សកម្មភាព ៖ **ល្បែងតើអ្នកណាខកខានតម្រង់ជួរ?**

ចិត្តចលភាព

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

បំណិនចលកធំ (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ)។

សិក្សាសង្គម

បំណិនទំនាក់ទំនង(បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងវិជ្ជមានជាមួយមនុស្សជុំវិញ)។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលភាព) ប្រាប់ពីររបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែង។

អំណត់ ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន បម្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។

បង្ហាញពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពទៅតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពរួមមួយ។

(សិក្សាសង្គម)ប្រាប់បានពីឈ្មោះមនុស្សជុំវិញ និងអាសយដ្ឋានរបស់ខ្លួនឱ្យជួយនៅពេលមានបញ្ហា

រាប់ឈ្មោះមនុស្សជុំវិញខ្លួនឱ្យជួយនៅពេលដែលខ្លួនមានបញ្ហា។

មានទម្លាប់ជួយការងារស្រាលៗទៅតាមកម្លាំង។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង "កុមារគំរូ"

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ គ្មាន

ការរៀបចំ ៖ រកកន្លែងងាយស្រួលតម្រង់ជួរ

សេចក្ដីណែនាំ៖

1. ប្រាប់ក្មេងៗថា ថ្ងៃនេះលោកគ្រូ/អ្នកគ្រូនឹងលេង**ល្បែងតើនរណាខកខានតម្រង់ជួរ?**
2. សួរក្មេងៗពីសំណួរមួយចំនួនដូចជា៖
   - ☐ តើកូនៗស្គាល់មិត្តរួមថ្នាក់ដែរឬទេ? (ដូចជា ឈ្មោះ មុខមាត់ ជាដើម…។)

- ☐ តើថ្ងៃនេះនរណាគេខ្លះអវត្តមាន? - ចាស/បាទ …..
- ☐ តើកូនៗធ្លាប់ធ្វើការងារជាក្រុមដែរឬទេ? - ចាស/បាទ
- ☐ តើកូនស្រឡាញ់ ចូលចិត្ត មិត្តរួមថ្នាក់ដែរឬទេ? - ចាស/បាទ

3. ប្រាប់ក្មេងៗថា ឥឡូវកូនៗចែកជាក្រុមមាន ១០នាក់ក្នុង ១ក្រុម ឬ ច្រើនជាងនេះក៏បានដែរ តាមស្ថានភាព។
4. កូនៗឈរជាជួរៗតាមក្រុម (ប្រសិនបើមាន ៤ក្រុម ត្រូវឈរ ៤ជួរ)។
5. ហៅក្មេងៗក្រុមទី ១ឡើងទៅខាងមុខ និងឱ្យក្មេងៗក្រុមទី ១ណែនាំ ឬ ប្រាប់ឈ្មោះទៅកាន់ក្មេងទាំង៣ក្រុមទៀត។
6. បន្ទាប់មកទៀត ប្រាប់ឱ្យក្មេងៗទាំង ៣ក្រុមដែលនៅកន្លែង យកដៃបិទភ្នែកឱ្យជិតទាំងអស់គ្នា។
7. ប្រាប់ក្មេងៗក្រុមទី ១ឱ្យដើរជុំវិញកន្លែងហ្នឹង ហើយអ្នកត្រូវដកក្មេងណាម្នាក់ ឬ ២នាក់ក្នុងក្រុមទី ១ចេញ ឱ្យនៅកន្លែងណាដែលក្មេងៗផ្សេងទៀតមើលមិនឃើញ ឬ លាក់ក្មេងៗនោះ។
8. បន្ទាប់មក ឱ្យក្រុមទី ១ចូលតាមជួរវិញ ហើយសួរក្មេងៗដែលនៅកន្លែងទាំង៣ក្រុមនោះបើកភ្នែក ហើយទាយ ថាតើក្រុមទី ១អ្នកណាដែលមិនបានចូលជួរវិញដែរ? បើមានតើជាអ្នកណាគេខ្លះ?
9. នៅពេលដែលក្រុមនីមួយៗឆ្លើយ សូមកុំទាន់ប្រាប់ពួកគេថា ត្រូវ ឬ ខុស។
10. បន្ទាប់មកបង្ហាញក្មេងដែលមិនបានចូលជួរនោះ។
    ប្រាប់ក្មេងៗថា តោះកូនៗទះដៃទាំងអស់គ្នា។
11. តើក្រុមណាដែលទាយត្រូវអ្នកដែលខកខានតម្រង់ជួរ គឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។
12. បើផ្តើមលេងល្បែងនឹងម្តងទៀតដោយឱ្យក្រុមទី ២ឡើងទៅខាងមុខម្តង។ ដោយធ្វើតាមដូចគ្នានឹងទី ១ដែរ។
13. ធ្វើបែបហ្នឹងរហូតដល់អស់ក្រុមទាំង ៤គឺជាការស្រេច។

ការប្រែប្រួលៈ

ប្រសិនវាពិបាកខ្លាំងពេកសម្រាប់ក្មេងតូចៗ អាយុ៣ឆ្នាំនោះ អាចបែងចែកលេងទាំងអស់គ្នាក៏បានដែរ តែត្រូវហៅឡើងលេងម្តង៧នាក់ តែលេងតែម្តងទេ ព្រោះពេលវេលាខ្លី។ និងមួយទៀត សម្រាប់ក្មេងៗ ៥ឆ្នាំគ្រូអាចដកក្មេង២ ទៅ ៣នាក់ក៏បានដែរ។