សកម្មភាព ៖ **ល្បែងស្គាល់គ្នា**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច(ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

សិក្សាសង្គម

បំណិនទំនាក់ទំនង(អត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួន)

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីររបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(វិទ្យាសាស្ត្រ) ប្រាប់បានពីឈ្មោះបន្លែផ្លែឈើ និងសាច់។

ប្រាប់បានពីរសជាតិបន្លែផ្លែឈើ។

មានចំណូលចិត្តហូបបន្លែ ផ្លែឈើ និងសាចដែលមានប្រយោជន៍ចំពោះសុខភាពចូលរួមដាំ និងថែរក្សាដំណាំបន្លែ ផ្លែឈើ។

ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វឱ្យបានពីប្រភេទ ឬ លើសពីនេះស្រលាញ់ ចូលចិត្តចិញ្ចឹម និងថែរក្សាសត្វ។

ក្លាហានមិនតក់ស្លុតក្នុងការប្រាប់ឈ្មោះប៉ាម៉ាក់ ឬ អ្នកនៅក្នុងផ្ទះជាមួយ ឬ អ្នកស្គាល់នៅពេលវង្វេងផ្លូវ។

ប្រាប់បានពីឈ្មោះប៉ាម៉ាក់ ឬអ្នកនៅក្នុងផ្ទះជាមួយ ឬអ្នកស្គាល់នៅពេលវង្វេងផ្លូវ។

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់ពីនាមត្រកូល នាមខ្លួន ចំនួនសមាជិកក្នុងគ្រួសារ និងជាកូនទីប៉ុន្មាន។

ជឿរជាក់ក្នុងការណែនាំខ្លួន ចំនួន សមាជិកក្នុងគ្រួសារដល់អ្នកដទៃ និងជាកូនទីប៉ុន្មាន។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង "កុមារគំរូ "

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ត្រៀមសំណួរមុននឹងលេងប្រសិនបើអ្នកចង់បានប្រធានបទផ្សេង។

ការរៀបចំ ៖ ចែកក្មេងជា ២ក្រុម ជ្រើសរើសទីតាំងលេងតាមស្ថានភាព។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. ប្រាប់ក្មេងៗថា ថ្ងៃនេះលោកគ្រូ/ អ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងស្គាល់គ្នា** ជាមួយកូនៗទាំងអស់គ្នា។
2. ប្រាប់ថា តែមុននឹងលេងលោកគ្រូ/ អ្នកគ្រូមានសំណួរខ្លះចង់សួរកូនៗ។

   (ប្រសិនបើអ្នកជ្រើសប្រធានបទមួយណា អ្នកត្រូវសួរក្មេងៗយ៉ាងច្រើនតែ ៣សំណួរដែលទាក់ទងនឹងប្រធានបទនោះគ្រប់គ្រាន់ហើយ ឬអាចជ្រើសប្រធានបទដោយខ្លួនឯងក៏បាន)

   ១.ប្រធានបទបន្លែ

   - ☐ តើកូនៗធ្លាប់ញ៉ាំបន្លែអ្វីខ្លះ? ចាស/បាទ ស្ពៃ ឆៃថាវ ត្រប់
   - ☐ តើបន្លែមានរសជាតិយ៉ាងម៉េចដែរ? ផ្អែម ល្វីង ជូ សាប ឆ្ងាញ់…
   - ☐ តើញ៉ាំបន្លែច្រើនមានប្រយោជន៍យ៉ាងម៉េចដែរ? មានប្រយោជន៍ដល់សុខភាព

   ២.ប្រធានបទផ្លែឈើ

   - ☐ តើកូនៗធ្លាប់ញ៉ាំផ្លែឈើអ្វីខ្លះ? ចាស/បាទ មៀន ចេក ស្វាយ ក្រូច…..។
   - ☐ តើផ្លែឈើមានរសជាតិយ៉ាងម៉េចដែរ? ផ្អែម ល្វីង ជូ ចត់ សាប ឆ្ងាញ់…
   - ☐ តើញ៉ាំផ្លែឈើច្រើនមានប្រយោជន៍យ៉ាងម៉េចដែរ? មានប្រយោជន៍ដល់សុខភាព

   ៣.ប្រធានបទគ្រួសារ

   - ☐ តើកូនៗមានគ្រួសារប៉ុន្មាននាក់? ចាស/បាទ មាន៦នាក់។
   - ☐ តើគ្រួសាររបស់អ្នកមានអ្នកណាខ្លះ? ប៉ា ម៉ាក់ មីង ប្អូន យាយ តា បង… ។
   - ☐ តើពួកគាត់ប្រកបមុខរបរអ្វីដែរ? ប៉ាធ្វើការជាគ្រូបង្រៀន ហើយម៉ាក់គឺជាអ្នកលក់ឥវ៉ាន…។

   ៤.ការណែនាំពីអត្តសញ្ញាណខ្លួន

   - ☐ តើអ្នកឈ្មោះអ្វី?
   - ☐ តើកូនអ្នកជាកូនទីប៉ុន្មាន? ចាស/បាទ ខ្ញុំគឺកូនទីពីរ។
   - ☐ តើគ្រួសាររបស់អ្នកមានសមាជិកប៉ន្មានអ្នក? ប៉ា ម៉ាក់ មីង ប្អូន យាយ តា បង... ។
3. ប្រាប់ក្មេងៗថា ឥឡូវលោកគ្រូ/ អ្នកគ្រូនឹងពន្យល់កូនៗពីរបៀបលេងល្បែងស្គាល់គ្នានេះឱ្យបានច្បាស់ជាមុនសិន៖
   - ចែកក្មេងៗជា ២ក្រុម (ក្រុមទី ១ខាងក្នុង ក្រុមទី ២ខាងក្រៅ) ។

- ក្មេងៗត្រូវឈរជារង្វង់២ជាន់ ក្មេងនៅជួរក្រៅត្រូវបែរមុខចូលក្នុង និងក្មេងដែលនៅជួរខាងក្នុងត្រូវបែរមុខទៅខាងក្រៅ ដែលធ្វើយ៉ាងមិចឱ្យបែរមុខទល់គ្នា។
- លោកគ្រូ/ អ្នកគ្រូជ្រើសរើសប្រធានបទមួយទៅតាមមុខវិជ្ជាសិក្សា ដើម្បីលេងជាមួយក្មេងៗ៖ ប្រធានបទមានដូចជា គ្រួសារ បន្លែ ផ្លែឈើ អាហារ ថ្ងៃឈប់សម្រាក សត្វ…..។
- បន្ទាប់មកក្នុងរយៈពេល ៣០វិនាទីកូនៗដែលនៅទល់មុខគ្នាត្រូវសួរសំណួរទាក់ទងទៅនឹងប្រធានបទដែលបានលោកគ្រូ/ អ្នកគ្រូជ្រើសរើ។
- ប្រសិនបើសួរសំណួររួចហើយក្មេងៗអាចចាប់ដៃ ឬ ទះដៃគ្នាបាន ។
- បន្ទាប់មកពេលលោកគ្រូ អ្នកគ្រូនិយាយថា ‹‹ប្តូរ›› ។
- ពួកគេត្រូវកាន់ដៃគ្នាទាំង២ក្រុមសារឡើងវិញជារង្វង់ ហើយដើរជារង្វិលជុំ ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬ ពីស្តាំទៅឆ្វេងក៏បាន ។
- នៅពេលដែលពួកគេកំពុងតែបង្វិលទាំង២ក្រុមនៅ ប្រហែលជា១០វិនាទី អ្នកគ្រូត្រូវនិយាយថា ‹ឈប់› ពួកគេត្រូវឈប់ឈរទល់មុខគ្នាជាគូរ។
- ត្រូវសួរសំណួរលើប្រធានបទដដែល ។
- ប្រធានបទមួយអ្នកអាចលេងបានច្រើនដង ទៅតាមពេលវេលាដែលមានគ្រប់គ្រាន់ជាការស្រេច។

4. ប្រាប់ក្មេងៗពីអ្វីដែលអ្នកចង់ឱ្យពួកគេនិយាយនៅក្នុងល្បែងនេះ។
5. ព្យាយាមប្រើពាក្យលើកទឹកចិត្តក្មេងៗ។
6. ប្រាប់ក្មេងៗរាល់ពេលសួរសំណួរគ្នាត្រូវមើលភ្នែកគ្នាផង ។
7. បន្ទាប់ពី ៣០វិនាទី អ្នកត្រូវនិយាយពាក្យថា ‹‹ប្តូរ››។
8. បន្ទាប់ពី ៣០វិនាទី អ្នកត្រូវនិយាយពាក្យថា ‹‹ឈប់››។
9. ប្រាប់ឱ្យក្មេងផ្លាស់ប្តូរ ឬរំកិលកន្លែងពីឆ្វេងទៅស្តាំ។
10. បន្តការលេងបែបហ្នឹងរហូតដល់អស់ពេល។

ការប្រែប្រួល៖

ល្បែងនេះអ្នកអាចលេងនៅពេលដែល ‹ប្តូរ› អាចឱ្យពួកគេបង្វិលតែក្រុមខាងក្រៅក៏បាន ខាងក្នុងក៏បានដែរ។ ហើយអាចរំកិលតែក្មេងម្នាក់ក៏បានដែរ ដោយពីខាងឆ្វេងពីស្តាំ ឬ ពីស្តាំទៅឆ្វេង។