



**សកម្មភាព**     ៖ ល្បែងដេរសម្លៀកបំពាក់

**ចិត្តចលនា**   ៖ បំណិនចលនាតូច៖

ការហ្វឹកហាត់បង្កើតកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក៖

**វិទ្យាសាស្ត្រ**    ៖ ប្រតិបត្តិដោយសុវត្ថិភាព៖ ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួន ដើម្បីសម្រាប់សុវត្ថិភាព៖

**បុរេគណិត**    ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់នឹងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ៖

ទំហំនិងពណ៌៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ៖

**សិក្សាសង្គម**   ៖ គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង៖

ការយល់ដឹងនិងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព៖

**គោលបំណង**

**ចិត្តចលនា**    ៖ បំណិនសម្បទា៖

កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹងនិងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

**វិទ្យាសាស្ត្រ**    ៖ បំណិនសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីវត្ថុដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដូចជា៖ ភ្លើងអគ្គីសនី ថ្នាំសម្លាប់សត្វល្អិត ថ្នាំពេទ្យ ស្លាកសញ្ញាមីន ស្លាកសញ្ញាចរាចរណ៍ វត្ថុមុតស្រួច ទឹកពាង និងទឹកស្រះ។

**បុរេគណិត**    ៖ បំណិនសម្បទា៖ រាប់ចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី១ដល់៣០ឬលើសពីនេះ។  
បំណិនសម្បទា៖ រៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

**សិក្សាសង្គម**   ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបបត់ រោយ ដេរ តម្បាញ សូនរូបភាព

ជាក់ពណ៌ ហែក

កាត់ បិទ... ដើម្បីបង្កើតជារូបភាពផ្សេងៗដែលអ្នកចង់បាន។

**កម្រិតសិក្សា**   ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់

**រយៈពេល**       ៖ ៣០ នាទី

**ឧបករណ៍**       ៖ ក្រដាសសន្លឹករូបភាពមនុស្ស ក្រដាសសន្លឹករូបភាពសំលៀកបំពាក់ និងខ្សែអំបោះ  
ឧបករណ៍សម្រាប់ចោះរន្ធ កន្ត្រៃជាដើម។

**ការរៀបចំ**     ៖ ត្រៀមសម្ភារដែលត្រូវលេង តាមចំនួនឈុតដែលសម្រាប់លេងបានស្រួល។

**សេចក្តីណែនាំ ៖**

1. សួរកុមារថាស្គាល់សំលៀកបំពាក់អត់? តើកូនស្រឡាញ់អាវពណ៌អ្វី? ខោពណ៌អ្វី?
2. ប្រាប់កុមារថាសំលៀកបំពាក់ច្រើនប្រភេទ។ ប្រាប់កុមារពីប្រភេទសំលៀកបំពាក់នីមួយៗ។
3. បន្ទាប់បមក ប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងល្បែងសកម្មភាពនេះជាមុនសិន៖
  - ល្បែងនេះអាចលេងជាក្រុមក៏បាន លេងជាម្នាក់ៗក៏បានដែរ  
បើជាក្រុមគួរមានសមាជិកប្រហែលជា២នាក់ ឬលើសក៏បាន
  - ចែកសន្លឹករូបភាពមនុស្សមួយសន្លឹកទៅកាន់កុមារម្នាក់ៗក្នុងក្រុមនោះ  
និងរូបភាពសម្លៀកបំពាក់ច្រើននៅចំណុចណាមួយ ដែលឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
  - សមាជិកនីមួយៗត្រូវស្វែងសំលៀកបំពាក់មកពាក់ឱ្យរូបភាពដែលមានស្រាប់និងមិន  
មានសំលៀកបំពាក់ទាំងនោះ  
ដោយប្រើខ្សែនិងដេរវាជាប់នឹងខ្លួនមនុស្សឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ជាការស្រេច (មនុស្សស្រី  
ស្លៀកពាក់ខោអាវស្រី និងមនុស្សប្រុសត្រូវស្លៀកពាក់ខោអាចប្រុស)។
  - អ្នកណាដែលអាចដេរនិងពាក់ខោអាវឱ្យមនុស្សបានមុន និងត្រឹមត្រូវ  
គេនឹងក្លាយជាអ្នកដែលពូកែជាងគេក្នុងក្រុមរបស់ខ្លួនផងដែរ។
  - ឬអាចលើកដៃប្រាប់គ្រូថា ខ្ញុំធ្វើបានរួចរាល់ហើយ សូមអ្នកគ្រូពិនិត្យមើលបាន។
  - អ្នកអាចលេងបែបនេះជាមួយកុមារទាំងអស់បាន ឬម្តងមួយក្រុមក៏បានដែរ  
អាស្រ័យលើការសំរេចចិត្តរបស់អ្នកគ្រូ  
ឬតាមសមត្ថភាពសម្ភារដែលអាចផលិតបាន។
4. នៅពេលលេងរួចរាល់ អ្នកគ្រូឱ្យកុមាររៀបចំមនុស្សតាមមនុស្ស  
សំលៀកបំពាក់តាមសម្លៀកបំពាក់ ទុកដាក់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវជាការស្រេច។