អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងប៉ាវជាមួយខ្លួនប្រាណ**

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនចលនាធំ៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ

ភាសាខ្មែរ ៖ **ការស្តាប់ ការនិយាយ និងការយល់ន័យតាមរយៈការឆ្លើយតបនឹងការណែនាំ**

គោលបំណង

ចិត្តចលភាព ៖ បំណិនសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីវិធីដើរ លូន រត់ លោត ចុះនិងឡើង បោះ តោង ឡើង គប់រមៀល បង្វិលខ្លួន រុញនិងទាញ ទៅតាមគោលដៅនិងចម្ងាយដែលបានកំណត់។

ភាសាខ្មែរ ៖ បំណិនសម្បទា៖ ប្រាប់ពីរបៀបលេង ឆ្លើយសំណួរ និងប្រាស័យទាក់ទងជាមួយមិត្តភក្តិ និងគ្រូក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព

កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ មិនមានសម្ភារទេ

ការរៀបចំ ៖ ត្រូវរៀនឱ្យចេះពីរបៀបប៉ាវនេះឱ្យបានច្បាស់ និងត្រូវបង្រៀនកុមារឱ្យបានច្បាស់ដែរ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. គ្រូបង្ហាញរូបភាព ឬធ្វើកាយវិការដោយដៃ «ក្តាប់ កន្ត្រៃ លាត» ដើម្បីទាក់ទាញអារម្មណ៍កុមារ សួរកុមារពីរបៀបប៉ាវ សួរថាកុមារចេះប៉ាវអត់?
2. គ្រូអាចបង្ហាញឬបង្រៀនកុមារពីរបៀបប៉ាវជាមួយដៃឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន
3. បន្ទាប់មក បង្រៀនកុមារឱ្យចេះប៉ាវជាមួយខ្លួនប្រាណបន្ថែមទៀត

4. បង្រៀន និងឱ្យកុមារធ្វើកាយវិការប៉ាវជាមួយខ្លួនប្រាណជាមួយគ្នា។ គ្រូបង្ហាញមុន កុមារធ្វើត្រាប់តាមក្រោយ ។

ក្តាប់ ៖

- **កាយវិការ៖** កុមារឈរ ឬអង្គុយលុតជង្គង់ ចុះទាប រួចរួញខ្លួន និង **អោបដៃទាំងពីរ** បញ្ចូលគ្នា ឬអោបជង្គង់ (តំណាងឱ្យដុំថ្មដែលរឹង និងមូល)។

លាត ៖

- **កាយវិការ៖** កុមារឈរ **បើកជើងទាំងពីរឱ្យធំ លាតដៃទាំងពីរទៅសងខាង** ឱ្យត្រង់ (តំណាងឱ្យផ្ទៃក្រដាសដែលលាតសន្ធឹងធំ)។

កន្ត្រៃ ៖

- **កាយវិការ៖** កុមារឈរ **ខ្វែងជើងទាំងពីរ ឬខ្វែងដៃទាំងពីរ** ទៅមុខ (តំណាងឱ្យមុខកន្ត្រៃដែលខ្វែងគ្នាក្នុងការកាត់)។

5. ឱ្យកុមារ២នាក់ឡើងទៅលេងប៉ាវជាមួយខ្លួនប្រាណ