



សកម្មភាព

៖ បត់ក្រដាសជាសត្វខ្នុរអាឡា

វិទ្យាសាស្ត្រ

ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ (ការស្វែងយល់ដោយសង្កេត)

សិក្សាសង្គម

គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង

(ការយល់ដឹងនិងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព)

បុរេគណិត

រូបរាង និងលំហ (បញ្ញត្តិនៃរូបរាង និងលំហ)

គោលបំណង

៖

(វិទ្យាសាស្ត្រ)

ប្រាប់បានពីរបៀបនៃការពិសោធន៍។

(សិក្សាសង្គម)

ប្រាប់បានពីរបៀបបត់ គូររូប ផាត់ពណ៌ដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពផ្សេងៗ។

(បុរេគណិត)

ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រសាមញ្ញដូចជារង្វង់ ការេ ចតុកោណកែង
និងត្រីកោណជាដើម។

រយៈពេល

៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍

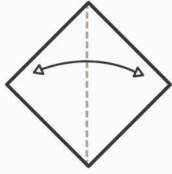
៖ ក្រដាសការ៉េ (ចំនួនសិស្សក្នុងថ្នាក់ដែលក្នុងម្នាក់ត្រូវទទួលបាន២សន្លឹក)
ខ្មៅដៃពណ៌

ការរៀបចំ

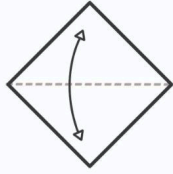
៖ បត់ក្រដាសជាសត្វខ្នុរអាឡាឱ្យបានមួយជាមុនសិន ដើម្បីឱ្យប្រាកដថាអ្នកអាច
ធ្វើបាន។ សូមចុចទីនេះដើម្បីបោះពុម្ព [សន្លឹកកិច្ចការ](#) (មួយក្រុមមួយសន្លឹក)។

សេចក្តីណែនាំ៖

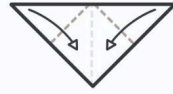
បត់ ក្រដាសជាសត្វខ្លាភ្នំ



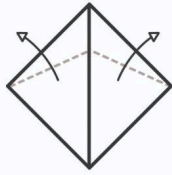
១. បត់ពីខាងឆ្វេងមកខាងស្តាំពាក់កណ្តាលនៃជ្រុងកាដេ



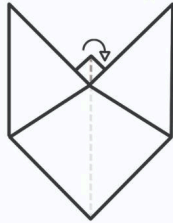
២. បត់ពីខាងលើមកខាងក្រោមពាក់កណ្តាលនៃជ្រុងកាដេ



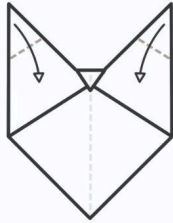
៣. បត់ជ្រុងខាងឆ្វេងនិងខាងស្តាំ ចូរមកខាងក្នុង



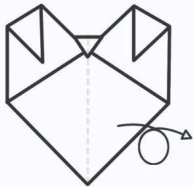
៤. បត់ជ្រុងខាងឆ្វេងនិងខាងស្តាំចេញមកខាងក្រៅ



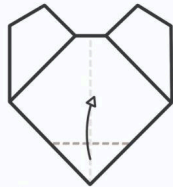
៥. បត់ជ្រុងចន្លោះកណ្តាលនៃជ្រុងកាដេ មកខាងក្រោម



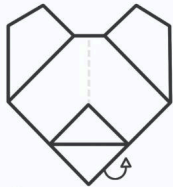
៦. បត់ជ្រុងខាងឆ្វេងនិងខាងស្តាំចុះមកខាងក្រោម (ពាក់កណ្តាល)



៧. ក្រឡប់ក្រដាសពីខាងក្រោយមកខាងមុខ



៨. បត់ជ្រុងពីខាងក្រោមឡើងមកខាងលើ

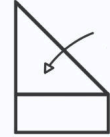


៩. បត់ជ្រុងពីខាងក្រោមឡើងមកខាងលើដូចគ្នា

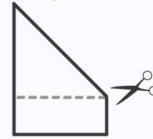
ប្រសិនបើអ្នកមិនមានក្រដាសជារាងកាដេ អ្នកអាចបង្កើតវាជាមួយ និងក្រដាសអេហ្វ៊ែរបាន



១



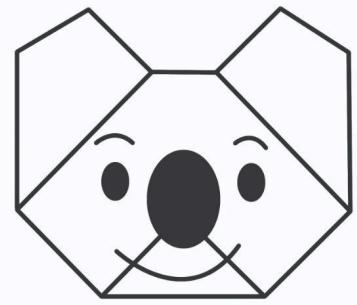
២



៣



៤



១០. គួរបន្ថែមភ្នែក ច្រមុះ ចិញ្ចើម និងមាត់

ការប្រែប្រួល៖

ជំនួសឱ្យការបត់តែម្នាក់ឯង បោះពុម្ព [សន្លឹកកិច្ចការ](#) និងឱ្យពួកគេធ្វើការងារជាក្រុមតូចៗ និងគ្រាន់តែបង្ហាញពួកគេពីការបត់ខ្លាភ្នំមួយដែលអ្នកបានបត់វារួចនោះបាន។ ក្រោយមកឱ្យពួកគេបត់ដោយខ្លួនឯង។