



# ល្បែងបេះផ្លែឈើ



អង្គការរ៉ូតារីកកងបី  
សម្រាប់កុមារ R4C



កម្មវិធីសិក្សា

វិទ្យាសាស្ត្រ ៖ អាហាររូបត្ថម្ភ(ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានអំពីក្រុមអាហារ និងអាហាររូបត្ថម្ភ)

គណិតវិទ្យា ៖ ទំហំ និងពណ៌(ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង (បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហែលគ្នា)

រយៈពេល ៖ ៣០នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្តារល្បែង, របស់ដែលមានពណ៌ទាំង៤ខុសគ្នា សម្រាប់សម្គាល់ ដូចជា ពណ៌បៃតង

ទឹកក្រូច ក្រហម និងលឿង, គ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌មួយ, និងតែងតាំងក្មេងម្នាក់សម្តែងជាសត្វស្វា ។

គោលបំណង ៖ (វិទ្យាសាស្ត្រ) ៖ ប្រាប់បានពីឈ្មោះបន្លែ ផ្លែឈើ និងអាហារក្រុម។

(គណិតវិទ្យា) ៖ ទម្លាប់ប្រើប្រាស់ និងទុកដាក់សម្ភារឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

(សិក្សាសង្គម) ៖ ចូលរួមលេងជាមួយកុមារដទៃទៀតដោយមិនបំពានគ្នា។

សេចក្តីណែនាំ ៖

១. ឱ្យក្មេងៗចែកជាក្រុម ហើយក្នុងមួយក្រុមមានគ្នាចំនួន ៥នាក់។

២. ក្នុងចំណោម៥នាក់ មានម្នាក់ត្រូវជ្រើសរើសធ្វើជាសត្វស្វា។ (សម្រាប់អ្នកធ្វើជាសត្វស្វាសមាជិកក្រុម ២នាក់ក៏បានដែរ)

៣. ហើយ ៤នាក់ទៀតលេងជាអ្នកបេះផ្លែឈើ។ (សម្រាប់អ្នកបេះផ្លែឈើនីមួយៗមានសមាជិក២នាក់ក៏បានដែរ)

៤. ចែកក្តារល្បែង គ្រាប់ឡកឡាក់ដែលមាន៦ពណ៌ និងវត្ថុតំណាងផ្លែឈើទាំង ៤ពណ៌ មួយពណ៌មានចំនួន ១០ ហើយមួយពណ៌ផ្សេងទៀតសម្រាប់ដំណាងឱ្យសត្វស្វា

ដើរទៅកាន់ក្រុមដំបូងដែលបានចាប់ផ្តើមលេង។ បញ្ជាក់៖វត្ថុសម្គាល់សម្រាប់សត្វស្វានោះ សុំជាពណ៌ខៀវ សម្រេចចិត្តឱ្យក្មេងម្នាក់ណា

ដែលចាប់ផ្តើមលេងមុនគេ ហើយរមៀលគ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌នោះ ប្រសិនបើទទួលបានពណ៌ ក្រហម នោះក្មេងម្នាក់ត្រូវបេះយកផ្លែឈើ ១ផ្លែដាក់នៅចំពីមុខគេ

និងបន្ទាប់មកឱ្យក្មេងបន្ទាប់ទៀត បើរមៀលគ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌លឿង ចាប់យកផ្លែក្រូច។ ពណ៌ទឹកក្រូច=ផ្លែប៉រ, ពណ៌បៃតង=ផ្លែប៉ោម

ប្រសិនបើបានពណ៌ផ្កាឈូក=យកបានផ្លែឈើ២មុខ (២មុខណាក៏បានដែរ)

ប្រសិនពណ៌ខៀវ=សត្វស្វាត្រូវដើរតាមរូបសញ្ញាហ្នឹងព្រួញ ១ព្រួញ

៥. ធ្វើបែបហ្នឹងជាដំបូង និងក្មេងណាដែលប្រមូលផ្លែឈើបានច្រើនជាងគេ ម្នាក់នោះគឺជាមនុស្សឈ្នះ តែត្រូវប្រមូលផលឱ្យបានអូនសត្វស្វាដែរ

ប្រសិនបើសត្វស្វាដើរតាមព្រួញដល់អស់ព្រួញ នោះអ្នកទាំង ៤ត្រូវចាញ់តែម្តង។

៦. ប្រសិនបើមានពេលច្រើន ត្រូវលេងឱ្យគ្រប់គ្នាដោយផ្លាស់ប្តូរក្មេងៗទាំងអស់ ៥នាក់ជាការស្រេច។

