ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិត
សម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍

នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០២១

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
លេខៈ ៥៥៦ អយក.ប្រក

ប្រកាស
ស្ដីពី
ការអនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយ
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

- បានឃើញរដ្ឋធម្មនុញ្ញនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យ នស/រកត/០៩១៨/៩២៥ ចុះថ្ងៃទី០៦ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០១៨ ស្ដីពីការតែងតាំងរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០៦១៨/០១២ ចុះថ្ងៃទី២៨ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០១៨ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ ស្ដីពីការរៀបចំ និងការប្រព្រឹត្តទៅ នៃគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០១៩៦/០១ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែមករា ឆ្នាំ១៩៩៦ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពីការបង្កើតក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/១២០៧/០៣២ ចុះថ្ងៃទី០៨ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០០៧ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពីការអប់រំ
- បានឃើញអនុក្រឹត្យលេខ ១៥៦ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០១៦ ស្ដីពីការរៀបចំ និងការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញប្រកាសលេខ ១១១៩ អយក.ប្រក ចុះថ្ងៃទី១៣ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០១៦ ស្ដីពីការរៀបចំនិងប្រព្រឹត្តទៅរបស់អគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
- បានឃើញប្រកាសលេខ ៣០២ អយក.ប្រក ចុះថ្ងៃទី០៩ ខែមីនា ឆ្នាំ២០១៧ ស្ដីពីការដាក់ឱ្យអនុវត្តក្របខ័ណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស
- សំណើរបស់ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ

សម្រេច

ប្រការ១ .-

អនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយ **កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍** ដែលរៀបចំដោយក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាសាធារណៈ។

អាសយដ្ឋានលេខ៨០ មហាវិថី ព្រះនរោត្តម ភ្នំពេញ កម្ពុជា ទូរស័ព្ទ: (៨៥៥-២៣) ២២០ ៦៧៣ / ២២០ ៣០៤ ទូរសារ: (៨៥៥-២៣) ២១៧ ២៥០ / ២១២ ៥១២
អ៊ីមែល: info@moeys.gov.kh / administration@moeys.gov.kh   គេហទំព័រ : www.moeys.gov.kh

ប្រការ២ .-

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ មានមាតិកាសំខាន់ៗដូចខាងក្រោម៖

សេចក្តីផ្តើម

១-គោលបំណង

២-គោលដៅរួម នៃការសិក្សា

៣-របាយម៉ោងសិក្សា

៤-ការណែនាំអនុវត្ត

៥-ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

៦-ផ្នែកទី១៖ បំណែងចែកកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត

៧-ផ្នែកទី២៖ លំនាំនៃការបង្រៀន

ខ្លឹមសារលម្អិត នៃកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ជាឧបសម្ព័ន្ធ នៃប្រកាសនេះ។

ប្រការ៣ .-

អគ្គនាយក នៃអគ្គនាយកដ្ឋានរដ្ឋបាល និងហិរញ្ញវត្ថុ អគ្គនាយក នៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ អគ្គនាយក នៃអគ្គនាយកដ្ឋានគោលនយោបាយ និងផែនការ អគ្គាធិការ នៃអគ្គាធិការដ្ឋាន ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ប្រធាននាយកដ្ឋានរដ្ឋបាល ប្រធាននាយកដ្ឋានបុគ្គលិក ប្រធាននាយកដ្ឋានហិរញ្ញវត្ថុ ប្រធាននាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា ប្រធាននាយកដ្ឋានធានាគុណភាពអប់រំ និងគ្រប់ប្រធានអង្គភាពពាក់ព័ន្ធ ត្រូវទទួលបន្ទុកអនុវត្តប្រកាសនេះតាមភារកិច្ចរៀងៗខ្លួន ចាប់ពីថ្ងៃចុះហត្ថលេខាតទៅ។

ថ្ងៃ៣ រោច ខែភទ្របទ ឆ្នាំឆ្លូវ ត្រីស័ក ព.ស.២៥៦៥

ធ្វើនៅរាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី២៤ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០២១

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន

កន្លែងទទួល៖

- ទីស្តីការគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- ខុទ្ទកាល័យរដ្ឋមន្ត្រី ក្រសួង អយក
  "ដើម្បីជូនជ្រាប"
- គ្រប់អង្គភាពក្រោមឱវាទក្រសួង អយក
- មន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡារាជធានី ខេត្ត
- ដូចប្រការ ៣
  "ដើម្បីអនុវត្ត"
- ឯកសារ កាលប្បវត្តិ នា.អកគ អ.យ.ក

សមាសភាពគណៈកម្មការ

I. គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង និងដឹកនាំ

១- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន
២- លោកជំទាវ គឹម សេដ្ឋានី
៣- លោកជំទាវ ឃុន រចនា
៤- ឯកឧត្តម ពុត សាមិត្ត
៥- ឯកឧត្តម ឡៅ ធវណ្ណា
៦- ឯកឧត្តម ប្រាក់ កុសល

II. គណៈកម្មការនិពន្ធ

១- ឯកឧត្តម ប្រាក់ កុសល
២- លោកស្រី ផ្លុង មុនីកុសល
៣- លោកស្រី រស់ សេដ្ឋា
៤- លោក ធន ឈាង
៥- លោកស្រី សុខ សោភា
៦- លោកស្រី រ័ត្ន ម៉ារិន
៧- លោក សុក សុខុម
៨- លោក ម៉ៅ ណារី
៩- លោក មួង ចាន់ទូច
១០- លោកស្រី សេង សុវណ្ណា
១១- លោកស្រី អ៊ុក សុផាន់ណារី
១២- លោកស្រី ហេង ចាន់ណា
១៣- លោកស្រីហៀង លក្ខិណា
១៤- លោកស្រីកុយ វ៉ាឡែននី
១៥- លោក សៀង គឹមឈឿន

III. គណៈកម្មការពិនិត្យ

១- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន
២- លោកជំទាវ គឹម សេដ្ឋានី
៣- លោកជំទាវ ឃុន រចនា
៤- ឯកឧត្តម ពុត សាមិត្ត
៥- ឯកឧត្តម ឡៅ ធវណ្ណា
៦- ឯកឧត្តម ប្រាក់ កុសល
៧- លោកបណ្ឌិត ឈូក ច័ន្ទធាយា
៨- លោក ឃិន ធី
៩- លោក ឈួន ប៊ុនឈឿន
១០- លោក ង៉ុយ គឹមច័ន្ទដារី
១១- លោក~~ស្រី~~ ប៉ាត់ គឹមនីន
១២- តំណាងអង្គការ UNICEF
១៣- តំណាងអង្គការ Plan International
១៤- តំណាងអង្គការ SVA

IV. បច្ចេកទេសកុំព្យូទ័រ

១- លោក ណយ សុចិត្រា
២- លោក លី ចាន់ថុល
៣- លោក ទៀង សុភាព
៤- លោក សៅ ដេវិដ

បុព្វកថា

ការផ្តល់ឱកាស និងលើកកម្ពស់ឱកាសសម្រាប់កុមារអាយុចាប់ពី៣ឆ្នាំ ទៅអាយុក្រោម ៦ ឆ្នាំ ទទួលបានការបង្រៀន និងរៀនពេញលេញនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា គឺជាអន្តរាគមន៍គ្រប់ជ្រុងជ្រោយទាន់ពេលវេលាក្នុងការបណ្តុះស្មារតីក្លាហាន និងភាពឈ្លាសវៃចំពោះការសិក្សារបស់កុមារ ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់កុមារបន្តសិក្សានៅកម្រិតបឋមសិក្សា សំដៅពង្រឹងនិងកសាងធនធានមនុស្សប្រកបដោយសក្តានុពល ឆ្ពោះទៅកាន់សង្គមពុទ្ធិនិងវិបុលភាព។

ស្ថិតក្នុងដំណាក់កាលកែសម្រួលរចនាសម្ព័ន្ធគ្រប់គ្រង នៃសេវាអប់រំជាបន្តបន្ទាប់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានកែលម្អកម្មវិធីសិក្សាគ្រប់កម្រិត ក្នុងនោះកម្មវិធីសិក្សានៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា បានកែលម្អឡើងវិញជា ៤ ដំណាក់កាល៖

ដំណាក់កាលទី១៖ នៅឆ្នាំ១៩៨១ គណៈកម្មការនិពន្ធរបស់ក្រសួងអប់រំ បានរៀបចំកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាមានឈ្មោះថា កម្រងអត្ថបទសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាតាមកម្រិតថ្នាក់ ដោយបានរៀបចំជាលំនាំបង្រៀនតាមមុខវិជ្ជា និងទៅតាមត្រីមាសនីមួយៗ ហើយបានអនុវត្តជាបន្តបន្ទាប់មក។

ដំណាក់កាលទី២៖ នៅឆ្នាំ២០០០ បានដាក់ចេញជាសេចក្តីព្រាងលំណែនាំកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ដោយផ្អែកតាមកម្រងអត្ថបទសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាឆ្នាំ១៩៨១ និងបានធ្វើសំយោគជាមួយកម្មវិធីសិក្សារបស់បណ្តាប្រទេសមួយចំនួនក្នុងតំបន់ ដើម្បីឱ្យស្របទៅនឹងគោលដៅអប់រំជាតិ។

ដំណាក់កាលទី៣៖ នៅចន្លោះឆ្នាំ ២០០៦-២០០៧ ពិនិត្យពិគ្រោះកែសម្រួលសេចក្តីព្រាងកម្មវិធីសិក្សាឆ្នាំ ២០០០ ឡើងវិញ និងឯកភាពដាក់ឱ្យអនុវត្តជាផ្លូវការកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសម្រាប់កុមារអាយុ ៥ឆ្នាំ មាន ២ផ្នែក គឺផ្នែកទី១៖ ស្តង់ដាសិក្សាសម្រាប់កុមារអាយុ ៥ឆ្នាំ និងផ្នែកទី២៖ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់កុមារអាយុ ៥ឆ្នាំ។

ដំណាក់កាលទី៤៖ ការអនុវត្តវិធានការកំណែទម្រង់កម្មវិធីសិក្សាមត្តេយ្យសិក្សា ដែលកំណត់ជាបណ្តុំមុខវិជ្ជាគោលចំនួន ៥ រួមមានមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព មុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ មុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម មុខវិជ្ជាបុរេគណិត មុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ ដើម្បីឆ្លើយតបនឹងតម្រូវការរីកចម្រើនរបស់កុមារក្នុងបរិបទថ្មីនេះ។

ផ្អែកតាមមូលដ្ឋានខាងលើនេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានធ្វើការកែលម្អកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ឱ្យមានសង្គតិភាព និងលក្ខណៈផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងកម្មវិធីសិក្សានៅបឋមសិក្សាចំណេះទូទៅ។ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍នេះ បានផ្តល់កុមារអាយុ៣ឆ្នាំ ទៅក្រោម៦ឆ្នាំ នូវការបណ្តុះសញ្ញាណឧបនិស្ស័យ បុគ្គលិកលក្ខណៈ និងបំណិនសតវត្សរ៍ទី២១ ដើម្បីឱ្យពួកគេក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញនៅពេលអនាគត។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាសង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍នេះនឹងបម្រើជាប្រយោជន៍ដ៏មានប្រសិទ្ធភាពក្នុងការអភិវឌ្ឍសៀវភៅសិក្សាគោល សម្ភារឧបទេស ឯកសារជំនួយនានាក្នុងការរៀននិងបង្រៀន និងឧបករណ៍ពិនិត្យតាមដានវាយតម្លៃផ្សេងៗ។

សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុត ចំពោះអនុគណៈកម្មការមុខវិជ្ជាឯកទេសទាំងអស់ លេខាធិការដ្ឋានកែលម្អកម្មវិធីសិក្សា និងសៀវភៅសិក្សាគោល នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា អង្គភាពនានា និងអ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ដែលបានចូលរួម និងដើរតួនាទីស្នូលក្នុងការសម្របសម្រួល ព្រមទាំងដឹកនាំរៀបចំ តាក់តែងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍នេះ ឱ្យបានសម្រេចជាផ្លែផ្កាឡើងនាពេលនេះ។

ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំឆ្លូវ ត្រីស័ក ព.ស. ២៥៦៥

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ខែ កញ្ញា ឆ្នាំ២០២១

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

អារម្ភកថា

ក្នុងគោលដៅពង្រឹងគុណភាពអប់រំ ប្រកបដោយសមធម៌ បរិយាបន្ន និងលើកកម្ពស់ឱកាសសម្រាប់កុមារ នៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ឈានទៅសម្រេចបានគោលដៅអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយចីរភាព ហើយក៏ជាចំណុចគន្លឹះដែលពិភពលោកបានចាត់ទុកមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ធានាបាននូវគុណភាពក្នុងការកសាងធនធានមនុស្សឱ្យក្លាយទៅជាពលរដ្ឋសាកល។

ឆ្លើយតបនឹងបរិការណ៍នេះ ជាការចាំបាច់តម្រូវឱ្យមានឯកសារសម្រាប់ដំណើរការបង្រៀននិងរៀនគ្រប់គ្រាន់និងសម្បូរបែប ដើម្បីផ្តល់លទ្ធភាពឱ្យកុមារទទួលបានពេញលេញនូវសុខុមាលភាពរាងកាយនិងផ្លូវចិត្ត ស្មារតីសាមគ្គីភាព ភាពម្ចាស់ការ ការទទួលខុសត្រូវ សមត្ថភាពពិចារណា ការដោះស្រាយបញ្ហា បំណិន អន្តរកម្មបុគ្គលនិងសង្គម ស្មារតីស្រឡាញ់បរិស្ថាន និងការចូលរួមរបស់កុមារ។ ខ្លឹមសារ និងបំណិនទាំងអស់នេះ នឹងបង្ហាញឱ្យឃើញតាមរយៈការដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងមុខវិជ្ជាទាំង៥ គឺមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព បុរេគណិត ភាសាខ្មែរ សិក្សាសង្គម និងវិទ្យាសាស្ត្រ។

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍នេះ រួមមានផ្នែកសំខាន់ៗមាន សេចក្តីផ្តើម គោលបំណងគោលដៅរួមនៃការសិក្សា របាយម៉ោងសិក្សា ការណែនាំអនុវត្តនូវគោលការណ៍គ្រឹះ ការពិនិត្យតាមដាននិងវាយតម្លៃ បំណែងចែកកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតតាមខែនីមួយៗ លំនាំបង្រៀនតាមមុខវិជ្ជា និងផ្នែកសំខាន់ៗមួយចំនួនទៀត ដើម្បីបង្កភាពងាយស្រួលក្នុងការរៀបចំធនធាន និងយន្តការអនុវត្តនានាប្រកបដោយគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាព ។

គណៈកម្មការនិពន្ធសង្ឃឹមថា កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍នេះ នឹងបានជាគោលលំអានសម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ក្នុងការអនុវត្តវិធីសាស្ត្របង្រៀន ការផលិតសម្ភារឧបទេស ការតាមដាននិងការវាយតម្លៃ និងយន្តការនានាក្នុងការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ជាពិសេសការចូលរួមសហការអនុវត្តប្រកប ដោយសុឆន្ទៈពីលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ សិស្សានុសិស្ស មាតាបិតា អ្នកអាណាព្យាបាល សហគមន៍ ដៃគូអភិវឌ្ឍន៍ និងគ្រប់សមាសភាពភាគីពាក់ព័ន្ធដទៃទៀត ដើម្បីលើកកម្ពស់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ឱ្យមានការអភិវឌ្ឍដូចប្រទេសនានាក្នុងតំបន់និងលើសកលលោក។

គណៈកម្មការនិពន្ធកម្មវិធីសិក្សា

មាតិកា

ប្រកាស i

សមាសភាពគណៈកម្មការ iii

បុព្វកថា iv

អារម្ភកថា v

មាតិកា vi

សេចក្តីផ្តើម ១

១- គោលបំណង ២

១.១- កាយសម្បទា ២

១.២- វិជ្ជាសម្បទា ២

១.៣- បំណិនសម្បទា ២

១.៤- ចរិយាសម្បទា ២

២- គោលដៅរួមនៃការសិក្សា ២

២.១- ការត្រិះរិះពិចារណា និងដោះស្រាយបញ្ហា ៣

២.២- ចិត្តចលភាព ៣

២.៣- វិទ្យាសាស្ត្រ ៣

២.៤- សិក្សាសង្គម ៣

២.៥- បុរេគណិត ៤

២.៦- ភាសាខ្មែរ ៤

៣- របាយម៉ោងសិក្សា ៥

៤- គោលការណ៍ណែនាំអនុវត្ត ៥

៤.១- គោលការណ៍គ្រឹះ ៥

៤.២- ការគ្រប់គ្រងកុមារ និងរបៀបរៀនរបស់កុមារ ៦

៤.២.១- ការយល់ដឹងពីអារម្មណ៍កុមារ ៦

៤.២.២- ប្រសិទ្ធភាពនៃការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍កុមារ ៦

៤.២.៣- របៀបរៀនរបស់កុមារ ៧

៤.២.៤- វិន័យ និងការសរសើរ ៧

៤.២.៥- គន្លឹះកោសល្យមួយចំនួនដើម្បីបង្រៀនកុមារ ៨

៤.៣- ការអនុវត្ត ៩

៥- ការវាយតម្លៃ ១០

៥.១- ការស្តាប់ និងសង្កេតមើលកុមារ ១០

៥.២- ជំរុញ និងផ្តល់ការណែនាំបន្ថែម ១១

៥.៣- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារជាផ្លូវការ ១១

ផ្នែកទី១៖
បំណែងចែកកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី១ .... ១២
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី២ .... ២០
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៣ .... ២៩
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៤ .... ៣៧
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៥ .... ៤៥
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៦ .... ៥៣
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៧ .... ៥៩
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៨ .... ៦៦
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៩ .... ៧៥
កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី១០ .... ៨៤

ផ្នែកទី២៖
លំនាំនៃការបង្រៀន

២.១- មុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព ៩៣
២.១.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព ៩៣
២.១.១.១- ចលនាមូលដ្ឋាន ៩៣
២.១.១.២- ចលនាចរន្ត ៩៣
២.១.១.៣- ល្បែងចលនា ៩៣
២.១.១.៤- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ៩៤
២.១.១.៥- ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង ៩៤
២.១.១.៦- ឧទាហរណ៍ ៩៥
២.១.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព ៩៧
២.១.២.១- ល្បែងចលនាម្រាមដៃ ៩៧
២.១.២.២- ល្បែងចលនា ១០៥
២.១.២.៣- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ១១៦
២.១.២.៤- ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង ១១៧
២.២- មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ ១១៩
២.២.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ ១១៩
២.២.១.១- ទស្សនាសង្កេត ១១៩
២.២.១.២- សង្កេត ១២០
២.២.១.៣- ពិសោធន៍ ១២០
២.២.១.៤- ឧទាហរណ៍ ១២១

២.២.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ ១២២
២.២.២.១- សន្ទនា ១២២
២.២.២.២- ល្បែង ១២៣
២.២.២.៣- រឿងនិទាន ១២៦
២.២.២.៤- ចម្រៀង ១៣១
២.២.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ ១៣២
២.៣- មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម ១៣៧
២.៣.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម ១៣៧
២.៣.១.១- សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ១៣៧
២.៣.១.២- គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង ១៣៨
២.៣.១.៣- ល្បែង ១៣៩
២.៣.១.៤- ចម្រៀង ១៣៩
២.៣.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម ១៤០
២.៣.២.១- សង្កេត (សន្ទនា) ១៤០
២.៣.២.២- ល្បែង ១៤១
២.៣.២.៣- រឿងនិទាន ១៤៦
២.៣.២.៤- ចម្រៀង ១៥២
២.៣.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម ១៥៦
២.៤- មុខវិជ្ជា៖ បុរេគណិត ១៦០
២.៤.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត ១៦០
២.៤.១.១- សកម្មភាពបង្រៀន ១៦០
២.៤.១.២- ឧទាហរណ៍ ១៦០
២.៤.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត ១៦១
២.៤.២.១- សម្គាល់ ១៦១
២.៤.២.២- ល្បែង ១៦៤
២.៤.២.៣- គំនូរ ១៧០
២.៤.២.៤- រឿងនិទាន ១៧១
២.៤.២.៥- ចម្រៀង ១៧២
២.៤.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាបុរេគណិត ១៧៣
២.៥- មុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ ១៨៣
២.៥.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ ១៨៣
២.៥.១.១- សម្គាល់តួអក្សរ ១៨៣
២.៥.១.២- រឿងនិទាន ១៨៣

២.៥.១.៣- កំណាព្យ ១៨៤
២.៥.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ ១៨៥
២.៥.២.១- ល្បែង ១៨៥
២.៥.២.២- រឿងនិទាន ១៩២
២.៥.២.៣- កំណាព្យ ១៩៦
២.៥.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ ១៩៧
គន្ថនិទ្ទេស ២០២

សេចក្តីផ្តើម

មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការអប់រំកុមារតូច គឺជាដំណើរប្រព្រឹត្តទៅក្នុងការបណ្តុះនូវមានភាពក្លាហាន បំណិនផ្នែកសង្គម ឱ្យមានការវិវឌ្ឍល្អទាំងផ្នែករាងកាយ និងផ្លូវចិត្ត ដើម្បីត្រៀមខ្លួនរួចជាសម្រេចសម្រាប់ទៅសាលារៀន សំដៅពង្រឹងស្មារតីជាមូលដ្ឋាន នៃការបង្កើតចរិតលក្ខណៈមនុស្សពេញលេញ។ ការបណ្តុះសញ្ញាណបំណិនសិក្សាពេញមួយជីវិត បង្កើតបរិស្ថានសិក្សារួម និងមធ្យោបាយមានប្រសិទ្ធភាពជាច្រើន នឹងធ្វើឱ្យសម្រេចបាននូវគោលដៅរួមនៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ និងក្លាយជាពលរដ្ឋមានគុណភាព។ សេវាអប់រំកុមារតូចរួមមានមត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ មត្តេយ្យសិក្សាឯកជន និងកម្មវិធីអប់រំមាតាបិតា។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានយកចិត្តទុកដាក់លើកកម្ពស់គុណភាពអប់រំនៅមត្តេយ្យសិក្សាគ្រប់រូបភាព ជាពិសេសនៅតំបន់ជួបការលំបាក ក្នុងនោះការរៀបចំនិងកែលម្អកម្មវិធីសិក្សាគឺជាគោលដៅអាទិភាព។ នៅក្នុងដំណើរការកែសម្រួលរចនាសម្ព័ន្ធគ្រប់គ្រងសេវាអប់រំកុមារតូច និងរៀបចំអភិវឌ្ឍន៍កម្មវិធីសិក្សាអប់រំកុមារតូច។ នៅឆ្នាំ២០០៣ ក្រោមកិច្ចសហការរវាងក្រសួងមហាផ្ទៃ ក្រសួងកិច្ចការនារី និងក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដោយមានគាំទ្រពីអង្គការដៃគូអភិវឌ្ឍនានា មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅតាមតំបន់គោលដៅភូមិសាស្ត្រ ដែលនៅឆ្ងាយ ឬពុំទាន់មានសាលាមត្តេយ្យសិក្សាសាធារណៈ ដើម្បីផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារអាយុ ៣ឆ្នាំទៅក្រោម ៦ឆ្នាំទទួលបានការសិក្សានៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា។ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាឆ្នាំ២០០៦ បានរៀបចំកម្មវិធីសិក្សាមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ និងឯកសារសម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ដោយអនុវត្តការរៀននិងបង្រៀន ៦ម៉ោងសិក្សាក្នុងមួយថ្ងៃ និង១ម៉ោងសិក្សាមានរយៈពេល ២០នាទី រួមមានសកម្មភាពចិត្តចលភាព សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ទម្លាប់ល្អ សកម្មភាពចម្រៀង កំណាព្យ រឿងនិទាន ល្បែងស្តាប់សូរ សកម្មភាពភាសា (ត្រៀមអាន និងសរសេរ) សកម្មភាពវិទ្យាសាស្ត្រ និងសិល្បៈ (គំនូរ គំនូសអក្សរ សកម្មភាពកសាង) និងសកម្មភាពបុរេគណិត។

ស្ថិតក្នុងដំណាក់កាលកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សា ក្នុងនោះកម្មវិធីសិក្សានៅមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវបានកែលម្អឡើងវិញនៅឆ្នាំ២០០៧ ដោយបានរៀបចំតម្រូវតាមស្តង់ដាអភិវឌ្ឍការសិក្សារបស់កុមារតូចដែលមាន ៥ផ្នែកសំខាន់ៗ គឺការអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ និងសុខភាព ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសីលធម៌ និងវប្បធម៌ ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចិត្តសង្គមនិងអារម្មណ៍ ការអភិវឌ្ឍផ្នែកពិចារណានិងការយល់ដឹង និងការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា។ ទន្ទឹមនឹងនោះ រាជរដ្ឋាភិបាលបានអនុម័តឯកភាពគោលនយោបាយជាតិស្តីពីការគាំពារ និងអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូចក្នុងសម័យប្រជុំពេញអង្គគណៈរដ្ឋមន្ត្រីនៅថ្ងៃទី១៩ ខែកុម្ភៈ ឆ្នាំ២០១០ ព្រមទាំងបានឯកភាពរៀបចំយន្តការអន្តរក្រសួងក្នុងការអនុវត្តគោលនយោបាយជាតិផងដែរ។ ក្នុងន័យលើកកម្ពស់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ រាជរដ្ឋាភិបាលបានអនុម័តអនុក្រឹត្យលេខ ២៤៥ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី ២៩ ខែធ្នូ ២០១៧ ស្តីពីការគ្រប់គ្រងមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ក្នុងនោះក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់ស្តង់ដាអប្បរមាមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ និងបែបបទនិងនីតិវិធីនៃការវាយតម្លៃមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍។

អនុលោមតាមចក្ខុវិស័យ និងសុឆន្ទៈរបស់រាជរដ្ឋាភិបាលស្របតាមគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព (SDG-4) "ធានាការអប់រំបរិយាបន្ន សមធម៌ គុណភាព និងលើកកម្ពស់ការសិក្សាពេញមួយជីវិតសម្រាប់ទាំងអស់គ្នា" ជាពិសេសក្នុងចំណុចដៅ ៤.២ បានកំណត់ត្រឹម ឆ្នាំ២០៣០ ធានាថា កុមារទាំងអស់ទទួលបានការអប់រំកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ការថែទាំ ការអភិវឌ្ឍកុមារតូចប្រកបដោយគុណភាព ដើម្បីពួកគេបានត្រៀមខ្លួនជាស្រេចចូលរៀននៅកម្រិតបឋមសិក្សា។

ឆ្លើយតបនឹងចំណុចដៅខាងលើនេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានដាក់ចេញនូវផែនការកំណែទម្រង់ស៊ីជម្រៅលើវិស័យអប់រំ ក្នុងនោះក្របខ័ណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាថ្មីមួយត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងឆ្នាំ២០១៦ ដោយបានដាក់បញ្ចូលការអប់រំនៅមត្តេយ្យសិក្សា ដើម្បីផ្សារភ្ជាប់វិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា និងចរិយាសម្បទាទៅនឹងការអប់រំនៅបឋមសិក្សា។ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសគមន៍នេះ បានកែសម្រួលខ្លឹមសារកម្មវិធីសិក្សា ដែលកន្លងមកអនុវត្ត១០

មុខវិជ្ជាទៅជា ៥មុខវិជ្ជាវិញគឺ ចិត្តចលភាព វិទ្យាសាស្ត្រ សិក្សាសង្គម បុរេគណិត និងភាសាខ្មែរ ព្រមទាំងកែសម្រួលដំណើរការអនុវត្តម៉ោងរៀននិងបង្រៀនពី ៦ម៉ោងសិក្សាក្នុងមួយថ្ងៃ និង១ម៉ោងសិក្សាមានរយៈពេល ២០នាទី ទៅជា៦ម៉ោងសិក្សាក្នុងមួយថ្ងៃ និង១ម៉ោងសិក្សាមានរយៈពេល ៣០នាទី វិញ ឱ្យមានសង្គតិភាពទៅនឹងមត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ ស្របតាមតម្រូវការរីកចម្រើនរបស់កុមារក្នុងបរិបទថ្មីនេះ។

១- គោលបំណង

ដើម្បីធានាបានការអប់រំប្រកបដោយបរិយាបន្ន សមធម៌គុណភាព និងលើកម្ពស់ការសិក្សាពេញមួយជីវិតសម្រាប់ទាំងអស់គ្នា ជាពិសេសក្នុងកំណត់ចំណុចដៅត្រឹមឆ្នាំ២០៣០ ធានាថាកុមារទាំងអស់ទទួលបានការអប់រំកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ការថែទាំ ការអភិវឌ្ឍកុមារតូចប្រកបដោយគុណភាព ដើម្បីពួកគេបានត្រៀមខ្លួនជាស្រេចចូលរៀននៅកម្រិតបឋមសិក្សា។ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាមានគោលបំណងរួម ៖

១.១- កាយសម្បទា

- មានសុខភាពល្អទាំងផ្លូវកាយ និងផ្លូវចិត្ត
- មានថាមពលបរិបូរណ៍ កម្លាំងពលំមាំមួន ទាំងកាយ ប្រាជ្ញា និងស្មារតី
- រាងរៃ ស្វាហាប់ អង់អាចក្លាហាន និងរហ័សរហួន ... ។

១.២- វិជ្ជាសម្បទា

- ស្គាល់ ចំណាំ ថាតាម ហៅឈ្មោះ និងអានបានតួអក្សរ ពាក្យ ឃ្លា និងល្បះងាយៗដែលធ្លាប់ប្រើប្រាស់ ប្រចាំថ្ងៃញឹកញាប់
- ចំណាំ គូសតាម ហៅឈ្មោះ រាប់ចំនួន លេខពីរខ្ទង់ និងស្គាល់រូបរាង ទំហំវត្ថុនានា និងវង្វាស់រង្វាល់មួយចំនួន
- ប្រាប់បានពីរបៀបថែទាំសុខភាពងាយៗ ដូចជាអនាម័យខ្លួនប្រាណ ការបរិភោគចំណីអាហារ
- ប្រាប់ពីរបៀបបង្ការខ្លួនពីគ្រោះថ្នាក់ដោយចៃដន្យ ឬដោយធម្មជាតិ ... ។

១.៣- បំណិនសម្បទា

- ប្រើប្រាស់ភាសាខ្មែរសម្រាប់ទំនាក់ទំនងប្រចាំថ្ងៃក្នុងគ្រួសារ និងសហគមន៍ ដូចជាការស្តាប់ និយាយ និង ប្រើសម្តីសមរម្យប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ
- ប្រើប្រាស់គណិតវិទ្យាដូចជា ចំណាំ រាប់ គូសតាម និងប្រៀបធៀប
- រក្សាអនាម័យខ្លួនប្រាណ ការប្រើប្រាស់ចលករតូច ចលករធំ។

១.៤- ចរិយាសម្បទា

- សប្បាយរីករាយចូលរួមលេងល្បែងសិក្សា ក្លាហាន សកម្ម ចែករំលែក និងសហការ
- ស្រឡាញ់ខ្លួនឯង គ្រួសារ មិត្តភក្តិ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ និងជនរួមជាតិ
- ស្រឡាញ់បរិស្ថាន វប្បធម៌ និងប្រពៃណីទំនៀមទម្លាប់របស់ជាតិខ្លួន។

២- គោលដៅរួមនៃការសិក្សា

ការសិក្សារៀនសូត្ររបស់កុមារ បានចាប់ផ្តើមឡើងពីការប្រើប្រាស់ញាណ និងចិត្តចលភាព តាមរយៈការលេង និងសកម្មភាពដោយផ្ទាល់របស់កុមារ។ ការផ្សារភ្ជាប់ការលេងរបស់កុមារទៅនឹងការច្នៃប្រឌិតតាមរយៈវិធីសាស្ត្រខុសៗ

គ្នា វានឹងផ្តល់នូវមូលដ្ឋានចំណេះដឹង និងជំនាញមួយចំនួនដូចជា សមត្ថភាពគិតពិចារណា វិនិច្ឆ័យ ម្ចាស់ការ ការចូលរួម និងសហការ។ សញ្ញាណនៃមុខវិជ្ជាមួយចំនួន ត្រូវបានដាក់បញ្ចូលក្នុងគោលដៅសិក្សានៅមត្តេយ្យសិក្សា ដើម្បីផ្សារភ្ជាប់ចំណេះដឹង និងបំណិនទៅបឋមសិក្សា និងកម្រិតសិក្សាបន្តបន្ទាប់។ នៅពេលបញ្ចប់មត្តេយ្យសិក្សាកុមារ នឹងមានសមត្ថភាពផ្នែកៈ

២.១- ការត្រិះរិះពិចារណា និងដោះស្រាយបញ្ហា

- សម្តែងអារម្មណ៍ និងចេះសង្កត់ចិត្តរបស់ខ្លួន
- ការយល់ដឹងពីហេតុ និងផល
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ
- គោលវិធីជាវិជ្ជមាន និងជាចំហដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា ។

២.២- ចិត្តចលភាព

- ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក
- ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង និងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ
- ការបង្កើនកម្លាំង និងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព។

២.៣- វិទ្យាសាស្ត្រ

- ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានអំពីក្រុមអាហារ និងអាហារូបត្ថម្ភ
- ទម្លាប់រស់នៅមានអនាម័យ
- ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួនដើម្បីសុវត្ថិភាព
- ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត
- លក្ខណៈវត្ថុគ្មានជីវិត និងសត្វមានជីវិត
- លក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ
- លក្ខណៈរូបធាតុ
- អំពីរាងកាយផ្ទាល់ខ្លួន
- ការប្រើប្រាស់សម្ភារៈតាមបច្ចេកវិទ្យា។

២.៤- សិក្សាសង្គម

- ការយល់ដឹងពីតម្លៃ និងចរិតលក្ខណៈមនុស្ស
- ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន
- អត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួន
- បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងវិជ្ជមានជាមួយមនុស្សជុំវិញ
- បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហែលគ្នា
- ការយល់ដឹងអំពីទង្វើ និងលទ្ធផល
- ការពេញចិត្ត និងភាពផ្សេងគ្នា
- ស្គាល់ពីអារម្មណ៍មួយចំនួន

- និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យវត្ថុនានា
- ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល
- ការយល់ដឹងអំពីបរិស្ថានធម្មជាតិ និងវិធីការពារ
- ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ចសាមញ្ញមួយចំនួន
- ចំណេះដឹងអំពីសហគមន៍
- ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព
- ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស ចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ផ្នែកតន្ត្រី។

២.៥- គណិតវិទ្យា

- ស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ
- បញ្ញត្តិស្ដីពីរង្វាស់រង្វាល់
- បញ្ញត្តិនៃរូបរាង លំហ និងទំហំ
- ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ។

២.៦- ភាសាខ្មែរ

- ស្ដាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្ដាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ
- សន្ទនាដោយប្រើពាក្យ ឬឃ្លាសមស្រប ទៅតាមវ័យ(ភាសាបង្ហាញអារម្មណ៍ និងមនោសញ្ចេតនា)
- ការយល់ពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ
- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យសម្ដី
- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញា
- បង្ហាញការយល់ដឹងអំពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង
- បង្ហាញការយល់ដឹងអំពីបញ្ញតិនៃសំណេរ
- បង្ហាញការយល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ឯកសារសំណេរ / ឯកសារគោលផ្សេងៗ
- បង្ហាញនូវការពេញចិត្ត និងភាពរីករាយជាមួយអំណានដំបូង
- បង្ហាញការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម
- គូសបំពេញរូបគំនូរដែលមានរាងងាយៗតាមស្នាមចុច
- ការយល់ដឹងពីភាសាដទៃ។

៣- របាយម៉ោងសិក្សា

កម្មវិធីសិក្សាត្រូវបានកំណត់ឱ្យបង្រៀនចំនួន ៣៥សប្តាហ៍ក្នុង១ឆ្នាំសិក្សា។ សិក្សា ៥ថ្ងៃក្នុង ១សប្តាហ៍ ៦ម៉ោងសិក្សាក្នុង ១ថ្ងៃ និង១ម៉ោងសិក្សាមានរយៈពេល ៣០នាទី។ ម៉ោងសរុបប្រចាំឆ្នាំតាមមុខវិជ្ជា៖

ល.រ	មុខវិជ្ជា	ចំនួនម៉ោងក្នុង១សប្តាហ៍	ចំនួនសប្តាហ៍	ចំនួនម៉ោងប្រចាំឆ្នាំ
១	២	៣	៤	៥=៣x៤
១	ចិត្តចលភាព	៦ ម៉ោង	៣៥	២១០ ម៉ោង
២	បុរេគណិត	៣ ម៉ោង	៣៥	១០៥ ម៉ោង
៣	ភាសាខ្មែរ	៤ ម៉ោង	៣៥	១៤០ ម៉ោង
៤	វិទ្យាសាស្ត្រ	៣ ម៉ោង	៣៥	១០៥ ម៉ោង
៥	សិក្សាសង្គម	១៤ ម៉ោង	៣៥	៤៩០ ម៉ោង
សរុប		**៣០ម៉ោង**	**៣៥**	**១,០៥០ម៉ោង**

៤- គោលការណ៍ណែនាំអនុវត្ត

៤.១- គោលការណ៍គ្រឹះ

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា គឺជាអភិក្រមសមស្របតាមការអភិវឌ្ឍ ដែលគិតគូរពីការលើកកម្ពស់ការរៀនសូត្រដ៏សកម្ម ការប្រើប្រាស់មជ្ឈដ្ឋានសិក្សា ការរៀបចំផែនការ និងការពិនិត្យឡើងវិញព្រមទាំងបង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍទៅតាមភាពសមស្របតាមតម្រូវការពិសេស និងដោយឡែករបស់ពួកគេ។

កម្មវិធីសិក្សានេះ រៀបចំឡើង ឈរលើគោលការណ៍សំខាន់ៗ ក្នុងក្របខ័ណ្ឌកម្មវិធីសិក្សា គឺអភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកកាយសម្បទា វិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា និងចរិយាសម្បទា។ ការអភិវឌ្ឍចំណេះដឹង និងជំនាញ ជាចំណុច ចាប់ផ្ដើមនៃការទទួលយករបស់កុមារមុននឹងមានការប្រែប្រួលផ្នែកកាយសម្បទា និងចរិយាសម្បទា។ បំណិនជាច្រើនរបស់កុមារដូចជា បំណិនដោះស្រាយបញ្ហាអន្តរបុគ្គលទំនាក់ទំនង និងបរិស្ថានជាដើម ត្រូវបានដាក់បញ្ចូលសមស្របតាមការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ អាយុ និងវប្បធម៌របស់កុមារ។

កម្មវិធីសិក្សានេះបានបំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត ការប្រើប្រាស់សម្ភារឧបទេស សម្ភាររូបវន្ត ប្រើប្រាស់ពេលវេលាសិក្សា និងការណែនាំក្នុងការរៀន និងបង្រៀន ដើម្បីធ្វើឱ្យសម្រេចគោលដៅសិក្សាប្រកបដោយគុណភាព។

គ្រូបង្រៀនដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ ក្នុងសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀន ដោយសម្របសម្រួលលើកទឹកចិត្តប្រើប្រាស់សម្ភារៈសមស្រប ជំរុញការរៀនសូត្ររបស់កុមារឱ្យមានភាពរស់រវើក និងសម្រេចគោលដៅសិក្សាស្របតាម អាយុរបស់កុមារ។

ការរៀបចំបរិស្ថានសាលារៀន ថ្នាក់រៀន ផែនការបង្រៀន ការតាមដានការរៀនសូត្ររបស់កុមារ និងយន្តការនានាដើម្បីពង្រឹងប្រសិទ្ធភាពការងារ ក៏ជាគោលដៅសំខាន់ក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះផងដែរ។
គោលការណ៍គ្រឹះដើម្បីអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាមាន ៖

១- ការរៀននិងបង្រៀនត្រូវអនុវត្តតាមគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលនិងគោលវិធីចម្រុះ

២- ការសិក្សារបស់កុមារត្រូវធ្វើឡើងតាមការលេងនិងសហការ

៣- កុមារត្រូវបានផ្ដល់ទំនុកចិត្ត ការលើកទឹកចិត្ត និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងការរៀនសូត្រប្រកបដោយ សុវត្ថិភាព និងភាពកក់ក្ដៅ

៤- អន្តរកម្មនៃការសិក្សាប្រកបដោយគុណភាព កុមារនឹងទទួលបានចំណេះដឹង បំណិន និងឥរិយាបថថ្មីៗបន្ថែមទៀតពីបរិស្ថានសិក្សារបស់ខ្លួន

៥- កុមារជាអ្នកកសាងសមត្ថភាពដោយខ្លួនឯង គ្រូជាអ្នកណែនាំ និងសម្របសម្រួល ដើម្បីឱ្យកុមាររៀនសូត្របានល្អប្រសើរ

៦- ការរៀបចំកិច្ចតែងការបង្រៀន ត្រូវធ្វើតាមគោលវិធីចម្រុះ

៧- បង្កើតយន្តការតាមដានការរៀនសូត្ររបស់កុមារប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព

៨- ការបង្រៀននិងរៀនត្រូវដំណើរការស្របតាមអាយុ វប្បធម៌ និងសមធម៌

៩- ការរៀននិងបង្រៀនត្រូវមានលក្ខណៈជាក់ស្តែង និងវិទ្យាសាស្ត្រ

១០- ថ្នាក់រៀននិងគ្រូបង្រៀនត្រូវធ្វើអន្តរកម្មជាមួយអាណាព្យាបាល សហគមន៍ និងរដ្ឋអំណាច ដើម្បីធានាគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាព។

៤.២- ការគ្រប់គ្រងកុមារ និងរបៀបរៀនរបស់កុមារ

និស្ស័យធម្មជាតិរបស់កុមារចូលចិត្តលេងច្រើន រពឹស និងធ្វើសកម្មភាពឥតឈប់ឈរជាបុគ្គលជាមួយមនុស្សជុំវិញ និងជាមួយបរិស្ថានមានន័យថា កុមារលេងគឺរៀន កុមាររៀនគឺលេង។កុមារបញ្ឈប់ការធ្វើសកម្មភាពលេងរបស់ខ្លួននៅពេលមានការនឿយហត់ ឬអស់ចំណាប់ចំណូលចិត្ត ឬធុញថប់ ឬមានទំនាស់ ឬនៅពេលមានរឿងអ្វីមួយកើតឡើង។

ដូច្នេះមនុស្សធំត្រូវយកចិត្តទុកដាក់គ្រប់គ្រងកុមារឱ្យបានល្អនៅពេលកុមារ ធ្វើសកម្មភាពលេងនិងសកម្មភាពសិក្សា ដើម្បី អភិវឌ្ឍលើផ្នែងទាំង៥ និងរក្សាដល់សុខសុវត្ថិភាពផ្លូវចិត្តផ្លូវកាយរបស់កុមារ។

និយមន័យ ដូចម្តេចហៅថាគ្រប់គ្រងកុមារ ?

ការគ្រប់គ្រងកុមារគឺជាការឃុំគ្រងកុមារឱ្យបានល្អក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពមួយទាំងក្នុង និងក្រៅម៉ោងសិក្សាប្រកបដោយចំណេះដឹង អប់រំ និងផាសុកភាព។

៤.២.១- ការយល់ដឹងពីអារម្មណ៍កុមារ

កុមារមានប្រតិកម្មតបទៅនឹងកម្រិតសម្ពាធបរិយាកាសធម្មជាតិ សុខភាពអ្នកនៅជុំវិញនិងសង្គមដោយបង្ហាញអារម្មណ៍តាមរយៈការសម្តែងទឹកមុខ ឬការបញ្ចេញសំឡេង ឬកាយវិការ។

អាកប្បកិរិយាទាំងនោះមានដូចជា៖

- **អាកប្បកិរិយាមួយចំនួនដែលបង្ហាញពីអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយ៖**កុមារសើចញញឹម ញញឹមងក់ក្បាល ញញឹមអៀនសើចព្យហោះកញ្ជៀវព្រមជាមួយកាយវិការ ពោលគឺកុមារបង្ហាញឱ្យឃើញនូវអារម្មណ៍រំភើបសប្បាយរីករាយខ្លាំង/តិចនៅពេលកុមារទទួលបានអ្វីមួយសមដូចបំណង។
- **អាកប្បកិរិយាមួយចំនួនដែលបង្ហាញពីអារម្មណ៍មួហ្មង៖** កុមារងង៉ក់ រឹងរូស ម៉ិកម៉ូក់ មិននិយាយស្តី បំពានអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន យំខឹង យំកើតទុក្ខ យំមិនធ្វើ តាមសំណូមពររបស់គ្រូគឺសុទ្ធតែជាអារម្មណ៍មួហ្មងដែលបណ្តាលមកពីសុខភាពមិនល្អ ឈឺចាប់រាងកាយ ខឹងស្អប់ឯកោ ឬចង់ការពារខ្លួន ឬពីអ្វីដែលកុមារធ្វើមិនបានសម្រេចដូចបំណង ឬទទួលការកៀបសង្កត់ពីនរណាម្នាក់ ឬខ្លាចមនុស្សប្លែកមុខ ឬទុក្ខព្រួយ ឬខ្លាចអ្វីមួយ ឬចង់ប្រឆាំងតបតទៅ នឹងអ្វីមួយ ឬមានះចង់ឈ្នះ ឬតាំងខ្លួនជាមនុស្សធំ ឬបង្ហាញភាពខ្លាំង ឬត្រូវការការលួងលោម ការយកចិត្តទុកដាក់ជាពិសេសការគាំទ្រ និងការលួងលោមលើកទឹកចិត្តជាដើម។

៤.២.២- ប្រសិទ្ធភាពនៃការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍កុមារ

ដើម្បីមានឥទ្ធិពលដល់ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍កុមារឱ្យបានល្អគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាគប្បី៖

- តាំងខ្លួនជាមាតាទី ២ ដោយប្រកាន់ខ្ជាប់នូវព្រហ្មវិហារធម៌ទាំង៤៖
  - មេត្តា៖សេចក្តីស្រឡាញ់ប្រាថ្នាចង់ឱ្យកូនគ្រប់រូបទទួលបានសេចក្តីសុខ។

- កុរុណា៖សេចក្តីអាណិត អាសូរចំពោះកូនគ្រប់រូបពេលពួកគេមានទុក្ខ មិនចេះដឹង ដោយប្រាថ្នាចង់ឱ្យពួកគេរួបផុតរួចចាកផុតទុក្ខនិងមានការចេះដឹង បានល្អប្រសើរ។
- មុទិតា ៖ សេចក្តីរីករាយត្រេកអរ នៅពេលឃើញកូនទាំងឡាយបានទទួលសេចក្តីសុខចម្រើន
- ឧបេក្ខា៖ ការតាំងចិត្តនៅជាកណ្តាល ដោយមិនមានចិត្តលំអៀងលើកូនណាមួយឡើយ។

- រៀបចំបរិស្ថានសិក្សាឱ្យមានខ្យល់អាកាសគ្រប់គ្រាន់ ទីធ្លាល្អស្អាតអនាម័យប្រកបដោយសោភ័ណភាពទាំងក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់រៀន និងជាទីមេត្រីរបស់កុមារ
- យល់ដឹងអំពីចំណង់ចំណូលចិត្ត អារម្មណ៍ ចំណេះដឹង និងបំពេញតម្រូវការត្រឹមត្រូវរបស់កុមារម្នាក់ៗ
- យកចិត្តទុកដាក់ដល់បម្រុងប្រយ័ត្នរបស់កុមារ និងការគ្រប់គ្រងពេលវេលា ដើម្បីធានាបាននូវគុណភាពការអប់រំ
- ផ្តល់ចំណេះដឹង ឱកាស បទពិសោធន៍ និងតាមដានអប់រំណែនាំកុមារឱ្យបានច្បាស់លាស់
- គោរពសិទ្ធិកុមារ និងអប់រំកុមារឱ្យចេះប្រើសិទ្ធិរបស់ខ្លួនប្រកបដោយភាពថ្លៃថ្នូរ
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្ត សរសើរ កុមារជាប្រចាំ
- ទំនាក់ទំនងជិតស្និទ្ធជាមួយក្រុមគ្រួសារ អាជ្ញាធរដែនដីនិងអ្នកពាក់ព័ន្ធ ដើម្បីស្គាល់កុមារឱ្យបានច្បាស់មានកិច្ចសហការល្អ និងត្រៀមលក្ខណៈដោះស្រាយបញ្ហាដែលនឹងកើតមានឡើងចំពោះកុមារ
- ឈ្លាសវៃក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហាបានទាន់ពេលវេលាមានហេតុផលច្បាស់លាស់ មានយុត្តិធម៌មានតម្លាភាព និងភាតរភាព។

៤.២.៣- របៀបរៀនរបស់កុមារ

កុមាររៀនមានរបៀបច្រើនបែបច្រើនយ៉ាង និងមានលក្ខណៈពិសេសទៅតាមស្ថានភាពសុខភាព ជីវសាស្ត្រ សេដ្ឋកិច្ច វប្បធម៌ សាសនា ជាតិសាសន៍ ការរស់នៅជាក់ស្តែងក្នុងគ្រួសារសហគមន៍និងមិត្តភក្តិ។

ទម្រង់នៃរបៀបរៀនរបស់កុមារមានពីរគឺការរៀនដោយខ្លួនឯងហៅថា **ការរៀនតាមបែបធម្មជាតិ** ឯការរៀនដោយមានគ្រូជំរុញណែនាំអប់រំហៅថា **ការរៀនតាមបែបអប់រំក្នុងប្រព័ន្ធ**។

- **ហេតុអ្វីបានជាកុមាររៀន?** កុមាររៀនដើម្បី៖
  - សម្របខ្លួនទៅនឹងបរិស្ថានធម្មជាតិ និងសង្គម
  - ចង់ចេះ ចង់ដឹង ចង់ស្គាល់ចង់យល់ចង់ធ្វើឱ្យបានដូចអ្នកដទៃនិងមនុស្សធំ
  - ចង់បង្ហាញអំពីអ្វីដែលជាទីមោទកភាព(ស្នាដៃ)របស់ខ្លួន។
- **កុមាររៀនតាមរយៈអ្វី?**
  - ល្បែង ការធ្វើសកម្មភាព និងការអនុវត្តផ្ទាល់
  - ការសង្កេត ការត្រាប់តាម ស្រាវជ្រាវរុករក និងដកបទពិសោធន៍។

៤.២.៤- វិន័យ និងការសរសើរ

វិន័យមានអត្ថន័យខុសពីការដាក់ទណ្ឌកម្ម។វិន័យមានខ្លឹមសារអប់រំទូន្មានបង្រៀនមនុស្សឱ្យចេះគោរពទំនៀមទម្លាប់ បម្រាមបទបញ្ជា ច្បាប់ ឬក្រមសីលធម៌ក្នុងការងារ សម្តែងអាកប្បកិរិយាដោយមិនប្រើទណ្ឌកម្ម ឬហិង្សា។

គ្រូអាចនាំកុមារបង្កើតវិន័យ ឬបទបញ្ជាថ្នាក់រៀនទាំងអស់គ្នា ដូចជាការគោរពពេលវេលារៀន ការធ្វើអនាម័យ ការស្តាប់ការណែនាំនានារបស់គ្រូ ៧ប្រការកុមារល្អជាដើម។ ចំណុចនីមួយៗក្នុងវិន័យនោះត្រូវប្រាកដថាកុមារអាចអនុវត្តបាន និងមានការឯកភាពពីកុមារផងដែរ។គ្រូត្រូវរៀបចំបិទវិន័យ ឬបទបញ្ជាផ្ទៃក្នុងដោយអមរូបភាពតំណាងជួយឱ្យកុមារងាយយល់ ងាយចាំ ងាយមើលឃើញគ្រប់គ្នា ជាពិសេស គ្រូត្រូវតាមដាន និងអនុវត្តឱ្យបានហ្មត់ចត់ ។

ហេតុអ្វីបានជាកុមារមិនគោរពវិន័យក្នុងថ្នាក់?

- **កត្តាកុមារ**
  - កុមារមិនចាប់អារម្មណ៍(អារម្មណ៍មិននឹងនរវើរវាយ)
  - ចរិតពីកំណើតរបស់កុមារ(កូនទម្រើស)
  - មានជំងឺបាក់ទឹកចិត្ត(អំពើហិង្សាវិបត្តិផ្សេងៗ)
  - មិនទាន់យល់ច្បាស់ពីវិន័យឬបទបញ្ជាថ្នាក់រៀន
  - មានសុខភាពមិនល្អ(គេងមិនគ្រប់ញុាំមិនឆ្អែតមានជំងឺ...)
  - មានតម្រូវការពិសេស។
- **កត្តាគ្រូ និងមនុស្សធំ**
  - កង្វះវិធីសាស្ត្រក្នុងការដឹកនាំសកម្មភាព និងបង្ហាញនូវគំរូមិនល្អចំពោះកុមារ
  - កង្វះភាពស្និទ្ធស្នាលការលើកទឹកចិត្តនិងភាពយុត្តិធម៌
  - សំឡេងនិយាយតិចពេកមិនច្បាស់មិនផ្លាស់ប្តូរតាមខ្លឹមសារឬស្ថានភាពជាក់ស្តែង
  - មិនស្វាហាប់ក្នុងការដឹកនាំសកម្មភាព(ចំណេះដឹងមិនច្បាស់ស្ទាក់ស្ទើរ...)
  - មិនយកចិត្តទុកដាក់មិនចាប់អារម្មណ៍ចំពោះសកម្មភាពកុមារ
  - មិនហ្មត់ចត់ក្នុងកិច្ចការ(បណ្តោយកុមារឱ្យធ្វើអ្វីតាមចិត្តមើលរំលង)
  - មិនផ្តល់ដំបូន្មានមិនពន្យល់កុមារជាប្រចាំអំពីទង្វើវិជ្ជមាននិងអវិជ្ជមាន
  - មិនណែនាំកែលម្អឱ្យទាន់ពេល។
- **ការលើកសរសើរ**

ការលើកសរសើរកុមារមានសារៈសំខាន់ណាស់ ក្នុងការផ្តល់កម្លាំងចិត្តដល់កុមារឱ្យមានភាពជឿជាក់លើខ្លួនឯង។ គ្រូត្រូវផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់លើអាកប្បកិរិយា និងសកម្មភាពវិជ្ជមានជាជាងផ្តោតលើអាកប្បកិរិយាអវិជ្ជមានរបស់កុមារ។ ប៉ុន្តែគ្រូក៏មិនធ្វេសប្រហែសទង្វើអវិជ្ជមានរបស់កុមារដោយគ្រូសម្របសម្រួលកែតម្រូវតាមរយៈជំរុញលើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យពេញចិត្តទទួលស្គាល់ និងកែលម្អចំណុចខ្វះខាតរបស់ខ្លួន។

វិធីនៃការលើកសរសើរដោយៈ

- ប្រើពាក្យសម្តីទន់ភ្លន់ លួងលោមដោយភាពហ្មត់ចត់
- ធ្វើកាយវិការ ឬវត្ថុតូចៗដែលជាស្នាដៃរបស់គ្រូ ឬបំពេញនូវអ្វីដែលកុមារត្រូវការចាំបាច់
- ផ្តល់អំណោយសម្រាប់សកម្មភាពល្អ លេចធ្លោក្នុងកម្មវិធីធំៗ។

៤.២.៥- គន្លោះសល្យមួយចំនួនដើម្បីបង្រៀនកុមារ

កុមារកសាងសមត្ថភាពបានល្អប្រសើរ អាស្រ័យលើចំណង់ចំណូលចិត្តការព្យាយាមការពេញចិត្តមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញ និងបរិយាកាសសិក្សាមានគុណភាព និងអំណោយផលល្អ។ ដូច្នេះ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវៈ

- អនុវត្តប្រធានបទសិក្សាមួយដោយផ្សារភ្ជាប់ជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ចំណេះដឹងមានស្រាប់របស់កុមារទៅនឹងការផ្តល់ចំណេះដឹងថ្មីដោយដាក់បញ្ចូលសកម្មភាពល្បែង
- អនុវត្តសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀនត្រូវមានលក្ខណៈទាក់ទាញសកម្មរស់រវើក និងសំបូរបែបជាពិសេសសមស្របតាមវ័យ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារម្នាក់ៗ

- សម្របសម្រួល និងផ្តល់លក្ខណៈងាយស្រួលដល់ការទទួលខុសត្រូវ ភាពម្ចាស់ការរបស់កុមារលើការពិសោធជាមួយសម្ភារៈជាបុគ្គលឬក្រុមការផ្លាស់ប្តូរបទពិសោធរវាងបុគ្គលនិងបុគ្គល។ ជាពិសេសជំរុញកុមារឱ្យមានការគិតត្រូវ ធ្វើត្រូវ ឆ្លើយត្រូវប្រកបដោយភាពក្លាហាននិងការគោរព
- បំផុសកុមារឱ្យមានការចូលរួមការជួយគ្នា ការគោរពវិន័យអនាម័យ សណ្តាប់ធ្នាប់ គំនិតផ្តួចផ្តើម និងច្នៃប្រឌិតក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព
- រៀបចំកន្លែងសិក្សានៅក្នុងថ្នាក់/ក្រៅថ្នាក់ទៅតាមខ្លឹមសារមេរៀននិងធានាបានលក្ខណៈគរុកោសល្យ។

ការត្រៀមលក្ខណៈ

- សិក្សាស្វែងយល់ខ្លឹមសារមេរៀនឆ្លើយតបនឹងកម្មវិធីមត្តេយ្យសិក្សា
- ធ្វើកិច្ចតែងការបង្រៀនឱ្យបានត្រឹមត្រូវ
- ផលិតនិងរៀបចំសម្ភារៈបង្រៀនជានាឆ្លើយតបតាមខ្លឹមសារមេរៀន ប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រឌិត
- ជ្រើសរើសទីកន្លែងនិងរៀបចំបង្គុយកុមារ(សុវត្ថិភាព មានខ្យល់អាកាសគ្រប់គ្រាន់ ពន្លឺមិនចាំងភ្នែកកុមារងាយស្រួលកុមារធ្វើសកម្មភាព...)។

ដំណើរការបង្រៀនក្នុងម៉ោងសិក្សាមួយ

- អនុវត្ត ៥ជំហាននៃកិច្ចតែងការបង្រៀន និងគ្រប់គ្រងកុមារឱ្យបានល្អ
- យកចិត្តទុកដាក់ដល់ការចូលរួមរបស់កុមារគ្រប់រូប និងផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបញ្ចេញមតិយោបល់ និងបង្ហាញសមត្ថភាពផ្ទាល់ខ្លួន
- ឈ្លាសវៃក្នុងការប្រើ/ផ្លាស់ប្តូរសំណួរ និងវិធីបង្រៀនសមស្របនឹងសមត្ថភាពរបស់កុមារ
- ប្រើប្រាស់សម្ភារបង្រៀនឱ្យសំបូរបែបសមស្របនឹងខ្លឹមសារមេរៀន និងសមត្ថភាពទទួលចំណេះដឹងរបស់កុមារប្រកបដោយភាពឈ្លាសវៃ
- ប្រើប្រាស់ពេលវេលាបានសមស្រប និងធ្វើឱ្យថ្នាក់រៀនមានភាពសកម្មរស់រវើក
- ជំរុញសរសើរ និងលើកទឹកចិត្តកុមារជាប្រចាំ។

ការវាយតម្លៃ

ដើម្បីលើកកម្ពស់គុណភាពសិក្សារបស់កុមារ គ្រូត្រូវវាយតម្លៃការចូលរួមឥរិយាបថ និងលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារដោយឆ្លុះបញ្ចាំងទៅនឹងការបង្រៀនរបស់គ្រូ និងរបៀបរៀនរបស់សិស្ស។ ការវាយតម្លៃត្រូវមានពិនិត្យតាមដាន និងតម្កល់ឯកសារទុក ។

សេចក្តីសនិដ្ឋាន៖ ការគ្រប់គ្រងកុមារឱ្យបានល្អក្នុងពេលបង្រៀន ឬកំពុងធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយ អាស្រ័យដោយគ្រូស្រឡាញ់កុមារមានការទទួលខុសត្រូវខ្ពស់និងមានឆន្ទៈមោះមុតមានការយល់ដឹងអំពីកុមារច្បាស់លាស់ មានសមត្ថភាពបង្រៀនពេញលេញ និងអនុវត្តតាមវិធីខាងលើគួបផ្សំបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនប្រកបដោយភាពឈ្លាសវៃ និងពោរពេញដោយគុណធម៌។

៤.៣- ការអនុវត្ត

ដើម្បីអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ ប្រកបដោយគុណភាពនិងប្រសិទ្ធភាព អ្នកអនុវត្តគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ ត្រូវរៀបចំធនធាន និងយន្តការមួយចំនួនដូចជា ៖

១- អភិវឌ្ឍសៀវភៅណែនាំការបង្រៀនសម្រាប់គ្រូតាមមុខវិជ្ជាស្របតាមកម្រិតនៃក្របខ័ណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅនិងបច្ចេកទេស ។

២- អភិវឌ្ឍសម្ភារៈបម្រើឱ្យការរៀននិងបង្រៀន ឯកសារណែនាំប្រើប្រាស់សាមញ្ញ និងងាយស្រួលក្នុងការអនុវត្ត។

៣- អភិវឌ្ឍឯកសារជំនួយ និងអំណានបន្ថែមដទៃទៀត (ល្បែងសិក្សា ពាក្យបណ្ដៅ ផ្ទាំងរូបភាព រឿងនិទានងាយៗ...) ដើម្បីជួយពង្រឹងការរៀននិងបង្រៀន។

៤- គ្រឹះស្ថានមត្តេយ្យសិក្សាសាធារណៈ និងឯកជនត្រូវរៀបចំជាបន្ទប់ ឬជ្រុងថ្នាក់រៀនសម្រាប់ លេង អានសៀវភៅ សម្ដែង តន្ត្រី ទុកដាក់សម្ភារៈ និទានរឿង...។

៥- គ្រឹះស្ថានមត្តេយ្យសិក្សា ត្រូវរៀបចំទីធ្លាប្រកបដោយបរិស្ថានល្អ មានសុវត្ថិភាព សម្រាប់ដំណើរការលេងកម្សាន្ត ល្បែង និងលំហាត់ប្រាណជាដើម ។

៦- គ្រឹះស្ថានមត្តេយ្យសិក្សាសាធារណៈត្រូវរៀបចំផែនការបង្រៀនប្រចាំឆ្នាំ ប្រចាំខែ ប្រចាំសប្ដាហ៍ និងប្រចាំថ្ងៃស្របតាមពេលវេលា និងកម្មវិធីសិក្សាដែលបានកំណត់ ។

៧- គ្រឹះស្ថានមត្តេយ្យសិក្សាសាធារណៈនីមួយៗ ត្រូវរៀបចំយន្តការ និងឯកសារផ្សេងៗ ដើម្បីធ្វើអន្តរកម្ម មានប្រសិទ្ធភាពរវាងសាលារៀន មាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាល និងសហគមន៍ ។

៨- គ្រូបង្រៀនត្រូវរៀបចំកិច្ចតែងការបង្រៀនតាមម៉ោងពេលកំណត់ស្របតាមខ្លឹមសារកម្មវិធីសិក្សា និងសៀវភៅណែនាំគ្រូ។

៩- រៀបចំធនធានា និងយន្តការថ្មីៗផ្សេងទៀត ដើម្បីពង្រឹងការអនុវត្តការអប់រំកុមារមត្តេយ្យសិក្សានៅកម្ពុជាប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ ។

៥- ការវាយតម្លៃ

ជាទូទៅការតាមដាន និងវាយតម្លៃមានច្រើនបែប ច្រើនយ៉ាង និងមានគោលបំណងផ្សេងៗគ្នា។ ប៉ុន្តែជារួមការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃមានគោលបំណងដូចតទៅ ៖

- វាស់កម្រិតចំណេះដឹង បំណិន ឬសមត្ថភាពរបស់កុមារមុនចាប់ផ្ដើមសិក្សានិងក្រោយពីបានសិក្សាចប់ មេរៀនក្នុងជំពូក ប្រធានបទ តាមមុខវិជ្ជា នៃកម្មវិធីសិក្សា
- វាស់កម្រិត នៃការប្រែប្រួលឬការរីកចម្រើនផ្លូវចិត្ត និងគុណតម្លៃនានា ដូចជាតម្លៃសីលធម៌ ឥរិយាបថ សាមគ្គីភាព ព្រហ្មវិហារធម៌។ល។
- ឆ្លុះបញ្ចាំងពីលទ្ធផលនៃការរៀន និងបង្រៀនដោយផ្ដល់ព័ត៌មានត្រឡប់ក្នុងការជួយគ្រូ កុមារ មាតាបិតា ឬអាណាព្យាបាលកុមារ និងគណៈគ្រប់គ្រង ដើម្បីលើកកម្ពស់គុណភាពនៃការរៀននិងបង្រៀនឱ្យកាន់តែ មានគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់។

សម្រាប់ការតាមដាន និងវាយតម្លៃនៅមត្តេយ្យសិក្សា មានលក្ខណៈពិសេសដោយឡែកអំពីវិធីវាយតម្លៃសម្រាប់កុមារនៅបឋមសិក្សា និងមធ្យមសិក្សា។ គ្រូមានតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការសង្កេតតាមដាន និងវាយតម្លៃការរីកចម្រើនរបស់កុមារតាំងពីកាយ វាចា ចិត្ត ឥរិយាបថ និងការចូលរួមរបស់កុមារ។ ការតាមដាន និងវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារគួរមានបីដំណាក់កាលដូចតទៅ ៖

៥.១- ការស្ដាប់ និងសង្កេតមើលកុមារ

ការស្ដាប់ និងសង្កេតមើលដំណើរការលេង និងការរៀនសូត្ររបស់កុមារ ជាដំណើរការដំបូងៗនៃការឈ្វេងយល់ទៅលើចិត្តគំនិត ឥរិយាបថ និងការយល់ដឹងរបស់កុមារដោយ៖

- កំណត់ចំណុចដែលត្រូវសង្កេត និងតាមដានជាស្រេច
- សង្កេត ស្ដាប់ តាមដានគ្រួសៗក្រៅផ្លូវការ

- សង្កេត តាមដានជាផ្លូវការ គួរធ្វើឡើងជាលក្ខណៈបុគ្គល ជាដៃគូ និងជាក្រុម
- ប្រើតារាងដែលបង្ហាញពីការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារលើចំណុចដែលបានកំណត់
- ធ្វើកំណត់ហេតុនៃការតាមដានដោយជាក់លាក់ និងសត្យានុម័ត
- ផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ជាក់លាក់ដល់អ្នកពាក់ព័ន្ធ។

៥.២- ជំរុញ និងផ្តល់ការណែនាំបន្ថែម

បន្ទាប់ពីទទួលបានព័ត៌មានជាក់លាក់ពីកុមារ ទៅតាមលទ្ធផលនៃការសង្កេតតាមដានរួចហើយ គ្រូ ឬអ្នកពាក់ព័ន្ធគប្បី៖

- រៀបចំ និងលើកផែនការសកម្មភាពដើម្បីជួយជំរុញដល់កុមារណាដែលខ្សោយ
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តកុមារទៅតាមចំណេះដឹង ទេពកោសល្យ និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារដោយបង្កលក្ខណៈនិងបរិយាកាសសិក្សា ដើម្បីធ្វើឱ្យសម្រេចបានលទ្ធផលល្អទៅលើចំណុចខ្វះខាតដែលបានរកឃើញ
- ធ្វើអន្តរកម្មជាមួយកុមារឱ្យកាន់តែប្រសើរ និងប្រើប្រាស់គ្រប់មធ្យោបាយ និងធនធានដើម្បីឱ្យកុមារចាប់យកចំណេះដឹង និងបំណិនទៅតាមគោលការណ៍កំណត់
- បន្តជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារទទួលបានចំណេះដឹង និងបំណិនថ្មីៗថែមទៀតទៅតាមចំណង់ចំណូល ចិត្ត ទេពកោសល្យ និងមុខវិជ្ជាសិក្សា។

៥.៣- ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារជាផ្លូវការ

ដំណាក់កាលនេះ ជាដំណាក់បញ្ជាក់ចុងក្រោយពីលទ្ធផលនៃការប្រែប្រួល និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារទៅលើគោលដៅសិក្សាដែលបានកំណត់ដោយ៖

- ប្រមូលអង្គហេតុដែលបញ្ជាក់ដោយកិច្ចការរបស់កុមារ
- វិភាគ និងវាយតម្លៃព័ត៌មានដែលទទួលបាន
- ប្រៀបធៀបលទ្ធផលជាមួយបញ្ជីក្នុងតារាងត្រួតពិនិត្យដែលបានតាមដាន
- ឆ្លុះបញ្ចាំងទៅលើការសិក្សារៀនសូត្ររបស់កុមារ ការអនុវត្តរបស់គ្រូ សាលារៀន ធនធានបរិស្ថានសិក្សា និងយន្តការនានាក្នុងដំណើរការរៀន និងបង្រៀន
- រកវិធានការនានាដែលមានគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាពដើម្បីអនុវត្តបន្តប្រកបដោយទំនុកចិត្ត។

ផ្នែកទី១៖
បំណែងចែកកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី១

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព		
១.បំណិនចលករតូច ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន និង សប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** បូតសណ្ដែក **២.រំឭកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** បូតសណ្ដែក **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ប៉ែតប៉ត ឬក្អែកស៊ីដៃ **៤.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ប៉ក់យកកៅស៊ូ ឬប៉ក់យកគ្រាប់ក្រួស **៥.រំឭកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ប៉ក់យកកៅស៊ូ ឬប៉ក់យកគ្រាប់ក្រួស **៦.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាក់ឡុកឡាក់ ឬចាក់ជីយ៉ា **៧.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** កាប់ដូងទុំ	២៣ម៉
២.បំណិនចលករធំ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនា សាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបដើរតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ដើរមានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម និង សប្បាយរីករាយ។	**៨.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ ដើរទៅមុខ ដើរថយក្រោយ ដើរចំហៀងខ្លួនឆ្ពោះទៅគោលដៅ **៩.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ ដើរចុងជើង ដើរកែងជើង ដើរលើផ្លូវគំនូសតូចត្រង់ **១០.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ ដើរតាមចន្លោះកាំជណ្ដើរ ដើរបត់បែនតាមខ្សែ ដើររវាងឧបសគ្គ **១១.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ ដើរទូលវត្ថុលើក្បាល ដើរដាក់វត្ថុលើខ្នង និងដើរត្រាប់តាមកូនទា **១២.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ ដើរលើត្រឡោកដូង/ដុំឥដ្ឋ ដើរកាន់កែវទឹក និងដើរគាបវត្ថុចន្លោះភ្លៅ ទាំងពីរ	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា ការបង្កើនកម្លាំងនិងការ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូចនិងចលនាធំ។ **បំណិនសម្បទា**	**១៣.ល្បែងចលនា៖** ប្រណាំងដើរយឺត ដើរលឿន	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
ប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	- ធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័ស រហួន បម្រុងប្រយ័ត្ននិងសប្បាយ រីករាយ។	**១៤.ល្បែងចលនា៖** ដើរប្រណាំងគ្នាលើបន្ទះខ្សែ ឬគំនូសបន្ទះខ្សែ **១៥.ល្បែងចលនា៖** ដើរកាន់កែវទឹកប្រណាំងគ្នា **១៦.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំ **១៧.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ដើរឬដេក **១៨.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** យើងនាំគ្នាទៅមើល គេអុំទូក **១៩.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ឆ្វេងស្តាំ **២០.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** យើងក្មេងៗ នាំគ្នារាំ **២១.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ដើរឬដេក **២២.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** យើងនាំគ្នាទៅមើលគេអុំទូក **២៣.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ឆ្វេងស្តាំ	
	មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ		
១.បំណិនអនាម័យ ទម្លាប់រស់នៅមានអនាម័យក្នុងគ្រួសារ និងសង្គម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីទម្លាប់ល្អទាំងឡាយមុននិងក្រោយពេលញ៉ាំអាហារ ចូល និងចេញពីបង្គន់ - ប្រាប់បានពីទីកន្លែងទុក ដាក់សំរាមនិងរបៀបចោលសំរាម - ប្រាប់បានពីការសម្អាតច្រមុះ និងវិធីការពារក្អកកណ្តាស់។ **បំណិនសម្បទា** - លាងសម្អាតដៃមុន និងក្រោយពេលញ៉ាំអាហារ ចូលនិងចេញពីបង្គន់សម្អាតច្រមុះ ខ្ទប់មាត់ពេលក្អក កណ្តាស់(ក្រដាសអនាម័យកូនកន្សែង...)	**១.សង្កេត៖** ការលាងដៃ **២.សន្ទនា៖** មុននិងក្រោយញ៉ាំអាហារ **៣.ទស្សនាសង្កេត៖** កន្លែងទុកដាក់សំរាមតាមប្រភេទនៅក្នុងសាលារៀន **៤.រឿងនិទាន៖** ធុងសំរាម **៥.សន្ទនា៖** ការសម្អាតច្រមុះ ការក្អកកណ្តាស	១០ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- ញែកសំរាមតាមប្រភេទ និងដាក់តាមទីកន្លែងកំណត់ ។ **ចរិយាសម្បទា** - ភ្ញាក់រំឭក និងមានទម្លាប់ អនាម័យចោលសំរាមតាមកន្លែងកំណត់ - ប្រុងប្រយ័ត្នជានិច្ចនៅពេលក្អក កណ្តាស់ក្បែរអ្នកជិតខាង។		
២.ប្រតិបត្តិដោយសុវត្ថិភាព ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួនដើម្បីសុវត្ថិភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីវត្ថុមុតស្រួចដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីវត្ថុមុតស្រួចដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការប្រើប្រាស់វត្ថុនានានិងវត់លេង ចៀសវាងគ្រោះថ្នាក់។	**៦.សង្កេត៖** វត្ថុមុខស្រួចនាំឱ្យគ្រោះថ្នាក់	
៣.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ អំពីរាងកាយផ្ទាល់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ និងទំនាក់ទំនងទៅនឹងសម្ភារៈប្រើប្រាស់។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ និងគូសភ្ជាប់ផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយទៅនឹងសម្ភារៈប្រើប្រាស់។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងថែទាំ អនាម័យ រាងកាយ។	**៧.ល្បែង៖** ទំនាក់ទំនងរាងកាយទៅនឹងសម្ភារៈប្រើប្រាស់ **៨.គំនូរ៖** គូសបំពេញផ្នែកដែលខ្វះ(ឧ៖ ផ្ទៃមុខ ដៃ...)	
- លក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈរបស់មេឃនិងអាកាសធាតុ (អាកាសធាតុ តាមថ្ងៃជាក់ស្តែង) - ប្រាប់បានពីរបៀបការពារខ្លួននឹងអាកាសធាតុថ្ងៃនេះ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់បានពីលក្ខណៈរបស់មេឃ និងអាកាសធាតុ (អាកាសធាតុតាមថ្ងៃជាក់ស្តែង)។ - រៀបរាប់ពីរបៀបការពារខ្លួនអាកាសធាតុថ្ងៃនេះ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងការពារខ្លួនទប់ទល់នឹងការប្រែប្រួល អាកាសធាតុ។	**៩.ទស្សនាសង្កេត៖** មេឃ និងអាកាសធាតុថ្ងៃនេះ **១០.សន្ទនា៖** យើងការពារខ្លួននឹងអាកាសធាតុថ្ងៃនេះ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមាន អវត្តមានរបស់មិត្តភក្តិកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីការរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាមួយមិត្តភក្តិឬលេងជាលក្ខណៈបុគ្គល។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រើតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងអនុវត្តឱ្យជាទម្លាប់ល្អ - រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ និងជួយការងារអ្នកជុំវិញ - លេងល្បែងសេរីដែលខ្លួនចូលចិត្តជាបុគ្គលឬជាក្រុម។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានទម្លាប់ល្អក្នុងការទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យ មានសណ្តាប់ធ្នាប់ - ចែករំលែកច្នៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ • តម្រង់ជួរចូលថ្នាក់ • ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា • របៀបទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ • កូនល្អជួយការងារអ្នកគ្រូ **ខ.ល្បែងសេរី**	សរុប៤៨ម៉ ១៧ម៉ ១៧ម៉
- អត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះខ្លួនឯងទាំងឈ្មោះហៅក្រៅនិងឈ្មោះផ្លូវការ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញឈ្មោះខ្លួនឯងទាំងឈ្មោះហៅក្រៅនិងឈ្មោះផ្លូវការ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានទំនុកចិត្តក្នុងការណែនាំខ្លួនទៅកាន់អ្នកដទៃ	**១.ល្បែង៖** ណែនាំខ្លួន **២.ល្បែង៖** ចំណាំឈ្មោះខ្ញុំ	១៤ម៉
- ការយល់ដឹងអំពីទង្វើ និងលទ្ធផល	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីទង្វើដែលធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃ **បំណិនសម្បទា** - ប្រព្រឹត្តតែអំពើល្អ និងមិនធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃ។	**៣.សន្ទនា៖** អំពីទង្វើល្អ និងមិនល្អ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ចៀសវាងទង្វើមិនល្អដែលធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃ។		
២.ការយល់ដឹងពីតម្លៃមនុស្ស - ការយល់ដឹងពីតម្លៃ និងចរិតលក្ខណៈរបស់មនុស្ស	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការគួរសមជាមួយមនុស្សជុំវិញខ្លួន (ខ្ញុំ បាទ ចាស ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា ការគោរព ការឱនលំទោន)។ **បំណិនសម្បទា** - សម្តែងកាយវិការគោរព និងប្រើពាក្យគួរសមជាមួយអ្នកជុំវិញខ្លួន(ខ្ញុំបាទ ចាសជម្រាបសួរ ជម្រាបលា ការគោរពឱនលំទោន)។ **ចរិយាសម្បទា** - បង្ហាញនូវអាកប្បកិរិយាសុភាពរាបសាចំពោះចាស់ទុំ និងមនុស្សជុំវិញខ្លួន។	**៤.ល្បែង៖** យើងចេះគួរសម **៥.ល្បែង៖** តាថាជម្រាបសួរតាមវ៉ៃ	
៣.ការលើកតម្កើងវប្បធម៌ - ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានទង់ជាតិកម្ពុជា - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងអត្ថន័យទិវាបុណ្យឯករាជ្យជាតិ - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងអត្ថន័យបុណ្យអុំទូក។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ពីការប្រារព្ធ ការចូលរួមក្នុងពិធីបុណ្យជាតិនិងបុណ្យអុំទូក។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ជាតិ និងរៀបចំខ្លួនបានល្អ នៅពេលចូលរួមកម្មវិធីបុណ្យផ្សេងៗ។	**៦.សង្កេត៖** ទង់ជាតិរបស់ប្រទេសកម្ពុជា **៧.សង្កេត៖** ពិធីបុណ្យឯករាជ្យជាតិ **៨.សង្កេត៖** ពិធីបុណ្យអុំទូក **៩.រឿងនិទាន៖**ប្រវត្តិបុណ្យអុំទូក	
៤.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបបត់ក្រដាស - ប្រាប់ពីរបៀបសូនរូបផ្សេងៗដោយការហ្វឹកហាត់ប្រើបាតដៃម្ខាងនិងដៃទាំង២បានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - បត់ក្រដាសចេញជាផ្ទត់បានត្រឹមត្រូវ - ប្រើបាតដៃសូនរូបដោយដៃម្ខាង និងដៃទាំង២បានត្រឹមត្រូវ។	**១០.សកម្មភាពកសាង៖** បត់ក្រដាសជា៤ផ្ទត់ **១១.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបបន្លែណាមួយងាយៗ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - អំណត់ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ធ្វើកិច្ចការរហូតបានសម្រេច។		
- ការយល់ដឹងពីភាពផ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់ និងការគូរគំនូរ (ការកាន់ខ្មៅដៃ)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីរបៀបកាន់ និងទប់លំនឹងខ្មៅដៃគូររូបបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីរបៀបកាន់ និងទប់លំនឹងខ្មៅដៃគូររូបដោយកំណត់ព្រំដែននៃគំនូសបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ខិតខំ ព្យាយាម អំណត់ កាន់ខ្មៅដៃគូឱ្យមានលំនឹង។	**១២.រឿងនិទាន៖** ស្វាកាន់ខ្មៅដៃ (គំនូសត្រង់)	
៥.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ចំណងជើង អត្ថន័យបទចម្រៀងនិងរបៀបធ្វើកាយវិការ - ប្រាប់បានពីរបៀបទះដៃ ឬគោះ សម្ភារៈនានាតាមចង្វាក់ភ្លេង។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង - ទះដៃបន្ទរ ឬគោះសម្ភារៈនានាត្រូវតាមចង្វាក់ភ្លេង ឬបទចម្រៀង។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងរំភើបចិត្តក្នុងពេលធ្វើតាមសកម្មភាពបទ ចម្រៀង។	**១៣.ចម្រៀង៖** ជម្រាបសួរ (ពេលទី១) **១៤.ចម្រៀង៖** ជម្រាបសួរ (ពេលទី២)	
	មុខវិជ្ជា៖ មុនគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី១ ដល់៣ តាមលំដាប់ - ប្រាប់របៀបគូរតាមស្នាមចុច និងគូរចម្លងតាមគំរូលេខ ១ និងលេខ ២ បានត្រឹមត្រូវ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់៣។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខពី ១ ដល់ ៣ **២.ល្បែង៖** យើងទៅផ្សារ ទិញបន្លែ ឬផ្លែឈើ ពី១ ដល់៣ **៣.ល្បែង៖** បន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី ១ ដល់ ៣	១០ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	បំណិនសម្បទា - រាប់ចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី១ ដល់៣ តាមលំដាប់ - បន្ថែមនិងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់ ៣ និងរាប់ចំនួនសរុប - គូរតាមស្នាមចុច និងគូរចម្លងតាមគំរូលេខ១ លេខ ២បានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ក្នុងការគិតលេខ និងសហការជួយគ្នា។	**៤.ល្បែង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើលេខ១ ដល់ ៣ **៥.គំនូរ៖** គូរតាមស្នាមចុចលេខ ១ និងលេខ ២ **៦.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១ដល់២	
២.បំណិនពិចារណា ក្នុងសង្គម - ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍តាមលំដាប់លំដោយ។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍តាមលំដាប់លំដោយ។ **ចរិយាសម្បទា** - ខិតខំយកចិត្តទុកដាក់ ចងចាំឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍ - សហការជួយគ្នាក្នុងការងារក្រុម។	**៧.ល្បែង៖**ចង់ទិញឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍ **៨.ល្បែង៖** តម្រៀបឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍(តាមលំដាប់) **៩.ល្បែង៖** រកដៃគូឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍ **១០.សង្កេត៖** ថ្ងៃសម្រាកនិងថ្ងៃរៀន	
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការប្រើពាក្យសម្ដី កាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យសម្ដី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពតាមដំណើររឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់។ **បំណិនសម្បទា** - និទានរឿងតាមរូបភាពឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់ និងរៀបរាប់បានពីសកម្មភាពដែលខ្លួនពេញចិត្តក្រោយពីស្ដាប់រឿងនិទាន។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ចូលចិត្តស្ដាប់រឿង យកគំរូតាមតួអង្គល្អ និងនិទានរឿងឱ្យមិត្តភក្ដិស្ដាប់។	**១.រឿងនិទាន៖** កូនទន្សាយទៅសាលារៀន (ប្រើផ្ទាំងរូបភាព) **២.រំឭករឿងនិទាន៖** កូនទន្សាយទៅសាលារៀន (តម្រៀបផ្ទាំងរូបភាព)	១៤ម៉
- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការនិងនិមិត្តសញ្ញា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បាននិមិត្តសញ្ញា សាធារណៈទៅអ្នកដទៃចំនួន៣ ដូចជាបន្ទប់ទឹកប្រុស បន្ទប់ទឹកស្រី		

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	សញ្ញាពេទ្យ និងសញ្ញាចរាចរណ៍។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីនិមិត្តសញ្ញាសាធារណៈទៅអ្នកដទៃ ចំនួន ៣ដូចជាបន្ទប់ទឹកប្រុស បន្ទប់ទឹកស្រី សញ្ញាពេទ្យ និងសញ្ញាចរាចរណ៍។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន សហការគ្នា និង សប្បាយរីករាយ ។	**៣.សង្កេត៖** ស្លាកសញ្ញាសាធារណៈ (ស្លាកសញ្ញាបន្ទប់ទឹកប្រុស បន្ទប់ទឹកស្រី សញ្ញាពេទ្យនិងសញ្ញាចរាចរណ៍) **៤.ល្បែង៖** គោរពភ្លើង ចរាចរណ៍	
២.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការប្រើញាណរបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះសត្វ វត្ថុផ្សេងៗ ដោយស្តាប់សំឡេង ឬសង្កេតកាយវិការ - ប្រាប់ឈ្មោះវត្ថុតាមការស្តាប់សូរសំឡេង និងរូបភាពដែលមានលក្ខណៈខុសគេ។ **បំណិនសម្បទា** - ចាប់ឬជ្រើសរើសប័ណ្ណរូបភាពមួយក្នុងចំណោមរូបភាពចំនួន៤ យកមកមើល ឬធ្វើកាយវិការ ឬសំឡេង និងប្រាប់ឈ្មោះសត្វនិងវត្ថុផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និង សប្បាយរីករាយ។	**៥.ល្បែង៖** ទាយឈ្មោះសត្វ ដោយប្រើសំឡេង (ប្រើរូបប័ណ្ណសត្វចំនួន៤ឡើងទៅ) **៦.ល្បែង៖**ទាយឈ្មោះសត្វនិងវត្ថុផ្សេងៗ ដោយប្រើកាយវិការ(ប្រើរូបភាពប័ណ្ណសត្វនិងវត្ថុផ្សេងៗ ចំនួន៤ ឡើងទៅ) **៧.ល្បែង៖** ទាយសូរសំឡេងវត្ថុខុសគ្នា (ចំនួន៣មុខ) **៨.ល្បែង៖** សង្កេតរូបភាពដែលខុសគេ	
- ការយល់ដឹងអំពីកំណាព្យ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីចំណងជើង និងអត្ថន័យកំណាព្យ។ **បំណិនសម្បទា** - សូត្រកំណាព្យត្រូវតាម ទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងចូលចិត្តកំណាព្យ។	**៩.កំណាព្យ៖** ពិធីបុណ្យអុំទូក (ពេលទី១) **១០.កំណាព្យ ៖** ពិធីបុណ្យអុំទូក (ពេលទី២)	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់តួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរចំនួន៣តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់តួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន៣តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - រីករាយនឹងការបង្ហាញលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ។	**១១.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ក» **១២.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ខ» **១៣.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «គ» **១៤.ល្បែង ៖** ភ្លើងឆេះលើភ្នំតួអក្សរ	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី២

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព		
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់និងសប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ប៉ក់យកគ្រាប់ក្រួស **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាប់រលាក់ដៃ **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ម្រាមដៃនៅឯណា	**២៥ម៉**
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើសកម្មភាពតាមចលនារត់។ **បំណិនសម្បទា** - រត់មានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាមនិងសប្បាយរីករាយ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** រត់ រត់មួយកន្លែង រត់តិចៗទៅមុខតាមទីកំណត់ និងរត់លឿនតាមទីកំណត់ **៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** រត់ រត់តិចៗទៅមុខនិងថយក្រោយ រត់បត់បែនតាមខ្សែ **៦.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** រត់ រត់ចុងជើងទៅមុខ និងថយក្រោយដៃទាំងពីរច្រត់ចង្កេះ(កំណត់ទីខ្លី) រត់វាងឧបសគ្គ **៧.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** រត់ រត់តាមខ្សែកាច់ រត់បត់បែនតាមចន្លោះកៅអី រត់ត្រាប់តាមសត្វសេះ	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និង ចលនាធំនៃសកម្មភាពដើរ និងរត់។ **បំណិនសម្បទា** -ធ្វើចលនាដើរនិងរត់ ទៅតាមសកម្មភាពផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាមអំណត់ ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ និងរត់ ដើរលើផ្លូវគំនូសតូចត្រង់ រត់បត់បែនតាមចន្លោះកៅអី និងដើរតាមចង្វាក់១, ២ **៩.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ និងរត់ ដើរធម្មតា រត់តិចៗទៅមុខនិងដើរលឿនតាមផ្លូវបត់បែន **១០.ចលនាចរន្ត៖**ដើរ និងរត់ ដើរលើកជើងខ្ពស់ៗ រត់ចុងជើងទៅមុខដើរធម្មតា និងរត់តាម ខ្សែបត់បែន	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		១១.ចលនាចរន្ត៖ ដើរ និងរត់ ដើរត្រាប់តាមកូនទា រត់ត្រាប់តាមសត្វសេះ ដើរចុងជើងនិងរត់លើកជើងខ្ពស់ៗទៅទីកំណត់ **១២.ចលនាចរន្ត៖**ដើរ និងរត់ ដើរត្រាប់តាមសត្វខ្លា រត់តិចៗ ទៅមុខ ដើរចំហៀងខ្លួនឆ្ពោះទៅមុខនិងរត់លឿនរកទីកំណត់ **១៣.ល្បែងចលនា៖** អុ៊ **១៤.ល្បែងចលនា៖** ដងទឹកដាក់ដប **១៥.ល្បែងចលនា៖** ដណ្ដើមកៅអី **១៦.ល្បែងចលនា៖** រត់ហុចបាល់បណ្ដាក់គ្នា **១៧.ល្បែងចលនា៖**ជិះសេះប្រណាំងគ្នា **១៨.ល្បែងចលនា៖**ដណ្ដើមស្លឹកឈើ **១៩.ល្បែងចលនា៖** ប៉ូលិសចាប់ចោរ **២០.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** ហ្វូងពពែនាំគ្នាទៅស៊ី ស្មៅលើភ្នំ **២១.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី **២២.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេសេះនាំកូនទៅរកចំណី **២៣.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** សម្លាញ់បីនាក់នាំគ្នាដើរលេង **២៤.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** រទេះភ្លើង **២៥.រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ឆ្វេងស្ដាំ	
មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.បំណិនអនាម័យ - ទម្លាប់រស់នៅមានអនាម័យក្នុងគ្រួសារ និងសង្គម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីទម្លាប់ល្អក្នុងការសម្អាតខ្លួនប្រាណ និងអនាម័យក្រចកដៃ ក្រចកជើង - ប្រាប់បានពីអនាម័យសម្លៀកបំពាក់និងសម្ភារៈប្រើប្រាស់	**១.សង្កេត៖** អនាម័យខ្លួនប្រាណ **២.ចម្រៀង៖** ត្រូវសម្អាតខ្លួនប្រាណ **៣.សន្ទនា៖** អនាម័យមាត់ធ្មេញ	១៣ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- ប្រាប់បានពីអនាម័យ មាត់ធ្មេញ។ **បំណិនសម្បទា** - សម្អាតខ្លួនប្រាណអនាម័យ សក់ ក្រចកដៃ ក្រចកជើងនិង អនាម័យមាត់ធ្មេញ - បង្ហាញពីអនាម័យសម្លៀកបំពាក់ និងសម្ភារៈប្រើប្រាស់។ **ចរិយាសម្បទា** - មានទម្លាប់រៀបចំអនាម័យខ្លួនប្រាណ សម្លៀកបំពាក់ និងសម្ភារៈប្រើប្រាស់។	**៤.សន្ទនា៖** អនាម័យសម្លៀកបំពាក់ និងសម្ភារៈប្រើប្រាស់	
២.ប្រតិបត្តិដោយសុវត្ថិភាព - ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួន ដើម្បីសុវត្ថិភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីថ្នាំសម្លាប់សត្វល្អិតនិងថ្នាំពេទ្យផ្សេងៗ -ប្រាប់បានពីទីកន្លែងដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីផលវិបាកនៃថ្នាំសម្លាប់សត្វល្អិត ថ្នាំពេទ្យ ការលេងទឹកបឹង ស្ទឹង ទន្លេ ពាងទឹក។ **ចរិយាសម្បទា** - ប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការប្រើប្រាស់វត្ថុនានាចៀសវាងទីកន្លែងដែលគ្រោះថ្នាក់។	**៥.សន្ទនា៖** ប្រភេទថ្នាំសម្លាប់ សត្វល្អិត និងថ្នាំផ្សេងៗ **៦.ល្បែង៖** បាទ/ចាស ទេ(ថ្នាំបណ្ដាលឱ្យគ្រោះថ្នាក់) **៧.សង្កេត៖**ទីកន្លែងនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់	
៣.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរុក្ខជាតិដែលអាចរស់ក្នុងទឹក និងលើគោក។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីរុក្ខជាតិដែលអាច រស់ក្នុងទឹក និងលើគោល។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ ថែទាំ ការពារ រុក្ខជាតិ។	**៨.ល្បែង ៖** ប្រព័ន្ធគ្រួសារ រុក្ខជាតិ	
- លក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីអាកាសធាតុ និងវិធីការពារខ្លួននៅរដូវរងា។ **បំណិនសម្បទា** -ពន្យល់ពីអាកាសធាតុនិងវិធីការពារខ្លួននៅរដូវរងា **ចរិយាសម្បទា** -មានបម្រុងប្រយ័ត្ននិងចេះការពារខ្លួននៅរដូវរងា។	-**៩.សង្កេត៖** អាកាសធាតុ និងរដូវរងា	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- អំពីរាងកាយផ្ទាល់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ មុខងារ និងការលូតលាស់ផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយមនុស្ស - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំរូបមនុស្ស។ **បំណិនសម្បទា** - ចង្អុលបង្ហាញឈ្មោះមុខងារ និងការលូតលាស់ផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយមនុស្ស - ផ្គុំផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយរបស់ មនុស្ស។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ ផ្ចិតផ្ចង់ ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម និងសប្បាយរីករាយ។	**១០.សង្កេត៖** រាងកាយក្មេងប្រុស និងក្មេងស្រី **១១.ល្បែង៖** ចង់ទិព្វរាងកាយមនុស្ស **១២.ល្បែង៖** ផ្គុំរូបមនុស្ស **១៣.ល្បែង ៖** តាថារាងកាយមនុស្ស	
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងល្អជា មួយមិត្តភក្តិដែលមាន វ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងទម្លាប់ល្អ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាមួយក្រុម ឬលេងជា លក្ខណៈបុគ្គល។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃនិងអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ ខ្លួនឱ្យមានណ្តាប់ធ្នាប់ និងជួយការងារអ្នកជុំវិញ។ **ចរិយាសម្បទា** -គោរពពេលវេលាទៀងទាត់មានបម្រុងប្រយ័ត្នមានសណ្តាប់ធ្នាប់ចែករំលែក ច្នៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ(សួស្តី ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា) • ឆ្លើយបាទ ចាស អរគុណ • ការមិនបង្កជម្លោះ • លាងដៃមុន និងក្រោយពេលញ៉ាំអាហារ និងក្រោយពេលចេញពីបង្គន់ • ត្រូវចេះចែករំលែក • ចេះជួយសម្អាត ថ្នាក់រៀន **ខ.ល្បែងសេរី**	សរុប៥៩ម៉ **១៧ម៉** **២១ម៉**
- អត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីព័ត៌មានខ្លួនឯង និងសមាជិកក្នុងគ្រួសារ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីខ្លួនឯង និងគ្រួសារដោយបញ្ជាក់ពីឈ្មោះ ជាកូនទីប៉ុន្មាន និងចំនួនសមាជិក។	**១.សន្ទនា៖** អំពីខ្ញុំ និងគ្រួសារ **២.ល្បែង៖** តើខ្ញុំជានរណា? **៣.រឿងនិទាន៖** គ្រួសារខ្ញុំ	**២១ម៉**

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ក្លាហាន រួសរាយរាក់ទាក់ ជឿជាក់ក្នុងការណែនាំខ្លួននិងសមាជិកគ្រួសារ។		
- បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងវិជ្ជមានជាមួយមនុស្សជុំវិញ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះអ្នកដែលខ្លួនស្គាល់ - ប្រាប់បានពីអាសយដ្ឋានផ្ទះនិងសាលារៀន។ **បំណិនសម្បទា** - ពន្យល់បានពីឈ្មោះ អ្នកដែលខ្លួនស្គាល់ អាសយដ្ឋានផ្ទះ និងសាលារៀន។ **ចរិយាសម្បទា** - ក្លាហាន ហ្មត់ចត់ ជឿជាក់ខ្លួនឯងក្នុងពេលសន្ទនា។	**៤.សន្ទនា៖** អ្នកដែលខ្ញុំស្គាល់ **៥.សន្ទនា៖** អាសយដ្ឋាននិងសាលារៀនរបស់ខ្ញុំ	
២.ការយល់ដឹងពីតម្លៃមនុស្ស - ការយល់ដឹងពីតម្លៃនិងចរិតលក្ខណៈរបស់មនុស្ស	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការគួរសមជា មួយមនុស្សដែលនៅជុំវិញ។ **បំណិនសម្បទា** - សម្ដែងការគួរសមជាមួយមនុស្សដែលនៅជុំវិញខ្លួន។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្គាល់ខុសត្រូវ រួសរាយ មានឥរិយាបថសុភាពរាបសាឱនលំទោន ទន់ភ្លន់ ។	**៦.សន្ទនា៖** ការប្រើពាក្យ គួរសម **៧.រំឭកល្បែង ៖** យើងចេះគួរសម (ជម្រាបសួរ សួរសុខទុក្ខ អរគុណ...)	
៣.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបហែក បត់និងដេរ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីការបត់ក្រដាសដេរ ហែកបិទរូប។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ សហការ និងចូលរួមសប្បាយរីករាយ។	**៨.សកម្មភាពកសាង៖**បត់ទូក **៩.សកម្មភាពកសាង ៖** បិទកំទេចវត្ថុលើរូបទូក **១០.សកម្មភាពកសាង៖**ហែកបិទរូបម្លូក **១១.សកម្មភាពកសាង៖** ដេរតាមទម្រង់ម្លូក	
- ការយល់ដឹងពីភាពឆ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់និងការគូរគំនូរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបដោតអង្កាំឆ្លាស់ពណ៌តាមចង្វាក់ និងរបៀបកាន់ខ្មៅដៃ។ **បំណិនសម្បទា** - ដោតអង្កាំឆ្លាស់ពណ៌ តាមចង្វាក់	**១២.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតអង្កាំ២ពណ៌ឆ្លាស់តាមចង្វាក់ **១៣.គំនូរ៖** សំបុកចាប	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- កាន់ខ្មៅដៃគូរមានលំនឹងនិងកំណត់ព្រំដែននៃគំនូសបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ សហការ ចូលរួមយ៉ាងសកម្មសប្បាយរីករាយដោយការទទួលខុសត្រូវ។	**១៤.គំនូស៖**គូសភ្ជាប់តាមស្នាមចុច (កោងឆ្វេង កោងស្ដាំ) **១៥.គំនូរ៖** ដំណក់ទឹកភ្លៀង **១៦.គំនូរ៖** ទឹករលក	
៤.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនានិងការច្នៃប្រឌិត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានចំណងជើង អត្ថន័យបទចម្រៀងនិងរបៀបធ្វើកាយវិការ - ប្រាប់បានពីរបៀបទះដៃ ឬគោះ សម្ភារៈនានាតាមចង្វាក់។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង - ទះដៃបន្ទរ ឬគោះសម្ភារៈនានាត្រូវតាមចង្វាក់។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ ចូលចិត្តច្រៀងបទចម្រៀង សហការគ្នា និងចូលរួមយ៉ាងសប្បាយរីករាយ ។	**១៧.ចម្រៀង៖** មេអំបៅទៅសាលា (ពេលទី១) **១៨.ចម្រៀង៖** មេអំបៅទៅសាលា (ពេលទី២) **១៩.ចម្រៀង៖** ស្អាតជានិច្ច(ពេលទី១) **២០.ចម្រៀង៖**ស្អាតជានិច្ច(ពេលទី២) **២១.រំឭកចម្រៀង៖** ស្អាតជានិច្ច(ទះដៃ ឬគោះ សម្ភារៈតាមចង្វាក់)	
	មុនគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ យល់លេខតាងរាប់ចំនួននិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី១ ដល់៥តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានរបៀបគូសចម្លងតាមលេខ៣ និងលេខ៤ - ប្រាប់ពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់៥។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី១ ដល់៥ តាមលំដាប់លំដោយ - បន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់៥ និងរាប់ចំនួនសរុប - គូសចម្លងលេខ៣ និង លេខ៤។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួនក្នុងការ	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុចនិងលេខពី ១ ដល់ ៥ **២.ល្បែង៖** បន្ថែម និងបន្ថយ ចំនួនពី ១ ដល់ ៥ **៣.ចម្រៀង៖** ចាប់ត្រី (១ដល់៥) **៤.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ ៣ និងលេខ ៤	១២ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	គិតលេខសហការជួយគ្នាក្នុងការអនុវត្តការងារក្រុមបានល្អ។		
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំ និងផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចនិងទៅនឹងលេខពី១ ដល់ ៥។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គុំនិងផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចនិងទៅលេខពី១ ដល់៥។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ រហ័ស រហួន សហការ ជួយគ្នាក្នុងការអនុវត្តការងារក្រុម។	**៥.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១ ដល់៥ **៦.ល្បែង ៖** ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខពី ១ ដល់៥។	
២.រូបរាង និងលំហ - បញ្ញត្តិនៃរូបរាងនិងលំហ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះរាងធរណីមាត្រនិងអំពីទីតាំងក្នុងលំហខាងលើ និងខាងក្រោម។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញរាងធរណីមាត្រ ដូចជា រង្វង់ ការេ ត្រីកោណ និងចតុកោណកែង - កំណត់ទីតាំងក្នុងលំហខាងលើខាងក្រោម។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន សហការ ជួយគ្នាក្នុងការអនុវត្តការងារក្រុម។	**៧.សម្គាល់៖** រាងធរណីមាត្រ(រង្វង់ និងត្រីកោណ) **៨.ល្បែង ៖** តាថារង្វង់ និងត្រីកោណ **៩.សម្គាល់៖** រាងធរណីមាត្រ(ការេ និងចតុកោណកែង) **១០.ល្បែង ៖** ចងចាំរាងធរណីមាត្រ (រង្វង់ ត្រីកោណ ការេ ចតុកោណកែង) **១១.សម្គាល់៖** ខាងលើ និងខាងក្រោម **១២.ល្បែង៖** សង្កេតរូបភាពខាងលើ និងខាងក្រោម	
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១. ការស្តាប់ ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសូរសំឡេង និងឈ្មោះវត្ថុផ្សេងៗដែលបានគោះ និងសូរសំឡេងនានានៅក្នុងបរិស្ថាន - ប្រាប់បានពីទិសនៃសូរសំឡេងនិងញែកសូរសំឡេងវត្ថុនានា។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីសូរសំឡេងនិងឈ្មោះវត្ថុផ្សេងៗដូចជា សៀវភៅ ឫស្សី ប្លាស្ទិច ដែក ការចាក់ទឹក... - បែងចែក និងញែកសូរសំឡេងទូទៅ សំឡេងសត្វ វត្ថុ មនុស្ស និងដឹងពីប្រភពសំឡេង។	**១.ល្បែង៖** ស្តាប់សូរសំឡេងនានាក្នុងបរិស្ថាន **២.ល្បែង៖** ទាយសូរសំឡេងវត្ថុ ខុសគ្នា(ចំនួន៥មុខ) **៣.ល្បែង៖**ស្តាប់សូរនិងប្រាប់ ឈ្មោះវត្ថុ **៤.ល្បែង៖** ទាយឈ្មោះសត្វដោយប្រើសំឡេង **៥.ល្បែង៖** ស្តាប់ និងទាយរកទិសនៃសំឡេង	១៧ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - គោរពតាមការណែនាំ ឈ្លាសវៃនិងអំណត់ព្យាយាម។		
២.ការប្រើពាក្យសម្ដីកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យសម្ដី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពនៅក្នុងសាច់រឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់។ **បំណិនសម្បទា** - និទានរឿងតាមរូបភាពឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់ - ពន្យល់ឡើងវិញសកម្មភាពតួអង្គនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម ចូលរួមយ៉ាងសកម្មដោយរីករាយ។	**៦.រឿងនិទាន៖** ដៃជើង មាត់ ច្រមុះ ជណែននឹងក្រពះ (ផ្ទាំងរូបភាព) **៧.រំឭករឿងនិទាន៖** ដៃជើង មាត់ ច្រណែននឹងក្រពះ(កុមារនិទាន)	
៣.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការយល់ដឹងអំពីកំណាព្យ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីចំណងជើង និងអត្ថន័យនៃកំណាព្យ។ **បំណិនសម្បទា** - សូត្រកំណាព្យត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទ និងទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម ចូលចិត្តសូត្រកំណាព្យ។	**៨.កំណាព្យ៖**ពេលដើរតាមផ្លូវ(ពេលទី១) ៩.កំណាព្យ៖ពេលដើរតាមផ្លូវ(ពេលទី២) **១០.កំណាព្យ៖**សាលានិងផ្ទះ(ពេលទី១) **១១.កំណាព្យ៖**សាលានិងផ្ទះ(ពេលទី២)	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរចំនួន៤តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន ៤តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ សហការគ្នា និងយកចិត្តទុកដាក់ចងចាំតួអក្សរ។	**១២.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ឃ» **១៣.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ង» **១៤.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ច» **១៥.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ឆ»	
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុ តូចៗ លើតួអក្សរចំនួន ៣តួ តាមទិស នៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន៣តួតាមទិសនៃសំណេរ។	**១៦.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបគ្រាប់ធញ្ញជាតិលើតួអក្សរ «ក ខ គ»	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ព្យាយាម អំណត់ ចូលរួម និងសប្បាយរីករាយ។		
៤.សមត្ថភាពគូស និងសរសេរតួអក្សរ - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរតួអក្សរ «ក ខ គ» តាមស្នាមចុច។ **បំណិនសម្បទា** - គូរតួអក្សរ«ក ខ គ»តាមស្នាមចុច។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អត់ធ្មត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន ផ្ចិតផ្ចង់ និងទំនុកចិត្តខ្ពស់។	**១៧.គំនូរ៖** គូរតួអក្សរ «ក ខ គ» តាមស្នាមចុច	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៣

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព			
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាពសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាព ណាមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ ស្វាហាប់ រហ័សរហួន សប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ដីបអំបិល **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ក្រងកៅស៊ូកងជាខ្សែ **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់កៅស៊ូចូលក្នុងរង្វង់ **៤.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់គ្រាប់ក្រួស ឬកៅស៊ូប្រណាំងគ្នា	២៤ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូចនិងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបលោតតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - លោតមានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ននិងសប្បាយ រីករាយ ។	**៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** លោត - លោតជើងទាំង២ទៅមុខ លោតជើងទាំង២ទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ **៦.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** លោត - លោតជើង១ ទៅមុខ លោតជើង១ទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ និងលោតជើង១បត់បែនតាមផ្លូវកាច់ **៧.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** លោត - លោតចូលកងឬរង្វង់(រង្វង់ច្រើនតាមទីកំណត់)លោតរំលងឧបសគ្គ លោតគ្រាប់តាមសត្វកង្កែប **៨.រំឭកចលនាមូលដ្ឋាន៖** លោត - លោតចូលកងឬរង្វង់(រង្វង់ច្រើនតាមទីកំណត់)លោត រំលងឧបសគ្គ លោតគ្រាប់តាមសត្វកង្កែប **៩.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** លោត - លោតវាយវត្ថុចងព្យួរ លោតចូលនិងលោតចេញពីរង្វង់ លោតកាន់វត្ថុយកទៅដាក់ក្នុងកន្ត្រក។	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាពដើរ រត់ និងលោត ។	**១០.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ និងលោត - ដើរតាមផ្លូវបត់បែន លោតរំលងឧបសគ្គដើរគ្រាប់តាមកូនទានិងរត់ទៅរកទីកំណត់	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាដើរ រត់ និងលោតទៅតាមសកម្មភាពផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័ស រហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**១១.ចលនាចន្លោះ** ដើរ រត់ និងលោត - ដើរចុងជើងនិងកែងជើង រត់បត់បែនតាមខ្សែនិងលោតចូលក្នុងរង្វង់២ឬ៣ **១២.ល្បែងចលនា៖** ចាប់ត្រី **១៣.ល្បែងចលនា៖** ចាបស្រុក និងឆ្មា **១៤.ល្បែងចលនា៖**កំប្រុករត់ ចូលទ្រុង **១៥.ល្បែងចលនា៖** ដណ្ដើមផ្ទះ **១៦.ល្បែងចលនា៖** ទន្សាយបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ **១៧.រំឭកល្បែងចលនា៖**ដណ្ដើមស្លឹកឈើ **១៨.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ព្រះអាទិត្យរះហើយ **១៩.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ព្រះអាទិត្យរះហើយ **២០.រលឹកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី **២១.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** (ប្រឌិតរឿងទាក់ទងនឹងចលនាបានរៀនរួច) **២២.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** (ប្រឌិតរឿង) **២៣.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** (ប្រឌិតរឿង) **២៤.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** (ប្រឌិតរឿង)	
មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.អាហារូបត្ថម្ភ - ចំណេះដឹងអំពីក្រុមអាហារ និងអាហារូបត្ថម្ភ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពី ឈ្មោះផ្លែឈើ រូបផ្គុំ រសជាតិ និងផលប្រយោជន៍ - ប្រាប់បានពីទឹកស្អាត និងទឹកឆ្អិន។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីបន្លែផ្លែឈើ រសជាតិ សារសំខាន់នៃការញុំាបន្លែ និងផ្លែឈើ	**១.ទស្សនាសង្កេត៖** ដើមឈើហូបផ្លែ **២.សង្កេត៖** បន្លែ **៣.សង្កេត៖** បន្លែជាមើម និងជាផ្លែ **៤.ល្បែង ៖**ចំណាត់ថ្នាក់បន្លែនិងផ្លែឈើ **៥.សង្កេត៖** ផ្លែឈើ **៦.សង្កេត៖** ទឹកស្អាត និងទឹកឆ្អិន	១១ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	- បង្ហាញពីសារសំខាន់នៃការញ៉ាំទឹកឆ្អិន និងប្រើប្រាស់ទឹកស្អាត។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន ទម្លាប់ញ៉ាំបន្លែ ផ្លែឈើទឹកឆ្អិនដើម្បីសុខភាព។		
២.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈ និងពណ៌បន្លែ ផ្លែឈើ - ប្រាប់ពីរបៀបពិសោធន៍ការលាយពណ៌ លិចអណ្តែត និងលក្ខខណ្ឌលូតលាស់របស់រុក្ខជាតិ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់បានពីលក្ខណៈទូទៅ និងលក្ខណៈខុសគ្នារបស់បន្លែ ផ្លែឈើទុំ ចាស់ ខ្ចី រឹង ទន់ លិចអណ្តែត - កំណត់បានពីពណ៌ផ្សេងៗ ដែលបានលាយ - ដាំនិងតាមដានពីការលូតលាស់។ **ចរិយាសម្បទា** - ឧស្សាហ៍ព្យាយាម ចូលចិត្តមានសណ្តាប់ធ្នាប់ និងស្រឡាញ់ការដាំដំណាំ ។	**៧.សង្កេត៖** ប្រៀបធៀបផ្លែឈើទុំនិងផ្លែឈើខ្ចី **៨.ពិសោធន៍៖** ដាំគ្រាប់ធញ្ញជាតិ **៩.ពិសោធន៍៖** ការលាយពណ៌ **១០.ពិសោធន៍៖** លិច អណ្តែត (ផ្លែឈើ/បន្លែ) **១១.សង្កេត៖** ការលូតលាស់ការដាំគ្រាប់ធញ្ញជាតិ	
	សិក្សាសង្គម		
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងទម្លាប់ល្អ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាមួយក្រុម ឬលេងជាលក្ខណៈបុគ្គល។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃនិងអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានណ្តាប់ធ្នាប់ និងជួយការងារអ្នកជុំវិញ។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន មានសណ្តាប់ធ្នាប់ចែករំលែក ថ្នៃប្រឌិតសហការ និងការយោគយល់គ្នា។	ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖ - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ • ការគួរសមជាមួយមិត្តភ័ក្តិ និងមនុស្សធំ • ត្រូវបត់ជើងតូច ធំ តាមទីកន្លែងកំណត់ • មិនត្រូវបោះសំរាមពាសវាលពាសកាល **ខ.ល្បែងសេរី**	សរុប៥៦ម៉ ១៦ ម៉ ២០ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការយល់ដឹងអំពីទង្វើ និងលទ្ធផល	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីអំពើដែលធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃ **បំណិនសម្បទា** - ប្រព្រឹត្តតែអំពើល្អ និងចៀសវាងអំពើដែលប៉ះពាល់ដល់អ្នកដទៃដោយមិនរំខាន ធ្វើអ្វីមួយ ឬចង់បានអ្វីមួយត្រូវគិតក្រែងរអែងចិត្ត។ **ចរិយាសម្បទា** - គ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯង អំណត់ព្យាយាម ឥរិយាបថល្អ និងយោគយល់គ្នា។	**១.សន្ទនា៖** ការធ្វើអំពើមិនប៉ះពាល់អ្នកដទៃ **២.សន្ទនា៖** ការគោរព និងទទួលស្គាល់ទង្វើល្អអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន **៣.ល្បែង៖** តម្រង់ជួររង់ចាំវេន **៤.រឿងនិទាន៖** ការអត់ឱន	២០ម៉
២.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបហែកបិទ បត់ ពោយ ដេរ និងតម្រៀប។ **បំណិនសម្បទា** - ហែកបិទបត់ ពោយ ដេរ និងតម្រៀប តាមរូបភាពបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - សប្បាយរីករាយ សហការគ្នា មានការច្នៃប្រឌិត អំណត់ ព្យាយាម និងមានសណ្ដាប់ធ្នាប់ល្អ ។	**៥.សកម្មភាពកសាង៖**ហែកបិទផ្លែឈើ **៦.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុចៗតាមរូបបន្លែ **៧.សកម្មភាពកសាង៖** បត់រូបកែវ **៨.សកម្មភាពកសាង៖** ដេរតាមរាងបន្លែ **៩.សកម្មភាពកសាង៖** ពោយកំទេចលើផ្លែឈើ	
- ការយល់ដឹងពីភាពផ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់ និងការគូររូប	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីរបៀបដោតខ្សែអង្កាំ និងរបៀបគូរផ្តុំផាត់ពណ៌រូបគំនូរ ហែកបិទ បត់ និងតម្រៀប។ **បំណិនសម្បទា** - ដោតអង្កាំ វត្ថុផ្សេងៗដែលមានរន្ធបានត្រឹមត្រូវ - គូរ និងផាត់ពណ៌រូបគំនូរ ហែកបិទបត់ និងតម្រៀបបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ចូលរួម សហការគ្នា ច្នៃប្រឌិត ទទួលស្គាល់និងលើកសរសើរស្នាដៃរបស់អ្នកដទៃ។	**១០.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតអង្កាំផ្លាស់រាងតាមចង្វាក់ **១១.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតស្លឹកឈើ ផ្កា បំពង់បឺត... **១២.គំនូរ៖** ផ្លែក្រូច **១៣.គំនូរ៖** ផ្លែមៀន **១៤.គំនូសផ្តុំ៖** ស្លឹកឈើ	
៣.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស ចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យ និងរបៀបធ្វើកាយវិការ - ប្រាប់បានពីរបៀបរាំវង់ និងការទះដៃបន្ទរឬគោះវត្ថុតាមចង្វាក់។	**១៥.ចម្រៀង៖** ចំការបន្លែ(ពេលទី១) **១៦.ចម្រៀង៖** ចំការបន្លែ(ពេលទី២) **១៧.ចម្រៀង៖**បណ្តាំអ្នកគ្រូ(ពេលទី១) **១៨.ចម្រៀង៖**បណ្តាំអ្នកគ្រូ(ពេលទី២)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	បំណិនសម្បទា - ច្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារ និងទំនុកនៃបទចម្រៀង - ទះដៃបន្ទរឬគោះវត្ថុតាមចង្វាក់ និងរាំវង់តាមចង្វាក់ប្រពៃណីខ្មែរ។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមយ៉ាងសកម្មសហការគ្នាចូលចិត្តចង្វាក់ភ្លេង ។	**១៩.ល្បែង៖** គោះវត្ថុនានាតាមបទចម្រៀង **២០.របាំ៖**រាំវង់តាមបទចម្រៀង	
មុខគណិត			
១.បរិមាណនិងចំនួន - ស្គាល់ យល់លេខតាងរាប់ចំនួននិងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី ១ ដល់ ១០តាមលំដាប់លំដោយ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១០ - ប្រាប់បានរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ៥ និងលេខ៦ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ ដល់ ១០ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី ១ ដល់ ១០ តាមលំដាប់ - បង្ហាញពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី ១ ដល់ ១០និងរាប់ចំនួន សរុប - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ៥ លេខ៦ - បំពេញលេខតាមចន្លោះ ពី ១ ដល់១០។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមសហការ ធំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ និងរហ័សរហួន ។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខ ពី ១ ដល់ ១០ **២.ល្បែង ៖** ភ្លើងឆេះលើភ្នំចំនួននិងលេខពី ១ដល់ ១០ **៣.ល្បែង៖** បំពេញលេខតាមចន្លោះពី ១ដល់១០ **៤.រឿងនិទាន៖** ចុងក្រោយសល់តែខ្ញុំម្នាក់ **៥.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ ៥ និង លេខ ៦	១៣ម៉
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួនរូបភាព ចំនួនចំណុច និងលេខពី១ ដល់ ១០ ដែលត្រូវផ្គុំ និងផ្គូផ្គង។ **បំណិនសម្បទា**	**៦.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងលេខពី ១ ដល់១០ **៧.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗពី១ ដល់១០ **៨.ល្បែង៖** ផ្គុំដូមីណូពី ១ ដល់ ១០	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	- ផ្គុំ និងផ្គូផ្គង ចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និង ទៅនឹងលេខពី១ ដល់១០។ **ចរិយាសម្បទា** - ប្រើប្រាស់គំនិត ច្នៃប្រឌិត សហការគ្នា ស្តាប់យោបល់ក្រុម និងចូលរួមដោយចិត្តរីករាយ ។	**៩.ល្បែង៖** ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខពី១ ដល់១០	
២.ទំហំ និងពណ៌ - ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះពណ៌ ខៀវ ក្រហម លឿង និងបៃតង - ប្រាប់បានពីរបៀបចំណាត់ក្រុមផ្លែឈើតាមទំហំ និងពណ៌ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូសភ្ជាប់ពណ៌ដូចគ្នា។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពណ៌ ខៀវ ក្រហម លឿង និងបៃតង - ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមផ្លែឈើតាមទំហំ និងពណ៌ - ផ្គូផ្គងពណ៌ដែលដូចគ្នា។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពតាមការណែនាំមាន អំណត់ ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់។	**១០. ល្បែង ៖** ចង់ទិព្វសម្គាល់ពណ៌ (ពណ៌ខៀវ ក្រហម លឿង និងបៃតង) **១១.ល្បែង៖** ចំណាត់ក្រុមផ្លែឈើតាមពណ៌ និងទំហំ **១២.សម្គាល់៖** ពណ៌នៅជុំវិញខ្លួនខ្ញុំ **១៣.ល្បែង៖** គូសភ្ជាប់ពណ៌ ដូចគ្នា	
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការស្តាប់ - ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីសកម្មភាពតាមដំណាក់ដោយអនុវត្តតាមការណែនាំ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីសកម្មភាពតាមការណែនាំ៣ដំណាក់។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម និងមានបម្រុងប្រយ័ត្ន។	**១.ល្បែង៖** ធ្វើតាមការណែនាំ (សកម្មភាពមាន៣ដំណាក់)	១៧ម៉
២.ការសន្ទនា -សន្ទនាដោយប្រើពាក្យ ឬឃ្លាត្រូវតាមវ័យ(ភាសាបង្ហាញអារម្មណ៍ និងសញ្ចេតនា)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនទៅមិត្តភក្តិ ឬមនុស្សធំ។ **បំណិនសម្បទា** -រៀបរាប់ពីព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនទៅមិត្តភក្តិឬមនុស្សធំ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ និងសប្បាយរីករាយក្នុងការសន្ទនា។	**២.សន្ទនា៖** កិច្ចការដែលខ្ញុំបានធ្វើ **៣.សន្ទនា៖** អ្វីៗដែលខ្ញុំចូលចិត្ត	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
៣.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ -ការយល់ដឹងអំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពាក្យទាក់ទងនឹងបន្លែ ផ្លែឈើ ប្រចាំថ្ងៃ និងសារសំខាន់នៃការញ៉ាំ។ **បំណិនសម្បទា** - និយាយជាឃ្លាល្បះបានច្បាស់ពីប្រធានបទអ្វីមួយដោយមិនចាកប្រធាន។ **ចរិយាសម្បទា** -ទម្លាប់ប្រើពាក្យឃ្លាល្បះខ្លីៗរិះគិតមុនផ្តល់ចម្លើយ	**៤.ល្បែង ៖** ចង់ទិញបង្កើតឃ្លា ឬល្បះ **៥.ល្បែង ៖** ហុចកញ្ចប់បង្កើតឃ្លាឬល្បះទាក់ទងនឹងផ្លែឈើ **៦.ល្បែង៖**បន្ថែមពាក្យទៅផ្សារ	
៤.ការប្រើពាក្យសម្ដី កាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យ សម្ដី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពក្នុងសាច់រឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់។ **បំណិនសម្បទា** - និទានរឿងផ្ទាល់មាត់ឱ្យអ្នកដទៃស្តាប់ - សម្តែងតួបង្ហាញសកម្មភាពតាមសាច់រឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលចិត្តស្ដាប់ និងនិទានរឿងបន្ត និងចូលរួមសកម្មភាព។	**៧.រឿងនិទាន៖** មើមឆៃថាវ ដ៏ធំ **៨.រឿងនិទាន៖** មើមឆៃថាវដ៏ធំ (សម្តែងតួ)	
- ទំនាក់ទំនងដោយកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីនិមិត្តសញ្ញាសាធារណៈ ស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ទៅអ្នកដទៃចំនួន ៣។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីនិមិត្តសញ្ញា សាធារណៈស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ទៅអ្នកដទៃចំនួន ៣។ **ចរិយាសម្បទា** - ប្រុងប្រយ័ត្ន និងចៀសវាង ទីកន្លែងដែលមានស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់។	**៩.សង្កេត៖** ស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ (ស្លាកសញ្ញាហាមឃាត់ សញ្ញាមានមីននិងឆ្កែកាច...) **១០.ល្បែង៖** បាទ ចាស ទេ (ស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ និងមិនគ្រោះថ្នាក់)	
៥.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការយល់ដឹងអំពីកំណាព្យ	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីចំណងជើងនិងអត្ថន័យនៃកំណាព្យ។ **បំណិនសម្បទា** - សូត្រកំណាព្យត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទ និងទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងចូលចិត្តកំណាព្យ។	**១១.កំណាព្យ៖** យើងថៃទាំដំណាំ (ពេលទី១) **១២.កំណាព្យ៖** យើងថៃទាំដំណាំ (ពេលទី២)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការយល់ដឹងអំពី គោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ ចំនួន ៣តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន ៣តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម	**១៣.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ជ»** **១៤.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ឈ»** **១៥.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ញ»**	
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានឈ្មោះអក្សរដែលរៀនរួច - ប្រាប់បានពីរបៀបតម្រៀបគ្រាប់ គ្រួសលើតួអក្សរ «**ឃ ង ច**» - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបតួអក្សរលើពស់ពីតួអក្សរ **ក** ដល់ **ញ** តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរពី«**ឃ ង ច**» តាមទិសនៃសំណេរ - រៀបតួអក្សរលើពស់ ពី **ក** ដល់ **ញ** តាមលំដាប់ - គូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងសកម្មចូលរួម។	**១៦.ល្បែង ៖** រំពុកតួអក្សរ - តម្រៀបគ្រាប់គ្រួសលើតួអក្សរ «**ឃ ង ច**» - ដើរតួអក្សរលើរូបពស់ ពី **ក** ដល់ **ញ** - គូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា	
៦.គូស និងសរសេរតួអក្សរ - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរតួអក្សរ **ឃ ង ច ឆ** តាមស្នាមចុច។ **បំណិនសម្បទា** - គូរតួអក្សរ **ឃ ង ច ឆ** បានតាម ស្នាមចុច។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១៧.គំនូរ៖** គូរតួអក្សរតាមស្នាមចុច «**ឃ ង ច ឆ**»	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៤

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព			
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួនទន់ភ្លន់ និងសប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖**លាក់ម្រាមដៃ **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ក្តាមវារកចំណី **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាប់វត្ថុប្រណាំងគ្នាដោយប្រើម្រាមដៃពីរ	២៣ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនា សាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបវារតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - វារមានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយ រីករាយ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** វារ វារទៅមុខ និងវារទៅឆ្វេង វារទៅស្តាំ **៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** វារ វារបត់បែនតាមខ្សែ និងវារក្រោមខ្សែ **៦.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** វារ វារចូលកង និងវារដាក់វត្ថុ លើខ្នង **៧.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** វារ វាររាំងឧបសគ្គ និងវារដូចសត្វក្តាម	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាព ដើរ រត់លោត និងវារ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាដើរ រត់ លោតនិងវារទៅតាមវិធីផ្សេងៗ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័ស រហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ និងលោត - ដើរបត់បែនតាមគំនូសលោតចូលកង - ដើរកន្លងវត្ថុ ៣ ឬ ៤ និងរត់ទៅវាយវត្ថុចងព្យួរ **៩.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ និងលោត ដើរចុងជើង រត់រាំងឧបសគ្គ ដើរលើផ្លូវតូចត្រង់លោតជើង១ ទៅមុខ និងដើរចំហៀងខ្លួន **១០.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត និងវារ ដើរតាមចន្លោះកាំជណ្តើរ រត់គ្រាប់តាមសត្វសេះ លោតចូលរង្វង់ ២ ឬ៣ និង វារបត់បែនតាមខ្សែ **១១.ល្បែងចលនា៖** វារដូចក្តាមប្រណាំងគ្នា	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		១២.ល្បែងចលនា៖ ស្ទាដណ្ដើមទី **១៣.ល្បែងចលនា៖** ទន្សាយលោតចូលទ្រុង **១៤.រំឭកល្បែងចលនា៖** ដណ្ដើមស្លឹកឈើ **១៥.ល្បែងចលនា៖**លោតម៉ឹក **១៦.ល្បែងចលនា៖** លោតអន្ទាក់ **១៧.រំឭកល្បែងចលនា៖** ជិះសេះប្រណាំងគ្នា **១៨. ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ហាត់កាយសិក្សា **១៩.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ហាត់កាយសិក្សា **២០.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** រទេះភ្លើង **២១.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេគោនាំកូនទៅ ស៊ីស្មៅ **២២.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** ប្រឌិតរឿង **២៣.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** ប្រឌិតរឿង	
មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.អាហារូបត្ថម្ភ - ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានអំពីក្រុមអាហារ និងអាហារូបត្ថម្ភ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះក្រុមស៊ុតនិងសាច់ - ប្រាប់បានពីអាហារមាន និងគ្មានគុណភាព។ **បំណិនសម្បទា** - ពណ៌នាឈ្មោះសាច់ ស៊ុត និងវិធីធ្វើឱ្យអាហារនៅអាចញ៉ាំបាន - កំណត់បាននូវអាហារមាននិងគ្មានគុណភាព។ **ចរិយាសម្បទា** - បម្រុងប្រយ័ត្នអាហារខូចៗ ចូលចិត្តញ៉ាំបន្លែផ្លែឈើ និងអាហារល្អៗ។	**១.សង្កេត៖** ក្រុមសាច់ **២.សង្កេត៖** ក្រុមស៊ុតរបស់សត្វ **៣.សង្កេត៖** ក្រុមគ្រាប់ធញ្ញជាតិ **៤.សង្កេត៖** អាហារមាន និងគ្មានគុណភាព **៥.ល្បែង៖** ចំណាត់ថ្នាក់ អាហារមានគុណភាព និងគ្មានគុណភាព	១១ម៉
២.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះវត្ថុរលាយ និងមិនរលាយ	**៦.ពិសោធន៍៖** វត្ថុរលាយ និងមិនរលាយ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	- ប្រាប់បានពីរសជាតិអាហារ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់បានពីវត្ថុរលាយ និងមិនរលាយ - សន្និដ្ឋានបានពីវត្ថុរលាយ និងមិនរលាយ - សន្និដ្ឋានបានពីលទ្ធផលនៃការភ្លក់រសជាតិអាហារ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់តាមដាននិងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម	(ស្ករ អំបិល អង្ករ...) **៧.ពិសោធន៍៖** ភ្លក្សរសជាតិអាហារ	
- លក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ និង ព្រឹត្តិកាណ៍នៅរដូវប្រាំង។ **បំណិនសម្បទា** ពន្យល់ពីលក្ខណៈមេឃ អាកាសធាតុ និង ព្រឹត្តិកាណ៍នៅរដូវប្រាំង។ **ចរិយាសម្បទា** -យកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់និងស្វែងយល់ពីមូលហេតុ	**៨.សង្កេត៖** រដូវប្រាំង	
- លក្ខណៈរូបធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្ថុធ្វើអំពីឈើ ជ័រ ដែក ដីឥដ្ឋ និងថ្ម - ប្រាប់ពីភាពខុសគ្នានៃវត្ថុធាតុដើមរបស់វត្ថុ។ **បំណិនសម្បទា** - បែងចែករវាងវត្ថុធ្វើអំពីឈើ ជ័រ ដែក ដីឥដ្ឋ ថ្ម - ញែកបានពីភាពខុសគ្នារវាងវត្ថុធាតុដើមរបស់វត្ថុដោយប្រើបញ្ញត្តិជ្រាយ រឹង ទន់ រលោង គ្រើម ក្តៅ ត្រជាក់ សើម ស្ងួត។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមសហការ ច្នៃប្រឌិត និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ។	**៩. សង្កេត៖** សម្ភារៈផ្ទះបាយ (ឆ្នាំង ស្លាបព្រា កាធុន កាំបិត ធ្វើអំពីដែក ជ័រ...) **១០.ល្បែង ៖** ចង់ទិញទាយវត្ថុធាតុដើមនៃវត្ថុ **១១.ល្បែង៖** ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមវត្ថុធាតុដើម	
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង -បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងមានទម្លាប់ល្អ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដែលបានលេងជាមួយក្រុម ឬលេងជាលក្ខណៈបុគ្គល ។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ ▪ ជួយធ្វើការងារឪពុកម្តាយនៅផ្ទះ	សរុប៥៣ម៉ ១៥ ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	បំណិនសម្បទា - ប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ និងជួយការងារអ្នកជុំវិញ។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន មានសណ្តាប់ធ្នាប់ចែករំលែក ច្នៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់គ្នា។	▪ ត្រូវចូលគេងឱ្យបានទៀងទាត់ពេលវេលា ▪ ជួយជាំនិងថែទាំដំណាំ ឪពុកម្តាយ ▪ ត្រូវស្តាប់ដំបូន្មានឪពុកម្តាយ **ខ.ល្បែងសេរី**	១៩ ម៉ ១៩ម៉
- បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងអាសយដ្ឋានរបស់ខ្លួន និងអ្នកដែលស្គាល់នៅពេលមានបញ្ហា - ប្រាប់បានពីការជួយកិច្ចការផ្ទះនិងអ្នកជុំវិញ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ឈ្មោះ និងអាសយដ្ឋានរបស់ខ្លួន និងអ្នកដែលស្គាល់នៅពេលមានបញ្ហា ។ **ចរិយាសម្បទា** -ក្លាហាន ឧស្សាហ៍ទម្លាប់ល្អជួយទុក្ខធុរៈអ្នកដទៃ។	**១.រឿងនិទាន៖**កុមារីក្លាហាន **២.រំឭករឿងនិទាន៖** កុមារីក្លាហាន **២.សន្ទនា៖** កូនវង្វេងផ្លូវតើត្រូវធ្វើដូចម្តេច ?	
២.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីរបៀបពោយ ហែកបិទ បត់និងតម្រៀប **បំណិនសម្បទា** - ពោយ ហែកបិទបត់ និងតម្រៀប បានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម សហការ យកចិត្តទុកដាក់ធ្វើកិច្ចការ និងទទួលស្គាល់ស្នាដៃ ខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ។	**៤.សកម្មភាពកសាង៖** ពោយកំទេចលើថូផ្កា **៥.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបគ្រាប់វត្ថុតូចៗលើរូបបន្លែ **៦.សកម្មភាពកសាង៖** បត់រូបត្រី **៧.សកម្មភាពកសាង៖** ហែកតាមស្នាមចុចរូបផ្លែឈើ	
- ការយល់ដឹងពីភាពផ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់ និង ការគូរគំនូរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរ ផាត់ -ប្រាប់បានពីរបៀបដោតរាងផ្សេងៗតាមចង្វាក់។ **បំណិនសម្បទា** - គូរនិងផាត់ពណ៌រូបគំនូរ - ដោតរាងផ្សេងៗតាមចង្វាក់។	**៨.គំនូស៖** គូសខ្សែ (គូសខ្សែព័ទ្ធជុំវិញផ្កា ៥ នៅជិតៗគ្នាដោយមិនដកដៃ) **៩.គំនូរ៖** ផាត់ពណ៌រូបបាន **១០. គំនូរសេរី** **១១. គំនូរតាមប្រធានបទ៖** បន្លែ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - អំណត់ ព្យាយាម សហការគ្នា យកចិត្តទុកដាក់ធ្វើកិច្ចការនិងទទួលស្គាល់ស្នាដៃខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ។	**១២.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតវត្ថុ តូចៗ (ដោតរាងផ្សេងៗជាខ្សែលម្អបង្អួចតាមចង្វាក់)	
៣.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី -ចំណេះដឹង ច្ចេកទេស ចលនាការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារទំនុកបទចម្រៀងរាំវង់ រាំក្បាច់បានត្រឹមត្រូវ **ចរិយាសម្បទា** - សប្បាយរីករាយ រង់ចាំវេនគ្នា សហការគ្នា និងស្រឡាញ់ចូលចិត្តបទចម្រៀង។	**១៣.ចម្រៀង៖** នគររាជវគ្គ១និងវគ្គ២ (ពេលទី១) **១៤.ចម្រៀង៖** នគររាជវគ្គ១ និងវគ្គ២ (ពេលទី២) **១៥.ចម្រៀង៖** ដើមល្ហុង(ពេលទី១) **១៦.ចម្រៀង៖** ដើមល្ហុង(ពេលទី២) **១៧.ល្បែង៖** ទះដៃតាមចង្វាក់បទចម្រៀង **១៨. របាំ៖** រាំក្បាច់តាមបទចម្រៀង **១៩.ល្បែង៖** រាំដណ្ដើមកៅអី(រាំវង់ រាំក្បាច់)	
មុខវិជ្ជា៖ មុនគណិត			
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ យល់លេខតាងរាប់ចំនួននិងគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី ១ ដល់ ១៥ តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាង ក្នុងចំនួនពី១ ដល់៥ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១០ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ៧ និងលេខ៨ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ ដល់ ១៥។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួន លេខ និង យល់ន័យពី ១ ដល់១៥ តាមលំដាប់ - ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នាតិចជាងច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់ ៥ - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ៧ និង៨	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខពី ១ ដល់១៥ **២.ប្រៀបធៀប៖** ចំនួនស្មើគ្នា តិចជាងច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់៥ **៣.ល្បែង៖** បំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ ដល់១៥ **៤.ល្បែង៖** បន្ថែម និងបន្ថយចំនួន ពី ១ ដល់១០ **៥.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ ៧ និងលេខ ៨	១១ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- បន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១០ និងរាប់ចំនួនសរុប - បំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ដល់១៥។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន អំណត់ សហការគ្នា ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។		
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅ នឹងចំនួនចំណុចពីលេខ៥ ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចទៅ នឹងលេខពី ១ ដល់ ១៥ -ប្រាប់បានពីរបៀបបង្កើតសំណុំចំនួនពី១ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី៥ដល់១៥ - ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី១ ដល់ ១៥ - បង្កើតសំណុំចំនួនពី១ ដល់១៥ - បន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥ និងរាប់ចំនួនសរុប។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម សហការ គ្នា យកចិត្តទុកដាក់ធ្វើកិច្ចការ និងសប្បាយរីករាយ។	**៦.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗ ពី ១ ដល់ ១៥ **៧.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនរូបភាព ទៅនឹងចំនួនចំណុចពី ៥ ដល់ ១៥ **៨.ល្បែង៖** ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខពី១ដល់១៥ **៩.ល្បែង៖** បណ្ដុំមិត្ត	
២.រង្វាស់រង្វាល់ - បញ្ញត្តិនៃរូបរាង និងលំហ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិ ធ្ងន់ និងស្រាល។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រៀបធៀប ធ្ងន់ និងស្រាល។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ធ្វើកិច្ចការនិងសប្បាយរីករាយ។	**១០.សម្គាល់៖** ធ្ងន់និងស្រាល **១១.ប្រៀបធៀប៖** ធ្ងន់ជាង និង ស្រាលជាង	
ភាសាខ្មែរ			
១.ការសន្ទនា - សន្ទនាដោយប្រើពាក្យ ឬឃ្លាសមស្រប តាម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីព្រឹត្តិការណ៍ ផ្សេងៗដែលបានជួប ដល់មិត្តភក្តិ	**១.សន្ទនា៖** អំពីព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗ ដែលបានជួបប្រាប់មិត្តភក្តិ	**១៦ម៉**

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
វ៉ៃ(ភាសាបង្ហាញអារម្មណ៍ និងមនោសញ្ចេតនា)	**បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗដែលបានជួបប្រាប់មិត្តភក្តិ។ **ចរិយាសម្បទា** - ទម្លាប់រំឭករឿង ឬព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗប្រាប់អ្នកនៅជុំវិញ។		
-ការប្រើញាណរបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វបានចំនួន៤ តាមរយៈការធ្វើត្រាប់តាមនិមិត្តសញ្ញា។ **បំណិនសម្បទា** - ទាយឈ្មោះសត្វ និងត្រាប់តាមនិមិត្តសញ្ញាបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការចូលរួមយកចិត្តទុកដាក់ និងសប្បាយរីករាយ។	**២.ល្បែង៖** ចង់ទិព្វទាយឈ្មោះសត្វដោយប្រើសំឡេង **៣.ល្បែង៖** ទាយឈ្មោះសត្វដោយប្រើកាយវិការ	
២.ការស្តាប់ - ស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពតាម ដំណាក់ៗ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញសកម្មភាពតាមការណែនាំ៤ដំណាក់កាល **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់និងគោរពតាមការណែនាំ	**៤.ល្បែង៖**ធ្វើតាមការណែនាំ (៤ដំណាក់កាល)	
៣.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ - ការយល់ដឹងអំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លានិងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីពាក្យទំនាក់ទំនងនឹង សម្ភារះប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ។ **បំណិនសម្បទា** - និយាយជាឃ្លាល្បះបានច្បាស់លាស់និងត្រឹមត្រូវ **ចរិយាសម្បទា** - មានទម្លាប់ប្រើពាក្យឃ្លាល្បះងាយៗ និងខ្លីៗ។	**៥.សន្ទនា៖** សម្ភារះប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃដែលស្រឡាញ់ ពេញចិត្ត	
៤.ការស្គាល់អក្សរ - ការយល់ដឹងអំពីការអាន និងការប្រើប្រាស់ឯកសារ សំណេរ ឬឯកសារផ្សេងៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបកាន់ និងបើកសៀវភៅដើម្បីអានរឿង។ **បំណិនសម្បទា** - កាន់បើក និងអានសៀវភៅរឿងនិទានពីទំព័រមុខ	**៦.អំណានរឿង៖** ជ្រើសរើសរឿងដោយខ្លួនឯង **៧.រំឭកអំណានរឿង៖** ជ្រើសរើសរឿងដោយខ្លួនឯង	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	រហូតដល់ទំព័រចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ ចូលចិត្តអានរឿងស្រឡាញ់សៀវភៅ។		
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ៤តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន៤តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមសកម្ម។	**៨.សម្គាល់តួអក្សរ៖ «ដ»** **៩.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ណ»** **១០.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ត»** **១១.សម្គាល់តួអក្សរ ៖ «ថ»**	
៥.គូស និងសរសេរតួអក្សរ - បំណិនសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុ តូចៗលើតួអក្សរ ៦តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ ៦តួតាមទិសនៃសំណេរ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១២.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ **«ឆ ជ ឈ»** **១៣.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ **«ញ ដ ណ»** **១៤.ល្បែង ៖** តាថាលោតចូលអក្សរ **«ជ ឈ ញ ដ»**	
	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរតួអក្សរ **ជ ឈ ញ ដ** តាមស្នាមចុច - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរ ចម្លងតាមគំរូតួអក្សរដែលរៀនរួច។ **បំណិនសម្បទា** - គូរតួអក្សរ ជ ឈ ញ ដ តាម ស្នាមចុច - គូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរដែលរៀនរួច។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១៥.គំនូរ៖** គូរតាមស្នាមចុចតួអក្សរ **«ជ ឈ ញ ដ»** **១៦.គំនូស៖** គូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរដែលរៀនរួច	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៥

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព			
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ និងសកម្ម។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាក់ទឹកដូង **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** លោតម៉ឹកម្រាមដៃ **៣.ចលនាម្រាមដៃតាមរឿងនិទាន៖** ដង្កូវវារកចំណី	២៦ម៉
២.បំណិនចលករធំ -ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបបោះវត្ថុផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - បោះបាល់មានលំនឹងល្អតាមរបៀបផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** បោះ - បោះបាល់/វត្ថុទៅមក និងបោះបាល់/វត្ថុបន្តគ្នា **៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** បោះ - បោះបាល់/វត្ថុចូលក្នុងរង្វង់ និងបោះបាល់/វត្ថុចូល កន្ត្រក **៦.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** បោះ - បោះបាល់/វត្ថុចូលកន្ត្រកចងព្យួរ និងបោះកងចូលដប	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត វារ និង បោះ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាដើរ រត់ លោត វារ និងបោះទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៧.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ វារ លោត និងរត់ - ដើរចុងជើងទៅមុខ វារបត់បែនតាមខ្សែ លោតត្រាប់តាមសត្វកង្កែប និងរត់ទៅមុខរកទីកំណត់ **៨.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ លោត បោះ វារ និងរត់ - ដើររំលងឧបសគ្គ លោតចូលរង្វង់ វារលើកន្ទេល និងរត់ទៅរកទីកំណត់ **៩.ល្បែងចលនា៖** ក្រពើដេញចាប់ **១០.ល្បែងចលនា៖** ចាប់កូនខ្លែង **១១.ល្បែងចលនា៖** លាក់កន្សែង **១២.ល្បែងចលនា៖** បោះអង្គញ់ **១៣.ល្បែងចលនា៖** បោះបាល់ចូលក្នុងរាងការ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		១៤.ល្បែងចលនា៖ ខ្ញុំពុំមែនជាមនុស្សយន្ត **១៥.រំឭកល្បែងចលនា៖** លាក់កន្សែង **១៦.រំឭកល្បែងចលនា៖** ចាប់ត្រី **១៧.រំឭកល្បែងចលនា៖** កំប្រុករត់ចូលទ្រុង **១៨.ល្បែងចលនា៖** ដង្កូវវារទៅមុខ (អង្គុយឱបចង្កេះបន្តគ្នារំកិលទៅមុខ) **១៩.ល្បែងចលនា៖** ហុចនិងចាប់បាល់ **២០.ល្បែងចលនា ៖** បោះ ផ្តួលកូនកោយ(គ្រាប់អង្គញ់ ឬវត្ថុផ្សេងៗ) **២១.ល្បែងចលនា៖** គប់បាល់ ឱ្យចំរង្វង់ **២២.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេសេះនាំកូនទៅរកចំណី **២៣.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន** សម្លាញ់៣នាក់ទៅសាលារៀន **២៤.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ពេលសប្បាយ **២៥.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង** ៖ ពេលសប្បាយ **២៦.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង** ៖ ដើរឬដេក	
	មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ		
១.អាហារូបត្ថម្ភ - ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានអំពីក្រុមអាហារ និងអាហារូបត្ថម្ភ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីអាហារ៣ក្រុម និងសារសំខាន់នៃការញ៉ាំអាហារ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ឈ្មោះបន្លែត្រីសាច់ និងសារសំខាន់នៃការញ៉ាំអាហារ - ធ្វើចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមអាហារបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់សុខភាព និងចូលចិត្ត ញ៉ាំអាហារមានគុណភាព និងមានគំនិតសន្សំសំចៃ។	**១.ល្បែង៖** ស្លសម្លកកូរ **២.សង្កេត៖** អាហារ៣ក្រុម **៣.ល្បែង៖** ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមអាហារ (រៀបចំបន្លែ ត្រីសាច់ដាក់តាមក្រុមអាហារ) **៤.ល្បែង៖** ប្រព័ន្ធគ្រួសារបន្លែ **៥.រឿងនិទាន៖** បាយ	១២ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
២.ប្រតិបត្តិដោយសុវត្ថិភាព - ការយល់ដឹងពីការប្រតិបត្តិខ្លួនដើម្បីសុវត្ថិភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្ថុដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដោយអគ្គីសនី។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញឈ្មោះវត្ថុដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ និងវិធីការពារ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងចៀសវាងវត្ថុដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ ។	**៦.សង្កេត៖** វត្ថុដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់(ចង្រ្កានផ្ទាំងអគ្គីសនី កង្ហារ ឌុយ ខ្សែអគ្គីសនី) **៧.ល្បែង ៖** តាថាគ្រឿងអគ្គីសនី **៨.ល្បែង៖**ចំណាត់ថ្នាក់គ្រឿងអគ្គីសនី (វត្ថុប្រើដោយអគ្គិសនី និងមិនប្រើអគ្គិសនី)	
៣.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ រូបរាងរបស់ សត្វចិញ្ចឹមសត្វព្រៃនិងលក្ខខណ្ឌរស់នៅ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីវដ្តនៃសត្វចិញ្ចឹមសត្វរស់នៅ ក្នុងព្រៃ និងលក្ខខណ្ឌនៃការរស់នៅ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ ថែទាំរក្សាចំពោះសត្វគ្រប់ប្រភេទ។	**៩.សង្កេត៖** សត្វចិញ្ចឹម **១០.សង្កេត៖**សត្វរស់ក្នុងទឹក **១១.សង្កេត៖** វដ្តនៃសត្វមាន់ **១២.សង្កេត៖** សត្វរស់នៅក្នុងព្រៃ	
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងល្អជា មួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភិក្តនិងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីការសម្អាតថ្នាក់រៀននិងការទុកសម្ភារៈប្រើប្រាស់ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសេរីដោយមិនបំពានគ្នា។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រើប្រាស់តារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃជាទម្លាប់ - សម្អាតថ្នាក់រៀន និងទុក សម្ភារៈប្រើប្រាស់មានសណ្តាប់ធ្នាប់។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន មានសណ្តាប់ធ្នាប់ ចែករំលែក ផ្ទៃប្រឌិត សហការ និង ការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ ▪ អនាម័យក្នុងការញ៉ាំអាហារ ▪ សម្អាតធ្មេញមុននិងក្រោយពេលញ៉ាំនិងគេង ▪ ជួយសម្អាតថ្នាក់រៀនតាមវេន ▪ ត្រូវចេះជួយថែទាំ ស្រឡាញ់និងឱ្យចំណីសត្វដែលចិញ្ចឹមនៅផ្ទះ **ខ.ល្បែងសេរី**	សរុប៥៨ម៉ ១៦ ម៉ ២១ ម៉
២.ការលើកតម្កើងវប្បធម៌	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពខ្លះៗក្នុងពិធីបុណ្យ	**១.សន្ទនា៖** ពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ	២១ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន	ចូលឆ្នាំខ្មែរ - ប្រាប់បានពីឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ និងសម្លៀកបំពាក់ប្រពៃណីខ្មែរ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីសកម្មភាពខ្លះៗក្នុងពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ - សម្លៀកបំពាក់ប្រពៃណីខ្មែរ និងឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ចូលចិត្តរក្សានូវសម្ភារៈប្រើប្រាស់ប្រពៃណីខ្មែរ - ប្រកាន់ខ្ជាប់នូវឥរិយាបថល្អក្នុងពេលចូលរួមកម្មវិធីផ្សេងៗ។	**២.រឿងនិទាន៖** ចូលឆ្នាំខ្មែរ **៣.សង្កេត៖** ឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ **៤.សង្កេត ៖**សម្លៀកបំពាក់ប្រពៃណីខ្មែរ	
៣.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបកាត់ហែកបិទបត់ និងសូនរូប **បំណិនសម្បទា** - កាត់ ហែក បិទ បត់ និងសូនរូប បានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ សហការ ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ។	**៥.សកម្មភាពកសាង៖** ហែកបិទរូបស៊ុត **៦.សកម្មភាពកសាង៖** បត់រូបត្រី **៧.សកម្មភាពកសាង៖** បិទកំទេចពណ៌តុបតែងឱ្យកូនមាន់ **៨.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបកូនទា **៩.សកម្មភាពកសាង៖**កាត់បិទរូបកូនទា	
- ការយល់ដឹងពីភាពផ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់ និងការគូរគំនូរ	**វិជ្ជាសម្បទា** -ប្រាប់បានពីរបៀបគូសគំនូសគំនូរនិងផាត់ពណ៌។ **បំណិនសម្បទា** - គូរនិងផាត់ពណ៌រូបគំនូរបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ចូលចិត្តសោភ័ណអំណត់ ព្យាយាម ច្នៃប្រឌិត និងទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន។	**១០.គំនូស៖** បន្ទាត់កាច់ បន្តគ្នា **១១.គំនូរ៖** តុបតែងលម្អតាមរូបគំរូកូនពស់ **១២.គំនូរសេរី** **១៣.គំនូរផាត់ពណ៌៖** ទន្សាយ **១៤.គំនូរ៖** ពស់	
៤.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស ចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ - ហ្វឹកហាត់រាំវង់រាំក្បាច់បានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀងនិងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារ ទំនុកបទរាំវង់ រាំក្បាច់ត្រូវតាមចង្វាក់។	**១៥.ចម្រៀង៖** សត្វទីទុយ (ពេលទី១) **១៦.ចម្រៀង៖** សត្វទីទុយ(ពេលទី២) **១៧.ចម្រៀង៖** ជីតាខ្ញុំ (ពេលទី១) **១៨.ចម្រៀង៖** ជីតាខ្ញុំ (ពេលទី២) **១៩.ល្បែង៖**ទះដៃតាមចង្វាក់បទចម្រៀង **២០. របាំ៖** រាំវង់ រាំក្បាច់ តាមបទចម្រៀង	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - រង់ចាំវេនគ្នាសកម្មចូលរួម និងសប្បាយរីករាយ។	**២១.រាំច្រៀង៖** រាំវង់ រាំក្បាច់តាមបទចម្រៀង	
មុខវិជ្ជា៖ បុរេគណិត			
១. បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់លេខ តាងនិងការគណនា លេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី ១ ដល់ ១៥ តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានរបៀបគូរចម្លងតាមលេខ៩និងលេខ ១០ - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នាតិចជាង ច្រើនជាង ពី១ ដល់១០ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ ដល់ ១៥ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិច ជាង ច្រើនជាងពី១ដល់ ១០ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់ ១៥ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួនក្នុងការគិតលេខ។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខពី ១ដល់១៥ **២.ប្រៀបធៀប៖** ចំនួនស្មើគ្នាតិចជាង ច្រើនជាង ក្នុងចំនួនពី១ ដល់ ១០ **៣.ល្បែង៖** បំពេញលេខតាមចន្លោះ ពី១ ដល់១៥ **៤.រឿងនិទាន៖** ហ្វូងកូនទាទាំង១៥ **៥.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមលេខគំរូ៩និង១០ **៦.ល្បែង ៖** តាថាចំនួននិងលេខពី១ ដល់១៥	១៣ម៉
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹង ចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី៥ ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីការបង្កើតសំណុំចំនួនពី៥ ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំបន្ទះដូមីណូពី៥ ដល់១៥។ **បំណិនសម្បទា** - បង្កើតបានសំណុំចំនួនពី៥ ដល់១៥ - ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចទៅនឹង លេខពី៥ ដល់១៥។ **ចរិយាសម្បទា**	**៧.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗពី ៥ ដល់ ១៥ **៨.ល្បែង៖** ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹង ចំនួនចំណុច និងលេខពី ៥ ដល់ ១៥ **៩.ល្បែង៖** ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខពី៥ ដល់ ១៥	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- ខិតខំសម្រេចកិច្ចការជាបុគ្គល និងក្រុមបានត្រឹមត្រូវ។		
២. វង្វាស់វង្វាល់ - បញ្ញត្តិស្ដីពីវង្វាស់វង្វាល់	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិខ្ពស់ ទាបដោយប្រើខ្នាត។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រៀបធៀបខ្ពស់ ទាបដោយប្រើខ្នាត។ **ចរិយាសម្បទា** - ខិតខំសង្កេត និងផ្ដល់ចម្លើយបានត្រឹមត្រូវ។	**១០.សម្គាល់៖** ខ្ពស់ និងទាប **១១.ល្បែង ៖** ចង់ទិញបង្ហាញរូបខ្ពស់ និងរូបទាប	
៣.បំណិនពិចារណា - ភាពខុសគ្នា រវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែល កើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និង អនាគតកាល (ដោយផ្ដោតលើពេលវេលា)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពេលដែលកន្លងហួស កំពុង និងមិនទាន់ទៅដល់ - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពការងារតាមលំដាប់លំដោយ ពេលវេលា ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ និងពេលយប់ ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ពេលវេលារវាងថ្ងៃម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ ថ្ងៃស្អែក អ្វីដែលបានធ្វើ អ្វីដែលកំពុងធ្វើ អ្វីដែលនឹងត្រូវធ្វើ - បង្ហាញសកម្មភាពការងារតាមលំដាប់លំដោយពេលវេលា ពេលព្រឹក ថ្ងៃត្រង់ និងពេលយប់។ **ចរិយាសម្បទា** - អត់ធ្មត់ រង់ចាំវេន យកចិត្តទុកដាក់ មិននិយាយកាត់សម្ដីអ្នកដទៃក្លាហានក្នុងការបញ្ចេញគំនិតផ្ទាល់ខ្លួន។	**១២.សម្គាល់៖** ថ្ងៃម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ និង ថ្ងៃស្អែក **១៣.សន្ទនា៖** រៀបរាប់ពីសកម្មភាពការងារពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ និង ពេលយប់	
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការស្ដាប់ - ស្ដាប់គេនិយាយនិងមានសមត្ថភាពស្ដាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីដំណើររឿងក្រោយពីការស្ដាប់។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរូបភាព និងរៀបរាប់តាមដំណើររឿង។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម សហការ មានចំណង់ចំណូលចិត្ត និងយកចិត្តទុកដាក់។	**១.រឿងនិទាន៖** ទន្សាយចង់ស៊ីចេក (ប្រើផ្ទាំងរូបភាព) **២.ល្បែង៖** តម្រៀបរូបភាពតាមដំណើរសាច់រឿងនិទាន ទន្សាយចង់ស៊ីចេក	១៧ម៉
២.សន្ទនា -សន្ទនាដោយប្រើពាក្យ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដែលស្រឡាញ់		

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
ឬឃ្លាសមស្របតាមវ័យ (ភាសាបង្ហាញ អារម្មណ៍ និងមនោសញ្ចេតនា)	ពេញចិត្ត។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្តល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនទៅអ្នកជុំវិញខ្លួន។ **ចរិយាសម្បទា** -ចូលរួមសហការ យកចិត្តទុកដាក់ គោរពសិទ្ធិគ្នា។	**៣.សន្ទនា៖** ចំណង់ចំណូលចិត្តផ្ទាល់ខ្លួន **៤.ល្បែង៖** ខ្ញុំចូលចិត្ត.....ចុះអ្នកវិញ?	
៣.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ - ការយល់អំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីពាក្យ ឃ្លា និងល្បះបានចំនួនព្យាង្គ (ចំនួន២ទៅ៥ព្យាង្គ)។ **បំណិនសម្បទា** - ទះដៃត្រូវតាមតាមចំនួនព្យាង្គនៃពាក្យ ឃ្លា និងល្បះ។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម និងទម្លាប់ប្រើពាក្យឃ្លាល្បះខ្លីៗ។	**៥.ល្បែង៖** ទះដៃតាមចំនួនព្យាង្គពី ២ ទៅ៥ព្យាង្គ	
៤.ការប្រើពាក្យសម្តី កាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បី ទំនាក់ទំនង - និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យមនុស្ស សត្វ ឬវត្ថុនានា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ រូបរាងសត្វ និងត្រាប់តាមសំឡេង កាយវិការ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញឈ្មោះ រូបរាងសត្វ ត្រាប់តាមសំឡេង និង កាយវិការ។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ យោគយល់ ចូលរួមសកម្មភាព និងសប្បាយរីករាយ។	**៦.ល្បែង៖** ហុចកញ្ចប់អំពីសត្វ **៧.ល្បែង៖** ទាយឈ្មោះ តើនេះជាអ្វី?	
៥.ការស្គាល់តួអក្សរ ការប្រើសញ្ញារបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ សត្វជើង៤។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់និងជ្រើសរើសបង្ហាញរូបភាពសត្វជើង៤ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ យោគយល់គ្នា ចូលរួមសកម្មភាព និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ល្បែង៖** ប្រព័ន្ធគ្រួសារ សត្វជើងបួន **៩.ល្បែង៖** ជ្រើសរើសរូប សត្វជើងបួន	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ៤តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន៤តួ។	**១០.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ទ» **១១.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ធ» **១២.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ន» **១៣.សម្គាល់តួអក្សរ៖** «ប»	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមសកម្ម។		
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញតិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុ តូចៗ លើអក្សរចំនួន៣ តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើអក្សរចំនួន៣តួតាមទិសសំណេរ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ យោគយល់គ្នា ចូលរួមសកម្មភាព និងសប្បាយរីករាយ។	**១៤.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបគ្រាប់ធញ្ញជាតិលើតួអក្សរ «ត ថ ទ»	
៦.សមត្ថភាពគូស និង **សរសេរតួអក្សរ** - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរតួអក្សរ ណ ត ថ ទ តាមស្នាមចុច។ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរដែលរៀនរួច។ **បំណិនសម្បទា** - គូរតួអក្សរ ណ ត ថ ទ តាមស្នាមចុច។ - គូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរដែលរៀនរួច។ **ចរិយាសម្បទា** - អត់ធ្មត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់និងចូលរួមសកម្ម។	**១៥.គំនូរ៖** គូរតាមស្នាមចុចតួអក្សរ «ណ ត ថ ទ» **១៦.គំនូរ ៖** គូរចម្លងតួអក្សរដែលរៀនរួច **១៧.គំនូរ៖** គូរចម្លងតួអក្សរដែលរៀនរួច	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៦

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	មុខវិជ្ជា៖ ចិត្តចលភាព		
១.បំណិនចលករតូច - ហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ និងសប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖**ចាក់ឡុកឡាក់ ឬចាក់ជីយ៉ា **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖**ប៉ក់យកកៅស៊ូ **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖**បោះកៅស៊ូ	១២ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួល រវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគប់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - គប់មានលំនឹង និងប៉ាន់ស្មានចម្ងាយតាមរបៀបផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ព្យាយាមប្រុងប្រយ័ត្ន អំណត់និងសប្បាយរីករាយ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** គប់ - គប់វត្ថុយកចម្ងាយ និងគប់បាល់/វត្ថុឱ្យចំចំណុចដែលបានកំណត់ **៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** គប់ - គប់វត្ថុឱ្យចំកំប៉ុងឬដបជ័រ និងគប់បាល់/វត្ថុឱ្យចំវត្ថុដែលចងព្យួរ	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើ ចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត និងវារ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាដើរ រត់ លោត និងវារ ទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៦.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត និង វារ - ដើរតាមចន្លោះកាំជណ្ដើរ រត់ចុងជើងបត់បែនតាមខ្សែ លោតជើងទាំង២ទៅខាងឆ្វេងទៅខាងស្ដាំ ដើរលើត្រឡោកដូង/ដុំឥដ្ឋ និងវារក្រោមខ្សែ **៧.ល្បែងចលនា៖**ពីរដកមួយ **៨.រំឭកល្បែងចលនា៖** ដងទឹកដាក់ដប **៩.រំឭកល្បែងចលនា៖** បោះអង្គញ់ **១០.រំឭកល្បែងចលនា៖** លាក់កន្សែង **១១.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ព្រះអាទិត្យរះហើយ **១២.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** ប្រឌិតរឿង	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	វិទ្យាសាស្ត្រ		
១.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ **ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត**	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីប្រភេទពណ៌ផ្សេងដែលកើតចេញពីផ្កានិងស្លឹក **បំណិនសម្បទា** - ពិសោធពណ៌ផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ មានអំណត់ព្យាយាម និងមានបម្រុងប្រយ័ត្ន។	**១.ពិសោធន៍៖** ការយកពណ៌ចេញពីផ្កា និងស្លឹក **២.ពិសោធន៍៖**ការជ្រលក់ពណ៌	៨ម៉
អ្វីៗដែលមាន និងគ្មានជីវិត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះអ្វីៗដែលមាននិងគ្មានជីវិត។ **បំណិនសម្បទា** - ញែកបានពីឈ្មោះអ្វីៗដែលមាននិងគ្មានជីវិត។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម មានគំនិតថែរក្សាវត្ថុ សត្វ និងរុក្ខជាតិ។	**៣.សង្កេត៖** រូបសត្វរស់ និងសត្វស្លាប់ **៤.សន្ទនា៖** អ្វីៗដែលមានជីវិត និងគ្មានជីវិត	
២.បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម - ចំណេះដឹងអំពីសហគមន៍	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងមុខងារនៃទីកន្លែងសំខាន់ៗក្នុងសហគមន៍។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីឈ្មោះនិងមុខងារនៃទីកន្លែងសំខាន់ៗក្នុងសហគមន៍។ **ចរិយាសម្បទា** - ហ្មត់ចត់មានសណ្ដាប់ធ្នាប់សហការស្រឡាញ់ និងចូលរួមថែរក្សាបរិស្ថានក្នុងសហគមន៍។	**៥.ទស្សនាសង្កេត៖** វត្ត **៦.សង្កេត៖** មណ្ឌលសុខភាព (ផ្ទាំងរូបភាព) **៧.សង្កេត ៖** សាលាឃុំ(ផ្ទាំងរូបភាព) **៨.ល្បែង៖** ចំណាត់ថ្នាក់ សម្ភារៈសម្រាប់វត្ត និងមណ្ឌលសុខភាព	
	សិក្សាសង្គម		
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភក្តិ និងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - ប្រាប់បានពីឈ្មោះនិងលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិ។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃបានទៀងទាត់	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ ▪ ចេះស្រឡាញ់មិត្តភក្តិនៅជិតខាង និងនៅក្នុងភូមិ	*សរុប៣២ម៉* ១១ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	និងត្រឹមត្រូវ - បង្ហាញការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - បង្ហាញឈ្មោះ និងលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិដែលខ្លួនបានលេង។ **ចរិយាសម្បទា** - គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន មានសណ្ដាប់ធ្នាប់ចែករំលែក ច្នៃប្រឌិត និងសហការ។	▪ ចេះស្ដាប់យោបល់មិត្តភក្តិនៅពេលលេង ជាមួយគ្នានៅក្នុងសាលានិងនៅក្នុងភូមិ ▪ មិនត្រូវសើចចំអកឱ្យមិត្តភក្តិ និងអ្នកដទៃ **ខ.ល្បែងសេរី**	១១ម៉
២.ការលើកតម្កើងវប្បធម៌ - ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពខ្លះៗ នៅក្នុងពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ - ប្រាប់បានពីទិដ្ឋភាពខ្លះៗក្នុងព្រះបរមរាជវាំង និងទីកន្លែងសំខាន់ៗនៅតាមតំបន់ - ប្រាប់បានពីអត្ថន័យសំខាន់ នៃបទនគររាជ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញបានពីសកម្មភាពខ្លះៗនៅក្នុងពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ - បង្ហាញបានពីទិដ្ឋភាពខ្លះៗក្នុងព្រះបរមរាជវាំង និងទីកន្លែងសំខាន់ៗតាមតំបន់ - ច្រៀងចម្រៀងបទនគររាជត្រូវតាមទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - ពេញចិត្ត ស្រឡាញ់ បទភ្លេងជាតិ និងចូលរួមគោរពទង់ជាតិបានទៀងទាត់។	**១.សន្ទនា៖** ពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរកន្លងទៅ **២.សង្កេត៖**ព្រះបរមរាជវាំង(ផ្ទាំងរូបភាព) **៣.រំឭកចម្រៀង៖** នគររាជវគ្គទី១-២ **៤.ទស្សនាសង្កេត៖** ទីកន្លែងសំខាន់ៗតាមតំបន់	១០ម៉
៣.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបហែកបិទដោត តុបតែងលម្អ។ **បំណិនសម្បទា** - ហែក បិទនិងដោត តុបតែងលម្អ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានការតាំងចិត្ត ព្យាយាម អំណត់ សហការគ្នាចូលរួមក្នុងក្រុមនិងមានគំនិតច្នៃប្រឌិត។	**៥.សកម្មភាពកសាង៖** ហែកបិទរូបឆត្រតាមស្នាមចុច **៦.សកម្មភាពកសាង៖** បិទ និងដោតវត្ថុតុបតែងលម្អ សួនច្បារ...	
៤.ចម្រៀង និងតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ។	**៧.ចម្រៀង ៖** កូនមាន់តឿ (ពេលទី១) **៨.ចម្រៀង ៖** កូនមាន់តឿ (ពេលទី២)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនាបទពិសោធន៍ផ្នែកតន្ត្រី	**បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្តាប់និងរង់ចាំគ្នាក្នុងពេលច្រៀងចូលរួមរីករាយជាមួយក្បាច់រាំ។	**៩.ចម្រៀង៖**នគរាជវគ្គទី៣(ពេលទី១) **១០.ចម្រៀង៖**នគរាជវគ្គទី៣(ពេលទី២)	
មុខវិជ្ជាគណិត			
បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី១ ដល់ ២០ តាមលំដាប់លំដោយ - ប្រាប់បានពីការគូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាពពី១ដល់១៥ - ប្រាប់បានរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ១១។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ន័យ ពី១ ដល់២០តាមលំដាប់ - គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាព ពី១ ដល់១៥ - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១១។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ និងឈ្លាសវៃ។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខពី ១ ដល់ ២០ **២.ល្បែង៖** គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាពពី១ដល់១៥ **៣.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១១	**៧ម៉**
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់របៀបផ្គុំចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី១០ដល់២០ - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាងច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់២០ - ប្រាប់បានពីការបង្កើតសំណុំចំនួនពី១០ដល់២០ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គុំចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី១០ ដល់២០ - ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នាតិចជាង ច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ដល់២០ - បង្កើតសំណុំចំនួនពី១០ដល់ ២០។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ឈ្លាសវៃ សហការគ្នា និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់។	**៤.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗ ពី ១០ ដល់២០ **៥.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី១០ ដល់២០ **៦.ល្បែង៖** ក្តៀងឆេះលើភ្នំ(ចំនួនពី ១០ ដល់ ២០) **៧.ប្រៀបធៀប៖** ចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាង ក្នុងចំនួនពី១ ដល់ ២០	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការសន្ទនា - សន្ទនាដោយប្រើពាក្យ ឬឃ្លា សមស្របតាមវ័យ(ភាសាបង្ហាញអារម្មណ៍ និងមនោសញ្ចេតនា)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីព័ត៌មានដែលបានជួបប្រទះទៅអ្នកដទៃ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ព័ត៌មានដែលបានជួបប្រទះទៅអ្នកដទៃ **ចរិយាសម្បទា** - សប្បាយរីករាយក្នុងការសន្ទនា និងរង់ចាំវេននិយាយ។	**១.សន្ទនា៖** អំពីអ្វីដែលគេធ្លាប់ជួប	**៩ម៉**
២.ការប្រើពាក្យសម្ដី កាយវិការនិងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បី ទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យ សម្ដី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីដំណើររឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់។ **បំណិនសម្បទា** - និទានរឿងតាមរូបភាពឱ្យកុមារស្ដាប់ - រៀបរាប់សកម្មភាពតួអង្គ និងព្រឹត្តិការណ៍រឿងដែលពេញចិត្តនិងឈានទៅវិភាគតួអង្គ។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលចិត្តស្ដាប់រឿងនិទាន និងនិទានរឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់	**២.រឿងនិទាន៖** កុមារីតូចនិងខ្លាឃ្មុំទាំងបី (សៀវភៅរូបភាព) **៣.រំឭករឿងនិទាន៖** កុមារីតូច និងខ្លាឃ្មុំទាំងបី	
- និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យមនុស្ស សត្វ ឬវត្ថុនានា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានឈ្មោះវត្ថុប្រើប្រាស់ និងសត្វចំនួន៣ទៅ៤ តាមរយៈការធ្វើកាយវិការ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ពីឈ្មោះវត្ថុប្រើប្រាស់ និងសត្វចំនួន៤ តាមរយៈធ្វើកាយវិការ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម ទម្លាប់គិតពិចារណាមុនឆ្លើយ មានសណ្ដាប់ធ្នាប់ល្អ និងសប្បាយរីករាយ	**៤.ល្បែង៖** ទាយកាយវិការ និងប្រាប់ឈ្មោះ(វត្ថុនិងសត្វ)	
៣.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ២តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុង អក្ខរក្រមចំនួន២តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមសកម្ម។	**៥.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ផ» **៦.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ព»	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណាចដើមមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួ តាមទិសនៃសំណេរ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម	**៧.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបគ្រាប់គ្រួសលើតួអក្សរ «ធ ន ប»	
៤.សមត្ថភាពគូសនិងសរសេរតួអក្សរ - បំណិនសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរតួអក្សរ «ធ ន ប ផ» តាមស្នាមចុច - ប្រាប់បានពីរបៀបដើរតួអក្សរលើរូបពស់ពី ក ដល់ ព - ប្រាប់បានពីរបៀបគូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា **បំណិនសម្បទា** - គូរតួអក្សរ «ធ ន ប ផ» តាមស្នាមចុច - រៀបតួអក្សរលើរូបពស់ពី ក ដល់ ព - គូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**៨.គំនូរ៖** គូរតាមស្នាមចុចតួអក្សរ «ធ ន ប ផ» **៩.ល្បែង ៖**រំពួកតួអក្សរ - ដើរតួអក្សរលើរូបពស់ពី ក ដល់ ព - គូសភ្ជាប់តួអក្សរដែល ដូចគ្នា	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៧

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
ចិត្តចលភាព			
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**ចំណេះដឹង** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **បំណិន** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ និងសប្បាយរីករាយ។	**១.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ត្រេះ **២.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់កៅស៊ូគងគ្នា **៣.រំពុកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់គ្រាប់គ្រួសចូលក្នុងរង្វង់ **៤.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ទាយ	១៨ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង និងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូចនិងសាច់ដុំធំ	**ចំណេះដឹង** - ប្រាប់បានពីរបៀបឡើង/ចុះផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិន** - ឡើង/ចុះមានលំនឹងល្អ តាមរបៀបផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយ រីករាយ។	**៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ឡើង/ចុះ - ឡើងនិងចុះលើតុ ឬកៅអីដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាបជាងគ្នា(សមស្របតាមវ័យកុមារ) **៦.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ឡើង/ចុះ - ឡើងនិងចុះជណ្ដើរ ឬដុំឈើដែលមានជាថ្នាក់ៗ **៧.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** ឡើង/ចុះ - ឡើងនិងចុះតាមខ្សែពួរ	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**ចំណេះដឹង** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនា តូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត វារ និងឡើង/ចុះ។ **បំណិន** - ធ្វើចលនាដើរ រត់ លោត វារ និងឡើង/ចុះ ទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត វារ និងឡើង/ចុះ - ដើររវាងឧបសគ្គ រត់បត់បែនតាមចន្លោះកៅអី លោតវាយវត្ថុចងព្យួរ វារបត់បែនតាមខ្សែ - ឡើងនិងចុះជណ្ដើរឬដុំឈើដែលមានជាថ្នាក់ៗ **៩.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត វារ និងឡើងចុះ - ដើរចុងជើង ដើរកែងជើង រត់តិចៗទៅមុខលោតជើង១បត់បែនតាមផ្លូវកាច់ វារដូចសត្វក្ដាមនិងឡើងចុះជណ្ដើរ ឬដុំឈើ ដែលមានជាថ្នាក់ៗ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		១០.រំពួកល្បែងចលនា៖ ដើរប្រណាំងគ្នាលើគំនូសបន្ទះខ្សែ **១១.រំពួកល្បែងចលនា៖** ដណ្ដើមផ្ទះ **១២.រំពួកល្បែងចលនា៖**ក្រពើដេញចាប់ **១៣.ល្បែងចលនា៖** ដើរគាបវត្ថុទល់ខ្នងគ្នា **១៤.ល្បែងចលនា៖** គាបវត្ថុនឹងភ្លៅលោតប្រណាំងគ្នា **១៥.រំពួកល្បែងចលនា៖** ឱប ចង្កេះ **១៦.រំពួកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ពេលសប្បាយ **១៧.រំពួកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖**ព្រះអាទិត្យរះហើយ **១៨.រំពួកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** សម្លាញ់បីនាក់នាំគ្នាដើរលេង	
	មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ		
១.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីលក្ខខណ្ឌរស់នៅរបស់សត្វត្រីបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីការហែលទឹក ចំណី ជម្រករបស់សត្វត្រីបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម សហការ និងស្រឡាញ់ ចូលចិត្តធម្មជាតិ។	**១. សង្កេត៖** ត្រី	១០ម៉
- អ្វីៗដែលមាន និងគ្មានជីវិត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះអ្វីៗដែលមានជីវិត និងអ្វីៗដែលគ្មានជីវិត - ប្រាប់បានពីសញ្ញាសម្គាល់ថា មាននិងគ្មានជីវិត។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីសត្វ មនុស្ស រុក្ខជាតិទឹក ដី និងវត្ថុដែលគ្មាន និងមានជីវិត - ញែកបានពីសភាវៈគ្មាន និងមានជីវិត។	**២.រំពួកសន្ទនា៖** អ្វីៗដែលមានជីវិតនិងគ្មានជីវិត **៣.ល្បែង ៖** តាថាអ្វីៗដែលមានជីវិតនិងគ្មានជីវិត **៤.ទស្សនាសង្កេត៖** ដើមឈើក្នុងបរិវេណសាលារៀន **៥.ល្បែង៖** គ្រាប់តាមអ្វីដែលមានជីវិត	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ច្នៃប្រឌិត សហការ និង យោគយល់គ្នាស្រឡាញ់ និងថែរក្សាបរិស្ថាន។		
២.បំណិនក្នុងសង្គម - ចំណេះដឹងអំពីមុខរបរក្នុងភូមិ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឈ្មោះសម្ភារៈតាមមុខរបរ - ប្រាប់បានពីភារកិច្ចនៃមុខរបរនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីមុខងារសម្ភារៈតាមមុខរបរ - បង្ហាញពីភារកិច្ចនៃមុខរបរ នីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ ច្នៃប្រឌិត សហការនិងយោគយល់គ្នា។	**៦.ទស្សនាសង្កេត៖** មុខរបរមួយរបស់អ្នកភូមិ **៧.ល្បែង ៖** ប្រព័ន្ធគ្រួសារមុខរបរណាមួយ **៨.ល្បែង ៖** គូសភ្ជាប់វត្ថុទៅនឹងរាងកាយមនុស្ស **៩.ចម្រៀង៖** ឱ!ផ្ទៃស្រុកខ្មែរ **១០.រឿងនិទាន៖** ជីវភាព ភូមិខ្ញុំ	
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភក្តិនិងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃបានទៀងទាត់ - បញ្ជាក់ពីការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - បង្ហាញឈ្មោះ និងលក្ខណៈសម្បត្តិរបស់មិត្តភក្តិ។ **ចរិយាសម្បទា** - សម្របខ្លួនឱ្យចុះសម្រុង មិត្តភក្តិ គោរពពេលវេលាទៀងទាត់ មានបម្រុងប្រយ័ត្នមានសណ្ដាប់ធ្នាប់ចែករំលែក ច្នៃប្រឌិត សហការនិងការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ - សម្អាតថ្នាក់រៀន ▪ ចេះផ្ដល់កន្លែងអង្គុយដល់មនុស្សចាស់ជួយរើសសម្ភារៈជូនអ្នកដទៃដែលជ្រុះនិងសម្ដែងក្ដីបារម្ភចំពោះមនុស្សជុំវិញខ្លួន ▪ មិនរើសអើងចំពោះអ្នកដទៃ ▪ ក្លាហានចូលរួមសកម្មភាពជាមួយមិត្តភក្តិ គ្រូ និងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន **ខ.ល្បែងសេរី**	*សរុប៤២ម៉* ១៥ម៉ ១៥ម៉
២.ការលើកតម្កើងវប្បធម៌ - ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពខ្លះៗក្នុងពិធីបុណ្យវិសាខបូជានិងរបៀបថ្វាយបង្គំព្រះ និងព្រះសង្ឃ - ប្រាប់បានពីអត្ថន័យទិវាបុណ្យកុមារអន្តរជាតិ ១ មិថុនា។ **បំណិនសម្បទា** -រៀបរាប់ពីសកម្មភាពខ្លះៗក្នុងពិធីបុណ្យវិសាខបូជា	**១.សង្កេត៖** ពិធីបុណ្យវិសាខបូជា **២.សង្កេត៖**ទិវាកុមារអន្តរជាតិ១ មិថុនា	១២ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- បង្ហាញពីរបៀបថ្វាយបង្គំព្រះ និង ព្រះសង្ឃ - រៀបរាប់សកម្មភាពខ្លះៗក្នុងទិវាបុណ្យកុមារអន្តរជាតិ១មិថុនា។ **ចរិយាសម្បទា** - ជឿជាក់បុណ្យ បាប ថ្វាយបង្គំព្រះ និងព្រះសង្ឃ - មានចិត្តរំភើបក្នុងបុណ្យកុមារអន្តរជាតិ១មិថុនា។		
៣.ការយល់ដឹងអំពីខ្លួនឯង - ស្គាល់ពីអារម្មណ៍មួយចំនួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍ និងមូលហេតុដែលធ្វើឱ្យខ្លួនសប្បាយ ត្រេកអរ ភ័យខ្លាចនៅពេលជួបព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញកាយវិការ ឬនិយាយអំពីក្ដីស្រឡាញ់ និងទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញ។ **ចរិយាសម្បទា** - សម្ដែងនូវកាយវិការ សហការ ចូលរួម ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន គោរពតាមការណែនាំ និងសប្បាយរីករាយ។	**៣.សង្កេត៖** ទឹកមុខ(មុខសប្បាយ ខឹង ភ័យខ្លាច ធូល់) **៤.សន្ទនា៖** អំពីអារម្មណ៍ (សប្បាយចិត្ត និងមិនសប្បាយចិត្ត) **៥.ល្បែង៖** បកជំឡូងក្ដៅបង្ហាញពីអារម្មណ៍ **៦.ល្បែង៖** ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ **៧.ល្បែង៖** មុខគួរឱ្យចង់សើច	
៤.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព។	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបសូនរូប បត់ កាត់និងតម្រៀប។ **បំណិនសម្បទា** -សូន បត់និងកាត់បង្កើតជារូបផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ សហការគ្នាមានសណ្ដាប់ធ្នាប់ និងទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន និងអ្នកដទៃ។	**៨.សកម្មភាពកសាង ៖** កាត់រាងមូល **៩.សកម្មភាពកសាង ៖** បត់ក្បាលសត្វ **១០.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបសេរី	
៥.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនា ការច្នៃប្រឌិតនិងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើង អត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** -ចូលចិត្ត និងស្រឡាញ់បទចម្រៀងប្រជាប្រិយខ្មែរ។	**១១.ចម្រៀង៖**មុខរបរភូមិខ្ញុំ(ពេលទី១) **១២.ចម្រៀង៖**មុខរបរភូមិខ្ញុំ(ពេលទី២)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចដើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	មុខគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់ លេខតាងនិងគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១០ ដល់២០ - ប្រាប់ពីការបង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗពី១០ដល់២០ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ ១២ - ប្រាប់បានពីរបៀបចាប់គូ លេខពី១០ ដល់២០។ **បំណិនសម្បទា** - បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗពី១០ដល់២០ - បំពេញលេខតាមចន្លោះពី១០ដល់២០ - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ ១២ - ចាប់គូលេខពី ១០ ដល់ ២០បានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ចូលរួមសហការគ្នា ។	**១.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗពី ១០ដល់២០ **២.ល្បែង៖** ចាប់គូលេខពី ១០ ដល់ ២០ **៣.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាម លេខគំរូ ១២	៨ម៉
- ការគិត និងវិភាគ គ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្ទុផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងទៅនឹងលេខពី ១០ ដល់ ២០។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្ទុផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខពី១០ដល់២០។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ច្នៃប្រឌិត សហការ យោគយល់គ្នានិងមានការប្រុងប្រយ័ត្ន។	**៤.ល្បែង៖** ផ្ទុផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខពី១០ដល់២០	
២.រង្វាស់រង្វាល់ - បញ្ញត្តិស្ដីពីរង្វាស់រង្វាល់	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិច្រើនជាងតិចជាង ពេញនិងកន្លះ - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបតិចជាង និងច្រើនជាងដោយប្រើខ្នាតជារង្វាស់។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីបរិមាណតិច ច្រើន ពេញ និងកន្លះ ដោយប្រើ ខ្នាតជារង្វាស់ - ប្រៀបធៀបតិចជាង និងច្រើនជាង ប្រើខ្នាតជារង្វាស់។	**៥.សម្គាល់៖**ច្រើនជាង តិចជាង **៦.ប្រៀបធៀប៖**តិចជាងនិងច្រើនជាង **៧.សម្គាល់៖** ពេញ និងកន្លះ **៨.ល្បែង៖** ដងទឹកដាក់ដបប្រណាំងគ្នា (ពេញ និងកន្លះ)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - អត់ធ្មត់ ព្យាយាមសហការ យោគយល់គ្នា មានបម្រុងប្រយ័ត្ន។		
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ - ការយល់ដឹងអំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីពាក្យ ឃ្លា ល្បះដែលមាន ចំនួន ៦ ព្យាង្គ។ **បំណិនសម្បទា** - និយាយពាក្យ ឃ្លា ដែលមានចំនួន ៦ព្យាង្គ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានការរិះគិត និងទម្លាប់ ប្រើពាក្យឃ្លាល្បះខ្លីៗ។	**១.ល្បែង៖** បង្កើតឃ្លាដែលមាន៦ព្យាង្គ	១២ម៉
២.ការប្រើពាក្យសម្ដីកាយវិការនិងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការនិងនិមិត្តសញ្ញា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីនិមិត្តសញ្ញា សាធារណៈទៅអ្នកដទៃ ចំនួន ៤។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីនិមិត្តសញ្ញាសាធារណៈទៅអ្នកដទៃ ចំនួន ៤។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ ទម្លាប់ទំនាក់ទំនងគ្នា សហការ យោគយល់គ្នា និងចូលរួមសប្បាយរីករាយ។	**២.ល្បែង ៖** ចង់ទិព្វស្លាកសញ្ញាសាធារណៈ (សញ្ញាបន្ទប់ទឹកប្រុស បន្ទប់ទឹកស្រី សញ្ញាពេទ្យ និងសញ្ញាចរាចរណ៍)	
- និមិត្តសញ្ញាតំណាងឱ្យមនុស្ស សត្វ ឬវត្ថុនានា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពការងាររបស់មនុស្ស សត្វ តាមរយៈការធ្វើនិមិត្តសញ្ញា និងកាយវិការ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ពីសកម្មភាពការងាររបស់មនុស្ស សត្វ តាមរយៈការបង្ហាញនិមិត្តសញ្ញា និងធ្វើកាយវិការ។ **ចរិយាសម្បទា** - ពិភាក្សា សហការ ចូលរួមជាមួយគ្នាយោគយល់គ្នានិងចូលរួមសប្បាយរីករាយ។	**៣.ល្បែង៖** ទាយឈ្មោះសកម្មភាព **៤.រឿងល្បែង៖** ទាយឈ្មោះសកម្មភាព	
៣.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការប្រើញាណរបស់ ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះទីកន្លែងរស់នៅនិងផ្នែកផ្សេងៗនៃសត្វ - ប្រាប់បានពីលំដាប់ នៃសកម្មភាព។ **បំណិនសម្បទា** -រៀបរាប់ពីឈ្មោះទីកន្លែងរស់នៅនិងផ្នែកផ្សេងៗនៃ	**៥.ល្បែង៖** ពណ៌នាសត្វនៅក្នុងភូមិ **៦.ល្បែង៖** តម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់លំដោយ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	មនុស្សសត្វឬវត្ថុផ្សេងៗ - រៀបនិងពណ៌នារូបភាពតាមលំដាប់នៃសកម្មភាព **ចរិយាសម្បទា** - មានចំណូលចិត្ត ចូលរួម សប្បាយរីករាយ និង សហការ ក្នុងការធ្វើសកម្មភាព។		
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរ ៣តួ និង ស្រៈចំនួន៤។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមចំនួន៣តួ និង ស្រៈចំនួន៤។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួម យ៉ាងសកម្ម។	៧.**សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ភ» ៨.**សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ម» ៩.**សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «យ» ១០.**ល្បែង៖** ឡុកឡាក់ស្រៈ ា ិ ី ឹ	
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួ តាមទិស នៃ សំណេរ ។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការ ចែករំលែក សកម្មក្នុងការចូលរួម និង សប្បាយរីករាយ។	១១.**សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ « ផ ព ភ »	
៤.**សមត្ថភាពគូស និង សរសេរតួអក្សរ** - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរ «ព ភ ម យ» **បំណិនសម្បទា** - គូសចម្លងតាមគំរូតួអក្សរ «ព ភ ម យ »។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម និងមានទំនុកចិត្ត។	១២.**គំនូរ៖** គូរចម្លងតួអក្សរតាមគំរូ «ព ភ ម យ»	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៨

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចិត្តចលភាព		
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនា សាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពណាមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន់ និងសប្បាយរីករាយ។	**១-ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាប់ការ៉េម **២.រំឭកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់គ្រាប់ក្រូស ឬកៅស៊ូ ប្រណាំងគ្នា **៣.រំឭកចលនាម្រាមដៃតាមរឿងនិទាន៖** ដង្កូវវារកេចំណី	២៣ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនា សាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀប បង្វិល ទាញ/រុញ ផ្សេងៗតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្វិល ទាញ/រុញមានលំនឹងល្អ តាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** បង្វិល ទាញ/រុញ - រុញខ្នងទល់ខ្នងរុញស្មាទល់ស្មា បង្វិលដៃជាមួយកង - ប្រទាក់ដៃគ្នាទាញទៅវិញទៅមកតាមទីកំណត់ **៥.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** បង្វិល ទាញ/រុញ - រុញវត្ថុទៅមុខដោយជើង - ទាញខ្សែទៅវិញទៅមក - បង្វិលខ្លួនជាមួយកង	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយនិងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត បង្វិលនិងឡើង/ចុះ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនា ដើរ រត់ លោតបង្វិល និងឡើង/ចុះទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន ទន់ភ្លន បម្រុងប្រយ័ត្ន វង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៦.ចលនាចរន្ត៖**ដើរ រត់ លោត និង បង្វិល - ដើរគ្រាប់តាមកូនទា រត់ចុងជើង ទៅមុខ លោតជើងទាំង២ ទៅមុខបង្វិលខ្លួន១ជុំ ដើរបត់បែនតាមខ្សែទៅមុខ **៧.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត និង ឡើង/ចុះ - ដើរគ្រាប់តាមខ្លាឃ្មុំ រត់គ្រាប់តាមសត្វសេះ លោតជើងទាំង២ទៅខាងឆ្វេងនិងទៅខាងស្តាំ ឡើងចុះលើដុំឥដ្ឋ/ត្រឡោកដូងនិងដើរលើផ្លូវតូចត្រង់	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		៨.រំឭកល្បែងចលនា៖ ពីរដេកមួយ **៩.រំឭកល្បែងចលនា៖**ដណ្ដើមស្លឹកឈើ **១០.រំឭកល្បែងចលនា៖**លោតម៉ឺក **១១.ល្បែងចលនា៖** បេះផ្លែឪឡឹកឬឪបផ្លែត្រឡាច **១២.រំឭកល្បែងចលនា៖** វារដូចក្ដាមប្រណាំងគ្នា **១៣.ល្បែងចលនា៖** លោតជើង១ដេញចាប់ **១៤.រំឭកល្បែងចលនា៖** លោតអន្ទាក់ **១៥.រំឭកល្បែងចលនា៖** បេះផ្លែឪឡឹកឬឪបផ្លែ ត្រឡាច **១៦.ល្បែងចលនា៖** កាន់ទឹកដើរលើត្រឡោកដូង **១៧.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ព្រះអាទិត្យរះហើយ **១៨.ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** កូនកំប្រុក **១៩.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** កូនកំប្រុក **២០.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖** ហាត់កាយសិក្សា **២១.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** ហ្វូងពពែនាំគ្នាទៅស៊ីស្មៅលើភ្នំ **២២.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេគោនាំកូនទៅរកចំណី **២៣.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** មេសេះនាំកូនទៅរកចំណី	
មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.បំណិនពិចារណា - ការយល់ដឹងពីហេតុ និងផល	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈអាកាសធាតុ និង ព្រឹត្តិការណ៍មុនក្នុងពេល និងក្រោយពេលភ្លៀង។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលក្ខណៈអាកាសធាតុ ព្រឹត្តិការណ៍មុន	**១.សង្កេត៖** ព្រឹត្តិការណ៍មុនពេលភ្លៀង **២.សង្កេត៖** ព្រឹត្តិការណ៍ក្នុងពេលនិងក្រោយពេលភ្លៀង **៣.ល្បែង៖** ភ្លៀងធ្លាក់	១១ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- ភ្លៀង ក្នុងពេលភ្លៀង និងក្រោយពេលភ្លៀង។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងការពារខ្លួនពេលមានបាតុភូតធម្មជាតិ។	**៤.រឿងនិទាន៖**មេអំបៅមួយគូ **៥.សង្កេត៖** វិធីការពារខ្លួនពេលមានផ្គរបន្ទោរភ្លៀង **៦.រឿងនិទាន៖** ពពក និងកូនផ្កា	
២.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - លក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុនៅពេលមានបាតុភូតធម្មជាតិ - ប្រាប់បានពីផលពិបាកនៅពេលមាន ខ្យល់ព្យុះ ភ្លៀង ផ្គរ រន្ទះ រាំងស្ងួត និងទឹកជំនន់។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលក្ខណៈមេឃ និងអាកាសធាតុនៅពេលមានបាតុភូតធម្មជាតិ - បង្ហាញពីផលពិបាក និងការពារខ្លួននៅពេលមាន ខ្យល់ព្យុះ ភ្លៀង ផ្គរ រន្ទះ រាំងស្ងួត និងទឹកជំនន់។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងការពារខ្លួន នៅពេលមានបាតុភូតធម្មជាតិកើតឡើង។	**៧.រឿងនិទាន៖** ខ្យល់ព្យុះ **៨.សង្កេត៖** ទឹកជំនន់ **៩.រឿងនិទាន៖** សង្គ្រាមរវាងគីង្គក់ និងតាព្រហ្ម **១០.សន្ទនា៖** ផលពិបាកនៃទឹកជំនន់ និងគ្រោះរាំងស្ងួត **១១.ល្បែង៖** ការពារខ្លួនពីបាតុភូតធម្មជាតិ	
មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភក្តិ និងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិ។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃបានទៀងទាត់ និងត្រឹមត្រូវ - បង្ហាញឈ្មោះ និងលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិដែលនៅជុំវិញខ្លួន។ **ចរិយាសម្បទា** - សម្របខ្លួនឱ្យមិត្តភក្តិ គោរពពេលវេលា មានបម្រុងប្រយ័ត្នមានសណ្តាប់ធ្នាប់ ចែករំលែក ផ្ទៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - ទម្លាប់ល្អ ▪ មិនត្រូវប្រឡែងគ្នាលេងនៅតាមផ្លូវនិងតាមទីសាធារណៈ ▪ បេះងូតទឹក សិតសក់ និងស្លៀកពាក់ដោយខ្លួនឯង ▪ រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈនិងសម្លៀកបំពាក់ ផ្ទាល់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវ **ខ.ល្បែងសេរី**	សរុប៥៣ម៉ ១៦ម៉ ១៩ម៉
២.ការយល់ដឹងពីតម្លៃមនុស្ស	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីអំពើល្អអំពើអាក្រក់។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីទង្វើល្អ និងទង្វើអាក្រក់។	**១.រឿងនិទាន៖** កូនប្អូននាក់មិនបម្រើឪពុក	១៨ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការយល់ដឹងពីតម្លៃមនុស្សនិងចរិតលក្ខណៈរបស់មនុស្ស	**ចរិយាសម្បទា** - ការតាំងចិត្តប្រព្រឹត្តតែអំពើល្អយល់ពីបុណ្យ និងបាប។		
៣.ការយល់ដឹងអំពីខ្លួនឯង - សម្តែងអារម្មណ៍និងចេះសង្កត់ចិត្តរបស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍និងគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍របស់ខ្លួននៅពេលជួបរឿងសប្បាយចិត្ត និងមិនសប្បាយចិត្ត។ **បំណិនសម្បទា** - សម្តែងអារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួន សម្របខ្លួន និងទប់អារម្មណ៍នូវគ្រប់ស្ថានភាពដែលបានជួប។ **ចរិយាសម្បទា** - ទទួលស្គាល់ភាពបរាជ័យ និងជោគជ័យរបស់ខ្លួន និងអ្នកដទៃ - កែប្រែទម្លាប់មិនល្អក្នុងការរស់នៅជាមួយអ្នកនៅជុំវិញ។	**២.សន្ទនា៖** ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួន **៣.ល្បែង៖** ទាយអារម្មណ៍តាមរូបភាព **៤.ចម្រៀង៖** កុំប្រឡែងគ្នាលេង **៥.រឿងនិទាន៖** ហ្វូងដំរី **៦.ល្បែង៖** ស្វាមើលឃើញស្វាធ្វើតាម	
៤.បំណិនពិចារណា - គោលវិធីជាវិជ្ជមាននិងជំហដើម្បីដោះស្រាយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវិធីដោះស្រាយបញ្ហាក្នុងក្រុម។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីវិធីផ្សេងៗដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - សម្របខ្លួន ដឹងខុសត្រូវ និងតាំងខ្លួនជាកណ្តាលដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា។	**៧.សង្កេត៖** រូបភាពកុមារដណ្តើមកូនបាល់គ្នាលេង **៨.សន្ទនា៖** ការដោះស្រាយបញ្ហាដែលបានជួប **៩.សន្ទនា៖** ការជួយមិត្ត/មនុស្សចាស់កំពុងមានបញ្ហា **១០.រឿកសន្ទនា៖**ការដោះស្រាយបញ្ហាដែលបានជួប	
៥.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបសូនបត់ កាត់បិទ។ **បំណិនសម្បទា** - សូន កាត់បិទ បត់បានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - រហ័សរហួន មានបម្រុងប្រយ័ត្ន សហការចូលរួម ថ្នៃប្រឌិត និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ។	**១១.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបសេរី **១២.សកម្មភាពកសាង៖** បត់កាបូប **១៣.សកម្មភាពកសាង៖** បិទស្លឹកឈើជារូបសត្វ **១៤.សកម្មភាពកសាង៖** កាត់បិទរូបបាល់	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
- ការយល់ដឹងអំពីការផ្លាស់វត្ថុចង្វាក់ និងការគូរគំនូរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរផាត់ពណ៌រូបភាពងាយៗ។ **បំណិនសម្បទា** - គូរ ផាត់ពណ៌ រូបភាព ងាយៗបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - រហ័សរហួន យកចិត្តទុកដាក់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន - សហការចូលរួម ច្នៃប្រឌិតនិងមានសណ្តាប់ធ្នាប់។	**១៥.គំនូរតាមវត្ថុគំរូ៖** ទឹកមុខញញឹម **១៦.គំនូរតុបតែងលម្អ៖** កន្សែងដៃ	
៦.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនាការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ផ្នែក តន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារ និងទំនុកបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ និងសហការចូលរួមនិងសប្បាយរីករាយ។	**១៧.ចម្រៀង៖** ពេលសប្បាយ (ពេលទី១) **១៨.ចម្រៀង៖** ពេលសប្បាយ (ពេលទី២)	
	មុខវិជ្ជាគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី ១០ ដល់ ២៥តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែមនិងបន្ថយចំនួនពី១ដល់១៥ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមលេខ ១៣។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី១០ ដល់២៥ តាមលំដាប់ - បន្ថែមនិងបន្ថយ ចំនួនពី១ ដល់១៥ និងរាប់ចំនួនសរុប - គូរចម្លងតាមលេខ១៣។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការជួយគ្នា ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ផ្ចិតផ្ចង់ និងសហការចូលរួម។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួន ចំណុច និងលេខ ពី១០ ដល់ ២៥ **២.ល្បែងចង់ទិញ៖** ចំនួននិងលេខពី១០ ដល់២៥ **៣.ល្បែង៖** បន្ថែមនិងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥ **៤.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមលេខគំរូ១៣	១១ម៉
- ការគិតនិងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំចំនួនរូបភាព ទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១៥ ដល់ ២៥	**៥.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១៥ដល់២៥	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	- ប្រាប់បានពីការបង្កើតសំណុំចំនួនពី១៥ ដល់២៥ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូសភ្ជាប់លេខតាមលំដាប់បង្កើតរូបភាពពី១ ដល់ ២៥។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១៥ដល់២៥ - បង្កើតសំណុំចំនួនពី១៥ ដល់ ២៥ - គូសភ្ជាប់លេខតាមលំដាប់បង្កើតរូបភាពពី១ ដល់ ២៥។ **ចរិយាសម្បទា** - រហ័សរហួន យកចិត្តទុកដាក់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន សហការចូលរួម និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់។	**៦.ល្បែង៖** បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗ ពី ១៥ដល់២៥ **៧.ល្បែង ៖** គូសភ្ជាប់លេខតាមលំដាប់បង្កើតរូបភាពពី១ដល់ ២៥	
២.រង្វាស់រង្វាល់ - បញ្ញត្តិស្តីពីរង្វាស់រង្វាល់	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិមាន និងមិនមាន។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រៀបធៀបមាន និងមិនមាន។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន សហការចូលរួម សកម្ម និងមានសណ្តាប់ធ្នាប់។	៨.**សន្ទនា៖** បញ្ញត្តិមាន និងមិនមាន ៩.**ល្បែង៖** បាទ/ចាស ទេ (មាន និង មិនមាន)	
៣. រូបរាងនិងលំហ - បញ្ញត្តិនៃរូបរាងនិងលំហ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិទីតាំងក្នុងលំហ ខាងឆ្វេង និង ខាងស្តាំ។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ទីតាំងក្នុងលំហ ខាងឆ្វេង និងខាងស្តាំ។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន និងបម្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការធ្វើសកម្មភាព។	១០.**សម្គាល់ ៖** ខាងឆ្វេង និងខាងស្តាំ ១១.**ចម្រៀង៖** ឆ្វេង ស្តាំ	
មុខវិជ្ជា៖ ភាសាខ្មែរ			
១.ការស្តាប់ - ស្តាប់គេនិយាយនិងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីដំណើររឿង តាម រយៈរូបភាពដែលបានបង្ហាញ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរូបភាព និងរៀបរាប់តាមដំណើររឿង - ឆ្លើយតបនឹងសំណួរ សាមញ្ញ៣៤ សំណួរ។	**១.រឿងនិទាន៖** កសិករ និងពស់ថ្លាន់ **២.ល្បែង៖** សម្តែងតួកសិករ និង ពស់ថ្លាន់	១៦ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ឈ្លាសវៃ សកម្មចូលរួម យកចិត្តទុកដាក់ និង សប្បាយរីករាយ។		
២.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ - ការយល់អំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីឃ្លា ចំនួន៧ព្យាង្គ ។ **បំណិនសម្បទា** - និយាយ ឃ្លា បានត្រឹមត្រូវចំនួន៧ព្យាង្គ។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ សកម្មចូលរួម យកចិត្តទុកដាក់ និង សប្បាយរីករាយ។	**៣.ល្បែង៖** ទះដៃតាមឃ្លា ដែលមាន ៧ព្យាង្គ	
៣.ការប្រើពាក្យសម្តី កាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទនងដោយប្រើពាក្យសម្តី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពនៅក្នុងសាច់រឿងឱ្យអ្នកដទៃស្តាប់។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញ និងនិទានរឿងតាមរូបភាពឱ្យអ្នកដទៃស្តាប់។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលចិត្តស្តាប់ និងនិទានរឿងឱ្យអ្នកដទៃស្តាប់។	**៤.រឿងនិទាន៖** បូណាជាកុមារល្អ	
- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បាននិមិត្តសញ្ញាស្លាកចរាចរណ៍ចំនួន៤ទៅអ្នកដទៃ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញស្លាកសញ្ញាចរាចរណ៍ចំនួន៤ទៅអ្នកដទៃ។ **ចរិយាសម្បទា** - សកម្មចូលរួម យកចិត្តទុកដាក់ និងសប្បាយរីករាយ។	**៥.ល្បែង៖** ចាប់គូស្លាកសញ្ញាចរាចរណ៍	
៤.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការប្រើសញ្ញាណរបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦ (បំណិនចលនា)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបបំពេញរូបភាព ផ្សេងៗ។ **បំណិនសម្បទា** - គូរបំពេញរូបភាពផ្សេងៗបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ និង ការច្នៃប្រឌិត។	**៦.គំនូរ៖** គូសបំពេញរូបភាព ផ្សេងៗ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
- ការយល់ដឹងពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីពាក្យដែលផ្ដើមចេញពីតួអក្សររៀនរួច **បំណិនសម្បទា** - រកពាក្យផ្ដើមចេញពីតួអក្សរដែលរៀនរួច ។ **ចរិយាសម្បទា** - រិះគិត រហ័សរហួន ចូលរួមយ៉ាងសកម្ម និងព្យាយាមរកពាក្យថ្មីៗ។	**៧.ល្បែង៖** រកពាក្យផ្ដើមចេញពីអក្សររៀនរួច	
- ការយល់ដឹងអំពីការអាន និងការប្រើប្រាស់ឯកសារ សំណេរ ឬឯកសារផ្សេងៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបកាន់ និងបើកសៀវភៅរឿងដើម្បីអាន។ **បំណិនសម្បទា** - កាន់ បើក និងអានសៀវភៅរឿងពីទំព័រមុខរហូតដល់ទំព័រចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានចំណូលចិត្តក្នុងការអានសៀវភៅ។	**៨.អំណានរឿង៖** តើនេះជាសំឡេងនរណា? **៩.រំឭកអំណានរឿង៖** តើនេះជាសំឡេងនរណា?	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីតួអក្សរក្នុងអក្ខរក្រមភាសាខ្មែរចំនួន៤តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់អក្សរក្នុងអក្ខរក្រមបានចំនួន៤តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១០.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «រ» **១១.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ល» **១២.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «វ» **១៣.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** «ស»	
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន៣តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន៣តួតាមទិសនៃសំណេរ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួមសកម្ម។	**១៤.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ «ម យ រ»	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
៥.គូស និងសរសេរ តួអក្សរ - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីគូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរ«ព ភ ម យ» - ប្រាប់បានពីរបៀបចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯង។ **បំណិនសម្បទា** - គូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរ «ព ភ ម យ» និងចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯង។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាមយកចិត្តទុកដាក់សកម្មចូលរួម។	**១៥.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមតួអក្សរគំរូ «ព ភ ម យ» **១៦.គំនូរ ៖** គូរឈ្មោះខ្លួនឯងតាមស្នាមចុច	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី៩

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចិត្តចលភាព		
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃ សកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន និងសប្បាយរីករាយ។	**១. រំពុកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ត្រេះ **២. រំពុកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្គាត់កៅស៊ូគងគ្នា **៣. រំពុកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាប់ការ៉េម	២៧ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបតោងតាមទម្រង់ផ្សេងៗ។ **បំណិនសម្បទា** - តោងតាមរបៀបផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ ។	**៤.ចលនាមូលដ្ឋាន៖** តោង - តោងបង្គងឈើ តោងស្នួរឈើ ឬដែក និងតោងខ្សែពួរ	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាពដើរ រត់ លោត វារ និងឡើង/ចុះ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត វារ និងឡើង/ចុះទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័ស រហួនទទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន រង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៥.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះ - ដើរលើកែងជើងទៅមុខ រត់បត់បែនតាមចន្លោះកៅអី លោតចូលរង្វង់ចំនួន៣រង្វង់ វារចូលកង ឡើងនិងចុះតុឬកៅអី និងរត់តិចៗទៅមុខតាមទីកំណត់ **៦.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះ - ដើរកែងជើងដោយប្រត់ចង្កេះរត់នៅមួយកន្លែងលោតជើង១ទៅមុខឡើងនិងចុះតុ ឬ កៅអី វារក្រោមខ្សែ និងរត់លើកជើងខ្ពស់ៗ **៧.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
		- ដើរតាមចន្លោះកាំជណ្ដើរ រត់វាង ឧបសគ្គ លោតត្រាប់តាមសត្វកង្កែប ដើរចុងជើងដោយច្រត់ចង្កេះ វារបត់ បែនតាមខ្សែ និងឡើង/ចុះលើដុំឥដ្ឋ **៨.រំពុកល្បែងចលនា៖**រត់ដងទឹកដាក់ដប **៩.ល្បែងចលនា៖** ប្រណាំងឡាន **១០.រំពុកល្បែងចលនា៖** បេះផ្លែឪឡឹក ឬឪបផ្លែត្រឡាច **១១.ល្បែងចលនា៖** ចាប់កូនខ្លែង **១២.រំពុកល្បែងចលនា៖** បោះបាល់ ចូលរាងការេ **១៣.ល្បែងចលនា៖** កាន់ទឹកដើរលើ ត្រឡោកដូង **១៤.ល្បែចលនា៖** ស្វែងរកកោះ **១៥.រំពុកល្បែងចលនា៖** ចាបស្រុក និងឆ្មា **១៦.ល្បែងចលនា៖**ដឹកដៃកូនប្រសារ ទៅលេងម៉ែក្មេក **១៧.រំពុកល្បែងចលនា៖** គាបវត្ថុនឹង ភ្លៅលោតប្រណាំងគ្នា **១៨.ល្បែងចលនា៖** រត់យកវត្ថុបន្តគ្នា **១៩.ល្បែងចលនា៖** បោះបាល់/វត្ថុ ចូលកន្ត្រកប្រណាំងគ្នា **២០.រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទ ចម្រៀង៖** រទេះភ្លើង **២១.រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទ ចម្រៀង៖** ហាត់កាយសិក្សា **២២.រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទ ចម្រៀង៖** ឆ្វេង ស្ដាំ **២៣. រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទ ចម្រៀង៖** កូនកំប្រុក **២៤.រំពុកហាត់ប្រាណតាមបទ ចម្រៀង៖**ពេលសប្បាយ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		២៥. រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖ សម្លាញ់បីនាក់ទៅសាលារៀន **២៦.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** រឿងប្រឌិត **២៧.ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** រឿងប្រឌិត	
វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការប្រើប្រាស់សម្ភារៈតាមបច្ចេកវិទ្យា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាដែលប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ - ប្រាប់បានពីឈ្មោះសំណង់សាមញ្ញៗ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញបានពីឈ្មោះឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាដែលប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ និងមុខងារ - សាងសង់សំណង់សាមញ្ញៗដោយ ប្រើក្រដាសដីឥដ្ឋ ឬដុំឈើឬដុំឥដ្ឋកូនរុក្ខជាតិតូចៗ...ធ្វើជាផ្ទះសួនច្បារ ទូក កង់តាមការច្នៃប្រឌិត។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ អំណត់ព្យាយាម សហការគ្នាច្នៃប្រឌិត និងចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១.សន្ទនា៖** ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាដែលប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ **២.សង្កេត៖** កង្ហារ **៣.សង្កេត៖** ទូរទស្សន៍ **៤.សង្កេត៖** អាគុយ **៥.ល្បែង៖** គូសភ្ជាប់វត្ថុទៅ នឹងរាងកាយមនុស្ស **៦.សង្កេត៖** រូបភាពផ្ទះឈើ **៧.ល្បែងសាងសង់៖** សេរី **៨.ល្បែង៖** រៀបចំបរិស្ថាន សាលារៀន **៩.រំឭកល្បែង៖** រៀបចំបរិស្ថានសាលារៀន	១៤ម៉
- ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្ថុដែលអាចច្រោះទឹកបាន - ប្រាប់បានពីឈ្មោះវត្ថុដែលជ្រាបនិងមិនជ្រាបទឹក **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញវត្ថុដែលច្រោះទឹកបាន និងវត្ថុជ្រាបនិងមិនជ្រាបទឹក **ចរិយាសម្បទា** - សហការគ្នាព្យាយាមយកចិត្តទុកដាក់ ចូលរួមសកម្មទទួលខុសត្រូវក្នុងការអនុវត្ត។	**១០.សង្កេត៖** ធុងចម្រោះទឹក **១១.ពិសោធន៍៖** វត្ថុជ្រាប និងមិនជ្រាបទឹក	
២.បំណិនពិចារណា - ការយល់ដឹងពីហេតុ និងផល	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពដែលជះឥទ្ធិពលលើវត្ថុនានាឱ្យមានការប្រែប្រួល។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាប់ពីសកម្មភាពដែលជះឥទ្ធិពលលើវត្ថុនានា	**១២.ពិសោធន៍៖** វត្ថុរមៀល និង មិនរមៀល **១៣.សន្ទនា៖** ការប្រែប្រួល របស់វត្ថុ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	ឱ្យមានការប្រែប្រួល(ចានថ្មធ្លាក់វានឹងបែក កែវជាជ័រដាក់ចូលភ្លើងវានឹងឆេះរលាយ វត្ថុមូលវារមៀល វត្ថុមានជ្រុងមិនរមៀល...)។ **ចរិយាសម្បទា** - មានបម្រុងប្រយ័ត្ន ព្យាយាម យកចិត្តទុកដាក់ និងចូលរួម។	**១៤.ល្បែង៖** ធ្វើចំណាត់ថ្នាក់វត្ថុបែក វត្ថុរលាយ និងវត្ថុរមៀល	
	សិក្សាសង្គម		
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្ដិដែលមានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភក្ដិនិងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់បានពីការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃបានទៀងទាត់ និងត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - សម្របខ្លួនចុះសម្រុងជាមួយ មិត្តភក្ដិ គោរពពេលវេលា មានបម្រុងប្រយ័ត្នមានសណ្ដាប់ធ្នាប់ ចែករំលែក ច្នៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់ គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - រៀកទម្លាប់ល្អ(ខែទី៧) ▪ចេះផ្ដល់កន្លែងអង្គុយដល់មនុស្សចាស់ជួយរើសសម្ភារៈជូនអ្នកដទៃដែលជ្រុះនិងសម្ដែងក្ដីបារម្ភចំពោះមនុស្សជុំវិញខ្លួន ▪មិនរើសអើងចំពោះអ្នកដទៃ ▪ក្លាហានចូលរួមសកម្មភាជាមួយមិត្តភក្ដិ គ្រូ និងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន **ខ.ល្បែងសេរី**	*សរុប៦៥ម៉* ២១ម៉ ២៣ម៉
២.បំណិនក្នុងសង្គម - ការយល់ដឹងអំពីបរិស្ថានធម្មជាតិ និងវិធីការពារ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឈ្មោះទីកន្លែងដែលមានបរិស្ថានធម្មជាតិល្អ និងការពារបរិស្ថាន។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តការថែរក្សាបរិស្ថានដែលនៅជុំវិញខ្លួន។ **ចរិយាសម្បទា** - សហការចូលរួម អំណត់ ព្យាយាម ស្រឡាញ់ចូលចិត្ត និងចូលរួមថែរក្សាបរិស្ថាន។	**១.សន្ទនា៖** ការចូលរួមថែរក្សាបរិស្ថាន **២.ល្បែង៖**ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក **៣.រឿងនិទាន៖** ដើរលេងតាមសួន **៤.រំឭករឿងនិទាន៖**ដើរលេងតាមសួន **៥.ល្បែង៖** បាទ/ចាសទេ អំពីបរិស្ថាន **៦.ល្បែង៖** ស្ដាប់សូរសំឡេងជុំវិញខ្លួន	២១ម៉
៣.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបបិទបត់ សូន និងផលិតវត្ថុផ្សេងៗ **បំណិនសម្បទា** - បិទ បត់ សូន ជារូបភាពផ្សេងៗ - កែច្នៃនិងផលិតវត្ថុផ្សេងៗឱ្យទៅជាសម្ភារៈល្បែង	**៧.សកម្មភាពកសាង៖** កាត់ និងបិទកង្ហារ **៨.សកម្មភាពកសាង៖** បត់ផ្កិត **៩.សកម្មភាពកសាង៖** ផលិតទូរស័ព្ទពីកំប៉ុង **១០.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបសេរី	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - អំណត់ព្យាយាម ច្នៃប្រឌិត សហការចូលរួម សណ្ដាប់ធ្នាប់។	**១១.សកម្មភាពកសាង៖** សូនរូបសេរី	
- ការយល់ដឹងពីភាពឆ្លាស់នៃវត្ថុតាមចង្វាក់និងការគូរគំនូរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបដោត និងគូរគំនូរ។ **បំណិនសម្បទា** - ដោតវត្ថុតូចៗតាមចង្វាក់សញ្ញាតាង និងគូរគំនូរបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ អំណត់ព្យាយាម និងស្រឡាញ់សោភណ័ភាព។	**១២.សកម្មភាពកសាង៖**ដោតវត្ថុតូចៗតាមចង្វាក់ខ្លី២ វែង១ **១៣.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតវត្ថុតូចៗតាមចង្វាក់ សញ្ញាតាង។ **១៤.គំនូរផាត់ពណ៌៖** ទូរស័ព្ទ **១៥.គំនូរផាត់ពណ៌៖** កង្ហារ	
៤.ចម្រៀងនិងតន្ត្រី - ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនាការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធន៍ពីតន្ត្រី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង និងរបៀបធ្វើកាយវិការបានត្រឹមត្រូវ។ **បំណិនសម្បទា** - ច្រៀងចម្រៀង និងធ្វើកាយវិការត្រូវតាមខ្លឹមសារទំនុកបទ **ចរិយាសម្បទា** - បម្រុងប្រយ័ត្នស្ដាប់ វង់ចាំវេនគ្នា និងសហការចូលរួម។	**១៦.ចម្រៀង៖** អក្ខរក្រមវគ្គទី១ និងទី២(ពេលទី១) **១៧.ចម្រៀង៖** អក្ខរក្រមវគ្គទី១ និងទី២(ពេលទី២) **១៨.ចម្រៀង ៖** អក្ខរក្រមវគ្គទី៣ និងទី៤(ពេលទី១) **១៩.ចម្រៀង៖** អក្ខរក្រមវគ្គទី៣ និងទី៤(ពេលទី២) **២០.ចម្រៀង៖** អក្ខរក្រម **២១.ល្បែង៖** គោះ/ទះដៃតាមចង្វាក់នៃបទចម្រៀង	
	មុនគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី១០ ដល់ ៣០តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី១០ ដល់៣០ - ប្រាប់បានពីការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥ - ប្រាប់បានរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ១៤ - ប្រាប់បានពីការប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់ ២០។	**១.សម្គាល់៖** ចំនួនចំណុច និងលេខពី ១០ ដល់ ៣០ **២.ល្បែង៖** បំពេញលេខតាមចន្លោះ ពី១០ ដល់៣០ **៣.រំឭកល្បែង៖** បន្ថែមនិងបន្ថយ ចំនួនពី ១ដល់១៥ **៤.គំនូរ៖** គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១៤	១៤ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	បំណិនសម្បទា - រាប់ចំនួនលេខនិងយល់ន័យពី១០ ដល់៣០ តាមលំដាប់ - បន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់១៥ និងរាប់ចំនួនសរុប - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១៤ - បំពេញលេខតាមចន្លោះពី១០ ដល់៣០ - ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់១៥។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន រិះគិត ហ្មត់ចត់ និងសកម្មចូលរួម។	**៥.រំឭកល្បែង៖** ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាងក្នុងចំនួនពី១ ដល់២០	
- ការគិតនិងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់របៀបផ្គុំចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី២០ ដល់៣០។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គុំចំនួនចំណុច ទៅនឹងលេខពី២០ ដល់៣០។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន រិះគិត ហ្មត់ចត់ និងចូលរួមសកម្ម។	**៦.ល្បែង៖** ផ្គុំចំនួនចំណុចទៅនឹងលេខពី២០ ដល់៣០	
២. ទំហំ និងពណ៌ - ចំណាត់ថ្នាក់ និងលំដាប់លំដោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីរបៀបរៀងរាងធរណីមាត្រឬវត្ថុនានាទៅតាមក្រុមនិងតាមចង្វាក់ដដែលៗនៃរាងទំហំ និងពណ៌ - ប្រាប់បានពីរបៀបតម្រួតរាងធរណីមាត្រឬវត្ថុនានាតាមលំដាប់លំដោយនៃទំហំ ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាងធរណីមាត្រឬវត្ថុនានាទៅតាមក្រុមនិងតាមចង្វាក់ដដែលៗ នៃរាង ទំហំ និងពណ៌ - តម្រួតរាងធរណីមាត្រឬវត្ថុនានាតាមលំដាប់លំដោយនៃទំហំ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានទម្លាប់ប្រើប្រាស់និងទុកដាក់ សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ មានការព្យាយាម សហការនិង	**៧.ល្បែង៖** ចំណាត់ថ្នាក់តាមក្រុមរាងធរណីមាត្រ ពណ៌ និងទំហំ **៨.ល្បែង៖** ពស់ព្រួយចិត្ត(រាងធរណីមាត្រនិងពណ៌) **៩.រំឭកល្បែង៖** ពស់ព្រួយចិត្ត(រាងធរណីមាត្រ និងពណ៌) **១០.ល្បែង៖** តម្រៀបវត្ថុតាមចង្វាក់ដដែលៗ **១១.ល្បែង៖** តម្រួតរាងធរណីមាត្រតាមលំដាប់លំដោយ នៃទំហំ **១២.រំឭកល្បែង៖**តម្រួតរាងធរណីមាត្រតាមលំដាបលំដោយនៃទំហំ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ជួយគ្នា។		
៣.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម - ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ចសាមញ្ញមួយចំនួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីប្រភេទនិងការប្រើប្រាស់ប្រាក់រៀលខ្មែរ ៥០៛ ១០០៛ ២០០៛ ៥០០៛១០០០៛ ២០០០៛ និង៥០០០៛។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញ និងប្រើប្រាស់ ប្រភេទក្រដាសប្រាក់រៀលខ្មែរ ៥០៛ ១០០៛ ២០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ២ ០០០៛ និង៥០០០៛។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងឱ្យតម្លៃប្រាក់រៀលរបស់ជាតិខ្មែរ។	**១៣.សម្គាល់៖** ប្រាក់រៀលខ្មែរ ៥០៛ ១០០៛ ២០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛ ២ ០០០៛ និង៥ ០០០៛។ **១៤.ល្បែង៖**ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ	
	ភាសាខ្មែរ		
១.ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍ - ការយល់អំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងល្បះ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ឃ្លាបានចំនួន ៨ព្យាង្គ - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំឃ្លាដែលមាន ៨ព្យាង្គ។ **បំណិនសម្បទា** - និយាយពាក្យ ឃ្លា និងល្បះចំនួន ៨ព្យាង្គ - ផ្គុំឃ្លាដែលមាន ៨ព្យាង្គ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានការរិះគិតនិងមានទម្លាប់ប្រើពាក្យឃ្លាល្បះខ្លីៗ។	**១.ល្បែង៖** ផ្គុំឃ្លាដែលមាន ៨ព្យាង្គ	១៨ម៉
២. ការប្រើពាក្យសម្ដី កាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីទំនាក់ទំនង - ទំនាក់ទំនងដោយប្រើពាក្យសម្ដី	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពនៅក្នុងសាច់រឿងឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់ - ប្រាប់បានពីការសម្ដែងតួនៃសកម្មភាពសាច់រឿង។ **បំណិនសម្បទា** - និទានរឿងតាមរូបភាពឱ្យអ្នកដទៃស្ដាប់ - បង្ហាញនិងសម្ដែងតួពីសកម្មភាពនៃសាច់រឿង។ **ចរិយាសម្បទា** - ក្លាហាន សហការគ្នា សប្បាយរីករាយ និងចូលចិត្តរឿងនិទាន។	**២.រឿងនិទាន៖** កុមារសៅចេះ កែខ្លួន **៣.រឿងនិទាន ៖** សម្ដែងតួក្នុងកុមារសៅចេះកែខ្លួន	
- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការ និងនិមិត្តសញ្ញា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីនិមិត្តសញ្ញាសាធារណៈ ស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ និងមិនគ្រោះថ្នាក់។		

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	បំណិនសម្បទា - បង្ហាញពីនិមិត្តសញ្ញាសាធារណៈ ស្លាកសញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ និងមិនគ្រោះថ្នាក់។ **ចរិយាសម្បទា** - ឈ្លាសវៃទំនាក់ទំនង សហការល្អ និងមានការប្រុងប្រយ័ត្ន។	**៤.ល្បែង៖** ហុចកញ្ចប់ស្លាកសញ្ញាសាធារណៈ(សញ្ញាគ្រោះថ្នាក់ និងមិនគ្រោះថ្នាក់)	
៣. ការស្គាល់តួអក្សរ - ការប្រើសញ្ញារបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសមត្ថភាពទាំង៦	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរកផ្លូវដែលមានភាពស្មុគស្មាញទៅឱ្យដល់គោលដៅ។ **បំណិនសម្បទា** - គូរបង្ហាញផ្លូវដែលមានភាពស្មុគស្មាញទៅឱ្យដល់គោលដៅបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានចំណូលចិត្តព្យាយាមនិងផ្ចឹតផ្ចង់ក្នុងការគូសវាស។	**៥.ល្បែង៖** ជួយរកផ្លូវឱ្យកូនកណ្ដុរ	
- ការយល់ដឹងអំពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីពាក្យដែលផ្ដើមចេញពីតួអក្សរដែលរៀនរួច ។ **បំណិនសម្បទា** - រកពាក្យតាមរយៈការផ្ដើមចេញពីតួអក្សរណាមួយដែលរៀនរួច។ **ចរិយាសម្បទា** - រិះគិត រហ័សរហួន និងព្យាយាមរកពាក្យថ្មីៗ។	**៦.ល្បែង៖** រកពាក្យផ្ដើមចេញពីអក្សររៀនរួច	
- ការយល់ដឹងអំពីការអាន និងការប្រើប្រាស់ឯកសារសំណេរ ឬឯកសារផ្សេងៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបកាន់ និងបើកសៀវភៅរឿងដើម្បីអាន។ **បំណិនសម្បទា** - កាន់ បើក និងអានសៀវភៅរឿងពីទំព័រមុខរហូតដល់ទំព័រចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានចំណូលចិត្តក្នុងការអាន សៀវភៅ។	**៧.អំណានរឿង៖** ជ្រើសរើសរឿងដោយខ្លួនឯង **៨.រំឭកអំណានរឿង ៖** ជ្រើសរើសរឿងដោយខ្លួនឯង	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់ពីឈ្មោះតួអក្សរ៣តួ និងស្រៈចំនួន៥បានត្រឹមត្រូវ។	៩.**សម្គាល់តួអក្សរ ៖** « ហ » **១០.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** « ឡ» **១១.សម្គាល់តួអក្សរ ៖** « អ»	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	បំណិនសម្បទា - បង្ហាញពីតួអក្សរ៣តួនិងស្រៈ ចំនួន៥ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ ព្យាយាមយកចិត្តទុកដាក់ សហការចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**១២.ល្បែង៖** ឡុកឡាក់ស្រៈ « ឺ ុ ូ ួ » **១៣.ល្បែង ៖** ឡូតូស្រៈ « ា » ដល់ស្រៈ « ួ » **១៤.ល្បែង ៖** ភ្លើងឆេះលើភ្នំស្រៈដែលរៀនរួច	
- ការយល់ដឹងពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតូចៗ លើតួអក្សរ និងស្រៈតាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ និងស្រៈតាមទិសនៃសំណេរ **ចរិយាសម្បទា** - ខិតខំសង្កេត ព្យាយាមចំណាំតួ អក្សរ ស្រៈនីមួយៗ ដោយភាពអត់ធ្មត់និងសហការរីករាយ។	**១៥.សកម្មភាពកសាង ៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួ អក្សរ « ល វ ស » **១៦.សកម្មភាពកសាង ៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើស្រៈ « ា ិ ី ឹ »	
៤.សមត្ថភាពគូស និងសរសេរតួអក្សរ - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូតួអក្សរចំនួន៣តួ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗតាមស្នាមចុច ។ **បំណិនសម្បទា** -គូរចម្លងតួអក្សរបានតាមគំរូ និងឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗតាមស្នាមចុច - គូរឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗតាមស្នាមចុច។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាមអត់ធ្មត់ និងផ្ចិតផ្ចង់ សកម្មចូលរួមក្នុងសកម្មភាព	**១៧.គំនូរ ៖** គូរចម្លងតាមតួអក្សរគំរូ «ហ ឡ អ» **១៨.គំនូរ៖** គូរចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯង	

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់ខែទី១០

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
		ចិត្តចលភាព	
១.បំណិនចលករតូច - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាម្រាមដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាម្រាមដៃដោយទប់លំនឹងតាមទម្រង់ផ្សេងៗនៃ សកម្មភាពណាមួយ។ **ចរិយាសម្បទា** - អំណត់ព្យាយាម ស្វាហាប់ រហ័សរហួន និងសប្បាយរីករាយ។	**១.រំឭកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ចាប់ការ៉េម **២.រំឭកចលនាម្រាមដៃ៖** តាមរឿងនិទានដង្កូវវារកេចំណី **៣.ល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** បាយខុំ **៤.រំឭកល្បែងចលនាម្រាមដៃ៖** ផ្ទាត់កៅស៊ូគងគ្នា	២៧ម៉
២.បំណិនចលករធំ - ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀប ដើរ រត់ លោត បោះ គប់ និងឡើងចុះ/ផ្សេងៗ។ **បំណិនសម្បទា** - ដើរ រត់ លោត បោះ គប់ និងឡើង/ចុះ តាមរបៀបផ្សេងៗ **ចរិយាសម្បទា** - ស្វាហាប់ រហ័សរហួន អំណត់ ព្យាយាម ប្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ ។	**៥.រំឭកចលនាមូលដ្ឋាន៖**រត់ លោតបោះ - រត់ចុងជើងទៅមុខ ថយក្រោយដោយប្រត់ចង្កេះ - លោតដាក់វត្ថុក្នុងប្រអប់/កន្ត្រកដែលចងព្យួរ - បោះបាល់វត្ថុ/ចូលក្នុងរង្វង់ **៦. រំឭកចលនាមូលដ្ឋាន៖** ដើរ គប់ ឡើង/ចុះ - ដើរកាន់កែវទឹកក្នុងចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ - គប់បាល់វត្ថុ/ឱ្យចំចំណុចដែលបានកំណត់ - ឡើងនិងចុះជណ្ដើរ ឬខ្សែព្យួរ ឬតុ ឬកៅអី	
៣.ការរីកចម្រើនរាងកាយ និងចលនា - ការបង្កើនកម្លាំងនិងការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាតូច និងចលនាធំនៃសកម្មភាពដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះនិងបង្វិល។ **បំណិនសម្បទា** - ធ្វើចលនាសកម្មភាព ដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះ និងបង្វិល ទៅតាមវិធីផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា**	**៧.ចលនាចន្លេះ៖** ដើរ រត់ លោត វារ ឡើង/ចុះ - ដើររវាងឧបសគ្គ រត់បត់បែនតាមចន្លោះកៅអី - លោតវាយវត្ថុចងព្យួរ វារបត់បែនតាមខ្សែ - ឡើងចុះជណ្ដើរឬដុំឈើដែលមានជាថ្នាក់ៗ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
	- អំណត់ព្យាយាមស្វាហាប់ រហ័ស រហួនទន់ភ្លន់ បម្រុងប្រយ័ត្ន វង់ចាំវេន និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ចលនាចរន្ត៖** ដើរ រត់ លោត និង បង្វិល - ដើរត្រាប់តាមកូនទារត់ចុងជើងទៅមុខ លោតជើងទាំង២ទៅមុខ បង្វិលខ្លួន១ជុំ និងដើរបត់បែនតាមខ្សែទៅមុខ **៩.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** ប្រណាំងដើរយឺត ដើរលឿន **១០.ល្បែងចលនា៖** ដើរកាន់កែវទឹកប្រណាំងគ្នា **១១.ល្បែងចលនា៖** គាបវត្ថុទល់ខ្នងគ្នា **១២.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** ប៉ូលីសចាប់ចោរ **១៣.ល្បែងចលនា៖** ទន្សាយចូលទ្រុង **១៤.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** រត់ហុចបាល់បណ្តាក់គ្នា **១៥.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** ជិះសេះប្រណាំងគ្នា **១៦.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** ស្វែងរកកោះ **១៧.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** កាន់ទឹកដើរលើត្រឡោកដូង **១៨.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** កាន់ទឹកដើរលើត្រឡោកដូង **១៩.ល្បែងចលនា៖** លោតជើង១ដេញចាប់ **២០.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** លោតម៉ឹក **២១.ល្បែងចលនា៖** រុញស្មាគ្នា (ដាក់ដៃទាំងពីរលើស្មារុញគ្នាទៅវិញទៅមក) **២២.រំព្ញកល្បែងចលនា៖** បេះផ្លែឪឡឹក ឬឱបផ្លែត្រឡាច **២៣. រំព្ញកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖** សម្លាញ់បីនាក់ទៅសាលារៀន	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណេះដឹងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
		២៤.រំឭកហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖ ហ្វូងពពែនាំគ្នាទៅស៊ីស្មៅលើភ្នំ ២៥.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖ ហាត់កាយសិក្សា ២៦.រំឭកហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង៖ ព្រះអាទិត្យរះហើយ ២៧.រំឭកហាត់ប្រាណតាមតាមបទចម្រៀង៖យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំ	
វិទ្យាសាស្ត្រ			
១.ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - ការស្វែងយល់ដោយការសង្កេត	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីខ្យល់ធម្មជាតិខ្យល់ដោយមនុស្សបង្កើត។ **បំណិនសម្បទា** - ញែកបានរវាងខ្យល់ធម្មជាតិនិងខ្យល់កើតឡើងដោយមនុស្សបង្កើត។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ស្រឡាញ់ និងចូលរួមថែរក្សាបរិស្ថាន។	**១.សង្កេត៖** ខ្យល់	១៣ម៉
- លក្ខណៈរូបធាតុ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្ថុធ្វើអំពីឈើ និងជ័រ - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិ រឹង ទន់ រលោង និងគ្រើម។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលក្ខណៈរបស់វត្ថុដែលធ្វើអំពីឈើនិងជ័រ - ញែកពីភាពខុសគ្នារវាងវត្ថុធាតុដើមរបស់វត្ថុដោយប្រើបញ្ញត្តិ រឹងទន់ រលោង និងគ្រើម។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម និងសហការគ្នាល្អ។	**២.សង្កេត៖** វត្ថុធ្វើអំពីឈើ **៣.ពិសោធន៍៖** វត្ថុរឹង និងទន់ **៤.សង្កេត៖** វត្ថុធ្វើអំពីជ័រ	
២.បំណិនក្នុងសង្គម - មធ្យោបាយធ្វើដំណើរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់មធ្យោបាយធ្វើដំណើរផ្លូវគោក ផ្លូវទឹក ផ្លូវអាកាស។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់ពីមធ្យោបាយធ្វើដំណើរ ផ្លូវគោក ផ្លូវទឹក ផ្លូវអាកាស។	**៥.សង្កេត៖** មធ្យោបាយ ធ្វើដំណើរផ្លូវគោក(ផ្ទាំងរូបភាព) **៦.សង្កេត៖** មធ្យោបាយធ្វើដំណើរផ្លូវអាកាស និងផ្លូវទឹក(ផ្ទាំងរូបភាព) **៧.ល្បែង៖** ផ្លូវទឹក ផ្លូវគោក និង ផ្លូវអាកាស	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចរិយាសម្បទា - ប្រុងប្រយ័ត្នស្តាប់ សង្កេត ពិភាក្សា ចូលរួមសហការ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។	**៨.ល្បែង៖** ផ្គុំរូបមធ្យោបាយធ្វើដំណើរ **៩.រឿងនិទាន៖**ទូកខ្ញុំនៅឯណា? **១០.រឿងនិទាន៖** ទូកចម្លែក **១១.ល្បែង៖** គូសភ្ជាប់យានជំនិះទៅនឹងទីកន្លែង **១២.ល្បែង ៖** ចំណាត់ថ្នាក់មធ្យោបាយធ្វើដំណើរ **១៣.ល្បែង ៖** តាថាឈ្មោះ យានជំនិះ	
សិក្សាសង្គម			
១.បំណិនទំនាក់ទំនង - បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គម និងទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិដែល មានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីវត្តមានរបស់មិត្តភក្តិ និងកាលបរិច្ឆេទ - ប្រាប់ពីការគោរពវេន និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលអនុវត្តទម្លាប់ល្អ - ប្រាប់ពីឈ្មោះ និងលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិ។ **បំណិនសម្បទា** - អនុវត្តតារាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃទៀងទាត់ និងត្រឹមត្រូវ - បង្ហាញឈ្មោះនិងពីលក្ខណៈសម្បត្តិរបស់អ្នកដទៃ **ចរិយាសម្បទា** - សម្របខ្លួនឱ្យមិត្តភក្តិ គោរពពេលវេលា មានបម្រុងប្រយ័ត្នមានសណ្តាប់ធ្នាប់ ចែករំលែកថ្នៃប្រឌិត សហការ និងការយោគយល់គ្នា។	**ក.សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ** - ពិនិត្យវត្តមាន - កាលបរិច្ឆេទ - រំឭកទម្លាប់ល្អ(ខែទី៨) ▪ មិនត្រូវប្រឡេងគ្នាលេងនៅតាមផ្លូវ និងតាមទីសាធារណៈ ▪ ចេះងូតទឹក សិតសក់ និងស្លៀកពាក់ខ្លួនឯង ▪ រៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈនិងសម្លៀកបំពាក់ ផ្ទាល់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវ **ខ.ល្បែងសេរី**	*សរុប៦១ម៉* ២២ម៉ ២២ម៉
- ការពេញចិត្តចំពោះលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់បុគ្គល	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីលក្ខណៈសម្បត្តិមិត្តភក្តិ - ប្រាប់បានពីសមត្ថភាពរបស់អ្នកដទៃ។ **បំណិនសម្បទា** - លេងជាមួយកុមារដទៃទៀតដោយមិនប្រកាន់ពូជសាសន៍ពណ៌សម្បុរ ពិការ អ្នកមាននិងអ្នកក្រ...។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ចូលចិត្ត មិនរើសអើងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន - សប្បាយអបអរសាទរទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន និងអ្នកដទៃ។	**១.សន្ទនា៖**មិត្តភក្តិដែលខ្ញុំលេងជាមួយ **២.រឿងនិទាន៖** កូនទារូបអាក្រក់ **៣.រំឭករឿងនិទាន៖** កូនទារូបអាក្រក់ **៤.ល្បែង៖** ស្តេចចង់ **៥.ល្បែង ៖** ដិះសំពៅ **៦.សន្ទនា៖** ការលើកឡើងពី ស្នាដៃមិត្តភក្តិ **៧.ល្បែង៖** ព្រះអាទិត្យរះលើ	១៧ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោង សិក្សា
២.ការលើកតម្កើងវប្បធម៌ - ការលើកតម្កើងវប្បធម៌របស់ខ្លួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីសកម្មភាពខ្លះៗក្នុងពិធីបុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីការត្រៀមខ្លួនចូលរួមក្នុងពិធីបុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ។ **ចរិយាសម្បទា** - សប្បាយ និងសម្តែងនូវអារម្មណ៍ជ្រះថ្លាក្នុងពិធីបុណ្យ។	**៨.សង្កេត៖** បុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ (ផ្ទាំងរូបភាព) **៩.រឿងនិទាន៖** បុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ	
៣.គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង - ការយល់ដឹងភាពឆ្លាស់វត្ថុតាមចង្វាក់និងការគូររូប	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបដោតវត្ថុតូចៗធ្វើជាខ្សែក និងតុបតែងលម្អ - ប្រាប់ពីរបៀបគូសចម្លងគូរគំនូរ។ **បំណិនសម្បទា** - ដោតអង្កាំធ្វើជាខ្សែកឬតុបតែងលម្អសម្រាប់ពិធីវិស្សមកាលធំ - គូសចម្លងរាងធរណីមាត្រ គូរគំនូរសេរី គូររូបមនុស្ស និងពណ៌នា។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម ផ្ចិតផ្ចង់ធ្វើកិច្ចការ សហការ ចូលរួមសប្បាយរីករាយនិងទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន។	**១០.សកម្មភាពកសាង៖** ដោតវត្ថុតូចៗជាខ្សែក **១១.គំនូរ៖** រាងរង្វង់ និងរាងការេ **១២.គំនូរ៖** រាងចតុកោណកែង និងរាងត្រីកោណ **១៣.គំនូរតុបតែងលម្អ៖**ជាយកម្រាលតុ **១៤.គំនូរ៖** រូបមនុស្ស **១៥.គំនូរ៖** រទេះភ្លើង **១៦.គំនូរ៖** យន្តហោះ **១៧.គំនូរសេរី**	
	បុរេគណិត		
១.បរិមាណ និងចំនួន - ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និង យល់ន័យពី ២០ ដល់៣០ តាមលំដាប់ - ប្រាប់បានពីការបំពេញលេខតាមចន្លោះពី ២០ ដល់ ៣០ - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបលេខតាមលំដាប់ពី ១ ដល់ ៣០ - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូលេខ ១៥។ **បំណិនសម្បទា** - រាប់ចំនួន លេខ និងយល់ន័យពី ២០ដល់៣០ តាមលំដាប់ - គូរចម្លងតាមគំរូលេខ ១៥ - បំពេញលេខតាមចន្លោះពី ២០ ដល់ ៣០។	**១.ល្បែងភ្លើងឆេះលើភ្នំ៖** ចំនួន និងលេខពី ២០ ដល់ ៣០ **២.ល្បែង៖** បំពេញលេខតាមចន្លោះពី ២០ ដល់ ៣០ **៣.គំនូរ៖**គូរចម្លងតាមគំរូលេខ១៥ **៤.ល្បែង៖** តម្រៀបលេខតាមលំដាប់ពី១ ដល់ ៣០	១៣ម៉

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	- រៀបលេខតាមលំដាប់ពី១ ដល់ ៣០។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន ចូលរួមសហការ រីករាយ និងមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។		
- ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គូផ្គងចំនួន រូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចទៅ នឹងលេខពី ២០ ដល់ ៣០។ **បំណិនសម្បទា** - ផ្គូផ្គងចំនួន រូបភាពទៅនឹងចំនួន ចំណុចទៅ នឹងលេខពី ២០ ដល់ ៣០។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ សកម្មចូលរួម និងសហការជួយគ្នា។	**៥.ល្បែង៖** ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខ ពី ២០ ដល់ ៣០	
២.រង្វាស់រង្វាល់ - បញ្ញត្តិស្ដីពីរង្វាស់រង្វាល់	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីបញ្ញត្តិ វែង និងខ្លី។ **បំណិនសម្បទា** - កំណត់បានពីប្រវែងវែង និងខ្លី។ **ចរិយាសម្បទា** - ព្យាយាម អំណត់ សកម្មចូលរួម និងសហការជួយគ្នា	**៦.សម្គាល់៖** វែង និង ខ្លី **៧.ល្បែង៖** តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត និងខ្លីជាងគេបំផុត?	
៣.ទំហំ រូបរាង លំហ និងពណ៌ - ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរាងធរណីមាត្រ និងវត្ថុនានា ទៅតាមក្រុម រាង ទំហំ និងពណ៌ - ប្រាប់បានពីទីតាំងក្នុងលំហ ខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង និង ខាងស្ដាំ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរាងធរណីមាត្រ ឬវត្ថុនានាតាមក្រុម រាង ទំហំ ពណ៌ - កំណត់ពីទីតាំងក្នុងលំហខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង និងខាងស្ដាំ។ **ចរិយាសម្បទា** - មានសណ្ដាប់ធ្នាប់ ព្យាយាម អំណត់ សកម្មចូលរួម និងសហការជួយគ្នា។	**៨.រឿងល្បែង៖** ធ្វើចំណាត់ថ្នាក់តាមក្រុម រាងធរណីមាត្រ ទំហំ និងពណ៌ **៩.រឿងល្បែង៖** ធ្វើចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមផ្លែឈើ តាមទំហំនិងពណ៌ **១០.ល្បែង៖** លើ ក្រោម ឆ្វេង ស្ដាំ	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណុចជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
៤.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម - ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែល កើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និង អនាគតកាល (ដោយផ្ដោតលើពេលវេលា)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីពេលវេលាតាមលំដាប់ លំដោយសកម្មភាពប្រចាំ ថ្ងៃដោយប្រើ មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបនិងបង្ហាញរូបភាពតាម លំដាប់សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដោយ ប្រើ មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម សកម្មចូលរួម និងសហការជួយគ្នា។	**១១.ល្បែង ៖** តម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ (ពេលមុន បន្ទាប់និងចុងក្រោយ)	
- ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ចសាមញ្ញ មួយចំនួន	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីប្រភេទ និងការប្រើប្រាស់ប្រាក់រៀលខ្មែរ ៥០៛ ១០០៛ ២០០៛ ៥០០៛១០០០៛ ២០០០៛ និង៥០០០៛។ **បំណិនសម្បទា** - ប្រើប្រាស់ប្រាក់រៀលតាមតម្លៃសម្រាប់ទិញទំនិញនិងវត្ថុផ្សេងៗ។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមសកម្ម សហការជួយគ្នាស្រឡាញ់ និងឱ្យតម្លៃប្រាក់រៀលខ្មែរ។	**១២.ល្បែង៖** រកដៃគូ ប្រភេទក្រដាសប្រាក់៥០៛ ១០០៛ ២០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛ ២ ០០០៛ និង៥០០០ ៛ **១៣.ល្បែង៖**ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ	
ភាសាខ្មែរ			
១.ការស្គាល់តួអក្សរ - ការប្រើញាណរបស់ខ្លួនដើម្បីអភិវឌ្ឍ បំណិនសមត្ថភាពទាំង៦ (សមត្ថភាព សង្កេត)	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបរូបភាពមធ្យោបាយធ្វើដំណើរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបរូបភាពមធ្យោបាយធ្វើដំណើរឱ្យត្រូវគ្នា។ **ចរិយាសម្បទា** - សប្បាយរីករាយក្នុងការលេង មានបម្រុងប្រយ័ត្ន សហការរង់ចាំវេន អំណត់។	**១.ល្បែង៖** ឡូតូរូបភាពមធ្យោបាយធ្វើដំណើរ	១៨ម៉
- ការយល់ដឹងអំពីបញ្ញត្តិនៃសំណេរ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួ និងស្រៈចំនួន៤ តាមទិសនៃសំណេរ។ **បំណិនសម្បទា** - រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរចំនួន ៣តួ និងស្រៈ	**២.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើតួអក្សរ « ហ ឡ អ » **៣.សកម្មភាពកសាង៖**តម្រៀបវត្ថុតូចៗលើស្រៈ « ី ុ ូ ួ »	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ចំនួន៤តាមទិសនៃសំណេរ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម សហការគ្នា គោរព លក្ខខណ្ឌ រង់ចាំវេន រហ័សរហួននិងសប្បាយរីករាយ។		
- ការយល់ដឹងអំពីការអាន និងប្រើប្រាស់ឯកសារសំណេរ ឬឯកសារផ្សេងៗ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបកាន់ និងបើកសៀវភៅរឿងដើម្បីអាន។ **បំណិនសម្បទា** - កាន់ បើក និងអានសៀវភៅរឿងពីទំព័រមុខរហូតដល់ទំព័រចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងមានចំណូលចិត្តក្នុងការអានសៀវភៅ ។	**៤.អំណានរឿង៖** ជ្រើសរើសសៀវភៅរឿងដោយខ្លួនឯង **៥.រំឭកអំណានរឿង៖** ជ្រើសរើសសៀវភៅរឿងដោយខ្លួនឯង	
- ការយល់ដឹងអំពីគោលការណ៍អក្ខរក្រម	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីតួអក្សរ និងស្រៈដែលរៀនរួច - ប្រាប់បានពីរបៀបរៀបតួអក្សរតាមលំដាប់ចំនួន ៣តួ។ **បំណិនសម្បទា** - បង្ហាញពីលំដាប់នៃតួអក្សរនិងស្រៈដែលរៀនរួច - រៀបតួអក្សរតាមលំដាប់ចំនួន ៣០តួ។ **ចរិយាសម្បទា** - យកចិត្តទុកដាក់ ព្យាយាម សហការជួយគ្នាចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។	**៦.ល្បែង ៖** ភ្លើងឆេះលើភ្នំអំពីស្រៈទាំង៨ **៧.ល្បែង ៖**ចាប់គូតួអក្សរពី **ក ដល់ ណ** **៨.ល្បែង៖** ដើរតួអក្សរលើរូបពស់ពី **ត ដល់ អ** **៩.ល្បែង៖** ដើរតួអក្សរលើរូបពស់ពី **ក ដល់ អ**	
២.គូស និងសរសេរតួអក្សរ - ការសរសេរកាន់តែប្រសើរឡើង	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងតាមគំរូស្រៈ ា ដល់ស្រៈ ូ - ប្រាប់បានពីទិសនៃសំណេរ ឈ្មោះរបស់ខ្លួន - ប្រាប់បានពីរបៀបគូរចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯងតាមគំរូ។ **បំណិនសម្បទា** - គូរចម្លងតាមគំរូស្រៈា ដល់ ស្រៈ ូ - គូរចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯងតាមគំរូ។ **ចរិយាសម្បទា** - ចូលរួមសហការរីករាយ ព្យាយាម អំណត់ និង	**១០.គំនូរ ៖** គូរចម្លងតាមស្រៈគំរូ ា ិ ី ឹ **១១.គំនូរ ៖** គូរចម្លងតាមស្រៈគំរូ ឺ ុ ូ ួ **១២.សកម្មភាពកសាង៖** តម្រៀបវត្ថុតូចលើឈ្មោះខ្លួនឯង (២៖តាពា) **១៣.គំនូរផាត់ពណ៌៖** ផាត់ពណ៌លើឈ្មោះខ្លួនឯង(២៖តាពា)	

ប្រធានបទ និងខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	សកម្មភាពគោល និងចំណងជើងមេរៀន	ម៉ោងសិក្សា
	ផ្ចិតផ្ចង់។	**១៤.គំនូរ ៖** គូរចម្លងឈ្មោះខ្លួនឯងតាមគំរូ	
៣.ការយល់ដឹងអំពីកំណាព្យ - ការយល់ដឹងអំពីវាក្យស័ព្ទ ឃ្លា និងលំនាំបទ	**វិជ្ជាសម្បទា** - ប្រាប់បានពីចំណងជើង និង អត្ថន័យនៃកំណាព្យ។ **បំណិនសម្បទា** - សូត្រកំណាព្យត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទ និងលំនាំបទ។ **ចរិយាសម្បទា** - ស្រឡាញ់ និងចូលចិត្តសូត្រកំណាព្យ។	**១៥.កំណាព្យ៖** ត្រូវហូបទឹកផ្អិន (ពេលទី១) **១៦.កំណាព្យ៖** ត្រូវហូបទឹកផ្អិន (ពេលទី២) **១៧.កំណាព្យ៖** ត្រូវកំចាត់សត្វចង្រៃ (ពេលទី១) **១៨.កំណាព្យ៖** ត្រូវកំចាត់សត្វចង្រៃ (ពេលទី២)	

ផ្នែកទី២៖
លំនាំនៃការបង្រៀន

២.១- មុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព

២.១.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព

២.១.១.១- ចលនាមូលដ្ឋាន

- **កំដៅសាច់ដុំ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗ ចំនួន ១ ឬ២ (សូមមើលក្នុងកំណត់សម្គាល់ខាងក្រោម)។
- **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**
  - បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (ប្រសិនបើមាន)
  - ណែនាំពីរបៀបធ្វើចលនាមូលដ្ឋាន
  - ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀបធ្វើចលនា ១នាក់ ឬ ២នាក់
  - បែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងអនុវត្តតាមសកម្មភាពនីមួយៗ
  - កុមារប្តូរក្រុមធ្វើសកម្មភាពតាមសញ្ញារបស់គ្រូ
  - បំផុសរកចំណងជើងចលនា។
- **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញចូលបន្ថយការនឿយហត់។
- **បញ្ជាក់ ៖**
  - ចំពោះការបែងចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ ចំនួនក្រុមតិចឬច្រើនអាស្រ័យទៅតាមចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់រៀន ប្រសិនបើបែកកុមារច្រើនក្រុមគ្រូអាចជ្រើសរើសសកម្មភាពបន្ថែមឱ្យស្របតាមចំនួនក្រុម
  - ត្រូវតែរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពទុកជាមុន និងធានាសុវត្ថិភាពចំពោះកុមារ។

២.១.១.២- ចលនាចរន្ត

គឺជាការរៀបចំចលនាមូលដ្ឋានចាប់ពី ២ចលនា ឡើងទៅបន្តបន្ទាប់គ្នា។

- **កំដៅសាច់ដុំ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗ ចំនួន ១ ឬ២ (សូមមើលក្នុងកំណត់សម្គាល់ខាងក្រោម)។
- **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**
  - បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (ប្រសិនបើមាន)
  - ណែនាំពីទីកន្លែង និងការធ្វើចលនានីមួយៗ បន្តបន្ទាប់គ្នា
  - ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀបធ្វើចលនាពីកន្លែងមួយបន្តទៅកន្លែងមួយទៀត
  - ឱ្យកុមារទាំងអស់អនុវត្តសកម្មភាពតាមការណែនាំ
  - បំផុសរកចំណងជើងចលនា។
- **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញចូលបន្ថយការនឿយហត់។
- **បញ្ជាក់ ៖**
  - ត្រូវតែរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់កុមារធ្វើសកម្មភាពទុកជាមុន
  - ចំពោះការអនុវត្តសកម្មភាពកុមារអាចធ្វើសកម្មភាពបន្តបន្ទាប់គ្នាវិលជុំអាស្រ័យទៅលើពេលវេលានិងចំនួនកុមារក្នុងថ្នាក់។

២.១.១.៣- ល្បែងចលនា

- **កំដៅសាច់ដុំ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗ ចំនួន ១ ឬ២ (សូមមើលក្នុងកណត់សម្គាល់)។
- **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**
  - បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (ប្រសិនបើមាន)

- ណែនាំពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- រៀបចំកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ អាស្រ័យទៅតាមប្រភេទល្បែង
- ចែកសម្ភារៈនិងឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម ឬបុគ្គល
- បង្ហាញលទ្ធផលរបស់ក្រុម
- កុមារ និងគ្រូផ្ទៀងផ្ទាត់កែតម្រូវភ្លាមៗ ដោយផ្អែកតាមលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- បំផុសរកចំណងជើងល្បែង។

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញចូលបន្ថយការនឿយហត់។

២.១.១.៤- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗ ចំនួន ១ ឬ២(សូមមើលក្នុងកំណត់សម្គាល់)។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- ពិភាក្សាជាមួយកុមារធ្វើចលនាខ្លះៗ ដែលទាក់ទងទៅនឹងខ្លឹមសាររឿង
- និទានរឿងបណ្ដើរនាំកុមារធ្វើសកម្មភាពបណ្ដើរតាមការនិទានរឿងរបស់គ្រូរហូតដល់ចប់សាច់រឿង
- បំផុសរកចំណងជើងរឿងនិទាន។

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញចូលបន្ថយការនឿយហត់។

២.១.១.៥- ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាងាយៗ ចំនួន ១ ឬ២(សូមមើលក្នុងកំណត់សម្គាល់ខាងក្រោម)។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- បំផុសរកចំណងជើងចម្រៀង
- ច្រៀង និងធ្វើចលនាតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀងឱ្យកុមារស្ដាប់ និងមើលមួយចប់
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើចលនាទាំងអស់គ្នា។

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញចូលបន្ថយការនឿយហត់។

បញ្ជាក់ ៖

- ការធ្វើចលនាតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង គ្រូអាចបង្កើតចលនាមូលដ្ឋានផ្សេងៗតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់គ្រូម្នាក់ៗ នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើចលនា ២ ឬ៣ដង អាស្រ័យលើពេលវេលា។

កំណត់សម្គាល់

- ត្រូវរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពទុកជាមុន មានអនាម័យ និងជានាសុវត្ថិភាពចំពោះកុមារ
- ការសម្របសម្រួលកុមារតាមក្រុមនីមួយៗ គ្រូត្រូវកែតម្រូវសកម្មភាពភ្លាមក្នុងករណីកុមារធ្វើមិនទាន់ត្រឹមត្រូវ
- ការកំដៅសាច់ដុំមានដូចជា ៖ ត្រាប់តាមដំណើរមនុស្ស (ពូកងទ័ព មនុស្សយន្ត មនុស្សតឿ អ្នកបង្ហាញម៉ូត...) ត្រាប់តាមដំណើរសត្វ ខ្យល់បក់ ទឹករលក លោតដោយសេរី ជាដើម
- ការបន្ធូរអារម្មណ៍ ៖ នាំកុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមចេញ និងដកដង្ហើមចូល ដោយអនុវត្តសកម្មភាពត្រាប់តាមផ្លុំក្រដាស បេះផ្កាហិត ផ្លុំទឹកក្ដៅ ផ្លុំប៉េងប៉ោង...
- ការហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង និងហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន៖នៅពេលពង្រឹងចំណេះដឹងត្រូវសួរពីចលនាមូលដ្ឋានដែលបានអនុវត្តទៅក្នុងខ្លឹមសារបទចម្រៀង និងខ្លឹមសាររឿងនិទាន

- ការរៀបចំកុមារធ្វើសកម្មភាព គឺផ្លាស់ប្តូរបត់បែនទៅតាមសកម្មភាពនីមួយៗ ដូចជា ៖
    - ឈរជាជួរទទឹង ឬបណ្តោយ ធ្វើសកម្មភាពមកឈរជារង្វង់វិញ
    - ឈរជារង្វង់ ធ្វើសកម្មភាពរួចមកឈរជាជួរទទឹង ឬជួរបណ្តោយវិញ
    - ឈរជុំគ្នាធ្វើសកម្មភាពជាសេរីរួចមកឈរជារង្វង់វិញ
    - ឈរជុំគ្នាធ្វើសកម្មភាពជាសេរី រួចមកឈរជាជួរទទឹង ឬជួរបណ្តោយវិញ។

២.១.១.៦- ឧទាហរណ៍

ចលនាមូលដ្ឋាន ៖ ដើរ (ដើរទៅមុខ ដើរថយក្រោយ ដើរចំហៀងខ្លួនឆ្ពោះទៅគោលដៅ)

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** ឱ្យកុមារធ្វើចលនាដើរដូចពួកងទ័ព ជ្រុំជើងមួយកន្លែង ។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- ណែនាំពីរបៀបធ្វើចលនាមូលដ្ឋាននីមួយៗ
    - ដើរទៅមុខ
    - ដើរថយក្រោយ
    - ដើរចំហៀងខ្លួនឆ្ពោះទៅគោលដៅ
- ឱ្យកុមារ១ ឬ ២ នាក់និយាយឡើងវិញពីរបៀបធ្វើចលនា
- ចែកកុមារជាបីក្រុម និង អនុវត្តតាមសកម្មភាពនីមួយៗ
- កុមារប្តូរក្រុមធ្វើសកម្មភាពតាមសញ្ញារបស់គ្រូ
- សម្របសម្រួលកុមារតាមក្រុមទាំង៣
- តើមុននេះ កូនៗបានធ្វើចលនាអ្វីខ្លះ?

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារបេះផ្កាហិតដោយដកដង្ហើមវែងៗ។

ចលនាចរន្ត ៖ ដើរ និង រត់ (ដើរធម្មតា រត់តិចៗទៅមុខ និងដើរលឿនតាមផ្លូវបត់បែន)

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** ឱ្យកុមារធ្វើចលនាដើរបង្ហាញម៉ូត និងរត់តិចៗ មួយកន្លែង។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- ប្រាប់ទីកន្លែង គឺទីចាប់ផ្តើមចេញពីដើរធម្មតា បន្ទាប់មករត់តិចៗ ទៅមុខ ចុងក្រោយដើរលឿនតាមផ្លូវបត់បែនមករកទីបញ្ចប់
- ណែនាំពីការធ្វើចលនានីមួយៗ បន្តបន្ទាប់គ្នា ដោយមានទីចាប់ផ្តើម និងទីបញ្ចប់ និងវិលជុំចុះឡើងទៅតាមពេលវេលាជាក់ស្តែង
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀបធ្វើចលនាតាមទីតាំងនីមួយៗ តាមលំដាប់លំដោយ
- ឱ្យកុមារទាំងអស់អនុវត្តបន្តបន្ទាប់គ្នាម្នាក់ម្តងៗ ដោយចាប់ផ្តើមចេញពីដើរធម្មតា បន្ទាប់មករត់តិចៗ ទៅមុខ ចុងក្រោយដើរលឿនតាមផ្លូវបត់បែនមករកទីបញ្ចប់
- សម្របសម្រួលកុមារតាមក្រុម បើករណីកុមារធ្វើមិនទាន់ត្រឹមត្រូវ ត្រូវកែតម្រូវភ្លាម
- តើថ្ងៃនេះ អ្នកគ្រូនាំកូនធ្វើចលនាអ្វីខ្លះ?

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារផ្លុំប៉េងប៉ោងដោយចលនាដង្ហើមវែងៗ។

ល្បែងចលនា ៖ ដងទឹកដាក់ដប

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** ឱ្យកុមារធ្វើចលនាខ្យល់បក់(ខ្យល់បក់តិចៗ បក់ខ្លាំងៗ ទៅមុខ ទៅក្រោយ...)។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះរួមមាន ធុងទឹក ទឹក ពែងទឹក និងដប(ទំហំប៉ុនគ្នា)
- បង្ហាញទីតាំង ចម្ងាយពីទីចាប់ផ្តើមដល់កន្លែងដាក់ដបទឹកចម្ងាយ ៤ ឬ៥ម៉ែត្រ
- ណែនាំពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
    - នៅពេលឮសូរសញ្ញារបស់គ្រូ សមាជិកក្រុមនីមួយៗត្រូវយកពែងដងទឹកចេញពីក្នុងធុងរួចរត់យកទៅចាក់ចូលក្នុងដបឱ្យបានលឿន និងឆាប់ពេញ
    - ក្រុមណាដឹញ្ជូនទឹកពេញដបមុនគេ ក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- រៀបចំកុមារ ៤ ឬ៥នាក់ ក្នុង១ក្រុម ចែកជា ៣ ទៅ៤ក្រុម
- ចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្ត
- កុមារអនុវត្តការលេងដោយគ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល
- បង្ហាញលទ្ធផលរបស់ក្រុម
- កុមារ និងគ្រូផ្ទៀងផ្ទាត់កែតម្រូវភ្លាមៗ ដោយផ្អែកតាមលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- តើថ្ងៃនេះ អ្នកគ្រូនាំកូនលេងល្បែងអ្វី?

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារផ្តុំទឹកក្តៅដោយចលនាដង្ហើមវែងៗ។

ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន ៖ មេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** ឱ្យកុមារធ្វើចលនាគ្រវីគូថទទះស្លាប។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- ពិភាក្សាជាមួយកុមារធ្វើចលនាខ្លះៗ ដែលទាក់ទងទៅនឹងខ្លឹមសាររឿង រួមមាន៖ មេមាន់ដើរទៅមុខ ថយក្រោយ បោះជំហានវែងៗ លោតចុះឡើង ទទះស្លាប កកាយដី រត់ទៅមុខ
- ចាប់ផ្តើមនិទានរឿងបណ្តើរ កុមារធ្វើសកម្មភាពជាចលនាបណ្តើរ តាមការនិទានរឿងរបស់គ្រូរហូតដល់ចប់សាច់រឿង(មានមេមាន់មួយបាននាំកូនដើរចេញពីទ្រុង..កៀងកូនស្រែកថា៖ កូនៗរត់លឿនចូលទ្រុងវិញ)។
- តើថ្ងៃនេះ អ្នកគ្រូនាំកូនហាត់ប្រាណតាមរឿងអ្វី?

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារស្រែកជាសំឡេងមាន់រងាវ កុកគីកែកឹត...។

ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង ៖ យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំ

❖ **កំដៅសាច់ដុំ ៖** ឱ្យកុមារធ្វើចលនាចាបហើរ។

❖ **សកម្មភាពអនុវត្ត ៖**

- នៅពេលកូនឮសំឡេងភ្លេង តើកូនធ្វើដូចម្តេច?
- ច្រៀង និងធ្វើចលនាតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀងឱ្យកុមារស្តាប់ និងមើលមួយចប់

យើងក្មេងៗនាំគ្នារាំ រាំសប្បាយៗ លំហែកាយា មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ រាំ រាំ រាំលេងសប្បាយ(កុមារឈររាងជារង្វង់) កាន់ដៃគ្នាៗជារង្វង់ រាល់ថ្ងៃឈប់ៗ ឈប់សម្រាកកាយ(កុមារកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់) មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ រាំ រាំ រាំលេងសប្បាយ (កុមារឈររាំជារង្វង់) ឡាឡាឡា ឡាឡាឡា ឡាឡាឡា ឡាឡាឡា ឡាឡា ឡាឡាឡាឡាឡា ឡាឡាឡាឡាឡាឡា(កុមារឈររាំជារង្វង់)

- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើចលនាទាំងអស់គ្នា រហូតដល់ចប់បទចម្រៀង
- តើថ្ងៃនេះ អ្នកគ្រូនាំកូនហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀងអ្វី?

❖ **បន្ធូរអារម្មណ៍ ៖** នាំកុមារឈរដកដង្ហើមចេញចូលវែងៗ។

២.១.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព

២.១.២.១- ល្បែងចលនាម្រាមដៃ

បូតសណ្ដែក

❖ របៀបលេង ៖

- រៀបកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាមួយគូៗ
- ចម្រៀង និងចលនាត្រូវធ្វើដំណាលពេលគ្នា ហើយបន្តការទះដៃរហូតដល់ចប់
- កុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាមួយគូៗ ត្រូវយកបាតដៃទាំង២ ដាក់ផ្ទោបឆ្លាស់គ្នានឹងបាតដៃទាំង២ របស់ដៃគូរួចបូតដៃចេញទះដៃខ្លួនឯងរៀងៗខ្លួន ហើយតមកទៀតទើបយកបាតដៃឆ្វេងទះទៅលើបាតដៃឆ្វេងរបស់គូខ្លួន រួចដកដៃមកទះដៃខ្លួនឯងរៀងៗខ្លួនសិន ទើបទះទៅលើបាតដៃស្ដាំរបស់ដៃគូខ្លួន។ ធ្វើរបៀបនេះរហូតដល់ច្រៀងចប់។ កុមារទះបាតដៃម្ដងឆ្វេង ម្ដងស្ដាំទៅវិញគ្នា រហូតដល់ច្រៀងចប់ ទើបលេងសាដើមឡើងវិញ។
- នៅពេលដែលបូតដៃចេញពីគ្នាកុមារត្រូវច្រៀងឱ្យព្រមៗគ្នា ៖

បូតសណ្ដែកអើយបូតសណ្ដែក	រទេះបាក់បែកនាងនីដើរដី
អស់ទាំងគេ គេជិះដំរី	នាងនីដើរដីជិះឆ្នែកំផើម។
កំផើមៗ អើយចង់ស៊ីនំជុត	ភ្លើងរលត់ចង់ស៊ីនំឆៅ
កំពប់ម្សៅយកដៃទៅត្រង	កំពប់លំអង សងកូនក្រមុំ
សងមីតូច វាចេះតែយំ	សងមីធំវាដាំបាយឆៅ។

➕ បញ្ជាក់ ៖ គ្រូច្នៃប្រឌិតល្បែងនេះ ដោយឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ ឬឈរ រួចទះបាតដៃទៅលើបាតដៃអ្នកនៅអមសងខាង នៅកន្លែងខ្លះគេទះភ្លៅផងដែរ។

ក្អែកស៊ីដៃ

❖ របៀបលេង៖

- រៀបចំកុមារអង្គុយជារង្វង់
- កុមារទាំងអស់ប៉ាវដើម្បីរកអ្នកឈ្នះធ្វើជាមេក្រុម
- ចំណែកកុមារនៅសល់ទាំងអស់ត្រូវក្ដាប់ដៃដោយបញ្ចេញចង្អុលដៃត្រង់ឡើងទៅលើ ឯកុមារដទៃត្រូវយកប្រអប់ដៃមកក្ដាប់ចង្អុលដៃអ្នកទី១ ព្រមទាំងបញ្ចេញចង្អុលដៃឱ្យត្រង់ឡើងទៅលើដែរ ហើយដំណើរនេះនឹងធ្វើតាមលំដាប់រហូតទាល់តែអស់កុមារ
- មេក្រុមត្រូវប្រើចង្អុលដៃស្ដាំគ្រវាសទៅមក ចង្អុលដៃឆ្វេងរបស់ខ្លួនដែលកាន់បន្តពីលើគេបង្អស់ ហើយនិយាយថា៖ «ប៉ែតប៉ត សមុទ្រស៊ីបាយ បាយអី? បាយស សម្លអី? សម្លក្អែក វែកអី? វែកស្ពាន់មាន់អី? មាន់ចៃ ចៃអី? ចៃល្អ» (ពាក្យ បាយអី? សម្លអី? វែកអី? មាន់អី? ចៃអី? ត្រូវមេក្រុមជាអ្នកសួរ)
- គ្រាន់តែចប់ពំនោលភ្លាម ត្រូវយកចង្អុលដៃឆ្វេងរបស់ខ្លួនលាក់នៅខាងក្រោយខ្នងហើយចង្អុលដៃរបស់មេក្រុម នៅតែគ្រវាសទៅមកឱ្យប៉ះចង្អុលដៃមិត្តរបស់ខ្លួនបន្តទៀតរហូតដល់គ្រប់គ្នា
- កូនក្រុមត្រូវឆ្លើយឱ្យបានឆាប់រហ័សនូវសំណួររបស់មេក្រុមដូចជា បាយស សម្លក្អែក វែកស្ពាន់ មាន់ចៃចៃល្អ រហូតដល់ចប់ ទើបអាចយកចង្អុលដៃរបស់ខ្លួនលាក់បាន។ នៅពេលកូនក្រុមម្នាក់ៗ លាក់ចង្អុលដៃបានគ្រប់គ្នាហើយ មេក្រុមរាប់ ១ ២ ៣ ដើម្បីឱ្យកូនក្រុមទាំងអស់ទះដៃព្រមគ្នា។

➕ បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះ មាននៅគ្រប់តំបន់តែការចាប់ចុងចួននិយាយខុសគ្នា។

ប៉ែតប៉ត

- របៀបលេងដូចល្បែងក្អែកស៊ីដៃ មេក្រុមពោលជាទំនុក «ប៉ែតប៉ត ត្រីអណ្តែងកប់ភក់ ត្រីផ្ទក់សូត្រមន្ត អ្នកស្រុកធ្វើបុណ្យ ដូងខ្ចី ដូងទុំ?»
- កូនក្រុមដែលមានដៃនៅខាងលើគេ ត្រូវឆ្លើយតែមួយម៉ាត់ថា «ទុំ» ឬ «ខ្ចី» បើកុមារណាម្នាក់ឆ្លើយថា «ដូងខ្ចី» មេក្រុមត្រូវគ្រវាសចង្អុលដៃឱ្យខ្លាំងដើម្បីឱ្យធ្លាប់ជ្រុះដូង។ បើកុមារថា«ដូងទុំ»មេក្រុមត្រូវគ្រវាស តិចៗស្រាលៗ ពីព្រោះដូងទុំងាយនឹងជ្រុះ។

ប៉ក់យកកៅស៊ូ ឬប៉ក់យកគ្រាប់ក្រួស

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារត្រូវប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ
- កុមារដែលប៉ាវឈ្នះ ត្រូវប្រមូលគ្រាប់ក្រួសទាំងអស់ដោយក្បង់ដាក់ក្នុងបាតដៃទាំង២ រួចបោះឡើងទៅលើ ហើយត្រឡប់យកខ្នងដៃទាំងពីរដាក់កៀកគ្នាដើម្បីទ្រយកគ្រាប់ក្រួសឱ្យបាន រួចបោះគ្រាប់ក្រួសនៅសល់ឡើងទៅលើ ដោយត្រឡប់បាតដៃទាំងពីរឱ្យរហ័សក្បង់ទ្រយកគ្រាប់ក្រួសមកទុកជាចំណែករបស់ខ្លួន។ រីឯអ្នកនៅខាងស្តាំដៃត្រូវប្រមូលគ្រាប់ក្រួសដែលជ្រុះមកក្បង់ដាក់ក្នុងបាតដៃលេងតាមរបៀបដូចអ្នកមុន រហូតដល់អស់គ្រាប់ក្រួសទើបលេងសាជាថ្មី។ ចុងបញ្ចប់អ្នកលេងណាម្នាក់មានគ្រាប់ក្រួសច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះអាចលេងដោយប្រើបាតដៃតែម្ខាង។

ចាក់ឡុកឡាក់ ឬ ចាក់ជីយ៉ា

❖ របៀបលេង ៖

- អង្គុយលាបាតដៃស្តាំដាក់ចំពីមុខ
- កុមារទាំងអស់យកចង្អុលដៃស្តាំចុចលើបាតដៃគ្រូ បន្តមកគ្រូពោលជាទំនុក៖ «ចាក់ឡុកឡាក់ស៊ីបាយឡូងឡាំង ដក់ថ្នាំខ្លាំងណាំណិណាំអយ កូនចៅឡយកន្ត្រប់បាយអ៊ឹង»។ ពេលគ្រូនិយាយដល់ពាក្យ «អ៊ឹង» កុមារទាំងអស់ត្រូវដកដៃចេញយ៉ាងរហ័ស ចំណែកគ្រូត្រូវប្រុងចាប់យកម្រាមដៃកុមារណាមួយឱ្យបាន។ ពេលចាប់បាន គ្រូត្រូវកាន់ចង្អុលដៃឱ្យជាប់រួចបញ្ជាទៅកុមារដទៃទៀតដែលរួចខ្លួនឱ្យទៅគោះ ឬប៉ះវត្ថុណាមួយដែលនៅជុំវិញខ្លួនមានចម្ងាយប្រមាណ៤ទៅ៥ម៉ែត្រ។បន្ទាប់មក គ្រូលែងដៃកុមារឱ្យទៅដេញកុមារទាំងអស់។ កាលបើឃើញកុមារចាំទីមកដេញចាប់ខ្លួនកុមារទាំងអស់នោះត្រូវរត់គេចខ្លួនសំដៅទៅគ្រូ បើរត់មិនដល់ទីទេហើយយល់ថាខ្លួនគេចមិនទាន់ កុមារនោះត្រូវអង្គុយចុះដោយយកដៃទាំងគូខ្ទប់ត្រចៀក រួចដើរដំណើរទាទៅរកគ្រូ ធ្វើដូចនេះទើបអ្នកចាំទីមិនអាចចាប់ខ្លួនកុមារនោះបានឡើយ។ ដូច្នេះកុមារចាំទីត្រូវងាកទៅដេញចាប់កុមារដទៃទៀតដែលកំពុងរត់ ឬមិនបានយកដៃទាំងពីរខ្ទប់ត្រចៀក និងអង្គុយចុះនោះ។ ប្រសិនបើជាអ្នកចាំទីដេញចាប់កុមារណាម្នាក់បានគេចាត់ទុកអ្នកចាំទីថារួចខ្លួន។ ប្រសិនបើអ្នកចាំទីចាប់ពុំបាននរណាម្នាក់នឹងទទួលពិន័យឱ្យធ្វើអ្វីមួយតាមការកំណត់របស់ក្រុម ហើយចាប់ផ្តើមលេងសាជាថ្មី។

កាប់ដូងទុំ

❖ របៀបលេង ៖

- ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះម្នាក់ធ្វើជាអ្នកកាប់ដូង
- កុមារនៅសល់ត្រូវចាប់ច្បិចស្បែកខ្នងដៃស្តាំរបស់មិត្តភក្តិបន្តគ្នាឱ្យត្រង់ពីក្រោមទៅលើរួចពោលជាទំនុកថា៖
- «ជីបអំបិល តើចៗ ខ្សែយើងខើចយកវល្លិទៅត តធ្វើអ្វី? តបេះដូង»អ្នកចាំកាប់ដូងសួរថា៖«ដូងទុំ ដូងខ្ចី?»

- អ្នកខាងលើគេបង្គាប់ត្រូវឆ្លើយ៖
  - «ខ្ចី» អ្នកកាប់មិនត្រូវកាប់ដៃគេទេ ហើយពេលទំនុកឡើងវិញ
  - «ទុំ» អ្នកកាប់ត្រូវកាប់ដៃខាងលើភ្លាម តែបើប៉ះដៃអ្នកនៅបន្ទាប់ត្រូវគេដោះ ហើយបើកាប់ដៃពេលដែលគេថា «ខ្ចី» ក៏ត្រូវគេដោះដៃរ។
- កុមារលេងរបៀបនេះរហូតទាល់តែចប់។

ជីបអំបិល

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអង្គុយជិតគ្នាជារង្វង់តូចៗ
- កុមារទាំងអស់ត្រូវច្បិចចាប់ស្បែកខ្នងដៃស្តាំគ្នាពីក្រោមទៅលើឱ្យត្រង់ក្នុងចលនាលើកដាក់តិចៗតាមចង្វាក់អមដោយពាក្យថា៖ «ជីបអំបិលៗ អន្ទើតអន្ទង តុកកែខាំពង លលកហើរភិល »
- ចប់ពាក្យ «ភិល» ភ្លាមកុមារដែលមានដៃនៅលើគេ ត្រូវដកដៃចេញហើយយកមកលាក់នៅក្រោយខ្នង។
- កុមារលេងរបៀបនេះរហូតទាល់តែអស់ដៃជីប ទើបនាំគ្នាទះដៃស្រែកហ៊ោ។

បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះស្រដៀងគ្នានឹងល្បែងកាប់ដូងទុំដៃរ។

ចាប់រលាក់ដៃ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារឈរទល់មុខគ្នាក្នុងចន្លោះសមល្មម រួចលូកដៃស្តាំទៅមកដោយឱ្យខ្នងដៃស្តាំទល់គ្នានឹងខ្នងដៃស្តាំរបស់ដៃគូ (ដាក់បញ្ឈរមិនមែនផ្កាប់ ឬផ្ងារ)
- កុមារទាំងពីរផ្កាប់បាតដៃចុះក្រោម តែផ្នែកប្រសព្វរវាងកូនដៃ និងកូនដៃ មិនត្រូវឱ្យឃ្លាតចេញពីគ្នាឡើយ។ បាតដៃស្តាំនៃកុមារទាំងពីរផ្កាប់ចុះសន្សឹមៗ រហូតទាល់តែបាតដៃទាំងពីរផ្ទិបជាប់គ្នា ហើយត្រូវឱ្យមេដៃស្តាំទាំងពីររត់រកគ្នាដែលត្រូវនៅខាងក្រោមហើយកូនដៃទាំងពីរត្រូវនៅខាងលើ
- តមកទៀតកុមារទាំងពីរបង្វិលដៃឱ្យចេញពីគ្នា តែដាច់ខាតមិនត្រូវឱ្យមេដៃទាំងពីរឃ្លាតចេញពីគ្នាឡើយដោយធ្វើយ៉ាងណាឱ្យបាតដៃទាំងពីរទល់មុខគ្នា។ ពេលនេះមេដៃទាំងពីរនៅខាងលើ ឯកូនដៃទាំងពីរនៅខាងក្រោមម្តង ហើយបាតដៃទល់នឹងបាតដៃ។ ទីបញ្ចប់កុមារចាប់ដៃគ្នា រលាក់របៀបគួរសម ឬហៅថាសួស្តី។

ម្រាមដៃនៅឯណា

❖ **របៀបលេង ៖**

- សួរសំណួរកុមារអំពីឈ្មោះម្រាមដៃទាំងប្រាំ ចំណែកកុមារជាអ្នកឆ្លើយ
- ចម្លើយរំពឹងទុក៖ ១.មេដៃ ២.ចង្អុលដៃ ៣.ម្រាមកណ្តាល ៤.នាងដៃ ៥.កូនដៃ
- ច្រៀងចម្រៀងជាគំរូៗ ព្រមទាំងធ្វើចលនាឱ្យកុមារស្តាប់ និងសង្កេត

១. មេដៃនៅឯណាៗ	(យកម្រាមមេដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ	(លើកម្រាមមេដៃស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមមេដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ	(ម្រាមមេដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត	(ម្រាមមេដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ	(ផ្តុំម្រាមមេដៃទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)
២. ចង្អុលដៃនៅឯណាៗ	(យកម្រាមចង្អុលដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ	(លើកម្រាមចង្អុលដៃស្តាំដាក់ទៅមុខបន្ទាប់មកម្រាមចង្អុលដៃឆ្វេង)

សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមចង្អុលដៃទាំងពីរ ពេបុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមចង្អុលដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង ពេបុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្តុំម្រាមចង្អុលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)
៣.ម្រាមកណ្តាលនៅឯណាៗ (យកម្រាមកណ្តាលលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមដៃកណ្តាលស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមកណ្តាលឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមដៃកណ្តាលទាំងពីរ ពេបុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមដៃកណ្តាលទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង ពេបុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្តុំម្រាមដៃកណ្តាលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)
៤.នាងដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមនាងដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមនាងដៃស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមនាងដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមនាងដៃទាំងពីរ ពេបុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមនាងដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង ពេបុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្តុំម្រាមនាងដៃចង្អុលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)
៥.កូនដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមកូនដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមកូនដៃស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមកូនដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមកូនដៃទាំងពីរ ពេបុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមកូនដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងពេបុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្តុំម្រាមកូនដៃទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)
៦.ម្រាមប្រាំនៅឯណាៗ (យកម្រាមដៃទាំងពីរលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមដៃ៥ខាងស្តាំ រួចម្រាមដៃ៥ខាងឆ្វេងដាក់ទៅមុខ)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមដៃទាំងពីរ ពេបុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមដៃប្រាំទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង ពេបុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា។ (ផ្តុំម្រាមដៃរួចជម្រាបសួរ និងជម្រាបលា)

ត្រងកៅស៊ូកងជាខ្សែ

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកៅស៊ូកងឱ្យកុមារម្នាក់ៗ ស្មើគ្នា តាមលទ្ធភាពជាក់ស្តែង
- ឱ្យកុមារម្នាក់ៗ អង្គុយសណ្តូកជើង យកកៅស៊ូកងមួយមកពាក់នឹងមេជើងឆ្វេង ឬស្តាំ។ បន្ទាប់មកកុមារយកកៅស៊ូកង១ថ្មីមកស៊កបញ្ចូលក្នុងកៅស៊ូដែលទាក់នឹងមេជើង ហើយបត់កៅស៊ូនោះជា២ឱ្យផ្គោបគ្នារួចយកកៅស៊ូកង១ទៀត មកស៊កបញ្ចូលបន្តទៅក្នុងកៅស៊ូមុន ហើយបត់ជា២ឱ្យផ្គោបគ្នាដូចមុន។ កុមារអនុវត្តបែបនេះបន្តគ្នារហូតសល់កៅស៊ូតែ១។ កៅស៊ូដែលសល់១នោះ ត្រូវស៊កបញ្ចូលបន្តគ្នាតែបត់ជា២មិនដូចមុនទេគឺយកកៅស៊ូម្ខាងស៊កបញ្ចូលគ្នាទាញចេញយកតែម្ខាងដើម្បីផ្ចិតមុខបានជាខ្សែមួយរួចជាស្រេច។

ផ្ទាត់គ្រាប់ក្រួស ឬកៅស៊ូចូលក្នុងរង្វង់

❖ **របៀបលេង ៖**

- **របៀបទី១**

- លេងជាក្រុម ២នាក់ ៣នាក់ ឬ៤នាក់
- កុមារប៉ាវរើសរកអ្នកទី១ ទី២ ទី៣ ទី៤

- បន្ទាប់មកកុមារម្នាក់ៗ ត្រូវដាក់សម្ភារៈរបស់ខ្លួនឱ្យមានចំនួនស្មើៗគ្នាដូចជាកុមារម្នាក់ៗ ដាក់កៅស៊ូចំនួន៥ ឬគ្រាប់ក្រួសចំនួន៤ ជាដើម
- អ្នកឈ្នះទី១ ត្រូវប្រមូលយកសម្ភារៈទាំងអស់មកបោះឡើងទៅលើឱ្យធ្លាក់ចុះ រួចផ្ទាត់របស់នោះឱ្យចូលប្រអប់ដៃ ឬរង្វង់។ តែបើផ្ទាត់ខុសទីដៅត្រូវផ្អាកភ្លាមហើយបន្តវេនឱ្យអ្នកទី២ លេងផ្ទាត់សម្ភារៈដែលនៅសល់ឱ្យចូលទីដៅក្នុងករណីផ្ទាត់ខុសទីដៅ ត្រូវបន្តវេនឱ្យអ្នកទី៣ ទី៤ លេងរហូតដល់អស់សម្ភារៈ។

- **របៀបទី២**

- ដូចរបៀបលេងទី១ ដែរ តែកុមារ២នាក់ ផ្ទាត់ម្នាក់ម្តងតម្រង់ទៅរកសម្ភារៈរបស់ដៃគូខ្លួនឱ្យជល់គ្នា ឬគងលើគ្នា អ្នកណាផ្ទាត់ត្រូវលក្ខខណ្ឌ អ្នកនោះឈ្នះ។

ផ្ទាត់គ្រាប់ក្រួស ឬកៅស៊ូប្រណាំងគ្នា

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារដាក់សម្ភារៈនៅទីចេញដំណើររៀងៗខ្លួន
- ឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើម កុមារត្រូវផ្ទាត់សម្ភារៈតាមផ្លូវបត់បែន មិនឱ្យវត្ថុចេញក្រៅគំនូស
- កុមារណាម្នាក់ផ្ទាត់ទៅដល់ទីមុន គឺជាអ្នកឈ្នះ។ ចំណែកកុមារដែលផ្ទាត់វត្ថុចេញក្រៅគំនូសត្រូវយកវត្ថុនោះមកដាក់នៅដើមទីវិញ ហើយផ្ទាត់សាជាថ្មីម្តងទៀត។

បញ្ជាក់ ៖ ចម្ងាយទីរបស់កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវមានចន្លោះ និងប្រវែងស្មើៗគ្នា។

លាក់ម្រាមដៃ

❖ **របៀបលេង ៖**

កុមារទាំងអស់ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដើម្បីធ្វើមេ។ អ្នកធ្វើជាមេត្រូវខ្ទាស់ម្រាមដៃស្តាំ និងម្រាមដៃឆ្វេងឆ្លាស់ចូលគ្នាដោយលាក់ម្រាមដៃណាមួយនៅក្នុងប្រអប់ដៃមិនឱ្យអ្នកឯទៀតឃើញដើម្បីទាយ។ ប្រសិនបើអ្នកណាទាយត្រូវអ្នកនោះត្រូវធ្វើជាមេម្តង។ អ្នកទាយខុសត្រូវធ្វើជាដង្កូវទឹកដោយប្រើចលនាម្រាមដៃម្តងមួយៗ កម្រើកចុះឡើងដូចដង្កូវទឹកឱ្យគ្រប់ម្រាមដៃ ទើបអនុញ្ញាតឱ្យលេងសាជាថ្មី។

បញ្ជាក់ ៖ អ្នកធ្វើជាមេអាចលាក់ម្រាមដៃម្តងពីរបាន ហើយប្រើម្រាមដៃខាងណាក៏បាន។

ក្តាមវាររកចំណី

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអង្គុយតាមទីដែលបានកំណត់។ ដាក់ម្រាមដៃទាំងដប់លើទីរង់ចាំស្តាប់សញ្ញាចេញដំណើរពីគ្រូ
- កុមារធ្វើចលនាម្រាមដៃទាំង១០ ដូចក្តាមវារឆ្ពោះទៅរកទីដែលមានចំណី (ប្រណាំងគ្នា)
- អ្នកទៅដល់ទីដៅត្រូវកៀបយកចំណីដោយប្រើចង្អុលដៃនិងម្រាមកណ្តាលរួចវារត្រឡប់មកទីដើមវិញដោយប្រុងប្រយ័ត្នមិនធ្វើឱ្យជ្រុះចំណី។ ប្រសិនជាកុមារណាម្នាក់ធ្វើឱ្យជ្រុះចំណីកណ្តាលផ្លូវត្រូវចាញ់ កុមារដែលមកដល់ទីក្រោយគេក៏ត្រូវចាញ់ដែរ ចំណែកកុមារដែលមកដល់ទីមុនគេដោយមិនជ្រុះចំណីគឺជាអ្នកឈ្នះ។

បញ្ជាក់ ៖ ការកំណត់ទីឆ្ងាយ ឬជិត អាស្រ័យទៅតាមវ័យ ឬលទ្ធផលដែលកុមារអាចធ្វើបាន។ ចំពោះកុមារដែលចាញ់ត្រូវធ្វើតាមបញ្ជារបស់អ្នកឈ្នះ។ ឧទាហរណ៍៖ ធ្វើដំណើរដូចសត្វទាស្រែកកាបៗ ធ្វើត្រាប់សំឡេងឆ្កែព្រូស...។

ចាប់វត្ថុប្រណាំងគ្នាដោយប្រើម្រាមដៃពីរ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអាចលេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច
- កុមារស្តាប់គ្រូឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើម និងបញ្ឈប់

- កុមារត្រូវចាប់វត្ថុម្តងមួយៗ ដោយមេដៃ និងចង្អុលដៃ ពីទីម្ខាងយកទៅដាក់ទីម្ខាងទៀតឱ្យបានរហ័ស។កុមារណាចាប់វត្ថុអស់មុនគេ និងបានច្រើនជាងគេចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។

បញ្ជាក់ ៖ ធ្វើដូចរបៀបខាងលើដែរតែប្រើមេដៃ និងម្រាមកណ្តាលម្តង។ បន្តមកទៀតប្រើមេដៃ និងនាងដៃ រួចកូនដៃ។ គ្រូណែនាំកុមារឱ្យលេងដៃឆ្វេងម្តង។

ចាក់ទឹកដូង

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារត្រូវប៉ាវរកអ្នកចាញ់
- អ្នកចាញ់ត្រូវក្រាបនៅចំកណ្តាលរង្វង់
- អ្នកឈ្នះត្រូវផ្ងារបាតដៃឆ្វេងដាក់លើខ្នងអ្នកក្រាបទាំងអស់គ្នា
- កុមារម្នាក់ធ្វើជាមេគេ (ដោយអ្នកស្ម័គ្រចិត្តកាន់គ្រាប់ក្រួស ឬកំណាត់ជើងធូប) ដោយម្រាមមេដៃ និងចង្អុលដៃស្តាំយកទៅចុចលើបាតដៃរបស់សមាជិកតាមលំដាប់លំដោយពីស្តាំទៅឆ្វេង ឬពីឆ្វេងទៅស្តាំដោយស្រែកច្រៀងបណ្តើរ «ចាក់ទឹកដូងមីឡូងមីឡា កន្ទុយត្រីប្រាមហានាងអុក អកកំបោរប្រចាំថង់ បំពង់ឫស្សីប្រចាំវែក ក្បាលទំពែកក្អែកជុះដាក់ប៉ក់ លាក់ទៅ» ពាក្យ ប៉ក់ ចប់ភ្លាមមេត្រូវដាក់ក្រួស ឬកំណាត់ជើងធូបលើបាតដៃកុមារណាម្នាក់បន្ទាប់មក កុមារទាំងអស់យកបាតដៃឆ្វេងក្តាប់ចង្អុលដៃស្តាំធ្វើចលនារមួលចុះរមួលឡើង ដោយច្រៀងបន្ទរថា៖ «គ្រលីតបាយសងៗៗៗ»
- កុមារក្រាបងើបឡើង រួចទាយរកអ្នកលាក់វត្ថុ (គ្រាប់ក្រួស ឬកំណាត់ធូប)បើទាយត្រូវនោះបានរួចខ្លួន
- អ្នកលាក់វត្ថុដែលគេទាយត្រូវគឺក្រាបវិញម្តង។ ប៉ុន្តែបើទាយខុស អ្នកមុនត្រូវក្រាបម្តងទៀត និងលេងសាជាថ្មី។

បញ្ជាក់ ៖ បើទាយខុសពីរដងត្រូវគេដោះ ឬច្រៀង ឬនិទានរឿង... ឱ្យកុមារទាំងអស់ស្តាប់។

បោះកៅស៊ូ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារលេងជាក្រុម មួយក្រុមមាន ២នាក់ឡើងទៅ
- កុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះទី១ ទី២ ទី៣...
- ដាក់ចំនួនកៅស៊ូស្មើៗគ្នា
- អ្នកឈ្នះទី១ ត្រូវប្រមូលយកកៅស៊ូកងពីសមាជិកម្នាក់ៗ ដាក់លើបាតដៃស្តាំរួចបោះទៅលើ។ បន្ទាប់មកត្រូវប្រញាប់យកចង្អុលដៃស្តាំស៊កចូលក្នុងរង្វង់កៅស៊ូកងនោះ។ កៅស៊ូកងដែលធ្លាក់ចូលក្នុងចង្អុលដៃបានប៉ុន្មាន ចាត់ទុកជាចំណែករបស់កុមារនោះ។ រីឯកៅស៊ូកងដែលចេញពីចង្អុលដៃត្រូវទុកឱ្យអ្នកទី២លេងបន្តរួចអ្នកទី៣ ទី ៤ បើអស់កៅស៊ូកងត្រឹមណា ត្រូវដាក់ចំនួនកៅស៊ូស្មើៗគ្នា លេងសាជាថ្មីទៀត។

បញ្ជាក់ ៖ ណែនាំកុមារលេងដោយប្រើឱ្យបានគ្រប់ម្រាមដៃស្តាំ និងអាចប្តូរមកលេងម្រាមដៃខាងឆ្វេងបាន។

ទ្រោះ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារទាំងអស់ត្រូវប៉ាវរកអ្នកឈ្នះលេងមុនគេ
- **របៀបទី១ ៖** កុមារដែលទ្រោះមុនគេត្រូវយកចង្កឹះតូចៗ មកដាក់លើបាតដៃស្តាំ។ បន្ទាប់មកបោះឡើងលើបន្តិចរួចយកខ្នងដៃស្តាំដដែលមកទ្រចង្កឹះដែលនៅសល់លើខ្នងដៃ។ ត្រូវបោះឡើងលើម្តងទៀតរួចក្រឡះបាតដៃឱ្យរហ័សចាប់ជាដំបូងយកមួយ។ ធ្វើសាដើមជាលើកទីពីររួចចាប់យកចង្កឹះពីរ ហើយធ្វើលើកទីបីរួចចាប់យកចង្កឹះបី។ លើកទីបួន ចាប់យកចង្កឹះបួនទីប្រាំចាប់យកចង្កឹះប្រាំ។ កុមារណាម្នាក់អនុវត្តបានត្រឹម

ត្រូវហើយមិនធ្លាក់ជ្រុះ កុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។ តែបើអនុវត្តមិនបានត្រឹមត្រូវទេនោះ ត្រូវផ្ទេរឱ្យកុមារទីពីរធ្វើម្តងរួចដល់វេនអ្នកទីបី ទីបួន ទីប្រាំ... ដោយលេងតាមរបៀបដូចខាងលើ។

- **របៀបទី២ ៖** កុមារលេងដូចរបៀបទី១ដែរ។ កុមារបោះចង្កឹះទៅលើរួចយកខ្នងដៃទ្រឱ្យទើលើខ្នងដៃបានចំនួនច្រើនកាន់តែប្រសើរ ចង្កឹះជ្រុះប៉ុន្មានមិនបាច់គិតរួចបោះទៅលើម្តងទៀតហើយក្រឡាស់បាតដៃទ្រយកវិញបានចំនួនប៉ុន្មានយកប៉ណ្ណោះ សល់ប៉ុន្មានត្រូវឱ្យអ្នកទីពីរធ្វើម្តង។

ផ្ទាត់កៅស៊ូគងគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារលេងពី ២ ទៅ ៦នាក់
- កុមារទាំងអស់ប៉ាវដើម្បីរកអ្នកឈ្នះផ្ទាត់មុនគេរួចរកអ្នកទី២ ទី៣...
- កុមារប៉ាវឈ្នះគេត្រូវកើបកៅស៊ូទាំងអស់រួចបោះឡើងទៅលើ ពេលធ្លាក់មកវិញកៅស៊ូណាគងគ្នាជាគូៗកុមារនោះត្រូវយកជារបស់ខ្លួន។ ចំណែកកៅស៊ូនៅដាច់ពីគ្នា និងគងលើគ្នាច្រើនចាប់ពីបីឡើងទៅកុមារត្រូវគិតថា តើត្រូវផ្ទាត់កៅស៊ូកងណាមួយដែលស្រួលផ្ទាត់ចេញពីគំនរ ដើម្បីឱ្យទៅគងលើកៅស៊ូកងដទៃទៀតដែលនៅតែឯង។ ការផ្ទាត់របៀបនេះពិបាកបន្តិច។ ដូច្នេះកុមារអាចបែរមកផ្ទាត់ កៅស៊ូរាយៗដែលនៅតែឯងឱ្យគងគ្នាតាមការយល់ឃើញ។ បើកុមារណាម្នាក់ផ្ទាត់កៅស៊ូមិនគងគ្នា កុមារនោះត្រូវផ្ទេរឱ្យកុមារទី២ផ្ទាត់វិញម្តង។ កុមារណាផ្ទាត់បានកៅស៊ូច្រើនជាងគេ កុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។

ចាប់ការ៉េម

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារឈរជារង្វង់ ឆ្លាស់គ្នាប្រុសស្រី
- និយាយថាប្រុងប្រៀប កុមារដាក់ដៃទាំង២ស្របនឹងដងខ្លួន
- និយាយថា ១ កុមារលើកដៃឆ្វេងលាទៅខាងឆ្វេងដោយផ្ងារបាតដៃឡើងលើ
- និយាយថា ២ កុមារលើកចង្អុលដៃស្តាំឡើងទៅលើ
- និយាយថា ៣ កុមារយកចង្អុលដៃស្តាំដាក់ចំកណ្តាលបាតដៃឆ្វេងរបស់អ្នកឈរបន្ទាប់ ហើយអ្នកឈរបន្ទាប់នោះដាក់ចង្អុលដៃស្តាំនៅលើបាតដៃឆ្វេងអ្នកឈរបន្ត។ ធ្វើបែបនេះបន្តបន្ទាប់រហូតគ្រប់គ្នា
- និយាយថា ៤ កុមារត្រូវប្រើបាតដៃឆ្វេងរបស់ខ្លួនចាប់ចង្អុលដៃស្តាំរបស់អ្នកឈរបន្ទាប់ឱ្យជាប់ហើយអ្នកឈរបន្ទាប់នោះដែរក៏ត្រូវដកចង្អុលដៃស្តាំរបស់ខ្លួនឱ្យរហ័សកុំឱ្យគេចាប់បាន
- អ្នកដែលគេចាប់ចង្អុលដៃបានអ្នកនោះជាអ្នកចាញ់
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះ៤ ទៅ៥ដង អាស្រ័យតាមពេលវេលា។

បាយខុំ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារលេង ២នាក់ ម្នាក់ៗត្រូវមានរន្ធចំនួន៤ និងរន្ធមេចំនួន១។ រន្ធនីមួយៗមាន៥គ្រាប់ លើកលែងតែរន្ធមេមាន៦គ្រាប់ (ខ្ចៅ ក្រួស...)
- កុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ។ អ្នកឈ្នះចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធណាមួយដែលជារបស់ខ្លួនមកពង្រាយចែកតាមរន្ធនីមួយៗ ចំនួន១គ្រាប់ ឱ្យត្រូវតាមលំដាប់បន្តបន្ទាប់គ្នាពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬពីស្តាំទៅឆ្វេង ដោយមិនឱ្យរំលងរន្ធមួយណាឡើយ និងគិតរួមទាំងរន្ធរបស់ដៃគូផង
- ពេលអស់គ្រាប់ពីក្នុងដៃត្រូវចាប់យកគ្រាប់ទាំងអស់ក្នុងរន្ធបន្ទាប់(គឺជារន្ធដែលបានទម្លាក់គ្រាប់ចុងក្រោយ)
- រួចពង្រាយគ្រាប់ដាក់តាមរន្ធបន្តដូចមុន

- ប្រសិនបើចែកទៅអស់គ្រាប់ហើយ រន្ធបន្ទាប់នោះពុំមានគ្រាប់ហៅថា «ខត» គឺពុំមានសិទ្ធិដើរបន្តទៀតឡើយ ប៉ុន្តែអាចប្រមូលយកគ្រាប់ដែលមានក្នុងរន្ធបន្ទាប់«ខត»ជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លួន
- បន្តទៅអ្នកទី២ លេងរបៀបដូចអ្នកមុន ប៉ុន្តែត្រូវគិតថា តើត្រូវចាប់យករន្ធរបស់ខ្លួនមួយណា និងចាប់ពីខាងណាទៅមុនទើបស៊ីបានគ្រាប់ច្រើន អ្នកដែលមានគ្រាប់ច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

លោតទឹកម្រាមដៃ

❖ **របៀបលេង ៖**

- អ្នកប៉ាវឈ្នះធ្វើមុនគេ ដោយដាក់ម្រាមកណ្តាលនៅលើទី។

១. ត្រូវលោតរំលងក្រឡាទី១ដោយយកម្រាមកណ្តាលដាក់ចូលក្នុងក្រឡាទី២តែម្តងព្រោះក្រឡាទី១ជាកន្លែងដែលយើងបោះមេ

២. លោតពីក្រឡាទី២ ចូលក្រឡាទី៣ដោយប្រើម្រាមពីរ គឺយកចង្អុលដៃដាក់នៅខាងឆ្វេង និងចង្អុលកណ្តាលដាក់នៅខាងស្តាំ

៣. លោតពីក្រឡាទី៣ ចូលក្រឡាទី៤ ដោយយកតែចង្អុលកណ្តាលមួយប៉ុណ្ណោះ

៤. លោតពីក្រឡាទី៤ចូលក្រឡាទី៥ ដោយយកចង្អុលដៃដាក់នៅខាងឆ្វេងនិងចង្អុលកណ្តាលដាក់នៅខាងស្តាំ

៥. កុមារត្រូវលោតត្រឡប់មកទីវិញក្នុងដំណើរដូចមុន តែពេលលោតមកដល់ក្រឡាទី២ កុមារត្រូវយចង្អុលដៃ និងមេដៃកៀបយកមេបោះ ហើយលោតផ្លោះក្រឡាទី១

៦. មកដល់ទីហើយ កុមារត្រូវបោះមេចូលក្រឡាទី២ម្តង លោតចូលក្រឡាទី១ ហើយផ្លោះចូលក្រឡាទី៣ រួចបន្តដំណើរ និងវិលត្រឡប់ដូចលើកមុន

៧. ពេលបោះមេទៅដល់ក្រឡាស្លាប(ឆ្វេងស្តាំ) កុមារត្រូវលោតដោយប្រើម្រាមតែមួយទេនៅលើក្រឡាស្លាបម្ខាងទៀតដែលពុំមានដាក់មេ ធ្វើរបៀបនេះរហូតគ្រប់ក្រឡា។

បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះខុសពីទឹកលោតដោយជើងបន្តិចត្រង់ពុំមានមេដំបូល ហើយពុំលោតប្តូរម្រាមដៃនៅក្រឡាស្លាបលើឡើយ គឺធ្វើចលនាថយក្រោយ។

ចលនាម្រាមដៃតាមរឿងនិទាន «ជន្លួងវារកេចំណី»

មានជង្គូវតូចមួយគូ ភ្ញាក់ពីដំណេកពត់ខ្លួនរេចុះរេឡើងរេចុះឡើងៗ ហើយក៏វារទៅមុខយ៉ាងលឿន។ ជង្គូវទាំងពីរអើតកសំឡឹងទៅមុខវារទៅឆ្វេង វារទៅស្តាំវារថយក្រោយ វារទៅមុខយឺតៗ វារយឺតៗ ដោយអើតកសំឡឹងរេចុះរេឡើងឃើញផ្លែពុទ្រា ហើយវារយ៉ាងលឿនរួចឈប់ង៉ក់ ស៊ីផ្លែឈើគ្រួបៗ ហើយលាន់មាត់ថា៖ ឆ្ងាញ់ណាស់ៗ ខ្ញុំឆ្អែតហើយជង្គូវបានបង្វិលខ្លួនវារគើមៗចូលទៅក្នុងក្តៀក(ក្លៀកខ្លួនឯង ឬក្លៀកមិត្តភក្តិ)ចាក់ក្រឡេកគីកៗ សំងំដេកទៅ។

ទាយ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដើម្បីធ្វើមេ (ជាអ្នកលាក់វត្ថុតូចៗ) ឬធ្វើជាមេម្តងម្នាក់
- កុមារដែលឈ្នះជាអ្នកលាក់វត្ថុ ដូច្នេះត្រូវចាប់យកដុំក្រួស ឬគ្រាប់ធុញ្ញជាតិ ១គ្រាប់ ដាក់ក្នុងបាតដៃខ្លួន រួចយកបាតដៃខ្លួនទាំងពីរមកដាក់ពីក្រោយខ្នង។ ពេលនោះ មេត្រូវសម្រេចចិត្តដាក់វត្ថុនៅក្នុងបាតដៃណាមួយ។ ក្រោយពីដាក់ទៅក្នុងបាតដៃណាមួយហើយ កុមារត្រូវក្តាប់វត្ថុនោះឱ្យជិត ហើយដៃម្ខាងទៀតដែលគ្មានវត្ថុ ក៏ត្រូវក្តាប់ដែរ រួចយកកណ្តាប់ដៃទាំងពីរមកដាក់ពីមុខខ្លួនដើម្បីឱ្យគេទាយថា៖តើវត្ថុនៅដៃខាងស្តាំ ឬខាងឆ្វេង? កុមារណាដែលទាយត្រូវជាអ្នកឈ្នះ ហើយត្រូវបានគេទះដៃអបអរសាទរ និងដោះមេ បើទាយខុសត្រូវឱ្យមេដោះវិញ។

- បញ្ជាក់៖អ្នកគ្រូអាចធ្វើដោយខ្លួនឯងឱ្យកុមារទាំងអស់ទាយ ហើយក៏អាចទម្លាក់វត្ថុនៅក្រោយខ្នងឱ្យកុមារទាយរួចលាបាទដៃឡើងម្តងមួយៗឱ្យកុមារទាយឬអាចលាក់ម្តង២ឬ៣គ្រាប់ផងដែរ ហើយឱ្យកុមារទាយចំនួន។

២.១.២.២- ល្បែងចលនា

ប្រណាំងដើរយឺត ដើរលឿន

លើកទី១ ៖ គូសចំណុចចេញដំណើរ និងចំណុចគោលដៅចម្ងាយប្រហែល ៤ម៉ែត្រ

- ពេលឱ្យសញ្ញាកុមារចាប់ផ្តើមដើរ (ដើរយឺតបំផុត) តែមិនឱ្យនៅស្ងៀមទេ
- កុមារណាដើរយឺតជាងគេ ហើយនៅក្រោយគេ កុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។

លើកទី២ ៖ គូសចំណុចចេញដំណើរ និងចំណុចគោលដៅចម្ងាយប្រហែល ៤ម៉ែត្រ

- ពេលឱ្យសញ្ញាកុមារចាប់ផ្តើមដើរ (ដើរលឿនបំផុត)
- កុមារណាដើរលឿនជាងគេ ហើយទៅដល់ទីមុនគេ កុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។

ដើរប្រណាំងគ្នាលើបន្ទះខ្សែ ឬគំនូសបន្ទះខ្សែ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអាចលេងប្រណាំងគ្នាជាដៃគូ ឬក្រុម
- ដាក់បន្ទះខ្សែចំនួន២បន្ទះដែលមានបណ្តោយប្រវែង ៣ម៉ែត្រនិងទទឹង១០សង់ទីម៉ែត្រ ដាក់ទន្ទឹមគ្នាតែមិនឱ្យប៉ះគ្នាទេ
- កុមារម្នាក់ៗត្រូវដើរដាក់ចុងជើងឆ្វេងឱ្យជាប់នឹងកែងជើងស្តាំជានិច្ច ដោយមិនឱ្យធ្លាក់ជើងចេញពីបន្ទះខ្សែនិងដើរហូតដល់ទីដៅ
- កុមារម្នាក់ៗត្រូវដើរកុំឱ្យធ្លាក់ជើងពីលើខ្សែបន្ទះចំនួន២ឬ៣ដង និងដើរបានលឿនជាងគេនោះជាអ្នកឈ្នះ។

អ៊ូ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារពីរក្រុម មានគ្នាពី ៣ ទៅ ៦នាក់ ក្នុងមួយក្រុម
- គូសទីខណ្ឌរវាងក្រុមទាំង២ រួចប៉ាវកក្រុមណា «អ៊ូ» មុនគេ
- ក្រុមប៉ាវឈ្នះ ចាត់អ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ដង្ហើមវែងឱ្យស្រែកអ៊ូមិនឱ្យដាច់ដង្ហើម រត់កាត់គំនូសទីខណ្ឌចូលទៅប៉ះសមាជិកក្រុមម្ខាងទៀតឱ្យបាន ហើយរត់ត្រឡប់មកក្រុមវិញដោយមិនឱ្យដាច់អ៊ូ។ ប្រសិនបើនរណាអ៊ូដាច់ភ្លាម ក្រុមម្ខាងទៀតនឹងនាំគ្នាចាប់អ្នកនោះមកធ្វើជាសមាជិករបស់ក្រុមខ្លួន ហើយមានសិទ្ធិអ៊ូដេញប៉ះក្រុមនោះវិញម្តង កុមារដែលអ៊ូដាច់ ហើយត្រូវបានក្លាយជាសមាជិកក្រុមថ្មី និងរត់ដេញចាប់សមាជិកក្រុមចាស់របស់ខ្លួនបាន ។

- **បញ្ជាក់ ៖** កុមារមិនត្រូវប្រើហិង្សាក្នុងការចាប់គ្នា ឬរើខ្លាំងចេញពីការលេងនេះឡើយ។

លោតអន្ទាក់

❖ **របៀបលេង ៖**

ចែកកុមារជាក្រុមៗ សម្រាប់លេងជាមួយសម្ភារៈមាន ខ្សែកៅស៊ូ ឬខ្សែផ្តៅ ឬឫស្សីតូចឆ្មារវែង ៖

- **របៀបទី១ ៖** កុមារម្នាក់ៗកាន់ខ្សែកៅស៊ូនៅដៃសងខាង ត្រូវបង្វិលខ្សែទៅខាងមុខយឺតៗដោយលោតជើង២ នៅពេលកុមារយល់ថាខ្លួនលោតបានល្អហើយ កុមារអាចបង្វិលខ្សែកាន់តែលឿន លោតទៅមុខកាន់តែលឿនតាមដែលអាចធ្វើបាន។
- **របៀបទី២ ៖** កុមារ ២នាក់ ឈរសងខាងកាន់ខ្សែគ្រវី កុមារ១នាក់ ២នាក់រត់ចូលលោត បើមិនទាន់ចេះរត់ចូល ឱ្យកុមារឈរចំកណ្តាលហើយគ្រវីឱ្យកុមារលោតតែម្តង។ប្រសិនបើកុមារលោតប៉ះខ្សែ កុមារនោះត្រូវរត់

ទៅកាន់ខ្សែគ្រវីម្ដង។

- **របៀបទី៣ ៖** កុមារម្នាក់អង្គុយកាន់ផ្ដៅ ឬឫស្សីតូចធ្មារវែងមួយគ្រវីទៅឆ្វេងទៅស្ដាំ កុមារ ១នាក់ ២នាក់ លោត បើលោតជាន់ផ្ដៅកុមារនោះអង្គុយគ្រវីម្ដងធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារលោតបានគ្រប់ៗគ្នា។

ដណ្ដើមកៅអី

❖ របៀបលេង ៖

- លេងជាក្រុមដែលមានគ្នាច្រើនបំផុត ១២នាក់
- តម្រៀបកៅអីជារង្វង់ដែលមានចំនួនតិចជាងកុមារ
- នាំកុមារច្រៀងរាំលេងព័ទ្ធជុំវិញកៅអីទាំងនោះ
- ឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ការច្រៀងរាំ កុមារត្រូវរត់ទៅដណ្ដើមកៅអីអង្គុយ កុមារណាដណ្ដើមកៅអីអង្គុយមិនបានត្រូវឈប់ឱ្យរាំ តែត្រូវមកជួយច្រៀងវិញ
- ដកកៅអី១ចេញ ហើយនាំកុមារច្រៀងរាំព័ទ្ធជុំវិញកៅអីដដែល នៅពេលកុមារច្រៀងរាំភ្លេចខ្លួនគ្រូឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ការច្រៀងរាំ កុមារត្រូវរត់ទៅដណ្ដើមកៅអីអង្គុយទៀត
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះរហូតនៅសល់កៅអីតែមួយ កុមារនោះគឺជាអ្នកឈ្នះ។

រត់ហុចបាល់បណ្ដាក់គ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារ ៥ ទៅ ៦នាក់ ក្នុងមួយក្រុម
- កំណត់ទីដៅទី១ ដែលជាទីដៅចាប់ផ្ដើម និងទីដៅទី២ ដែលជាទីដៅបញ្ចប់ដែលពុំមានកុមារឈរប្រចាំការទេ មានចម្ងាយ ១០ម៉ែត្រ អាស្រ័យចំនួនកុមារតិច ឬច្រើនក្នុងក្រុម
- តាមក្រុមនីមួយៗ ត្រូវឈរបណ្ដាក់គ្នាចម្ងាយ ២ម៉ែត្រ
- ឱ្យសញ្ញាចេញដំណើរនៅតាមក្រុមនីមួយៗ កុមារឈរកាន់បាល់នៅទីចាប់ផ្ដើមរត់យ៉ាងលឿនទៅប៉ះដៃ និងហុចបាល់ឱ្យអ្នកឈរបន្ទាប់ រួចឈរនៅទីនោះ។ ឯអ្នកឈរបន្ទាប់នោះហុចដៃឱ្យប៉ះ និងទទួលបាល់ បន្តរត់យ៉ាងលឿនទៅប៉ះដៃ និងហុចបាល់ឱ្យអ្នកឈរបន្ទាប់ទៀត ហើយឈរនៅទីនោះ។ កុមារដែលកាន់បាល់រត់មកទីដៅបញ្ចប់ ត្រូវលើកបាល់ឡើងលើបញ្ជាក់ថាក្រុមខ្លួនបានជោគជ័យហើយ។

ជិះសេះប្រណាំងគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

កំណត់កុមារក្នុងមួយក្រុមៗមានគ្នា ៣នាក់។ កុមារ ២នាក់ ឈរកាន់កដៃគ្នាទៅវិញទៅមកធ្វើជាសេះនៅខ្សែទីចេញដំណើរ និងកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើជាអ្នកជិះសេះដោយដៃទាំងពីរតោងស្មាសេះ និងពាក់ជើងម្ខាងទៅលើដៃរបស់សេះជើងម្ខាងទៀតជាន់ដីលោតជើងមួយ។ ចំណែកពីរនាក់ដែលជាសេះដើរទៅមុខ ក្រុមណាដែលទៅដល់ទីដៅមុនគេជាអ្នកឈ្នះ (ប្រសិនបើមានសេះណាមួយរបូតដៃ ឬអ្នកជិះសេះនោះដាក់ជើងមួយទៀតដល់ដី ក្រុមនោះត្រូវចាប់ផ្ដើមឡើងវិញពីទីចេញដំណើរ) ។

ដណ្ដើមស្លឹកឈើ

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ដែលក្រុមនីមួយៗ មានគ្នា ៤ ៥ ឬ៦នាក់ និងឈរលើខ្សែគំនូសកំណត់ជាទីគោលដៅ
- ក្រុមទាំងពីរឈរទល់មុខគ្នាចម្ងាយពីគ្នា ៨ ទៅ១០ម៉ែត្រ ដោយមានដាក់មែកឈើមួយនៅចំពាក់កណ្ដាល
- មុនចាប់លេង ក្រុមនីមួយៗ ពិគ្រោះពិភាក្សាគ្នា ដើម្បីកំណត់លេខសម្គាល់ខ្លួន ឈរឱ្យត្រូវតាមលេខរៀងដោយគិតចាប់ពីលេខ១ ទៅដល់លេខចុងក្រោយនៃចំនួនកុមាររបស់ក្រុម

- នៅពេលឮអាជ្ញាកណ្តាលហៅលេខរៀងណាមួយ កុមារក្នុងក្រុមដែលមានលេខរៀងនោះត្រូវរត់ទៅដណ្តើមស្លឹកឈើដែលនៅចំកណ្តាលឱ្យបានឆាប់រហ័ស។ ប្រសិនបើដៃគូម្ខាងយកមែកឈើលឿនជាង ពេលនោះកុមារម្ខាងទៀតត្រូវដេញចាប់ឱ្យបានមុនពេលគេរត់ដល់ទីរបស់គេ
- ក្រុមណាដែលដណ្តើមស្លឹកឈើបានច្រើនដងជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រូអាចជំនួសលេខរៀងជាសញ្ញាសម្គាល់ផ្សេងៗទៀត ដូចជាពណ៌ តួអក្សរ រាងធរណីមាត្រជាដើម។

ប៉ូលិសចាប់ចោរ

❖ **របៀបលេង ៖**

- ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់ គ្រូយកក្រមាទី១ មកបំពាក់លើ «ក» កុមារណាម្នាក់ រួចចងចំណងមួយជាន់ ចាត់ទុកជាកុមារនោះតំណាងជាប៉ូលីស
- យកក្រមាទី២ បំពាក់លើ «ក» កុមារណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ដែលឈរលំលងពីកុមារពាក់ក្រមាទី១ ចំនួនពី៥ទៅ ៦នាក់ រួចចងចំណងពីរជាន់ ចាត់ទុកថាកុមារនោះតំណាងជាចោរ
- ឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើមកុមារទះដៃទាំងអស់គ្នា ឯកុមារជាប៉ូលីស និងកុមារជាចោរ ត្រូវប្រញាប់ស្រាយចំណងក្រមាដែលនៅនឹង «ក» រៀងខ្លួន ទៅបំពាក់ និងចងតាមចំនួនចំណងរបស់ខ្លួនឱ្យបានឆាប់រហ័សដល់កុមារនៅស្តាំដៃបន្ទាប់។ កុមារស្តាំដៃបន្ទាប់នោះ ក៏ត្រូវប្រញាប់ស្រាយចំណងក្រមាដែលនៅនឹង «ក» រៀងខ្លួនទៅបំពាក់ និងចងតាមចំនួនចំណងរបស់ខ្លួនឱ្យបានឆាប់រហ័សដល់កុមារនៅស្តាំដៃបន្តបន្ទាប់ទៀតដែរ។ កុមារអនុវត្តបែបនេះរហូតដល់ក្រមាទាំង២នៅលើកុមារតែម្នាក់មានន័យថាប៉ូលីសចាប់ចោរបាន។

បញ្ជាក់ ៖ ក្នុងពេលលេងអាចចាត់កុមារធ្វើជាប៉ូលីស២នាក់ទៅតាមចំនួនកុមារតិច ឬច្រើនដោយដាក់ប៉ូលីស ១ចន្លោះឃ្លាតពីគ្នា៥ ឬ៦នាក់ ចោរម្នាក់។

ចាប់ត្រី

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកុមារជាពីរក្រុម មួយក្រុមធ្វើត្រី និងមួយក្រុមទៀតធ្វើសំណាញ់ដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់
- ត្រីត្រូវឆ្លងកាត់សំណាញ់ចូលក្នុងរង្វង់ឱ្យបានញឹកញាប់ មិនត្រូវនៅតែខាងក្រៅឡើយប៉ុន្តែត្រូវប្រើល្បឿន និងជ្រើសរើសផ្លូវដើម្បីចេញមកវិញឱ្យរួច
- អ្នកធ្វើសំណាញ់គ្មានសិទ្ធិរំខានដល់ត្រី មុនពេលទម្លាក់ដៃចុះទាំងអស់គ្នាឡើយ
- អ្នកធ្វើសំណាញ់ត្រូវរាប់លេខ ឬច្រៀងទាំងអស់គ្នាតាមចង្វាក់តែមួយ ហើយមិនត្រូវបង្ហាញប្រាប់ពីពេលដែលខ្លួន និងទម្លាក់ដៃចុះតាមរយៈសំឡេងខ្លាំងៗ ឬយឺតឡើយ
- អ្នកធ្វើសំណាញ់ត្រូវរាប់ពីមួយដល់ដប់នៅពេលចាប់ផ្តើមលេងជាថ្មីម្តងៗ សំណាញ់ត្រូវនិយាយសន្មត់គ្នាអំពីលេខណាមួយដែលត្រូវទំលាក់ដៃចុះដោយមិននិយាយឱ្យត្រីឮឡើយ
- អ្នកធ្វើសំណាញ់កាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យត្រីឆ្លងកាត់បាន ដោយចាប់រាប់ជាចង្វាក់យឺតៗល្មមៗដើម្បីឱ្យត្រីហែលឆ្លងកាត់ នៅពេលដល់លេខដែលបានសន្មត់គ្នាអ្នកធ្វើសំណាញ់ទាំងអស់ត្រូវទម្លាក់ដៃចុះក្រោម។ ត្រីដែលនៅខាងក្នុងរង្វង់ត្រូវគេចាប់បាន ហើយត្រីត្រូវចូលរួមធ្វើជាសំណាញ់ម្តង
- ការលេងនេះត្រូវចប់នៅពេលណាដែលអស់ត្រីឬនៅសល់ត្រីតែមួយ
- គេចាប់ផ្តើមលេងឡើងវិញដោយប្តូរគ្នានូវតួនាទីពីមុន។

ចាបស្រុក និងឆ្មា

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារម្នាក់ធ្វើជាឆ្មា និងកុមារដទៃធ្វើជាចាបដែលត្រូវឈរលើទីតាំងដែលបានកំណត់ចម្ងាយពីគ្នា១ម៉ែត្រ

- កំណត់ទីឱ្យសត្វឆ្មានៅឆ្ងាយពីគេត្រៀមចាប់ចាប
- ពេលគ្រូស្រែកថា៖ ចាបស្រុកហើរ។ ពេលនោះកុមារលោតចុះពីទ្រនំរបស់ខ្លួនហើយធ្វើដៃទទះស្លាបហើរឡើង
- នៅពេលឮសូរសំឡេងចាបហើរ ឆ្មាត្រូវព្យាយាមដេញចាប់ចាបស្រុកដោយស្រែកថា៖ ម៉េវៗ
- សត្វចាបណាដែលត្រូវឆ្មាចាប់បាន ត្រូវឃុំទុកមួយកន្លែង ចាបនោះមិនអាចលេងបាន
- ល្បែងនេះចប់នៅពេលណាដែលសល់តែចាបមួយជាអ្នកឈ្នះ។

កំប្រុករត់ចូលទ្រុង

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ មាន ៣នាក់ (២នាក់ធ្វើជាទ្រុងកាន់ដៃគ្នា និង១នាក់ទៀតធ្វើជាកូនកំប្រុក)
- ពេលគ្រូស្រែក «ក្រៅ» កុមារធ្វើទ្រុងលើកដៃឡើងលើដើម្បីឱ្យកូនកំប្រុកដើរចេញក្រៅរកចំណីដោយសេរី
- ពេលគ្រូស្រែកថា «ក្នុង» និងរាប់ចំនួន ១ ២ ៣ កូនកំប្រុករត់ចូលទ្រុងវិញដោយសេរី ទ្រុងមួយណាក៏បាន រីឯអ្នកធ្វើទ្រុងត្រូវទម្លាក់ដៃចុះ កូនកំប្រុកណារត់ចូលមិនទាន់ត្រូវប្តូរឈរធ្វើជាទ្រុងវិញម្តង
- ផ្លាស់ប្តូរកុមារលេងឱ្យបានគ្រប់គ្នាម្តងធ្វើជាទ្រុង ម្តងធ្វើជាកូនកំប្រុក។

ដណ្តើមផ្ទះ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារ២នាក់ទល់ខ្នង ឬទល់ពោះ ឬទល់ស្មា ឬទល់ចង្កេះ ឬទល់គូថ... គ្នាទៅវិញទៅមកក្នុងរង្វង់មួយអង្កត់ផ្ចិតប្រវែង ១ ឬ២ម៉ែត្រ
- ពេលគ្រូឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្តើមកុមារទាំងពីរ ចាប់ផ្តើមរុញគ្នាធ្វើយ៉ាងណាឱ្យមានម្នាក់ចេញក្រៅរង្វង់។ កុមារដែលចេញក្រៅរង្វង់ជាអ្នកចាញ់ ឯកុមារនៅក្នុងរង្វង់ជាអ្នកឈ្នះ
- ការលេងត្រូវចប់ចំពោះគូណាដែលមានកុមារម្នាក់ចេញក្រៅរង្វង់។

ទន្សាយបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកុមារជា ៣ក្រុម ឬលេងជាបុគ្គល
- គូសទីចេញដំណើរ និងទៅដល់កន្លែងបេះចម្ងាយប្រមាណ ៥ ម៉ែត្រ និងដាក់ដើមប៉េងប៉ោះ ឬមែកឈើ (សន្មត់ជាដើមប៉េងប៉ោះ)
- ផ្តល់សញ្ញាកុមារទាំង ៣នាក់ ចេញដំណើរដោយលោតជើងបួន ធ្វើជាទន្សាយទៅបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ និងលោតត្រឡប់មកវិញដោយជើងពីរ និងបាតដៃទាំងពីរធ្វើជាកាន់ផ្លែប៉េងប៉ោះ កុមារដទៃទៀតលោតបន្តគ្នាតាមក្រុមទៅបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ បើក្រុមណាបេះផ្លែប៉េងប៉ោះបានច្រើនជាងគេក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។

វារដូចក្តាមប្រណាំងគ្នា

❖ **របៀបលេង ៖**

- រៀបចំកន្លែងមានសុវត្ថិភាពនៅលើវាលស្មៅ លើកន្ទេល ឬលើឥដ្ឋការ៉ូ និងកំណត់ទីចេញដំណើរ និងទៅដល់ចម្ងាយប្រវែង ៥ ឬ៦ម៉ែត្រ
- កុមារវារប្រណាំងគ្នាម្តង ៣ ទៅ ៥នាក់ អាស្រ័យទៅតាមទំហំនៃទីកន្លែង
- ផ្តល់សញ្ញាចាប់ផ្តើមកុមារធ្វើជាក្តាមវារចំហៀងខ្លួនដោយប្រើម្រាមដៃលាឱ្យអស់ និងប្រើក្បាលជង្គង់ឱ្យស្របគ្នាវារទៅដល់គោលដៅ។ ក្តាមណាវារលឿនបានត្រឹមត្រូវទៅដល់គោលដៅមុនគេឈ្នះ។

✚ **បញ្ជាក់ ៖** ល្បែងនេះ កុមារអាចលេងប្រណាំងគ្នាជាបុគ្គល ឬក្រុម។

ស្វាដណ្ដើមទី

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារមួយក្រុមៗ មាន ៥នាក់ ដោយ១នាក់ធ្វើជាស្វាដណ្ដើមទី និងស្វា៤ទៀត ឈរតាមទីតាំងទាំង៤ ចម្ងាយពីគ្នាប្រវែង ៤ ឬ៥ម៉ែត្រ ជារាងបួនជ្រុង
- នៅពេលឮគ្រូឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្ដើមស្វាដែលឈរនៅទីតាំងទាំង ៤ ត្រូវរត់ប្ដូរទីតាំងគ្នាទៅវិញទៅមក រីឯស្វាដណ្ដើមទីក៏ត្រូវរត់ទៅដណ្ដើមទីតាំងឈរណាមួយដែរ
- ស្វាដែលគ្មានទីតាំងឈរ ត្រូវធ្វើជាស្វាដណ្ដើមទីវិញ។

ទន្សាយលោតចូលទ្រុង

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ ក្នុងមួយក្រុម ៥នាក់
- កុមារពីរនាក់កាន់ខ្សែធ្វើទ្រុង កម្ពស់ ៣០ សង់ទីម៉ែត្រចម្ងាយប្រវែង ២ម៉ែត្រក្នុងមួយក្រុម ដោយទាញឱ្យត្រង់ឈរទៅម្ខាងម្នាក់ កុមារបីនាក់ទៀតធ្វើទន្សាយ
- ពេលគ្រូស្រែកថា៖ មេឃស្រឡះហើយកូនទន្សាយនាំគ្នាចេញរកចំណី។ កុមារ ២នាក់ កាន់ខ្សែដាក់ចុះឱ្យកូនទន្សាយលោតចេញក្រៅរកចំណី
- ពេលគ្រូស្រែកថា៖ មេឃភ្លៀងហើយទន្សាយនាំគ្នាចូលទ្រុងវិញ។ កុមារកាន់ខ្សែត្រូវលើកខ្សែវិញកូនទន្សាយត្រូវនាំគ្នាលោតចូលទ្រុងវិញ
- រាប់១ ២ ៣ ប្រសិនបើកុមារណាលោតរំលងខ្សែមិនផុតឬមិនទាន់ការកំណត់ កុមារនោះកាន់ខ្សែធ្វើទ្រុងម្ដង។

លោតមឹក

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារតាមក្រុមតូច ដែលមានចំនួនពី ២ ទៅ ៤នាក់
- ប៉ាវរកអ្នកលេងមឹកទី១ ទី២ ទី៣...
- អ្នកប៉ាវឈ្នះទី១ បោះមេមឹកចូលក្នុងក្រឡាចត្រង្គទី១ ដោយលោតជើងមួយរំលងត្រង់កន្លែងដែលមានមេមឹក គឺលោតចូលក្នុងក្រឡាចត្រង្គទី២ រហូតដល់ក្រឡាចត្រង្គទី៩ និងលោតត្រឡប់មកវិញ ដើម្បីយកមេមឹក រួចបោះបន្ត។ ក្នុងករណីអ្នកទី១ ធ្វើបានដល់លេខ៩ មានសិទ្ធិបូលយកផ្ទះមួយដោយគូសសញ្ញាសម្គាល់។ ក្នុងករណីបោះរំលង ឬបោះមេជាប់ខ្សែ ឬចេញក្រៅខ្សែ ត្រូវផ្អាក រួចផ្ដល់សិទ្ធិទៅកុមារដទៃទៀតលេងបន្តបន្ទាប់។

បញ្ជាក់ ៖ ប្រភេទនៃការលោតមឹកមាន មឹកយន្តហោះ មឹកផ្ទះ និងមឹកឈូស។

ហុច និងចាប់បាល់

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ៣ ក្រុមហើយឈរបន្តគ្នាក្នុងមួយក្រុមកាន់បាល់១
  - ក្រុមទី ១ ហុចបាល់ពីលើក្បាល បន្តគ្នាពីមុខទៅក្រោយ និងពីក្រោយមកមុខវិញ
  - ក្រុមទី ២ ហុចបាល់ទៅខាងស្ដាំដៃដោយបន្តគ្នាពីមុខទៅក្រោយ និងពីក្រោយមកមុខវិញ
  - ក្រុមទី ៣ ហុចបាល់ទៅក្រោមប្រឡោះជើងដោយបន្តគ្នាពីមុខទៅក្រោយ និងពីក្រោយមកមុខ
- ពេលគ្រូឱ្យសញ្ញា កុមារចាប់ផ្ដើមហុចបាល់តាមក្រុមធ្វើទៅតាមការកំណត់របស់ក្រុមនីមួយៗ ធ្វើយ៉ាងណាកុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី។ ប្រសិនបើធ្លាក់ដល់ដី ក្រុមនោះជាអ្នកចាញ់ ហើយបើក្រុមណាហុចបាល់ទៅដល់ក្រោយបានមុនគេ ក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។ គ្រូអាចផ្លាស់ប្ដូររបៀបហុចបាល់ឱ្យគ្រប់ក្រុម។

ក្រពើដេញចាប់

❖ របៀបលេង ៖

- គូសទីកំណត់ជាស្ទឹង
- ក្រពើអាចដេញចាប់បានតែនៅក្នុងស្ទឹងតែប៉ុណ្ណោះ
- កុមារទាំងអស់រត់ឆ្លងស្ទឹងទៅវិញទៅមកទៅតាមចំណង់ចំណូលចិត្ត
- ដំបូងមានកុមារតែម្នាក់គត់ធ្វើជាក្រពើ។ រាល់លើកដែលក្រពើចាប់បានកុមារណាម្នាក់ កុមារនោះត្រូវចាប់ដៃជាមួយក្រពើហើយក្លាយទៅជាក្រពើធំមួយ។ ពេលនោះក្រពើពិបាកនឹងរត់ដេញចាប់គេជាងមុនព្រោះថាក្រពើនេះមិនត្រូវរបូតដៃចេញពីគ្នាឡើយ។ ប្រសិនបើរបូតដៃចេញពីគ្នាការចាប់បានកុមារណាម្នាក់ផ្សេងទៀត គឺមិនអាចយកជាការបានឡើយ ហើយត្រូវឱ្យកុមារនោះរួចខ្លួនវិញ។ នៅពេលក្រពើដែលមានគ្នា ៣ នាក់ រួចហើយរត់ទៅចាប់បានកុមារម្នាក់ទៀត គឺត្រូវប្រលែងដៃអ្នកទី១ ឱ្យទៅបង្កើតក្រពើថ្មីមួយទៀត។ លេងរបៀបនេះរហូតដល់បានក្រពើច្រើន។ កុមារដែលនៅសល់ជាអ្នកឈ្នះ។

ចាប់កូនខ្លែង

❖ របៀបលេង ៖

- ចាត់កុមារម្នាក់ធ្វើជាតា ឬជាសត្វខ្លែង អង្គុយបង្កាត់ភ្លើង
- កុមារឯទៀតឈរឱបចង្កេះបន្តគ្នា អ្នកឈរខាងមុខធ្វើមេមាន់និងអ្នកឈរបន្តបន្ទាប់ពីក្រោយជាកូនមាន់
- មេមាន់នាំកូនដើរជុំវិញតា រួចស្រែកច្រៀងថា៖ ចាប់កូនខ្លែង ប្រឡែងកូនមាន់ ម្ចាស់គេទាន់យកមេទៅលាក់ លាក់ឯណា លាក់ក្បាលដំណេក ព្រកពីដេកវាយមាន់ តូងតាំងៗ
- មេមាន់ និងកូនមាន់ ឈរឱ្យចំពីមុខតារួចនិយាយថា៖ តាៗសុំភ្លើង១ ។ តាឆ្លើយថា៖ អត់មានទេ! មេមាន់នាំកូនដើរច្រៀងបន្ត ហើយមកឈរពីមុខតាម្តងទៀតនិយាយថា៖ តាៗសុំភ្លើង១ ។ តាសួរថា៖ យកធ្វើអ្វី? មេមាន់ឆ្លើយថា៖ យកទៅដុតខ្យង តាថា៖ ឱ្យតាស៊ីផង មេមាន់ឆ្លើយថា៖ស៊ីសំបកទៅ! តាហុចភ្លើងឱ្យមេមាន់ មេមាន់ហុចភ្លើងឱ្យទៅកូនមាន់ ធ្វើជាស្តោះទឹកមាត់បន្តគ្នាបន្ទាប់មកមេមាន់ឱ្យកូនមាន់កន្ទេកជើងរួចយកភ្លើងបោះចូលក្រោមជើងកុំឱ្យប៉ះខ្លាចរលាក។ តាក្រោកឈរទល់មុខមេមាន់ហើយនិយាយថា៖

តា	មាន់
○ សុំកូនមុខ	ឪពុកមិនឱ្យ
○ សុំកូនកណ្តាល	ម្តាយមិនឱ្យ
○ សុំកូនក្រោយ	ចាប់បានយកចុះ!

- តាធ្វើជាសត្វខ្លែងរត់ដេញចាប់យកកូនមាន់ដែលនៅខាងក្រោយគេ
- មេមាន់រត់ឃាំងខ្លែងកុំឱ្យចាប់កូនបាន បើខ្លែងចាប់កូនមាន់បានត្រូវយកកូនមាន់មកដាក់មួយកន្លែង។ បើខ្លែងចាប់កូនមាន់បានអស់ ខ្លែងជាអ្នកឈ្នះ តែបើចាប់មិនអស់មេមាន់ជាអ្នកឈ្នះ។ ប៉ុន្តែបើខ្លែងមិនអាចចូលជិតមេមាន់បានទេ ហើយមេមាន់ចាប់បានខ្លែង ខ្លែងជាអ្នកចាញ់រួចចាប់ផ្តើមលេងសាឡើងវិញ។

លាក់កន្សែង

❖ របៀបលេង ៖

- រកកុមារស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ធ្វើជាអ្នកដើរលាក់កន្សែង និងកុមារដទៃទៀតអង្គុយជារង្វង់ ដោយឃ្លាតពីគ្នាបន្តិច ហើយគ្មានសិទ្ធិងាកមើលមកក្រោយឡើយ
- កុមារទាំងអស់ច្រៀងដដែលៗនូវឃ្លា៖ លាក់កន្សែង ឆ្មាខាំកែងអូសលោងៗ

- អ្នកអង្គុយត្រូវនៅនឹងមួយកន្លែង អ្នកកាន់កន្សែងដើរវង់ជុំវិញ ច្រៀងបណ្តើរ សង្កេតមើលកុមារណាភ្លេចខ្លួន ឬធ្វេសប្រហែសជាងគេបណ្តើរដើម្បីទំលាក់កន្សែងក្រោយខ្នង។ កុមារនោះត្រូវក្រោកឡើងចាប់យកកន្សែង រត់ដេញវាយអ្នកនៅខាងស្តាំដៃ។ បើកុមារនោះដេញវាយបាន កុមារនោះត្រូវមកអង្គុយនៅកន្លែងដើមវិញ ហើយចាប់ផ្តើមលេងសាឡើងវិញដោយអ្នកដដែលជាអ្នកលាក់កន្សែង។
- បើកុមារនោះដេញវាយមិនបានទេ ត្រូវធ្វើជាអ្នកលាក់កន្សែងវិញម្តង
- បើកុមារដែលអង្គុយនោះមិនបានដឹងអ្វីសោះ មុនពេលដែលអ្នកលាក់នោះបានដើរមួយជុំមកអ្នកលាក់នោះក៏ចាប់យកកន្សែងមកវិញ ហើយយកមកវាយកុមារនោះ ដោយដេញតាមមួយជុំរហូតដល់កន្លែងដើមវិញ។

បោះអង្គញ់

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ក្នុងមួយក្រុម មានកុមារចំនួន ៦នាក់
- អង្គញ់មានចំនួនសរុប ៥០គ្រាប់ ក្រុមនីមួយៗ ដាំអង្គញ់ចំនួន ១០គ្រាប់ ជាកូនកោយជួរ នៅសល់អង្គញ់ ៣០គ្រាប់ទុកសម្រាប់បោះ ចម្ងាយរវាងក្រុមទាំងពីរប្រវែង ៣ម៉ែត្រ។
- តំណាងក្រុមប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដើម្បីបោះមុនគេ ក្រុមប៉ាវឈ្នះចាប់ផ្តើមបោះអង្គញ់ម្នាក់ម្តងៗ បន្តបន្ទាប់ ដើម្បីផ្តួលកូនកោយក្រុមម្ខាងទៀត ប្រសិនបើបោះអស់គ្រាប់អង្គញ់ ក្រុមត្រូវរាប់កូនកោយដែលដួល ក្រុមណាដដែលសល់កូនកោយមិនលំច្រើនជាងគេ គឺក្រុមនោះឈ្នះ ។

➕ បញ្ជាក់ ៖ កុមារចាប់ផ្តើមបោះពីចម្ងាយជិតៗសិន បន្ទាប់មកទើបបង្កើនចម្ងាយនេះបន្តិចម្តងៗ។

បោះបាល់ចូលក្នុងរាងការេ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារលេងជាបុគ្គល និងបោះបាល់/វត្ថុព្រមគ្នាម្តង ៣នាក់ ឬ៤នាក់ តាមសញ្ញារបស់គ្រូ
- កំណត់ទីឈរបោះចម្ងាយ (កម្រិតទាប ១,៥០ម៉ែត្រ កម្រិតមធ្យម ២ម៉ែត្រ និងកម្រិតខ្ពស់ ៣ម៉ែត្រ) ទៅឱ្យដល់រាងការេទំហំ ៣០សង់ទីម៉ែត្រ ដែលគូរនៅលើដីស្មើនឹងចំនួនកុមារដែលឈរបោះ
- ផ្តល់សញ្ញាកុមារបោះតម្រង់ឱ្យចំរាងការេគ្រប់ ៣ដង
- កុមារ ៣នាក់ ឈរទន្ទឹមគ្នានៅលើទីដោយកាន់បាល់ម្នាក់១ មានពណ៌ខុសគ្នា និងកុមារ ៣នាក់ទៀតត្រូវឈរពីមុខរាងការេ រង់ចាំរាប់ចំនួនដងរបស់អ្នកបោះ រួចរើសបាល់បោះត្រឡប់ទៅវិញ
- កុមារណាដែលបោះចំរាងការេបានចំនួន ៣ដង ត្រូវបានទទួលការអបអរ។ កុមារណាបោះមិនចំរាងការេចំនួន ៣ដង ត្រូវប្តូរវេនទៅរើសបាល់ឱ្យអ្នកបោះវិញម្តង។

ខ្ញុំពុំមែនជាមនុស្សយន្ត

❖ របៀបលេង ៖

- ទីចាប់ផ្តើមមកទល់នឹងជញ្ជាំងចម្ងាយ ៥ម៉ែត្រ ឬលើសពីនេះ
- ឈរបែរមុខទៅជញ្ជាំង ធ្វើជាអ្នកគោះជញ្ជាំង ឬសម្ភារៈផ្សេងៗ ជាសញ្ញាដោយចង្វាក់មិនស្មើគ្នា ឬធ្វើដូចជាបម្រុងគោះ ដោយចាប់ផ្តើមរាប់យឺតៗ ហើយបញ្ចប់យ៉ាងឆាប់រហ័សនូវឃ្លា « ១ ២ ៣ មនុស្សយន្ត »
- នៅពេលឮគ្រូនិយាយបែបនេះ កុមារដែលធ្វើជាមនុស្សយន្ត តម្រង់ជួរគ្នាដើរតៀតជើងឱ្យលឿនទៅមុខដោយកាយវិការសេរីបែបមនុស្សយន្ត សំដៅទៅប៉ះជញ្ជាំងដែលគ្រូកំពុងគោះដោយនិយាយថា «ខ្ញុំពុំមែនជាមនុស្សយន្ត»។ ប្រសិនបើគ្រូងាកក្រោយ ឃើញកុមារណាដើរមិនតៀតជើង កុមារនោះត្រូវត្រឡប់ទៅទីចាប់ផ្តើម ដើម្បីធ្វើសាឡើងវិញ
- កុមារដើរដល់ជញ្ជាំងត្រូវនិយាយថា«ខ្ញុំពុំមែនជាមនុស្សយន្ត»និងមានសិទ្ធិឱ្យកុមារជាមនុស្សយន្តរាំច្រៀង។

ដង្កូវវារទៅមុខ

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ដោយដាក់ឈ្មោះថា ដង្កូវពណ៌ខៀវ និងដង្កូវពណ៌ក្រហម
- កំណត់ទីតាំងចាប់ផ្ដើម និងគោលដៅដែលត្រូវទៅឱ្យដល់កុមារអង្គុយសណ្ដូកជើងស្របគ្នាដោយឱបចង្កេះបន្តគ្នាធ្វើជាដង្កូវពណ៌ខៀវ១ ដង្កូវពណ៌ក្រហម១
- ឱ្យសញ្ញាចេញដំណើរ ដង្កូវពណ៌ខៀវ ដង្កូវពណ៌ក្រហម ត្រូវរំកិលគូថទៅមុខឱ្យលឿនដើម្បីទៅឱ្យដល់គោលដៅបានមុនគេនឹងបានជ័យជំនះ។

✚ បញ្ជាក់ ៖ គ្រូអាចបង្កើតដង្កូវច្រើនទៅតាមចំនួនកុមារ និងកំណត់លក្ខខណ្ឌល្បែងតាមវិធីជាក់ស្ដែងរបស់គ្រូ។

បោះផ្ដួលកូនកោយ (គ្រាប់អង្គញ់ ឬវត្ថុផ្សេងៗ)

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជាពីរក្រុម គឺក្រុម « ក » និងក្រុម « ខ » ហើយកុមារម្នាក់ៗទទួលបានបាល់២
- ក្រុមទាំងពីរឈរតម្រៀបជាជួរទល់មុខគ្នាក្នុងចម្ងាយ៦ម៉ែត្រ នៅពាក់កណ្ដាលនៃចម្ងាយនោះក្រុម«ក» តម្រៀបកូនកោយពណ៌ក្រហមចំនួន ៥ជាជួរ ឯក្រុម«ខ»ក៏តម្រៀបកូនកោយពណ៌ខៀវចំនួន៥ បន្តពីជួររបស់ក្រុម«ក» ក្រុមនីមួយៗ ត្រូវបោះផ្ដួលរំលំកូនកោយរបស់ខ្លួន។ ប្រសិនបើក្រុមណាមួយ បោះរំលំច្រឡំពណ៌របស់ក្រុមផ្សេងនឹងផ្ដល់ការចំណេញទៅឱ្យក្រុមនោះ។ ក្រុមឈ្នះ គឺក្រុមដែលផ្ដួលកូនកោយរបស់ខ្លួនបានគ្រប់ចំនួន៥។

គប់បាល់ឱ្យចំរង្វង់

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ក្រុមនីមួយៗ មានបាល់១ពណ៌ខុសគ្នា ដែលក្រុមទី១ មានសញ្ញាសម្គាល់ខុសពីក្រុមទី ២ និងគ្រូជាអាជ្ញាកណ្ដាលជួយរាប់ចំនួនដងដែលគប់បាល់ចំរង្វង់
- គូររង្វង់២ នៅលើដី ហើយក្រុមនីមួយៗ ត្រូវពិភាក្សាគ្នាធ្វើយ៉ាងណាគប់ឱ្យបានគ្រប់គ្នា និងបែងចែកកម្លាំងរើសបាល់ឱ្យក្រុមគប់ចំចំណុចបានច្រើនដង
- នៅពេលកុមារគប់បានគ្រប់គ្នាហើយ គ្រូឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ ដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់រកអ្នកឈ្នះ។

ពីរដេកមួយ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារឈរកាន់ដៃគ្នាពីរៗនាក់ជារង្វង់
- កុមារ២នាក់ ម្នាក់ជាអ្នកដេញចាប់ និងម្នាក់ទៀតជាអ្នករត់។ អ្នករត់ត្រូវរត់ទៅចាប់ដៃគូដែលខ្លួនពេញចិត្ត រីឯអ្នកដេញត្រូវព្យាយាមដេញចាប់ដៃគូម្ខាងទៀតឱ្យបាន ឬចាប់កុមារម្នាក់ទៀតដែលត្រូវដៃគូរបស់ខ្លួនប្រលែង
- ក្នុងករណីអ្នករត់ត្រូវអ្នកដេញចាប់បាន គឺត្រូវប្ដូរវេនគ្នាម្ដង
- លេងរបៀបនេះរហូតដល់ម៉ោងកំណត់។

ដងទឹកដាក់ដប

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារ ៤ ទៅ ៥នាក់ ក្នុង១ក្រុម (ចំនួនក្រុមអាស្រ័យតាមភាពជាក់ស្ដែង)
- កំណត់ទីចាប់ផ្ដើម និងទីទៅដល់ចម្ងាយ ២ ទៅ ៣ម៉ែត្រ

- ផ្តល់សញ្ញាចាប់ផ្តើម ក្រុមនីមួយៗយកកែវជ័រដួសទឹកពីក្នុងធុងទៅចាក់ដាក់ក្នុងដប។ ដបរបស់ក្រុមណាមានទឹកពេញមុនគេ គឺក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។

គាបវត្ថុទល់ខ្នងគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- គូសទីចាប់ផ្តើមទៅគោលដៅចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ
- កុមារចាប់ដៃគូពីរៗនាក់ ដោយដាក់បាល់១ ឬតុក្កតា១ គាបទល់ខ្នងគ្នា
- ពេលឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារទាំង២នាក់ដែលបានគាបបាល់នៅនឹងខ្នងទល់គ្នាចេញដំណើរឱ្យលឿនស្របគ្នាមិនឱ្យធ្លាក់បាល់ចេញពីខ្នងទៅឱ្យដល់គោលដៅ។ ចំពោះការចេញដំណើរម្តងៗចាប់ពី ២ ទៅ៣គូ។ ក្រុមណាដែលទៅដល់គោលដៅមុនគេ គឺក្រុមនោះជាអ្នកឈ្នះ។

គាបវត្ថុនឹងភ្លៅលោតប្រណាំងគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- គូសទីកំណត់ចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ
- កុមារម្នាក់ៗ គាបបាល់ ឬតុក្កតានៅនឹងភ្លៅ
- នៅពេលឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារគាបបាល់នៅនឹងភ្លៅលោតទៅមុខឱ្យលឿន
- កុមារដែលមិនជ្រុះបាល់ហើយទៅដល់គោលដៅមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឱបចង្កេះ

❖ របៀបលេង ៖

- គូសទីចំកណ្តាលមួយ ដោយខ្សែបន្ទាត់វែង ចែកកុមារជាពីរក្រុមស្មើគ្នា ដោយក្រុមទី១ និងក្រុមទី២ ឈរជាជួរទល់មុខគ្នានៅសងខាងខ្សែគំនូសដោយឱបចង្កេះបន្តគ្នា កុមារនៅខាងមុខគេបង្អស់នៃក្រុមទាំង២ ត្រូវចាប់ដៃគ្នាទៅវិញទៅមកឱ្យជាប់
- ស្តាប់ឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារទាំង២ក្រុមប្រឹងទាញបន្តទាំងអស់គ្នា បើក្រុមណាទាញក្រុមផ្សេងឱ្យចូលផុតខ្សែគំនូសមកខាងក្រុមរបស់ខ្លួន ក្រុមនោះ គឺជាអ្នកឈ្នះ
- ប្រសិនបើក្រុមណាដួល ឬដាច់គ្នាក្នុងក្រុម ក្រុមនោះជាអ្នកចាញ់។

លោតជើង១ ដេញចាប់

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារប៉ាវរកអ្នកចាញ់ម្នាក់ដើម្បីលោតជើង១ ដេញចាប់កុមារដែលលោតជើង២ ក្នុងរង្វង់
- នៅពេលឮសូរសញ្ញាកុមារលោតជើង១ ឱ្យលឿនដេញចាប់កុមារដែលកំពុងលោតជើង២ ក្នុងរង្វង់ប្រសិនបើចាប់បានកុមារណាម្នាក់ កុមារនោះត្រូវប្តូរពីលោតជើង១ មកលោតជើង២ ឱ្យគេចាប់ម្តង ឯកុមារដែលគេចាប់បានត្រូវប្តូរមកលោតជើង១ ដេញចាប់គេវិញម្តង
- ក្នុងករណីដែលកុមារណាលោតជើង២ ចេញក្រៅរង្វង់ ត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកចាញ់ ហើយត្រូវប្តូរមកលោតជើង១ ដេញចាប់គេ ឯអ្នកដេញចាប់គេនោះត្រូវបានប្តូរមកលោតជើង២វិញ។

បេះផ្លែឪឡឹក ឬឱបផ្លែត្រឡាច

❖ របៀបលេង ៖

- ចាត់កុមារម្នាក់ធ្វើជាអ្នកទិញ ម្នាក់ទៀតធ្វើជាម្ចាស់ចម្ការ កុមារដទៃទៀតធ្វើជាផ្លែឪឡឹក
- កុមារដែលធ្វើជាផ្លែឪឡឹកត្រូវអង្គុយឱបចង្កេះបន្តគ្នា ឯអ្នកខាងមុខយកដៃឱបសសរឱ្យជាប់
- ម្ចាស់ចម្ការអំពាវនាវលក់ផ្លែឪឡឹកអ្នកទិញសួរថា តើឪឡឹកអ្នកលក់ថ្លៃប៉ុន្មាន?

- ម្ចាស់ចម្ការឆ្លើយប្រាប់តម្លៃអ្នកទិញតថ្លៃ បើត្រូវថ្លៃគ្នាហើយ អ្នកទិញទៅសួរផ្លែឪឡឹកខាងមុខ ដែលឱប សរសរ ដោយគោះខ្នងតិចៗថា «ទុំ ឬខ្ចី»?
- ផ្លែឪឡឹកដែលនៅខាងមុខត្រូវឆ្លើយថា «ខ្ចី» អ្នកទិញត្រូវធ្វើរបៀបនេះបន្តបន្ទាប់ផ្លែឪឡឹកឆ្លើយថា «ខ្ចី» រហូតដល់អ្នកចុងក្រោយឆ្លើយថា «ទុំ» អ្នកទិញចាប់ផ្តើមរកវិធីធ្វើយ៉ាងណាបេះយកផ្លែឪឡឹកទុំនោះឱ្យបាន ចំណែកផ្លែឪឡឹកទាំងអស់ខំតោងចង្កេះគ្នាឱ្យជាប់មិនឱ្យរបេះ បើរបេះគឺត្រូវមកនៅខាងអ្នកទិញ
- លេងរបៀនេះរហូតដល់អ្នកទិញបេះផ្លែឪឡឹកអស់។

ប្រណាំងឡាន

❖ របៀបលេង ៖

- រៀបចំសំបកកេសក្រដាស ពុំមានបាតលើក្រោមធ្វើជាឡានចំនួន៥។ ឡាន១ដាក់កុមារ២នាក់។ នៅក្នុង ឡានគឺម្នាក់ជាអ្នកបើកនៅខាងមុខនិងម្នាក់ទៀតជាអ្នកជិះនៅខាងក្រោយដោយដៃទាំង២កាន់ឡានឱ្យជាប់
- កំណត់ទីចាប់ផ្តើមចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ - ៥ម៉ែត្រ ទៅដល់គោលដៅ(សមស្របតាមវ័យ)
- ផ្តល់សញ្ញាកុមារប្រណាំងឡានម្តង ៥ឡាន ឡានណាទៅដល់គោលដៅមុនគេគឺឈ្នះ
- ប្រណាំងឡានបែបនេះរហូតដល់កុមារលេងបានគ្រប់គ្នា។

កាន់ទឹកដើរលើត្រឡោកដូង

❖ របៀបលេង ៖

- តម្រៀបត្រឡោកដូង ៣ជួរ មានពែងទឹកចំនួន ៦ ធុងដាក់ទឹកធំចំនួន ៣
- ផ្តល់សញ្ញាកុមារចាប់ផ្តើមយកពែងដួសទឹកពីក្នុងធុងសន្ទឹងដៃទាំងសងខាងដើរលើត្រឡោកដូង មិនកំពប់ ទឹកទៅដល់គោលដៅមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
- អ្នកឈ្នះ ត្រូវអង្គុយមួយកន្លែងរង់ចាំលេងម្តងទៀត ដើម្បីរកអ្នកឈ្នះផ្តាច់ព្រ័ត្រ។

ស្វែងរកកោះ

❖ របៀបលេង ៖

- បង្កើតក្រុមកោះ ដែលកំណត់ដោយកងហាត់ប្រាណ ឬគូសរង្វង់លើកម្រាលឥដ្ឋ ឬក្រដាសបិទសម្គាល់ទី តាំងលើកម្រាលឥដ្ឋ
- ឱ្យកុមាររាំជុំវិញ ឬចន្លោះកោះទាំងនេះពេលភ្លេង ឬចម្រៀងបន្លឺឡើង នៅពេលភ្លេង ឬចម្រៀងឈប់គ្រប់គ្នា ត្រូវរត់ទៅឈរលើកោះ
- ដកកោះមួយចេញ ឱ្យកុមាររាំជុំវិញ ប្រាប់លក្ខខណ្ឌដល់កុមារ ដែលមានពាក់អាវសដូចគ្នា សក់ខ្លីដូចគ្នា ភេទដូចគ្នា... ចូលកោះជាមួយគ្នា
- បន្តយកកោះចេញម្តងមួយៗ និងបន្តប្រាប់លក្ខខណ្ឌរហូតនៅសល់កោះតែមួយ
- បញ្ចប់សកម្មភាពដោយនាំកុមារច្រៀង និងរាំ ទាំងអស់គ្នា។

បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារបានចូលក្នុងរង្វង់ទាំងអស់គ្នា ដោយគ្មានកុមារណាម្នាក់នៅក្រៅកោះ នោះទេ តែនៅពេលកុមារណាចូលច្រឡំកោះគ្រូត្រូវផ្ទៀងផ្ទាត់។

ដឹកដៃកូនប្រសារទៅលេងម៉ែក្មេក

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារកាន់ដៃគ្នា២នាក់ៗ ឈរតម្រៀបគ្នាជារង្វង់ កុមារប៉ាវចាញ់គេឈរកាន់ដៃគ្នានៅក្រៅរង្វង់

- នៅពេលគ្រូឱ្យសញ្ញា កុមារដែលប៉ារចាញ់កាន់ដៃគ្នារត់ជុំវិញរង្វង់ទៅទះស្មាគូដែលពេញចិត្ត ហើយឈប់រត់ចូលទៅឈរកន្លែងគូនោះ។ ឯគូដែលគេទះស្មានោះ ត្រូវទាញដៃគូរបស់ខ្លួនរត់បញ្ច្រាសទិសទៅទះស្មាគូផ្សេងបន្តទៀតដើម្បីរកកន្លែងឈរ។

បោះបាល់ចូលកន្ត្រកប្រណាំងគ្នា

❖ **របៀបលេង ៖**

- រៀបចំវត្ថុ ឬបាល់តូចៗ ជាច្រើន ឬធ្វូលក្រដាសចាស់ៗធ្វើឱ្យមូលបិទស្កុតធ្វើជាកូនបាល់ កន្ត្រកចំនួន៣ គឺ ១សម្រាប់ដាក់បាល់រួមគ្នា ២កន្ត្រកក្រហមចងពាក់នឹងបង្គោលម្ខាង ៣កន្ត្រកខៀវចងពាក់នឹងបង្គោលម្ខាងទៀត
- ដាក់កន្ត្រកបាល់រួមគ្នា នៅលើគំនូសទីដែលនៅចំកណ្តាលរវាងបង្គោលកន្ត្រកក្រហមនិងបង្គោលកន្ត្រកខៀវចម្ងាយពីទី ២,៥០ ទៅ ៣ម៉ែត្រ
- នៅពេលឮសូរសញ្ញា កុមារក្រុមខៀវ និងក្រុមក្រហមដែលឈរលើគំនូសទី យកបាល់ពីកន្ត្រករួមបោះឱ្យចូលទៅក្នុងកន្ត្រកតាមក្រុម។ ក្រុមនីមួយៗ ត្រូវបែងចែកកម្លាំងរើសបាល់ដែលបោះខុសកន្ត្រកឱ្យទៅក្រុមរៀងខ្លួន
- ឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ ក្រុមនីមួយៗ ត្រូវរាប់ចំនួនបាល់ដែលចូលកន្ត្រក
- ក្រុមណាបោះបាល់ចូលកន្ត្រកបានច្រើនជាងគេ គឺឈ្នះ។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រូអាចច្នៃប្រឌិតវត្ថុផ្សេងៗ ធ្វើជាបាល់។ អ្នកកាន់កន្ត្រក ២នាក់ រត់ចុះឡើងដើម្បីឱ្យកុមាររត់តាមបោះបាល់ឱ្យចូលកន្ត្រករបស់ក្រុមខ្លួន។

ដើរកាន់កែវទឹកប្រណាំងគ្នា

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអាចលេង ៤ ទៅ ៥នាក់ និងកែវ និងថូទឹកម្នាក់១
- កំណត់ទីចម្ងាយ៣ទៅ៥ម៉ែត្រ
- នៅពេលឮសូរសញ្ញា កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវចាក់ទឹកទៅក្នុងកែវត្រឹមគំនូសក្រឹត មិនឱ្យកំពប់រួចកាន់កែវទឹកនោះដើរយ៉ាងលឿនទៅឱ្យដល់ទីដៅបានមុនគេ និងមិនកំពប់ គឺជាអ្នកឈ្នះ។ កុមារណាអនុវត្តមិនបានតាមលក្ខខណ្ឌ ត្រូវផ្អាករងចាំវេនក្រោយទើបអាចលេងសាជាថ្មីបាន។

រត់យកវត្ថុបន្តគ្នា

❖ **របៀបលេង ៖**

- ដាក់វត្ថុហ្វឹតសៀវភៅប៊ិចខ្មៅដៃនៅលើតុចម្ងាយ ៣ ទៅ ៥ ម៉ែត្រពីទីចាប់ផ្តើម
- ចំនួនកុមារត្រូវលេងចាប់ពី២នាក់ឡើងទៅ
- ពេលឮសញ្ញារបស់គ្រូ កុមារទាំងអស់ដែលឈរត្រឹមគំនូសទីត្រូវរត់ទៅយកវត្ថុណា១ ដែលគ្រូបានកំណត់ឱ្យយក(វត្ថុត្រូវតិចជាងចំនួនកុមារ)
- កុមារដែលរត់បានលឿនហើយយកវត្ថុដែលគ្រូបានកំណត់បានមុនគេកុមារនោះជាអ្នកឈ្នះ។ ត្រូវបន្តលេងរហូតអស់កុមារក្នុងថ្នាក់។

ទល់ខ្នងរុញគ្នានៅមក

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកុមារជា២ក្រុម ដោយសមាជិកក្រុម «ក» ចាប់ដៃគូជាមួយសមាជិកក្រុម«ខ» ទល់ខ្នងគ្នា ដែលអ្នកទាំង២មានកម្ពស់ និងកម្លាំងប្រហាក់ប្រហែលគ្នា

- ដៃគូទល់ខ្នងគ្នាឈរជ្រែងជើងយកដំហរ ឈរតម្រៀបគ្នាជាជួរបណ្ដោយ មិនប៉ះគំនូសខ្សែកណ្ដាល ដែលនៅចន្លោះជើងអ្នកទាំង២
- ឱ្យសញ្ញាទះដៃ (ឬសញ្ញាផ្សេង) ដៃគូនីមួយៗ ត្រូវប្រឹងប្រែងទល់ខ្នងគ្នា ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យបានឆ្លងផុតខ្សែទៅដៃគូម្ខាងទៀត មានន័យថា ដៃគូដែលឆ្លងទៅខ្សែម្ខាងនោះមានកម្លាំងខ្លាំងជាងដៃគូរបស់ខ្លួន
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួនដៃគូដែលមានប្រៀបជាង គឺក្រុមនោះឈ្នះ។

២.១.២.៣- ហាត់ប្រាណតាមរឿងនិទាន

យើងនាំគ្នាទៅមើលគេអុំទូក

ថ្ងៃនេះកុមារជាច្រើនបានបបួលគ្នាដើរទៅមើលគេអុំទូកនៅឯមាត់ស្ទឹង។ ពួកគេកាន់ដៃគ្នាដើរយ៉ាងលឿនទៅមុខ ខ្លះដើរចុងជើង ខ្លះដើរកែងជើង ខ្លះទៀតដើរចំហៀងជើង។ លុះដើរបានបន្តិច ពួកគេក៏បានជួបដុំថ្មនៅពេញផ្លូវ គេក៏នាំគ្នាលោតរំលងម្ដងមួយៗ ម្ដងពួកគេលោតទៅឆ្វេង ម្ដងពួកគេលោតទៅស្ដាំ ម្ដងលោតទៅមុខ ម្ដងលោតទៅក្រោយ លុះទៅដល់មុខបន្តិច ទើបពួកគេកាន់ដៃគ្នាបីៗនាក់ ហើយរត់តិចៗ បានឆ្ងាយបន្តិច ពួកគេក៏ជួបប្រទះដៃកគោលនៅពាសពេញផ្លូវ គេក៏នាំគ្នារើសបោះដាក់ក្នុងរណ្ដៅមួយ ហើយក៏នាំគ្នាដើរទៅមុខទៀត។ ពេលធ្វើដំណើរជិតដល់ទឹកស្ទឹង ពួកគេក៏នាំគ្នារត់ប្រសាចទៅមើលគេអុំទូក រហូតដល់ពេលរសៀលទើបគេនាំគ្នាដើរត្រឡប់មកផ្ទះរៀងៗខ្លួនវិញ ដោយឈរបន្តគ្នាជាជួរ រួចធ្វើត្រាប់តាមអ្នកអុំទូក ជួននាំគ្នាអង្គុយអុំទូក ជួននាំគ្នាឈរអុំទូក។

ហ្វូងពពែនាំគ្នាទៅស៊ីស្មៅលើភ្នំ

មានពពែមួយហ្វូងនាំគ្នាដើរយ៉ាងស្វាហាប់ទៅរកចំណីនៅលើភ្នំ។ ហ្វូងពពែទាំងនោះ បានឃើញទឹកថ្លុកតូចៗ ពួកគេក៏នាំគ្នាលោតរំលងថ្លុកម្ដង២ៗ ហើយក៏ដើរទៅមុខទៀតបានជួបនឹងបន្លានៅពាសពេញវាល។ ពួកគេក៏នាំគ្នាដើរចុងជើងដោយឈានជំហានវែងៗ មួយៗ ថ្នមៗ។ រំពេចនោះស្រាប់តែឃើញឆ្កែចចកមួយដើរមក ពពែទាំងនោះភ័យណាស់ក៏នាំគ្នារត់យ៉ាងលឿនចូលទៅពួនក្នុងគុម្ពោតព្រៃមួយយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់។ មួយសន្ទុះក្រោយមក ពួកគេក៏នាំគ្នាដើរទៅមុខទៀត ដោយងាកមើលទៅឆ្វេង មើលទៅស្ដាំ ហើយបានឃើញវាលស្មៅមួយដែលមានពណ៌បៃតងខ្ចី នៅខាងមុខ ពួកគេក៏នាំគ្នារត់សំដៅយ៉ាងលឿនទៅស៊ីស្មៅនោះ ដោយក្ដីសប្បាយរីករាយ។ ពួកគេក៏បានសម្រាកបន្តិច ទើបគេនាំគ្នាត្រឡប់មកផ្ទះវិញ។

មេមាន់នាំកូនទៅរកចំណី

មានមេមាន់មួយបាននាំកូនដើរចេញពីទ្រុង ពួកវាបានដើរផង លោតផង ហើយទទះស្លាបភឹបៗ ហើយស្រែកថា«ក្រុកៗៗ»។ មេមាន់ដើរមួយៗ ដើម្បីទៅរកចំណីនៅជិតរបងផ្ទះ ស្រាប់តែវាឃើញពស់មួយវារឡើងរបង ពួកគេភ័យណាស់ក៏ថយក្រោយមួយៗ ដោយជំហានវែងៗ។ មេមាន់ក៏នាំកូនរត់លោតទុំលើរបង រួចហក់ចុះទៅលើដីវាលម្ខាងទៀត។ ដើរបណ្ដើរ លោតបណ្ដើរ ដោយទទះស្លាបភឹបៗ ហើយក៏នាំកូនកកាយដីរកចំណី ម្ដងកាយទៅខាងឆ្វេង ម្ដងកាយទៅខាងស្ដាំ លោតចុះ លោតឡើង ព្រោះគេសប្បាយដោយបានស៊ីចំណីយ៉ាងឆ្អាញ់ ស្រាប់តែពេលនោះមេមាន់ក៏កៀងកូនស្រែកថាកូនៗ រត់លឿនចូលទ្រុងវិញ។

មេសេះនាំកូនទៅរកចំណី

មានមេសេះមួយបាននាំកូនៗ លោតផ្លោះរបងចេញពីក្រោលដើម្បីទៅលេងនៅលើភ្នំមួយ ពួកគេនាំគ្នារត់បោលយ៉ាងលឿនម្ដងលោតទៅឆ្វេង ម្ដងលោតទៅស្ដាំ ខ្លះលោតហក់រំលងដុំថ្ម ខ្លះលោតជាន់លើដុំថ្មតូចៗ ខ្លះរត់ដល់ក្បាលគ្នា

ខ្លះទៀតឈរទល់គូថគ្នា រុញទៅវិញទៅមករហូតបានមកដល់ជ្រោះ មានស្ពានបាក់បែកមួយមេសេះ និង កូនៗ ក៏នាំគ្នាដើរតម្រង់ជួរឆ្លងស្ពានម្ដងមួយៗ ដើម្បីកុំឱ្យផុងជើងធ្លាក់ ពួកគេលើកជើងខ្ពស់ៗ ហើយឈានជើងវែងៗ។ ពេលឆ្លងផុតពួកគេក៏បានលោតបន្តទៀតដោយកៃរវៃក្អែកសំឡឹងមើលទៅភ្នំ ហើយក៏អង្គុយសម្រាកមួយសន្ទុះទើបក្រោកឡើងនាំគ្នាស៊ីស្មៅ។ មេសេះ និងកូនៗ នាំគ្នាស៊ីស្មៅឆ្អែត ហើយក៏នាំគ្នាប្រលែងលេងយ៉ាងសប្បាយរីករាយរហូតដល់ពេលល្ងាច ទើបគេនាំគ្នាត្រឡប់មកក្រោលវិញ។

សម្លាញ់បីនាក់ទៅសាលារៀន

គីៗកូនឆ្កែ ម៉ាប់កូនជ្រូក និងម៉េវកូនឆ្មា បានកាន់ដៃគ្នាដើរយ៉ាងស្វាហាប់ដូចពួកកងទ័ព។ នៅតាមផ្លូវគេបានឃើញសត្វជន្លេននៅពាសពេញដី គេក៏នាំគ្នាជំទើតជើងដើរមួយៗ ម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ ពេលដើរផុតបានបន្តិច ពួកគេបានជួបដីភក់ប៉ប៊ិចប៉ប៉ាច់ គេក៏នាំគ្នាដើរបត់បែនរកផ្លូវស្អាត ហើយក៏នាំគ្នាដើរយ៉ាងលឿនទៅមុខទៀតដោយជំហានវែងៗ។ ពេលនោះ គេបានជួបនឹងដុំថ្មជាច្រើននៅពាសពេញថ្នល់ ហើយក៏នាំគ្នារើសបោះទៅខាងម្ដងមួយៗ រើសអស់ ពួកគេនាំគ្នាដើរខ្វែងជើងយ៉ាងសប្បាយរីករាយ។ ពេលនោះស្រាប់តែឮស្គរជួងវាយម៉ឺងៗ គេក៏ នាំគ្នារត់កាន់ដៃគ្នាសំដៅទៅសាលារៀន។

មេគោនាំកូនទៅស៊ីស្មៅ

ជារៀងរាល់ព្រឹក មេគោបាននាំកូនគោដើរទៅរកស្មៅស៊ីនៅឯវាលស្មៅមួយក្បែរភូមិ។ នៅតាមផ្លូវ ហ្វូងគោបាននាំគ្នាដើរមួយៗ ក្អែកសំឡឹងរកមើលស្មៅ។ ពេលនោះ ហ្វូងគោក៏បានឃើញវាលស្មៅពណ៌បៃតងខ្ចី។ មេគោ និងកូនគោក៏បាននាំគ្នារត់ផង លោតផង ហក់ទៅឆ្វេង ហក់ទៅស្ដាំ ដោយក្ដីសប្បាយរីករាយ។ មេគោ និងកូនៗ កំពុងប្រជេញគ្នាលេងស្រាប់តែជួបនឹងអូរមួយ។ ពេលនោះ កូនគោក៏នាំគ្នាលោតរំលងអូរនោះម្ដង៣ៗ បន្តគ្នា ហើយបានទៅដល់ វាលស្រែដែលមានស្មៅពណ៌បៃតងខ្ចី ពួកគេក៏នាំគ្នាស៊ីស្មៅយ៉ាងឆ្ងាញ់។ លុះដល់ពេលល្ងាច ទើបមេគោ និងកូន បាននាំវិលត្រឡប់មកក្រោលវិញ។

សម្លាញ់បីនាក់នាំគ្នាដើរលេង

ក្រោយពីពេលភ្លៀងធ្លាក់រួច ពួកសត្វទាំងបី គឺកង្កែប ហ៊ីង គីង្គក់ បាននាំគ្នាលោតផ្លោតៗ ដើម្បីទៅលេងទឹកស្រះមួយនៅតាមផ្លូវ។ ពួកគេលោតម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ ម្ដងទៅមុខ ម្ដងចំកោងខ្លួនទៅក្រោយ លោតបត់បែន ហើយលោតទៅមុខយ៉ាងលឿន រួចពួកគេឈប់ង៉ក់ដោយឃើញមានដុំថ្មរដិបរដុប។ ពួកគេក៏នាំគ្នាលោតរំលងដុំថ្មម្ដង មួយៗ ហេតុទៅដល់ទឹកស្រះ ហើយក៏លោតចុះទៅក្នុងទឹកស្រះនោះទាំងអស់គ្នា។ ខ្លះបង្វិលខ្លួនលេង ខ្លះទៀតរុញគ្នាលេងម្ដងទៅមុខ ម្ដងទាញថយក្រោយ លោតឡើងលើ លោតចុះក្រោម លោតទៅមុខ ចំកោងខ្លួនថយក្រោយ។ ពួកគេនាំគ្នាហែលទឹកលេងយ៉ាងសប្បាយរីករាយ រួចក៏លោតទៅរកទីជំរករៀងៗខ្លួនវិញ។

២.១.២.៤- ហាត់ប្រាណតាមបទចម្រៀង

យើងក្មេងៗ នាំគ្នារាំ

យើងក្មេងៗ នាំគ្នារាំ	រាំសប្បាយៗ លំហែកាយា
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ	រាំ រាំរាំលេងសប្បាយ។
កាន់ដៃគ្នាៗ ជារង្វង់	រាល់ថ្ងៃឈប់ៗ ឈប់សម្រាករៀន
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំរាំ	រាំរាំលេងសប្បាយ។
ឡា ឡា ឡា ៗៗ	ឡា ឡា ឡា ៗៗ

ឡា ឡា ឡា ៗៗ (បន្លឺ ឡា ឡាៗៗ ចប់អត្ថបទចម្រៀង)។

ដើរ ឬ ដេក

ដើរ ឬដេក ដងខ្លួនឱ្យត្រង់ ត្រូវតម្រង់ទាន់ខ្លួននៅក្មេង
ទោះអង្គុយ ឬមួយឈរលេង យើងក្មេងៗ ឈរឱ្យត្រង់ខ្លួន។
មុខញញឹមសង្ឃឹមជានិច្ច កុំបែរគេចលបមើលក្រោយខ្នង
ងើបមុខឡើងនិយាយឆ្លើយឆ្លង ទើបអ្នកផងគេហៅក្លាហាន។

ឆ្វេង ស្តាំ

ឆ្វេង ស្តាំ ចាំឱ្យស្ទាត់ ១-២ ពួកយើងប្រយ័ត្នដើរឱ្យត្រូវជើង ១-២
ឆ្វេង ស្តាំត្រូវចាំពួកយើង ១-២ ដើរឱ្យត្រូវជើងកុំឱ្យច្រឡំ ១-២។

រទេះភ្លើង

រទេះភ្លើងកូនក្មេងបរទៅ បរសំដៅទៅសាលារៀន
មកមិត្តអើយប្រញាប់រួសរាន់ មកឱ្យទាន់រទេះភ្លើងចេញហើយ
ទីន ទីន ទីន ឈុក ឈុក ឈុក។

ព្រះអាទិត្យរះហើយ

(លំនាំបទសារិកាកែវ)

ព្រះអាទិត្យរះហើយ នាំគ្នាលើកដៃ កុកគីកែកឹត
ព្រះអាទិត្យរះហើយ នាំគ្នាលើកដៃ ទទួលពន្លឺ
រាងកាយមាំមួន អឺៗអឹងអើយៗ។
ពត់ខ្លួនទៅមុខ ពត់ខ្លួនទៅក្រោយ កុកគីកែកឹត
ពត់ខ្លួនទៅមុខ ពត់ខ្លួនទៅក្រោយ ខ្យល់បក់មកហើយ
នាំគ្នារេរាំ អឺៗអឹងអើយៗ។
ហាត់ប្រាណរាល់ព្រឹក រាងកាយមាំល្អ កុកគីកែកឹត
ហាត់ប្រាណរាល់ព្រឹក រាងកាយមាំល្អ សុខភាពបវរ
ប្រាជ្ញាភ្លឺថ្លា អឺៗអឹងអើយៗ។

ហាត់កាយសិក្សា

កូនលើកដៃហាត់ធ្វើកាយវិការ ធ្វើចលនាឱ្យដៃកូនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ ពួកយើងរាំហាត់ធ្វើកាយសិក្សា។
កូនលើកជើងហាត់ធ្វើកាយវិការ ធ្វើចលនាឱ្យជើងកូនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ ពួកយើងរាំហាត់ធ្វើកាយសិក្សា។
ចង្កេះកូនហាត់ធ្វើកាយវិការ ធ្វើចលនាឱ្យចង្កេះរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ ពួកយើងរាំហាត់ធ្វើកាយសិក្សា។
ដងខ្លួនកូនហាត់ធ្វើកាយវិការ ធ្វើចលនាឱ្យដងខ្លួនរឹងមាំ
មកមិត្តអើយយើងនាំគ្នារាំ ពួកយើងរាំហាត់ធ្វើកាយសិក្សា។

ពេលសប្បាយ

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ (ទះដៃ ២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ
យើងទះដៃ មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះដៃ (ទះដៃ ២ដង)។

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះស្មា (ទះដៃ ២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះស្មា
យើងទះស្មា មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះស្មា (ទះដៃ ២ដង)។

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះភ្លៅ (ទះដៃ ២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះភ្លៅ
យើងទះភ្លៅ មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះភ្លៅ (ទះដៃ ២ដង)។

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវគោះជើង (ទះដៃ ២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវគោះជើង
យើងគោះជើង មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវគោះជើង (ទះដៃ ២ដង)។

កូនកំប្រុក

ផ្លោតៗ ផ្លោះទៅលើចុងត្នោត ក្រោកៗ ក្រោក កកេរផ្លែក្រេកក្រោក
បក់កន្ទុយតែកតោក ហើយធ្វើក្បាលងីងើៗ។ (ច្រៀង២ដង)

២.២- មុខវិជ្ជា៖ វិទ្យាសាស្ត្រ

២.២.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ

២.២.១.១- ទស្សនាសង្កេត

❖ មុនពេលទស្សនាសង្កេត
- បំផុសកុមារឱ្យចាប់អារម្មណ៍នូវអ្វីដែលទាក់ទងនឹងប្រធានបទថ្មី ដោយប្រើសំណួរបំផុស ឬកំណាព្យ ឬពាក្យបណ្តៅ...
- ផ្តល់ដំបូន្មាន និងណែនាំសណ្តាប់ធ្នាប់ដល់កុមារនៅពេលដើរតាមផ្លូវ និងទៅដល់ទីកន្លែង។

❖ នៅតាមផ្លូវ
- ឱ្យកុមារសង្កេតអ្វីដែលបានឃើញនៅតាមផ្លូវ
- ទាញចំណាប់អារម្មណ៍កុមារពេលជិតទៅដល់ទីកន្លែងដែលត្រូវសង្កេត ដោយឱ្យកុមារឈប់ស្តាប់ ឬសង្កេតពីចម្ងាយ រួចប៉ាន់ស្មានទស្សន៍ទាយ។

❖ ពេលកំពុងទស្សនាសង្កេត
- ឱ្យកុមារធ្វើការគួរសម (ជម្រាបសួរ...) ជាមួយម្ចាស់ទីកន្លែង
- ឱ្យកុមារសង្កេតសេរី និងសន្ទនាគ្នា
- បំផុស និងផ្តល់យោបល់ឱ្យកុមារសង្កេត និងតាមដានសម្របសម្រួលកុមារ
- ឱ្យកុមារធ្វើទំនាក់ទំនងជាមួយម្ចាស់ទីកន្លែង គ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល
- ឱ្យកុមារសាកល្បងអនុវត្ត ដោយមានការសម្របសម្រួលពីម្ចាស់ទីកន្លែង

❖ **ក្រោយពេលទស្សនាសង្កេត** (អាចនៅទីកន្លែងផ្ទាល់ ឬត្រឡប់មកដល់សាលារៀនវិញ)

- កុមារសន្ទនាគ្នាជាមួយមិត្តភក្តិឡើងវិញពីអ្វីដែលបានសង្កេត ឬនាំលេងល្បែង ឬនាំកុមារធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗនូវអ្វីដែលកុមារម្នាក់ៗ បានសង្កេត ឬចាប់អារម្មណ៍។

បញ្ជាក់ ៖ មុនពេលដឹកនាំកុមារទស្សនាសង្កេតគ្រូត្រូវ

- ធ្វើបញ្ជីសម្រង់អ្វីៗ ដែលមាននៅជុំវិញសាលា និងនៅក្នុងសហគមន៍ (រុក្ខជាតិ សត្វ មនុស្ស ការងារសង្គម...)
- ជ្រើសរើសសកម្មភាពមួយតាមកម្មវិធីសិក្សា និងស្របតាមប្រធានបទ
- ធ្វើទំនាក់ទំនងជាមួយម្ចាស់ទីកន្លែង
- អាចដូរសកម្មភាពបានប្រសិនជាក្នុងតំបន់គ្មានសកម្មភាពដែលបានកំណត់ក្នុងកម្មវិធី។

២.២.១.២- សន្ទេត

- បង្ហាញរូបភាព ឬវត្ថុជាក់ស្តែងឱ្យកុមារសង្កេតដោយពញ្ញាក់អារម្មណ៍
- បំផុសគំនិតឱ្យកុមារសង្កេត ទុកពេលសង្កេត និងឱ្យកុមាររៀបរាប់ពីអ្វីដែលបានសង្កេត (ផ្នែកខាងក្រៅនិងផ្នែកខាងក្នុង ដោយប្រើញ្ញាណទាំងប្រាំ)
- បំពេញបន្ថែមនូវអ្វីដែលកុមារមិនទាន់ស្គាល់ (បន្ថែមចំណេះដឹងថ្មី ផលប្រយោជន៍ និងផលប៉ះពាល់)
- សង្ខេបយកខ្លឹមសារសំខាន់ៗ របស់មេរៀន សម្រាប់ចំណេះដឹងថ្មីរបស់កុមារ
- បំផុសរកចំណងជើងមេរៀន

បញ្ជាក់៖ ចំពោះការសង្កេត គ្រូអាចអនុវត្តបត់បែនតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ និងជានាសម្ភារៈដែលយកមកសង្កេតមានអនាម័យ និងសុវត្ថិភាព។

២.២.១.៣- ពិសោធន៍

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ដាក់បញ្ហាឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មាន ឬទស្សន៍ទាយ (បញ្ហាឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណងមេរៀន)
- កត់ត្រាចម្លើយប៉ាន់ស្មានរបស់កុមារ
- បែងចែកសម្ភារៈពិសោធន៍តាមក្រុមកុមារ
- កុមារពិសោធ/អនុវត្ត
- សម្របសម្រួលតាមក្រុម និងជំរុញការពិសោធរបស់កុមារឱ្យឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណង
- តំណាងក្រុមឡើងរាយការណ៍ពីលទ្ធផលនៃការពិសោធ
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលនៃការពិសោធទៅនឹងចម្លើយប៉ាន់ស្មានរបស់កុមារ
- បំផុសរកចំណងជើងដែលបានពិសោធន៍
- បូកសរុប និងសន្និដ្ឋាន
  - ចំណេះដឹងវិទ្យាសាស្ត្រ ៖ នាំកុមារឱ្យដឹងពីហេតុនិងផលដែលកើតចេញពីការពិសោធ
  - ចំណេះដឹងភាសា៖ នាំកុមារអានពាក្យថ្មីៗដែលចេញពីការពិសោធនិងយល់ន័យនៃពាក្យទាំងនោះ
  - ការអប់រំ ៖ ផ្សារភ្ជាប់ចំណេះដឹងទៅនឹងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រូត្រូវត្រៀមសម្ភារៈសម្រាប់ពិសោធន៍តាមក្រុម និងធ្វើការពិសោធខ្លួនឯងជាមុន។

២.២.១.៤- ឧទាហរណ៍

ទស្សនាសង្កេត ៖ វត្ត

- ❖ **មុនពេលទស្សនាសង្កេត**
  - នៅពេលបុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ និងបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ តើយាយតាម៉ាក់ប៉ាធ្វើចង្ហាន់យកទៅណា?
  - ណែនាំកុមារឱ្យដើរប្រកាន់ស្តាំ មិនប្រទ្បែងគ្នា និងជម្រាបសួរម្ចាស់ទីកន្លែង។
- ❖ **នៅតាមផ្លូវ**
  - តើនៅតាមដងផ្លូវកូនឃើញមានអ្វីខ្លះ?
  - តើខាងមុខ កូនឃើញមានអ្វីខ្លះ?...
- ❖ **ដល់ទីកន្លែងដែលត្រូវទស្សនាសង្កេត**
  - នាំកុមារសំពះគួរសមគណៈកម្មការវត្ត និងអាចារ្យវត្ត
  - នាំកុមារថ្វាយបង្គំព្រះពុទ្ធប្បដិមា ព្រះសង្ឃ គោរពចាស់ព្រឹទ្ធាចារ្យ
  - ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីអត្ថន័យនៃទីកន្លែងសំខាន់ៗ ក្នុងវត្តដូចជា ព្រះវិហារ សាលាឆាន់ ចេតិយ ដងទង់ ព្រះពុទ្ធប្បដិមា... ដោយមានការណែនាំពីព្រះសង្ឃ គ្រូជួយបំផុសផ្តល់យោបល់ និងអនុវត្តដោយមានការសម្របសម្រួលពីចាស់ព្រឹទ្ធាចារ្យ ដូចជា របៀបថ្វាយបង្គំព្រះសង្ឃ ការស្តាប់ឱវាទព្រះសង្ឃ ជាដើម
  - ក្រោយពេលត្រឡប់មកដល់សាលារៀនវិញគ្រូនាំកុមារធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗដែលកុមារបានឃើញ។

សង្កេត ៖ ផ្លែក្រូច

- បង្ហាញថង់អាចំកំបាំងមួយដែលមានផ្លែក្រូចនៅខាងក្នុងសម្រាប់កុមារទស្សន៍ទាយ
- ឱ្យកុមារស្ទាប ហិតពីខាងក្រៅ ខាងក្នុង និងទាយឈ្មោះវត្ថុដែលនៅក្នុងថង់នោះ
- ឱ្យកុមារលូកយកផ្លែក្រូចមកបង្ហាញ និងប្រាប់ឈ្មោះ ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយទស្សន៍ទាយ
- នាំកុមារសង្កេតលក្ខណៈរូបផ្ទុំខាងក្រៅរបស់ផ្លែក្រូច (ពណ៌ រាង ទង សណ្តង់ ក្លិន ...)
  - តើកូនសង្កេតឃើញលក្ខណៈខាងក្រៅរបស់ផ្លែក្រូចមានអ្វីខ្លះ?
- កុមារឆ្លើយតបសំណួរ និងចង្អុលប្រាប់ផ្នែកផ្សេងៗនៃផ្លែក្រូច
- នាំកុមារសង្កេតផ្នែកក្នុងផ្លែក្រូច
  - បិតសំបកផ្លែក្រូច (សំបកខាងក្នុងពណ៌ស សំបកខាងក្រៅមានពណ៌លឿងលាយបៃតង)
  - កុមាររៀបរាប់អំពីសំបក ក្លែប សាច់ កំពឹស ទឹក គ្រាប់ ពណ៌...
  - ឱ្យកុមារភ្លក់រសជាតិផ្លែក្រូច
- តើកូនចូលចិត្តញ៉ាំផ្លែក្រូចដែរឬទេ? ហេតុអ្វី?
- នៅផ្ទះកូនតើមានដើមក្រូចដែរឬទេ? ហើយកូនត្រូវធ្វើដូចម្តេចដើម្បីឱ្យដើមក្រូចមានផ្លែល្អ?
- ឱ្យកុមារ១ ឬ២នាក់ ឡើងរៀបរាប់ឡើងវិញពីលក្ខណៈផ្លែក្រូច ផលប្រយោជន៍ និងការថែទាំ
- សង្ខេបខ្លឹមសារមេរៀននិងផ្សារភ្ជាប់ចំណេះដឹងថ្មីៗ ទៅនឹងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ
- តើថ្ងៃនេះ អ្នកគ្រូនាំកូនឱ្យស្គាល់ផ្លែអ្វី?

ពិសោធន៍ ៖ លិច អណ្តែត (បន្លែ)

- បង្ហាញបន្លែដែលមាននៅក្នុងថង់ម្តងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(ផៃថាវ ល្ពងខ្វី ដំឡូងបារាំង...)និងសម្ភារៈដែលត្រូវប្រើក្នុងពេលពិសោធន៍
- ដាក់បញ្ហា៖ គ្រូមានបន្លែ និងសម្ភារៈទាំងអស់នេះ កូនទាំងអស់គ្នាយកទៅសង្កេត តើវាមានអ្វីកើតឡើងនៅពេលដាក់វាទៅក្នុងទឹក?

- កត់ត្រាចម្លើយប៉ាន់ស្មានរបស់កុមារ
- បែងចែកកុមារ និងសម្ភារៈដើម្បីឱ្យកុមារពិសោធតាមក្រុម
- កុមារអនុវត្តការពិសោធ
- សម្របសម្រួលតាមក្រុម និងជំរុញការពិសោធរបស់កុមារឱ្យឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណងមេរៀន
- តំណាងក្រុមឡើងរាយការណ៍ពីលទ្ធផលនៃការពិសោធ ៖ ឆៃថាវ ល្ពុងខ្ចី អណ្តែតលើទឹក និងដំឡូងបារាំងលិចទៅក្នុងទឹក
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលនៃការពិសោធទៅនឹងចម្លើយប៉ាន់ស្មានរបស់កុមារ
- តើយើងពិសោធន៍អំពីអ្វីថ្ងៃនេះ ?
- បូកសរុប និងសន្និដ្ឋាន
  - ចំណេះដឹងវិទ្យាសាស្ត្រ៖ បន្លែដែលធ្ងន់ គឺលិចចូលក្នុងទឹក បន្លែដែលស្រាលគឺអណ្តែតលើទឹក
  - ចំណេះដឹងភាសា៖ នាំកុមារថាតាមពាក្យថ្មីៗ និងអត្ថន័យនៃពាក្យលិច (គឺលិបចុះទៅក្នុងបាតទឹក) អណ្តែត (ស្ថិតនៅលើទឹក)
  - ការអប់រំ៖ ពេលកូនទៅផ្ទះវិញ កូនឱ្យប៉ាម៉ាក់ស្លបន្លែគ្រប់មុខឱ្យកូនញ៉ាំ ទើបជួយកូនឱ្យមានសុខភាពល្អ។ បើមានអ្នកណាលង់ទឹក ត្រូវតោងរករបស់ណាដែលអណ្តែតទឹក ។

២.២.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ

២.២.២.១- សន្ទនា

មុននិងក្រោយញ៉ាំអាហារ

- ដើម្បីមានសុខភាពល្អ តើកូនត្រូវធ្វើដូចម្តេចខ្លះ ?
  - មានអនាម័យចំណីអាហារ និងខ្លួនប្រាណ បរិភោគចំណីអាហារបីក្រុមមានជីវជាតិគ្រប់គ្រាន់ និងបរិស្ថាន ស្អាត
- មុនពេលញ៉ាំអាហារ តើកូនត្រូវធ្វើដូចម្តេចខ្លះ ?
  - ត្រូវលាងសម្អាតដៃនឹងសាប៊ូ
- ក្រោយពេលញ៉ាំអាហាររួច តើកូនត្រូវធ្វើដូចម្តេចខ្លះ ?
  - ត្រូវលាងសម្អាតដៃនឹងសាប៊ូ
- កុមារចាប់ដៃគូពីរៗនាក់ សន្ទនាគ្នាពីសកម្មភាពមុនពេលញ៉ាំអាហារ និងក្រោយពេលញ៉ាំអាហារ
- ទុកពេលឱ្យកុមារបាននិយាយរៀបរាប់ប្រាប់ដៃគូម្នាក់ម្តង
- ធ្វើការបូកសរុបលទ្ធផលពិភាក្សារបស់កុមារ និងខ្លឹមសារមេរៀន

✚ **បញ្ជាក់ ៖** ការសន្ទនាអាចជាដៃគូរវាងគ្រូនិងកុមារម្នាក់ កុមារនិងកុមារ គ្រូនិងកុមារទាំងអស់។

អ្វីៗដែលមានជីវិត និងគ្មានជីវិត

❖ **របៀបលេង៖**

- ឱ្យកុមាររៀបរាប់ឈ្មោះអ្វីៗដែលមានជីវិត និងរៀបរាប់ឈ្មោះអ្វីៗដែលគ្មានជីវិត
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ ពិភាក្សារកឈ្មោះអ្វីៗដែលមានជីវិតចំនួន៥ឡើងទៅនិងគ្មានជីវិតចំនួន៥ ឡើងទៅក្នុង ១ក្រុម
- ឱ្យកុមារតំណាងក្រុមឡើងបង្ហាញនិងធ្វើការបញ្ជាក់ ម្តង១ក្រុមៗ
- ក្រុមដទៃស្តាប់និងផ្ទៀងផ្ទាត់។

២.២.២.២- ល្បែង

ទំនាក់ទំនងរាងកាយនៅនឹងសម្ភារៈប្រើប្រាស់

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពផ្នែកផ្សេងៗ នៃរាងកាយ និងសម្ភារៈប្រើប្រាស់
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះរូបភាព និងណែនាំកុមារឱ្យគូសភ្ជាប់។

បញ្ជាក់ ៖ ចំពោះសម្ភារៈគឺប្រើផ្ទាំងរូបភាពដែលម្ខាងជារូបផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ និងម្ខាងទៀតជាសម្ភារៈប្រើប្រាស់ ដោយទុកចន្លោះកណ្តាលសម្រាប់ឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់។

បាទ/ចាស ឬទេ (ថ្នាំបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់)

❖ **របៀបលេង ៖**

- បំផុសសំណួរទៅកាន់កុមារទាក់ទងនឹងថ្នាំដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់
- នៅពេលលេងគ្រូហៅឈ្មោះថ្នាំដែលបណ្តាលឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ កុមារត្រូវធ្វើសញ្ញា « បាទ/ចាស » គឺក្តាប់ដៃដូចជាងក់ក្បាល តែបើមិនមែនជាថ្នាំគ្រោះថ្នាក់ទេ កុមារត្រូវធ្វើសញ្ញា« ទេ » លាបាតដៃគ្រវី។ ឧទាហរណ៍៖ គ្រូហៅឈ្មោះ ថ្នាំអង់ទ្រីន ថ្នាំបាញ់ស្មៅ ថ្នាំបាញ់មូស ទឹកក្រូច ធូបមូស ថ្នាំពេទ្យ ទឹកដោះគោ... (គ្រូអាចជ្រើសរើសពាក្យផ្សេងៗ ទៀតបាន)
- កុមារធ្វើតាមសញ្ញា បាទ/ចាស ឬទេ តាមឈ្មោះថ្នាំដែលគ្រូបានហៅ
- ប្រាប់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ និងផ្តល់ការអប់រំកុមារឱ្យមានការប្រុងប្រយ័ត្ន។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រូអាចធ្វើសញ្ញាផ្សេងៗ ទៀតតំណាងឱ្យ បាទ/ចាស ឬ ទេ តាមខ្លឹមសារមេរៀន។

ប្រព័ន្ធគ្រួសារ រុក្ខជាតិ

❖ **របៀបលេង**

- **រុក្ខជាតិរស់នៅក្នុងទឹក**
  - កុមារទាំងអស់ឈរជារង្វង់រួចប្រាប់ឈ្មោះរុក្ខជាតិដែលរស់នៅក្នុងទឹកឱ្យបានម្នាក់មួយៗ ដោយមិនជាន់ឈ្មោះគ្នា ក្នុងករណីដែលកុមារឆ្លើយមិនត្រឹមត្រូវ ឬរកនឹកមិនឃើញត្រូវវិលងទៅកុមារបន្តទៀត។ លេងរបៀបនេះជាបន្តបន្ទាប់។
- **រុក្ខជាតិរស់នៅលើគោក** (របៀបលេងដូចខាងលើ)
  - ពេលលេងចប់នាំកុមារច្រៀងរាំទាំងអស់គ្នា។

ថង់ទិព្វ រាងកាយមនុស្ស

❖ **របៀបលេង**

- បង្ហាញប័ណ្ណរូបភាពផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយមនុស្ស (ក្បាល ភ្នែក ត្រចៀក ភ្នែក ច្រមុះ មាត់ ដៃ ជើង...) ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះប័ណ្ណរូបភាពទាំងនោះម្តងមួយៗ
- ដាក់ប័ណ្ណរូបភាពទាំងនេះក្នុងថង់ឱ្យទៅកុមារដែលអង្គុយ ឬឈរជារង្វង់ រួចឱ្យកុមារហុចបន្តគ្នា និងច្រៀង
- ផ្តល់សញ្ញាបញ្ឈប់ ថង់នោះនៅដៃកុមារណា កុមារនោះត្រូវយកប័ណ្ណរូបភាព១ក្នុងថង់មកមើលហើយប្រាប់ឈ្មោះ និងមុខងារនៃរូបភាពនោះ
- កុមារលេងរបៀបនេះបន្តទៀតរហូតដល់ម៉ោងគ្រូកំណត់។

ផ្គុំរូបមនុស្ស

❖ **របៀបលេង**

- បង្ហាញរូបមនុស្សដែលផ្គុំរួចជាគំរូ

- បំផុសសំណួរលើផ្នែកផ្សេងៗ នៃរាងកាយមនុស្សឱ្យកុមារឆ្លើយ
- ណែនាំកុមារឱ្យផ្គុំរូបភាពតាមរូបគំរូជាបុគ្គល ឬក្រុមតូចៗ។

បញ្ជាក់៖ បំណែកនៃរូបមនុស្សអាចផលិតចេញពីក្រដាសឬបន្ទះឈើដែលមានបំណែកយ៉ាងតិច ៥បំណែក។

តាថា រាងកាយមនុស្ស

❖ របៀបលេង

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងរាងកាយមនុស្សឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ។ឧទាហរណ៍៖តើមាត់កូននៅឯណា? ចិញ្ចើម? ថ្ពាស?...
- ប្រាប់កុមារថា៖ នៅពេលឮពាក្យថាតាថា ផ្នែកនៃរាងកាយណាមួយ កូនត្រូវចង្អុលកន្លែងនោះ។ ឧទាហរណ៍ ៖ គ្រូនិយាយ« តាថាមាត់» កុមារចង្អុលមាត់ ...។ បើមិនឮពាក្យ « តាថា » កូនត្រូវនៅស្ងៀម។ ឧទាហរណ៍ ៖ គ្រូនិយាយ « មាត់ » កុមារត្រូវនៅស្ងៀម...។
- ការលេងល្បែងនេះ ជាដំបូងគ្រូថាពាក្យមួយៗយឺតៗ លុះដល់ពេលកុមារលេងស្ទាត់ហើយ គ្រូចាប់ផ្ដើមនិយាយកាន់តែលឿន។

ចំណាត់ថ្នាក់ « បន្លែ និងផ្លែឈើ »

❖ របៀបលេង

- លើកប័ណ្ណរូបភាពសម្ភារៈ បន្លែ និង ផ្លែឈើ ម្ដងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំកុមារឱ្យរើសប័ណ្ណរូបភាពដាក់ទៅតាមប្រភេទបន្លែ និងផ្លែឈើ។

ស្លសម្លកកូរ

❖ របៀបលេង

- បង្ហាញប័ណ្ណ ចំនួន ១៤ រូបភាពឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (រូបផ្លែចេកខ្ចី ផ្លែល្ពៅ ផ្លែត្រប់វែង ផ្លែល្ហុងខ្ចី ផ្លែខ្នុរខ្ចី ស្លឹកម្រុំ ស្លឹកបាស ត្រីអណ្ដែងឬត្រីឆ្តាំង សាច់ជ្រូក ត្រីងៀត ទឹកដោះគោ អំពិលទុំ គ្រឿងផ្សំ (អំបិល ទឹកត្រី ស្ករត្នោត គ្រឿងបុក) និងទឹក រួចបិទលើក្ដារខៀន
- ប្រាប់ពីបន្លែ ត្រី សាច់ និងគ្រឿងផ្សំសម្រាប់ស្លសម្លកកូរ
- ឱ្យកុមារជ្រើសរើសយកឈ្មោះរូបភាពដែលបិទលើក្ដារខៀនម្នាក់មួយៗ
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះខ្លួនតាមរូបភាពដែលបានជ្រើសរើសម្នាក់មួយៗ និងចងចាំឈ្មោះរបស់ខ្លួននិងមិត្តភក្ដិ។ ឧទាហរណ៍ ៖ ខ្ញុំឈ្មោះផ្លែត្រប់វែង មិត្តភក្ដិខ្ញុំឈ្មោះទឹកដោះគោ
- គូរវង្វង់លើកម្រាលឥដ្ឋ ឬផ្ទៃដី ធ្វើជាឆ្នាំងសម្លសមល្មមដែលកុមារអាចរត់ចូលចំនួន៩នាក់
- ស្រែកថា ៖ « ស្លសម្លកកូរ » កុមារដែលមានឈ្មោះជាបន្លែ ត្រីសាច់ និងគ្រឿងផ្សំ ត្រូវរត់ចូលក្នុងឆ្នាំងសម្ល។
- រីឯអ្នកជាត្រីងៀត ទឹកដោះគោ និងអំពិលទុំមិនត្រូវរត់ចូលឆ្នាំងសម្លឡើយ គឺត្រូវរត់ជុំវិញឆ្នាំង(ប្រសិនបើអ្នកជាគ្រឿងផ្សំសម្លកកូរណាមួយរត់ចូលក្នុងឆ្នាំងមិនទាន់ ត្រូវប៉ះជាមួយអ្នកដែលមិនមែនជាគ្រឿងផ្សំសម្លកកូរ ដើម្បីរកអ្នកមកប្ដូរជាឈ្មោះជាត្រីងៀត ទឹកដោះគោ និងអំពិលទុំ)
- កុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់ចប់ម៉ោងសិក្សា។

បញ្ជាក់ ៖

- ឱ្យកុមារលេងរួមគ្នា១ថ្នាក់ ធ្វើសម្ល១ ឬអាចឱ្យកុមារលេងជា២ ឬ៣ឆ្នាំងសម្លទៅតាមចំនួនកុមារជាក់ស្ដែង
- វង្វង់ឆ្នាំងសម្លត្រូវដាក់ចំនួនកុមារមិនគ្រប់ ដើម្បីឱ្យសល់កុមារនៅក្រៅឆ្នាំង៤ ឬ ៥នាក់ងាយស្រួលដល់គ្រូចំណាំ
- អាចចែកប័ណ្ណរូបភាពឱ្យកុមារម្នាក់មួយៗ ទៅតាមលទ្ធភាពរបស់គ្រូ។

ភ្លៀងធ្លាក់

❖ របៀបលេង

- កុមារទាំងអស់ឈរជារង្វង់ ហើយដកកុមារម្នាក់មកឈរនៅកណ្ដាលរង្វង់ ធ្វើជាអ្នកដឹកនាំ
- នៅពេលឮអ្នកដឹកនាំបញ្ជាថា៖
    - ផ្គរ ៖ កុមារទាំងអស់ត្រូវយកដៃខ្ទប់ត្រចៀកទាំងសងខាង
    - ខ្យល់ ៖ កុមារទាំងអស់ត្រូវយោលដៃ យោលខ្លួន ទៅឆ្វេងទៅស្ដាំ
    - ភ្លៀង ៖កុមារទាំងអស់ត្រូវយកដៃទទូលក្បាល
    - ផ្លេកបន្ទោរ ៖ កុមារទាំងអស់ត្រូវខ្ទប់ត្រចៀក និងឱនក្បាលអង្គុយចុះ
    - ផ្គរ ខ្យល់ ភ្លៀង ផ្លេកបន្ទោរ៖កុមារទាំងអស់ត្រូវធ្វើកាយវិការទាំង៤ខាងលើបន្តបន្ទាប់ឡើងវិញ
- ប្រសិនបើកុមារណាធ្វើមិនទាន់ត្រឹមត្រូវ កុមារនោះត្រូវរាំច្រៀង
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះដោយលើកដំបូងគ្រូហៅយឺតៗ ជាបន្តបន្ទាប់កាន់តែញាប់។

ការពារខ្លួនពីបាតុភូតធម្មជាតិ

❖ របៀបលេង

- បំផុសសំណួរឱ្យកុមាររៀបរាប់អំពីវិធីការពារខ្លួនពីបាតុភូតធម្មជាតិ
- ចែកកុមារជា ៤ក្រុមស្មើគ្នា គឺក្រុមខ្យល់ព្យុះ ក្រុមទឹកជំនន់ ក្រុមផ្គររន្ទះ និងក្រុមភ្លៀង
- ណែនាំពីរបៀបលេងដល់កុមារទាំងអស់ ៖
    - នៅពេលគ្រូស្រែកថា៖ខ្យល់ព្យុះ។ ក្រុមខ្យល់ព្យុះត្រូវរត់ដេញចាប់កុមារទាំងបីក្រុមផ្សេងទៀតយកមកធ្វើជាសមាជិករបស់ខ្លួន ក្នុងករណីក្រុមខ្យល់ព្យុះហៀបនឹងចាប់បានកុមារដែលត្រូវគេដេញចាប់ត្រូវស្រែកថា៖ ផ្ទះថ្ម ! ដើម្បីរួចខ្លួន។
    - នៅពេលគ្រូស្រែកថា៖ទឹកជំនន់។ ក្រុមទឹកជំនន់ ត្រូវរត់ដេញចាប់កុមារទាំងបីក្រុមផ្សេងទៀតយកមកធ្វើជាសមាជិករបស់ខ្លួន ក្នុងករណីក្រុមទឹកជំនន់ហៀបនឹងចាប់បានកុមារដែលត្រូវគេដេញចាប់ត្រូវស្រែកថា៖ឱបវត្ថុអណ្ដែត! ដើម្បីរួចខ្លួន។
    - នៅពេលគ្រូស្រែកថា៖ផ្គររន្ទះ។ ក្រុមផ្គររន្ទះ ត្រូវរត់ដេញចាប់កុមារទាំងបីក្រុមផ្សេងទៀតយកមកធ្វើជាសមាជិករបស់ខ្លួន ក្នុងករណីក្រុមផ្គររន្ទះហៀបនឹងចាប់បានកុមារដែលត្រូវគេដេញចាប់ត្រូវអង្គុយចោងហោងយកដៃខ្ទប់ត្រចៀកទាំងសងខាងដើម្បីរួចខ្លួន។
    - នៅពេលគ្រូស្រែកថា៖ ភ្លៀង។ ក្រុមភ្លៀងត្រូវរត់ដេញចាប់កុមារទាំងបីក្រុមផ្សេងទៀតយកមកធ្វើជាសមាជិករបស់ខ្លួន ក្នុងករណីក្រុមភ្លៀងបម្រុងនឹងចាប់បានកុមារដែលត្រូវគេដេញចាប់ត្រូវស្រែកថា៖
    - ពាក់អាវភ្លៀង ! ដើម្បីរួចខ្លួន។
- កុមារលេង និងរាប់ចំនួនដើម្បីដឹងថាក្រុមណាចាប់បានកុមារច្រើនជាងគេក្រោយពីលេងចប់។

បញ្ជាក់ ៖ ដើម្បីងាយស្រួលចំណាំ គ្រូដាក់សញ្ញាសម្គាល់ក្រុមដូចជា កាត់ក្រដាសពណ៌ទំហំ២ស.មព័ទ្ធជុំវិញក្បាលកុមារដោយកៀបឃ្នាប។ នៅពេលកុមារលេងសប្បាយភ្លេចខ្លួន គ្រូត្រូវប្រកាសប្ដូរក្រុមឱ្យរត់ដេញចាប់គេវិញម្ដងដើម្បីបង្កើនបម្រុងប្រយ័ត្ន។

រៀបចំបរិស្ថានសាលារៀន

❖ របៀបលេង

- បង្ហាញ និងចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (សំបកកេស ខ្សាច់ ដុំឈើសំណង់ ឬដុំក្រួសតូចៗ ដែលអាចត្រួតគងលើគ្នាបាន មែកឈើតូចៗ ដើមស្មៅ ផ្កាស្មៅ...) ឬនាំកុមារទៅរកនៅខាងក្រៅ

- កុមារតាមក្រុមរៀបចំបរិស្ថានសាលារៀន ដែលមានរបង ទីធ្លា សួនច្បារតូចៗ និងថ្នាក់រៀន
- ក្រុមណាដែលរៀបហើយបានមុនគេ ត្រូវទះដៃប្រាប់ជាសញ្ញា
- ក្រុមនីមួយៗ រៀបរាប់អំពីការរៀបចំបរិស្ថានសាលារៀនរបស់ខ្លួន និងផ្តល់យោបល់ឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក ដើម្បីកែលម្អសាលារៀនឱ្យកាន់តែស្រស់ស្អាត។

បញ្ជាក់ ៖ បើឱ្យកុមារលេងនៅខាងក្រៅថ្នាក់ គ្រូអាចឱ្យកុមារលេងក្នុងអាងខ្សាច់ ឬដីផុសស្អាត ធានាបាននូវអនាម័យ និងសុវត្ថិភាព។

គូសភ្ជាប់វត្ថុទៅនឹងរាងកាយមនុស្ស

❖ **របៀបលេង**

- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(កុមារី ក្រាសសិតសក់ ទូរស័ព្ទ ស្រោមជើង នាឡិកា...)
- ណែនាំ និងចែករូបភាពឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់។

ផ្លូវទឹក ផ្លូវគោក ផ្លូវអាកាស

❖ **របៀបលេង**

- កុមារឈរជារង្វង់ រួចណែនាំពីរបៀបលេង ដោយនិយាយថា៖
  - ផ្លូវទឹក កុមារត្រូវរកប្រភេទមធ្យោបាយដែលប្រើនៅលើទឹកដូចជា៖ ទូក កាណូត កប៉ាល់ សំពៅ ក្បូន...
  - ផ្លូវគោក កុមារត្រូវរកប្រភេទមធ្យោបាយដែលប្រើនៅលើគោកដូចជា៖ កង់ ម៉ូតូ ឡាន រថភ្លើង...
  - ផ្លូវអាកាសកុមារត្រូវរកប្រភេទមធ្យោបាយដែលប្រើនៅក្នុងអាកាសដូចជា៖ យន្តហោះ យានអវកាស បាឡុង...
- នៅពេលដែលគ្រូចង្អុលទៅលើកុមារណាម្នាក់ ហើយគាត់និយាយថាផ្លូវគោក ឬផ្លូវទឹក ឬផ្លូវអាកាស កុមារនោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះមធ្យោបាយដែលប្រើនៅលើគោកឬប្រើនៅលើទឹក ឬប្រើនៅក្នុងអាកាស ឱ្យបានមួយ
- ចង្អុលទៅកាន់កុមារម្នាក់ម្តងៗ ផ្លាស់គ្នាជាច្រើនលើកច្រើនសាឱ្យបានគ្រប់គ្នា។

២.២.២.៣- រឿងនិទាន

ធុងសំរាម

វេលាម៉ោងប្រាំមួយល្ងាច នាថ្ងៃអាទិត្យនេះ នាងធីម និងមិត្តភក្តិ បាននាំគ្នារត់លេងនៅតាមខឿនជុំវិញសួនច្បារសាធារណៈដែលស្ថិតនៅខាងមុខផ្ទះ។ ស្រាប់តែឮសំឡេងយំខ្លាំងៗ នាងធីមខំដើររកសំឡេងទើបដឹងថា ធុងសំរាមយំ នាងក៏សួរថា ៖ ហេតុអ្វីបានជាបងធុងសំរាមយំ?

ធុងសំរាម ៖ ខ្ញុំយំព្រោះប្អូនៗ ពុំមានចិត្តរើសសំរាមមកដាក់ក្នុងធុងខ្ញុំសោះ។

នាងធីម ៖ សំរាមទាំងនោះកង្វក់ណាស់ពុំមែនពួកខ្ញុំចោលទេ។ ខ្ញុំប្រញាប់រត់លេងបន្តទៀតសិន។

ធុងសំរាម ៖ ឈប់សិនៗ ខ្ញុំសូមអង្វរ ! សូមរើសចង់ដែលស្អាតម្នាក់មួយស៊កដៃចូល ហើយដើររើសសំរាមដាក់ក្នុងធុងឱ្យខ្ញុំផងណា។ នាងធីម និងមិត្តភក្តិនាំគ្នាដើររើសសំរាម។

ធុងសំរាម៖ឈប់សិនៗកុំអាលដាក់ឱ្យខ្ញុំសុំដាក់សំបកដបនេះទៅក្នុងធុងសំរាមពណ៌លឿងដែលនៅត្រង់នោះ

នាងធីម និងមិត្តភក្តិ ៖ ហេតុអ្វីទៅបងធុងសំរាម?

ធុងសំរាម ៖ ប្អូនៗ ចាំស្តាប់ណា! ធុងសំរាមក្រហម គឺជារូបខ្ញុំដាក់តែសំរាមងាយរលួយ។ ធុងសំរាមលឿងដែលកំពុងញញឹមចូលចិត្តតែសំរាមប្រភេទដរ ឯធុងសំរាមខៀវវិញចូលចិត្តតែប្រភេទសំរាមក្រដាស។ នាងធីម និងមិត្តភក្តិស្តាប់យល់ហើយក៏នាំគ្នាដើររើសសំរាមដាក់តាមប្រភេទ។

ផុងសំរាមក្រហម លឿង ខៀវ និយាយព្រមគ្នាថា ៖ អរគុណណាស់ក្មេងៗ ប្រញាប់ទៅលាងដៃជាមួយសាប៊ូសិន សឹមនាំគ្នារត់លេងបន្តទៀត ឮទេ !

ក្មេងៗ ឆ្លើយព្រមគ្នា ៖ បាទ! ចាស! រួចក៏នាំគ្នារត់ទៅលាងដៃជាមួយសាប៊ូដោយសប្បាយចិត្ត ពីព្រោះពួកគេបានធ្វើអំពីល្អរួមគ្នាសម្អាតទីសួនច្បារសាធារណៈធ្វើឱ្យមនុស្សចាស់ដែលអង្គុយលេងនៅក្បែរទីនោះកោតសរសើរគ្រប់ៗគ្នា។

បាយ

ថ្ងៃមួយ នៅពេលដែលខ្ញុំកំពុងហូបបាយតែម្នាក់ឯង ខ្ញុំស្រមៃឃើញគ្រាប់បាយចេះនិយាយរឿងប្រាប់ខ្ញុំ «ពីមុនខ្ញុំជាគ្រាប់ស្រូវដែលគេដាក់ក្នុងជង្រុក ដល់រដូវធ្វើស្រែគេយកខ្ញុំទៅសាបព្រួស ដកស្ទូង ពេលខ្ញុំទុំគេច្រូតកាត់ខ្ញុំរួចបោកបែន ហើយកិន បុក ឱ្យទៅជាអង្ករ។ ទីបំផុតគេយកខ្ញុំទៅដាំចម្អិនជាបាយ ដូចអ្នកឃើញខ្ញុំនៅទីនេះ»។ កសិករ កម្មករព្រមទាំងគ្រួសារអ្នកនឿយហត់ណាស់ ក្នុងការធ្វើឱ្យរូបខ្ញុំក្លាយជាអាហារសម្រាប់អ្នក។ ដូចនេះ កុំខ្ជះខ្ជាយខ្ញុំ ព្រោះខ្ញុំជាវត្ថុចាំបាច់សម្រាប់ជីវិតអ្នក និងមនុស្សទូទៅ។

ជីវភាពភូមិខ្ញុំ

ថ្ងៃនេះ មានអាកាសធាតុល្អ ខ្យល់ជំនោរបក់មករំភើយៗ មកពីទិសខាងកើត។ នៅចំកណ្ដាលភូមិក្រោមម្លប់ដើមឈើដ៏ធំត្រឈឹងត្រឈៃ មានកុមារពីរនាក់អង្គុយលើគ្រែជដែកគ្នា។

សុភា ៖ សួស្ដីលីដា! ទៅណាមកណា? សុខសប្បាយជាទេ?

លីដា ៖ ចាស សុខសប្បាយទេ។ សុភាគ្នាមកនេះគឺមកលេងនឹងសម្លាញ់ឯងណាសុភា។

សុភា ៖ អូ! រីករាយណាស់ដែលសម្លាញ់មកដល់ទីនេះ!

លីដា ៖ សុភា! គ្នាមើលទៅក្នុងភូមិឯងហាក់ដូចជាសប្បាយហើយមានសម្រស់ពណ៌បៃតងល្អណាស់ តើគេប្រកបមុខរបរអ្វីដែរ?

សុភា ៖ លីដា! អ្នកភូមិរបស់ខ្ញុំភាគច្រើន គឺប្រកបមុខរបរចម្រុះដូចជា ដាំបន្លែ ធ្វើស្រែចំការ នេសាទ ត្រី ចិញ្ចឹមសត្វជ្រូក គោ មាន់ ទា ខ្លះត្បាញរវៃ កាត់ដេរសម្លៀកបំពាក់ លក់ដូរបន្ដិចបន្តួចនៅផ្ទះ ធ្វើជាងឈើ កាត់សក់ ដំដែក ធ្វើកាំបិត ពូថៅ និងចប ពិសេសទៅទៀតធ្វើជាគ្រូបង្រៀន គ្រូពេទ្យទាហាន ប៉ូលីសជាដើម។

លីដា ៖ ល្អណាស់ៗ! សម្លាញ់ភូមិឯងពិតជាមានការរីកចម្រើនល្អមែន គ្នាចង់ដឹងថាចុះគ្រួសារឯងវិញរាល់ថ្ងៃប្រកបមុខរបរអ្វីដែរ បានជាមានជីវភាពធូរធារម្ល៉េះ?

សុភា ៖ ម្ដាយឪពុករបស់ខ្ញុំធ្វើស្រែចំការ ហើយគាត់បានមានប្រសាសន៍ថា យើងទាំងអស់គ្នាចង់បានញ៉ាំឆ្ងាញ់ ស្លៀកពាក់ល្អ រស់នៅប្រកបដោយសុភមង្គលនោះ ត្រូវតែខំជ្រើសរើសមុខរបរណាស្របតាមច្បាប់ ពិសេសយើងត្រូវតែខំរៀនទើបប្រកបមុខរបរអ្វីៗ បានជោគជ័យ។

លីដា ៖ សម្លាញ់! ភ្លៀងរលឹមតក់ៗស្រក់លើខ្ញុំហើយ ខ្ញុំសូមលាសម្លាញ់ហើយណា!

សុភា ៖ ចាស! ទៅចុះសូមឱ្យលីដាបានសុខសប្បាយ។

មេអំបៅមួយគូ

ក្នុងសួនមួយមានមេអំបៅមួយគូ មួយមានពណ៌ក្រហម មួយទៀតពណ៌លឿង។ មេអំបៅទាំងពីរជាមិត្តភក្ដិជិតស្និទ្ធស្រឡាញ់គ្នាដូចបងប្អូនបង្កើត។ ថ្ងៃណាក៏ដូចថ្ងៃណាមេអំបៅទាំងគូនេះតែងតែបបួលគ្នាហើរថ្ងៃលធ្លាត់លេងយ៉ាងសប្បាយរីករាយនៅក្នុងសួនច្បារដែលមានផ្កាកុឡាបក្រហម និងផ្កាស្ពៃរឿង។ ថ្ងៃមួយមេអំបៅទាំងគូកំពុងតែហិចហើរចុះឡើង សើចលេងសប្បាយក្អាកក្អាយក្នុងសួនច្បារ ស្រាប់តែផ្ទៃមេឃប្រែជាងងឹត ភ្លៀងធ្លាក់មកយ៉ាងខ្លាំង ដំណក់ទឹកធំៗ ធ្លាក់មកប៉ះលើស្លឹកឈើលាន់ឮប្រាវៗ ធ្វើឱ្យមេអំបៅទាំងពីរភ័យរន្ធត់។ វាហើរតម្រង់ទៅដើមផ្កាកុឡាបដែលនៅជិតនោះ រួចនិយាយព្រមគ្នាថា ៖ បងកុឡាបអើយ! ស្លាបខ្ញុំទទឹកជោក អស់ហើយ យើងខ្ញុំរងាណាស់! យើងខ្ញុំសុំចូលជ្រកក្រោមមែកផ្ការបស់បងផងណា។

កូឡាបឆ្លើយ ៖ មេអំបៅមានពណ៌ក្រហមដូចផ្កាកូឡាបខ្ញុំ ទើបអាចជ្រកបាន រីឯមេអំបៅពណ៌លឿងហើរទៅវិញទៅខ្ញុំមិនឱ្យជ្រកទេ។

មេអំបៅទាំងគូសម្លឹងមើលមុខគ្នា ហើយមេអំបៅពណ៌ក្រហមនិយាយអង្វរថា ៖ បងកូឡាបអើយ! យើងទាំងពីរជាមិត្តនឹងគ្នា សូមបងមេត្តាឱ្យយើងទាំងពីរនាក់ជ្រកផង។ ផ្កាកូឡាបឆ្លើយដាច់ខាតមិនព្រមឱ្យមេអំបៅពណ៌លឿងចូលជ្រកឡើយ។ មេអំបៅទាំងគូអស់សង្ឃឹមក៏នាំគ្នាហើរទៅសុំផ្កាស្មៃរឿងជ្រកម្តង។

មេអំបៅទាំងគូនិយាយព្រមៗគ្នាថា ៖ បងផ្កាស្មៃរឿងអើយ! ស្លាបខ្ញុំទទឹកជោកអស់ហើយ យើងខ្ញុំរងាណាស់ យើងខ្ញុំសុំចូលជ្រកក្រោមមែកផ្ការបស់បងផងណា។

ផ្កាស្មៃរឿងនិយាយថា ៖ មេអំបៅពណ៌លឿងដូចផ្កាស្មៃរឿងខ្ញុំ ទើបអាចជ្រកបាន រីឯមេអំបៅពណ៌ក្រហមហើរទៅវិញទៅ ខ្ញុំមិនឱ្យជ្រកទេ។ ទោះបីមេអំបៅទាំងពីរខិតខំអង្វរយ៉ាងណា ក៏ផ្កាស្មៃរឿងអនុញ្ញាតឱ្យតែមេអំបៅពណ៌លឿងជ្រកប៉ុណ្ណោះ។ភ្លៀងធ្លាក់កាន់តែខ្លាំងធ្វើឱ្យស្លាបមេអំបៅកាន់តែទទឹកជោកជាំហើរលែងរួច ធ្លាក់មកលើដី រងាញ័រខ្លួនចំប្រប់ ពុំព្រមបែកគ្នាឡើយ។ មួយសន្ទុះក្រោយមកភ្លៀងក៏រាំង ព្រះអាទិត្យដែលនៅខ្ពស់លើអាកាសក៏បានសម្លឹងមើលចុះក្រោម លោកញញឹមហើយសរសើរមេអំបៅទាំងគូដែលចេះស្រឡាញ់គ្នា។ ដើម្បីស្រោចស្រង់អាយុជីវិតមេអំបៅលោកបានបញ្ចេញពន្លឺ ផ្ទៃមេឃស្រឡះថៃងថាំង ធ្វើឱ្យស្លាបរបស់មេអំបៅទាំងពីរធោប់ស្ងួត ហើយទទះស្លាប ហោះហើរឆាបលេងប្រឡែងពេញក្នុងសួនច្បារ។

មេអំបៅទាំងគូនិយាយព្រមៗគ្នាថា ៖ សូមអគុណបងព្រះអាទិត្យខ្លាំងណាស់ យើងខ្ញុំមិនចងកំហឹងនឹងផ្កាកូឡាប និងផ្កាស្មៃរឿងឡើយ ពីព្រោះផ្កាកូឡាប និងផ្កាស្មៃរឿង បានធ្វើឱ្យអារម្មណ៍យើងខ្ញុំស្រស់ថ្លាជានិច្ច។ រីឯផ្កាកូឡាប និងផ្កាស្មៃរឿង ក៏បានសារភាពកំហុសរបស់ខ្លួន ហើយសន្យាថាអំណេះតទៅនឹងខិតខំកែខ្លួនឱ្យល្អប្រសើរ។

ពពក និងផ្កា

នៅមុខផ្ទះមួយមានដើមផ្កាក្តាំងងារមួយដើមធំកំពុងបញ្ចេញផ្កាយ៉ាងច្រើនក្រអូបឈ្ងុយឈ្ងប់។ លោកតាម្ចាស់ផ្ទះបានកាត់មែកផ្កាក្តាំងងារបំបែកផ្សាំដាក់ក្នុងកូនជាលជាច្រើន ដើម្បីទុកចែកចាយញាតិមិត្ត។ លោកតាថែទាំដោយដាក់ជី និងស្រោចទឹកជារៀងរាល់ថ្ងៃ។ ថ្ងៃមួយលោកតាបានដួលជំពប់ជើងនឹងដុំថ្ម អ្នកជិតខាងក៏ស្ទុះមកគ្រាហ៍លោកតាយកទៅព្យាបាលនៅឯមន្ទីរពេទ្យ។ កូនផ្កាក្នុងជាលគ្មានអ្នកស្រោចទឹក ស្រពោនបន្តបន្ទាប់គួរឱ្យអាណិត ព្រោះមិនអាចទប់ទល់នឹងភាពខ្សោះទឹកបាន។ ដើមផ្កាក្តាំងងារធំបានស្រែកហៅពពកឱ្យបង្អុរភ្លៀងស្រោចស្រង់កូនផ្កា ដោយនិយាយថា៖ រុក្ខជាតិធំៗ ដូចពួកខ្ញុំមានឫសជ្រៅអាចទ្រាំបានយូរថ្ងៃ សូមពពកជួយកូនផ្កាតូចៗ នេះសិនទៅ។ ពពកឆ្លើយថា ៖ មិនបានទេ!ខ្ញុំបានសន្យាទៅផ្តល់ទឹកភ្លៀងជូនលោកម្ចាស់នៅភូមិឯឆ្ងាយនោះ ហើយចាំថ្ងៃខានស្អែក ខ្ញុំនឹងត្រឡប់មកបង្អុរភ្លៀងស្រោចឱ្យពួកអ្នក។ ក្រោយមកពពកបានត្រឡប់មកតាមពាក្យសន្យាមែន តែអ្វីៗបានហួសអស់ទៅហើយ។ កូនផ្កាដែលត្រូវសង្គ្រោះជាច្រើននោះបានស្វិតអស់រលីង។ ពពកយំអាណិតស្រណោះកូនផ្កានឹកស្តាយក្រោយ ព្រោះតែចង់ផ្គាប់ផ្គុនលោកម្ចាស់ពេកមិនបានគិតឱ្យបានច្បាស់លាស់ពីជីវិតរបស់កូនផ្កាតូចៗ។ ឃើញដូច្នេះដើមផ្កាក្តាំងងារធំនោះមិននិយាយវែងឆ្ងាយទេ គ្រាន់តែពោលយ៉ាងខ្លីថា៖ ហ៊ឺ!ពពកអើយប្រសិនបើអ្នកគិតឱ្យបានច្បាស់លាស់ម្ល៉េះសមកូនផ្កាមិនស្លាប់ទេ។

ទូកខ្ញុំនៅឯណា?

ទីណូ និងទីទី មានទូកមួយយ៉ាងល្អ។ ថ្ងៃនេះ គេទាំងពីរនាក់កំពុងអុំទូកលេងនៅក្នុងស្ទឹងមួយយ៉ាងធំ ស្រាប់តែពេលនោះមានកូនដំរីសមួយកាន់សន្ទូចស្រែកថា ៖ បងទីណូ! បងទីទី! ឱ្យខ្ញុំជិះទូកជាមួយបងផងបានឬទេ? ទេ!

យើងកំពុងជិះទូកយ៉ាងសប្បាយ យើងមិនឱ្យអូនដំរីជិះទេ។ ពោលដូច្នេះហើយ អ្នកទាំងពីរនាក់អុំទូកទៅបាត់រហូតដល់ពេលព្រលប់ទើបមកដល់ច្រាំងវិញ។

ទីទី និយាយទៅកាន់ទីណូថា ៖ ទីណូឯងចងទូកទៅ!

ទីណូ ៖ ទេ! ខ្ញុំហត់ណាស់ ទីទីឯងចងវិញទៅ!

ទីទី ៖ ចំណែកខ្ញុំក៏ហត់ដែរ។

អ្នកទាំងពីរប្រចាំគ្នាហើយក៏រត់ឡើងច្រាំងសំដៅទៅផ្ទះយ៉ាងលឿន។ លុះព្រឹកឡើងទីទី និងទីណូ ក៏ត្រឡប់មកមាត់ស្ទឹងស្រាប់តែ។

ទីទី ៖ យី! ទូកយើងទៅណាហើយ?

ទីណូបន្ទោស ៖ នោះ!មកពីទីទីឯងខ្ជិលមិនព្រមចងទូក។

ទីទី ៖ ទីណូឯងក៏ខ្ជិលដូចខ្ញុំដែរ។

រំពេចនោះ **កូនដំរីក៏មកដល់ ៖** មិនអីទេបងទាំងពីរចាំខ្ញុំជួយរកណ៎ា!

ទីទី ៖ តើត្រូវធ្វើដូចម្តេចទើបយើងរកឃើញ?

កូនដំរី ៖ ខ្ញុំនឹកឃើញហើយ! ថាតែប៉ុណ្ណោះកូនដំរីក៏ស្ទុះរឹងសំដៅទៅចំការចេក មួយសន្ទុះក្រោយមក កូនដំរីលីចេកបីដើមដែលដោតភ្ជាប់គ្នាជាក្បូនមួយ។

ទីណូ ៖ អូនដំរីពូកែមែន! ប៉ុណ្ណេះយើងអាចរកទូកឃើញហើយ។ យើងទាំងពីរនាក់បងប្អូនសូមអរគុណអូនដំរីយ៉ាងច្រើន។ ទីទី ទីណូ កូនដំរី ក៏នាំគ្នាជិះក្បូនយ៉ាងរីករាយទៅរកទូកបានដូចបំណង។

ខ្យល់ព្យុះ

ថ្ងៃនេះផ្ទៃមេឃមានពពកខ្មៅអួអាប់ភ្លៀងក៏ធ្លាក់យ៉ាងខ្លាំងមកលើព្រៃឈើ និងមានផ្គររន្ទះគួរឱ្យខ្លាច ។ រំពេចនោះស្រាប់តែមានខ្យល់ព្យុះបក់បោកយ៉ាងខ្លាំងធ្វើឱ្យដើមឈើដួលរលំបាក់រណ្ដូករណែលពាសពេញដី។

លុះព្រឹកឡើង ពេលព្រះអាទិត្យរះ ផ្ទៃមេឃក៏ភ្លឺស្រឡះឡើងវិញ ។ ក៏ប៉ុន្តែសត្វនៅក្នុងព្រៃទាំងអស់ មានទុក្ខព្រួយយ៉ាងខ្លាំង ពីព្រោះទីជម្រក និងសំបុករបស់ពួកគេត្រូវបានខ្យល់ព្រុះបោកបក់ខ្ទេចខ្ទីស្ទើរគ្មានសល់ ។

សត្វខ្លះបានហិចហើរ ដើររកគ្នាពាសពេញព្រៃ ។ មើលហ្ន៎! កូនដំរីមួយនោះ កំពុងតែដើរចុះដើរឡើង ឆ្វេឆ្វាទាំងទឹកភ្នែកហូររហាម យំស្រែករកមេរបស់វា ។ នៅក្បែរនោះដែរ មានអង្រ្កងមួយសំបុក បានត្រូវខ្យល់ព្យុះវាយបំប៉ើងឱ្យធ្លាក់ពីលើដើមឈើមកក្នុងត្រពាំង ។ ពួកអង្រ្កងបាននាំគ្នាហែលទឹកខ្វៃៗ អណ្តែតពាសពេញត្រពាំង ។ ចំណែកឯសារិកាកែវញី ឈ្មោលមួយគូនោះវិញ កំពុងតែហើរឆ្វេឆ្វាចុះឡើង ពីព្រោះពុំដឹងជាត្រូវធ្វើដូចម្តេចដើម្បីលើកសំបុក និងកូនរបស់ខ្លួនដែលត្រូវខ្យល់ព្យុះបោកបំប៉ើងទម្លាក់ពីដើមឈើមកលើដី ដែរ។ រីឯកូនដំរីនៅពេលកំពុងដើររកមេរបស់ខ្លួន កាត់តាមត្រពាំងទឹកក៏បានឃើញហ្វូងអង្រ្កងកំពង់តែហែលទឹកត្រៀបត្រា ។ ដោយនឹកអាណិតដល់ពួកអង្រ្កងកូនដំរីបានកាច់មែកឈើមួយមែកដាក់ឱ្យពួកគេតោងឡើង ពេលអង្រ្កងតោងឡើងមែកឈើអស់ហើយ កូនដំរីក៏លើកមែកឈើនោះដាក់ទៅលើដើមឈើ ក្បែរសំបុកចាស់របស់វាវិញ ។ អង្រ្កងសប្បាយចិត្តណាស់ ហើយក៏នាំគ្នាអរគុណកូនដំរី ដែលបានជួយពួកគេឱ្យរួចផុតពីគ្រោះថ្នាក់ ។

ជាបន្ទាប់មកកូនដំរី បានឃើញកូនសារិកាកែវ កំពុងស្រែកចេចចាចក្បែរសំបុកដែលជ្រុះនៅនឹងដី។ សារិកាកែវទាំងពីរ បានពឹងឱ្យដំរី ជួយលើកសំបុក និងកូនរបស់ខ្លួន ដាក់ទៅលើប្រគាបឈើវិញ។កូនដំរីបានលើកកូនសារិកាកែវ

ទាំងពីរ ដោយថ្មមៗដាក់ទៅក្នុងសំបុក រួចទើបលើកសំបុកនោះ ដាក់នៅលើប្រគាបឈើ វិញ សារិកាកែវបានអរគុណកូនដំរីយ៉ាងខ្លាំង ។

ក្រោយពីបានជួយពួកអង្រ្គង និងសារិកាកែវរួចហើយ កូនដំរីក៏បន្តដំណើរស្វែងរកមេរបស់ខ្លួន ។ ពេលចេញដំណើរបានបន្តិច ស្រាប់តែមានព្រានព្រៃ លើកកាំភ្លើងតម្រង់បម្រុងនឹងបាញ់កូនដំរី ។ ពេលនោះសារិកាកែវបានឃើញព្រានព្រៃ បម្រុងនឹងបាញ់កូនដំរីយ៉ាងដូច្នេះ ក៏នាំគ្នាស្រែកប្រាប់ទៅអង្រ្គង ឱ្យរកមធ្យោបាយជួយកូនដំរី ។ ភ្លាមនោះដែរ អង្រ្គងក៏នាំគ្នាទម្លាក់ខ្លួនចុះទៅលើព្រានព្រៃជាបន្ទាន់។ មិនបង្អង់យូរពួកអង្រ្គងបាននាំគ្នាខាំមុខ ខាំមាត់ព្រានព្រៃបណ្ដាលឱ្យគាត់ភ្ញាក់ខ្លួនក្រញ៉ាង រួចក៏កេះកៃកាំភ្លើងបាញ់ខុសគោលដៅ។ សូរកាំភ្លើងផ្ទុះឡើងធ្វើឱ្យកូនដំរីភ្ញាក់ផ្អើល ហើយក៏ស្ទុះគេចខ្លួនចូលព្រៃបាត់ទៅ។ ពេលគេចខ្លួនផុតពីការបាញ់ប្រហាររបស់ព្រានព្រៃ កូនដំរីក៏ធ្វើដំណើរស្វែងរកមេបន្តទៀត ។ នៅតាមដងផ្លូវកូនដំរី បានឃើញឆ្កែព្រៃមួយ កំពុងស្រែករកឱ្យគេជួយ ពីព្រោះមែកឈើដ៏ធំមួយបានបាក់សង្កត់រឹខ្លួនពុំរួច។ ឃើញដូច្នេះ កូនដំរីនឹកអាណិតដល់ឆ្កែព្រៃយ៉ាងខ្លាំង ក៏យកប្រមោយទៅចាប់លើកបង្កើបមែកឈើនោះឡើង ធ្វើឱ្យឆ្កែព្រៃអាចចេញពីក្រោមមែកឈើនោះបានដោយងាយ ឆ្កែព្រៃបានអរគុណកូនដំរី ហើយក៏រួមដំណើរទៅជាមួយគ្នាដើម្បីដើររកមេដំរី ឆ្កែព្រៃបានប្រើច្រមុះដ៏ពូកែរបស់វា ស្រង់ក្លិនតាមដានរកមើលកន្លែង ដែលហ្វូងដំរី ធ្លាប់រស់នៅ។ មិនយូរប៉ុន្មាន មេដំរី និងកូនដំរីបានជួបជុំគ្នាវិញ មេដំរីបានអរគុណឆ្កែព្រៃដែលនាំកូនរបស់ខ្លួនមកជួបជុំគ្នាវិញ។

សង្គ្រាមរវាងគីង្គក់និងតាព្រហ្ម

សម័យព្រេងនាយ ពិភពលោកមានគ្រោះធម្មជាតិក្ដៅហួតហែងគ្រប់ទិសទី។ ដោយសារមេឃមិនបង្អុរភ្លៀងឱ្យសត្វទាំងឡាយស្លាប់គរឆ្អឹងលើគ្នា រុក្ខជាតិក្រៀមស្វិតក្រញ៉ង់ ពួកសត្វគីង្គក់ ហ៊ឹង កង្កែប បានគិតគ្នារួចហើយគីង្គក់ជាមេទ័ពក៏ប្រកាសហៅមិត្តទាំងអស់ទៅធ្វើសង្គ្រាមប្រយុទ្ធនឹងតាព្រហ្ម ដើម្បីទាមទារទឹកភ្លៀង។ ទ័ពសត្វធ្វើដំណើរទៅដល់ទីវាលស្រាប់តែប្រទះឃើញទ័ពមួយហ្វូងធំទៀត គឺហ្វូងត្រី មានត្រីអណ្ដែង និងត្រីក្រាញ់ជា មេទ័ពដ៏ប៉ិនប្រសប់ខាងរត់ឆ្លងកាត់ភ្នំ និងទឹក។ មួយរំពេចនោះ សម្រែកជ័យឃោសបានលាន់រំពង ទ័ពទាំងពីរក្រុមប្រមូលគ្នាធ្វើជាទ័ពមួយយាត្រាតាមវាលក្ដៅហួតហែង។ មិនយូរប៉ុន្មានពួកគេក៏បានឃើញ ហ្វូងឃ្មុំ និងឪម៉ាល់ជាមេទ័ពក៏បានសួរទៅ គីង្គក់ ហ៊ឹង កង្កែប ត្រីអណ្ដែង ត្រីក្រាញ់អញ្ជើញទៅណា។ គីង្គក់ប្រាប់ថាក្រុមបងលើកទ័ពទៅច្បាំងនឹងតាព្រហ្មព្រោះអត់ទឹកភ្លៀង យើងនាំគ្នាទៅប្រយុទ្ធនឹងតាព្រហ្មកុំខ្លាចស្លាប់។ ពេលនោះទ័ពជើងគោកនិងជើងអាកាសនាំគ្នាធ្វើដំណើរតទៅទៀត។ លុះដល់ជិតចម្ការស្ពួតមួយស្រាប់តែប្រទះឃើញផ្លែត្រសក់ស្រូវដេករណែលនៅលើផែនដី ខ្លះដាច់របេះចាកពីទង លុះដល់ព្រៃមួយក្បួនទ័ពប្រទះនឹងវល្លិ៍ផ្ដៅធំៗ សុំទៅច្បាំងដែរ ព្រោះខ្លួនរស់នៅវេទនាណាស់ ទ័ពទាំងអស់ក៏យល់ព្រមឱ្យផ្ដៅទៅតាមដែរ។ ទ័ពទាំងអស់បានទៅដល់ឋានតាព្រហ្ម។ ទ័ពទាំងអស់បានរៀបចំក្បួនយុទ្ធសាស្ត្រហើយជាស្រេចក៏ស្រែកហ៊ោសន្ធាប់យ៉ាងខ្លាំងធ្វើឱ្យទេវតា មេនំមេនាង ទាំងអស់ភ័យស្លន់ស្លោរ រត់ចេញពីប្រាសាទបាក់ទ័ពរត់ខ្ចាត់ខ្ចាយអស់ទៅ។ ចំណែកតាព្រហ្មក៏ព្រមបង្អុរទឹកភ្លៀងតាមសំណូមពររបស់មេទ័ពទាំងអស់ ពួកគេបានរស់នៅសុខសាន្តរហូតមក។

ទូកចម្លែក

ថ្ងៃមួយម្ដាយសុខាបាននាំសុខាដើរលេងនៅមាត់ទន្លេ។ពេលនោះសុខាមើលទៅឃើញមានទូកជាច្រើនឈប់តាមដងទន្លេ រំពេចនោះស្រាប់តែសុខាក្រឡេកទៅឃើញទូកមួយចំឡែកខុសគេ គឺខ្លួនមូល ក្បាលធំ កន្ទុយតូចកាត់ត្រង់ មិនដូចទូកឯទៀតដែលស្រួចទាំងកន្ទុយ។ សុខាក៏ចង្អុលទូកនោះ ហើយសួរម្ដាយថា៖

- ម៉ាក់មើលន៍ ! ទូកអីក្បាលធំខុសគេ ?
- ម្ដាយក៏និយាយប្រាប់កូនថា៖ អូ ! ទូកចំឡែកនោះគឺទូកត្នោតណ៎ាកូន! កូនឃើញទេ វាមានពណ៌ខ្មៅស្រិលទៀតផង។
- សុខាសួរទៅម្ដាយថា៖ ចុះដើមត្នោតនោះយ៉ាងម៉េចដែរ បានជាគេធ្វើទូកបាន?
- ម្ដាយឆ្លើយថា៖ បើកូនចង់ដឹង ចាំថ្ងៃណាទំនេរម៉ាក់នឹងនាំកូនទៅមើលដើមត្នោត។ រំលងមួយសប្ដាហ៍ក្រោយមក សុខាបានជម្រាបទៅម្ដាយថា៖ ម៉ាក់អើយ ! កូនបានស្គាល់ដើមត្នោតហើយអ្នកគ្រូបាននាំពួកកូនទៅសង្កេតដើមត្នោតពីព្រឹកមិញនេះហើយ។
- ម្ដាយឆ្លើយថា៖ល្អណាស់! អ្នកគ្រូកូនបាននាំកូនទៅសង្កេតដើមត្នោតតាមបំណងរបស់កូនហើយ។

២.២.២.៤- ចម្រៀង

ត្រូវសម្អាតខ្លួនប្រាណ

(លំនាំបទយីកេ)

កូនប្រុសកូនស្រីថែខ្លួនប្រាណ　　　　រក្សាឱ្យបានអើយកុំទុកយូរ
យើងត្រូវដុះលាងអើយនឹងសាប៊ូ　　　　កុំឱ្យក្លិនជូរស្អាតជានិច្ច។

ឱ! ផ្ទៃស្រុកខ្មែរ

ឱ! ផ្ទៃស្រុកខ្មែរៗ	យប់ខែភ្លឺថ្លា	អ្នកស្រុកធ្វើការ
លោកអើយអ្នកអើយ	អ្នកស្រុកធ្វើការ	អឺអឺងអើយធ្វើការគ្រប់ដៃ។
មានជាងឈូសឈើៗ	រៀបធ្វើផ្ទះថ្មី	រីពួកស្រីៗ
លោកអើយអ្នកអើយ	រីពួកស្រីៗ	អឺអឺងអើយស្រិតស្នែអង្ករ។
មានជាងចម្លាក់ៗ	មានអ្នកកូរស្ករ	កញ្ញារូបល្អ
លោកអើយអ្នកអើយ	កញ្ញារូបល្អ	អឺអឺងអើយអង្គុយត្បាញហូល។

២.២.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ

ល្បែង ទំនាក់ទំនងរាងកាយទៅនឹងសម្ភារៈប្រើប្រាស់

ល្បែងថង់ទិព្វ ប័ណ្ណរាងកាយមនុស្ស

រូបមនុស្ស (រូបសម្រាប់កាត់)

ស្លសម្លកកូរ

ល្បែង គូសភ្ជាប់វត្ថុទៅនឹងរាងកាយមនុស្ស

សង្កេត អាហារបីក្រុម

ក្រុមទី១. អាហារថាមពល

អង្ករ | គុយទាវ និងមី | នំបញ្ចុក

ត្រាវ | នំប៉័ង | ដំឡូង

ពោត | អំពៅ | ស្ករ

ទឹកឃ្មុំ | ប្រេងឆា | ខ្លាញ់ | ដូង

ក្រុមទី២. អាហារស្ថាបនា

ស៊ុត កំពឹស បង្កង ត្រី

សាច់ជ្រូក សាច់គោ សាច់ទា សាច់មាន់

អន្ទង់ មឹក ក្ដាម បបែល

សណ្ដែកដី សណ្ដែកបាយ សណ្ដែកសៀង ល្ង

ក្រុមទី៣. អាហារការពារ

ចេក ក្រូច ផ្លែត្របែក

ខ្នុរ ល្ហុង អាត់

ប៉េងប៉ោះ ល្ពៅ ស្ពៃខ្មៅ

ផ្ទី ត្រកួន ស្លឹកបាស

ល្បែងគូសភ្ជាប់យានជំនិះទៅនឹងទីកន្លែង

ចំណាត់ថ្នាក់អាហារមានគុណភាព និងមិនមានគុណភាព

២.៣- មុខវិជ្ជា៖ សិក្សាសង្គម
២.៣.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម
២.៣.១.១- សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ការគួរសមនៅពេលចូលថ្នាក់រៀន

- នាំកុមារឱ្យចេះជម្រាបសួរគ្រូ និងការនិយាយគួរសម។

ការពិនិត្យវត្តមាននិងអវត្តមានកុមារប្រចាំថ្ងៃ

❖ **ដំណាក់កាលទី១**

- ហៅឈ្មោះកុមារតាមបញ្ជីឈ្មោះ ឱ្យកុមារក្រោកឈរឆ្លើយ
- ណែនាំកុមារឱ្យស្គាល់ឈ្មោះពិតប្រាកដ និងឈ្មោះហៅក្រៅ
- ណែនាំពិនិត្យមើលកុមារវត្តមាន និងអវត្តមានតាមក្រុម
- ចុះអវត្តមានកុមារនៅក្នុងសៀវភៅបញ្ជីហៅឈ្មោះ។

❖ **ដំណាក់កាលទី២**

- ហៅ និងចែកប័ណ្ណឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗ ឱ្យយកទៅពិនិត្យមើលឈ្មោះរបស់ខ្លួន
- ឱ្យកុមារយកប័ណ្ណឈ្មោះរបស់ខ្លួនម្នាក់ៗ ទៅដាក់នៅក្នុងតារាងឈ្មោះកុមារតាមក្រុម
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ឈ្មោះនៅតាមក្រុមនីមួយៗ និងឱ្យកុមារជួយកែតម្រូវគ្នា
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់វត្តមាន និងអវត្តមានកុមារតាមក្រុមដោយបញ្ជាក់ពីចំនួនវត្តមាន និងអវត្តមាន
- ចុះអវត្តមានកុមារនៅក្នុងសៀវភៅបញ្ជីហៅឈ្មោះ និងខាងលើជ្រុងតូចមួយនៃក្ដារខៀន។

❖ **ដំណាក់កាលទី៣**

- ឱ្យកុមារយកប័ណ្ណឈ្មោះរបស់ខ្លួនម្នាក់ៗ ទៅដាក់នៅក្នុងតារាងឈ្មោះកុមារតាមក្រុមនៅពេលកុមារមកដល់ថ្នាក់រៀន
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់វត្តមាន និងអវត្តមាន កុមារតាមក្រុម ដោយបញ្ជាក់ពីចំនួនវត្តមាន និងអវត្តមាន
- ចុះអវត្តមានកុមារនៅក្នុងសៀវភៅបញ្ជីហៅឈ្មោះ និងខាងលើជ្រុងតូចមួយនៃក្ដារខៀន។

ការបង្ហាញកាលបរិច្ឆេទ (ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំ)

❖ **ដំណាក់កាលទី១**

- ប្រាប់ឈ្មោះ ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំ រៀនប្រចាំថ្ងៃ និងសរសេរលើក្ដារខៀន(ដើមឆ្នាំសិក្សា)
- កុមាររាប់ឈ្មោះថ្ងៃក្នុងតារាងឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍
- ណែនាំ និងធ្វើបង្ហាញពីប្រតិទិនប្រចាំខែ។

❖ **ដំណាក់កាលទី២**

- កុមាររើសប័ណ្ណស៊កក្នុងតារាងថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍(តារាងខ្មៅដៃ) បញ្ជាក់ពីអាកាសធាតុ ថ្ងៃរៀន និងថ្ងៃឈប់សម្រាក
- កុមារយកប័ណ្ណលេខមកស៊កក្នុងតារាងប្រតិទិន
- កុមារប្រាប់ឈ្មោះ ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំ គ្រូសរសេរលើក្ដារខៀន និងកុមារអានឡើងវិញ
- កុមាររាប់ឈ្មោះខែទាំង១២ក្នុងតារាង(មករា កុម្ភៈ...ធ្នូ)។

❖ **ដំណាក់កាលទី៣**

- ឱ្យកុមាររើសប័ណ្ណស៊កក្នុងតារាងថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍ បញ្ជាក់ពីអាកាសធាតុ ថ្ងៃរៀន និងថ្ងៃឈប់សម្រាក

- ឱ្យកុមារយកប័ណ្ណលេខមកស៊កក្នុងតារាងប្រតិទិន
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំ គ្រូសរសេរលើក្ដារខៀន និងកុមារអានឡើងវិញ
- នាំកុមាររាប់ឈ្មោះខែទាំង១២(មករា កុម្ភៈ ដល់ ធ្នូ)។
- នាំកុមាររាប់ឈ្មោះខែទាំង១២ក្នុងតារាង(ពីមករា ដល់ ធ្នូ) និងឆ្នាំខ្មែរទាំង១២ ក្នុងតារាង(ពីជូត ដល់កុរ)។

បញ្ជាក់ ៖

- ចំពោះការរៀបចំតារាងផ្សេងៗ ទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ គ្រូអាចរៀបចំតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់ខ្លួនធ្វើយ៉ាងណាឱ្យទាក់ទាញកុមារចូលរួមសកម្មភាព និងឆ្លើយតបទៅនឹងវត្ថុបំណងដែលយើងចង់បាន។
- តារាងប្រតិទិនប្រចាំខែត្រូវនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់នៅចុងខែ(ម្ដង១ខែៗ)ឱ្យដឹងចំនួនថ្ងៃរៀន និងថ្ងៃសម្រាក
- តារាងឈ្មោះឆ្នាំខ្មែរទាំង១២ ឈ្មោះខែ (ពីមករា ដល់ ធ្នូ) ទាំង១២ អាចប្រើមួយសប្ដាហ៍ម្ដង ឬមួយខែម្ដង អាស្រ័យលើគ្រូតាមសាលានីមួយៗ។

ការបន្ទាញពីទម្លាប់ល្អ

- ប្រើសំណួរបំផុស ឬឱ្យកុមារសម្ដែងតួ ឬច្រៀងចម្រៀង ឬប្រើតុក្កតា ឬនិទានរឿងខ្លី... ដើម្បីអនុវត្តទម្លាប់ល្អស្របតាមផែនការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃ។

២.៣.១.២- គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង

គំនូស

❖ **គំនូសអក្សរ និងគំនូសមូលដ្ឋាន**

- បង្ហាញរូបគំនូសអក្សរជាគំរូ ឬគំនូសមូលដ្ឋាន រួចបិទលើក្ដារខៀនឱ្យកុមារសង្កេត
- ណែនាំពីរបៀបគូសគំនូសអក្សរ ឬគំនូសមូលដ្ឋាន នៅលើក្ដារខៀន
- ចែកសម្ភារទៅកុមារ និងឱ្យកុមារអនុវត្ត(ជាបុគ្គល ឬក្រុម)
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ និងកែលម្អ
- បំផុសរកចំណងជើងរបស់គំនូស។

គំនូរ

❖ **គំនូរសេរី**

- បំផុសគំនិតឱ្យកុមាររំឭកនូវអ្វីដែលធ្លាប់ស្គាល់ ឬបានឃើញរួចមកហើយ ឬ បង្ហាញគំនូរផ្សេងៗ ឬគំនូររបស់កុមារដទៃ
- ណែនាំពីរបៀបរៀបចំក្រដាសសម្រាប់គូរ (ប្លង់លើក្រដាស)
- ចែកសម្ភារៈទៅកុមារ និងឱ្យកុមារអនុវត្ត(ជាក្រុម ឬជាបុគ្គល)
- សរសេរពីក្រោមគំនូរ តាមការបកស្រាយរបស់កុមារម្នាក់ៗ
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ និងកែលម្អ។

❖ **គំនូរតាមវត្ថុគំរូ និងគំនូរតុបតែងលម្អ** (អនុវត្តដូចលំនាំបង្រៀនគំនូសមូលដ្ឋាន)

❖ **គំនូរផាត់ពណ៌**

- បង្ហាញរូបគំនូរផាត់ពណ៌ជាគំរូ
- បង្ហាញសម្ភារឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំពីរបៀបផាត់ពណ៌លើរូបគំនូរ
- ចែកសម្ភារទៅកុមារ និងឱ្យកុមារអនុវត្ត (ជាបុគ្គល ឬជាក្រុម)

- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ និងកែលម្អ
- បំផុសរកចំណងជើងរបស់គំនូរផាត់ពណ៌។

❖ **គំនូរតាមប្រធានបទ**
- បំផុសកុមារឱ្យរំឭកនូវអ្វីដែលបានស្គាល់ បានឃើញរួចមកហើយ (រំឭកមេរៀនសង្កេត...)
- បំផុសរកចំណងជើងនៃគំនូរ
- ចែកសម្ភារទៅកុមារ និងឱ្យកុមារអនុវត្ត (ជាបុគ្គល ឬជាក្រុម)
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ និងកែលម្អ។

សកម្មភាពកសាង
- បង្ហាញរូបគំរូ ណែនាំឱ្យកុមារសង្កេត
- ណែនាំពីរបៀបអនុវត្ត (កាត់បិទ/ហែកបិទ/បត់/សូន/ត្បាញ/ក្រង/ដេរ/តម្រៀប/រោយ/ស្នាច់/...)
- ចែកសម្ភារៈទៅកុមារអនុវត្ត និងឱ្យកុមារអនុវត្ត (ជាបុគ្គល ឬជាក្រុម)
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ និងកែលម្អ
- បំផុសរកចំណងជើងនៃសកម្មភាពដែលបានអនុវត្តរួច។

កំណត់សម្គាល់ ៖
- រាល់ពេលអនុវត្តសកម្មភាពគ្រូត្រូវសម្របសម្រួលដោយលើកទឹកចិត្តកុមារ និងកែលម្អ
- ចំពោះការផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល និងពិនិត្យវាយតម្លៃស្នាដៃកុមារ ទាំងសកម្មភាពកសាង និងគំនូរ ត្រូវបង្ហាញស្នាដៃកុមារ រួចសរសើរលើកទឹកចិត្ត
- ចំពោះស្នាដៃកុមារដែលធ្វើមិនបានពេញលេញ កុមារដទៃជួយបំពេញបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនត្រូវបន្ទោសកុមារទាំងនោះឡើយ គឺត្រូវចេះប្រើពាក្យសំដីជំរុញលើកទឹកចិត្ត
- ចំពោះគំនូរផាត់ពណ៌អាចផាត់លើរូបភាពដែលកុមារបានគូរ ផាត់ពណ៌តុបតែងលម្អ ផាត់ពណ៌លើរូបភាពមានស្រាប់។

២.៣.១.៣- ល្បែង

- បង្ហាញសម្ភារៈដែលត្រូវលេងឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (ប្រសិនបើមាន)
- ណែនាំពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីរបៀប និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
- រៀបចំកុមារ (ជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំអាស្រ័យទៅតាមប្រភេទល្បែង)
- ចែកសម្ភារៈ និងឱ្យកុមារអនុវត្តការលេង (តាមក្រុម ឬបុគ្គល)
- ក្រុមនីមួយៗបង្ហាញលទ្ធផល
- កុមារ និងគ្រូ ផ្ទៀងផ្ទាត់កែលម្អ និងអនុវត្តតាមលក្ខខណ្ឌនៃការលេងដែលបានកំណត់
- បំផុសរកចំណងជើងល្បែង។

២.៣.១.៤- ចម្រៀង

❖ **ពេលទី១**
- ច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឱ្យកុមារស្ដាប់ និងមើលមួយចប់
- នាំកុមារអានពាក្យពិបាក និងពន្យល់អត្ថន័យនៃបទចម្រៀង

- នាំកុមារអានអត្ថបទចម្រៀងឱ្យកុមារថាតាមមួយឃ្លាម្តងៗ រហូតដល់ចប់
- នាំកុមារកំដៅសំឡេង (គ្រាប់តាមសំឡេងសត្វ សំឡេងក្នុងបរិស្ថាន ឬធ្វើឡាៗៗ តាមរលកសំឡេង ឬតាមលំនាំបទចម្រៀង)
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការមួយឃ្លាម្តងៗ រហូតដល់ចប់
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការជាមួយគ្នា សាឡើងវិញមួយចប់
- កុមារច្រៀងឮៗ គ្រូច្រៀងតិចៗ មួយចប់
- បំផុសរកចំណងជើងចម្រៀង និងប្រាប់ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ (ប្រសិនបើមាន)។

❖ **ពេលទី២**

- កុមារប្រាប់ចំណងជើងចម្រៀង
- កុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការកម្រិតពេលទី១ សាឡើងវិញ
- ច្រៀង បំបាត់ពាក្យខ្លះៗ ឱ្យកុមារច្រៀងបំពេញពាក្យដែលបំបាត់
- ធ្វើកាយវិការ កុមារជាអ្នកច្រៀងទាំងអស់គ្នា
- ច្រៀង កុមារធ្វើកាយវិការទាំងអស់គ្នា
- កុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការ តាមសញ្ញាបញ្ជារបស់គ្រូ
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការទាំងអស់គ្នាសាឡើងវិញ ឱ្យបាន ២ ឬ៣ចប់។

២.៣.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម

២.៣.២.១- សង្ខេត (សន្ទនា)

ពិធីបុណ្យវិសាខបូជា

បុណ្យវិសាខបូជា ជាពិធីមួយដ៏ធំក្នុងព្រះពុទ្ធសាសនាដែលប្រទេសកម្ពុជាបានចាត់ទុកជាបុណ្យជាតិ ។ បុណ្យនេះធ្វើឡើងដើម្បីរំឭកដល់ព្រះពុទ្ធ នៅថ្ងៃពេញបូណ៌មី ថ្ងៃ១៥កើត ខែវិសាខ អ្នកដែលកាន់សាសនាព្រះពុទ្ធ ទាំងព្រះសង្ឃ ទាំងប្រជាពលរដ្ឋ តែងធ្វើពិធីប្រារព្ធបូជាតាំងពីបូរាណកាលមក ដែលមានជំនឿថាជាមហាបុណ្យដ៏ប្រសើរ។ ការប្រារព្ធពិធីបុណ្យវិសាខបូជាគឺដើម្បីរំឭកដល់ព្រឹត្តិការណ៍ដ៏ពិសេសចំនួនបី ដែលព្រះពុទ្ធនៃយើង ទ្រង់បានប្រសូត្រ(ចាប់កំណើត) ត្រាស់ដឹង(ត្រាស់ជាព្រះពុទ្ធ) និងចូលបរិនិព្វាន(មរណៈភាព/ស្លាប់) សុទ្ធតែនៅក្នុងថ្ងៃពេញបូរណ៌មី ខែវិសាខ ទាំងអស់ខុសប្លែកគ្នាតែឆ្នាំប៉ុណ្ណោះ ។

ជារៀងរាល់ឆ្នាំនៅថ្ងៃ១៥កើត ខែវិសាខ ប្រជាពលរដ្ឋគ្រប់រូបតែងតែប្រារព្ធពិធីបុណ្យវិសាខបូជា នៅតាមវត្តអារាមយ៉ាងច្រើនកុះករដើម្បីរួមគ្នាបំពេញកុសលផលបុណ្យតាមសទ្ធាជ្រះថ្លានិងសប្បាយរីករាយ។ មហាជនចាស់ ក្មេង ប្រុស ស្រី ប្រជុំគ្នាអ៊ូអរព្រមទាំងនាំមកជាមួយនូវគ្រឿងសក្ការបូជាមានទៀន ធូប ផ្កាភ្ញី ប្រទីបតូច ធំ អុជបំភ្លឺព្រោងព្រាតនៅក្នុងគ្រប់វត្តអារាម ។ ប្រការសំខាន់បំផុតនោះអង្គការសហប្រជាជាតិបានចាត់ទុកពិធីបុណ្យវិសាខបូជា ជាពិធីបុណ្យអន្តរជាតិមួយដែលត្រូវប្រារព្ធឡើងដោយកំណត់កាលបរិច្ឆេទដូចប្រទេសកម្ពុជាដែរ ។

ទិវាកុមារអន្តរជាតិ ១មិថុនា

ទិវាកុមារអន្តរជាតិ គេតែងប្រារព្ធធ្វើឡើងនៅថ្ងៃទី១ ខែមិថុនា នៅទូទាំងពិភពលោក ។ គេបង្កើតទិវានេះ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងពីសិទ្ធិសេរីភាពដែលមនុស្សជាតិលើសកលលោក ចងចាំឥតភ្លេចនៅឧក្រិដ្ឋកម្មព្រៃផ្សៃយង់ឃ្នងទៅលើស្ត្រី និងកុមារនៅក្នុងប្រទេសមួយចំនួនធំ ក្នុងនោះប្រទេសកម្ពុជាក៏បានឆ្លងកាត់មហាវិនាសកម្មប្រល័យពូជសាសន៍ប៉ុលពត ដែលបានកាប់សម្លាប់និងបំផ្លាញអ្វីៗទាំងអស់ខ្ទេចខ្ទីគ្មានសល់ ក្នុងនោះកុមារជាច្រើនលាននាក់ត្រូវបានស្លាប់ដោយការកាប់សម្លាប់ វាយធ្វើបាប បង្អត់អាហារ និងបង្ខំឱ្យធ្វើការហួសកម្លាំង រស់នៅដោយក្តីលំបាកវេទនា ព្រាត់ប្រាស់ឪពុក

ម្តាយ និងបន្សល់ទុកឱ្យកុមារស្ថិតក្នុងស្ថានភាពដ៏សែនលំបាកយ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរ។ វិនាសកម្មទាំងនេះហើយធ្វើឱ្យកងកម្លាំងស្នេហាសន្តិភាពនិងមិត្តភាពរវាងប្រជាជាតិ និងមនុស្សគ្រប់ពណ៌សម្បុររួបរួមគ្នាក្រោកឈរឡើងហើយធ្វើការអំពាវនាវដើម្បីប្រឆាំងរាល់ទង្វើដែលនាំឱ្យអន្តរាយដល់អាយុជីវិតមនុស្សជាតិ ជាពិសេសគឺដើម្បីការពារជីវិត សន្តិសុខ និងគាំពារដល់កុមារនៅលើផែនដី ហើយបានមូលមតិគ្នាសម្រេចយកថ្ងៃទី១ ខែមិថុនាជារៀងរាល់ឆ្នាំប្រារព្ធពិធី«ទិវាកុមារអន្តរជាតិ»។

ប្រទេសកម្ពុជាយើងក៏ត្រូវបានរាជរដ្ឋាភិបាលអនុញ្ញាតឱ្យគ្រប់ស្ថាប័ន អង្គភាពពាក់ព័ន្ធទាំងអស់រៀបចំប្រារព្ធពិធីទិវាកុមារអន្តរជាតិជារៀងរាល់ឆ្នាំនៅថ្ងៃទី១ ខែមិថុនា ក្នុងគោលបំណងចូលរួមលើកកម្ពស់សិទ្ធទាំងបួនរបស់កុមារគឺ៖ **សិទ្ធិរស់រានមានជីវិត សិទ្ធិអភិវឌ្ឍន៍ សិទ្ធិទទួលការការពារ និងសិទ្ធិក្នុងការចូលរួម** ជាពិសេសនៅតាមសាលារៀនភាគច្រើនត្រូវបានរៀបចំ ចូលរួម គាំទ្រយ៉ាងច្រើនកុះករពីសំណាក់អាជ្ញាធរដែនដី សហគមន៍ អង្គការពាក់ព័ន្ធ មាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាលរបស់កុមារ ក្នុងនោះមានការរៀបចំកម្មវិធីលេងកំសាន្តនិងផ្តល់រង្វាន់ជាច្រើនដើម្បីលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងអស់ដែលបានចូលរួម សហការ លេងសប្បាយរីករាយជាមួយគ្នា ដូចជាការសម្តែងសិល្បៈ ល្បែងប្រឡងប្រណាំងជាដើម៕

ពិធីបុណ្យឯករាជ្យជាតិ

ប្រទេសកម្ពុជាយើងបាទទួលឯករាជ្យពេញបរិបូរណ៌ ពីការគ្រប់គ្រងរបស់ប្រទេសបារាំងនៅថ្ងៃទី០៩ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ ១៩៥៣ ក្រោមការដឹកនាំតស៊ូ ទាមទារដ៏ស្វិតស្វាញរបស់ សម្តេចព្រះនរោត្តម សីហនុ ដែលជាសម្តេចតា/តាទួតរបស់យើង។ នៅពេលបានទទួលឯករាជ្យ សម្តេចតា/តាទួតបានសរសេរលិខិតផ្លូវការទៅរដ្ឋាភិបាលប្រទេសបារាំងដោយអះអាងថាៈចាប់ពីថ្ងៃទី០៩ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ១៩៥៣ តទៅ កម្ពុជាជាប្រទេសឯករាជ្យមួយមិនស្ថិតនៅក្រោមការដឹកនាំរបស់ប្រទេសណាមួយនោះទៀតឡើយ ហើយប្រទេសកម្ពុជានឹងរាប់អានប្រទេសបារាំងក្នុងឋានៈជាប្រទេសឯករាជ្យដូចគ្នា។

ហេតុនេះហើយនៅថ្ងៃទី០៩ ខែវិច្ឆិកាជារៀងរាល់ឆ្នាំ គ្រប់ខេត្ត-ក្រុងជាពិសេសនៅស្តូបវិមានឯករាជ្យក្នុងរាជធានីភ្នំពេញ បានប្រារព្ធពិធីបុណ្យឯករាជ្យជាផ្លូវការក្រោមព្រះរាជ្យធិបតីភាពរបស់ព្រះមហាក្សត្រនៃប្រទេសកម្ពុជា ថ្នាក់ដឹកនាំជាន់ខ្ពស់ និងមន្ត្រីជាច្រើននៃរាជរដ្ឋាភិបាលកម្ពុជា ព្រមទាំងព្រះសង្ឃ មហាជនគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ បានមកជួបជុំគ្នាយ៉ាងច្រើនកុះករប្រកបដោយទឹកមុខរីករាយ និងមានមោទកភាពក្រៃលែង។

មុនពិធីប្រារព្ធទិវាបុណ្យឯករាជ្យជាតិ មានការរៀបចំតុបតែងលម្អវិមានឯករាជ្យដោយដាក់ភ្លើងចម្រុះពណ៌បំភ្លឺនៅពេលយប់ រីឯសួនច្បារនានាមានការតុបតែងលម្អអគ្គិសនី កម្រងផ្កាភ្ញី...។ នៅពេលព្រឹកថ្ងៃទីមួយព្រះមហាក្សត្រនៃប្រទេសកម្ពុជារបស់យើង បានយាងដុតទៀនជ័យ និងពេលក្រោយប្រារព្ធពិធីចប់មានការបង្ហោះប៉េងប៉ោងចម្រុះពណ៌ លែងសត្វព្រាប និងមានការដុតកាំជ្រួចអបអរសាទរនៅពេលយប់ៗផងដែរ ។ ការរក្សាតម្កល់ទុកភ្លើងទៀនជ័យនេះមានរយៈពេលបីថ្ងៃ ។ នៅថ្ងៃបញ្ចប់ប្រារព្ធពិធីចុងក្រោយ មានការជួបជុំថ្នាក់ដឹកនាំជាន់ខ្ពស់ និងមន្ត្រីជាច្រើន នៃរាជរដ្ឋាភិបាលកម្ពុជា ព្រមទាំងព្រះសង្ឃ មហាជនគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់យ៉ាងច្រើនកុះករម្តងទៀត ដើម្បីរៀបចំពិធីពន្លត់ភ្លើងទៀនជ័យដោយព្រះមហាក្សត្រនៃប្រទេសកម្ពុជាយើង។

២.៣.២.២- ល្បែង

ណែនាំខ្លួន

❖ **របៀបលេង ៖**

- ឱ្យកុមារចាប់ដៃគូពីរៗ នាក់

- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដល់គ្នាទៅវិញទៅមក
- ឱ្យកុមារអនុវត្តដូចខាងលើដោយផ្លាស់ប្ដូរដៃគូ (២ ឬ៣គូ)
- ហៅកុមារឡើងមកនិយាយប្រាប់ព័ត៌មានរបស់មិត្តភក្តិដែលបាននិយាយជាមួយគ្នាឱ្យបានច្រើននាក់ អាស្រ័យតាមពេលវេលាជាក់ស្ដែង។

ចំណាំឈ្មោះខ្ញុំ

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្ដាលរង្វង់
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះរបស់ខ្លួនម្ដងម្នាក់ៗ
- កុមារដទៃត្រូវចំណាំឈ្មោះមិត្តភក្តិ
- ហៅកុមារម្នាក់ក្រោកឈរ ហើយនិយាយថា ៖ ខ្ញុំឈ្មោះអ្វី?
- កុមារដទៃទៀតប្រាប់ឈ្មោះ (ប្រាប់ជាបុគ្គល ឬក្រុមធំ)
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះ ឱ្យបានច្រើននាក់ អាស្រ័យតាមពេលវេលាជាក់ស្ដែង។

យើងចេះគួរសម

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារច្រៀង និងដើរជារង្វង់
- និយាយថា៖ រត់រកដៃគូ។ កុមារត្រូវរត់រកដៃគូណាម្នាក់ដែលខ្លួនចូលចិត្ត
- និយាយថា៖ពេលជួបគ្នា។ ឱ្យកុមារលើកដៃសំពះគ្នាទៅវិញទៅមកដោយនិយាយថា៖ជម្រាបសួរ
- និយាយថា៖ពេលបែកគ្នា។ ឱ្យកុមារលើកដៃសំពះគ្នាទៅវិញទៅមកដោយនិយាយថា៖ ជម្រាបលា។ ពេលដើរចេញពីគ្នាកុមារត្រូវរត់រកចាប់ដៃគូផ្សេងទៀត
- និយាយថា៖ពេលជួបគ្នា។ ឱ្យកុមារសួរសុខទុក្ខគ្នាទៅវិញទៅមកដោយសួរសំណួរ៖
    - អ្នកទី១ សួរ ៖ តើអ្នកសុខសប្បាយជាទេ?
    - អ្នកទី២ ឆ្លើយ ៖ ខ្ញុំសុខសប្បាយជាទេ។ អរគុណ!
    - អ្នកទី២ សួរ ៖ ចុះអ្នកវិញ តើសុខសប្បាយជាទេ?
    - អ្នកទី១ ឆ្លើយ ៖ ខ្ញុំក៏សុខសប្បាយដូចអ្នកដែរ។ អរគុណ!
- នាំកុមារលេងរបៀបទាំងពីរនេះសាជាថ្មីអាស្រ័យតាមពេលវេលា។

តើខ្ញុំជានរណា?

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្ដាលរង្វង់ ដោយចំណាំទីតាំងអង្គុយ និងសំឡេងរបស់មិត្តភក្តិ
- ហៅកុមារម្នាក់ឡើងមកឈរពីមុខគេ រួចគ្រូបិទភ្នែកកុមារនោះនឹងកន្សែង ឬក្រមា
- ចង្អុលទៅកុមារម្នាក់ដែលអង្គុយក្នុងរង្វង់ កុមារនោះត្រូវក្រោកឈរឡើងហើយនិយាយថា៖ ខ្ញុំជាអ្នកណា?
- កុមារដែលបិទភ្នែកស្ដាប់សំឡេង ហើយប្រាប់ឈ្មោះកុមារនោះ(កុមារដទៃទៀតត្រូវនៅស្ងៀមរងចាំស្ដាប់)។ ប្រសិនបើកុមារទាយត្រឹមត្រូវ ត្រូវទះដៃសរសើរហើយឱ្យមកអង្គុយកន្លែងវិញរួចឱ្យកុមារដែលគេទាយត្រូវឡើងមកបិទភ្នែកទាយវិញម្ដង។ ប្រសិនបើកុមារនោះទាយមិនត្រូវ គឺត្រូវបន្តបិទភ្នែករហូតដល់ទាយត្រូវ
- កុមារត្រូវផ្លាស់ប្ដូរវេនជាអ្នកទាយឱ្យបានគ្រប់ៗគ្នា។

បកជំឡុងក្តៅបង្ហាញពីអារម្មណ៍

❖ **របៀបលេង ៖**

- គូររូបមុខមនុស្ស ឬបិទរូបមុខមនុស្សបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍លើក្រដាស ១អារម្មណ៍ ១សន្លឹក
- ខ្ចប់សន្លឹកក្រដាសដែលបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ម្តងមួយៗ ត្រួតពីលើគ្នា បង្កើតឱ្យបានជាដុំក្រដាសមួយមានច្រើនស្រទាប់ ដែលគេហៅថា ជំឡុងក្តៅ
- ឱ្យកុមារទាំងអស់ឈរជារង្វង់
- ហុចជំឡុងក្តៅទៅកុមារម្នាក់ រួចឱ្យហុចបន្តគ្នាពីម្នាក់ទៅម្នាក់ និងច្រៀងបណ្តើរ
- ពេលគ្រូឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ កុមារឈប់ហុច អ្នកដែលមានជំឡុងក្តៅកាន់នៅដៃ ត្រូវបកស្រទាប់ក្រដាសដែលនៅពីលើគេយកមកមើល ឃើញរូបអ្វីត្រូវធ្វើកាយវិការ ទឹកមុខ តាមរូបដែលបានឃើញនោះ ហើយកុមារដទៃទៀតសង្កេតរួចប្រាប់ពីអារម្មណ៍ដែលមិត្តភក្តិបានបង្ហាញ
- កុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់សន្លឹកស្រទាប់ចុងក្រោយ។

បញ្ជាក់ ៖ ក្នុងពេលកំពុងលេង គ្រូត្រូវបញ្ឈប់មិនឱ្យចំអ្នកដែលបកសំបកជំឡុងក្តៅរួចហើយនោះទេ។ ល្បែងជំឡុងក្តៅនេះ អាចលេងជាមួយខ្លឹមសារផ្សេងៗទៀតបាន។

ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ

❖ **របៀបលេង ៖**

- ចែកកុមារក្នុងថ្នាក់ជា ២ក្រុម (១ក្រុមសម្តែង ១ក្រុមទាយ)
- ណែនាំកុមារពីរបៀបលេង៖ តំណាងក្រុមសម្តែងម្នាក់ ត្រូវឡើងមកចាប់យកប័ណ្ណអារម្មណ៍មួយមើលរួចលាក់ទុក បន្ទាប់មកពិភាក្សាក្នុងក្រុមរកសកម្មភាពសម្តែងអារម្មណ៍តាមប័ណ្ណនោះ សម្រាប់ក្រុមម្ខាងទៀតទាយ។
- តំណាងក្រុមចាប់ផ្តើមអនុវត្តសកម្មភាពសម្តែងអារម្មណ៍ឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតទាយ
- អ្នកសម្តែងអារម្មណ៍ប្រាប់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ ដោយលើកបង្ហាញប័ណ្ណអារម្មណ៍ដែលខ្លួនបានលាក់ទុកនោះ
- បន្តការលេងដោយប្តូរវេនឱ្យតំណាងក្រុមផ្សេងទៀតធ្វើសកម្មភាពដូចខាងលើ។

មុខគួរឱ្យចង់សើច

❖ **របៀបលេង ៖**

- ឱ្យកុមារ ២នាក់ ក្នុង១ក្រុម មកឈរទល់មុខគ្នាពីមុខមិត្តភក្តិទាំងអស់(៣ក្រុម ស្មើនឹង ៦នាក់)
- ណែនាំពីរបៀបលេង ៖
    - ឱ្យកុមារឈរទល់មុខគ្នាជាមួយដៃគូ
    - ប្រាប់កុមារម្នាក់ឱ្យសម្តែងទឹកមុខបង្ហាញពីអារម្មណ៍អ្វីមួយ (សប្បាយ ខឹង យំ...)
    - ឱ្យដៃគូម្ខាងទៀតប្រាប់ពីទឹកមុខនោះ
    - កុមារទាំង ២នាក់ សម្តែងទឹកមុខដោយផ្លាស់វេនគ្នា
    - នាំកុមារទាំងអស់ច្រៀងទល់មុខគ្នានូវចម្រៀង «អូ ឡា ឡា ផ្ទះកញ្ចក់ រ៉ូមវ៉ាក់អី!»
- ហៅកុមារ ២នាក់ ឱ្យនិយាយពីអារម្មណ៍ដែលបានសម្តែងម្នាក់ម្តងៗ។

បញ្ជាក់ ៖ បើមានពេលត្រូវផ្លាស់ប្តូរក្រុមធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារបានលេងគ្រប់ៗគ្នា។

ទាយអារម្មណ៍តាមរូបភាព

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្ដាលរង្វង់
- ដាក់ផ្កាប់ប័ណ្ណរូបភាពអារម្មណ៍នៅលើតុពីមុខកុមារ
- ហៅកុមារម្នាក់ឡើងមកបើកប័ណ្ណរូបភាពអារម្មណ៍ ១សន្លឹកមើល រួចសម្ដែងអារម្មណ៍តាមរូបភាពនៅក្នុងប័ណ្ណ
- កុមារដទៃទៀតសង្កេត រួចប្រាប់ពីឈ្មោះអារម្មណ៍
- កុមារដែលសម្ដែងលើកប័ណ្ណអារម្មណ៍បង្ហាញ ហើយកុមារដទៃទៀតផ្ទៀងផ្ទាត់
- បន្ទាប់មកកុមារដែលបានសម្ដែងត្រូវហៅកុមារណាម្នាក់ទៀតតាមការពេញចិត្តរបស់ខ្លួនឡើងមកសម្ដែងអារម្មណ៍ឱ្យកុមារដទៃទៀតទាយវិញម្ដង
- អនុវត្តរបៀបនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណអារម្មណ៍។

ស្វាមើលឃើញ ស្វាធ្វើតាម

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារចាប់ដៃគូ និងអង្គុយទល់មុខគ្នាដោយម្នាក់ធ្វើជាមេដឹកនាំ និងម្នាក់ទៀតធ្វើជាស្វា។ ស្វាត្រូវត្រាប់តាមមេដឹកនាំ រួចប្ដូរតួនាទីដោយឆ្លាស់វេនគ្នា។
- ឱ្យមេដឹកនាំធ្វើចលនារាងកាយតាមចំណង់ចំណូលចិត្ត និងប្រាប់អ្នកដែលធ្វើស្វាឱ្យសង្កេតមើលដោយប្រុងប្រយ័ត្ន ហើយព្យាយាមធ្វើតាមចលនារបស់មេដឹកនាំឱ្យដូចបេះបិទ
- កុមារអនុវត្តបាន ២នាទី ទៅ៣នាទី គ្រូឱ្យកុមារផ្លាស់ប្ដូរតួនាទីដោយអ្នកដែលធ្វើជាមេដឹកនាំមកធ្វើជាស្វាវិញ និងអ្នកដែលធ្វើជាស្វាមកធ្វើជាមេដឹកនាំវិញម្ដង។

ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក

❖ របៀបលេង ៖

- បំផុសកុមារឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីធម្មជាតិ
- អប់រំណែនាំអំពីសុវត្ថិភាព វិន័យ និងសណ្ដាប់ធ្នាប់នៅពេលធ្វើដំណើរ
- ប្រាប់ពីកិច្ចការដែលកុមារត្រូវធ្វើ ដូចជារើសវត្ថុដែលពេញចិត្ត និងស្អាតដាក់ចូលក្នុងថង់
- នាំកុមារដើរមើលក្នុងធម្មជាតិនៅបរិវេណក្នុង ឬក្រៅសាលា ឬសួនធម្មជាតិ ឬក្នុងសហគមន៍ ឬតាមសមុទ្រ...
- នៅពេលធ្វើដំណើរ និងពេលទៅដល់កន្លែងមានម្លប់ឱ្យកុមារសម្រាក និងនាំកុមារ ៖
  - ស្ដាប់សូរសំឡេងដែលកើតឡើងពីធម្មជាតិ រួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសំឡេងនោះ
  - ពិសោធជាមួយធម្មជាតិដោយការដកដង្ហើមស្រូបយកខ្យល់ធម្មជាតិ ការប៉ះ ស្ទាប ហិត រួចឱ្យកុមារបញ្ជាក់មកវិញនូវភាពរលោង គគ្រាតគគ្រើម ក្រអូប...
  - សង្កេតលក្ខខណ្ឌរស់នៅ និងអត្ថប្រយោជន៍របស់សត្វ រុក្ខជាតិ បឹងស្ទឹង ទន្លេសមុទ្រ និងប្រាប់ពីផ្ទៃមេឃអាកាសធាតុ
- នៅពេលត្រឡប់វិញគ្រូឱ្យកុមារបង្ហាញអំពីសម្ភារៈដែលរើសបាន រួចឱ្យកុមាររៀបសម្ភារៈទាំងនោះដាក់តាមក្រុម បន្ទាប់មកឱ្យកុមារចាប់ដៃគូការងារផ្គុំសម្ភារៈទាំងនោះជារាងផ្សេងៗ តាមគំនិតច្នៃ ប្រឌិត
- ឱ្យកុមារបង្ហាញ និងរៀបរាប់អំពីស្នាដៃរបស់ក្រុម។

ស្តាប់សូរសំឡេងជុំវិញខ្លួន

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
- ឱ្យសញ្ញាកុមារទាំងអស់ត្រូវដាក់ដៃទាំងពីរនៅលើភ្លៅហើយបិទភ្នែកហើយស្តាប់សំឡេងដែលបានឮជុំវិញខ្លួន
- ឱ្យកុមារបើកភ្នែក ហើយប្រាប់ឈ្មោះសូរសំឡេងដែលបានឮ
- ហៅកុមារឡើងប្រាប់ពីសូរសំឡេងដែលខ្លួនបានឮ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ការស្តាប់ជាមួយកុមារដទៃទៀត
- ឱ្យកុមារបិទភ្នែកម្តងទៀត អនុវត្តរបៀបនេះ ៣ ឬ៤ដង។

ស្តេចចចំ

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ដែលមានចំនួនកុមារស្មើគ្នា
- ឱ្យកុមារទាំង ២ក្រុម ឈរជាជួរបណ្តោយទល់មុខគ្នា ដែលមានចម្ងាយ ៥ម៉ែត្រ
- ចាត់កុមារ ១នាក់ អង្គុយចំកណ្តាលទីធ្វើជាស្តេច
- ស្តេចឱ្យសមាជិកក្រុមទី១ ម្នាក់ឡើងមកខ្សឹប ដោយនិយាយថា៖ ខ្ញុំចូលចិត្ត/ស្រឡាញ់...(ឈ្មោះអ្នកណាម្នាក់នៅក្នុងក្រុមទី២ រួចត្រឡប់មកកន្លែងដើមវិញ)
- ហៅកុមារក្នុងក្រុមទី២ ណាម្នាក់ឡើងមកខ្សឹបវិញម្តង ដោយនិយាយថា៖ ខ្ញុំចូលចិត្ត/ស្រឡាញ់...(ឈ្មោះអ្នកណាម្នាក់នៅក្នុងក្រុមទី១) រួចឱ្យត្រឡប់ទៅកន្លែងដើមវិញ
- ប្រសិនបើក្រុមណាមួយឡើងមកខ្សឹបប្រាប់ស្តេចថាស្រឡាញ់ និងចូលចិត្តអ្នកណាម្នាក់ក្នុងក្រុមម្ខាងទៀត ហើយអ្នកដែលចំឈ្មោះនៅក្នុងក្រុមម្ខាងទៀតនោះឡើងទៅជួបស្តេចក្រុមនោះត្រូវចាញ់។ អ្នកចាញ់ត្រូវមកនៅក្នុងក្រុមអ្នកឈ្នះ
- លេងរបៀបនេះរហូតដល់ក្រុមណាមួយអស់កុមារពីក្នុងក្រុម។

ជិះសំពៅ

❖ របៀបលេង ៖

- គូសរង្វង់តូចៗ ធ្វើជាសំពៅសមល្មមដែលអាចឱ្យកុមាររត់ចូលបានចំនួន៤ ឬ៥នាក់។ រង្វង់នីមួយៗត្រូវគូសឃ្លាតឆ្ងាយពីគ្នាបន្តិច ដើម្បីងាយស្រួលឱ្យកុមាររត់ចូល។
- ឱ្យកុមារទាំងអស់ឈរជុំវិញរង្វង់
- និយាយថា ៖ «នាំគ្នាងូតទឹកលេង» កុមារទាំងអស់ត្រូវដើរជុំវិញចំនួនរង្វង់ទាំងអស់
- និយាយថា៖ «ឡើងជិះសំពៅ»កុមារទាំងអស់ត្រូវរត់ទៅចូលក្នុងរង្វង់ណាមួយដែលនៅជិតខ្លួនឱ្យបានរហ័ស។ គ្រូលប់រង្វង់ម្តងមួយៗ រហូតសល់តែ១រង្វង់។ កុមារដែលនៅសល់រកសំពៅជិះមិនបានជាអ្នកចាញ់។
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះ ៤ ឬ៥ដង អាស្រ័យទៅតាមពេលវេលា។

ព្រះអាទិត្យរះលើ

❖ របៀបលេង ៖

- ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ធំបែរមុខចូលគ្នា និងមានកុមារម្នាក់ឈរចំកណ្តាលរង្វង់
- កុមារនៅកណ្តាលរង្វង់សម្គាល់លក្ខណៈនៃសម្លៀកបំពាក់ ស្បែកជើង និងរូបរាងរបស់ខ្លួន ដើម្បីស្រែករកអ្នកដែលមានលក្ខណៈដូចខ្លួន
- កុមារនៅកណ្តាលរង្វង់ស្រែកថា ៖ ព្រះអាទិត្យរះលើអ្នកពាក់អាវដៃខ្លី

- កុមារទាំងឡាយណាដែលពាក់អាវដៃខ្លីងើបឈរឡើង ហើយប្ដូរកន្លែងគ្នារួចអង្គុយចុះ ឯអ្នកនៅកណ្ដាលក៏រត់ទៅដណ្ដើមកន្លែងមួយដែលគេកំពុងរត់ចេញ
- ក្រោយការប្ដូរកន្លែងនឹងនៅសល់កុមារម្នាក់ដែលនឹងត្រូវឈរចំកណ្ដាលរង្វង់
- កុមារនៅកណ្ដាលស្រែកថា ៖ ព្រះអាទិត្យរះលើអ្នកស្លៀកខោវែង/ ដែលមានសក់ខ្លី...(ដូចលក្ខណៈ ឬអ្វីៗដែលខ្លួនមាន)
- សកម្មភាពខាងលើអនុវត្តសារជាថ្មី។

២.៣.២.៣- រឿងនិទាន

ប្រវត្តិបុណ្យអុំទូក

នាល្ងាចថ្ងៃឈប់សម្រាកមួយ នារី និងបូណា អង្គុយលេងជាមួយលោកតានៅក្រោមម្លប់ស្វាយ។

លោកតា ៖ ខ្យល់បក់ត្រសៀកៗ មេឃស្រឡះល្អ! នៅប៉ុន្មានថ្ងៃទៀតដល់ពេលប្រារព្ធពិធីបុណ្យអុំទូក សំពះព្រះខែ អកអំបុកហើយ។

នារី ៖ ពិតមែនហើយលោកតា! អ្នកគ្រូបានប្រាប់ចៅថា៖ នៅសប្ដាហ៍ក្រោយខាងមុខនេះ សិស្សទាំងអស់ត្រូវបានឈប់សម្រាកចំនួន៣ថ្ងៃ

បូណា ៖ លោកតា! ហេតុអ្វីចាំបាច់ប្រារព្ធពិធីបុណ្យអុំទូក?

លោកតា ៖ ពិធីបុណ្យអុំទូក ជាពិធីបុណ្យប្រពៃណីខ្មែរ ដែលធ្វើឡើងដើម្បីរំឭកថ្ងៃជ័យជំនះនៃកងទ័ពជើងទឹកដ៏ខ្លាំងពូកែនាសម័យអង្គរ។ នៅថ្ងៃទី១៤កើត ១៥កើត និងថ្ងៃ១រោច ខែកត្តិក ពិធីអុំទូកចាប់ផ្ដើមប្រណាំងគ្នាតាមគូស្ថិតនៅទន្លេចតុមុខ ខាងមុខព្រះបរមរាជវាំង។

នារី ៖ លោកតា! ចៅឮអ្នកគ្រូប្រាប់ថា មានបណ្ដែតប្រទីបនៅពេលយប់ទៀត! តើមែនទេតា?

លោកតា ៖ ត្រូវហើយចៅ! បណ្ដែតប្រទីបនេះសប្បាយណាស់ចៅ គេធ្វើឡើងដើម្បីនឹកគុណដល់ព្រះគង្គារ និងព្រះធរណី ដែលបានផ្ដល់ជីវភាពរស់នៅយ៉ាងរុងរឿងដល់យើងគ្រប់គ្នាណាចៅ!

បូណា ៖ លោកតា! ចុះពិធីអកអំបុក និងសំពះព្រះខែវិញនោះ?

លោកតា ៖ ស្របពេលបណ្ដែតប្រទីប នាវេលាយប់ចន្ទពេញបូណ៌មី ត្រូវនឹងថ្ងៃ១៥កើត អ្នកស្រុកក្មេងចាស់ប្រុសស្រីនាំគ្នាស្លៀកពាក់ស្អាតបាត មានទឹកមុខរីករាយនាំយកចេកទុំ ដូងខ្ចី ត្រាវស្ងោរ អំពៅ ស្គរអំបុក ធូប ទៀន បាយសី ផ្កាភ្ញី រៀបចំពិធីសំពះព្រះខែនៅខាមុខផ្ទះ ឬទីធ្លាខាងមុខវត្ត។ ពេលខែរះពេញពន្លឺ អ្នកស្រុកនាំ គ្នាអុជទៀនធូប សំពះបួងសួងថ្វាយវណ្ដាប់ដល់ព្រះចន្ទ។ បន្ទាប់មកគេធ្វើពិធីអកអំបុក ដោយលាយអំបុកជាមួយដូងខ្ចី ឬច្របាច់អំបុកលាយជាមួយចេកទុំ បង្អកគ្នាទៅវិញទៅមកយ៉ាងសប្បាយរីករាយ។

លោកតា ៖ ព្រលប់ចូលមកដល់ហើយចៅៗ តោះចូលទៅក្នុងផ្ទះខ្លាចមូសខ្លាំ។ នារី និងបូណា ដើរចូលក្នុងផ្ទះបណ្ដើរគិតបណ្ដើរថា សូមឱ្យថ្ងៃបុណ្យអុំទូកមកដល់ឆាប់ៗ។

ស្វាកាន់ខ្មៅដៃ

មានស្វាតូចៗពីរ មួយឈ្មោះ **សា** និងមួយទៀតឈ្មោះ **ដា**។ ស្វាទាំងពីរអង្គុយនៅលើដើមឈើមួយ ពួកវាមើលមកក្រោម បានឃើញក្មេងៗ កំពុងលេងនៅក្នុងទីធ្លាសាលារៀន។ ស្គរជួងបានបន្លឺឡើង ម៉ឹង ម៉ឹង ម៉ឹង ក្មេងៗ បាននាំគ្នាប្រញាប់ដើរចូលថ្នាក់រៀនវិញ។

សា ស្រែកថា ៖ អូ !មើលពួកក្មេងៗ ទុកអ្វីនៅលើដី ប្រហែលជានំហើយ។ សា អង្អែលពោះដូចជាឃ្លានខ្លាំង

ដា និយាយថា ៖ តោះយើងទៅមើល។ ពួកវាសម្រូតចុះយ៉ាងលឿន ពីលើដើមឈើមកខាងក្រោមមានខ្មៅដៃមួយផ្តេកនៅលើដី។

សានិយាយថា៖ អូ ! មានស្អីគេហ្នឹងចង្អុលមករកខ្ញុំ ។ សា មិនដឹងថានោះជាខ្មៅដៃទេ វាក៏លើកខ្មៅដៃនោះឡើងដោយប្រើមេដៃ និងចង្អុលដៃរបស់វា។ តើនេះជាអ្វី?

ដា ឆ្លើយថា ៖ វាជាខ្មៅដៃ ឯងកាន់ខ្មៅដៃដោយមេដៃ និងចង្អុលដៃរបស់ឯង ហើយប្រើដៃម្ខាងទៀត បង្វិលវាឱ្យមកនៅលើប្រអប់ដៃរបស់ឯង។ ដា បានធ្វើបង្ហាញ។

សា និយាយថា ៖ អូ វាស្រួលកាន់ជាងមុន ប៉ុន្តែខ្ញុំចុកដៃ !។

ដា និយាយថា ៖ មិនអីទេដាក់ម្រាមដៃផ្សេងទៀតមកខាងក្រោមខ្មៅដៃរបស់ឯង ហើយដាក់ដៃឱ្យដល់ដីទៅ។

សា ដាក់ម្រាមដៃរបស់វានៅក្រោមខ្មៅដៃហើយនិយាយថា ៖ វាស្រួលជាងមុនហើយ មើលនែ ! បើខ្ញុំកម្រើកត្រង់នៅលើដី ខ្ញុំអាចគូសគំនូសបាន ។

ដា សើចហើយនិយាយថា ៖ ឯងក៏អាចរៀនគូសនិងសរសេរអ្វីផ្សេងៗ ទៀតដូចជាគំនូសផ្តេក គំនូសទេរទៅឆ្វេង ទេរទៅស្តាំ កោងផ្កាប់ កោងផ្ងារ វង្វង់ និងគំនូសអ្វីផ្សេងៗ ទៀតបាន មិនត្រឹមតែនៅលើដីទេ អាចសរសេរនៅលើក្រដាស ឬលើសៀវភៅបាន

សា សួរ ៖ ពិតមែនឬ ? ឯងអាចជួយខ្ញុំបានទេ ?

ដាឆ្លើយ៖ ពិតជាបាន! ថាហើយ សា និង ដា បានញញឹមញញែមដាក់គ្នា ហើយក៏លាគ្នាទៅផ្ទះរៀងៗខ្លួន។

គ្រួសារខ្ញុំ

ព្រឹកថ្ងៃអាទិត្យនេះ ផានិតនៅចាំផ្ទះតែម្នាក់ឯង។ ផានិតកំពុងពិនិត្យមើលរូបភាពក្នុងសៀវភៅ និងដៃកាន់ខ្មៅដៃពណ៌ក្នុងគោលបំណងផាត់ពណ៌ក្នុងរូបភាពទាំងនោះនៅរានហាលខាងមុខផ្ទះ ស្រាប់តែមានលោកយាយមិនស្គាល់មុខម្នាក់បានស្រែកសួរ៖ ចៅតូច ចៅតូច! ពុកម៉ែនៅផ្ទះដែរឬទេ?

ផានិត ៖ មិននៅទេ! ពុកម៉ែគាត់ទៅស្រែតាំងពីព្រលឹមម្ល៉េះ។

លោកយាយ ៖ តើអាចឱ្យយាយសុំចូលអង្គុយលេងបានដែរឬទេ?

ផានិត ៖ បានលោកយាយ! សូមអញ្ជើញពិសាទឹក។

លោកយាយ ៖ អរគុណណាស់ចៅ! តើចៅឈ្មោះអ្វី? អាយុប៉ុន្មានឆ្នាំ? មានបងប្អូនប៉ុន្មាននាក់?

ផានិត ៖ ខ្ញុំឈ្មោះផានិត អាយុ ៥ឆ្នាំ មានបងប្អូន ៣នាក់។ ម៉ែហៅខ្ញុំថាអាពៅ។

លោកយាយ ៖ បងៗ របស់ចៅទៅណាអស់ហើយ?

ផានិត ៖ គាត់ទៅផ្សារជាមួយមីងពូរបស់ខ្ញុំ។

លោកយាយ ៖ ចុះពុកម៉ែចៅឈ្មោះអ្វី?

ផានិត ៖ ពុកឈ្មោះផាន់ ម៉ែឈ្មោះលីម។

លោកយាយ ៖ ចុះមាននរណាទៀតទេ ចៅផានិត?

ផានិត ៖ យាយតាគាត់ទៅវត្ត។

លោកយាយ ៖ ដូចនេះ គ្រួសាររបស់ចៅមានប៉ុន្មាននាក់? ផានិតរាប់ដៃស្ងាត់ៗ រួចឆ្លើយ៖ មានយាយតា ពុក

ម៉ែ បងៗ និងខ្ញុំ អូលោកយាយ! គ្រួសារខ្ញុំមាន ៧នាក់ ។

លោកយាយ ៖ ចៅភ្លេច ២នាក់ ហើយ គឺមីងពូរបស់ចៅ។

ផានិត ៖ គាត់នៅផ្ទះផ្សេងទេ លោកយាយ!។ លោកយាយលាន់មាត់ថា ៖ អូ!

ផានិត ៖ នោះពុកម៉ែមកដល់ហើយ! ពុកម៉ែរបស់ផានិតគ្រាន់តែក្រឡេកឃើញភ្លាម ក៏ស្ទុះទៅឱបលោកយាយ ហើយប្រាប់ផានិតថា៖ ផានិត! កូនមកជម្រាបសួរលោកយាយភីម គាត់ជាប្អូនស្រីរបស់លោកតា និងជាមីងរបស់ពុកណា។ ផានិតឆ្លើយ៖ បាទ! ហើយដើរទៅជម្រាបសួរលោកយាយ រួចកាន់សៀវភៅរត់ចូលទៅក្នុងផ្ទះដើម្បីទុកពេលឱ្យចាស់ៗ បានជជែកគ្នាលេងដោយសប្បាយរីករាយ។

ការអត់ឱន

កាលពីព្រេងនាយ មានកូនស្តេចស្វាដ៏សែនពើសមួយឈ្មោះពីនពីន ។ ពីនពីនមិនចេះនៅស្ងៀមតែងតែរត់លេងហក់លោតចុះឡើងពីដើមឈើមួយទៅដើមឈើមួយ។ ពីនពីនបានឃើញមិត្តភក្តិកំពុងចែកផ្លែចាន់គ្នាហូបយ៉ាងឆ្ងាញ់ វាលេបទឹកមាត់ក្អឹកៗ ក៏ដាច់ចិត្តសុំមិត្តភក្តិភ្លក្សមួយម៉ាត់។ពិតជាឆ្ងាញ់មែន! តើវាមាននៅឯណា? ពីនពីនសួរ។ នៅក្នុងព្រៃខាងមុខឯនោះគ្រាន់តែស្តាប់មិត្តភក្តិនិយាយចប់ពុំទាន់ពីនពីនរត់យ៉ាងលឿនចូលទៅក្នុងព្រៃ។កំពុងតែធ្វើដំណើរ ស្រាប់តែកូនស្វាតូចមួយរត់មកបុកពីនពីនដួលទាំង២នាក់ពីនពីនមិនប្រកាន់ឡើយស្ទុះងើបទៅជួយលើកកូនស្វាឱ្យងើបឈររួចបង្វិលខ្លួនមើល ដើម្បីឱ្យប្រាកដក្នុងចិត្តថាពុំមានរបួស ហើយវាក៏រត់ទៅមុខទៀតយ៉ាងលឿន បានទៅដល់ដើមចាន់។ ពីនពីនឈោងដៃបេះផ្លែចាន់ ស្រាប់តែសំឡេងដើមចាន់ឃាត់ថា៖ឯងត្រូវតែរកប្រស្នាឱ្យយើងចំនួន៣អំពីការអត់ឱនមកប្តូរផ្លែចាន់នេះទើបបាន។ ពីនពីនសំឡឹងផ្លែចាន់ដោយលេបទឹកមាត់ ហើយក៏អង្គុយសណ្តូកជើងគិតបែបអស់សង្ឃឹមគិតចុះគិតឡើងនៅតែនឹកមិនឃើញ។ រំពេចនោះ មានពស់មួយវារកាត់លើជើងពីនពីនខឹងម៉ូម៉ៅលូកដៃចាប់កពស់បម្រុងនឹងបោក តែបែរជាអាណិតហើយក៏ព្រលែងពស់នោះវិញ។យី!នរណាគប់មែកឈើត្រូវក្បាលខ្ញុំហ្នឹង? ពីនពីនអង្អែលក្បាលឈឺផងខឹងផងស្ទុះបម្រុងទៅវាយកូនស្វាដែលឈរគប់ផ្លែចាន់ពីក្រោយខ្នងកូនស្វាសំពះសុំអភ័យទោសពីនពីន។ពីនពីនរសាយកំហឹងហើយក៏ចាប់ដៃកូនស្វានោះឱ្យមកជួយគិតគ្នា ផ្លែចាន់ពណ៌មាសមួយយ៉ាងធំបានធ្លាក់មកលើដៃ ពីនពីនឆ្ងល់ណាស់ក៏សួរទៅដើមចាន់ថា៖ខ្ញុំពុំទាន់បានដោះប្រស្នាឱ្យបង! តើហេតុអ្វីបានជាបងឱ្យចាន់ដ៏ក្រអូបឆ្ងាញ់នេះមកខ្ញុំ? ដើមចាន់តប៖ ចូរឯងគិតទៅមើល!ចាប់ពីពេលដែលឯងធ្វើដំណើររហូតដល់ពេលនេះ តើពីនពីនបានធ្វើអ្វីខ្លះបានប៉ុន្មានដង?ដែលទាក់ទងនឹងប្រស្នាការអត់ឱននេះ?ពីនពីនគិតមួយសន្ទុះ ញញឹមនិងនិយាយថា៖ ខ្ញុំយល់ហើយៗ! សូមអរគុណបងដើមចាន់ច្រើនណាស់!ជម្រាបលាបង!

ត្រឡប់ទៅវាំងវិញ នៅតាមផ្លូវពីនពីនចែកផ្លែចាន់ឱ្យកូនស្វាញ៉ាំជាមួយដែរ ចំណែកខ្លួនពីនពីនមានពណ៌មាសខុសពីធម្មតា។មកដល់វាំង ពីនពីនភ្ញាក់ផ្អើលយ៉ាងខ្លាំង ឃើញមានការតុបតែងភ្លឺផ្កា មានក្បួនឈរអមតាមផ្លូវខ្លះទះដៃខ្លះគ្រវីផ្កាអបអរសាទរ ពីនពីនបានពាក់មកុដអំពីមាស និងបានឡើងសោយរាជ្យ។

កុមារីក្លាហាន

មានរឿងមួយតំណាលថា នៅក្នុងខ្ទមដ៏កំសត់មួយ មានកូនស្រីម្នាក់ឈ្មោះមេត្តា និងម្តាយចាស់ជរា មានជំងឺប្រចាំកាយ។ ជារៀងរាល់ថ្ងៃ នាងមេត្តាតែងរៀបចំបាយ ទឹកនំចំណី និងថ្នាំព្យាបាលទុកឱ្យនៅជិតម្តាយ ទើបចេញដំណើរទៅរកថ្នាំព្យាបាល និងម្ហូបអាហារ សម្រាប់បន្តទៅថ្ងៃក្រោយទៀត។ នាងមេត្តាបានចេញដំណើរទៅក្នុងព្រៃជ្រៅបានជួបនឹងខ្លាធំមួយមានរបួសជើងម្ខាង នាងអាណិតបានជូតឈាម និងរុំរបួសឱ្យខ្លានោះ។ ខ្លាបានសងគុណវិញដោយឱ្យទៅនាងមេត្តានូវដំឡូង១បាវ និងគ្រាប់សណ្តែកខៀវ១បាវ ។ នាងមេត្តាត្រេតអរណាស់តែយកពុំរួច ព្រោះធ្ងន់ និងមិនអាចយកទៅតាមខ្លួន ដើម្បីរកថ្នាំក្នុងព្រៃជ្រៅខាងមុខបន្តទៀត។ នាងមេត្តាបានដាំមើមដំឡូងនៅតាមចិញ្ចើមផ្លូវម្ខាង និងចិញ្ចើមផ្លូវម្ខាងទៀត នាងដាំសណ្តែកខៀវ។ នាងមេត្តា ដាំបែបនេះ រហូតទៅដល់កន្លែងមួយដែលមានថ្នាំ។នាងមេត្តាកំពុងអង្គុយជីកថ្នាំបានឮសំឡេងថ្ងូរ និងស្រែកសុំឱ្យជួយនៅក្រោយខ្នងនាង។ នាងមេត្តាកាន់មើមថ្នាំរត់ទៅមើល

ឃើញមនុស្សរូបអាក្រក់គួរឱ្យខ្លាចកំពុងឈឺញ័រញាក់ នាងមេត្តាឈរគិត ហើយនិយាយតែម្នាក់ឯងថា៖ អូហ៎! នឹកឃើញហើយ យកមើមថ្នាំនេះព្យាបាលបុរសនេះសិនចុះ នៅមួយកន្លែងទៀត ដែលអាចជីកថ្នាំទៅព្យាបាលម្តាយបាន។ ពោលចប់ នាងបានបុកមើមថ្នាំពូតយកទឹកមកឱ្យបុរសនោះផឹក បុរសនោះបានធូរស្រាលក៏ចាប់នាងបិទភ្នែកចងនឹងកន្សែងលីទៅប្រាសាទ។ នៅតាមផ្លូវ នាងចំណាំដោយការបត់ឆ្វេង២ដង បត់ស្តាំម្តង បត់ឆ្វេងម្តងដល់មុខប្រាសាទ។ បុរសរូបអាក្រក់នោះ បានស្រាយក្រណាត់ចេញពីភ្នែកនាង។ នាងមេត្តាឃើញរូបចម្លាក់មុខអាក្រក់សំឡឹង និងគ្រហឹមដាក់នាងគួរឱ្យខ្លាច។ នាងគិតក្នុងចិត្តថា មិនខ្លាច នឹងធ្វើឱ្យរូបចម្លាក់ទាំងនេះ ស្រឡាញ់ទុកចិត្តនាងវិញ។ នាងសួរថា ៖ ពូរូបអាក្រក់! តើនៅជិតនេះ មានអណ្តូងទឹកស្អាតឬទេ? ខ្ញុំចង់ជូតខ្លួនឱ្យរូបចម្លាក់ទាំងនេះ មើលទៅខានមុជទឹកយូរឆ្នាំមកហើយ។ បុរសរូបអាក្រក់នោះ បានបង្ហាញអណ្តូងទឹកស្អាតនៅខាងក្រៅប្រាសាទ។ រាល់ពេលនាងទៅដងទឹកអណ្តូងមកជូតខ្លួនឱ្យរូបចម្លាក់ នាងតែងលួចគិត ចម្ងាយផ្លូវដែលនាងមកដល់ខ្លោងទ្វារប្រាសាទ និងផ្លូវបត់ឆ្វេង២ដង បត់ស្តាំម្តង បត់ឆ្វេងម្តង បើត្រឡប់ទៅវិញបត់ស្តាំម្តង បត់ឆ្វេងម្តង បត់ស្តាំ២ដង នាងគិតចុះគិតឡើងជឿជាក់ថាត្រូវហើយនាងសប្បាយចិត្តណាស់។

ក្នុងរយៈពេល ៣ថ្ងៃនេះ នាងមេត្តាបានគោរព និងបម្រើបុរសមុខអាក្រក់ប្រៀបដូចជាអ្នកមានគុណ និងជូតសម្អាតរូបចម្លាក់ថ្មមៗ ដោយប្រិតប្រៀង ធ្វើឱ្យប្រាសាទមានភាពរីករាយ និងមានក្តីសង្ឃឹមឡើងវិញ។
ជាឱកាសដែលពួកគេកំពុងស្រឡាញ់ទុកចិត្តនាង នាងលួចរត់យ៉ាងលឿនតាមផ្លូវដែលនាងបានគិតទុក បត់ស្តាំម្តង បត់ឆ្វេងម្តង បត់ស្តាំ២ដង រហូតមកដល់ពំនូកដីដែលនាងទើបនឹងដាំដំឡូង និងសណ្តែកខៀវថ្មីៗ នៅតាមដងផ្លូវទាំងសងខាង នាងប្រឹងរត់បន្តទៀត។ ស្រាប់តែឮសំឡេងខ្លាស្រែកថា ៖ នាងមេត្តា! ឡើងជិះលើខ្នងខ្ញុំមក ផ្ទះនាងនៅឯណាខ្ញុំជូនទៅ។នាងមេត្តាឡើងជិះលើខ្នងខ្លាបណ្តើរ និយាយប្រាប់ខ្លាបណ្តើរ៖ ផ្ទះខ្ញុំជាខ្ទម មានដើមពុទ្រា២ដើម ក្បែរផ្ទះយាយភីម ស្ថិតនៅខាងចុងភូមិគូលែន។ ខ្លាស្តាប់បានហើយក៏បោលតែមួយប៉ប្រិចភ្នែកបានដល់ផ្ទះដូចបំណង។ នាងសំពះលា និងអរគុណខ្លា។ នាងបានរៀបរាប់ដំណើររឿងប្រាប់ម្តាយ។ ប៉ុន្មានខែក្រោយមកអ្នកភូមិបានមកបបួលនាងទៅជីកដំឡូង និងបេះសណ្តែក ដែលទេវតាបានដាំទុកឱ្យ។ អ្នកភូមិមិនដឹងថានាងជាអ្នកដាំ គិតថាជាទេវតា នាងនឹងលួចទៅដាំឱ្យអ្នកភូមិសប្បាយចិត្តបន្តទៀត ហើយនាងក៏នឹកទៅដល់បុរសមុខអាក្រក់។ នាងសុំការអនុញ្ញាតិពីម្តាយទៅលេងគាត់។ ខ្លាជូននាងទៅប្រាសាទតាមដែលនាងចង្អុលប្រាប់ផ្លូវ។ នាងបានទៅដល់ប្រាសាទឃើញរូបចម្លាក់ទាំងអស់យំ។នាងរត់ឡើងទៅបើកទ្វារបន្ទប់ខាងលើប្រាសាទ ឃើញបុរសមុខអាក្រក់ស្លាប់ នាងសំពះឱនក្បាលយំដាក់លើទ្រូងបុរសនោះ រៀបរាប់សុំអភ័យទោស។ រំពេចនោះផ្ទៃប្រាសាទទាំងមូលមានពន្លឺចែងចាំង សំឡេងតន្ត្រីលាន់រងំ បុរសមុខអាក្រក់ប្រែក្លាយជាព្រះមហាក្សត្រដ៏ស្រស់សង្ហាស្ទុះមកឱបនាង និងរៀបរាប់ប្រាប់ថា ៖ ទឹកភ្នែកដ៏ស្មោះត្រង់របស់នាងបានរំដោះនគរទេពឱ្យរួចពីបណ្តាសារបស់អារក្សទឹក។ ព្រះមហាក្សត្រដ៏ស្រស់សង្ហាបានដឹកដៃនាងមកសាលប្រជុំ រូបចម្លាក់ទាំងឡាយបានក្លាយជាមនុស្ស។ ព្រះអង្គបានប្រកាសថា ៖ សូមមហាសេនា នាហ្មឺននិងមន្ត្រីគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ទាំងអស់ យកថ្នាំទិព្វនេះទៅជូនអ្នកម្តាយរបស់ព្រះនាងមេត្តា ហើយដង្ហែទ្រង់ និងអញ្ជើញអ្នកភូមិទាំងអស់មកទទួលអំណោយ និងចូលរួមអបអរសាទរពិធីឡើងគ្រងរាជ្យរបស់ព្រះនាងតូចមេត្តា។ ចាប់ពីថ្ងៃនោះមកអ្នកភូមិគូលែនមានជីវភាពរុងរឿង រស់នៅសុខសាន្ត និងមានទំនាក់ទំនងល្អជាមួយព្រះនគរទេព។

ចូលឆ្នាំខ្មែរ

ព្រឹកថ្ងៃអាទិត្យនេះ វណ្ណីគេងលក់យ៉ាងស្កប់ស្កល់។ យី! អ្វីមកចាំងភ្នែកខ្ញុំម្ល៉េះ! អូ៎! ពន្លឺព្រះអាទិត្យចាំងចូលតាមបង្អួច ខ្ញុំសុំងំបន្តិចទៀតសិន។ គួរឱ្យរំខានមែន! ទ្រនិចនាឡិការោទិ៍ណីងណុងៗ ១ ណីងណុងៗ ២ ណីងណុងៗ ៣ ណីងណុងៗ ៤ ណីងណុងៗ ៥ ណីងណុងៗ ៦ ណីងណុងៗ ៧ ទ្រាំមិនបានទេម៉ោង ៧ហើយ ខ្ញុំត្រូវតែភ្ញាក់។ វណ្ណីភ្ញាក់ពីដំណេកទាញបន្ទឹងកម្រាលពូក រៀបចំខ្នើយ បត់ភួយ ឃើញមានខោអាវថ្មី ២សម្រាប់ នៅលើកៅអី។ វណ្ណីញញឹម

ដើរចេញទៅក្រៅបន្ទប់ឃើញទីធ្លាផ្ទះស្អាតខុសពីថ្ងៃធម្មតា។ នៅរានហាលខាងមុខផ្ទះ មានតុមួយរៀបចំយ៉ាងស្អាត ក្រាលកម្រាលពណ៌ស ដែលមានទៀនធូប បាយសី ផ្លែឈើ២ថាស ផ្តិលទឹកអប់ផ្កាម្លិះ និងចុំផ្កា១គូ មានក្លិនក្រអូបឈ្ងុយឈ្ងប់។ វណ្ណីរត់ទៅផ្ទះបាយឃើញម្តាយ និងបងស្រីកំពុងរៀបចំម្ហូបដាក់ស្រាក់ ម្តាយនិយាយថា៖ វណ្ណី ឆាប់ទៅមុជទឹកស្លៀកពាក់ ទទួលទេវតាឆ្នាំថ្មី ដល់ម៉ោងឥឡូវហើយកូន។ វណ្ណីឆ្លើយ ចាស ហើយរត់ទៅមុជទឹក ស្លៀកពាក់ខោអាវថ្មី តុបតែងខ្លួនយ៉ាងស្អាត រួចចេញទៅអុចធូបជាមួយក្រុមគ្រួសារទទួលទេវតាឆ្នាំថ្មី។ បន្ទាប់មកវណ្ណីកាន់សាដក បងស្រីកាន់ស្រាក់ ម្តាយទូលកញ្ជើដាក់អន្សម និងផ្លែឈើដើរទៅវត្តនៅចុងភូមិ។ ល្ងាចថ្ងៃទី១នេះ បងស្រីកាន់ដៃវណ្ណីបណ្តើរគ្នាទៅលេងល្បែងប្រជាប្រិយនៅឯវត្ត។ វណ្ណីនិយាយទៅកាន់បងស្រីថា៖ បងមើលហ្ន៎! ពួកគេលេងល្បែងចោលឈូងក៏សប្បាយ បោះអង្គញ់ក៏សប្បាយ ចាប់កូនខ្លែងក៏សប្បាយ តើយើងលេងល្បែងមួយណា? ប្អូនមើលទៅខាងនោះវិញ មានក្មេងៗ ស្រករនឹងប្អូនកំពុងលេងល្បែងលាក់កន្សែង។ បងស្រីតបគ្រាន់តែក្រឡេកឃើញភ្លាម វណ្ណីព្រលែងដៃបងស្រីហើយរត់ទៅសុំមិត្តភក្តិលេងជាមួយរហូតដល់ហត់នឿយត្រឡប់មកផ្ទះវិញ។ នៅពេលយប់កំពុងញ៉ាំអាហារជុំគ្នា ប៉ាបាននិយាយថា ៖ ថ្ងៃស្អែកជាថ្ងៃទី២ កូនៗ ត្រូវភ្ញាក់ពីព្រលឹមជួយរៀបចំម្ហូបអាហារម៉ាក់ និងយករណ្តាប់រួមទាំងលុយកាក់ ទៅជូនលោកតាលោកយាយរបស់កូននៅឯដើមភូមិណា! ខានស្អែកជាថ្ងៃទី៣ កូនៗត្រូវទៅវត្តជាមួយប៉ាម៉ាក់យកចង្ហាន់ប្រគេនព្រះសង្ឃ ពូនភ្នំខ្សាច់ ស្រង់ទឹកព្រះពុទ្ធរូបរួចទៅផ្ទះឯដើមភូមិស្រង់ទឹកជូនលោកតាលោកយាយ។ បងស្រីនិយាយថា៖ តើកូនទាំង២ អាចស្រង់ទឹកជូនប៉ាម៉ាក់ ព្រមពេលលោកយាយ លោកតាបានឬទេ? ប្រាកដជាបានណាកូន! ប៉ាម៉ាក់ ឆ្លើយព្រមគ្នា។ ប៉ាម៉ាក់! បន្ទាប់ពីស្រង់ទឹកអ្នកមានគុណហើយ តើប៉ាម៉ាក់អាចជូនកូនទៅលេងសមុទ្របានឬទេ? គ្រាន់តែវណ្ណីសួរចប់ភ្លាម។ ក្រុមគ្រួសារនាំគ្នាទះដៃសើចយល់ព្រមតាមសំណើរបស់វណ្ណី។

កូនប្អូននាក់មិនបម្រើឪពុក

ក្នុងកាលកន្លងទៅ មានបុរសពោះម៉ាយម្នាក់ គាត់មានកូនប្រុសបួននាក់ ដែលមានអាយុគ្រប់ការទាំងអស់។ ដោយមានការលំបាក ខ្វះស្ត្រីមេផ្ទះជាអ្នកចម្អិនអាហារ និងជួយថែទាំទ្រព្យសម្បត្តិ គាត់ក៏រៀបការប្រពន្ធឱ្យកូនប្រុសជាបន្តបន្ទាប់ ដោយចែកទ្រព្យសម្បត្តិអស់លើងពីខ្លួន ទុកតែផ្ទះមួយខ្នងឱ្យកូននៅជុំគ្នា។ ឪពុកតែងតែគិតថា កូនទាំងបួននឹងរកស៊ីចិញ្ចឹមគាត់វិញរហូតដល់ថ្ងៃស្លាប់។ ប៉ុន្តែការគិតនេះខុសស្រឡះ ព្រោះចាប់ពីមានប្រពន្ធមក កូនទាំងនោះបានបែកចិត្តគំនិតផ្សេងៗគ្នា រស់នៅជាមួយគ្នាពុំសូវបានសុខ ចេះតែស្តៀបមោស់បន្តិចទាស់នេះ បន្តិចទាស់នោះ ក៏នាំគ្នាចេញពីផ្ទះកំណើតទៅរកសង់ផ្ទះនៅទីទៃពីគ្នា ចោលតាជាឪពុកឱ្យនៅតែម្នាក់ឯង។ កាលកូនទាំងបួននាក់ទើបនឹងចុះពីឪពុកទៅថ្មីៗ នៅហុចបាយហុចចំណីជូនតាជាឪពុកបន្តិចបន្តួចរាល់ៗថ្ងៃ លុះមានកូនខ្ចីគ្រប់ៗគ្នាជួនពេលប្តីរវល់ដើរទៅជួញស្រុកឆ្ងាយ ភរិយាម្នាក់ៗមើលបំណាំគ្នា ខ្លះគិតថាប្រហែលប្អូនគេយកទៅជូនហើយ ខ្លះគិតថាបងឯនោះយកបាយទៅជូនពុកហើយ។ យូរថ្ងៃទៅតាអត់បាយមួយពេលក៏មាន ពីរពេលក៏មាន ។ ពេលប្តីមកវិញដឹងរឿងនេះ បានស្តីបន្ទោសប្រពន្ធ។ ប្រពន្ធទាំងនោះដោះសារថាកូនឈឺ ខ្លះថាជាប់រវល់ទៅជួយញាតិជិតខាងស្រេចតែប្រពន្ធថា ប្តី តាមទាំងអស់។ ចំណែកតាពោះម៉ាយ ខ្លួនកាន់តែចាស់ ទ្រព្យក៏គ្មាន រកស៊ីអ្វីពុំកើតក៏ធ្លាក់ខ្លួនសុំទានគេ វេទុក្ខវេទនាពេកក្រៃ។

ថ្ងៃមួយមានបុរសម្នាក់មានចិត្តសប្បុរស ដើរមកឃើញក៏មានចិត្តអាណិតក៏សាកសួរតា។ លុះបានដឹងរឿងហើយចៅកម្លោះនិយាយថា៖ កូនចិត្តអាក្រក់ដល់ម្លឹងហ្ន៎! ខ្ញុំយកបាយទឹកជូនតា តែសូមតាធ្វើតាមខ្ញុំ គឺតាជុះអាចម៍ឱ្យពេញពាងមួយ រុំក្រណាត់បិទមាត់ឱ្យជិតកប់ក្នុងដីជិតសសរទ្រូងផ្ទះ រួចនិយាយឱ្យកូនណាដែលដឹងគុណ បើខ្ញុំរៀបស្លាប់ខ្ញុំនឹងប្រគល់ឱ្យកូននោះ។ តាឈប់សុំទាន ហើយធ្វើតាមចៅចិត្តសប្បុរស។ លុះបានប្រហែល៥ថ្ងៃ សម្តីតានោះបានឮដល់កូន និងកូនប្រសាទាំង៨នាក់ ដែលមានចិត្តលោភលន់ចង់បានកំណប់តែរៀងខ្លួនក៏នាំគ្នាយកបាយទឹកម្ហូបចំណី ផ្លែឈើទុំ ខ្ចី គ្រប់មុខ និងខោអាវក្រមាមកផ្គាប់ផ្គន់ជូនឪពុករៀងរាល់ថ្ងៃ រហូតដល់តាចាស់បានជាសះស្បើយរោគមានកម្លាំងពលំ សុខសប្បាយចិត្ត។លុះចំណេរយូរមក ភាពចាស់ជរាបានធ្វើឱ្យតាស្លាប់ហើយកូនក៏នាំគ្នាធ្វើបុណ្យ

អធិកអធមតាមទំនៀមទម្លាប់ ។ កូនទាំងអស់គិតនាំគ្នាគាស់ពាងកំណប់ ប៉ុន្តែក្រែងចែកមិនស្មើគ្នានាំឈ្លោះប្រកែកគ្នា ក៏ទៅអញ្ជើញគ្រូហ្មម្នាក់។ ហេតុតែចង់បានរបស់គេ គ្រូហ្មនោះបានយកក្ងួយមួយធំមករុំជុំតក្បាលធំទើងមើងធ្វើឱ្យខ្ទង់កណ្តាលដូចគេទូលជើងផ្ទាំងផ្ការ ក៏តាំងអង្គុយពែនភ្នែនបែរមុខទៅទិសខាងកើត ធ្មេចភ្នែករាងសង្រួមស្ងឹងស្ងាធ ហើយប្រាប់កូនទាំងបួនឱ្យទៅគាស់យកកំណប់មក ប៉ុន្តែហាមមិនឱ្យបើកមាត់ពាងខ្លាចខុសត្រណម។ លុះយកពាងមកដល់ហើយ កូនប្រុសទាំងបួនធ្មេចភ្នែក យកដៃទាំងអស់គ្នាចាប់លើកពាងទ្រស្ទួចលើក្បាល ហើយស្រាយចំណងមាត់ពាង នាំគ្នាផ្អៀងមាត់ពាងស្រោចកំណប់មកលើក្បាលគ្រូហ្ម បើកំណប់ធ្លាក់ទៅទិសណាប៉ុន្មាន គឺត្រូវបានទៅអ្នកឈរនៅទិសនោះ កំណប់ណានៅសល់ ទើរលើធ្នួតក្បាលត្រូវបានជារង្វាន់គ្រូហ្មទាំងអស់។ រីឯភរិយាទាំងបួនឈរកាន់កញ្ជើរៀងខ្លួនចាំកើបកំណប់ ចំណែកអ្នកស្រុកជិតខាងនាំគ្នាចាំឈរមើល ទឹកម៉ាំត្រាំលាមកដ៏ច្រើនខួបជុំក្លិនស្អុយ បានហូរស្រោចលើក្បាលគ្រូហ្មពេញបន្ទុក ហើយបានខ្ទាតបាចសាចទៅគ្រប់ទិស ប្រឡាក់ពេញមុខ និងសំពត់អាវហូតដល់នាងប្រពន្ធអ្នកទាំងបួននាក់ទៀត។ គ្រូហ្មខ្មាស់អ្នកស្រុកក៏ស្រែកជេរថា៖ មេដែង អាដែងទាំងអស់គ្នា បានធ្វើបាបខ្មោចឪច្រើនណាស់ មើលទៅបានជាកំណប់មាសប្រាក់អន្តរាយក្លាយទៅជាអាចម៍ដូច្នេះ។ គ្រូហ្មនិងសិស្សនាំគ្នារត់លោតទម្លាក់ខ្លួនទៅក្នុងទន្លេប្រូង ខំត្រាំទឹកលាងបាបអស់មួយម៉ោង រួចនាំគ្នាឡើងទៅលើផ្ទះរៀងៗខ្លួន ដោយសេចក្តីក្តៅក្រហាយស្តាយក្រោយខ្មាស់គេគតកូនតចៅ។

ហ្វូងដំរី

ថ្ងៃនេះមានដំរីមួយហ្វូងនៅក្នុងព្រៃ (កុមារទាំងអស់ធ្វើហ្វូងដំរី) វាចង់មកលេងនៅសាលារៀនយើង។ ហ្វូងដំរីនៅឆ្ងាយកំពុងធ្វើដំណើរមកហើយ (ឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើងឮតិចៗ)។ ហ្វូងដំរីកំពុងតែធ្វើដំណើរមកកាន់តែជិតដល់សាលាយើងហើយ (ឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើងឮខ្លាំងៗ)។ អូ! នុះហ្វូងដំរីបានមកដល់សាលារៀនយើងហើយ (ឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើងឮកាន់តែខ្លាំងឡើងៗ)។ ឥឡូវនេះ ហ្វូងដំរីរៀបចំធ្វើដំណើរត្រឡប់ទៅវិញហើយ (ឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើងឮខ្លាំងៗ)។ ហ្វូងដំរីទៅកាន់តែឆ្ងាយទៅៗ (ឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើងឮកាន់តែតិចទៅៗ)។ ហ្វូងដំរីទៅដល់ព្រៃវិញហើយ (ឱ្យកុមារឈរស្ងៀមឈប់ទន្រ្ទាំជើងទាំងអស់គ្នា)។

- **បញ្ជាក់ ៖** និទានបណ្តើរ នាំកុមារធ្វើសកម្មភាពតាមខ្លឹមសាររឿងបណ្តើរ។

ដើរលេងតាមសួន

នេះ គឺសុភាជាកូននោះ គឺសុផាជាម៉ែ ពួកគេដើរលេងតាមសួន។

សុភា! តើកូនឃើញដើមចំប៉ីឬទេ? សុភា ៖ ឃើញដើមចំប៉ី។ សុភារាប់ដើមចំប៉ីជាមួយម៉ែ ១ ២

សុភា! តើកូនឃើញចាបទេ ? សុភា៖ ឃើញចាប។ សុភារាប់ចាបជាមួយម៉ែ ១ ២ ៣

សុភា! តើកូនឃើញមេអំបៅទេ? សុភា៖ ឃើញមេអំបៅ។ សុភារាប់មេអំបៅជាមួយម៉ែ ១ ២ ៣ ៤

សុភា! តើកូនឃើញថង់សំរាមទេ?សុភា៖ ឃើញថង់សំរាម។ សុភារាប់ថង់សំរាមជាមួយម៉ែ ១ ២ ៣ ៤ ៥

សុភា! តើកូនឃើញធុងសំរាមទេ? សុភា៖ ឃើញធុងសំរាម។ សុភារើសថង់សំរាមដាក់ទៅក្នុងធុងសំរាម។

កូនទារូបអាក្រក់

នេះជារដូវក្តៅ ម្តាយទាបានរកឃើញកន្លែងដ៏ល្អសម្រាប់ពងនៅក្រោមដើមឈើជិតស្រះមួយ។ នាងពងបាន៥ គ្រាប់នោះនាងក៏កត់សម្គាល់ថា ពងមួយមានរូបរាងខុសពីពងដទៃ។ នាងមានការព្រួយបារម្ភ រងចាំរហូតដល់ពងនោះញាស់។ ពេលព្រឹកមួយពងទាំងអស់ចាប់ផ្តើមញាស់ សល់តែពងមួយ ពួកវាស្រែកកេបៗ គ្រប់ពងចាប់ផ្តើមមានជីវិតក្លាយជាកូនទា។ កូនទាទាំងអស់នោះ បានរុញក្បាលវាចេញមកក្រៅ ដើម្បីបានឃើញពិភពលោកដ៏ធំធេង។ ម្តាយទានិយាយថា ៖ កូនរបស់ខ្ញុំអីគួរឱ្យស្រឡាញ់ម្ល៉េះ! ខ្ញុំជាម្តាយអីក៏សំណាងម្ល៉េះ! តើមានរឿងអ្វីចំពោះពងទី៥នេះមិនទាន់

ញាស់ នាងពិបាកចិត្តក៏ដើរទៅក្រាបលើពងនោះដើម្បីឱ្យមានកំដៅ ហើយនាងគិតថា ពងនេះប្រហែលជាកូនស្អាតជាងគេហើយបានជាក្រញាស់អញ្ចឹងនោះ។ នាព្រឹកមួយពងក៏បានបែក មានកូនទាពណ៌ប្រផេះដ៏អាក្រក់ចេញមក គេបៗកូនទានេះវាខុសពីបងៗរបស់វា វាធំជាងគេហើយអាក្រក់ជាងគេ។ ម៉ែទាបានភ្ញាក់ផ្អើលនៅពេលឃើញកូនអ៊ីចឹង តែនាងសង្ឃឹមថាថ្ងៃណាមួយវានឹងមានរូបរាងដូចបងៗវិញ។ តែច្រើនថ្ងៃកន្លងមកកូនទានៅតែអាក្រក់ដដែល បងៗ វាគេលេងយ៉ាងសប្បាយ តែគេមិនឱ្យវាលេងចូលទេ ហើយក៏មិនលេងជាមួយវាដែរ ថែមទាំងស្តីឱ្យនិងសើចចំអកឱ្យវាទៀត។ កូនទារូបអាក្រក់ពិបាកចិត្តក៏ដើរទៅបឹងមើលរូបរាងវានៅក្នុងទឹក កូនទានិយាយថា ៖ គ្មានអ្នកណាដូចខ្ញុំទេ ខ្ញុំមានរូបអាក្រក់ណាស់។ កូនទាសម្រេចចិត្តចាកចេញពីគ្រួសារវាទៅឱ្យឆ្ងាយនៅក្នុងព្រៃ។ កូនទាដើរត្រាច់ចរម្នាក់ឯងនៅតាមផ្លូវ។ មិនយូរមិនឆាប់រដូវរងារមកដល់ មានព្រិលជាច្រើនធ្លាក់នៅទីនោះ កូនទាពិបាកចិត្តមិនអាចរស់នៅបាន ក៏វិលត្រឡប់ទៅគ្រួសារវិញ។ ពួកគេក៏នៅតែបដិសេធមិនទទួលស្គាល់។ វាក៏ដើរទៅផ្ទះមាន់ ប៉ុន្តែមាន់ទាំងនោះបានចឹកវា វាក៏រត់ទៅមុខក៏បានជួបនឹងឆ្កែមួយនៅតាមផ្លូវ ឆ្កែនោះក៏ដើរទៅផុតទៀត វាក៏ដើរទៅមុខទៀតបានជួបនឹងមនុស្សម្នាក់ គាត់ក៏យកកូនទានោះទៅផ្ទះឱ្យប្រពន្ធកូនគាត់។ នៅទីនោះក៏មានបញ្ហាជាមួយឆ្មាដែលរស់នៅទីនោះ វាក៏ចាកចេញពីទីនោះទៅ។ មិនយូរមិនឆាប់និទាឃរដូវក៏មកដល់ វាសប្បាយចិត្តណាស់ក៏ដើរទៅបឹងម្តងទៀត ហើយបានជួបនឹងក្ងានមួយដ៏ស្រស់ស្អាត វាក៏ចាប់ចិត្តស្រឡាញ់នាង។ វាក៏ទៅមើលមុខវាម្តងទៀត វាឃើញរូបវាប្លែកមិនអាក្រក់ទេ វាមិនមែនកូនទាទៀតទេ វាគឺជាក្ងាន។ វាសប្បាយចិត្តក៏រៀបការជាមួយនាងក្ងាន រស់នៅដោយមានសេចក្តីសុខតរៀងទៅ។

បុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ

សុភីជាកូនស្រីឆ្លាតវាងវៃ និងឧស្សាហ៍ព្យាយាម។ ល្ងាចនេះ សុភីមិនរត់លេងទៅណាឆ្ងាយពីម្តាយទេ នាងនៅជួយហុចនេះ ហុចនោះ ឱ្យម្តាយធ្វើសម្លការីយកទៅវត្តនៅព្រឹកថ្ងៃស្អែក។ សុភីសួរម្តាយថា ៖ ម៉ែហេតុអ្វីបានជាម៉ែស្លការីឆ្នាំងធំម្ល៉េះ? ម្តាយ៖ ថ្ងៃស្អែកនេះជាថ្ងៃទី១៣រោច បិណ្ឌទី១៣ ត្រូវជាវេនរបស់គ្រួសារយើងធ្វើចង្ហាន់យកទៅប្រគេនព្រះសង្ឃនៅឯវត្តណាកូន។ សុភី ៖ យប់មិញកូនយល់សប្តិឃើញមនុស្សស្គមខ្ពស់ទល់មេឃយំស្រែកថា ឃ្លានណាស់ៗៗ។ ម្តាយ៖ មនុស្សនោះមានបាប គឺជាប្រេតដែលស្តេចយមរាជដោះលែងឱ្យមកទទួលផលបុណ្យកុសលពីញាតិសន្តានឧទ្ទិសឱ្យ ហើយប្រេតនោះដើរគ្រប់ ៧វត្ត បើមិនឃើញកូនចៅបងប្អូនណាធ្វើបុណ្យឧទ្ទិសកុសលឱ្យទេ គាត់នឹងដាក់បណ្តាសា។ សុភី ៖ ម៉ែ ! កូនឃើញម៉ែធ្វើបុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌយូរថ្ងៃម្ល៉េះ? ម្តាយ៖ ថ្ងៃទី១រោច រហូតដល់ថ្ងៃទី១៤រោច គឺជាពិធីបុណ្យកាន់បិណ្ឌ។ លុះដល់ថ្ងៃ១៥រោច ខែភទ្របទ គេហៅថាពិធីបុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ។ ថ្ងៃនោះហើយដែលយើងគ្រប់គ្នាទោះបីជានៅទណាក៏ដោយ ក៏ត្រូវទៅជួបជុំញាតិសន្តានចាស់ទុំតាមភូមិឋានរៀងៗខ្លួន ដើម្បីនាំយកចង្ហាន់ និងទេយ្យទានទៅប្រគេនព្រះសង្ឃឆ្លងបុណ្យនៅឯវត្ត។ ឮដូច្នេះ សុភីសប្បាយចិត្តណាស់ គិតថាថ្ងៃស្អែកនេះត្រឡប់មកពីវត្តវិញ ពុកម៉ែនឹងនាំកូនទៅលេងផ្ទះលោកតាលោកយាយ ដើម្បីបានជួបជុំជាមួយបងប្អូនជីដូនមួយជាច្រើននាក់។

២.៣.២.៤- ចម្រៀង

ជម្រាបសួរ

ជម្រាបសួរថ្ងៃនេះជួបគ្នា សប្បាយចិត្តពេលបានឃើញគ្នា
អូឡាឡាឡាឡាឡាឡា អូឡាឡា ឡាឡាឡាឡា។
ជម្រាបសួរថ្ងៃនេះជួបគ្នា សប្បាយចិត្តពេលបានស្គាល់គ្នា
អូឡាឡា ឡាឡាឡាឡា អូឡាឡា ឡាឡាឡាឡា។

មេអំបៅទៅសាលា

អើយមើលមេអំបៅ ហិចហើរសំដៅទៅរកក្រេបផ្កា
ពណ៌លឿង ក្រហមបៃតងស្រស់អស្ចារ្យ អូនទៅសាលាជាមួយបងទេ(២ដង)។

ស្អាតជានិច្ច

ស្អាតជានិច្ចៗ យើងកុំភ្លេច ត្រូវសម្អាតកាយ
ទាំងពេលគេង ពេលញ៉ាំបាយ សម្អាតកាយមុនទៅសាលា។
សូនរូបដីៗ ហើយឃ្នាតខ្មី រូតរះម្ទីម្នា
លាងដៃស្អាត គ្រប់វេលា ទើបឈ្មោះថាកុមារគំរូ។

ចំការបន្លែ

(លំនាំបទមេឃពណ៌ក្រហមឆ្អៅ)

គន់មើលចំការបន្លែ យើងដាំហើយថែឱ្យវាល្អពិត
ផ្លែអើយៗ ផ្លែល្អប្រណិត ស្រទន្សាញ់ពេញចិត្តព្រោះស្លទៅធ្ងាញ់(២ដង)។
ត្រកួនសាលាដខាត់ណា ព្រមទាំងស្ពៃផ្កាត្រឡាចប៉េងប៉ោះ
បន្លែគ្រប់មុខល្អឥតខ្ចោះ ញ៉ាំទៅគ្មានទាស់ ស្រស់ហើយថ្មីផង(២ដង)។

បណ្តាំអ្នកគ្រូ

(លំនាំបទ អក្ខរាដែលបងសរសេរទៅ)

បណ្តាំដែលអ្នកគ្រូផ្តាំទៅ ថាឱ្យកូនពៅជម្រាបសួរចាស់ៗ
ម្តេចឡើយក៏ពៅមិនចាំច្បាស់(២ដង) ភ្លេចអស់សំពះភ្លេចថាអរគុណ
ក្រោយៗ សំពះចាស់ៗ មុន(២ដង) រួចថាអរគុណមុនទទួលអ្វីៗ
បន្ទរ៖ ស្តាយណាស់អ្នកគ្រូខំថែកចំណី(២ដង) ព្រោះតែថ្លាថ្លៃភ្លេចបណ្តាំអ្នកគ្រូ(២ដង)។

នគររាជ

សូមពួកទេព្តា រក្សាមហាក្សត្រយើង
ឱ្យបានរុងរឿង ដោយជ័យមង្គល សិរីសួស្តី
យើងខ្ញុំព្រះអង្គ សូមជ្រកក្រោមម្លប់ ព្រះបារមី
នៃព្រះនរបតី វង្សក្សត្រាដែលសាងប្រាសាទថ្ម
គ្រប់គ្រងដែនខ្មែរ បុរាណថ្កើងថ្កាន ។

ប្រាសាទសីលា កំបាំងកណ្តាលព្រៃ
គួរឱ្យស្រមៃ នឹកដល់យសសក្តិមហានគរ
ជាតិខ្មែរដូចថ្ម គង់វង្សនៅល្អរឹងប៉ឹងជំហរ
យើងសង្ឃឹមពរ ភ័ព្វព្រេងសំណាងរបស់កម្ពុជា
មហារដ្ឋកើតមាន យូរអង្វែងហើយ។

គ្រប់វត្តអារាម ឮតែសូរសព្ទធម៌
សូត្រដោយអំណរ រំឮកគុណពុទ្ធសាសនា
ចូរយើងជាអ្នក ជឿជាក់ស្មោះស្ម័គ្រតាមបែបដូនតា
គង់តែទេវតា នឹងជួយជ្រោមជ្រែងផ្គត់ផ្គង់ប្រយោជន៍ឱ្យ
ដល់ប្រទេសខ្មែរ ជាមហានគរ។

ដើមល្ហុង

(លំនាំបទ ឱ! ផ្កាល្ហុង)

ឱដើមល្ហុងៗ តាខ្ញុំគាត់ដាំ ផ្លែខ្ចីស្លញ៉ាំ តាខ្ញុំដាំខ្ញុំជួយស្រោចទឹក(២ដង)។
នៅពេលផ្លែវាធំ ពណ៌វាលឿងទុំ គួរឱ្យចង់ធី ហូបនៅថ្មីៗ
មានរសជាតិក្រៃផ្អែមឆ្ងាញ់អស្ចារ្យ(២ដង)។

សត្វទីទុយ

មានសត្វទីទុយមួយភ្នែកធំ ស្រែកយំពីលើចុងជ្រៃ ឮសូរសម្រែកសត្វមៀមព្រៃ
ឃ្មាតខ្មីវាយំឆ្លើយឆ្លង ទីទុយ ទីទុយ ទីទុយ ទីទុយ។

ជីតាខ្ញុំ

ជីតាខ្ញុំគាត់នៅឯស្រែ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយ៉ូ នៅឯស្រែគាត់ចិញ្ចឹមមាន់ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយូ
យំឮតត តតឯណេះ យំឮតត តតឯណោះ ឯណេះក៏តតឯណាៗ ក៏តត តត។

ជីតាខ្ញុំគាត់នៅឯស្រែ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយ៉ូ នៅឯស្រែគាត់ចិញ្ចឹមទា អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយូ
យំឮកាបកាបឯណេះ យំឮកាបកាបឯណោះ ឯណេះក៏កាប ឯណាៗ ក៏កាប កាប។

ជីតាខ្ញុំគាត់នៅឯស្រែ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយ៉ូ នៅឯស្រែគាត់ចិញ្ចឹមគោ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយូ
យំឮម៉ម៉ឯណេះ យំឮម៉ម៉ឯណោះ ឯណេះក៏ម៉ ឯណាៗ ក៏ម៉ម៉។

ជីតាខ្ញុំគាត់នៅឯស្រែ អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយ៉ូ នៅឯស្រែគាត់ចិញ្ចឹមជ្រូក អ៊ីយ៉ាអ៊ីយ៉ាយូ
យំឮអ៊ូកអ៊ូកឯណេះ យំឮអ៊ូកអ៊ូកឯណោះ ឯណេះក៏អ៊ូក ឯណាៗ ក៏អ៊ូក អ៊ូក។

កូនមាន់តឿ

កូនមាន់តឿ កន្ទុយរីក ហាមាត់ស្រែក សំឡេងពិរោះណាស់
កាច់របាំល្អ ស្លាបក៏ល្អ ជើងដៃក៏ស ល្អទាំងខ្លួន។
ណយ ៗ ៗ ៗ ៗ ៗ ៗ ៗ ៗ ៗ។

មុខរបរភូមិខ្ញុំ

(ឱ! ផ្ទៃស្រុកខ្មែរ)

នៅក្នុងភូមិខ្ញុំៗ មានជាងឈូសឈើ មានស្រីជំទើរលោកអើយអ្នកអើយ
មានស្រីជំទើរ អើអឺងអើយ អង្គុយត្បាញហូល។
មានអ្នកលក់ដូរៗ មានអ្នករកត្រី ជនប្រុស ជនស្រី លោកអើយអ្នកអើយ
ជនប្រុស ជនស្រី អើអឺងអើយ មិនភ័យអត់ឃ្លាន។

កុំប្រខ្មៀខគ្នាលេខ

(លំនាំបទ អុំទូក)

អើយយើងនាំគ្នាទៅ ឱណានាងណា ទៅជិះទូកលេង(២ដង)
យើងមិនៗ ប្រលែង ឱណានាងណា ខ្លាចទូកយើងលិច(២ដង)។

ពេលសប្បាយ

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ(ទះដៃ២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះដៃ
យើងទះដៃ មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះដៃ(ទះដៃ២ដង)។

ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះស្មា(ទះស្មា២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះស្មា
យើងទះស្មា មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះស្មា (ទះស្មា២ដង)។
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះក្បាល(ទះក្បាល២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវទះក្បាល
យើងទះក្បាល មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវទះក្បាល(ទះក្បាល២ដង)។
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវគោះជើង(គោះជើង២ដង)
ពេលសប្បាយ ពេលយើងរីករាយ យើងត្រូវគោះជើង
យើងគោះជើង មិត្តរាល់គ្នាបើមិនសប្បាយក៏ត្រូវគោះជើង (គោះជើង២ដង)។

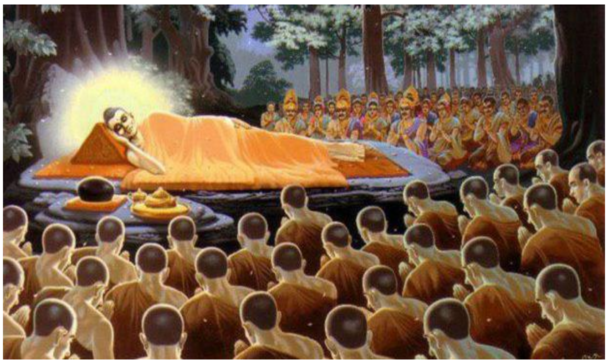
អក្ខរក្រម

(លំនាំបទ តាចាស់ចង់បានប្រពន្ធក្មេង)

ក ខ ខិតខំសំភី គ គា គិ គី គឹកូនគីង្គក់
ឃ ឃា កុំដេកទ្រមក់ ង ងើបកុំងក់ ក ខ គ ឃ ង។
ច ចា រាបសារម្យទម ឆ ឆី សមរម្យ ជ ជួបសំពះ
ឈ ឈប់ ឆាឆៅចាស់ៗ ញញឹមកុំខ្មាស់ ច ឆ ជ ឈ ញ។
ដ ឋ ឌ ឍ និង ណ រីករាយត្រេកអរ ទៅសាលារៀន
ត តាតាមដំបូន្មាន សង្វាតសូត្ររៀន ត ថ ទ ធ ន។
ប ផ ព ភ និង ម រីករាយសាទរមិនទាស់ទែងគ្នា
យ រ ល វ សាមគ្គា ស ហ ឡ អ ជាសាមសិបបីតួ។

២.៣.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម

បុណ្យវិសាខបូជា



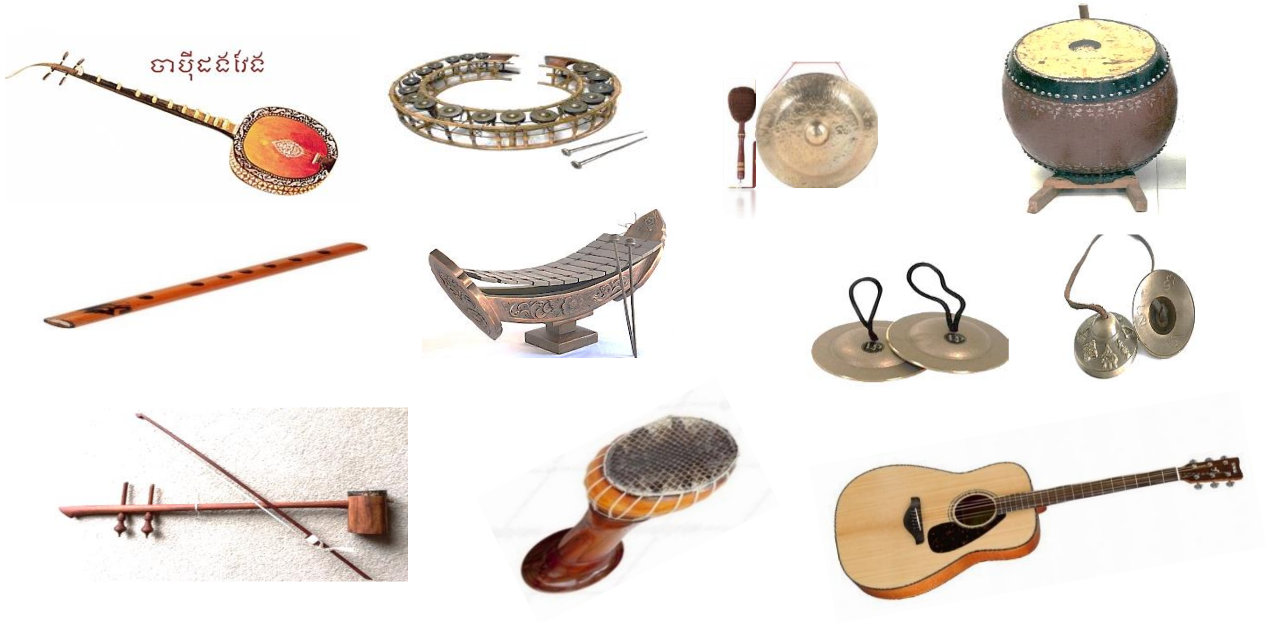
ទិវាកុមារអន្តរជាតិ១មិថុនា

បុណ្យឯករាជ្យជាតិ

ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ

បុណ្យភ្ជុំបិណ្ឌ

ឧបករណ៍ភ្លេងខ្មែរ



ព្រះបរមរាជវាំង

រូបភាពកុមារដណ្ដើមកូនបាល់គ្នាលេង

២.៤- មុខវិជ្ជា៖ បុរេគណិត

២.៤.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

២.៤.១.១- សកម្មភាពបង្រៀន

- បង្ហាញសម្ភារៈម្ដងមួយៗ (រូបភាព ឬវត្ថុជាក់ស្ដែង) រួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- បំផុសសំណួរដែលទាក់ទងនឹងមេរៀន ដើម្បីឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មានពីអ្វីដែលនឹងត្រូវធ្វើ
- រៀបចំកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ ធ្វើការណែនាំពីរបៀបអនុវត្ត និងចែកសម្ភារៈ
- កុមារចាប់ផ្ដើមអនុវត្តដោយផ្ទាល់ (រិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគរៀបចំ និងដាក់សញ្ញាតាង)
- សម្របសម្រួលដោយបំផុសគំនិត ដើម្បីជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារអនុវត្តបានល្អ
- ក្រុមធ្វើការបង្ហាញលទ្ធផលពិភាក្សា ឬដែលបានអនុវត្ត
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងវាយតម្លៃលទ្ធផល
- បំផុសរកចំណងជើងតាមមេរៀននីមួយៗ។

បញ្ជាក់ ៖ លំនាំនៃការបង្រៀននេះ ត្រូវបត់បែនទៅតាមខ្លឹមសារសកម្មភាពនីមួយៗ។

២.៤.១.២- ឧទាហរណ៍

តម្រៀបវត្ថុតូចៗ លើលេខ ១ ដល់៣

- បង្ហាញសម្ភារៈម្ដងមួយៗរួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះដូចជា សំបកងាវ ផ្ទាំងលេខ១ ផ្ទាំងលេខ២ និងផ្ទាំងលេខ
- យើងមានសម្ភារៈទាំងអស់នេះ តើកូនអាចលេងយ៉ាងដូចម្ដេច?
- ចែកកុមារជាក្រុម និងធ្វើការណែនាំកុមារពីរបៀបលេង (ឱ្យកុមាររើសសំបកងាវតូចៗ មកតម្រៀបលើផ្ទាំងលេខ១ ផ្ទាំងលេខ២ និងផ្ទាំងលេខ៣)

- ចែកសម្ភារៈដល់ក្រុមកុមារនីមួយៗ
- កុមារអនុវត្តតាមក្រុម
- សម្របសម្រួល ជួយបំផុសគំនិត និងធ្វើការលើកទឹកចិត្តដល់កុមារក្នុងពេលកំពុងអនុវត្ត
- ក្រុមកុមារនីមួយៗ ឡើងបង្ហាញលទ្ធផល
- ក្រុមកុមារដទៃទៀតចូលរួមក្នុងការផ្ទៀងផ្ទាត់ និង ផ្តល់យោបល់ទៅលើលទ្ធផលនោះ
- អម្បាញ់មិញ តើកូនៗបានធ្វើអ្វីខ្លះ?

២.៤.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

២.៤.២.១- សម្គាល់

ចំនួន ចំណុច និងលេខពី១ ដល់៥

- នាំកុមាររាប់ចំនួនពី ១ ដល់ ៥ ដូចជា ម្រាមដៃ សម្ភារៈផ្សេងៗ ដែលមានក្នុងថ្នាក់រៀន
- បង្ហាញប័ណ្ណ ចំនួនរូបភាពពី ១ ដល់ ៥ ឱ្យកុមាររាប់ និងបិទលើក្តារខៀន
- បង្ហាញប័ណ្ណ ចំនួនចំណុចពី ១ ដល់ ៥ ឱ្យកុមាររាប់ និងបិទលើក្តារខៀន
- បង្ហាញប័ណ្ណលេខពី ១ ដល់ ៥ ឱ្យកុមាររាប់ និងបិទលើក្តារខៀន
- នាំកុមាររាប់ ចំនួនរូបភាព ចំនួនចំណុច និងលេខសាឡើងវិញម្តងមួយៗ។

រាងធរណីមាត្រ (រង្វង់ និងត្រីកោណ)

- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះរូបភាព និងរាងធរណីមាត្រម្តងមួយៗ
- ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រម្តងមួយៗ
- បង្ហាញរង្វង់ដែលកាត់រួចឱ្យកុមារសង្កេត និងយកចង្អុលដៃបង្អូសតាមគែមជុំវិញរង្វង់(រង្វង់ពុំមានជ្រុងទេ)
- បង្ហាញរាងរង្វង់ មានពណ៌ខុសគ្នា តូច ធំ ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះរាងទាំងនោះឡើងវិញ
- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះរូបភាព និងរាងធរណីមាត្រម្តងមួយៗ
- ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រម្តងមួយៗ
- បង្ហាញត្រីកោណដែលកាត់រួចឱ្យកុមារសង្កេត និងយកចង្អុលដៃបង្អូសតាមគែមជុំវិញត្រីកោណ(ត្រីកោណមានជ្រុង៣)
- បង្ហាញរាងត្រីកោណ មានពណ៌ខុសគ្នា ធំ តូចឱ្យកុមារសង្កេត និងបំផុសការប្រាប់ឈ្មោះរាងទាំងនោះឡើងវិញ
- បំផុសកុមារស្វែងរកវត្ថុផ្សេងៗ នៅជុំវិញខ្លួនដែលមានរាងដូចរង្វង់ និងត្រីកោណ។

បញ្ជាក់ ៖

- ចំពោះរាងធរណីមាត្រយើងប្រើពាក្យ « រង្វង់ » រីឯវត្ថុ និងផ្លែឈើហៅថា « រាងមូល »
- មេរៀនទាក់ទងនឹងការស្គាល់រាងផ្សេងៗទៀត គ្រូអាចអនុវត្តរបៀបបង្រៀនដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

ពណ៌ (ក្រហម លឿង ខៀវ និងបៃតង)

- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ពណ៌សម្លៀកបំពាក់របស់មិត្តភក្តិ ឬពណ៌ផ្សេងៗដែលមានក្នុងថ្នាក់
- បង្ហាញរូបភាពឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងពណ៌(ក្រហម លឿង ខៀវ និងបៃតង)
- បង្ហាញក្រដាសពណ៌ក្រហម លឿង ខៀវ និងបៃតង ម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះពណ៌
- ឱ្យកុមាររកឈ្មោះបន្លែ ផ្លែឈើ ផ្កា ឬវត្ថុផ្សេងៗ ដែលមានពណ៌ក្រហម លឿង ខៀវ និងបៃតង
- ឱ្យកុមាររៀបរូបភាពដាក់តាមពណ៌ដែលដូចគ្នា។

ថ្ងៃម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ និងថ្ងៃស្អែក

- សួរកុមារដោយប្រើតារាងថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ដូចជា៖តើថ្ងៃនេះជាថ្ងៃអ្វី?តើថ្ងៃនេះកូនបានធ្វើអ្វីខ្លះ?តើម្សិលមិញជាថ្ងៃអ្វី? តើថ្ងៃម្សិលមិញ កូនមករៀនដែរឬទេ? តើថ្ងៃម្សិលមិញ កូនបានធ្វើអ្វីខ្លះ? តើថ្ងៃស្អែកជាថ្ងៃអ្វី?
- តើថ្ងៃស្អែក កូននឹងមករៀនដែរឬទេ? តើថ្ងៃស្អែក កូននឹងធ្វើអ្វីខ្លះ?
- ឱ្យកុមារ ២ ឬ ៣នាក់ និយាយពីសកម្មភាពដែលខ្លួនបានធ្វើពីម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ និងសម្រាប់ថ្ងៃស្អែក
- ឱ្យកុមារចាប់ក្រុម ៣នាក់ៗឈរទន្ទឹមគ្នា ឬបង្កើតជារង្វង់តាមក្រុមតូចៗ ដោយអ្នកទី១ត្រូវនិយាយពីសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួនមួយដែលបានធ្វើពីថ្ងៃម្សិលមិញ អ្នកទី២ ត្រូវនិយាយពីសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួនមួយដែលកំពុងធ្វើនៅថ្ងៃនេះ អ្នកទី៣ ត្រូវនិយាយពីសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួនមួយដែលនឹងត្រូវធ្វើសម្រាប់ថ្ងៃស្អែក
- ជ្រើសរើសកុមារ២ ឬ ៣ក្រុម ដើម្បីឡើងមកនិយាយប្រាប់កុមារទាំងអស់ពីសកម្មភាពដែលពួកគេបានប្រាប់គ្នាក្នុងក្រុម។

ខាងលើ និងខាងក្រោម

- ដាក់វត្ថុមួយនៅលើកៅអី និងវត្ថុមួយផ្សេងទៀតនៅក្រោមកៅអីឱ្យកុមារប្រាប់ពីទីតាំងវត្ថុនោះ
- ឱ្យកុមារម្នាក់យកខ្មៅដៃដាក់នៅខាងលើសៀវភៅ និងកុមារម្នាក់ទៀតដាក់បន្ទាត់នៅខាងក្រោមសៀវភៅ រួចសួរកុមារពីទីតាំងវត្ថុ
- ឱ្យកុមារចង្អុល និងរៀបរាប់ពីអ្វីដែលនៅខាងលើ និងអ្វីដែលនៅខាងក្រោម នៅជុំវិញខ្លួនគេ
- បង្ហាញរូបភាពមួយដែលមានវត្ថុ ឬសត្វផ្សេងៗនៅខាងលើ និងនៅខាងក្រោមឱ្យកុមាររៀបរាប់។

ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាង ក្នុងចំនួនពី ១ ដល់ ៥

- លើកទី១ ឱ្យកុមារឈរជាពីរជួរដែលមានចំនួនស្មើគ្នា រួចឱ្យកុមារប្រៀបធៀប និងលើកទី២ ឱ្យកុមារឈរជាពីរជួរដែលមានចំនួនតិចជាង ច្រើនជាង រួចឱ្យកុមារប្រៀបធៀប
- បង្ហាញដបដែលមានបិទលេខនិងចំនួនចំណុចពី១ ដល់៥ មិនតាមលំដាប់រួចនាំកុមាររាប់ និងប្រាប់ចំនួនទាំងនោះម្តងមួយដបៗ
- ចែកដបទឹកសុទ្ធដែលមានបិទចំនួនចំណុចក្នុងមួយក្រុមៗ ចំនួន ៥ដប និងគ្រាប់ក្រួសចំនួន ១៥គ្រាប់
- កុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗ យកគ្រាប់ក្រួសដាក់ក្នុងដបតាមចំនួនចំណុចដែលមានបិទនៅលើដប
- បន្ទាប់មក គឺតម្រៀបដបតាមលំដាប់ចំនួនពីតិចទៅច្រើន និងពីច្រើនមកតិចវិញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ក្រុមធំ
- នាំកុមារទាំងអស់ប្រៀបធៀបចំនួនគ្រាប់ក្រួសក្នុងដប ម្តងពីរដបៗ តាមការកំណត់របស់គ្រូ (ស្មើគ្នា តិចជាង និងច្រើនជាង)។

បញ្ជាក់ ៖ រាល់ពេលប្រៀបធៀប គ្រូនាំកុមារធ្វើការបញ្ជាក់ចំនួនតិចជាង ច្រើនជាង និងចំនួនស្មើគ្នា។

ធ្ងន់ និងស្រាល

- ឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មាន រួចលើកទម្ងន់នៃវត្ថុ២ ដែលមានទម្ងន់ខុសគ្នា ដោយឱ្យកុមារបញ្ជាក់ពាក្យ ធ្ងន់ ស្រាល ដូចជា ៖ សៀវភៅ២ក្បាល តុនិងកៅអី ថ្ម១ដុំនិងគ្រាប់ក្រួស១ដុំ កុមារជាត់និងកុមារស្គម ប្រើប្រអប់ចំនួន២ (ប្រអប់ទី១មានដាក់ដុំវត្ថុ និងប្រអប់ទី២ទទេ) ជាដើម
- ឱ្យកុមារឡើងមកលើកវត្ថុទាំងនោះម្តងមួយៗ និងប្រាប់ពីទម្ងន់ ធ្ងន់ ស្រាល ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារបានចូលរួមលើកទាំងអស់គ្នា
- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ក្រុមទី១ រើសវត្ថុធ្ងន់ ក្រុមទី២ រើសវត្ថុស្រាល
- កុមារអនុវត្តដោយប្រើប្រាស់សម្ភារៈខាងលើ និងបង្ហាញពីអំណះអំណាង។

ប្រៀបធៀប ធ្ងន់ជាង និងស្រាលជាង

- បង្ហាញថង់ខ្សាច់២ប៉ុនគ្នា ថង់ខ្សាច់បិទស្លាកលេខ១មានខ្សាច់ពេញថង់(ធ្ងន់) និងថង់ខ្សាច់បិទស្លាកលេខ២មានខ្សាច់តិចជាង(ស្រាល) រួមទាំងប័ណ្ណលេខ១ និងប័ណ្ណលេខ២ ស្មើនឹងចំនួនកុមារ
- នាំកុមារឈរជារង្វង់ហុចថង់ខ្សាច់បន្តគ្នា ដោយចាប់ផ្ដើមពីថង់ខ្សាច់លេខ១មុន បន្ទាប់មកថង់ខ្សាច់លេខ២ ទុកពេលឱ្យកុមារម្នាក់ៗ កំណត់ចំណាំលេខសម្គាល់ថង់ខ្សាច់ និងទម្ងន់របស់ថង់នីមួយៗ មុននឹងហុចបន្ត
- ឱ្យកុមារយកប័ណ្ណលេខនៅលើតុគ្រូ ទៅបិទក្នុងតារាងលើក្ដារខៀនដែលបញ្ជាក់ពីទម្ងន់ធ្ងន់ជាង ស្រាលជាង (គ្រូអាចប្រើសញ្ញាតាងផ្សេងៗ ដែលតាងឱ្យទម្ងន់ធ្ងន់ជាង និងស្រាលជាង ក្នុងតារាងនៅលើក្ដារខៀន)។

បញ្ជាក់ ៖ ក្នុងករណីកុមារមានចំនួនច្រើន គ្រូបែងចែកកុមារជា ២ ឬ៣ក្រុម។ ចំពោះសម្ភារៈសម្រាប់ធ្វើការប្រៀបធៀប គ្រូអាចច្នៃប្រឌិតឱ្យមានភាពសំបូរបែបសម្រាប់កុមារលេង។

ខ្ពស់ និងទាប

- ឱ្យកុមារពីរនាក់ឡើងមកឈរមុខក្ដារខៀន កុមារដទៃទៀតប៉ាន់ស្មានកម្ពស់ រួចវាស់កម្ពស់កុមារទាំងពីរដោយគូសក្រិតនៅលើជញ្ជាំង
- ឱ្យកុមារចាប់ដៃគូពីរៗនាក់ វាស់កម្ពស់ដោយខ្លួនឯង រួចប្រាប់ចម្លើយម្នាក់ណាខ្ពស់ និងម្នាក់ណាទាប
- ឱ្យកុមាររកវត្ថុជុំវិញខ្លួនដែលខ្ពស់ជាង និងទាបជាង។ ឧទាហរណ៍ ៖ តុខ្ពស់ជាងកៅអី ទូខ្ពស់ជាងតុ ...។

បញ្ជាក់ ៖ ការវាស់កម្ពស់ ខ្ពស់ និងទាប អាចប្រើរបៀបផ្សេងៗដូចជា ការឈរក្រិតកម្ពស់ដោយការគូសគំនូសនៅលើជញ្ជាំង យកខ្សែវាស់ ការក្រិតនៅនឹងផ្ទៃដែករាបស្មើ ជាដើម។

ច្រើន និងតិច

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ដាក់ខ្សាច់ឱ្យស្ទើងស្មើមាត់ចាន ១ចានទាប និង១ចានចង្អៀត ឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មាន តើខ្សាច់ចានមួយណាមានច្រើនជាង?
- ឱ្យកុមារ ២នាក់ កាន់ស្លាបព្រាប៉ុនគ្នា និងដួសខ្សាច់មិនឱ្យកំពប់ ដោយម្នាក់ដួសខ្សាច់វាល់ចេញពីចានទាបដាក់លើក្រដាសស និងប្រាប់ចំនួនស្លាបព្រាខ្សាច់ ឯកុមារម្នាក់ទៀតដួសខ្សាច់វាល់ចេញពីចានចង្អៀតដាក់លើក្រដាស និងប្រាប់ចំនួនស្លាបព្រាខ្សាច់
- នាំកុមារសង្កេតពំនូកខ្សាច់លើក្រដាសសដែលដួសចេញពីចានទាប ឧទាហរណ៍ ៖ មានចំនួន ១៣ស្លាបព្រា និងសង្កេតពំនូកខ្សាច់លើក្រដាសសដែលដួសចេញពីចានចង្អៀត ឧទាហរណ៍ ៖ មានចំនួន២០ស្លាបព្រារួចនាំកុមារទាញការសន្និដ្ឋានលើបញ្ញត្តិច្រើន និងតិច
- ឱ្យកុមាររកចំណុះតិច ច្រើននៃទឹក ឬវត្ថុតូចៗផ្សេងទៀតដូចជា អំបិល ស្រូវ ល្ង អង្ករ ជាដើម និងធ្វើអំណះអំណាង។

ពេញ និងកន្លះ

- បង្ហាញសម្ភារៈ និងឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (ទឹកចំនួន២ដប មួយមានទឹកពេញ និងមួយទៀតមានទឹកកន្លះ ពែងទឹក ដបទឹកទទេ ទឹកមួយធុង និងខ្នាតបន្ទះក្រដាសសម្រាប់វាស់ទឹកពេញ ...)
- នាំកុមារសង្កេត និងវាស់កម្រិតដបទឹកទាំង២(ពេញ និងកន្លះ)
- ណែនាំកុមារឱ្យធ្វើការងារក្រុមដើម្បីបានទឹកពេញ និងទឹកកន្លះ ដោយប្រើប្រាស់មធ្យោបាយផ្សេងៗ
- ចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារតាមក្រុមអនុវត្ត និងបង្ហាញពីអំណះអំណាង។

បញ្ជាក់៖ ក្រដាសដែលជាខ្នាតកន្លះ គឺត្រូវវាស់ខ្នាតដបពេញរួចបត់ជាពីររកខ្នាតកន្លះ និងគូសចំណាំលើដប។

ខាងឆ្វេង និងខាងស្ដាំ

- ឱ្យកុមារលើកដៃទាំងពីរឡើងលើរួចដាក់ចុះ បន្ទាប់មកឱ្យកុមារលើកដៃស្ដាំឡើងរួចដាក់ចុះ បន្ទាប់មកទៀតឱ្យកុមារលើកដៃឆ្វេងឡើងរួចដាក់ចុះ
- ឱ្យកុមារម្នាក់មកឈរជាគោល ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតមកឈរនៅខាងឆ្វេងកុមារនោះ និងឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតមកឈរនៅខាងស្ដាំកុមារនោះ
- ឱ្យកុមាររកអ្វីៗដែលស្ថិតនៅផ្នែកខាងឆ្វេង និងផ្នែកខាងស្ដាំនៃវត្ថុណាមួយ ដោយកំណត់វត្ថុនោះជាគោលនៅក្នុងបរិស្ថានថ្នាក់រៀន
- បង្ហាញរូបភាពមួយឱ្យកុមារប្រាប់ពីទីតាំងនៃរូបភាពនោះ «ដោយប្រើពាក្យខាងឆ្វេង ឬខាងស្ដាំ ដោយធៀបទៅនឹងទីតាំងគោលមួយ »។

វែង និងខ្លី

- បង្ហាញស្លាបព្រាចំនួនពីរឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបថា «តើស្លាបព្រាទាំងពីរនេះ មានអ្វីដែលខុសប្លែកពីគ្នា?»
- កុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីភាពប្លែកគ្នារវាងរូបទាំងពីរ គឺមានពាក្យវែង និងខ្លី
- សួរកុមារថា «តើធ្វើដូចម្ដេចទើបដឹងថាស្លាបព្រាមួយណាវែង និងមួយណាខ្លី?»
- កុមារឡើងបង្ហាញពីហេតុផលដែលបញ្ជាក់ឱ្យចម្លើយរបស់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវ (ចម្លើយ៖ ដាក់ដងវាឱ្យស្មើគ្នាដោយផ្ដេកចុះ ឬដាក់បញ្ឈរ គេនឹងរកឃើញដោយងាយ)
- នាំកុមារវាស់ស្លាបព្រា វែង ខ្លី ដោយប្រើខ្នាតជាបន្ទះក្រដាសតូចវែង ឬខ្សែ... ដើម្បីកំណត់បញ្ញត្តិ វែង ខ្លី (ក្នុងពេលកំណត់បញ្ញត្តិវែង ខ្លី គឺប្រើខ្នាតវាស់ផ្ដេក)
- ឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបក្នុងក្រុមដោយប្រើវត្ថុដូចជា ខ្មៅដៃ ប៊ិក បន្ទាត់ ជ័រលុប ខ្សែ... ជាដើម។

២.៤.២.២- ល្បែង

តម្រៀបឈ្មោះថ្ងៃក្នុង១សប្ដាហ៍តាមលំដាប់

❖ **របៀបលេង ៖**

- បិទបង្ហាញតារាងឈ្មោះថ្ងៃក្នុងសប្ដាហ៍នៅលើក្ដារខៀន
- ចែកកុមារជាក្រុមតូច និងបង្ហាញប័ណ្ណឈ្មោះថ្ងៃទាំង៧មិនតាមលំដាប់ និងតារាងដែលមិនមានឈ្មោះថ្ងៃ
- កុមាររៀបប័ណ្ណឈ្មោះថ្ងៃទាំង៧ តាមលំដាប់នៅលើតារាង
- ក្រុមណារៀបហើយមុនគេត្រូវទះដៃជាសញ្ញា
- ក្រុមនីមួយៗ ធ្វើការរាប់ឈ្មោះថ្ងៃដែលបានរៀបរួច ដោយធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយនឹងក្រុមផ្សេងទៀត
- ក្រុមនីមួយៗ រាប់ចំនួនថ្ងៃឡើងវិញ និងរាប់ថយក្រោយមកវិញម្ដងមួយក្រុមៗ។

បញ្ជាក់៖

- មេរៀនទាក់ទងនឹងការរៀបតាមលំដាប់ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត
- ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេង ដូចដែល បានសរសេរខាងលើ។

ការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់៣

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមាររាប់ម្រាមដៃរបស់ខ្លួនពី១ ដល់៣ ដោយចាប់ផ្ដើមពីម្រាមដៃ១ និងបន្ថែមម្រាមដៃម្ដង១ៗហូតគ្រប់ចំនួនម្រាមដៃ៣
- កុមាររាប់គ្រាប់ក្រួសបន្ថែមម្ដង១គ្រាប់ រហូតគ្រប់ចំនួន ៣គ្រាប់

- ចាប់យកគ្រាប់គ្រួសចំនួន១ ដាក់លើតុឱ្យកុមារសង្កេត បន្ទាប់មកចាប់យកគ្រាប់គ្រួសចំនួន១បន្ថែមទៀតនិង
- សួរកុមារៈ តើគ្រាប់គ្រួសដែលមាននៅទីនេះមានចំនួនប៉ុន្មាន?
- កុមារសង្កេត និងពោលថាៈ ពីដំបូងមានចំនួន១ រួចដាក់បន្ថែមចំនួន១ទៀត ទាំងអស់មានចំនួន២
- បង្ហាញគ្រាប់គ្រួសចំនួន៣ បន្ទាប់មកគ្រូឱ្យកុមារសង្កេតក្នុងប្រអប់ដៃទាំងពីររបស់ខ្លួន
- ចាប់ផ្ដើមយកគ្រាប់គ្រួសទាំង៣ មកក្ដោបក្នុងប្រអប់ដៃទាំងពីរ រួចក្រឡុកចុះឡើង។ បន្ទាប់មកគ្រូរំលែកគ្រាប់គ្រួសក្នុងប្រអប់ដៃរបស់ខ្លួនជាពីរចំណែកដោយប្រអប់ដៃខាងស្ដាំក្ដាប់ និងប្រអប់ដៃខាងឆ្វេងលាឱ្យកុមារបានឃើញរួចសួរកុមារថា ៖ តើនៅក្នុងប្រអប់ដៃដែលបានក្ដាប់នេះមានគ្រាប់គ្រួសចំនួនប៉ុន្មាន?
- លេងរបៀបនេះសាចុះសាឡើងដោយផ្លាស់ប្ដូរចំនួនគ្រាប់គ្រួសក្នុងប្រអប់ដៃ។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងបន្ថែម និងបន្ថយ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១ ដល់៥

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមាររាប់ម្រាមដៃជាមុន ឬរាប់សម្ភារៈក្នុងថ្នាក់រៀនពីចំនួន១ ដល់៥
- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ពីចំនួនរូបភាព និងចំនួនចំណុចដែលបានកាត់ផ្ដាច់ចេញពីគ្នា
- ចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារផ្គុំចូលគ្នារវាងចំនួនរូបភាពឱ្យត្រូវនឹងចំនួនចំណុចរួចឱ្យកុមាររាប់ចំនួនរូបភាពស្មើនឹងចំនួនចំណុច។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀតត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរដូចខាងលើ។

ចាប់គូរាងធរណីមាត្រ (រង្វង់ ត្រីកោណ ការេ ចតុកោណកែង)

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញប័ណ្ណទាំង៨គូដល់កុមារ ប័ណ្ណរាងរង្វង់១គូ ចតុកោណកែង១គូ ត្រីកោណ១គូ និងការេ១គូ
- ច្របល់ប័ណ្ណហើយដាក់វានៅលើតុផ្កាប់មុខចុះក្រោម និងរៀបជាជួរដេក
- អ្នកលេងត្រូវប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដើម្បីបើកប័ណ្ណមុនគេ។ អ្នកលេងបន្ទាប់គឺអ្នកដែលនៅខាងស្ដាំនៃអ្នកទីមួយ និងអ្នកបន្តបន្ទាប់គ្នា។ អ្នកដែលត្រូវវេន ត្រូវបើកប័ណ្ណចំនួន២សន្លឹកក្នុងពេលតែមួយ រួចផ្ទៀងផ្ទាត់រូបក្នុងប័ណ្ណទាំងពីរ បើមានរូបដូចគ្នានោះកុមារត្រូវដកររក្សាទុកជាប័ណ្ណរបស់ខ្លួន រួចបន្តបើកប័ណ្ណចំនួន២ទៀតនិងផ្ទៀងផ្ទាត់ដូចមុនប្រសិនបើមានរូបក្នុងប័ណ្ណទាំង២មិនដូចគ្នាត្រូវផ្កាប់វិញនៅកន្លែងដដែល។ បន្តវេនឱ្យអ្នកលេងបន្ទាប់គឺអ្នកលេងនៅខាងស្ដាំដៃ។ វិធីនេះ គឺដើម្បីចងចាំថាប័ណ្ណនោះមានរូបអ្វី។
- កុមារអនុវត្តតាមក្រុម និងធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ រាប់ប័ណ្ណដែលទទួលបាន។

បញ្ជាក់ ៖ ក្នុងខែផ្សេងៗទៀត មេរៀនទាក់ទងនឹងល្បែងនេះត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចការសរសេរខាងលើគ្រាន់តែខុសចំណាងជើង និងសម្ភារៈ។

បំពេញលេខតាមចន្លោះពី ១ ដល់ ១០

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញបន្ទះលេខដែលមានលេខមិនពេញលេញ ឬមិនតាមលំដាប់ និងប័ណ្ណលេខ
- ឱ្យកុមាររៀបលេខបំពេញក្នុងប្រអប់ដែលមិនមានលេខឱ្យត្រូវតាមលំដាប់ពី១ ដល់១០ រួចនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការបំពេញលេខតាមចន្លោះ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើដោយគ្រាន់តែធ្វើការផ្លាស់ប្ដូរចន្លោះលេខអាស្រ័យតាមការច្នៃប្រឌិត។

បង្កើតសំណុំចំនួនតូចៗ ពី១ ដល់១០

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញប័ណ្ណចំណុចដែលមានចំនួនពី១ ដល់១០(ប័ណ្ណចំណុច១ ប័ណ្ណចំណុច២ ប័ណ្ណចំណុច៣ ដល់ ប័ណ្ណចំណុច១០)ឱ្យកុមារសង្កេត និងរាប់ចំនួននៅក្នុងប័ណ្ណនោះម្តងមួយៗ
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងដាក់គ្រាប់ក្រួសចំកណ្តាលរង្វង់កុមារចំនួន ១០គ្រាប់
- ប្រសិនបើគ្រូលើកប័ណ្ណដែលមានចំនួនចំណុច២ កុមារចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស២ៗឱ្យអស់ គ្រូសួរ ៖ តើកូនចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស២ៗ បានប៉ុន្មានកញ្ចុំ? កុមារឆ្លើយថា ៖ គ្រាប់ក្រួសផ្គុំគ្នាចំនួន២ៗ បាន៥កញ្ចុំ។ គ្រូបន្តលើក ប័ណ្ណដែលមានចំនួនចំណុច៣ កុមារចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស៣ៗឱ្យអស់ គ្រូសួរ ៖ តើកូនចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស៣ៗ បានប៉ុន្មានកញ្ចុំ? កុមារឆ្លើយថា ៖ គ្រាប់ក្រួសផ្គុំគ្នាចំនួន៣ៗ បាន៣កញ្ចុំ និង១កញ្ចុំទៀតមានក្រួសតែ ១គ្រាប់។
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះដោយចាប់ផ្តើមពីប័ណ្ណចំណុច១ រហូតដល់ប័ណ្ណចំណុច១០
- ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនរាល់ពេលធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងបង្កើតសំណុំ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

ផ្គុំដូមីណូពី១ ដល់១០

❖ របៀបលេង ៖

- កុមាររាប់ចំនួនម្រាមដៃពី១ ដល់១០ និងរាប់ថយក្រោយមកវិញ
- បង្ហាញប័ណ្ណដូមីណូដែលបានកាត់ផ្តាច់ពីគ្នាឱ្យកុមារប្រាប់ចំនួនដែលមាននៅក្នុងប័ណ្ណនីមួយៗ
- កុមារអនុវត្តដោយផ្គុំបំណែកគ្រាប់ដូមីណូតាមលេខដែលគ្រូបានបង្ហាញនៅលើក្តារខៀន
- កុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួនដែលមាននៅក្នុងបំណែកទី១ និងបំណែកទី២ ឱ្យស្មើនឹងលេខដែលគ្រូបានបង្ហាញ។

ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខ ពី១ ដល់១០

❖ របៀបលេង ៖

- កុមាររាប់ចំនួនម្រាមដៃទាំងសងខាង
- បង្ហាញប័ណ្ណរូបភាព ប័ណ្ណចំនួនចំណុច ប័ណ្ណលេខ ដែលមានចំនួន និងលេខស្មើគ្នាចាប់ពី១ដល់១០ឱ្យកុមារប្រាប់ចំនួនរូបភាព ចំនួនចំណុច និងលេខក្នុងប័ណ្ណនោះ
- កុមារផ្គូផ្គងប័ណ្ណរូបភាព និងប័ណ្ណចំនួនចំណុច ទៅនឹងប័ណ្ណលេខឱ្យត្រូវគ្នា។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងផ្គូផ្គងនេះ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមផ្លែឈើតាមពណ៌ និងទំហំ

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញប័ណ្ណរូបផ្លែឈើម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ ពណ៌ និងទំហំ
- ណែនាំឱ្យកុមាររៀបចំផ្លែឈើទាំងនោះទៅតាមប្រភេទរបស់វា (តាមពណ៌ និងទំហំ)
- កុមារពិភាក្សាគ្នាតាមក្រុម និងរៀបចំប័ណ្ណរូបភាពផ្លែឈើដាក់ជាក្រុម ទៅតាមប្រភេទដែលដូចគ្នា
- លើកទី១ ឱ្យកុមាររៀបផ្លែឈើតាមពណ៌ និងលើកទី២ឱ្យកុមាររៀបផ្លែឈើតាមទំហំ។

គូសភ្ជាប់ពណ៌ដូចគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពដែលចែកចេញជាពីរផ្នែក(ផ្នែករូបភាព និងផ្នែកពណ៌)

- កុមារសង្កេតរូបភាព និងពណ៌ដែលមាននៅក្នុងផ្នែកនីមួយៗ
- កុមារគូសភ្ជាប់រូបភាពទៅនឹងពណ៌ដែលដូចគ្នា។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងគូសភ្ជាប់ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

បណ្ដុំមិត្ត (ពី១ ដល់ ១៥)

❖ **របៀបលេង ៖**

ដំបូងឱ្យកុមារទាំងអស់ដើរដោយសេរី ធ្វើហាក់ដូចជាកំពុងស្វែងរកមិត្ត។ គ្រូនិយាយថា ៖ ២! កុមារទាំងអស់ត្រូវរត់ទៅចាប់ដៃមិត្តភក្ដិរបស់ខ្លួនឱ្យបានចំនួន ២នាក់ ក្នុងមួយក្រុមៗ។ បើគ្រូនិយាយចំនួន៤ កុមារត្រូវរត់រកដៃគូក្នុងមួយក្រុមៗឱ្យបានចំនួន៤នាក់ នាំកុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់ចំនួន១៥។ ក្នុងករណីនេះ គ្រូអាចហៅចំនួនត្រឡប់ចុះឡើងដោយមិនតាមលំដាប់។

ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខពី ៥ ដល់ ១៥

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញប័ណ្ណដូមីណូ និងប័ណ្ណលេខពី៥ ដល់១៥ មិនតាមលំដាប់ឱ្យកុមារប្រាប់ពីចំនួនចំណុច និងលេខ
- ណែនាំកុមារឱ្យកុមារធ្វើការផ្គុំប័ណ្ណចំនួនចំណុចឱ្យស្មើនឹងប័ណ្ណលេខ។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងផ្គុំដូមីណូចំណុចទៅនឹងលេខ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាពពី១ ដល់១៥

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមាររាប់លេខតាមលំដាប់ពី១ ដល់១៥(ប្រើតារាងលេខ)
- លើកបង្ហាញប័ណ្ណលេខម្ដងមួយៗ មិនតាមលំដាប់ ចំនួន ៥ប័ណ្ណ (ក្នុងចន្លោះពី១ ដល់១៥)
- បង្ហាញរូបភាពមួយដែលមានតែចំនុចតូចៗ និងលេខដែលនៅរាយប៉ាយពីគ្នាពី១ ដល់ ១៥
- ណែនាំឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់លេខពី១ ដល់ ១៥ តាមលំដាប់លំដោយលេខដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពមួយ
- ផ្ទៀងផ្ទាត់តាមរូបភាពគំរូ។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការគូសភ្ជាប់លេខតាមលំដាប់ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

ដងទឹកដាក់ដបប្រណាំងគ្នា(ពេញ និងកន្លះ)

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញសម្ភារៈ និងឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំកុមារឱ្យដងទឹកដាក់ដបប្រណាំងគ្នា ពេញ និងកន្លះ
- កុមារអនុវត្តតាមលក្ខខណ្ឌល្បែងប្រឡងប្រណាំង
- នាំកុមារធ្វើការវាស់កម្រិតទឹកដែលមាននៅក្នុងដបទឹកនីមួយៗ ដោយប្រើខ្នាតសម្រាប់វាស់ចំណុះពេញកន្លះ។

បញ្ជាក់ ៖ ដបទឹក ពែងទឹកត្រូវមានទំហំប៉ុនគ្នា និងក្រិតខ្នាតដបទឹកដែលមានចំណុះទឹកកន្លះដប។ ការប្រឡងប្រណាំងដងទឹកចាក់ដប គ្រូត្រូវមានភាពច្នៃប្រឌិតសកម្មភាពតាមមធ្យោបាយផ្សេងៗ។

ពស់ព្រួយចិត្តរាងធរណីមាត្រ និងពណ៌ / វត្ថុផ្សេងៗ

❖ **របៀបលេង ៖**

- បង្ហាញរូបពស់ដែលមានដងខ្លួនទទេរបិទលើក្ដារខៀន

- គ្រូបំផុសសំណួរទាក់ទងជាមួយការរៀបចំរចនាដាក់ស្រកាឱ្យសត្វពស់
- បង្ហាញរាងធរណីមាត្រតូចៗ / វត្ថុផ្សេងៗ
- ឱ្យកុមាររៀបរាងធរណីមាត្រ (ឬវត្ថុផ្សេងៗ)លើខ្លួនរបស់ពស់តាមគំនិតរបស់គេ
- នាំកុមារធ្វើការសង្កេតលទ្ធផល
- បង្ហាញរូបពស់ដែលមានស្រកាមិនពេញលេញ រួចឱ្យកុមារជួយបំពេញបន្ថែម
- ណែនាំពីរបៀបលេង រួច ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្ត
- សម្របសម្រួលកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល និងកែលម្អ។

✚ បញ្ជាក់៖គ្រូផលិតរូបកូនពស់គំរូដែលមានរាងធរណីមាត្រជាចង្វាក់ឱ្យបានច្រើនរបៀប ឬអាចផ្លាស់វត្ថុផ្សេងៗ។

តម្រៀបវត្ថុតាមចង្វាក់ដដែលៗ

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញរាងធរណីមាត្រតូចៗ ឬវត្ថុនានា និងតារាងគំរូឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំកុមារតម្រៀបរាងធរណីមាត្រ ឬវត្ថុនានាបន្តគ្នាតាមតារាងគំរូជាចង្វាក់ដដែលៗ
- ចែកកុមារជាក្រុមតូច ចែកសម្ភារៈ និងឱ្យកុមារអនុវត្ត
- ក្រុមនីមួយៗ បង្ហាញលទ្ធផល
- កុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ និងកែលម្អ។

✚ បញ្ជាក់ ៖ របៀបលេងនេះគឺតម្រៀបដូចល្បែងពស់ព្រួយចិត្តដែរ តែគេប្រើជាតារាងវិញ។

តម្រួតរាងធរណីមាត្រ (តាមលំដាប់លំដោយនៃទំហំ)

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញរាងរង្វង់ ការេ ត្រីកោណ និងចតុកោណកែងដែលមានចំនួន៣ៗក្នុងរាងនីមួយៗ និងទំហំខុសៗគ្នា
- ណែនាំឱ្យកុមារតម្រៀបរាងដូចគ្នាដោយត្រួតលើគ្នា ឬបន្តគ្នាតាមទំហំ និងតាមលំដាប់លំដោយនៃរាងនីមួយៗ
- ច្របល់រាងចូលគ្នា រួចឱ្យកុមារអនុវត្ត និងបង្ហាញពីអំណះអំណាង។

✚ បញ្ជាក់ ៖ គ្រូអាចបង្កើនចំនួនទំហំរាងធរណីមាត្របន្ថែម ៤ ឬ៥ សម្រាប់កុមាររៀប។

ទ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកកុមារជាពីរក្រុមតាមការស្ម័គ្រចិត្ត ដោយមួយក្រុមជាអ្នកលក់ និងមួយក្រុមទៀតជាអ្នកទិញ
- អ្នកលក់ត្រូវរៀបចំទីកន្លែងលក់របស់ខ្លួនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ និងមានរបៀបរៀបរយល្អគួរជាទីទាក់ទាញដល់អ្នកទិញ។ អ្នកលក់រួមមាន៖ អ្នកលក់បន្លែ អ្នកលក់ផ្លែឈើ អ្នកលក់គ្រឿងទេស អ្នកលក់អាហារ និងអ្នកលក់ភេសជ្ជៈ។ អ្នកទិញ និងអ្នកលក់ ត្រូវមានក្រដាស់ប្រាក់១០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛ ២ ០០០៛ និង៥ ០០០៛
- ក្រោយពីរៀបរយរួចហើយអ្នកលក់ចាប់ផ្តើមប្រកាសលក់អីវ៉ាន់របស់ខ្លួន។ កុមារដែលជាអ្នកទិញត្រូវដើរមើលអីវ៉ាន់ក្នុងតូបនីមួយៗ និងធ្វើការជ្រើសរើសអីវ៉ាន់តាមតម្រូវការ អ្នកលក់ធ្វើការណែនាំពីគុណភាពនិងតម្លៃនៃអីវ៉ាន់របស់ខ្លួនទៅកាន់អ្នកទិញ។ អ្នកលក់ និងអ្នកទិញធ្វើការចរចារតម្លៃគ្នា និងត្រូវប្រគល់ប្រាក់តាមតម្លៃនៃអីវ៉ាន់នីមួយៗ។ អ្នកលក់នឹងធ្វើការខ្ចប់អីវ៉ាន់ និងប្រគល់ជូនអ្នកទិញដោយក្តីរីករាយ
- ឱ្យកុមាររៀបរាប់ពីការទិញលក់និងការប្រើប្រាស់ក្រដាសប្រាក់រួចបូកសរុបតម្លៃ និងការអាប់ត្រឡប់មកវិញ។

តម្រៀបលេខតាមលំដាប់ពី១ ដល់៣០

❖ **របៀបលេង ៖**

- នាំកុមាររាប់ចំនួនវត្ថុពី១ ដល់៣០
- បង្ហាញប័ណ្ណលេខពី១ ដល់៣០ និងណែនាំកុមារឱ្យរៀបលេខទៅតាមលំដាប់ពី១ ដល់៣០
- គ្រូចែកកុមារជាក្រុម និងចែកសម្ភារៈដល់កុមារ
- ក្រុមនីមួយៗ ធ្វើការពិភាក្សា និងជួយគ្នារៀបចំប័ណ្ណលេខតាមលំដាប់
- ក្រុមនីមួយៗឡើងបង្ហាញលទ្ធផល ដោយធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយតារាងគំរូដែលបានបិទនៅលើក្ដារខៀន។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងរៀបតាមតាមលំដាប់ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត និងខ្លីជាងគេបំផុត

❖ **របៀបលេង ៖**

- សួរកុមារថាៈតើកូនមកសាលារៀនតាមផ្លូវណាខ្លះ? ហើយផ្លូវមួយណាដែលកូនគិតថាជិតជាងគេបំផុត?
- ហេតុអ្វីបានជាកូនដឹង?
- កុមារឆ្លើយប្រាប់ពីមូលហេតុផ្សេងៗ តាមការយល់ឃើញ
- បង្ហាញរូបភាពមួយផ្ទាំង ដែលមានផ្លូវបីប្រភេទ បន្ទាប់មកសួរទៅកាន់កុមារថា «តើផ្លូវទាំងបីនេះមួយណាដែលវែងជាងគេ ហើយមួយណាដែលខ្លីជាងគេ?»
- កុមារធ្វើការសង្កេត និងធ្វើការប៉ាន់ស្មាន (គ្រូកត់ត្រាចម្លើយប៉ាន់ស្មាន លើក្ដារខៀន)
- ចែកសម្ភារៈដែលមានផ្ទាំងរូបផ្លូវមួយផ្ទាំង និងប័ណ្ណជាច្រើនដែលមានរាងដូចគ្នា ទំហំប៉ុនគ្នាដើម្បីឱ្យកុមារ
- ធ្វើការតម្រៀបលើផ្លូវទាំងបីនោះ
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត និងបង្ហាញពីអំណះអំណាង(បើចំនួនប័ណ្ណច្រើនជាងគេគឺផ្លូវនោះវែងជាងគេ បើចំនួនប័ណ្ណតិចជាងគេគឺផ្លូវនោះខ្លីជាងគេ)។

បញ្ជាក់ៈចំពោះវត្ថុដែលយកមកតម្រៀបលើផ្លូវត្រូវមានប្រវែងស្មើៗគ្នានិងទំហំប៉ុនៗគ្នាដូចជាគម្របដប ឡេវ...។

លើ ក្រោម ឆ្វេង ស្ដាំ

❖ **របៀបលេង ៖**

- ឱ្យកុមារតម្រង់ជួរជា៣ ឬជា ៤ជួរ ឬឈរជារង្វង់
- ណែនាំកុមារលេង
    - **ដំណាក់កាលទី១ៈ**ទះដៃចំនួន២ដង រួចលើកដៃទាំង២ឡើងលើព្រមជាមួយនឹងការនិយាយពាក្យថា «លើៗ»(ឱ្យបានព្រមគ្នាជាមួយនឹងការលើកដៃ)។បន្ទាប់មកទះដៃ២ដងទៀត រួចទម្លាក់ដៃទាំង២ចុះក្រោមព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ក្រោមៗ» បន្ទាប់មកទៀតទះដៃ២ដងរួចដាក់ដៃទាំង២ទៅខាងឆ្វេងព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ឆ្វេងៗ» បន្ទាប់មកទៀតទះដៃ២ដងទៀត រួចដាក់ដៃទាំង២ទៅខាងស្ដាំ ព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ស្ដាំៗ» ។
    - **ដំណាក់កាលទី២ៈ** ទះដៃចំនួន១ដង រួចលើដៃទាំង២ឡើងលើព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «លើ» បន្ទាប់មកទះដៃ១ដងទៀត រួចទម្លាក់ដៃទាំងពីរចុះក្រោមព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ក្រោម» បន្ទាប់មកទៀតទះដៃ១ដង រួចដាក់ដៃទាំងពីរទៅខាងឆ្វេង ព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ឆ្វេង» បន្ទាប់មកទៀតទះដៃ១ដង រួចដាក់ដៃទាំងពីរទៅខាងស្ដាំ ព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ស្ដាំ»។

- **ដំណាក់កាលទី៣៖** លើកដៃទាំង២ឡើងលើព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «លើ» រួចទម្លាក់ដៃទាំងពីចុះក្រោមព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា «ក្រោម» រួចដាក់ដៃទាំងពីរទៅខាងឆ្វេងព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា៖ «ឆ្វេង» រួចដាក់ដៃទាំងពីរទៅខាងស្តាំព្រមទាំងនិយាយពាក្យថា«ឆ្វេង» រួចទះដៃចំនួន២ដង។

- កុមារអនុវត្តការលេង។

តម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ (មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ)

❖ **របៀបលេង ៖**

- សួរកុមារ ២ ឬ៣នាក់ ពីសកម្មភាពដែលបានធ្វើពេញមួយថ្ងៃ
- បង្ហាញរូបភាពចំនួន៤ ឱ្យកុមារសង្កេតរូបភាពម្តងមួយៗ និងរៀបរាប់ពីសកម្មភាពក្នុងរូបភាពនោះ
- កុមារជាក្រុមតូច និងចែកសម្ភារៈដល់ក្រុមទាំងនោះឱ្យកុមាររៀបរូបភាពទាំងនោះតាមលំដាប់សកម្មភាព
- កុមារធ្វើការពិភាក្សា និងរៀបរូបភាពទាំងនោះតាមលំដាប់សកម្មភាព
- កុមារឡើងបង្ហាញលទ្ធផលនៃការពិភាក្សា និងការពារនូវអំណះអំណាងសមហេតុផលរបស់ក្រុមខ្លួន ដោយប្រើពាក្យ «មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ»។

បញ្ជាក់ ៖ មេរៀនទាក់ទងនឹងការលេងល្បែងតម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់ ដែលមាននៅក្នុងខែបន្ទាប់ទៀត ត្រូវអនុវត្តរបៀបលេងដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

យើងទៅផ្សារទិញបន្លែ ឬផ្លែឈើពី ១ ដល់ ៣

❖ **របៀបលេង៖**

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងការទៅផ្សារ
- បង្ហាញប័ណ្ណចំនួន ឬ រូបភាពបន្លែ ឬផ្លែឈើពី ១ដល់៣ ម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំពីរបៀបលេង៖ ពេលអ្នកគ្រូប្រាប់ថា យើងនាំគ្នាទៅផ្សារ កុមារទាំងអស់ត្រូវដើរទៅជាមួយគ្រូទៅផ្សារ។ ពេលអ្នកគ្រូប្រាប់ថា គ្រូចង់ទិញត្រសក់ ឬបន្លែ ឬផ្លែឈើផ្សេងចំនួន ...(និយាយផងលើកប័ណ្ណរូបភាព ឬប័ណ្ណចំនួនបង្ហាញផង) កុមារត្រូវរត់ចូលក្រុមដែលមានគ្នាស្មើនឹងចំនួន ឬ រូបភាពដែលគ្រូបានបង្ហាញ
- នាំកុមារលេង និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួនកុមារដែលរត់ចូលក្រុមម្តងៗ
- សួរកុមារឡើងវិញពីល្បែងដែលបានលេង ព្រមទាំងឱ្យកុមាររាប់ចំនួនដែលបានរៀន។

២.៤.២.៣- គំនូរ

គូរតាមស្នាមចុចលេខ១ និងលេខ២

- បង្ហាញប័ណ្ណលេខម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(លេខ១ និងលេខ២) រួចបិទលើក្តារខៀន
- បង្ហាញប័ណ្ណលេខ១ ប័ណ្ណលេខ២ ដែលមានស្នាមចុច
- ណែនាំកុមារពីរបៀបគូរតាមស្នាមចុច ដើម្បីឱ្យបានលេខ១ និងលេខ២ ដោយអនុវត្តតាមទិសនៃសំណេរ
- ចែកក្រដាសដែលមានស្នាមចុចឱ្យកុមារគូរបំពេញតាមស្នាមចុចលេខ១ និងលេខ២
- កុមារឡើងបង្ហាញលទ្ធផលរបស់ខ្លួនដោយការឡើងបិទលេខ នៅលើក្តារខៀនបន្តគ្នា។

គូរចម្លងតាមគំរូលេខពី១ ដល់២

- បង្ហាញប័ណ្ណលេខម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(លេខ១ និងលេខ២) រួចបិទលើក្តារខៀន
- សរសេរលេខ១ យឺតៗឱ្យកុមារសង្កេត បន្ទាប់មកលេខ២ ព្រមទាំងបញ្ជាក់ពីទិសនៃសំណេរ
- ចែកក្រដាស និងខ្មៅដៃ ឱ្យកុមារធ្វើការគូរចម្លងតាមលេខ១ និងលេខ២
- ឱ្យកុមារអនុវត្តជាបុគ្គល។

- **បញ្ជាក់ ៖** មេរៀនទាក់ទងនឹងការគូរចម្លងតាមលេខគំរូ ដែលមាននៅក្នុងខែផ្សេងៗទៀត ត្រូវអនុវត្តតាមរបៀបដូចដែលបានសរសេរខាងលើ។

២.៤.២.៤- រឿងនិទាន

ចុងក្រោយសល់តែខ្ញុំម្នាក់

ព្រឹកថ្ងៃសៅរ៍មកដល់ គីគីមានអារម្មណ៍ធុញថប់មិនចង់ទៅរៀន។ គីគីបានប្រាប់ម្ដាយឱ្យជួយសុំច្បាប់អ្នកគ្រូមួយពេល។ គីគីនៅម្នាក់ឯងអផ្សុកណាស់ ក៏ចេញមកលេងនៅខាងក្រៅផ្ទះ សំឡឹងទៅទីធ្លាដែលធ្លាប់រត់លេង សម្លឹងទៅថ្នាក់រៀនមានអារម្មណ៍ថាស្ដាយក្រោយ។ ស្នូរជួង ម៉ឹងៗ សិស្សសាលាទាំងអស់រត់ចេញមកលេងពេញទីធ្លាសាលា។ ស្រាប់តែសំឡេងជាច្រើនស្រែកមកព្រមគ្នា៖ គីគី ឯងឈឺអីនឹង? ពួកខ្ញុំ និងអ្នកគ្រូបារម្ភពីគីគីឯងណាស់។ គីគីញញឹមស្ងួតតបវិញ៖ ខ្ញុំញ៉ាំថ្នាំបានធូរខ្លះហើយ នាំខ្ញុំលេងបន្តិចទៅផងមក។ មិត្តគីគីនិយាយ៖ តោះអញ្ចឹងយើងនាំគ្នាលេងល្បែងដណ្ដើមស្លឹកឈើ។ គីគី និងមិត្តភក្តិនាំគ្នារាប់៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ គ្រប់ចំនួនល្មម ចែកគ្នាបានមួយក្រុម៥នាក់ ប៉ុន្តែខ្វះមេក្រុមម្នាក់ជាអ្នកហៅលេខឱ្យយើង។ កំពុងតែគិតគ្នារកមេក្រុម។ មិត្តភក្តិគីគី ៣នាក់ក៏និយាយថា៖ គីគីបានធូរស្រាលហើយគ្នាខ្ញុំបីនាក់ទៅធ្វើកិច្ចការបម្រើយជូនអ្នកគ្រូសិនណា!គីគីញញឹមងក់ក្បាលរួចនិយាយថា៖ យើងសល់តែ៧នាក់ យើងដូរមកលេងល្បែងលាក់កន្សែង តើបានឬទេ?ដោយអាណិតគីគី មិត្តភក្តិដែលនៅសល់ ក៏យល់ព្រម គីគីអរណាស់ក៏រត់ចូលទៅយកក្រមាពីក្នុងផ្ទះ គីគីលាន់មាត់«អ្ហា! បាត់២នាក់ទៀត ទៅណាហើយ? នៅសល់តែ៥នាក់ទាំងខ្ញុំ។ មិត្តភក្តិតបវិញថា៖២នាក់នោះសុំទៅបត់ជើងតូចនៅឯសាលារៀនបន្តិចទៀតមកដល់ហើយ។ ស្នូរជួងបន្លឺឡើងម៉ឹងៗ មិត្តភក្តិគីគីទាំង ៤នាក់ រត់យ៉ាងលឿនទៅថ្នាក់រៀនវិញដោយមិនងាកក្រោយ។ គីគីដកដង្ហើមធំ ហើយពោលតែម្នាក់ឯងថា៖ ចុងក្រោយសល់តែខ្ញុំម្នាក់! ថ្ងៃក្រោយមិនឈប់សម្រាកទៀតឡើយ»។

ហ្វូងកូនទានាំខ១៥

កេប កេប មេហ្វូងស្រែកហៅកូនក្រុម កូនទាទាំងអស់រត់មកឈរតម្រង់ជួរដោយឆ្លើយ៖ កេប កេប លាន់រំពង។ កេប កេប មេហ្វូង ដែលជារៀមច្បងបានឱ្យកូនទារាប់បន្តគ្នា ចាប់ពីអ្នកឈរខាងមុខគេរហូតដល់អ្នកឈរខាងក្រោយគេបង្អស់៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ ១១ ១២ ១៣ ១៤ មេហ្វូងរាប់ខ្លួនឯងមួយថែមទៀតគឺ១៥។ អូហ៎! ១៥នាក់ ជុំគ្នាហើយ យើងបែកគ្នាទៅរកចំណីរៀងៗខ្លួន ១ម៉ោងក្រោយមកយើងជួបគ្នាក្រោមម្លប់ឈើនេះវិញ។ ដល់ម៉ោងកំណត់មេហ្វូងបានស្រែកហៅកូនទា កេប កេប។ កូនទា១ក្រុមបានរត់មក មេហ្វូងរាប់ចំនួនកូនទាបាន៥ រួចគូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញដោយដាក់លេខ ៥ចំណាំ និងហាមមិនឱ្យចេញក្រៅ។ មេហ្វូងទាភ័យណាស់រត់ឆ្វេឆ្វាៗ ស្រាប់តែឃើញកូនទា១ក្រុមទៀតមកដល់ មេហ្វូងអរណាស់គាត់គូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញកូនទា និងដាក់លេខ៤ចំណាំ។ កេប កេប! កូនទា១ក្រុមទៀតក៏មកដល់ មេហ្វូងរាប់កូនទាដោយគូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញ និងដាក់លេខ ៥ ចំណាំដូចក្រុមកូនទាមុនៗ។ មេហ្វូងរាប់ស្ទាត់ៗ តែម្នាក់ឯង ហើយពាំលេខមករាប់បញ្ចូលគ្នាទៀតឃើញតែ១៤ គិតសាចុះឡើងរាប់បន្ថែមចុះឡើងនៅតែ១៤។ មេហ្វូងភ័យណាស់រត់ឆ្វេឆ្វាចុះឡើងស្រែកថា៖« កេប កេប បាត់កូនទា១ៗ!»។ ឯកូនទាមើលគ្នីគ្នា ហើយស្រែកតបថា៖ «កេប កេប គ្រប់ហើយមិនបាត់ទេៗ»។ មេហ្វូងមិនអស់ចិត្តក៏ឱ្យកូនទា២ក្រុមរត់ចូលគ្នាហើយ ៥ ថែម ៤ សរុបបាន ៩។ ដើម្បីបញ្ជាក់មេហ្វូងឱ្យកូនទារាប់បន្តគ្នា១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ មេហ្វូងលាន់មាត់៖ អូហ៎! ៩ ត្រូវហើយ ធូរទ្រូងបន្តិច ឥឡូវកូនទាទាំង៥ ត្រូវរត់មកចូលគ្នាក្នុងក្រុមដែលមានគ្នា ៩នាក់ សរុប គឺ១៤ អរគុណប្អូនៗ ចូររាប់បន្តគ្នាដោយចាប់ផ្ដើមពី១ទៅ»។ កូនទាចាប់ផ្ដើមរាប់បន្តគ្នា៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ ១១ ១២ ១៣ ១៤។ មេហ្វូងស្រែកថា៖ ហេតុអ្វីឃើញតែ១៤?កូនទាទាំងអស់នាំគ្នាចង្អុលទៅមេហ្វូង ហើយស្រែកថា៖ ថែមមេហ្វូង១ទៀតទើបបាន

១៥។ មេហ្វូងក្រឡេកមើលខ្លួនឯងហើយសើចព្រមគ្នាដោយនិយាយថា៖ ពិតជា ១៥ មែន! ពិតជា១៥ មែន! តោះ! យើងចេញដំណើរទៅទ្រុងយើងវិញ ពុកម៉ែកំពុងរង់ចាំពួកយើងហើយ។

- **បញ្ជាក់ ៖** ប្រសិនបើប្រើរូបភាពត្រូវនិទានបណ្ដើរបិទរូបភាពបណ្ដើរឬធ្វើកាយវិការបណ្ដើរ។ រឿងនិទាននេះគ្រូអាចដឹកនាំកុមារធ្វើសកម្មភាពសម្ដែងតួផ្ទាល់បាន។

២.៤.២.៥- ចម្រៀង

ចាប់ត្រី ១ ដល់ ៥

តាក់ទឹងណឹង ណឹង ពុកចុះទឹកបឹងចាប់បានត្រី៥ (ឱ្យកុមារលើកម្រាមដៃប្រាំ)
ត្រី១ធ្វើផ្អក   (ឱ្យកុមារយកម្រាមដៃ១បត់ចូលក្នុងបាតដៃ នៅសល់៤)
ត្រី២ធ្វើម៉ាំ   (ឱ្យកុមារយកម្រាមដៃ២បត់ចូលក្នុងបាតដៃ នៅសល់ម្រាម២)
ត្រី២ម៉ែអាំង កូនញុាំឆ្ងាញ់ណាស់(២ដង) តាក់ទឹងណឹង ណឹង (ឱ្យកុមារយកម្រាមដៃ២បត់ចូលក្នុងបាតដៃ នៅសល់សូន្យ)។

- **បញ្ជាក់ ៖** នៅពេលនាំកុមារច្រៀងចប់ គ្រូបំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងចំនួនត្រីតាមខ្លឹមសារចម្រៀង។

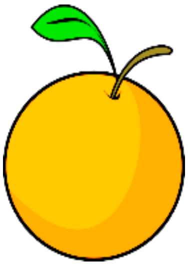
ឆ្វេង ស្ដាំ

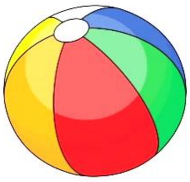
ឆ្វេង ស្ដាំ ចាំឱ្យស្ទាត់ ១ ២   ពួកយើងប្រយ័ត្នដើរឱ្យត្រូវជើង ១ ២
ឆ្វេង ស្ដាំ ត្រូវចាំពួកយើង   ដើរឱ្យត្រូវជើងកុំឱ្យច្រឡំ ១ ២។

- **បញ្ជាក់ ៖** នៅពេលនាំកុមារច្រៀងចប់ គ្រូបំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងខ្លឹមសារចម្រៀង។

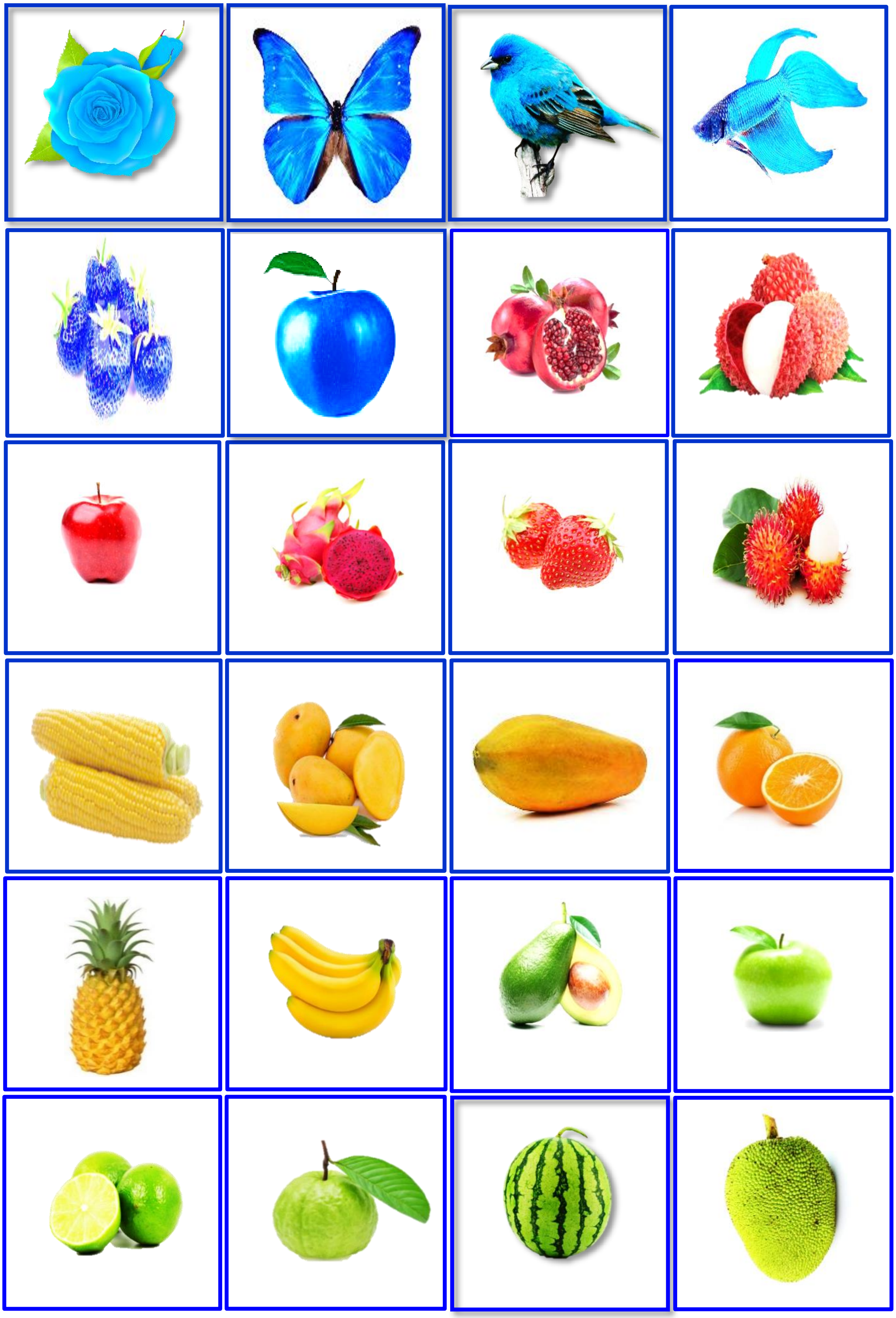
២.៤.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាបុរេគណិត

រាងធរណីមាត្រ រង្វង់ និងត្រីកោណ

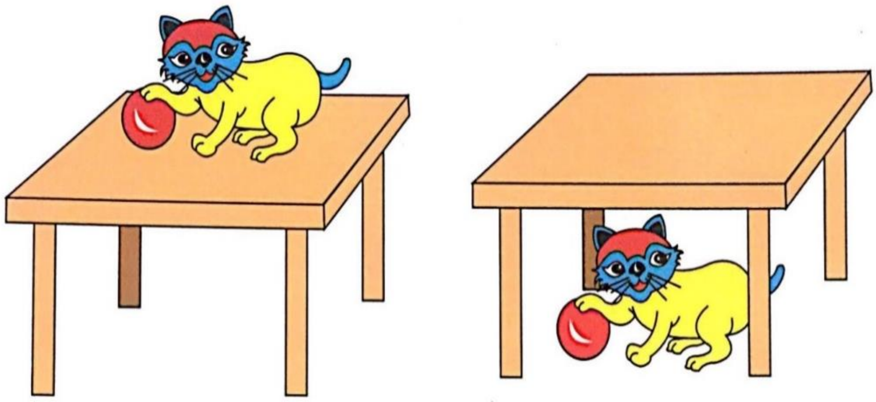




សម្គាល់ពណ៌ (រូបផ្លែឈើ ផ្កា សត្វ)

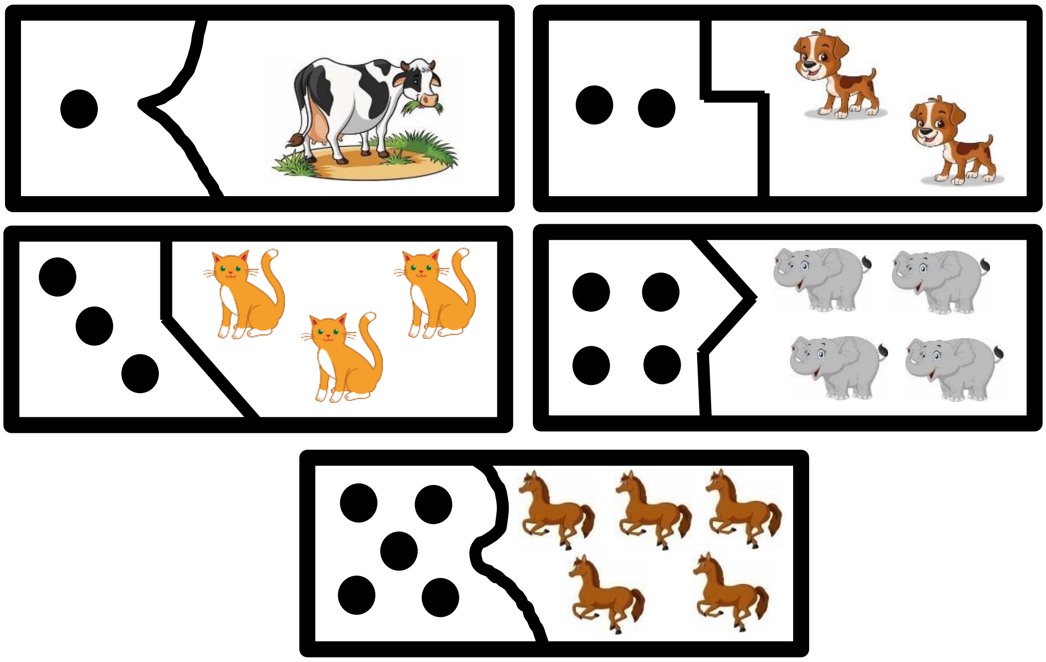


ខាងលើ និងខាងក្រោម

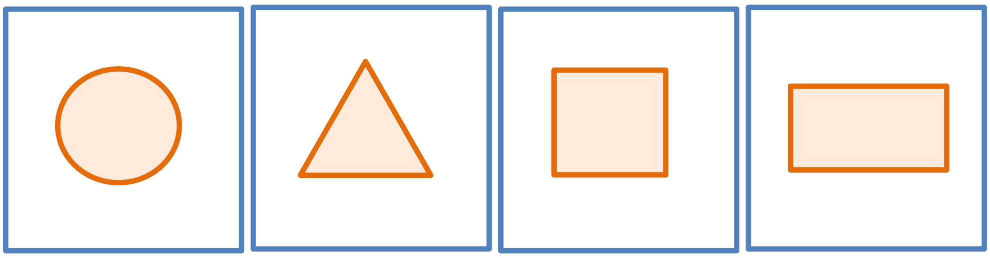


ខាងឆ្វេង និងខាងស្តាំ

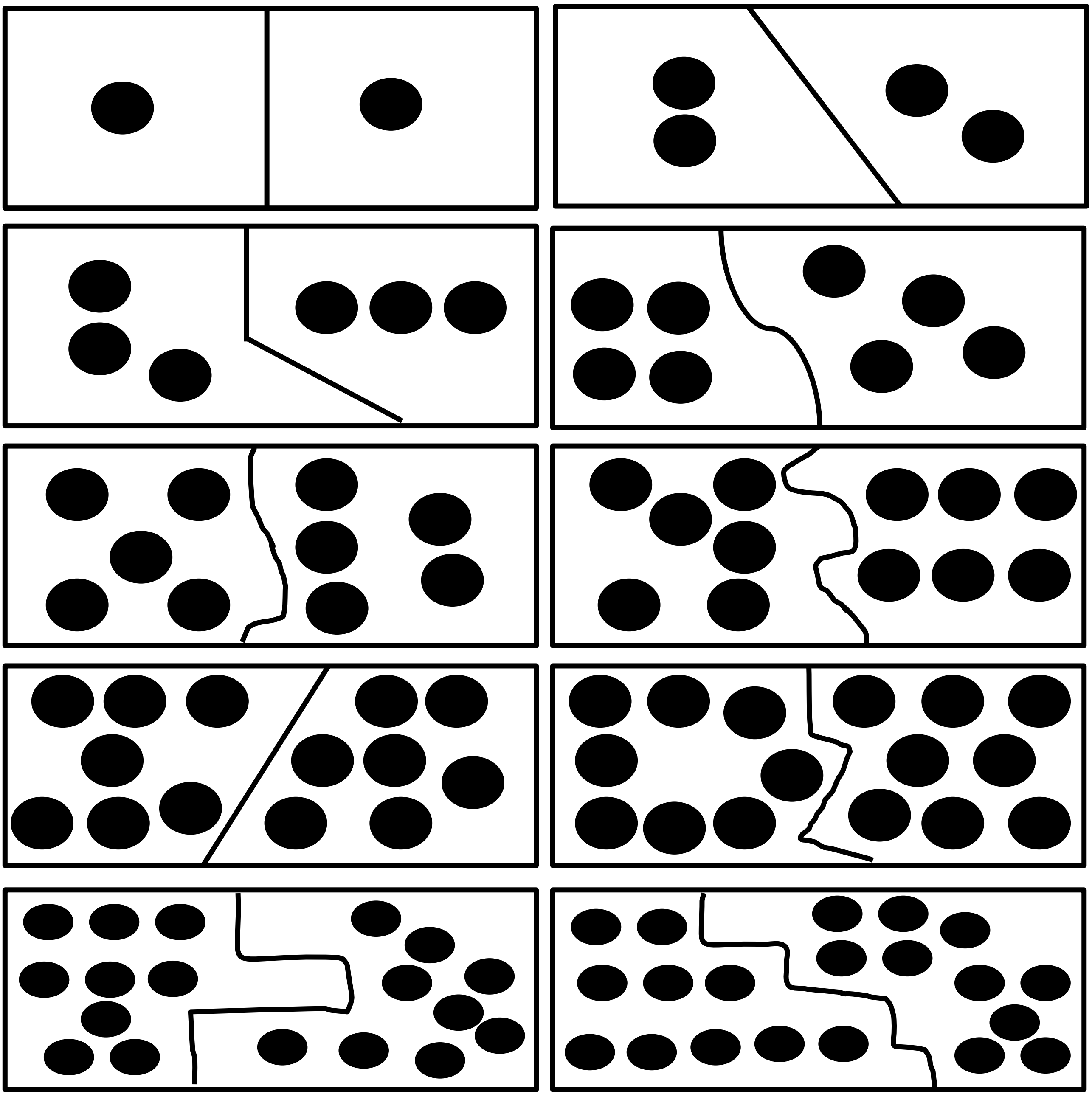
ផ្គុំចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុចពី១ ដល់៥



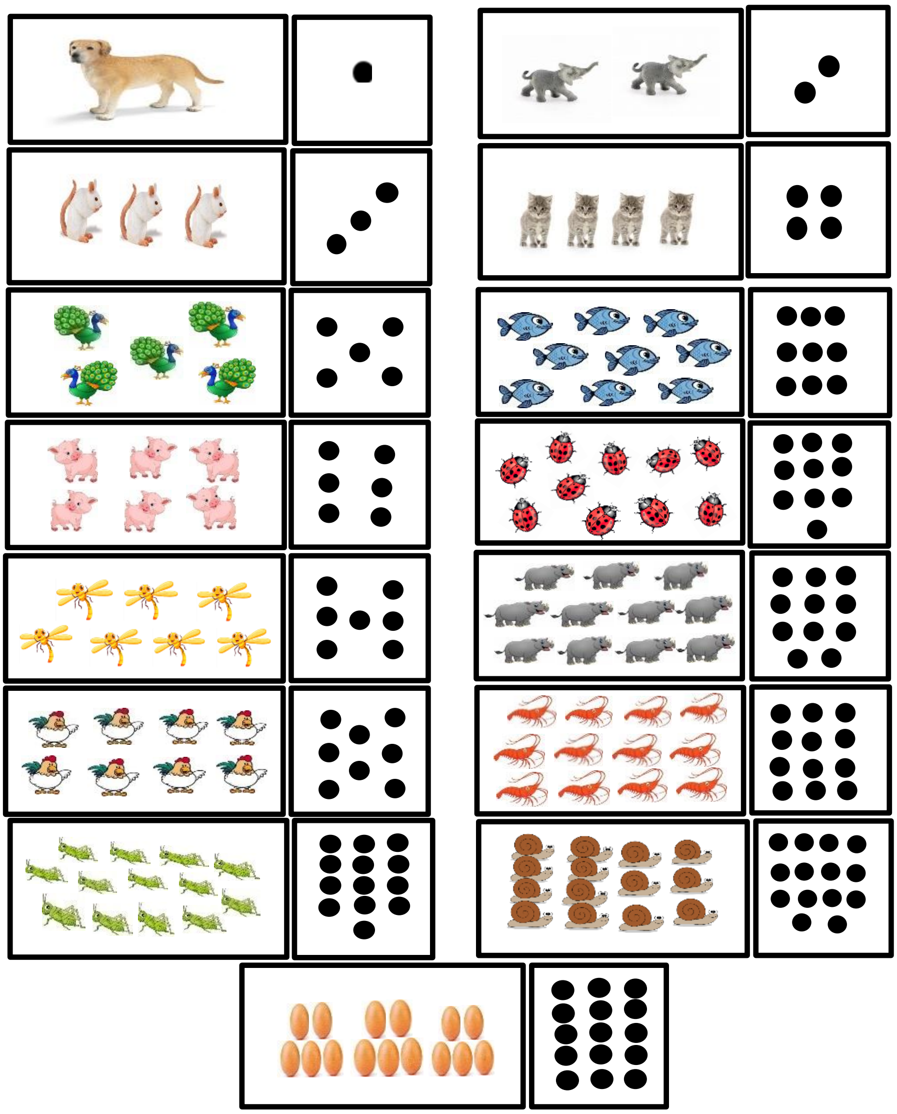
ល្បែងចងចាំរាងធរណីមាត្រ (រង្វង់ ត្រីកោណ ការេ ចតុកោណកែង)



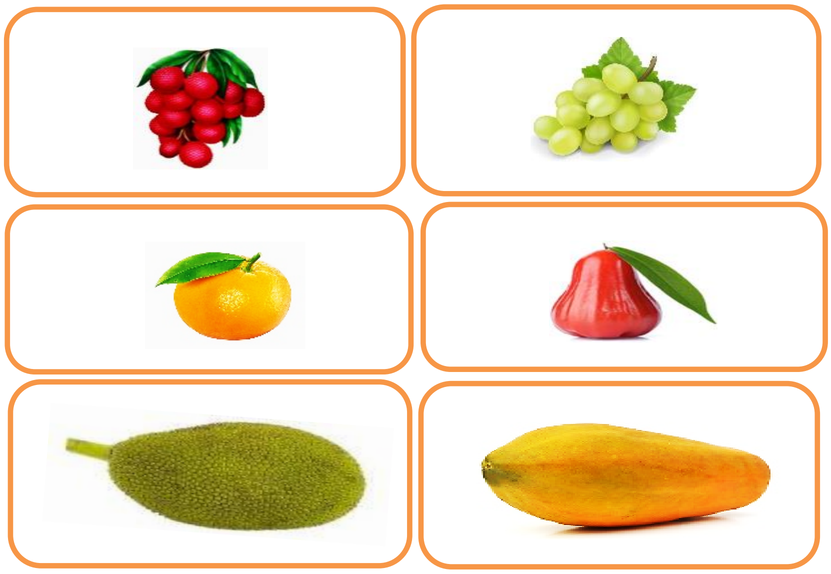
ផ្គុំដូមីណូពី ១ ដល់ ១០



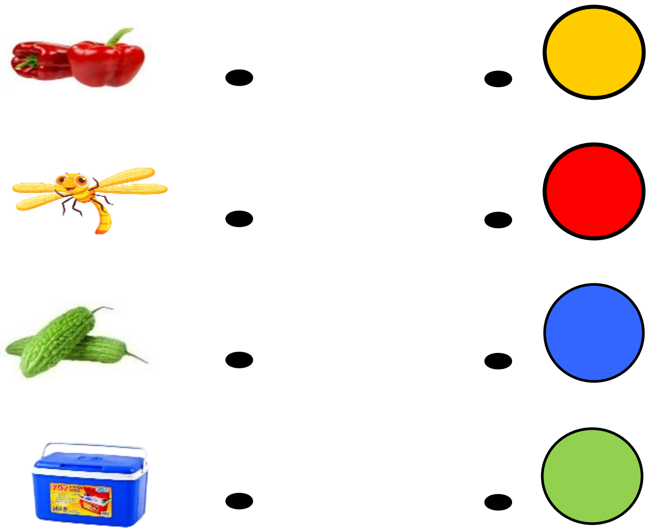
ផ្គូផ្គងចំនួនរូបភាពទៅនឹងចំនួនចំណុច និងលេខ ពី១ ដល់១៥



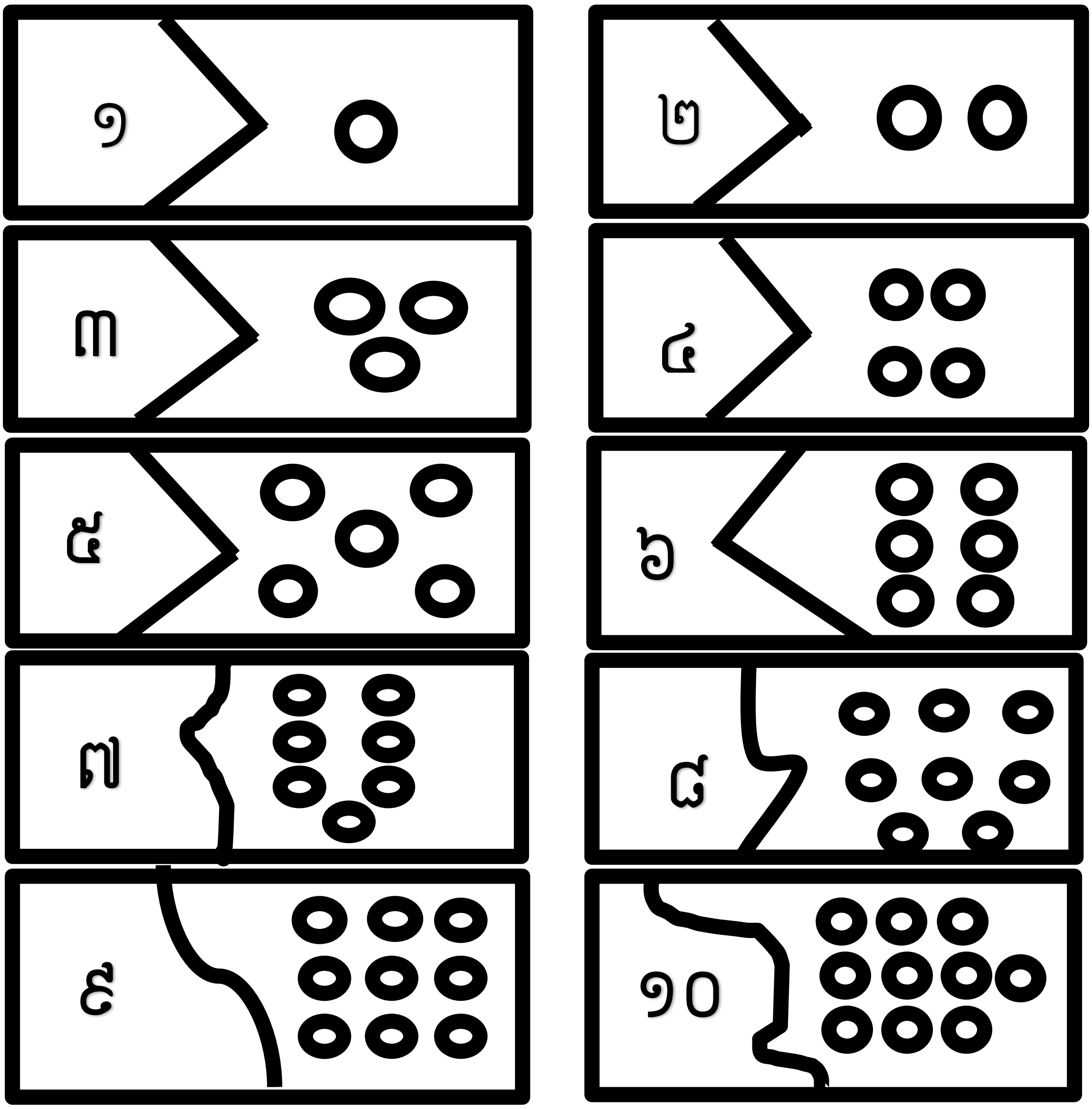
ចំណាត់ថ្នាក់ក្រុមផ្លែឈើតាមពណ៌ និងតាមទំហំ

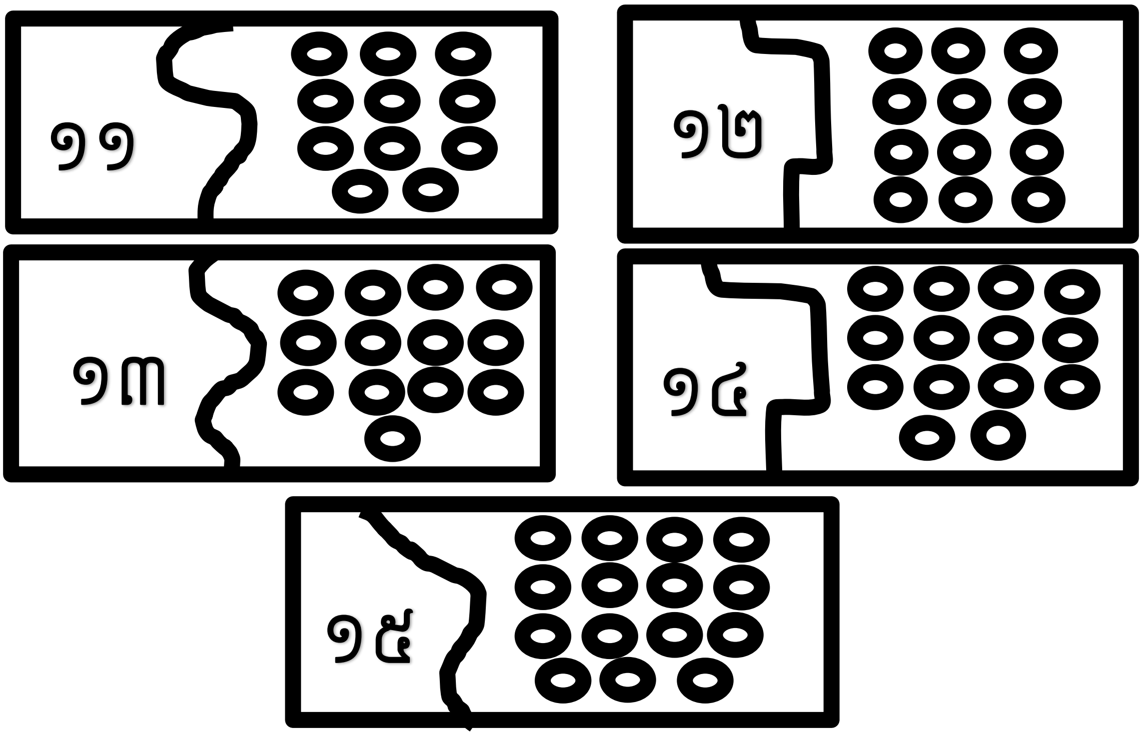


ល្បែង គូសភ្ជាប់ពណ៌ដូចគ្នា

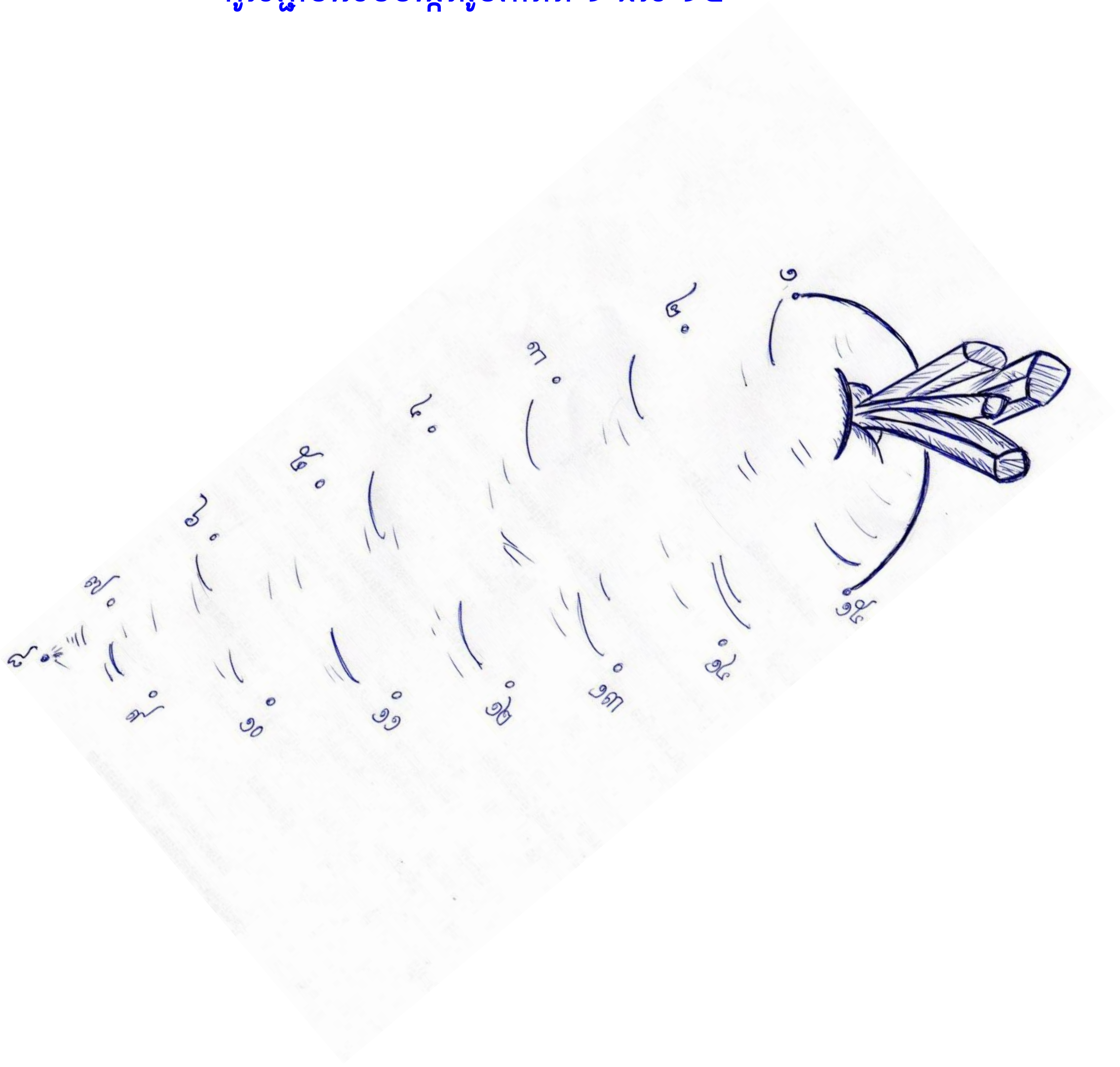


ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខពី ១ ដល់ ១៥

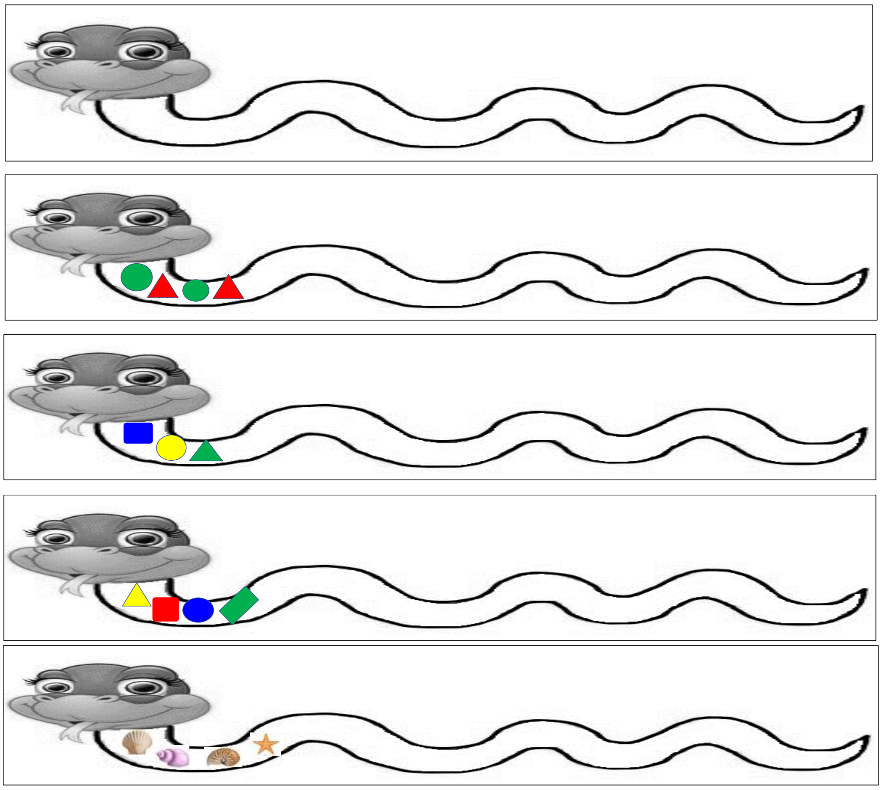




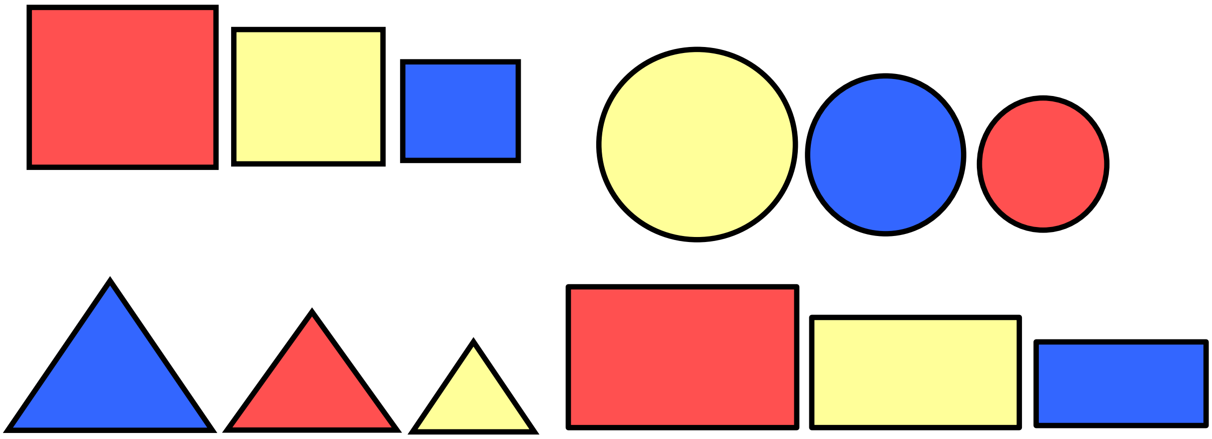
គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាពពី ១ ដល់ ១៥



ពស់ព្រួយចិត្ត

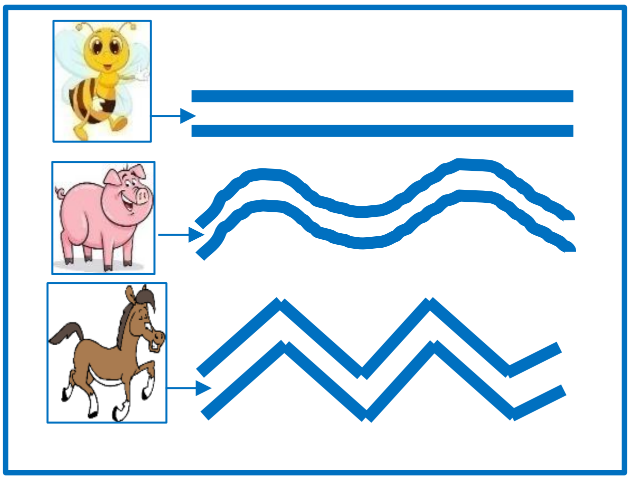


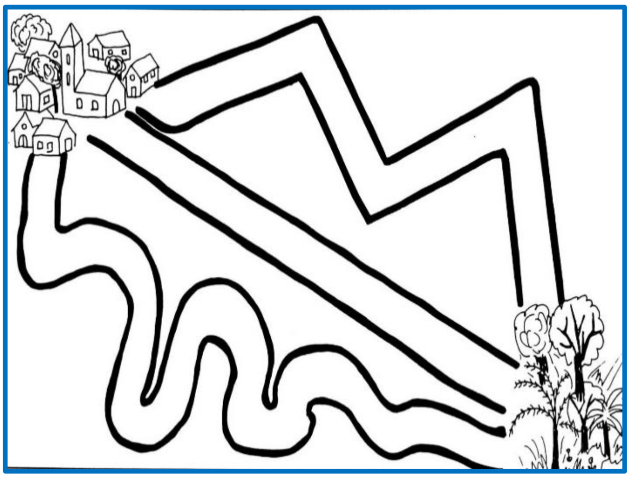
ធ្វើចំណាត់ថ្នាក់តាមក្រុម រាង ពណ៌ ទំហំ



ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ ១០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛ ២ ០០០៛ និង ៥ ០០០៛

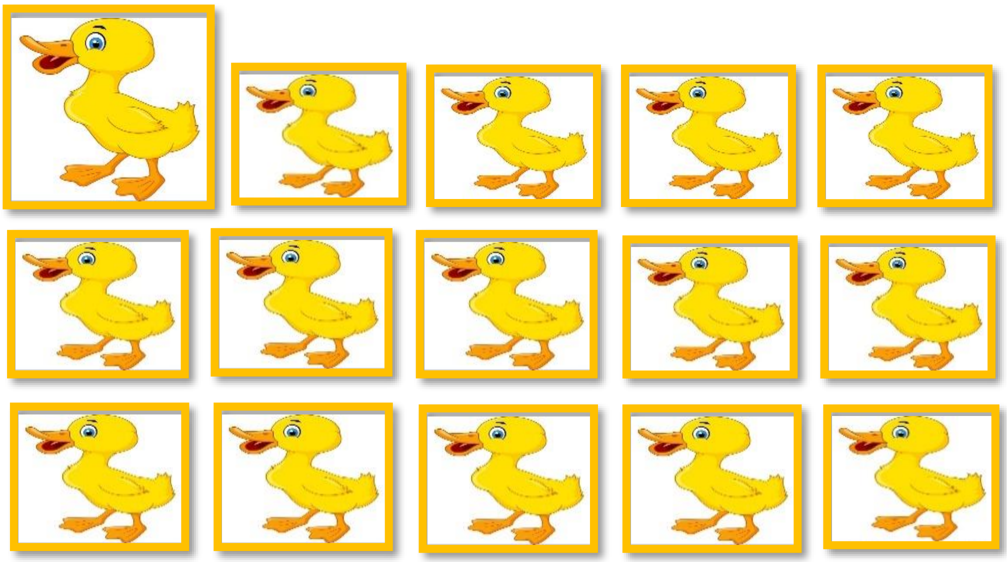
តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត និងខ្លីជាងគេបំផុត





តម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ (មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ)

ហ្វូងកូនទាទាំង១៥



២.៥- មុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ

២.៥.១- លំនាំនៃការបង្រៀនមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ

២.៥.១.១- សម្គាល់តួអក្សរ

- ❖ រកពាក្យ និងឃ្លា
  - បង្ហាញរូបភាពឬវត្ថុពិតឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(តាមរយៈបំផុសសំណួរឬពាក្យបណ្ដៅឬកាយវិការឬកំណាព្យ)
  - បិទប័ណ្ណរូបភាព បិទបណ្ណ័ពាក្យពីក្រោមរូបភាព និងបិទឃ្លា។
- ❖ ស្ដាប់សូរ
  - អានពាក្យ និង ឃ្លា ដែលបានបង្ហាញរួច ឱ្យកុមារស្ដាប់សូរនៃពាក្យ និងឃ្លា។
- ❖ ពិនិត្យរូបរាង
  - កុមាររកតួអក្សរដែលមានរាងដូចគ្នានៅក្នុងពាក្យ និងឃ្លា។
- ❖ ប្រាប់ឈ្មោះអក្សរ
  - បំផុសរកឈ្មោះតួអក្សរ និងឱ្យកុមារបង្ហាញតួអក្សរ (តាមវិធីផ្សេងៗ)
  - បិទអក្សរចល័តលើក្ដារខៀន និងប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរ
  - សរសេរតួអក្សរយ៉ាងធំនៅលើក្ដារខៀនជិតអក្សរចល័ត។
- ❖ ប្រៀបធៀបតួអក្សរដែលមានរាងប្រហាក់ប្រហែលគ្នា
  - សរសេរតួអក្សរ ដែលមានរាងប្រហាក់ប្រហែលគ្នាឱ្យកុមារសង្កេត និងនាំកុមារប្រៀបធៀបលក្ខណៈខុសគ្នា និងដូចគ្នា។
- ❖ កុមាររកពាក្យថ្មីដែលផ្ដើមចេញពីតួអក្សររៀនរួច
  - កុមាររកពាក្យថ្មីផ្ដើមចេញពីតួអក្សរដែលទើបរៀនរួច
  - សរសេរពាក្យទាំងអស់នោះនៅលើក្ដារខៀន
  - កុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ (គូសជុំវិញពាក្យដែលត្រឹមត្រូវ)។

២.៥.១.២- រឿងនិទាន

- និទានរឿងឱ្យកុមារស្ដាប់ (និទានដោយលើកដាក់សំឡេង កាយវិការ ទឹកមុខ ទៅតាមតួអង្គក្នុងសាច់រឿង)
- ពន្យល់ន័យនៃពាក្យពិបាក (ប្រសិនបើមាន)
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមារយល់ដឹងពីអត្ថន័យនៃសាច់រឿង (ខ្លឹមសារ តួអង្គ និងការអប់រំ...)
- សង្ខេបរឿងឱ្យកុមារស្ដាប់ឡើងវិញ
- កុមារនិយាយសង្ខេបរឿងឡើងវិញឱ្យមិត្តភក្ដិស្ដាប់
- បំផុសកុមាររកចំណងជើងរឿង
- ប្រាប់ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ។
- ❖ អំណានរឿង (អនុវត្តតែថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់)
  - បង្ហាញក្របសៀវភៅឱ្យកុមារមើលរូបភាពរួចប៉ាន់ស្មានទាយចំណងជើងរឿង
  - បើកសៀវភៅបង្ហាញរូបភាពមួយសន្លឹកម្ដងៗរហូតចប់សាច់រឿង និងឱ្យកុមារទាយចំណងជើងរឿងម្ដងទៀត
  - ប្រាប់ចំណងជើងរឿងផ្ទៀងផ្ទាត់និងការប៉ាន់ស្មានដាក់ចំណងជើងរឿងរបស់កុមារ
  - ប្រាប់ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ
  - អានរឿង និងចង្អុលតាមតួអក្សរឱ្យកុមារស្ដាប់ និងសង្កេត ដោយមិនឱ្យបាំងរូបភាព

- ពន្យល់ន័យនៃពាក្យពិបាក(ប្រសិនបើមាន)
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមារយល់ដឹងពីអត្ថន័យនៃសាច់រឿង(ខ្លឹមសារ តួអង្គ និងការអប់រំ...)
- ឱ្យកុមារចង្អុល និងអានពាក្យក្នុងរឿងតាមការចងចាំ។

បញ្ជាក់ ៖

- ត្រូវជ្រើសរើសរឿងនិទានទៅតាមកម្រិតអាយុរបស់កុមារ
- ចងចាំសាច់រឿងឱ្យបានស្ទាត់
- ត្រូវលើកដាក់សម្លេង កាយវិការ ទឹកមុខ និងប្រើសម្លេងច្បាស់ៗទៅតាមខ្លឹមសារសាច់រឿង
- ក្រោយពីនិទានរឿងចប់គ្រូ៖
  - ចោទជាសំណួរឱ្យកុមារនិទានរឿងឡើងវិញ
  - កុមារបើកសៀវភៅអានរឿងឡើងវិញ
- អនុវត្តបន្តនៅម៉ោងក្រោយ៖
  - កុមាររៀបរូបភាពតាមលំដាប់នៃឈុតនីមួយៗក្នុងសាច់រឿង និងឱ្យកុមារនិទានតាមរូបភាពទាំងនោះ
  - កុមារសម្ដែងតួទៅតាមសាច់រឿង
  - កុមារគូររូបភាពដែលបានចងចាំនៅក្នុងសាច់រឿង រួចឱ្យបកស្រាយពន្យល់រូបភាពទាំងនោះ។

២.៥.១.៣- កំណាព្យ

ពេលទី១

- សូត្រកំណាព្យឱ្យកុមារស្ដាប់មួយចប់សិន
- កុមារអានអត្ថបទ និងពាក្យពិបាកតាមគ្រូ
- ពន្យល់ន័យនៃពាក្យពិបាក និងអត្ថន័យនៃកំណាព្យ
- នាំកុមារសូត្រកំណាព្យឃ្លាទី១ ឃ្លាទី២ បន្ទាប់មកសូត្រឃ្លាទី១និងឃ្លាទី២ រួមបញ្ចូលគ្នា
- សូត្រឃ្លាបន្តបន្ទាប់តាមរបៀបខាងលើរហូតដល់ចប់អត្ថបទ
- នាំកុមារសូត្រកំណាព្យសាឡើងវិញ ១ ឬ២ចប់
- បំផុសរកចំណងជើងកំណាព្យ និងប្រាប់ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ។

ពេលទី២

- កុមារប្រាប់ចំណងជើងកំណាព្យ
- កុមារសូត្រកំណាព្យពេលទី១ សាឡើងវិញ
- សូត្រតិចៗ ឱ្យកុមារសូត្រកំណាព្យឮៗ(ក្រុមធំ/ក្រុមតូច)
- កុមារសូត្រកំណាព្យបណ្ដាក់គ្នាតាមសញ្ញាបញ្ជារបស់គ្រូ
- កុមារសូត្រកំណាព្យសាឡើងវិញឱ្យបាន ១ ឬ២ចប់។

បញ្ជាក់៖ ចំពោះអត្ថបទកំណាព្យគ្រូគួរតែសរសេរខ្លឹមសារ ដែលក្នុងនោះមានលាយរូបភាពជំនួសពាក្យគន្លឹះដើម្បីកុមារងាយចងចាំ។

២.៥.២- អត្ថបទនៃមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ

២.៥.២.១- ល្បែង

ភ្លើងចរាចរណ៍

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញស្លាកសញ្ញាភ្លើងសញ្ញាចរាចរណ៍ (ពណ៌បៃតង ពណ៌ក្រហម និងពណ៌លឿង)ម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះពណ៌
- កុមារប្រាប់ពីអត្ថន័យនៃពណ៌ភ្លើងសញ្ញាចរាចរណ៍បើកុមារមិនស្គាល់គ្រូជួយបំផុស
- កុមារឈរតម្រង់ជួរតោងស្មាគ្នាជា២ ឬ៣ជួរ រងចាំស្តាប់ និងសង្កេតសញ្ញារបស់គ្រូ
- សញ្ញាថា៖ ទៅមុខ !កុមារទាំងអស់ដើរតោងស្មាគ្នាទៅមុខ
- លើកស្លាកសញ្ញាពណ៌បៃតង កុមារទាំងអស់ដើរតោងស្មាគ្នាទៅមុខឱ្យលឿន
- លើកស្លាកសញ្ញាពណ៌លឿង កុមារទាំងអស់តោងស្មាគ្នាដើរយឺតៗ ថ្នមៗ
- លើកស្លាកសញ្ញាពណ៌ក្រហម កុមារទាំងអស់បញ្ឈប់ដំណើរដោយឈរស្ងៀម
- លេងរបៀបនេះដោយផ្លាស់ប្តូរស្លាកសញ្ញាពណ៌ចរាចរណ៍រហូតដល់កុមារចាំស្ទាត់។

ទាយឈ្មោះសត្វដោយប្រើសំឡេង

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជារង្វង់ លេងជាក្រុមតូចៗ ឬក្រុមធំ
- បង្ហាញប័ណ្ណរូបភាពរូបសត្វជាច្រើន ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសត្វទាំងនោះ
- ដាក់ផ្កាប់ប័ណ្ណរូបភាពសត្វទាំងនោះនៅចំកណ្តាលរង្វង់
- ប៉ាវរកអ្នកចាប់ផ្តើម ជ្រើសរើសប័ណ្ណរូបភាពបើកមុនគេ នៅពេលជ្រើសរើសបានត្រូវបើកមើលតែម្នាក់ឯង ហើយត្រូវធ្វើត្រាប់តាមសំឡេងសត្វនៅក្នុងប័ណ្ណរូបភាពនោះឱ្យកុមារដទៃទៀតជាអ្នកទាយ
- ពេលកុមារទាយឈ្មោះសត្វហើយត្រូវបង្ហាញប័ណ្ណរូបភាពដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ រួចនាំកុមារហៅឈ្មោះសត្វនោះ (ទោះបីទាយខុសក៏ដោយ ត្រូវនាំកុមារហៅឈ្មោះសត្វនោះដែរ)
- កុមារអនុវត្តបន្តបន្ទាប់គ្នាតាមវេនដូចអ្នកទី១ គ្រាន់តែផ្លាស់ប្តូរសំឡេងផ្សេងៗ តាមរូបភាពក្នុងប័ណ្ណរូបភាពដែលកុមារបានជ្រើសរើស។

ទាយសូរសំឡេងវត្ថុខុសគ្នា

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្តាលរង្វង់
- ដាក់វត្ថុចំនួន ៣មុខ នៅលើតុឱ្យកុមារសង្កេត
- លើកវត្ថុម្តងមួយៗ មកគោះ ឱ្យកុមារស្តាប់សំឡេង
- ឱ្យកុមារបិទភ្នែក គ្រូគោះវត្ថុណាមួយឱ្យកុមារស្តាប់ និងទាយសំឡេងវត្ថុនោះ
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះ ដោយផ្លាស់ប្តូរសំឡេងវត្ថុឱ្យកុមារទាយ។

✚ បញ្ជាក់៖ ល្បែងនេះអាចលេងជាមួយសម្ភារៈផ្សេងៗច្រើនប្រភេទអាស្រ័យតាមការជ្រើសរើសរបស់គ្រូ។

សង្កេតរូបភាពដែលខុសគេ

❖ របៀបលេង ៖

- លើកបង្ហាញរូបភាពឱ្យកុមារសង្កេត បន្ទាប់មកគ្រូលាក់រូបភាពនោះ ហើយសួរកុមារឱ្យនិយាយរៀបរាប់ពីអ្វីដែលបានឃើញនៅក្នុងរូបភាពនោះ
- ណែនាំកុមារគូសជុំវិញរូបណាដែលមានលក្ខណៈខុសគេ
- ចែករូបភាពឱ្យកុមារសង្កេត និងអនុវត្តតាមក្រុម
- កុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយតាមក្រុម។

ភ្លើងឆេះលើភ្នំតួអក្សរ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារដើរជុំវិញរង្វង់ ក រង្វង់ ខ និងរង្វង់ គ
- និយាយថា៖ « ភ្លើងឆេះលើភ្នំ រត់ រត់ » កុមារនាំគ្នារត់ចុះឡើងជុំវិញរង្វង់ តួអក្សរ «ក ខ គ »
- និយាយថា៖ «ភ្លើងរលត់ហើយ» កុមារត្រូវរត់ចូលរង្វង់តួអក្សរតាមឈ្មោះប័ណ្ណដែលគ្រូលើកបង្ហាញ
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់អស់រង្វង់តួអក្សរ។

✚ បញ្ជាក់ ៖ ចំពោះល្បែងភ្លើងឆេះលើភ្នំអំពីស្រៈ ត្រូវអនុវត្តតាមរបៀបលេងដូចខាងលើ។

ស្តាប់ និងទាយរកទិសនៃសំឡេង

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារបិទភ្នែករួចស្តាប់សូរសំឡេងផ្សេងៗ ដែលនៅជុំវិញខ្លួន
- កុមារបើកភ្នែកវិញរួចប្រាប់ពីសំឡេងដែលគេបានឮ និងប្រាប់ពីប្រភពសំឡេង
- កុមារបិទភ្នែកម្តងទៀតរួចគ្រូដើរទៅជ្រុងណាមួយទះដៃបន្ទាប់មកដើរទៅជ្រុងម្ខាងទៀតហែកក្រដាសហើយដើរទៅជ្រុងម្ខាងទៀតគោះកែវ ឬឱ្យកុមារម្នាក់ច្រៀង...
- កុមារចង្អុលទិសដែលគេបានឮសំឡេងទាំងនេះ
- កុមារបើកភ្នែកវិញ រួចប្រាប់ឈ្មោះ និងប្រភពសំឡេងដែលបានឮ
- អនុវត្តរបៀបនេះឱ្យបានពីរ ឬបីដងដោយប្តូរទីតាំងនិងប្រើវត្ថុផ្សេងៗទៀតដូចជា គោះកំប៉ុងចង្កឹះ ត្រឡោក...។

ធ្វើតាមការណែនាំ (៣ដំណាក់កាល)

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្តាលរង្វង់
- ដាក់វត្ថុនៅលើតុក្រោយខ្នងកុមារចម្ងាយ ៣ម៉ែត្រ
- ហៅកុមារម្នាក់មកឈរជិតរួចនិយាយឮៗ ឱ្យកុមារស្តាប់ និងធ្វើតាមការណែនាំរបស់គ្រូ
  ឧទាហរណ៍ ៖ ចូរកូនទៅយកកែវនៅលើតុនោះមកជូនគ្រូ រួចទៅអង្គុយលើកៅអីរបស់កូនវិញ បន្ទាប់មកកូនទះដៃ ២ដង
- កុមារអនុវត្តម្នាក់ម្តងៗ តាមការណែនាំរបស់គ្រូ។

✚ **បញ្ជាក់ ៖** គ្រូអាចផ្លាស់ប្តូរការណែនាំផ្សេងៗ ទៀតបាន ឱ្យតែការណែនាំនោះមាន ៣ដំណាក់កាល និងអាចនាំកុមារលេងជា៤ដំណាក់កាល គ្រាន់តែបន្ថែម១ដំណាក់កាលទៀតតែប៉ុណ្ណោះសម្រាប់មេរៀនក្រោយ។

ថង់ទិព្វ បង្កើតឃ្លា ឬល្បះ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជារង្វង់
- ហុចថង់ទិព្វដែលមានប័ណ្ណបន្លែទៅកុមារ រួចឱ្យកុមារហុចបន្តគ្នាតាមចង្វាក់ភ្លេង ឬចម្រៀង ឬស្នូរទះដៃ
- បញ្ឈប់ចង្វាក់ភ្លេង ឬចម្រៀង ឬទះដៃ ថង់ទិព្វនៅលើដៃអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវលូកយកកូនកាសរូបភាពមួយមកមើលនិងប្រាប់ឈ្មោះ រួចបង្ហាញមិត្តភក្តិដើម្បីបញ្ជាក់ចម្លើយរបស់ខ្លួន បន្ទាប់មកបង្កើតជាឃ្លា ឬល្បះទាក់ទងនឹងបន្លែនោះ។ ឧទាហរណ៍៖ ប័ណ្ណប័ណ្ណ(រូបផ្លែត្រឡាច) ឃ្លា (ផ្លែត្រឡាចមានពណ៌បៃតង...) ឬល្បះ(ខ្ញុំចូលចិត្តញ៉ាំសម្លស្ងោរត្រឡាច។...)។
- កុមារលេងរបៀបនេះ ជាបន្តបន្ទាប់រហូតដល់អស់ប័ណ្ណ។

បញ្ជាក់ ៖ នៅពេលបញ្ឈប់ចង្វាក់ភ្លេង ឬចម្រៀង ឬទះដៃសូមកុំឱ្យថង់ទិព្វនៅលើដៃកុមារដែលបានឆ្លើយរួច។

រំឭកតួអក្សរ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរដែលបានរៀនរួច
- ណែនាំរបៀបលេងដូចខាងក្រោម៖
  - **ល្បែងតម្រៀបគ្រាប់ក្រួសលើតួអក្សរ៖** គឺកុមារម្នាក់ៗ ត្រូវយកគ្រាប់ក្រួសមកតម្រៀបលើតួអក្សរតាមលំដាប់លំដោយទិសនៃសំណេរ
  - **ល្បែងដើរតួអក្សរលើរូបពស់៖**
    - បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពពស់តួអក្សរដែលត្រូវរំឭក ប័ណ្ណចំនួន៤ពណ៌ខុសគ្នាសម្រាប់ដើរ និងមេឡុកឡាក់១ ឱ្យកុមារសង្កេត
    - ផ្ទាំងរូបភាពពស់មួយផ្ទាំងលេងបានគ្នា ៤នាក់ កុមារម្នាក់ៗ មានប័ណ្ណពណ៌ចំនួន១
    - ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះទី១ ដើរតួអក្សរលើរូបពស់មុនគេ
    - អ្នកប៉ាវឈ្នះបោះមេឡុកឡាក់ ឃើញចំនួនចំណុចនៅលើមុខមេឡុកឡាក់ចំនួនប៉ុន្មានត្រូវយកប័ណ្ណពណ៌របស់ខ្លួនដើរតាមតួអក្សរដែលមាននៅលើរូបពស់ចំនួនប៉ុណ្ណឹង។ឧទាហរណ៍៖ បោះបានចំនួន៣ ត្រូវយកប័ណ្ណប័ណ្ណដើរតាមតួអក្សរដោយរាប់ជាលេខ ១ ២ ៣ បន្ទាប់មករាប់ជាតួអក្សរ ក ខ គ ។ សម្រាប់កុមារបន្ទាប់ ត្រូវអនុវត្តការលេងដូចអ្នកទី១ តាមវេនរៀងៗខ្លួន
    - លេងរបៀបនេះវិលជុំរហូតមានអ្នកទៅដល់ទី ឬគោលដៅមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះទី១ និងអ្នកឈ្នះបន្តបន្ទាប់។
  - **ល្បែងគូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា៖**
    - សរសេរតួអក្សរដែលត្រូវរំឭក១តួអក្សរ ដោយមានចំនួន ៤តួ រួចដាក់ឆ្លាស់គ្នាលាយជាមួយតួអក្សរផ្សេងទៀតនៅលើផ្ទាំងក្រដាសតែមួយ
    - កុមារគូសភ្ជាប់តួអក្សរដែលដូចគ្នា ពីមួយទៅមួយរហូតដល់អស់តួអក្សរ។
- ចែកកុមារជា ៣ក្រុមដើម្បីចូលលេងតាមល្បែងនីមួយៗ

បញ្ជាក់៖ អាចរំឭកតួអក្សរលើសពីមួយ និងប្តូរក្រុមគ្នាលេងប្រសិនជាសល់ពេល។

តម្រៀបរូបភាពតាមដំណើររឿងនិទាន « ទន្សាយចង់ស៊ីចេក »

❖ របៀបលេង ៖

- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពចំនួន ៤ផ្ទាំង តាមដំណើររឿង

- និទានរឿងតាមលំដាប់ផ្ទាំងរូបភាពម្ដងមួយៗ ឱ្យកុមារស្ដាប់
- បំផុសសំណួរតាមខ្លឹមសារសាច់រឿងឡើងវិញតាមផ្ទាំងរូបភាពនីមួយៗ
- ចែកផ្ទាំងរូបភាពចំនួន ៤ផ្ទាំងតាមសាច់រឿងដែលរៀបមិនតាមលំដាប់ទៅកុមារតាមក្រុមនីមួយៗ
- កុមារពិភាក្សារៀបចំរូបភាពតាមលំដាប់សាច់រឿង និងក្រុមនីមួយៗ ឡើងនិទានរឿងតាមរូបភាពម្ដងមួយផ្ទាំងៗ ឡើងវិញដោយផ្លាស់វេនគ្នា។

បញ្ជាក់៖ គ្រូត្រូវបង្កើត ឬរៀបចំរូបភាពជាផ្ទាំងៗឱ្យបានច្រើនរឿង ដើម្បីយកមកនិទាន និងឱ្យកុមារតម្រៀបតាមសាច់រឿងនិទានទាំងនោះ។

ខ្ញុំចូលចិត្ត...ចុះអ្នកវិញ?

❖ **របៀបលេង ៖**

- ឈរជារង្វង់ជាមួយកុមារ
- បំផុសកុមារ ៖ (ឧទាហរណ៍៖ គ្រូចូលចិត្តអានសៀវភៅ ចុះកូនវិញ តើចូលចិត្តអ្វីខ្លះ?)
- កុមារឆ្លើយតបតាមគំនិតរបស់គេម្នាក់ៗ
- បំផុសសួរកុមារដែលឈរបន្ទាប់គ្រូ(ឧទាហរណ៍៖គ្រូចូលចិត្តអានសៀវភៅ ចុះកូនវិញ តើចូលចិត្តអ្វីខ្លះ?
- កុមារបន្ទាប់នោះឆ្លើយ (ឧទាហរណ៍៖ខ្ញុំចូលចិត្តញ៉ាំផ្លែស្វាយទុំ)
- ណែនាំកុមារដែលឆ្លើយនោះឱ្យសួរបន្តទៅកុមារដែលឈរបន្ទាប់ថា៖ ខ្ញុំចូលចិត្តញ៉ាំផ្លែស្វាយទុំ ចុះអ្នកវិញ តើចូលចិត្តអ្វីខ្លះ?
- កុមារឆ្លើយ និងសួរសំណួររបៀបនេះបន្តរហូតដល់បានគ្រប់គ្នា
- ចុងក្រោយគ្រូរំឭកដោយបំផុសសំណួរបញ្ជាក់ឱ្យកុមារប្រាប់ពីការចូលចិត្តរបស់ពីមិត្តភក្ដិផ្សេងៗតាមការចងចាំឡើងវិញ (ឧទាហរណ៍៖ កូនចាំទេ! តើមិត្តភក្ដិកូនចូលចិត្តអ្វីខ្លះ?)
- បូកសរុបលើចំណូលចិត្តរបស់កុមារឡើងវិញ ដោយផ្ដល់ដំបូន្មានលើចំណូលចិត្តណាដែលអវិជ្ជមាន។

ទះដៃតាមចំនួនព្យាង្គពី ២ ទៅ ៥ ព្យាង្គ

❖ **របៀបលេង ៖**

- កុមារអង្គុយជារាងពាក់កណ្ដាលរង្វង់
- ហៅឈ្មោះកុមារណាម្នាក់ដែលមានឈ្មោះ ២ព្យាង្គ ឧទាហរណ៍ ៖ តុលា គ្រូនាំកុមារទះដៃតាមឈ្មោះដែលគ្រូហៅដោយ តុ ទះដៃ១ លា ទះដៃ១ទៀត ស្មើ២ព្យាង្គ
- ហៅឈ្មោះកុមារណាម្នាក់ទៀតដែលមានឈ្មោះ ៣ព្យង្គ ឧទាហរណ៍ ៖ ចាន់ដារ៉ា គ្រូនាំកុមារទះដៃតាមឈ្មោះដែលគ្រូហៅដោយ **ចាន់** ទះដៃ១ **ដា** ទះដៃ១ និង **រ៉ា** ទះដៃ១ទៀត ស្មើ៣ព្យាង្គ
- រកឈ្មោះកុមារផ្សេងៗ ទៀតដែលមានឈ្មោះ ៤ព្យាង្គ ៥ព្យាង្គ អនុវត្តដូចខាងលើ
- កុមារអនុវត្ត ដោយគ្រូជាអ្នកហៅឈ្មោះកុមារផ្សេងៗ ទៀត ដែលមាន ២ ៣ ៤ ៥ព្យាង្គ មិនតាមលំដាប់ ហើយកុមារជាអ្នកទះដៃតាមគ្រូហៅឈ្មោះកុមារ
- នៅពេលហៅឈ្មោះឱ្យកុមារទះដៃចប់កុមារម្នាក់ គ្រូត្រូវនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ដោយទះដៃតាមចំនួនព្យាង្គរបស់ឈ្មោះកុមារនោះឡើងវិញ។

បញ្ជាក់ ៖ អាចនាំកុមារលេងជាមួយឈ្មោះកុមារ ឬឃ្លាដែលមានពាក្យផ្សេងៗទៀតបាន និងត្រូវត្រៀមឃ្លាដែលពាក្យនីមួយៗ មាន ២ ៣ ៤ ៥ព្យាង្គ ឱ្យបានច្រើន។

ពណ៌នា / ហុចកញ្ចប់ (អំពីសត្វ ឬវត្ថុផ្សេងៗ)

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារទាំងអស់អង្គុយជារង្វង់
- ហុចកញ្ចប់ដែលមានដាក់ប័ណ្ណរូបភាព (រូបសត្វ ឬវត្ថុផ្សេងៗ) ទៅកុមារណាម្នាក់
- ឈរបិទភ្នែក ឬបែរមុខទៅជញ្ជាំង បែរខ្នងដាក់កុមារ រួចផ្ដល់សញ្ញាបញ្ជាឱ្យកុមារហុចកញ្ចប់រូបភាពបន្តគ្នា
- ផ្តល់សញ្ញាបញ្ឈប់ដល់កុមារ កុមារណាដែលមានកញ្ចប់រូបភាពនៅក្នុងដៃត្រូវលូកយកប័ណ្ណមួយមកមើល រួចបង្ហាញដោយប្រាប់ឈ្មោះ ត្រាប់តាមសំឡេង ធ្វើកាយវិការតាមសត្វ/វត្ថុ រៀបរាប់រូបរាងចរិត លក្ខណៈ ឬការរស់នៅរបស់សត្វ/វត្ថុនោះ
- ដកប័ណ្ណរូបភាពដែលបានរៀបរាប់រួចចេញពីកញ្ចប់ កុមារទាំងអស់ចូលរួមកែលំអ
- លេងរបៀបនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណ។

➕ បញ្ជាក់៖ ករណីប័ណ្ណរូបភាពមានចំនួនតិច តែកុមារមានចំនួនច្រើន គ្រូត្រូវយកប័ណ្ណរូបភាពដែលបានរៀបរាប់រួចទុកចូលក្នុងកញ្ចប់វិញ។

ទាយឈ្មោះ តើនេះជាអ្វី?

❖ របៀបលេង ៖

- ដាក់ប័ណ្ណរូបភាពចំនួន ៤ ឬ ៥ ផ្កាប់នៅលើតុ
- ណែនាំពីរបៀបលេង
  - ឱ្យកុមារយកប័ណ្ណរូបភាពនៅលើតុមួយមកមើល រួចពណ៌នាពីរូបភាពនៅក្នុងប័ណ្ណឱ្យកុមារដទៃស្ដាប់ និងទាយឈ្មោះរូបភាពនោះ
  - កុមារបង្ហាញប័ណ្ណរូបភាពដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ
- កុមារអនុវត្តតាមរបៀបនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណរូបភាព។

➕ បញ្ជាក់ ៖ ល្បែងនេះគ្រូអាចនាំកុមារលេងជាមួយប័ណ្ណរូបភាពអំពីសត្វ វត្ថុផ្សេងៗ និងមុខរបរបស់មនុស្ស។

ប្រព័ន្ធគ្រួសារសត្វជើងបួន

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារឈរជារង្វង់
- កុមារម្នាក់ៗ ប្រាប់ឈ្មោះសត្វជើងបួនបន្តគ្នាខាងស្ដាំដៃរហូតដល់អ្នកចុងក្រោយ
- ប្រសិនបើកុមារណាម្នាក់ប្រាប់ឈ្មោះសត្វជើង៤ ដូចអ្នកមុន ឬប្រាប់ឈ្មោះខុស គឺត្រូវរំលងទៅកុមារបន្ទាប់
- លេងរបៀបនេះរហូតដល់ពេលបញ្ចប់ និងក្រោយពេលបញ្ចប់នាំកុមាររាំច្រៀងទាំងអស់គ្នា។

ថង់ទិព្វ ស្លាកសញ្ញាសាធារណៈ

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារឈរជារង្វង់
- ហុចថង់ទិព្វ ដែលមានប័ណ្ណស្លាកសញ្ញាបន្ទប់ទឹកប្រុស ស្រី សញ្ញាពេទ្យ និងសញ្ញាចរាចរណ៍ឱ្យកុមារ
- ឱ្យសញ្ញាកុមារ ច្រៀងបណ្តើរ ទះដៃបណ្តើរ និងហុចថង់ទិព្វបន្តគ្នាខាងស្ដាំដៃ
- ឱ្យសញ្ញាបញ្ឈប់ ថង់ទិព្វនៅដៃកុមារណា កុមារនោះលូកដៃទៅក្នុងថង់រើសយកប័ណ្ណរូបភាពមួយមកមើល ហើយប្រាប់ឈ្មោះស្លាកសញ្ញានៅក្នុងប័ណ្ណនោះ រួចបង្ហាញមិត្តភក្តិ
- លេងរបៀបនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណរូបភាព។

ទាយឈ្មោះសកម្មភាព

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារអង្គុយជាអក្សរ U
- ណែនាំពីរបៀបលេងល្បែង៖ គ្រូធ្វើកាយវិការ កុមារទាយ
- សម្តែងកាយវិការដូចជា៖ ដំណើរសត្វដំរី ដំណើរសត្វទា ដុសធ្មេញ សិតសក់ ...
- កុមារទាយសកម្មភាពរបស់គ្រូម្តងមួយៗ
- កុមារអនុវត្តការលេងដោយខ្លួនឯង និងប្តូរវេនគ្នាសម្តែងវិញម្តង។

តម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់លំដោយ

❖ របៀបលេង ៖

- ចែកប័ណ្ណរូបភាពដែលបានច្របល់ចូលគ្នាឱ្យទៅកុមារតាមក្រុ និងណែនាំឱ្យកុមាររៀបតាមលំដាប់លំដោយ
- កុមាររៀបប័ណ្ណរូបភាពតាមលំដាប់លំដោយនៃសាច់រឿងតាមក្រុម
- ពិនិត្យមើ តើប័ណ្ណរូបភាពទាំងនេះកុមាររៀបតាមលំដាប់ហើយឬនៅ? បើមិនទាន់ត្រឹមត្រូវគ្រូណែនាំបន្ថែម
- កុមាររៀបរាប់សាច់រឿងតាមលំដាប់លំដោយនៃសកម្មភាព
- យកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់ និងណែនាំកុមារប្រើពាក្យឱ្យត្រូវតាមវាក្យសព្ទ។

✚ បញ្ជាក់៖ គ្រូត្រូវរករូបភាពសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់មនុស្ស ឬការលូតលាស់ជាតំណាក់កាលរបស់សត្វ រុក្ខជាតិផ្សេងៗ ចាប់ពី ៣ ទៅ ៥សន្លឹកក្នុងមួយឈុតៗ ដើម្បីយកមកឱ្យកុមារតម្រៀបតាមលំដាប់លំដោយ។

ឡុកឡាក់ស្រះ (ា ិ ី ឹ)

❖ របៀបលេង ៖

- កុមារលេង១ក្រុមៗ មានចំនួន ៤នាក់ ដោយម្នាក់ៗ កាន់មួយជ្រុង
- បង្ហាញផ្ទាំងក្រដាសឡុកឡាក់ មេឡុកឡាក់ និងប័ណ្ណ ដែលមានស្រៈ ា ិ ី ឹ ដោយនាំកុមារសង្កេត និងអានស្រៈ
- ប៉ាវរកអ្នកចាប់ផ្តើមបោះមេឡុកឡាក់មុនគេ
- អ្នកចាប់ផ្តើមបោះមេឡុកឡាក់ បើមុខមេឡុកឡាក់ចំស្រៈ ា ទើបអាចជ្រើសរើសប័ណ្ណស្រៈ ា រៀប
- លើស្រៈ ា ក្នុងផ្ទាំងក្រដាសឡុកឡាក់របស់ខ្លួនបើមិនចំ ស្រៈា ទេ គ្មានសិទ្ធរើសស្រៈផ្សេងដាក់ឡើយ
- ត្រូវប្តូរវេនទៅអ្នកទី២ អនុវត្តរបៀបនេះទៅអ្នកបន្តបន្ទាប់ដោយគោរពតាមលំដាប់ស្រៈ
- បើអ្នកណាជ្រើសរើសប័ណ្ណដាក់ផ្ទាំងក្រដាសឡុកឡាក់នៅជ្រុងរបស់ខ្លួនពេញមុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះទី១ និងឈ្នះបន្តបន្ទាប់រួចឱ្យកុមារអានឡើងវិញ។

ឡូតូស្រះ (ពីស្រះ ា ដល់ស្រះ ូ)

❖ របៀបលេង៖

- ល្បែងនេះអាចលេងជាបុគ្គល ឬក្រុមតូច អាស្រ័យតាមចំនួនសម្ភារៈ
- បង្ហាញផ្ទាំងក្រដាសឡូតូស្រះនិងប័ណ្ណស្រះទាំង៨ឱ្យកុមារសង្កេត និងកុមារអានស្រះទាំងនោះ
- កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវមានផ្ទាំងក្រដាសឡូតូស្រះ និងប័ណ្ណស្រះទាំង៨ ច្របល់ចូលគ្នា
- ហៅស្រះម្តងមួយៗឧទាហរណ៍៖ ស្រះ ា កុមារត្រូវយកប័ណ្ណស្រះ ា ដាក់លើផ្ទាំងក្រដាសឡូតូស្រះ ា
- នាំលេងរបៀបនេះ រហូតអស់ប័ណ្ណស្រះ
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល និងឱ្យកុមារអានស្រះឡើងវិញ។

បន្ថែមពាក្យនៅផ្សារ

❖ របៀបលេង៖

- តើពេលយើងទៅផ្សារ យើងយកសម្ភារៈអ្វីខ្លះទៅជាមួយ?
- កុមាររៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារៈតាមការនឹកឃើញ(កង់ ម៉ូតូ មួក លុយ កន្ត្រក ក្រម៉ា ធ័ត្រ ទូរស័ព្ទ...)
- បិទប័ណ្ណរូបភាពច្របូកច្របល់គ្នា កង់ ម៉ូតូ មួក ក្រដាសប្រាក់ កន្ត្រក ក្រម៉ា ធ័ត្រ ទូរសព្ទ នៅលើក្ដារខៀន
- នាំកុមារលេងល្បែងទៅផ្សារដោយប្រើប្រាស់សម្ភារៈដែលបានបិទលើក្ដារខៀន
- ឥឡូវនេះយើងនាំគ្នាត្រៀមខ្លួនទៅផ្សារដោយនិយាយថា៖
  - កុមារទី១៖ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ (កុមារដកប័ណ្ណរូបលុយយកទៅបិទលើក្ដារខៀន)
  - កុមារទី២៖ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ កន្ត្រក (កុមារដកប័ណ្ណរូបកន្ត្រក យកទៅបិទបន្តពីប័ណ្ណរូបលុយលើក្ដារខៀន)
  - កុមារទី៣៖ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ កន្ត្រក មួក (កុមារដកយកប័ណ្ណរូបមួកយកទៅបិទបន្តពីប័ណ្ណរូបកន្ត្រកលើក្ដារខៀន)
  - កុមារទី៤៖ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ កន្ត្រក មួក និងទូរស័ព្ទ...(កុមារដកប័ណ្ណរូបទូរស័ព្ទយកទៅបិទបន្តពីប័ណ្ណរូបមួកលើក្ដារខៀន)

ស្ដាប់សូរសំឡេងនៅក្នុងបរិស្ថាន

❖ របៀបលេង៖

- ឱ្យកុមារបិទភ្នែក រួចស្ដាប់សូរសំឡេងផ្សេងៗដែលនៅជុំវិញខ្លួនគេ
- ឱ្យកុមារបើកភ្នែកវិញ រួចប្រាប់ពីសំឡេងដែលគេបានឮ និងធ្វើត្រាប់តាមសំឡេងដែលគេបានឮ
- ឱ្យកុមារបិទភ្នែកម្ដងទៀត រួចគ្រូដើរទៅជ្រុងណាមួយទះដៃ និងឈរនៅទីនោះ
- ឱ្យកុមារចង្អុលទិសដែលគេបានឮសំឡេងនោះ
- ឱ្យកុមារបើកភ្នែកដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយរបស់កុមារ
- ធ្វើរបៀបនេះនៅជ្រុងផ្សេងៗទៀត ដោយប្រើសំឡេងសត្វ ។

បង្កើតឃ្លាដែលមាន៦ព្យាង្គ

❖ របៀបលេង៖

- នាំកុមារបង្កើតឃ្លាដែលមាន៦ព្យាង្គ(១ម៉ាត់ ស្មើ ១ព្យាង្គ)
- ឧទាហរណ៍៖ គ្រូអានឃ្លាឱ្យកុមារស្ដាប់ ខ្ញុំ ទៅ ផ្សារ ទិញ នំ ញ៉ាំ
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ ដោយរាប់ព្យាង្គក្នុងឃ្លាជាមួយនឹងការរាប់ម្រាមដៃ
- ឧទាហរណ៍៖ ខ្ញុំ (រាប់ម្រាមដៃ១) ទៅ (រាប់បន្ថែមម្រាមដៃមួយទៀត ១ ២)ផ្សារ (រាប់បន្ថែមម្រាមដៃមួយទៀត ១ ២ ៣)ទិញ (រាប់បន្ថែមម្រាមដៃមួយទៀត ១ ២ ៣ ៤) នំ (រាប់បន្ថែមម្រាមដៃមួយទៀត ១ ២ ៣ ៤ ៥) ញ៉ាំ (រាប់បន្ថែមម្រាមដៃមួយទៀត ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦)
- នាំកុមារបង្កើតតាមរបៀបនេះ ជាមួយនឹងឃ្លាដែលមាន៦ព្យាង្គផ្សេងទៀត ចំនួន ២ ឬ ៣ ឃ្លាផ្សេងទៀត
- ណែនាំកុមារពីរបៀបរកឃ្លាដែលមាន៦ព្យាង្គ តាមការចង់បង្កើតរបស់កុមារ
- បែងចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ
- ក្រុមពិភាក្សាគ្នារកឃ្លាដែលមាន ៦ ព្យាង្គ
- តំណាងក្រុមឡើងអានឃ្លាដែលរកបានឱ្យក្រុមធំស្ដាប់
- នាំកុមារទាំងអស់ផ្ទៀងផ្ទាត់

- អនុវត្តរបៀបនេះរហូតដល់អស់ក្រុម
- សម្របសម្រួលនឹងលើកសរសើរ ។

បញ្ជាក់ ៖ គ្រូត្រូវត្រៀមឃ្លាផ្សេងៗទៀតដែលមាន៦ព្យាង្គឱ្យបានច្រើន ងាយស្រួល។

២.៥.២.២- រឿងនិទាន

កូនទន្សាយទៅសាលារៀន

មានកូនទន្សាយមួយឈ្មោះទីណូ។ ព្រឹកនេះទីណូកំពង់គេងលក់យ៉ាងស្កប់ស្កល់ ព្រះអាទិត្យរះចាំងចូលតាមមាត់បង្អួច ហើយមកខ្សឹបដាស់ទីណូថ្នមៗ ដោយនិយាយថា ៖ ភ្ញាក់ឡើងទីណូ ភ្លឺហើយ។ ទីណូប្រែខ្លួនទៅម្ខាងរួចទាញខ្នើយមកគ្របក្បាល។ សត្វចាបឃើញដូចនេះ ក៏នាំគ្នាស្រែកពីលើមែកត្របែកថា ៖ ចេបៗ! ចេបៗ! ទីណូ ភ្លឺហើយៗ។ ទីណូមិនឮទេ វាកំពុងស្រមុក ខៗ។ ពេលនោះនាឡិកាស្រែកយ៉ាងខ្លាំងថា៖ រ៉ឺងៗ! ទីណូម៉ោងប្រាំមួយហើយភ្ញាក់ឡើងៗ។ ទីណូភ្ញាក់ព្រឺតស្ទុះក្រោកអង្គុយពត់ខ្លួនប្រាណហើយនិយាយថា៖ សួស្តី នាឡិកា! អរគុណឯងដែលបានដាស់ខ្ញុំ។ នាឡិកាញញឹម ព្រមទាំងគ្រវីក្បាលរួចតបវិញថា ៖ សួស្តីទីណូ មិនមែនខ្ញុំតែម្នាក់ឯងទេ ដែលដាស់នោះ។ ទីណូរត់ចេញទៅរានហាលខាងក្រៅផ្ទះនិយាយថា៖ សួស្តីបងចាប! សួស្តីបងព្រះអាទិត្យ! អរគុណអ្នកទាំងអស់គ្នាដែលបានដាស់ខ្ញុំ។ ព្រះអាទិត្យញញឹមស្រស់ដាក់ទីណូរួចតបវិញ៖ សួស្តី ទីណូ! សូមបងមានសុខភាពល្អ។ សត្វចាបនិយាយថា៖ សួស្តី ទីណូ! សូមឯងមានប្រាជ្ញាភ្លឺថ្លា អរគុណ! អរគុណ! ខ្ញុំលាសិនហើយ! ខ្ញុំប្រញាប់ទៅសាលារៀន។ ទីណូលប់មុខ ស្លៀកពាក់ សិតសក់ស្អាតបាត ស្រស់ស្រូបអាហាររួចយកកាតាប ហើយសំពះលាប៉ាម៉ាក់ចេញទៅសាលារៀន។ នៅតាមផ្លូវទីណូឃើញអ៊ូកៗ កំពុងចាប់ចង្រិតនៅគុម្ពស្មៅ។ ទីណូនិយាយទៅកាន់អ៊ូកៗថា៖ សួស្តីអ៊ូកៗ! ឯងមិនទាន់រៀបចំខ្លួនទៅរៀនទេឬ? អ៊ូកៗតបថា៖អត់ទេ ខ្ញុំរៀនពេលរសៀល ព្រឹកនេះខ្ញុំនៅផ្ទះជួយចម្អិនម្ហូបម៉ាក់ខ្ញុំ អូមែន! ខ្ញុំលាសិនហើយ សូមមានសំណាងល្អ! លាសិហើយ។ ទីណូដើរប្រញាប់ទៅសាលា គ្រាន់តែដើរចូលផុតមាត់ទ្វាររបងសាលារៀន ជួងក៏បន្លឺម៉ឹងៗហៅសិស្សទាំងអស់ឱ្យចូលរៀន សិស្សទាំងអស់គោរពទង់ជាតិ រួចនាំគ្នាតម្រៀបជួរចូលថ្នាក់រៀន លោកគ្រូឈរនៅក្តារខៀនបម្រុងចាប់ផ្តើមមេរៀន។ រំពេចនោះស្វារត់ចូលមកហើយអង្គុយក្បែរទីណូ លោកគ្រូឃើញដូចនេះក៏សួរថា ៖ សួស្តី កូនស្វា! កូនឯងរវល់ធ្វើអ្វីបានជាទើបមកដល់?។ បាទលោកគ្រូ ! ខ្ញុំរវល់រកសៀវភៅទើបបានជាមករៀនយឺតបន្តិច។ លោកគ្រូថា៖ថ្ងៃក្រោយត្រូវទុកដាក់ប្រដាប់ប្រដារៀនឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ទើបងាយរក កូនស្វាតបវិញថា៖បាទលោកគ្រូ! ។

ដៃ ជើង មាត់ ច្រណែននឹងក្រពះ

មានរឿងមួយដំណាលថាមានដៃ ជើង និងមាត់ ច្រណែននឹងក្រពះហើយដៃចាប់ផ្តើមសួរគ្នាថា៖ហេតុអ្វីបានជាយើងមាននាទីធ្វើការងារអ្វីៗ សព្វបែបយ៉ាងសុទ្ធតែពឹងលើយើងទាំងអស់គ្នា ប៉ុន្តែយើងពុំបានទទួលអាហារ ឬរសជាតិអ្វីសោះ?។ ជើងឆ្លើយថា៖ អ្នកឯងមានសំណាងជាងខ្ញុំ ហើយអ្នកអាចចាប់កាន់ចំណីអាហារបានដឹងក្តៅត្រជាក់ ចំណែកខ្ញុំវិញគ្មានសោះ។ ដៃឆ្លើយថា៖ ខ្ញុំបានត្រឹមតែចាប់កាន់ប៉ុណ្ណោះមានតែមាត់ទេដែលបានទទួលអាហារទាំងនោះ។ មាត់ឮដៃ ជើងជជែកគ្នាយ៉ាងដូច្នោះក៏តបថា៖មិនត្រូវទេ ក្រពះឯណោះ ទើបបានឆ្អែត ដូចនេះយើងទាំងបីនាក់មិនត្រូវបរិភោគឬធ្វើការងារអ្វីឡើយ ចាំមើលក្រពះបានអាហារពីណាមកចម្អែត! និយាយរួចអ្នកទាំងបីក៏ធ្វើតាមគំនិត ពេលនោះរាងកាយទាំងមូលចុះស្គម ហត់ហេវ អស់កម្លាំងជាខ្លាំង ទើបក្រពះនិយាយពន្យល់ពួកគេថា៖ អ្នកពិតជាយល់ខុសហើយ ជារៀងរាល់ថ្ងៃខ្ញុំក៏ធ្វើការដូចអ្នកដែរ គឺខ្ញុំបានរំលាយអាហារទាំងនោះ ហើយជីវជាតិទាំងអស់នោះបានបញ្ជូនទៅឱ្យអ្នកទាំងអស់គ្នា ពេលដែលអ្នកមិនធ្វើការនោះ គឺវាធ្វើឱ្យយើងស្លាប់ទាំងអស់គ្នា ដូច្នេះយើងគួរធ្វើការ និងហូបអាហារឡើងវិញទើបធ្វើឱ្យយើងមានសុខភាពរឹងមាំល្អ។ ចាប់ពីថ្ងៃនោះមក ដៃ ជើង និងមាត់ លែងមានគំនិតច្រណែន នឹងក្រពះ ហើយខិតខំធ្វើការងារ និងហូបអាហារដែលមានប្រយោជន៍ដល់រាងកាយទាំងមូល។

មើមផែថាវដ៏ធំ

ល្ងាចថ្ងៃនេះ មេឃស្រទំ លោកតាជីកដីដាំគ្រាប់ផែថាវ។ លោកតា និងគីគី ស្រោចទឹក បោចស្មៅ ដាក់ជីជារៀងរាល់ថ្ងៃ។ ព្រឹកនេះលោកតាបានទៅមើលថែទាំសួនបន្លែដូចសព្វដង ស្រាប់តែគាត់លាន់មាត់ថា ៖ យី! ផែថាវយើងចេញមើមធំណាស់។ គាត់ក៏ប្រឹងដកផែថាវ អ៊ឹសៗៗ ១ ២ ៣ ៗៗ ។ ដកច្រើនដងហើយនៅតែមិនបាន លោកតាក៏បានស្រែកហៅយាយមកជួយដកមើមផែថាវ។

ពេលនោះយាយមកដល់ យាយឱបចង្កេះតា តាទាញបន្លែ « ១ ២ ៣ ៗៗ » ដកច្រើនដងហើយ នៅតែមិនបាន យាយស្រែកហៅចៅស្រី ចៅស្រីឱបចង្កេះយាយ យាយឱបចង្កេះតា តាទាញបន្លែ «១ ២ ៣ ៗៗ» ដកច្រើនដងហើយនៅតែមិនបាន។ ចៅស្រីរត់ហៅ គីគី វ៉ូស វ៉ូស! គីគី ខាំទាញសំពត់ចៅស្រី ចៅស្រីឱបចង្កេះយាយ យាយឱបចង្កេះតា តាទាញបន្លែ « ១ ២ ៣ ៗៗ » ដកច្រើនដងហើយនៅតែមិនបាន។

គីគី រត់ទៅហៅឆ្មា។ ម៉េវ ម៉េវ ឆ្មារត់មកតោងកន្ទុយគីគី គីគីខាំទាញសំពត់ចៅស្រី ចៅស្រីឱបចង្កេះយាយ យាយឱបចង្កេះតា តាទាញបន្លែ « ១ ២ ៣ ៗៗ » ដកច្រើនដងហើយនៅតែមិនបាន។ ឆ្មារត់ទៅហៅកណ្តុរ ចិច ចិច! កណ្តុររត់ទៅតោងកន្ទុយឆ្មា ឆ្មាតោងកន្ទុយគីគី គីគីខាំទាញសំពត់ចៅស្រី ចៅស្រីឱបចង្កេះយាយ យាយឱបចង្កេះតា តាទាញបន្លែ « ១ ២ ៣ ៗៗ អូ! ដកបានហើយ មើមផែថាវធំណាស់ តស់ពួកយើងយកមើមផែថាវនេះទៅស្ល »។

ទន្សាយចង់ស៊ីចេក

មានទន្សាយមួយឃើញយាយទូលចេកដើរមក វាធ្វើពុតជាងាប់នៅក្បែរផ្លូវ។ យាយឃើញទន្សាយត្រេកអរណាស់ក៏លើកទន្សាយដោយដៃទាំងពីរដាក់លើល្អីចេក រួចទូលដើរទៅ។ ទន្សាយបកចេកស៊ីគ្មានសំចៃម្តងមួយៗទាល់តែអស់នៅសល់តែសំបក រួចលោតចូលព្រៃបាត់។ យាយមកដល់ផ្ទះដាក់ល្អីចុះលើកដៃទះទ្រូង ហើយលាន់មាត់ថា ៖ យី ! ថ្ងៃនេះ អញចាញ់បោកទន្សាយទេតើ។

កុមារីតូច និងខ្លាឃ្មុំទាំងបី

កាលពីព្រេងនាយមានកុមារីតូចម្នាក់រស់នៅជាមួយម្តាយនាងនៅក្បែរព្រៃមួយ។ ម្តាយបានហាមកូនស្រីរបស់ខ្លួនថា ៖ កុំឱ្យទៅដើរលេងនៅក្នុងព្រៃនោះ ព្រោះវាមានគ្រោះថ្នាក់ច្រើនណាស់។ ប៉ុន្តែថ្ងៃមួយនៅពេលកំពុងបេះផ្កាលេង កុមារីតូចស្រាប់តែដើរចូលទៅក្នុងព្រៃនោះយ៉ាងជ្រៅដោយមិនដឹងខ្លួនឡើយ។ នៅពេលដែលកុមារីតូចចង់ត្រឡប់មកផ្ទះវិញ នាងដឹងថានាងពិតជាវង្វេងផ្លូវហើយ កុមារីតូចប្រុងនឹងស្រែកយំទៅហើយ ស្រាប់តែនាងក្រឡេកមើលទៅខាងមុខក៏ឃើញមានផ្ទះមួយស្ថិតនៅកណ្តាលព្រៃនោះ។

ឱ ! ជាការពិតណាស់ នោះមិនមែនជាផ្ទះនាងទេ។ ក៏ប៉ុន្តែកុមារីតូចគិតថា នាងនឹងជួបប្រទះមនុស្សណាម្នាក់នៅទីនោះដែលអាចជួយជូននាងឱ្យត្រឡប់ទៅផ្ទះវិញបាន។ គិតដូច្នោះហើយ កុមារីតូចក៏ដើរសំដៅទៅផ្ទះជិតនោះរួចក៏ស្រែកហៅដោយគ្មាននរណាឆ្លើយសោះ នាងក៏ដើរចូលទៅ។ អីក៏ចម្លែកម្ល៉េះផ្ទះនេះ! វត្ថុគ្រប់ប្រភេទទាំងអស់សុទ្ធតែមានបីៗ ហើយមួយប្រភេទៗ សុទ្ធតែមានទំហំខុសៗគ្នាទាំងបីដែរ។ នៅទីនោះមានតុបី ៖ តុធំមួយ តុមធ្យមមួយ និងតុតូចមួយ កៅអីមានបី ៖ កៅអីធំមួយ កៅអីមធ្យមមួយ និងកៅអីតូចមួយ ចានសម្លបី ៖ចានសម្លធំមួយ ចានសម្លមធ្យមមួយ និងចានសម្លតូចមួយ... កុមារីតូចដើរចូលទៅជិត។ នាងឃ្លានខ្លាំងណាស់។ កុមារីតូចអង្គុយនៅលើកៅអីធំ តែកៅអីនោះខ្ពស់ពេក។ នាងអង្គុយលើកៅអីមធ្យមម្តង ប៉ុន្តែកៅអីនោះពិបាកអង្គុយណាស់។ ពេលនោះកុមារីតូចក៏ទៅអង្គុយលើកៅអីតូចម្តង។ កៅអីតូចនេះអង្គុយស្រួលណាស់! ក៏ប៉ុន្តែមិនបានប៉ុន្មានវិនាទីផងវាក៏បាក់ទៅ!។ ម្តងនេះកុមារីតូចភ្លក្សសម្លនៅក្នុងចានធំប៉ុន្តែសម្លក្តៅពេក នាងភ្លក្សសម្លនៅក្នុងចានមធ្យមតែសម្លនៅក្នុងចាននោះប្រៃពេក។ ពេលនោះនាងក៏ភ្លក្សសម្លនៅក្នុងចានតូចទៅ។ ម្តងនេះសម្លឆ្ងាញ់ណាស់ឆ្ងាញ់រហូតធ្វើឱ្យនាងញ៉ាំអស់ពីក្នុងចាន។ កុមារីតូចទទួលអារម្មណ៍ថាដូចជាអស់កម្លាំងណាស់។ នាងក៏ឡើងលើផ្ទះចូលទៅកាន់បន្ទប់។ នៅទីនោះកុមារីតូចក៏

ឃើញគ្រែទាំងអស់ក៏មានបីដែរ គឺ គ្រែធំមួយ គ្រែមធ្យមមួយ គ្រែតូចមួយ។ កុមារីតូចសាកល្បងគេងលើគ្រែធំ ប៉ុន្តែគ្រែនោះរឹងពេកពិបាកគេងណាស់ នាងសាកល្បងគេងលើគ្រែមធ្យមម្តង តែគ្រែមធ្យមនោះទន់ពេក បន្ទាប់មកនាងក៏សាកល្បងគេងលើគ្រែតូចម្តង គ្រែតូចនេះស្រួលគេងណាស់ ស្រួលរហូតធ្វើឱ្យតូចគេងលង់លក់ទៅ។ពេលជាមួយគ្នានោះដែរ ម្ចាស់ផ្ទះក៏ត្រឡប់មកពីដើរលេងវិញ គឺជាខ្លាឃ្មុំបី! ពិតប្រាកដណាស់វាគឺជាខ្លាឃ្មុំទាំងបី ខ្លាឃ្មុំធំគឺជាឪពុក ខ្លាឃ្មុំដែលមាឌមធ្យមជាម្តាយ និងខ្លាឃ្មុំតូចដែលត្រូវជាកូន។ នៅពេលដែលពួកគេចូលមកដល់ក្នុងផ្ទះបាយ។ ខ្លាឃ្មុំធំជាឪពុកក៏ស្រែកឡើងដោយសំឡេងឮខ្លាំងៗរបស់វាថា៖ មានអ្នកណាម្នាក់មកអង្គុយលើកៅអីខ្ញុំហើយ។ ចំណែកខ្លាឃ្មុំមធ្យមជាម្តាយក៏ស្រែកឡើងដោយសំឡេងល្មមឡើងដែរថា៖ចំណែកកៅអីខ្ញុំក៏មានអ្នកណាមកអង្គុយដែរ! ព្រមគ្នានោះដែរខ្លាឃ្មុំតូចដែលជាកូនស្រែកដោយសំឡេងតូចឆ្មាររបស់វាព្រមទាំងយំផងថា៖មានអ្នកណាម្នាក់ធ្វើឱ្យកៅអីខ្ញុំបាក់ហើយ! បន្ទាប់មកខ្លាឃ្មុំទាំងបី ដើរទៅជិតតុរបស់ពួកគេ រំពេចនោះខ្លាឃ្មុំធំជាឪពុកស្រែកឡើងដោយសំឡេងខ្លាំងៗរបស់វាឡើងទៀតថា៖ មានអ្នកណាម្នាក់លូកសម្លរបស់ខ្ញុំហើយ! ឯខ្លាឃ្មុំជាម្តាយស្រែកដោយសំឡេងល្មមៗរបស់វាដែរថា៖ សម្លរបស់ខ្ញុំក៏មានគេលូកដែរ! ពេលជាមួយគ្នានេះខ្លាឃ្មុំតូចជាកូនក៏ស្រែកឡើងដោយសំឡេងតូចឆ្មាររបស់វាព្រមទាំងយំផងថា៖មានអ្នកណាបានញ៉ាំសម្លរបស់ខ្ញុំអស់រលីងហើយ! ខ្លាឃ្មុំទាំងបីឡើងទៅកាន់បន្ទប់របស់គេទៀត ខ្លាឃ្មុំធំជាឪពុកក៏ស្រែកឡើងដោយសំឡេងឮខ្លាំងរបស់ពួកគេថា៖មានអ្នកណាម្នាក់មកដេកលេងលើគ្រែរបស់ខ្ញុំ! រីឯខ្លាឃ្មុំជាម្តាយស្រែកដោយសំឡេងល្មមៗថា៖គ្រែរបស់ខ្ញុំក៏មានគេមកដេកលេងដែរ។ ទន្ទឹមគ្នានេះខ្លាឃ្មុំតូចជាកូនបែរជាសើចទៅវិញព្រមទាំងស្រែកដោយសំឡេងតូចឆ្មារថា៖អ្នកណានេះកំពុងតែដេកលើគ្រែខ្ញុំ! ទន្ទឹមគ្នានឹងឮសូរសម្រែកទាំងនេះ កុមារីតូចក៏ភ្ញាក់ដឹងខ្លួនឡើង។

ពេលដែលនាងបើកភ្នែកភ្លាម នាងមានការភ័យខ្លាចយ៉ាងខ្លាំង ហើយក៏រត់ចេញទៅយ៉ាងលឿនដោយភ្លេចយកទាំងផ្កា និងស្បែកជើងរបស់នាងទៅជាមួយផង។ ប៉ុន្តែសំណាងល្អ ខ្លាឃ្មុំទាំងបីសុទ្ធតែជាសត្វស្លូត ចេះគួរសមទាំងអស់។ ពេលដែលកុមារីតូចរត់ទៅ ខ្លាឃ្មុំធំជាឪពុកស្រែកដោយសំឡេងឮខ្លាំងថា៖គេមិនត្រូវចូលក្នុងផ្ទះអ្នកដទៃដោយម្ចាស់គេមិននៅ ឬដោយគ្មានសុំការអនុញ្ញាតពីម្ចាស់ផ្ទះយ៉ាងដូចនេះទេ!

ចំណែកឯខ្លាឃ្មុំជាម្តាយស្រែកដោយសំឡេងល្មមៗថា៖ នាងត្រូវតែស្តាប់បង្គាប់ និងគោរពម្តាយរបស់នាងជានិច្ច! នៅពេលជាមួយគ្នានោះដែរ ខ្លាឃ្មុំតូចជាកូនដែលស្លូតគួរឱ្យស្រឡាញ់ខ្លាំងនោះស្រែកដោយសំឡេងតូចឆ្មារយ៉ាងគ្រលួចថា៖ បត់ស្តាំ! ហើយបត់ឆ្វេង! ឯងនឹងរកផ្ទះឯងឃើញបានយ៉ាងឆាប់រហ័ស! ដោយសារការចង្អុលបង្ហាញផ្លូវពីកូនខ្លាឃ្មុំ កុមារីតូចរកឃើញផ្លូវត្រឡប់ទៅផ្ទះនាងវិញ។ តាំងពីកើតហេតុការណ៍ផ្សងព្រេងមក កុមារីតូចតែងតែស្តាប់បង្គាប់ម្តាយនាងជានិច្ច នាងឈប់ទៅដើរលេងក្នុងព្រៃម្នាក់ឯងទៀត ហើយនាងក៏លែងលួចចូលទៅក្នុងផ្ទះអ្នកដទៃដោយគ្មានការអញ្ជើញផងដែរ។

បូណាជាកុមារល្អ

បូណាជាកុមារខិតខំរៀនសូត្រណាស់ អ្នកគ្រូតែងសរសើរបូណារាល់ថ្ងៃ នៅផ្ទះបូណាបានជួយធ្វើការឪពុកនិងម្តាយសព្វគ្រប់ ដូចជា ដងទឹក ជញ្ជូនអុស ស្រោចបន្លែ និងជួយបោសផ្ទះសំបែង។ ដោយឃើញកូនឧស្សាហ៍ធ្វើការខិតខំរៀនសូត្រ ម្តាយបូណាក៏ទិញស្បែកជើងមួយគូឱ្យជារង្វាន់ដល់បូណា។ ស្បែកជើងនោះស្អាតណាស់ បាតវាធ្វើអំពីកៅស៊ូ បូណាពាក់ស្បែកជើងថ្មីទៅរៀនរាល់ថ្ងៃដោយប្រុងប្រយ័ត្នខ្លាចដាច់ខ្សែ ឬប្រឡាក់ភក់។ ថ្ងៃមួយមេឃភ្លៀងខ្លាំងនៅតាមផ្លូវមានទឹកដក់ជាថ្លុកធំៗ បូណាត្រូវលោតឆ្លងថ្លុកនោះតែភ្លាត់ស្នៀត បូណាផុងជើងចូកក្នុងភក់នាំឱ្យប្រឡាក់ស្បែកជើងថ្មី និងខោ អាវ បូណាចង់យំ។ ពេលនោះមានមិត្តភក្តិរួមថ្នាក់ជាច្រើនដើរមកដល់ បូណាឃើញក៏រាដៃឃាត់មិនទាន់ឱ្យមិត្តឆ្លងថ្លុក ហើយក៏ស្ទុះទៅយកក្តារមួយបន្ទះវែងមកដាក់ធ្វើជាស្ពានឱ្យមិត្តទាំងអស់គ្នាឆ្លងដោយស្រួលគ្មានប្រឡាក់ជើងនិងខោអាវឡើយ មិត្តទាំងអស់បានចាប់ដៃ ទះស្នា អរគុណ និងសរសើរដល់សេចក្តីក្លាហាន និងទឹកចិត្តសប្បុរសធម៌របស់បូណា។

កុមារសៅចេះកែខ្លួន

មានកុមារម្នាក់ឈ្មោះសៅ ជាកុមាររពិលរប៉ូចមិនស្តាប់បង្គាប់ឪពុកម្តាយ និងអ្នកគ្រូឡើយ។ ថ្ងៃមួយសៅពុំបានទៅសាលារៀនទេ ហើយសៅក៏បានយកដែកគោលទៅដាក់កប់នៅតាមផ្លូវទៅសាលារៀន ហើយរត់ពួនចាំមើល។ នារីជាកុមារីល្អដែលអ្នកគ្រូនិងមិត្តដទៃទៀតស្រឡាញ់រាប់អាន។ ព្រឹកស្អែកនារីជិះកង់ទៅសាលារៀន ស្រាប់តែកង់របស់នារីបែកលាន់ឮសូរផ្ទុង នារីភ័យណាស់ក៏ចុះពីលើកង់ ហើយនិយាយម្នាក់ឯងថា៖ "យី! ដែកគោលទេតើ!"។ សៅក៏លោតចេញពីគុម្ពោតព្រៃហើយស្រែកសើចយ៉ាងសប្បាយរីករាយ "ហាស់ ហាៗៗ សប្បាយមែនៗ"។ នារីខឹងណាស់ក៏ស្រែកបន្ទោសសៅថា៖ "សៅ! ម្តេចក៏សៅឯងធ្វើដូច្នេះ? ចុះបើសិនជាកង់ ឬម៉ូតូរបស់លោកអ៊ំវិញ តើឯងគិតដូចម្តេចដែរ?"។ ពេលនោះក៏មានអ៊ំម្នាក់ជិះកង់មកដល់ហើយសួរនារីថា៖ "មានរឿងអ្វីក្មួយស្រី? ហេតុអ្វីបានជាកង់នេះបែក?"។ នារីឆ្លើយជម្រាបលោកអ៊ំនោះថា៖ "ជម្រាបលោកអ៊ំ គឺសៅនេះជាអ្នកយកដែកគោលមកកប់"។ អ៊ំបាននិយាយទៅកាន់សៅថា៖"ក្មួយមិនត្រូវធ្វើដូច្នេះទេ ព្រោះនាំឱ្យខាតបង់លុយកាក់ ពិសេសគឺខានបានទៅសាលារៀនទៀតផង។ ដូច្នេះថ្ងៃក្រោយ ចូរក្មួយឈប់ធ្វើដូច្នេះទៀត ហើយក្មួយត្រូវទៅសាលារៀនឱ្យបានរៀងរាល់ថ្ងៃដូចនារី និងមិត្តដទៃណា ព្រោះពេលវេលាជាមាសប្រាក់"។ សៅដឹងកំហុសរបស់ខ្លួនក៏និយាយសុំទោស និងសារភាពថា៖ "ថ្ងៃក្រោយខ្ញុំឈប់ធ្វើរបៀបនេះទៀត ហើយខ្ញុំនឹងទៅសាលារៀនបានទៀងទាត់រាល់ថ្ងៃដូចមិត្តឯទៀតដែរ"។

កសិករ និងពស់ថ្លាន់

នៅក្នុងភូមិមួយ មានកសិករជាច្រើនគ្រួសារ បានរស់នៅយ៉ាងសុខសាន្ត ដោយប្រកបរបរចិញ្ចឹមជីវិតធ្វើស្រែចម្ការ ។ ជារៀងរាល់ឆ្នាំ ពួកគាត់តែងតែធ្វើស្រែបានផលស្រូវយ៉ាងសម្បូរហូរហៀរ ធ្វើឱ្យមានជីវភាពធូរធារគ្រប់ៗគ្នា ។ ជាកុសលក្នុងឆ្នាំនេះ កសិករទាំងអស់បានខកចិត្តយ៉ាងខ្លាំង ពីព្រោះមានកណ្តុរជាច្រើនមកកាត់បំផ្លាញស្រូវធ្វើឱ្យផលស្រូវដែលប្រមូលបានមានការថយចុះយ៉ាងខ្លាំង ។

ឆ្នាំបន្ទាប់នៅពេលដែលរដូវធ្វើស្រែកមកដល់ កសិករទាំងអស់បានចាប់ផ្តើមខិតខំព្យួរាស់ ដកស្ទូងជាបន្តទៅទៀតដោយសង្ឃឹមថាឆ្នាំនេះផលស្រូវរបស់គាត់នឹងកើនឡើង ហើយពុំមានសត្វកណ្តុរមកកាត់បំផ្លាញទៀតឡើយ។ នៅពេលនោះស្រូវរបស់គាត់បានចេញផ្លែផ្កាឱនដាក់គ្រាប់យ៉ាងល្អគ្រប់ៗស្រែពុំមានកណ្តុរមកកាត់បំផ្លាញដូចឆ្នាំមុនទៀតឡើយ។ កសិករទាំងអស់ឆ្ងល់យ៉ាងខ្លាំងថា ហេតុអ្វីបានជាពុំមានសត្វកណ្តុរមកកាត់ស្រូវដូចឆ្នាំមុន? នៅពេលកំពង់ច្រូតកាត់ប្រមូលផលស្រូវ មានកសិករខ្លះភ្ញាក់ផ្អើលយ៉ាងខ្លាំង ពីព្រោះនៅក្នុងស្រែពួកគាត់បានប្រទះឃើញសំណាកពស់ធំ តូច ជាច្រើន នៅក្នុងគុម្ពស្រូវ ។ ឃើញដូច្នោះអ្នកស្រុកមួយចំនួនក៏គិតថា នៅក្បែរស្រែរបស់គាត់ គឺពិតជាមានពស់ជាច្រើនរស់នៅពុំខានឡើយ ។ លុះច្រូតកាត់រួច ពួកគាត់ក៏នាំគ្នាដើរកាប់ទម្លាយដំបូក និងឆ្ការព្រៃនៅក្បែរស្រែរបស់គាត់ដើម្បីរកចាប់សត្វពស់យកទៅលក់ ។ ដោយឃើញគ្នាគាត់ចាប់បានពស់ថ្លាន់យកទៅលក់បានថ្លៃ កសិករដទៃទៀត ក៏ផ្អើលនាំគ្នាទៅកាប់ឆ្ការព្រៃរំលាយដំបូក ដែលនៅក្បែរស្រែរបស់ខ្លួន ដើម្បីរកចាប់ពស់ថ្លាន់យកទៅលក់នឹងគេដែរ។ ឃើញដូច្នេះ ចាស់ៗនៅក្នុងភូមិបានប្រាប់ឱ្យអ្នកចាប់ពស់លែងពស់ថ្លាន់ទាំងនោះ ទៅក្នុងព្រៃវិញ ហើយឈប់តាមបៀតបៀនពួកវាតទៅទៀត ព្រោះថាឆ្នាំនេះស្រូវល្អគ្មានកណ្តុរកាត់ គឺដោយសារតែសត្វពស់ទាំងអស់នេះហើយ។ ដោយមើលឃើញប្រាក់ជាធំ កសិករក្មេងៗទាំងនោះ ពុំបានស្តាប់តាមដំបូន្មានរបស់ចាស់ព្រឹទ្ធាចារ្យ ទាំងឡាយដែលរស់នៅក្នុងភូមិឡើយ ពួកគេនៅតែបន្តដើររុករកចាប់ពស់ថ្លាន់និងពស់ផ្សេងៗទៀត យកទៅលក់ជាបន្តបន្ទាប់ និងរៀងរាល់ថ្ងៃ។ នៅឆ្នាំបន្ទាប់ កណ្តុរបានកើតយ៉ាងច្រើន ហើយកាត់បំផ្លាញស្រូវ ធ្វើឱ្យផលស្រូវមានការថេតចុះ ហូបពុំគ្រាប់គ្រាន់។ កសិករ

ទាំងអស់មានការសោកស្តាយជាខ្លាំងព្រោះតែពុំរក្សាពស់ថ្លាន់ដែលជាសត្វមានប្រយោជន៍ ដើម្បីទប់ស្កាត់សត្វកណ្តុរដែលតែងតែមកបំផ្លិញបំផ្លាញស្រូវរបស់ពួកគាត់ ។

២.៥.២.៣- អំណានព្យ

ពិធីបុណ្យអុំទូក

(បទកាកគតិ)

មិត្តអើយឃើញទេ នៅក្នុងទន្លេ មានទូកច្រើនក្រៃ
ខ្លះអុំខ្លះចែវ បង្ហាញថ្វីដៃ គម្រប់បីថ្ងៃ
ប្រពៃណីជាតិ។

ទំនៀមទម្លាប់ ខែដប់មួយជាប់ អារម្មណ៍ផៅញាតិ
ធ្វើបុណ្យអុំទូក ប្រជាព្រោងព្រាត គ្រប់គ្នាខ្មីឃ្មាត
ចូលរួមសប្បាយ។

ពេលដើរតាមផ្លូវ

(បទកាកគតិ)

ពេលដើរតាមផ្លូវ កូនអើយកូនត្រូវ ដើរប្រកាន់ស្តាំ
ដើរអែបខាងៗ គ្រប់យ៉ាងកូនចាំ កុំភ្លេចបណ្តាំ
ដើរស្តាំជានិច្ច។

ពេលឆ្លងកាត់ផ្លូវ កូនអើយកូនត្រូវ ប្រយ័ត្នមិនភ្លេច
ត្រូវមើលមុខក្រោយ សញ្ញារំលេច ប្រុងខ្លួនជានិច្ច
ទើបគេចផុតគ្រោះ។

សាលា និងផ្ទះ

(បទកាកគតិ)

នៅផ្ទះម៉ាក់ប៉ា ស្រឡាញ់រក្សា ថៃទាំកក់ក្តៅ
ពេលមកសាលា អ្នកគ្រូប្រដៅ មិនឱ្យល្ងង់ខ្លៅ
មោះមុតក្លាហាន។

យើងសើចក្អាកក្អាយ សាលាសប្បាយ ច្រៀងរាំកម្សាន្ត
រៀនគូរស្តាប់រឿង ចងចាំគ្រប់ប្រាណ ស្រឡាញ់រាប់អាន
ប្រៀបបានបងប្អូន។

ត្រូវហូបទឹកឆ្អិន

(បទកាកគតិ)

យើងជាកុមារ ត្រូវតែចាំថា យើងហូបទឹកឆ្អិន
បើឃើញទឹកផៅ ត្រូវបង្អង់សិន ចាំហូបទឹកឆ្អិន
ទើបគ្មានរោគា។

ត្រូវកំចាត់សត្វចង្រៃ

(បទកាកគតិ)

កណ្ដុររុយមូស រស់នៅក្បែរមនុស្ស ចម្លងរោគា
ដូច្នេះយើងត្រូវ កម្ចាត់ពួកវា តាមក្បួនគ្រប់គ្នា
ទើបល្អប្រសើរ។

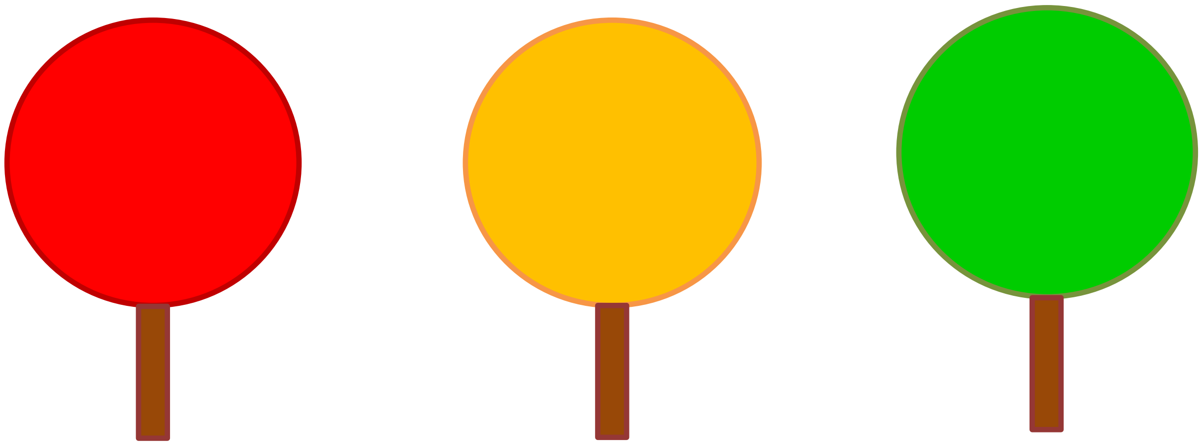
កំណាព្យ យើងថែដំណាំ

(បទកាកគតិ)

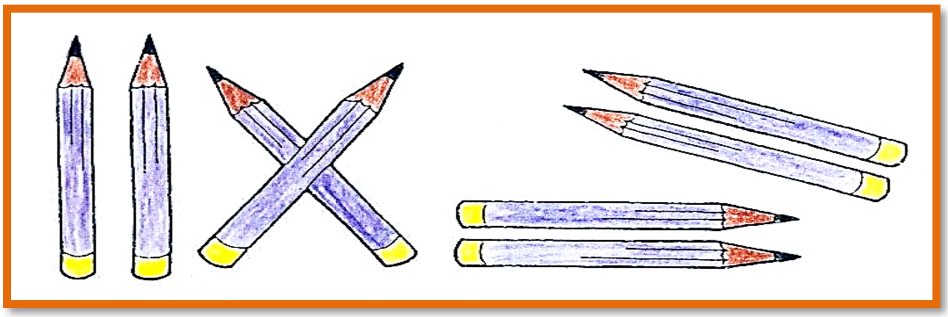
មកមិត្តរាល់ព្រឹក បោចស្មៅស្រោចទឹក
សណ្ដែកគួរយើង កំពុងចេញផ្កា
រហង់ពេញទ្រើង ផ្លែលេចចេញឡើង
ទាំងកួរកួរ។

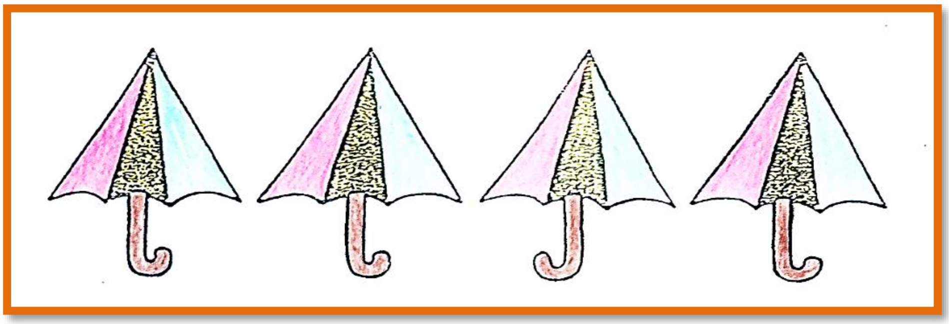
២.៥.៣- សម្ភារឧបទេសសម្រាប់មុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ

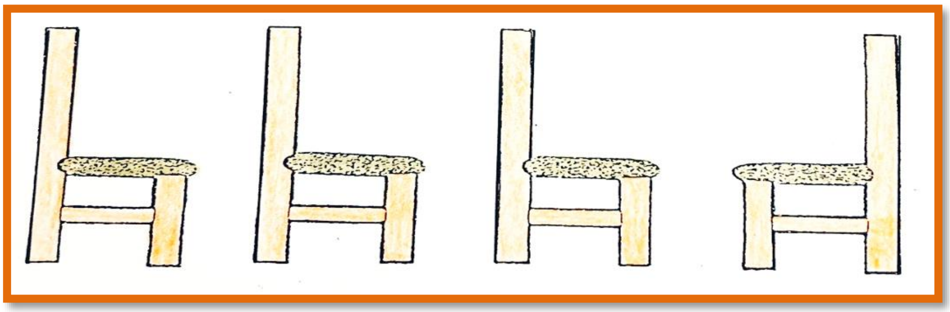
សញ្ញាភ្លើងចរាចរណ៍



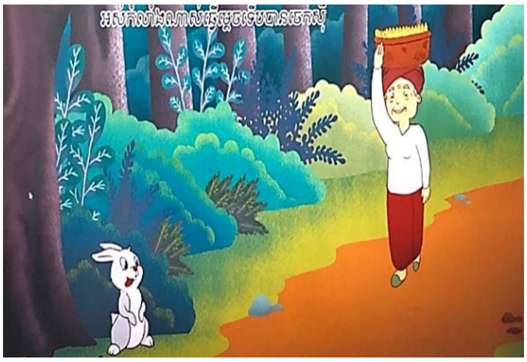
សង្កេតរូបភាពដែលខុសគេ



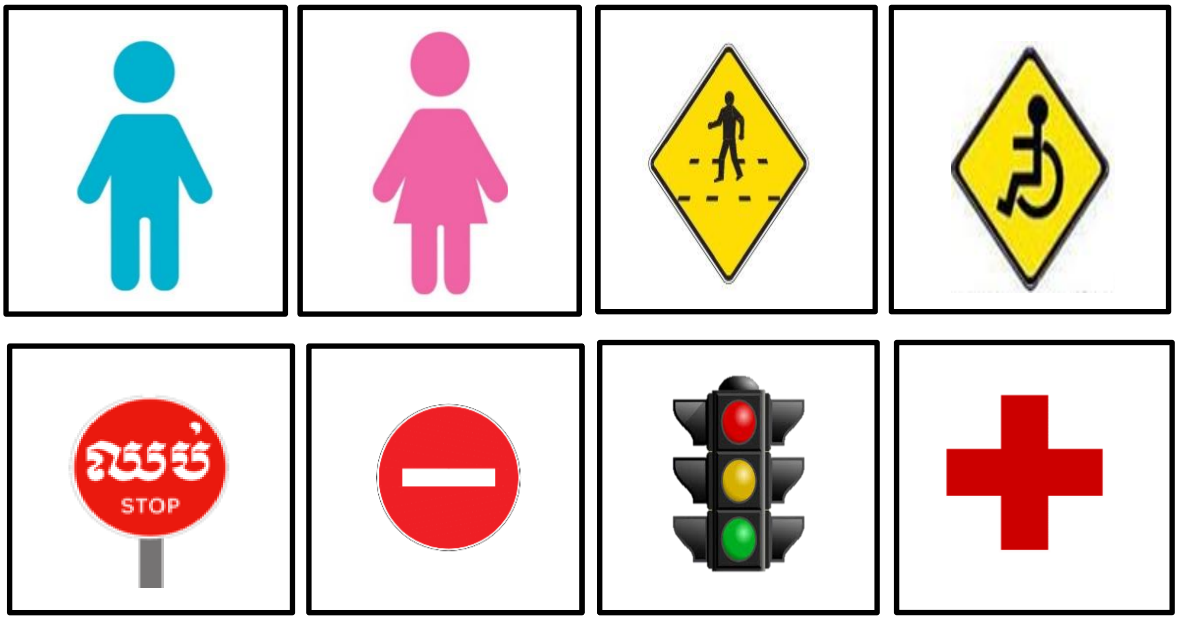




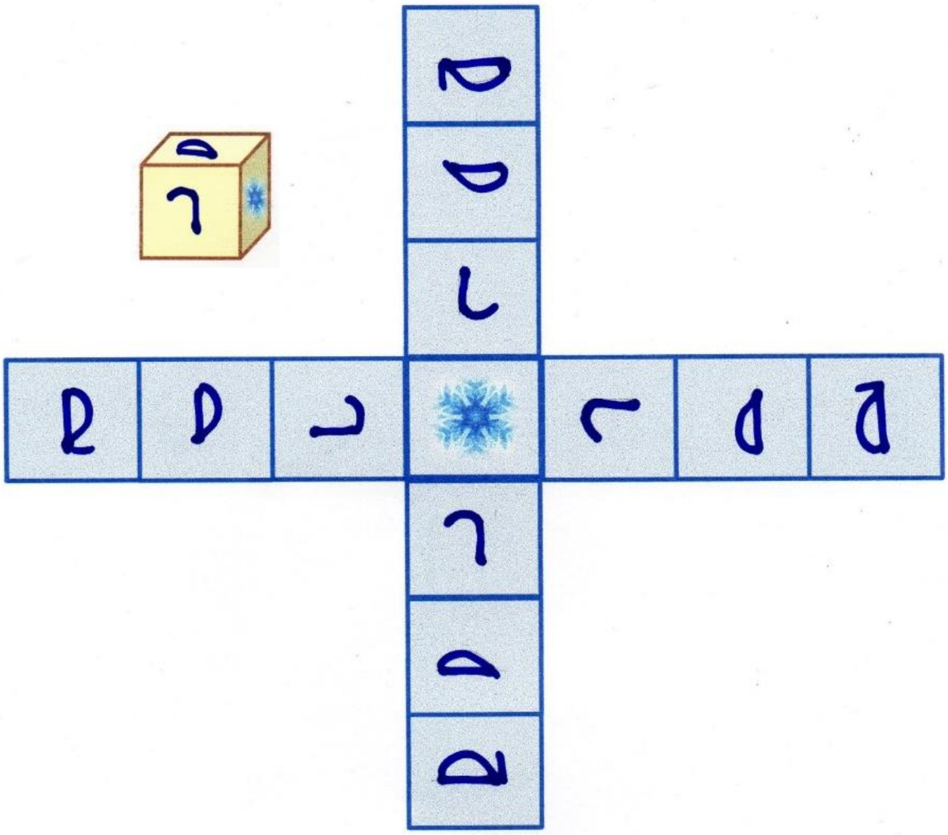
តម្រៀបរូបភាពតាមដំណើររឿង



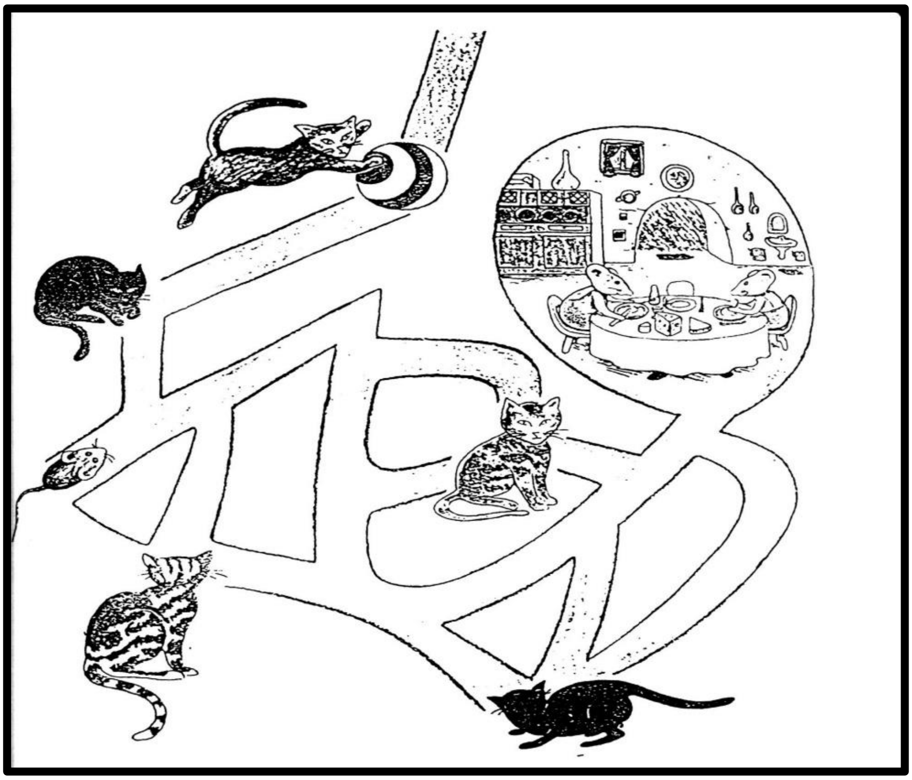
ស្លាកសញ្ញាសាធារណៈ (បន្ទប់ទឹកប្រុស ស្រី សញ្ញាពេទ្យ និងសញ្ញាចរាចរណ៍)



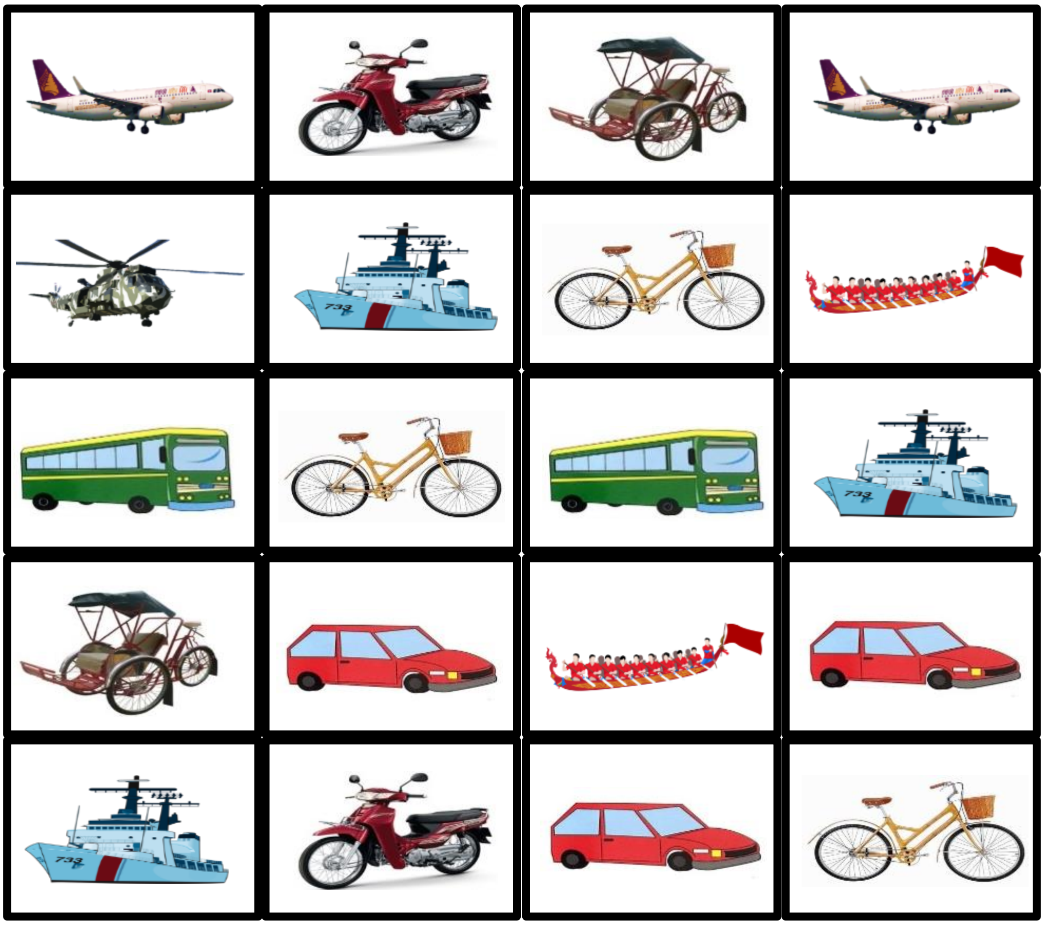
ល្បែងឡុកឡាក់អំពី ស្រះ



ជួយរកផ្លូវឱ្យកូនកណ្ដុរ



ឡូតូរូបភាពមធ្យោបាយធ្វើដំណើរ



រូបភាពសម្រាប់កាត់ (មធ្យោបាយធ្វើដំណើរ)

គន្ថនិទ្ទេស

- ជួន ណាត៖ វចនានុក្រមខ្មែរ ភាគ ១ ភាគ ២ ភ្នំពេញ ព.ស. ២៥១១ គ.ស.១៩៣៨
- ក្រសួងអប់រំ៖ កំរងអត្ថបទមត្តេយ្យសិក្សាថ្នាក់កំរិតខ្ពស់ ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋាន ចំណេះទូទៅ និងមត្តេយ្យសិក្សា ឆ្នាំ១៩៨៣
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ កំរងអត្ថបទល្បែងចលនាម្រាមដៃ សំរាប់កុមារាកុមារី ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៣
- មិណាស្វាណាថាន់៖ សកម្មភាពល្បែងសំរាប់កុមារតូច ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៤
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ គំនូស និង ការត្រៀមកុមារអោយហាត់សរសេរ ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៥
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ គំនូស និង ការត្រៀមកុមារអោយហាត់សរសេរ ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ឯកសារឧបសម្ព័ន្ធ ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៥
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ គរុកោសល្យនៃបរិដ្ឋានសំរាបមត្តេយ្យសិក្សា ភាគទី១ និងទី២ ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៥
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ គំនូស និង ការត្រៀមកុមារអោយហាត់សរសេរ ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៥
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ចិត្តលចភាព ផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការកុមារកម្ពុជា ឆ្នាំ១៩៩៧
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ តន្ត្រី និង ចម្រៀងផ្នែកមត្តេយ្យសិក្សា សម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យ ភ្នំពេញ បោះពុម្ពផ្សាយដោយអង្គការ Unicefe ឆ្នាំ១៩៩៩
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ គណិតវិទ្យានៅមត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ សមាគមគ្រួសារយើង បោះពុម្ពលើកទី២ ឆ្នាំ២០០៥
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ កម្មវិធីមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០០៦
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ឯកសារសម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០០៦
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ បទពិសោធន៍ល្អៗក្នុងការអនុវត្តការគាំពារ និងអភិវឌ្ឍកុមារតូចនៅកម្ពុជា ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០០៦
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ កម្មវិធីមត្តេយ្យសិក្សាកុមារអាយុ៥ឆ្នាំ ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០០៨
- រាជរដ្ឋាភិបាល៖ គោនយោបាយជាតិស្តីពីការគាំពារនិងអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូច
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ឯកសារធនធានអភិវឌ្ឍកុមារតូច ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០១០
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ពាក្យបណ្តៅ សម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ រោងពុម្ព JSRC Printing House លើកទី២ ឆ្នាំ២០១០
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ កំណាព្យ សម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ភ្នំពេញ រោងពុម្ព JSRC Printing House លើកទី២ ឆ្នាំ២០១០

- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ សៀវភៅចិត្តវិទ្យា ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ ឆ្នាំ២០១៣
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ក្របខ័ណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា ឆ្នាំ២០១៥
- រាជរដ្ឋាភិបាល៖ អនុក្រឹតលេខ ២៤៥ អនក្រ បក ចុះថ្ងៃទី ២៩ ខែធ្នូ ២០១៧ ស្តីពីការគ្រប់គ្រងមត្តេយ្យសិក្សា.
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ប្រកាសលេខ៩០ ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែមករា ឆ្នាំ២០១៨ ស្តីពីដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់ស្តង់ដាអប្បរមាមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ ប្រកាសលេខ ៩១ ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែមករា ឆ្នាំ២០១៨ ស្តីពីបែបបទនិងនីតិវិធីនៃការវាយតម្លៃមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍
- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា៖ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ ភ្នំពេញ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច បោះពុម្ពលើកទី២ ឆ្នាំ២០២០

បោះពុម្ពលើកទី១

ថវិកាកម្មវិធីឆ្នាំ២០២១