អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែង សម្តែងជាដើរផ្សារ**

បុរេគណិត

បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម(ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល ដោយផ្អែកលើពេលវេលា)។

ភាសាខ្មែរ

ការសន្ទា (សន្ទាដោយប្រើពាក្យ ឬឃ្លាសមស្របតាមវ័យ(ភាសាបង្ហាញអារម្មណ៍ និងមនោសញ្ចេតនា)

គោលបំណង ៖

(បុរេគណិត) ៖ ប្រាប់ពីពេលដែលកន្លងហួស កំពុង និងមិនទាន់មកដល់។ ប្រាប់ពីឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍តាមលំដាប់ដូចជាថ្ងៃ អាទិត្យ ចន្ទ។

(ភាសាខ្មែរ) ៖ ប្រាប់ពីសកម្មភាពការងារនានា ដែលខ្លួនបានធ្វើកន្លងមកទៅកាន់មិត្តភក្តិ ឬមនុស្សធំ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ គ្មាន

ការរៀបចំ ៖ សៀវភៅ (សំរាប់អាន និងនែនាំទៅក្មេងៗ)

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. អានសៀវភៅរឿងឱ្យក្មេងៗស្តាប់
2. សួរក្មេងៗថាមានអ្វីកើតឡើងនៅក្នុងថ្ងៃទីមួយៗនៃថ្ងៃចូលឆ្នាំ? អ្នកណាខ្លះបានចូលរួម? ហើយពួកគេធ្វើអ្វីខ្លះ?
3. បែងចែកក្មេងៗទៅជាក្រុម និងប្រាប់ពួកគេថា ថ្ងៃនេះពួកគេនឹងលេងល្បែងមួយដែលពួកគេនឹងដើរតួជាអ្នកដើរផ្សារពីសៀវភៅ

4. ប្រាប់ក្មេងថា តើថ្ងៃណាខ្លះដែលយើងបានជ្រើសរើសមកលេងក្នុងល្បែងនេះ និងប្រាប់ពួកគេពីច្បាប់
    - ❖ ថ្ងៃចន្ទ= រតនា មករា ម្តាយ និង ម្ចាស់ហាង
    - ☐ ឧ. ថ្ងៃចន្ទ
      ក្មេងទី១សម្តែងធ្វើជា ម្តាយ ហើយនិយាយថា៖ ថ្ងៃនេះ ពួកយើងនឹងទៅផ្សារទិញសម្ភារ និងសម្លៀកបំពាក់ខ្លះៗ
    - ☐ ក្មេងទី២ និងទី៣សម្តែងធ្វើជា មករា និងរតនា ស្រែកសប្បាយរីករាយ៖ យ៉េ… ពួកគេដើរទៅផ្សារដើម្បីស្វែងរកមើលសម្លៀកបំពាក់ខ្លះៗ
    - ☐ ក្មេងទី៤ សម្តែងធ្វើជា ម្ចាស់ហាង ហើយនិយាយថា៖ អរុណសួស្តី! តើអ្នកមានអ្វីឱ្យខ្ញុំជួយដែរឬទេ?
      ក្មេងទី១និយាយថា៖ បាទ ខ្ញុំកំពុងរកមើលរ៉ូបខ្លះៗសម្រាប់រតនាហ្នឹងណា៎!…
5. មើលម្តងទៀតពីសាច់រឿងថាមានរឿងអ្វីកើតឡើងនៅក្នុងថ្ងៃនីមួយៗ
6. ឱ្យក្មេងៗសម្តែងរឿងខ្លីមួយដែលធ្វើជាការដើរផ្សារតាមថ្ងៃនីមួយៗ
7. ទុកពេលវេលាខ្លះដែរឱ្យក្មេងៗដើរជុំវិញដើម្បីសាកល្បងលេងល្បែងហ្នឹងសិន ជួយពួកគេប្រសិនបើពួកគេត្រូវការ
8. នៅពេលដែលពួកគេបានសមរួចរាល់ហើយនោះ សុំឱ្យពួកគេចាប់លេងនៅខាងមុខបន្ទាប់ទាំងអស់គ្នាតែម្តង ទៅតាមថ្ងៃនីមួយៗ

ការប្រែប្រួល៖

ក្មេងៗដែលមានអាយុច្រើនជាងនេះ អាចធ្វើការសម្រេចចិត្តបង្កើតច្បាប់ដោយខ្លួនឯងបាន។