



សកម្មភាព ៖ ល្បែងបោះកងក្រដាស

ចិត្តចលកាព ៖ បំណិនចលករតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំដៃ
 ម្រាមដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក ។
 ៖ បំណិនចលករធំ៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង ដើម្បីសម្របសម្រួលទៅនឹងរាងកាយបានរឹងមាំល្អ

បុរេគណិត ៖ បញ្ញត្តិនៃរូបរាង លំហនិងទំហំ ៖ ការស្គាល់ រូបរាង ទម្រង់ធរណីមាត្រ
 (រង្វង់ ការេ ត្រីកោណ) ឬទំហំ (តូច-ធំ)។
 ៖ ចំនួននិងលេខ ៖ ការរាប់ចំនួននិងប្រៀបធៀបចំនួន (ច្រើនជាង តិចជាង ឬស្មើគ្នា)។

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖ បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិដែល
 មានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។

ភាសាខ្មែរ ៖ ការយល់ពីវាក្យស័ព្ទនិងការនិយាយ៖ ការស្តាប់ការណែនាំនិងឆ្លើយសំណួរ ។
គោលបំណង

ចិត្តចលកាព ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាដៃនិងម្រាមដៃក្នុងការលេងនិងចលនាបោះកង
 តម្រង់ទៅដបទឹក។

បំណិនសម្បទា៖ ប្រើប្រាស់ចលនាសាច់ដុំដៃនិងភ្នែកក្នុងការបោះកងឱ្យចូលគោលដៅ
 និងទប់លំនឹងរាងកាយបានរឹងមាំ។

បុរេគណិត ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីទំហំកង (តូច ធំ) និងរាប់ចំនួនកងដែលបានបោះចូលដបបាន។
បំណិនសម្បទា៖ ប្រៀបធៀបចំនួនកងដែលបានបោះចូល(ច្រើនជាង តិចជាង ឬស្មើគ្នា)
 រវាងបុគ្គល ឬក្រុម។

សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាបុគ្គល ឬជាក្រុម។
បំណិនសម្បទា៖ សហការ និងធ្វើការទំនាក់ទំនងល្អ ជាមួយមិត្តភក្តិក្នុងពេលលេងល្បែង
 បានល្អនិងព្រមគ្នា។

ចរិយាសម្បទា៖ បង្ហាញនូវស្មារតីសាមគ្គីភាព ការចែករំលែក

និងការយោគយល់គ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិ។

ភាសាខ្មែរ ៖ បំណិនសប្បុរស ស្តាប់ការណែនាំរបស់គ្រូ និងប្រើប្រាស់ពាក្យសម្តីសមរម្យក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងពេលលេង។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កន្ត្រៃ ស្កុត ដែកកិប ម្សៅពណ៌ ក្រដាសកេសមួយចំនួន ដបទឹកសុទ្ធ ទឹកធម្មតា

ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារឱ្យបានគ្រប់ជ្រុងជ្រោយសម្រាប់លេងក្នុងល្បែងសកម្មភាពនេះ មួយឈុតឱ្យបានរួចរាល់។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. ល្បែងសកម្មភាពនេះគ្រូត្រូវផលិតសម្ភារសម្រាប់លេងដោយខ្លួនឯង
2. ប្រាប់កុមារថា ថ្ងៃនេះយើងនឹងលេងល្បែងសកម្មភាពមួយដែលមានឈ្មោះថា ល្បែងបោះកងប្រដាស។
3. តែមុននឹងលេងល្បែងសកម្មភាពនេះ

គ្រូត្រូវបង្ហាញកុមារពីសម្ភារសម្រាប់លេងនិងប្រាប់កុមារពីរបៀបធ្វើវាជាមុនសិនដែរ

វិធីធ្វើមានដូចខាងក្រោមនេះ៖

- ☐ កាត់ក្រដាសកេសជាចម្រៀកតូចដែលមានប្រវែងល្មមសម្រាប់អាចធ្វើជាកងបាន
- ☐ ប្រើដែកកិប កិបវាតាមតែមនិងបិទស្កុតផង ដើម្បីឱ្យកងមានសភាពរឹងមាំល្អផងដែរ



- ☐ ការធ្វើកងក្រដាស អាចមានទំហំផ្សេងៗគ្នា ៣ ឬ ៤ ឬ៥ ទំហំផ្សេងៗគ្នាក៏បានដែរ ទៅតាមចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់អ្នកនិងពេលវេលារបស់អ្នកផងដែរ។



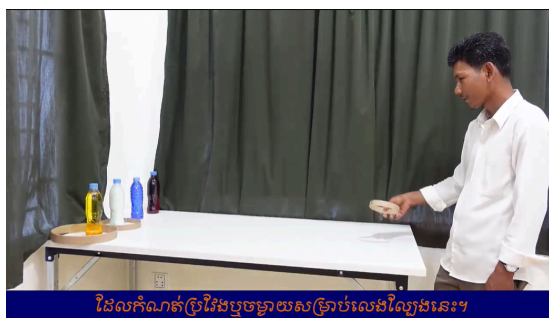
- ☐ ចាប់ផ្តើមលាយទឹកជាមួយម្សៅពណ៌ដែលមានច្រើនពណ៌ទៅតាមការចូលចិត្តរបស់គ្រូឬសិស្ស បានផងដែរ



របៀបលេងល្បែងសកម្មភាពមានដូចតទៅ៖

- ☐ គ្រូត្រូវកំណត់ក្នុងការរៀបចំកន្លែងឬទីតាំងដាក់ដបទឹក និងកងដែលត្រូវបោះទៅចូលដប។
- ☐ ល្បែងសកម្មភាពនេះអាចលេងបែបប្រកួតប្រជែងម្តងម្នាក់ក៏បាន និងលេងជាក្រុមក៏បាន។
- ☐ កុមារម្នាក់ឡើងទៅបោះកង (ចំនួនកងអាចកំណត់បានតាមការដាក់និងផលិតរបស់គ្រូ) បោះម្តងម្នាក់ៗ ហើយអ្នកណាដែលបោះចូលបានច្រើនជាងគេ នឹងក្លាយជាអ្នកដែលពូកែជាងគេតែម្តង។
- ☐ ការប្រកួតប្រជែងជាក្រុម ក៏អាចលេងបានដែរ (ចំនួនកងមានប៉ុណ្ណា ចំនួនសមាជិកមានប៉ុណ្ណឹងដែរ)
- ☐ កុមារកាន់កងម្នាក់ៗក្នុងក្រុមរបស់ បន្ទាប់ចាប់ផ្តើមបោះកងម្តងម្នាក់ៗ បន្ទាប់មកឱ្យកុមារក្រុមផ្សេងឡើងទៅបោះម្តងដែរ។

- ❑ ចាំមើលថា ក្រុមណាដែលបោះកងចូលទៅក្នុងដំបបានច្រើនជាងគេ
ក្រុមនោះនឹងក្លាយជាក្រុមដែលពូកែជាងគេតែម្តង។



4. ល្បែងនេះលេងសប្បាយជាងនេះទៅទៀត ប្រសិនបើជាគ្រូមានការថ្លៃប្រឌិតជាងនេះទៀត
ព្រោះរបៀបលេងល្បែងសកម្មភាពមួយនេះ វាគ្រាន់តែជាការលើកឧទាហរណ៍មួយប្រភេទទេ ដូច្នេះ
អាចមានរបៀបលេងបែបផ្សេងទៀតបាន។