ្សេងៗជាសញ្ញាដោយចង្វាក់មិនស្មើគ្នា។ គោរដេញដោយចង្វាក់មិនស្មើគ្នាធ្វើដូចជាប្រុង និងគោរហើយក៏ងាកមកមើលភ្លាមដោយមិនបានរាប់ទៀតផង។ អ្នករាប់មើលទៅជញ្ជាំង។
- **ដំណើរការលេង៖** គូប្រកួតតម្រៀបគ្នាជាជួរមើលមកអ្នករាប់ ការលេងចាប់ ផ្តើមឡើងអ្នករាប់គោរដេញដោយនិយាយឡើងថា “១ ២ ៣ រូបចម្លាក់” បន្ទាប់មកងាកមកមើលអ្នកខាងក្រោយ។ គូប្រជែងទាំងឡាយបានរុលមកមុខដោយដំណើរផ្សេងៗគ្នាក្នុងពេលដែលគេរាប់នោះ។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលអ្នករាប់ងាកមកមើលឃើញកុមារណាមួយនៅមានចលនាដោយជើងទាំងពីរមិនដាក់ជាប់គ្នា អ្នករាប់និងបញ្ជូនកុមារនោះទៅទីចាប់ផ្តើមឡើងវិញ។ គេចាប់ផ្តើមឡើងវិញរហូតដល់មានកុមារណាម្នាក់បានទៅដល់ទីដៅនិងប៉ះជញ្ជាំងក្នុងពេលដែលអ្នករាប់ដោយកុមារនោះ ត្រូវស្រែកឡើងថា “ខ្ញុំមិនមែនជារូបចម្លាក់ទេ” គឺកុមារនេះហើយជាអ្នកឈ្នះ។

កំណត់សម្គាល់៖ អ្នករាប់មានសិទ្ធិប្រើល្បិច ដើម្បីដេញឱ្យទាន់អ្នកធ្វើរូបចម្លាក់។

៧- ល្បែង «ទន្សាយរត់ចូលទ្រុង»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម ផ្សេងៗទៀត៖ រកឱ្យឃើញនៅកន្លែងចន្លោះទំនេរ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** លេងចាប់ពី៧នាក់ឡើងទៅ នឹងចែកគ្នាជា២ក្រុម មួយក្រុមធ្វើទ្រុងដែលមានគ្នា២នាក់

ដោយចាប់ដៃគ្នា និងមួយក្រុមទៀតធ្វើជាទន្សាយ (ទ្រង់១មានគ្នា២នាក់ និងទន្សាយ១ មានតែម្នាក់ឯង)

- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្រៅថ្នាក់រៀនឈររាយប៉ាយពីគ្នា។

បំណងនៃល្បែង៖ អ្នកទន្សាយត្រូវរត់ឱ្យបានលឿនទៅរកទ្រង់ដែលទំនេរដើម្បីជ្រកទឹកភ្លៀង

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖ ចាត់អ្នកស្ម័គ្រចិត្តធ្វើទ្រង់ចាប់ដៃគ្នា និងអ្នកដែលធ្វើទន្សាយត្រូវនៅក្នុងរង្វង់ដៃអ្នកធ្វើទ្រង់ (ត្រូវមានចំនួនស្មើគ្នា)។ ទន្សាយត្រូវរត់មករកទ្រង់ឱ្យបានទាន់មុនទ្រង់ធ្វើការទម្លាក់ដៃចុះ។ ទន្សាយណាមកមិនទាន់ត្រូវបានក្លាយជាទ្រង់វិញ ឬជាអ្នកចាញ់។
- ដំណើរការលេង៖
 - o គ្រូចាប់ផ្តើមដឹកនាំសកម្មភាពដោយឱ្យកុមារជាទន្សាយនៅក្នុងទ្រង់។
 - o នៅពេលឮពាក្យថា៖
 - «ទន្សាយចេញរកចំណី» ទ្រង់លើកដៃឡើងឱ្យទន្សាយដើរចេញតាមចិត្ត
 - «មេឃជិតភ្លៀងហើយ» ទន្សាយត្រូវប្រុងប្រយ័ត្នរកមើលទ្រង់ដែលនៅជិតជាគេ
 - «មេឃភ្លៀងហើយទន្សាយរត់ចូលទ្រង់» ទន្សាយត្រូវរត់ចូលទៅក្នុងទ្រង់ ចំណែកទ្រង់ត្រូវទម្លាក់ដៃចុះទោះបីគ្មានទន្សាយចូលក៏ដោយ។
 - o ទន្សាយដែលរត់ចូលទ្រង់មិនទាន់ត្រូវបានធ្វើជាទ្រង់វិញម្តង។

កំណត់សម្គាល់៖ អ្នកធ្វើទ្រង់ត្រូវបានធ្វើការផ្លាស់ប្តូរធ្វើទន្សាយឱ្យបានលេងគ្រប់គ្នា។

៨- ល្បែង «ហុច និងចាប់បាល់»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- ហុច ចាប់ ធ្វើឱ្យមានលំនឹង បង្វិលប្រមូល ទាញ បំនិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ បញ្ជូនបាល់ដោយមិនឱ្យបូត។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងទាំងអស់គ្នា ចែកជាក្រុមតូចដែលមានចំនួនស្មើគ្នា
- សម្ភារៈ៖ បាល់តាមចំនួនក្រុម
- ការរៀបចំលេង៖ នៅក្នុង ឬនៅក្រៅថ្នាក់ ដោយឈរជាជួរ

បំណងនៃល្បែង៖ បញ្ជូនបាល់ដោយមធ្យោបាយផ្សេងៗឱ្យដល់គោលដៅលឿនបំផុត

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖ ចែកជាក្រុមតូច និងតម្រង់ជួរឱ្យបានត្រង់ គ្រប់ក្រុមត្រូវធ្វើការបញ្ជូនបាល់ទៅដល់គោលដៅ ឲ្យបានមុនគេតាមការណែនាំឬលក្ខណៈដែលបានកំណត់

- ដំណើរការលេង៖

ចែកកុមារជា ៣ ក្រុមហើយឈររបន្តគ្នាក្នុងមួយក្រុមកាន់បាល់ ១៖

- លើកទី១ ហុចបាល់របន្តគ្នាពីលើក្បាល ពីមុខទៅក្រោយ
- លើកទី ២ ហុចបាល់ទៅខាងស្តាំដៃដោយរបន្តគ្នាពីមុខទៅក្រោយ
- លើកទី ៣ ហុចបាល់ទៅក្រោមប្រឡោះភ្លៅដោយរបន្តគ្នាពីមុខទៅក្រោយ
- ពេលត្រូវឱ្យសញ្ញា កុមារចាប់ផ្តើមហុចបាល់តាមក្រុមធ្វើទៅតាមការកំណត់របស់ក្រុមនីមួយៗ ធ្វើយ៉ាងណាកុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី។ ប្រសិនបើធ្លាក់ដល់ដី ក្រុមនោះជាអ្នកចាញ់ហើយបើក្រុមណាហុចបាល់ទៅដល់ក្រោយ បានមុនគេ ក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។

៩- ល្បែង «បោះបាល់ចូលរង្វង់»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ បោះ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ ចាប់យកបាល់មកវិញលើទីលាន។

លក្ខណៈពិសេស៖

- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខគ្នា (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ យ៉ាងច្រើនបំផុតក្នុងមួយក្រុមៗមានចំនួន៦នាក់
- សម្ភារៈ៖ បាល់ចំនួនដែលមានពណ៌ខុសគ្នា
- ការរៀបចំលេង៖ ក្នុងថ្នាក់ ឬក្នុងទីធ្លាសាលា

បំណងនៃល្បែង៖ ធ្វើឱ្យបាល់ចូលរង្វង់ឱ្យបានច្រើន

ដំណើរការ៖

- រៀបចំលេង៖
 - + ចែកកុមារជា២ក្រុម ក្រុមនីមួយៗមានបាល់១ពណ៌ខុសគ្នា ដែលក្រុមទី១មានសញ្ញាសម្គាល់ខុសពីក្រុមទី២ និងគ្រូជាអាជ្ញាកណ្តាលជួយរាប់ចំនួនដងដែលបោះបាល់ចំរង្វង់
 - + គូររង្វង់១នៅលើដើមឈើ២ដើមទន្ទឹមគ្នា កម្ពស់២ម បើគ្មានដើមឈើអាចយកដីសគូររង្វង់២នៅលើជញ្ជាំង បើទីតាំងជញ្ជាំងមិនអំណោយផល អាចគូសនៅលើដីបាន ។
- ដំណើរការលេង៖
 - + ដំបូងត្រូវរកដំណាងអ្នកចាប់ផ្តើមបោះបុគ្គលមុន ដោយក្រុមនីមួយៗត្រូវពិភាក្សាគ្នា ធ្វើយ៉ាងណាគប់ឱ្យបានគ្រប់គ្នា និងបែងចែកកម្លាំងវើសបាល់ឱ្យក្រុមគប់ ឱ្យចំចំណុចបានច្រើនដង
 - + នៅពេលកុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗបានបោះបុគ្គលគ្រប់គ្នាហើយ ការលេងត្រូវធ្វើការបញ្ចប់ និងធ្វើការរាប់ចំនួនក្រុមដែលបោះបុគ្គលបានច្រើនជាងគេគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

១០- ល្បែង «លោតអន្ទាក់»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព:

- រត់ លោត បំនិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- ល្បឿននៃប្រតិកម្ម យុទ្ធសាស្ត្រ ។

លក្ខណៈពិសេស:

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ (វត្ថុបំណង)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ:

- **ចំនួនអ្នកលេង:** ក្នុងមួយក្រុមពី ៣ ទៅ ៥ នាក់
- **សម្ភារៈ:** កៅស៊ូ ឬ ផ្កា ឬ ដើមឫស្សីវែងតូចចំនួន ១
- **ការរៀបចំលេង:** ជាក្រុមតូច នៅក្រៅថ្នាក់

បំណងនៃល្បែង:

ដំណើរការ:

- **របៀបលេង:** ចែកកុមារជា ៣ ក្រុម ខ្សែកៅស៊ូវែង ២ ខ្សែ ផ្កា ឬ ឫស្សីវែងតូច ១ កុមារម្នាក់ជាអ្នកលោត ហើយកុមារ ២ នាក់ជាអ្នកកាន់ខ្សែត្រី កុមារម្នាក់លោត ដោយកុមារម្នាក់អង្គុយត្រី ផ្កា ឬ ឫស្សីវែង។
- **ដំណើរការលេង:**
 - **របៀបទី ១:** កុមារកាន់ខ្សែកៅស៊ូនៅដៃសងខាង ហើយបង្វិលខ្សែមកមុខ លោតជើង ២ រួចបង្វិលទៅបង្វិលមួយ ៗ ប្រសិនបើកុមារលោតបើលោតស្អាតទើបបានបង្វិលលឿនហើយលោតលឿនតាមតែធ្វើបាន។
 - **របៀបទី ២:** កុមារ ២ នាក់ ឈរសងខាងកាន់ខ្សែត្រី កុមារ ១ នាក់ ២ នាក់រត់ចូលលោត បើមិនទាន់ចេះរត់ចូល ឱ្យកុមារឈរចំកណ្តាលហើយត្រីកុមារលោតតែម្តង។
 - **របៀបទី ៣:** កុមារម្នាក់អង្គុយកាន់ផ្កា ឬ ឫស្សីតូចវែងមួយត្រីទៅឆ្វេងទៅស្តាំកុមារ ១ នាក់ ២ នាក់ លោត បើលោតជាន់ផ្កា កុមារនោះអង្គុយត្រីម្តងធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារលោតបានគ្រប់ៗគ្នា។

កំណត់សម្គាល់: បង្កើនការប្រុងប្រយ័ត្ន និងកំណត់លក្ខណៈឱ្យបានច្បាស់លាស់ជាងវាងគ្រោះថ្នាក់។

១១- ល្បែង «វារដូចក្តាមប្រណាំងគ្នា»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព:

- វារ បំនិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ ដើរលើផ្ទៃកោង។

លក្ខណៈពិសេស:

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ (វត្ថុបំណង)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ:

- ចំនួនអ្នកលេង: ចែកជាក្រុមតូច ដែលលេងម្តងពី៣ ទៅ៥នាក់
- សម្ភារៈ: កន្ទួល
- ការរៀបចំលេង: នៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់ដែលមានសុវត្ថិភាព (លើវាលស្មៅ លើកន្ទួល ឬលើឥដ្ឋកាវ៉ូ)។

បំណងនៃល្បែង: វារទៅមុខឱ្យដល់គោលដៅលឿនបំផុត

ដំណើរការ:

- របៀបលេង: រៀបចំកន្ទួលមានសុវត្ថិភាពនៅលើវាលស្មៅ លើកន្ទួល ឬលើឥដ្ឋកាវ៉ូ និងកំណត់ទីចេញដំណើរ និងទៅដល់ ចម្ងាយប្រវែង ៥ ឬ៦ម៉ែត្រ។ អ្នកដែលទៅដល់ទីមុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។
- ដំណើរការលេង:
 - ឱ្យកុមារប្រណាំងគ្នាម្តងៗ ទៅ ៥នាក់ អាស្រ័យទៅតាមទំហំនៃទីកន្ទួល
 - ឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើមកុមារធ្វើជាគ្នាម្តងៗចំហៀងខ្លួនដោយប្រើម្រាមដែលឱ្យអស់និង ប្រើក្បាលជង្គង់ឱ្យស្របគ្នា វារទៅដល់គោលដៅ។ ក្តាមណាវាលឿនបានត្រឹមត្រូវទៅដល់គោលដៅមុនគេឈ្នះ។

ដំណើរការ: ល្បែងនេះ កុមារអាចលេងប្រណាំងគ្នាជាបុគ្គល ឬក្រុម។

១២- ល្បែង «រត់ដេញចាប់ជើងមួយ»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព:

- លោត រុញ ធ្វើឱ្យមានលំនឹង
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត: លោតចាប់ និងរុញគេឱ្យចេញពីរង្វង់។

លក្ខណៈពិសេស:

- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ:

- ចំនួនអ្នកលេង: លេងជាក្រុមតូច
- សម្ភារៈ: គ្មាន
- ការរៀបចំលេង: នៅក្នុងទីធ្លាសាលា ដោយគូសរង្វង់មូលចំនួន៦

បំណងនៃល្បែង: រកអ្នកដែលនៅក្នុងរង្វង់ក្រោយគេ

ដំណើរការ:

- របៀបលេង:
 - ឱ្យកុមារទាំងអស់ប៉ាររកអ្នកចាញ់ម្នាក់ដើម្បីលោតជើង១ដេញចាប់គេឯកុមារដែលប៉ារឈ្នះត្រូវរត់ជើង ២ ក្នុងរង្វង់កុំឱ្យគេចាប់បាន។ អ្នកដែលត្រូវគេចាប់បាន ឬទម្លាក់ជើងចុះទាំង២គឺជាអ្នក ចាញ់។
- ដំណើរការលេង:
 - គ្រូឱ្យសញ្ញាកុមារដែលចាញ់ត្រូវលោតជើង១ដេញចាប់កុមារឯទៀតដែលនៅក្នុងរង្វង់បើចាប់បាន កុមារណាម្នាក់ត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះហើយរត់ជើង២វិញ ឯកុមារដែលគេចាប់បានត្រូវលោតជើង១ដេញ ចាប់គេបន្តតែម្តងឬនៅពេលលេងបើមានកុមារណាម្នាក់ចេញក្រៅរង្វង់ក៏ចាត់ទុកជាអ្នកចាញ់ដែរ លេង របៀបនេះរហូតដល់គ្រូបញ្ចប់

- គូសរង្វង់៦ កុមារចាប់គូរលក្ខណៈរង្វង់មូលមួយៗ (កុមារលេងទាំងអស់គ្នា)
- ឱ្យសញ្ញាកុមារទាំងអស់នៅក្នុងរង្វង់ លើដើងមួយរុញគ្នាទៅវិញទៅមក ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យដៃតូចេញក្រៅរង្វង់ កុមារនោះជាអ្នកចាញ់ ហើយប្តូរអ្នកថ្មីម្នាក់ទៀតចូលរុញម្តងចុងបញ្ចប់រុញកុមារឈ្នះនិងកុមារឈ្នះដើម្បីរកកុមារឈ្នះលេខ១។

កំណត់សម្គាល់៖ ស្រេចតែកុមារក្នុងការធ្វើឱ្យកុមារចេញក្រៅនោះដូចជា ចាក់ចង្កេះ ចាក់ភ្លៀកតែមិនឱ្យលេងខ្លាំងទេ។

១៣- ល្បែង «ប្រណាំងឡាន»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ រត់ដោយដំណើរស្របគ្នាក្នុងក្រុម។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** លេងជាក្រុមតូច ម្តង៥នាក់
- **សម្ភារៈ៖** ឡានធ្វើពីសម្បកឡាំងក្រដាស ចំនួន៥
- **ការរៀបចំលេង៖** នៅក្នុងទីធ្លាសាលា

បំណងនៃល្បែង៖ រកអ្នកដែលទៅដល់គោលដៅបានមុនគេ

ដំណើរការ៖

- **រៀបចំលេង៖**
 - រៀបចំសម្បកឡាំងក្រដាស ពុំមានបាតលើក្រោមធ្វើជាឡាន ចំនួន៥។ ឡាន១ដាក់កុមារ២នាក់។ នៅក្នុងឡានគឺម្នាក់ជាអ្នកបើកនៅខាងមុខនិងម្នាក់ទៀតជាអ្នកជិះនៅខាងក្រោយ ដោយដៃទាំង២កាន់ឡានឱ្យជាប់
 - កំណត់ទីចាប់ផ្តើម ចម្ងាយ៣ម - ៥ម ទៅដល់គោលដៅ (សមស្របតាមវ័យ)។
- **ដំណើរការលេង៖**
 - ឱ្យសញ្ញាទៅកុមារប្រណាំងឡានម្តង៥ឡានដោយសំដៅទៅដល់គោលដៅឱ្យបានមុនគេ
 - ឡាននីមួយៗ ត្រូវធ្វើដំណើរឱ្យបានល្អមិនមានឈប់
 - ឡានណាទៅដល់គោលដៅមុនគេគឺឈ្នះ
 - ប្រណាំងឡានបែបនេះរហូតដល់អស់កុមារ។

១៤- ល្បែង «ដឹកដៃកូនប្រសារទៅលេងម៉ែក្មេក»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។

- ឈ្លៀសនៃប្រតិកម្ម យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ រត់រកកន្លែងដែលមានចន្លោះ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ក្រុមធំ (លេងទាំងអស់គ្នា)
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ ក្នុងប្រក្រាបថ្នាក់

បំណងនៃល្បែង៖ ធ្វើយ៉ាងណារត់មករកកន្លែងដើម្បីឈរឱ្យបានមុនគេ

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖ កុមារឈរជារង្វង់ កុមារលេងទាំងអស់គ្នាចាប់ដៃគ្នាៗ ប្រុស១ ស្រី១ កុមារប៉ៅបាញ់គេឈរនៅក្រៅរង្វង់កាន់ដៃគ្នា។
- ដំណើរការលេង៖ ពេលគ្រូឱ្យសញ្ញា កុមារនៅក្រៅកាន់ដៃគ្នារត់ជុំវិញអ្នកឈរ បើគេពេញចិត្តគុណទះស្នាប្តូរដៃដៃគូនោះ គូដែលទះនោះត្រូវទាញដៃគូរបស់ខ្លួនរត់បញ្ជាស់ទិសអ្នកដែលទះស្នាប្តូរដៃ ធ្វើយ៉ាងណារត់ទៅរកកន្លែងដើមឈរវិញឱ្យបានមុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ គូដែលរកកន្លែងបានក្រោយគេត្រូវអនុវត្តបន្តដូចមុន ដោយទៅទះស្នាគូផ្សេងៗទៀត។ លេងរបៀបនេះរហូតដល់ចប់ម៉ោង។

កំណត់សម្គាល់៖ រត់ត្រូវកាន់ដៃគ្នារហូតមិនឱ្យបូត បើបូតត្រូវរត់ទៅរកគ្នា និងបន្តដំណើរទៅមុខទៀតឱ្យបានទាន់ពេល។

១៥- ល្បែង «បោះបាល់/វត្តចូលកន្រ្តកប្រណាំងគ្នា»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- បោះ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ បោះតម្រង់ទៅរកគោលដៅ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ចែកជា២ក្រុម ដែលមានគ្នាចាប់ពី៣ ទៅ៥នាក់
- សម្ភារៈ៖ បាល់តូចៗដែលធ្វើអំពីក្រដាសមានចំនួន៤០បាល់ និងកន្រ្តកចំនួន៣ ដែលមានពណ៌ខុសគ្នា (រៀបចំបាល់តូចៗជាច្រើន ឬឆ្នូលក្រដាសចាស់ធ្វើឱ្យមូលបិទសុតធ្វើជាកូនបាល់កន្រ្តក៣ គឺ១សម្រាប់ដាក់បាល់រួមគ្នា កន្រ្តកក្រហមចងពាក់នឹងបង្គោលម្ខាង កន្រ្តកខៀវចងពាក់នឹងបង្គោលម្ខាងទៀត)។
- ការរៀបចំលេង៖ លេងខាងក្នុងថ្នាក់ ដែលមានទិសដៅបោះផ្ទុយគ្នា

បំណងនៃល្បែង៖ បញ្ជូនបាល់ចូលកន្រ្តកឱ្យបានច្រើនបំផុត។

ដំណើរការ៖

- **របៀបលេង៖**

- គូសទីឱ្យចំកណ្តាលរវាង កន្រ្តកក្រហមចងក្លាប់នឹងបង្គោលម្ខាង និងកន្រ្តកខៀវចងក្លាប់នឹងបង្គោលម្ខាង។
- ចែកកុមារជាពីរក្រុម គឺក្រុមខៀវ យកបាល់បោះចូលកន្រ្តកខៀវ ក្រុមក្រហមយកបាល់បោះចូលកន្រ្តកក្រហម និងយកកន្រ្តកដាក់បាល់ដាក់នៅចំកណ្តាលទី។
- ក្រុមណាដែលបោះបានច្រើនជាងគេគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។
- ដំណើរការលេង៖
- គ្រូឱ្យសញ្ញា កុមារតាមក្រុមរត់ទៅយកបាល់បោះឱ្យចូលកន្រ្តករបស់ខ្លួនឱ្យបានច្រើន
- គ្រូធ្វើសញ្ញាបញ្ឈប់។នាំកុមារតាមក្រុមរាប់ចំនួនបាល់ក្នុងកន្រ្តក
- រួចធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់រកក្រុមដែលមានបាល់ក្នុងកន្រ្តកច្រើនជាងគេគឺឈ្នះ។

កំណត់សម្គាល់៖ ត្រូវអាចច្នៃប្រឌិតវត្ថុផ្សេងៗជាកន្រ្តក។ អ្នកកកកន្រ្តក ២នាក់រត់ចុះឡើងដើម្បីឱ្យកុមាររត់តាមបោះបាល់ឱ្យចូលកន្រ្តករបស់ក្រុមខ្លួន។

១៦- ល្បែង «ដើរកាន់ទឹកប្រណាំងត្នា»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- ដើរធ្វើឱ្យមានលំនឹង បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ ដើរកាន់កែវដោយមិនឱ្យកំពប់ទឹកលើផ្ទៃរាបស្មើ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (របៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** ក្រុមតូច ដែលលេងម្តងចំនួន៤ ទៅ៥នាក់
- **សម្ភារៈ៖** កែវដែលមានទឹកចំនួន៤ ឬ៥កែវ
- **ការរៀបចំលេង៖** នៅក្រៅថ្នាក់ និងកំណត់ទីចម្ងាយប្រហែល៣ ទៅ៥ម៉ែត្រ

បំណងនៃល្បែង៖ កាន់កែវទឹកមិនឱ្យកំពប់

ដំណើរការ៖

- **របៀបលេង៖** កុមារត្រូវកាន់កែវដែលមានទឹកម្នាក់មួយនៅពីមុខគំនូស និងដើរសំដៅទៅមុខឱ្យដល់គោលដៅដោយមិនកំពប់។ អ្នកណាដែលទៅដល់មុនគឺជាអ្នកឈ្នះ។
- **ដំណើរការលេង៖**
 - អ្នកលេងនៅពេលឮសញ្ញាចាប់ផ្តើម អ្នកចូលរួមលេងទាំងអស់ចាប់កាន់កែវដែលមានទឹក រួចដើរសំដៅ
 - ទៅដល់គោលដៅដែលបានកំណត់ ដោយអ្នកលេងត្រូវធ្វើយ៉ាងណាកាន់កែវដែលមានទឹកត្រឹមត្រូវមិនឱ្យកំពប់និងយកដល់ទីមុនគេជាអ្នកឈ្នះ។

- ចំណែកកុមារណាដែលធ្វើឱ្យកំពប់ត្រូវមកកន្លែងដើមវិញដើម្បីចាប់ទឹកបំពេញឱ្យត្រឹមត្រូវ រួចធ្វើដំណើរទៅមុខទៀត។

១៧- ល្បែង «ចាប់កូនខ្លែង»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ រត់ចាប់យក និងការពារកូនរបស់ខ្លួនពីការចាប់។

លក្ខណៈពិសេស៖

- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខគ្នា (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ក្រុមធំ
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ លេងនៅខាងក្រៅថ្នាក់

បំណងនៃល្បែង៖ ការពារកូនរបស់ខ្លួនពីការចាប់របស់សត្វខ្លែង

ដំណើរការ៖

- រៀបលេង៖
 - ចាត់កុមារម្នាក់ធ្វើជាតា ឬជាសត្វខ្លែង អង្គុយបង្អាតភ្លើង
 - កុមារដទៃទៀតឈរឱបចង្កុះបន្តគ្នា អ្នកឈរខាងមុខធ្វើមេមាន់ និងអ្នកឈរខាងក្រោយជា កូនមាន់
 - សត្វខ្លែងត្រូវរត់ដេញចាប់កូនមាន់ដែលនៅខាងក្រោយគេ រហូតទាល់តែអស់ទើបសត្វខ្លែងឈ្នះ។ តែបើខ្លែងចាប់មិនអស់ទេ មាន់គឺជាអ្នកឈ្នះវិញ ឬសត្វខ្លែងត្រូវបានមេមាន់ចាប់បានក៏ត្រូវចាញ់ មាន់ ដែរ។
- ដំណើរការលេង៖
 - មេមាន់នាំកូនដើរជុំវិញតា រួចស្រែកប្រៀងថា៖ ចាប់កូនខ្លែង ប្រឡែងកូនមាន់ម្ចាស់គេទាន់យកមេទៅ លាក់ លាក់ឯណាណាក់ក្បាលដំណែក ព្រូកពីដេកវាយមាន់តូងតាំងៗ
 - មេមាន់ និងកូនមាន់ឈរឱ្យចំពីមុខតារួចនិយាយថា៖ «តាៗសុំភ្លើង១» តាឆ្លើយថា៖ «អត់មានទេ»
 - មេមាន់នាំកូនដើរប្រៀងបន្ត ហើយមកឈរពីមុខតាម្តងទៀតនិយាយថា៖ «តាៗសុំភ្លើង១» តាសួរថា៖ «យកធ្វើអ្វី?» មេមាន់ឆ្លើយថា៖ «យកទៅដុតខ្យង» តាថា៖ «ឱ្យតាស៊ីផង» មេមាន់ឆ្លើយថា៖ «ស៊ី សំបកទៅ»
 - តាហុចភ្លើងឱ្យមេមាន់ មេមាន់ហុចភ្លើងឱ្យទៅកូនៗមាន់ ធ្វើជាស្មោះទឹកមាត់បន្តគ្នា បន្ទាប់មកមេមាន់ ឱ្យកូនមាន់កន្លែកជើងរួចយកភ្លើងបោះចូលក្រោមជើងកុំឱ្យប៉ះខ្លាចរលាក
 - តាក្រោកឈរទល់មុខមេមាន់ហើយនិយាយថា៖

តា	មាន់
➢ សុំកូនមុខ	ឪពុកមិនឱ្យ
➢ សុំកូនកណ្តាល	ម្តាយមិនឱ្យ
➢ សុំកូនក្រោយ	ចាប់បានយកចុះ

- តាធ្វើជាសត្វខ្លាំងរត់ជេញចាប់យកកូនមាន់ដែលនៅខាងក្រោយគេ
- មេមាន់រត់យ៉ាងខ្លាំងកុំឱ្យចាប់កូនបាន
- បើខ្លាំងចាប់កូនមាន់បានត្រូវយកកូនមាន់មកដាក់មួយកន្លែង។ បើចាប់កូនមាន់បានអស់ ខ្លាំងជាអ្នកឈ្នះ បើចាប់មិនអស់ មេមាន់ជាអ្នកឈ្នះ។ តែខ្លាំងមិនអាចចូលជិតមេមាន់បានទេ បើខ្លាំងចូលជិតមេមាន់ ហើយមេមាន់ចាប់បានខ្លាំងជាអ្នកចាញ់រួចចាប់ផ្តើមលេងសារឡើងវិញ។

១៨- ល្បែង «បោះបាល់/វត្ថុចូលរាងការ»

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- បោះ ធ្វើឱ្យមានលំនឹង បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ បញ្ជូនបាល់ឱ្យចំគោលដៅ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម)។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** លេងម្តង៣ ទៅ៤នាក់
- **សម្ភារៈ៖** បាល់ចំនួន៤
- **ការរៀបចំលេង៖** នៅខាងក្រៅថ្នាក់ និងមានគូសគំនូសរាងការទំហំ៣០សង់ទីម៉ែត្រចំនួន៣ទៅ៤កំណត់ ដែលមានចម្ងាយពីទី៣ម៉ែត្រ (ទាប១,៥០ម មធ្យម២ម)

បំណងនៃល្បែង៖ បញ្ជូនបាល់ឱ្យចំគោលដៅកំណត់

ដំណើរការ៖

- **របៀបលេង៖** អ្នកបោះត្រូវបោះឱ្យបានព្រមគ្នាតម្រង់បាល់ឱ្យចូលក្នុងរាងការឱ្យបានចំនួន៣ដងគឺជាអ្នកឈ្នះ
- **ដំណើរការលេង៖**
 - ឱ្យសញ្ញាកុមារត្រូវបោះតម្រង់ឱ្យចំរាងការឱ្យគ្រប់៣ដង
 - កុមារ៣នាក់ឈរទន្ទឹមគ្នានៅលើទីដោយកាន់បាល់ម្នាក់ៗដែលមានពណ៌ខុសគ្នា រីឯ៣នាក់ទៀតត្រូវឈរពីមុខរាងការរង់ចាំ និងរាប់ចំនួនដងរបស់អ្នកបោះចំរាងការ រួចរើសបាល់បោះឱ្យទៅវិញ
 - កុមារណាដែលបោះចំរាងការ បានចំនួន៣ដងត្រូវបានទទួលការអបអរជាពិសេសពីគ្រូ
 - កុមារណាបោះមិនចំទាល់តែសោះត្រូវឈរ១កន្លែង ដើម្បីត្រៀមខ្លួនបោះសារឡើងវិញ។ ក្នុងករណីដែលបោះមិនត្រូវ គឺត្រូវរាំ ឬច្រៀង។

កំណត់សម្គាល់៖ អ្នកបោះត្រូវធ្វើយ៉ាងណាឱ្យចំប្រឡោះនៃរាងការ ដោយមិនឱ្យចាកចេញ។ តែក្នុងករណីបោះទៅ មិនចំតែបាល់លោតលើកទីពីរចំក្នុងប្រឡោះរាងការនិងទទួលបានពិន្ទុចំនួន១ដែរ។

១៩- ល្បែង « ដង្កូវវារទៅមុខប្រណាំងគ្នា »

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- តោង រំកិល បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ តោងរំកិលទៅមុខឱ្យបានដល់គោលដៅ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ (វត្តបំណង)
- ការប្រឈមមុខគ្នា (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម) ។

ការរៀបចំ៖

- **ចំនួនអ្នកលេង៖** ចាប់ដៃគូ២២នាក់ ដោយលេងម្តងចំនួន២ក្រុម
- **សម្ភារៈ៖** គ្មាន
- **ការរៀបចំលេង៖** នៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់លើវាលស្មៅ

បំណងនៃល្បែង៖ តោងនិងរំកិលទៅមុខឱ្យដល់គោលដៅដោយមិនរហូត

ដំណើរការ៖

- **រៀបចំលេង៖**
 - ចែកកុមារជា២ក្រុម ដោយដាក់ឈ្មោះថា ដង្កូវពណ៌ខៀវ និងដង្កូវពណ៌ក្រហម
 - កំណត់ទីតាំងចាប់ផ្តើម និងគោលដៅដែលត្រូវទៅឱ្យដល់កុមារអង្គុយសណ្តូកជើងស្របគ្នាដោយឱប ចង្កេះបន្តគ្នាធ្វើជាដង្កូវពណ៌ខៀវ១ ដង្កូវពណ៌ក្រហម១។
 - ដង្កូវណាដែលទៅដល់ទីមុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។
- **ដំណើរការលេង៖**
 - ឱ្យសញ្ញាចេញដំណើរ ដង្កូវពណ៌ខៀវ ដង្កូវពណ៌ក្រហម ត្រូវរំកិលគូចំទៅមុខឱ្យលឿនដើម្បីទៅឱ្យ ដល់គោលដៅបានមុនគេនឹងបានជ័យជំនះ។

កំណត់សម្គាល់៖ គ្រូអាចបង្កើតដង្កូវច្រើនទៅតាមចំនួនកុមារ និងកំណត់លក្ខខណ្ឌល្បែងតាមវិធីជាក់ស្តែងរបស់ គ្រូ។

២០- ល្បែង « តាបវត្តនៅនឹងខ្នងប្រណាំងគ្នា »

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- ដើរ ឬរត់ បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ តាបវត្តដោយប្រើខ្នងជាប់មិនជ្រុះ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- សហការ
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម) ។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងជាគូៗ ចំនួនពី២ទៅ៣ក្រុម
- សម្ភារៈ៖ បាល់ ឬតុក្កតា
- ការរៀបចំលេង៖ នៅក្នុងថ្នាក់ ឬនៅក្រៅថ្នាក់ ដោយកំណត់ទីចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ

បំណងនៃល្បែង៖ បន្លាស់ទីទៅមុខដោយគៀបវត្ថុដោយប្រើខ្នងមិនឱ្យជ្រុះ

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖ កុមារ២នាក់ដាក់វត្ថុនៅតាមនិងខ្នងរបស់ខ្លួន រួចធ្វើដំណើរទៅរកគោលដៅឱ្យបានមុនគេ និងមិនឱ្យជ្រុះបាល់ឬតុក្កតាចេញនឹងខ្នងអ្នកទាំងពីរ
- របៀបលេង៖
 - កុមារចាប់ដៃគូពីរនាក់ដោយដាក់វត្ថុតាមទល់ខ្នងគ្នា
 - ពេលឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារទាំង២នាក់ដែលបានតាមវត្ថុនៅនឹងខ្នងទល់គ្នា ត្រូវចេញដំណើរឱ្យស្របគ្នាមិនឱ្យធ្លាក់វត្ថុចេញពីខ្នង ដោយធ្វើយ៉ាងណាកុំឱ្យធ្លាក់ និងបានលឿនទៅឱ្យដល់គោលដៅ ហើយការចេញដំណើរម្តងៗ ចាប់ពី ២ ទៅ៣គូដោយប្រណាំងគ្នា
 - ក្រុមណាដែលទៅដល់គោលដៅមុនគេ ទើបជាអ្នកឈ្នះ។

២១- ល្បែង « តាបវត្ថុនឹងភ្លៅដោយដើរ ឬលោតប្រណាំងគ្នា »

ចលនាជាមូលដ្ឋាន និងសមត្ថភាព៖

- រត់ ឬលោត បំណិននិងភាពច្បាស់លាស់។
- យុទ្ធសាស្ត្រ ផ្សេងៗទៀត៖ តាបវត្ថុឱ្យជាប់មិនជ្រុះ។

លក្ខណៈពិសេស៖

- ការប្រកួត (ប្រៀបធៀបលទ្ធផលទទួលបាន)
- ការប្រឈមមុខតទល់ (សកម្មភាព ប្រតិកម្ម) ។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងម្តងចំនួនពី៣ទៅ៥នាក់
- សម្ភារៈ៖ បាល់ ឬតុក្កតា
- ការរៀបចំលេង៖ នៅក្នុងថ្នាក់ ឬនៅក្រៅថ្នាក់ ដោយកំណត់ទីចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ

បំណងនៃល្បែង៖ បន្លាស់ទីទៅមុខដោយគៀបវត្ថុមិនឱ្យជ្រុះ

ដំណើរការ៖

- របៀបលេង៖
 - កុមារត្រូវរៀបចំបាល់ ឬតុក្កតាសម្រាប់តាបនឹងភ្លៅ

- កុមារអាចលោត ឬដើរម្តង ៣ ទៅ៥នាក់ ឱ្យដល់គោលដៅឱ្យបានមុនគេនិងមិនជ្រុះបាល់ឬតុក្កតា នោះគឺជាអ្នកឈ្នះ។
- ជំកណ្តើរការលេង៖
 - នៅពេលឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារដែលបានគាបវត្ថុនឹងភ្លៅ លោត ឬដើរសំដៅទៅរកទីដែលបាន កំណត់ឱ្យបានលឿនបំផុត ហើយមិនឱ្យធ្លាក់វត្ថុចេញពីភ្លៅ នោះចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។



១- ល្បែង « ចាក់ទឹកដូង »

គោលបំណង៖

- កុមារចេះធ្វើចលនាម្រាមដៃបានហ័ស
- មានការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលលេង
- ចេះធ្វើការសង្កេត (ដោយប្រើទឹកមុខ និងចលនាដៃ)
- ឱ្យកុមារស្គាល់របស់ប្រើប្រាស់ និងឈ្មោះសត្វ។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ មានចំនួន២ ទៅ៨នាក់
- សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ធញ្ញជាតិតូចៗឬកំណាត់ឈើចំនួន១
- ការរៀបចំលេង៖ លេងខាងក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់

ដំណើរការ៖

- កុមារ ត្រូវប៉ារវរកអ្នកចាញ់
- អ្នកចាញ់ត្រូវក្រាបនៅចំកណ្តាលរង្វង់
- អ្នកឈ្នះត្រូវផ្ទារបាតដៃឆ្វេងដាក់លើខ្នងអ្នកក្រាបទាំងអស់គ្នា
- កុមារម្នាក់ធ្វើជាមេគេ (ដោយអ្នកស្ម័គ្រចិត្តកាន់គ្រាប់ក្រួស ឬកំណាត់ជើងធូប) ដោយម្រាមមេដៃ និងចង្កុលដៃស្តាំយកទៅចុចលើបាតដៃរបស់សមាជិកតាមលំដាប់លំដោយពីស្តាំទៅឆ្វេងឬពីឆ្វេងទៅស្តាំដោយស្រែកច្រៀងបណ្តើរ «ចាក់ទឹកដូងមីឡុងមីឡាក់ន្តុយ ត្រីប្រាមហានាងអុក អកកំបោរប្រចាំថ្ងៃ បំពង់ឫស្សីប្រចាំវែក ក្បាលទំពែកក្អែកដុះដាក់ប៉ក លាក់ទៅ»
- ពាក្យប៉កចប់ភ្លាម មេត្រូវដាក់គ្រាប់ធញ្ញជាតិ ឬកំណាត់ជើងធូបលើបាតដៃកុមារណាម្នាក់បន្ទាប់មក កុមារទាំងអស់យកបាតដៃឆ្វេងក្តាប់ចង្កុលដៃស្តាំធ្វើចលនាមូលចុះរមួលឡើងដោយច្រៀងបន្តថា៖ «គ្រលីតបាយសងៗៗ»
- កុមារក្រាបងើបឡើង រួចទាយរកអ្នកលាក់របស់ (គ្រាប់ ឬកំណាត់ធូប) បើទាយត្រូវនោះបានរួចខ្លួន (កុមារទាំងអស់ទះដៃអបអរសាទរ)
- អ្នកលាក់របស់ដែលគេទាយត្រូវ ត្រូវក្រាបវិញម្តង។ ប៉ុន្តែបើទាយខុសអ្នកមុនត្រូវក្រាបម្តងទៀត ហើយលេងសាជាថ្មី។

កំណត់សម្គាល់៖ បើទាយខុសពីរដង ត្រូវគេដោះ ឬច្រៀង ឬនិទានរឿង រៀបរាប់ពីវត្តធ្លាប់ស្គាល់... ឱ្យកុមារទាំងអស់ស្តាប់។

២- ល្បែង «ចាក់ឡកឡាក់ ឬចាក់ជីយ៉ា»

គោលបំណង៖

- ពង្រឹងចលនាដៃ ម្រាមដៃ និងភ្នែក
- ពង្រឹងសមត្ថភាពស្តាប់ មានការប្រុងប្រយ័ត្ន ហ័សរហួន និងចេះកំណត់ទិសដៅ។

ការរៀបចំ:

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ចំនួនពី៣ ទៅ៥នាក់
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្នុង ឬខាងក្រៅថ្នាក់។

ដំណើរការ:

- អ្នកគ្រូអង្គុយលាបាតដៃស្តាំជាក់ចំពីមុខ
- កុមារទាំងអស់យកចង្កុលដៃស្តាំចុចលើបាតដៃអ្នកគ្រូ បន្តមកអ្នកគ្រូពេលជាទំនុក៖ «ចាក់ឡូកឡាក់ស៊ី បាយឡុងឡាំង ជក់ថ្នាំខ្លាំងណាំណាំអយ កូនចៅឡាយកន្រ្តប់បាយអីង»
- ពេលអ្នកគ្រូនិយាយដល់ពាក្យ «អីង» កុមារទាំងអស់ត្រូវដកដៃចេញយ៉ាងរហ័សចំណែកអ្នកគ្រូត្រូវប្រុងចាប់យកម្រាមដៃកុមារណាមួយឱ្យបាន។ ពេលចាប់បានអ្នកគ្រូត្រូវកាន់ចង្កុលដៃឱ្យជាប់រួចបញ្ជាទៅកុមារដទៃទៀតដែលរួចខ្លួនឱ្យទៅគោះឬប៉ះវត្ថុណាមួយដែលនៅជុំវិញខ្លួន(ចម្ងាយប្រមាណ៤ទៅ៥ម៉ែត្រ)។ បន្ទាប់មកអ្នកគ្រូលែងដៃកុមារឱ្យទៅដេញកុមារទាំងអស់។ កាលបើឃើញកុមារចាំទីមកដេញចាប់ខ្លួន កុមារទាំងអស់នោះត្រូវរត់គេចខ្លួនសំដៅទៅអ្នកគ្រូ។ បើរត់មិនដល់ទេ ហើយយល់ថាខ្លួនគេចមិនទាន់កុមារនោះត្រូវអង្គុយចុះដោយយកដៃទាំងគូខ្ទប់ត្រចៀក រួចដើរដំណើរទៅរកអ្នកគ្រូ ធ្វើដូចនេះទើបអ្នក ចាំទីមិនអាចចាប់ខ្លួនកុមារនោះបានឡើយ។ ដូច្នេះកុមារចាំទីត្រូវងាកទៅដេញចាប់កុមារដទៃទៀតដែលកំពុងរត់ ឬមិនបានយកដៃទាំងពីរខ្ទប់ត្រចៀក និងអង្គុយចុះនោះ។ បើសិនជាអ្នកចាំទីដេញចាប់កុមារណាម្នាក់បានគេចាត់ទុកអ្នកចាំទីថារួចខ្លួន។ ប្រសិនបើអ្នកចាំទីចាប់ពុំបាននរណាម្នាក់ នឹងទទួលពិន័យឱ្យធ្វើអ្វីមួយ តាមការកំណត់របស់ក្រុមអ្នកលេង ហើយចាប់ផ្តើមលេងសាជាថ្មី។

៣- ល្បែង «បូតសណ្តែក»

គោលបំណង:

- ពង្រឹងចលនាបាតដៃ ដើមដៃ និងកំភួនដៃ
- ពង្រឹងស្មារតីចងចាំ និងប្រុងប្រយ័ត្ន
- បង្កើនភាពរហ័សរហួន និងធ្វើឱ្យកុមារថ្លឹកដៃ
- កុមារចេះកំណត់ទិសដៅច្បាស់លាស់។

ការរៀបចំ:

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងជាកូៗ
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ ក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់

ដំណើរការ:

- រៀបកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាមួយគូៗ
- ចម្រៀង និងកាយវិការត្រូវធ្វើដំណាលពេលគ្នា ហើយបន្តការទះដៃរហូតដល់ចប់
- កុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាមួយគូៗ ត្រូវយកបាតដៃទាំង២ជាក់ផ្តោបឆ្លាស់គ្នានឹងបាតដៃទាំង២របស់ដៃគូ
- រួចហើយបូតដៃចេញ ទះដៃខ្លួនឯងរៀងខ្លួន ហើយតមកទៀតទើបយកបាតដៃធ្វេងទះទៅលើបាតដៃធ្វេងរបស់គូខ្លួន រួចដកដៃមកទះដៃខ្លួនឯងរៀងខ្លួនសិន ទើបទះទៅលើ

- បាតដៃស្តាំរបស់ដៃគូខ្លួនធ្វើរបៀបនេះរហូតដល់ច្រៀងចប់។ កុមារទះបាតដៃម្តងឆ្វេង
- ម្តងស្តាំទៅរកគ្នារហូតដល់ច្រៀងចប់ទើបលេងសាដើមឡើងវិញ ។
- ❖ នៅពេលដែលបុតដៃចេញពីគ្នាកុមារត្រូវច្រៀងឱ្យព្រមៗគ្នា៖

បុតសណ្តែកអើយបុតសណ្តែក អស់ទាំងគេ គេជិះជិះ កំដើមៗអើយចង់ស៊ីនំដុត កំពប់ម្សៅយកដៃទៅត្រង សងមីតូច វាចេះតែយំ	រទេះបាក់បែកនាងនីដើរដី នាងនីដើរដីជិះឆ្នែកំដើមៗ ភ្លើងរលត់ចង់ស៊ីនំនៅ កំពប់លំអង សងកូនក្រមុំ សងមីធំវាដាំបាយនៅ។
---	---

កំណត់សម្គាល់៖

- គ្រូច្នៃប្រឌិតល្បែងនេះ ដោយឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់មូល រួចទះបាតដៃទៅលើបាតដៃអ្នកនៅអមសងខាង។
- នៅកន្លែងខ្លះ គេមានបញ្ចូលទះក្លោផងដែរ។

៤- ល្បែង «ដំណើរនៃម្រាមដៃ»

គោលបំណង៖

- ស្គាល់ឈ្មោះម្រាមដៃទាំងប្រាំ ស្គាល់ចំនួន១ ចំនួន២ ចំនួន៥ និងចំនួន១០
- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃ
- ឱ្យកុមារមានស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន ចេះប្រើកាយវិការ ពាក្យសំដីស៊ីចង្វាក់គ្នា

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ បុគ្គល
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ ក្នុងថ្នាក់

ដំណើរការ៖

- កុមារច្រៀងនិងធ្វើកាយវិការព្រមគ្នាមាន៖
 - មេដៃ១ដែលដើរ (លើកមេដៃឆ្វេង) មេដៃ២ដែលដើរ (លើកមេដៃស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)
 - ចង្កុរដៃ១ដែលដើរ (លើកចង្កុរដៃឆ្វេង) ចង្កុរដៃ២ដែលដើរ (លើកចង្កុរដៃស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)
 - ម្រាមកណ្តាល១ដែលដើរ (លើកម្រាមកណ្តាលឆ្វេង) ម្រាមកណ្តាល២ដែលដើរ (លើក
ម្រាមកណ្តាលស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)
 - នាងដៃ១ដែលដើរ (លើកនាងដៃឆ្វេង) នាងដៃ២ដែលដើរ (លើកនាងដៃស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)
 - កូនដៃ១ដែលដើរ (លើកកូនដៃឆ្វេង) កូនដៃ២ដែលដើរ (លើកកូនដៃស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)

- ម្រាមដៃ៥ដែលដើរ (លើកម្រាមដៃធ្មេង) ម្រាមដៃ២ដែលដើរ (លើកម្រាមដៃស្តាំបន្ថែម)
នេះហើយដំណើរនៃការសប្បាយ។ (ច្រៀងរួចដាក់ដៃចុះ)

កំណត់សម្គាល់៖ ក្រោយច្រៀងចប់ កុមារទាំងអស់ត្រូវទះដៃចំនួន៣ដងព្រមៗគ្នាជាចង្វាក់ រួចទើប ស្រែកហោរា។

៥- ល្បែង «ចាក់ក្រឡេក»

គោលបំណង៖

- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃ
- មានការប្រុងប្រយ័ត្នព្រោះចុងបញ្ចប់គេចាក់ក្រឡេក
- ពង្រឹងភាសា ស្គាល់ឈ្មោះសត្វ
- ចេះកំណត់ទិសដៅបានច្បាស់លាស់
- ស្គាល់ចំនួន១ ដល់៥ និងស្គាល់ឈ្មោះម្រាមដៃទាំង៥

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងជាដៃគូ
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន
- ការរៀបចំលេង៖ នៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់

ដំណើរការ៖

- កុមារម្នាក់យកចង្កុរដៃស្តាំចុះទៅលើម្រាមដៃរបស់កុមារម្នាក់ទៀតដែលបានដាក់ផ្លាស់។ អាចចាប់ផ្តើមពីកូនដៃមកមុន រួចរាប់បន្តទៅដល់មេដៃ ឬត្រឡប់ពីមេដៃមុនក៏បាន។
- ពេលកុមារយកចង្កុរដៃស្តាំចុះទៅលើម្រាមដៃទី១ នៃដៃគូរបស់ខ្លួន ដោយធ្វើការរាប់ឈ្មោះសត្វដូចជា តារៅ ទីទុយ ក្អែក ខ្លែង ព្រាប... ពេលរាប់ឈ្មោះចប់គ្រប់ម្រាមដៃទាំង៥ ទៅ ត្រូវបន្តដំណើរចង្កុរដៃទៅលើកំភួនដៃរួចបង្ហាញសមាមដល់ភ្លៀក ហើយចាក់ក្រឡេកឱ្យរសើប។

កំណត់សម្គាល់៖ នៅកន្លែងខ្លះគេពោល «ក្អែកដុះដាក់នេះ(មេដៃ) តារៅដុះដាក់នេះ(ចង្កុរដៃ) ទីទុយដុះដាក់នេះ(ម្រាមកណ្តាល) ខ្លែងដុះដាក់នេះ (នាងដៃ) ព្រាបដុះដាក់នេះ(កូនដៃ) ហើយទឹកភ្លៀងហូរចូលទៅត្រង់នេះ » (ហូរពីបាតដៃទៅកំភួនដៃ រួចចូលភ្លៀក)។

៦- ល្បែង « ម្រាមដៃនៅឯណា? »

គោលបំណង៖

- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃ ឱ្យមានភាពរហ័សរហ័ន
- ចេះកំណត់ពេលនៃការបង្ហាញម្រាមដៃណាមួយតាមអត្ថន័យនៃចម្រៀង
- មានការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការស្តាប់
- ពង្រីកភាសា។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ ក្រុមធំ
- សម្ភារៈ៖ គ្មាន

- ការរៀបចំលេង៖ លេងនៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់ ដោយឈរទល់មុនគ្នា

ដំណើរការ៖

- គ្រូសួរសំណួរកុមារអំពីឈ្មោះម្រាមដៃទាំងប្រាំចំណែកកុមារជាអ្នកឆ្លើយ៖
- ចម្លើយរំពឹងទុក៖ ១.មេដៃ ២.ចង្កុលដៃ ៣.ម្រាមកណ្តាល ៤.នាងដៃ ៥.កូនដៃ
- គ្រូនាំកុមារថាតាមពាក្យ មេដៃ ចង្កុលដៃ ម្រាមកណ្តាល នាងដៃ កូនដៃ
- គ្រូច្រៀងចម្រៀងជាកំរូៗព្រមទាំងធ្វើការវិការឱ្យកុមារស្តាប់និងសង្កេត៖

- | | |
|--------------------------|---|
| ១- មេដៃនៅឯណា(២ដង) | «យកមេដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកមេដៃម្តងមួយៗដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេ | «មេដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «មេដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ(២ដង) | «ផ្តុំមេដៃរួចជម្រាបសួរម្តង» |
| ២- ចង្កុលដៃនៅឯណា(២ដង) | «យកចង្កុលដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកចង្កុលដៃម្តងមួយៗដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេៗ | «ចង្កុលដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «ចង្កុលដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ(២ដង) | «ផ្តុំចង្កុលដៃរួចជម្រាបសួរម្តង» |
| ៣- ម្រាមកណ្តាលនៅឯណា(២ដង) | «យកម្រាម កណ្តាលលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកម្រាមកណ្តាលម្តងមួយៗដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេៗ | «ម្រាម កណ្តាលទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «ម្រាមកណ្តាលទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ(២ដង) | «ផ្តុំម្រាមកណ្តាលរួចជម្រាបសួរម្តង» |
| ៤- នាងដៃនៅឯណា(២ដង) | «យកនាងដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកនាងដៃម្តងមួយៗដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេៗ | «នាងដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «ចង្កុលដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ(២ដង) | «ផ្តុំនាងដៃរួចជម្រាបសួរម្តង» |
| ៥- កូនដៃនៅឯណា(២ដង) | «យកកូនដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកកូនដៃម្តងមួយៗដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេៗ | «កូនដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «កូនដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ(២ដង) | «ផ្តុំកូនដៃរួចជម្រាបសួរម្តង» |
| ៦- ម្រាមដៃនៅឯណា(២ដង) | «យកម្រាមដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង» |
| នៅឯណោះៗ | «លើកម្រាមដៃស្តាំ និងម្រាមដៃឆ្វេងដាក់ទៅមុខ» |
| សុខសប្បាយជាទេៗ | «ម្រាមដៃទាំងអស់ដាក់ជាប់គ្នាចុះឡើងៗ» |
| សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត | «ម្រាមដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងចុះឡើងៗ» |
| ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា | «ផ្តុំម្រាមដៃរួចជម្រាបសួរនឹងជម្រាបលា»។ |

៧- ល្បែង «បាយខ្ញុំ»

គោលបំណង៖

- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃ
- ចេះរាប់ចំនួន
- ចេះកំណត់ទិសដៅដែលត្រូវដើរដោយមានភាពច្នៃប្រឌិត
- ចេះសង្កេត និងមានភាពវៃឆ្លាត។

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងជាមួយគ្នាជាដៃគូ
- សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ក្រួស សម្បុកខ្មៅ និងរន្ធចំនួន១០ (ចំនួន៤ ជាជួរដេក និងចំនួន៤ទៀតនៅស្របនឹងទល់មុខគ្នា និងចំនួន២ទៀតនៅចន្លោះនៃរន្ធទាំង៨ ដោយនៅជ្រុងម្ខាងជាមេ)
- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់ អង្គុយទល់មុខគ្នា

ដំណើរការ៖

- កុមារលេង២នាក់ ម្នាក់ៗត្រូវមានរន្ធចំនួន៤ និងរន្ធមេចំនួន១។ រន្ធនីមួយៗ មាន៥គ្រាប់ លើកលែងតែរន្ធមេមាន៦គ្រាប់(ខ្មៅ ក្រួស...)
- កុមារប៉ារ៉ាអ្នកឈ្នះ។ អ្នកឈ្នះចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធណាមួយដែលជាប់របស់ខ្លួន មកពង្រាយចែកតាមរន្ធនីមួយៗ ចំនួន១គ្រាប់ ឱ្យត្រូវតាមលំដាប់បន្តបន្ទាប់គ្នាពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬពីស្តាំទៅឆ្វេង ដោយមិនឱ្យរំលងរន្ធមួយណាឡើយ។
- នៅពេលអស់គ្រាប់ពីក្នុងដៃ ត្រូវចាប់យកគ្រាប់ទាំងអស់ក្នុងរន្ធបន្ទាប់ (គឺជារន្ធដែលបានទម្លាក់គ្រាប់ចុងក្រោយ)។ រួចពង្រាយគ្រាប់ដាក់តាមរន្ធបន្តដូចមុន។
- ប្រសិនបើចែកទៅអស់គ្រាប់ ហើយរន្ធបន្ទាប់នោះ ពុំមានគ្រាប់ហៅថា«ខត» គឺពុំមានសិទ្ធិដើរបន្តទៀតឡើយ។ ប៉ុន្តែអាចប្រមូលយកគ្រាប់ដែលមានក្នុងរន្ធបន្ទាប់«ខត» ជា កម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លួន។
- បន្តទៅអ្នកទី២ លេងរបៀបដូចអ្នកមុន។ ប៉ុន្តែត្រូវគិតថា តើត្រូវចាប់យករន្ធរបស់ខ្លួនមួយណានិងចាប់ពីខាងណាទៅមុន ទើបស៊ីបានគ្រាប់ច្រើន។ អ្នកដែលមានគ្រាប់ច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

៨- ល្បែង «ផ្កាត់កៅស៊ូកងត្នា ឬចាប់ត្ន»

គោលបំណង៖

- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃ
- ឱ្យកុមារចេះស្គាល់នូវចំនួន១-២-៣
- បង្កើនស្មារតីចងចាំ និងប្រុងប្រយ័ត្ន
- មានស្មារតីប្រឡងប្រណាំង

ការរៀបចំ៖

- ចំនួនអ្នកលេង៖ លេងចាប់ពី២ ដល់៤នាក់
- សម្ភារៈ៖ កៅស៊ូកង
- ការរៀបចំលេង៖ នៅខាងក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់ អង្គុយជារង្វង់

ដំណើរការ៖

- កុមារទាំងអស់ប៉ារ៉ាដេមីរកអ្នកឈ្នះផ្ដាត់មុនគេរូបរកអ្នកទី២ ទី៣...
- កុមារប៉ារ៉ាឈ្នះគេត្រូវកើបកៅស៊ូទាំងអស់រួចបោះឡើងទៅលើ ពេលធ្លាក់មកវិញកៅស៊ូណាគងគ្នាជាគូ។ កុមារនោះត្រូវយកមកធ្វើជារបស់ខ្លួន។ ចំណែកកៅស៊ូនៅដាច់ពីគ្នា និងគងលើគ្នាច្រើនចាប់ពីបីឡើងទៅ កុមារត្រូវរំពឹងគិតថា តើត្រូវផ្ដាត់កៅស៊ូកងណាមួយចេញពីគំនរ ដើម្បីឱ្យទៅគងលើកៅស៊ូកងដទៃទៀត ដែលនៅឯកង ។ ការផ្ដាត់របៀបនេះពិបាកបន្តិច។ ដូច្នេះកុមារអាចបែមកផ្ដាត់កៅស៊ូរាយៗដែលនៅតែ ឯងឱ្យគងគ្នាតាមការយល់ឃើញ។ បើកុមារណាម្នាក់ផ្ដាត់កៅស៊ូមិនគងគ្នា កុមារនោះត្រូវផ្ទេរឱ្យកុមារទី២ ផ្ដាត់វិញម្ដង។ កុមារណាម្នាក់ ផ្ដាត់បានកៅស៊ូបានច្រើនជាងគេ កុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។



ហាត់ប្រាណតាម
រឿងនិទាន

រឿង យើងនាំគ្នាទៅលេងបុណ្យចូលឆ្នាំ

ថ្ងៃនេះមានកុមារតូចៗមួយក្រុម បានបបួលគ្នាដើរទៅលេងល្បែងប្រជាប្រិយនៅឯវត្ត ព្រោះជាថ្ងៃបុណ្យចូលឆ្នាំ។ ពេលដើរតាមផ្លូវពួកគេកាន់ដៃគ្នាដើរជាក្រុមប្រាំៗនាក់ ពួកគេសប្បាយចិត្តណាស់ គេនាំគ្នាលោតទៅឆ្វេង លោតទៅស្តាំ ម្តងទៅមុខម្តងទៅក្រោយបន្ទាប់មកគេលោតបង្វិលខ្លួនម្នាក់ម្តងៗ រួចក៏នាំគ្នារត់យ៉ាងលឿនទៅមុខក៏ បានដល់ផ្លូវធំមួយ ពួកគេក៏ឈប់ងាកឆ្វេង ងាកស្តាំ ហើយក៏ដើរយ៉ាងស្ងាហាប់ដើម្បីឆ្លងថ្នល់នោះ។ ពួកគេកាន់ដៃគ្នា ពីរៗនាក់ រត់តិចៗ បន្តទៅមុខទៀតក៏បានជួបស្ថានតូចមួយ ពួកគេក៏បាននាំគ្នាឆ្លងស្ថាននោះម្នាក់ម្តងៗ បន្តបន្ទាប់ ជាជួររួចក៏នាំគ្នារត់ចូលវត្ត ហើយក៏ចូលលេងល្បែងទៅតាមចំណូលចិត្តរៀងៗខ្លួន។ លុះដល់ពេលព្រលប់បន្តិចទើប ពួកគេត្រឡប់មកផ្ទះវិញ។

រឿង មេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី

មានមេមាន់មួយបាននាំកូនដើរចេញពីទ្រុង ពួកវាបានដើរផង លោតផង ហើយទទះស្លាបស្រែកថា «ភ្លឹបៗ ៗ» វាដើរមួយៗ ដើម្បីទៅរកចំណីនៅជិតរបងផ្ទះស្រាប់តែវាឃើញពស់មួយវារឡើងលើរបងពួកវាក៏យំណាស់ក៏ដើរ ថយក្រោយមួយៗដោយជំហានវែងៗ។ មេមាន់ក៏នាំកូនរត់លោតទំលើរបងមួយ រួចហាក់ចុះទៅលើដីវាលម្ខាងទៀត ដើរណែនាំលោតបណ្តើរដោយទទះស្លាបភ្លឹបៗ ហើយក៏នាំកូនកាយដើររកចំណី ម្តងកាយទៅឆ្វេង ម្តងកាយទៅស្តាំ លោតចុះ លោតឡើង ព្រោះគេសប្បាយដោយបានស៊ីចំណីឆ្ងាញ់ៗ ស្រាប់តែពេលនោះមេមាន់ក្រឡេកទៅឃើញ សត្វស្មារមួយយ៉ាងធំ បម្រុងចាប់កូនវាស៊ីជាចំណី។ ពេលនោះ មេមាន់ក៏កៀងកូន ស្រែកថាកូនៗ រត់ឱ្យលឿនចូល ទ្រុងវិញ។

រឿង មេសេះសនាំកូនទៅរកចំណី

មានមេសេះសមួយបាននាំកូនលោតផ្លោះរបងចេញពីក្រោល ដើម្បីទៅលេងនៅលើភ្នំមួយ គេនាំគ្នារត់ បោលយ៉ាងលឿនម្តងលោតទៅឆ្វេងម្តងលោតទៅស្តាំ ខ្លះរត់ហាក់រលងដុំថ្ម ខ្លះលោតជាន់លើដុំថ្មតូចៗ ខ្លះរត់ដល់ ក្បាលគ្នា ខ្លះទៀតឈរ ទល់គូថគ្នាទុញទៅរុញមករហូតបានមកដល់ជ្រោះមួយដែលមានស្ថានចាក់បែកប៉ុន្តែមាំ វាក៏នាំ គ្នាដើរតម្រងជួរឆ្លងស្ថានមួយម្តងៗ ដើម្បីកុំឱ្យផុងជើងធ្លាក់ ពួកវាលើកជើងខ្ពស់ៗ ហើយឈានជើងវែងៗ។ ពេល ឆ្លងផុតពួកវាបានលោតបន្តទៀតដោយ ភ្នែកសំឡឹងមើលទៅលើភ្នំ ពួកវាអង្គុយសម្រាកមួយសន្ទុះទើបក្រោកឡើង នាំគ្នាស៊ីស្មៅ។ មេសេះ និងកូននាំគ្នាស៊ីឆ្អែតហើយ ពួកវាក៏ប្រឡែងគ្នាលេងយ៉ាងសប្បាយរីករាយរហូតដល់ពេល ល្ងាចទើបគេនាំគ្នាត្រឡប់មកក្រោលវិញ។

រឿង មេទានាំកូនទៅលេងទឹកបឹង

ថ្ងៃមួយមេទាចង់បបួលកូនៗទៅលេងទឹកបឹង។ មេទាហៅកូនចេញពីទ្រុងកូនទាទទះស្លាបភ្លឹបៗ ហើយ ស្រែកថាកេបៗៗ រួចក៏នាំកូនដើរមួយៗ ចេញទៅដោយលើកជើងខ្ពស់ៗ។ ពេលដើរទៅមុខបន្តិចពួកគេក៏ឃើញ ចំណីជាច្រើន នៅតាមផ្លូវ មេទាក៏នាំគ្នារត់តម្រង់ទៅរកចំណីហើយក៏នាំគ្នាស៊ីចំណីនោះជាអាហារ។ មេទា និងកូនក៏

ដើរបន្តទៅមុខទៀត បានជួបនឹងកូនស្ពានមួយតូច មេទាក់នាំកូនៗ ដើរជាជួររប្រាប់ដោយប្រុងប្រយ័ត្នដើម្បីឆ្លងស្ពាននោះ។ ផុតស្ពានបានបន្តិចក៏ជួបនឹង ទឹកថ្លុកមួយពួកគេ ក៏នាំគ្នាលោតរំលងយ៉ាងសប្បាយរីករាយដោយរត់ទទះស្លាបភ្លឹបៗទៅមុខ ហើយក៏បានឃើញទឹកបឹងមួយយ៉ាងធំ ពួកគេក៏នាំគ្នាចុះទៅលេងទឹកមុជយ៉ាងសប្បាយរីករាយមួយសន្ទុះក្រោយមក ពួកគេបានហែលឡើងមកលើគោកវិញ ហើយក៏នាំគ្នាដើរត្រឡប់មកផ្ទះវិញ។

រឿង មេគោនាំកូនទៅស៊ីស្មៅនៅឯវាលស្រែ

រៀងរាល់ព្រឹក មេគោបាននាំកូនគោដើរទៅស៊ីស្មៅនៅឯវាលស្រែមួយនៅក្បែរភូមិ នៅតាមផ្លូវ ហូងគោបាននាំ គ្នាដើរមួយៗដោយភ្នែកសំឡឹងមើលស្មៅ។ ពេលនោះហូងគោបានឃើញស្មៅពណ៌បៃតងខ្ចី។ ហូងគោទាំងនេះក៏នាំគ្នារត់ផង លោតផង ហាក់ទៅឆ្វេង ហាក់ទៅស្តាំដោយក្តីសប្បាយរីករាយ។ កំពុងប្រដេញគ្នាលេងស្រាប់តែជួបនឹងអូរមួយ ពួកគេក៏នាំគ្នាលោតរំលងអូរនោះម្តងៗបន្តគ្នា ហើយក៏បានទៅដល់វាលស្រែដែលមានស្មៅពណ៌បៃតងខ្ចី ពួកគេក៏នាំគ្នាស៊ីស្មៅយ៉ាងឆ្ងាញ់ លុះដល់ពេលល្ងាចទើបនាំគ្នាវិលត្រឡប់មកក្រោលវិញ។

រឿង សម្លាញ់ពនាត់ (កង្កែប ហ៊ឹង និងគីងកង្កែប)

ក្រោយពេលភ្លៀងធ្លាក់រួច ពួកសត្វទាំង៣គឺ កង្កែប ហ៊ឹង គីងកង្កែប បាននាំគ្នាលោតផ្លោតៗ ដើម្បីទៅលេងទឹកស្រះមួយនៅតាមដងផ្លូវ។ ពួកគេលោតម្តងទៅឆ្វេង ម្តងទៅស្តាំ ម្តងទៅមុខ ម្តងទៅក្រោយ លោតបត់បែន ហើយលោតទៅមុខយ៉ាងលឿន រួចពួកគេយប់ដំក់ដោយឃើញមានដុំថ្មដីបរដុប។ ពួកគេក៏នាំគ្នាលោតរំលងដុំថ្មមួយៗ រហូតទៅដល់ទឹកស្រះ ហើយក៏លោតចុះទៅក្នុងទឹកស្រះនោះ ទាំងអស់គ្នា។ ខ្លះបង្វិលខ្លួនលេង ខ្លះរុញគ្នាលេងរុញទៅមុខទាញថយក្រោយ លោតឡើងលើ លោតចុះក្រោម លោតទៅមុខ លោតថយក្រោយ។ ពួកគេនាំគ្នាហែលទឹកលេងយ៉ាងសប្បាយរួចក៏លោតទៅរកទីជម្រករៀងៗខ្លួនវិញ។

រឿង យើងនាំគ្នាទៅមើលគេអុំទូក

ថ្ងៃនេះកុមារជាច្រើនបានបបួលគ្នាដើរទៅមើលគេអុំទូកនៅឯមាត់ស្ទឹង។ ពួកគេកាន់ដៃគ្នាយ៉ាងលឿនទៅមុខ ខ្លះដើរចុងជើង ខ្លះដើរកែងជើង ខ្លះទៀតដើរចំហៀងជើង។ លុះដើរបានបន្តិចពួកគេក៏ជួបដុំអាចន៍គោនៅពេញផ្លូវ គេក៏នាំគ្នាលោតរំលងម្តងមួយៗម្តងពួកគេលោតទៅឆ្វេង ម្តងពួកគេលោតទៅស្តាំ ម្តងទៅមុខ ម្តងថយក្រោយ លុះផុតពីនោះ ពួកគេក៏កាន់ដៃគ្នាបីៗនាក់ហើយរត់តិចៗ។ លុះទៅបានឆ្ងាយបន្តិច ពួកគេជួបប្រទះដែកគោលនៅពាសពេញផ្លូវ ពួកគេក៏នាំគ្នាវើសបោះដាក់ក្នុងរណ្តៅមួយ ហើយក៏នាំគ្នាដើរទៅមុខទៀតដោយឈររបន្តគ្នាជាជួររួចធ្វើគ្រាប់តាមអ្នកអុំទូក ជួននាំគ្នាអង្គុយអុំទូក ជួននាំគ្នាឈរអុំទូកនៅពេលពួកគេធ្វើដំណើរជិតដល់ទឹកស្ទឹង ពួកគេក៏នាំគ្នារត់ប្រសាចទៅមើលគេអុំទូកលេងដល់ពេលរសៀល ទើបគេនាំគ្នាដើរមកផ្ទះវិញ។

រឿង កូនទន្សាយទៅសាលារៀន

មានកូនទន្សាយមួយឈ្មោះ ទីណូ។ ព្រឹកនេះទីណូកំពុងគេងលក់យ៉ាងស្តប់ស្តល់ព្រះអាទិត្យរះចាំងចូលតាមបង្អួច ហើយមកខ្សឹបដាស់ទីណូថ្មមៗ ដោយនិយាយថា៖ ភ្នាក់ឡើងទីណូ ភ្លឺហើយ។ ទីណូប្រែខ្លួនទៅម្ខាងរួចទាញខ្នើយ

មកគ្របក្បាល សត្វចាបឃើញដូចនេះក៏នាំគ្នាស្រែកពីលើកមែកត្របែកថា «ចេបៗ ! ចេបៗ ! ទីណូ ភ្លឺហើយៗ»។ ទីណូមិនឮទេ វាកំពុងស្រែមុក ខុរៗ។ ពេលនោះនាឡិកាស្រែកយ៉ាងខ្លាំងថា៖

- រឺងៗ! ទីណូម៉ោងប្រាំមួយហើយភ្នាក់ឡើងៗ ទីណូភ្នាក់ព្រិតស្ទុះក្រោកអង្គុយពត់ខ្លួនប្រាណ ហើយនិយាយថា៖
- សួស្តី! នាឡិកា! អរគុណឯង ដែលបានដាស់ខ្ញុំ ! នាឡិកា ញញឹម ព្រមទាំងគ្រឿងក្បាលរួចតបវិញ៖
- សួស្តីទីណូ! មិនមែនខ្ញុំតែម្នាក់ឯងទេ ដែលដាស់ឯងនោះ គឺមានព្រះអាទិត្យព្រមទាំងចាបផងដែរ។ ទីណូរត់ចេញទៅរកសាលារៀន៖
- សួស្តីបងចាប! សួស្តីបងព្រះអាទិត្យ! អរគុណអ្នកទាំងអស់គ្នាដែលបានដាស់ខ្ញុំ។ ព្រះអាទិត្យញញឹមស្រស់ដាក់ទីណូរួចតបវិញ៖
- សួស្តីទីណូ! សូមឯងមានសុខភាពល្អ។ សត្វចាបនិយាយថា៖
- សួស្តីទីណូ! សូមឯងមានប្រាជ្ញាភ្លឺថ្លា អរគុណ! អរគុណ! ខ្ញុំលាសិនហើយ! ខ្ញុំប្រញាប់ទៅសាលារៀន។

ទីណូលុបមុខ ស្លៀកពាក់ សិតសក់ស្អាតបាត ស្រស់ស្រូបអាហារ រួចយកកាតាបហើយសំពះលា ប៉ា ម៉ាក់ចេញទៅសាលារៀន។ នៅតាមផ្លូវទីណូឃើញអ្នកៗ កំពុងចាប់ចង្រិតនៅគុម្ភស្មៅ។ ទីណូនិយាយទៅកាន់អ្នកៗថា៖

- សួស្តី អ្នកៗ ឯងមិនទាន់រៀបចំខ្លួនទៅរៀនទេឬ?
- ទេខ្ញុំរៀនពេលរសៀល ព្រឹកនេះខ្ញុំនៅផ្ទះជួយចម្អិនម្ហូបម៉ាក់ខ្ញុំ។
- អូមែន! ខ្ញុំលាសិនហើយ!
- បាទ សូមមានសំណាងល្អ! លាសិនហើយ។
- ទីណូប្រញាប់ដើរទៅសាលា គ្រាន់តែចូលផុតមាត់ទ្វាររបងសាលារៀន ជួងក៏បន្លឺម៉ឺងៗ ហៅសិស្សទាំងអស់ឱ្យចូលរៀន។ សិស្សទាំងអស់គោរពទង់ជាតិ រួចនាំគ្នាតម្រៀបជួរចូលថ្នាក់រៀន។ អ្នកគ្រូឈរនៅមុខក្តារខៀនបម្រុងចាប់ផ្តើមមេរៀន។ រំពេចនោះស្ទាត់ចូលមក ហើយអង្គុយក្បែរទីណូ អ្នកគ្រូឃើញដូចនេះក៏សួរថា៖
- សួស្តីកូនស្វា! កូនឯងរវល់ធ្វើអ្វីបានជាទៀបមកដល់?
- បាទអ្នកគ្រូ! ខ្ញុំរវល់រកសៀវភៅទើបបានជាមករៀនយឺតបន្តិច។
- ថ្ងៃក្រោយត្រូវទុកដាក់ប្រដាប់ប្រដារៀនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ទើបងាយរក។
- បាទអ្នកគ្រូ!។

រឿង មេអំបៅមួយគូ

ក្នុងសួនមួយមានមេអំបៅមួយគូ មួយពណ៌កូឡាប មួយទៀតពណ៌លឿង។ មេអំបៅទាំងពីរជាមិត្តនឹងគ្នាដ៏ជិតស្និទ្ធ ស្រឡាញ់គ្នាដូចបងប្អូនបង្កើត។ ថ្ងៃណាក៏ដូចថ្ងៃណា មេអំបៅទាំងគូនេះ តែងតែបបួលគ្នាចូលក្នុងសួនហើរឆ្វេងឆ្វាត់លេងយ៉ាងសប្បាយរីករាយ។

ថ្ងៃមួយក្នុងពេលដែលមេអំបៅទាំងគូ កំពុងតែហិចហើរចុះឡើង សប្បាយក្អាកក្អាយលើគុម្ភផ្កាកូឡាប និងស្បែរឿងដែលកំពុងរីកស្រស់បំព្រងស្រាប់តែផ្ទៃមេឃប្រែជាងងឹត ភ្លៀងធ្លាក់មកយ៉ាងខ្លាំងតំណក់ទឹកធំៗ ធ្លាក់មក

ប៉ះលើមែកឈើលាន់ព្រាវៗ ធ្វើឱ្យមេអំបៅទាំងពីរភ័យរន្ធត់។ វាហើរតម្រង់ទៅដើមផ្កាកូឡាបដែលនៅជិតនោះ ហើយនិយាយថា៖ បងកូឡាប អើយ! ភ្លៀងខ្លាំងណាស់! ទទឹកស្លាបយើងខ្ញុំអស់ហើយ! យើងខ្ញុំរងាណាស់! បងឱ្យ យើងខ្ញុំចូលជ្រកក្រោមមែកផ្ការបស់បងផងណា!។

កូឡាបឆ្លើយថា៖ មេអំបៅណាពណ៌កូឡាបមានពណ៌ដូចខ្ញុំ ខ្ញុំឱ្យបងឯងជ្រកបាន រីឯមេអំបៅពណ៌លឿង ហើរទៅវិញទៅខ្ញុំមិនឱ្យជ្រកទេ។ ឮផ្កាកូឡាបនិយាយដូចនេះ មេអំបៅទាំងគូសម្លឹងមើលមុខគ្នា ហើយមេអំបៅពណ៌ កូឡាបនិយាយថា៖ បងកូឡាបអើយ! យើងទាំងពីរជាមិត្តនឹងគ្នា បើបងឱ្យយើងជ្រកទាំងពីរនាក់ទើបយើងខ្ញុំជ្រក ខ្ញុំ មិនអាចចោលមិត្តខ្ញុំបានទេ។

ផ្កាកូឡាបឆ្លើយដាច់ខាតមិនព្រមឱ្យមេអំបៅពណ៌លឿងចូលជ្រក។ មេអំបៅទាំងគូនាំគ្នាហើរទៅទៀត គេ ហើរទៅជិតផ្កាស្បែង។

គេនាំគ្នានិយាយព្រមៗគ្នាថា៖ បងស្បែង អើយ! ភ្លៀងខ្លាំងណាស់! ទទឹកស្លាបយើងខ្ញុំអស់ហើយ! យើងខ្ញុំរងាណាស់! បងអនុញ្ញាតឱ្យយើងខ្ញុំជ្រកកោនក្រោមមែកផ្ការបស់បងផងបានទេបង?

ផ្កាស្បែងនិយាយថា៖ មេអំបៅពណ៌លឿងពណ៌ដូចខ្ញុំ មេអំបៅឯងចូលជ្រកក្រោមមែកខ្ញុំចុះ ឯមេអំបៅ ពណ៌កូឡាបហើរចេញទៅខ្ញុំមិនឱ្យជ្រកទេ។ ឮផ្កាស្បែងនិយាយដូចនេះ មេអំបៅទាំងគូសម្លឹងមើលមុខគ្នា ហើយ មេអំបៅពណ៌លឿងនិយាយថា៖ យើងទាំងពីរជាមិត្តនឹងគ្នា! បើបងឱ្យយើងជ្រកទាំងពីរនាក់ទើបយើងខ្ញុំជ្រក។ ផ្កា ស្បែងមិនយល់ព្រម មេអំបៅទាំងគូហើរទៅមុខទៀត។ ភ្លៀងធ្លាក់កាន់តែខ្លាំង ខ្យល់បក់រុវរុវធ្វើឱ្យមេអំបៅកាន់តែ ទទឹកជោគជាំថែមទៀត វាហើរលែងរួច ហើយវាធ្លាក់ចុះដី វាញ័រចំប្រប់ដោយរងា តែវាពុំសុខចិត្តបែកគ្នាទេ។ ក្នុង នោះព្រះអាទិត្យដែលនៅខ្ពស់លើព្រះអាកាសក៏សម្លឹងមើលចុះក្រោម។ លោកញញឹមហើយសរសើរមេអំបៅទាំងគូ ដែលចេះស្រឡាញ់គ្នា។ ដើម្បីស្រោចស្រង់អាយុជីវិតមេអំបៅនេះ លោកក៏រុញប្រានពពកខ្មៅឱ្យរសាត់ទៅឆ្ងាយបាត់ អស់។ ភ្លៀងរាំងហើយមេយស្រឡះពណ៌ខៀវស្រងាត់ រស្មីពណ៌មាសនៃព្រះសូរិយាកម្ដៅស្លាបមេអំបៅទាំងគូឱ្យស្ងួត វិញអស់។

មិត្តទាំងពីរសប្បាយចិត្តណាស់ស្ទុះងើបឡើងហើយហើរឆាប់ពេញក្នុងសួន។ គេអរគុណនឹងព្រះអាទិត្យជា ខ្លាំងតែក៏មិនចងកំហឹងនឹងផ្កាកូឡាប និងផ្កាស្បែងដែរ ព្រោះផ្កាទាំងពីរដើមត្រូវព្រះអាទិត្យស្លឹបន្ទាសជាច្រើនរួច ទៅហើយ អ្នកទាំងពីរទទួលសារភាពកំហុសរបស់ខ្លួន ហើយសន្យាថា អំណឹះតទៅនឹងខិតខំកែខ្លួនឱ្យល្អប្រសើរ។



ហាត់ប្រាណតាម
បទចម្រៀង

១. ជម្រាបសួរ

- ជម្រាបសួរថ្ងៃនេះជួបគ្នា សប្បាយចិត្តពេលបានឃើញគ្នា
អូឡា ឡា ឡា ឡា ឡា ឡា អូឡា ឡា ឡា ឡា ឡា ឡា។
- ជម្រាបសួរថ្ងៃនេះជួបគ្នា សប្បាយចិត្តពេលបានស្គាល់គ្នា
អូឡា ឡា ឡា ឡា ឡា ឡា អូឡា ឡា ឡា ឡា ឡា ឡា។

២. ឆ្លេង ស្តាំ

- ឆ្លេង ស្តាំ ចាំឱ្យស្ងាត់១-២ ពួកយើងប្រយ័ត្នដើរឱ្យត្រូវជើង១-២
ឆ្លេង ស្តាំត្រូវចាំពួកយើង១-២ ដើរឱ្យត្រូវជើងកុំឱ្យច្រឡំ ១-២។

៣. មេអំបៅទៅសាលា (លំនាំបទសារវ៉ាន់)

- អើយមើលមេអំបៅ ហិចហើរសំដៅ ទៅរកក្របដ្ឋាពណ៍លឿង
ក្រហមបៃតងស្រស់អស្ចារ្យ អូនទៅសាលា ជាមួយបងទេ(២ដង)។

៤. ព្រះអាទិត្យរះហើយ(លំនាំបទសារិកាកែវ)

- ព្រះអាទិត្យរះហើយ នាំគ្នាលើកដៃ កុកគឺកែកីត
ព្រះអាទិត្យរះហើយ នាំគ្នាលើកដៃ យកពន្លឺថ្ងៃចំនួន
រាងកាយមាំមួន អីៗអឹងអើយ។

៥. ដើរ ឬដេក

- ដើរឬដេកដងខ្លួនឱ្យត្រង់ ត្រូវតម្រង់ទាន់ខ្លួននៅក្មេង
ទោះអង្គុយឬមួយឈរលេង យើងក្មេងៗឈរឱ្យត្រង់ខ្លួន។
- មុខញញឹមសង្ឃឹមជានិច្ច កុំបែរគេចលបមើលក្រោយខ្នង
ងើបមុខឡើងនិយាយឆ្លើយឆ្លង ទើបអ្នកផងគេហៅក្លាហាន។

៦. ពេលសប្បាយ

- ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ(ទះដៃ២ដង)
- ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ (ទះដៃ២ដង)
- ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ
យើងទះដៃ មិត្តរាល់គ្នា បើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះដៃ(ទះដៃ២ដង)។

៧. ចាប់ត្រី (លំនាំបទចូកកំពីស)

- តាក់ទីងកណ៏ងណ៏ង បងមុជទឹកបឹងចាប់បានត្រីបី
អាមួយធ្វើងៀត អាពីរស្ងោរស្តែ

- ចាប់បានត្រីបី យកទៅភោគ(២ដង)។
 - តាក់ទីងកណឹងណឹង បងមុជទឹកបឹងចាប់បានត្រីបួន
អាពីរទុកអាំង អាពីរចៀនជួន
ចាប់បានត្រីបួន យកទៅភោគ(២ដង)។
 - តាក់ទីងកណឹងណឹង បងមុជទឹកបឹងចាប់បានត្រីប្រាំ
អាពីរធ្វើផ្អក អាបីធ្វើមាំ
ចាប់បានត្រីប្រាំ យកទៅភោគ(២ដង)។
- តាក់ទីងកណឹងណឹង។

៨. គូនកំប្រុក

- ផ្លោតៗផ្លោះទៅលើចុងភ្នែក ក្រោក ក្រោក ក្រោក កកេរផ្លែក្រែកក្រោក
បក់កន្ទុយតែកតោក ហើយធ្វើក្បាលដីដើៗ(២ដង)។

៩. យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំលេង

- យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំ រាំសប្បាយៗលម្អៃកាយ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ រាំ រាំ រាំលេងសប្បាយ។
 - កាន់ដៃគ្នាៗជាង្គង់ រាល់ថ្ងៃឈប់ៗឈប់សម្រាករៀន
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ រាំ រាំ រាំលេងសប្បាយ។
- ឡាឡាឡា ៗៗ ឡាឡាឡា ៗៗ។
ឡាៗៗ ឡាៗៗ (ឡាៗ មួយចប់អត្ថបទចម្រៀង)

១០. សារិកាកែវពត់ប្រាណ (លំនាំបទសារិកាកែវ)

- សារិកាកែវអើយ ស៊ីអីកងៗ កុមារត្រសង់នាំគ្នាពត់ប្រាណ អើយកែវៗអើយ(២ដង)
យើងខំលើកដៃ លើកជើងឱ្យបាន ខំពត់ទាំងប្រាណទើបសុខភាពល្អ អើយកែវៗអើយ(២ដង)។

១១. កាយសិក្សា

- កូនលើកដៃហាត់ធ្វើកាយសិក្សា ធ្វើចលនាឱ្យដៃកូនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ មកពួកយើងរាំ រាំកាយសិក្សា។
- ដងខ្លួនកូនហាត់ធ្វើកាយសិក្សា ធ្វើចលនាឱ្យដងខ្លួនកូនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ មកពួកយើងរាំ រាំកាយសិក្សា។
- ចង្កេះកូនហាត់ធ្វើកាយសិក្សា ធ្វើចលនាឱ្យចង្កេះកូនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ មកពួកយើងរាំ រាំកាយសិក្សា។

១២. កូនទា

- ពេលកូនទាវាដើរទៅ ដំណើរវាមិនល្អឡើយ
ចាំទុកណាពួកម៉ាកអើយ កុំឱ្យដើរដូចកូនទា។
- មើលកូនទាវាដើរទៅ ដើរសំដៅទៅសាលារៀន
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នា ទៅជាមួយកូនទា។

១៣. រទេះភ្លើង

- រទេះភ្លើងកូនក្មេងបរទៅ បរសំដៅទៅសាលារៀន មកមិត្តអើយប្រញាប់រួសរាន់
មកឱ្យទាន់ រទេះភ្លើងចេញហើយ ទឹន ទឹន ទឹន ឈុក ឈុក ឈុក។

១៤. បូតសណ្តែក

- បូតសណ្តែក អីងអើយបូតសណ្តែក យើងនាំគ្នាវែក
បូតដាក់ក្នុងល្អី មិត្តខ្លះខំទូលខិតខំឃ្មាតខ្ចី មិត្តខ្លះកាប់ដីបន្តទុកដាំ។
- បន្ទះ មែនហើយមែនពិត ដេញចង្រិតចូលរន្ធ ដេញមាន់ស្រែកខ្ញុំ
ដេញចចករត់លឿន រត់អើយរត់លឿន រត់លឿនហុយដី។
អីងអើយបូតសណ្តែក។

១៥- ក្រោមម្លប់ឈើធំ

- ក្រោមម្លប់ឈើធំ ជួបជុំមិត្តតូចមិត្តធំ
អ្នកហើយនិងខ្ញុំ ខ្ញុំហើយនិងអ្នក
យើងជួបជុំគ្នារាំសប្បាយជាមិត្តភាព(២ដង)។
- ក្រោមម្លប់ឈើធំ ជួបជុំមិត្តតូចមិត្តធំ
អ្នកហើយនិងខ្ញុំ ខ្ញុំហើយនិងអ្នក
យើងជួបជុំគ្នារាំសប្បាយជាមិត្តភាព(២ដង)។

១៦- កង្កែបចេញពីសាលា

- កង្កែបៗចេញពីសាលា ទៅជួបយាយឆ្មាពាក់វ៉ែនតាធំៗ
កង្កែបតូចពិតតែចេះគួរសម លោកយាយឆ្មាសុំស្គាល់ឈ្មោះសាលាកង្កែប
ឆ្លើយភ្លាមមិននៅយូរការ ខ្ញុំរៀននៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សា.....។
(ដាក់ឈ្មោះសាលាដែលកុមាររៀន)

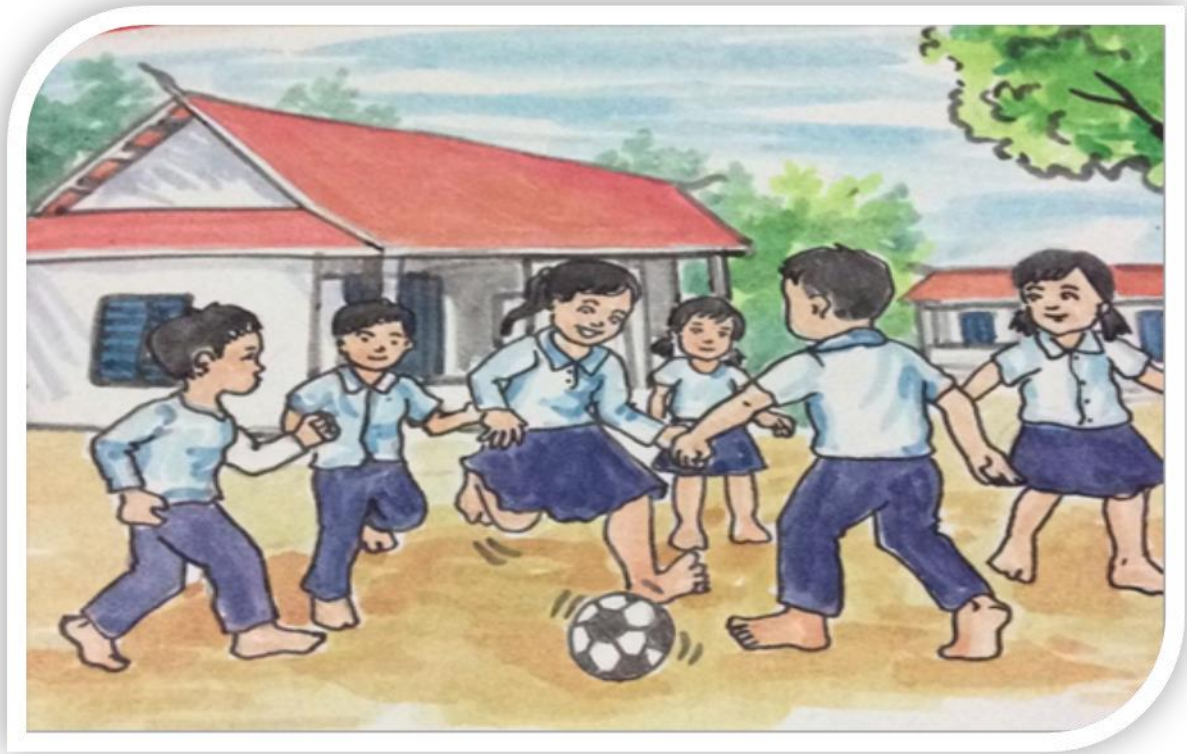
គរុកោសល្យរៀន និងបង្រៀន

ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារី និងកុមារនៅ មត្តេយ្យសិក្សា

t.me/moeysnews

sala.moeys.gov.kh

youtube.com/moeyscambodia



សម្រាប់ជំនួយដល់គ្រូបង្រៀនមត្តេយ្យសិក្សាដឹកនាំ
សកម្មភាពរៀន និងបង្រៀន

១-សេចក្តីផ្តើម

សមភាពយេនឌ័រ មិនមែនគ្រាន់តែជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសិទ្ធិមនុស្សប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែវាគឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដ៏សំខាន់ក្នុងការកាសាងនិងរក្សាសន្តិភាព ភាពរុងរឿង និងស្ថិរភាពក្នុងសង្គមលើពិភពលោកផងដែរ។ ការផ្តល់ឱ្យស្ត្រី និងកុមារីនូវភាពស្មើគ្នាក្នុងការទទួលបាននូវការអប់រំ ការថែទាំសុខភាព ការងារដ៏ត្រឹមត្រូវ និងការត្រៀមជាស្រេចក្នុងការចូលរួមក្នុងដំណើរការសម្រេចចិត្តផ្សេងៗ ក្នុងសង្គមមួយដែលមានសមភាព និងស្ថិរភាព។

២-ស្ថានភាពទូទៅ

ផ្អែកលើស្ថានភាពជាក់ស្តែងក្នុងសង្គមកម្ពុជា ជារឿយៗឪពុកម្តាយនិងអ្នកថែទាំមិនបានដឹងថា ពួកគាត់បានបន្តបង្ហាញនូវផ្នត់គំនិតលម្អៀងជំនឿអំពីតួនាទីខុសគ្នារវាងបុរសនិងស្ត្រីនោះទេ។ កុមារីមួយចំនួនត្រូវបានទទួលការថែទាំនិងចិញ្ចឹមបីបាច់ខុសគ្នាពីកុមារ ជាទូទៅកុមារីត្រូវបានរៀបចំឱ្យស្លៀកពាក់ទៅតាមពណ៌ ដូចជាពណ៌ផ្កាឈូក ពណ៌ក្រហម ពណ៌ស្វាយជាដើម ហើយប្រដាប់លេងទៀតសោត គឺកូនក្រមុំ តុក្កតា និងប្រដាប់ប្រដាដាំស្ន គឺសម្រាប់កុមារីលេង រីឯបាល់ និងកូនឡាន សម្រាប់កុមារលេង។ កូនស្រីត្រូវបានបង្រៀនឱ្យស្តាប់បង្គាប់និងសុភាពរាបសា រីឯកុមារត្រូវបានបង្រៀនឱ្យក្លាហាន និងរឹងមាំ ជួនកាលកុមារីត្រូវបានការពារហ្មត់ចត់ជាងកុមារ ទន្ទឹមនឹងនេះកុមារត្រូវបានបង្រៀនមិនឱ្យយំព្រោះជាសញ្ញាបង្ហាញថាទន់ខ្សោយ ។

នៅតាមសាលារៀន យើងសង្កេតឃើញថាការរៀបចំសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀននៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាមួយចំនួន មិនទាន់ទទួលបាននូវបរិយាកាសរៀនសូត្រដែលមានលក្ខណៈសមភាពយេនឌ័រ រវាងកុមារីនិងកុមារនៅឡើយទេ។ កត្តាទាំងអស់នោះ គឺដោយសារតែចំណេះដឹង និងការអនុវត្តរបស់គ្រូផ្នែកលើផ្នត់គំនិតអវិជ្ជមានដែលបន្សល់ទុកតាំងពីដើមមកនឹងផ្អែកទៅលើកម្រិតចំណេះដឹងរបស់គ្រូ ជាពិសេសគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ដែលមានការបណ្តុះបណ្តាលមិនទាន់គ្រប់គ្រាន់នៅឡើយ។ បញ្ហាដែលបានបន្សល់ទុកទាំងនោះមានដូចជា កុមារីឆាប់ភ័យខ្លាចនៅពេលកុមារស្រែកសម្តែងមិនសូវមានទំនុកចិត្តក្នុងការដឹកនាំក្រុម មិនហ៊ានហាក់លោតខ្លាំងដូចកុមារ (ឡើងទីខ្ពស់ ឬលេងបាល់ទាត់។ល។) មិនហ៊ានជ្រើសរើសពណ៌ដែលខ្លួនចូលចិត្ត ត្រូវបានមនុស្សចាស់បង្អាក់មិនឱ្យហាក់លោតច្រើនពេកទេ ព្រោះខ្លួនជាកូនស្រី មិនសូវក្លាហានក្នុងការនិយាយខ្លាចខុស ហើយត្រូវបានគ្រូឱ្យធ្វើតែការងារណាដែលកុមារីធ្លាប់ធ្វើទៅតាមទម្លាប់ពីដើមមក ដូចជាការរៀបចំថ្នាក់ ជូតសម្អាត ឬទុកដាក់សម្ភារៈ(មិនប្រើកុមារ)។ល។ ចំណែកកុមារមួយចំនួនក៏នៅមិនទាន់មានសមភាពដែរ ដូចជាកុមារ មានសកម្មភាពពិសេស និងចូលចិត្តស្រែកសម្តែងដាក់កុមារី និងកុមារខ្លះដណ្តើមល្បែងលេងពីកុមារី និងមិនអាចរើសយកអ្វីដែលជាប់របស់ចំណូលចិត្តរបស់កុមារី ពេលខ្លះកុមារមិនអាចលេងល្បែងដែលកុមារីមានទម្លាប់លេង។

បើយើងគិតឱ្យបានល្អិតល្អន់ យើងឃើញថា ទាំងនេះគឺជាកត្តាសំខាន់ដែលយើងមិនត្រូវមើលរំលងឡើយ ព្រោះទម្លាប់នៃភាពមិនមានសមភាពនេះហើយដែលធ្វើឱ្យជះឥទ្ធិពលអវិជ្ជមានដល់សង្គមនៅពេលដែលកុមារទាំងនោះបានក្លាយទៅជាមនុស្សពេញវ័យ ។

៣. គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងបង្រៀនឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័រនៃ កុមារ និងកុមារី

គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងបង្រៀន ឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ សំដៅទៅលើ សកម្មភាពដែលផ្តោតសំខាន់ទៅលើតម្រូវការនៃការសិក្សាជាក់លាក់របស់កុមារី និងកុមារ។ ទាំងនេះតម្រូវ ឱ្យគ្រូនិងគណៈគ្រប់គ្រងសាលារៀន គឺជាអ្នកដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រនៅក្នុងដំណើរការនៃ សកម្មភាពបង្រៀននិងបង្រៀន។

គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀនដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ នឹងត្រូវបានលើកកម្ពស់ ឱ្យមានការឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីជំនឿរបស់ពួកគាត់ផ្ទាល់ទៅលើតួនាទីយេនឌ័រ ដែលមានតាំងពីយូរណាស់មក ហើយ។ ការអនុវត្តបន្តិចម្តងៗជាបន្តបន្ទាប់ វានឹងជួយគ្រូក្នុងការផ្តល់ឱកាសស្មើគ្នារវាងកុមារី និងកុមារ ក្នុងការចូលរួមសកម្មភាពរៀនសូត្រនិងលេងល្បែងនៅមត្តេយ្យសិក្សាមិនចំពោះតែកុមារី ឬកុមារនោះទេ។ បន្ថែមពីលើនេះទៅទៀត គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងបង្រៀនឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ នឹងបង្ហាញផ្លូវគ្រូក្នុងការជួយឱ្យសកម្មភាពដោយស្មើភាពគ្នារវាងកុមារី និងកុមារ។

ហេតុអ្វីបានជាគ្រូមានគរុកោសល្យនៃការអប់រំរបស់គ្រូ ឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័ររវាង កុមារនិងកុមារី?

គរុកោសល្យនៃការអប់រំកុមារដែលតម្រូវឱ្យមានការឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពរវាងកុមារ និងកុមារី គឺត្រូវតែមានទំនាក់ទំនងនៅក្នុងដំណើរការរៀន និងបង្រៀន សកម្មភាពក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់រៀនដែលមាន តួនាទីសំខាន់ ដើម្បីកំណត់ឱ្យកុមារទទួលបាននូវការបន្តចូលរួមនិងការអនុវត្តសមត្ថភាពរៀននៅក្នុងថ្នាក់ រៀន។ ក្នុងនាមជាគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា អ្នកអាចជួយកុមារឱ្យមានទំនាក់ទំនងដោយសមភាពរវាងកុមារនិង កុមារី ក្នុងលក្ខណៈជាវិជ្ជមានដោយទទួលបាននូវឱកាសរៀនសូត្រ និងអភិវឌ្ឍន៍ស្មើគ្នា។

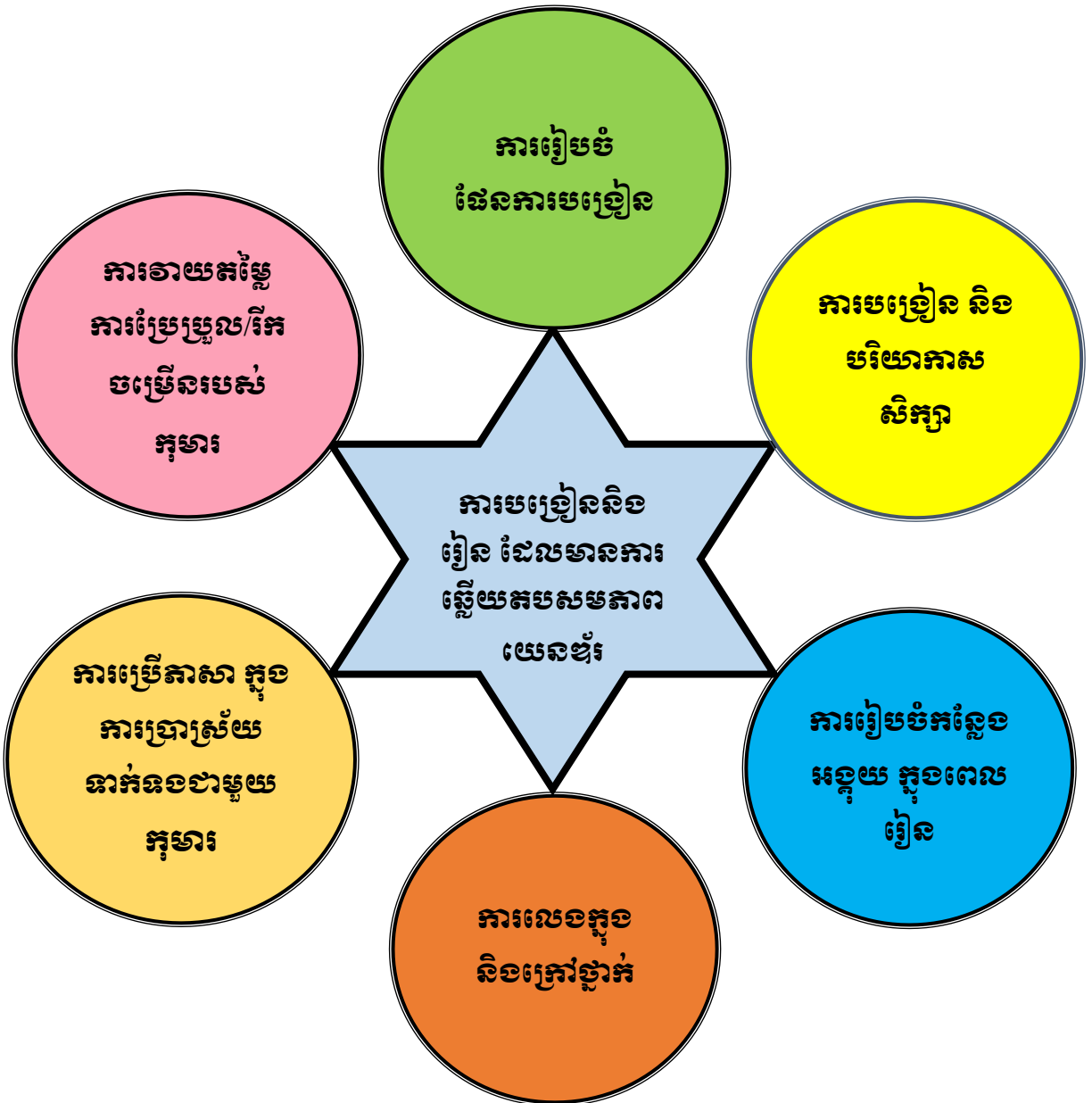
៤- គោលបំណងនៃឯកសារ

ឯកសារនេះ រៀបចំឡើងដើម្បីជាជំនួយបន្ថែមដល់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា ធ្វើឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងនូវ៖

- (១). ការរៀបចំផែនការបង្រៀន
- (២). ការបង្រៀន និងបរិស្ថានសិក្សា
- (៣). ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលរៀន
- (៤). ការលេងក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់
- (៥). ការប្រើភាសាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយកុមារពេលដឹកនាំសកម្មភាពរៀននិង បង្រៀន
- (៦). ការធ្វើទំនាក់ទំនងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬអ្នកអាណាព្យាបាល។

៥. ខ្លឹមសារសំខាន់ៗ

ខ្លឹមសារសំខាន់ៗដែលត្រូវយកចិត្តទុកដាក់



ក. ការរៀបចំផែនការបង្រៀន

គ្រូត្រូវមានផែនការបង្រៀនដែលបានរៀបចំជាស្រេចនូវសម្ភារៈបង្រៀន សម្រាប់មេរៀននីមួយៗ ឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការនិងលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ។ គ្រូគួរត្រៀមនិងគិតទៅដល់ចំណុចមួយចំនួន ដូចខាងក្រោម៖

- តើត្រូវបង្រៀនដូចម្តេច ដើម្បីតម្រូវទៅនឹងចំនួនកុមារដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់ ?
- រៀបចំបរិស្ថានថ្នាក់រៀន គិតបញ្ចូលរបៀបអង្គុយរបស់កុមារ

- តើកុមារត្រូវការប្រើសម្ភារៈអ្វីខ្លះ ?
- តើត្រូវនិយាយយ៉ាងដូចម្តេច ដើម្បីធ្វើការទំនាក់ទំនងជាមួយកុមារ ឱ្យមានលក្ខណៈរីករាយ និងស្មើភាព ?
- តើត្រូវធ្វើអ្វីខ្លះដើម្បីឱ្យមានការទំនាក់ទំនងជាមួយឪពុកម្តាយឬអណាព្យាបាលកុមារក្នុងការជួយយកចិត្តទុកដាក់ជាមួយកូនស្មើគ្នានៅផ្ទះបន្ថែមទៀត ?

គន្លឹះសំខាន់ៗក្នុងពេលរៀបចំផែនការ បង្រៀន

- ធានាថាកុមាររីករាយ និងចូលចិត្តសកម្មភាពដែលអ្នករៀបចំ ចៀសវាងការផ្តោតតែទៅលើកុមារី ឬ កុមារា។
- ត្រូវអាចនិយាយចែករំលែក នូវបទពិសោធន៍ជាក់ស្តែងរបស់អ្នក ដែលកំពុងតែ ប្រឈមនឹងទទួលខុសត្រូវ ឧទាហរណ៍(ពេលខ្លះប្តីរបស់អ្នកត្រូវ ដាំស្ល បោកគក់ខោអាវ លាងចាន។ល។
- នៅក្នុងមេរៀនអំពីមុខរបរ ត្រូវគួរនិយាយពិភាក្សាអំពីការទទួលខុសត្រូវរបស់ មុខជំនាញនីមួយៗ ដែល បុរស និងស្ត្រីក៏អាចធ្វើបានដូចគ្នា រួមទាំង។
- ចៀសវាងការសន្និដ្ឋានក្នុងកំឡុងការសន្ទនាដូចជា(ឪពុកដែល មិនចេះដាំស្លគឺជាឪពុកមិនល្អ) ជាដើម។
- នៅពេលដែលអ្នកធ្វើផែនការចូរអ្នកចាំថាអ្នកចង់ឱ្យកុមារទទួលស្គាល់និងយល់អំពីកុមារីនិង កុមារា ស្ត្រីនិងបុរស។

ខ- ការបង្រៀន និងបរិយាកាសសិក្សា

- ការបង្រៀន៖ នៅក្នុងមេរៀនមួយ គ្រូបង្គុំឱកាសសម្រាប់កុមារដើម្បីធ្វើការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយ មិត្តរបស់ពួកគេពីម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀត ប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រធ្វើការងារជាក្រុមដែលអាចលើកទឹកចិត្ត កុមារទាំងអស់ ឱ្យមានឱកាសបានការចូលរួមគិល្យាបាល ការសហការគ្នាក្នុងការធ្វើការងារ ហើយនៅពេលដែលកុមារបានធ្វើការងារជាមួយដៃគូ ពួកគេនឹងបានអភិវឌ្ឍបំណិនក្នុងការនិយាយ ប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាយ៉ាងមានប្រសិទ្ធភាព ធ្វើឱ្យពួកគេមានទំនុកចិត្តចំពោះខ្លួនគេផ្ទាល់ និងមាន ភាពស្និទ្ធស្នាលជាមួយកុមារផ្សេងទៀតក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងទៀតផង។ បំណិនសង្គមទាំងនោះ គឺយើងពិតជាត្រូវការប្រើប្រាស់ក្នុងជីវិតនៅពេលដែលពួកគេក្លាយជាមនុស្សធំ នៅពេលដែលពួក គេនឹងត្រូវធ្វើទំនាក់ទំនងគ្នាក្នុងការងារដែលមានបុរស និងស្ត្រីធ្វើការជាមួយគ្នា។
- បរិយាកាសសិក្សា៖ សកម្មភាពនៃការបង្រៀននិងការរៀនអាចធ្វើឡើងនៅក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់។ ការ ឆ្លើយតបបែបសមភាពរវាងកុមារីនិងកុមារាក្នុងសកម្មភាពរៀន និងបង្រៀនអាចកំណត់បានតាម រយៈការរៀបចំកន្លែងធ្វើសកម្មភាពឬកន្លែងអង្គុយរៀនរបស់កុមារ ការរៀបចំគ្រប់គ្រងថ្នាក់រៀនការ

រៀបចំការងារជាក្រុមរបស់កុមារ ការរៀបចំសកម្មភាពរៀនក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់ដោយរៀបចំសកម្មភាព រៀនតាមរយៈការលេងរបស់កុមារ (Learning Through Play) ។



គ. ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពរៀន

- បែងចែកកុមារជាក្រុមការងារ ដែលក្នុងក្រុមនីមួយៗ មានកុមារី និងកុមារ លាយគ្នាដើម្បីឱ្យពួកគេបានចូលរួមធ្វើការងារ ឬលេងជាក្រុមដែលមានចម្រុះភេទ។
- ផ្លាស់ប្តូរក្រុមជាប្រចាំ ដើម្បីឱ្យកុមារបានចូលរួម និងបានផ្សារភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងរវាងគ្នានិងគ្នាជាមួយមិត្ត និងទំនាក់ទំនងបន្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀតនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។
- រៀបកុមារឱ្យអង្គុយជារង្វង់ ដោយឆ្លាស់គ្នារវាងកុមារីនិងកុមារដើម្បីឱ្យពួកគាត់បានធ្វើការរួមគ្នា ចូលរួមបានគ្រប់គ្នា ស្មើភាពគ្នា និងមានការទំនាក់ទំនងគ្នារវាងភេទផ្សេងគ្នា។



ឃ. ការលេងក្នុង និងក្រៅថ្នាក់

ការរៀនតាមរយៈការលេង (Learning Through Play) គឺជាមធ្យោបាយដ៏សំខាន់ណាស់ និងមានប្រសិទ្ធភាពបំផុតជាពិសេសគឺចំពោះកុមារវ័យមត្តេយ្យសិក្សា។ សម្ភារៈល្បែង និងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាក្នុងការលេងជាមួយដៃគូ នឹងជួយឱ្យកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នា និងដោះស្រាយបញ្ហាក្នុងការលេងរួមគ្នា។ ការលេងគឺនាំឱ្យកុមារបានរៀនហើយកុមារអាចលេងជាមួយកុមារដទៃដែលមានក្រុមអាយុចម្រុះ និងភេទផ្សេងគ្នា។ យ៉ាងណាក៏ដោយក៏កុមារនិងកុមារីច្រើនតែចូលចិត្តលេងអ្វីផ្សេងពីគ្នា ដែលជាហេតុផលធ្វើឱ្យពួកគាត់យល់ថាកុមារីនិងកុមារា គឺមានភាពខុសគ្នាឆ្ងាយមិនអាចធ្វើអ្វីដូចគ្នាបានទេ។ កុមារាចូលចិត្តលេងអ្វីដែលរើសជាង ច្រឡំមជាង ហើសហ្មនជាង ត្រូវការទឹកន្លែងទូលាយ ដូចជា កុមារាចូលចិត្តលេងបាល់ទាត់ នៅពេលដែលកុមារីចូលចិត្តលេងល្បែងដែលងាយៗយឺតៗ ដូចជាលេងផ្ទះគ្រាប់ក្រូសជាដើម។ កំណត់សម្គាល់ទាំងអស់ខាងលើនេះ នឹងមានការជះឥទ្ធិពលដល់ការគិត និងលទ្ធផលរបស់កុមារ។



- អ្នកត្រូវចងចាំថា កុមារីនិងកុមារាមានរាងកាយមាំមួន និងត្រូវការធ្វើចលនាដូចគ្នារហូតដល់ពេលដែលពួកគេពេញវ័យ។ ប៉ុន្តែកុមារី ច្រើនតែអាចបង្ហាញពីអត្ថចរិតទំនាក់ទំនងសង្គមបានប្រសើរ ជាង។
- លើកទឹកចិត្តកុមារលេងល្បែងជាក្រុម ដែលមានសមាសភាពកុមារីលាយចម្រុះជាមួយកុមារា ក្នុងការលេង ឬធ្វើការងារជាក្រុម។
- ល្បែងមួយចំនួនមានការលេង ដោយកុមារា ឬក៏កុមារី តែប៉ុណ្ណោះ ពួកគាត់មិនដែលលេងចូលគ្នាទេ ឧទាហរណ៍ បាល់ លេងកូនក្រមុំ លេងល្បែងសំណង់ និងលេងលោតអន្ទាក់។ល។ ដូច្នេះគ្រូត្រូវលើកទឹកចិត្តនិងរៀបចំសកម្មភាពបង្រៀនអំពីរបៀបលេងដល់កុមារ ឱ្យពួកគាត់អាចលេងជាមួយគ្នាបាន។
- លើកសរសើរ កុមារី កុមារាដែលមានការផ្លាស់ប្តូរបាននូវទម្លាប់លេងជាមួយគ្នា និងចេះផ្តល់តម្លៃឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក។



ខ. ការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងការប្រើប្រាស់ការនិយាយជាមួយកុមារ

ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងសិស្ស គឺជាកត្តាដ៏សំខាន់បំផុតដែលត្រូវប្រើជាមួយកុមារក្នុងថ្នាក់រៀន ព្រោះវាត្រូវតែជាភាសាដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ។ ការនិយាយស្តី ដែលមានលក្ខណៈឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រដែលអាចធ្វើឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ថា ត្រូវទទួលបានការគោរព និងឱ្យតម្លៃ ដូចជាការលើកទឹកចិត្តកុមារដែលនឹងធ្វើឱ្យការរៀនសូត្របានប្រសើរឡើង បន្ថែមពីនេះទៀត បានបង្កបរិយាកាសល្អក្នុងការសិក្សាដែលកុមារអាចបញ្ចេញគំនិតខ្លួនឯងដោយសេរី ក្រោមការសម្របសម្រួលពីសំណាក់គ្រូមគ្គុយសិក្សា។

ការរៀនដែលមានការផ្តល់តម្លៃឱ្យកុមារ ធ្វើឱ្យកុមារមានទំនុកចិត្ត មានសេចក្តីក្លាហាន និងមានអារម្មណ៍ត្រូវបានលើកទឹកចិត្ត មានការយកចិត្តទុកដាក់ ដែលនាំឱ្យលទ្ធផលនៃការសិក្សារបស់ពួកគេកាន់តែប្រសើរឡើង។ ផ្ទុយទៅវិញ ការនិយាយឬប្រើភាសាមិនល្អ និងកាយវិការដែលមិនសមរម្យ ដូចជាកាយវិការ ទឹកមុខ ប្រើភ្នែកសម្ងាត់ បែបគំរាមកំហែង ទៅលើកុមារឬកុមារា អាចធ្វើឱ្យកុមារចម្លងតាមនូវទស្សនៈអវិជ្ជមានចំពោះសមភាពយេនឌ័រ និងជាសារដែលកុមារនឹងរៀនតាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងពីមនុស្សម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀតផងដែរ។

គ. ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងឪពុកម្តាយ

ជារឿយៗ ឪពុកម្តាយនិងអ្នកមើលថែកុមារ មិនបានដឹងថាពួកគាត់ បន្តការបង្ហាញនូវអត្តចរិត និងជំនឿអំពីតួនាទីខុសគ្នារវាងបុរសនិងស្ត្រីនោះទេ ហើយកុមារភាគច្រើនថែទាំនិងចិញ្ចឹមខុសគ្នាពីកុមារី។ ជាទូទៅ កុមារីត្រូវបានរៀបចំឱ្យស្លៀកពាក់ទៅតាមពណ៌ដូចជាពណ៌ផ្កាយក្រហមពណ៌ស្វាយ ហើយសម្ភារៈលេងទៀតសោតមានដូចជា កូនក្រមុំ តុក្កតា គឺសម្រាប់កុមារីលេង រីឯបាល់ឬកូនឡាន សម្រាប់តែកុមារាលេង។ កូនស្រីត្រូវបានបង្រៀនឱ្យស្តាប់បង្គាប់សុភាពរាបសា កុមារាត្រូវបានបង្រៀនឱ្យក្លាហានរឹងមាំ ជួនកាលកុមារី ត្រូវបានការពារហ្មត់ចត់ជាងកុមារា។ ទន្ទឹមនឹងនេះដែរ កុមារាត្រូវបានបង្រៀនមិនឱ្យយំ ព្រោះជាសញ្ញាបង្ហាញថា ទន់ខ្សោយ។ ឪពុកម្តាយ ក៏បានបង្ហាញនូវទស្សនៈលម្អៀងមួយចំនួន ដូចជា ស្ត្រីត្រូវធ្វើការងារផ្ទះ ដូចជាបោសសម្អាតផ្ទះ បោកគក់ខោអាវ ធ្វើម្ហូបជាដើម។ ចំណែកបុរស ធ្វើការងារក្រៅ

ផ្ទះ។ ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា ផ្នត់គំនិតអវិជ្ជមាន អំពីសមភាពយេនឌ័រ នៅក្នុងគ្រួសារ និងសហគមន៍របស់ កុមារ អ្នកត្រូវធ្វើការជិតស្និទ្ធជាមួយសហគមន៍ ។

ចំណុចដែលត្រូវយកចិត្តទុកដាក់បន្ថែម ដើម្បីចូលរួមចំណែក លើកកម្ពស់សមភាព រវាងកុមារ និងកុមារី ចំពោះការប្រាស្រ័យទាក់ទង រវាងគ្រូ និងឪពុកម្តាយ

- នៅពេលដែលកុមារបង្ហាញអំពីចរិតវិសេស ត្រូវ ព្យាយាមទទួលព័ត៌មានបន្ថែមអំពីស្ថានភាព និង ហេតុផលដែលនាំឱ្យកុមារមានចរិតបែបនេះ។
- ព្យាយាមរកពេលសន្ទនាជាលក្ខណៈឯកជន ជាមួយឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាលកុមារដើម្បី ពិភាក្សារកឱកាសចំណេញស្មើគ្នានិងគោរពការ ជួយរបស់ពួកគាត់។
- ត្រូវចងចាំថា ការគោរពគ្នាទៅវិញទៅមកគឺជា ចំណុចសំខាន់ ដើម្បីមានការជួយពីឪពុកម្តាយ។



៦. ការវាស់វែងនិងវាយតម្លៃការប្រែប្រួលរបស់កុមារ

- ការវាយតម្លៃការរីកចម្រើនរបស់កុមារនឹងប្រើប្រាស់សម្រាប់គ្រូ ឪពុកម្តាយ និងគ្រួសាររបស់កុមារ នូវព័ត៌មានសំខាន់ៗ មួយចំនួន អំពីការរីកចម្រើនរបស់កុមារ។



- ព័ត៌មានសំខាន់ៗបានមកពីការវាយតម្លៃ ក៏ត្រូវបានប្រើប្រាស់ ផងដែរសម្រាប់ប្រសិទ្ធភាពនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ។
- នៅពេលធ្វើការវាយតម្លៃ អ្នកនឹងត្រូវមានមោទកភាព។ ព្រោះអ្នកដឹងថា អ្វីដែលអ្នកកំពុងធ្វើគឺត្រឹមត្រូវដូចដែលមានគ្រោងទុក។
- ការសង្កេតរបស់អ្នកទៅលើកុមារី និងកុមារានឹងជួយអ្នកឱ្យវាយតម្លៃអំពី ការប្រាស្រ័យទាក់ទងក្នុងសមភាពយេនឌ័រ។
- ប្រើប្រាស់ព័ត៌មានដែលអ្នកបានប្រមូល ដើម្បីជួយកុមារឱ្យប្រសើរឡើងនូវអត្តចរិត អាកប្បកិរិយា តម្លៃ និងការសិក្សារៀនសូត្រ។

គន្លឹះសំខាន់ៗ

វិធីដែលល្អបំផុតក្នុងការវាយតម្លៃកុមារគឺ "ការសង្កេត"។ តាមរយៈការសង្កេត អ្នកនឹងបានដឹងថា តើមានផ្នត់គំនិតអ្វីខ្លះដែលរារាំងនៅក្នុងថ្នាក់ដែលជាឧបសគ្គក្នុងការសិក្សារបស់កុមារ។

- លើកទឹកចិត្តកុមារ ឱ្យលេងល្បែងណាដែលជាធម្មតាលេងដោយភេទផ្ទុយបាន ដូចជា (បាល់បាញ់កៅស៊ូកង លោតអន្ទាក់ កូនក្រមុំ។ល។
- អ្នកអាចសួរសំណួរទៅកុមារម្នាក់ៗ អ្នកនឹងបានដឹងអំពី ការយល់ដឹង ផ្នត់គំនិត និងការអនុវត្តរបស់កុមារជុំវិញ រឿងរ៉ាវនៃផ្នត់គំនិតយេនឌ័រ។
- នៅពេលអ្នកធ្វើការសង្កេត អ្នកគួរផ្តោតទៅលើ ការបញ្ចេញមតិ ការធ្វើកាយវិការ ការច្រៀង រាំ និងគូររូបរបស់កុមារ។ល។

ឧទាហរណ៍មួយអំពីឧបករណ៍សម្រាប់ការសង្កេត៖

គំរូឧទាហរណ៍នេះ គឺមានប្រយោជន៍សម្រាប់ធ្វើការសង្កេត អាកប្បកិរិយារបស់កុមារ។ បញ្ជាក់៖ អ្នកអាចកែសម្រួលទៅតាមតម្រូវការជាក់ស្តែងនៃថ្នាក់រៀនរបស់

របស់កុមារ	ចំណុចដែលធ្វើបាន	យោបល់បន្ថែម
ការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយដៃគូ	✓	ជាមួយអ្នកណា ?
ការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយដៃគូដែលជាភេទ ផ្ទុយគ្នា	✓	ជាមួយអ្នកណា ?
មិនមានការខុសគ្នានៅពេលធ្វើការទំនាក់ទំនង ពេលនិយាយទៅកាន់ដៃគូជាភេទផ្ទុយគ្នា	✓	ធ្វើការអធិប្បាយ

លេងនៅក្បែរកុមារដែលមានភេទផ្ទុយ	✓	ជាមួយអ្នកណា ?
ចូលរួមលេងជាមួយដៃគូដែលជាភេទផ្ទុយ	×	លេងជាមួយអ្នកណា ?
ចូលរួមលេងជាមួយសម្ភារៈរៀន	×	សម្ភារៈអ្វីខ្លះ ?
ចូលរួមលេងជាមួយសម្ភារៈ ដែលមិនមានផ្ទុកគំនិត យេនឌ័រ	✓	លេងដូចម្តេច ?
រូបដែលកុមារបានគួរ រួចមាន រូបកុមារា និងរូបកុមារី	✓	ធ្វើការអធិប្បាយ
បាននិទានរឿងប្រាប់អំពី សាច់រឿងដែលមានតួអង្គ ទាំងពីរភេទ	✓	ធ្វើការអធិប្បាយ

យេនឌ័រ និងចិត្តចលនា

ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័រនៅក្នុងមុខវិជ្ជាចិត្តចលនា គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវយកចិត្តទុកដាក់៖

- ✓ គ្រូដឹកនាំកុមារទាំងពីរភេទចូលរួមសកម្មនៅគ្រប់សម្ថភាពនៃមុខវិជ្ជាចិត្តចលនាដោយបរិយាកាសរីករាយ ដោយពន្យល់អំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការធ្វើចលនាមួយៗសម្រាប់ពួកគាត់ទាំងពីរភេទ។
- ✓ គ្រូត្រូវសង្កេត និងលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងពីរភេទឱ្យសកម្មដូចគ្នាក្នុងគ្រប់ប្រភេទសម្ថភាព ដោយ
- ✓ រំលឹកអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការធ្វើចលនានីមួយៗសម្រាប់ពួកគាត់ទាំងពីរភេទ។
- ✓ ដើម្បីឱ្យកុមារីអាចចូលរួមសកម្មនៅក្នុងចលនាធំ-តូច គ្រូគួរណែនាំឱ្យកុមារស្លៀកខោទ្រនាប់ជើងប៉ោង ឬខោកីឡាមកសាលាជាប្រចាំថ្ងៃ ដើម្បីអាចធ្វើសកម្មភាពចលនា គ្រប់ប្រភេទបានងាយស្រួល ដែលជួយឱ្យពួកគាត់មានរាងកាយមាំមួនបានស្មើភាពជាមួយកុមារា។
- ✓ ចំពោះកុមារដែលមានពិការភាព ដែលអាចរារាំងកុមារនោះក្នុងការធ្វើចលនាណាមួយ គ្រូគួរសម្រួលលក្ខណៈនៃការធ្វើសកម្មភាពនោះងាយៗសម្រាប់ពួកគាត់ ទៅតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងនៃពិការភាពក្នុងបរិយាកាសរីករាយ ឬជ្រើសរើសប្រភេទសកម្មភាពផ្សេងទៀតដែលផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍នៃការរីកចម្រើនដល់ការលូតលាស់រាងកាយរបស់ពួកគាត់។ និយាយរួម គឺត្រូវចេះបត់បែនសកម្មភាពផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារពិការ បានអនុវត្តសកម្មភាពនៅក្នុងម៉ោងចិត្តចលនាដូចគ្នានឹងកុមារធម្មតាដែរ។

ឯកសារពិគ្រោះ

១. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅចិត្តចលនា ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ អង្គការ កុមារកម្ពុជា ENFANTS DU CAMBODE បោះពុម្ពឆ្នាំ១៩៩៦-១៩៩៧

២. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅចិត្តចលនា ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ គរុកោសល្យមត្តេយ្យរដ្ឋបាលបោះពុម្ព ឆ្នាំ២០១៤

៣. អង្គការ (Save the Children France) សៀវភៅកុមារ និងការអភិវឌ្ឍ

៤. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅប្រព័ន្ធពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ ផ្នែកលើលទ្ធផលសម្រាប់អនុវិស័យអប់រំកុមារតូច បោះពុម្ពឆ្នាំ២០១៧

៥. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅគំរូល្បែងសិក្សាអប់រំបរិយាបន្ន នាយកដ្ឋានអប់រំ ពិសេស បោះពុម្ពឆ្នាំ២០១៩ គាំទ្រដោយអង្គការ សង្គ្រោះនិងអភិវឌ្ឍន៍ (CRS)

៦. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅចិត្តចលនា របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច បោះពុម្ពឆ្នាំ១៩៩៩

៧. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ ឆ្នាំ ២០១៨

៨. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ៖ សៀវភៅកម្រងអត្ថបទល្បែងចលនាសម្រាប់ដៃសម្រាប់កុមារ កុមារី

៩. ការចិញ្ចឹមបីបាច់កុមារតូច (សៀវភៅមេរៀនបណ្តុះបណ្តាលសម្រាប់គ្រូសម្របសម្រួលថ្នាក់ ជាតិ ខេត្ត/ស្រុក ឃុំ និងអ្នកអប់រំនៅសហគមន៍ ឆ្នាំ២០២២)

១០. Nurturing Early learning A curriculum of kindergartens in Singapore. Ministry of Education Republic of Singapore.20 2013

១១. Website :

- Gross Motor Skill Stallings,Loretta M.(1973).
- Motor Skills: Development and Learning .Boston:WCB/McGraw-Hill.ISBN 0-697-07263-0
- WWW.health of children.com.
- Yerkes,Robert M,Dodson,John D (១៩០៨)«ទំនាក់ទំនងនៃកម្លាំងនៃការញែកចេញទៅនឹងការបង្កើតទម្លាប់-រហ័ស»
- ទិន្នន័យវគ្គនៃសរសៃប្រសាទនិងចិត្តវិទ្យាប្រៀបធៀប
- ការយល់ដឹងអំពីចិត្តចលនាចំពោះកុមារដែលមានស្វ័យភាព ADHAM,Autism, និងការពិភាក្សានៃការរៀនសូត្រផ្សេងទៀត៖ការណែនាំក្នុងការកែសម្រួលការសម្របសម្រួល (KP Essentials Series)(KP Essentials).Jessica Kingsley Pub.ISBN ៩៧៨-១-៨៤៣១០-៨៦៥-៨

- Adams J.A.«ទ្រឹស្តីបិទជិតនៃការរៀនពីចលនា»J Mot Behav.៣(២):១១១-៤៩
- ការគ្រប់គ្រងចលនានិងការរៀនសូត្រ:ការសង្កត់ធ្ងន់លើអាកប្បកិរិយា។
Champaign,IL:Human Kineties.ISBN 0-៨៨០១១-៤៨៤-៣
- Carlson,Neil(២០១៣)សរីរវិទ្យានៃឥរិយាបថ Boston:Pearson
- Schott,G.(១៩៩៣)«Penfield’s homunculus:a note on cerebral cartography»
ទិន្នន័យប្រវត្តិវិទ្យាផ្នែកសរសៃប្រសាទ,សរសៃប្រសាទ,និងចិត្តសាស្ត្រ
- ភាពស្រដៀងគ្នាស្រដាត់ខាងផ្លូវកេរដេម៉ូតានៅក្នុងgangliaរបស់មនុស្ស»ផែនទីខួរក្បាលរបស់
មនុស្ស.៣៣(៥):១២៤៦-១២៥២.doi:១០.១០០២/hbm.២១២៨៣
- Sparrow,W.A.(ថ្ងៃទី១ ខែកក្កដា ឆ្នាំ១៩៨៣) «ប្រសិទ្ធភាពនៃការអនុវត្តជំនាញ»
- ទិន្នន័យប្រវត្តិនៃឥរិយាបថចលនា១៥(៣)៖២៣៧-២៤.២៦១
- PMID ១៥១៥១៨៧២
- Guthrie,E.R.(១៩៥៧)។ Harper et Brothers ,New York(ed) «ចិត្តវិទ្យានៃការ
រៀនសូត្រ»
- ចិត្តវិទ្យាអភិវឌ្ឍន៍(Physical of Early childhood) (Early childhood Physical
Development : Gross and Fine Motor

