



សកម្មភាព ៖ ល្បែងរំកិលគូទ

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនចលនាធំ៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំធំ និងការទប់លំនឹង។

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់និងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ៖

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖
បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា

គោលបំណង

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនសម្បទា៖ធ្វើចលនារំកិលគូទទៅមុខ ទៅក្រោយ និងរក្សាលំនឹងរាងកាយបានរឹងមាំល្អ។

បុរេគណិត ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីលំដាប់លេខ (អ្នកមកដល់ទី១ ទី២ ទី៣) និងរាប់ចំនួនមិត្តភក្តិក្នុងក្រុម (១ ដល់ ៥)។

៖ បំណិនសម្បទា៖ប្រៀបធៀបប្រវែងចម្ងាយ (ជិត-ឆ្ងាយ) និងចំនួនអ្នកលេងក្នុងក្រុម។

សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបលេង និងវិធានការសុវត្ថិភាពក្នុងពេលលេងជាក្រុម។
៖ ចរិយាសម្បទា៖ បង្ហាញនូវស្មារតី ការចែករំលែក
និងការយោគយល់គ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិ។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ គ្មានសម្ភារទេ

ការរៀបចំ ៖ រៀបចំទីធ្លាសុវត្ថិភាព ស្អាត និងគ្មានឧបសគ្គគ្រោះថ្នាក់។

គូសខ្សែចាប់ផ្តើម និងខ្សែគោលដៅ ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. សម្រាប់ល្បែងសកម្មភាពនេះលេងឱ្យកុមារមានចលនាធំ និងប្រើការរំកិលគូទនិងកែងជើង (កែងជើងអាចជួយឱ្យកុមារឆ្លាត ព្រោះវាទាក់ទងប្រសិទ្ធភាពខួរក្បាលកុមារ)
2. គ្រូត្រូវប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងល្បែងនេះជាមុនសិន

- ❖ កុមារត្រូវបង្កើតជាការប្រកួតប្រជែង ម្តង៥នាក់ឬលើសពីនេះក៏បានដែរ
- ❖ បង្កើតជាបន្ទាត់ព្រំដែនផ្ដើមនិងបញ្ចប់
- ❖ កុមារត្រូវប្រើគូទក្នុងការរំកិលទៅមុខ ទៅក្រោយ ទៅឆ្វេងឬទៅស្តាំ ដោយប្រកួតប្រជែងគ្នា



- ❖ អ្នកណាដែលទៅដល់ទីតាំងខ្សែបន្ទាត់មុនគេ ជាអ្នកដែលពូកែជាងគេតែម្តង



- ❖ យើងអាចឱ្យកុមារលេងបែប

រំកិលទៅដល់ខ្សែបន្ទាត់ហើយត្រឡប់មកវិញដោយរំកិលថយក្រោយក៏បានដែរ។

3. ចុងក្រោយ ល្បែងសកម្មភាពនេះ អាចលេងម្តង២នាក់ក៏បានដែរ។
4. កន្លែងលេង គួរតែមានទីធ្លាទូលាយ និងស្អាត ឬមានផាសុខភាពកាន់តែល្អផងដែរ។