អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងសម័យមុន និងសម័យថ្មី**

បុរេគណិត
បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម
(ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាលបច្ចុប្បន្ន និងអណាគត ដោយផ្អែកលើពេលវេលា)។

ភាសាខ្មែរ
ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍(ការយល់ពីវាក្យសព្ទ ឃ្លា និងល្បះ)
ប្រើពាក្យសំដីកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង (និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យសត្វ និងវត្ថុនានា)។

គោលបំណង ៖
(បុរេគណិត) ប្រាប់ពីពេលដែលកន្លងហួស កំពុងកើត និងមិនទាន់មកដល់។
(ភាសាខ្មែរ) ប្រាប់បានពាក្យដែលទាក់ទងនឹងសម្ភារប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ និងសកម្មភាពចាំបាច់មួយចំនួន។
ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វ ឬ វត្ថុនានាដែលធ្លាប់ស្គាល់ចំនួន៥ លើសក៏បាន។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ២០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាតរូបភាពវត្ថុ (សខ្មៅ, ពណ៌) ដែលគួរសកម្មភាព របៀបរបរស់នៅ ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណី សម័យមុន និងសម័យថ្មី ឬអាចប្រើពាក្យសម័យបុរាណ និងសម័យទំនើបក៏បាន។
(ឧទាហរណ៍ ចង្កៀងជាមួយ អំពូល, រទេះ ដើរ ជិះឡានសេះជាមួយ មួយឡាន, ទូរស័ព្ទលើតុជាមួយ ទូរស័ព្ទដៃ……)។ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចយករបស់ពិតដែលមានមកបង្ហាញឱ្យកុមារឃើញផ្ទាល់ក៏បានដែរ។

ការរៀបចំ ៖ បង្ហាញកាតរូបភាពវត្ថុ សកម្មភាព របៀបរបរស់នៅ ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណីសម័យមុន និងសម័យថ្មី ឬអាចប្រើពាក្យសម័យបុរាណ និងសម័យទំនើបក៏បាន។

សេចក្ដីណែនាំ៖

1. ប្រាប់ក្មេងៗថា៖ ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែង**សម័យមុន និងសម័យថ្មី**ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ត្រូវបង្ហាញកាតឱ្យក្មេងមើលម្ដងមួយសន្លឹក និងពន្យល់។
3. បន្ទាប់មកត្រូវចែកកាតឱ្យទៅក្មេងៗម្នាក់ ១សន្លឹក។
4. ចង្អុលជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់សួរថា៖ តើកូនមានកាតរូបភាពអ្វី? ចាសៈកាតរូបទៀន។
5. សូមកូនៗណាដែលមានកាតរូបភាពទៀនត្រូវក្រោកឈរឡើងទាំងអស់គ្នា។
6. អ្នកគ្រូសួរ៖ តើរបស់ទំនើបជាងទៀនមានអ្វី? គេប្រើក្នុងសម័យថ្មីនេះគឺអ្វី? ចម្លើយ៖ អំពូល។

(សូមលើកសំណួរសួរក្មេងទាក់ទងនឹងវត្ថុសម័យមុន ឬ អតីតកាល និងសម័យបច្ចុប្បន្ន សម័យថ្មី ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណី)ឧទាហរណ៍៖ សម័យមុន មនុស្សដើរ, សម័យនេះ មនុស្សជិះកង់ ឡាន ម៉ូតូ។