សកម្មភាព ៖ **ល្បែងទុយោមេរោគ**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)

សិក្សាសង្គម

គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង (ការយល់ដឹង ការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព)

បុរេគណិត

រូបរាង និងទំហំ(បញ្ញត្តិរូបរាង និងទំហំ)

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីររបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(បុរេគណិត) ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រសមញ្ញ ដែលមានរាងរង្វង់ ចតុកោណកែង និងរាងផ្សេងៗ។

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពបង្កើតបានជារូបភាពផ្សេងៗ។

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង “បិសាចចម្លែកតូចៗ?” ។

កម្រិត ៖ មធ្យម ទាប ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ទុយោ ក្រដាស កាវស្អិត និងខ្មៅដៃពណ៌

ការរៀបចំ ៖ កាត់ទុយោប្រវែងដែលត្រូវការតាមរាងធរណីមាត្រ។ ធ្វើកាវស្អិតនឹងធ្វើទុយោមេរោគឱ្យបានរួចរាល់សម្រាប់បង្ហាញទៅក្មេងៗទាំងអស់ ។

សេក្តីណែនាំ៖

1. ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងទុយោមេរោគ**ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. បង្ហាញសម្ភារមានដូចជា ទុយោ ក្រដាស កាវស្អិត និងខ្មៅដៃពណ៌ ។
3. បង្ហាញក្មេងៗពីរូបភាពដែលអ្នកបានបង្កើតរួចដែលមានរាងធរណីមាត្រដូចជា ការេ ចតុកោណកែង ត្រីកោណកែង គូប ចតុកោណស្មើ…។
4. ឱ្យក្មេងៗថាតាម។

5. ពិពណ៌នាពីរូបរាងរបស់វាដូចជា៖ ត្រីកោណមានជ្រុង ៣ ការេមានជ្រុង ៤ស្មើគ្នា...។
6. បង្ហាញពួកគេពីរបៀបធ្វើទុយោមេរោគដោយមានរាងផ្សេងៗពីគ្នា។
7. បែងចែកសម្ភារឱ្យទៅក្មេងៗទាំងអស់ ឱ្យអនុវត្តផ្ទាល់។
8. ជួយក្មេងៗណាដែលត្រូវការជំនួយពីអ្នកបានតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។
9. ឱ្យក្មេងទាំងអស់រៀបចំសម្ភារឱ្យបានស្អាត និងមានរបៀបនៅពេលដែលចប់ការលេងល្បែងហ្នឹងជាការស្រេច។

ការប្រែប្រួល៖

ក្មេងប្រើលេងធ្វើជារូបរាងអ្វីក៏បានដែរ ដូចជា៖ រូបរាងជា បាល់ ផ្លែឈើ ឬសង់ជារូបផ្ទះក៏បានដែរ។

<u>ការសាងសង់ជារូបរាង</u>

តម្រូវការ៖ ទុយយោ សំឡីត្បាល់ត្រចៀក កន្ត្រៃ

ការបង្ហាត់បង្រៀន៖ កាត់ទុយយោដើម្បីសម្រេចប្រវែងរបស់វា។ សង់វារួមគ្នាដោយប្រើសំឡីត្បាល់ត្រចៀក និងទុយយោ

កម្មវិធីសិក្សា៖ ចិត្តចលភាព, បុរេគណិត, វិទ្យាសាស្ត្រ