



# ល្បែងសារៈប្រយោជន៍និងគ្រោះថ្នាក់



សកម្មភាព៖

- វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ៖ ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត
- សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖ អត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួន
- បុរេគណិត ៖ បរិមាណ និងចំនួន៖ ស្គាល់និងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ
- ភាសាខ្មែរ ៖ ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍៖ ការយល់អំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ
- គោលបំណង ៖

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនសម្បទា៖ រៀបរាប់ឈ្មោះសត្វ ថវិកលក្ខណៈ លក្ខខណ្ឌក្នុងការរស់នៅ រដ្ឋនៃសត្វ របៀបប្រៀបធៀបសត្វ និងផលប្រយោជន៍ ។  
ថវិយាសម្បទា៖ ស្រឡាញ់ ចូលចិត្តចិញ្ចឹមសត្វនិងថែរក្សាសត្វ

- សិក្សាសង្គម ៖ ប្រាប់បានពីនាមត្រកូល នាមខ្លួន ចំនួនសមាជិកក្នុងគ្រួសារ និងជាកូនទីប៉ុន្មាន
- បុរេគណិត ៖ ប្រាប់បានពីចំនួន លេខ និងយល់ពីន័យពីលេខ១ ដល់៣០តាមលំដាប់ដោយ ឬលើសពីនេះ
- ភាសាខ្មែរ ៖ និយាយជាឃ្លា ល្បះ បានច្បាស់ ពីប្រធានបទអ្វីមួយដោយមិនចាកប្រធានបទ
- រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

- ឧបករណ៍ ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ចំនួន សម្ភារសម្គាល់ខ្លួនរបស់កុមារ និងក្រដាសក្តារល្បែង
- ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារឱ្យរួចរាល់ក្នុងការលេងល្បែងសកម្មភាពនេះ ដែលមាននៅក្នុងឧបករណ៍ខាងលើ
- សេចក្តីណែនាំ៖

១. ល្បែងនេះលេងជាក្រុមៗ ដែលមានសមាជិក ៣ទៅ៤នាក់ក្នុងមួយក្រុម។
២. ចែកសម្ភារទៅតាមក្រុមនីមួយៗ ដែលមានក្តារល្បែង១សន្លឹកក្នុងមួយក្រុម សម្ភារសម្គាល់ខ្លួនកុមារចំនួនទៅតាមសមាជិកក្រុម និងគ្រាប់ឡកឡាក់លេខចំនួន១ក្នុងមួយក្រុម។
៣. ក្នុងក្រុមនីមួយៗត្រូវស្វែងរកអ្នកដែលអាចចាប់ផ្តើមលេងមុន ដោយការប៉ាវឬវិធីផ្សេងក៏បានដែរ។
៤. ចាប់ផ្តើមលេងល្បែងនេះ ដោយនៅក្នុងក្តារល្បែងចាប់ផ្តើមពីពាក្យថា ចាប់ផ្តើម។
៥. កុមារទី១តាមក្រុមនីមួយៗ ចាប់ផ្តើមបោះឬរមៀលគ្រាប់ឡកឡាក់ ដើម្បីបានចំនួនពីគ្រាប់ឡកឡាក់ ក្នុងការដើរ...។
៦. ប្រសិនបើកុមារដើរចំប្រអប់ដែលមានរូបកាំបិតនិងមានសញ្ញាគ្រឹសពណ៌បៃតង មានន័យថា <<សារៈប្រយោជន៍>> គេត្រូវនិយាយពីសម្ភារដែលមាននៅក្នុងប្រអប់ក្នុងន័យមានសារៈប្រយោជន៍។
  - ខ. ថាចំរូបភាពដែលមានកុមារកំពុងលេងទឹក (សញ្ញាគ្រឹសពណ៌បៃតង) កុមារនោះត្រូវនិយាយថា ទឹកអាចជួយឱ្យយើងសប្បាយ មានទឹកងូត អាចផឹកបាន និងផ្សេងៗទៀត...។
  - ខ. ថាចំរូបភាពដែលមានកុមារកំពុងលេងទឹក (សញ្ញាគ្រោះថ្នាក់) កុមារនោះត្រូវនិយាយថា ទឹកអាចបង្កឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់បាន ដូចជា អាចលង់ទឹក អាចទឹកចូលសួត ទឹកធ្វើឱ្យយើងគ្រុនបាន និងផ្សេងៗទៀត...។
៧. លេងបែបនេះរហូត ទៅតាមរូបភាពនៅក្នុងប្រអប់ដែលមានក្នុងក្រដាសក្តារពណ៌ តែត្រូវច្បាស់ជាមួយនឹងសញ្ញាគ្រឹសពណ៌បៃតង និង សញ្ញាគ្រោះថ្នាក់។
៨. កុមារណាដែលដើរទៅដល់ពាក្យថាឈ្នះមុននឹងក្លាយជាឈ្នះ ជាការស្រេចតែម្តង។
- ការប្រែប្រួល ៖ ល្បែងនេះអាចលេងជាសម្ភារ សត្វ រត្ត ផ្សេងៗបាន តាមចិត្តនិងការចង់បង្រៀននៅក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក។





