កិច្ចតែងការ	
មុខវិជ្ជា	ចិត្តចលភាព/បុរេគណិត
ប្រធានបទ	ចិតចលភាព៖ -ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា បុរេគណិត៖ -ស្គាល់ពីពណ៌ និងចំនួនពណ៌
ចំណងជើងមេរៀន	ល្បែងដណ្តើមពណ៌ (ដកស្រង់ពីសៀវភៅរឿងតើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ)
កម្រិត	ទាប
គោលបំណង	ការបង្កើនកម្លាំង និងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព(រត់ ដើរ លោត។ ដើម្បីឱ្យកុមារស្គាល់ពណ៌។
បំណិនសម្បទា	ធ្វើចលនាដើរ និងរត់ទៅតាមសកម្មភាពផ្សេងៗ។
ចរិយាសម្បទា	ព្យាយាម អំណត់ ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។
គ្រូបង្រៀន(សម្ភារឧបទេស)	- អ៊ុតក្រដាសពណ៌ និងកាត់វាជា៨ចំណែក ដើម្បីធ្វើជាកាត។ -ត្រូវមានកាតគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ក្មេងម្នាក់ៗ(ឬប្រើគម្របដបពណ៌ជំនួសក៏បាន)។
កុមារ	ឈរជុំវិញកៅអី

រៀបចំ	កន្លែងលេង(ក្នុងថ្នាក់ឬក្រៅថ្នាក់ទៅតាមចំនួនកុមារ)។

សកម្មភាពគ្រូបង្រៀន	សកម្មភាពសិស្ស
1. ច្រៀងB3-MP3-1_បទឥន្ទធនូ 2. ចែកកាតពណ៌ឱ្យទៅក្មេងៗម្នាក់មួយសន្លឹកៗ។ 3. ពួកគេត្រូវឈរនៅចំកន្លែងកៅអីរបស់ខ្លួន និងដើរនៅមួយកន្លែង ឬទៅមុខជុំវិញកៅអីក៏បាន។ 4. លោកគ្រូ អ្នកគ្រូស្រែកហៅពណ៌មួយ និងបន្តស្រែកហៅពណ៌ទៀត (ឧ. "ក្រហម ៗ") 5. ក្មេងៗដែលមានពណ៌ដូចដែលអ្នកស្រែកបានស្រែកនោះត្រូវអង្គុយចុះទាំងអស់។ ចំពោះក្មេងៗណាដែលអង្គុយទាំងដែលខ្លួនមិនមានពណ៌ដូចដែលអ្នកស្រែកបានស្រែកនោះពួកគេនឹងត្រូវចាញ់ ហើយត្រូវទៅឈរនៅកន្លែងខាងមុខ។ 6. នៅពេលដែលក្មេងទាំងអស់អង្គុយចុះ ពួកគេត្រូវលើកកាតពណ៌ដែលខ្លួនកាន់បង្ហាញទៅគ្រូ(ប្រាកដមានកាតទាំងប្រាំពីរកាន់) 7. ប្រសិនបើអ្នកស្រែកពាក្យថា «ឥន្ទធនូ» ក្មេងៗទាំងអស់ត្រូវអង្គុយចុះ ។ 8. បន្ទាប់ពីនិយាយពណ៌នីមួយៗរួច ឱ្យក្មេងៗទាំងអស់ក្រោកឈរម្តងទៀត បន្ទាប់មក និយាយពណ៌ផ្សេងទៀត	1. ច្រៀងB3-MP3-1_បទឥន្ទធនូ និងធ្វើកាយវិការដែរ 2. ត្រូវចាំថាអ្នកទទួលបានពណ៌អ្វី 3. ដើរជុំវិញនៅកន្លែងកៅអីរបស់អ្នក។ 4. ប្រសិនបើគ្រូហៅពណ៌របស់អ្នក ឬហៅឥន្ទធនូ សូមអង្គុយចុះ។ 5. ប្រសិនបើគ្រូហៅពណ៌ផ្សេងដែលមិនមែនជាពណ៌របស់អ្នក អ្នកមិនត្រូវអង្គុយទេ ត្រូវនៅឈរដដែល ។ 6. ប្រសិនបើអ្នកជាមនុស្សចុងក្រោយ ឬតែម្នាក់ដែលនៅឈរ អ្នកនឹងក្លាយជាអ្នកហៅពណ៌វិញម្តង។ ប៉ុន្តែត្រូវហៅពណ៌ទាំង៧ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឱ្យក្មេងទាំងអស់ចេះ និងស្គាល់ពណ៌ទាំងនោះ។ 7. បន្ទាប់ពីហៅពណ៌គ្រប់គ្នាហើយ ឱ្យក្មេងៗទាំងអស់ក្រោកឈរម្តងទៀត 8. ច្រៀងB3-MP3-1_បទឥន្ទធនូម្តងទៀត និងធ្វើកាយវិការផង

9. ក្មេងៗចុងក្រោយដែលនៅសល់អាចក្លាយជាអ្នកស្រែក ហៅពណ៌វិញម្តង។ 10. ច្រៀងB3-MP3-1_បទឥន្ទធនូទាំងអស់គ្នាម្តងទៀត	