



សកម្មភាព ៖ **ល្បែងផ្ដល់ចំនួន**

ចិត្តចលនា ៖ **បំណិនចលនាតូច៖**

ការហ្វឹកហាត់បង្កើតកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ **ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ៖ លក្ខណៈរូបធាតុ៖**

បុរេគណិត ៖ **បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់នឹងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ៖**

ទំហំនិងពណ៌៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ៖

គោលបំណង

ចិត្តចលនា ៖ **បំណិនសម្បទា៖**

កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹងនិងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬ
លេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ **វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីវត្ថុដែលធ្វើអំពីឈើ ដែក ជ័រឆ្មាស្លឹក និងថ្មយ៉ាងតិចប្រាំ
ឬលើសពីនេះ។**

បុរេគណិត ៖ **បំណិនសម្បទា៖ រាប់ចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី១ដល់៣០ឬលើសពីនេះ។**

បំណិនសម្បទា៖ រៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ **ទាប មធ្យមនិងខ្ពស់**

រយៈពេល ៖ **៣០ នាទី**

ឧបករណ៍ ៖ **កំប៉ុងកេសធុ័ៈ ឬកែវ ដែលមានសរសេរចំនួននៅតូចមួយចំនួន ក្រដាសដែលមានចំនួន
នៅក្នុងរង្វង់ដែលបានបង្កើតរួចរាល់។**

ការរៀបចំ ៖ **ត្រូវរៀបចំសម្ភារសម្រាប់លេងឱ្យបានគ្រប់ កំណត់កុមារសម្រាប់លេងតាមក្រុមឱ្យបានគ្រប់
និងរួចរាល់។**

សេចក្ដីណែនាំ ៖

1. សួរកុមារថាស្គាល់ចំនួនដែរឬទេ?
2. ល្បែងនេះអាចលេងជាក្រុមក៏បាន លេងម្នាក់ឯងក៏បានដែរ តែគួរតែលេងជាក្រុមល្អជាង
និងចំណាយពេលតិចផងដែរ។

3. រៀបចំកុមារជាក្រុមដែលអាចមានចំនួន៣ ឬ៤នាក់ក្នុងមួយក្រុម
4. តាមក្រុមនីមួយៗទទួលបានក្រដាសដែលមានរង្វង់១០ និងមានស្នាមចុចទៅចំនួន១ដល់១០ ឬ១០ទៅ២០ ឬ២០ទៅ៣០ តាមកម្រិតកុមារក្នុងថ្នាក់របស់អ្នកនិងកំប៉ុងភេសជ្ជៈ១០ ដែលមានសរសេរលេខតាមចំនួនដែលមានក្នុងក្រដាសនោះដែរ។
5. នៅពេលដែលកុមារតាមក្រុមនីមួយៗបានទទួលហើយ ចាប់ផ្តើមលេង
 - ក្រុមនីមួយៗត្រូវមានការប្រកួតប្រជែងគ្នា
 - ក្រុមដែលរៀបកំប៉ុងលេខ និងរង្វង់ចំនួនដែលមាននៅលើក្រដាសបានគ្រប់មុន និងបានលឿនជាងគេ នឹងក្លាយជាក្រុមឈ្នះទី១ និងទី២ បន្តបន្ទាប់គ្នា
 - សមាជិកក្នុងក្រុមនីមួយៗអាចជួយគ្នាបាន ដូចជាម្នាក់ជាអ្នករាប់ចំនួនលើក្រដាស ម្នាក់ទៀតជាអ្នករកកំប៉ុងដែលមានចំនួនស្មើឬដូចគ្នា បន្ទាប់មកដាក់លើរង្វង់ដែលមានចំនួនក្រដាសនេះឱ្យបានត្រឹមត្រូវជាការស្រេច។
 - ល្បែងនេះគ្រូ អាចកំណត់ពេលវេលាក៏បានដែរ ជៀសវាងការចំណាយពេលយូរពេក
6. បញ្ជាក់ម្តងទៀត ល្បែងអាចលេងតាមកម្រិតរបស់កុមារ ក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក
7. បន្ទាប់ពីលេងចប់រួចរាល់ហើយ អាចឱ្យកុមារជួយរៀបចំទុកដាក់សម្ភារផង ជាទម្លាប់ល្អមួយសម្រាប់កុមារផងដែរ។