សកម្មភាព ៖ ល្បែងឡូតូពណ៌

បុរេគណិត

ទំហំ និងពណ៌ (ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ)។

ភាសាខ្មែរ

ការស្តាប់ (ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ)។

គោលបំណង ៖

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតាមលំដាប់ក្រុម ប្រភេទ ទំហំ និងពណ៌។

(ភាសាខ្មែរ) ប្រាប់ឡើងវិញពីសកម្មភាពតាមដំណាក់កាល ដោយអនុវត្តតាមដំណាក់កាលណែនាំ។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

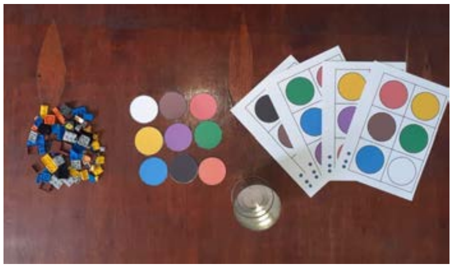
សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង “តើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ?”

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាត(B3-21-1~6 ឬ B3-21-7) រៀបចំពណ៌ហើយដាក់ក្នុងកាបូប ឬប្រអប់ និងវត្ថុដែលអាចប្រើសម្រាប់រាប់ចំនួនបានចំនួន ៦ប្រភេទ។ វត្ថុទាំងនោះមានដូចជា៖ គម្របដប ដុំថ្ម ឬជាដុំក្រដាស និងមានជាវត្ថុដែលរាប់ចំនួនបាន។ វាសម្រាប់បង្ហាញពួកគេថាតើពណ៌ណាដែលត្រូវបានស្រែកហៅ។

- 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)

មានពណ៌



ការរៀបចំ ៖ បោះពុម្ព និងអ៊ុតកាតឱ្យបានស្អាត ទុកសម្រាប់ចែកឱ្យក្មេងៗ និងកញ្ចប់ពណ៌សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។ ដាក់ពណ៌ចូលទៅក្នុងកាបូប ឬប្រអប់។ មួយកាបូប ឬប្រអប់ សម្រាប់មួយក្រុម។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ប្រាប់ក្មេងៗថាពួកគេនឹងត្រូវលេងល្បែងមួយដែលមានឈ្មោះថាល្បែងឡូតូ។
2. បែងចែកក្មេងៗទៅជាក្រុម។

3. ធ្វើការជ្រើសរើសក្មេងម្នាក់នៅក្នុងក្រុម ដើម្បីធ្វើជាអ្នកស្រែកហៅពណ៌
4. បង្ហាញក្មេងៗពីកាតឡូតូ និងពណ៌ដែលមាន។
5. ឱ្យក្មេងនិយាយពីឈ្មោះពណ៌នៅលើកាតឡូតូហ្នឹង។
6. ឱ្យក្មេងៗថាឈ្មោះពណ៌ដែលមាននឹងអ្នកកំពុងបង្ហាញនោះឱ្យបានច្រើនដង។

7. បង្ហាញ និងពន្យល់ពួកគេពីច្បាប់ក្នុងការលេងល្បែងនេះ និងត្រូវប្រាកដថាក្មេងៗទាំងអស់យល់ហើយ។
    - ក្មេងម្នាក់ជាលូកយកពណ៌មួយនៅក្នុងកាបូប ឬប្រអប់ចេញមកហើយជាអ្នកស្រែកហៅពណ៌។
    - ប្រសិនបើក្មេងណាដែលមានពណ៌នោះនៅលើកាតឡូតូរបស់ខ្លួន គឺត្រូវដាក់វត្ថុរាប់ចំនួនដូចជាគម្របដបនៅលើកាតុងពណ៌ឱ្យចំពណ៌នោះ។
    - អ្នកហៅពណ៌ត្រូវលូកយកពណ៌មួយទៀត និងស្រែកពណ៌បន្តទៀត។អ្នកដែលមានពណ៌នៅលើកាតឡូតូត្រូវដាក់គម្របដបនៅលើកាតុងត្រង់កន្លែងពណ៌ដែលខ្លួនមានបន្ត។
    - ក្មេងម្នាក់ណាដែលបានបំពេញ ឬដាក់គម្របដបលើពណ៌គ្រប់មុន នោះគឺជាអ្នកឈ្នះ។
    - អ្នកអាចលេងល្បែងនេះបែបនេះរហូតដល់ក្រុមទាំងអស់បានបំពេញបានទាំងអស់។
    - បន្ទាប់មកចាប់ផ្ដើមលេងល្បែងហ្នឹងម្ដងទៀត ប្រសិនបើមានពេលគ្រប់គ្រាន់។
    - នៅពេលដែលចាប់ផ្ដើមលេងល្បែងម្ដងទៀត ក្មេងៗត្រូវផ្លាស់ប្ដូរកាតុងដោយហុចកាតឡូតូទៅឱ្យក្មេងដែលនៅខាងឆ្វេងដៃរបស់ពួកគេម្ដង។
    - ហើយក្មេងដែលនៅចំខាងឆ្វេងអ្នកហៅពណ៌ គឺត្រូវក្លាយជាអ្នកហៅពណ៌ម្ដង។
8. ឱ្យកាតឡូតូ និងកាបូបដាក់ពណ៌ និងវត្ថុសម្រាប់រាប់លេខទៅតាមក្រុមនីមួយៗ។
9. ចូរឱ្យក្មេងដែលជាអ្នកហៅពណ៌ចែកវត្ថុរាប់ចំនួន ទៅតាមសមាជិកក្រុមនីមួយៗ។
10. ពួកគេគួរតែលូកយកពណ៌នៅក្នុងប្រអប់ ឬកាបូបដោយមិនមើលជាមុន។
11. បន្ទាប់មកហៅពណ៌ដែលខ្លួនបានចាប់បានមក។
12. នៅពេលដែលរួចរាល់ហើយ ត្រូវប្រាប់ពួកគេចាប់ផ្ដើមលេងឱ្យសប្បាយ។

ការប្រែប្រួល៖

នៅរាល់ពេលដែលអ្នកហៅពណ៌នោះ ក្មេងៗអាចនិយាយឈ្មោះរបស់ដែលមានពណ៌ដូចពណ៌ដែលអ្នកបានលូកយក និងហៅនោះ (ឧទាហរណ៍. ពេលអ្នកហៅពណ៌យកពណ៌ក្រហម គាត់ថា«ពណ៌របស់ផ្លែប៉ោម»)។