



**សកម្មភាព**                    ៖ ល្បែង វិញ្ញាណពិសេស  
**វិទ្យាសាស្ត្រ (ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ)**

- ៖ លក្ខណៈរូបធាតុ
- ៖ អំពីរាងកាយផ្ទាល់ខ្លួន

**គោលបំណង**

៖

**វិទ្យាសាស្ត្រ** ៖ ញែកបានពីភាពខុសគ្នារវាងវត្ថុធាតុដើមនៃសម្ភារ  
ដោយប្រើបញ្ញាក្តិ៖ រឹង ទន់ គ្រើម រលោង សើម ស្ងួត ត្រជាក់  
និងក្តៅជាដើម...។

៖ បង្ហាញពីមុខងាររបស់រាងកាយមនុស្ស  
ដូចជាភ្នែកសម្រាប់មើល ត្រចៀកសម្រាប់ស្តាប់ មាត់សម្រាប់និយាយ  
និងញុំាបាយ ច្រមុះសម្រាប់ហិតក្លិន ដៃសម្រាប់ធ្វើការងារ  
ជើងសម្រាប់ដើរ និងមុខងារផ្នែកផ្សេងទៀត។

**កម្រិត**                        ៖ ទាប មធ្យម និងខ្ពស់

**រយៈពេល**                    ៖ ៣០ នាទី

**ឧបករណ៍**                    ៖ សន្លឹកកិច្ចការមាន២ប្រភេទ។ ប្រភេទទី១សន្លឹកកិច្ចការមួយមានបាតដៃ៦  
ដែលអាចបោះពុម្ពបានជាទំហំ A3 ឬA4 ក៏បាន និងប្រភេទទី២ សន្លឹកកិច្ចការមួយមានបាតដៃតែ  
មួយដែលមានម្រាមដៃធំជាទំហំ A4។

៖ សម្ភារមាន ការវិស្វិត ស្តុត វត្ថុដែលមានសភាពគ្រើម រលោង រឹង ទន់  
អង្កាញ់ សម្ភារទាំងនេះគឺល្មមសម្រាប់ប្រើជាមួយសន្លឹកកិច្ចការ។

**កម្រិតសិក្សា**                ៖ ទាប មធ្យម និងខ្ពស់

**ការរៀបចំ**                    ៖ ត្រៀមសម្ភារដែលបានធ្វើមួយឈុតសម្រាប់បង្ហាញ និងពន្យល់ក្នុងមុន  
ពេលលេងល្បែងសកម្មភាពនេះ។

របៀបធ្វើ៖

- បោះពុម្ពសន្លឹកកិច្ចការដែលបានទាញយកនោះ ពីWebsite ដែលមាន២ប្រភេទ និងទំហំទៅតាមការចង់បានរបស់អ្នក ដោយអ្នកអាចបោះពុម្ពជាទំហំ A3 ឬ A4ក៏បាន។
- បិទសម្ភារដែលមានដូចរៀបរាប់លើសន្លឹកកិច្ចការរូបបាតដៃ៖ ក្រដាសគ្រឹម ក្រដាសរលោង ដុំឈើ សំឡី សម្ភារទាំងនេះគឺល្មមអាចបិទលើសន្លឹកកិច្ចការរូបបាតដៃនីមួយៗបាន។
- ឧទាហរណ៍. បាតដៃទី១បិទសំឡីដែលមានភាពទន់ បាតដៃទី២ បិទដុំឈើដែលមានសភាពរឹង បាតដៃទី៣ បិទក្រដាសរលោង និងបាតដៃទី៤ បិទក្រដាសដែលមានសភាពគ្រឹម។
- ការបិទយើងអាចប្រើប្រាស់ជាមួយនឹងស្កុត ឬការវស្សិតក៏បានដែរ។

**សេក្តីណែនាំ៖**

1. បង្ហាញក្មេងៗពីសន្លឹកកិច្ចការ និងសួរក្មេងៗថាតើអ្វីដែលអាចប្រើជំនួសចក្ខុវិញ្ញាណបាន? ចាស ឬបាទគឺដៃ។
2. ពិភាក្សាជាមួយក្មេងៗពីពាក្យ ទន់ រឹង រលោង និងគ្រឹម អង្កាញ់ បន្ទាប់មកបង្ហាញក្មេងៗពីសន្លឹកកិច្ចការម្តងទៀត និងពន្យល់ពីរបៀបធ្វើវាឱ្យបានច្បាស់លាស់។
3. របៀបធ្វើវាគឺមាននៅខាងលើស្រាប់ អ្នកទាំងអស់គ្នាអាចមើលបាន (ការរៀបចំ)
4. ពន្យល់ក្មេងពីរបៀបលេងឱ្យបានច្បាស់
  - ★ ល្បែងនេះលេងតែម្នាក់ៗក៏បានដែរ ឬ១ក្រុម ៣ នាក់ក៏បានដែរ។
  - ★ សន្លឹកកិច្ចការ មាន២ប្រភេទ ១ប្រភេទគឺក្រដាសមួយមានបាតដៃ៦ ហើយទំហំមាន២ដែរ A3 និង A4។ ស្រឡាញ់មួយណា ជ្រើសរើសបោះពុម្ពមួយនោះណា។ ប្រភេទទី២គឺ ក្រដាស១ មានរូបបាតដៃ១ និងមាន២ទំហំដូចគ្នា។
  - ★ សម្រាប់ប្រភេទទី១ មានបាតដៃ៦ ១ ២ ៣ ៤ ៥ មានឈ្មោះ តែទី៦ អត់មានឈ្មោះទេ តែអ្នកអាចដាក់វត្ថុដែលសភាពបែបណាក៏បានដែរ។
  - ★ ចាប់ផ្តើមហៅក្មេងម្នាក់ឡើងទៅខាងលើ

- ★ បិទក្រដាសសន្លឹកកិច្ចការនៅលើក្តារខៀន
- ★ ឱ្យក្មេងនោះស្ទាបបាតដៃនីមួយៗបានធ្វើនៅលើសន្លឹកកិច្ចការនោះ ថា គាត់មានអារម្មណ៍បែបណា? នៅពេលដែលស្ទាបហើយ និងប្រាប់ទាំងអស់គ្នា ថាបាតដៃដែលគេបានស្ទាបហ្នឹងមានសភាពបែបណា?  
(ក្មេងម្នាក់ស្ទាបតែបាតដៃមួយបានហើយ)
- ★ បន្ទាប់មកផ្លាស់ប្តូរឱ្យក្មេងបន្ទាប់គ្នាម្តង និងធ្វើដូចគ្នាបែបហ្នឹងទាំងអស់គ្នាទៀតម្តង ប្រសិនបើមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់។
- ★ ធ្វើបែបហ្នឹង ដើម្បីឱ្យក្មេងៗបានស្គាល់ថា ពួកគេអាចប្រើប្រាស់ញាណពិសេសរបស់ពួកគេ ជំនួសភ្នែកបាន។

**ការប្រែប្រួល៖**

- ការលេងល្បែងខាងលើ ខ្ញុំសរសេររបៀបលេងដោយប្រើសន្លឹកកិច្ចការដែលមានបាតដៃ៦។ តែបើអ្នកចង់ប្រើប្រាស់សន្លឹកកិច្ចការដែលមានបាតដៃមួយក៏បានដែរ ហើយវិធីសាស្ត្រក្នុងការលេងក៏ដូចគ្នាដែរ។
- សម្រាប់ការធ្វើសន្លឹកកិច្ចការ ឬបិទ ក្រដាសគ្រើម ក្រដាសរលោង ដុំឈើ សំឡីទន់ អាចឱ្យក្មេងៗជាអ្នកបិទ និងធ្វើវាក៏បានដែរ អាស្រ័យទៅលើ ថាតើអ្នកមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ដែរឬទេ?