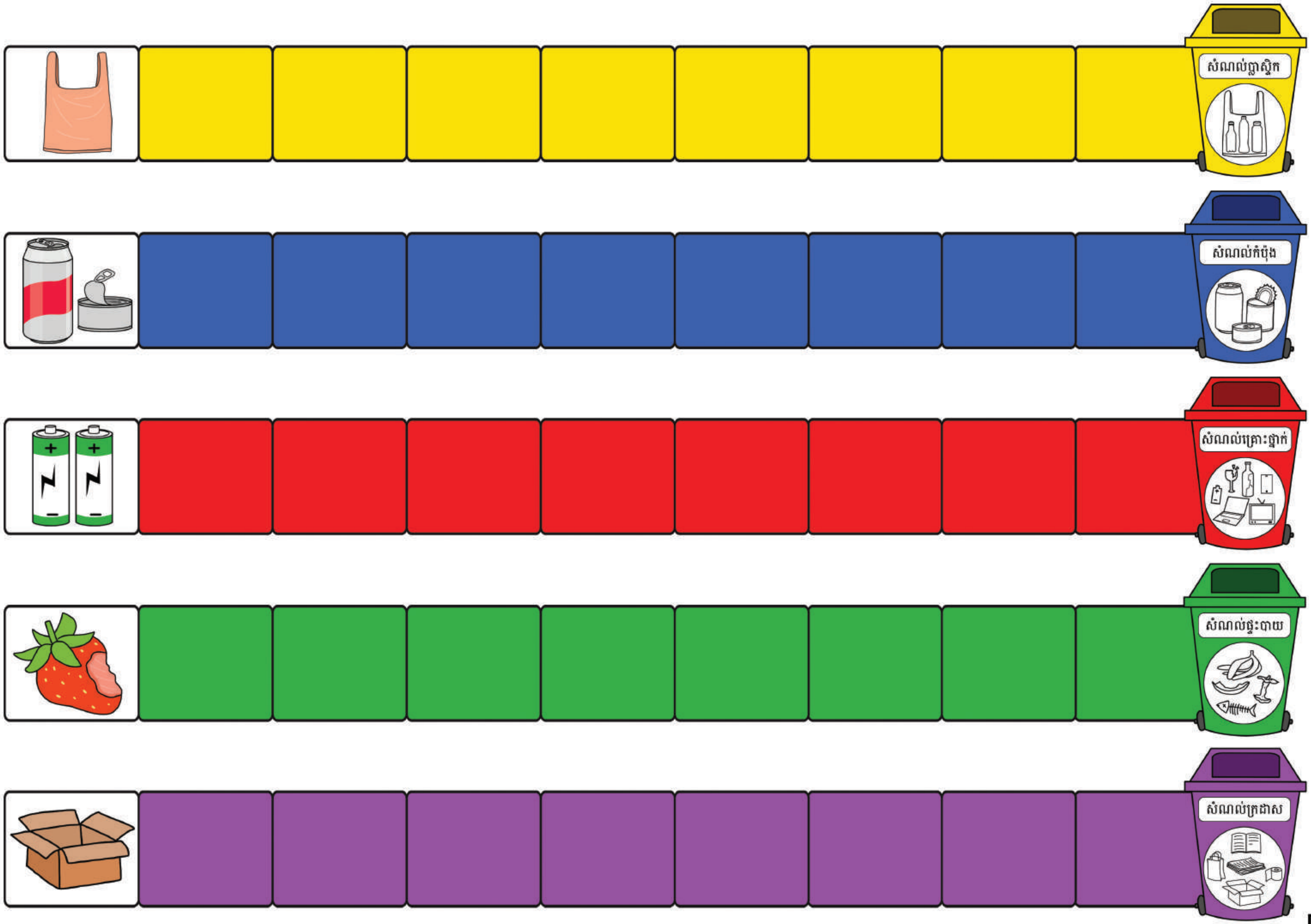

អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

ល្បែងប្រណាំងដើរទៅរកធុងសំរាម

សកម្មភាព៖

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាតូច៖ការហ្វឹកហាត់បង្កើតកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនអនាម័យ ៖ ទម្លាប់រស់នៅមានអនាម័យក្នុងគ្រួសារនិងសង្គម

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនក្នុងសង្គម ៖ ការយល់ដឹងអំពីបរិស្ថានធម្មជាតិនិងវិធីការពារ

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់នឹងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ

ទំហំនិងពណ៌ ៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ

ភាសាខ្មែរ ៖ ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍៖ ការយល់ពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ

គោលបំណង ៖

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនសម្បទា ៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹងនិងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនសម្បទា ៖ ចោលសំរាមនៅក្នុងធុងសំរាមឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនសម្បទា ៖ ជួយសម្អាតបរិស្ថាន ដូចជាការបោសសំរាម និងមិនបន្ទោរបង់ផ្តេសផ្តាសជាដើម។

បុរេគណិត ៖ បំណិនសម្បទា ៖ រាប់ចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី១ដល់៣០ឬលើសពីនេះ។

បំណិនសម្បទា ៖ រៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាសក្តារល្បែង គ្រាប់ឡុកឡាក់មានរូបភាពសំណល់៥ប្រភេទ និងសញ្ញាខ្វែង១ គ្រាប់សម្រាប់សម្គាល់ខ្លួនកុមារដែលលេង។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់មានរូបភាពសំណល់៥ប្រភេទ និងសញ្ញាខ្វែង១

ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ ក្នុងការលេងល្បែងមួយនេះ ដូចជារៀបចំបែងចែកសមាជិកតាមក្រុមនីមួយៗ ដែលអាចមានត្រឹមតែ៤ ទៅ៥នាក់ក្នុងមួយក្រុមបាន។

សេចក្តីណែនាំ៖

១.ចែកកុមារទៅជាក្រុមដែលមានសមាជិក ៥នាក់ ក្នុងមួយក្រុម។

២.ចែកសម្ភារសម្រាប់លេងតាមក្រុមនីមួយៗដែលក្នុង១ក្រុមមានដូចជា៖ ក្រដាសក្តារល្បែង១សន្លឹក គ្រាប់សម្គាល់ខ្លួនកុមារ៥ និងគ្រាប់ឡុកឡាក់ពណ៌ចំនួន១។

៣.ពួកគេអាចបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ម្តង ពីឆ្វេងទៅស្តាំ។

៤.សមាជិកក្នុងក្រុមម្នាក់ៗ ត្រូវដាក់សម្ភារសម្គាល់ខ្លួននៅប្រអប់ដែលមានរូបសំរាម ដោយកុមារទាំងប្រាំនាក់ត្រូវជ្រើសរើសជួរ ឬពណ៌ដែលខ្លួនស្រឡាញ់ នីមួយៗផងដែរ។

បញ្ជាក់៖ នៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់មានរូបសំរាមទាំង៥ដូចជាជួរនៅលើក្តារល្បែងដែរ និងមានសញ្ញាខ្វែង។

៥.កុមារត្រូវចងចាំជួរ ពណ៌ និងប្រភេទសំរាមដែលពួកគេម្នាក់ៗបានជ្រើសរើសរួចឱ្យបានច្បាស់ផងដែរ។

៦.ក្មេងដែលនៅជួរសំរាមណា ពួកគេត្រូវដឹងថាប្រភេទសំរាមដែលខ្លួននៅប្រភេទសំរាមអ្វី? ឧទាហរណ៍៖ ១. សំរាមថ្មពិល ប្រភេទសំណល់គ្រោះថ្នាក់ ២. សំរាមថង់ ប្រភេទសំណល់ប្លាស្ទីក ជាដើម...។

៧.ចាប់ផ្តើមលេង មេក្រុមម្នាក់នោះ ត្រូវចាប់ផ្តើមរមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ពណ៌ហ្នឹងម្តង នៅពេលដែលគ្រាប់ឡុកឡាក់នោះចេញពណ៌អ្វី ដែលមានរូបសំរាមអ្វី
កុមារត្រូវរំកិលសម្ភារសម្គាល់ខ្លួនទៅមុខមួយកាំទៀត។

បញ្ជាក់៖ រមៀលម្តងមានតែ១នាក់ទេដែលអាចរំកិលទៅមុខបាន។

៨.ករណីមួយទៀត នៅពេលដែលមេក្រុមរមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំរូបខ្វែង ទាំងអស់គ្នា ត្រូវថយមកក្រោយវិញ១ប្រអប់។

៩.មេក្រុមបន្តរមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់បែបនេះរហូត កុមារម្នាក់ណាអាចទៅដល់ធុងសំណល់បានមុនគេ នឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះទី១ ទី២...តែម្តង។