



សកម្មភាព ៖ ល្បែងចាប់ម្រាមដៃ

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនចលនាតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំដៃ
និងសាច់ដុំភ្នែក

បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់និងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ៖
ការគិតនិងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ៖

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖
បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា៖

គោលបំណង

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនសម្បទា៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹង
និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលេងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

បុរេគណិត ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីចំនួនតាមលំដាប់លំដោយនិងយល់ន័យពី
(១ដល់១០សម្រាប់កម្រិតមធ្យម ឬ ១ ដល់ ២០/៣០ សម្រាប់កម្រិតខ្ពស់)
៖ បំណិនសម្បទា៖ ប្រៀបធៀបចំនួន និងរាប់ម្រាមដៃ/ចំនួនដងដែលចាប់បាន
ស្មើគ្នា តិចជាង ឬច្រើនជាងក្នុងចំនួន១ដល់១៥ ឬលើសពីនេះ។
៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីចំនួនរូបភាព និងលេខ ដែលត្រូវផ្គុំនិងផ្គូផ្គង។
៖ បំណិនសម្បទា៖ ផ្គុំនិងផ្គូផ្គងរូបភាពនិងលេខ ចំណុចទៅចំណុច ចំណុចទៅនឹងលេខ។

សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាបុគ្គលឬជាក្រុម
៖ បំណិនសម្បទា៖ លេងល្បែងសេរីដែលខ្លួនចូលចិត្តជាបុគ្គលឬជាក្រុម
៖ ចរិយាសម្បទា៖ បង្ហាញនូវស្មារតី ការចែករំលែក
និងការយោគយល់គ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិ។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ល្បែងនេះមិនមានប្រើប្រាស់សម្ភារៈទេ

ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារឱ្យបានគ្រប់ជ្រុងជ្រោយសម្រាប់លេងក្នុងល្បែងសកម្មភាពនេះ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. ល្បែងនេះលេងបែបហ៊ុំសរហ័ស។
2. ប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងជាមុនសិន
 - ❖ កុមារឈរជារង្វង់ក៏បាន ប្រសិនបើមានគ្នាច្រើន ឬបីនាក់ឡើងក៏បានដែរ
 - ❖ កុមារម្នាក់ត្រូវធ្វើជារន្ធដោយក្តាប់ដៃ ឬដាក់ម្រាមដៃចង្អុលទៅខាងក្រោមក្នុងរន្ធ (ទាំងសងខាងក៏បាន ឬក៏ម្ខាងធ្វើរន្ធ ម្ខាងដាក់ម្រាមដៃចង្អុលក៏បាន)



- ❖ ត្រូវតែកំណត់ពាក្យដែលត្រូវនិយាយទៅកាន់កុមារ ដូចជា៖ ពាក្យថា កកកុញ កុមារដែលដាក់ចង្អុលដៃក្នុងរន្ធត្រូវព្យាយាមដកវាចេញក្រៅដោយកុំឱ្យគេចាប់បាន ចំណែកកុមារដែលធ្វើរន្ធត្រូវព្យាយាមចាប់ម្រាមដៃដែលនក្នុងរន្ធដែរបស់ខ្លួនឱ្យបាន។ អ្នកដែលចាប់បានម្រាមដៃគេ ឬបានដកម្រាមដៃចេញបាន នឹងក្លាយជាអ្នកដែលពូកែក្នុងការលេងល្បែងសកម្មភាពមួយនេះតែម្តង។



- ❖ តែនៅពេលដែលគ្រូ និយាយពាក្យផ្សេងក្រៅពីពាក្យ កកកុញ ទៅជាពាក្យដូចជា កក្រើក កុមារទាំងអស់ត្រូវនៅឱ្យស្ងៀម អ្នកណាដែលចាប់ឬដក ឬមានសកម្មភាពផ្សេងៗក៏ក្លាយជាអ្នកដែលចាញ់តែម្តង។



- ❖ បន្ទាប់មក កុមារអាចផ្លាស់ប្តូរដៃបាន ដូចជា កុមារម្នាក់ដាក់ម្រាមដៃចូលទាំងសងខាង ឬធ្វើជារន្ធទាំងសងខាងក៏បាន ឬម្ខាងដាក់ម្រាមដៃ ម្ខាងធ្វើរន្ធក៏បានដែរ។
3. ចុងក្រោយ ប្រាប់កុមារថា ល្បែងសកម្មភាពនេះ អាចលេងបានមនុស្សកាន់តែច្រើនកាន់តែសប្បាយ និងអាចលេងឱ្យពាក្យផ្សេងៗពីនេះក៏បានដែរ វាអាចធ្វើឱ្យកុមារមានការចងចាំពាក្យ និងពាក្យបានច្រើនផងដែរ។