អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ ល្បែងស្ទូចត្រី

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើតកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក៖

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនអនាម័យ៖ ទម្លាប់រស់នៅមានអនាម័យក្នុងគ្រួសារនិងសង្គម៖

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់នឹងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ៖ ទំហំនិងពណ៌៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ៖

គោលបំណង

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនសម្បទា៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹងនិងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនសម្បទា៖ ចោលសំរាមក្នុងធុងសំរាម

បុរេគណិត ៖ បំណិនសម្បទា៖ រាប់ចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី១ដល់៣០ឬលើសពីនេះ។ បំណិនសម្បទា៖ រៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម និង ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កំប៉ុងភេសជ្ជៈ ប្រភេទមួយណាក៏បានដែរ (ប្រហែលជា២០កំប៉ុង) ឈើដែលមានចងជាមួយខ្សែដែលមានទំពក់សម្រាប់ធ្លក់កំប៉ុងឱ្យជាប់ផងដែរ។

ការរៀបចំ ៖ រៀបចំធ្វើសម្ភារឱ្យបានរួចរាល់សម្រាប់លេងល្បែងនេះ ដោយធ្វើសម្ភារឈើខ្សែធ្លក់កំប៉ុងដោយបានល្អ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. សួរកុមារខ្លះពីសំរាមដែលត្រូវចោលហើយ តែអាចយកមកប្រើបានវិញ មានអ្វីខ្លះ? កូនស្គាល់សំរាមអត់? ការចោលសំរាមបែបណាទើបជាការចោលត្រឹមត្រូវ?
2. ប្រាប់កុមារក្នុងថ្នាក់ថា ថ្ងៃនេះយើងនឹងនាំគ្នាលេងល្បែងសកម្មភាពមួយដែលមានឈ្មោះថា ល្បែងស្ទូចត្រី។ កូនៗធ្លាប់ស្ទូចត្រីអត់? ទៅជាមួយអ្នកណាគេ? សប្បាយអត់?

3. ប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងល្បែងសកម្មភាពនេះសិន
4. ល្បែងនេះយើងអាចលេងម្តង២នាក់បាន ឬច្រើនជាងនេះក៏បានដែរ ឱ្យតែគ្រូអាចគ្រប់គ្រង់កុមារបាន សម្រាប់មានការប្រកួតប្រជែង
5. ក្នុងពេលលេងម្តងអាចនឹងកំណត់ពេលវេលា ១ ឬ២នាទីសម្រាប់ស្ទូចយកកំប៉ុងទាំងនោះ ថាតើអ្នកណាអាចស្ទូចបានច្រើនជាងគេ
6. នៅពេលដែលគ្រប់ពេលវេលាដែលបានកំណត់រួចរាល់ហើយ តែមិនមានអ្នកណាដែលអាចស្ទូចបានទេ មានន័យថាពួកគេទាំងពីរស្មើគ្នាតែម្តង តែបើអ្នកណាដែលស្ទូចបានច្រើនជាង អ្នកហ្នឹងជាអ្នកដែលឈ្នះ។
7. បន្ទាប់មកត្រូវផ្លាស់ប្តូរឱ្យពីរនាក់ផ្សេងទៀតចាប់ផ្តើមលេងម្តង។
8. លេងបែបនេះរហូតដល់គ្រប់គ្នា ឬគ្រប់ពេលវេលាដែលសាកសមសម្រាប់ថ្នាក់របស់អ្នកជាការស្រេច។
9. នៅពេលដែលលេងរួចរាល់ហើយ សូមឱ្យកុមារជួយរៀបចំកន្លែង និងសម្ភារទៅតាមកន្លែងដើមវិញជាការស្រេច។