



សកម្មភាព ៖ ល្បែងផ្ទាត់គម្របដប

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក

បុរេគណិត ៖ បិរមាណនិងចំនួន៖ ស្គាល់និងយល់លេខតាងនិងការគណនាលេខសាមញ្ញ៖
 ៖ រូបរាងនិងលំហ៖ បញ្ញត្តិនៃរូបរាងនិងលំហ៖
 ៖ ទំហំនិងពណ៌៖ ចំណាត់ក្រុមនិងលំដាប់លំដោយ៖

គោលបំណង

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនសម្បទា៖ កំណត់ចំណុចគោលដៅនៃចលនាដៃដោយការទប់លំនឹង និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយឬលែងល្បែងបានរឹងមាំល្អ។

បុរេគណិត ៖ បំណិនសម្បទា៖ រាប់ចំនួននិងយល់ន័យពីលេខ១ដល់៣០ ឬលើសពីនេះ...។
 ៖ ប្រាប់បានពីទីតាំងវត្ថុមួយធៀបនឹងវត្ថុមួយផ្សេងទៀតដោយប្រើពាក្យ ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ខាងក្នុង ខាងក្រៅ ខាងមុខ ខាងក្រោយ ជាដើម...។
 ៖ ប្រាប់បានពីការរៀបវត្ថុតាមលំដាប់លំដោយក្រុម ប្រភេទ ទំហំនិងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យម និងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ល្បែងត្រូវត្រៀមសម្ភារដូចជា៖ ក្រដាសធំមួយ បន្ទាត់ ដីខ្មៅពណ៌ ដែកឈាន ដីខ្មៅ និងគម្របដបមួយចំនួន...។

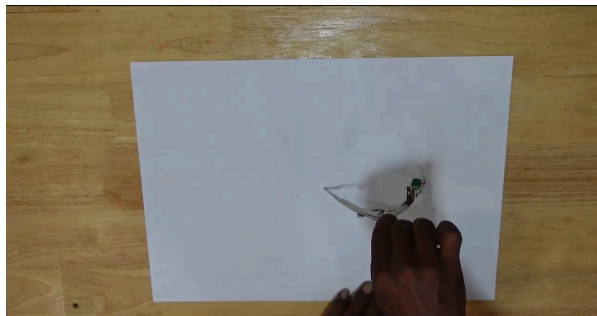
ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមសម្ភារដែលត្រូវធ្វើរួចរាល់ឱ្យបានគ្រប់ សម្រាប់កុមារលេងល្បែងមួយនេះផងដែរ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

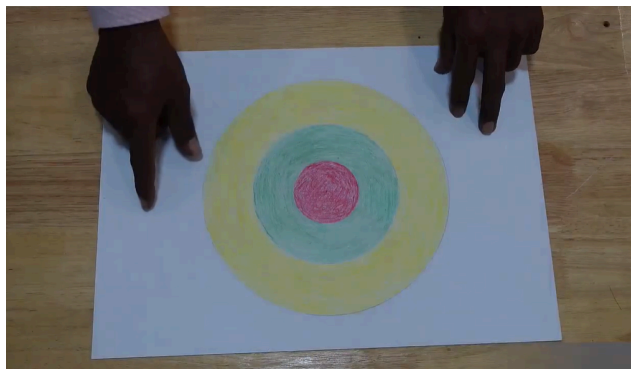
1. ល្បែងមួយដែលប្រើចលនាស្រាមដៃក្នុងការលេងមានប្រយោជន៍ណាស់សម្រាប់កុមារគ្រប់គ្នា។
2. ប្រាប់កុមារទាំងអស់ក្នុងថ្នាក់ថា យើងនឹងលេងល្បែងសកម្មភាពមួយដែលប្រើស្រាមដៃក្នុងការលេងវា
3. ល្បែងនេះអាចលេងបានដោយមានការប្រកួតគ្នា១ដង២នាក់
4. គ្រូត្រូវបែងចែកកុមារជាក្រុមពីរនាក់ក្នុងមួយក្រុម ជាដៃគូប្រកួតប្រជែងគ្នាផងដែរ។

5. គ្រូប្រាប់ឬបង្ហាញកុមាររបៀបធ្វើសម្ភារសម្រាប់លេងល្បែងនេះ ឬគ្រូធ្វើខ្លួនឯងក៏បានដែរ

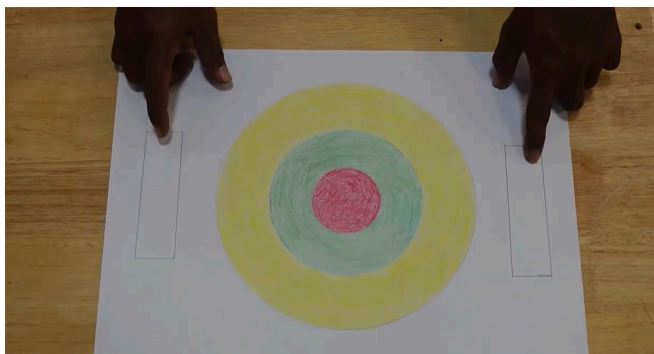
- ដំបូង យកក្រដាសធំទំហំណាក៏បាន ឱ្យតែមានទំហំធំល្អ ប្រើដៃកណ្តាលគូររង្វង់ជាជាន់ៗបែបនេះ



- បន្ទាប់មក ផាត់ពណ៌រង្វង់ដែលបានគូរមុនហ្នឹងឱ្យបានស្អាត ទៅតាមពណ៌ដែលអ្នកនិងកុមារចូលចិត្ត

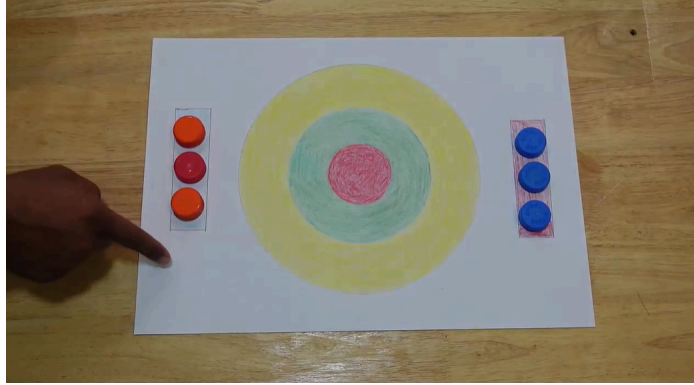


- គូរបន្ទាត់ពីរសងខាងសម្រាប់ធ្វើជាទីរបស់ក្រុមនីមួយៗ (សម្រាប់ដាក់គម្របដប ដើម្បីផ្គាត់វាចូលទៅក្នុងរង្វង់ដែលបានធ្វើរួច)

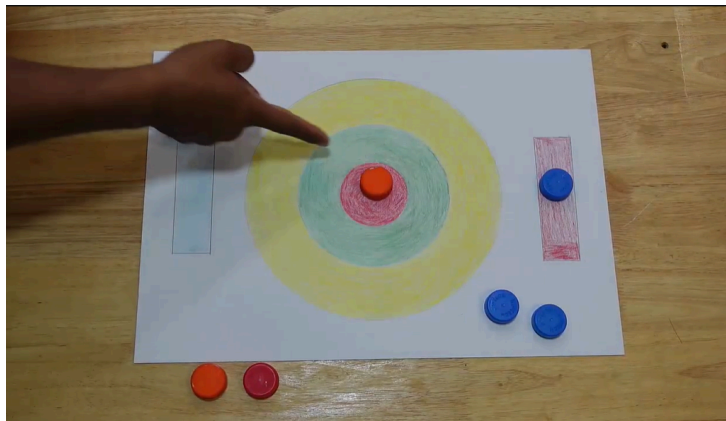


6. របៀបលេង៖

- ❖ កុមារ២នាក់ឡើងមកលេងជាមួយគ្នា នៅម្នាក់ម្ខាង
- ❖ ចែកគម្របដបឱ្យ៣ឬ៤សម្រាប់១នាក់ (យើងអាចលេងដោយប្រើគម្របដបច្រើនជាងហ្នឹងក៏បានដែរ)



- ❖ តែលើក្រដាសត្រូវគូររង្វង់ច្រើនដែរ)
- ❖ កុមារទាំងពីរត្រូវព្យាយាមផ្លាស់គម្របដបចូលក្នុងរង្វង់នីមួយៗឱ្យបានមុនគេ នឹងក្លាយជាអ្នកដែលពូកែជាងគេតែម្តង



- ❖ លេងបែបនេះរហូតអស់កុមារក្នុងថ្នាក់ជាការស្រេច។