



សកម្មភាព ៖ ល្បែងស្វែងរកសកម្មភាពជួយគ្នា

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនចលនាតូច៖

ការហ្វឹកហាត់បង្កើតកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំនិងសាច់ដុំភ្នែក៖

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ ប្រតិបត្តិដោយសុវត្ថិភាព៖ ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួន ដើម្បីសម្រាប់សុវត្ថិភាព៖

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់នឹងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ៖

ទំហំនិងពណ៌៖ ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ៖

គោលបំណង

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនសម្បទា៖

កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹងនិងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើ អ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ បំណិនសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីវត្ថុដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដូចជា៖

ភ្លើងអគ្គីសនី ថ្នាំសម្លាប់សត្វល្អិត ថ្នាំពេទ្យ ស្លាកសញ្ញាមិន ស្លាកសញ្ញាចរាចរណ៍ វត្ថុមុតស្រួច ទឹកពាង និងទឹកស្រះ។

បុរេគណិត ៖ បំណិនសម្បទា៖ រាប់ចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី១ដល់៣០ឬលើសពីនេះ។

បំណិនសម្បទា៖ រៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាសកូនកាសសកម្មភាពជួយគ្នាមួយឬពីរឈុតសម្រាប់លេងល្បែងនេះ

(កាត់និងអុីតកាតឱ្យបានស្អាតនិងមាំល្អ និងអាចលេងបានយូរនិងច្រើនដង)។

ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារដែលត្រូវលេង តាមចំនួនឈុតដែលសម្រាប់លេងបានស្រួល។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. សួរកុមារថា មានស្គាល់ពាក្យផ្ទុយដែរឬទេ? មានអ្វីខ្លះ?

អាចឧទាហរណ៍ពាក្យខ្លះៗឱ្យកុមារបានដឹងនិងស្គាល់ជាមុនសិនកាន់តែល្អ។ ដូចជា៖ ធំ និងតូច លឿន និងយឺត ខ្លាំងនិងខ្សោយជាដើម។

2. ប្រាប់ពីរបៀបលេងល្បែងទៅកាន់កុមារជាមុនសិន៖

- មួយក្រុមមានអាចសមាជិកចាប់ពី៤ទៅ៥ឬ៦នាក់ក៏បានដែរ
- ក្រុមនីមួយៗត្រូវផ្តាច់ការរូបភាពនៅចំកណ្តាលទាំងអស់ និងចាប់យកកាតម្នាក់ៗសន្លឹកៗដែលត្រូវប្រាកដថា ម្នាក់ត្រូវមានរូបភាពផ្សេងៗគ្នា និងកុំឱ្យជាន់គ្នាសោះ។
- នៅពេលដែលសមាជិកក្រុមមានកាតរូបភាពម្នាក់ៗសន្លឹកហើយនោះ ម្នាក់ៗចាប់ផ្តើមប៉ាររកអ្នកដែលអាចបើកកាតមុនគេ បន្ទាប់មក បើកជាបន្តបន្ទាប់គ្នាពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬពីស្តាំទីឆ្វេងក៏បាន ទៅតាមការកំណត់របស់អ្នកលេង។
- ប្រសិនបើអ្នកបើកបានកាតដែលជាកាតផ្ទុយគ្នា អាចរក្សាទុកបានជាគូរបស់វា ដោយផ្គុំឱ្យត្រូវគ្នា។ តែប្រសិនបើបើកបានកាតដែលមិនមែនជាគូពាក្យផ្ទុយរបស់វាទេ ត្រូវទុកវានៅកន្លែងដើមវិញ។
អ្នកផ្សេងត្រូវតាមមើលថាគេផ្តាច់កាតវិញនៅត្រង់កន្លែងណា?
(កន្លែងនេះជាភាពឆ្គោតវៃរបស់កុមារ ចេះតាមសង្កេតនិងរហ័សរហួនផងដែរ)
- លេងបែបនេះរហូតដល់អស់កាតដែលផ្តាច់នៅចំកណ្តាលនោះ បន្ទាប់មក អ្នកដែលអាចស្វែងរកគូកាតពាក្យផ្ទុយបានច្រើន ហើយរាប់ចំនួនគូរបស់វាជាមួយគ្នា។
- អ្នកណាដែលមានកាតរូបភាពពាក្យផ្ទុយច្រើនជាងគេ និងក្លាយជាអ្នកពូកែជាងគេ និងអ្នកបន្តបន្ទាប់បាន។
- ក្នុងថ្នាក់អាចលេងល្បែងម្តងមួយក្រុមក៏បាន និងម្តងច្រើនក្រុមក៏បានដែរ សំខាន់លើការត្រៀមសម្ភាររបស់គ្រូ ជាការស្រេច។