កិច្ចតែងការ	
មុខវិជ្ជា	ភាសារខ្មែរ (សិក្សាសង្គម)
ប្រធានបទ	ភាសារខ្មែរៈ -កាស្តាប់ (សិក្សាសង្គមៈ -គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង បុរេគណិតៈស្គាល់ចំនួន និងព៌ណ)
ចំណងជើងមេរៀន	ល្បែងស្តាប់ពណ៌ (ដកស្រង់ពីរឿង" តើនរណាជាអ្នកលាបពណ៌មេឃ?")
កម្រិត	ទាប ៣០ នាទី
គោលបំណង	ភាសារខ្មែរៈ -ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ។ (សិក្សាសង្គមៈ -ដើម្បីឱ្យកុមារប្រាប់បានពីរបៀបគូរ និងផាត់ពណ៌រូបភាព។)
បំណិនសម្បទា	ភាសារខ្មែរៈ -បង្ហាញពីសកម្មភាពតាមការនែនាំទៅតាមដំណាក់កាលនីមួយ។ (សិក្សាសង្គមៈ -គូរ និងផាត់ពណ៌រូបគំនូរ។)
ចរិយាសម្បទា	ភាសារខ្មែរៈ -ព្យាយាម អំណត់ និយកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការស្តាប់។

	(សិក្សាសង្គមៈ -អមណត់ ព្យាយាម សហការ យកចិត្តទុកដាក់គួរ និងផាត់ពណ៌ ហើយចេះទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន និងអ្នកដ៏ទៃ។)
គ្រូបង្រៀន	ធ្វើក្រដាស់ពណ៌ខុសៗគ្នានៃឥន្ទធនូ ដូច្នេះអ្នកអាចជួយក្មេងៗប្រសិនបើចាំបាច់។ បោះពុម្ពសន្លឹកកិច្ចការចេញ (សន្លឹកមួយសម្រាប់ក្មេងម្នាក់ៗ)។
កុមារ	តាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងនៅពេលលេង។
រៀបចំ	សន្លឹកកិច្ចការ (B3-PW-12a_ល្បែងផាត់ពណ៌ឥន្ទធនូ_៧ពណ៌, B3-PW-12b_ល្បែងផាត់ពណ៌ឥន្ទធនូ_៥ពណ៌) និងខ្មៅដៃពណ៌ ។

សកម្មភាពគ្រូបង្រៀន	**មាតិកា**	**សកម្មភាពសិស្ស**
1. ចូរឱ្យក្មេងៗប្រាប់ពីឈ្មោះពណ៌ទាំង៧ របស់ឥន្ទធនូ។ 2. នៅពេលដែលក្មេងម្នាក់បានឆ្លើយ ចូរសួរក្មេងម្នាក់ផ្សេងទៀតឱ្យប្រាប់ពីវត្ថុដែលមានពណ៌ដូចនឹងពណ៌ដែលក្មេងម្នាក់នោះបានឆ្លើយ។ 3. បន្តធ្វើសកម្មភាពបែបនេះរហូតដល់គ្រប់៧ ពណ៌។	1. ក្មេងដំបូងចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងពណ៌ក្រហម និងនិយាយថា ‹‹នៅក្នុងកន្ត្រករបស់ខ្ញុំមាន (ដាក់វត្ថុដែលមានពណ៌ក្រហម)...» ឧ. ផ្លែប៉េងប៉ោះ។ 2. ក្មេងទី២និយាយតទៀតថា ‹‹នៅក្នុងកន្ត្រករបស់ខ្ញុំមានប៉េងប៉ោះ ហើយ (ដាក់វត្ថុដែលមានពណ៌ក្រហមមួយមុខទៀត) ··· ›› ឧ. មាន ប៉េងប៉ោះ ប៉ោម។	1. ស្តាប់គ្រូរបស់អ្នកនិងឆ្លើយសំណួររបស់គាត់ដែលបានសួរ។ 2. ព្យាយាមស្តាប់ឱ្យយល់ពីច្បាប់នៃការលេងល្បែងមួយនេះ។ 3. ព្យាយាមនឹកឃើញវត្ថុដែលមានពណ៌ផ្សេងៗពីគ្នាដែល

4. ធ្វើការណែនាំល្បែងនេះ និងពន្យល់ពីច្បាប់នៃការលេង។ 5. ចូរឱ្យក្មេងម្នាក់ទៀតចាប់ផ្ដើម។ 6. ប្រសិនបើមានបញ្ហា ឬមិនយល់ អ្នកអាចនិយាយឧទាហរណ៍ខ្លះជាការរំលឹកឱ្យពួកគេដឹងនឹងឱ្យពួកគេនឹកឃើញពាក្យដែលត្រូវនិយាយ។ 7. នៅពេលដែលក្មេងមានអារម្មណ៍ថាធុញថប់ ឬប្រសិនបើអ្នកអស់ពេលក្នុងការលេងល្បែងនេះ អ្នកអាចចែកសន្លឹកកិច្ចការទៅពួកគេបាន។ 8. នៅពេលដែលក្មេងៗទាំងអស់ទទួលបានខ្មៅដៃពណ៌ និងឱ្យពួកគេផាត់ពណ៌ទៅតាមពណ៌ដែលមាននៅខាងក្រោមរូបនីមួយៗជាការស្រេច។	3. ក្មេងទី៣និយាយឈ្មោះផ្លែទាំង២និងដាក់វត្ថុ ឬផ្លែមួយទៀត ដែលមានពណ៌ក្រហមដូចគ្នា។ ឧ. ‹‹នៅក្នុងកន្ត្រករបស់ខ្ញុំមានផ្លែប៉េងប៉ោះផ្លែប៉ោម និងផ្លែស្រកានាគ…›› 4. ធ្វើបែបនេះរហូតដល់មានក្មេងណាម្នាក់ភ្លេចវត្ថុ ឬពណ៌ដែលពួកគេបាននិយាយទាំងនោះ និងមិនអាចនិយាយវត្ថុ ឬផ្លែឈើអ្វីផ្សេងទៀតបាន ហើយពួកគេទាំងនោះ នឹងត្រូវចាកចេញពីការលេងល្បែងនោះ។ 5. បន្ទាប់មកទៀត ចាប់ផ្ដើមលេងជាមួយនឹងពណ៌មួយផ្សេងទៀតរបស់ពណ៌ឥន្ទធនូដែលមានពណ៌ទឹកក្រូច ។ 6. បន្តធ្វើ ឬលេងបែបនេះរហូតដល់គ្រប់ពណ៌ទាំង៧របស់ឥន្ទធនូ។ ដូចជាពណ៌៖ ស្វាយ ខៀវស្វាយ និងពណ៌ផ្សេងទៀតដែលមានក្នុងពណ៌របស់	បានប្រាប់នៅក្នុងការលេងល្បែង។ 4. ចូរចងចាំពាក្យឱ្យបានច្បាស់ និងត្រូវទៅតាមលេខរៀង នៅពេល ដល់វេនរបស់អ្នក។ 5. ប្រសិនបើអ្នកភ្លេចពាក្យដែលពួកគេបាន និយាយតាមលេខរៀងនោះ អ្នកនឹងចាញ់។

	ឥន្ធធនូ។ 7.ល្បែងនេះអាចលេចជាក្រុមក៏បានដែរ។	