

**សកម្មភាព** ៖ ល្បែងប្រណាំងផ្លាស់ប្តូរផ្ទៃវត្ថុ

**ចិត្តចលនា**

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

**បុរេគណិត**

រូបរាង និងលំហ (បញ្ញត្តិនៃរូបរាង និងលំហ)

**គោលបំណង** ៖

(ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រសាមញ្ញដូចជារង្វង់ ការេ ចតុកោណកែង និងត្រីកោណជាដើម។

**សៀវភៅ** ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង " តើអ្នកពូកែអី? "

**កម្រិត** ៖ មធ្យម ទាប ខ្ពស់

**រយៈពេល** ៖ ៣០នាទី

**ឧបករណ៍** ៖ ត្រៀមដបទឹកសុទ្ធគ្រប់ចំនួនដែលអ្នកត្រូវការនៅពេលលេងល្បែងហ្នឹង ឬ កាតពណ៌ប្រសិនបើអ្នកជ្រើសរើសប្រើកាតពណ៌នោះ។ ប្រសិនបើប្រើកាតពណ៌ ត្រូវអ៊ុតវាឱ្យបានស្អាតផង ដើម្បីឱ្យវាមានភាពរឹងមាំ និងលេងបានយូរ ហើយច្រើនដង។

**ការរៀបចំ** ៖

**សេចក្តីណែនាំ** ៖

1. និយាយ៖ ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែងប្រណាំងផ្លាស់ប្តូរផ្ទៃវត្ថុជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ត្រៀមសម្ភារដែលត្រូវលេងល្បែងសកម្មភាពនេះ
3. ប្រើប្រាស់ដបទឹកសុទ្ធដែលមានគម្របគ្រប់តែម្តង ត្រៀម១០ ឬ ២០ ឬ ៣០ដប ទៅតាមចំនួនសិស្សរបស់អ្នកក្នុងថ្នាក់
4. បង្ហាញដបទឹកសុទ្ធនៅកាន់ក្មេងៗ ហើយសួរពួកគេថា តើកូនៗស្គាល់របស់នេះដែរឬទេ? ស្គាល់ គឺដបទឹកសុទ្ធ
5. បែងចែកក្មេងទាំងអស់ទៅជា២ក្រុម ខ. ក្រុមទី១ និង ក្រុមទី២
6. ដបទឹកសុទ្ធ ត្រូវមូលចេញពាក់កណ្តាលចំនួនសរុបនៃដបទាំងអស់

និងមូលចូលពាក់កណ្តាលដូចគ្នា។ > ឧ. ដបមាន២០ ដូច្នោះត្រូវមូលគម្របចេញ១០  
និងមូលគម្របចូល១០ដូចគ្នាដែរ

- 7. ចាប់ផ្តើមពង្រាយដបទឹកសុទ្ធដែលបានត្រៀមទុកទាំងនោះ នៅលើកម្រាល ឬ ដី
- 8. បន្ទាប់មកចាប់ផ្តើមកំណត់នាទី ១ ឬ ២ នាទី ទៅតាមការកំណត់របស់អ្នក
- 9. ឱ្យក្រុមទាំង២ ចាប់ផ្តើមលេងដោយក្រុមទី១ ត្រូវមូលគម្របដបចេញ ទាំងអស់ និងក្រុមទី២  
ត្រូវព្យាយាមមូលគម្របចូលវិញទាំងអស់ ទៅតាមរយៈពេលដែលអ្នកបានកំណត់រួចខាងលើ
- 10. នៅពេលដែលគ្រប់រយៈពេលដែលអ្នកបានកំណត់រួចហើយនោះ ប្រាប់ពួកគេឱ្យឈប់
- 11. និងចាប់ផ្តើមរាប់ចំនួនដបដែលមានគម្រប និងគ្មានគម្រប  
ប្រសិនបើដបណាដែលមានចំនួនច្រើនជាង ក្រុមនោះគឺជាអ្នកឈ្នះតែម្តង។
- 12. អ្នកអាចចាប់ផ្តើមលេងជាមួយពួកគេបែបហ្នឹងម្តងហើយម្តងទៀតៗ  
ប្រសិនបើមានពេលវេលាក្នុងការលេងល្បែងហ្នឹង ជាការស្រេច។

**បម្រែបម្រួល៖**

មួយទៀតល្បែងនេះអាចលេងដោយប្រើកាតពណ៌បានដែរណា ដូចជាកាតពណ៌ជាដើម  
ដែលមានពណ៌ទាំងសងខាង តែត្រូវជាពណ៌ផ្សេងៗគ្នា។ ឧ. កាត១ មានផ្ទៃ២ ផ្ទៃម្ខាងមានពណ៌ក្រហម  
និងផ្ទៃម្ខាងទៀតមានពណ៌ខៀវ។ ហើយអាចលេងដូចគ្នានឹងខាងលើដែរ ព្រោះវាមិនខុសគ្នាទេ  
សម្រាប់ការលេងល្បែងមួយនេះផងដែរ។  
សម្រាប់កាតត្រូវត្រៀមសម្រាប់គ្រប់ចំនួនសិស្សដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់របស់អ្នកជាដើម។