

កិច្ចតែងការ	
មុខវិជ្ជា	សិក្សាសង្គម
ប្រធានបទ	សម្គាល់ពណ៌
ចំណងជើងមេរៀន	ល្បែងឡូតូពណ៌
កម្រិត	ទាប ៣០ នាទី
គោលបំណង	-ចង់ឱ្យកុមារស្គាល់ពណ៌ និងអាចប្រាប់បានពីពណ៌ផ្សេងៗ។
បំណិនសម្បទា	ប្រាប់បានពីរបៀបនៃការលេងចេះរៀបចំសម្ភារលេង។
ចរិយាសម្បទា	សប្បាយរីករាយក្នុងការលេង។
គ្រូបង្រៀន 	<p>កាត(B3-21-1~6 ឬB3-21-7) ពណ៌ហើយដាក់ក្នុងកាបូប ឬប្រអប់ វត្ថុដែលអាចប្រើសម្រាប់រាប់ចំនួនបានចំនួន៦ប្រភេទ។ វត្ថុទាំងនោះអាចមានដូចជា៖ គម្របដប ដុំថ្ម ឬដុំក្រដាស និងមានជាវត្ថុដែលរាប់ចំនួនបាន</p> <ul style="list-style-type: none"> - កាត(B3-21-1) - កាត(B3-21-2) - កាត(B3-21-3) - កាត(B3-21-4) - កាត(B3-21-5) - កាត(B3-21-6) - កាត(B3-21-7)៖ មិនមានពណ៌ទេ។ អ្នកអាចធ្វើកាតដោយខ្លួនឯងបាន។ <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> } មានពណ៌ </div>

កុមារ	
រៀបចំ	បោះពុម្ព និងអ៊ីតកាតឱ្យបានស្អាត ទុកសម្រាប់ចែកឱ្យក្មេងៗ និងកញ្ចប់ពណ៌សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។ ដាក់ពណ៌ចូលទៅក្នុងកាបូប ឬប្រអប់។ មួយកាបូប ឬប្រអប់ សម្រាប់មួយក្រុម។

សកម្មភាពគ្រូបង្រៀន	មាតិកា	សកម្មភាពសិស្ស
<ol style="list-style-type: none"> 1. ប្រាប់ក្មេងៗថាពួកគេនឹងត្រូវលេងល្បែងមួយដែលមានឈ្មោះថា ល្បែងឡូតូ។ 2. បែងចែកក្មេងៗទៅជាក្រុមៗ 3. ធ្វើការជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់នៅក្នុងក្រុម ដើម្បីធ្វើជាអ្នកស្រែកហៅពណ៌។ 4. បង្ហាញក្មេងៗពីកាតឡូតូដែលអ្នកបានបង្កើតរួច។ 5. ចូរឱ្យក្មេងនិយាយពីឈ្មោះរបស់ពណ៌នៅលើកាតឡូតូហ្នឹង។ ថាតាមឈ្មោះពណ៌ដែលមានអ្នកកំពុងបង្ហាញនោះ ច្រើនដង។ 6. បង្ហាញ និងពន្យល់ពួកគេពីច្បាប់ក្នុងការលេងល្បែងនេះ 7. ឱ្យកាតឡូតូ និងកាបូបដាក់ពណ៌ និងកាតុងសម្រាប់រាប់លេខទៅតាមក្រុមនីមួយៗ។ ចូរឱ្យក្មេងដែលជាអ្នកហៅពណ៌ចែក 	<p>ច្បាប់៖</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ក្មេងម្នាក់គឺជាអ្នកហៅពណ៌ និងទាញយកពណ៌នៅក្នុងកាបូប ឬប្រអប់ 2. ពួកគេស្រែកហៅឈ្មោះពណ៌មួយនោះ នៅពេលនោះផងដែរ ប្រសិនបើក្មេងណាដែលមានពណ៌នោះនៅលើកាតឡូតូរបស់ខ្លួនគឺត្រូវដាក់គម្របដបនៅលើកាតុងរបស់ខ្លួនឱ្យចំពណ៌នោះ 3. ក្មេងម្នាក់ណាដែលបានបំពេញ ឬដាក់គម្របដបលើពណ៌គ្រប់មុននោះគឺជាអ្នកឈ្នះ 4. អ្នកអាចលេងល្បែងនេះបែបនេះរហូតដល់ក្រុមទាំងអស់បានបំពេញបា 	<ol style="list-style-type: none"> 1. អង្គុយដោយមានភាពស្ងៀមស្ងាត់នៅតាមក្រុមនីមួយៗ។ 2. ស្តាប់ និងមើលនៅពេលដែលគ្រូរបស់អ្នកពន្យល់ និងណែនាំពីច្បាប់នៃការលេងល្បែងនេះ។ 3. ប្រសិនបើអ្នកមិនទាន់យល់ច្បាស់ទេ អាចសុំឱ្យគ្រូរបស់និយាយ និងពន្យល់អ្នកម្តងទោះត្រូវបាន។ ព្រោះវាពិតជាមានសារៈសំខាន់ដែលត្រូវអ្នកទាំងអស់គ្នាយល់ច្បាប់ការលេងល្បែងនេះ ទើបងាយស្រួលក្នុងការលេងវា។ 4. ប្រសិនបើអ្នកគឺជាអ្នកហៅពណ៌ នោះអ្នកត្រូវចែកកាតឡូតូទៅឱ្យសមា

កាក្នុងរាប់ចំនួន ទៅតាមសមាជិកក្រុមនីមួយៗ។

- 8. នៅពេលដែលរួចរាល់ហើយ ត្រូវប្រាប់ពួកគេចាប់ផ្តើមលេងឱ្យសប្បាយ។



នទាំងអស់។ បន្ទាប់មកចាប់ផ្តើមលេងល្បែងហ្នឹងម្តងទៀត ប្រសិនបើមានពេលគ្រប់គ្រាន់

- 5. នៅពេលដែលចាប់ផ្តើមលេងល្បែងម្តងទៀត ក្មេងៗត្រូវហ៊ុចកាតឡូតូទៅឱ្យក្មេងដែលនៅខាងឆ្វេងដៃរបស់ពួកគេ។
- 6. ហើយក្មេងដែលនៅចំខាងឆ្វេងអ្នកហៅពណ៌ គឺត្រូវក្លាយជាអ្នកហៅពណ៌ម្តង។

ការប្រែប្រួល៖

នៅរាល់ពេលដែលអ្នកហៅពណ៌នោះ ក្មេងៗអាចនិយាយឈ្មោះរបស់ដែលមានពណ៌ដូចពណ៌ដែលអ្នកបានលូកយក និងហៅនោះ (ឧ. ពេលអ្នកហៅពណ៌យកពណ៌ក្រហម គាត់ថា«ពណ៌របស់ផ្លែបាម»)។ វត្ថុទាំងនោះអាចមានដូចជា៖ គម្របដប ដុំថ្ម ឬដុំក្រដាស និងមានជាវត្ថុដែលរាប់ចំនួនបាន។ ក្នុងគោបំណង គឺដើម្បីបង្ហាញពួកគេថាតើពណ៌ណាដែលត្រូវបានស្រែលហៅ។

ជីកក្រុមរបស់អ្នក និងដូចជាមានវត្ថុសម្គាល់រាប់លេខមួយចំនួន សម្រាប់ដាក់នៅលើកាតឡូតូ។

- 5. ទាំងអស់គ្នាត្រូវសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវចាប់ផ្តើមល្បែងថ្មីភ្លាមៗនៅពេលនរណាម្នាក់បានបំពេញកាតរបស់ពួកគេឬថាត្រូវរង់ចាំរហូតដល់មនុស្សគ្រប់គ្នាបានបំពេញកាតរបស់ពួកគេ។
- 6. ដោយមិនមានការលួចមើល អ្នកហៅពណ៌ត្រូវលូកទាញយកពណ៌នៅក្នុងកាបូប ឬប្រអប់ហ្នឹង ហើយហៅឈ្មោះពណ៌ហ្នឹង។
- 7. រង់ចាំដល់ពេលដែលក្មេងម្នាក់នោះទាញយកពណ៌នោះ និងនិយាយរួចរាល់ចាំឱ្យទៅពណ៌បន្ទាប់ទៀត។
- 8. នៅពេលចុងបញ្ចប់នៃការលេងល្បែងមួយនេះ អ្នកត្រូវហ៊ុតកាតឡូតូរបស់អ្នកទៅឱ្យក្មេងដែលនៅខាងឆ្វេងដៃអ្នក។

		<p>9. អ្នកហៅពណ៌ត្រូវហ៊ុចប្រអប់ ឬកាបូបដាក់ពណ៌ប្លឺង ទៅឱ្យក្មេងដែលនៅខាងឆ្វេងប្លឺង បន្ទាប់ក្មេងប្លឺង នឹងក្លាយជាអ្នកហៅពណ៌ ម្តង។</p>
--	--	--