

ល្បែងចងចាំ (ល្បែងចាប់គូរ)

គេនិយាយថា កុមារមានអាយុត្រឹម៥-៦ឆ្នាំ ខួរក្បាលកកើតបាន៨៥% ។ ក្នុងអំឡុងពេលនោះល្បែងដែលប្រើប្រាស់កំលាំងចងចាំ មានច្រើន ក៏ប៉ុន្តែអង្គការគាំពារកុមារខ្មែរCYKបានផលិតកាតចងចាំសម្រាប់ធ្វើជាល្បែងសិក្សាមួយប្រភេទក្នុងចំណោមនោះ ។ ហើយប្រសិនបើយើងបន្ថយចំនួនកាត នោះកុមារអាយុ៣ឆ្នាំក៏អាចលេងបានដោយសប្បាយរីករាយដែរ ។

[អាយុគោលដៅ] សម្រាប់កុមារចាប់ពីអាយុ៣ឆ្នាំឡើងទៅ ។

[គោលបំណង]

- ១. ឱ្យកុមារលេងបណ្តើរ បង្កើតកំលាំងចងចាំបានបណ្តើរ
- ២. ឱ្យកុមារលេងល្បែងដែលមានវិន័យជាមួយមិត្តភក្តិ ដោយបង្កើនការយល់ដឹងផ្នែកសង្គម
- ៣. ឱ្យកុមារចងចាំឈ្មោះរបស់របរដែលគួរជារូបភាព
- ៤. ឱ្យកុមាររៀនអំពីរបៀបរាប់ចំនួនគូៈ ១គូ ២គូ..... ។

[របៀបបង្ហាញទៅកុមារ] ចាប់ផ្តើមលេងដោយកុមារចាប់ពី២ ទៅ៣នាក់

- ១. ជាបឋម បង្ហាញអំពីទីតាំង (ប្រើកាតចំនួន១០គូ-២០សន្លឹក)
 - ១.១. ជ្រើសរើសកាតចំនួន១០សន្លឹកមកតំរៀប រួចប្រាប់ឈ្មោះរូបភាពដែលគួរនៅលើកាតនោះដល់កុមារ ហើយឱ្យកុមារថាតាម ។
 - ១.២. ក្នុងចំណោមកាតដែលនៅសល់ចំនួន១០សន្លឹក បង្ហាញកុមារម្តង១សន្លឹកៗ ដោយនិយាយប្រាប់កុមារថា “ដាក់កាតដែលមានរូបដូចគ្នានៅក្បែរគ្នា” រួចយកកាតនោះទៅតំរៀបក្បែរកាតដែលត្រូវបានតំរៀបក្នុង១.១. ។
 - ១.៣. ចាប់ពីសន្លឹកទី២ទៅ ត្រូវត្រូវប្រគល់ឱ្យកុមារ រួចឱ្យកុមារយកកាតនោះទៅដាក់ក្បែរកាតដែលមានរូបដូចគ្នា ។ ចុងបញ្ចប់ត្រូវមាន១០គូ ។
 - ១.៤. តាមលំដាប់ពីលើមក កុមារអាចបញ្ជាក់អំពីភាពដូចគ្នារបស់រូបភាព ហើយអានឈ្មោះរូបភាពនោះ ។
- ២. បន្ទាប់មកអាចប្រើកាតចំនួន២០គូ-៤០សន្លឹក លេងតាមរបៀបទី១ ។
- ៣. ក្នុងចំណោមកាតចំនួន២០គូ ជ្រើសរើសកាតចំនួន៣គូ
 - ៣.១. តំរៀបកាត៣សន្លឹកដែលមានប្រភេទខុសគ្នា ។
 - ៣.២. បង្ហាញកាតផ្សេងទៀតម្តង១សន្លឹក ហើយដាក់នៅក្បែរកាតដែលមានរូបភាពដូចគ្នា(ដូចរបៀបទី១) ។
 - ៣.៣. ក្រោយពីបង្ហាញទីតាំងដែលតំរៀបកាត៣គូជា២ជួររួច ផ្តល់កាតនោះម្តង១សន្លឹកៗ(រក្សាទីតាំងរបស់កាត ឱ្យនៅដដែល) ។
 - ៣.៤. បើកកាត១សន្លឹក ហើយបើក១សន្លឹកទៀត ។ ប្រសិនបើកាតដែលបើកនោះមានរូបភាពដូចគ្នា អាចយកកាត នោះចេញបាន ហើយអាចបន្តបើកតទៅទៀតបាន ។

៤. ក្នុងចំណោមកាតចំនួន២០គូ ជ្រើសរើសកាតចំនួន៦គូ
 - ៤.១. តំរូវបកាត៦សន្លឹកដែលមានប្រភេទខុសគ្នា ។
 - ៤.២. ដាក់ពង្រាយកាត៦គូនោះ ឱ្យនៅរាយប៉ាយ ដោយផ្តាច់កាតទាំងអស់ ។
 - ៤.៣. បើកកាត១សន្លឹកឱ្យផ្លាស់ឡើង ។
 - ៤.៤. រួចបើកកាតសន្លឹកបន្តទៀត ។ ប្រសិនបើកាតដែលបើកបន្តមានរូបភាពដូចកាតដែលបើកមុន បាន១គូនោះ អ្នកបើកអាចយកមកធ្វើជារបស់ខ្លួន ហើយមានសិទ្ធិបើកបន្តម្តងទៀតបាន ។
៥. បង្កើនចំនួនសន្លឹកកាតម្តងបន្តិចៗហើយអនុវត្តដូចខាងលើ ។
៦. ចុងក្រោយ លេងកាតចំនួន២០គូ-៤០សន្លឹក ។

[ចំណុចត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន]

១. ល្បែងនេះចាប់ផ្តើមលេងពីដំណាក់កាលតូចដោយប្រើប្រាស់ចំនួនកាតតិច រហូតដល់ចុងក្រោយលេងកាតចំនួន២០គូ-៤០សន្លឹក ។ ចាប់គិតពីដំណាក់កាលតូចទៅ ។
២. សូមពន្យល់កុមារដោយភាពទន់ភ្លន់ទោះជាកុមារដែលមានការយល់ដឹងយឺតយ៉ាវក៏ដោយ ។
៣. ផ្តល់ពេលវេលាឱ្យកុមារគិតឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ ។ ចាំបាច់បំផុតគឺមិនត្រូវបង្ខំឱ្យកុមារបើកកាតលឿនពេកទេ ។
៤. ការចងចាំអំពីទីតាំងរបស់កាត អាចតភ្ជាប់ជាមួយការរកឃើញកាតដែលមានរូបភាពដូចគ្នាបាន ដូច្នេះពេលបើកកាត ហើយសូមរក្សាទុកនៅទីតាំងដដែល មានន័យថាប្រសិនបើកាតទាំងពីរដែលបើកមានរូបភាពមិនដូចគ្នា ទុកឱ្យមិត្តភក្តិមើលសិន រួចសឹមបិទកាតទាំងពីរនោះវិញនៅទីតាំងដដែល ។
៥. សូមពន្យល់អំពីរបៀបលេងនេះយ៉ាងទន់ភ្លន់រហូតដល់កុមារយល់ច្បាស់អំពីវិន័យលេង ប្រសិនបើកុមារមិនគោរពវិន័យការលេងល្បែងនេះមិនល្អឡើយ ។

[ចំណុចល្អរបស់ល្បែងចងចាំ]

១. ទំហំកាតនេះត្រូវធ្វើឡើងដោយគិតអំពីទំហំដៃកុមារ ដូច្នេះកុមារអាចចាប់កាន់លេងបានយ៉ាងងាយ ។
២. កុមារមានចំណាប់អារម្មណ៍ដោយសាររូបភាពក្នុងកាត ត្រូវបានគូរដោយជ្រើសរើសយករូបភាពដែលកុមារមើលឃើញនៅជុំវិញខ្លួនរបស់គេ ។
៣. កំរាស់កាតក្រាស់ អាចបើកបានយ៉ាងងាយ និងអាចរក្សាទុកបានយូរឆ្នាំ ។
៤. កាតដាក់ក្នុងថង់ក្រណាត់ ដូច្នេះងាយស្រួលរក្សាទុក ដោយមិនប្រឡាក់ដីហុយ ។
៥. ដោយសារមានច្រើនថង់ (ច្រើនកំប្លោ) ដូច្នេះសូមប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការថែរក្សាទុកដាក់ ចៀសវាងកាតច្របល់ចូលគ្នា ឬបាត់បង់ ។