អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងតម្រង់ជួរ**
ចិត្តចលភាព
បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។
បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។
បុរេគណិត
រង្វាស់រង្វាល់ (បញ្ញត្តិស្ដីពីរង្វាស់រង្វាល់)។

គោលបំណង

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។
បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) កុមារស្គាល់បញ្ញត្តិ ខ្ពស់ ឬ ទាប វែង ឬ ខ្លី។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់
រយៈពេល ៖ ១០ នាទី
ឧបករណ៍ ៖ អានសៀវភៅរឿង យក្សចម្លែក (ត្រៀមសំណួរដែលទាក់ទងនឹងពាក្យ ខ្ពស់ ទាប)
ការរៀបចំ ៖ រៀបចំកុមារឱ្យចាប់ក្រុម ហើយតម្រង់ជួរតាមការពេញចិត្ត។

សេចក្ដីណែនាំ៖

1. និយាយ៖ ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែង**តម្រង់ជួរ**ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ចែកក្មេងៗចាប់ក្រុមពី ៦ទៅ ៧នាក់ក្នុងមួយក្រុម អាស្រ័យទៅតាមចំនួនសិស្សដែលមានស្រាប់។
3. ឱ្យក្មេងៗតម្រង់ជាជួរ តាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង។
   ឧទាហរណ៍៖ កុមារអាចតម្រង់ជួរពី ខ្ពស់ទៅទាប។
   កុមារអាចតម្រង់ជួរពី ទាបទៅខ្ពស់។
   កុមារអាចតម្រង់ជួរ ជាជួរវែង។
   កុមារអាចតម្រង់ជួរ ជាជួរខ្លី។
4. ក្រុមណាដែលតម្រង់ជួរបានត្រឹមត្រូវ ហើយលឿនជាងគេ ក្រុមនោះនឹងត្រូវឈ្នះ ហើយត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចេញលេងមុន ឬទៅផ្ទះមុនបាន។

ការប្រែប្រួល៖

1. ឱ្យក្មេងៗអនុវត្តការប្រៀបធៀបរឿងផ្សេងទៀត។ ឧទាហរណ៍.ឱ្យពួកគេតម្រង់ជួរតាមលំដាប់លំដោយ។
2. ឱ្យកុមារអនុវត្តការប្រៀបធៀបរឿងផ្សេងទៀត។ ឧទាហរណ៍.សួរពួកគេឱ្យតម្រង់ជួរតាមលំដាប់នៃប្រវែងសក់របស់ពួកគេចាប់ពីខ្លីបំផុតឬតាមទំហំនៃដៃរបស់ពួកគេចាប់ពីធំបំផុតរហូតដល់តូចបំផុត។