អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងទះដៃចាប់គូរ**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

សិក្សាសង្គម

ចម្រៀង និងតន្ត្រី(ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធតន្ត្រី) ។

បុរេគណិត

បរិមាណ និងចំនួន (ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ) ។

គោលបំណង

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់បានពីរបៀបទះដៃ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី ១ដល់៣០តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ១០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កុមារច្រៀងចំរៀង សម្រាប់ចាក់ចម្រៀង។

ការរៀបចំ ៖ រៀបចំការណែនាំពីរបៀបនៃការលេងហ្គេមនេះឱ្យបានច្បាស់។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ជ្រើសរើសបទចម្រៀងដែលក្មេងៗចូលចិត្ត ឬ មានក្មេងណាម្នាក់ដែលចេះច្រៀងបទនោះ ព្រោះវាងាយនឹងឱ្យក្មេងៗរាំ ឬ ក៏ទាំងពីរគឺកាន់តែល្អ។
2. និយាយថា៖ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងទះដៃចាប់គូរ**ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
3. ឱ្យក្មេងឈរនៅទល់មុខលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ។
4. ពន្យល់ក្មេងៗថាបើទះដៃតែ ១ម្តង ។ ក្មេងៗត្រូវនៅម្នាក់ឯងដោយមិនចាប់គូរជាមួយនរណាទេ ព្រោះទះដៃតែ ១ម្តង។
5. លោកគ្រូ អ្នកគ្រូទះដៃ ៣ដងក្មេងៗត្រូវរត់ទៅរកគ្នាឱ្យបាន២នាក់ផ្សេងទៀត ដើម្បីបង្កើតជាក្រុម៣នាក់ដូចដែលបានទះដៃ។
6. ក្មេងណាដែលនៅសល់ម្នាក់ ឬ២នាក់នោះ ដែលមិនគ្រប់ចំនួន៣នាក់ដូចការទះដៃពួកគេនឹងត្រូវចាក់ចេញពីការលេងហ្គេមនោះ ឬ ត្រូវច្រៀងនឹងរាំជំនួសលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ។
7. ទះដៃបែបនេះរហូត តែច្រើនដង ពី១ដល់១០។

ការប្រែប្រួល៖

ប្រសិនបើអាច សូមឱ្យមានក្មេងណាម្នាក់ឡើងទៅជាមេក្រុមម្តងជំនួសលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ។