

សកម្មភាព ៖ ល្បែងទាយពណ៌

ចិត្តចលនា

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

បុរេគណិត

ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

គោលបំណង

(ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរៀងតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់។

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង “តើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ?”

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ពណ៌ទាំង ៧ ក្នុងឥន្ទធនដូចជា ពណ៌ក្រហម ខៀវ លឿង ពណ៌បៃតង ទឹកក្រូច ស្វាយ និងពណ៌ខៀវស្វាយ ហើយកាត់វាជាពងកាត់តូចៗ បន្ទាប់មកអិតជាកាត។

ការរៀបចំ ៖ ចែកកាតឱ្យក្មេងៗម្នាក់ ១សន្លឹក។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ថ្ងៃនេះអ្នកត្រូវនឹងលេងល្បែងទាយពណ៌ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ចែកក្មេងៗជាក្រុម ពី១០ ទៅ១៥នាក់ បើសិននៅក្នុងថ្នាក់តូចពេកត្រូវរៀបចំជាពីរក្រុមក៏បានដែរ។
3. សម្គាល់ឈ្មោះក្រុម៖ ក្រុមទី១ ក្រុមទី២ ឬអាចដាក់ឈ្មោះជាឈ្មោះសត្វ ដែលអ្នកពេញចិត្ត។
4. អ្នកត្រូវឱ្យក្មេងៗអង្គុយទៅតាមក្រុមរបស់ពួកគេដោយអង្គុយទល់មុខគ្នា។
5. ក្រុមទី១អង្គុយខាងឆ្វេង ហើយក្រុមទី២អង្គុយខាងស្តាំ។



6. តែងតាំងនរណាម្នាក់ជាមេក្រុមនៃក្រុមនីមួយៗ។
7. អ្នកត្រូវចែកកាតពណ៌ឱ្យសិស្សម្នាក់មួយសន្លឹកមិនឱ្យអ្នកណាដឹងថាបានពណ៌អ្វីនោះទេ។
8. ក្រុមទី១ ខាងស្តាំឱ្យកូនក្រុមរបស់ខ្លួនបង្ហាញកាតពណ៌របស់ពួកគេ ម្នាក់ម្តងៗ រហូតដល់អស់គ្នា។
ឧទាហរណ៍. ក្មេងទី ១ កាន់ពណ៌ក្រហម ទី៣ កាន់ពណ៌ខៀវ... ។

9. ក្រុមទី២ខាងឆ្វេងត្រូវចាំសង្កេតថាតើ ក្មេងៗក្រុមទី ១អ្នកណាកាន់ពណ៌អ្វីខ្លះ?។



- 10. ចាប់ផ្តើមពីក្រុមទី ១ពួកគេត្រូវលាក់កាតពណ៌មិនត្រូវឱ្យក្រុមផ្សេងទៀតបានឃើញឡើយ។
- 11. ជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់ក្នុងចំណោមក្មេងក្នុងក្រុមទី២ខាងឆ្វេងដើម្បីទាយពណ៌កាតក្មេងក្នុងក្រុមទី១។
- 12. សួរក្មេងៗក្រុមទី២ខាងឆ្វេងថា៖ មានកាតពណ៌អ្វីខ្លះដែលក្រុមទី ១បានបង្ហាញ?
- 13. កូនក្រុមទី១កាន់កាតពណ៌អ្វីទាំងប្រាំពីរនៃពណ៌ឥន្ទនូ។
- 14. មេក្រុមទី ២ខាងឆ្វេងត្រូវឈរនៅពីក្រោយកូនក្រុមទី ១ខាងស្តាំ ហើយឱ្យកូនក្រុមរបស់ខ្លួនទាយថា អ្នកដែលមេក្រុមឈរពីក្រោយហ្នឹងកាន់ពណ៌អ្វី?
- 15. នៅពេលដែលក្រុមទី២ បានឆ្លើយរួចរាល់ និងបញ្ចប់ហើយនោះ ត្រូវផ្លាស់ប្តូរក្រុម១វិញម្តង។ ឱ្យក្រុមទី២បង្ហាញកាតពណ៌ម្តង និងឱ្យក្រុមទី ១ទាយពណ៌កាតវិញម្តង។ ធ្វើដូចជាខាងលើដែរ។



ការប្រែប្រួល៖

អ្នកអាចប្រើប្រាស់ល្បែងនេះជាមួយនឹងប្រធានបទផ្សេងៗទៀតបាន។ អ្នកអាចបង្កើតជាកាតពីអ្វីផ្សេងទៀតបាន ហើយឱ្យក្មេងៗលេងបាន ឧ. ពីសត្វ ផ្លែឈើ និងបន្លែ...។