



សកម្មភាព ៖ ល្បែងប៉ះសត្វខ្នុរអាឡា

ចិត្តចលនា

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

វិទ្យាសាស្ត្រ

ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ (ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត)

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(វិទ្យាសាស្ត្រ) ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វផ្សេងៗ រៀបរាប់ឈ្មោះសត្វ ចរិតលក្ខណៈ លក្ខខណ្ឌរស់នៅ វដ្តនៃសត្វ ការប្រៀបធៀបនៃសត្វ និងផលប្រយោជន៍។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ [ក្រដាសពណ៌នាពីរឿងពិតរបស់សត្វខ្នុរអាឡា](#)

ការរៀបចំ ៖ ជ្រើសរើសកន្លែងចំនួន ៤ កន្លែងដោយដាច់ឡែកពីគ្នានៅក្នុងថ្នាក់ ឬ នៅក្រៅក៏បានដែលអាចឱ្យក្មេងៗអាចលេងល្បែងបាន។ ដាក់ស្លាកនៅតាមតំបន់នីមួយៗដែលប្រើពាក្យពិពណ៌នាពីសត្វខ្នុរអាឡា។ ឧទាហរណ៍. ប្រទេសអូស្ត្រាលី ថនិកសត្វ រាត្រីចរ និងដើមប្រេងខ្យល់ដូចដែលបានដកស្រង់ពីក្រដាសពិពណ៌នាអំពីសត្វខ្នុរអាឡា។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. និយាយថាថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែងប៉ះសត្វខ្នុរអាឡាជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ប៉ុន្តែកូនៗចាំស្តាប់ក្រដាសពិពណ៌នាពីរឿងពិតរបស់សត្វខ្នុរអាឡា(ករណីចាំបាច់បើមិនអានក៏បានដែរ)។
[ក្រដាសពណ៌នាពីរឿងពិតរបស់សត្វខ្នុរអាឡា](#)
3. ឱ្យក្មេងៗនិយាយតាមរឿងពិតសត្វខ្នុរអាឡាពាក្យ ប្រទេសអូស្ត្រាលី ថនិកសត្វ រាត្រីចរ ដើមប្រេងខ្យល់ ស្លឹកឈើ ដូចដែលបានដកស្រង់ពីក្រដាសពិពណ៌នាអំពីសត្វខ្នុរអាឡា(៥នាទី)។

4. បែងចែកក្មេងទៅជា ៤ក្រុម។
5. បន្ទាប់មកឱ្យក្រុមនីមួយៗទៅតាមកន្លែងដែលបានរៀបចំគឺជាសត្វខូអាឡា។
6. ប្រាប់ក្មេងថាសត្វឆ្កែព្រៃគឺជាសត្វរស់ស៊ីពូជរបស់សត្វខូអាឡា និងកាចសាហាវណាស់។ សត្វខូអាឡាខ្លាចសត្វឆ្កែព្រៃខ្លាំងណាស់។ ពួកគេគួរតែព្យាយាមកុំឱ្យសត្វឆ្កែព្រៃចាប់បាន ។
7. បន្ទាប់មកជ្រើសរើសក្មេងណាម្នាក់ឱ្យដើរតួធ្វើជាសត្វឆ្កែព្រៃត្រូវឈរនៅចំកណ្តាល និងស្រែកខ្លាំងៗក្រដាសពិពណ៌នារឿងពិតរបស់សត្វខូអាឡា ឧទាហរណ៍. ពាក្យ ប្រទេសអូស្ត្រាលី ថនិកសត្វ វាត្រីចរ ដើមប្រេងខ្យល់ ស្លឹកឈើ ។
8. សត្វខូអាឡាទាំងអស់ត្រូវរត់យ៉ាងលឿនទៅរកកន្លែងដែលសត្វឆ្កែព្រៃបានស្រែក។ ពេលដែលពួកគេរត់នោះ សត្វឆ្កែព្រៃត្រូវព្យាយាមចាប់ពួកសត្វខូអាឡាទាំងនោះ។
9. បើសិនចាប់បាននោះគេនឹងក្លាយខ្លួនទៅជាសត្វឆ្កែព្រៃដែរ ហើយបន្ទាប់មក គេអាចដេញចាប់ក្មេងៗដែលជាសត្វខូអាឡាផ្សេងៗទៀតបាន។
10. នៅពេលដែលក្មេងៗដែលជាសត្វខូអាឡាបានរត់ចូលតាមកន្លែងបានត្រឹមត្រូវហើយនោះក្មេងដែលទើបតែក្លាយជាសត្វឆ្កែព្រៃនោះ គួរតែស្រែករឿងពិតសត្វខូអាឡាបន្តទៀត ហើយសត្វខូអាឡាត្រូវរត់ទៅរកកន្លែងដែលគេស្រែកនោះ ប៉ុន្តែម្តងនេះរាងពិបាកជាងមុនបន្តិច ព្រោះមានសត្វឆ្កែព្រៃច្រើនជាងមុនដែលត្រូវដេញចាប់ពួកគេ។
11. ល្បែងនេះនឹងត្រូវបានបញ្ចប់ នៅពេលដែលសត្វខូអាឡានៅសល់តែ២ ឬ ៣នាក់តែប៉ុណ្ណោះ។ ពួកគេគឺជាអ្នកដែលនៅរស់។

ការប្រែប្រួល៖

- ផ្លាស់ប្តូរការពិតរបស់សត្វខូអាឡានៅតាមកន្លែងនីមួយៗ
- អ្នកអាចលេងល្បែងនេះជាមួយនឹងប្រភេទសត្វដែលជាសត្វរស់ស៊ីពូជនឹងគ្នាបាន