សកម្មភាព ៖ **តើមេរោគមួយណាគឺជាខ្ញុំ?**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

ភាសាខ្មែរ

ការស្តាប់ (ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសម្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ)

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(ភាសាខ្មែរ) ប្រាប់បានខ្លះៗពីដំណើររឿងតាមរយៈរូបភាពដែលបានបង្ហាញ។

ប្រាប់បានពីសកម្មភាពតាមសំណាក់កាលដោយអនុវត្តតាមការណែនាំ។

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង "បិសាចចម្លែកតូចៗ" ។

កម្រិត ៖ មធ្យម ទាប ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាតមេរោគដែលមានពណ៌ផ្សេងៗ (ខ្មៅស-1, ខ្មៅស-2, ខ្មៅស-3, ពណ៌-1, ពណ៌-2, ពណ៌-3, ពណ៌-4, ពណ៌-5, ពណ៌-6)

ការរៀបចំ ៖ ជ្រើសរើសមេរោគមួយណាដែលអ្នកចង់ឱ្យក្មេងប្រើនៅក្នុងការលេងល្បែងចងចាំនេះ។

ឱ្យប្រាកដថាអ្នកជ្រើសរើសមួយដែលមានពណ៌ផ្សេងពីគេ។

បោះពុម្ពនិងធ្វើវាឱ្យរួចរាល់និងអាចចាប់ផ្តើមបាន។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងតើមេរោគមួយណាគឺជាខ្ញុំ?** ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. សួរក្មេងៗ៖ តើមេរោគមានរូបរាងដូចម្តេច? ពណ៌របស់មេរោគ មានភ្នែកប៉ុន្មាន រូបរាងរបស់មេរោគ ជើងមេរោគ…ជាដើម។

3. បង្ហាញរូបភាពមេរោគហើយនិយាយពិពណ៌នាមេរោគឱ្យក្មេងៗបានចងចាំ និង ជាគំរូសម្រាប់ក្មេងៗធ្វើការពិពណ៌នាដែរ ហើយសូមកូនៗពិនិត្យមើលមេរោគដោយប្រុងប្រយ័ត្នហើយព្យាយាមចងចាំលំអិតអំពីពួកវា។
4. បិតក្រដាសកាតមេរោគដែលបានត្រៀមទុក នៅលើក្តារខៀនឱ្យបានស្អាត និងការមួយឈុតទៀត ទុកសម្រាប់ចែកឱ្យក្មេងៗនពេលដែលក្មេងៗឡើងមកពិពណ៌នាពីមេរោគម្នាក់មួយសន្លឹកៗ។
5. បន្ទាប់មក គ្រូជ្រើសរើសរូបភាពមួយដោយចៃដន្យហើយនិយាយពិពណ៌នាមេរោគនោះ និងឱ្យក្មេងណាម្នាក់ឡើងលើក្តារខៀន ទៅចង្អុលមេរោគដែលបានបិទនៅលើក្តារខៀននោះ។ (ការធ្វើនេះដើម្បីជួយពង្រឹងការចងចាំក្មេងៗអំពីមេរោគ)។
6. ហៅក្មេងម្នាក់ឱ្យឡើងពិពណ៌នាមុនគេ ដោយផ្តល់នូវរូបភាពមួយសន្លឹកដោយមិនអនុញ្ញាតឱ្យកុមារផ្សេងទៀតមើលឃើញនោះទេ។
7. ចាប់ផ្តើមឱ្យក្មេងម្នាក់នោះ ពិពណ៌នាតែម្តង និងគ្រូត្រូវហៅក្មេងៗដែលនៅមុខមកចង្អុលរូបមេរោគឱ្យត្រូវនឹងការពិពណ៌នាផងដែរ។
8. ប្រសិនបើក្មេងនោះ ចង្អុលត្រូវ នោះក្មេងទាំងពីរ នឹងត្រូវបានទៅកន្លែងវិញ ប៉ុន្តែប្រសិនបើក្មេងនោះ ចង្អុលខុសនោះ ក្មេងដែលពិពណ៌នានោះ ត្រូវពិពណ៌នាម្តងទៀត ឬជ្រើសរើសក្មេងណាម្នាក់ផ្សេងទៀតមកចង្អុលម្តង រហូតដល់ចង្អុលត្រូវ ទើបអាចផ្លាស់ប្តូរអ្នកពិពណ៌នាបាន។
9. ធ្វើបែបនេះរហូតដល់អស់កាតដែលបានត្រៀមទុកនោះ ជាការស្រេច។
10. បញ្ជាក់៖ (ប្រសិនក្មេងៗនៅតែចង្អុលមិនត្រូវទេនោះ ក្មេងដែលជាអ្នកពិពណ៌នានោះ អាចនិយាយពីពណ៌ និងភ្នែករបស់មេរោគបាន)។
11. ត្រូវឱ្យក្មេងៗទាំងបានចូលរួមលេងជាគ្នាឱ្យបានច្រើនផង ដើម្បីឱ្យក្មេងៗបានសប្បាយជុំគ្នាដែរ។

ការប្រែប្រួលល្បែង៖

ល្បែងនេះអាចលេងបានជាមួយនឹងការពណ៌នាពីផ្លែឈើ បន្លែ ឬក៏សម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗបានដូចគ្នាដែរ។