អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែង បីងហ្គូកាយវិការ**

ភាសាខ្មែរ (ការប្រើពាក្យសម្ដីកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង)៖

និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យមនុស្ស សត្វ ឬវត្ថុនានា

(ការស្គាល់តួអក្សរ)៖ការយល់ដឹងអំពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង

គោលបំណង ៖

ភាសាខ្មែរ ៖ ប្រាប់ពីឈ្មោះសត្វ មនុស្ស វត្ថុឱ្យបានចំនួន ៤

តាមរយៈការធ្វើកាយវិការ ចលនាត្រាប់តាមនិមិត្តសញ្ញា។

សម្ដែងនូវអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយក្នុងការបង្ហាញ និងប្រាប់ឈ្មោះមនុស្ស

សត្វ វត្ថុដែលបានឃើញ។

៖ ស្ដាប់ និងបែងចែកសូរសំឡេងទូទៅ

៖សំឡេងសត្វ សំឡេងមនុស្ស និងដឹងពីប្រភពសំឡេង…

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ បោះពុម្ពក្រដាសបីងហ្គូជាកាតធំតាមចំនួនសិស្ស និងអ៊ុតវាឱ្យបានស្អាត ប្រអប់ កាតរូបភាពតូចៗទាំងអស់សម្រាប់ចាប់មួយៗ និងសម្ភារសម្រាប់សម្គាល់ដែលអាចមានដូចជា ដំណើ គម្របដប ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម និងខ្ពស់

ការរៀបចំ ៖ត្រៀមជាមួយនឹងក្រដាសបីងហ្គូនិងសម្ភារសម្រាប់រាប់ឬសម្គាល់ ឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ ។

សេចក្ដីណែនាំ៖

1. ពិភាក្សាជាមួយក្មេងៗពីអ្វីដែលពួកគេគិត និងឱ្យក្មេងៗធ្វើការសម្ដែងធ្វើជាស្ដាប់មិនឮ ទាំងអស់គ្នា។
2. ល្បែងនេះអាចលេងទាំងអស់គ្នាតែម្ដង ព្រោះវាមានភាពងាយស្រួលជាងលេងជាក្រុម ។
3. ចែកក្រដាសបីងហ្គូធំ និងសម្ភារសម្រាប់សម្គាល់ទៅក្មេងៗឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់

- ☐ បញ្ជាក់៖ រូបភាពក្នុងក្រដាសប៊ីងហ្គូ និងកាតតូចនោះជារូបអ្វីក៏បានដែរដូចជា៖ រូបសត្វ រូបសម្ភារតន្ត្រី រូបសម្ភារប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ ជាដើម…។ តែត្រូវមានរូបភាពដូចគ្នា និងត្រូវគ្នា។

4. និយាយពីរូបភាពទាំងអស់ ដើម្បីឱ្យក្មេងៗបានស្គាល់ និងយល់ឱ្យច្បាស់ពីឈ្មោះ និងសម្លេងរបស់វា។
5. ប្រាប់ពួកគេទាំងអស់គ្នាថា ថ្ងៃនេះយើងលេងល្បែងប៊ីងហ្គូកាយវិការ
   - ➔ ចែកក្រដាសប៊ីងហ្គូធំតាមចំនួននីមួយៗ សម្ភារសម្គាល់
   - ➔ ឱ្យក្មេងៗអង្គុយចុះទាំងអស់គ្នា និងត្រៀមដោយដាក់ក្រដាសប៊ីងហ្គូរនៅចំពីមុខ និងសម្ភារសម្គាល់ដូចគ្នា។
   - ➔ គ្រូធ្វើកាយវិការតាមសត្វនីមួយៗឱ្យក្មេងបានដឹងជាមុនសិន ប្រសិនបើគាត់មិនសូវបានស្គាល់សត្វទាំងនោះច្បាស់។
   - ➔ ក្មេងណាដែលមានរូបភាពដូចជាកាយវិការដែលគ្រូធ្វើនោះនៅក្នុងក្រដាសប៊ីងហ្គូរបស់ពួកគេ ពួកគេប្រើសម្ភារសម្គាល់មួយនៅលើក្រដាសប៊ីងហ្គូរបស់គេនោះ។
   - ➔ ក្មេងណាដែលគ្មានសត្វដែលគ្រូធ្វើកាយវិការដូចទេ មិនចាំបាច់ដាក់ទេ។
   - ➔ ធ្វើបែបនេះរហូត ដល់ក្មេងណាដែលដាក់ពេញក្រដាសប៊ីងហ្គូរបស់ពួកគេមុន គេត្រូវស្រែកខ្លាំងៗថា ‹‹ប៊ីងហ្គូ›› បន្ទាប់មក គឺក្លាយជាអ្នកឈ្នះទី១
   - ➔ បន្ទាប់មកលេងបន្តដើម្បីរកអ្នកឈ្នះទី២ ទី៣ ទី ៤ គឺជាការស្រេច។
6. ប្រសិនបើមានពេលទៀត ឱ្យក្មេងផ្លាស់ប្តូរក្រដាសប៊ីងហ្គូគ្នា និងចាប់ផ្តើមលេងម្តងទៀតជាការស្រេច។

ការប្រែប្រួល៖

- ល្បែងនេះអ្នកអាចលេងដោយចែកក្មេងៗទៅជាក្រុមៗក៏បានដែរ ប្រសិនបើអ្នកមានពេលសម្រាប់គ្រប់គ្រងក្មេងទាំងអស់បាន។
- យើងអាចលេងជាប្រភេទសម្ភារផ្សេងៗដែលយើងអាចធ្វើកាយវិការបានក៏បានដែរ តាមការច្នៃប្រឌិតរបស់អ្នក។