

ການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄຮງນ



ສິກປີ 2022

ການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄຮງ

ສາຍ: ອະນຸບານ ລະດັບປະລິນຍາຕີ	ປີທີ 2	ພາກຮຽນ 1
-----------------------------	--------	----------

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ນາງ ອ່ອນສາ ວິລາວັນ

ນາງ ຄໍາມະລິ ແສງໂສພາ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ

ປທ ນາງ ຫວານໃຈ ປົວກາສີ

ນາງ ຄໍາບານ ພິມມະຈັກ



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນະຖາວອນ

ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
ສະພາວິທະຍາສາດ

ເລກທີ.....117..... ສພ.ວສ

ເອກະສານຮັບຮອງ
ອະນຸມັດຜ່ານການຮັບຮອງຮຽບຮຽງປຶ້ມສາຍອະນຸບານ

- ອີງຕາມ: ຂໍ້ຕົກລົງວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງການເຄື່ອນໄຫວກິດຈະກຳສະພາວິທະຍາສາດຂອງວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນປະຈຳປີ 2022.

ຈາກຜົນການກວດສອບ, ກວດກາທາງດ້ານເນື້ອໃນຫຼັກການຂອງບັນດາອະນຸກຳມະການເຫັນວ່າ ບົດຮຽບຮຽງປຶ້ມມີຄວາມຖືກຕ້ອງຕາມເນື້ອໃນຫຼັກສູດທີ່ໄດ້ກຳນົດ ແລະ ສະພາວິທະຍາສາດຈຶ່ງໄດ້ຮັບຮອງເອົາປຶ້ມເຫຼົ່ານີ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການສິດສອນ ແລະ ຖືກນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃນວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

ຄະນະກຳມະການກວດສອບ	ລາຍເຊັນ
1. ທ່ານ ປອ ສຸພັນ ເທບພະວົງສາ	
2. ທ່ານ ອຈ ປທ. ແສນຮັກ ບຸນມິ	
3. ທ່ານ ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ	

ທີ່, ສາລະວັນ, ວັນທີ 20 MAY 2022

ປະທານສະພາວິທະຍາສາດ

ອຈ. ນ. ສົມປອງ ແສນທະວິສຸກ
Sompong SENTHAVISOUK



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນະຖາວອນ

ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
ພາກວິຊາຄຸອະນຸບານ

ເລກທີ..0.05...ພ.ອບ

ເອກະສານຮັບຮອງການກວດແກ້ບົດຮຽບຮຽງປຶ້ມ

ລ/ດ	ຊື່ຫົວຂໍ້	ພາກວິຊາ	ຜູ້ຮຽບຮຽງປຶ້ມ	ຊື່ຜູ້ກວດແກ້
1	ການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກ ກ່ອນໄວຮຽນ	ພາກວິຊາ ອະນຸບານ	ນາງ ອ່ອນສາ ວິລາວັນ ນາງ ຄໍາມະລິ ແສງໂສພາ	ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ ປທ ນາງ ຫວານໃຈ ບົວກາສິ ນາງ ຄໍາບານ ພິມມະຈັກ

ຄະນະກຳມະການກວດແກ້ບົດ	ລາຍເຊັນ
ທ່ານ ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ	
ທ່ານ ປທ ນາງ ຫວານໃຈ ບົວກາສິ	
ທ່ານ ນາງ ຄໍາບານ ພິມມະຈັກ	

ທີ່, ສາລະວັນ, ວັນທີ ...1.9.MAY..2022.....

ຫົວໜ້າພາກວິຊາຄຸອະນຸບານ

ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ຄຳນຳ

ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນສະບັບນີ້ ໄດ້ຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ບັນດາຄູສອນ ໄດ້ນຳໄປໃຊ້ໃນການວາງແຜນການສອນ ການສອນໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃນລະດັບປະລິນຍາຕີ, ປີທີ 2 ພາກຮຽນທີ 1 ສາຍຄູອະນຸບານ ເປັນປຶ້ມແບບຮຽນການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ປະກອບດ້ວຍຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ, ປະເພດການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສີ ແລະ ການນຳໃຊ້ສີເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ, ການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ການເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູ, ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ການນຳໃຊ້ປຶ້ມແຫຼ່ງນີ້ ຕ້ອງໄດ້ສຶກສາຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ສຶກສາໃນປຶ້ມ ຫຼື ເອກະສານທີ່ເອົາມາອ້າງອີງ.

ສຳລັບຜູ້ຮຽບຮຽງ ແລະ ຜູ້ກວດແກ້ປຶ້ມແຫຼ່ງນີ້ຫວັງວ່າ ປຶ້ມຈະເປັນເຄື່ອງມືອັນໜຶ່ງທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຄູນຳເອົາຄວາມຮູ້ ແລະ ວິທີການຕ່າງໆ ເຂົ້າໃນການກະກຽມຈັດການຮຽນ-ການສອນ ສິ່ງທີ່ສະເໜີມາໃນປຶ້ມຄູສອນ ຫຼື ທ່ານຜູ້ອ່ານສາມາດປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາດ້ານກິດຈະກຳໃຫ້ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ເໝາະສົມກັບສະພາບແວດລ້ອມໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດແກ່ການພັດທະນາດ້ານການຮຽນ-ການສອນຕໍ່ໄປ. ສຳລັບເນື້ອຫາສາລະແມ່ນປະສະຈາກບໍ່ໄດ້ຄວາມຂາດຕົກບົກຜ່ອງພວກເຮົາຍິນດີຕອນຮັບທຸກຄຳຄິດຄຳເຫັນເພື່ອປັບປຸງປຶ້ມແຫຼ່ງນີ້ໃຫ້ສົມບູນ.

ສາລະບານ

ໜ້າ

ບົດທີ 1 ຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

1. ຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.....	1
2. ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.....	2
3. ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.....	2
4. ວິທີການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.....	3
5. ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນເວລານໍາພາເດັກຫຼິ້ນ.....	3

ບົດທີ 2 ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

1. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson)	5
1.1 ໄລຍະຮ່າງກາຍໄປຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.....	5
1.2 ໄລຍະເຄື່ອງຫຼິ້ນໄປຫາການຫຼິ້ນ.....	8
1.3 ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປຫາການເຮັດວຽກ (ການຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່)	11
2. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປີອາເຈ (piaget)	11
2.1 ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍອາລົມ.....	12
2.2 ການຫຼິ້ນທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງທີ່ເປັນທໍາມະຊາດ	12
2.3 ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມ.....	13
3. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫົວວັນ ຈິງຈະເລີນ	14
3.1 ການຫຼິ້ນຄົນດຽວ (ຫຼິ້ນຕາມໃຈ)	14
3.2 ການສັງເກດ, ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ (ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ)	14
3.3 ການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ກັນຫຼິ້ນ.....	15
3.4 ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ.....	15

ບົດທີ 3 ປະເພດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ.....	16
1.1 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.....	16
1.2 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ.....	16
1.3 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນທີ່ປະດິດສ້າງ.....	18

1.4 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ.....	19
2. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ.....	23
2.1 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່.....	23
2.2 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່	24
2.3 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ	24
2.4 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ	25
2.5 ການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ.....	27
3. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້	27
3.1 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ	28
3.2 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ	28
3.3 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ	28
3.4 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ	28
3.5 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ	28
3.6 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ.....	28
ບົດທີ 4 ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ	
1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ.....	29
1.1 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.....	29
1.1.1 ການກະກຽມ	29
1.1.2 ຂັ້ນຕອນໃນການຫຼິ້ນ	29
1.1.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.....	29
1.2. ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົ້ນເມືອງ.....	46
1.2.1 ການກະກຽມ	46
1.2.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົ້ນເມືອງ	46
1.2.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົ້ນເມືອງ.....	46
1.3 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ	59
1.3.1 ການກະກຽມ	59

1.3.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ	59
1.3.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ	59
1.4 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ.....	60
1.4.1 ການກະກຽມ	61
1.4.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ	63
1.4.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ	63
2. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ	69
2.1 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່	69
2.1.1 ປະເພດຂອງເກມຈັບຄູ່.....	69
2.1.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ.....	69
2.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ	69
2.2 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່	79
2.2.1 ປະເພດຂອງເກມຕັດຕໍ່.....	79
2.2.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ.....	79
2.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ	79
2.3 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ	79
2.3.1 ການກະກຽມ	79
2.3.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ	79
2.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ.....	80
2.4 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ	84
2.4.1 ການກະກຽມ	83
2.4.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ	84
2.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ.....	85
2.5 ການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ.....	86
2.5.1 ການກະກຽມ	86
2.5.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ	86

2.5.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ.....	86
3. ການຫຼິ້ນຕາມມູມການຮຽນຮູ້	86
3.1 ການຫຼິ້ນຕາມມູມບົດບາດສົມມຸດ	86
3.1.1 ການກະກຽມ	87
3.1.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມບົດບາດສົມມຸດ	87
3.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມບົດບາດສົມມຸດ	87
3.2 ການຫຼິ້ນຕາມມູມອ່ານ	88
3.2.1 ການກະກຽມ	88
3.2.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມອ່ານ	88
3.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມອ່ານ	88
3.3 ການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ	88
3.3.1 ການກະກຽມ	88
3.3.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ	88
3.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ	88
3.4 ການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ	88
3.4.1 ການກະກຽມ	88
3.4.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ.....	89
3.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ	89
3.5 ການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ	89
3.5.1 ການກະກຽມ	89
3.5.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ.....	89
3.5.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ.....	89
3.6 ການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ.....	89
3.6.1 ການກະກຽມ	89
3.6.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ.....	89
3.6.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ.....	90

ບົດທີ 5 ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສີ່ ແລະ ການນຳໃຊ້ສີ່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ

1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນ	91
2. ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ.....	91
3. ການຜະລິດສີ່ສຳລັບການຫຼິ້ນ	94
4. ການນຳໃຊ້ສີ່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາ.....	103

ບົດທີ 6 ການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ	105
2. ເຄື່ອງມືການປະເມີນການຫຼິ້ນ.....	106
3. ຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.....	106
4. ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນ	110

ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ

ລົງເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ.....	110
---	-----

ບົດທີ 7 ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູ, ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

1. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.....	112
2. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.....	114
3. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ	115
ເອກະສານອ້າງອີງ	117
ໂຄງຮ່າງຫຼັກສູດ.....	118-124

ບົດທີ 1

ຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ເວລາ 3 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ

- ບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.
- ບອກຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.
- ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ
- ວິທີການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ
- ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນເວລານໍາພາເດັກຫຼິ້ນ

1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

❖ ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ການຫຼິ້ນເປັນພຶດຕະກຳທີ່ມະນຸດຂອງເດັກເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ເຊິ່ງມີປະໂຫຍດຕໍ່ພັດທະນາການສໍາລັບເດັກໃນທຸກດ້ານ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບປະສົບການທີ່ມີຄຸນຄ່າຫຼາຍຢ່າງຈາກການຫຼິ້ນ. ເຊິ່ງໄດ້ມີນັກສຶກສາ ແລະ ນັກວິຊາການໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນດັ່ງນີ້:

ທ່ານ ເຮີລ໌ອກ (Hurlock) ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຫຼິ້ນກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ, ເພີດເພີນໂດຍບໍ່ຕ້ອງຄໍານຶງເຖິງຜົນທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນ ແລະ ມັກເປັນກິດຈະກຳທີ່ກະທຳໂດຍບໍ່ຖືກບັງຄັບ.

ທ່ານ ຣູດອບ (Rudolp) ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມພັດທະນາການ ແລະ ການຫຼິ້ນນີ້ມີອົງປະກອບ 3 ປະການຄື: 1) ການຫຼິ້ນນຳໄປສູ່ການຄົ້ນພົບເຫດຜົນ, 2) ການຫຼິ້ນເປັນການເຊື່ອມໂຍງ, 3) ການຫຼິ້ນເປັນການນຳເດັກໄປສູ່ພະລັງຄວາມສົມມຸດທາງອາລົມ.

ທ່ານ ສະຫວີວັນ ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳ ຫຼື ການກະທຳໃດໆ ທີ່ໃຫ້ຄວາມສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນແກ່ເດັກ ໂດຍບໍ່ຄໍານຶງເຖິງຜົນຂອງກິດຈະກຳ ຫຼື ການກະທຳນັ້ນໆ. ການຫຼິ້ນມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນສໍາລັບເດັກ ເພາະເກີດຈາກຄວາມສະໝັກໃຈຂອງເດັກໂດຍບໍ່ມີການບັງຄັບໃດໆທັງສິ້ນ. ລັກສະນະ ແລະ ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນແຕ່ລະຢ່າງຍ່ອມແຕກຕ່າງກັນອອກໄປຕາມໄວ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກ.

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ການຫຼິ້ນຄື ການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ ດ້ວຍຄວາມສົນໃຈຢ່າງມີຄວາມສຸກສະໜຸກສະໜານສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ. ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຄົ້ນພົບເຫດຜົນດ້ວຍຕົນເອງ ຮູ້ຈັກແກ້ໄຂປັນຫາປັບຕົວເຂົ້າກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຢູ່ໃນສັງຄົມຢ່າງມີຄວາມສຸກ.

❖ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ການຫຼິ້ນມີຢູ່ທຸກຫົນແຫ່ງ, ມີຢູ່ທຸກວັດທະນະທຳ ທຸກສາດສະໜາ ແລະ ທຸກສະຖານທີ່ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງໃຫ້ເຫັນເຖິງແບບແຜນການດຳລົງຊີວິດຂອງສັງຄົມ, ເປັນຮູບການສຶກສາອົບຮົມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງພວກເດັກນ້ອຍຢູ່ທົ່ວມຸມໂລກລ້ວນແຕ່ມີການຫຼິ້ນ, ເຊິ່ງຈາກການຫຼິ້ນນັ້ນ ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບຄວາມສະໜຸກສະໜາມເພີດເພີນ ແລະ ໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ. ສະນັ້ນ ການຫຼິ້ນຈຶ່ງມີຄວາມສໍາຄັນຫຼາຍຕໍ່ກັບເດັກໃນຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ:

- ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກເພາະເດັກໄດ້ສຳຜັດ, ໄດ້ທົດລອງ, ໄດ້ເຝິກແອບ, ເຮັດຕົວຈິງ ແລະ ເຝິກເຝິກໃຫ້ເດັກໄດ້ຮູ້ຈັກແກ້ໄຂບັນຫາ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການເຝິກຊ້ອມເພື່ອກຽມການປະພຶດ ແລະ ການປະຕິບັດກິດຈະກຳແບບຜູ້ໃຫຍ່ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງອອກທາງອາລົມ, ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ເກີດມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໜຸກສະໜານ.
- ການຫຼິ້ນປຽບເໝືອນຂົວຕໍ່ໃຫ້ເດັກເກີດການພົວພັນກັບຄົນ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງເຖິງວັດທະນະທຳ, ຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ການສືບທອດແນວຄວາມຄິດກິດຈະກຳຕ່າງໆ ທີ່ບັນພະບູລຸດເຄີຍປະຕິບັດຜ່ານມາ.

2. ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ພວກເຮົາບໍ່ສາມາດກຽມການສຶກສາໃຫ້ແກ່ເດັກໂດຍປັດສະຈາກການຫຼິ້ນ, ການຫຼິ້ນແມ່ນຫຼັກການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ແລະ ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຜ່ານການຫຼິ້ນ. ການຫຼິ້ນມີຈຸດປະສົງເພື່ອພັດທະນາການຢ່າງຮອບດ້ານສຳລັບເດັກຄື: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ.

+ ດ້ານຮ່າງກາຍ

- ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍໄດ້ມີການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ມີການພັດທະນາເປັນຕົ້ນແມ່ນກ້າມຊີ້ນນ້ອຍກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່.
- ເພື່ອເຝິກການປະສານງານກັນລະຫວ່າງຕາ-ມື.

+ ດ້ານອາລົມ

- ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກມີອາລົມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໜຸກສະໜານ ແລະ ເພີດເພີນກັບການຫຼິ້ນ.
- ຊ່ວຍຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.

+ ດ້ານສັງຄົມ

- ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກມີມະນຸດສຳພັນທີ່ດີ, ຮູ້ຈັກການແບ່ງປັນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ.
- ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກເປັນຄົນມີລະບຽບວິໄນ, ຮູ້ໃຫ້ອະໄພ, ຮູ້ລໍຖ້າ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ຕາມທີ່ດີ, ຍອມຮັບ-ນັບຖືເຊິ່ງກັນ.

+ ດ້ານສະຕິປັນຍາ

- ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ນຳໃຊ້ປະສາດສຳຜັດໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວເຊັ່ນ: ຕາເບິ່ງ, ຫູຟັງ, ມືຈັບ, ສະໝອງຄິດຕົກຕອງ ແລະ ອື່ນໆ.
- ຊ່ວຍຂະຫຍາຍຈິນຕະນາການຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດໃນການປຽບທຽບສິ່ງຂອງຕ່າງໆ, ສາມາດຈຳແນກສິ່ງໃດຖືກສິ່ງໃດບໍ່ຖືກແລະ ຮູ້ແກ້ໄຂບັນຫາຂອງຕົນເອງໄດ້.
- ຊ່ວຍເຝິກພາສາໃຫ້ແກ່ເດັກ.

3. ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໃນຊັ້ນອະນຸບານ, ຄູຄວນໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງທຸກວັນເພື່ອເປີດ ໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ອ້ອມຕົວເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນ, ຊ່ວຍພັດທະນາທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ຈະເລີນເຕີບ ໂຕເໝາະສົມກັບໄວອາຍຸ, ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າຫານ, ມີລະບຽບວິໃນ, ມີນ້ຳໃຈຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ

ໄດ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ດັ່ງນັ້ນ ການຈັດການຮຽນການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກອະນຸບານ ປະກອບມີເນື້ອໃນດັ່ງນີ້:

- ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
- ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ.
- ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜິ້ນເມືອງ.
- ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.

4. ວິທີການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ແມ່ນອີງໃສ່ຈຸດພິເສດຂອງແບບຫຼິ້ນບາງຢ່າງ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍການເຄື່ອນໄຫວ, ລະບຽບກະຕິກາ ແລະ ຈຸດມຸ້ງ ໝາຍເພື່ອບັນລຸຜົນສຳເລັດໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ສອດຄ່ອງກັບກິດຈະກຳດ້ານເຕັກນິກ ແລະ ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນ ຂອງປະເພດຕ່າງໆ ແມ່ນສາມາດນຳມາໝູນໃຊ້ເຂົ້າໃນການເຝິກທັກສະຂັ້ນຕົ້ນໃນການຫຼິ້ນບາງປະເພດ.

5. ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນເວລານຳພາເດັກຫຼິ້ນ

- ສະຖານທີ່ຕ້ອງມີຄວາມປອດໄພເປັນທີ່ຮາບພຽງດີ, ມີຮິ່ມເຢັນປອດໂປ່ງສິດໃສ.
- ມີອຸປະກອນການຫຼິ້ນຄົບຊຸດ ເໝາະສົມກັບສຳອາຍຸ ແລະ ບໍ່ເປັນອັນຕະລາຍຕໍ່ເດັກ.
- ແບບຫຼິ້ນຕ້ອງເໝາະສົມກັບເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸ
- ເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກໃຫ້ທົ່ວເຖິງ.
- ກ່ອນຫຼິ້ນຄວນກວດກາຄວາມເປັນລະບຽບຂອງເດັກເພື່ອຄວາມປອດໄພ.

ກິດຈະກຳ ປະຕິບັດເປັນກຸ່ມ

ອຸປະກອນ

- ປຶ້ມແບບຮຽນການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ວິທີດຳເນີນກິດຈະກຳ

- ແບ່ງນັກຮຽນຄູອອກເປັນກຸ່ມຕາມຄວາມເໝາະສົມ.
- ຄູກຳນົດຄຳຖາມຄົ້ນຄ້ວາໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ
- ຫຼັງຈາກນັກຮຽນຄູປຶກສາຮ່ວມກັນໃນກຸ່ມແລ້ວ ໃຫ້ຕາງໜ້າແຕ່ລະກຸ່ມຂຶ້ນລາຍງານຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູກຳນົດ ໃຫ້.
- ຄູສັງລວມຄຳຕອບຂອງກຸ່ມພ້ອມທັງສະຫຼຸບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຂອງແຕ່ລະກຸ່ມ.

ໃຈຄວາມ

ການຮຽນໃນບົດນີ້ ແມ່ນຮຽນຮູ້ເຖິງຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ຈຸດປະສົງການຫຼິ້ນ, ເນື້ອໃນການຫຼິ້ນ, ວິທີການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນເວລານໍາ ພາເດັກຫຼິ້ນ, ເພື່ອໄປຈັດກິດຈະກຳການສອນໃຫ້ເດັກອະນຸບານ, ນອກຈາກນີ້ ຍັງໄດ້ອໍານວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ແກ່ ເດັກນັກຮຽນຄູ່ຈະນໍາໄປວາງແຜນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບການພັດທະນາ 4 ດ້ານຂອງເດັກອະນຸບານໃນ ໄລຍະປະຈຸບັນ.

ວຽກມອບໝາຍ

- ຄົ້ນຄ້ວາສິນທະນາເປັນກຸ່ມ ແລະ ລາຍງານຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູ່ໃຫ້.

ຄໍາຖາມ

1. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ?
2. ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ເດັກອະນຸບານເພື່ອຫຍັງ?
3. ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນມີຫຍັງແດ່?
4. ຈົ່ງບອກວິທີການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ?
5. ໃນເວລານໍາພາເດັກຫຼິ້ນເຮົາຄວນເອົາໃຈໃສ່ບັນຫາໃດແດ່?

ບົດທີ 2

ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

ເວລາ 9 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ

- ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson)ໄດ້.
- ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປິອາເຈ (piaget)ໄດ້.
- ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫວັດວັນ ຈິງຈະເລີນໄດ້.

1. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson)

1.1 ໄລຍະຮ່າງກາຍໄປຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳພື້ນຖານໃນການເຝິກແອບຮ່າງກາຍ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກ; ເຮັດໃຫ້ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງເດັກໄດ້ມີການພັດທະນາ, ມີການປະສົມປະສານກັນລະຫວ່າງຕາ ແລະ ມື. ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດສອບລະບົບຄວາມດຸ່ນດ່ຽງຂອງຮ່າງກາຍ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນແບບບິດໂຕ, ແກ່ວງແຂນ ກະໂດດ, ການເຝິກແອບກາຍຍະກຳເປັນຕົ້ນ. ຜ່ານການຫຼິ້ນ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງສົມບູນດີ, ມີການຫຼິ້ນຫຼາຍຢ່າງທີ່ເດັກຕ້ອງການໃຊ້ເຫຼືອແຮງຂອງຮ່າງການເຊັ່ນ: ການແລ່ນ, ເຕັ້ນ, ໂດດ, ດຶງ, ລາກ... ເຊິ່ງເປັນການບໍລິຫານອະໄວຍະວະຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍເດັກໄປໃນໂຕ ແລະ ກຽມພ້ອມທີ່ຈະເຮັດວຽກໂດຍມີການປະສົມປະສານກັນເປັນຢ່າງດີ.

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການພັດທະນາການມີຜົນຕໍ່ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກທັງຮ່າງກາຍ ອາລົມ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ, ການຫຼິ້ນທີ່ມີຈຸດປະສົງເດັກຈະປັບວັດຖຸຕ່າງໆທີ່ມີຈິງໃຫ້ເຂົ້າກັບຈຸດປະສົງໃນການຫຼິ້ນຂອງຕົນທີ່ບໍ່ມີຂໍ້ຈຳກັດເດັກຈະຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍກວ່າທີ່ຄໍ່າໆເຖິງມາດຖານຕ່າງໆຂອງສັງຄົມເມື່ອເດັກຮັບຮູ້ການປ່ຽນແປງອັນເປັນຜົນຈາກການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະຈື່ຈຳລັກສະນະການຫຼິ້ນ ເພື່ອຈະເຮັດໃຫ້ການຫຼິ້ນນັ້ນໄດ້ຜົນຕາມທີ່ຕົນຕ້ອງການ, ເດັກຈະເສີມສ້າງສິ່ງຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນໄດ້ເປັນເວລາດົນນານ ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຈະບໍ່ຢຸດນິ້ງແຕ່ຈະພັນລະນາໄປເລື້ອຍໆ ໂດຍມີຜູ້ກ່າວເຖິງພັນລະນາການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄວ້.

❖ ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ເໝາະສົມກັບການພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍຕາມຊ່ວງອາຍຸຂອງເດັກ

ຊ່ວງອາຍຸ	ພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ	ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ (ເຄື່ອງຫຼິ້ນ)
1-3 ເດືອນ	- ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍແຂນຂາໄດ້ 2 ຂ້າງເທົ່າກັນ - ສຳລັບສິ່ງຕ່າງໆຮອບຕົວ ຈ້ອງມອງ ແລະ ເຄື່ອນສາຍຕາຕາມວັດຖຸທີ່ເຄື່ອນທີ່. - ໃຊ້ມືກຳກອບຫຍິບສິ່ງຂອງອາຈັບບາດຜິດບາດຖືກ	- ອຸ່ມສຳຜັດ ເວົ້າຈາ - ຂອງຫຼິ້ນກະຕຸ້ນສາຍຕາເຊັ່ນ: ໂມບາຍສີສິດໃສ, ກຸ້ງກິ້ງມີສຽດັງ, ໃຫ້ຝັງເຟງບັນເລງເບົາໆ

	ເພາະການປະສານລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນຕາ ແລະ ມີຍັງບໍ່ສົມບູນ.	
4-5ເດືອນ	- ເລີ່ມຈື່ຈຳວັດຖຸ ແລະ ອຸປະກອນໄດ້. - ຝຶກຂໍ້ວາໄດ້ ໃຊ້ແຂນໄດ້ດີຂຶ້ນ - ໝູນຕົວ ຫຼື ຄືບໄປຂ້າງໜ້າໄດ້ - ພະຍາຍາມໄຂ່ວຄວາສິ່ງຂອງທີ່ຕ້ອງການດ້ວຍຕົວເອງ - ມັກຖືຂອງຫຼິ້ນຟາດໄປມາ, ຈັບຂອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ - ຈັບໃຫ້ເດັກນັ່ງໄດ້ແຕ່ຍັງນັ່ງເອງບໍ່ໄດ້.	- ຂອງຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ມືຈັບສິ້ນມີສຽງ, ຕ້ອງພິຈາລະນາເຖິງຄວາມປອດໄພໃນຂະນະຫຼິ້ນ, ເປັນຂອງຫຼິ້ນທີ່ສາມາດເອົາເຂົ້າປາກໄດ້ໂດຍບໍ່ເປັນອັນຕະລາຍ - ຢອກໃຫ້ເດັກມີສຽງຫົວ.
5-6ເດືອນ	- ເຄື່ອນໄຫວໄດ້ກະດ່ວງຂຶ້ນ - ສົນໃຈສິ່ງຕ່າງໆຮອບຕົວ, ຢາກຮູ້ຢາກເຫັນ - ຢາກຢືບຈັບສິ່ງຂອງທຸກຢ່າງທີ່ມອງເຫັນ - ສາມາດນັ່ງໄດ້ເອງຈັບຢືນດ້ວຍຕົນສອງເບື້ອງວາງແນບພື້ນໄດ້	- ຂອງຫຼິ້ນທີ່ຈັບແກ່ວງແລ້ວມີສຽງດັງ - ກອງ ດິນຕີ - ແລ່ນກັບເງົາຕີນເອງໃນແວ່ນ
6-7ເດືອນ	- ນັ່ງອີງເກົ້າອີ້ໄດ້ - ນັ່ງຕາມລຳຟັງໄດ້ - ເບິ່ງຂອງຫຼິ້ນ ແລະ ພິຈາລະນາລະອຽດ	- ຂອງຫຼິ້ນປະເພດມີສຽງ - ມັກເພງທີ່ມີຈັ່ງຫວະ
7-8ເດືອນ	- ມັກປົນເກົ້າອີ້, ຂຶ້ນຂັ້ນໄດ, ມັກຊະຂອງຫຼິ້ນອອກຈາກກ່ອງ. - ໃຊ້ມືປັດອອກເມື່ອບໍ່ຕ້ອງການສິ່ງນັ້ນ - ຈະຄຽດ ແລະ ຮ້ອງໄຫ້ເມື່ອຖືກຢາດຂອງຫຼິ້ນ - ຝັນເລີ່ມປິ່ງ	- ຂອງຫຼິ້ນທີ່ມີສຽງ - ເລີ່ມສົນໃຈສິ່ງຂອງໃນເຮືອນ - ມັກຫຼິ້ນຂອງຊີ້ນໃຫຍ່ເຊັ່ນ ໄມ້ຂົນໄກ່, ໄມ້ຟອຍປັດພື້ນ... - ເດັກຈະເລືອກຂອງຫຼິ້ນເອງ
8-9ເດືອນ	- ໄດ້ກອງວັດຖຸສິ່ງຂອງຂຶ້ນ, ມັກປົນໄຕສິ່ງຂອງຕ່າງໆໃນເຮືອນ - ເລີ່ມເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງຄຳເວົ້າ, ປ່ຽນສຽງໄດ້ເຊັ່ນ ໝ່າງ - ຮຽນແບບຄຳສັ່ງງ່າຍໆໄດ້ເຊັ່ນ ບາຍບາຍ...	- ມັກຫຼິ້ນຈະເອ - ມັກຫຼິ້ນທີ່ເຄາະແລ້ວມີສຽງດັງເຊັ່ນ ກອງ, ລະນາດ, ໝາກກະແຊັກ - ເລີ່ມຂະຍັບຕົວຕາມຈັ່ງຫວະເພງ
9-10ເດືອນ	- ເດີນໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນບໍ່ໜຶ່ງ - ສົນໃຈສິ່ງຂອງທຸກຢ່າງທີ່ມອງເຫັນ - ມັກແບບທ່າທາງຜູ້ໃຫຍ່ - ເຂົ້າໃຈຄຳວ່າ ບໍ່, ຢ່າເຮັດ	- ສົນໃຈສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຂ້າງໃນເຮືອນຫຼືເພາະຕ້ອງການສຳຫຼວດ ຫຼື ຢາກຮູ້ຢາກເຫັນ, ມັກຫຼິ້ນຖ້ວຍຊາມກວດເຄື່ອງສຳອາງ. - ຜູ້ປົກຄອງຄວນລະວັງອຸປະຕິເຫດທີ່ເກີດຈາກການ

		ຫຼິ້ນໂດຍຮູ້ເທົ່າບໍ່ເຖິງການຂອງເດັກ.
10-11 ເດືອນ	- ເລີ່ມປ່ອຍມືຕັ້ງໄຂ່ - ເປີດບານປະຕູນ້ອຍ, ເປີດລິ້ນຊັກຕູໄດ້ - ຢາກທົດລອງເຮັດທັງໆທີ່ຮູ້ວ່າຫ້າມເຮັດ - ເລີ່ມເອີ້ນພໍ່ແມ່ໄດ້	- ຫັງສືພາບ ຫຼື ຮູບພາບ - ເປົ່າຟອງສະບູ
11-12 ເດືອນ	- ເລີ່ມກ້າວເດີນ ໄຕ່ຂຶ້ນຂັ້ນໄດ້ໄດ້ເອງ - ເວົ້າເປັນຄໍາໆໄດ້ເຊັ່ນ ໝາ ປ່າ ໄປ ບໍ່ ບາງຄົນອາດຈະບໍ່ເວົ້າແຕ່ຟັງຮູ້ເລື່ອງເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍ - ຍາກຮູ້ຍາກເຫັນຫຼາຍຂຶ້ນ	- ຫຼິ້ນແບບສໍາຫຼວດ, ມັກທ່ຽວນອກບ້ານ - ສະຖານທີ່ຫຼິ້ນ - ຕະລູດ, ຊິງຊ້າ, ມ້າໝູນ, ມ້າໂຍກ
1-1.6ປີ	- ເດີນໄດ້ເອງດື່ມນໍ້າດ້ວຍຕົນເອງໄດ້, ໃຊ້ບ່ວງຕັກອາຫານເຂົ້າປາກໄດ້ - ມັກທ່ຽວນອກບ້ານ - ເລີ່ມເວົ້າໄດ້ເປັນຄໍາເອີ້ນຊື່ຄົນໃກ້ຊິດໄດ້	- ຮຽນຮູ້ນອກບ້ານ, ສວນສັດ - ໃຫ້ເວົ້າ ແລະ ຈຳພາບໃນສະໝຸດພາບ - ເລົ່ານິທານໃຫ້ຟັງກ່ອນນອນ - ຫຼິ້ນຕຸກກະຕາຮູບຄົນ, ຮູບສັດ
1.6-2 ປີ	- ເດີນໄດ້ໝັ້ນຄົງ ຂຶ້ນຂັ້ນໄດ້ແລ່ນໄດ້ ເລີ່ມເດີນຖອຍຫຼັງໄດ້ - ເປັນຕົວຂອງຕົວເອງຫຼາຍຂຶ້ນ ເວົ້າຈາຮູ້ເລື່ອງ - ສະແດງຄວາມເປັນເຈົ້າຂອງໃນສິ່ງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ຂອງຕົນ, ຮູ້ຈັກຫວງຂອງ	- ເຄື່ອງຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ - ນິທານເສີມສ້າງຈິນຕະນາການ - ຂີດຂຽນກະດານ - ປັ້ນດິນນໍ້າມັນ - ເຕັ້ນຕາມຈັ່ງຫວະສຽງເພງ
2-3 ປີ	- ແລ່ນໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ - ຊ່ວຍຕົວເອງໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ ແຕ່ງຕົວໄດ້ບາງສ່ວນ, ກິນອາຫານເອງໄດ້ - ເລີ່ມຈັບສີຂີດໄດ້	- ຫຼິ້ນນອກບ້ານ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ຫຼິ້ນນໍ້າ, ປັ້ນ, ຈັກສານ, ວາດພາບລະບາຍສີ ເບິ່ງກະຕູນ - ຫຼິ້ນກັບເຜືອນໄວດຽວກັນ - ມີຈິນຕະນາການສູງເລີ່ມຫຼິ້ນປິດບາດສົມມຸດ.
3-4 ປີ	- ມີພັດທະນາການດ້ານຄວາມຄິດ ແລະ ຈິນຕະນາການ - ເຮັດກິດຈະກຳປະຈຳວັນໄດ້ຫຼາຍຢ່າງ - ມັກຊ່ວຍວຽກເຮືອນ - ຍາກຮູ້ຍາກເຫັນ, ມີການສົງໄສ, ມີຄໍາຖາມຫຼາຍຂຶ້ນ	- ຂອງຫຼິ້ນຕາມເພດ, ເພດຊາຍລົດຍົນ ເພດຍິງຫຼິ້ນຕຸກກະຕາ... - ປັ້ນດິນນໍ້າມັນ - ຫຼິ້ນເກມແບບມີກະຕິກາ

	- ເລົ່າເລື່ອງສັ້ນໄດ້	- ລອຍນ້ຳ, ຖືບລົດຖີບ
4-5 ປີ	- ໃຊ້ແຂນຂາໄດ້ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ສາມາດກະໂດກຕີຫຼັງກາ ຢືນຂາດຽວ ລອຍນ້ຳເປັນ, ຂີ່ລົດຖີບ 2 ລໍ້ໄດ້. - ຈົດຈຳເຄື່ອງໝາຍ ຫຼື ລັກສະນະຕ່າງໆໄດ້ ຮູ້ຈັກວັນເວລາ - ມີຄວາມຝັນຕາມຈິນຕະນາການ	- ຮ້ອງເພງ ສຽງເພງ ກິລາ ສິນລະປະ - ບົດພາບຈັບຄູ່
5-6 ປີ	- ເຮັດກິດຈະກຳປະຈຳວັນ - ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ ຮູ້ຈັກຄວາມອິດທິນ ຮູ້ໜ້າທີ່ຂອງຕົນ - ເຮັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບກຸ່ມເພື່ອນໄດ້ - ກຳສະແດງຄວາມຄຶດເຫັນຂອງຕົນເອງໄດ້	- ຫຼິ້ນກັບເພື່ອນເປັນກຸ່ມ, ເປັນທີມເຊັ່ນ ຫຼິ້ນອີ່ມອນຊ້ອນຜ້າ, ເສື້ອໄລ່ໝູ...

❖ ກິດຈະກຳ

- ອະທິບາຍກ່ຽວກັບພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍໄປຫາການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກແຕ່ລະໄລຍະຂອງສຳອາຍຸ (ແລກເກີດ ຫາ 36 ເດືອນ)
- ໃຫ້ນັກຮຽນປະຕິບັດກິດຈະກຳກ່ຽວກັບພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍໄປຫາການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກແຕ່ລະໄລຍະຂອງສຳອາຍຸ(ແລກເກີດ ຫາ 36 ເດືອນ)

❖ ອຸປະກອນ

ຜ້າປູເສື້ອ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຫຼື ຕຸກກະຕາ, ບານນ້ອຍ, ທຸງ ຫຼື ດອກໄມ້ຢາງ, ເຊືອກຕາໜ່າງ ແລະ ເສົາຄຶງຕາໜ່າງ ບານເຕະນ້ອຍ, ທ່ອນໄມ້, ແກ້ດເຈ້ຍ.

❖ ວິທີດຳເນີນກິດຈະກຳ

- ສົນທະນາກັບນັກຮຽນກ່ຽວກັບພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍໄປຫາການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກແຕ່ລະໄລຍະຂອງສຳອາຍຸ (ແລກເກີດ ຫາ 36 ເດືອນ)
 - ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 3 ກຸ່ມຕາມຄວາມເໝາະສົມ
 - ໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າຕາມຄຳຖາມທີ່ຄູກຳນົດໃຫ້ຄື:
1. ຈົ່ງອະທິບາຍພັດທະນາການຂອງເດັກດ້ານຮ່າງກາຍແຕ່ລະສຳອາຍຸຂອງເດັກ?
 2. ຈົ່ງບອກການຫຼິ້ນທີ່ເໝາະສົມກັບເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸ
 - ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນເປັນບົດລາຍງານ ແລ້ວຕາງໜ້າກຸ່ມອອກລາຍງານ.
 - ຄູສະຫຼຸບຄົ້ນກ່ຽວກັບບົດລາຍງານຂອງແຕ່ລະກຸ່ມໂດຍຫຍໍ້.

1.2 ໄລຍະເຄື່ອງຫຼິ້ນໄປຫາການຫຼິ້ນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນສິ່ງສຳຄັນສຳລັບເດັກຄວນຈັດວັດຖຸສິ່ງຂອງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ສິ່ງທີ່ມີຄວາມປອດໄພບໍ່ເປັນອັນຕະ

ລາຍຕໍ່ເດັກ ເພາະເດັກເຫັນເຄື່ອງຫຼິ້ນມັນຈະຢາກຈັບຢາກບາຍສິ່ງຂອງທຸກຢ່າງທີ່ມອງເຫັນ.

ຕົວຢ່າງ1: ເຄື່ອງຫຼິ້ນສັນດ້ວຍມື



ຮູບທີ 1 ເດັກຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ໃນເມື່ອເດັກນອນຂວ້າແລ້ວ ຜູ້ໃຫຍ່ຄວນເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ເປັນອັນຕະລາຍຕໍ່ເດັກມາປະເຊີນໜ້າເດັກ ເດັກຈະຈັບເອົາຫຼິ້ນ.



ຮູບທີ 2 ເດັກຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນສິ່ງສໍາຄັນສໍາລັບເດັກ ເມື່ອເດັກຮູ້ຫຼິ້ນຕ້ອງຮູ້ເກັບມ້ຽນ ວິທີເກັບຂອງຫຼິ້ນທໍາອິດກໍຄືຫາກະຕ່າຢ່າງໃສ່ກ່ອນ ຫຼັງຈາກນັ້ນຄວນແນະນໍາ ຫຼື ພາເດັກເກັບເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເທື່ອລະອັນປ່ອນໃສ່ກະຕ່າ ຫຼື ແກ້ດ. ທຸກໆ ຄັ້ງທີ່ເດັກຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງແນະນໍາເດັກເກັບມ້ຽນໃຫ້ເປັນລະບຽບຮຽບຮ້ອຍ.



ຮູບທີ 3 ເດັກຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ-ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ຜູ້ໃຫຍ່ຕ້ອງວາງເຄື່ອງຫຼິ້ນຄື ຄູວາງໝາກບານໄວ້ ເບື້ອງໜ້າ ຫຼື ເບື້ອງກົງກັນຂ້າມກັບເດັກ ຫ່າງຈາກເດັກ ພະມານ ເພື່ອລີ້ໃຫ້ເດັກບິນຄານນໍາບານ, ກ່ອນອື່ນຄູແອບຄານໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ ຈາກນັ້ນ ຈຶ່ງໃຫ້ເດັກແອບຄານ ເທື່ອລະຄົນ, ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຜູ້ລະ 2-3 ເທື່ອ.



ຮູບທີ 4 ເດັກຄານນໍາບານ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ຄວນຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນຄື ກັບ, ກ່ອງ, ແກ້ດຕ່າງໆ ມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ. ກ່ອນອື່ນຄູ່ຕ້ອງສາທິດວິທີກອງກັບໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 2-3 ເທື່ອ ເພື່ອໃຫ້ເດັກຈື່ຈຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ຄູ່ພາເດັກເຝິກແອບກອງ ຫຼື ຢ່ອງກັນຂຶ້ນເປັນຊັ້ນໆຂຶ້ນແລ້ວອັດຝາກັບໄປຜ່ອມໆກັບຄູ ແລ້ວໃຫ້ເດັກປະຕິບັດເອງເລີຍ.



ຮູບທີ 5 ເດັກຫຼິ້ນກອງກັບຂຶ້ນ

ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກັບ ຄູ່ຄວນແຍກອອກແຕ່ລະຊະນິດຜ່ອມທັງສາທິດວິທີການມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນດ້ວຍວິທີຈັບເຄື່ອງຫຼິ້ນນັ້ນໃສ່ກັບ ຫຼື ຕູ້. ຈາກນັ້ນ ກໍ່ໃຫ້ເດັກເກັບເທື່ອລະຢ່າງເຂົ້າໃສ່ກັບ ຫຼື ຕູ້ຕາມແຕ່ລະຊະນິດທີ່ຄູ່ແນະນຳເພື່ອໃຫ້ເປັນລະບຽບຮຽບຮ້ອຍ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດຊອກຫາໄດ້ງ່າຍ.



ຮູບທີ 6 ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

1.3 ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປຫາການເຮັດວຽກ (ການຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່)

ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປຫາການເຮັດວຽກ (ການຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່) ການຫຼິ້ນຮຽນແບບເປັນການສະທ້ອນໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຫັນ ແລະ ຮູ້ເຖິງການຮັບຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມຕ່າງໆຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໃນດ້ານທີ່ກ່ຽວກັບຕົວເດັກ. ການຫຼິ້ນຮຽນແບບຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ຜ່ານເຂົ້າໄປທາງປະສາດສຳຜັດແຕ່ຍັງບໍ່ອາດຈະເຂົ້າໃຈ ຫຼື ຮູ້ຄວາມໝາຍໄດ້ໃນທັນທີທີ່ຮັບຮູ້. ໃນໄລຍະການຫຼິ້ນໄປຫາການເຮັດວຽກ (ການຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່) ເດັກຈະປະສົມປະສານກົມກືນ ຫຼື ປຸງແຕ່ງສິ່ງທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ໃໝ່ໃຫ້ສອດຄ່ອງເຂົ້າກັບສິ່ງທີ່ເດັກຮຽນຮູ້ແລ້ວ, ຄຸ້ນເຄີຍມາແລ້ວຈະເຫັນໄດ້ຈາກການທີ່ເດັກມັກຈະຫຼິ້ນຮຽນແບບສິ່ງທີ່ຕົນຄຸ້ນເຄີຍມາກ່ອນ ແລະ ເຫັນວ່າສຳຄັນແຕ່ສະຖານະການ ຫຼື ສິ່ງທີ່ເດັກນຳມາຫຼິ້ນຈະແຕກຕ່າງກັນໄປແລ້ວແຕ່ຄວາມເປັນມາຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

2. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປີອາເຈ (piaget)

ທ່ານ ປີອາເຈ (piaget) ໄດ້ແບ່ງໄລຍະຂອງການພັດທະນາທາງດ້ານຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄວາມຄິດ ຫຼື ສະຕິປັນຍາ ໃນການຫຼິ້ນມີດັ່ງນີ້:

❖ ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ການສຳຜັດ

ໄລຍະການໃຊ້ປະສາດສຳຜັດ ແມ່ນໄລຍະຂອງໄວທາລິກອາຍຸແຕ່ມີເກີດ ຈົນຮອດ 2 ປີ. ໄລຍະນີ້ເດັກມີພຶດຕິກຳທີ່ສະແດງອອກສ່ວນຫຼາຍໃນການເຄື່ອນໄຫວ ເຊັ່ນ: ການດູດ, ການເບິ່ງ ແລະ ການຈັບ. ເດັກຈະມີການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ ຈາກປະສາດສຳຜັດທັງ 5 ຄື: ຫູ, ຕາ, ດັງ, ປາກ ແລະ ຜິວໜັງ. ດັ່ງນັ້ນ, ຄວາມຄິດຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກຈະວ່ອງໄວ, ເຊິ່ງເກີດຂຶ້ນຢູ່ພື້ນຖານປະສົບການທີ່ຜ່ານການສຳຜັດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

❖ ການຫຼິ້ນທີ່ສຶຄວາມເຂົ້າໃຈ

ແມ່ນໄລຍະເດັກອາຍຸ 2-7 ປີ ແບ່ງອອກເປັນ 2 ຂັ້ນຕອນຄື:

ຂັ້ນຕອນກ່ອນເກີດສັງເຂບ: ເດັກອາຍຸ 2-4 ປີ ແມ່ນໄລຍະເວລາເດັກພັດທະນາດ້ານພາສາ, ຮູ້ຈັກໃຊ້ຄຳສັບທີ່ຝົວພັນກັບສິ່ງຂອງ. ເດັກທີ່ມີຄວາມຄິດລວມໆກັບສິ່ງຂອງຕ່າງໆ ແລະ ມັກຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດໂດຍສ້າງຈົນຕະນາການ.

ຂັ້ນຕອນການຄິດແບບມີເຫດຜົນ: ເດັກອາຍຸ 4-7 ປີ ຄວາມຄິດຂອງເຂົາມີເຫດຜົນ, ແຕ່ຄວາມຄິດດັ່ງກ່າວສະແດງອອກມາຈາກການຮັບຮູ້ຫຼາຍກວ່າການເຂົ້າໃຈ. ເດັກຈະມີພັດທະນາການຮັບຮູ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈສິ່ງຕ່າງໆ ໄດ້ເປັນໝວດໝູ່, ເຊິ່ງລັກສະນະທີ່ຄ້າຍຄືກັນ ແລະ ແຕກຕ່າງກັນ.

❖ ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ສັນຍາລັກ

ເດັກອາຍຸ 7-11 ປີ ໄລຍະນີ້ ເດັກເລີ່ມມີເຫດຜົນ ແລະ ເຂົ້າໃຈຄວາມຄິດຂອງຜູ້ອື່ນໄດ້ດີ ແລະ ໄດ້ນຳເອົາປະສົບການ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກໃນອາດີດມາແກ້ໄຂໃນເຫດຜົນໃໝ່ໆໄດ້ ໂດຍເດັກເລີ່ມຮູ້ຈັກນຳເອົາເຫດຜົນຮອບໆຕົວມາຄິດປະກອບການຕັດສິນໃຈ ຫຼື ຊ່ວຍໃນການແກ້ໄຂບັນຫາໃນຊີວິດປະຈຳວັນ⁽²⁾

2.1 ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍອາລົມ

⁽²⁾ ຄັດຈາກປຶ້ມ ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບເດັກ ໜ້າທີ12 ລະບົບ 11+1+2 ຮຽບຮຽງໃນປີ2011

ການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນຕໍ່ການສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ອາລົມຂອງເດັກ. ຖ້າພວກເຮົາສໍານຶກເບິ່ງພາບທີ່ເດັກກຳລັງຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ກັນ, ໂດດ, ເຕ້ນ, ຫຼິ້ນນໍ້າ, ຫຼິ້ນດິນ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຫຼື ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆ. ເຮົາຈະເຫັນວ່າເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໝຸກສະໜານ, ເຝດເຝີນ, ມີບາງຄັ້ງເມື່ອເດັກບໍ່ໄດ້ຮັບການຕອບສະໜອງຕາມຄວາມຕ້ອງການ ເດັກຈະເກີດຄວາມຂັດຂ້ອງໃຈ, ໃຈຮ້າຍ, ນ້ອຍໃຈ, ເສຍໃຈ ...

- ການຫຼິ້ນເປັນຄວາມຕ້ອງການທີ່ເກີດຈາກຕົວຂອງເດັກໂດຍບໍ່ມີຜູ້ໃດບັງຄັບ, ເດັກຈະຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມມັກແລະຄວາມສົນໃຈ, ຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນສະໝຸກສະບາຍ.
- ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງຂອງເດັກ, ຈະຟາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານ, ຈິດໃນເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.

ຕົວຢ່າງ: ເມື່ອເດັກຢາກໄປຕະຫຼາດນໍາພໍ່ແມ່, ແຕ່ພໍ່ແມ່ບໍ່ໃຫ້ໄປນໍາເດັກຈະສະແດງອາລົມບໍ່ພໍໃຈອອກມາ, ແຕ່ຖ້າເດັກໄດ້ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆ ເດັກຈະຄ່ອຍໆລົມຄວາມເສົ້າໝອງໃຈເຫຼົ່ານັ້ນໄດ້.

ກໍລະນີເດັກຖືກພໍ່ແມ່ຮ້າຍດ່າ ຫຼື ຕີ, ເດັກຈະຮ້ອງໄຫ້ນໍາຕາໄຫຼອອກມາ, ຫຼັງຈາກເດັກເຊົາໃຫ້ແລ້ວເຂົາຈະນັ່ງຊຶງຢູ່ແຕ່ເມື່ອສັງເກດເຫັນຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ, ເດັກຈະເກີດຄວາມຄິດຢາກຫຼິ້ນຮ່ວມນໍາກັນແລ້ວເດັກຈະຄ່ອຍໆລົມຄວາມໂສກເສົ້ານັ້ນລົງ ແລະ ໃນທີ່ສຸດ ກໍ່ສາມາດໄປຫຼິ້ນນໍາໝູ່ໄດ້ ແລະ ເກີດອາລົມສະໝຸກສະໜາມໄປກັບການຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວ.

2.2 ການຫຼິ້ນທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງທີ່ເປັນທຳມະຊາດ

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ໃນສະຖານທີ່ໂລ່ງແຈ້ງອາກາດບໍລິສຸດເຊັ່ນ: ໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ຮົ່ມຕົ້ນໄມ້ ຫຼື ພາຍໃນຫ້ອງຮຽນ, ໂດຍມີເປົ້າໝາຍໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງມີສຸຂະພາບດີ, ມີຈິດໃຈເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດປັບຕົວເຂົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນໄດ້, ຮູ້ຈັກເຄົາລົບກະຕິກາ, ຮູ້ຈັກຮັກສາຄວາມປອດໄພຂອງຕົນເອງ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນ, ເດັກສາມາດຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆຈາກທຳມະຊາດອ້ອມຂ້າງເຊັ່ນ: ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ແລະ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ. ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດໄດ້ແກ່ ຄົນ, ສັດ ແລະ ພືດ, ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດໄດ້ແກ່ດິນ, ນໍ້າ, ລົມໄຟ... ນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນຍັງຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ເຝິກການເຄື່ອນໄຫວຄ່ອງແຄ້ວວ່ອງໄວເຝິກໃຫ້ຮູ້ຈັກຄົ້ນຄິດ, ແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ນຳເອົາປະສົບການໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນອີກດ້ວຍ.

2.3 ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມ

- ການຫຼິ້ນເປັນການກະກຽມຄວາມພ້ອມໃນການອອກສູ່ສັງຄົມ, ເດັກໄດ້ເຝິກແອບຢ່າງມີອິດສະລະພາບ, ແບບສະບາຍໃຈໂດຍບໍ່ມີຂອບເຂດຈຳກັດ.
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍເສີມສ້າງມະນຸດສຳພັນທີ່ດີ ເພາະວ່າສ່ວນຫຼາຍເດັກຈະມັກຫຼິ້ນກັບໝູ່ຄູ່. ເມື່ອເດັກໄດ້ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນເຂົາຈະໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນຢ່າງເຕັມທີ່, ໄດ້ສັງເກດ, ໄດ້ຮຽນຮູ້ເອົາແບບຢ່າງທີ່ຕົນມັກ ແລະ ເຝິງພໍ້ໃຈນຳ; ເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການແບ່ງປັນ, ການໃຫ້, ການເອົາໃຈໝູ່, ການປະຕິບັດກະຕິກຳ, ການຍອມຮັບ-ນັບຖືຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ເພື່ອຈະໄດ້ຫຼິ້ນນຳກັນຕໍ່ໄປ.
- ການຫຼິ້ນ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີການປະພຶດປະຕິບັດແບບສ້າງສັນ, ມີລະບຽບວິໄນດີ, ຮູ້ຈັກການອະໄພໃຫ້ກັນ, ການລໍຖ້າ, ການປະນີປະນອມ... ເຊັ່ນວ່າ: ມີການຫຼິ້ນບາງຢ່າງ ເດັກໄດ້ຮ່ວມກັນຕັ້ງກະຕິກາຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ທຸກຄົນທີ່ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນຕ້ອງປະຕິບັດຕາມ; ຖ້າຜູ້ໃດບໍ່ປະຕິບັດຈະຕ້ອງຍິນຍອມຮັບໂທດໂດຍບໍ່ມີການໂຕ້ຖຽງກັນອີກ.
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ການເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ຕາມ, ຮຽນຮູ້ແບບວິທີຄົ້ນຄິດ, ການວາງແຜນ, ການປະຕິ

ບັດໜ້າທີ່ຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ສິ່ງທີ່ໄດ້ຕົກລົງກັນ.

❖ **ການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກ.**

ການຫຼິ້ນແມ່ນສື່ກາງທີ່ສໍາຄັນສໍາລັບຂະບວນການຄົ້ນຄິດຂອງເດັກ. ມັນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດໃນການສະແດງປະສົບການຕ່າງໆ ໂດຍມີການກະກຽມຜ່ານການຫຼິ້ນຫຼາຍໆຢ່າງຂອງເຂົາເຈົ້າ.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສົ່ງເສີມຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ: ເນື່ອງຈາກວ່າເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆນັ້ນ ເດັກໄດ້ນຳໃຊ້ປະສາດສໍາພັດ ເພື່ອຮັບຮູ້ເຫດການຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຕາເບິ່ງ, ຫູຟັງ, ມືເຄື່ອນໄຫວຈັບຕ້ອງວັດຖຸ ສະໜອງຄົ້ນຄິດ, ຕົກຕອງ ແລະ ອື່ນໆ. ຈາກສິ່ງດັ່ງກ່າວມານັ້ນເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ເຖິງຮູບຮ່າງລັກສະນະ, ສີສັນຂະໜາດຂອງວັດຖຸຕ່າງໆຕະຫຼອດເຖິງຄວາມໝາຍທີ່ກ່າວໆຂວາງຂອງເຫດການເຫຼົ່ານັ້ນອີກດ້ວຍ.
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍຂະຫຍາຍຈິນຕະນາການຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນບົດບາດ ສົມມຸດເຊິ່ງລວມມີ: ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ, ຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ, ຫຼິ້ນເປັນແຜດ, ເປັນຄູ, ເປັນທະຫານ... ມີການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງຊຶ່ງເດັກສາມາດນຳໃຊ້ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ່າງໆ ມາສ້າງໃຫ້ເປັນເຮືອນ, ເປັນລົດ, ເປັນຍົດ, ເປັນສັດ, ເປັນຄົນ... ບາງຄັ້ງເດັກສັງເກດເຫດການຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນນັ້ນ ແລະ ສາມາດເລົ່າເປັນເລື່ອງໄດ້.
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດປຽບທຽບສິ່ງຂອງຕ່າງໆນຳກັນເປັນຕົ້ນວ່າການປຽບທຽບວັດຖຸນີ້ກັບວັດຖຸອື່ນ, ຄົນຜູ້ນີ້ກັບຜູ້ອື່ນ, ສັດປະເພດນີ້ກັບປະເພດອື່ນ ຫຼື ປຽບທຽບລະຫວ່າງວັດຖຸຊະນິດດຽວກັນ, ພ້ອມກັນນັ້ນກໍ່ຍັງຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນນັບ. ອາດຈະເວົ້າໄດ້ວ່າການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກຍັງເປັນເຕັກນິກໃນການຂະຫຍາຍຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ພື້ນຖານຄະນິດສາດ.

ຕົວຢ່າງ: ຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ ເດັກຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ນັບວັດຖຸ, ເງິນ (ນັບໃບໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍ) ຮູ້ສົມທຽບວັດຖຸໜ້ອຍຫຼາຍ

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍຂະຫຍາຍພາສາຂອງເດັກ, ມັນເປັນສ່ວນສໍາຄັນຂອງການເວົ້າ ແລະ ການຟັງ, ເດັກຈະໃຊ້ພາສາເປັນຊື່ໃນການຫຼິ້ນ, ການອະທິບາຍວິທີການຫຼິ້ນ, ການອອກຄໍາສັ່ງ, ການສົນທະນາ, ການສົນທະນາແລກປ່ຽນຄໍາຄິດຄໍາເຫັນ ແລະ ອື່ນໆ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກອະທິບາຍລັກສະນະຂອງວັດຖຸສິ່ງຂອງທີ່ເຂົາເຈົ້າພົບເຫັນຮຽນແບບການເວົ້າຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຄໍາສັບຫຼາຍຂຶ້ນຕື່ມອີກ, ຮູ້ວິທີເວົ້າເປັນສໍານວນເປັນປະໂຫຍດຍາວກ່າວເກົ່າ.
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍເສີມສ້າງຄວາມສາມາດໃນການແກ້ໄຂບັນຫາຂອງເດັກ. ຜ່ານຂະບວນການຫຼິ້ນແບບຕ່າງໆ ເຂົາເຈົ້າອາດຈະພົບບັນຫາ ຫຼື ອຸປະສັກບາງຢ່າງເຊິ່ງບາງຄັ້ງເດັກອາດຈະຄົ້ນພົບເຫດຜົນ ແລະ ຊ່ອງທາງແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົວເຂົາເອງ.
- ການປະຟິດ ແລະ ການປະຕິບັດທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງອອກໃນການຫຼິ້ນນັ້ນຈະກາຍເປັນການປຸກຝັງແນວຄິດທັດສະນະ ແລະ ຈະກາຍເປັນຄວາມສາມາດທີ່ສືບຕໍ່ນຳໃຊ້ໄດ້ ໃນເວລາເດັກເຕີບໃຫຍ່ຂຶ້ນ.

ເວົ້າລວມແລ້ວການຫຼິ້ນ ໄດ້ຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາຮອບດ້ານໃຫ້ແກ່ເດັກເປັນຕົ້ນແມ່ນການພັດທະນາດ້ານຮ່າງກາຍ, ສະຕິປັນຍາ, ສັງຄົມ ແລະ ອາລົມຂອງເດັກ. ປະຈຸບັນທົ່ວໂລກໄດ້ຫັນມາສົນໃຈການພັດທະນາເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ເພາະເປັນໄວທີ່ມີອິດຕາຄວາມໄວ ຂອງການພັດທະນາສູງກ່ວາໄວອາຍຸອື່ນໆ. ເດັກຈະມີຄວາມພ້ອມເພື່ອການພັດທະນາໄດ້ດີກໍ່ຕໍ່ເມື່ອເດັກຮູ້ສຶກປອດໄພ, ມີອິດສະຫຼະໃນການຄົ້ນຄິດ, ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຕົນເອງ. ອີກປະການໜຶ່ງເດັກຕ້ອງການ ການຍອມຮັບ, ຄວາມສົນໃຈຈາກຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ໄດ້ຮັບການທົດສອບຈາກການຫຼິ້ນຂອງເຂົາເຈົ້າ. ນອກຈາກນັ້ນການຫຼິ້ນ: ແມ່ນປັດໃຈພື້ນຖານໃນການຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຄົ້ນຄິດ, ຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈສິ່ງຕ່າງໆຂອງໂລກ

ອອ້ມຂ້າງ, ບໍ່ວ່າການຫຼິ້ນໃດໆ ກໍ່ຕາມທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຄົ້ນຄິດ, ມີວິທີຫຼິ້ນຢ່າງມີອິດສະຫຼະພາບໂດຍທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມໝັ້ນໃຈຂອງຕົນອອກນັ້ນຈະມີປະໂຫຍດຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

3. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫວີວັນ ຈິງຈະເລີນ

ທ່ານ ສະຫວີວັນ ຈິງຈະເລີນ ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດ ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ທຸກໆດ້ານເກີດຄວາມຈະເລີນງອກງາມທັງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄຸນນະທຳ - ຈະລິຍະທຳ ເປັນກິດຈະກຳສໍາລັບເດັກ ທີ່ມີຄວາມສໍາຄັນເປັນຢ່າງຍິ່ງ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ມີ ປະໂຫຍດ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນໃນຫຼາຍດ້ານຄື: ການຫຼິ້ນເປັນການສຶກສາຂອງເດັກທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການ, ເປັນການລະບາຍອາລົມ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຕ່າງໆຂອງເດັກ ອັນເປັນການຜ່ອນຄາຍບໍ່ໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຜິດ, ຮູ້ຈັກຖືກ, ຮູ້ຈັກແພ້, ຮູ້ຈັກຊະນະ, ຮູ້ຈັກຄຳວ່າຍຸຕິທຳ ຄວາມຊື່ສັດ, ຄວາມ ເສຍສະຫຼະ ແລະ ຄວາມອິດທິນ.

3.1 ການຫຼິ້ນຄົນດຽວ (ຫຼິ້ນຕາມໃຈ)

ເພາະພັດທະນາການຂອງເດັກຈະຍືດຕົວເອງເປັນສູນກາງຂອງທຸກຢ່າງຈະມັກນັ່ງຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼາຍກວ່າ ການຫຼິ້ນກັບເພື່ອນໃນໄວດຽວກັນບາງຄັ້ງພໍ່ແມ່ອາດຈະເຫັນເດັກນັ້ນຢູ່ກັບຕຸກກະຕາເປັນເວລາດົນນານ.

ຕົວຢ່າງ:

ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມິດເປັນການຫຼິ້ນສົມມິດວ່າຕົນເອງ ຫຼື ຂອງຫຼິ້ນເຄື່ອງໃຊ້ຕ່າງໆ ເປັນນັ້ນເປັນນີ້ເຊັ່ນ: ສົມ ມິດວ່າຕົນເອງເປັນທ່ານໝໍ, ຄູ ແລະ ຕຳຫຼວດແລ້ວສົມມິດໃຫ້ຕຸກກະຕາເປັນນັກຮຽນ ຫຼື ອື່ນໆ... ສິ່ງເຫຼົ່ານີ້ລ້ວນ ແລ້ວແຕ່ເປັນຈົນຕະນາການອັນກ້ວາງໄກຂອງເດັກໆທີ່ຜູ້ໃຫຍ່ບໍ່ຄວນປິດກັ້ນ.

3.2 ການສັງເກດ, ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ (ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ)

ກ. ການສັງເກດ

ການສັງເກດຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ ເດັກຈະເບິ່ງຄົນອື່ນຫຼິ້ນໂດຍບໍ່ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນກັບຄົນອື່ນ ແຕ່ອາດຈະຖາມຄຳຖາມ ໃຫ້ຄຳແນະນຳ ແລະ ອື່ນໆ. ແຕ່ການເບິ່ງຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນບໍ່ຄ່ອຍປະກົດໃນໄວນີ້.

ຂ. ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ

ການຫຼິ້ນຮຽນແບບເປັນການສະທ້ອນໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຫັນ ແລະ ຮູ້ເຖິງການຮັບຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມຕ່າງໆຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໃນ ດ້ານທີ່ກ່ຽວກັບຕົວເດັກ. ການຫຼິ້ນຮຽນແບບຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ຜ່ານເຂົ້າໄປທາງ ປະສາດສຳຜັດແຕ່ຍັງບໍ່ອາດຈະເຂົ້າໃຈ ຫຼື ຮູ້ຄວາມໝາຍໄດ້ໃນທັນທີທີ່ຮັບຮູ້. ໃນການຫຼິ້ນຮຽນແບບເດັກຈະປະສົມ ປະສານກົມກືນ ຫຼື ປຸງແຕ່ງສິ່ງທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ໃໝ່ໃຫ້ສອດຄ່ອງເຂົ້າກັບສິ່ງທີ່ເດັກຮຽນຮູ້ແລ້ວ, ຄຸ້ນເຄີຍມາແລ້ວຈະເຫັນ ໄດ້ຈາກການທີ່ເດັກມັກຈະຫຼິ້ນຮຽນແບບສິ່ງທີ່ຕົນຄຸ້ນເຄີຍມາກ່ອນ ແລະ ເຫັນວ່າສຳຄັນແຕ່ສະຖານະການ ຫຼື ສິ່ງທີ່ ເດັກນຳມາຫຼິ້ນຈະແຕກຕ່າງກັນໄປແລ້ວ ແຕ່ຄວາມເປັນມາຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

3.3 ການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ກັນຫຼິ້ນ

ເມື່ອເດັກໃຫຍ່ຂຶ້ນມາເດັກຈະມັນຫຼິ້ນນຳກັນຫຼາຍກວ່າຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນດ້ວຍກັນແຕ່ຕ່າງຄົນຕ່າງຫຼິ້ນ ເພາະເດັກຍັງຍອມຮັບກະຕິກາຂອງການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນໄດ້. ດັ່ງນັ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນນຳກັນບາງຄັ້ງເດັກຈຶ່ງຂ້ອນຂ້າງຈະຜິດ ຖຽງກັນ.

ຕົວຢ່າງ: ຄູ່ຈັດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເດັກຈະຈັບຄູ່ຫຼິ້ນກັບຜູ້ນີ້ຜູ້ນັ້ນ ເພື່ອຫຼິ້ນນຳກັນ ແຕ່ບາງຄັ້ງໃນການຫຼິ້ນກໍ່ອາດຈະຜິດກັນ ແຕ່ບໍ່ຖືວ່າຜິດຖຽງກັນເລື້ອຍໆ.

3.4 ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ

ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມເປັນທິມແມ່ນຫຼິ້ນຕັ້ງແຕ່ສອງຄົນຂຶ້ນໄປ ຖືເປັນກິດຈະກຳຫຼິ້ນທີ່ມີການປະເມີນຜົນສຳເລັດ

ຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໃນກິດຈະກຳນັ້ນ. ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ອາດຈະກວມເອົາການຫຼິ້ນປະເພດອື່ນໆ (ຍົກເວັ້ນການຫຼິ້ນຄົນດຽວ) ເຊັ່ນ: ດົງເຊືອກ, ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ, ສົ່ງບານລອດຂາ, ເຕັ້ນເຂົ້າບ້ວງ ແລະ ອື່ນໆ⁽³⁾

ໃຈຄວາມ

ການຮຽນໃນບົດນີ້ ແມ່ນຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນທິດສະດີການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson), ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປິອາເຈ (piaget) ແລະ ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫົວວັນ ຈິງຈະເລີນເພື່ອເປັນບ່ອນອີງໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ແກ່ເດັກ, ນອກຈາກນີ້ຍັງໄດ້ອ່ານວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຄູ່ຈະນຳໄປຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບການພັດທະນາດ້ານຕ່າງໆຕາມໄວອາຍຸຂອງເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ.

ວຽກມອບໝາຍ

- ຄົ້ນຄ້ວາເປັນບຸກຄົນ ແລະ ລາຍງານ.

ຄຳຖາມ

1. ໄດ້.ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson) ?
2. ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປິອາເຈ (piaget) ?
3. ຈົ່ງບອກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫົວວັນ ຈິງຈະເລີນ ?

⁽³⁾ການຫຼິ້ນຂອງເດັກປະຖົມໄວ - Gotoknow

ບົດທີ 3

ປະເພດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ເວລາ 6 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ

- ອະທິບາຍການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໄດ້.
- ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາໄດ້.
- ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້ໄດ້

1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໝາຍເຖິງກິດຈະກຳທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ປະກອບກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕ່າງໆໃນສະຖານທີ່ໂລງແຈ້ງ, ອາກາດບໍລິສຸດ ເຊັ່ນ: ໃນເດີ່ນຫຼິ້ນ ຫຼື ຕາມຮົ່ມຕົ້ນໄມ້ ຫຼື ພາຍໃນຫ້ອງຮຽນ, ໂດຍມີເປົ້າໝາຍເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນຮູ້ຈັກຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ, ເຄົາລົບກະຕິກາ ແລະ ສາມາດຫຼິ້ນໃຫ້ມີຄວາມປອດໄພ ເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານໃຫ້ແກ່ການພັດທະນາທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ແລະ ຄວາມປອດໄພອາລົມ, ຈິດໃຈ, ພາສາ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປ.

★ ຄວາມສໍາຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງມີຄວາມສໍາຄັນເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ, ໄດ້ຮຽນຮູ້ເພາະເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ ຫຼື ຫ້ອງກຽມປະຖົມຖືເອົາການຫຼິ້ນເປັນໝາກຫົວໃຈເບື້ອງຕົ້ນຂອງການຮຽນຮູ້ ເພາະການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ. ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງມີສຸຂະພາບດີ, ມີຈິດໃຈເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດປັບຕົວເຂົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຮູ້ຈັກເຄົາລົບກະຕິກາ, ຮູ້ຈັກຮັກສາຄວາມປອດໄພຂອງຕົນເອງ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນ, ເດັກສາມາດຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆຈາກທຳມະຊາດ. ນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຍັງຊ່ວຍຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ເຝິກການເຄື່ອນໄຫວຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ເຝິກໃຫ້ຮູ້ຈັກຄື້ນຄືດ, ແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ນຳເອົາປະສົບການໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ.

1.1 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນໝາກຫົວໃຈຂອງເດັກທີ່ເຮັດໃຫ້ເດັກມັກຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນເພາະວ່າການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ໂດຍເດັກບໍ່ຮູ້ສຶກຕົວ. ເຊິ່ງປະກອບມີຄື: ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຕາມມຸມມີ 6 ມຸມຄື: ບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ. ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນມີ: ຕະລູດ, ໂອນຊາ, ຂອນສໍາລັບໄຕ່ ຂັ້ນໄດ, ການຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ, ການຂີ່ມ້າໝູນ, ການລອດກົງການລອດບ້ວງ, ການໄຕ່ຕໍ່ຕາມລຳດັບ, ໂອນຊົງຊ້າ... ລວມທັງການຫຼິ້ນກັບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຄື: ແບບຫຼິ້ນອີ່ມອນຊ້ອນຜ້າ, ແບບຫຼິ້ນລູລີເຂົ້າສານ, ຫຼິ້ນແມວໄລ່ໜູ... ແລະ ຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ

ມີ: ຫຼິ້ນດົມນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ກິນກ້ວຍ ຫຼື ກິນໝາກຖົ່ວ, ແລ່ນສາມຂາ, ແລ່ນໄລຍະຍາວ, ແລ່ນໄລຍະສັ້ນ, ຍ່າງກະສອບ, ຫຼິ້ນຍາດທຸງ...

1.2 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງເປັນກິດຈະກຳທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈເດັກເພາະເດັກໄດ້ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ, ນຳໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ສະແດງອອກ, ການຮຽນແບບ, ການຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງເປັນການຮັກສາຂະນົບທຳນຽມຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳອັນດີງາມທີ່ສືບຕໍ່ກັນມາຂອງຊາດລາວ.

ກ. ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ນິຍົມກັນໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບຕໍ່ກັນມາແຕ່ປູ່ຍາຕາຍາຍ ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໝານ, ເປັນການໃຊ້ເວລາຫ່ວາງໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ, ບາງໂອກາດກໍ່ນຳເອົາກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ມາຫຼິ້ນໃນງານບຸນຕ່າງໆທີ່ຈັດໃນທ້ອງຖິ່ນ, ກິດຈະກຳຜື້ນເມືອງນີ້ສາມາດນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນໄດ້ແຕ່ຄູ່ຕ້ອງເລືອກເຝັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ງ່າຍ, ກະຕຶກາບ່ອຍາກ, ວິທີຫຼິ້ນບໍ່ສັບສົນຫຼາຍ.

ຂ. ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງມີຫຼາຍປະເພດ ແລະ ຫຼາຍແບບແຕກຕ່າງກັນໄປໃນເວລາຫຼິ້ນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໃຫ້ແທດເໝາະກັບໄວອາຍຸຂອງເດັກ ແລະ ປະເພດການຫຼິ້ນມີດັ່ງນີ້:

1. ມອນຊ້ອນຜ້າ
2. ໄຂ່ເນົ່າ
3. ນ້ຳແຫ້ງ - ນ້ຳຂຶ້ນ
4. ຈີ່ເຄື່ອງ
5. ເກັບເຈ້ຍເສດ
6. ລຳວົງ
7. ຕຶກົງລໍ້
8. ຕຶກົບ
9. ລົງຍາດຫຼັກ
10. ແມວໄລ່ໜູ
11. ຕີໄກ່
12. ນາຍພານລ່າສັດ
13. ແມວກິນໄກ່
14. ກະຕາຍປ່າ
15. ລຸ່ລິເຂົ້າສານ
16. ເຊື່ອງຜ້າ
17. ແລ່ນ 3 ຂາ

18. ຍາດໄຂ່ເຕົ້າ
19. ແຂງມ້າ
20. ຍ່າງເປັດ
21. ເຮັດຕາມຜູ້ນຳ
22. ງູກິນຫາງ
23. ຂໍ້ມ້າ

24. ແກ່ສ້າວ
25. ແລ່ນຂາດຽວ
26. ແຂງຊ້າງ
27. ເສືອຕີບກິນ
28. ລຳວົງຍາດບ່ອນ
29. ໂຍນບ້ວງມ້າ
30. ນ້ອງນາງເລືອກຄູ່
31. ເສືອໄລ່ແປ້
32. ແມວຍາດປາ
33. ປາກັດ
34. ຄວາຍເສຍ
35. ວັນທັງເຈັດ
36. ຊອກແຫວນ
37. ຕີບຍຸງ
38. ແບບຫຼິ້ນອື່ນໆ.....

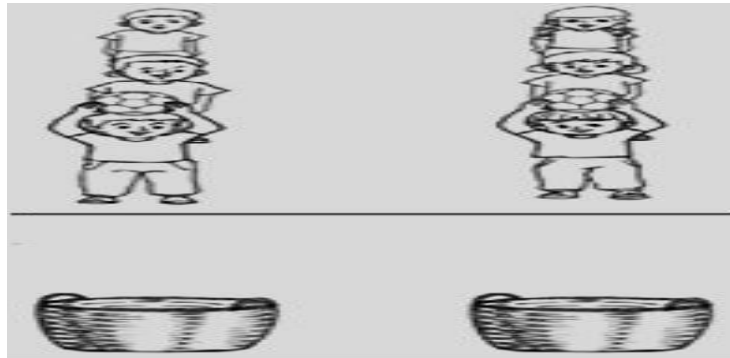
1.3 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ (ການຫຼິ້ນສ້າງສັນ)

ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຈະບໍ່ມີກະຕິກາ, ເດັກຈະຫຼິ້ນຢ່າງມີອິດສະຫຼະ, ບໍ່ມີການແຂ່ງຂັນການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ເດັກຈະໄດ້ໃຊ້ຈິນຕະນາການຂອງຕົນເອງ ແລະ ມີການກຳນົດຈຸດປະສົງເພື່ອຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ເຖິງວ່າຈະເປັນແບບຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ມີກະຕິກາ, ແຕ່ເດັກກໍ່ຈະມີການຕົກລົງກັນເອງໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ ການຫຼິ້ນໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ

- ໃຫ້ເດັກຍືນເປັນສອງແຖວຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນເທົ່າກັນໄລຍະຫ່າງແຕ່ລະຄົນປະມານຊົ່ວແຂນໜຶ່ງໄລຍະຫ່າງແຕ່ລະແຖວປະມານ 1ແມັດ
- ໃຫ້ຜູ້ຍືນຢູ່ຫົວແຖວຖືໝາກບານກຽມຈະໂຍນ, ຄູ່ໃຫ້ຄຳສັ່ງວ່າ: ກຽມ.....ໂຍນ ໃຫ້ຜູ້ຢູ່ຫົວແຖວຮີບຝ່າວ ໂຍນໝາກບານເຂົ້າກະຕ່າ, ແລ້ວແລ່ນໄປເກັບເອົາໝາກບານທີ່ຢູ່ໃນກະຕ່າມາສົ່ງໃຫ້ຜູ້ທີ່ຢູ່ຫົວແຖວຂອງຕົນ

ໂຍນຕໍ່, ຖ້າໂຍນບໍ່ເຂົ້າແມ່ນແລ່ນໄປເກັບເອົາບານມາສົ່ງໃຫ້ຜູ້ຢູ່ຫົວແຖວໂຍນຕໍ່, ປະຕິບັດເຊັ່ນນີ້ຈົນກວ່າໄດ້
ໂຍນໝົດທຸກຄົນ, ຖ້າແຖວໃດໂຍນບານ ເຂົ້າກະຕ່າໄດ້ຫຼາຍແມ່ນແຖວນັ້ນຊະນະ.



ຮູບເດັກໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ

• ໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກ

ອຸປະກອນ:

1. ຫຼັກເຮັດດ້ວຍປ້ອງໄມ້ຜີ ຫຼື ທອນໄມ້ ຫຼື ທໍ່ນໍ້າທີ່ໃຊ້ແລ້ວ
2. ໂຍນບ້ວງຢາງ ຫຼື ບ້ວງທີ່ເຮັດດ້ວຍຕອກ ຫວາຍ, ເຝືອງ, ສາຍຢາງ ຫຼື ເຊືອກຝາງ

ວິທີຫຼິ້ນ:

ກໍານົດຈຸດຕັ້ງວາງຫຼັກໃຫ້ມີໄລຍະຫ່າງພໍສໍາລັບເດັກສາມາດໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກໄດ້. ໃຫ້ເດັກໂຍນບ້ວງພາຍໃນ
ເວລາທີ່ກໍານົດເຊັ່ນ: 1 ນາທີ ແລ້ວນັບຈຳນວນເທື່ອທີ່ໂຍນຄ້ອງຫຼັກໄດ້.



ຮູບເດັກໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກ

1.4 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ

1. ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍ

ເພື່ອຍົກລະດັບປະສົບການທາງດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກ, ທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ເປັນການກະຕຸ້ນຄວາມເຂົ້າໃຈໃນປະສົບການເຫຼົ່ານັ້ນ, ມີຄວາມຊຳນານໃນການສຳຜັດ.

ກ. ການຫຼິ້ນຊາຍ.

ການຫຼິ້ນຊາຍ ເປັນທຳມະຊາດຂອງເດັກ ເພາະດິນຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ ເດັກຈະມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ໃນການສຳຜັດການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ໂດຍໃຊ້ອຸປະກອນການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ເຂົ້າມັກຈະເກືອກຕົນເອງກັບກອງດິນຊາຍໃນການຫຼິ້ນຂອງພວກເຂົາ. ຈາກການຫຼິ້ນຊາຍ ເດັກຈະໄດ້ຮັບໂຮມເອົາປະສົບການແຫ່ງຄວາມຮູ້ສຶກໄດ້ຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ, ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ຊ່ວຍໃຫ້ຄວາມຄິດຂອງເດັກມີການພັດທະນາການ.

ຂ. ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ການຫຼິ້ນນ້ຳແມ່ນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ສ້າງປະສົບການໃຫ້ແກ່ເດັກ, ເດັກຈະມັກການຫຼິ້ນນ້ຳທີ່ສຸດ ເພາະນ້ຳເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກພາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ການດິນນ້ຳແມ່ນເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດ ແລະ ນຳພາເດັກໄປສູ່ປະສົບການອື່ນໃໝ່.

2. ເນື້ອໃນການຫຼິ້ນ

- ການຮ່ອນຊາຍ
- ການພິມຮູບຕ່າງໆ ດ້ວຍດິນຊາຍ
- ການຜອງດິນຊາຍ
- ການປະດັບດິນຊາຍ
- ການຖອກນ້ຳ
- ຮ່າຍນ້ຳ
- ອີມນ້ຳ
- ອຸປະກອນສຳລັບຫຼິ້ນດິນຊາຍ
 - ກະໂປະໜາກຜ້າວທີ່ກ້ຽງ
 - ແກ້ວປາກມົນຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ເຂິງສຳລັບຮ່ອນຊາຍ
 - ຊວຍຮ່າຍຊາຍ
 - ຊວ້ານນ້ອຍ (ສຳລັບຫຼິ້ນຊາຍ)
 - ຊິງຊິງ (ແບບງ່າຍດາຍ)
 - ກະປ໋ອງເປົ່າທີ່ເບົາ, ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ໄມ້ນ້ອຍ

- ອ່າງດິນຊາຍທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້

ອຸປະກອນສໍາລັບຫຼິ້ນນໍ້າ

- ກະໂປໝາກຜ້າວທີ່ກ້ຽງ
- ບົວຫົດຜັກ
- ຄຸນ້ອຍ
- ຈອກຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ແກ້ວຢ່າງຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ທໍ່ດູດ
- ກະບ່ອງຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ເຮືອນນ້ອຍທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ
- ກ້ອນຫີນນ້ອຍ
- ກະບ່ອງທີ່ເປັນຮູນ້ອຍໆ

3. ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຊາຍ

ກ. ການຮ່ອນຊາຍ

ອຸປະກອນ:

ເຂົ້າທີ່ມີຮູເປັນລະບົບດີ(ບາງທີອາດຈະເອົາເຈ້ຍແຂງແລ້ວເອົາເຂັ້ມແທງເປັນຮູແທນເຂົ້າກໍໄດ້) ຊາຍທີ່ແທ້ງດີ

ວິທີຫຼິ້ນ:

ການຮ່ອນຊາຍແທ້ງດ້ວຍການໃຊ້ເຂົ້າ

- ບາດກ້າວທໍາອິດໃຫ້ເດັກເອົາດິນຊາຍໂຮຍໃສ່ມືໃຫ້ລອດຜ່ານນິ້ວມືຂອງເຂົາກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກນໍາໃຊ້ເຂົ້າ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງມືຫຍັງເກີດຂຶ້ນ
- ໃຫ້ເດັກຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຮ່ອນແລ້ວ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຄ້າງຢູ່ເຂົ້າ
- ປ່ອຍໃຫ້ເດັກໄດ້ສັງເກດເບິ່ງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງດິນຊາຍ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ອະທິບາຍເຖິງກິດຈະການີ້

ຂ. ການຮ່ອນດິນຊາຍຈາກທີ່ສູງ ແລະ ຈາກປ່ອນຕໍ່າ

- ເພີ່ມຄວາມສໍາພັນທາງດ້ານການຝັງ
- ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງຢືນຂຶ້ນ ແລະ ຈັບເຂົ້າໄວ້
- ເອົາດິນຊາຍໃສ່ລົງໄປໃນເຂົ້າ ແລ້ວໃຫ້ເດັກຮ່ອນຊາຍລົງໃສ່ເຈ້ຍທີ່ເອົາປູຮອງພື້ນໄວ້
- ໃຫ້ເດັກຝັງສຽງດິນຊາຍຕົກລົງໃສ່ເຈ້ຍ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນກ່ຽວກັບຖອກດິນຊາຍຈາກປ່ອນສູງລົງປ່ອນຕໍ່າ

ຄ. ການຝຶມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນ

ອຸປະກອນ:

- ດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
- ແບບຝົມຮູບຕ່າງໆ ຫຼື ອຸປະກອນຝື້ນບ້ານກໍໄດ້

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກກວາດດິນຊາຍໃຫ້ຝຽງ
- ໃຫ້ເດັກເນັ້ນຝາມື ແລະ ຕີນລົງດິນຊາຍເພື່ອເປັນຮູບມືປະໄວ້ (ແບບນີ້ສາມາດຫຼິ້ນຜູ້ດຽວໄດ້)
- ໃຫ້ເດັກເຊັ່ນນີ້ເທິງດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
- ໃຫ້ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຂອງເຂົາກ່ຽວກັບຮູບຝົມດັ່ງກ່າວ
- ໃຫ້ເດັກຕັກດິນຊາຍປຽກໃສ່ແບບຝົມຮູບຕ່າງໆແລ້ວຂ້ວມລົງໃຫ້ເປັນຮູບຕາມຝົມ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນຂອງຕົນຕາມຮູບຝົມແບບຕ່າງໆນັ້ນ

ງ. ການຜອງດິນຊາຍ

ເປັນການນຸອກ ແລະ ຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ,ແກ້ວ ແລະ ກັບຕ່າງໆທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ

ອຸປະກອນ:

- ກະປ່ອງເປ້າຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ກະໂປະໜາກຜ້າວຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ກະດານນ້ອຍ (ເຈ້ຍແກ້ດ)
- ດິນຊາຍແຫ້ງ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກກອບເອົາດິນຊາຍແລ້ວໂຮຍລົງໃສ່ຝື້ນດິນ
- ໃຫ້ເດັກຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ໃຫ້ເດັກຖອກດິນຊາຍຈາກກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆກະປ່ອງໃສ່ກະປ່ອງໃຫຍ່ ແລະແຖອກດິນຊາຍຈາກກະປ່ອງໃຫຍ່ໃສ່ກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆອັນ

ຈ. ການປະດັບດິນຊາຍຕາມຮູບ

ອຸປະກອນ:

- ຮູບແຕ້ມຕ່າງໆ
- ກາວ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກທາກາວໃສ່ຮູບທີ່ມີໃນມືນັ້ນ
- ໂຮຍດິນຊາຍໃສ່ກາວທີ່ມີຢູ່ໃນຮູບນັ້ນ
- ໃຊ້ມືເນັ້ນດິນຊາຍລົງກາວໃຫ້ແຈບດີ

❖ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່

1. ການຫຼິ້ນດິນຊາຍຄູ່ຄວນໃຫ້ມີດິນແຫ້ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
2. ຄູ່ຕ້ອງຕິດຕາມໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເດັກເອົາຊາຍສາດໃສ່ກັນ
3. ເມື່ອເລິກຫຼິ້ນທຸກຄັ້ງຕ້ອງເຂຍດິນຊາຍໃຫ້ຮຽບຮ້ອຍຄືກັບວ່າບໍ່ມີຄົນມາຫຼິ້ນ
4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຈະຕ້ອງອະນາໄມໃຫ້ສະອາດແລ້ວເກັບມື້ນໄວ້ບ່ອນເກົ່າ
5. ຄູນຳພາເດັກຫຼິ້ນດິນຊາຍ ຫຼື ປະດັບປະດາອ່າງຊາຍທີ່ຢູ່ໃນຫ້ອງໃຫ້ເຂົ້າກັບໜ່ວຍການສອນໃນແຕ່ລະວັນ

4. ຂັ້ນຕອນໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ

ກ. ການຖອກນ້ຳ

- ໃຫ້ເດັກເອົານ້ຳໃສ່ກະປ່ອງບົວຫົດຜັກ 2 ອັນໃຫ້ເຕັມ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດວ່ານ້ຳໄຫຼອອກຈາກບົວແນວໃດເມື່ອເວລາບົວງຽງ

ຂັ້ນຕອນທີ1:

- ໃຫ້ເດັກຖອກນ້ຳອອກຈາກກະປ່ອງໃສ່ບົວຫົດຜັກນ້ອຍ
- ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງຢືກບົວຂຶ້ນ (ປະມານ 8-10 ນິ້ວ)
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດນ້ຳທີ່ໄຫຼອອກຈາກຮູບົວ

ຂັ້ນຕອນທີ2:

- ໃຫ້ເດັກຖອກນ້ຳອອກຈາກບົວໃນລະດັບສູງ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງໃນເວລານ້ຳຕົກຈາກບ່ອນສູງມັນຈະແຕກຈ່າຍອອກ
- ຮູບົວຫົດຜັກສະແດງເຖິງລັກສະນະແຕກຕ່າງຂອງນ້ຳລອດຫົວບົວລົງສູ່ອ່າງໃນລະດັບສູງແຕກຕ່າງກັນ

ຂ. ຮ່າຍນ້ຳ

* ຮ່າຍນ້ຳໂດຍຜ່ານຈວຍ

- ໃຫ້ເດັກຮ່າຍຈາກກະປ່ອງທີ່ມີນ້ຳເຕັມໃສ່ຊາມໂດຍຜ່ານຈວຍ(ທຳອິດຮ່າຍຢູ່ໃນລະດັບຕຳຕໍ່ມາກໍ່ຈັດໃຫ້ຢູ່ໃນລະດັບສູງຂຶ້ນ)
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຂະນະທີ່ຮ່າຍນ້ຳ ແລະ ນ້ຳຕົກລົງໃສ່ຊາມ
- ໃຫ້ເດັກເຮັດຕາມແບບທີ່ຖອກນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ປາກນ້ອຍໂດຍຜ່ານຂະບວນການ (ໃຫ້ເດັກປຽບທຽບວິທີຮ່າຍນ້ຳ-ຖອກນ້ຳທັງສອງແບບ)

* ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ອຸປະກອນສຳລັບບັນຈຸນ້ຳ

- ການຮ່າຍນ້ຳຈາກກະປ່ອງໜຶ່ງຫາອີກກະປ່ອງໜຶ່ງ ແລະ ຈາກກະປ່ອງໃຫຍ່ໃສ່ກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆອັນທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ການຮ່າຍນ້ຳຈາກກະປ່ອງນ້ອຍໃສ່ກະປ່ອງໃຫຍ່

ສະຫຼຸບວ່າ: ການຫຼິ້ນນຊາຍ, ຫຼິ້ນນ້ຳແມ່ນແບບຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກ, ເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດໃຈຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ເດັກໄດ້ຮັບໂຮມເອົາປະສົບການແຫ່ງການຮຽນຮູ້ ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເຂົາມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງນຳອີກ.

ຄ. ການເປົ່າຟອງສະບູ

ອຸປະກອນ:

ທໍ່ດູດ, ນ້ຳສະບູ

ວິທີປະຕິບັດ:

ໃຫ້ເດັກເອົາປາຍທໍ່ດູດຈຸ່ມລົງໃນນ້ຳສະບູ, ຈາກນັ້ນກໍ່ເປົ່າເປັນຟອດອອກມາ.

ກິດຈະກຳ

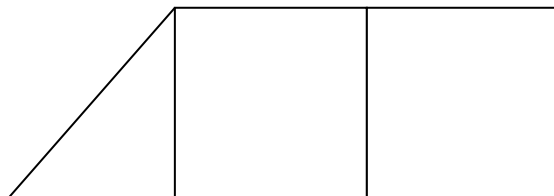
ໃຫ້ນັກສຶກສາຜະລິດອຸປະກອນ ແລະ ນຳພາປະຕິບັດຕົວຈິງ

2. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

2.1 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່

ເປັນເກມຈັບຄູ່ທີ່ມີຮູບຄືກັນ ຫຼື ວັດຖຸທີ່ຄືກັນໂດຍໃຫ້ເດັກເອົາມາຈັບເປັນຄູ່ກັນໄດ້, ເກມຈັບຄູ່ທີ່ນຳໃຊ້ໃນຊັ້ນອະນຸບານມີ 8 ປະເພດຄື:

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ຄືກັນ
 2. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ
 3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ
 4. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຈຳນວນ ເທົ່າກັນ
 5. ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ
 6. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
 7. ເກມຈັບຄູ່ຮູບສິ່ງຂອງທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
 8. ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບພາບ
- **ອຸປະກອນຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ:** ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍສີທຸກຊະນິດ, ກາວ, ສີນ້ຳມັນ, ມິດຕັດ, ສີ່ສິຖຶງຢາງ ສຳລັບຫໍ່, ສະກັອດ ແຕ່ລະເກມໃຊ້ອຸປະກອນຊະນິດດຽວກັນ.
 - **ວິທີຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ**
 - ຮູບປະກອບການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ມີ 11 ຮູບ (ຮູບທີ 1 ຫາ ຮູບທີ 11).
 - ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 7x10, 8x12 ຊ.ມ ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ແລ້ວແທກຜື່ນທີ່ ຈະແຕ້ມຜື່ນທີ່ຈະແຕ້ມຮູບໃສ່ໃຫ້ໄດ້ 7 ຊ.ມ ມົນທົນ (7x7) ຫຼື (8x8) ສ່ວນທີ່ເຫຼືອແມ່ນໃຫ້ຂີດລັດໄວ້ (ເບິ່ງຕາມຮູບ).



- ຫຼັງຈາກນັ້ນຕັດເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ຕາມຄວາມຕ້ອງການ.ສວນ 3 ຊ.ມ ທີ່ຂີດລັດໄວ້ນັ້ນ ແມ່ນບໍ່ແມ່ນແຕ້ມຮູບຫຍັງໃສ່ເພາະເວລາສອນ ຖ້າຫາກໃຊ້ຖົງບັດຄໍາຈະຕ້ອງໃຊ້ເບື້ອງທີ່ຂີດລັດໄວ້ 3 ຊ.ມ ນັ້ນແມ່ນໃຊ້ຖົງບັດຄໍາ ສະນັ້ນເວລາເກມຈັບ ຄູ່ຊະນິດຕ່າງ ຈະຕ້ອງຈົ່ງໄວ້ 3 ຊ.ມ (ຂີດລັດ ໄວ້ຄືຕົວຢ່າງ ຂ້າງເທິງ).
- ການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດຕ້ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບສໍາອາຍຸຂອງເດັກເຊັ່ນ ອະນຸບານນ້ອຍຜະລິດ 3-4 ຄູ່, ອະນຸບານກາງຜະລິດ 4-6 ຄູ່, ອະນຸບານໃຫຍ່ ຜະລິດ 6-8 ຄູ່ ແລະ ຫ້ອງກຽມຜະລິດ 8-10 ຄູ່. ການຜະລິດເກມການສຶກສາຕ້ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບໜ່ວຍການສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານ.

2.2 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່

ເກມຕັດຕໍ່ຊ່ວຍເຝິກແອບໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການນໍາເອົາຮູບຜາບທີ່ຖືກຕັກແຍກອອກຈາກກັນມາຕໍ່ເຂົ້າກັນໃຫ້ເປັນຮູບທີ່ສົມບູນໄດ້.

ການຜະລິດເກມຕັດຕໍ່ມີຫຼາຍຊະນິດແຕກຕ່າງກັນເຊັ່ນ: ເກມຕັດຕໍ່ 2 ປ່ຽນ, ຕັດຕໍ່ 4 ປ່ຽນ, ຕັດຕໍ່ 6 ປ່ຽນ ຕັດຕໍ່ 8 ປ່ຽນ, 10 ປ່ຽນ, 12 ປ່ຽນ ຕາມຄວາມເໝາະສົມແຕ່ລະສໍາອາຍຸຂອງເດັກ.

ອຸປະກອນ

ເຈ້ຍແຂງ ຫຼື ກະດາດ, ເຈ້ຍຂາວແຜ່ນໃຫຍ່ ຫຼື ເຈ້ຍລາມຂາວ, ກາວ, ມົດຕັດ, ສໍ່ສີ, ສີທຽນ ຫຼື ສີນໍ້າ, ສະກອດໃສ, ກາລັບເຝີ, ຜ້າຢາງໃສ ຫຼື ຖົງຢາງຂາວ.

ວິທີຜະລິດ

ຕັດໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 30 ຊມ x 24 ຊມ ຫຼື 30 ຊມ x 30 ຊມ ຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ. ແຕ້ມຮູບຕົວເລກ, ຕົວສັດໝາກໄມ້, ພືດ, ຄົນ ແລະ ອື່ນໆ ໃສ່ເຈ້ຍທັງສອງແຜ່ນນັ້ນ (ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນ) ທາສີໃສຮູບແຕ້ມ 2 ແຜ່ນນັ້ນໃຫ້ງາມຄືກັນທັງສອງແຜ່ນ (ທາສີນັ້ນຕ້ອງແມ່ນ 3 ສີຟື້ນຖານ). ຕັດເຈ້ຍແຂງຂະໜາດເທົ່າກັນກັບເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບນັ້ນຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ. ໃຊ້ກາວທາເຈ້ຍແຂງໃຫ້ທົ່ວເບື້ອງໜຶ່ງແລ້ວນໍາເອົາເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບໃສ່ນັ້ນມາຕິດໃສ່ເຈ້ຍແຂງເຮັດຄືກັນໝົດທັງ 2 ແຜ່ນຈາກນັ້ນ ຈຶ່ງນໍາແຜ່ນໜຶ່ງມາຕັດເປັນ 2 ສ່ວນເທົ່າກັນແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່ຫໍ່(ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ) ການຫໍ່ຜ້າຢາງໃສ່ແມ່ນເພື່ອຮັກສາສີທີ່ທາສີໃສ່ຮູບນັ້ນໃຫ້ງົດງາມ, ບໍ່ໃຫ້ສີຈາງ, ເຮັດໃຫ້ສີ ຫຼື ຮູບແຕ້ມຈະແຈ້ງ, ສົດໃສງົດງາມຄືເກົ່າ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ແຜ່ນຮູບເກມນັ້ນເປົາເປື້ອນອີກ.

ວິທີຫຼິ້ນ

ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງສະເໜີຮູບຜາບແຕ່ລະຄູ່, ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາແຜ່ນຮູບເກມປົນໃສ່ກັນແລ້ວແບ່ງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນຫຼິ້ນ.

- **ວິທີໃຊ້ (ການນຳໃຊ້)**

ສຳລັບເກມຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ ແມ່ນໃຫ້ເລືອກໃຊ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມກັບເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸຄື: ລ້ຽງເດັກ ແລະ ອະນຸບານ ແລະ ຫ້ອງປະຖົມແຕ່ວ່າການຕັດຄວນຄຳນຶງເຖິງຄວາມຮັບຮູ້ຂອງເດັກດັ່ງນີ້:

- ລ້ຽງເດັກໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 2 ປ່ຽງ.
- ອະນຸບານນ້ອຍ ຕັດເປັນ 4-6 ປ່ຽງ.
- ອະນຸບານກາງ ຕັດເປັນ 7-8 ປ່ຽງ.
- ອະນຸບານໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 9-10 ປ່ຽງ.
- ຫ້ອງກຽມ ຕັດເປັນ 12 ປ່ຽງ ຫຼື ຕັດເປັນເສັ້ນໂຄ້ງ.

2.3 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ

ເກມນີ້ຊ່ວຍເຝິກຄວາມຈຳຂອງເດັກ ໂດຍຄູເລົ່າເຫດການເປັນລຳດັບຕາມເລື່ອງ ເກມລຽງລຳດັບ: ຕາມຂະໜາດ, ປະລິມານນ້ອຍ-ໃຫຍ່, ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງພືດ, ສັດ, ແມງໄມ້ຕ່າງ.

- ລຽງລຳດັບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ ຫຼື ແຕ່ໃຫຍ່ ຫາ ນ້ອຍ
- ລຽງລຳດັບແຕ່ຕ່ຳ ຫາ ສູງ ຫຼື ແຕ່ສູງ ຫາ ຕ່ຳ
- ລຽງລຳດັບແຕ່ສັ້ນ ຫາ ຍາວ ຫຼື ແຕ່ຍາວ ຫາ ສັ້ນ.
- ລຽງລຳດັບແຕ່ຈ່ອຍ ຫາ ຕຸ້ຍ ຫຼື ແຕ່ຕຸ້ຍ ຫາ ຈ່ອຍ

ວິທີຜະລິດ

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສີ່ປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນ ເຊິ່ງມີລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າກັບ 10 ຊມ ແລະ ລວງກວ້າງຂອງແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າ 8 ຊມ ຫຼື ຂະໜາກໃຫຍ່ກວ່ານັ້ນກໍໄດ້.

ແຕ້ມຮູບໃສ່ແຕ່ລະແຜ່ນໂດຍແມ່ນຮູບຊະນິດດຽວກັນ ແຕ່ລະຂະໜາດຂອງຮູບແຕກຕ່າງກັນ.

ຕົວຢ່າງ ແຕ້ມຮູບແມງກະເບື້ອ ທຳອິດຈະແຕ້ມໂຕໃຫຍ່ ໂຕຕໍ່ມາໃຫ້ຫຼຸດລື້ນກັນຕາມລຳດັບ.

- ທາສີໃສ່ຮູບຂອງແຜ່ນເກມໃຫ້ງາມແລ້ວແຕ້ມຂອບໃສ່ຝອມ
- ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ.

ວິທີຫຼິ້ນ

- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະຄົນ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ
- ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູຕ້ອງສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ ຄູສະເໜີຮູບເກມແຕ່ລະໃບໃຫ້ເດັກສັງເກດ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງປົນໃສ່ກັນແລ້ວຢາຍໃຫ້ເດັກແຕ່ລະຄົນໃຫ້ເທົ່າກັນ ເດັກຄົນໃດໄດ້ຮູບແມງກະເບື້ອໃຫຍ່ກວ່າໝູ່ຕ້ອງອອກມາວາງກ່ອນໝູ່ ຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກອອກມາລຽນຮູບພາບຕາມລຳດັບໃຫຍ່ນ້ອຍທີ່ຫຼຸດລື້ນກັນ.

ຕົວຢ່າງຮູບ

- ລຽງລຳດັບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ ແລະ ແຕ່ໃຫຍ່ ຫາ ນ້ອຍ
- ລຽງລຳດັບແຕ່ຕ່ຳ ຫາ ສູງ ຫຼື ແຕ່ສູງ ຫາ ຕ່ຳ
- ລຽງລຳດັບແຕ່ ຍາວ ຫາ ສັ້ນ ຫຼື ແຕ່ ສັ້ນ ຫາ ຍາວ

2.4 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ

ປະກອບມີເກມໂລມິໂນຮູບສັດ, ຕົວເລກ, ພຶດ... ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ສັງເກດຮູບ ຫຼື ວັດຖຸທີ່ຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ ເກມໂດມິໂນໃຊ້ຫຼັກການຈັບຄູ່ຮູບນັ້ນເອງໃນແຕ່ລະແຜ່ນຈະມີຮູບຕ່າງກັນໃນເວລາຫຼິ້ນກໍ່ຈະຕ້ອງເອົາຮູບມາຕໍ່ກັນໂດຍໃຫ້ຮູບທີ່ຄືກັນ ຫຼື ມີຄວາມສໍາພັນກັນຕໍ່ກັນ.

ອຸປະກອນ:

ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍລ່າມຂາວ, ໄມ້ອັດ, ໄມ້ແປ້ນ, ສີນ້ຳມັນ, ສີສີ, ເລື້ອຍມື(ເລື້ອຍຫາງປາ), ມິດຕັດ ແລະ ກາວຂາວຊຸ້ນ.

ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດສີ່ຫຼ່ຽມບາວ
- ລວງກວ້າງ 5-8 ຊມ
- ລວງຍາວ 10-12 ຊມ
- ຖ້າມັກຂະໜາດໃດແມ່ນຜະລິດຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ບໍ່ໃຫ້ໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍເກີນໄປ.
- ຄວາມໜາຂອງເຈ້ຍ ຫຼື ໄມ້ 3 ມິນລິແມັດ.
- ຫຼັງຈາກຕັດໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວມາແບ່ງເປັນ 2 ສ່ວນໃຫ້ເທົ່າກັນ (ເບິ່ງຮູບທີ1)
- ແຜ່ນເກມໂດມິໂນທັງໝົດມີ 28 ແຜ່ນ (1 ຊຸດ)
- ທາງເບື້ອງໜ້າແຜ່ນເກມແຕ້ມຮູບ ຫຼື ຕິດຮູບຫຍິບໃສ່ກໍ່ໄດ້ ເຊັ່ນ: ຕົວເລກ, ໝາຍຈຳ, ຮູບເລຂາຄະນິດຮູບໜາກໄມ້, ວັດຖຸອື່ນ ແລ້ວໃສ່ສີໃຫ້ງາມເປັນຕົ້ນແມ່ນ 3 ສີຟື້ນຖານເຊັ່ນ: ແດງເຫຼືອງ, ຝາ.
- ໃນເວລາຜະລິດນັ້ນ (ກໍ່ຕ້ອງແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ) ຜູ້ຜະລິດຈະຕ້ອງກຳນົດສິ່ງທີ່ຈະແຕ້ມເຊັ່ນແຕ້ມເລກ 1-5 ຫຼື ຮູບພາບ 5 ຊະນິດ ຫຼື ອາດຈະຫຼາຍກວ່າ 5 ຮູບຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຈະນຳໃຊ້ ຮູບທີ່ຈະແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແບ່ງແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ(ຖ້າຫຼິ້ນ 4 ຄົນຈະໄດ້ຜູ້ລະ 7 ແຜ່ນຖ້າຫຼິ້ນ 2ຄົນ)

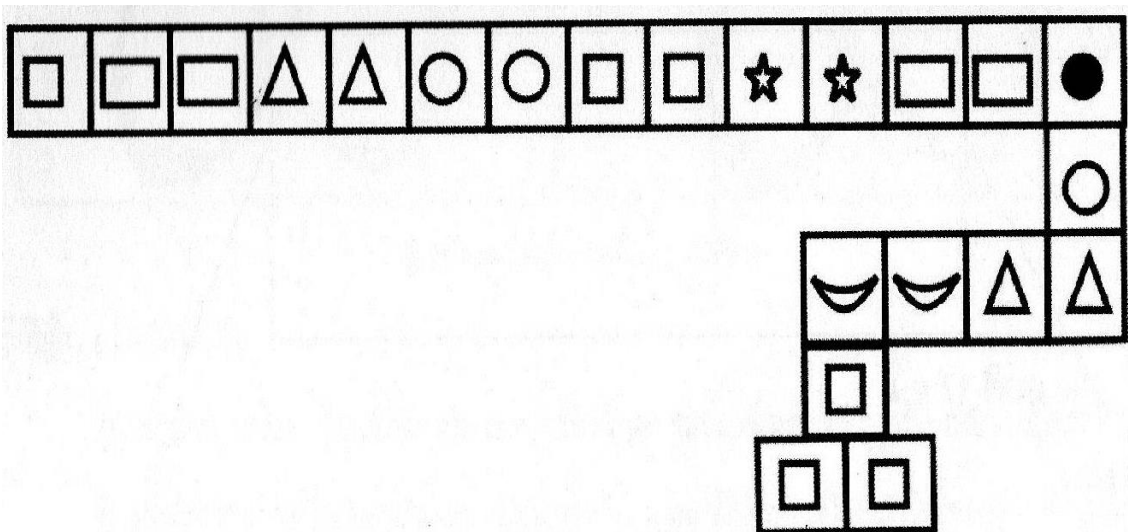
0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6		
0	2	1	8	2	4	3	5	4	6				
0	3	1	4	2	5	3	6						
0	4	1	5	2	6								
0	5	1	6										
0	6												

ວິທີຫຼິ້ນ

- ຈະໄດ້ຜູ້ລະ 14 ແຜ່ນໃຜມີຕົວເລກຕໍ່ກວ່າໝູ່ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ນັ້ນໄປກ່ອນ ຫຼື ອາດຈະແບ່ງກໍ່ໄດ້
- ຜູ້ໃດໄປກ່ອນແມ່ນໃຫ້ເອົາແຜ່ນເກມໂດມິໂນວາງລົງແລ້ວໃຫ້ໝູ່ຜູ້ທີ່ຖືກຜຽນໄປນັ້ນເອົາວາງລົງຕໍ່ໃສ່ເອົາສິ້ນເບື້ອງຊ້າຍຂອງແຜ່ນທີ່ຈະວາງລົງໃໝ່ຕໍ່ໃສ່ສິ້ນເບື້ອງຂວາຂອງແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນແຕ່ຮູບນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນເຮັດຄືແນວນັ້ນຈົນໝົດແຜ່ນເກມ ຫຼື ອາດຈະບໍ່ໝົດກໍ່ມີບາງຄັ້ງຖ້າຖືກຜຽນຂອງໃຜໄປແຕ່ບໍ່ມີຮູບຕໍ່(ໝາຍຄວາມວ່າບໍ່ມີຮູບທີ່ຄືກັນມາຕໍ່) ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປເອົາຮູບມາຕໍ່ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ໃດມີຮູບອີກແລ້ວ ຫຼື ອາດຈະໝົດແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃນມືແມ່ນຄິດໄລ່ໄດ້ ຫຼື ເສຍດັ່ງນີ້:
- ຖ້າເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກໃຫ້ສະເລ່ຍຕົວເລກທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນເກມໂດມິໂນຂອງແຕ່ລະຄົນໃຫ້ຜູ້ມີແຜ່ນໂດມິໂນໜ້ອຍກວ່າແມ່ນຜູ້ຊະນະ (ສໍາລັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບວກເລກໄດ້)

3	3	3	5	5	2	2	6	6	5	5	5	4
										5		4
												1
											5	1

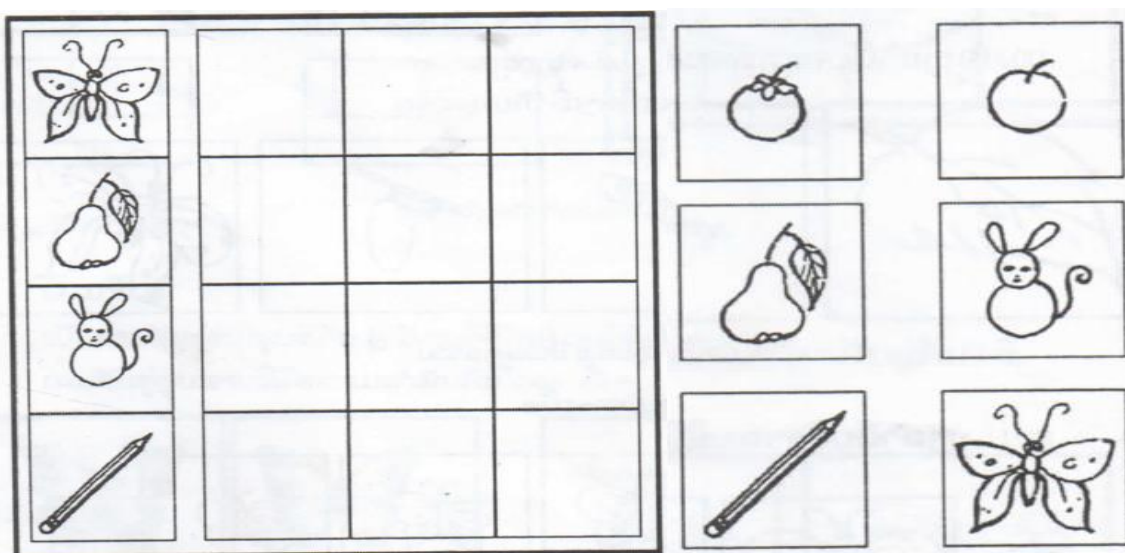
ຮູບທີ 1 ຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກ



ຮູບທີ 2 ຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນແທນຮູບເລຂາຄະນິດ

2.5 ການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ (ສຶກສາລາຍລະອຽດ)

ເກມນີ້ຈະຊ່ວຍເຝິກແອບໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກປະເພດວັດຖຸທີ່ຢູ່ໃນລັກສະນະຊ້ອນກັນ ຫຼື ຮູບສິ່ງຂອງຕ່າງໆ ຫຼາຍຊະນິດຢູ່ໃນຮູບດຽວກັນ ໃຫ້ເດັກສຶກສາລາຍລະອຽດຂອງຮູບ.



3. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້

ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ (ການຫຼິ້ນ) ໃນຊັ້ນອະນຸບານຄູຄວນຈັດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມທຸກວັນ ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນ, ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ຈະເລີນເຕີບໂຕເໝາະສົມກັບໄວອາຍຸຂອງເດັກ, ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າຫານມີລະບຽບວິໄນ, ມີນ້ຳໃຈຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ດັ່ງນັ້ນ ການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສຳລັບເດັກອະນຸບານປະກອບມີເນື້ອໃນດັ່ງນີ້:

3.1 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ

ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ມີມຸມເຮືອນນ້ອຍ, ມຸມຮ້ານຄ້າ, ມຸມແຜດ...

3.2 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ

ມຸມອ່ານ: ມີອ່ານໂປສະເຕີ, ອ່ານຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານ ແລະ ປຶ້ມເລື່ອງ...

3.3 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ

ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ : ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ເຄື່ອງຊ້ຽງ, ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ, ຊາຍ, ແວ່ນຂະຫຍາຍ, ແກ່ນພືດຊະນິດຕ່າງໆ ແລະ ການງອກຂອງພືດ...

3.4 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດກະດຸມເສື້ອ(ກະດຸມແຕ້ບ, ກະດຸມມີຮູ) ຊິບໂສ້ງ, ກອງ
ກະແຊກ, ໄມໂຄໂຟນ, ປຼອກ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ.

3.5 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ

ມຸມສິລະປະສ້າງສັນມີ: ການຕັດ-ຕິດ, ການແຕ້ມຕາມເສັ້ນ, ການແຕ້ມຕາມຮອຍຈຳ, ການຂີດເສັ້ນຊື່ ແລະ
ເສັ້ນກົງ, ການປັ້ນ, ການທາສີ ແລະ ການຮ້ອຍ.

3.6 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ

ມຸມເກມການສຶກສາມີຄື: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມ
ຈັດໝວດໝູ່, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ.

ວິທີດຳເນີນກິດຈະກຳ

ກິດຈະກຳ

1. ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນກຸ່ມຕາມຄວາມເໝາະສົມ
2. ຄູ່ຍາຍບັດຄຳຖາມໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ
3. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຄົ້ນຄ້ວາຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູ່ຍາຍໃຫ້
4. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຕ່າງກັນອອກມາລາຍງານ

ໃຈຄວາມ

ການຮຽນໃນບົດນີ້ ແມ່ນຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບປະເພດການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ
ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້, ເພື່ອຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ແກ່ເດັກ
ນອກຈາກນີ້ຍັງໄດ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຄູ່ຈະນຳໄປຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໃຫ້ສອດຄ່ອງ
ກັບການພັດທະນາຕາມໄວອາຍຸຂອງເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ.

ວຽກມອບໝາຍ

- ໃຫ້ນັກຮຽນຄູ່ຜະລິດເກມການສຶກສາຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູ່ກຳນົດຫົວໃຫ້ ໂດຍເຮັດເປັນກຸ່ມ?

ຄຳຖາມ

1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງມີປະເພດໃດແດ່?
2. ເກມການສຶກສາມີຈັກປະເພດຄືປະເພດໃດແດ່ໄດ້.
3. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້ມີມຸມໃດແດ່

ບົດທີ 4

ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ເວລາ 12 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນ ແລະ ວິທີການດຳເນີນການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.
- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນ ແລະ ວິທີການດຳເນີນການເກມການສຶກສາສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.
- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນ ແລະ ວິທີການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມການຮຽນຮູ້ສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.

1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1.1 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນໝາກຫົວໃຈຂອງເດັກທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນທຸກວັນ ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ ທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນ, ຊ່ວຍພັດທະນາທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ເໝາະສົມກັບໄວອາຍຸ, ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມກ້າຫານ, ມີລະບຽບວິໃນ, ມີນ້ຳໃຈຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ດັ່ງນັ້ນການຫຼິ້ນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສໍາລັບເດັກອະນຸບານປະກອບມີ: ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ, ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ, ການຫຼິ້ນກັບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.

1.1.1 ການກະກຽມ

- ສະຖານທີ່ທີ່ຈະປະຕິບັດເຊັ່ນ: ຫ້ອງຮຽນ, ເດີນກາງແຈ້ງ ຫຼື ເດີນຮີມໄມ້.
- ອຸປະກອນໃຫ້ພຽງພໍກັບຈຳນວນເດັກໃນຫ້ອງ
- ນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມືເພື່ອອະນາໄມຫຼັງຈາກປະຕິບັດສໍາເລັດແລ້ວ.

1.1.2 ຂັ້ນຕອນໃນການຫຼິ້ນ

- ເອົາເດັກອອກໄປເດີນຫຼິ້ນຢ່າງມີລະບຽບ.
- ຈັດຮູບແບບແຖວການຫຼິ້ນ ແລະ ພາເດັກອົບອຸ່ນຮ່າງກາຍ.
- ສົນທະນາ, ຖາມ-ຕອບ, ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ, ຈາກນັ້ນໃຫ້ເດັກຄົນໃດຄົນໜຶ່ງອອກມາສະແດງ ຫຼື ຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເບິ່ງກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງພ້ອມກັນ.
- ໃນການຫຼິ້ນຄູ່ຄວນຈັດໃຫ້ມີການແຂ່ງຂັນເພື່ອເພີ່ມຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນແຕ່ບໍ່ຄວນເນັ້ນໃນເລື່ອງການຊະນະ
- ຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

1.1.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

ໃນການດຳເນີນການຫຼິ້ນອາດຈະຈັດເປັນຄູ່, ກຸ່ມ-ທີມ, ການອະທິບາຍ-ສາທິດເພື່ອໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ ແລະ ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນເວລາຢ່າງມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນມີຫຼາຍປະເພດທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນຄື: ຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ, ຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ...

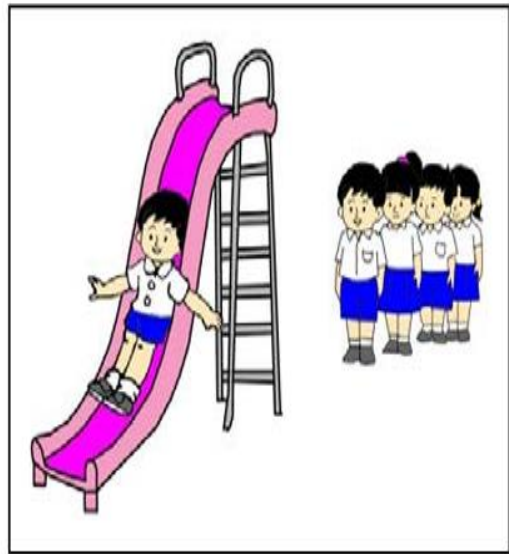
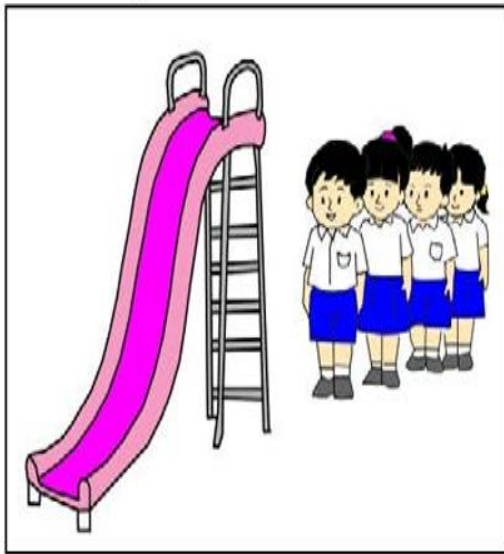
❖ ວິທີການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນນອກເດີນເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ໄດ້ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ແລະ ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີການຊົງຕົວ, ເຝິກໃຫ້ຮູ້ຈັກສັງເກດເບິ່ງສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຢູ່ຮອບຕົວ

ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການຕັດສິນໃຈ, ມີບຸກຄະລິກດີ ແລະ ຮຽນຮູ້ທິດທາງໜ້າ-ຫຼັງ - ຂ້າງ... ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ກາງເດິນຄວນມີດັ່ງນີ້: ຕະລູດ, ໂອນຊາ, ຂອນສຳລັບໄຕ່ ຂັ້ນໄດ, ການຢ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ, ການຂີ່ມ້າໝູນ, ການລອດກົງການລອດບ້ວງ, ການໄຕຕໍ່ຕາມລຳດັບ, ໂອນຊົງຊ້າ...

1. ວິທີການຫຼິ້ນຕະລູດ

- ຜູ້ທີ່ຢືນຢູ່ທາງໜ້າຂອງຫົວແຖວຍືນຢຽບເສັ້ນທີ່ຄູ່ຂີດໄວ້ປິ່ນໜ້າໃສ່ຕະລູດ
- ໃຫ້ເດັກຂຶ້ນຫຼິ້ນເທື່ອລະຄົນການຫຼິ້ນແມ່ນໃຫ້ຢ່າງຂຶ້ນຂັ້ນໄດທາງຫຼັງຂອງຕະລູດແລ້ວນັ່ງລົງຢຽດຂາອອກໃຫ້ ຊື່, ເອົາມືຈັບຮາວຕະລູດທັງສອງເບື້ອງໃຫ້ແໜ້ນແລ້ວຄ່ອຍໆຕະລູດລົງມາ, ເມື່ອຕະລູດລົງຈຸກັບຝື້ນດິນແລ້ວ ໃຫ້ຕັ້ງຫົວເຂົ້າຂຶ້ນແລ້ວຄ່ອຍໆລຸກຍືນຂຶ້ນ, ຜັດປ່ຽນກັນຂຶ້ນຂີ່ຕາມລຳດັບເທື່ອລະຄົນຈົນກວ່າໝົດທຸກຄົນ ແລະ ໝົດເວລາຫຼິ້ນ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນຕະລູດ

2. ວິທີການຫຼິ້ນໂອນຊາ

- ນັ່ງແລ້ວເອົາມືສອງເບື້ອງຈັບເຊືອກໂອນຊາໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນແລ້ວຈຶ່ງຄ່ອຍໆໄກ່ໄປຢ່າງຊ້າໆບໍ່ຄວນໄກ່ໄຮງ ຫຼື ຖ້າມີໝູ່ຈັບໄກ່ກໍບໍ່ຄວນໄກ່ກັນແຮງ
- ເວລາຫຼິ້ນບໍ່ຄວນຍືນເທິງໄມ້ແປ້ນໂອນຊາ



ຮູບເຕັກຫຼິ້ນໂອ່ນຊາແບບທີ 1



ຮູບພາບ: ເຕັກຫຼິ້ນໂອ່ນຊາແບບທີ 2



ຮູບພາບ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໄຕລິ້ງລົດ



ຮູບພາບ: ເດັກຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຕະລຸດ ແລະອື່ນໆ

3. ການໂຫນ- ຊິງຊ້າ

ເປັນກົດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນຫຼາຍຊ່ວຍພັດທະນາກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ ແລະ ຍັງເຝິກການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມຮູ້ຈັກການປ່ຽນແປງ ແລະ ການແບ່ງໃຫ້ຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນນຳ, ການຄອງຄອຍຕາມລຳດັບ ແລະ ມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ. ໃນການຫຼິ້ນອາດຈະຕັ້ງກົດເກນເຊັ່ນ: ປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໂດຍແກ່ວງຜູ້ລະ 10 ເທື່ອນັ້ນເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ຮຽນຮູ້ການນັບ.

★ ຂໍ້ຄວນລະວັງ

1. ຄວນກວດເບິ່ງສະພາບຂອງເຊືອກຊິງຊ້າໃຫ້ຢູ່ໃນສະພາບດີ.
2. ທຳຄວາມສະອາດຢາງລົດເກົ່າທີ່ນຳມາເຮັດຊິງຊ້າ ຫຼື ປັດເຊັດບ່ອນທີ່ຫອ້ຍໂຫນທຸກເທື່ອເພື່ອປ້ອງກັນການມື່ນ ແລະ ເດັກອາດຈະຕົກຈາກຊິງຊ້າໄດ້.
3. ສຳລັບເດັກທີ່ບໍ່ເຄີຍຫຼິ້ນຊິງຊ້າຄວນເຮັດໃຫ້ບໍລິເວນນັ້ນເປັນບ່ອນອ່ອນໂດຍເອົາດິນຊາຍມາປູໄວ້ ຫຼື ຂີ້ເລື້ອຍ ເພື່ອຮອງຮັບການຕົກລົງມາຂອງເດັກ.
4. ບ່ອນນັ່ງຊິງຊ້າຄວນໃຊ້ວັດຖຸທີ່ແຂງແຮງຢາງລົດທີ່ໜ້າ ຫຼື ໄມ້ທີ່ບໍ່ເປັນໝູ່ມເຮັດໃຫ້ເກີດມີບາດແຜ.
5. ບໍ່ຄວນໄກວຊິງຊ້າແຮງເກີນໄປ ແລະ ຄ່ອຍຍາງເຕືອນບໍ່ໃຫ້ເດັກມາຢືນຕັ້ນທາງຄະນະທີ່ເດັກກຳລັງໄກວຊິງຊ້າ.

- ຊິງຊ້າໄມ້ໄຜ່

ອຸປະກອນ:

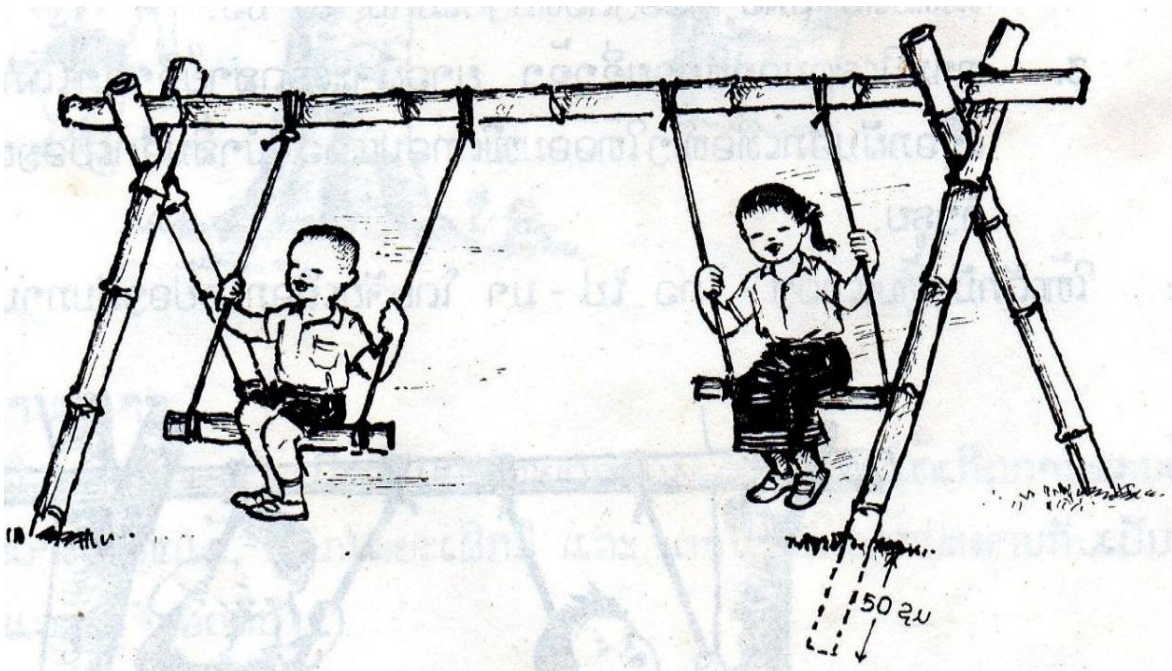
ໄມ້ໄຜ່ ແລະ ເຊືອກ

ວິທີເຮັດ :

ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ຍາວປະມານ 2.50 ແມັດ. ຝັງເສົາໃຫ້ແໜ້ນໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງເຮັດຄານ ແລະ ເຮັດບ່ອນນັ່ງດ້ວຍກະບັງໄມ້ໄຜ່ແລ້ວມັດສິ້ນໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກນັ່ງ - ໄກວ ຊິງຊ້າໄປມາ ໂດຍສອງມືຈັບເຊືອກຊິງຊ້າໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເດັກໂອນຊາໄມ້ໄຜ່

- ຊິງຊ້າຢາງລົດໃຫຍ່

ອຸປະກອນ:

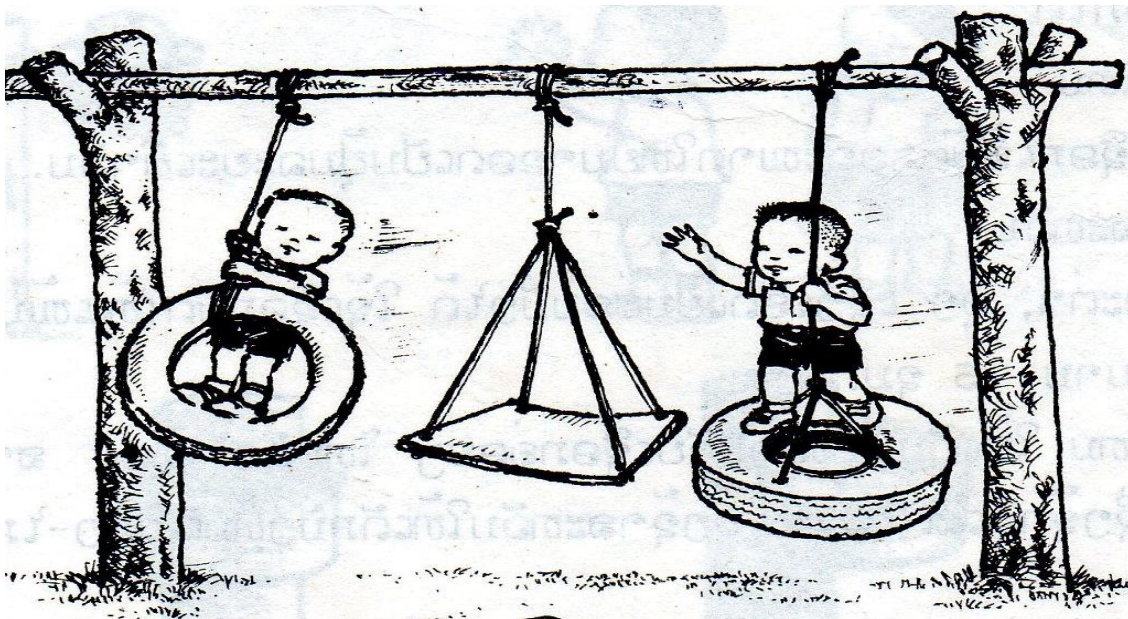
1. ເສົາໄມ້.
2. ຮາວໄມ້ ຫຼື ຮາວເຫຼັກກົມ
3. ໂສ້ ຫຼື ເຊືອກ
4. ຢາງລົດໃຫຍ່

ວິທີເຮັດ :

ຝັງເສົາໄມ້ເລິກປະມານ 50 ຊມໄລຍະຫ່າງຜ່ວນໃຫ້ສາມາດແຂວນຢາງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກ ຫຼື ໂສ້ມັດຕິດກັນ ກັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ເດັກນັ່ງ ຫຼື ຢືນໄກວໄປມາ ແລະ ຈັບເຊືອກທີ່ແຂວນໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເດັກໂອ່ນຊາກຶ່ງລົດໃຫຍ່

- ຊິ່ງຊ້າສານ

ອຸປະກອນ: 1. ເສດມອງ ຫຼື ຕາໜ່າງທີ່ໜຽວແໜ້ນ.

2. ເຊືອກ

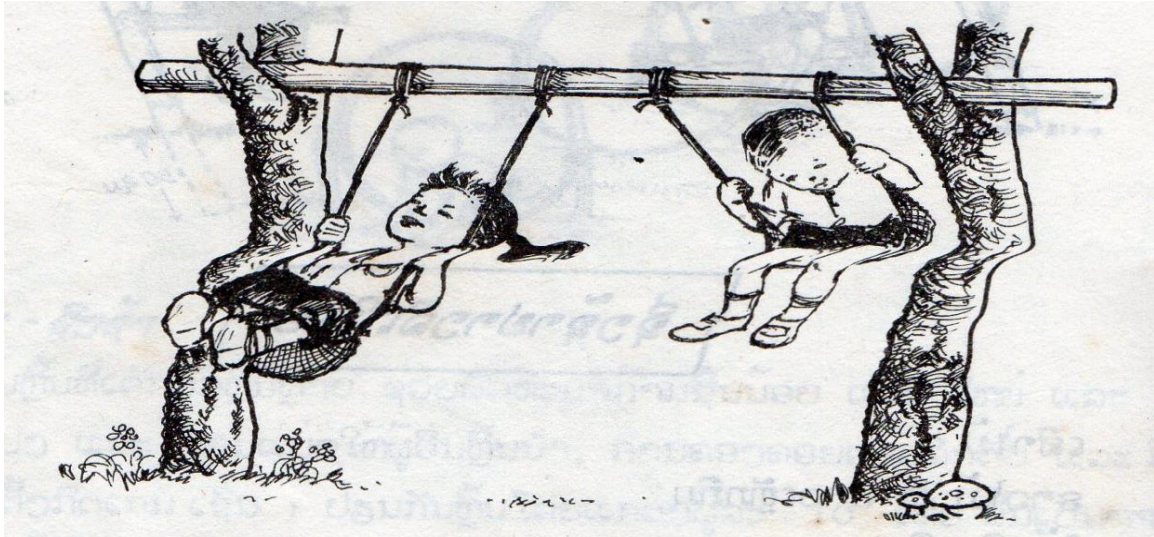
ວິທີເຮັດ :

1. ຂອດຕາໜ່າງ ຫຼື ມອງໃຫ້ເປັນຊິ່ງຊ້າສຳລັບເດັກນັ່ງໄດ້.
2. ໃຊ້ເຊືອກມັດສອງເບື້ອງເປັນສາຍຊິງ້າ, ປາຍເຊືອກທັງສອງເອົາໄປມັດໄວ້ກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ທີ່ມີຄວາມກ້ວາງຂອງຕົວທີ່ນັ່ງປະມານ 20 ນິ້ວ.

3. ຫາກມີເສດມອງ ຫຼື ເຊືອກທີ່ປາຍຊິງຊ້າຍາວພໍຈະເຮັດສາຍຊິງຊ້າໄດ້ກໍໃຊ້ເປັນສາຍເລີຍແລ້ວໃຊ້ເຊືອກຜັນອີກເທື່ອໜຶ່ງໃຫ້ອ້ອມໝົດກ່ອນແລ້ວ ນຳສິ້ນອີກເບື້ອງໜຶ່ງໄປມັດກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ດັ່ງຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ້ວງ - ໄກວໄປ - ມາ ໂດຍຈັບເຊືອກໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນຊິງຊ້າສານ

- ຊິງຊ້າວິເສດ ເຊືອກໂຫນ ຊິງຊ້າສະຫວັນ

ອຸປະກອນ:

1. ຊິງຊ້າວິເສດ

- ໃຊ້ເຊືອກ ແລະ ກະບອກໄມ້ໄຜ່ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ຄົນໜຶ່ງ ແລະ ສອງຄົນຫຼິ້ນດ້ວຍການນັ່ງ ຫຼື ຍືນກໍໄດ້.

2. ເຊືອກໂຫນ

- ໃຊ້ເຊືອກເສັ້ນດຽວຂະໜາດໃຫຍ່ມາຂອດເປັນປຸ່ມລະຍະເທົ່າກັນ.

3. ຊິງຊ້າສະຫວັນ

- ໃຊ້ກະຕ່າ, ບຸງ ເຊິ່ງເຮັດເປັນປ່ອນນັ່ງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກມັດໃຫ້ແໜ້ນໃຫ້ປ່ອນນັ່ງສູງຈາກພື້ນດິນປະມານ 15 ຊມ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ສຳລັບເຊືອກໂຫນໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຄ່ອຍໆໂຫນຕົວ ແລະ ສາວເຊືອກຂຶ້ນເພື່ອເລື້ອຍຕົວ ໃຫ້ສູງ. ສ່ວນຊິງຊ້າວິເສດ ແລະ ຊິງຊ້າສະຫວັນໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ້ວງ-ໄກວໄປມາໂດຍຈັບເຊືອກໃຫ້ແໜ້ນ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນຊິງຊ້າສະຫວັນ

4. ການປິ່ນໄຕ່

ການປິ່ນໄຕ່ເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ມີຄຸນຄ່າເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຊ່ວຍໃຫ້ການພັດທະນາປະສາດສຳພັດລະຫວ່າງມື ກັບຕາ ພັດທະນາດ້ານກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ແລະ ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ. ເຮັດໃຫ້ມີການຊິງຕົວໄດ້ດີ. ເດັກຈະຮຽນຮູ້ຈາກການລະວັງຮັກສາຕົວໃຫ້ປອດໄພໃນຂະນະທີ່ປິ່ນໄຕ່.

ໃນການຫຼິ້ນຄູ່ຈະຕ້ອງຄວບຄຸມດູແລຢ່າງໃກ້ຊິດ ເພື່ອປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ໄດ້ຮັບອັນຕະລາຍຈາກການຫຼິ້ນ. ຄວນຈັດວາງຢູ່ໃນພື້ນທີ່ອ່ອນເຊັ່ນ: ດິນຊາຍ, ຂີ້ເລື້ອຍ ເພື່ອຮອງຮັບເດັກເວລາຕົກລົງມາຈະບໍ່ເຈັບ.

★ ຂໍ້ຄວນລະວັງ

1. ຄູ່ຄວນກວດເບິ່ງວ່າຕົນຕົວເດັກບໍ່ມີສິ່ງແຫຼມຄົມຕາມເຄື່ອງນຸ່ງ ຫຼື ມີເຊືອກຕາມເສື້ອຜ້າ, ທີ່ຈະເຮັດຕ້ອງສະດຸດລົ້ມໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນ ຫຼື ເຄື່ອງທີ່ມີຄົມອາດຈະເຮັດໃຫ້ບາດເຈັບກໍໄດ້.
2. ຂະນະທີ່ຫຼິ້ນເດັກບໍ່ຄວນລົບກວນໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍການດຶງ ຫຼື ຍູ້.
3. ເຄື່ອງຫຼິ້ນປິ່ນໄຕ່ຄວນຢູ່ໃນສະພາບທີ່ແຫ້ງ ເພາະຖ້າປຽກຈະເຮັດໃຫ້ເດັກມື່ນຕົກ ແລະ ເກີດອັນຕະລາຍໄດ້.
4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເປັນໄມ້ ຄວນຜັດດ້ວຍກະດາດຊາຍໃຫ້ກ້ຽງດີບໍ່ມີສຽນ.

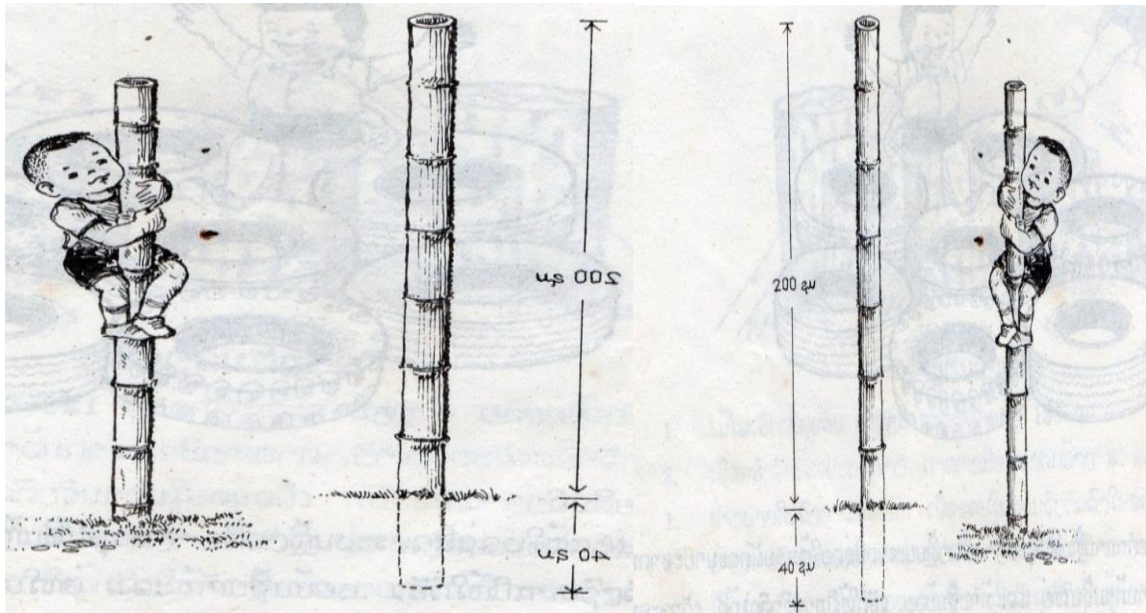
5. ຫຼັກປິ່ນ

ອຸປະກອນ:

ໄມ້ຜະໜາດພໍດີ ຕັດຍາວໄດ້ຂະໜາດຕາມແບບໃຊ້ມີດຂໍ້ໃຫ້ກ້ຽງ, ຝັງໃຫ້ແໜ້ນ ໃຊ້ສີຂີດໄລຍະຄວາມສູງທຸກໆ 10 ຊມ ໃສ່ເຫຼັກປິ່ນ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ວ່າຕົນເອງປິ່ນໄດ້ສູງເທົ່າໃດ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືຈັບເສົາແລ້ວໂຫນຕົວປິ່ນຂຶ້ນ - ລົງໃນໄລຍະທຳອິດ ຄູ່ ຫຼື ໝູ່ອາດຈະຊ່ວຍໃນການໂຫນ ຕົວຂຶ້ນ.
- ແຂ່ງຂັນປິ່ນຫຼັກ ໂດຍນັບວ່າປິ່ນຂຶ້ນສູງໄດ້ຊຳໃດຈາກການນັບຂີດໄລຍະຄວາມສູງຂອງເສົາເປັນການເຝິກຊອມຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງຄະນິດສາດ.



ຮູບເດັກປີນຫຼັກ

6. ຂັ້ນໄຕລົງ

ອຸປະກອນ:

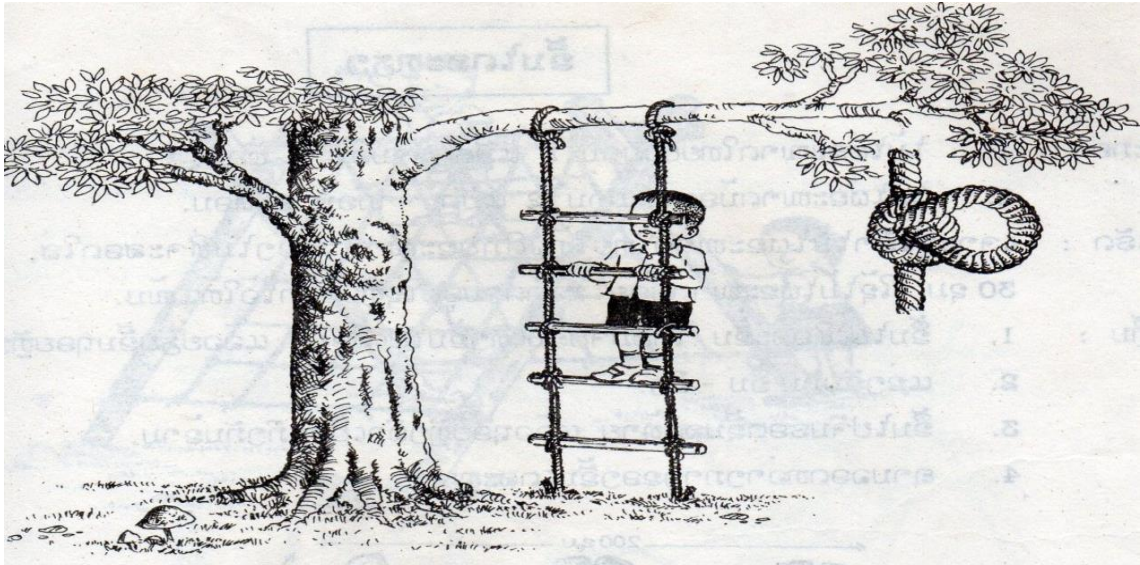
1. ເຊືອກຂະໜາດໃຫຍ່
2. ໄມ້ໄຜ່

ວິທີເຮັດ:

ເອົາເຊືອກມັດງ່າໄມ້ທີ່ແຂງແກ່ນ ຫຼື ຖ້າແມ່ນຄານໄມ້ໄຜ່ໃຫ້ເຈາະເປັນ 2 ຮູ ເອົາເຊືອກສອດຊອດຮູນັ້ນແລ້ວມັດໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຊ້ມືຈັບຂັ້ນໄຕ ຫຼື ເຊືອກຂຶ້ນໄປເທື່ອລະຂັ້ນຈົນສຸດ ແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເທື່ອລະຂັ້ນອີກ.
- ຂຶ້ນຂັ້ນໄຕ ໂດຍລອດຂັ້ນໄຕໄປເທື່ອລະຂັ້ນ.
- ຂຶ້ນໄປເຖິງກາງຂັ້ນໄຕ ໃຊ້ຂາເບື້ອງໜຶ່ງເຄ່ອກມາທາງຂ້າງ ຢືນຂາດຽວ ໂດຍໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຊ່ວຍໃນການຊິງຕົວ.



ຮູບເດັກຂຶ້ນຂັ້ນໄດ

7. ຂັ້ນໄດມື

ອຸປະກອນ:

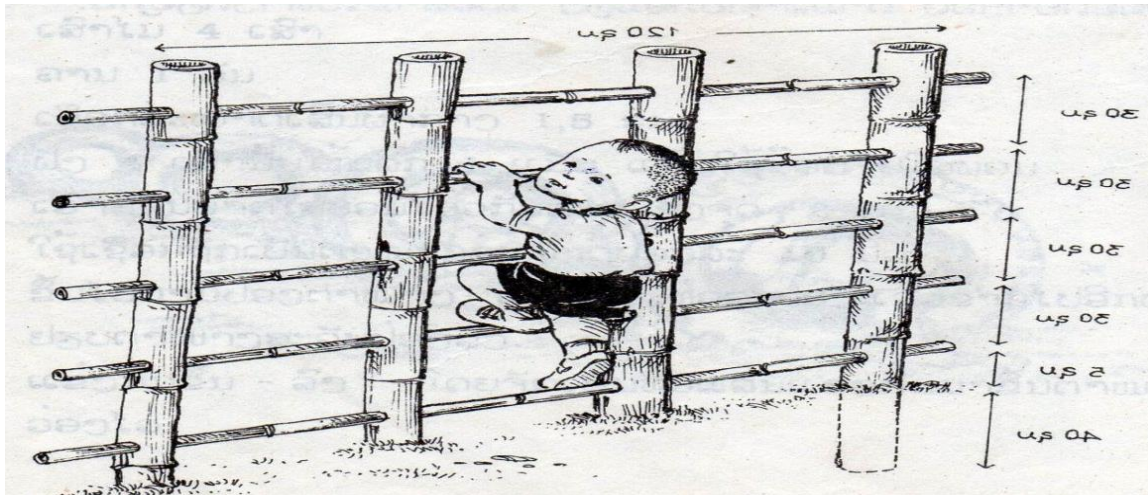
- ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ 4 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 190 ຊມ
- ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງ 5 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 120 ຊມ

ວິທີເຮັດ:

ເອົາໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ທັງ 4 ທ່ອນ ມາເຈາະຮູໃຫ້ໄລຍະຫ່າງເທົ່າກັນລະຫວ່າງ 5 ຮູຂະໜາດຂອງຮູກວ້າງພໍດີ ກັບຄານໄມ້ໄຜ່ທີ່ສອດເຂົ້າໄປເອົາຫຼັ້ມຕອກໃຫ້ແໜ້ນ, ຝັງເລິກ 40 ຊມ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຂຶ້ນຕາມຮາວຂັ້ນຂັ້ນໄດມືເທື່ອລະຂັ້ນແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເບື້ອງກົງກັນຂ້າມ.
- ຂຶ້ນຕາມຮາວຂັ້ນໄດ ແລ້ວລອດກ້ອງຂັ້ນໄດໄປອີກເບື້ອງໜຶ່ງ, ຂຶ້ນຕໍ່ໄປຈົນຮອດຂັ້ນສູງສູງຂອງຂັ້ນໄດມືແລ້ວຈົງຖອຍຫຼັງລົງ.
- ແຂ່ງຂັນຂຶ້ນ- ລົງໂດຍໃຊ້ເວລາໜ້ອຍທີ່ສຸດເປັນການເຝິກການຫຼິ້ນເປັນໝູ່ຄະນະ.



ຮູບເຕັກຂຶ້ນຂັ້ນໄດມີ

8. ຂັ້ນໄດສະຫຼຽງ

ອຸປະກອນ:

1. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ປະມານ 5 ແມັດຈຳນວນ 6 ທ່ອນ
2. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດນ້ອຍ 2 ແມັດ ຈຳນວນ 9 ທ່ອນ

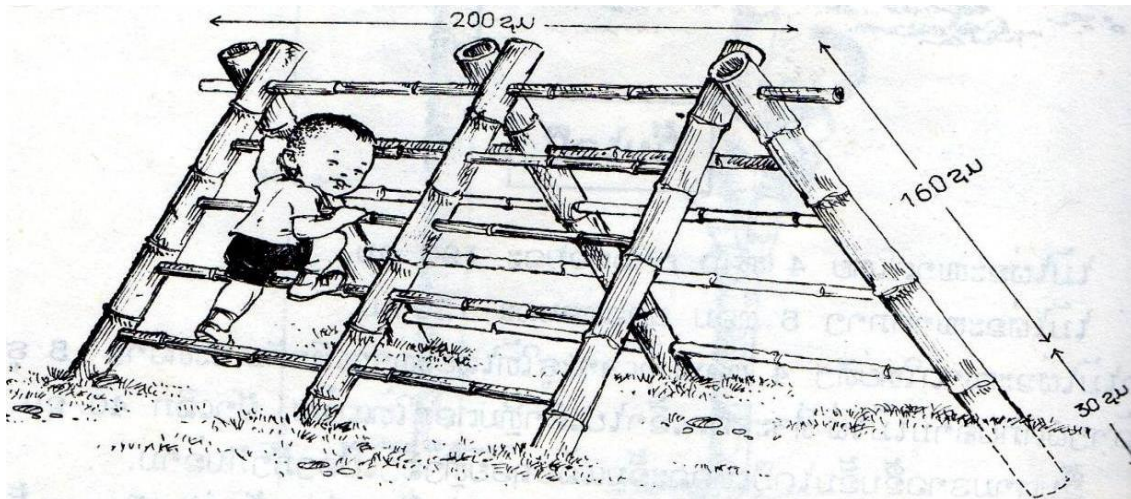
ວິທີເຮັດ:

ເຈາະຮູເສົາໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ໃຫ້ພໍດີກັບຂະໜາດຂອງໄມ້ທີ່ຈະສອດໃສ່, ຝັງເສົາເລິກປະມານ 30 ຊມ.

ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດນ້ອຍ ສອດຕາມຮູບໃຊ້ຫຼັ້ມຕອກໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຂຶ້ນໄປເທື່ອລະຂັ້ນ ໂດຍມີຈັບຂັ້ນເທິງຂຶ້ນໄປເລື້ອຍໆ ແລ້ວຢຽບຂັ້ນຖອຍຫຼັງລົງເທື່ອລະຂັ້ນ.
- ແຂ່ງຂັນກັນຂຶ້ນ - ລົງ
- ຂຶ້ນໄປຈົນຮອດຂັ້ນສຸດທ້າຍ ແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເບື້ອງກົງກັນຂ້າມ.
- ຄານລອດລະຫວ່າງກາງຂອງຂັ້ນໄດສະຫຼຽງ



ຮູບເຕັກຂຶ້ນຂັ້ນໄຕສະຫຼຽງ

9. ຂັ້ນໄຕເຊືອກ

ອຸປະກອນ:

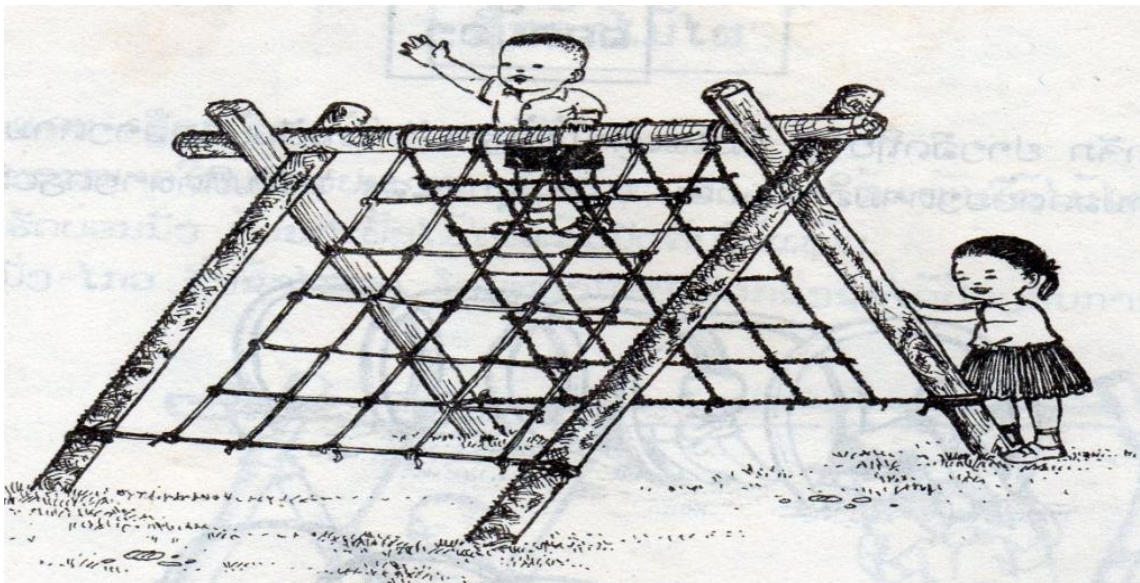
- ເສົາໄມ້ 4 ເສົາ
- ຄານ 1 ອັນ
- ເຊືອກຂະໜາດເສັ້ນຜ່ານໃຈກາງ 1.5 ຊມ.

ວິທີເຮັດ:

- ຝັງ 4 ເວົ້ານັ້ນໃຫ້ເລິກ 1 ແມັດ ແລ້ວໃຊ້ນ້ອດຈັບໃສ່ຜ້ອມ
- ເອົາຄານພາດໃສ່ປ່ອນໄຂ່ວກັນລະຫວ່າງຈຸດ 2 ເສົາ.
- ໃຊ້ເຊືອກຖືກເປັນຕາໜ່າງຂະໜາດປ່ອງລະ 10 ນິ້ວ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຂຶ້ນໄປຕາມປ່ອງຕາໜ່າງໂດຍຢຽບເທື່ອລະປ່ອງແລ້ວຂ້າມໄປອີກພາກໜຶ່ງ, ຖອຍຫຼັງລົງໂດຍຢຽບຕາໜ່າງສະລັບປ່ອງລົງ.
- ແຂ່ງຂັນກັນຂຶ້ນ - ລົງໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນແຂ່ງກັນມາຂຶ້ນຕາໜ່າງຂ້າມຂັ້ນໄຕເຊືອກຢ່າງວ່ອງໄວ



ຮູບເຕັກຂຶ້ນຂັ້ນໄຕເຊືອກ

10. ການລອດ

ການລອດເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຊະນິດໜຶ່ງ ເຊິ່ງເດັກສາມາດຫຼິ້ນສົມດູດ ແລະ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມໄດ້ຢ່າງເປັນບານມ່ວນຊື່ນ

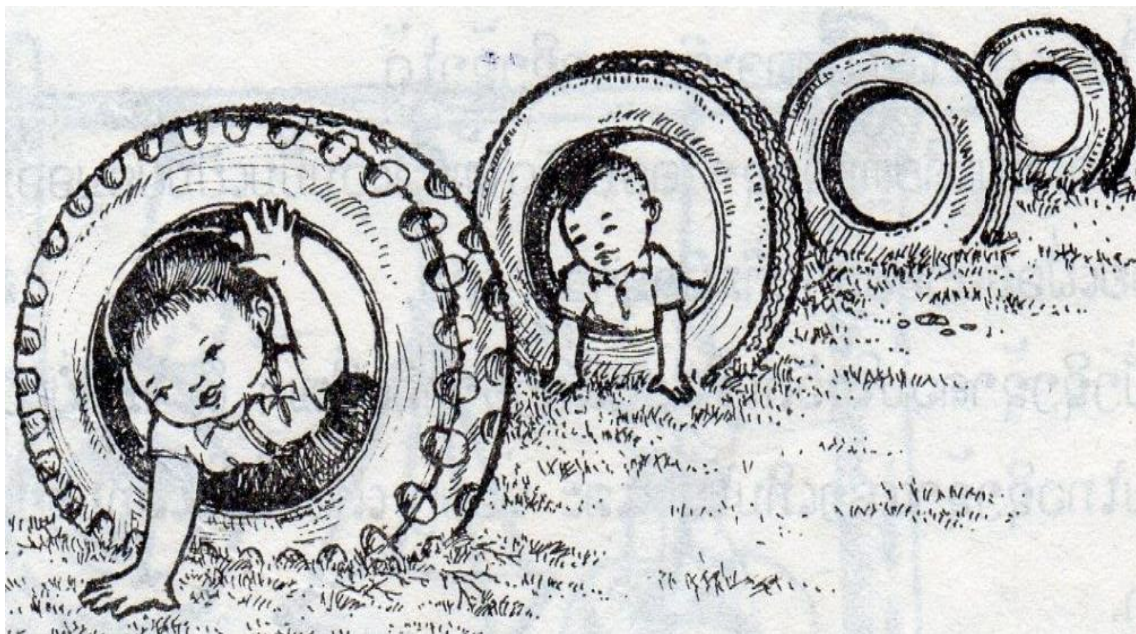
- ລອດຢ່າງລົດ

ອຸປະກອນ: ຢາງລົດເກົ່າຂະໜາດໃຫຍ່ພໍສຳລັບເດັກຈະລອດໄດ້

ວິທີເຮັດ :

ນຳເອົາຢາງລົດມາວາງເປັນໄລຍະຫ່າງກັນປະມານ 1 ແມັດ ຝັງດິນໃຫ້ແໜ້ນເຜືອບໍ່ໃຫ້ຢາງລົດລື້ມ. ຖ້າຈະຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍ່ວາງໄວ້ເປັນຫຼາຍໆແຖວ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຄານລອດຢາງລົດຕາມລຳດັບກ່ອນຫຼັງ ໂດຍຄານໄປທາງດຽວ.



ຮູບເດັກລອດຢາງລົດ

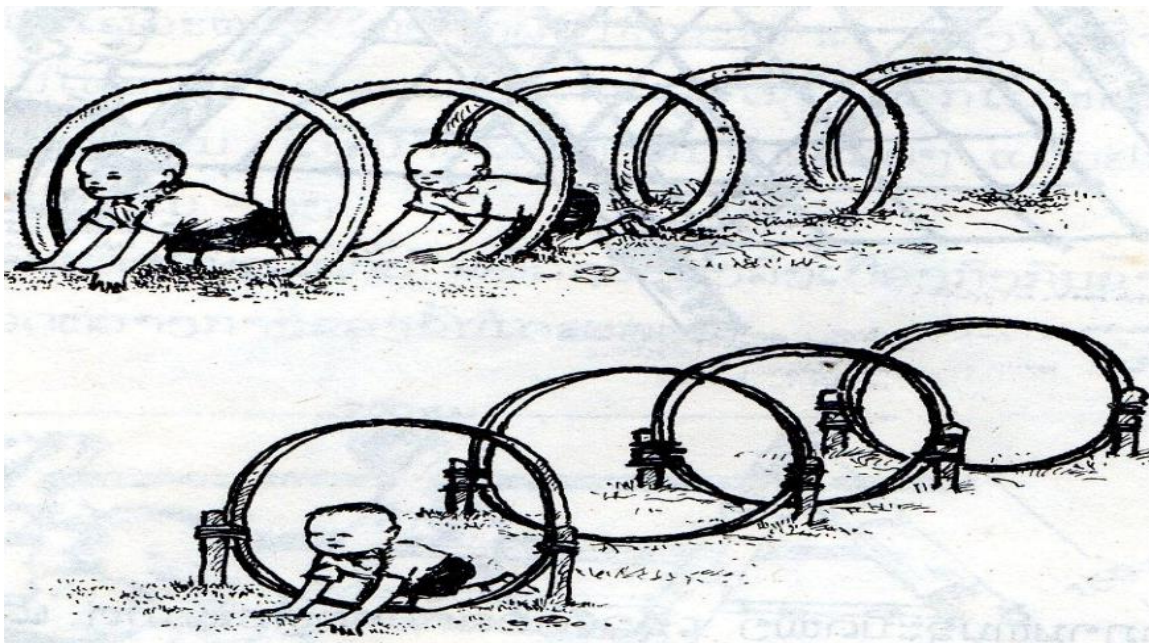
• ລອດບ້ວງ

ອຸປະກອນ:

ໃຊ້ຢາງລົດຈັກຢາງລົດຖີບ ຫຼື ໄມ້ໄຜເຫຼົ່າໃຫ້ກ້ຽງເຮັດໃຫ້ເປັນບ້ວງວາງຕາມຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຄານລອດບ້ວງຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ແລະ ໄປໃນທິດທາງດຽວກັນ.



ຮູບເດັກລອດບ້ວງ

11. ການໂຍນ - ການຄວ່າງ

ການເຝິກການໂຍນ ຫຼື ຄວ່າງວັດຖຸໃສ່ເປົ້າເປັນປະໂຫຍດສໍາລັບເດັກຊ່ອຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ວ່າຈະໃຊ້ແຮງເທົ່າໃດຈຶ່ງໂຍນບ້ວງເຂົ້າຫຼັກໄດ້, ຮູ້ຈັກໄລຍະເຝິກມື ແລະ ຕາໃຫ້ເຮັດວຽກປະສານກັນເປັນຢ່າງດີ. ຈະເຝິກໃຫ້ເດັກມີນໍ້າໃຈກິລາ ແລະ ຮູ້ຈັກອິດທິນ.

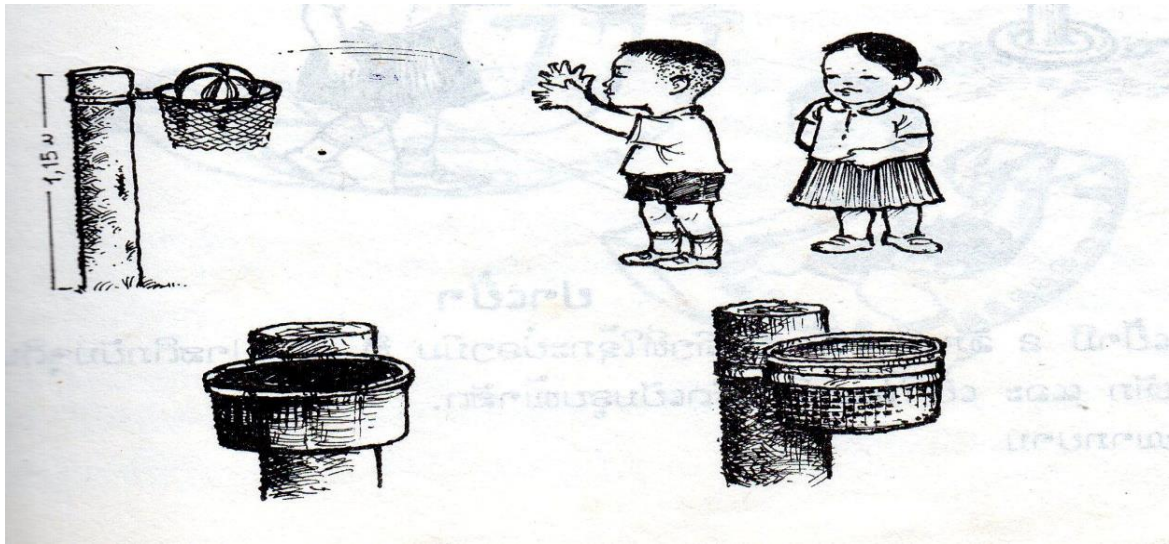
• ໂຍນບານໃສ່ບ້ວງ

ອຸປະກອນ:

- ເສົາມີຄວາມສູງປະມານ 1.15 ແມັດ
- ບ້ວງເຫຼັກ ຫຼື ໃຊ້ກະປ່ອງທີ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ ຕັດກັນກະປ່ອງອອກ ຫຼື ກະຕ່າຕ່າງໆຕັດກັນອອກ.
- ໜາກບານ ປູາສຕິກ ຫຼື ໜາກບານທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຄູ່ສາທິດວິທີຈັບບານ ແລະ ວິທີໂຍນບານໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ໃຫ້ເດັກເຝິກເຮັດຈົນຊຳນານ ແລ້ວນຳເດັກມາໂຍນບານໃສ່ບ້ວງ, ໂດຍໃຫ້ໂຍນໄລຍະໃກ້ໆແລ້ວຫຍັບອອກໄປເທື່ອລະນ້ອຍ.
- ຂະນະທີ່ໂຍນ ຄູ ແລະ ເດັກຊ່ອຍກັນນັບຈຳນວນເທື່ອ ທີ່ໂຍນບານເຂົ້າບ້ວງຈະເຮັດໃຫ້ມ່ວນຫຼາຍຂຶ້ນ.
- ແຂ່ງຂັນກັນໂຍນບານເຂົ້າບ້ວງ.



ຮູບເດັກໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ

12. ປາເປົ້າ

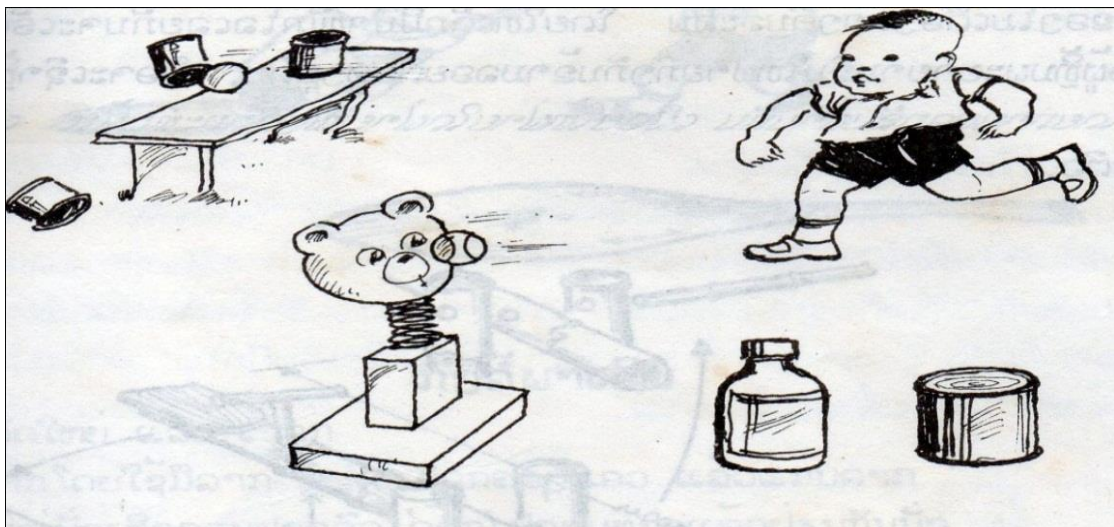
ອຸປະກອນ:

- ເປົ້າມີ 2 ລັກສະນະຄື ເປົ້າຄົງທີ່ໃຊ້ປ່ອງນົມ ຫຼື ກ້ອງປຸງສະຕິກບັນຈຸດິນຊາຍໜັກ ແລະ ເປົ້າໃສ່ສະບັງເຮັດເປັນຮູບໜ້າສັດ.

- ໝາກບານ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກປາເປົ້າໃນໄລຍະທີ່ກຳນົດໃຫ້ໂດຍຜັດປ່ຽນກັນເປັນຄົນປາເປົ້າ ແລະ ຄົນເກັບເປົ້າມາຕັ້ງເພື່ອກຽມປາ.
- ໃຫ້ເດັກຄິດວິທີຫຼິ້ນອິດສະຫຼະ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນປາເປົ້າ

13. ການໂຍກຕົວດ້ວຍເຮືອຢາງລົດ

ການໂຍກຕົວເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ທີ່ສ້າງຄວາມເພີດເພີນມາໃຫ້ເດັກ,ເດັກໄດ້ໃຊ້ຕົນ ແລະ ອອກກຳລັງ ເພື່ອຖີບ ແລະ ຍືນຕົວເອງໃຫ້ໂຍກຕົວຂຶ້ນລົງໄດ້.

ອຸປະກອນ:

ໃຊ້ຢາງລົດໃຫຍ່ຕັດແບ່ງເຄິ່ງແລ້ວເອົາມາຕໍ່ໃສ່ກັນໃຫ້ແປະກັນ, ໃຊ້ໄມ້ເຫຼົ້າກົມໆເພື່ອສອດຊອດຢາງລົດທີ່ຕິດກັນເປັນບ່ອນຈັບ ຈາກນັ້ນກໍ່ເທຊີເມັນເພື່ອປຸງເປັນບ່ອນນັ່ງ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ເດັກນັ່ງຄາບເຮືອຢາງລົດໃຊ້ມືຈັບໄມ້ໂຍນໄປທາງຫຼັງ ຫຼື ອາດຈະໃຫ້ໜູ່ອີກຜູ້ໜຶ່ງຊ່ວຍໂຍກໂດຍການນັບ ແຕ່1ເຖິງ10 ແລ້ວປ່ຽນກັນ.



ຮູບເດັກຂີ່ເຮືອຢາງລົດ

14. ການດຶງ - ການລາກ.

ການດຶງ - ການລາກ ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນ ເຊິ່ງບາງເວລາເດັກມັກດຶງ ຫຼື ລາກຕັ້ງໃນຫ້ອງຮຽນ ເຮັດ

ໃຫ້ເກີດມີສຽງດັງ ແລະ ອາດຈະມີອັນຕະລາຍ ຫຼື ເຮັດໃຫ້ຫ້ອງຂາດລະບຽບ. ດັ່ງນັ້ນ ຈຶ່ງໃຫ້ເດັກໄດ້ມີການ ຫຼິ້ນທີ່ມີການດຶງ - ການລາກ, ການດຶງ - ການລາກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ລະບຽບຂອງການຈາລາຈອນ, ຮຽນຮູ້ ການຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຮູ້ລະວັງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນໃຫ້ປອດໄພໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນ.

ຂໍ້ແນະນຳ

1. ຄູ່ຕ້ອງແນະນຳເດັກວ່າບໍ່ຄວນລາກດຶງທັນທີທັນໃດ

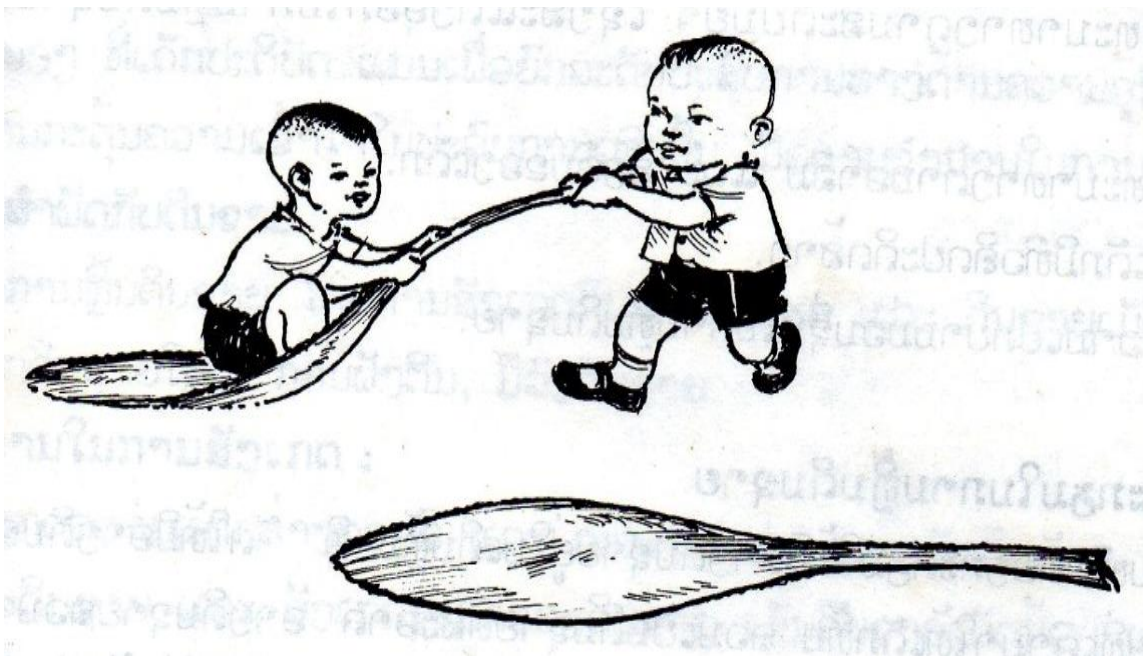
2. ຄວນໃຫ້ເດັກຮູ້ວິທີບັງຄັບລົດ ຫຼື ວິທີລາກ ແລະ ວິທີຢຸດລົດ ແລະ ອື່ນໆ.

• ການລາກກາບໝາກ

ອຸປະກອນ: ກາບໝາກ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃນການຫຼິ້ນກາບໝາກ, ກາບໝາກຈະຕ້ອງມີຂະໜາດໃຫຍ່ພໍເດັກນັ່ງໄດ້, ເດັກທີ່ນັ່ງຕ້ອງຈັບກ້ານໝາກໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຫົວໄຖລົ້ມໄດ້ ແລະ ເດັກທີ່ລາກກາບໝາກຕ້ອງຈັບໃຫ້ແໜ້ນ.
- ຊອກຫາກາບໝາກຫຼາຍໆອັນໃຫ້ເດັກຈັບຄູ່ກັນແລ້ວ ໃຫ້ແຂ່ງກັນລາກກາບໝາກ ຄູ່ໃດເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນລາກກາບໝາກ

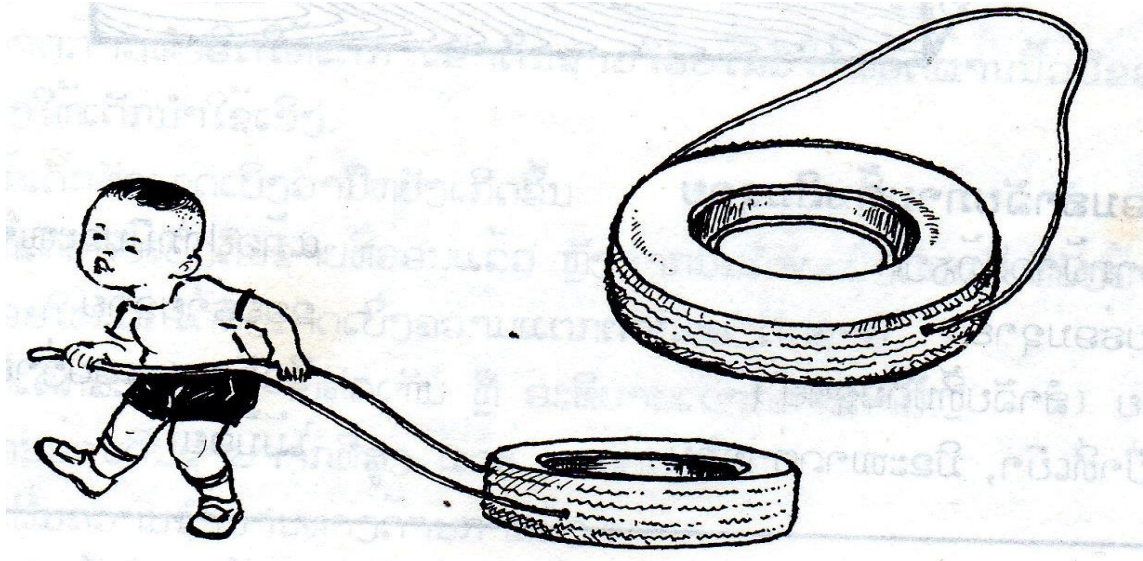
• ກິງລໍ້ຟາເຝິດ

ອຸປະກອນ:

ຢາງລົດໃຫຍ່ ແລະ ເຊືອກ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ລາກໂດຍໃຊ້ມືລາກ ຫຼື ໃຊ້ເຊືອກຄ້ອງແອວ ແລ້ວແລ່ນລາກ
- ໃຫ້ໜຸ່ງໜຶ່ງເທິງຂອບຢາງ ລາກໄປຕາມທາງແລ້ວປ່ຽນກັນນັ່ງ.
- ຈັດແບ່ງລາກກິງລໍ້ລົດໃສ່ລາກເຖິງເສັ້ນທີ່ກຳນົດກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ ຫຼື ຈັດແບ່ງເປັນກຸ່ມໆໃດລາກຄົບຄົນແລ້ວກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ.



ຮູບເດັກແກກົງລໍ້ຟາຝົດ

❖ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ

1. ຍູ້ສ້າວ ຫຼື ດຶງເຊືອກ

ອຸປະກອນ:

ເຊືອກຍາວປະມານ 4 ແມັດ ແລະ ຂີດເສັ້ນໄວ້ເຄິ່ງກາງ, ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ຝ່າຍເທົ່າກັນແລ້ວຈັດຈຸໃຫ້ມີຫົວໜ້າແຕ່ລະຝ່າຍ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ທັງ 2 ຝ່າຍຈັບເຊືອກຄົນລະສິ້ນ, ພໍຄູ່ໃຫ້ສຽງສັນຍານກໍເລີ່ມດຶງໂລດ, ຖ້າຝ່າຍໃດຢຽບເສັ້ນທີ່ຂີດໄວ້ກໍເປັນຝ່າຍແຜ່.



ຮູບເດັກດຶງເຊືອກ

2. ແລ່ນຂາດຽວ ຫຼື ແລ່ນແຍ້ກຂາດຽວ

ອຸປະກອນ:

ມີເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ເສັ້ນປາຍທາງຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກແລ່ນແຂ່ງກັນເທື່ອປະມານ 5 - 6 ຄົນ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ເດັກທີ່ເຂົ້າແຂ່ງຂັນຢືນຢູ່ເສັ້ນຕົ້ນທາງເມື່ອໄດ້ຮັບສຽງສັນຍານກໍແລ່ນຂາດຽວໄປໃຫ້ເຖິງເສັ້ນປາຍທາງ, ຜູ້ໃດເຖິງກ່ອນເປັນຊະນະ ເອີ້ນຜູ້ໃໝ່ເຂົ້າມາແຂ່ງຂັນແລ້ວເລືອກເອົາຜູ້ຊະນະຕໍ່ຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຈົນໄດ້ຜູ້ຊະນະເລີດ.



ຫຼິ້ນແລ່ນແຍ້ກຂາດຽວ

3. ແຂ່ງຊ້າງ

ອຸປະກອນ:

ຂີດເສັ້ນຊື່ເປັນເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ປາຍທາງຫ່າງກັນປະມານ 10 - 15 ແມັດ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ແບ່ງເດັກອອກເປັນກຸ່ມໆລະ 4 ຄົນ ແລະ ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະ 2 ກຸ່ມ ຫຼື ຫຼາຍກວ່ານັ້ນກໍໄດ້.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ຫຼິ້ນກົ້ມຕົວລົງໃຫ້ຂີ້ມືຢູ່ຝຽງຫົວເຂົ້າ, ເອົາມືປະສານກັນສົມມຸດເປັນງວງຊ້າງ, ຜູ້ທຳອິດຂອງກຸ່ມອອກແລ່ນຈາກຕົ້ນທາງໄປຫາປາຍທາງແລ້ວກັບມາປ່ອນເກົ້າ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປແລ່ນຕໍ່ໄປຈົນຄົບຄົນ, ຝ່າຍໃດຮອດຫຼັກໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ.

4. ແລ່ນ 3 ຂາ

ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນເພື່ອເປັນການສ້າງຄວາມສາມັກຄີໃນກຸ່ມຂະນະໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຮູ້ຈັກຮ່ວມແຮງຮ່ວມໃຈກັນ

ອຸປະກອນ:

ຜ້າສຳລັບມັດຂາຄູ່ລະ 2 ຜົນ, ຂົດເສັ້ນຕົນທາງ ແລະ ເສັ້ນໄຊຫ່າງກັນພໍສົມຄວນ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ມັດຂາເດັກຜູ້ຫຼິ້ນເປັນຄູ່ໆ ມັດປ່ອນຂໍ້ຕົນເຂົ້າໃສ່ກັນແລ້ວໃຫ້ແລ່ນເທື່ອລະ 4 – 5 ຄູ່

ວິທີການຫຼິ້ນ:

- ຈັດສະຖານທີ່ໃຫ້ມີຄວາມກວ້າງພໍສົມຄວນ
- ໄລຍະຫ່າງຈາກເສັ້ນເລີ່ມຕົ້ນເຖິງເສັ້ນໄຊໄລຍະປະມານ 100- 500 ແມັດ
- ໃຫ້ຜູ້ແລ່ນແຕ່ລະຄູ່ຍືນຄຽງຂ້າງກັນ
- ໃຊ້ຜ້າຜູກຂາໃຫ້ເຂົ້າກັນ, ເອົາເຊືອກ ຫຼື ແພຜູກຂາຊ້າຍຂອງຄົນທີ່ຢູ່ເບື້ອງຂວາ ແລະ ຜູກຂາຂວາຂອງຄົນທີ່ຢູ່ເບື້ອງຊ້າຍໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ມັນຫຼຸດອອກຈາກກັນ.
- ໃນຂະນະແລ່ນຖ້າເຊືອກຜູກຫຼຸດອອກຈາກກັນຖືວ່າຄູ່ນັ້ນເປັນຜູ້ແພ້.
- ຜູກໃຫ້ເປັນ 2 ເປົ້າຄື: ເປົ້າໜຶ່ງຜູກລຸ່ມເຄົ້າ, ອີກເປົ້າໜຶ່ງຜູກໃກ້ກັບຈຸມຄ້ອງ.
- ທັງສອງຄົນໃຊ້ແຂນໂອບກອດກັນໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ ແລະ ໄປຍືນກຽມພ້ອມຢູ່ຫຼັງເສັ້ນເລີ່ມຕົ້ນເປັນແຖວໜ້າກະດານຫັນໜ້າໄປທາງເສັ້ນເລີ່ມຕົ້ນ.
- ໄລຍະໃຫ້ຫ່າງກັນແຕ່ລະຄູ່ຫ່າງກັນປະມານ 2-3 ແມັດ
- ເມື່ອຜູ້ຖືກແລ່ນໄດ້ຍືນສຽງສັນຍານໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ແລ່ນໄປເຖິງເສັ້ນໄຊຖ້າຄູ່ໃດໄປຮອດກ່ອນແມ່ນເປັນຄູ່ນັ້ນເປັນຜູ້ຊະນະແລ້ວ, ໃຫ້ຄູ່ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຕໍ່ໄປ.
- ລະຫວ່າງແລ່ນແຂ່ງຂັນຜູ້ຫຼິ້ນແຕ່ລະຄູ່ບໍ່ໃຫ້ແລ່ນຕຳກັນ ຫຼື ໄປກັນແກ້ງຄູ່ອື່ນ.
- ລະຫວ່າງແລ່ນຜູ້ຫຼິ້ນຄູ່ໃດລົ້ມລົງໃຫ້ຮີບລຸກຂຶ້ນແລ້ວແລ່ນຕໍ່ໄປ.
- ໃຫ້ມີກຳມະການຕັດສິນຢ່າງໜ້ອຍ 2 ຄົນ.



ຮູບເດັກແລ່ນ 3 ຂາ

5. ໂຍນບ້ວງມ້າ

ອຸປະກອນ:

- ຫງາຍມ້ານັ່ງຊະນິດບໍ່ມີຜະນັກ 1 ໜ່ວຍ ເພື່ອໃຫ້ຂາຕັ້ງເດຂຶ້ນມາ.
- ບ້ວງເຮັດດ້ວຍຕອກ ຫຼື ເຊືອກຈຳນວນ 4 ບ້ວງ ສຳລັບໂຍນໃຫ້ຄ່ອງຂາມ້ານັ່ງ ຫ່າງຈາກມ້ານັ່ງໄປຂີດເສັ້ນກຳນົດ 2 ແມັດ, ສຳລັບເປັນເສັ້ນກຳນົດໃຫ້ໂຍນບ້ວງຄ່ອງຂາມ້ານັ່ງ.

ການຈັດເຕັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເຕັກຫຼິ້ນເທື່ອລະບໍ່ເກີນ 4 ຄົນ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າແຂ່ງຂັນຢືນທີ່ເສັ້ນໂຍນ, ແລ້ວໂຍນບ້ວງໃຫ້ຄ່ອງຂາມ້າຂາລະບ້ວງ ຖ້າບ້ວງຄ່ອງຂາມ້າໄດ້ກໍ່ໄດ້ 1 ຄະແນນ. ຖ້າບ້ວງຄ່ອງທັງ 4 ຂາ ເຂົ້າຈະໄດ້ຜິເສດອີກ 1 ຄະແນນເປັນ 5 ຄະແນນ, ຜູ້ທີ່ໄດ້ຄະແນນຫຼາຍທີ່ສຸດເປັນຜູ້ຊະນະ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຕໍ່ໄປ.

6. ຢ່າງຄືເປັດ

ອຸປະກອນ:

ເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ເສັ້ນໄຊ

ການຈັດເຕັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເຂົ້າແຂ່ງຂັນເທື່ອລະ 5 ຄົນ, ຜູ້ຫຼິ້ນຢືນຮຽງເປັນໜ້າກະດານຢູ່ເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລ້ວເອົາ 2 ມື ຄຳແອວໂຍະຫົວເຂົ້າທັງສອງເບື້ອງລົງໃຫ້ຕ່າງໆ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ທຸກຄົນຢ່າງເປະປະໄປໃຫ້ເຖິງເສັ້ນໄຊແລ້ວຢ່າງກັບມາຍັງເສັ້ນຕົ້ນທາງຜູ້ໃດມາເຖິງກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ, ຜູ້ຫຼິ້ນທີ່ປ່ອຍມືຈາກແອວຖືວ່າເຮັດຜິດກະຕິກາ ຕ້ອງອອກຈາກການແຂ່ງຂັນເມື່ອຜູ້ຫຼິ້ນຄົບທຸກຄົນແລ້ວກໍ່ໃຫ້ຜູ້ຊະນະກັບຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນ ເພື່ອຊິງຕຳແໜ່ງຜູ້ຊະນະທີ່ 1, 2 ແລະ 4.

7. ຢ່າງກະສອບ

ຜູ້ຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນໄດ້ທຸກເພດທຸກໄວ

ອຸປະກອນ:

ກະສອບຂະໜາດໃຫຍ່ເທົ່າກັບຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນ, ເດີນຫຼິ້ນໄລຍະທາງ 30 ແມັດ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ວາງກະສອບໄວ້ຫຼັງເສັ້ນເລີ່ມ ຜູ້ຫຼິ້ນຢືນກຽມພ້ອມໃນທຳກຽມ.
- ເມື່ອໄດ້ຍິນສັນຍານເລີ່ມຫຼິ້ນ, ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທຸກຄົນສວມກະສອບແຂ່ງຂັນກັນເມື່ອຈັບທີ່ປາກກະສອບແລ້ວໃຫ້ແລ່ນ ຫຼື ກະໂດດໄປທີ່ເສັ້ນໄຊ.
- ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນໃດເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ

- ບາງຄັ້ງອາດຈະເປັນການແຂ່ງຂັນແລ່ນອ້ອມຫຼັກແລ່ນກັບເຂົ້າເສັ້ນໄຊທີ່ເສັ້ນເລີ່ມຕົ້ນກໍ່ໄດ້
- ກະຕິກາ:
- ຜູ້ຫຼິ້ນຈະຕ້ອງສວມກະສອບຢູ່ຕະຫຼອດເວລາໂດຍແລ່ນ ຫຼື ກະໂດດໃນກະສອບ.
 - ຖ້າກະສອບຫຼຸດຈາກມືຈະຕ້ອງຢຸດແລ້ວໃຫ້ດຶງກະສອບຂຶ້ນໂດຍໄວທັນທີແຕ່ບໍ່ໃຫ້ຕີນຫຼຸດອອກຈາກກະສອບ
 - ຜູ້ຫຼິ້ນເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນແມ່ນຜູ້ນັ້ນເປັນຜູ້ຊະນະ ແລະ ຫາກມີການຝ່າຝືນຈະຖືກວ່າແຜ່.



ຫຼິ້ນຢ່າງສວມກະສອບ

8. ຢ່າງຂາໂຢກເຢກ

ຜູ້ຫຼິ້ນ: ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ທຸກເພດທຸກໄວ

ອຸປະກອນ:

- ໄມ້ໄຜ່ມືກິ່ງ ຫຼື ຂັ້ນສຳລັບໃຊ້ຕີນຢຽບໄດ້ສູງຈາກພື້ນ 30 ຊັງຕີແມັດ.
- ຄວາມສູງຂອງໄມ້ໄຜ່ຈາກກິ່ງໄຜ່ ຫຼື ທີ່ຕີນໃຊ້ຢຽບສູງຂຶ້ນມາເທົ່າກັບສີ່ຮອຍຂອງນັກກິເກ ຫຼື 1,70 ເມລີ ແມັດຮວມໄມ້ໄຜ່ຍາວທັງສິ້ນ 2 ເມລີແມັດ 2 ເມຕຣ ຈຳນວນ 1 ຄູ່ (ຫ້າມໃຊ້ໄມ້ເຮັດການເຈາະຮູ ຫຼື ໃຊ້ໄມ້ອື່ນເປັນທີ່ຢຽບ ຫຼື ວາງຕີນໂດຍເດັດຂາດ).

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຜູ້ຫຼິ້ນຖືໄມ້ທັງຄູ່ຢືນທີ່ພື້ນກຽມພ້ອມທີ່ຫຼັງເສັ້ນເລີ່ມ.
- ເມື່ອໄດ້ຍິນສັນຍານຫຼິ້ນໃຫ້ທຸກຄົນຂຶ້ນຢຽບກິ່ງໄມ້ ຫຼື ຂັ້ນທີ່ກິ່ງຢືນອອກມາ ມືທັງສອງເບື້ອງຈັບໄມ້ໃຫ້ໝັ້ນແໜ້ນດີ ແລະ ແຂ່ງຂັນກັນໄປເຖິງເສັ້ນໄຊ.
- ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນໃດໄປເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ.

ກະຕິກາ:

- ໄມ້ໂຢກເຢກຈະຕ້ອງມີຂະໜາດ ແລະ ຄວາມສູງຕາມກະຕິກາ
- ຂະນະເດີນຜູ້ຫຼິ້ນຄົນໃດຕົກຈາກໄມ້ລະຫວ່າງທາງຈະຖືກວ່າແຜ່ຕ້ອງອອກຈາກການແຂ່ງຂັນ
- ໃຫ້ມີກຳມະການຜູ້ຕັດສິນ ແລະ ຄວບຄຸມການຫຼິ້ນຢ່າງໜ້ອຍ 1 ຄົນ.



ຫຼິ້ນຢ່າງໄມ້ໂຢກເຢກ

1.2 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ນິຍົມໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບທອດຕໍ່ກັນມາແຕ່ປູ່ຢ່າຕາຍາຍ, ກໍ່ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ, ເປັນການໃຊ້ເວລາຫວ່າງໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ. ໃນບາງໂອກາດກໍ່ນຳເອົາກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ໃນງານບຸນຕ່າງໆ ທີ່ຈັດໃນທ້ອງຖິ່ນ, ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງນີ້ສາມາດນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນໄດ້, ຄູ່ຕ້ອງເລືອກເຝັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ງ່າຍ, ກະຕິກາບໍ່ຍາກ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ສະຫຼັບສັບຊ້ອນເກີນໄປ.

1.2.1 ການກະກຽມ

- ສະຖານທີ່
- ອຸປະກອນ
- ຄວາມພ້ອມຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນ

1.2.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງ

ຈັດເດັກເຂົ້າລະບຽບ, ວາງກະຕິກາລະບຽບວິໄນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ, ອະທິບາຍ-ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເພື່ອໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ.

1.2.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜື່ນເມືອງສ່ວນມຫຼາຍແມ່ນຫຼິ້ນເປັນທີມຫຼິ້ນຫຼາຍຄົນຮ່ວມກັນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນການຫຼິ້ນ, ແບບຫຼິ້ນນີ້ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນອີງຕາມປະເພດຂອງແບບຫຼິ້ນເຊັ່ນ:

1. ຫຼິ້ນມອນຊ້ອນຜ້າ

ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນສະໜຸກສະໜາມທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນໄດ້ຫຼິ້ນໄປນຳໂດຍໃຊ້ອຸປະກອນພຽງແຕ່ຜ້າແຜ່ນດຽວເທົ່ານັ້ນ, ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນສຽງທວາຍໃຜແຜ່ຕ້ອງເປັນ < ມອນ > ສ່ວນຄົນອື່ນໆ ມານັ່ງຊ້ອນວົງ ຫຼື ນັ່ງເປັນວົງມົນ, ຄົນທີ່ເປັນ < ມອນ > ຈະຕ້ອງຖືຜ້າໄວ້ໃນມືແລ້ວຢ່າງນອກວົງ, ຈາກນັ້ນຄົນທີ່ນັ່ງໃນວົງຈະຮ້ອງເພງວ່າ(ມອນຊ້ອນຜ້າຕຸກກະຕາຢູ່ຂ້າງຫຼັງ, ລະວັງດົງເຂົາຊິຕີຫຼັງແຕກ) ລະຫວ່າງເພງຮ້ອງຢູ່ຄົນທີ່ເປັນ<

ມອນ > ຈະແອບຖິ້ມຜ້າໄວ້ຂ້າງຫຼັງຜູ້ຫຼິ້ນຄົນໃດຄົນໜຶ່ງ ແຕ່ເມື່ອຖິ້ມຜ້າແລ້ວຈະແກ້ງເຮັດເປັນຫຍ້ງບໍ່ຖິ້ມໂດຍຢ່າງຕໍ່ໄປອີກ 1 ຮອບ. ຫາກຜູ້ທີ່ຖືກຖິ້ມແພບໍ່ຮູ້ຕົວ < ມອນ > ຈະເອົາຫຍິບຜ້າມາຕິໃສ່ຫຼັງຜູ້ຫຼິ້ນຄົນນັ້ນ ແລະວຕ້ອງກາຍເປັນ < ມອນ > ແທນ. ແຕ່ຫາກຜູ້ຫຼິ້ນຮູ້ຕົວວ່າມີຜ້າແພຢູ່ທາງຂ້າງຫຼັງກໍຈະຫຍິບເອົາຜ້າແພມາແລ່ນໄລ່ຕິ < ມອນ > ຮອບວົງ < ມອນ > ຕ້ອງຮີບກັບມານັ້ງແທນບ່ອນຜູ້ຫຼິ້ນຄົນນັ້ນ ແລ້ວຜູ້ທີ່ແລ່ນໄລ່ຕ້ອງປ່ຽນເປັນ < ມອນ > ແທນ.



ຮູບພາບ: ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນອີ່ມອນຊ້ອນຜ້າຂອງເດັກ

2. ຢ່າງກະໂປະໝາກຜ້າວ

ຈະເປັນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໃນສະໄໝກ່ອນຈະເຫັນເດັກນ້ອຍຫຼາຍຄົນມັກຢ່າງກະໂປະໝາກຜ້າວທົ່ວໄປ, ໂດຍຜູ້ຫຼິ້ນຈະຕ້ອງນຳເອົາກະໂປະໝາກຜ້າວ 2 ວັນມາທຳຄວາມສະອາດແລ້ວຈະຮູ້ເຄິ່ງກາງຮ້ອຍເຊືອກໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ເຊືອກຫຼຸດໃນເວລາຢ່າງ, ແຕ່ໃນເວລາຢ່າງໃຫ້ໃຊ້ຫົວນິ້ວໄປຕີນກັບນິ້ວຊີ້ຕີນຄົບເຊືອກໄວ້ແລ້ວຢ່າງເດີນໄປ, ຖ້າຫາກມີເດັກຫຼາຍຄົນຕ້ອງຈັດແບ່ງເດີນຢ່າງໄດ້ດ້ວຍການກຳນົດເສັ້ນໄຊໄວ້, ຖ້າໃຜຢ່າງໄວ້ໄປເຖິງຈຸດໝາຍກ່ອນຈະແມ່ນຜູ້ນັ້ນຊະນະ

ປະໂຫຍດຂອງການເດີນກະໂປະໝາກຜ້າວກໍ່ຄືຊ່ວຍຝຶກການຊົງຕົວຄວາມສົມດຸ່ນຂອງຮ່າງກາຍເພາະຕ້ອງລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກກະໂປະໝາກຜ້າວຊ່ວງທຳອິດອາດຈະຮູ້ສຶກເຈັບຕີນ ແຕ່ຖ້າຝຶກເລື້ອຍໆ ມັນຈະຊື່ນເຄີຍແລ້ວກໍ່ບໍ່ເຈັບອີກແຖມຍັງເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍແຂງແຮງເພີດເພີນອີກດ້ວຍ.



ຮູບ ຢ່າງກະໂບະໝາກຝ້າວ

3. ກາຝັກໄຂ່

ເປັນອີກໜຶ່ງການຫຼິ້ນທີ່ເຄີຍໄດ້ຍິນຊື່ແຕ່ຫຼາຍຄົນບໍ່ຮູ້ກະຕິກາໂດຍວິທີການຫຼິ້ນກໍ່ຄືໃຊ້ອັນໃດກໍ່ໄດ້ລັກສະນະກົມໆ ເທົ່າຈຳນວນຄົນຫຼິ້ນຍົກເວັ້ນຜູ້ທີ່ເປັນກາ 1 ຄົນມາສຶມມຸດວ່າເປັນ (ໄຂ່) ແລ້ວຂຽນວົງກົມລົງບິນຝື້ນ 2 ວົງ ວົງທຳອິດເສັ້ນຜາຈຸດກາງປະມານ 4 ຈຸດ ແລະ ອີກວົງໜຶ່ງຢູ່ຂ້າງໃນວົງທຳອິດຂະໜາດເສັ້ນຜາກາງ 1 ຈຸດ ວາງ (ໄຂ່) ທັງໝົດໄວ້ໃນວົງກົມນ້ອຍໃຫ້ຄົນໃດຄົນໜຶ່ງເປັນກາ ຍືນໃນວົງກົມວົງໃຫຍ່ ຫຼື ນັ່ງອ້ອມວົງກົມນ້ອຍ. ນອກນັ້ນທຸກຄົນຍືນຮອບນອກວົງກົມວົງໃຫຍ່ຄອຍຍາດໄຂ່ ຄົນເປັນກາມີໜ້າທີ່ປ້ອງກັນໄຂ່ບໍ່ໃຫ້ຖືກຍາດໄປ.

ກະຕິກາຂອງການຝັກໄຂ່ ກໍ່ຄື: ຄົນຂ້າງນອກຕ້ອງຍາດໄຂ່ມາໃຫ້ໄດ້ ໂດຍໃຊ້ແຂນ ຫຼື ມືຢື້ເຂົ້າໄປແຕ່ຫ້າມເອົາຕົວເຂົ້າໄປໃນວົງກົມ ແລະ ຕ້ອງລະວັງບໍ່ໃຫ້ ກາ ຖືກມື ຫຼື ແຂນໄດ້, ຖ້າຍາດໄຂ່ອອກມາໄດ້ໝົດແລ້ວ ໃຫ້ປິດຕາກາແລ້ວເອົາໄຂ່ທັງໝົດໄປຊ້ອນ ເພື່ອໃຫ້ກາຊອກຫາໄຂ່, ຖ້າຫາກຝັກໄຂ່ທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນໃດເອົາໄປຊ້ອນ ຜູ້ນັ້ນຈະຕ້ອງປ່ຽນມາເປັນກາແທນ.



ຮູບແບບຫຼິ້ນກາຝັກໄຂ່

4. ງູກິນຫາງ

“ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳ...” ປະໂຫຍກຄູ່ຍງ ຂອງການຫຼິ້ນງູກິນຫາງທີ່ຍັງມີໃນຄວາມຊົງຈຳຂອງຫຼາຍໆຄົນ ແລະ ເປັນທີ່ນິຍົມຂອງເດັກອີກດ້ວຍ.

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ການຫຼິ້ນແຕ່ລະເທື່ອຈັດໃຫ້ມີເດັກບໍ່ໜ້ອຍກວ່າ 10 ຄົນ ແລະ ບໍ່ຫຼາຍກວ່າ 15 ຄົນ. ຍືນແຖວໜຶ່ງ ແລ້ວເອົາ ມືຈັບແອວກັນ, ຜູ້ທີ່ສູງກວ່າໝູ່ຢູ່ຫົວແຖວເປັນງູ ຜູ້ທີ່ຢູ່ຫາງແຖວ 4 ຄົນ ເປັນຫາງງູ ນອກນັ້ນເປັນລຳຕົວ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຫົວງູເຄື່ອນຍ້າຍໄປທາງໃດທຸກໆຄົນຕ້ອງຢ່າງຕິດຕາມໄປ ແລະ ຕ້ອງລະວັງບໍ່ໃຫ້ມີຫູດອອກຈາກແອວຫົວໜ້າ ແຖວ, ຫົວໜ້າງູພະຍາຍາມຈັບຫາງງູ 4 ຄົນ ເຊິ່ງມີຊື່ວ່າບໍ່ທອງ, ບໍ່ຫິນ, ບໍ່ເຜັດ ແລະ ບໍ່ຊາຍ.

ເມື່ອເລີ່ມຫຼິ້ນລືອໄປມາ, ຕອນທຳອິດລືອໄປທາງຊ້າຍ - ຂວາຊ້າໆ ຕໍ່ມາກໍ່ໄວຂຶ້ນ, ແລ້ວຜ່ອນໃຫ້ຊ້າລົງອີກ, ຜູ້ສຸດທ້າຍຮ້ອງຖາມວ່າ “ ງູເອີຍ ຈະກິນນ້ຳບໍ່ໃດ? ”

ເລີ່ມຈາກສຽງທວາຍໃຜແຜຕ້ອງໄປເປັນ “ຝຸ່ງ” ສ່ວນຜູ້ຊະນະທີ່ມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງ ຕົວໃຫຍ່ຈະເປັນ“ແມ່ງ” ເພື່ອປົກປ້ອງເຜື່ອນໆ ຄົນອື່ນທີ່ເປັນ “ ລຸກງູ ” ຈາກນັ້ນ “ ລຸກງູ ” ຈະເກາະແອວແມ່ງແລ້ວຕໍ່ແຖວກັນໄປຍືນຕໍ່ໜ້າກັບ

“ ຝຸ່ງ ” ຈາກນັ້ນຈະເຂົ້າສູ່ບົດຮ້ອງໂດຍຝຸ່ງຈະຖາມວ່າ:

- ຝຸ່ງຖາມ: ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳບໍ່ໃດ
- ແມ່ງຕອບ: ກິນນ້ຳບໍ່ໂສກ ໂຍກໄປໂຍກມາ (ພ້ອມສະແດງອາການສ່າຍຕົວໄປມາ)
- ຝຸ່ງຖາມ: ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳບໍ່ໃດ
- ແມ່ງຕອບ: “ກິນນ້ຳບໍ່ຫິນ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ບິນໄປກໍ່ບິນມາ”
- ຝຸ່ງຖາມ: ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳບໍ່ໃດ
- ແມ່ງຕອບ: “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ຊາຍ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ຍ້າຍໄປກໍ່ຍ້າຍມາ”
- ຝຸ່ງຖາມ: ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳບໍ່ໃດ
- ແມ່ງຕອບ: “ກິນນ້ຳບໍ່ທອງ” ທຸກຄົນຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ ຢ່ອງໄປກໍ່ຢ່ອງມາ”
- ຝຸ່ງຖາມ: ແມ່ງເອີຍກິນນ້ຳບໍ່ໃດ
- ແມ່ງຕອບ: “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ເຜັດ, ບໍ່ພອຍ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ລອຍໄປແລ້ວລອຍມາ”

ເມື່ອຮ້ອງຈົບລົງ ພະຍາຍາມປິ່ນກັບໄປຈະກິນນ້ຳບໍ່ທີ່ຕົນບອກ, ຫາງງູທີ່ຈະຖືກກິນກໍ່ຄ່ອຍໆຫຼີກບໍ່ໃຫ້ງູຈັບໄດ້ ແລະ ບໍ່ຕ້ອງປ່ອຍມືອອກຈາກແອວຫົວໜ້າ. ຖ້າປ່ອຍມື ຫຼື ຖືຫົວໜ້າງູຈັບໄດ້ຖືວ່າແຜ່ ແລະ ເລືອອອກເອີ້ນເດັກຜູ້ໃໝ່ມາຫຼິ້ນແທນ. ຖ້າຈັບໃຜບໍ່ໄດ້ກໍ່ປ່ຽນຜູ້ທີ່ເປັນຫົວໜ້າອອກໂດຍໃຫ້ຜູ້ອື່ນມາຫຼິ້ນແທນ.

ປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນງຸກິນຫາງກໍຄື ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກີດຄວາມສາມັກຄີ, ຮູ້ຈັກຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ, ຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ແລະ ຮູ້ຈັກການຕໍ່ສູ້ເພື່ອເອົາຕົວລອດ. ນອກຈາກນີ້ຍັງຝຶກຮ່າງກາຍໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຈິດໃຈເບີກບານມ່ວນຊື່ນສະໝຸກສະໜາມໄປດ້ວຍ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນງຸກິນຫາງ

5. ແບບຫຼິ້ນໄຂ່ເນົ່າ

ອຸປະກອນ

ວັດຖຸມົນ ຫຼື ກ້ອນຫີນທີ່ສົມມຸດເປັນໄຂ່ 1 ໜ່ວຍ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ
ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ

ຄົນທີ່ຫຼິ້ນບໍ່ຈຳກັດຈຳນວນນັ່ງອອ້ມວົງໃນຫ້ອງ ຫຼື ເດິນຫໍຍາ, ມີຄົນນຶ່ງເປັນຜູ້ເປົ່າໜາກຫົວດ (ເຄາະຈັງຫວະ) ຜູ້ເຄາະຈັງຫວະນັ່ງປິ່ນຫຼັງໃສ່ຄົນທີ່ນັ່ງໃນວົງຫຼິ້ນ.

ວິທີການຫຼິ້ນ

ຄູ ຫຼື ຜູ້ຄວບຄຸມສິ່ງໄຂ່ໃຫ້ຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງແລ້ວນັບ 1.2.3. ພ້ອມເຖິງ 3 ຄົນທີ່ຈັບໄຂ່ສິ່ງໃຫ້ຜູ້ທີ່ນັ່ງຕິດໄປທາງຊ້າຍມື ແລະ ສິ່ງຕ່ຳໆກັນໄປຈົນກວ່າຈະມີສັນຍານດັງຂຶ້ນ. ຖ້າຜູ້ໃດມີໄຂ່ໃນມືໃນຂະນະທີ່ມີສິ່ງສັນຍານຕ້ອງອອກຈາກວົງ ແລ້ວເລີ່ມຫຼິ້ນໃໝ່ ແລະ ຂັດອອກເທື່ອລະຄົນຈົນເຫຼືອພຽງຜູ້ຊະນະຜູ້ດຽວ.

6. ນ້ຳແຫ້ງ - ນ້ຳຂຶ້ນ

ອຸປະກອນ:

ຂີດວົງມົນທີ່ຜື່ນຫ້ອງພາຍໃນວົງມົນຖືວ່າເປັນ ພາຍນອກວົງມົນເປັນຕະລົງ
ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ເດັກທັງໝົດຢືນຢູ່ໃນວົງມົນສົມມຸດວ່າຢູ່ເທິງຕະລິງ, ຜູ້ຫຼິ້ນຜັດປ່ຽນກັນເປັນຫົວໜ້າ
ວິທີການຫຼິ້ນ:

ເມື່ອຫົວໜ້າບອກວ່ານ້ຳຂຶ້ນທຸກຄົນໂດດເຂົ້າວົງມົນ, ຖ້າບອກວ່ານ້ຳແຫ້ງໃຫ້ໂດດອອກຈາກວົງມົນ. ຜູ້ໃດຢູ່
ໃນວົງມົນເມື່ອນ້ຳແຫ້ງ ຫຼື ຢູ່ເທິງຕະລິງ ເມື່ອນ້ຳຂຶ້ນໃຫ້ຖືວ່າຕາຍ ແລະ ຕັດອອກຈາກການຫຼິ້ນ. ການບອກນ້ຳຂຶ້ນນ້ຳ
ແຫ້ງບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງບອກສະລັບກັນບອກຊ້ຳກັນກໍໄດ້ ແລະ ຄວນບອກໄວໆ, ເມື່ອເຫັນວ່າເດັກເມື່ອຍ ຫຼື ເປື້ອແລ້ວກໍ

ໃຫ້ເຊົາຫຼິ້ນ.

7. ຈີ່ເຄື່ອງ

ອຸປະກອນ:

ສິ່ງຂອງຕ່າງໆປະມານ 15 – 20 ອັນວາງໄວ້ເທິງໂຕະ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຜູ້ທີ່ຈະຫຼິ້ນຢູ່ນອກຫ້ອງຮຽນ, ບໍ່ໃຫ້ເຫັນສິ່ງຂອງທີ່ຄຸນນຳມາວາງໄວ້ເທິງໂຕະ

ການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫ້ຽນ, ເບິ່ງເຄື່ອງຂອງເທິງໂຕະ 5 - 10 ນາທີ, ຄູເອົາຜ້າປົກໄວ້ແລ້ວໃຫ້ເດັກໄປນັ່ງທີ່ຕັ້ງ ຫຼື
ບ່ອນນັ່ງຂອງຕົນ. ຄູຖາມເດັກ, ເດັກຜູ້ໃດຕອບໄດ້ຫຼາຍເປັນຜູ້ຊະນະທີ່ຈຳໄດ້ດີ.

ໝາຍເຫດ: ການຫຼິ້ນຈີ່ເຄື່ອງຄວນມີເດືອນລະເທື່ອ ແຕ່ຈະຕ້ອງປ່ຽນເຄື່ອງຢູ່ເລື້ອຍໆເຊັ່ນ: ປ່ຽນເປັນດອກໄມ້ຕ່າງໆ,
ເຂົ້າໝົມ, ເຄື່ອງຫຸນຕ່າງໆບໍ່ໃຫ້ຊ້ຳກັນ.

8. ຕີກົງລໍ້

ອຸປະກອນ:

ກົງລໍ້ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍແລ້ວແຕ່ຂະໜາດຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໄມ້ຕີກົງລໍ້

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະຫຼາຍໆຄົນຢຶ່ງເປັນການດີ.

ການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກໃຊ້ໄມ້ຕີກົງລໍ້ໃຫ້ກັ້ງໄປ, ໃຫ້ຮູ້ຈັກການຕະກົງລໍ້ໂດຍບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໃຫ້ທົ່ວທຸກຄົນ.



ຫຼິ້ນຕີກົງລໍ້ ຫຼື ຄັ້ງລົດຖີບ

9. ຕີກົບ

ອຸປະກອນ:

ຜ້າມັດຕາໜຶ່ງ (1)ຜືນ,ຂີດວົງມົນທີ່ຫ້ອງ ຫຼື ເດິນ 1 ວົງ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ມີຄົນຕີກົບໜຶ່ງ ນອກນັ້ນເປັນກົບ ຄົນທີ່ກົບຕ້ອງມັດຕາ.

ການຫຼິ້ນ:

ກົບໂຕໜຶ່ງຮ້ອງ” ອີບໆ “ເປັນສັນຍາລັກໃຫ້ຄົນຕີກົບເລີ່ມຕີໄດ້ ຄົນຕີກົບອາດຝັງສຽງຮ້ອງຂອງກົບແລ້ວແລ່ນໄປຕີກົບໃຫ້ຖືກ,ກົບຈະຕ້ອງພະຍາຍາມຫຼີກເອົາໂຕລອດ ແຕ່ຈະບໍ່ໜີອອກຈາກວົງ,ຖ້າອອກຈາກວົງຖືວ່າຕາຍຄືກັນກັບຖືກຕີ ແລະ ຈະຕ້ອງເປັນກົບຕາຍຕໍ່ໄປ. ກົບທຸກໂຕໃຫ້ໝັ້ນຮ້ອງ” ອີບໆ” ເວັ້ນໄວ້ແຕ່ຄົນຕີກົບເຂົ້າໄປໃກ້ຈິງຢຸດຮ້ອງ,ກົບຕ້ອງຊ່ວຍໜູ່ໃຫ້ຝື້ນຈາກການຖືກຕີໂດຍໂດຍເຂົ້າໄປຮ້ອງຢູ່ໃກ້ໆຄົນທີ່ຕີກົບ ເພື່ອລໍ້ໃຫ້ໝີຈາກໝູ່ຂອງຕົນ ຖ້າຄົນຕີກົບຢ່າງອອກນອກວົງໃຫ້ຄູຈູງເຂົ້າໃນວົງ.

10. ລົງຍາດຫຼັກ

ອຸປະກອນ:

ຫຼັກສູງກາຍຫົວ ຕັ້ງຫ່າງກັນປະມານ 5-6 ກ້າວ ຂັດເປັນວົງມົນ,ຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ຫຼັກ,ຖ້າຫຼັກບໍ່ພໍ
ໃຊ້ຕົ້ນໄມ້ແທນກໍໄດ້.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ກ່ອນຈະເລີ່ມຫຼິ້ນໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຈັບໄມ້ສິ້ນໄມ້ຍາວວ່າຜູ້ໃດຈະຈ້ອງເປັນລົງ,ທຸກໆຄົນເຂົ້າປະຈຳຫຼັກ.

ການຫຼິ້ນ:

ເດັກທີ່ປະຈຳຢູ່ຫຼັກຈະຢູ່ແຕ່ບ່ອນເກົ່າບໍ່ໄດ້ຕ້ອງໄດ້ຜັດປ່ຽນກັນໄປມາສ່ວນຜູ້ທີ່ເປັນລົງພະຍາຍາມໄປຍາດຫຼັກ
ທີ່ວາງໄວ້ນັ້ນ, ຖ້າຍາດຫຼັກຂອງຜູ້ໃດໄດ້ກ່ອນຜູ້ທີ່ຍາດຫຼັກບໍ່ທັນຈະເປັນຜູ້ເສຍຫຼັກຈະຕ້ອງອອກໄປເປັນລົງແທນ.
ກ່ອນຈະມີການປ່ຽນຫຼັກຕ້ອງມີການຕົກລົງກັນກ່ອນ ເພື່ອຖາມປ່ຽນຫຼັກກັບຜູ້ອື່ນດ້ວຍວິທີງົກຫົວໃສ່ກັນ ຫຼື ໃຊ້
ເຄື່ອງໝາຍອື່ນໆກໍໄດ້.



ຫຼິ້ນລົງຍາດຫຼັກ

11.ຕີໄກ່

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນໄດ້ທັງເດັກ ແລະ ຜູ້ໃຫຍ່ທຸກໄວ

ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ກຸ່ມເທົ່າກັນ, ແຕ່ລະກຸ່ມໃຫ້ເລືອກຫົວໜ້າ 1 ຄົນ,ຫົວໜ້າມີສິດເລືອກໄກ່ເຂົ້າໄປຕີແຂ່ງ
ກັນ. ເບິ່ງຮ່າງກາຍແຂງແຮງສົມກັນ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຍື່ນ ເຮັດທ່າຄືກັນກັບໄກ່ຕີປີກຜັບໆ ໂດຍໃຊ້ມືຕີກະໂພກແລ້ວໂກງຄໍຂັ້ນຄືກັນກັບໄກ່ແລ້ວເຂົ້າຕີ
ກັນ. ຖ້າຜູ້ໃດເອົາມືຕາະຜື່ນ ຫຼື ລົ້ມ ຫຼື ນັ່ງບໍ່ນັ່ງຢ່າງຍື່ນຖືວ່າເສຍໄຊ ເມື່ອຕີກັນຄົບທຸກຄູ່ແລ້ວຝ່າຍໃດມີໄກ່ຊະນະ
ຫຼາຍກໍເປັນຜູ້ຊະນະ.



ຫຼິ້ນຕີກັນ

12. ແມວກິນໄກ່

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນ 1 ເປັນແມວຄົນ 1 ເປັນໄກ່ແມ່ໃຫຍ່ ເຫຼືອນັ້ນເປັນລູກໄກ່ນ້ອຍ. ໄກ່ນ້ອຍໂຕທຳອິດກອດແອວ ແມ່ໄກ່ ແລະ ໄກ່ນ້ອຍໂຕຕໍ່ໄປກໍ່ເກາະແອວກັນໄປຜູ້ສຸດທ້າຍເປັນໄກ່ນ້ອຍໆ

ການຫຼິ້ນ:

ເມື່ອຝ່າຍໄກ່ຜ່ອມແລ້ວກໍ່ບອກວ່າ: ຜູ້ເປັນແມວຄອຍຄຸບເອົາໄກ່ນ້ອຍໂຕສຸດທ້າຍ, ຜູ້ເປັນແມ່ໄກ່ຕ້ອງ ພະຍາຍາມຂັດຂວາງບໍ່ໃຫ້ແມວຄຸບລູກຕົນເອງໄດ້, ໂດຍພະຍາຍາມຫຼີກ ແລະ ວາແຂນອອກກັນໄກ່ນ້ອຍບໍ່ຕ້ອງປະມີ ຈາກແອວ, ຜູ້ທີ່ປ່ອຍມືຫຼຸດອອກຈາກແອວຖືວ່າຕາຍຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ.

ຖ້າລູກໄກ່ໂຕໃດແມວຄຸບໄດ້ຖືວ່າຕາຍ ແລະ ອອກຈາກການຫຼິ້ນ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າຫຼິ້ນແທນ.

13. ກະຕ່າຍປ່າ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ເດັກທຸກຄົນເປັນກະຕ່າຍເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນຫີນຳຝຸງ ເວລາຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຍ້ອ້ເອົາມືສອງເບື້ອງກອດຫົວເຂົ້າ.

ການຫຼິ້ນ:

ກະຕ່າຍຕ້ອງໂດດເດັ່ນໄປ - ມາ ຢູ່ສະເໝີ,ແຕ່ເມື່ອຫົວໜ້າບອກວ່າ “ ໝາມາທາງນີ້ “ ຕ້ອງຢຸດຢູ່ບໍ່ເໝາະຕິງ,ບໍ່ເວົ້າ,ບໍ່ຫົວ ຕະຫຼອດເວລາທີ່ຫົວໜ້ານັບ 1 ຮອດ 10 ຜູ້ໃດເສຍຫຼັກ (ເໝາະຕິງ,ເວົ້າ,ຫົວ) ໃຫ້ຖືວ່າຕ່າຍຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ.

14. ນາຍພານລ່າສັດ

ອຸປະກອນ:

ຜ້າສຳລັບປິດຕາ 1 ຜືນ ແລະ ເບາະນັ່ງ 1 ໜ່ວຍ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ເດັກນັ່ງຢູ່ກັບຜືນ ຫຼື ນັ່ງຕັ້ງ,ຜູ້ເປັນນາຍພານຍືນຢູ່ກາງວົງ

ການຫຼິ້ນ:

ຄູໃຊ້ຜ້າມັດຕານາຍພານ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທຸກຄົນຍ້າຍຕັ້ງໄປທາງຊ້າຍມືຂອງຕົນ,ຈະຍ້າຍໄປຈັກຕັ້ງແລ້ວແຕ່ຕົກລົງກັນແບບມີດຽບບໍ່ໃຫ້ນາຍພານໄດ້ຍິນ. ນາຍພານຢ່າງໄປຫາຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງວາງເບາະລົງແລ້ວນັ່ງຢູ່ໃນຕັກຂອງຜູ້ຫຼິ້ນແລ້ວເວົ້າວ່າ “ ໝູ່ເອີຍຮ້ອງໃຫ້ຟັງແດ່ “ ຜູ້ທີ່ຖືນັ່ງຂະຮ້ອງເປັນສຽງໜູ 3 ເທື່ອ. ນາຍພານຈຶ່ງທວາຍຊື່ຜູ້ນັ້ນ, ຖ້າທວາຍຖືກຈະຕ້ອງເປັນນາຍພານແທນແຕ່ຖ້າທວາຍຜິດນາຍພານກໍ່ສືບຕໍ່ລ່າສັດຕໍ່ໄປຈົນກວ່າຈະທວາຍຖືກ.

ຜູ້ຫຼິ້ນນອກຈາກຈະຮ້ອງສຽງຄືໜູແລ້ວສາມາດຮ້ອງສຽງຂອງສັດອື່ນໄດ້ຕາມທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນລັງເຄີຍເຊັ່ນ: ສຽງໄກຂັນ, ໝາເທົ່າ, ງົວຮ້ອງ, ຄວາຍຮ້ອງ, ສຽງນົກເປັນຕົ້ນ.

15. ລຸລິເຂົ້າສານ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

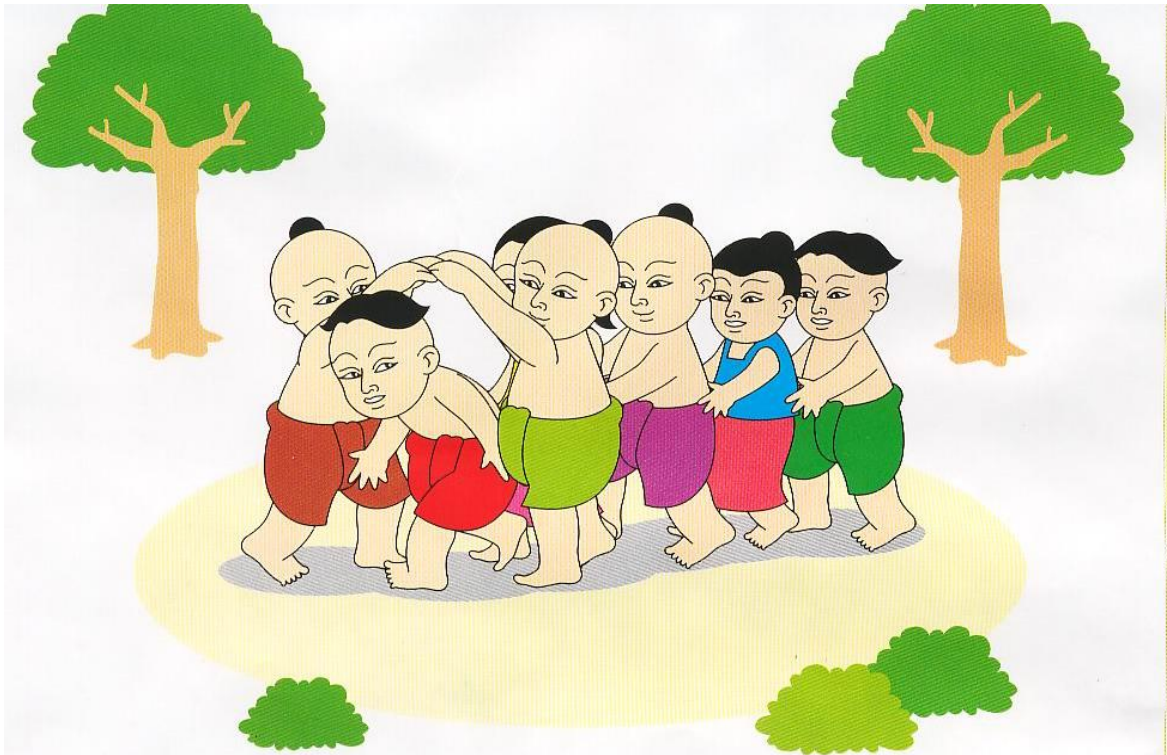
ຈັດເດັກໃຫ້ເປັນ 2 ກຸ່ມ ແລະ ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ, ໃສ່ຊື່ຂອງກຸ່ມຕົນເອງ (ກຸ່ມເຂົ້າເປືອກ ຫຼື ກຸ່ມເຂົ້າສານ)

ການຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ຫົວໜ້າຂອງກຸ່ມທັງ 2 ຍືນແລ້ວຈັບມືກັນຍໍຂຶ້ນ ແລ້ວກໍ່ໃຫ້ເດັກທີ່ເຫຼືອຈັບປາກັນຢ່າງລອດກ້ອງແຂນເດັກທັງ 2 ຄົນນັ້ນຜ່ອມທັງເວົ້າຄຳກອນ.

ລຸລິລຸລິ ເຂົ້າສານ	ລຸລານ ລຸລານ ເຂົ້າເປືອກ
ສອງເຜືອກນ້ອຍ	ເປັນຄູ່ຮຽງກັນ
ຂໍທານຄົນ	ຜູ້ໜຶ່ງແຕ່ທ້ອນ
ບໍ່ໃຫ້ແລ້ວ	ຫຼານນ້ອຍຜູ້ດຽວ

ໃນຂະນະທີ່ເວົ້າສຸດກອນຫົວໜ້າທັງສອງກໍ່ເອົາແຂນລົງຄ້ອງເອົາເດັກທີ່ຢ່າງລອດນັ້ນໃຫ້ໄດ້, ຜູ້ໃດຖືກ ຄ້ອງໄດ້ຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ. ກຸ່ມໃດຖືກຄ້ອງໄດ້ຫຼາຍກວ່າກຸ່ມນັ້ນຈະຊະນະ ກົງກັນຂ້າມກຸ່ມໃດຍັງເຫຼືອຄົນໃນກຸ່ມໜ້ອຍຖືວ່າເສຍໄຊ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນລູລີເຂົ້າສານ

16. ການຫຼິ້ນແບ້ກິນໝາກເຂືອ

ອຸປະກອນ: ແຜ

ວິທີຫຼິ້ນ:

ຄູ່ຈັດເດັກຢືນຈັບມືກັບເປັນວົງມົນ ແລ້ວໃຫ້ຄົນ 1ເອົາແຜມັດຕາເປັນແບ້ ສ່ວນອີກຄົນເປັນໝາກເຂືອ ທັງສອງຢືນຢູ່ໃນວົງມົນ. ເມື່ອຄູ່ໃຫ້ສັນຍານເລີ່ມຫຼິ້ນໃຫ້ແບ້ຜະຍາຍາມແລ່ນກິນໝາກເຂືອ ສ່ວນໝາກເຂືອກໍ່ໃຫ້ຮ້ອງວ່າ ໝາກເຂືອໝາກເຂືອ ເພື່ອໃຫ້ແບ້ຟັງສຽງໄລ່ຈັບໝາກເຂືອ, ຖ້າໝາກເຂືອຖືກແບ້ກິນກໍ່ຖືວ່າ ແບ້ຊະນະ ແລະ ໃຫ້ຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນ ຫຼື ໃຫ້ຜູ້ໄໝ່ມາຫຼິ້ນຕໍ່.

17. ຍາດໄຂ່ເຕົ້າ

ອຸປະກອນ:

ກ້ອນຫີນມີຈຳນວນເທົ່າຜູ້ຫຼິ້ນໃຫ້ສິມມຸດວ່າເປັນໄຂ່ເຕົ້າ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ຫຼິ້ນເທື່ອລະຄົນ,ຜູ້ຫຼິ້ນຈະໄດ້ຈັບໄມ້ຍາວ,ໃຜຈັບໄດ້ສິ້ນເປັນເຕົ້າ.ວາງກ້ອນຫີນໄວ້ບ່ອນທີ່ມີຄົນຫຼິ້ນນັ້ນ, ຜູ້ເປັນເຕົ້າຕ້ອງຮັກສາໄຂ່ໄວ້,ມີທັງສອງຂົ່ມຝີ້ນ, ຜູ້ທີ່ຈະຍາດໄຂ່ຢືນອ້ອມຮອບແມ່ເຕົ້າ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຄົນຫຼິ້ນຕ້ອງຜະຍາຍາມເອົາໄຂ່ເຕົ້າຈາກແມ່ເຕົ້າ, ໂດຍໃຊ້ກິນອຸບາຍຫຼອກລໍ້, ຜູ້ເປັນແມ່ເຕົ້າຕ້ອງຜະຍາຍາມປ້ອງກັນໄຂ່ ໂດຍໃຊ້ມື, ຕີນ ປັດ, ແຕ່ຕ້ອງໃຫ້ມືໜຶ່ງຂົ່ມຝີ້ນຢູ່ສະເໝີ ຖ້າປັດຖືກຜູ້ໃດຜູ້ນັ້ນຕ້ອງເປັນແມ່ເຕົ້າແທນຫຼິ້ນ

ແບບນີ້ໄປເລື່ອງງົນຍາດໄຂ່ ຈາກແມ່ເຕົ້າໄດ້ໝົດ ແລ້ວໃຫ້ແມ່ຫຼັບຕາຜູ້ຫຼິ້ນເອົາໄຂ່ໄປໄວ້ບ່ອນອື່ນ. ຖ້າຫາກແມ່ເຕົ້າຊອກຫາໄຂ່ຂອງຕົນໄດ້ ຫຼື ບໍ່ເຫັນໄຂ່ເລີຍພາຍໃນເວລາ 5 ນາທີ ຕ້ອງເປັນແມ່ເຕົ້າຕາມເຄີຍ ຖ້າຊອກເຫັນໄຂ່

ຂອງຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງທີ່ຍາດໄຂ່ເຕົ້າໄດ້ນັ້ນເອົາໄປເຊືອງນັ້ນ ຜູ້ຖືກແມ່ເຕົ້າເຫັນໄຂ່ນັ້ນຈ້ອງໄປເປັນແມ່ເຕົ້າແທນ.



ຮູບເດັກຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ້າ

18. ຂີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ

ອຸປະກອນ: ກ້ານກ້ວຍ

ເປັນອີກໜຶ່ງການຫຼິ້ນທີ່ສະແດງເຖິງຄວາມດຸໝັ່ນຂອງຄົນເຮົາທີ່ປູກຕົ້ນກ້ວຍໄວ້ທາງນັ້ນ, ດັ່ງນັ້ນ ຈຶ່ງນຳເອົາຕົ້ນກ້ວຍມາປະດິດເປັນຂອງຫຼິ້ນໃຫ້ແກ່ເດັກ, ມ້າກ້ານກ້ວຍເປັນແບບຫຼິ້ນທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນທີ່ສຸດເພາະເດັກຈະນຳກ້ານກ້ວຍມາຂີ່ເປັນມ້າເພື່ອແຂ່ງຂັນ ຫຼື ເຮັດເປັນຄາບກັນກໍ່ໄດ້.

ວິທີເຮັດ:

ການຫຼິ້ນມ້າກ້ານກ້ວຍກໍ່ບໍ່ຍາກ, ເລືອກຕັດໃບກ້ວຍອອກມາແລ້ວເອົາມິດເສາະໃບກ້ວຍອອກໃຫ້ເລືອກໄວ້ທີ່ປາຍເລັກນ້ອຍໃຫ້ເປັນຫາງມ້າ ເອົາມິດປາດດ້ານຂ້າງກ້ານກ້ວຍຕິງໂຄນບາງໆເພື່ອເຮັດເປັນຫູມ້າແລ້ວຫັກກ້ານກ້ວຍຕິງໂຄນຫູມ້າອອກ, ຈາກນັ້ນກໍ່ນຳແຂ່ງໄມ້ໃມ່ມາເສີມປາຍໃຫ້ແຫຼມຄວາມຍາວປະມານຄືບກວ່າ ເສີມຫົວມ້າທີ່ຜັບເອົາໄວ້ຈົນໄປເຖິງກ້ານກ້ວຍ ເພື່ອໃຫ້ເປັນສາຍບັງຜູກປາກກັບຄໍມ້ານັ້ນເອງ. ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ນຳເຊືອກກ້ວຍຜູກດ້ານຫົວມ້າເຮັດເປັນສາຍສະພາຍບາແຕ່ນີ້ກໍ່ໄດ້ມ້າກ້ານກ້ວຍແລ້ວເພື່ອຫຼິ້ນສະໝຸກສະໝາມກັບເພື່ອນໆ.



ຮູບເດັກຂີ່ກ້ານກ້ວຍ ຫຼື ກ້ານຜ້າວ

19. ແຂ່ງມ້າ

ອຸປະກອນ:

ຂີດເສັ້ນໃຫ້ມີໄລຍະຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ແບ່ງເດັກອອກເປັນກຸ່ມລະ 8 ຄົນ

ການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ທີ່ເຂົ້າແຂ່ງຂັນກັບຕົວລົງໃຫ້ມີທັງສອງເບື້ອງວາງຢູ່ລະຫວ່າງຫົວເຂົ້າ, ເມື່ອມີສັນຍາໃຫ້ອອກແລ່ນແຕ່ລະກຸ່ມ ອອກແລ່ນຈົນຮອດເສັ້ນປາຍທາງ ແລະ ແລ່ນກັບມາບ່ອນເກົ່າ, ຜູ້ທີ່ສອງກໍ່ແລ່ນຄືກັນກັບຜູ້ທຳອິດ ແລະ ຕໍ່ໄປ. ການຫຼິ້ນຈົບລົງເມື່ອທຸກຄົນໄດ້ແລ່ນຢ່າງຫົວເຖິງກັນແລ້ວກຸ່ມໃດເຖິງຫຼັກໄຊກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ. ຖ້າຜູ້ແຂ່ງຄົນໃດເອົາມືອອກຈາກຫົວເຂົ້າ ຫຼື ວາແຂນສູງກວ່າຫົວເຂົ້າຈະຖືກປັບໃໝໃຫ້ກັບໄປເລີ່ມຕົ້ນໃໝ່ບ່ອນທີ່ເຮັດຜິດກະຕິການນັ້ນມາໃໝ່.

20. ຕີບຍຸງ

ອຸປະກອນ:

ວິກາບໜາກ 1 ອັນ, ຜ້າມັດຕາໜຶ່ງຜືນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ເດັກຫຼິ້ນບໍ່ຄວນໃຫ້ຫຼາຍກວ່າເທື່ອລະ 10 ຄົນ ເລືອກເດັກຜູ້ໜຶ່ງອອກມາເປັນຜູ້ຕີບຍຸງ ນອກນັ້ນເປັນຍຸງໝົດ, ຜູ້ຕີບຍຸງຕ້ອງເອົາຜ້າມັດຕາ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ທີ່ເປັນຍຸງຢ່າງໄປໃກ້ຄືນຕົບຍຸງແລ້ວຮ້ອງວ່າ “ ວີ ວີ ” ຄືກັບສຽງຂອງຍຸງ ແລະ ພະຍາຍາມຫຼົບຫຼີກຢ່າໃຫ້ວິຕົບຖືໄດ້, ຜູ້ຕົບຍຸງໃຊ້ວິກາບໜາກຕົບຍຸງທີ່ມາລົບກວນ, ຜູ້ທີ່ຫຼິ້ນຖືກຕົບຕ້ອງອອກຈາກວົງຫຼິ້ນ, ຜູ້ທີ່ເຫຼືອກໍ່ກາຍເປັນຜູ້ຊະນະ ແລະ ໄດ້ເປັນຜູ້ຕົບຍຸງຕໍ່ໄປ.

21. ເຊື່ອງຜ້າ

ອຸປະກອນ:

ຜ້າແພເຊັດໜ້າ 1 ຜືນ (ອາດຈະຂອດຜ້າແພເຊັດໜ້າ)

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ເລືອກເອົາເດັກຜູ້ໜຶ່ງອອກມາເປັນຕົ້ນເຊື່ອງຜ້າເດັກຜູ້ອື່ນທີ່ນັ່ງອ້ອມເປັນວົງມົນ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ທີ່ຖືກເຊື່ອງຜ້າຈັບຜ້າເຊັດໜ້າເຊື່ອງວາງທາງຫຼັງຢ່າງດີ ໃນຂະນະຍ່າງໄປທາງຫຼັງຜູ້ຫຼິ້ນອ້ອມຮອບວົງແລ້ວວາງແພເຊັດໜ້າໄວ້ທາງຫຼັງຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງ ແລ້ວຍ່າງ ຫຼື ແລ່ນຕໍ່ໄປ, ເມື່ອກັບມາຮອດບ່ອນທີ່ເຊື່ອງຜ້າຄົນເຊື່ອງຜ້າຕົນນັ້ນກໍ່ມາລົງເກັບເອົາຜ້າແລ້ວໃຊ້ຜ້າໄປຝາດໃສ່ຫຼັງຜູ້ທີ່ນັ່ງ. ຜູ້ທີ່ນັ່ງຕ້ອງລຸກຂຶ້ນທັນທີແລ້ວແລ່ນໝີໄປຮອບວົງຄົນເຊື່ອງຜ້າແລ່ນນຳໄປຖ້າທັນກໍ່ເອົາຜ້າຝາດໃສ່ຫຼັງຈົນຄົນທີ່ແລ່ນໝີກັບມານັ່ງບ່ອນເກົ່າ ແລ້ວຄົນເຊື່ອງຜ້າກໍ່ເຊື່ອງຕໍ່ໄປ.

ຖ້າຄົນທີ່ນັ່ງບໍ່ຮູ້ວ່າຜ້າຖືກເຊື່ອງຢູ່ທາງຫຼັງຕົນກໍ່ຮິບຈັບຜ້າໄປຝາດໃສ່ຫຼັງຜູ້ເຊື່ອງຈົນກວ່າຜູ້ເຊື່ອງຈະນັ່ງລົງແທນບ່ອນຊອງຕົນເອງ. ຕໍ່ຈາກນັ້ນຜູ້ຈັບຜ້າກໍ່ເປັນຄົນເຊື່ອງຜ້າຕໍ່ໄປ.

ເດັກທີ່ນັ່ງອ້ອມເປັນວົງມົນບໍ່ໃຫ້ຫຼຽວຫຼັງເດັກຂາດ ແລະ ຈະບອກຜູ້ເອົາຜ້າມາເຊື່ອງຢູ່ທາງຫຼັງບໍ່ໄດ້ແຕ່ກໍ່ມີສິດໃຊ້ມືຕວາໄປທາງຫຼັງຖ້າສິ່ງໃສວ່າມີຜ້າເຊື່ອງໄວ້ທາງຫຼັງການວາງຜ້າຕ້ອງວາງໃນໄລຍະທີ່ຜູ້ນັ່ງສາມາດໃຊ້ມືຄວາເຖິງໄດ້.

22. ແມວໄລ່ໜູ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນແມວ ແລະ ອີກຜູ້ໜຶ່ງເປັນໜູເຫຼືອນັ້ນຢືນຈັບມືກັນເປັນວົງມົນ, ໜູຢູ່ໃນວົງ, ສ່ວນແມວຢູ່ນອກວົງ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ເດັກທີ່ຜາກັນຢືນຈັບມືກັນເປັນວົງມົນນັ້ນຕ້ອງພະຍາຍາມຊ່ວຍໜູ, ເມື່ອແມວຈະເຂົ້າໃນວົງມົນເພື່ອກິນໜູກໍ່ຜາກັນກໍ່ມາລົງບໍ່ໃຫ້ແມວລອດກ້ອງແຂນເຂົ້າມາໄດ້ ຫຼື ວ່າຖ້າແມວເຂົ້າມາໄດ້ກໍ່ຈ້ອງຊ່ວຍໃຫ້ໜູອອກໄປຈາກວົງມົນ ເມື່ອໜູອອກມາແລ້ວຕ້ອງພະຍາຍາມເຂົ້າຄືນໄປຢູ່ໃນວົງສະເໝີ. ຖ້າແມວຈັບໜູໄດ້ແມວກໍ່ຊະນະ, ຖ້າແມວຈັບໜູບໍ່ໄດ້ໜູກໍ່ຊະນະແລ້ວໃຫ້ຜູ້ອື່ນອອກມາເປັນໜູກັບແມວສັບປ່ືນກັນໄປ.

23. ເສືອຕົບກັນ

ອຸປະກອນ:

ຂົດວົງມົນໃສ່ຜືນຫ້ອງ (ຜືນດິນ) ຂະໜາດໃຫຍ່ພໍດີກັບຈຳນວນຄົນຫຼິ້ນ .

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນເສືອຜູ້ໃດຖືກຈັບໄມ້ສິ້ນຕ້ອງເປັນເສືອຄານ 4 ຕົນ ຢ່າງກາງວົງ, ເຫຼືອນັ້ນເປັນຄົນໄລ່ເສືອຍືນຕາມເສັ້ນເບື້ອງໃນວົງມົນ, ຄົນໄລ່ເສືອຖ້າມີຈຳນວນຫຼາຍຢ່າງເຮັດໃຫ້ການຫຼິ້ນມີບັນຍາກາດມ່ວນຊື່ນຂຶ້ນຕື່ມ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຄົນໄລ່ເສືອຜະຍາຍາມເຂົ້າທາງຂ້າງຂອງເສືອ ແລ້ວໃຊ້ມືຕີບກັ້ນເບົາໆ ແລ້ວຕອງຄ່ອຍໆລົບຫຼັກບໍ່ໃຫ້ເສືອເອົາຕີນເດຖືກໄດ້ ແລະ ຈະໝືອນອອກຈາກນອກວົງບໍ່ໄດ້, ຖ້າຄົນໃດໝືອນອອກຈາກນອກວົງ ຫຼືຖືກເສືອເອົາຕີນກວດຖືກຕ້ອງກາຍເປັນເສືອແທນ, ຫ້າມບໍ່ໃຫ້ເສືອຍົກມືໃດມືໜຶ່ງຂຶ້ນຈາກຜືນ ຖ້າເສືອເອົາຕີນເຂຍຖືກຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງໃນເວລາທີ່ຜິດກະຕິກາຈະນັບວ່າຜິດ

24. ລຳວົງຍາດປ່ອນ

ອຸປະກອນ:

ຕັ້ງຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ໜ່ວຍ. ປະກອບດິນຕີ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ຈຳນວນຄົນບໍ່ຈຳກັດ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ຫຼິ້ນຢ່າງຕິດຕາມກັນໄປຮອບໆແຖວຕັ້ງ ຕະຫຼອດເວລາມີສຽງເຄາະຈັງຫວະພໍສຍງເຄາະຢຸດກໍ່ຮີບນັ່ງຕັ້ງ. ຜູ້ທີ່ບໍ່ມີຕັ້ງນັ່ງຖືກຄັດອອກ ແລະ ຕ້ອງຍົກຕັ້ງອອກໄປ 1 ໜ່ວຍ. ໃນແຕ່ລະຮອບຄັດຄົນຫຼິ້ນອອກເທື່ອລະຄົນຈົນເຫຼືອແຕ່ 2 ຄົນ ເຊິ່ງເປັນຜູ້ຊະນະທັງຄູ່.

25. ເສືອໄລ່ແບ້

ອຸປະກອນ:

ຜ້າມັດຕາສຳລັບຜູ້ຫຼິ້ນແຕ່ລະຄົນ. ເຊືອກເຮັດເປັນບ້ວງໃຫ້ເປັນບ່ອນຫຼິ້ນສູງພຽງເອິກ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກພາກັນຈັບສິ້ນໄມ້ຍາວ, ໃຜໄດ້ໄມ້ສິ້ນຜູ້ນັ້ນເປັນເສືອ ເຫຼືອນັ້ນເປັນແບ້, ຈຳນວນຂອງແບ້ຫຼາຍໜ້ອຍແລ້ວແຕ່ຂະໜາດຂອງວົງເຊືອກທຸກຄົນຕ້ອງຢູ່ໃນວົງເຊືອກ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ມັດຕາຜູ້ຫຼິ້ນໃຫ້ແຈບທຸກຄົນ ແລ້ວໃຫ້ເສືອຍືນກາງວົງ, ແບ້ໂຕໜຶ່ງຮ້ອງ " ແບ້ໆ.." ຂຶ້ນເປັນສຽງສັນຍານໃຫ້ເສືອໄລ່. ເສືອເລີ່ມໄລ່ຈັບແບ້ ແລະ ຮ້ອງ " ໂຮກ.." ໄປນຳ. ຖ້າເສືອຕະຖືກແບ້ຕົວໃດ ແບ້ຕົວນັ້ນຕາຍ, ຕ້ອງອອກຈາກວົງທັນທີຈົນເຫຼືອແຕ່ແບ້ຕົວດຽວ ເຊິ່ງນັບວ່າເປັນຜູ້ຊະນະ ແລະ ໄດ້ຫຼິ້ນເປັນເສືອໃນເທື່ອຕໍ່ໄປ. ຄູ່ຕ້ອງກວດ ແນະນຳໃຫ້ທັງເສືອ ແລະ ແບ້ຮ້ອງຢູ່ສະເໝີ.

26. ປາກັດ

ອຸປະກອນ: ເຈ້ຍສີຕ່າງໆ, ເຂັ້ມມຸດ ຫຼື ເຂັ້ມຄັດເຈ້ຍ 2 ອັນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກ 2 ຄົນ ເປັນປາກັດ ປິ່ນຫຼັງຊົນກັນຂະນະທີ່ຫົວໜ້າເອົາເຈ້ຍສີຂັດຕິດໄວ້ທາງຫຼັງ ແລ້ວ ປິ່ນໜ້າເຂົ້າຫາກັນ, ໂດຍບໍ່ເຫັນເຈ້ຍທີ່ຕິດຢູ່ຫຼັງຂອງກັນ ແລະ ກັນ

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ຫຼິ້ນພະຍາຍາມເບິ່ງສີເຈ້ຍທີ່ຕິດຢູ່ຫຼັງຂອງຄູ່ແຂ່ງຂັນໂດຍບໍ່ໃຫ້ໃຊ້ມື ແລະ ບໍ່ແຕະຕ້ອງຕົວຂອງອີກຝ່າຍໜຶ່ງ. ຕ່າງຝ່າຍຕ່າງໃຊ້ຝິກໄຫວທີ່ຈະໄປຢູ່ທາງເບື້ອງຫຼັງຂອງຄູ່ແຂ່ງຂັນ ແລະ ບໍ່ຍອມໃຫ້ຄູ່ແຂ່ງຂັນເຫັນເຈ້ຍທີ່ຕິດທາງເບື້ອງຫຼັງຂອງຕົນ, ຝ່າຍໃດເຫັນກ່ອນ ແລະ ບອກສິດໄດ້ຖືກເປັນຝ່າຍຊະນະ.

27. ຄວາຍເສຍ

ອຸປະກອນ: ຕົວເດັກ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໜຶ່ງເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍ ຍືນຢູ່ນອກວົງ ຜູ້ອື່ນເປັນຄວາຍນັ່ງອອ້ມເປັນວົງ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຜູ້ທີ່ເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍຢ່າງຮອບໆຜູ້ຫຼິ້ນ ພ້ອມກັບເວົ້າວ່າ " ຄວາຍຂອງຂ້ອຍເສຍໄປ ແລ້ວບໍ່ຮູ້ວ່າເຂົ້າໄປໃນຝູງໃດເບິ່ງຄືຈະປົນຢູ່ຝູງນີ້", " ບໍ່ແມ່ນໂຕນີ້ບໍ່, ໂຕນີ້ກໍບໍ່ແມ່ນ "ເຈົ້າຂອງຄວາຍເວົ້າວ່າ " ບໍ່ແມ່ນໂຕນີ້ເລື້ອຍໆ" ຈົນຮອດແລ້ວເວົ້າວ່າ " ຄວາຍຂອງແມ່ນໂຕນີ້", ແລ້ວເອົາມືແຕະຫຼັງ ແລ່ນໄປທາງກົງກັນຂ້າມ ຕ່າງຍາດກັນມານັ່ງໃນບ່ອນຫວ່າງທີ່ບໍ່ມີບ່ອນນັ່ງກໍຕ້ອງເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍຕໍ່ໄປ.

28. ວັນທັງເຈັດ

ອຸປະກອນ: ຢາງນ້ອຍອ່ອນໆ 1 ອັນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະ 8 ຄົນ. ເປັນຫົວໜ້າ 1 ຄົນ. ຫົວໜ້າຕັ້ງຊື່ຫຼິ້ນເປັນວັນທັງ 7 ໃຫ້ຄົບ ຄົນຫຼິ້ນຍືນເປັນວົງມົນ ຫົວໜ້າຍືນຢູ່ກາງວົງ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຫົວໜ້າໂຍນນ່ວຍຢາງລົງພື້ນແຮງໆເພື່ອໃຫ້ມັນເຕັ້ນຂຶ້ນສູງແລ້ວເອີ້ນຊື່ວັນຈະເປັນວັນຫຍັງກໍໄດ້. ຜູ້ທີ່ມີຊື່ຄືກັບວັນນັ້ນຕ້ອງຮັບໜາກບານໃຫ້ໄດ້. ຖ້າຫາກຄົນຫຼິ້ນຮັບໜາກບານບໍ່ໄດ້ບານຕົກດິນກ່ອນຜູ້ຫຼິ້ນຄົນອື່ນໆຕ້ອງຮັບໜີທັນທີຢ່າໃຫ້ຄົນຮັບລູກຜິດ ມີເວລາເກັບບານມາຂວ່າງໃສ່ຕີນໄດ້, ຜູ້ທີ່ຮັບໜາກບານບໍ່ໄດ້ ແລະ ຜູ້ທີ່ຖືກຂວ່າງໃສຈະເສຍຄະແນນເທື່ອລະ 1 ຄະແນນ.

ເມື່ອໝົດເວລາຫຼິ້ນຜູ້ທີ່ບໍ່ຖືກຫຼັກຄະແນນເລີຍ ຫຼື ເສຍຄະແນນນ້ອຍທີ່ສຸດເປັນຜູ້ຊະນະ. ປະໂຫຍດກໍ່ຄືຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຈື່ຊື່ວັນທັງ 7 ໄດ້ດີ.

29. ແມວຍາດປາ

ອຸປະກອນ: ຜ້າເຊັດໜ້າ 1 ຜືນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ໝວດ ຫຼື 2 ພວກ ຈຳນວນເທົ່າກັນຢືນເຂົ້າແຖວປິ່ນໜ້າເຂົ້າຫາກັນ, ຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ. ພວກໜຶ່ງນັບແຈຫົວແຖວໄປຫາປາຍແຖວ 1. 2. 3. ສ່ວນພວກໜຶ່ງກົງກັນຂ້າມນັບແຕ່ຫາງແຖວຂຶ້ນມາ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຄູນຳຜ້າເຊັດໜ້າໄປວາງໄວ້ເຄິ່ງກາງລະຫວ່າງ 2 ແຖວ ແລ້ວເອົາເລກໃດເລກໜຶ່ງເຊັ່ນ: ເລກ 3 ຄົນທີ 3 ໃນແຖວເຕັ້ນຂາດຽວອອກຈາກແຖວໄປກັບລົງເກັບຜ້າເຊັດໜ້າ, ໂດຍບໍ່ໃຫ້ຕົນຍົກຂຶ້ນແຕະຜືນ. ຜູ້ຂັບຜ້າເຊັດໜ້າໄດ້ກ່ອນສ້າງຄະແນນໃຫ້ຝ່າຍຕົນ 1 ຄະແນນ ແລ້ວຄູຕັ້ງຕົ້ນໃຫ້ຫຼິ້ນໃໝ່ເຊັ່ນນີ້ຈົນໝົດເວລາຝ່າຍໃດທີ່ໄດ້ຄະແນນຫຼາຍເປັນຜູ້ຊະນະ.

30. ຊອກຫາແຫວນ

ອຸປະກອນ:

ດ້າຍຍາວ 1 ເສັ້ນ ແຫວນ 1 ວົງໃຊ້ດ້າຍຫ້ອຍແຫວນ ແລ້ວເອົາປາຍມັດດ້າຍທັງສອງຂ້າງເຂົ້າໃຫ້ແໜ້ນ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກ 1 ເປັນຄົນຊອກແຫວນ, ນອກນັ້ນນຳຢືນເປັນວົງສອງມືຈັບເສັ້ນດ້າຍໄວ້ຫຼວມໆ.

ວິທີການຫຼິ້ນ:

ຄົນຊອກຫາແຫວນຫຼັບຕາໃຫ້ແຈບແລ້ວປິ່ນຕົວໄປສາມຮອບ. ຂະນະນີ້ຄົນທີ່ຖືແຫວນກໍ່ສິ່ງແຫວນໄປໃຫ້ຄົນທີ່ຢືນທັດໄປທາງຂວາ ແລະ ສັ່ງຕໍ່ກັນໄປ. ເມື່ອຄົນຊອກແຫວນມືນຕາແລ້ວກໍ່ໃຊ້ຝິກໄຫວສັ່ງເກດການວ່າແຫວນຢູ່ນຳຜູ້ໃດ ແລ້ວຊີ້ມືໄປຫາຜູ້ນັ້ນ, ຜູ້ທີ່ຖືກຊີ້ຕົວຕ້ອງແບ່ງມື ຖ້າແຫວນບໍ່ມີຢູ່ໃນມືເຂົາການຫຼິ້ນກໍ່ດຳເນີນຕໍ່ໄປຈົນກ່ວາຄົນຊອກແຫວນຈະຊີ້ຕົວຖືກ. ຖ້າຄົນຊອກແຫວນຊີ້ຕົວຄົນມືແຫວນຖືກ ເຂົາກໍ່ມາເປັນຄົນຊອກແຫວນແທນ.

❖ ນຳພາຫຼິ້ນຕົວຈິງ

- ໃຫ້ນັກສຶກສາເຝິກຊ້ອມແບບຫຼິ້ນແຕ່ລະແບບແລ້ວນຳພາເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ

1.3 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ (ການຫຼິ້ນສ້າງສັນ)

ແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງແມ່ນແບບຫຼິ້ນທີ່ຄົ້ນຄິດຂຶ້ນມາເພື່ອໃຫ້ແທດເໝາະກັບຫົວຂໍ້, ເນື້ອໃນ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຕາມໄວອາຍຸຂອງເດັກ, ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງກໍ່ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ, ສ້າງໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນທີ່ໄດ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ, ເຊິ່ງເດັກໄດ້ໃຊ້ທຳທາງ ແລະ

ການສະແດງອອກທິຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆຂຶ້ນມາ, ການຮຽນກິດຈະກຳປະເພດນີ້ຄູ່ເປັນພຽງຜູ້ບອກຕົວລະຄອນບອກສະຖານະການຕ່າງໆໃຫ້ເດັກຮຽນແບບ, ແກ້ໄຂສະຖານະການຕາມທີ່ຄູ່ສົມມຸດເອງ ຫຼື ຕາມຄວາມຄິດ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກເອງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕອບຄຳທວາຍ, ການຫຼິ້ນລັກສະນະແຂ່ງຂັນ ແລະ ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.

1.3.1 ການກະກຽມ

- ສະຖານທີ່ທີ່ຈະປະຕິບັດເຊັ່ນ: ຫ້ອງຮຽນ, ເດີ່ນກາງແຈ້ງ ຫຼື ເດີ່ນຮົ່ມ.
- ກະກຽມອຸປະກອນໃຫ້ພຽງພໍກັບຈຳນວນເດັກທີ່ມີໃນຫ້ອງຮຽນ.
- ກະກຽມນ້ຳສະອາດ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມືເພື່ອອະນາໄມຫຼັງຈາກປະຕິບັດກິດຈະກຳສຳເລັດແລ້ວ.

1.3.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ

- ເອົາເດັກອອກໄປເດີ່ນຫຼິ້ນຢ່າງມີລະບຽບ.
- ສິນທະນາ, ຖາມ-ຕອບ, ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ, ຈາກນັ້ນໃຫ້ເດັກຄົນໃດຄົນໜຶ່ງອອກມາສະແດງ ຫຼື ຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເບິ່ງກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງພ້ອມກັນ.
- ໃນການຫຼິ້ນຄູ່ຄວນຈັດໃຫ້ມີການແຂ່ງຂັນເພື່ອເພີ່ມຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນແຕ່ບໍ່ຄວນເນັ້ນໃນເລື່ອງການຊະນະ
- ຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

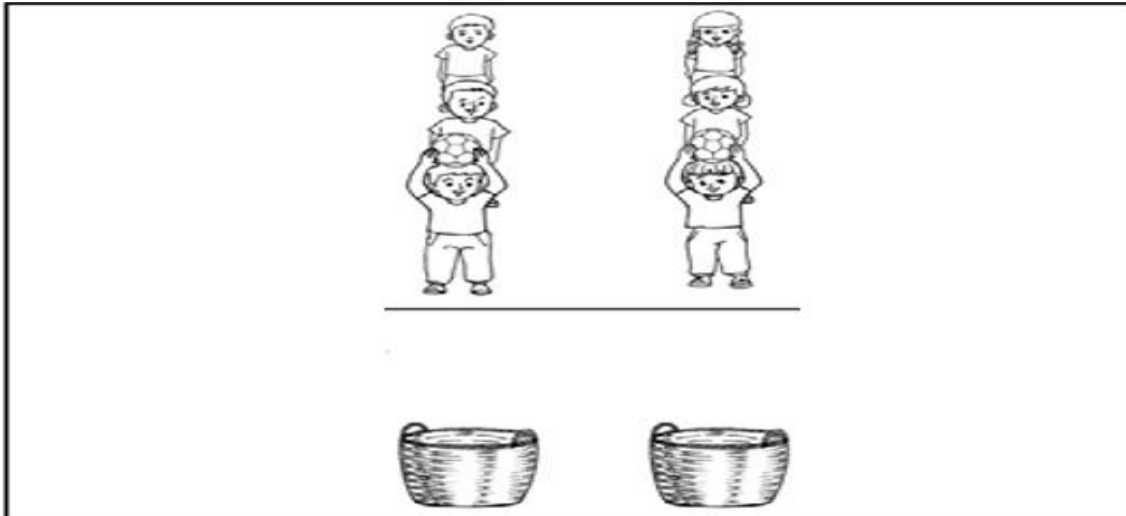
1.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ

ໃນການດຳເນີນການຫຼິ້ນອາດຈະຈັດເປັນຄູ່, ກຸ່ມ-ທີມ, ການອະທິບາຍ-ສາທິດເພື່ອໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ ແລະ ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ ການຫຼິ້ນໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ

- ໃຫ້ເດັກຍືນເປັນສອງແຖວຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນເທົ່າກັນໄລຍະຫ່າງແຕ່ລະຄົນປະມານຊົ່ວແຂນໜຶ່ງໄລຍະຫ່າງແຕ່ລະແຖວປະມານ 1ແມັດ
- ໃຫ້ຜູ້ຍືນຢູ່ຫົວແຖວຖືໝາກບານກຽມຈະໂຍນ, ຄູ່ໃຫ້ຄຳສັ່ງວ່າ: ກຽມ.....ໂຍນ ໃຫ້ຜູ້ຢູ່ຫົວແຖວຮີບຝ່າວໂຍນໝາກບານເຂົ້າກະຕ່າ, ແລ້ວແລ່ນໄປເກັບເອົາໝາກບານທີ່ຢູ່ໃນກະຕ່າມາສົ່ງໃຫ້ຜູ້ຢູ່ຫົວແຖວຂອງຕົນໂຍນຕໍ່, ຖ້າໂຍນບໍ່ເຂົ້າ!ແມ່ນແລ່ນໄປເກັບເອົາໝາກບານມາສົ່ງໃຫ້ຜູ້ຢູ່ຫົວແຖວໂຍນຕໍ່, ປະຕິບັດເຊັ່ນນີ້ຈົນກວ່າໄດ້ໂຍນໝົດທຸກຄົນ, ຖ້າແຖວໃດໂຍນບານ ເຂົ້າກະຕ່າໄດ້ຫຼາຍແມ່ນແຖວນັ້ນຊະນະ



ຮູບເດັກໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ

1.4 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ

ກ. ການຫຼິ້ນຊາຍ.

ການຫຼິ້ນຊາຍເປັນທຳມະຊາດຂອງເດັກ ເພາະດິນຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ ເດັກຈະມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ໃນການສຳຜັດການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ໂດຍໃຊ້ອຸປະກອນການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ເຂົາມັກຈະເກືອກຕົນເອງກັບກອງດິນຊາຍໃນການຫຼິ້ນຂອງພວກເຂົາ. ຈາກການຫຼິ້ນຊາຍເດັກຈະໄດ້ຮັບໂຮມເອົາປະສົບການແຫ່ງຄວາມຮູ້ສຶກໄດ້ຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ, ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ຊ່ວຍໃຫ້ຄວາມຄິດຂອງເດັກມີການພັດທະນາການ.

ຂ. ການຫຼິ້ນນ້ຳ.

ແມ່ນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ສ້າງປະສົບການໃຫ້ແກ່ເດັກເດັກຈະມັກການຫຼິ້ນນ້ຳທີ່ສຸດ ເພາະນ້ຳເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກພາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ການຫຼິ້ນນ້ຳແມ່ນເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດ ແລະ ນຳພາເດັກໄປສູ່ປະສົບການອື່ນໄໝ.

ຄ. ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ສ້າງປະສົບການທີ່ດີໃຫ້ແກ່ເດັກເພື່ອຍົກລະດັບປະສົບການທາງດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກ, ທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ເປັນການກະຕຸ້ນຄວາມເຂົ້າໃຈໃນປະສົບການເຫຼົ່ານັ້ນ, ມີຄວາມຊຳນານໃນການສຳຜັດ. ການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກ, ພາໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ຊ່ວຍໃຫ້ຄວາມຄິດຂອງເດັກມີການພັດທະນາການ.

ງ. ຈຸດປະສົງໃນການຫຼິ້ນຊາຍ-ນ້ຳ

- ເພື່ອພັດທະນາປະສາດສຳຜັດເຊັ່ນ: ການສຳຜັດດ້ວຍມື ແລະ ຕາໃຫ້ມີການປະສານກັນດີ

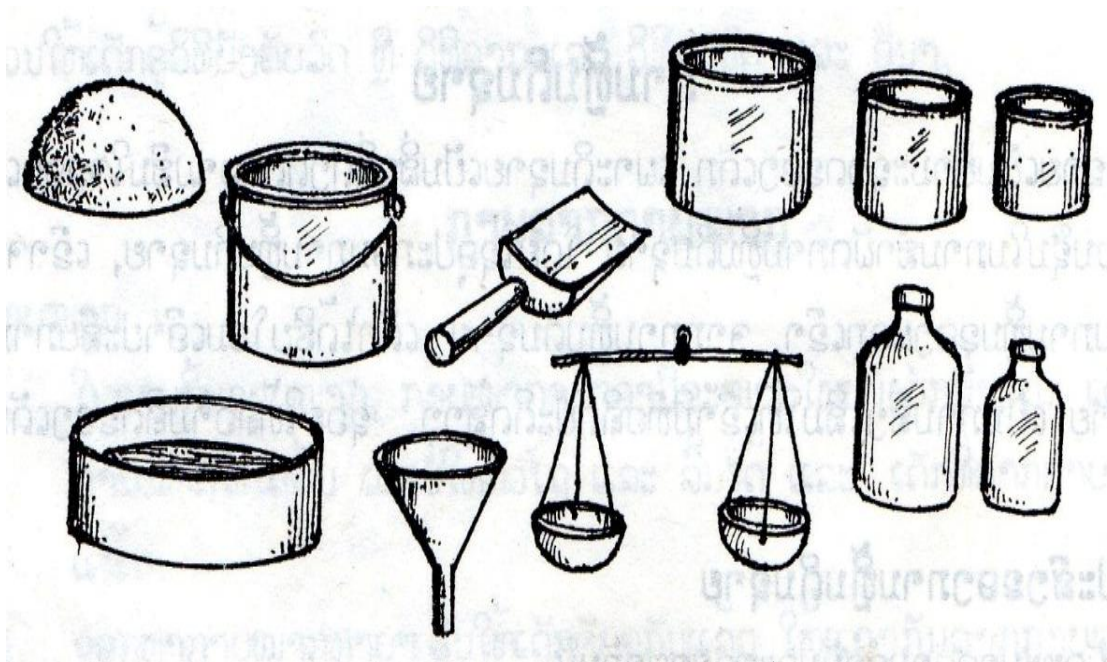
- ເພື່ອເປັນການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບວິທະຍາສາດ, ຄະນິດສາດ
- ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ມີປະສົບການໃນການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຊາຍ-ນ້ຳ

ຈ. ເນື້ອໃນການຫຼິ້ນ

- ການຮ່ອນຊາຍ
- ການຖອກນ້ຳ
- ການຟື້ມຮູບຕ່າງໆ ດ້ວຍດິນຊາຍ
- ຮ່າຍນ້ຳ
- ການຜອງດິນຊາຍ
- ອີ່ມນ້ຳ
- ການປະດັບດິນຊາຍ

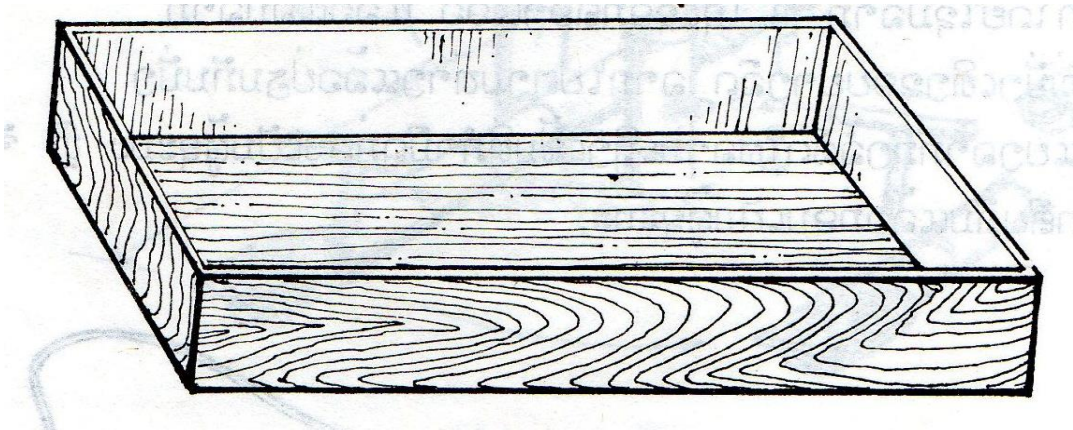
1.4.1 ການກະກຽມ

- ສະຖານທີ່
- ກະກຽມຄວາມພ້ອມຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນ
- ອຸປະກອນສຳລັບຫຼິ້ນດິນຊາຍມີ:
 - ກະໂປໜາກຜ້າວທີ່ກ້ຽງ
 - ແກ້ວປາກມົນຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ເຂິງສຳລັບຮ່ອນຊາຍ
 - ຊວຍຮ່າຍຊາຍ
 - ຊວ້ານນ້ອຍ(ສຳລັບຫຼິ້ນຊາຍ)
 - ຊິງຊ້ຽງ(ແບບງ່າຍດາຍ)
 - ກະປ໋ອງເປົ່າທີ່ເປົ່າ,ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ໄມ້ນ້ອຍ



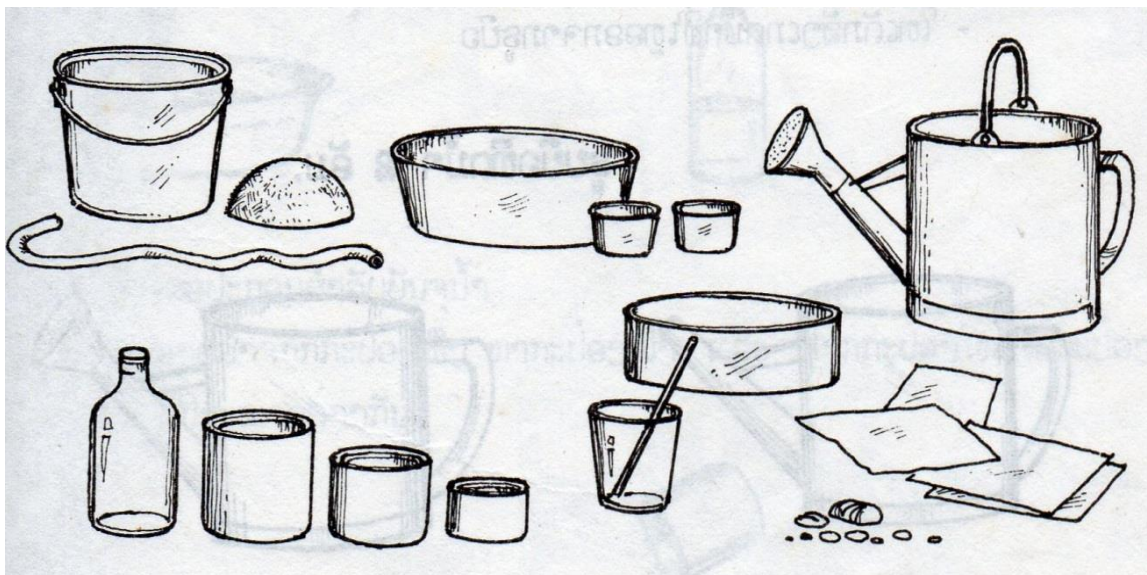
ຮູບອຸປະກອນສໍາລັບການຫຼິ້ນດິນຊາຍ

- ອ່າງດິນຊາຍທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້



- ອຸປະກອນສໍາລັບຫຼິ້ນນໍ້າ
 - ກະໂປໜາກຝາວທີ່ກ້ຽງ
 - ປິວຫົດຜັກ
 - ຄຸນ້ອຍ
 - ຈອກຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ແກ້ວຢ່າງຂະໜາດຕ່າງກັນ
 - ທໍ່ດູດ
 - ກະປ໋ອງຂະໜາດຕ່າງກັນ

- ເຮືອນນ້ອຍທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ
- ກ້ອນຫິນນ້ອຍ
- ກະປ໋ອງທີ່ເປັນຮູນ້ອຍໆ



ຮູບອຸປະກອນສໍາລັບການຫຼິ້ນນ້ຳ

1.4.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ

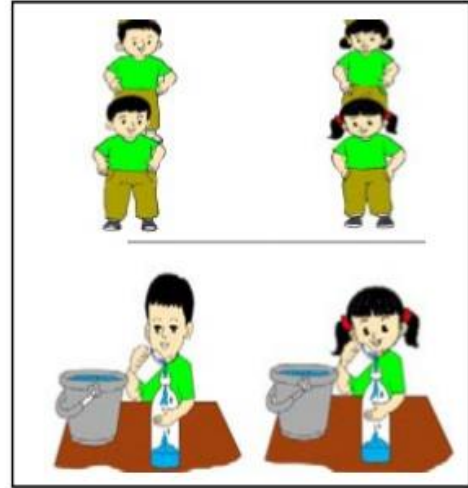
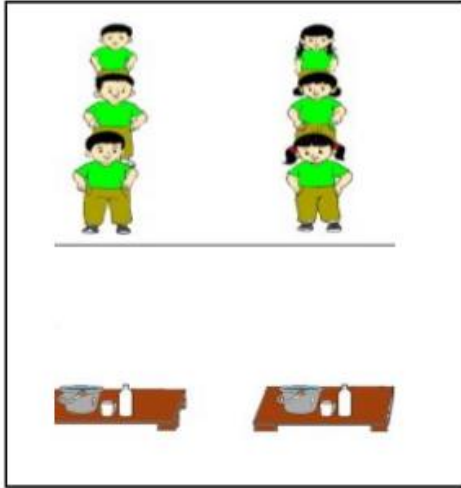
- ເອົາເດັກອອກໄປເດີນຢ່າງມີລະບຽບ.
- ສິນທະນາ, ຖາມ-ຕອບ, ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈ, ຈາກນັ້ນໃຫ້ເດັກຄົນໃດຄົນໜຶ່ງອອກມາສະແດງ ຫຼື ຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເບິ່ງກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງພ້ອມກັນ.
- ໃນການຫຼິ້ນຄູ່ຄວນຈັດໃຫ້ມີການແຂ່ງຂັນເພື່ອເພີ່ມຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນແຕ່ບໍ່ຄວນເນັ້ນໃນເລື່ອງການຊະນະ
- ຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

1.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ

❖ ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ຕົວຢ່າງ ການຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

ຜູ້ນຳພາເດັກຫຼິ້ນໃຫ້ສັນຍານດ້ວຍຄຳສັ່ງ “ກຽມ.....ຫຼິ້ນ” ຫຼືເປົ້າໝາກຫວີດ 1 ຄັ້ງ ເດັກຜູ້ຢືນຢູ່ຫົວແຖວຂອງແຕ່ລະແຖວແລ່ນໄປຕັກເອົານ້ຳຢູ່ຄູ ທີ່ວາງຢູ່ໃນແຖວຂອງຕົນເອງໄປຮ່າຍລົງໃສ່ແກ້ວ, ຈາກນັ້ນໝູ່ແລ່ນກັບມາຢືນຢູ່ຫຼັງແຖວໃຫ້ຜູ້ຖັດໄປແລ່ນຕັກນ້ຳຮ່າຍຕ່າງຈົນສຸດແຖວ, ຖ້າແຖວໃດຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຫຼື ຕຸກຢ່າງເຕັມກ່ອນແມ່ນຊະນະ.

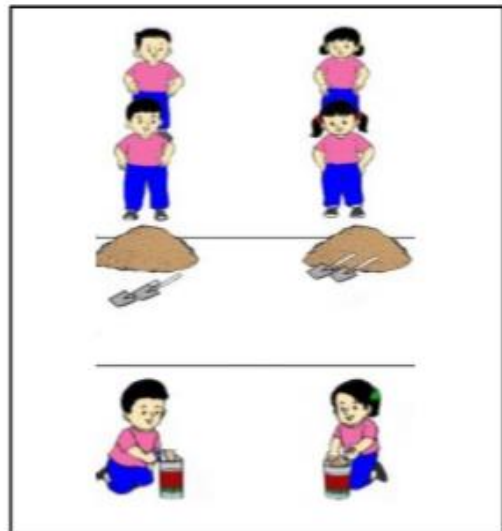
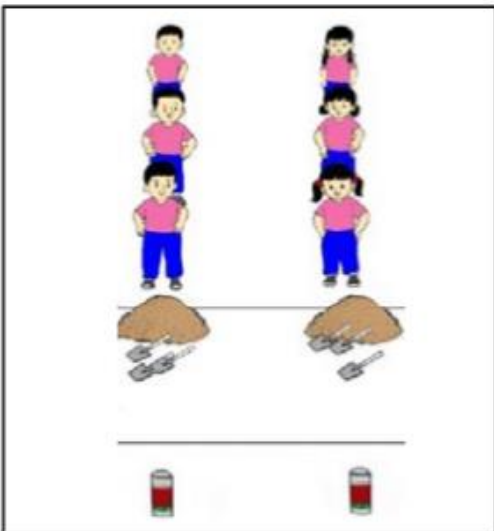


ຮູບເດັກຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນອີ່ມນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

❖ ການຫຼິ້ນຊາຍ

1. ການຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ

ເມື່ອໄດ້ຍິນສຽງຄູຕົບກອງ 1 ບາດ ເດັກຜູ້ທີ່ຢືນຢູ່ຫົວແຖວຂອງແຕ່ລະແຖວກໍ່ມລົງຈັບເອົາຊວ້ານ ເພື່ອກຽມຈະຕັດຊາຍ ຄູຕົບກອງ 2 ບາດໃຫ້ແຕ່ລະຄົນຕັກເອົາຊາຍໄປຮ່າຍໃສ່ກະປ່ອງ. ເມື່ອຮ່າຍແລ້ວໃຫ້ແລ່ນຖືຊວ້ານກັບຄືນປ່ຽນໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປຮ່າຍສ່ວນຕົນເອງໃຫ້ໄປຢືນຢູ່ຫຼັງແຖວ, ແຕ່ໃນເວລາຕັກຊາຍທ້າມບໍ່ໃຫ້ໄປຕັກເອົາຂອງແຖວອື່ນມາໃສ່, ຖ້າແຖວໃດຫາກເຕັມກ່ອນ ແມ່ນແຖວນັ້ນຊະນະ



ຮູບເດັກຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ

2. ການຫຼິ້ນຊາຍ (ການຮ່ວມຊາຍ)

ອຸປະກອນ:

ເຂົ້າທີ່ມີຮູເປັນລະບົບດີ(ບາງທີອາດຈະເອົາໄຈ້ແຂງແລ້ວເອົາເຂັ້ມແທງເປັນຮູແທນເຂົ້າກໍໄດ້) ຊາຍທີ່ແຫ້ງດີ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ການຮ່ວມຊາຍແຫ້ງດ້ວຍການໃຊ້ເຂົ້າ

- ບາດກ້າວທຳອິດໃຫ້ເດັກເອົາດິນຊາຍໂຮຍໃສ່ມືໃຫ້ລອດຜ່ານນິ້ວມືຂອງເຂົາກ່ອນ. ຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກນຳໃຊ້ເຂົ້າ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງມືຫຍັງເກີດຂຶ້ນ
- ໃຫ້ເດັກຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຮ່ອນແລ້ວ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຄ້າງຢູ່ເຂົ້າ
- ປ່ອຍໃຫ້ເດັກໄດ້ສັງເກດເບິ່ງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງດິນຊາຍ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ອະທິບາຍເຖິງກິດຈະກຳ.



ຮູບເດັກຮ່ວມຊາຍ

3. ການຮ່ວມດິນຊາຍຈາກທີ່ສູງ ແລະ ຈາກບ່ອນຕ່ຳ

- ເພີ່ມຄວາມສຳນຳມທາງດ້ານການຝັງ
- ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງຢືນຂຶ້ນ ແລະ ຈັບເຂົ້າໄວ້
- ເອົາດິນຊາຍໃສ່ລົງໄປໃນເຂົ້າ ແລ້ວໃຫ້ເດັກຮ່ວມຊາຍລົງໃສ່ໄຈ້ທີ່ເອົາປູຮອງຜືນໄວ້
- ໃຫ້ເດັກຝັງສຽງດິນຊາຍຕົກລົງໃສ່ໄຈ້
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນກ່ຽວກັບຖອກດິນຊາຍຈາກບ່ອນສູງລົງບ່ອນຕ່ຳ

4. ການພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນ

ອຸປະກອນ:

ດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ ແລະ ແບບພິມຮູບຕ່າງໆ ຫຼື ອຸປະກອນຜືນບ້ານກໍໄດ້.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກກວາດດິນຊາຍໃຫ້ຟຽງ
- ໃຫ້ເດັກເນັ້ນຝາມີ ແລະ ຕີນລົງດິນຊາຍເພື່ອເປັນຮູບມືປະໄວ້ (ແບບນີ້ສາມາດຫຼິ້ນຜູ້ດຽວໄດ້)
- ໃຫ້ເດັກເຊັ່ນນີ້ເທິງດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
- ໃຫ້ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຂອງເຂົາກ່ຽວກັບຮູບຟິມດັ່ງກ່າວ
- ໃຫ້ເດັກຕັກດິນຊາຍປຽກໃສ່ແບບຟິມຮູບຕ່າງໆແລ້ວຂ້ວມລົງໃຫ້ເປັນຮູບຕາມຟິມ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນຂອງຕົນຕາມຮູບຟິມແບບຕ່າງໆນັ້ນ

5. ການຜອງດິນຊາຍ

ເປັນການອອກ ແລະ ຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ,ແກ້ວ ແລະ ກັບຕ່າງໆທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ

ອຸປະກອນ:

- ກະປ່ອງເປົ່າຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ກະໂປະໜາກຜ້າວຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ກະດານນ້ອຍ (ເຈ້ຍແກ້ດ)
- ດິນຊາຍແຫ້ງ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກກອບເອົາດິນຊາຍແລ້ວໂຮຍລົງໃສ່ຝື້ນດິນ
- ໃຫ້ເດັກຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ໃຫ້ເດັກຖອກດິນຊາຍຈາກກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆກະປ່ອງໃສ່ກະປ່ອງໃຫຍ່ ແລະ ແຖອກດິນຊາຍຈາກກະປ່ອງ

ໃຫຍ່ໃສ່ກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆອັນ

6. ການປະດັບດິນຊາຍຕາມຮູບ

ອຸປະກອນ:

ຮູບແຕ້ມຕ່າງໆ, ກາວ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກທາກາວໃສ່ຮູບທີ່ມີໃນມືນັ້ນ
- ໂຮຍດິນຊາຍໃສ່ກາວທີ່ມີຢູ່ໃນຮູບນັ້ນ
- ໃຊ້ມືເນັ້ນດິນຊາຍລົງກາວໃຫ້ແຈບດີ

❖ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່

1. ການຫຼິ້ນດິນຊາຍຄູ່ຄວນໃຫ້ມີດິນແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
2. ຄູ່ຕ້ອງຕິດຕາມໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເດັກເອົາຊາຍສາດໃສ່ກັນ
3. ເມື່ອເລີກຫຼິ້ນທຸກຄັ້ງຕ້ອງເຂຍດິນຊາຍໃຫ້ຮຽບຮ້ອຍຄືກັບວ່າບໍ່ມີຄົນມາຫຼິ້ນ

4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຈະຕ້ອງອະນາໄມໃຫ້ສະອາດແລ້ວເກັບມື້ໄວ້ບ່ອນເກົ້າ

5. ຄູນຳພາເດັກຫຼິ້ນດິນຊາຍ ຫຼື ປະດັບປະດາອ່າງຊາຍທີ່ຢູ່ໃນຫ້ອງໃຫ້ເຂົ້າກັບໜ່ວຍການສອນໃນແຕ່ລະວັນ

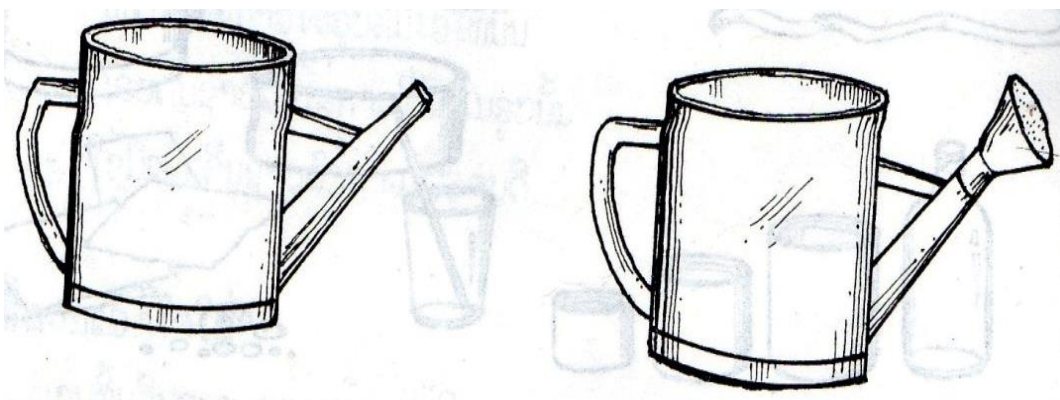
2. ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ກ. ການຖອກນ້ຳ

- ໃຫ້ເດັກເອົານ້ຳໃສ່ກະປ່ອງບົວຫົດຜັກ 2 ອັນໃຫ້ເຕັມ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດວ່ານ້ຳໄຫຼອອກຈາກບົວແນວໃດເມື່ອເວລາບົວງຽງ

ການດຳເນີນທີ1:

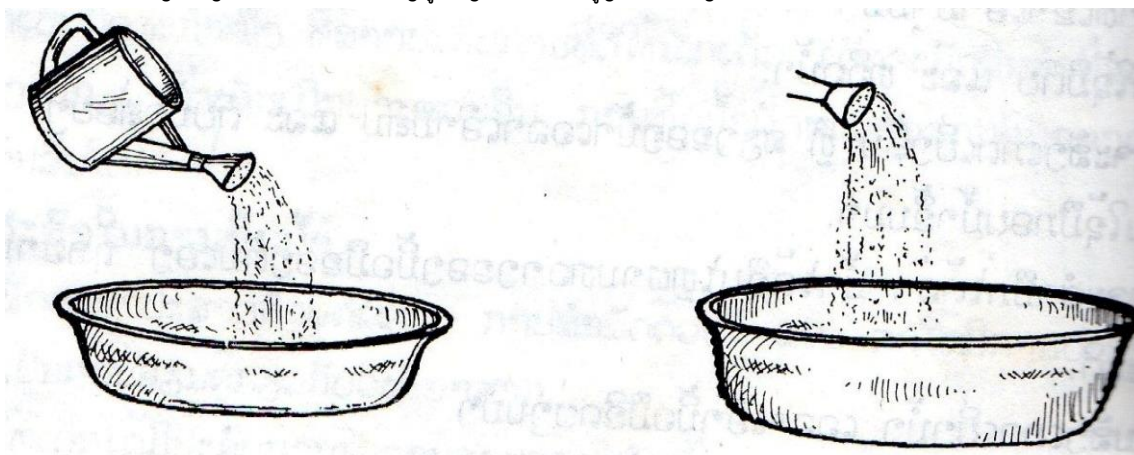
- ໃຫ້ເດັກຖອກນ້ຳອອກຈາກກະປ່ອງໃສ່ບົວຫົດຜັກນ້ອຍ
- ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງຢືກບົວຂຶ້ນ (ປະມານ 8-10 ນິ້ວ)
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດນ້ຳທີ່ໄຫຼອອກຈາກຮູບບົວ



ຮູບບົວ

ການດຳເນີນທີ2:

- ໃຫ້ເດັກຖອກນ້ຳອອກຈາກບົວໃນລະດັບສູງ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງໃນເວລານ້ຳຕົກຈາກບ່ອນສູງມັນຈະແຕກຈຳນອກຮູບບົວຫົດຜັກສະແດງເຖິງກະໝາກແຕກຕ່າງຂອງນ້ຳລອດຫົວບົວລົງສູ່ອ່າງໃນລະດັບສູງແຕກຕ່າງກັນ



ຮູບປົວນ້ຳ

ຂ. ຮ່າຍນ້ຳ

★ ຮ່າຍນ້ຳໂດຍຜ່ານຈວຍ

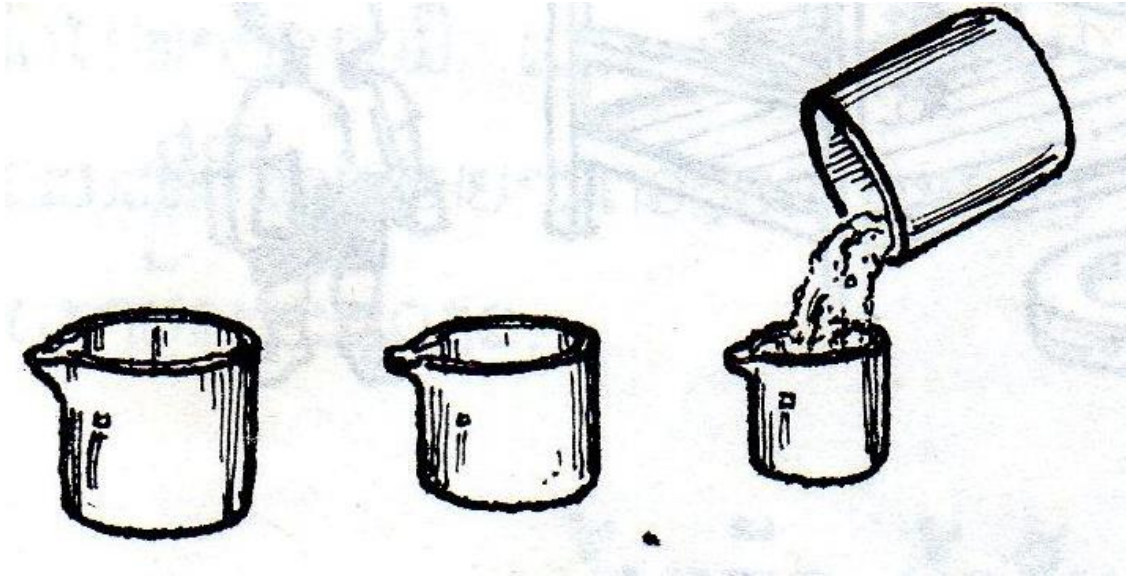
- ໃຫ້ເດັກຮ່າຍຈາກກະປ່ອງທີ່ມີນ້ຳເຕັມໃສ່ຊາມໂດຍຜ່ານຈວຍ (ທຳອິດຮ່າຍຢູ່ໃນລະດັບຕໍ່າຕໍ່ມາກໍ່ຈັດໃຫ້ຢູ່ໃນລະດັບສູງຂຶ້ນ)
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຂະນະທີ່ຮ່າຍນ້ຳ ແລະ ນ້ຳຕົກລົງໃສ່ຊາມ
- ໃຫ້ເດັກເຮັດຕາມແບບທີ່ຖອກນ້ຳໃສ່ແກ້ວປາກນ້ອຍໂດຍຜ່ານຂວຍ (ໃຫ້ເດັກປຽກທຽບວິທີຮ່າຍ - ຖອກທັງສອງແບບ)



ຮູບຮ່າຍນ້ຳໂດຍຜ່ານຈວຍ

★ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ອຸປະກອນສຳລັບບັນຈຸນ້ຳ

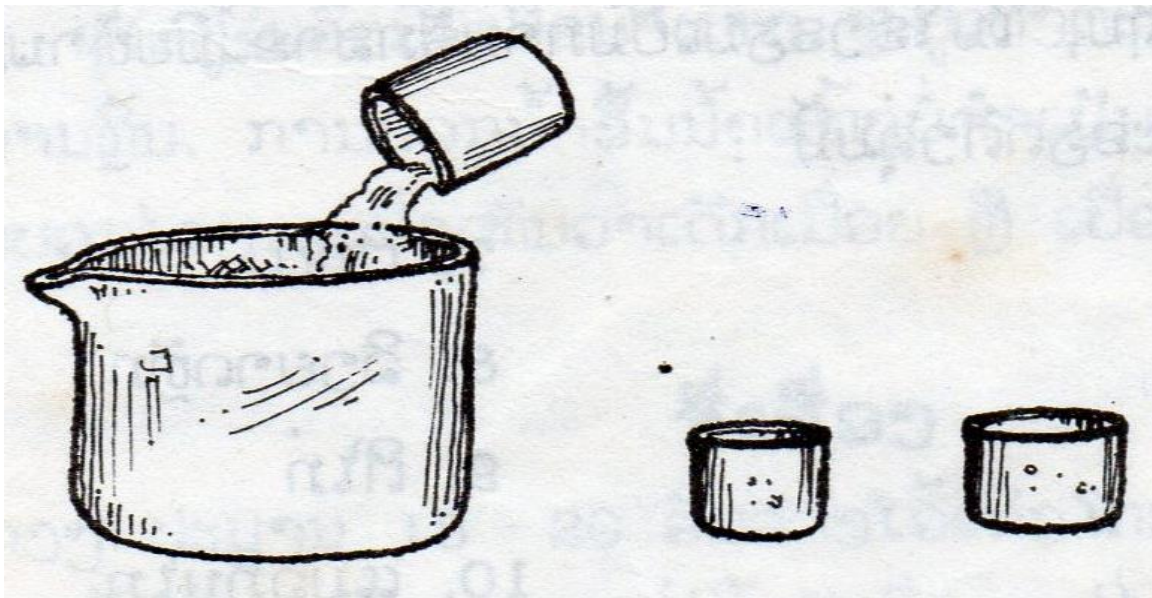
- ການຮ່າຍນ້ຳຈາກກະປ່ອງໜຶ່ງຫາອີກກະປ່ອງໜຶ່ງ ແລະ ຈາກກະປ່ອງໃຫຍ່ໃສ່ກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆອັນທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ.



ຮູບທີ່ປັ້ນຈຸນ້ຳ

- ການຮ່າຍນ້ຳຈາກກະປ່ອງນ້ອຍໃສ່ກະປ່ອງໃຫ່ຍ

ສະຫຼຸບ: ການຫຼິ້ນນຊາຍ, ຫຼິ້ນນ້ຳແມ່ນແບບຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກ ເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໜຸກສະໜາມ, ເດັກໄດ້ຮັບໂຮມເອົາປະສົບການແຫ່ງການຮຽນຮູ້, ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເຂົາມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງນຳອີກ.



ຮູບທີ່ປັ້ນຈຸນ້ຳ

ຄ. ການເປົ່າຟອງສະບູ

ອຸປະກອນ: ທໍ່ດູດ, ນ້ຳສະບູ

ວິທີປະຕິບັດ: ໃຫ້ເດັກເອົາປາຍທໍ່ດູດຈຸ່ມລົງໃນນ້ຳສະບູ, ຈາກນັ້ນກໍ່ເປົ່າເປັນຟອດອອກມາ.



ຮູບເດັກເປົ່າຝອງສະບູ

ສະນັ້ນ, ການຫຼິ້ນຊາຍ-ນ້ຳແມ່ນແບບຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກ, ເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ເດັກໄດ້ຮິບໂຮມເອົາປະສົບການໃນການຮຽນຮູ້ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ.

2. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

2.1 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່

2.1.1 ປະເພດຂອງເກມຈັບຄູ່ມີ 8 ປະເພດຄື:

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ຄືກັນ
2. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ
3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ
4. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຈຳນວນ ເທົ່າກັນ
5. ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ
6. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
7. ເກມຈັບຄູ່ຮູບສິ່ງຂອງທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
8. ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບພາບ

2.1.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ

- ສະຖານທີ່

- ອຸປະກອນ: ແມ່ນກະກຽມຕາມປະເພດຂອງເກມ
- ຄວາມພ້ອມຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນ

2.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ

1. ການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ຄືກັນ

• ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດຕາມຄວາມຕ້ອງ ແລະ ແນະນຳຂ້າງເທິງນັ້ນ

ການຜະລິດເກມຊະນິດນີ້ແຕ່ລະຄູ່ ຕ້ອງໃຫ້ມີຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍເທົ່າກັນ, ສີສັນຄືກັນ ຮູບທີ່ແຕ່ມຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນເຊັ່ນ ຮູບດອກໄມ້ 1 ດອກ ແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງກໍ່ແຕ້ມເຊັ່ນ ດຽວກັນ ແລະ ຮູບອື່ນ ຕາມຄວາມຕ້ອງການຮູບແຕ່ລະຊະນິດຕ້ອງແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 2 ແຜ່ນ ໃຫ້ເປັນຄູ່ກັນຈາກນັ້ນທາສີໃສ່ແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢ່າງຂາວຫໍ່. ຕົວຢ່າງ: ຮູບພາບ



ຮູບດອກໄມ້ຄູ່ກັບດອກໄມ້



ຮູບໄກ່ຄູ່ກັບຮູບໄກ່



ຮູບນົກຄູ່ກັບຮູບນົກ

• ວິທີຫຼິ້ນ(ວິທີນຳໃຊ້)

- ຄູ່ວາງແຜ່ນເກມຮູບໃດໜຶ່ງລົງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງວາງແຜ່ນທີສອງລົງຮຽງກັນແຕ່ຮູບສອງແຜ່ນທີ່ວາງລົງຮຽງກັນນັ້ນຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນ ແລະ ຄືກັນທຸກຢ່າງ (ເບິ່ງຕາມຮູບຂ້າງເທິງ).
- ຄູ່ຕ້ອໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເປັນບຸກຄົນ, ເປັນຄູ່ ຫຼື ເປັນກຸ່ມກໍ່ໄດ້ ແຕ່ຕ້ອງເຮັດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມແບບ ສ່ວນເກມຈັບຄູ່ ຊະນິດອື່ນ ກໍ່ຫຼິ້ນເຊັ່ນດຽວກັນ ຫຼິ້ນແບບດຽວກັນລາຍລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຕາມຮູບ.

2. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ

• ວິທີຜະລິດ

ແທກເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູບ ໃສ່ແຜ່ນເກມເວລາແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃສ່ຄຽງຄູ່ກັນໄດ້ເຊັ່ນ: ເຫຼັກຕະປູ ຄູ່ກັບ ເຕົາໄຟ ຄູ່ກັບ ຫົ່ມ, ຖ້ວຍ ຄູ່ກັບ ປ່ວງ, ຂຽງ ຄູ່ກັບ ພ້າ ແລະ ອື່ນ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢ່າງໃສ່ຫໍ່ອີກ

• ວິທີຫຼິ້ນ

ປະຕິບັດຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ຊະນິດອື່ນ

1. ເຫຼັກຕາປູ ຄູ່ກັບ ຄ່ອນຕີ



ເຫຼັກຕາປູ



ຄ້ອນຕີ

2. ເຕົາໄຟ ຄູ່ກັບ ຫໍ້



ເຕົາໄຟ



ຫໍ້

3. ຖ້ວຍ ຄູ່ກັບ ປວງ



ຖ້ວຍ



ປວງ

4. ຂຽງ ຄູ່ກັບ ຜ້າ



3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ

ວິທີຜະລິດ

ແທກ ແລະ ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຕາມຂະໜາດແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ ແຕ່ລະແຜ່ນຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ວ່າ ຮູບແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ຕ້ອງແມ່ນສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນທາງດ້ານການນຳໃຊ້ ແລະ ກຳມະພັນ (ສາຍເລືອດ) ເຊັ່ນ: ສາຍພົນຄູ່ກັບຄັນຣົມ, ໄກ່ແມ່ຄູ່ກັບໄກ່ນ້ອຍ ແລະ ອື່ນ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມແຕ່ລະຮູບໃຫ້ງາມແລ້ວ ໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່ຫຼັ່ງແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນໄວ້ເພື່ອຮັກສາສີສັນ ໃຫ້ງາມ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຍາວນານ.

ວິທີຫຼິ້ນ (ເປັນລາຍບຸກຄົນ)

ຄູ່ຈັບແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນສຽບໃສ່ບັດຄຳແລ້ວກໍ່ຊອກເອົາແຜ່ນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນ ສຽບໃສ່ທາງຂ້າງເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມແຕ່ວ່າຮູບແຕ່ລະຄູ່ທີ່ຈັບມາຄູ່ກັນນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນ ຫຼັງຈາກຄູ່ຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງແລ້ວຄູ່ຢາຍແຜ່ນເກມໃຫ້ເດັກຜູ້ລະ 1 ແຜ່ນແລ້ວໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມທີ່ມີຢູ່ໃນມືສຽບ ໃສ່ບັດຄຳ ຫຼັງຈາກນັ້ນ ເດັກຜູ້ໃດມີແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບກ່ຽວພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ແລ້ວນັ້ນໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມ ມາ ສຽບໃສ່ຂ້າງແຜ່ນນັ້ນເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມໃນມືເດັກ ຫຼື ຈະຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມແຂ່ງຂັນກັນກໍ່ໄດ້ຕາມເງື່ອນ ໄຂຕົວຈິງຜູ້ສອນ ແລະ ຈຳນວນເດັກຢູ່ໃນຫ້ອງ

ຕົວຢ່າງ: ໄກ່ແມ່ ຄູ່ກັບ ໄກ່ນ້ອຍ



ໄກ່ແມ່



ໄກ່ນ້ອຍ



ແມ່



ລູກ

4. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ

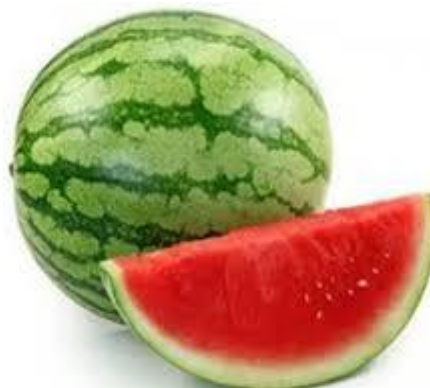
- ວິທີຜະລິດ

ແທກ ແລະ ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຕາມຂະໜາດທີ່ຕ້ອງການແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ວ່າຮູບແຕ້ມຈະຕ້ອງໃຫ້ຕ່າງກັນ ແຕ່ໃຫ້ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ ເຊັ່ນ: ໝາກອຶສອງໜ່ວຍ ຄູ່ກັບ ໝາກເຜັດສອງໜ່ວຍ, ດອກປົວໜຶ່ງດອກຄູ່ກັບດອກຈຳປາໜຶ່ງດອກ ຫຼື ຮູບອື່ນ ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ເໝາະສົມຂອງໜ່ວຍການສອນ.

- ວິທີຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຄຶກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ ຕົວຢ່າງ ຮູບພາບ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນທີ່ເທົ່າກັນ



ຮູບໝາກຫຸ່ງ



ຮູບໝາກໂມ



ຮູບໝາກນາວ



ຮູບໝາກສີດາ

5. ເກມຈັບຄູ່ຮູບຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ ວິທີຜະລິດ

ຫຼັງຈາກຕັດເຈ້ຍໄດ້ຕາມຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູບ ໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ ແຕ່ວາເວລາແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ນັ້ນແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມເປັນຕົວເລກ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມຮູບຈຳນວນເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ແຕ້ມນັ້ນເຊັ່ນ: ເລກ 1 ຄູ່ກັບໝວກໃບໜຶ່ງ, ເລກ 3 ຄູ່ກັບມົດຕັດສາມດວງ.

ວິທີຫຼິ້ນ

ວາງແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບຕົວເລກລົງ ຫຼື ສຽບໃສ່ຖົງບັດຄຳຕາມເງື່ອນໄຂທີ່ມີຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບພາບວັດຖຸສິ່ງຂອງຜິດຜັກຕ່າງ ທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນລົງຂ້າງແຜ່ນເກມທີ່ມີຕົວເລກນັ້ນລາຍລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຮູບແຕ້ມ.



1

ຮູບລົງ 1 ໂຕ ເທົ່າກັບ ເລກ 1



2

ຮູບລົງ 2 ໂຕ ເທົ່າກັບ ເລກ 2

6. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ

- ວິທີຜະລິດ:
 - ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປຽງຂະໜາດເທົ່າກັນ
 - ລວງຍາວແຕ່ລະປຽງ 10 ຊມ ລວງກວ້າງ 8 ຊມ
 - ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ເປັນຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
 - ຕົວຢ່າງ ຮູບຕາເວັນກັບຮູບດາວ
 - ທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມ
 - ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນການເຜື່ອຮັບປະກັນບໍ່ເປື່ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ
- ວິທີຫຼິ້ນ (ວິທີນຳໃຊ້)

ວິທີຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນໃນຂ້າງເທິງນັ້ນ.

ຕົວຢ່າງ ຮູບຕາເວັນ ກົງກັນຂ້າມກັບ ຮູບດາວ



ຮູບຕາເວັນ



ຮູບດາວ

7. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ

• ວິທີຜະລິດ

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປຽງ 10 ຊມ ແລະ ກວ້າງ 8 ຊມ ຫຼື ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍນັ້ນກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ ຕົວຢ່າງຮູບ ໝາກມ່ວງ, ໜ່ວຍໜຶ່ງໃຫຍ່, ໜ່ວຍໜຶ່ງນ້ອຍ.

- ທາສີຮູບທັງສອງແຜ່ນໃສ່ໃຫ້ງາມ
- ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ.

ວິທີຫຼິ້ນ (ວິທີນຳໃຊ້)

ວິທີຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນໃນຂ້າງເທິງນັ້ນ



ໝາກແຕງໃຫຍ່



ໝາກແຕງນ້ອຍ



ໝາກຮຸ່ງໃຫຍ່



ໝາກຮຸ່ງນ້ອຍ

8. ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບ

ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງ 10 ຊມ ແລະ ລວງກ້ວາງ 8 ຊມ ຫຼື

ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍກວ່ານັ້ນກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

- ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ

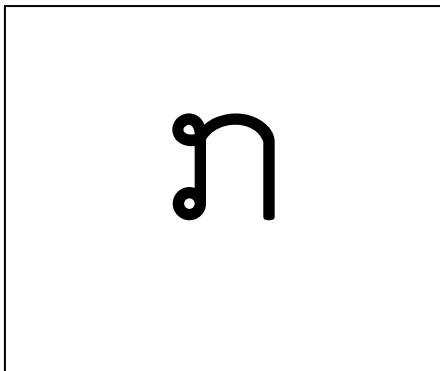
ຕົວຢ່າງ: ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ດ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບພາບເດັກນ້ອຍ

- ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ຮ ແຜ່ນໜຶ່ງແຕ້ມຮູບພາບເຮືອນ
- ທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃສ່ຂອບຂອງແຜ່ນເກມ
- ໃຊ້ຜ້າຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ

- ວິທີຫລິ້ນ (ວິທີນຳໃຊ້)

ວິທີຫລິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນນັ້ນ.

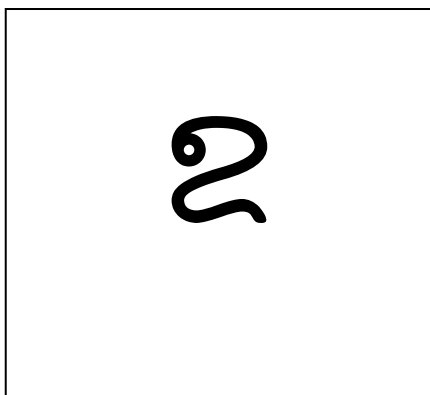
ຕົວຢ່າງ: ຮູບເກມ



ຕົວອັກສອນ ກ



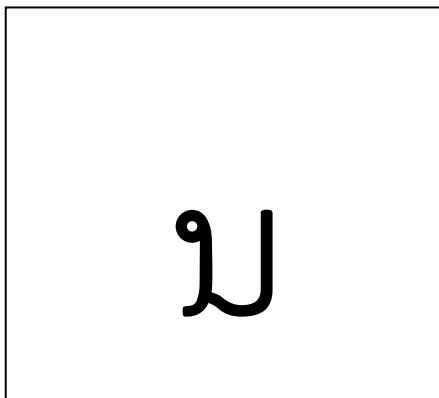
ຮູບພາບໄກ່



ຕົວອັກສອນ ຂ



ຮູບພາບໄຂ່



ຕົວອັກສອນ ນ



ຮູບພາບນົກ

ດ

ຕົວອັກສອນ ດ



ຮູບພາບເດັກ

ຮ

ຕົວອັກສອນ ຮ



ຮູບພາບເຮືອນ

2.2 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່

ເກມຕັດຕໍ່ຊ່ວຍເຝິກແອບໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຖືກຕັກແຍກອອກຈາກກັນ ມາຕໍ່ເຂົ້າກັນ ໃຫ້ເປັນຮູບທີ່ສົມບູນໄດ້.

ການຜະລິດເກມຕັດຕໍ່ ມີຫຼາຍຊະນິດແຕກຕ່າງກັນເຊັ່ນ: ເກມຕັດຕໍ່ 2 ປ່ຽນ, ຕັດຕໍ່ 4 ປ່ຽນ, ຕັດຕໍ່ 6 ປ່ຽນ, ຕັດຕໍ່ 8 ປ່ຽນ, 10 ປ່ຽນ, 12 ປ່ຽນ ຕາມຄວາມເໝາະສົມແຕ່ລະສໍາອາຍຸຂອງເດັກ.

ອຸປະກອນ

ເຈ້ຍແຂງ ຫຼື ກະດາດ, ເຈ້ຍຂາວແຜ່ນໃຫຍ່ ຫຼື ເຈ້ຍລາມຂາວ, ກາວ, ມົດຕັດ, ສໍ່ສີ, ສີທຽນ ຫຼື ສີນໍ້າ, ສະກອດໃສ, ກາລັບ ເຝີ, ຜ້າຢາງໃສ ຫຼື ຖົງຢາງຂາວ

ວິທີຜະລິດ

ຕັດໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 30 ຊມ x 24 ຊມ ຫຼື 30 ຊມ x 30 ຊມ ຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ. ແຕ້ມຮູບຕົວເລກ, ຕົວສັດໝາກໄມ້, ພືດ, ຄົນ ແລະ ອື່ນໆ ໃສ່ເຈ້ຍທັງສອງແຜ່ນນັ້ນ (ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນ) ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມ 2 ແຜ່ນນັ້ນໃຫ້ງາມຄືກັນທັງສອງແຜ່ນ (ທາສີນັ້ນຕ້ອງແມ່ນ 3 ສີພື້ນຖານ). ຕັດເຈ້ຍແຂງຂະໜາດເທົ່າກັນກັບເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບນັ້ນຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ. ໃຊ້ກາວທາເຈ້ຍແຂງໃຫ້ທົ່ວເບື້ອງໜຶ່ງແລ້ວນຳເອົາເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບໃສ່ນັ້ນມາຕິດໃສ່ເຈ້ຍແຂງເຮັດຄືກັນໝົດທັງ 2 ແຜ່ນຈາກນັ້ນ ຈຶ່ງນຳແຜ່ນໜຶ່ງມາຕັດເປັນ 2 ສ່ວນເທົ່າກັນແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່ທີ່ (ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ) ການຫໍ່ຜ້າຢາງໃສ່ແມ່ນເພື່ອຮັກສາສີທີ່ທາສີໃສ່ຮູບນັ້ນໃຫ້ງົດງາມ, ບໍ່ໃຫ້ສີຈາງ, ເຮັດໃຫ້ສີ ຫຼື ຮູບແຕ້ມຈະແຈ້ງ, ສິດໃສງົດງາມຄືເກົ່າ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ແຜ່ນຮູບເກມນັ້ນເປົາເປື້ອນອີກ.

• ວິທີໃຊ້ (ການນຳໃຊ້)

ສຳລັບເກມຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ ແມ່ນໃຫ້ເລືອກໃຊ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມຂອງເດັກແຕ່ລະສໍາອາຍຸຄື: ລ້ຽງເດັກ ແລະ ອະນຸບານ ແຕ່ວ່າການຕັດຄວນຄຳນຶງເຖິງຄວາມຮັບຮູ້ຂອງເດັກດັ່ງນີ້:

- ລ້ຽງເດັກໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 2 ປ່ຽນ.
- ອະນຸບານນ້ອຍ ຕັດເປັນ 4-6 ປ່ຽນ.
- ອະນຸບານກາງ ຕັດເປັນ 7-8 ປ່ຽນ.
- ອະນຸບານໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 9-10 ປ່ຽນ.
- ຫ້ອງກຽມ ຕັດເປັນ 12 ປ່ຽນ ຫຼື ຕັດເປັນເສັ້ນໂຄ້ງ.

2.2.1 ປະເພດຂອງເກມຕັດຕໍ່

ເກມຕັດຕໍ່ ມີຫຼາຍແບບເຊັ່ນ: ເກມຕັດຕໍ່ແບບ 2 ປ່ຽນ, 4 ປ່ຽນ, 6 ປ່ຽນ, 8 ປ່ຽນ, 10 ປ່ຽນ, 12 ປ່ຽນ.

ຕາມຄວາມເໝາະສົມກັບແຕ່ລະສໍາອາຍຸຂອງເດັກ.

2.2.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ

- ກະກຽມອຸປະກອນ ຫຼື ແບບເກມທີ່ຈະເອົາມາຫຼິ້ນ

2.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ

ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງສະເໜີຮູບພາບແຕ່ລະຄູ່, ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາແຜ່ນຮູບເກມປົນໃສ່ກັນແລ້ວແບ່ງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ: ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່



ຮູບເດັກຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່

2.3 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ

ເກມລຽງລຳດັບແມ່ນການຈັດລຽງຕາມຂະໜາດ, ປະລິມານນ້ອຍ-ໃຫຍ່, ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງຜູດ, ສັດ, ແມງໄມ້ຕ່າງໆ ເຊິ່ງເປັນເກມທີ່ເຝິກຄວາມຈຳຂອງເດັກໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນປະຈຳເຊັ່ນວ່າ:

- ເກມລຽງລຳດັບແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ ຫຼື ແຕ່ໃຫຍ່ ຫາ ນ້ອຍ.
- ລຽງລຳດັບແຕ່ ຕ່ຳ ຫາ ສູງ ຫຼື ແຕ່ສູງ ຫາ ຕ່ຳ.
- ລຽງລຳດັບແຕ່ ສັ້ນ ຫາ ຍາວ ຫຼື ແຕ່ຍາວ ຫາ ສັ້ນ.

2.3.1 ການກະກຽມ

ອຸປະກອນ ແຜ່ນເກມ

- ທາສີໃສ່ຮູບຂອງແຜ່ນເກມໃຫ້ງາມແລ້ວແຕ້ມຂອບໃສ່ຜ່ອມ
- ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ.

2.3.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ

- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະຄົນ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍ່ໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ
- ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ ຄູ່ສະເໜີຮູບເກມແຕ່ລະໃບໃຫ້ເດັກສັງເກດ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງປົນໃສ່ກັນແລ້ວຢາຍໃຫ້ເດັກແຕ່ລະຄົນໃຫ້ເທົ່າກັນ ເດັກຄົນໃດໄດ້ຮູບແມງກະເບື້ອໃຫຍ່ກວ່າໝູ່ຕ້ອງອອກມາວາງກ່ອນໝູ່ ຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກອອກມາລຽນຮູບພາບຕາມລຳດັບໃຫຍ່ນ້ອຍທີ່ຫຼຸດລົ້ນກັນ.

2.3.2 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ

ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເປັນບຸກຄົນຕາມຄວາມເໝາະສົມ

ຕົວຢ່າງ: ລຽງລຳດັບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ ແລະ ແຕ່ໃຫຍ່ ຫາ ນ້ອຍ



ຮູບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່



ຮູບແຕ່ໃຫຍ່ ຫາ ນ້ອຍ

3 ລຽງລຳດັບແຕ່ຕ່ຳ ຫາ ສູງ ຫຼື ແຕ່ສູງ ຫາ ຕ່ຳ



ຮູບລຽງລຳດັບແຕ່ຕ່ຳ ຫາ ສູງ



ຮູບລຽງລຳດັບແຕ່ສູງ ຫາ ຕໍ່າ

4 ລຽງລຳດັບແຕ່ ຍາວ ຫາ ສັ້ນ ຫຼື ແຕ່ ສັ້ນ ຫາ ຍາວ



ຮູບລຽງລຳດັບແຕ່ ຍາວ ຫາ ສັ້ນ



ຮູບລຽງລຳດັບແຕ່ ສັ້ນ ຫາ ຍາວ



ຮູບລຽງລຳດັບແຕ່ ຈ່ອຍ ຫາ ຕຸ້ຍ

❖ ເກມຈັດໜວດໝູ່

• ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດຕາມຄວາມຕ້ອງ
- ຕ້ອງໃຫ້ມີຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍເທົ່າກັບ 10 x 8 cm ຮູບຕາມໜ່ວຍການສອນໃສ່ແຜ່ນເກມຮູບລະ 2-3 ແຜ່ນຂຶ້ນໄປຈຳນວນນ້ອຍຫຼາຍແມ່ນຂຶ້ນກັບເກນອາຍຸຂອງເດັກ.

• ວິທີຫຼິ້ນ (ວິທີນຳໃຊ້)

- ຄູ່ວາງແຜ່ນເກມຮູບໃດໜຶ່ງລົງກັບຝື່ນໄວ້ເປັນກຸ່ມເລືອກເອົາແຜ່ນຮູບທີ່ມີຮູບໃນໜວດດຽວກັນມາລຽງຕໍ່ກັນເປັນກຸ່ມໃຫ້ເລືອກຕໍ່ໄປຈົນຄົບຈຳນວນຕ້ອງການ





❖ ເກມຈຳແນກສີ

ອຸປະກອນ ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍສີປະເພດຕ່າງໆ ນ້ຳສີ, ມິດຕັດ

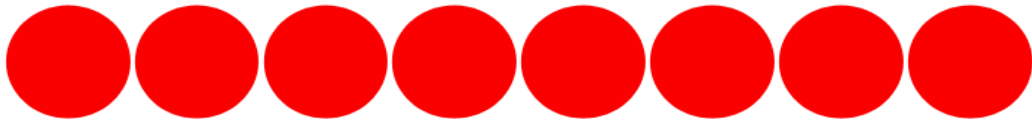
ວິທີຜະລິດມີຢູ່ 2 ຮູບແບບ

- ຮູບເກມປະກອບເກມຈຳແນກສີມີ 3 ສີ ຄື: ສີເຫຼືອງ, ສີຝາ, ສີແດງ

ຮູບແບບທີ 1

- ພື້ນ ຫຼື ກະດານ ຂະໜາດຂ້າງ 18x20 ຊມ, 16x18 ຊມ ເປັນຮູບສີ່ຫຼ່ຽມມົນທົນ ຫຼື ອາດຈະສ້າງຕາມຄວາມເໝາະສົມທີ່ຕ້ອງການ.
- ຢູ່ທາງໜ້າຂອງພື້ນແຕ້ມ ຫຼື ຕັດຕິດຮູບວົງມົນ 40 ຮູບ, ລັດສະໝີຂອງຮູບວົງມົນ 1 ຊມ
- ບັນດາຮູບວົງມົນຢູ່ພື້ນທາດ້ວຍສີພື້ນຖານ ເຊັ່ນ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຝາ.
- ຕົວຢ່າງ





2.4 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ

ເກມໂລມິໂນອາດຈະນຳໃຊ້ ຮູບສັດ, ຕົວເລກ, ພືດ... ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ສິ່ງເກດຮູບ ຫຼື ວັດຖຸທີ່ຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ ເກມໂດມິໂນໃຊ້ຫຼັກການຈັບຄູ່ຮູບນັ້ນເອງ ໃນແຕ່ລະແຜ່ນຈະມີຮູບຕ່າງກັນໃນເວລາຫຼິ້ນກໍຈະຕ້ອງເອົາຮູບມາຕໍ່ກັນໂດຍໃຫ້ຮູບທີ່ຄືກັນ ຫຼື ມີຄວາມສຳພັນກັນຕໍ່ກັນ.

2.4.1 ການກະກຽມ

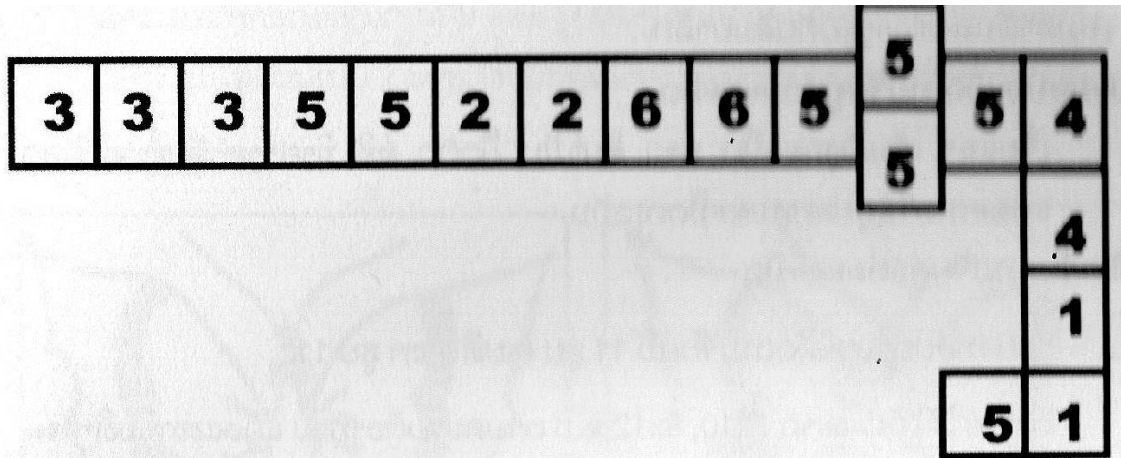
ອຸປະກອນ

- ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍລຳມຂາວ, ໄມ້ອັດ, ໄມ້ແປ້ນ, ສີນ້ຳມັນ, ສີສີ, ເລື້ອຍມື(ເລື້ອຍຫາງປາ), ມິດຕັດ ແລະ ກາວຂາວຊຸ່ນ.
- ຮູບສັດ, ຕົວເລກ, ພືດ...
- ວິທີຜະລິດ
 - ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດສີ່ຫຼ່ຽມບາວ
 - ລວງກວ້າງ 5-8 ຊມ
 - ລວງຍາວ 10-12 ຊມ
 - ຖ້າມັກຂະໜາດໃດແມ່ນຜະລິດຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ບໍ່ໃຫ້ໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍເກີນໄປ.
 - ຄວາມໜາຂອງເຈ້ຍ ຫຼື ໄມ້ 3 ມິນລິແມັດ.
 - ຫຼັງຈາກຕັດໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວມາແບ່ງເປັນ 2 ສ່ວນໃຫ້ເທົ່າກັນ (ເບິ່ງຮູບທີ1)
 - ແຜ່ນເກມໂດມິໂນທັງໝົດມີ 28 ແຜ່ນ (1 ຊຸດ)
 - ທາງເບື້ອງໜ້າແຜ່ນເກມແຕ້ມຮູບ ຫຼື ຕິດຮູບຫຍິບໃສ່ກໍ່ໄດ້ ເຊັ່ນ: ຕົວເລກ, ໝາຍຈຳ, ຮູບເລຂາຄະນິດຮູບໝາກໄມ້, ວັດຖຸອື່ນ ແລ້ວໃສ່ສີໃຫ້ງາມເປັນຕົ້ນແມ່ນ 3 ສີພື້ນຖານເຊັ່ນ:ແດງເຫຼືອງ, ຝາ.
 - ໃນເວລາຜະລິດນັ້ນ (ກໍ່ຕ້ອງແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ) ຜູ້ຜະລິດຈະຕ້ອງກຳນົດສິ່ງທີ່ຈະແຕ້ມເຊັ່ນແຕ້ມເລກ 1-5 ຫຼື ຮູບພາບ 5 ຊະນິດ ຫຼື ອາດຈະຫຼາຍກວ່າ 5 ຮູບຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຈະນຳໃຊ້ ຮູບທີ່ຈະແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແບ່ງແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ (ຖ້າຫຼິ້ນ 4 ຄົນຈະໄດ້ຜູ້ລະ 7 ແຜ່ນຖ້າຫຼິ້ນ 2 ຄົນ).

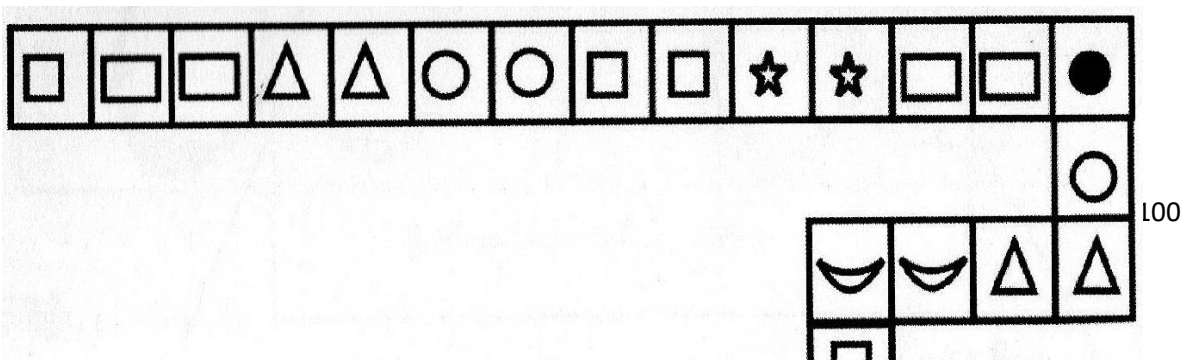
0 0	1 1	2 2	3 3	4 4	5 5	6 6
0 1	1 2	2 3	3 4	4 5	5 6	
0 2	1 8	2 4	3 5	4 6		
0 3	1 4	2 5	3 6			
0 4	1 5	2 6				
0 5	1 6					
0 6						

2.4.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ

- ຈະໄດ້ຜູ້ລະ 14 ແຜ່ນໃຜມີຕົວເລກຕໍາກວ່າໜູ່ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ນັ້ນໄປກ່ອນ ຫຼື ອາດຈະແບ່ງກໍ່ໄດ້
- ຜູ້ໃດໄປກ່ອນແມ່ນໃຫ້ເອົາແຜ່ນເກມໂດມິໂນວາງລົງແລ້ວໃຫ້ໜູ່ຜູ້ທີ່ຖືກຜຽນໄປນັ້ນເອົາວາງລົງຕໍ່ໃສ່ເອົາສິ້ນເບື້ອງຊ້າຍຂອງແຜ່ນທີ່ຈະວາງລົງໃໝ່ຕໍ່ໃສ່ສິ້ນເບື້ອງຂວາຂອງແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນແຕ່ຮູບນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນເຮັດຄືແນວນັ້ນຈົນໝົດແຜ່ນເກມ ຫຼື ອາດຈະບໍ່ໝົດກໍ່ມີບາງຄັ້ງຖ້າຖືກຜຽນຂອງໃຜໄປແຕ່ບໍ່ມີຮູບຕໍ່(ໝາຍຄວາມວ່າບໍ່ມີຮູບທີ່ຄືກັນມາຕໍ່) ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປເອົາຮູບມາຕໍ່ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ໃດມີຮູບອີກແລ້ວ ຫຼື ອາດຈະໝົດແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃນມືແມ່ນຄິດໄລ່ໄດ້ ຫຼື ເສຍດັ່ງນີ້:
- ຖ້າເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກໃຫ້ສະເລ່ຍຕົວເລກທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນເກມໂດມິໂນຂອງແຕ່ລະຄົນໃຫ້ຜູ້ມີແຜ່ນໂດມິໂນໜ້ອຍກວ່າແມ່ນຜູ້ຊະນະ(ສໍາລັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບວກເລກໄດ້)



ຮູບທີ 1 ຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກ



ຮູບທີ 2 ຫຼັ້ນເກມໂດມິໂນແທນຮູບເລຂາຄະນິດ

2.4.3 ການດຳເນີນການຫຼັ້ນເກມໂດມິໂນ

ຄູອະທິບາຍ-ສາທິດວິທີຫຼັ້ນໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງ, ເດັກຫຼັ້ນເປັນບຸກຄົນ ຫຼື ຄູ່ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

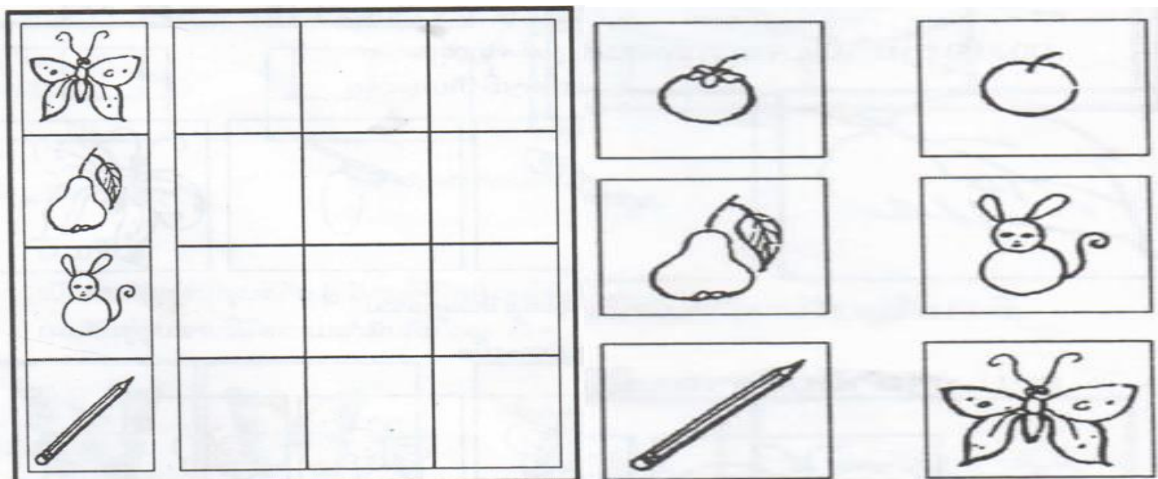
2.5 ການຫຼັ້ນເກມລອດໂຕ

2.5.1 ການກະກຽມ

ອຸປະກອນ: ແຜ່ນເກມ, ຮູບຟາບ

2.5.2 ວິທີຫຼັ້ນເກມລອດໂຕ

ເກມນີ້ຈະຊ່ວຍເຝິກແອບໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກປະເພດວັດຖຸທີ່ຢູ່ໃນລັກສະນະຊ້ອນກັນ ຫຼື ຮູບສິ່ງຂອງຕ່າງໆ ຫຼາຍຊະນິດຢູ່ໃນຮູບດຽວກັນ ໃຫ້ເດັກສຶກສາລາຍລະອຽດຂອງຮູບ.



2.5.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ

ອະທິບາຍ-ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງ, ເດັກຫຼິ້ນເປັນຄູ່ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

3. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້

3.1 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ

ໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນ ຫຼື ການໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ການສະແດງອອກໃນການຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆ ຂຶ້ນມາ, ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຄູ່ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງສະແດງທຳທາງໃຫ້ເດັກເບິ່ງ ຄູ່ເປັນພຽງຜູ້ບອກທຳທາງບອກສະຖານະການຕ່າງໆ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນແບບ ແລະ ສະແດງອອກຈົນຕະນາການຂອງເຂົາ.

ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກຫຼິ້ນກັນຢ່າງກ້ວາງຂວາງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງບົດບາດການປະພຶດ, ການເຮັດວຽກຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ໂດຍການສ້າງສະຖານະການ. ໃນເວລາຫຼິ້ນເດັກຈະຮູ້ຈັກຕົນເອງຮຽນຮູ້ຜູ້ອື່ນໆ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຂ້າງ ພ້ອມນັ້ນເດັກກໍ່ຈະມີຈົນຕະນາການຂອງຕົນ. ເດັກຈະສົມມຸດເອົາວັດຖຸຕ່າງໆ ຂຶ້ນມາແທນສິ່ງຂອງເຊັ່ນ: ເອົາໃບໄມ້ມາສົມມຸດເປັນຜັກ ເປັນດອກໄມ້, ເປັນເງິນ... ບາງຄັ້ງເຂົາກໍ່ສົມມຸດນຳໃຊ້ວັດຖຸຕ່າງໆຈາກສິ່ງແວດລ້ອມຂອງເຂົາ ສະນັ້ນສິ່ງທີ່ດີທີ່ສຸດຄູ່ຄວນກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກດ້ວຍການຈັດກຽມອຸປະກອນໄວ້ທີ່ມຸມໃດໜຶ່ງຂອງຫ້ອງ ໃຫ້ເດັກໄດ້ເລືອກດ້ວຍຕົນເອງເຊັ່ນ: ມຸມເຮືອນນ້ອຍ ມຸມຮ້ານຄ້າ, ມຸມແພດ ອຸປະກອນຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນຄວນຈັດໄປຕາມຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ ຫຼື ອາດຈະຈັດໃຫ້ເຂົ້າກັບໜ່ວຍການສອນປະຈຳອາທິດຢຶ່ງເປັນການດີທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ໜ່ວຍໝາກໄມ້ຄູ່ຄວນຈັດຮູບພາບ ຫຼື ອຸປະກອນຕ່າງໆ ທີ່ກ່ຽວກັບໝາກໄມ້ຊະນິດຕ່າງໆ ເຂົ້າມາໄວ້ໃນມຸມຂາຍເຄື່ອງ. ຖ້າຫາກຄູ່ຫາກຈັບໄວ້ຕາຍຕົວ(ຖາວອນ) ເດັກຈະເປື້ອ ແລະ ບໍ່ຢາກເຂົ້າໄປຫຼິ້ນ ນອກຈາກນັ້ນຄູ່ຄວນຈັດເຄື່ອງຂອງໃຊ້ອື່ນໆ ມາໄວ້ເຊັ່ນ: ອາດຈະປ່ຽນມຸມເຮືອນນ້ອຍ ມາເປັນເຮືອນພະຍາບານ, ໂຮງການໄປສະນີ....

3.1.1 ການກະກຽມ

- ສະຖານທີ່
- ອຸປະກອນ

3.1.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ

ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຊະນິດຕ່າງໆ ເປັນການຊ່ວຍຂະຫຍາຍຈົນຕະນາການ ແລະ ແນວຄິດລີ້ເລີ່ມຂອງເດັກ. ຝະເຮແບນນັກສຶກສາສາດຂອງເຢຍລະມັນ ເຊິ່ງຜູ້ໃນວົງການສຶກສາຖືວ່າເປັນວິດາຂອງວຽກງານອະນຸບານໄດ້ສ້າງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນເປັນຈຳນວນຫຼວງຫຼາຍຊຶ່ງລາວເອີ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວວ່າ: “ຂອງຂັວນ”

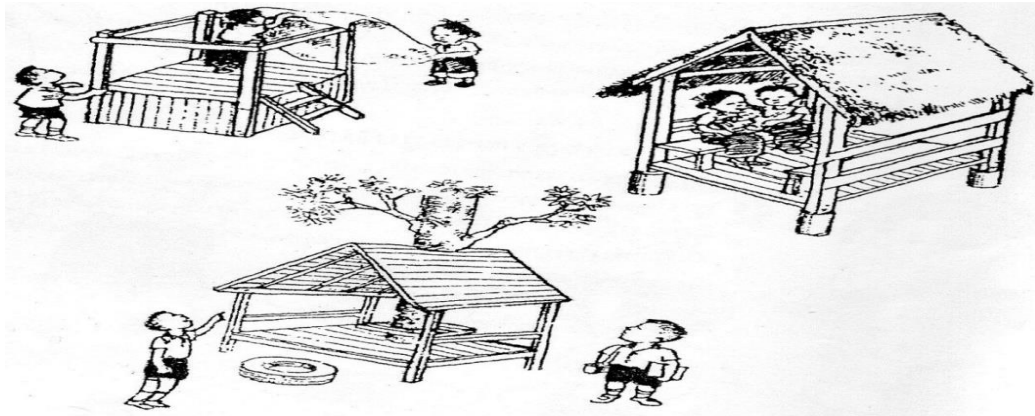
3.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ

ຕົວຢ່າງ: ການຫຼິ້ນມຸມເຮືອນນ້ອຍ

ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍຄືກິດຈະກຳທີ່ແສນຈະມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ເພາະເດັກໄວນີ້ມັກຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ເຊິ່ງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ການສະແດງອອກ, ການຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆ ເກີດຂຶ້ນມາ. ການນຳພາເດັກຫຼິ້ນກິດຈະກຳປະເພດນີ້ ຄູ່ບໍ່ຈຳເປັນສະແດງທຳທາງໃຫ້ເດັກເບິ່ງພຽງແຕ່ເປັນຜູ້ບອກທຳທາງ, ບອກສະຖານະການເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນແບບ ແລະ ສະແດງຈົນຕະນາການຂອງເຂົາເຈົ້າ, ເດັກຈະຄິດເຮັດທຳທາງຮຽນແບບ ຫຼື ແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ສົມມຸດຂຶ້ນເອງຕາມຄວາມຄິດຂອງເຂົາເຊັ່ນ: ການຮຽນແບບບຸກຄົນຕ່າງໆ ການໄປຕະຫຼາດ ການລ່າສັດ, ການເຮັດວຽກຕ່າງໆ ດັ່ງນັ້ນການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ ພວກເຮົາຈິ່ງມີການແນະນຳໃຫ້ມີການຈັດສ້າງໃຫ້ມີເຮືອນນ້ອຍໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ນອກເດີ່ນກໍ່ໄດ້ ເພາະເດັກມັກຫຼິ້ນຢູ່ໃນເຮືອນນ້ອຍໂດຍເດັກຈະພາ

ພວກໜູ່ເພື່ອນເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນຢູ່ໃນເຮືອນນ້ອຍ ເພື່ອຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນບົດບາດຕ່າງໆເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາອາລົມ ແລະ ສັງຄົມ. ເດັກຈະເກີດຄວາມພໍໃຈໃນການຫຼິ້ນແບບຊີວິດທີ່ແທ້ຈິງ.

ໃນການຈັດມຸມເຮືອນນ້ອຍຄວນເປັນເຮືອນທີ່ເຄື່ອນຍ້າຍໄດ້ງ່າຍ, ຈິງບໍ່ຄວນຝັງເສົາລົງດິນ (ໃນກາງເດີນ) ເຮືອນນ້ອຍອາດຈະໃຊ້ອຸປະກອນໄດ້ຫຼາຍໆແນວຕາມຄວາມພ້ອມ ແລະ ເໝາະສົມຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນເຊັ່ນ: ແກ້ດໄມ້, ໄມ້ໄຜ່, ຫຍ້າຄາ, ໃບຫຍ້າ, ໃບຜ້າວ, ໃບຕອງ, ຜ້າແຜ ແລະ ອື່ນໆ.



ຮູບເຮືອນນ້ອຍທີ່ຄວນຈັດໃນເດີນໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ

3.2 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ

ມຸມອ່ານ: ມີອ່ານໂປສະເຕີ, ອ່ານຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານ ແລະ ປຶ້ມເລື່ອງ...

3.2.1 ການກະກຽມ

ອຸປະກອນ : ມີປຶ້ມນິທານ-ເລື່ອງ, ຮູບພາບ, ໂປສະເຕີພະຍັນຊະນະ ແລະ ຕົວເລກ...

3.2.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ

- ຄູ່ສະເໜີມຸມຫຼິ້ນ
- ໃຫ້ເດັກເລືອກມຸມຫຼິ້ນ
- ຈັດເດັກເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນຕາມທີ່ເດັກເລືອກ

3.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ

ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານແມ່ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າມຸມອ່ານໂດຍອ່ານປຶ້ມເລື່ອງ-ນິທານ, ອ່ານພະຍັນຊະນະຕາມຮູບພາບຕ່າງໆ...

3.3 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ

ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ : ໄດ້ແກ່ມຸມເຄື່ອງຊັ່ງ, ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ, ຊາຍ, ແວ່ນຂະຫຍາຍ, ແກ່ນພືດຊະນິດຕ່າງໆ ແລະ ການງອກຂອງພືດ...

3.3.1 ການກະກຽມ

- ອຸປະກອນມີ: ເຄື່ອງຊັງ, ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ, ຊາຍ, ແວ່ນຂະຫຍາຍ, ແກ່ນພືດຊະນິດຕ່າງໆ ແລະ ການງອກຂອງພືດ...

- ສະຖານທີ່

3.3.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ

- ຄຸສະເໜີມຸມຫຼິ້ນ
- ໃຫ້ເດັກເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ, ຊາຍ...
- ຈັດເດັກເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

3.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ

ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດແມ່ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນໂດຍມີເຄື່ອງຊັງ, ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ, ຊາຍ, ແວ່ນຂະຫຍາຍ, ແກ່ນພືດຊະນິດຕ່າງໆ ແລະ ການງອກຂອງພືດ...ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນອິດສະຫຼະຢ່າງມີຄວາມເປົກບານມ່ວນຊື່ນ.

3.4 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ

ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດກະດຸມເສື້ອ(ກະດຸມແຕ້ບ, ກະດຸມມີຮູ) ຊີບໂສ້ງ, ກອງກະແຊກ, ໄມໂຄໂຟນ, ປຼອກ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ.

3.4.1 ການກະກຽມ

- ອຸປະກອນມີ: ກະດຸມເສື້ອ(ກະດຸມແຕ້ບ, ກະດຸມມີຮູ) ຊີບໂສ້ງ, ກອງກະແຊກ, ໄມໂຄໂຟນ, ປຼອກ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
- ຄວາມພ້ອມຂອງຄູ ແລະ ເດັກ

3.4.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ

- ຄຸສະເໜີມຸມຫຼິ້ນ
- ໃຫ້ເດັກເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ກະດຸມເສື້ອ(ກະດຸມແຕ້ບ, ກະດຸມມີຮູ) ຊີບໂສ້ງ, ກອງກະແຊກ, ໄມໂຄໂຟນ, ປຼອກ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
- ຈັດເດັກເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

3.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ

ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດແມ່ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມໃຈໂດຍມີກະດຸມເສື້ອ(ກະດຸມແຕ້ບ, ກະດຸມມີຮູ) ຊີບໂສ້ງ, ກອງກະແຊກ, ໄມໂຄໂຟນ, ປຼອກ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ....ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບອິດສະຫຼະຢ່າງມີຄວາມເປົກບານມ່ວນຊື່ນ.

ຮູບພາບ

3.5 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ

ມຸມສິລະປະສ້າງສັນມີ: ຕັດ, ຕິດ, ແຕ້ມຕາມເສັ້ນ, ແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ, ຂີດເສັ້ນຊື່ ແລະ ເສັ້ນກົງ, ປັ້ນ, ທາສີ ແລະ ຮ້ອຍ.

3.5.1 ການກະກຽມ

- ອຸປະກອນມີ: ຮູບພາບ, ສໍສີທຽນ-ສີໄມ້, ສໍດໍາ, ດິນປັ້ນ, ເຊືອກຟາງ ຫຼື ດ້າຍ, ທໍ່ສໍາລັບຮ້ອຍ...

3.5.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ

- ຄຸສະເໜີມຸມຫຼິ້ນ
- ໃຫ້ເດັກເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ຕັດ, ຕິດ, ແຕ້ມຕາມເສັ້ນ, ແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ, ຂີດເສັ້ນຊື່ ແລະ ເສັ້ນກົງ, ປັ້ນ, ທາສີ ແລະ ຮ້ອຍ.
- ຈັດເດັກເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

3.5.3 ການດໍາເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ

ການດໍາເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນແມ່ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມຄວາມມັກຂອງໃຜລາວໂດຍມີເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ການຕັດ, ການຕິດ, ການແຕ້ມຕາມເສັ້ນ, ແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ, ຂີດເສັ້ນຊື່ ແລະ ເສັ້ນກົງ, ການປັ້ນ ການທາສີ ແລະ ການຮ້ອຍ. ເພື່ອໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບອິດສະຫຼະ, ເປັນການຜ່ອງຄາຍທາງດ້ານອາລົມ, ໃຫ້ເດັກມີແນວຄວາມຄິດລີ້ເລີມສ້າງສັນຈົນຕະນາການ.

3.6 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ

ມຸມເກມການສຶກສາມີຄື: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຜະຍັນຊະນະ, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມຈັດໝວດໝູ, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ.

3.6.1 ການກະກຽມ

- ອຸປະກອນມີ: ແຜ່ນເກມ, ຮູບພາບ, ຜະຍັນຊະນະ, ຕົວເລກ...

3.6.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ

- ຄຸສະເໜີມຸມຫຼິ້ນ
- ໃຫ້ເດັກເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຜະຍັນຊະນະ, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມຈັດໝວດໝູ, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ.
- ຈັດເດັກເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

3.6.3 ການດໍາເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ

ການດໍາເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາແມ່ນໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມຄວາມມັກຂອງໃຜລາວໂດຍມີເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນມຸມເຊັ່ນ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຜະຍັນຊະນະ, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມຈັດໝວດໝູ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ. ອາດຈະຫຼິ້ນເປັນບຸກຄົນ, ເປັນກຸ່ມ ຫຼື ເປັນທີມ. ເພື່ອໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບອິດສະຫຼະ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ, ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ໃຈຄວາມ

ໃນບົດນີ້ໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນຮູ້ເຖິງການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ໃນນັ້ນປະກອບມີການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ, ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະ ການຫຼິ້ນຕາມມຸມມອງການຮຽນຮູ້. ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກແມ່ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຕາມປະເພດ ຫຼື ແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆທີ່ຄູໄດ້ຈັດໃຫ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ໃນເດີນຫຼິ້ນ ເຊິ່ງເດັກຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ຮູ້ຈັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນພາຍຫຼັງທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ ເຊິ່ງຈະຊ່ວຍສ້າງໃຫ້ເດັກເປັນຄົນມີລະບຽບວິໄນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ, ຮູ້ຈັກແກ້ໄຂບັນຫາໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງ.

ຜ່ານການຫຼິ້ນເດັກແຕ່ລະຄົນໄດ້ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈື່ຈຳບົດຮຽນຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ຮຽນມາ, ການຫຼິ້ນຄວນຈັດແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆ ໃຫ້ເໝາະສົມຕາມຄວາມຮັບຮູ້ຂອງເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸ ຈາກງ່າຍຫຍາຍກ ຂໍ້ສຳຄັນໃນເວລາຫຼິ້ນຄູບໍ່ຄວນເຄັ່ງຄັດໃນການຫຼິ້ນເກີນໄປຈົນເຮັດໃຫ້ເດັກຂາດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຂາດຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນ.

ວຽກມອບໝາຍ

- ໃຫ້ນັກຮຽນຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະເພດຕ່າງໆໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ນອກເດີນຕາມຄວາມເໝາະສົມ

ຄຳຖາມ

1. ການຫຼິ້ນມີຄວາມໝາຍສຳຄັນແນວໃດຕໍ່ກັບເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ?
2. ຈິ່ງອະທິບາຍການຫຼິ້ນແຕ່ລະປະເພດມີຄືແນວໃດ?

ບົດທີ 5

ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສື່ ແລະ ການນຳໃຊ້ສື່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ

ເວລາ 3 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນໄດ້.
- ປະດິດແບບຫຼິ້ນໄດ້.
- ຜະລິດສິ່ງສໍາລັບການຫຼິ້ນໄດ້
- ນຳໃຊ້ສິ່ງເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາໄດ້

1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນ

❖ ຄວາມໝາຍຂອງແບບຫຼິ້ນ

ແບບຫຼິ້ນໝາຍເຖິງສິ່ງການຮຽນ - ການສອນທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກເຂົ້າສູ່ການຮຽນ ເຊິ່ງເປັນຈຸດໃຈກາງທີ່ນຳເອົາຄວາມຮູ້ຈາກບົດຮຽນໄປສູ່ຜູ້ຮຽນໂດຍເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາໃຫ້ດີຂຶ້ນຕາມແຕ່ລະສຳອາຍຸ. ອຸປະກອນການຫຼິ້ນ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນແມ່ນໄດ້ມາຈາກທຳມະຊາດ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ຜະລິດຈາກໂຮງງານຕ່າງໆເຊິ່ງໄດ້ແບ່ງປະເພດອຸປະກອນອອກເປັນ 4 ປະເພດຄື: ປະເພດທີ່ເປັນຂອງຈິງ ເຊັ່ນ: ໝາກໄມ້ສົດ, ຜັກສົດ.....ສັດຕ່າງໆ; ປະເພດທີ່ເປັນເຄື່ອງຈຳລອງ (ຂອງສຳເລັດຮູບ): ໝາກໄມ້ຢາງ, ຜັກຢາງ; ປະເພດທີ່ເປັນຮູບພາບ ແລະ ປະເພດສັນຍາລັກ; ປະເພດອຸປະກອນທີ່ຜະລິດຈາກສິ່ງເສດເຫຼືອ.

❖ ຄວາມສໍາຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນ

+ ສໍາລັບເດັກອ່ອນ

- ເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້, ພັດທະນາທາງດ້ານຮ່າງກາຍ
- ພັດທະນາປະສາດສຳຜັດ, ຈົນຕະນາການໃຫ້ແກ່ເດັກ
- ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈ, ຈິດໃຈຂອງເດັກເຊິ່ງຊ່ວຍໃຫ້ການເຝິກແອບປະສົບຜົນສຳເລັດ ແລະ ມີສະມັດຕະພາບສູງ

+ ສໍາລັບເດັກອະນຸບານ

- ເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຄວາມຈິງຫຼາຍຂຶ້ນ
- ສ້າງຄວາມສົນໃຈໃຫ້ແກ່ເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີແນວຄິດສ້າງສັນ ແລະ ເຂົ້າໃຈບົດຮຽນໄດ້ງ່າຍ
- ເດັກສາມາດສະຫຼຸບບົດຮຽນໄດ້ເອງ

2. ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ

ການປະດິດແບບຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ມີພອນສະຫວັນ ແລະ ມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງມີຈົນຕະນາການເຂົ້າໃນການປະດິດອອກແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆ ໂດຍອີງໃສ່ແບບຫຼິ້ນແຕ່ລະຊະນິດການປະດິດແບບຫຼິ້ນອາດຈະແຕກຕ່າງກັນຕາມປະເພດການຫຼິ້ນເຊັ່ນ: ການປະດິດແບບຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ, ການປະດິດແບບຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ, ການປະດິດແບບຫຼິ້ນແຂ່ງກັນ...

ຕົວຢ່າງ: 1. ການປະດິດແບບຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນເຊັ່ນ: ແບບຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ

ອຸປະກອນ

ແມ່ນໃຊ້ເຈ້ຍ, ກະດາດແຂງ ຫຼື ແກ້ວມາຜະລິດເປັນຮູບຮ່າງວັດຖຸ, ຄົນ, ສັດ....
ຕົວຢ່າງ ຮູບພາບມຸມສ້າງສັນ



ຕົວຢ່າງ 2: ການປະດິດແບບຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ: ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ ໄມ້ເຄື່ອງຕ່າງ

ອຸປະກອນ:

- ໄມ້ໄຜ່
- ສິ້ວ
- ຄ້ອນຕີ
- ພ້າ

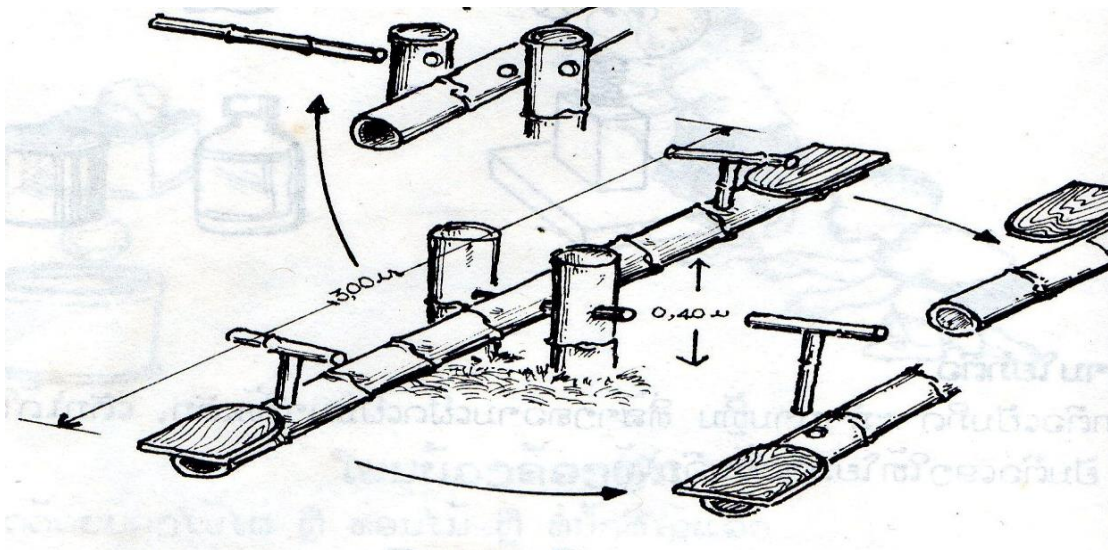
ການອອກແບບປະດິດ:

ເອົາໄມ້ໄຜ່ຍາວປະມານ 3 ແມັດ ແລະ ອີກໄມ້ໄຜ່ສອງທ່ອນຍາວປະມານ 1 ແມັດ, ຝັງດິນເລິກ 0.40 ແມັດ ແລ້ວຂຸດເປັນສອງຂຸມຫ່າງກັນປະມານ 40 ຊັງຕີແມັດແລ້ວເຈາະຮູຫວ່າງກາງໃຫ້ຊື່ກັນ, ເອົາມາເຈາະເຄິ່ງກາງອີກຂອງໄມ້ໄຜ່ໂຕຍາວ 3 ແມັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນເອົາມາປະກອບເປັນໄມ້ເຄື່ອງຕ່າງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ໄຜ່ດັ່ງຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ເດັກນັ່ງສິ້ນຂອງໄມ້ເຄື່ອງຕ່າງຄົນລະສິ້ນ ໂດຍໃຫ້ເດັກມີນ້ຳໜັກໄລ່ເລ່ຍກັນຈະເຮັດໃຫ້ມ່ວນຊື່ນຫຼາຍຂຶ້ນ. ເມື່ອຜູ້ຫຼິ້ນພະຍາຍາມຂົ່ມໃຫ້ຝ່າຍກົງກັນຂ້າມລອຍຕົວສູງຢູ່ດິນ, ເມື່ອຈະເຊົາທັງສອງຄົນຕ້ອງນັດກັນໂດຍການບອກ

ສັນຍານກັນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຝ່າຍໃດຝ່າຍໜຶ່ງຕົກກະທົບຜົນ ເມື່ອຝ່າຍໜຶ່ງລຸກຂຶ້ນໂດຍບໍ່ຮູ້ຕົວ.



ຮູບໄມ້ເຕື້ອງດ່າງ

ຕົວຢ່າງ 3: ການປະຕິດແບບຫຼິ້ນແຂ່ງກັນ ໂຍນບານໃສ່ກະປ່ອງ

ອຸປະກອນ:

- ກະປ່ອງຂະໜາດໃຫຍ່ ຫຼື ແກ້ດ
- ໜາກບານຢ່າງນ້ອຍ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຄູ່ສາທິດວິທີຈັບບານ ແລະ ວິທີໂຍນບານໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ໃຫ້ເດັກເຝິກເຮັດຈົນຊຳນານແລ້ວນຳເດັກມາໂຍນບານໃສ່ກະປ່ອງ ຫຼື ແກ້ດໂດຍໃຫ້ໂຍນໄລຍະໃກ້ໆແລ້ວຫຍັບອອກໄປເທື່ອລະນ້ອຍ.
- ຈັດເປັນກຸ່ມແຂ່ງຂັນໂຍນບານໃສ່ກະປ່ອງ ຫຼື ແກ້ດເຈ້ຍ, ຝ່າຍໃດໂຍນລົງຫຼາຍກວ່າໝູ່ເປັນຝ່າຍຊະນະ.
- ໃຫ້ເດັກຄິດທຳການໂຍນບານທີ່ແປກກວ່າເກົ່າແລ້ວປ່ຽນກັນເຮັດທຳແບບນັ້ນໆ



3. ການຜະລິດສີສຳລັບການຫຼິ້ນ

ການຜະລິດສີສຳລັບການຫຼິ້ນແມ່ນເປັນສື່ການຮຽນ-ການສອນປະເພດໜຶ່ງທີ່ໝາຍເຖິງຕົວກາງ ຫຼື ຊ່ອງທາງໃນການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້, ທັກສະ, ປະສົບການຈາກແຫຼ່ງຄວາມຮູ້ໄປສູ່ຜູ້ຮຽນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

ການຜະລິດສີສຳລັບການຫຼິ້ນເພື່ອໃຊ້ໃນການດຳເນີນການຈັດການຮຽນການສອນໂດຍຄູ່ສອນນັ້ນຈະເປັນຜູ້ທີ່ສາມາດວິເຄາະເຖິງຄວາມຍາກງ່າຍ, ຄວາມເໝາະສົມຕໍ່ການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ, ແຕ່ການທີ່ຈະຜະລິດສີໃຫ້ມີປະສິດທິພາບຕໍ່ການຮຽນຮູ້ນັ້ນຈະຕ້ອງມີຂະບວນການຜະລິດທີ່ມີຂັ້ນຕອນ ແລະ ມີລະບົບ ເພື່ອໃຫ້ສີທີ່ຜະລິດນັ້ນມີຄຸນຄ່າຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂຶ້ນ.

❖ ຫຼັກການຜະລິດສີ

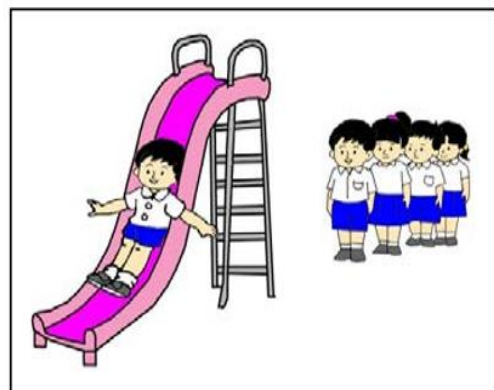
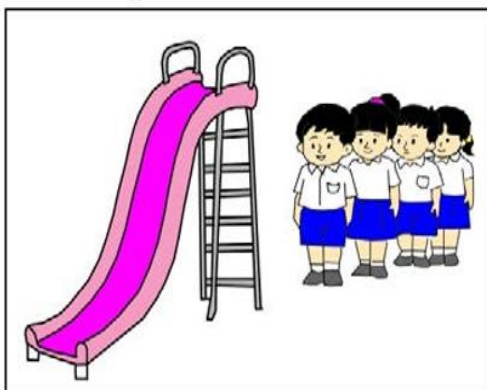
- ຕ້ອງອອກແບບໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຈຸດໝາຍເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ
- ຜະລິດໂດຍຄຳນຶງເຖິງປະໂຫຍດທີ່ຈະນຳໄປໃຊ້
- ສາມາດນຳໄປໃຊ້ໄດ້ງ່າຍ, ວິທີໃຊ້ບໍ່ຫຍຸ້ງຍາກສັບສົນ ມີຄູ່ມືປະກອບການໃຊ້
- ການຜະລິດສີແຕ່ລະປະເພດຕ້ອງລະອຽດ ແລະ ຊັດເຈນ
- ຄຳນຶງເຖິງຄວາມປະຢັດທັງງົບປະມານ ແລະ ເປັນວັດຖຸທີ່ຫາໄດ້ໃນທ້ອງຖິ່ນ
- ເລືອກຂະໜາດໃຫ້ເໝາະສົມ

❖ ການຜະລິດສີສຳລັບການຫຼິ້ນ

ວິທີຜະລິດ

ການຜະລິດການຫຼິ້ນແມ່ນຜະລິດໄປຕາມແບບຫຼິ້ນແຕ່ລະຊະນິດບາງຊະນິດເຮັດດ້ວຍຢາງປະລາສະຕິກປະກອບດ້ວຍໂຄງໃຫຍ່ໂດຍຜ່ານໂຮງຈັກໂຮງງານ ຫຼື ເວົ້າອີກຢ່າງໜຶ່ງວ່າເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳເລັດຮູບໂດຍເອົາມາຮັບໃຊ້ຫຼິ້ນໄດ້ເລີຍ, ອີກບາງຊະນິດຂອງການຫຼິ້ນແມ່ນເຮັດດ້ວຍໄມ້ ຫຼື ສິ່ງທີ່ຫາໄດ້ໃນທ້ອງຖິ່ນມາຜະລິດເປັນຮູບຮ່າງຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງແບບຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ1 ຕະລຸດຢ່າງ



ຮູບເດັກຫຼິ້ນຕະລຸດ

ຕົວຢ່າງ 2 ການຫຼິ້ນໂອນຊາ



ຮູບເດັກໂອນຊາແບບທີ 1

3. ການໂຫນ- ຊິງຊ້າ ຫຼື ໂອນຊາ

ອຸປະກອນ: ໄມ້ໄຜ່ ແລະ ເຊືອກ

ວິທີເຮັດ :

ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ຍາວປະມານ **2.50** ແມັດ. ຝັງເສົາໃຫ້ແໜ້ນໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງເຮັດຄານ ແລະ ເຮັດບ່ອນນັ່ງ ດ້ວຍກະບັ້ງໄມ້ໄຜ່ແລ້ວມັດສິ້ນໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງ - ໄກວ ຊິງຊ້າໄປມາ ໂດຍສອງມືຈັບເຊືອກຊິງຊ້າໄວ້ບ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເຕັກຫຼິ້ນໂອນຊາແບບທີ 2

4. ຊຶ່ງຊ້າຢາງລົດໃຫຍ່

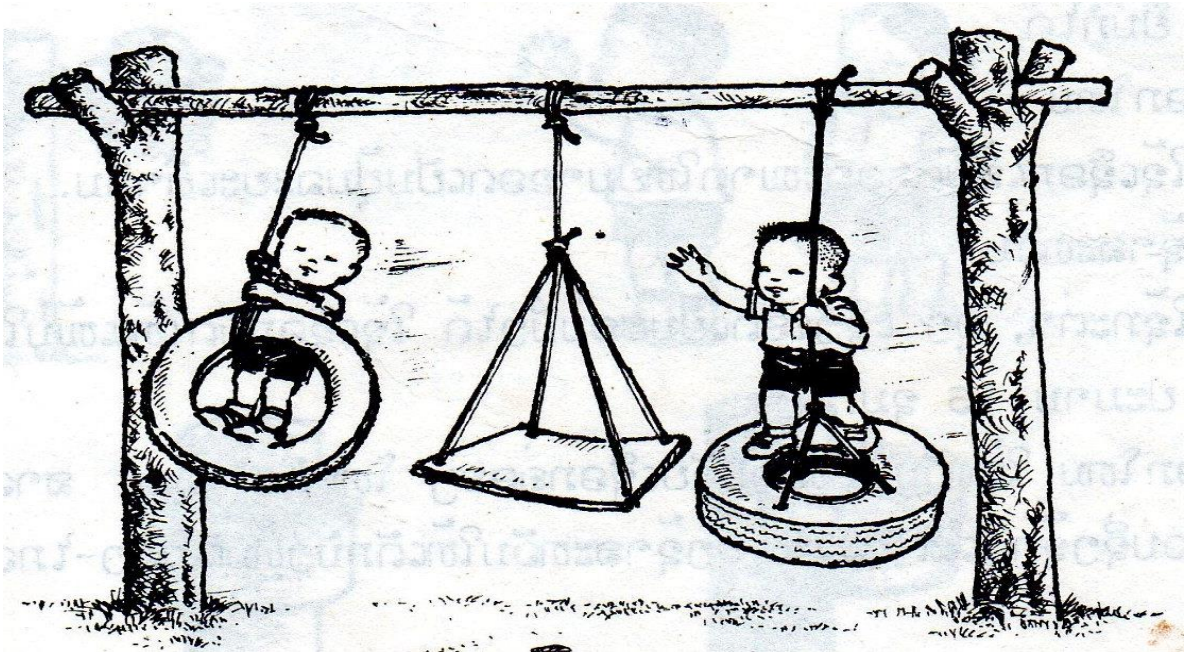
ອຸປະກອນ:

- ເສົາໄມ້.
- ຮາວໄມ້ ຫຼື ຮາວເຫຼັກກົມ
- ໂສ້ ຫຼື ເຊືອກ
- ຢາງລົດໃຫຍ່

ວິທີເຮັດ:

ຝັງເສົາໄມ້ເລິກປະມານ 50 ຊມ ໄລຍະຫ່າງພໍຄວນໃຫ້ສາມາດແຂວນຢາງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກ ຫຼື ໂສ້ມັດຕິດກັນກັບ ຮາວໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງ ຫຼື ຢືນໄກວໄປມາ ແລະ ຈັບເຊືອກທີ່ແຂວນໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເດັກໂອ່ນຊາແບບທີ 3

5. ຊິງຊ້າສານ

ອຸປະກອນ:

- ເສດມອງ ຫຼື ຕາໜ່າງທີ່ໜຽວແໜ້ນ.
- ເຊືອກ

ວິທີເຮັດ :

- ຂອດຕາໜ່າງ ຫຼື ມອງໃຫ້ເປັນຊິງຊ້າສໍາລັບເດັກນັ່ງໄດ້.
- ໃຊ້ເຊືອກມັດສອງເບື້ອງເປັນສາຍຊິງ້າ, ປາຍເຊືອກທັງສອງເອົາໄປມັດໄວ້ກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ທີ່ມີຄວາມກ້ວາງຂອງຕົວທີ່ນັ່ງປະມານ 20 ນິ້ວ.
- ຫາກມີເສດມອງທີ່ປາຍຊິງຊ້າ ຍາວພໍຈະເຮັດສາຍຊິງຊ້າໄດ້ກໍໃຊ້ເປັນສາຍເລີຍ, ແລ້ວໃຊ້ເຊືອກຝັນອີກເທື່ອໜຶ່ງ ໃຫ້ອ້ອມໝົດກ່ອນແລ້ວ ນໍາສິ້ນອີກເບື້ອງໜຶ່ງໄປມັດກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ດັ່ງຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ່ວງ - ໄກວໄປ - ມາ ໂດຍຈັບເຊືອກໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.



ຮູບເດັກໂອ່ນຊາແບບທີ 4

6. ຊິງຊ້າວິເສດ ເຊືອກໂຫນ ຊິງຊ້າສະຫວັນ

ອຸປະກອນ:

1. ຊິງຊ້າວິເສດ

- ໃຊ້ເຊືອກ ແລະ ກະບອກໄມ້ໄຜ່ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ຄົນໜຶ່ງ ແລະ ສອງຄົນຫຼິ້ນດ້ວຍການນັ່ງ ຫຼື ຢືນກໍໄດ້.

2. ເຊືອກໂຫນ

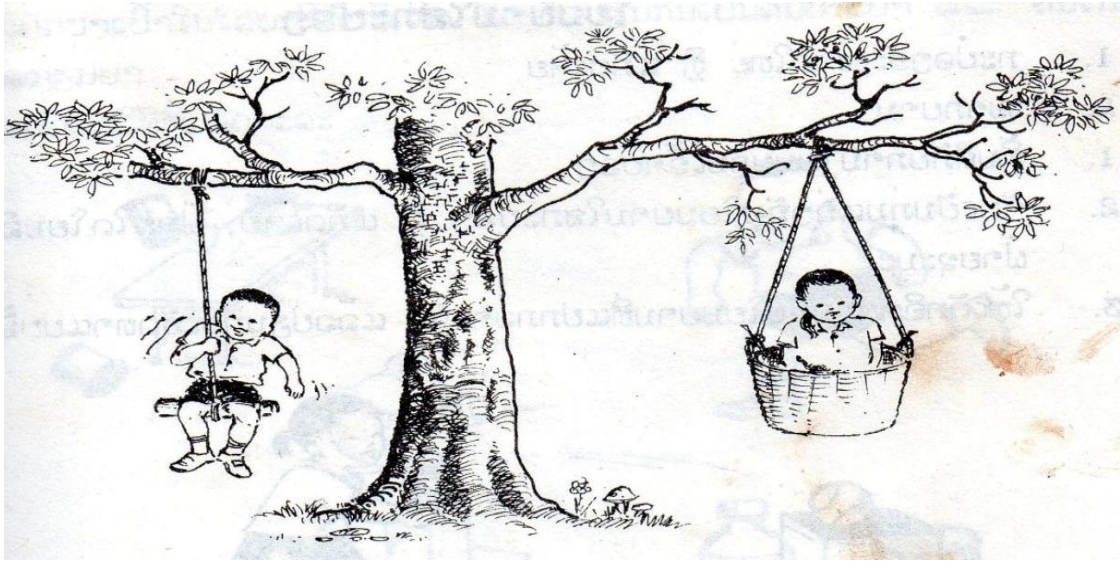
- ໃຊ້ເຊືອກເສັ້ນດຽວຂະໜາດໃຫຍ່ມາຂອດເປັນປຸ່ມລະຍະເທົ່າກັນ.

3. ຊິງຊ້າສະຫວັນ

- ໃຊ້ກະຕ່າ, ບຸງ ເຊິ່ງເຮັດເປັນປ່ອນນັ່ງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກມັດໃຫ້ແໜ້ນໃຫ້ປ່ອນນັ່ງສູງຈາກພື້ນດິນປະມານ 15 ຊ.ມ.

+ ວິທີຫຼິ້ນ:

ສຳລັບເຊືອກໂຫນໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຄ່ອຍໆໂຫນຕົວ ແລະ ສາວເຊືອກຂຶ້ນເພື່ອເລື້ອຍຕົວໃຫ້ສູງ ສ່ວນຊິງຊ້າວິເສດ ແລະ ຊິງຊ້າສະຫວັນໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ່ວງ-ໄກວໄປມາໂດຍຈັບເຊືອກໃຫ້ແໜ້ນ.



ຮູບເດັກໂອ່ນຊາແບບທີ 5

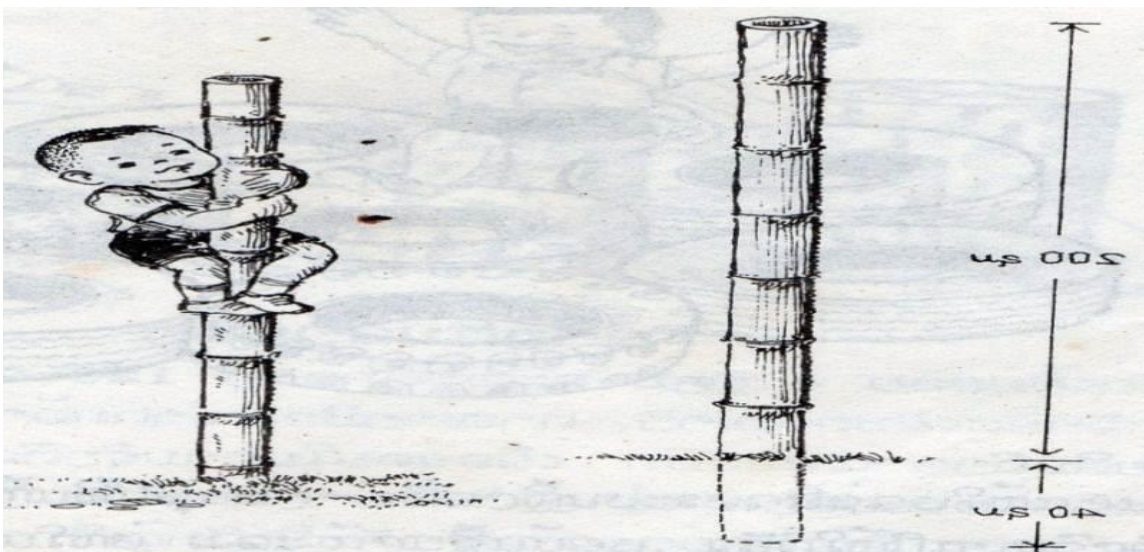
7. ຫຼັກບິນ

ອຸປະກອນ:

ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດພໍດີ ຕັດຍາວໄດ້ຂະໜາດຕາມແບບໃຊ້ມີດຂໍ້ໃຫ້ກ້ຽງ, ຝັງໃຫ້ແໜ້ນ ໃຊ້ສີຂີດໄລຍະຄວາມສູງທຸກໆ 10 ຊມ ໃສ່ເຫຼັກບິນ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ວ່າຕົນເອງບິນໄດ້ສູງເທົ່າໃດ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືຈັບເສົາແລ້ວໂຫນຕົວບິນຂຶ້ນ - ລົງໃນໄລຍະທຳອິດ ຄູ ຫຼື ໝູ່ອາດຈະຊ່ວຍໃນການໂຫນ ຕົວຂຶ້ນ.
- ແຂ່ງຂັນບິນຫຼັກໂດຍນັບວ່າບິນຂຶ້ນສູງໄດ້ຊຳໃດຈາກການນັບຂີດໄລຍະຄວາມສູງຂອງເສົາເປັນການເຝິກຊອມຄວາມຮູ້ຜື້ນຖານທາງຄະນິດສາດ.



ຮູບເດັກບິນຂຶ້ນຫຼັກ

8. ຂັ້ນໄດລົງ

ອຸປະກອນ:

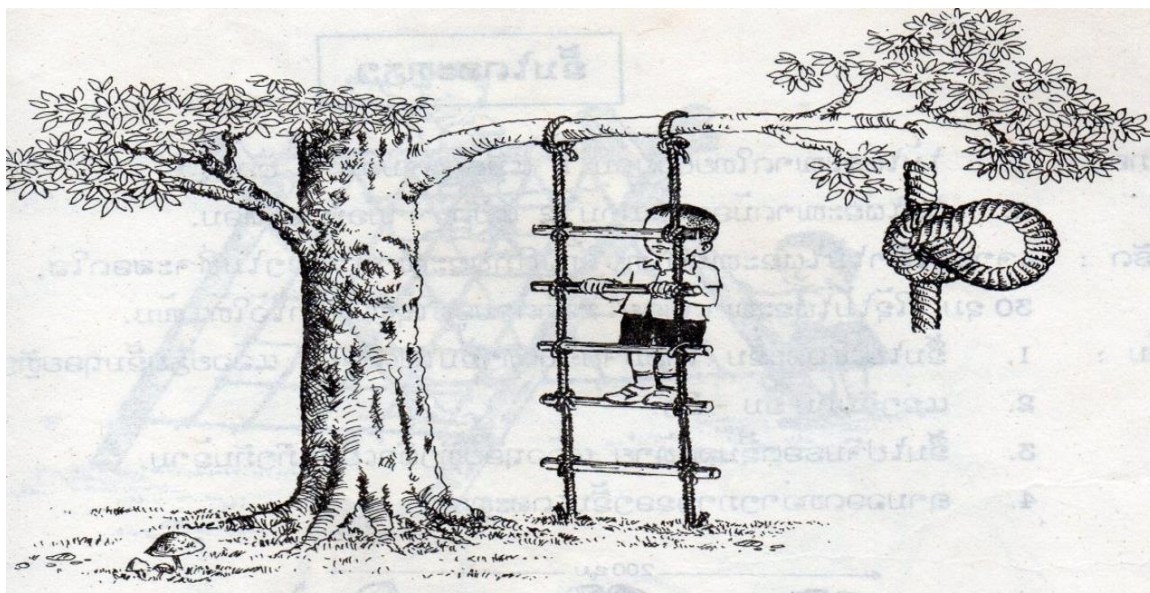
- ເຊືອກຂະໜາດໃຫຍ່
- ໄມ້ໄຜ່

ວິທີເຮັດ:

ເອົາເຊືອກມັດງ່າໄມ້ທີ່ແຂງແກ່ນ ຫຼື ຖ້າແມ່ນຄານໄມ້ໄຜ່ໃຫ້ເຈາະເປັນ 2 ຮູ ເອົາເຊືອກສອດຊອດຮູນັ້ນແລ້ວ ມັດໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ໃຊ້ມືຈັບຂັ້ນໄດ ຫຼື ເຊືອກຂຶ້ນໄປເທື່ອລະຂັ້ນຈົນສຸດ ແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເທື່ອລະຂັ້ນອີກ.
- ຂຶ້ນຂັ້ນໄດ ໂດຍລອດຂັ້ນໄດໄປເທື່ອລະຂັ້ນ.
- ຂຶ້ນໄປເຖິງກາງຂັ້ນໄດ ໃຊ້ຂາເບື້ອງໜຶ່ງແຕ່ອອກມາທາງຂ້າງ ຍືນຂາດຽວໂດຍໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຊ່ວຍໃນການຊົງຕົວ



ຮູບເດັກຂຶ້ນຂັ້ນໄດເຊືອກ

9. ຂັ້ນໄດມື

ອຸປະກອນ:

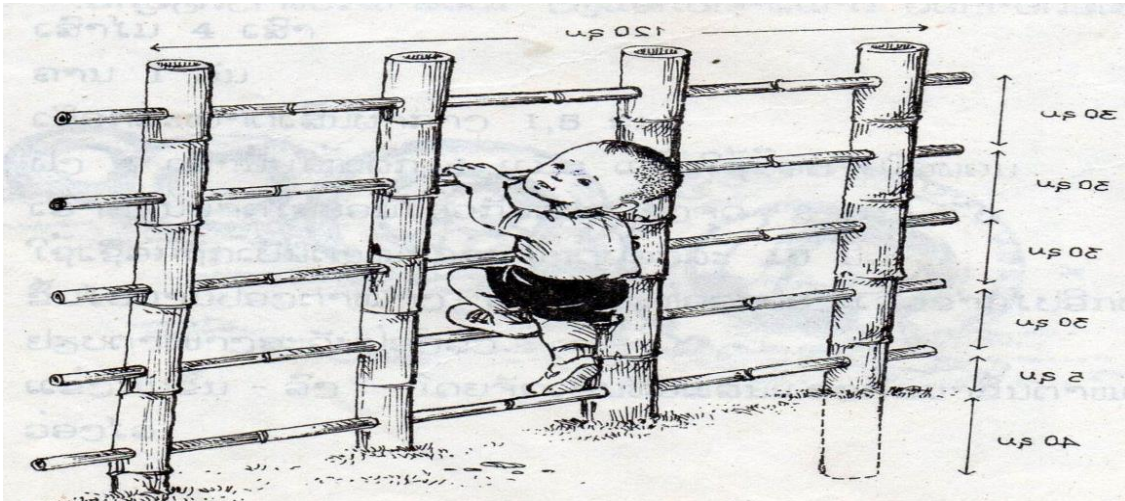
- ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ 4 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 190 ຊມ
- ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງ 5 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 120 ຊມ

ວິທີເຮັດ:

ເອົາໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ທັງ 4 ທ່ອນ ມາເຈາະຮູໃຫ້ໄລຍະຫ່າງເທົ່າກັນລະຫວ່າງ 5 ຮູຂະໜາດຂອງຮູກວ້າງພໍດີກັບຄານໄມ້ໄຜ່ທີ່ສອດເຂົ້າໄປເອົາຫຼິ້ນຕອກໃຫ້ແໜ້ນ, ຝັງເລິກ 40 ຊມ

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຂຶ້ນຕາມຮາວຂຶ້ນຂັ້ນໄດມືເທື່ອລະຂັ້ນແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເບື້ອງກົງກັນຂ້າມ.
- ຂຶ້ນຕາມຮາວຂຶ້ນໄດແລ້ວລອດກ້ອງຂັ້ນໄດໄປອີກເບື້ອງໜຶ່ງ, ຂຶ້ນຕໍ່ໄປຈົນຮອດຂັ້ນສູງສຸດຂອງຂັ້ນໄດມືແລ້ວຈຶ່ງຖອຍຫຼັງລົງ.
- ແຂ່ງຂັນຂຶ້ນ- ລົງໂດຍໃຊ້ເວລາໜ້ອຍທີ່ສຸດເປັນການເຝິກການຫຼິ້ນເປັນໝູ່ຄະນະ.



ຮູບເຕັກຂຶ້ນຂັ້ນໄດມື

10. ຂັ້ນໄດເຊືອກ

ອຸປະກອນ:

- ເສົາໄມ້ 4 ເສົາ
- ຄານ 1 ອັນ
- ເຊືອກຂະໜາດເສັ້ນຜ່ານໃຈກາງ 1.5 ຊມ.

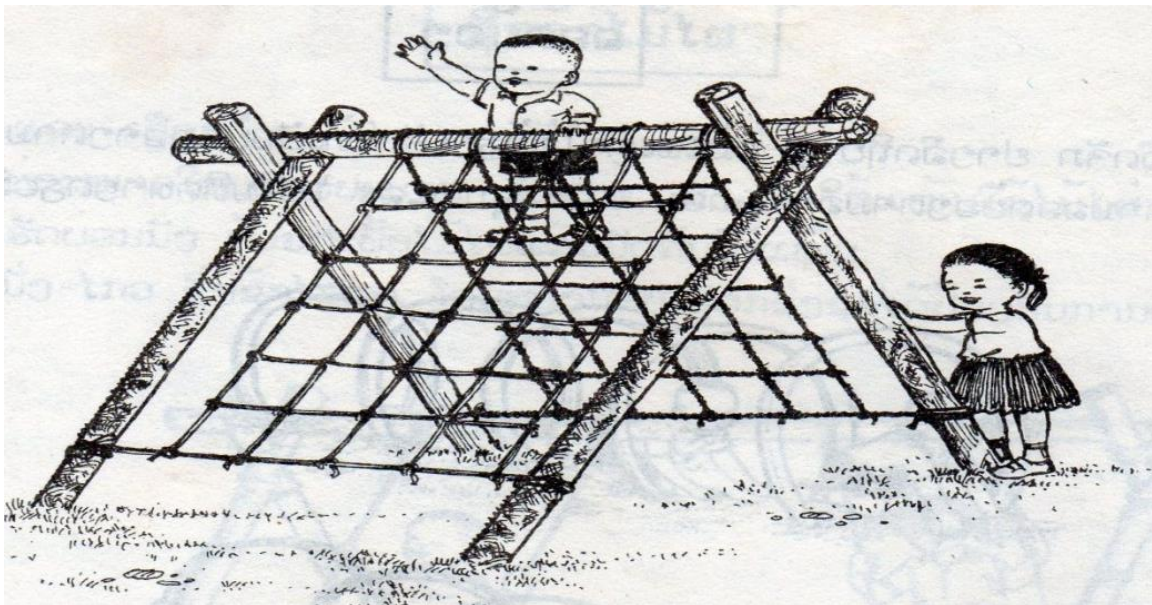
ວິທີເຮັດ:

- ຝັງ 4 ເວົ້ານັ້ນໃຫ້ເລິກ 1 ແມັດ ແລ້ວໃຊ້ນ້ອນຈັບໃສ່ຜ້ອມ
- ເອົາຄານພາດໃສ່ບ່ອນໄຂ່ວກັນລະຫວ່າງຈຸດ 2 ເສົາ.

- ໃຊ້ເຊືອກຖັກເປັນຕາໜ່າງຂະໜາດປ່ອງລະ 10 ນິ້ວ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

- ຂຶ້ນໄປຕາມປ່ອງຕາໜ່າງ ໂດຍຢຽບເທື່ອລະປ່ອງແລ້ວຂ້າມໄປ ອີກພາກໜຶ່ງ, ຖອຍຫຼັງລົງໂດຍຢຽບຕາໜ່າງສະລັບປ່ອງລົງ.
- ແຂ່ງຂັນກັນຂຶ້ນ - ລົງ ໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນ ໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນແຂ່ງກັນມາຂຶ້ນຕາໜ່າງຂ້າມຂັນໄດ້ເຊືອກຢ່າງວ່ອງໄວ



ຮູບເຕັກຂຶ້ນຊັ້ນໄດ້ເຊືອກແບບສອງເບື້ອງ

11. ການລອດ

ການລອດເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຊະນິດໜຶ່ງ ເຊິ່ງເຕັກສາມາດຫຼິ້ນສົມຸດ ແລະ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມໄດ້ຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນລອດຢ່າງລົດ

ອຸປະກອນ: ຢ່າງລົດເກົ່າຂະໜາດໃຫຍ່ພໍສຳລັບເຕັກຈະລອດໄດ້

ວິທີເຮັດ :

ນຳເອົາຢ່າງລົດມາວາງເປັນໄລຍະຫ່າງກັນປະມານ 1 ແມັດ ຝັງດິນໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຢ່າງລົດລົ້ມ. ຖ້າຈະ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍ່ວາງໄວ້ເປັນຫຼາຍໆແຖວ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເຕັກຄານລອດຢ່າງລົດຕາມລຳດັບກ່ອນຫຼັງ ໂດຍຄານໄປທາງດຽວ.



ຮູບເດັກລອດຍ້ວງຢາງກຶ້ງລົດໃຫຍ່

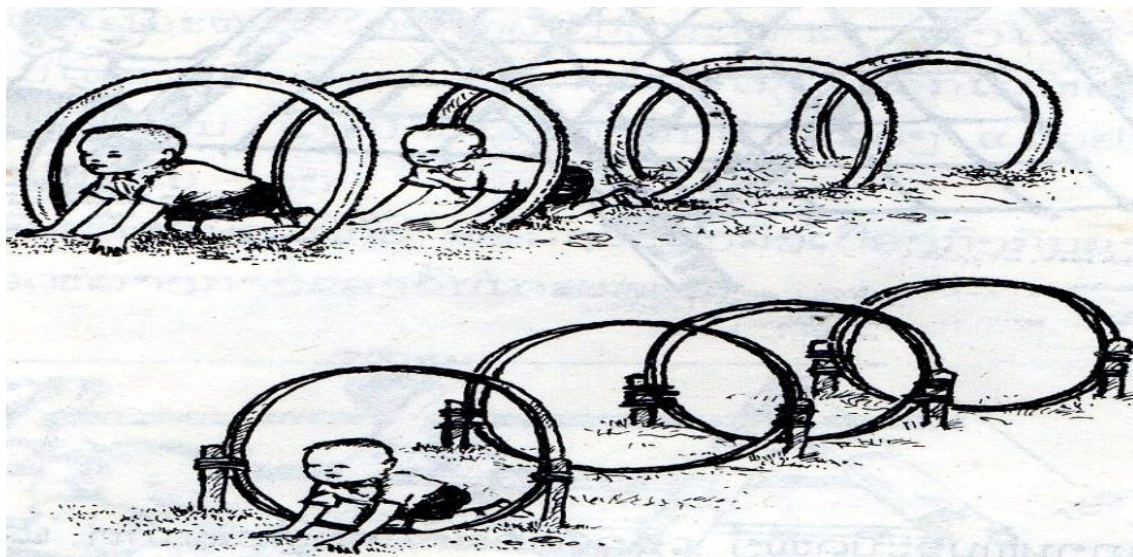
12. ລອດບ້ວງ

ອຸປະກອນ:

ໃຊ້ຢາງລົດຈັກຢາງລົດຖີບ ຫຼື ໄມ້ໄຜ່ເຫຼົ້າໃຫ້ກ້ຽງເຮັດໃຫ້ເປັນບ້ວງວາງຕາມຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ໃຫ້ເດັກຄານລອດບ້ວງຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ແລະ ໄປໃນທິດທາງດຽວກັນ.



ຮູບເດັກລອດບ້ວງຢາງກຶ້ງລົດຖີບ ຫຼື ລົດຈັກ

❖ ຜະລິດເຄື່ອງຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ຕົວຢ່າງ 1 ຢ່າງກະໂບະໝາກຜ້າວ

ວິທີຜະລິດ:

ຜູ້ຫຼິ້ນຈະຕ້ອງນຳເອົາກະໂປະໝາກຜ້າວ 2 ອັນມາທຳຄວາມສະອາດແລ້ວຈະຮູ້ເຄິ່ງກາງຮ້ອຍເຊືອກໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ເຊືອກຫຼຸດໃນເວລາຍ່າງ, ແຕ່ໃນເວລາຍ່າງໃຫ້ໃຊ້ຫົວນີ້ວໄປຕີນກັບນີ້ວຊື່ຕີນຄົບເຊືອກໄວ້ແລ້ວຍ່າງເດີນໄປ, ຖ້າຫາກມີເດັກຫຼາຍຄົນຕ້ອງຈັດແບ່ງເດີນຍ່າງໄດ້ດ້ວຍການກຳນົດເສັ້ນໄຊໄວ້, ຖ້າໃຜຍ່າງໄວ້ໄປເຖິງຈຸດໝາຍກ່ອນຈະແມ່ນຜູ້ນັ້ນຊະນະ



ຮູບ ຍ່າງກະໂປະໝາກຜ້າວ

2. ຂີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ

ວິທີເຮັດ:

ການຫຼິ້ນມ້າກ້ານກ້ວຍກໍ່ບໍ່ຍາກ, ເລືອກຕັດໃບກ້ວຍອອກມາແລ້ວເອົາມົດເສາະໃບກ້ວຍອອກໃຫ້ເລືອກໄວ້ທີ່ປາຍເລັກນ້ອຍໃຫ້ເປັນຫາງມ້າ ເອົາມົດປາດດ້ານຂ້າງກ້ານກ້ວຍຕິງໂຄນບາງໆ ເພື່ອເຮັດເປັນຫູມ້າແລ້ວຫັກກ້ານກ້ວຍຕິງໂຄນຫູມ້າອອກ, ຈາກນັ້ນກໍ່ນຳແຂ່ງໄມ້ໃມ່ມາເສີມປາຍໃຫ້ແໜ້ນຄວາມຍາວປະມານຄືບກວ່າ ເສີມຫົວມ້າທີ່ຜັບເອົາໄວ້ຈົນໄປເຖິງກ້ານກ້ວຍ ເພື່ອໃຫ້ເປັນສາຍບັງຜູກປາກກັບຄໍມ້ານັ້ນເອງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ນຳເຊືອກກ້ວຍຜູກດ້ານຫົວມ້າເຮັດເປັນສາຍສະພາຍປາແຕ່ນີ້ກໍ່ໄດ້ມ້າກ້ານກ້ວຍແລ້ວ.



ຮູບເດັກຂີ່ກ້ານກ້ວຍ ຫຼື ກ້ານຜ້າວ

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ການຜະລິດສິ່ງການຫຼິ້ນມີຄຸນຄ່າຕໍ່ລະບົບຮຽນການສອນເປັນຢ່າງຫຍິບທັງຄຸນຄ່າທີ່ເກີດຂຶ້ນຕໍ່ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນເຊິ່ງມີຄວາມສຳຄັນ ແລະ ມີບົດບາດໃນຂະບວນການຮຽນການສອນທີ່ຊ່ວຍອຳນວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນ ຫຼື ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

4. ການນຳໃຊ້ສື່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາ

ການເກັບຮັກສາອຸປະກອນ ເປັນສິ່ງທີ່ຜູ້ໃຊ້ທຸກຄົນຕ້ອງຮ່ວມກັນຮັບຜິດຊອບ ເພື່ອໃຫ້ອຸປະກອນມີຄວາມທົນທານໃຊ້ງານໄດ້ດົນຄຸ້ມຄ່າກັບງົບປະມານທີ່ຊື້ອຸປະກອນມາຄວນປະຕິບັດດັ່ງນີ້:

- ບໍ່ຄວນໃຫ້ເຄື່ອງຫຼິ້ນປຽກນ້ຳ
- ທຳຄວາມສະອາດທຸກຄັ້ງຫຼັງຈາກໃຊ້ແລ້ວ
- ໃນກໍລະນີທີ່ເຄື່ອງຫຼິ້ນເພກຕ້ອງມີການສ້ອມແປງ
- ຈັດສະຖານທີ່ເກັບອຸປະກອນໃຫ້ເປັນລະບຽບ
- ຄວນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ໃນທີ່ເໝາະສົມ
- ກ່ອນຫຼິ້ນຄວນທຳຄວາມສະອາດເສຍກ່ອນ
- ເມື່ອຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງສັງເກດກວດກາເບິ່ງໃຫ້ຄົບຖ້ວນ ແລະ ເກັບເຂົ້າໄວ້ໃຫ້ຮຽບຮ້ອຍ
- ບໍ່ຄວນວາງ ຫຼື ເກັບອຸປະກອນໄວ້ໃນບ່ອນທີ່ມີແສງແດດຫຼາຍເກີນໄປ
- ການຈັດເກັບອຸປະກອນຄວນມີການແຍກ.
- ໃຊ້ແຜແຫ້ງເຊັດຖອນອຸປະກອນ
- ເກັບອຸປະກອນທີ່ເປັນອັນຕະລາຍໄວ້ໃຫ້ຫ່າງຈາກມືເດັກ
- ປັດຝຸ່ນອອກຈາກອຸປະກອນເປັນປະຈຳ

ໃຈຄວາມ

ໃນບົດນີ້ນັກຮຽນຄູ່ຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນ, ປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສື່ສຳລັບການຫຼິ້ນ ແລະ ນຳໃຊ້ສື່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາເພື່ອນຳເອົາຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການທີ່ມີໄປສຶດສອນລົງໄປປະຕິບັດຕົວຈິງກັບເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ.

ວຽກເຝິກ

1. ໃຫ້ນັກຮຽນຄູ່ຜະລິດສື່ການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ

ຄຳຖາມ

1. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ?.
2. ໃຫ້ນັກຮຽນຄູ່ປະດິດແບບຫຼິ້ນຕາມຄູກຳນົດໃຫ້.
3. ໃຫ້ນັກຮຽນຄູ່ຜະລິດສື່ສຳລັບການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກອະນຸບານ?
4. ເຮົາມີວິທີການແນວໃດໃນການນຳໃຊ້ສື່ເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາ?

ບົດທີ 6

ການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ເວລາ 9 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້.
- ບອກເຄື່ອງມືຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນໄດ້.
- ບອກຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້
- ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນໄດ້

1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ການປະເມີນໝາຍເຖິງການລວບລວມຂໍ້ມູນທີ່ກ່ຽວກັບຜົນຂອງການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເພື່ອນຳມາປຽບທຽບ ກັບຈຸດປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້ວ່າໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້.

ການປະເມີນຜົນແມ່ນການນຳເອົາຜົນມາວັດ, ຕີລາຄາ ແລະ ວິນິດໄສແລ້ວຕັດສິນໃຈໂດຍອາໄສຫຼັກການ ຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງ.

ການປະເມີນແມ່ນການຕິດຕາມພຶດຕິກຳ, ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ ແລະ ການຕິດຕາມຜົນງານຂອງເດັກທີ່ ສະແດງອອກໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳ ເພື່ອເປັນການຕີລາຄາຄືນການສອນຂອງຄູ ແລະ ການຮຽນຂອງເດັກເຊິ່ງຄູ ສາມາດວັດກ່ອນການຮຽນ, ລະຫວ່າງການຮຽນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນໃນການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນຄູຕ້ອງປະຕິບັດ ຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້ໂດຍໃຊ້ຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ສັງເກດ, ກວດຜົນງານ, ສື່ນທະນາ ແລະ ບັນທຶກຜົນການປະເມີນ.

ຄູຕ້ອງສວມບົດບາດເປັນຜູ້ປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເພື່ອວິເຄາະຜົນການຫຼິ້ນ ໂດຍໃຊ້ວິທີສັງເກດ ແລະ ບັນທຶກ. ການປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກຄູຈະຮູ້ຫຼາຍບັນຫາກ່ຽວກັບຕົວເດັກເຊັ່ນ: ການພົວພັນກັບເດັກອື່ນ , ມັກຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມລັກສະນະການຫຼິ້ນເປັນແນວໃດ? (ມີລັກສະນະຮຽນແບບ ຫຼື ສ້າງສັນ...) ການ ໃຊ້ພາສາໃນເວລາຫຼິ້ນ, ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນ (ໃຊ້ຂອງຈິງ ຫຼື ຂອງເຄື່ອງຈຳລອງ) ເວລາໃນການຫຼິ້ນສັ້ນ ຫຼື ຍາວ ຕິດຕໍ່ກັນດົນປານໃດ? ຜ່ານການປະເມີນຜົນຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູ ເຫັນໄດ້ຜິດພາດການຂອງເດັກໃນແຕ່ລະສຳອາຍຸ.

ຕົວຢ່າງ: ຖ້າເດັກໃຊ້ອຸປະກອນຈິງ (ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍຂອງຜູ້ໃຫຍ່) ມາໃຊ້ກໍ່ສະແດງການຫຼິ້ນນັ້ນເປັນຈິງຫຼາຍຂຶ້ນ.

1. ການຕິດຕາມພຶດຕິກຳ

ການຕິດຕາມພຶດຕິກຳແມ່ນການຕິດຕາມການສະແດງອອກທາງດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ຫຼື ລັກສະນະນິໄສຂອງ ເດັກໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ຮຽນເຊິ່ງມີຫົວຂໍ້ການສັງເກດດັ່ງນີ້:

- ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ການປັບຕົວເຂົ້າກັບຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
- ຄວາມສົນໃຈເຂົ້າຮ່ວມໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ
- ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບທີ່ໃນຮຽນ
- ຄວາມສາມັກຄີຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

- ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ຫຼື ຫົວຄິດປະດິດສ້າງໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ
- ຄວາມມີນ້ຳໃຈແບ່ງປັນສິ່ງຂອງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ
- ຄວາມພາກພຽນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳການ
- ຄວາມມີອະນາໄມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງໃຊ້ຫຼັງຈາກທີ່ປະຕິບັດກິດຈະກຳຫຼິ້ນແລ້ວ.
- ຄວາມມີລະບຽບໃນການເຂົ້າຮ່ວມປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

2. ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້

ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ແມ່ນການສະແດງອອກທາງພາສາໃນເວລາສື່ນທະນາ ຫຼື ອະທິບາຍຜົນງານທີ່ ສະແດງອອກທາງຄຳເວົ້າຂອງເດັກເຊັ່ນ: ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ, ວິທີ ຫຼື ຂັ້ນຕອນໃນການປະຕິບັດ ແລະ ການນຳໃຊ້ ອຸປະກອນທີ່ນຳມາຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນມີແຕ່ມ, ປັ້ນ, ຝັບ, ຮ້ອຍ, ຕັດຕິດ ແລະ ຂຽນ, ມຸມຮ້ານຄ້າມີເຄື່ອງ ຂາຍຕ່າງໆ ສິ່ງດັ່ງກ່າວໄດ້ປຸງບອກເຖິງຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມແຕ່ລະ ປະເພດມຸມທີ່ຕົນຮຽນຮູ້.

3. ການຕິດຕາມຜົນງານ

ການຕິດຕາມຜົນງານແມ່ນການຕິດຕາມການເຝິກແອບກຳມຊື່ນມື ແລະ ການປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນແຕ່ລະປະເພດ ເຊິ່ງນຳໃຊ້ເກນໃນການກວດຜົນງານຈັດເປັນ 3 ລະດັບ: ດີ, ກາງ, ບັບປຸງ ແລະ ສັນຍະລັກ ຫຼື ເຄື່ອງໝາຍເຊິ່ງກຳນົດຕາມຄວາມມັກຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ.

ຕົວຢ່າງ: ເກນການສັງເກດທີ່ນຳໃຊ້ສັນຍະລັກທຸງ

- ດີ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ຕາມກຳນົດ ສັນຍະລັກ 3 ທຸງ
- ກາງ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ ສັນຍະລັກ 2 ທຸງ
- ບັບປຸງ: ໝາຍເຖິງເຮັດບໍ່ໄດ້ ສັນຍະລັກ 1 ທຸງ

ໝາຍເຫດ: ການກວດຜົນງານທຸກຄັ້ງມີ 3 ລະດັບ ຕາມທີ່ກຳນົດໄວ້ ສ່ວນສັນຍະລັກ ຫຼື ເຄື່ອງໝາຍສາວຄູສາມາດ ປ່ຽນຕາມການຕົກລົງຂອງໂຮງຮຽນແຕ່ລະແຫ່ງ.

2. ເຄື່ອງມືການປະເມີນການຫຼິ້ນ

ກ. ການສັງເກດ

ແມ່ນການໃຊ້ແບບການສັງເກດເປັນສ່ວນຫຼາຍການສັງເກດແມ່ນການພິຈາລະນາປະກົດການຕ່າງໆທີ່ເກີດຂຶ້ນ ເພື່ອຄົ້ນຫາຄວາມຈິງບາງຢ່າງ ໂດຍອາໄສປະສາດສຳຜັດຂອງຜູ້ສັງເກດໂດຍກົງຮູບແບບຂອງການສັງເກດມີ

1. ການສັງເກດໂດຍຜູ້ສັງເກດເຂົ້າໄປຮ່ວມນຳໃນເຫດການສະແດງວ່າປະຕິບັດກິດຈະກຳນຳກັນ.
2. ການສັງເກດໂດຍຜູ້ສັງເກດບໍ່ໄດ້ເຂົ້າຮ່ວມໃນເຫດການໝາຍເຖິງການສັງເກດທີ່ຜູ້ຖືກສັງເກດຢູ່ພາຍນອກວົງຂອງຜູ້ຖືກສັງເກດຄືສັງເກດໃນຖານະເປັນບຸກຄົນພາຍນອກ ການສັງເກດແບບນີ້ແບ່ງອອກເປັນ 2 ຊະນິດຄື:

- ສັງເກດແບບບໍ່ມີໂຄງສ້າງ ໝາຍເຖິງການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດບໍ່ໄດ້ກຳນົດຫົວເລື່ອງ ຫຼື ຂໍ້.
- ສັງເກດແບບມີໂຄງສ້າງ ໝາຍເຖິງການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດບໍ່ກຳນົດເລື່ອງທີ່ຈະສັງເກດ.

ຂ. ບັນທຶກຂໍ້ມູນ.

ແມ່ນໄດ້ຈາກການສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນ

3. ຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

1. ບັນທຶກສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວ

ການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກອະນຸບານມີຫຼາຍລັກສະນະທີ່ແຕກຕ່າງກັນນັບທັງກິດຈະກຳທີ່ຄູຈັດໃຫ້ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຕາມທຳມະຊາດຂອງເດັກ (ຕາມຈິນຕະນາການ)

ຕົວຢ່າງ

ການແລ່ນແຂ່ງຂັນກັນ, ຫຼິ້ນເກມຕ່າງໆ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ເຕະບານ, ໂຍນບານ, ຂີ່ໂອນຊາ, ຂີ່ຕະລູດ ແລະ ອື່ນໆ... ສະນັ້ນ, ການລົງສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກນີ້ຜູ້ສັງເກດຄວນປະຕິບັດດັ່ງນີ້:

- ກ. ເລືອກເດັກທີ່ຈະສັງເກດໃຫ້ແນ່ນອນ ຄວນສັງເກດຄັ້ງລະ 1 ຄົນການສັງເກດເດັກຜູ້ດຽວໃນຄັ້ງ1ນັ້ນຈະເຮັດໃຫ້ເຫັນການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກໄດ້ຢ່າງຖີ່ຖ້ວນ ແລະ ຊັດເຈນ ແລະ ຜູ້ສັງເກດກໍຈະເຂົ້າໃຈໄດ້ດີຂຶ້ນ.
- ຂ. ກ່ອນສັງເກດຄວນທຳຄວາມລື່ງເຄີຍກັບເດັກສາກ່ອນ ເພື່ອເດັກຈະໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຕາມພຶດຕິກຳທີ່ແທ້ຈິງ.

ຄ. ໃນການສັງເກດຄວນສັງເກດເດັກທຸກໆດ້ານເຊັ່ນ: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານສະຕິ
ປັນຍາ.

ງ. ສັງເກດລັກສະນະການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກຄວນໄດ້ຮັບການສັງເກດຊໍ້າ ແລະ ຄວນໃຫ້ຊັດເຈນໂດຍເອົາວິທີ
ການ

ອື່ນເຂົ້າມາຊ່ວຍເຊັ່ນ: ການທົດສອບ, ການສຳພາດເດັກ ຫຼື ຜູ້ປົກຄອງ, ໃນກໍລະນີເດັກມີບັນຫາອື່ນເກີດຂຶ້ນກັບ
ເດັກດັ່ງນັ້ນຄູ່ຄວນສຳພາດພໍ່ແມ່ເຖິງພຶດຕິກຳຂອງເດັກວ່າ ຢູ່ໃນຄອບຄົວວ່າເດັກມີພຶດຕິກຳແນວໃດ?

ຈ. ຄວນສັງເກດໃຫ້ຫຼາຍໆສະພາບເຊັ່ນ: ໃນເວລາຫຼິ້ນນອກຫ້ອງ ແລະ ໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນຫ້ອງ, ການ
ສັງເກດເດັກໃນເວລາ ຫຼື ສະພາບດຽວຈະມາຕີລາຄາວ່າ ນັ້ນໝາຍແບບແຜນການປະພຶດຂອງເດັກຄົນນັ້ນຈະບໍ່ເປັນການ
ສັງເກດທີ່ຊັດເຈນ ເວລາເດັກຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ເດັກຈະມີຄວາມຕັ້ງໃຈເປັນພິເສດ ເພື່ອຕ້ອງການເອົາຊະນະຜູ້ອື່ນ ໃນກໍລະ
ນີມີເດັກຄົນອື່ນມາລົບກວນເດັກຈະບໍ່ຢາກສິນທະນານຳຈະຕີລາຄາວ່າເດັກຄົນນັ້ນເປັນຄົນທີ່ບໍ່ເປັນມິດກັບຄົນອື່ນກໍ
ອາດຈະບໍ່ຍຸດຕິທຳ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ສັງເກດຄວນສັງເກດເດັກໃຫ້ຫຼາຍໆ ສະຖານະການຕື່ມອີກ.

ສ. ຄວນສັງເກດເດັກເປັນໄລຍະຍາວນານ, ຖ້າຖ້າສັງເກດໃນໄລຍະສັ້ນເກີນໄປຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ສັງເກດບໍ່ຮູ້ພຶດຕິກຳ
ທີ່ແທ້ຈິງຂອງເດັກສຳລັບການສັງເກດທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນີ້ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຜູ້ສັງເກດບັນທຶກເອົາຂໍ້ມູນຕ່າງໆຕາມ
ຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້ ແລະ ການສັງເກດແມ່ນແນໃສ່ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນຄຸມຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ກັບການເຄື່ອນໄຫວ
ຂອງເດັກ ເພື່ອນຳເອົາຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການທີ່ໄດ້ຮັບນັ້ນໄປນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ໃນຕໍ່ໜ້າໃຫ້
ເກີດປະໂຫຍດຫຼາຍເທົ່າທີ່ຈະເຮັດໄດ້ ໂດຍສະເພາະແມ່ນການນຳເອົາຂໍ້ມູນທີ່ຈະເກັບກຳໄດ້ນັ້ນມາຂຽນບົດລາຍງານ
ຂອງຕົນເອງເພື່ອລາຍງານ.

➤ **ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່**

- ເດັກມີວິທີການເຄື່ອນໄຫວແບບຂອງເຂົາເອງ
- ເດັກຕ້ອງໄດ້ຮັບໂອກາດໃນການສ້າງປະສົບການແຫ່ງການເຄື່ອນໄຫວ
- ເດັກມີຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະຮຽນຮູ້ເຖິງວິທີການບັນຊາການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍ

2. ສະຫຼຸບ ແລະ ລາຍງານ

- ເປົ້າໝາຍ.....
- ຈຸດປະສົງ ເມື່ອການລົງສັງເກດສິ້ນສຸດລົງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະສາມາດ
1.....
2
- ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ
.....
.....
- ໂຮງຮຽນທີ່ລົງສັງເກດ..... ບ້ານ.....
ເມືອງ.....ແຂວງ.....ຊື່ຄູປະຈຳຫ້ອງ.....

ຫ້ອງ.....ຈຳນວນນັກຮຽນ.....

- ເວລາ
- ສິ່ງທີ່ສັງເກດໄດ້ ແລະ ເປັນບົດຮຽນ

ກ. ບັນທຶກເອົາຂໍ້ມູນທີ່ຜູ້ສັງເກດຕ້ອງການ

-
-
-

ຂ. ສິ່ງທີ່ເປັນບົດຮຽນ

-
-
-

❖ ການບັນທຶກຜົນການຫຼິ້ນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

- ສ້າງໂຄງຮ່າງຕິດຕາມໂດຍເລືອກຫົວຂໍ້ຕົ້ນຕໍທີ່ຕ້ອງການປະເມີນຕາມຕາຕະລາງວິເຄາະແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນ.
- ການບັນທຶກຜົນການຕິດຕາມແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງຂຽນຊື່ຫົວຂໍ້ ແລະ ລາຍຊື່ເດັກທີ່ເລືອກໂດຍມີເປົ້າໝາຍ ຫຼື ລາຍຊື່ເດັກທີ່ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງ.
- ການຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເດັກໃນຫົວຂໍ້ທີ່ບໍ່ຜ່ານ ຫຼື ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງຕ້ອງເຝິກທັກສະ 1-2 ຄັ້ງຈຶ່ງຍັງຢືນຢັດທະນາການແຕ່ລະດ້ານ.
- ເດັກທີ່ບໍ່ຜ່ານເກນໃນຫົວຂໍ້ເກົ່າເຖິງ 2 ຄັ້ງຄູ່ຄວນສົ່ງຂໍ້ມູນໃຫ້ຜູ້ປົກຄອງຊາບ ແລະ ຊ່ວຍກັນຊອກວິທີແກ້ໄຂບັນຫາ.
- ການຕິດຕາມສິ່ງເສີມພອນສະຫວັນເດັກທີ່ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນສາມາດປະດິດສ້າງຮູບແບບສິລະປະສ້າງສັນດ້ວຍຕົວເອງ, ຄູ່ຕ້ອງຖາມ ຫຼື ໃຫ້ເດັກອະທິບາຍເຊັ່ນ: ບອກຊື່, ບອກປະໂຫຍດສິ່ງທີ່ຕົນປະດິດໄດ້.
- ຕາຕະລາງໂຄງຮ່າງ ແລະ ຕົວຢ່າງການບັນທຶກລຸ່ມນີ້:

ຕົວຢ່າງ1: ໂຄງຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ອາທິດ.....ວັນທີ.....ເດືອນ.....ປີ.....

ຫົວຂໍ້.....

		ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ
--	--	--------------

ລ/ດ	ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ	ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ			ດ້ານຄວາມຮູ້			ດ້ານທັກສະ		
		ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ	ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ	ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ
1										
2										
3										

ວັນທີ.....ເດືອນ.....ປີ.....

ລາຍເຊັນຜູ້ປະເມີນ

ເກນສັງເກດການຫຼັກຂອງເດັກ	ເກນປະເມີນສະຫຼຸບຜົນ
ດີ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ຕາມກຳນົດ ກາງ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ ປັບປຸງ: ໝາຍເຖິງເຮັດບໍ່ໄດ້	ດີ: ປະຕິບັດໄດ້ທຸກຈຸດປະສົງ ກາງ: ປະຕິບັດໄດ້ເປັນບາງຈຸດປະສົງ ປັບປຸງ: ປະຕິບັດບໍ່ໄດ້

ຕົວຢ່າງ 2: ບັນທຶກສັງເກດການຫຼັກຂອງເດັກ

ຫົວຂໍ້: ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ

ອາທິດທີ 1 ວັນທີ 5 ເດືອນ 2 ປີ 2021

ລ/ດ	ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ	ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ								
		ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ (ຄວາມອົດທົນ)			ດ້ານຄວາມຮູ້ (ບອກຊື່ຮູບແຕ້ມຂອງ ຕົນເອງ)			ດ້ານທັກສະ (ຄອງເສັ້ນແຕ້ມສະໝໍ່າ ສະເໝີ)		
		ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ	ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ	ດີ	ກາງ	ປັບປຸງ
1	ນາງ ວິໄລພອນ ແສງປັນຍາ	✓				✓		✓		
2	ນາງ ໂສລະຍາ ບຸນເກີດ	✓			✓				✓	
3	ທ້າວ ບຸນມິ ແກ້ວວົງສາ		✓		✓					✓

ລາຍເຊັນຜູ້ປະເມີນ

.....

❖ ການນຳໃຊ້ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ການນຳໃຊ້ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດທັດສະນະຄະຕິຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳທຸກຄັ້ງ. ຖ້າຄູສັງເກດເຫັນວ່າລະດັບທັກສະເດັກຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງມີພັດທະນາການຕ່ຳກວ່າເກນມາດຖານຂອງໂຮງຮຽນວາງໄວ້ ເດັກຄວນໄດ້ຮັບການເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຕິດຕາມພັດທະນາການຕາມຫົວຂໍ້ດັ່ງນີ້:

1) ວິເຄາະຜູ້ຮຽນ

- ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໂດຍຜ່ານກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເປັນປະຈຳວັນ.
- ສັງເກດ, ບັນທຶກຕາມມາດຖານ, ຕົວປຶ້ງບອກ, ຈຸດປະສົງ (ຕາມແບບສັງເກດການຫຼິ້ນ).
- ສະຫຼຸບພັດທະນາການຕາມມາດຖານຕົວປຶ້ງບອກ, ຈຸດປະສົງ (ປະຈຳອາທິດ, ເດືອນ, ພາກຮຽນ ແລະ ປະຈຳປີ).
- ບັນທຶກພັດທະນາການເປັນລາຍບຸກຄົນໄວ້ໃນແຜ່ນຂໍ້ມູນຂອງເດັກເພື່ອໃຫ້ຄູຮູ້ບັນຫາເພື່ອມາແກ້ໄຂ.

2) ກຳນົດເກນຈັດລະດັບທັກສະ ຫຼື ພັດທະນາການເພື່ອພັດທະນາເດັກເປັນລາຍບຸກຄົນ.

- ດີ: ເດັກສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄດ້.
- ກາງ: ເດັກສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ.
- ບັບປຸງ: ເດັກບໍ່ສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງໄດ້.

3) ສ້າງຂອບແນວຄິດໃນການພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນຕາມສະພາບແວດລ້ອມຂອງທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ແກ້ໄຂບັນຫາໃຫ້ຖືກກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງເດັກ.

4) ວາງແຜນສ້າງວິທີດຳເນີນແຜນການຕ່າງໆປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດໂດຍອີງໃສ່ແຜນການສອນ ຫຼື ແຜນຈັດປະສົບການຈັດປະສົບການກຳນົດໄວ້ມາສ້າງເປັນແຜນການສອນສະເພາະຕົນເອງ.

4. ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນ

ການວິເຄາະເປັນການສຶກສາ ແລະ ທຳຄວາມຮູ້ຈັກກັບສິ່ງທີ່ຈະປະເມີນຢ່າງລະອຽດໃນທຸກຂັ້ນຕອນ.

➤ ກິດຈະກຳ

- ອະທິບາຍກ່ຽວກັບການວິເຄາະຂອງການປະເມີນ

➤ ວິທີດຳເນີນກິດຈະກຳ

- ຄູສົນທະນາກັບນັກຮຽນ
- ໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າຕາມຄຳຖາມທີ່ຄູກຳນົດໃຫ້ຄື:
 1. ຈົ່ງອະທິບາຍຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ
 2. ເຄື່ອງມືການປະເມີນການຫຼິ້ນ
 3. ຮ່າງບັນເທິງການຫຼິ້ນຂອງເດັກ
 4. ການວິເຄາະຜົນການປະເມີນ
- ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນເປັນບົດລາຍງານ ແລ້ວຕາງໜ້າກຸ່ມອອກລາຍງານ.
- ຄູສະຫຼຸບຄືນ.

ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ

ໃຫ້ນັກຮຽນຄູລົງເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານພ້ອມທັງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນຂຽນບົດລາຍງານ.

ໃຈຄວາມ

ໃນບົດນີ້ນັກຮຽນຄູຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ເຄື່ອງມືຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນ, ຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ, ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນເພື່ອນໍາເອົາຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການທີ່ມີໄປສູ່ສອນ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງກັບເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ວຽກເຝື້ມ

1. ໃຫ້ນັກຮຽນຄູລົງເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານພ້ອມທັງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນຂຽນບົດລາຍງານ

ຄໍາຖາມ

1. ຈົ່ງໃຫ້ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ?
2. ຈົ່ງອະທິບາຍເຄື່ອງມືຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນ?
3. ຈົ່ງບອກຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ?
4. ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນແມ່ນແນວໃດ?

ບົດທີ 7

ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູ, ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ເວລາ 3 ຊົ່ວໂມງ

ຈຸດປະສົງ ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ບອກບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້.
- ບອກບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້.
- ບອກບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້.

1. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ຄູສາມາດສະໜັບສະໜູນການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຫຼາຍໆທາງດ້ວຍກັນ. ໃນແຕ່ລະວັນຄູອາດຈະສະແດງບົດບາດຕ່າງກັນ. ເພື່ອໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຮັບຜົນດີຄູຈະຕ້ອງປະຕິບັດຕໍ່ເດັກດັ່ງນີ້:

- ກ. ສັງເກດການ.
- ຂ. ໃຫ້ກຳລັງໃຈ.
- ຄ. ໃຫ້ຄຳແນະນຳ.
- ງ. ເປັນຜູ້ໃຫ້ແບບຢ່າງ
- ຈ. ປະເມີນຜົນ.
- ສ. ວາງແຜນ.

ກ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ສັງເກດການ.

ການສັງເກດການການຫຼິ້ນເປັນບົດບາດພື້ນຖານທີ່ຄູທຸກຕ້ອງປະຕິບັດ, ເພາະການສັງເກດຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູສາມາດເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມທັດສະນະຂອງເດັກ. ຄູຈະໄດ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບເດັກຈາກການຫຼິ້ນຂອງເຂົາເຈົ້າເຊັ່ນ: ຮູ້ວ່າເດັກມັນຫຼິ້ນຫຍັງ ? ມັກຫຼິ້ນກັບໃຜ? ມີວິທີການຫຼິ້ນແນວໃດ? ແລະ ອື່ນໆຄູສາມາດປັບປຸງການຈັດການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ. ແຕ່ໃນທາງກົງກັນຂ້າມຖ້າຄູບໍ່ເຄີຍສັງເກດການຫຼິ້ນຂອງເດັກມາກ່ອນ, ເມື່ອເຫັນເດັກຫຼິ້ນກໍຍາກສະໜັບສະໜູນການຫຼິ້ນຂອງເດັກໂດຍເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບເດັກ, ບາງເທື່ອກໍອາດເຮັດໃຫ້ບັນຍາກາດຂອງເດັກຖືກທຳລາຍລົງໄດ້.

ສົມມຸດ: ເດັກກຳລັງຫຼິ້ນຊີ້-ຂາຍເຄື່ອງ, ຄູພັດເຂົ້າມາຖາມວ່າ: ພວກເຮົາຈະພາກັນເຮັດຫຍັງກິນ ? ເວລານັ້ນເດັກຈະງົງ ແລະ ໝົດຄວາມມ່ວນຊື່ນ.

ຂ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ໃຫ້ກຳລັງໃຈ.

ເດັກຈະເກີດມີຄວາມພໍໃຈ, ດີໃຈເມື່ອເຫັນວ່າຜູ້ໃຫຍ່ສົນໃຈຕໍ່ການຫັນຂອງເຂົາ. ເດັກຈະຢາກໃຫ້ຜູ້ໃຫຍ່ຮູ້ວ່າເຂົາກຳລັງເຮັດຫຍັງ ? ແລະ ມັກເວົ້າສິ່ງທີ່ເຂົາເຮັດໄດ້ມາອວດອ້າງຄູ. ສິ່ງນັ້ນມັນເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຄູໄດ້ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ ເພື່ອໃຫ້ເດັກເກີດມີກຳລັງໃຈ, ເຖິງແມ່ນວ່າບາງຢ່າງຈະເຮັດໃຫ້ບໍ່ໄດ້ດີເທົ່າທີ່ຄວນ, ຄູກໍບໍ່ຄວນຕິຕຽນເດັກຈົນໝົດກຳລັງໃຈການທີ່ຄູພະຍາຍາມໃຫ້ກຳລັງໃຈ ຈະເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງ. ມີຄວາມກ້າຫານກ້າສະແດງອອກໂດຍບໍ່ຢ້ານວ່າຖືກຕຳນິຕິຕຽນ.

ຄ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ນຳ.

ບົດບາດທີ່ຕໍ່ຈາກຖານະເປັນຜູ້ຕິຊົມ ຫຼັງຈາກທີ່ຄູໄດ້ໃຫ້ຄຳຕິຊົມແກ່ເດັກ ແລ້ວກໍ່ຄວນໃຫ້ການແນະນຳໄປພ້ອມ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ເກີດມີຄວາມລິເລີ່ມ(ຄວາມຄິດສ້າງສັນ) ໃນການຫຼິ້ນ ຫຼື ການຫາອຸປະກອນຕະຫຼອດເຖິງວິທີຫຼິ້ນ. ແຕ່ຄູບໍ່ຄວນຫ້ວງວ່າເດັກຈະຕ້ອງເຮັດຕາມຄຳແນະນຳຂອງຕົນ ຫຼືບໍ່ ? ເດັກຈະຕ້ອງຄິດ ແລະ ຕັດສິນໃຈເອງວ່າຈະເຮັດຕາມຄູຫຼືບໍ່ ?

ຕົວຢ່າງ: ເດັກບອກໃຫ້ຄູເຮັດຮູບເຮືອນທີ່ເຂົາກຳລັງກໍ່ສ້າງຂຶ້ນຄູອາດຈະຍ້ອງວ່າສວຍງາມ ແລະ ອາດຈະແນະນຳຕື່ມ “ ດີແທ້ຖ້າມີທາງເຂົ້າ, ຄວນປຸກດອກໄມ້ຕາມສອງຝາກທາງນຳອີກເພື່ອໃຫ້ສວຍງາມ.

ເມື່ອຄູໃຫ້ຄຳແນະນຳໄປແລ້ວ, ຢ່າບັງຄັບໃຫ້ເດັກເຮັດຕາມຖ້າເດັກບໍ່ເຮັດຕາມກໍ່ອາດຈະໝາຍຄວາມວ່າເດັກຍັງບໍ່ເຄີຍເຮັດສິ່ງນັ້ນມາກ່ອນ ຫຼື ເດັກອາດຈະຄິດວ່າຕົນເອງຖືກບັງຄັບໃຫ້ເຮັດຕາມເດັກຈະມັກໃຫ້ຍ້ອງຫຼາຍກ່ວາ, ສ່ວນຄຳແນະນຳນັ້ນອາດຈະເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດມີຄວາມສົນໃຈໃນສິ່ງທີ່ເຂົາປະຕິບັດຫຼາຍກ່ວາເກົ່າ.

ງ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ໃຫ້ແບບຢ່າງ.

ເດັກອະນຸບານມີຈຸດພິເສດມັກຮຽນແບບຢູ່ແລ້ວ. ດັ່ງນັ້ນຖ້າຄູເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມຫຼິ້ນກັບເດັກ, ເດັກຈະສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮຽນແບບໄດ້ງ່າຍ. ດັ່ງນັ້ນໃນເວລາເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນກັບເດັກ ຄູຄວນເຊັກພຶດຕິກຳ (ການກະທຳ) ທີ່ຖືກຕ້ອງເຂົ້າໄປນຳເພື່ອເດັກຈະໄດ້ເອົາແບບຢ່າງທີ່ດີໃຫ້ເດັກໄດ້ເຮັດຕາມ ຫຼື ເປັນສິ່ງຈູງໃຈໃຫ້ເດັກຢາກເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນຕໍ່ໄປ, ຫຼັງຈາກນັ້ນຄູອາດຈະໄດ້ປ່ຽນບົດບາດເປັນຜູ້ນຳ ມາເປັນຜູ້ຊົມ. ບົດບາດໃນການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ໃຫ້ແບບຢ່າງຂອງຄູອີກແບບໜຶ່ງ ອາດຈະໃຊ້ໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ມີການປະຕິບັດທີ່ຖືກຕ້ອງ, ການໃຊ້ອຸປະກອນທີ່ເດັກບໍ່ເຄີຍໃຊ້, ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ: ຈະໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນລະບາຍສີໃສ່ຮູບພາບ, ຄູຕ້ອງສາທິດວິທີຈັບຟອຍແຕ້ມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ວິທີຈຸ່ມສີ, ວິທີລະບາຍສີ ແລະ ອື່ນໆ. ນອກຈາກແບບຢ່າງທາງດ້ານການກະທຳຕົວຈິງແລ້ວຄູຍັງຕ້ອງເປັນແບບຢ່າງທາງດ້ານລັກສະນະນິໄສທີ່ດີໃນການຫຼິ້ນອີກດ້ວຍ.

ຈ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ປະເມີນຜົນ.

ຄູຕ້ອງສວມບົດບາດເປັນຜູ້ປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເພື່ອວິເຄາະຜົນການຫຼິ້ນ ໂດຍໃຊ້ວິທີສັງເກດ ແລະ ບັນທຶກ. ການປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກຄູຈະຮູ້ຫຼາຍບັນຫາກ່ຽວກັບຕົວເດັກເຊັ່ນ: ການພົວພັນກັບເດັກອື່ນ, ມັກຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມລັກສະນະການເຫຼິ້ນເປັນແນວໃດ? (ມີລັກສະນະຮຽນແບບ ຫຼື ສ້າງສັນ...), ການໃຊ້ພາສາໃນເວລາເຫຼິ້ນ, ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນ (ໃຊ້ຂອງຈິງຫຼືຂອງເຫຼິ້ນ) ເວລາໃນການຫຼິ້ນສິ່ງຫຼາຍໆຕິດຕໍ່ກັນດົນປານໃດ? ຜ່ານການປະເມີນຜົນຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູ ເຫັນໄດ້ຜິດພາດການຂອງເດັກ.

ຕົວຢ່າງ: ຖ້າເດັກໃຊ້ອຸປະກອນຈິງ (ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍຂອງຜູ້ໃຫຍ່) ມາໃຊ້ກໍ່ສະແດງການຫຼິ້ນນັ້ນເປັນຈິງຫຼາຍຂຶ້ນ.

ສ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ວາງແຜນ

ການເຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດໜ້ອຍຫຼາຍປານໃດ? ຂຶ້ນຢູ່ກັບການວາງແຜນຂອງຄູ. ການວາງແຜນຂອງຄູຄວນເຮັດຢ່າງຮອບຄອບ ແລະ ໃຊ້ຂໍ້ມູນຈາກການສັງເກດ, ແນະນຳ ແລະ ການປະເມີນຜົນມາເປັນປ່ອນອີງ. ການວາງແຜນຂອງຄູອາດເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້

ກຳນົດຈຸດປະສົງ: ໃນການກຳນົດຈຸດປະສົງໃນການເຫຼິ້ນ ຄູອາດຈະເລີ່ມຈາກການຖາມຕົວເອງວ່າ: ແມ່ນຫຍັງຄືຈຸດປະສົງທີ່ຄູຕ້ອງການໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຈາກການເຫຼິ້ນເຊັ່ນ: ຕ້ອງການໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ເລື່ອງຮູບຮ່າງຂອງເລຂາຄະນິດນອກຈາກນັ້ນຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງພັດທະນາການ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນອີກດ້ວຍ.

ໝາຍຄວາມວ່າ: ເດັກຄົນໃດຢັ້ງອອນບັນຫາໃດ ຄູກໍກຳນົດຈຸດປະສົງໃຫ້ສອດຄ່ອງ.

☞ ຕຽມປະສົບການໃຫ້ແກ່ເດັກ:

ເມື່ອຄູວາງແຜນໃນການຫຼິ້ນຊັດເຈນແລ້ວຄູຕ້ອງກຳນົດທິດທາງທີ່ຈະນຳເດັກໄປສູ່ຈຸດໝາຍນັ້ນ. ແຕ່ເນື່ອງຈາກເດັກມີປະສົບການຕ່າງກັນ, ຄູຈຳເປັນຕ້ອງຕຽມປະສົບການໃຫ້ເດັກເສຍກ່ອນໂດຍອາດຈະໃຫ້ເດັກໄປເບິ່ງສະຖານທີ່ແລເຫດການຕົວຈິງ(ພາເດັກໄປເບິ່ງການຂາຍເຄື່ອງ, ການຕັດຜົມ..) ຫຼື ອາດຈະແນະນຳໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງໃນເວລາແມ່ແຕ່ງອາຫານ, ເກືອເປັດ, ເກືອໄກ່.. ເພື່ອໃຫ້ເດັກນຳເອົາປະສົບການດັ່ງກ່າວມາໝູນໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນ, ສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບບັນຫານັ້ນເສຍກ່ອນ.

ຕົວຢ່າງ: ແຜດມີໜ້າທີ່ເຮັດຫຍັງ ? ທ່ານໝໍເດ ມີໜ້າທີ່ເຮັດຫຍັງ ... ຖ້າເລື່ອງໃດ ? ເດັກເຂົ້າໃຈຜິດຄູກໍໃຫ້ແນະນຳ, ໃນການສົນທະນາກັບເດັກ ຄູກໍຄວນໃຊ້ຄຳຖາມເຈາະຈີ້ມເຖິງບັນຫາທີ່ຢາກໃຫ້ເດັກຮູ້ ແລະ ສາມາດໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນໄດ້.

☞ ຕຽມກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ອຸປະກອນ:

ຄູຄວນເລືອກກິດຈະກຳໃຫ້ແທດເໝາະກັບໄວ ແລະ ປະສົບການຂອງເດັກ. ເມື່ອເລືອກກິດຈະກຳໄດ້ແລ້ວກໍຈັດສະຖານທີ່, ຈັດຄືນ, ຈັດອຸປະກອນຕ່າງໆ ໃຫ້ເໝາະສົມເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ. ຄູກໍຊ່ວຍຈັດສະຖານທີ່ໃຫ້ເດັກເລືອກສະແດງເອງ (ໃຜຈະເປັນຜູ້ຊື້, ຜູ້ຂາຍ ແລະ ຈະຂາຍຫຍັງ?...) ຈາກນັ້ນກໍເລີ່ມສະແດງບົດບາດທີ່ຕົນສວມຢູ່. ສຳລັບແບບຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຈັດສະຖານທີ່ ຫຼື ກຳນົດຕົວລະຄອນແລ້ວຄູກໍເລີ່ມກິດຈະກຳໂດຍນຳເອົາອຸປະກອນເຂົ້າມາແນະນຳແລະເລີ່ມຫຼິ້ນເລີຍ.

☞ ເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນ.

ການທີ່ຄູເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກ ແລະ ຄູມີການມ່ວນຊື່ນຄູສາມາດເປັນແບບຢ່າງໃຫ້ແກ່ເດັກຢາກໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນຜົນດີ, ຄູຈະຕ້ອງສວມບົດບາດຢູ່ໃນຫຼາຍຖານະຄືທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ ຖ້າປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເອງກໍຈະບໍ່ໄດ້ຮັບຜົນດີເທົ່າທີ່ຄວນ.

ສະຫຼຸບ: ການຫຼິ້ນມີບົດບາດສຳຄັນໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທັງ 4 ດ້ານຂອງເດັກ: ດ້ານຮ່າງກາຍ ສະຕິປັນຍາ, ສັງຄົມ ແລະ ອາລົມຈິດ. ບໍ່ພຽງແຕ່ເດັກເທົ່ານັ້ນທີ່ໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນຜູ້ໃຫຍ່ເອງກໍໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນເຊັ່ນກັນ: ສະນັ້ນຄູອະນຸຍາດຄວນວາງແຜນຈັດການຫຼິ້ນຫຼາຍປະເພດ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຈິ່ງຈະຊ່ວຍໃນການຂະຫຍາຍຕົວຮອບດ້ານຂອງເດັກ.

2. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ການຮ່ວມມືຈາກຜູ້ປົກຄອງມີຄວາມສຳຄັນເປັນຢ່າງຍິ່ງຕໍ່ການພັດທະນາເດັກໃຫ້ມີປະສິດທິພາບສູງສຸດຕາມການສຶກສາຂອງໂຮງຮຽນ, ໂຮງຮຽນຈິ່ງມີຄວາມມຸ້ຫວັງຢ່າງຍິ່ງໃນຄວາມຮ່ວມມືຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມ

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ, ການຝຶກທັກສະຊີວິດ ແລະ ປຸກຝັງລັກສະນະນິໄສຂອງເດັກທີ່ເປັນໄປໃນແນວທາງດຽວກັນ. ເພາະສະນັ້ນ ຜູ້ປົກຄອງເດັກກໍ່ຄືພໍ່ແມ່ຕ້ອງເຂົ້າໃຈເດັກວ່າເດັກມັກຫຼິ້ນຫຍັງ? ພໍ່ແມ່ກໍ່ຄວນສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນນັ້ນ, ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນການຮຽນຮູ້ໂດຍບໍ່ຮູ້ວ່າຕົນເອງຮຽນແນວໃດ. ສະນັ້ນຜູ້ປົກຄອງກໍ່ຄືຜູ້ເປັນພໍ່ແມ່ຕ້ອງມີບົດບາດໜ້າທີ່ໃນການສົ່ງເສີມລະດັບດັ່ງນີ້:

- ຕ້ອງຝຶກທັກສະຊີວິດ ແລະ ປຸກຝັງລັກສະນະນິໄສອັນດີງາມຂອງເດັກໃນການຫຼິ້ນ.
- ການສົ່ງເສີມເດັກໃຫ້ຊ່ວຍເຫຼືອຕົນເອງໄດ້ຕາມໄວອາຍຸ
- ສົ່ງເສີມເດັກໃຫ້ມີລະບຽບວິໄນໃນການປະຕິບັດເວລາ
- ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄົາລົບລະບຽບວິໄນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ, ມີການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ
- ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດທີ່ດີ, ມີຄວາມອ່ອນນ້ອມ
- ການເປັນແບບຢ່າງທີ່ດີໃນການໃຊ້ເຄື່ອງມືທີ່ທັນສະໄໝ, ເຄື່ອງເຕັກໂນໂລຢີໃຫ້ແກ່ເດັກໂດຍໃຊ້ແບບຈຳກັດເວລາເທົ່າທີ່ຈຳເປັນ ແລະ ເພື່ອປະໂຫຍດເທົ່ານັ້ນ.
- ການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຕ່າງໆຂອງໂຮງຮຽນຈັດຂຶ້ນເຊັ່ນ: ວັນເປີດສຶກຮຽນໃໝ່, ວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ຫຼື ວັນສຳຄັນຕ່າງໆຂອງໂຮງຮຽນຈັດຂຶ້ນ.

ນອກຈາກຄູແລ້ວຜູ້ທີ່ມີຄວາມສຳຄັນໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກໍ່ຄືພໍ່ແມ່ ແລະ ເພາະວ່າພໍ່ແມ່ຈະເລືອກຫາແບບຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ແທດເໝາະກັບໄວອາຍຸ ແລະ ເໝາະສົມກັບລະດັບພັດທະນາການຂອງເດັກ. ເປັນຜູ້ສອນເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະກ້າວ (ຈາກງ່າຍ ຫາ ຍາກ) ເປັນຜູ້ໃຫ້ແບບຢ່າງໃນການຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເວລາໃນການຫຼິ້ນໄດ້ດີກວ່າຜູ້ອື່ນໆ. ທັງພໍ່ແມ່ຄວນຮ່ວມມືກັບຄູເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຢ່າງມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດ.



ຮູບຜູ້ປົກຄອງສົ່ງເສີມເດັກຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕໍ່ບ້ອກ

2. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ຊົມຊື່ນເປັນສັງຄົມຂອງການຮຽນຮູ້ ແລະ ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການດູແລຊ່ວຍເຫຼືອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຫຼື ຮຽນໄດ້ຜັດທະນາຕົນໃນແນວທາງທີ່ເໝາະສົມ ດັ່ງນັ້ນຊົມຊື່ນຄວນມີບົດບາດດັ່ງນີ້:

- ເປັນແບບຢ່າງທີ່ດີໃຫ້ແກ່ເດັກ
- ໃກ້ຊິດດູແລໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອເດັກໃນເວລາເດັກຫຼິ້ນ ຫຼື ຮຽນເໝືອນກັບລູກຫຼານຂອງຕົນເອງ ພ້ອມຮັບປະກັນຄວາມປອດໄພຂອງເດັກ.
- ບໍ່ໃຊ້ຊັບສິນ ຫຼື ຜົນປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກ
- ຮ່ວມມືກັບໂຮງຮຽນຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ເດັກ ແລະ ມີໂອກາດໃຊ້ເວລາຢ່າງສ້າງສັນ.
- ເປັນແຫຼ່ງຮຽນຮູ້ໃຫ້ແກ່ເດັກໃນການເພີ່ມພູນປະສົບການດ້ານຄວາມຮູ້
- ຕິດຕາມຜົນການດຳເນີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກແຕ່ລະສ່ຳອາຍຸ.

ໃຈຄວາມ

ໃນບົດນີ້ນັກຮຽນຄູຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ບົດບາດ, ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຊົມຊື່ນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ. ເພື່ອນຳເອົາຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການທີ່ມີໄປສື່ສອນ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງກັບເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

ວຽກເຜີ້ມ

1. ໃຫ້ນັກຮຽນຄູຄົ້ນຄ້ວາຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູກຳນົດໃຫ້ພ້ອມຂຽນບົດລາຍງານ

ຄຳຖາມ

2. ຈົ່ງບອກບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ?
3. ຈົ່ງອະທິບາຍບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກຄືແນວໃດ?
3. ຊົມຊື່ນມີບົດບາດໜ້າທີ່ແນວໃດໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ?

ເອກະສານອ້າງອີງ

1. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ປຶ້ມແບບຮຽນສຶກສາສາດລະບົບ 11 + 1 ປີ 2000
2. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄ້ວາວິທະຍາສາດການສຶກສາ (2011, 2012, 2013)
ຄູ່ມືກິດຈະກຳກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກໃນຊັ້ນອະນຸບານ
3. ປຶ້ມປະສົບການຫຼິ້ນຂອງລະບົບ 12+2

ໂຄງຮ່າງລາຍວິຊາ

ຊື່ວິຊາ: ການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ຫຼັກສູດສ້າງຄູອະນຸບານ ລະດັບປະລິນຍາ

ລະຫັດລາຍວິຊາ: 0108308

ພາກຮຽນ ແລະ ປີຮຽນ Semester and Year	ພາກຮຽນທີ 1 ປີທີ 2
ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ Timing	48 ຊົ່ວໂມງ
ຈຳນວນໜ່ວຍກິດ Credits	2(1-2-2)
ອະທິບາຍຄ່າໜ່ວຍກິດ Credit Explanation	ວິຊານີ້ມີ 2 ໜ່ວຍກິດ, ຮຽນ 3 ຊົ່ວໂມງຕໍ່ອາທິດ, ໃນນັ້ນຮຽນພາກທິດສະດີ 1 ຊົ່ວໂມງ, ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ 2 ຊົ່ວໂມງ ແລະ ວຽກມອບໝາຍ 2 ຊົ່ວໂມງ
ຈຸດປະສົງ Objectives	ເພື່ອໃຫ້ນັກສຶກສາສາມາດ: 1. ອະທິບາຍຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້ 2. ວິເຄາະທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນໄດ້. 3. ຈຳແນກປະເພດການຫຼິ້ນ, ຜະລິດສິ່ງສຳລັບການຫຼິ້ນ ແລະ ນຳໃຊ້ສິ່ງເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ເໝາະສົມກັບສຳອາຍຸຂອງເດັກ. 4. ວາງແຜນ, ຈັດຕັ້ງນຳພາເດັກຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີຄວາມສຸກ 5. ຮ່ວມມືກັບຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ 6. ປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ປັບປຸງແກ້ໄຂວິທີການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຢ່າງປະດິດສ້າງ
ເນື້ອໃນຫຍໍ້ Course Description	ວິຊານີ້ຈະໄດ້ຮຽນກ່ຽວກັບຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ, ປະເພດການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ. ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສິ່ງ ແລະ ການນຳໃຊ້ສິ່ງເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ, ການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ, ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູ, ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.
ວິທີດຳເນີນການສອນ	ວິຊານີ້ຮຽນຢູ່ 16 ຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຊ້ການອະທິບາຍ, ສົນທະນາ, ກິດ

Methodology	ຈະກຳກຸ່ມ, ກິດຈະກຳບຸກຄົນ. ສັງເກດໃນໂຮງຮຽນສາທິດ, ປະຕິບັດແບບຫຼິ້ນ ວາງແຜນ ແລະ ນຳພາເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ.
ສື່ການຮຽນ-ການສອນ Teaching Aids	ສະຖານທີ່ໂລ່ງແຈ້ງ, ເດິນຮົ່ມ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດິນໂຮງຮຽນ, ບ້ວງ, ທຸງ, ຖົງ ຊາຍ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນດິນຕີ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ, ເຄື່ອງ ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ.
ອາທິດທີ 1 Week 1	ບົດທີ 1 ຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 2. ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 3. ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 4. ວິທີການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 5. ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນເວລານຳພາເດັກຫຼິ້ນ
ອາທິດທີ 2 Week 2	ບົດທີ 2 ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ 1. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ອີຣິກສັນ (Erkson) 1.1 ໄລຍະຮ່າງກາຍໄປຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນ 1.2 ໄລຍະເຄື່ອງຫຼິ້ນໄປຫາການຫຼິ້ນ 1.3 ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປຫາການເຮັດວຽກ (ການຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່)
ອາທິດທີ 3 Week 3	ບົດທີ 2 (ຕໍ່) ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ 2. ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ປີອາເຈ (piaget) 2.1 ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍອາລົມ 2.2 ການຫຼິ້ນທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງທີ່ເປັນທຳມະຊາດ 2.3 ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມ
ອາທິດທີ 4 Week 4	ບົດທີ 2 (ຕໍ່) ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

	3 ທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງທ່ານ ສະຫວັນ ຈິງຈະເລີນ 3.1 ການຫຼິ້ນຄົນດຽວ (ຫຼິ້ນຕາມໃຈ) 3.2 ການສັງເກດ, ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ (ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ) 3.3 ການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ຈັບຄູກັນຫຼິ້ນ 3.4 ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ
ອາທິດທີ 5 Week 5	ບົດທີ 3 ປະເພດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 4. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ 4.1 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ 4.2 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜິ້ນເມືອງ 4.3 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນທີ່ປະດິດສ້າງ 4.4 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ 2. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ 2.3 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ 2.4 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ 2.5 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ 2.6 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ 2.7 ການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ
ອາທິດທີ 6 Week 6	ບົດທີ 3 (ຕໍ່) ປະເພດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 3. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້ 2.1 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ 2.2 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ 2.3 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ 2.4 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊໍາຜັດ 2.5 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສ້າງສັນ 2.6 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ
ອາທິດທີ 7 Week 7	ບົດທີ 4 ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

	1. ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ 4.5 ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ 4.5.1 ການກະກຽມ 4.5.2 ຂັ້ນຕອນໃນການຫຼິ້ນ 4.5.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ 4.6 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝັນເມືອງ 4.6.1 ການກະກຽມ 4.6.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝັນເມືອງ 4.6.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝັນເມືອງ 4.7 ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ 4.7.1 ການກະກຽມ 4.7.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ 4.7.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ 4.8 ການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ 4.8.1 ການກະກຽມ 4.8.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ 4.8.3 ວິທີດຳເນີນການຫຼິ້ນນ້ຳ - ຫຼິ້ນຊາຍ
ອາທິດທີ 8 Week 8	ບົດທີ 4 (ຕໍ່) ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 5. ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ 5.1 ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ 5.1.1 ປະເພດຂອງເກມຈັບຄູ່ 5.1.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ 5.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະປະເພດ 5.2 ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ 5.2.1 ປະເພດຂອງເກມຕັດຕໍ່ 5.2.2 ການກະກຽມຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ

	5.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແຕ່ລະປະເພດ 5.3 ການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ 5.3.1 ການກະກຽມ 5.3.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ 5.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລຽງລຳດັບ 5.4 ການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ 5.4.1 ການກະກຽມ 5.4.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ 5.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມໂດມິໂນ 5.5 ການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ 5.5.1 ການກະກຽມ 5.5.2 ວິທີຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ 5.5.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມລອດໂຕ
ອາທິດທີ 9 Week 9	ບົດທີ 4 (ຕໍ່) ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 6. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມການຮຽນຮູ້ 6.1 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ 6.1.1 ການກະກຽມ 6.1.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ 6.1.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ 6.2 ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ 6.2.1 ການກະກຽມ 6.2.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ 6.2.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ
ອາທິດທີ 10 Week 10	ບົດທີ 4 (ຕໍ່) ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

	6.3 ການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ 6.3.1 ການກະກຽມ 6.3.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ 6.3.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ 6.4 ການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ 6.4.1 ການກະກຽມ 6.4.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ 6.4.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມເຄື່ອງຫຼິ້ນຊຳຜັດ
ອາທິດທີ 11 Week 11	ບົດທີ 4 (ຕໍ່) ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 6.5 ການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ 6.5.1 ການກະກຽມ 6.5.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ 6.5.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມສ້າງສັນ 6.6 ການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ 6.6.1 ການກະກຽມ 6.6.2 ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ 6.6.3 ການດຳເນີນການຫຼິ້ນຕາມມູມເກມການສຶກສາ
ອາທິດທີ 12 Week 12	ບົດທີ 5 ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ, ຜະລິດສີ ແລະ ການນຳໃຊ້ສີເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ 1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງແບບຫຼິ້ນ 1. ການປະດິດແບບຫຼິ້ນ 2. ການຜະລິດສີສຳລັບການຫຼິ້ນ 3. ການນຳໃຊ້ສີເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບຮັກສາ
ອາທິດທີ 13 Week 13	ບົດທີ 6 ການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ 1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງການປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນ

	ໄວຮຽນ 5. ເຄື່ອງມືການປະເມີນການຫຼິ້ນ 6. ຮ່າງບັນທຶກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ 7. ການວິເຄາະຜົນຂອງການປະເມີນ
ອາທິດທີ 14 Week 14	ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ ລົງເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ
ອາທິດທີ 15 Week 15	ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ ລົງເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ
ອາທິດທີ 16 Week 16	ບົດທີ 7 ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູ, ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ 1. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ 2. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຜູ້ປົກຄອງໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ 3. ບົດບາດ ແລະ ໜ້າທີ່ຂອງຊຸມຊົນໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ
ການປະເມີນຜົນການຮຽນ Evaluation	1. ການເຂົ້າຮ່ວມຮຽນ 10% 2. ກິດຈະກຳບຸກຄົນ 20% 3. ກິດຈະກຳກຸ່ມ 20% 4. ສອບເສັງກາງພາກ 20% 5. ສອບເສັງທ້າຍກາງ 30% ລວມ 100%
ເອກະສານອ້າງອີງ References	1. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ (2011) ຄູ່ມືກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ຂັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1 2. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ (2012) ຄູ່ມືກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ຂັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2 3. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ (2012) ຄູ່ມືກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ຂັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3 4. ກະຊວງສຶກສາວັດທະນະທຳກິລາ ວິທະຍາສາດ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີແຫ່ງປະເທດຍີ່ປຸ່ນ (2012) ຄູ່ມືການສຶກສາເດັກຊັ້ນປະຖົມໄວ ບໍລິສັດດອກເກດ 5. ວາລະສານ ສຳນັກງານທຳສະໝຸດ ມະຫາວິທະຍາໄລເທັກນິກ ປີທີ 5 ສະບັບທີ 1 ມີນາຄົມ 2006 ປະເທດໄທ.

	6. ກະຊວງສຶກສາທິການ (2009) ປຶ້ມຄູ່ມືຄູຜັດທະນາການເດັກນ້ອຍລາວ 7. ດຣ ກຸລິຍາ ຕັນຕິຜະຣາຊິວະ (2008) ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ປະເທດໄທ 8. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄ້ວາວິທະຍາສາດການສຶກສາ (2015) ແຜນຈັດປະສົບ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຂັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1, 2, 3. 9. ເວັບໄຊການຫຼິ້ນສຳລັບຜັດທະນາ: WWW.kukai.ac.th/Thai/knowledge-Piay - to - developphp
ຜູ້ຮຽບຮຽງ Prepared by	ອຈ ປທ ນາງ ສະຫວຽນສີຍະວັນນຸວົງ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ ເບີໂທ: 020 55715398
ຜູ້ຮຽບຮຽງຄືນ Revised by	1. ທ່ານ ປຕ ນາງ ລຳພອນ ສຸວັນນາ ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ ເບີໂທ: 020 97930540 2. ທ່ານ ປທ ນາງ ຂຽວສິມພອນ ສີຫາວົງ ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ ເບີໂທ: 020 97930540 3. ທ່ານ ປຕ ມະໄລແພງ ເພັງມະນີ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ ເບີໂທ: 020 97775344 4. ທ່ານ ປທ ນາງ ມະຍຸລິ ສຸວັນນະປະດິດ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ ເບີໂທ: 020 95387013