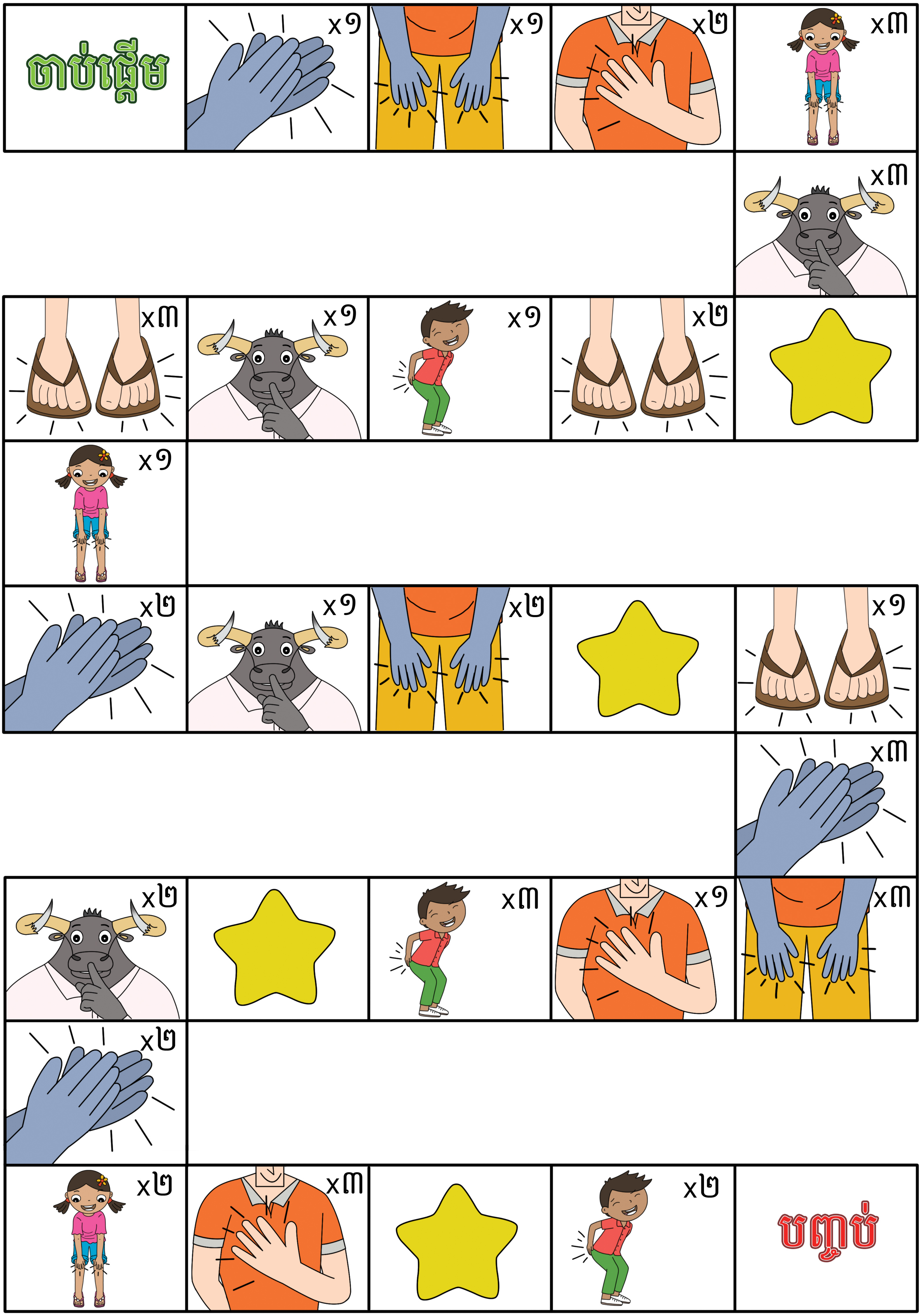

អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

ល្បែងតន្ត្រីជាមួយខ្លួនប្រាណ

Rotary

អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី សម្រាប់កុមារ R4C

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាធំ៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូចនិងសាច់ដុំធំ
សិក្សាសង្គម ៖ ការលើកតម្កើងវប្បធម៌៖ ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន
បុរេគណិត ៖ ទំហំ និងពណ៌ ៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមតាមលំដាប់លំដោយ

គោលបំណង

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនសម្បទា ៖ ដើរទប់ខ្លួនអោយមានលំនឹងលើគំនូសខ្សែ ឬកាន់វត្ថុនានានៅនឹងដៃ។
វារ លូន ប្រមៀលខ្លួន លើកន្ទេល កម្រាលឥដ្ឋ សម្បុកកង់...
សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា ៖ ប្រាប់បានពីសម្លៀកបំពាក់ប្រពៃណី ឧបករណ៍តន្ត្រីភ្លេងខ្មែរ។
បុរេគណិត ៖ វិជ្ជាសម្បទា ៖ ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុទៅតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ពណ៌និងទំហំ។
កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់
រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី
ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាសក្តារល្បែងមួយសន្លឹកដែលមានទំហំ A3
កូនកាសដែលកាត់តូចៗសម្រាប់តម្រៀបពេលលេង ដែលមានរូបភាពដូចគ្នាទៅនឹងក្តារល្បែងដែរ
និងគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន និងសម្ភារសម្រាប់សម្គាល់ខ្លួនអ្នកលេងផង អាចជាដុំឈើ គម្របដងជ័រជាដើម...។
ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារដែលត្រូវលេង សម្រាប់លេងថ្ងៃស្អែក កុំឱ្យបាត់សម្ភារណាមួយឡើយ។

សេក្តីណែនាំ ៖

១.ចែកកុមារជាក្រុមៗ ដែលមានសមាជិក៣ទៅ៤នាក់ ឬលើសពីនេះ (លេងម្តងមួយឬពីរក្រុមក៏បានដែរ ចំណាយសម្ភារតិច)
២.ក្រុមនីមួយៗទទួលបានសម្ភារលេងល្បែង១ឈុត ក្រដាសក្តារល្បែង២សន្លឹក កូនកាសមួយឈុត គ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន១គ្រាប់ សម្ភារសម្គាល់ខ្លួនកុមារតាមចំនួនសមាជិកតាមក្រុមនីមួយៗ។
៣.នៅពេលលេងល្បែងនេះ តាមក្រុមនីមួយៗ ដាក់ក្រដាសក្តារល្បែង និងតម្រៀបកូនកាសរូបភាពតាមរូបភាពដូចគ្នា និងចំនួនដងដូចគ្នាដែរ ព្រោះនៅលើកូនកាសនីមួយៗមានរូបភាពនិងមានចំនួនដងនៅលើហ្នឹងដែរ (សូមពិនិត្យវាឱ្យច្បាស់និងពន្យល់កុមារឱ្យច្បាស់លើចំណុចនេះដែរ)។ កុមារម្នាក់ៗ ក្នុងក្រុមត្រូវជ្រើសរើសសម្ភារខ្លួនម្នាក់១ៗជាមុនសិនដែរ និងត្រៀមគ្រាប់ឡុកឡាក់
៤.សមាជិកក្រុមត្រូវរកអ្នកដែលចាប់លេងមុន មានន័យថា អ្នកដែលរមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់មុន
៥.កុមារទី១ដើរដល់រូបភាពណាមួយ ដូចជា (ទះទ្រូង ២ដង) គាត់ត្រូវយកកូនកាសទះទ្រូង ២ដង តម្រៀបនៅកន្លែមួយផ្សេងទៀត បន្ទាប់មក ធ្វើសំឡេងទះទ្រូងចំនួន២ដង
៦.កុមារបន្ទាប់ រមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្តង ហើយដើរដល់ប្រអប់ដែលមានកូនកាសរូបទះភ្លៅ៣ដង កុមារត្រូវយកកូនកាសរូបភាពទះភ្លៅ៣ដង មកដាក់តម្រៀបនៅបន្ទាប់គ្នានឹងកូនកាសកុមារទី១ បន្ទាប់មក កុមារទី២ ទះភ្លៅ៣ដងដូចកូនកាសដែលខ្លួនទទួលបាន។
៧.កុមារទី៣ម្តង ធ្វើដូចគ្នាដែរ។
៨.ក្នុងហ្នឹងដែរ មានករណីពិសេសមួយនៅលើក្តារល្បែង គឺរូប ផ្កាយពណ៌លឿង ពួកគេអាចជ្រើសរើសកូនកាស រូបឧបករណ៍តន្ត្រីណាមួយក៏បានដែរតាមចិត្តរបស់ពួកគេ ដាក់បន្ទាប់ពីកូនកាសដែលសមាជិករបស់ពួកគេ បានដាក់នោះ រួចធ្វើកាយវិការនិងសំឡេងតាមឧបករណ៍ភ្លេងនោះ
៩.ធ្វើបែបនេះរហូតវិលជុំទៅវិញទៅមកជាការស្រេចតែម្តង។

ការប្រែប្រួល ៖

ល្បែងនេះអាចលេងបែបនេះក៏បានគឺ នៅពេលដែលកុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗ ដាក់កូនកាសមួយ ធ្វើតាមរូបភាពកូនកាស និងកុមារបន្ទាប់ដាក់កូនកាសបន្ទាប់គ្នា រួចធ្វើតាមកូនកាសរបស់គេផង និងរបស់ខ្លួនឯងផង គ្រាន់តែប្រើពេលច្រើនបន្តិច។ តែនេះគ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍តែប៉ុណ្ណោះ។