



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

2015

ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຕັ້ງສະບັບ
 ໂດຍ: ອົງການ UNICEF ປະຈຳລາວ
 ສະໜັບສະໜູນການພິມໂດຍ: ງົບປະມານແຫ່ງລັດ
 ທະບຽນພິມເລກທີ:
 ຂະໜາດ 21x29,7 ຊມ ຈຳນວນ.....ຫົວ
 ພິມທີ່ ບໍລິສັດ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ
 2015
 ສະຫງວນລິຂະສິດ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
 ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
 2015



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

1011- - - 3
ເລກທີ..... /ສສກ.ສວສ 120 MAR 2013
ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ.....

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ເຫັນຕາມ: ລຳດັດຂອງນາຍົກລັດຖະມົນຕີວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງກະຊວງ
ສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະບັບເລກທີ 282/ນຍ, ລົງວັນທີ 7 ກັນຍາ 2011.

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

ມາດຕາ 1: ຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ
ປີທີ 2 ສະບັບປະຕິຮູບໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານທົ່ວປະເທດ ນັບແຕ່ສົກຮຽນ 2014-2015
ເປັນຕົ້ນໄປ.

ມາດຕາ 2: ໃຫ້ກົມອະນຸບານ ແລະ ປະຖົມສຶກສາ, ກົມສ້າງຄູ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການ
ສຶກສາ, ພະແນກສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາແຂວງ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ແລະ ພາກສ່ວນ
ຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຈຶ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ຕາມ
ໜ້າທີ່ຂອງໃຜລາວໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ


ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ
ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ
ຊື່ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເອັມທອງ
ພູມະລິ ແສງຈັນນະວົງ
ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ
ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ
ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ
ພູມິ ພິມມະວົງສາ
ອາງຄຳ ບຸດສະດີ
ບົວວອນ ພົງລັດສະໝີ
ອຸດຕະມະ ປັດສຳພັນ
ຈັນທິ ສີສຸພັນ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ດຣ. ອ່ອນແກ້ວ ນວນນະວົງ
ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ
ສົມບູນ ມາສຸວັນ
ເກດ ພັນລັກ
ສີພາພອນ ມະນີວັນ
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ຈັນທະໄລ ເກີດຫຼ້າ
ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍບ້ານຂອງອ້ອຍຮຽບຮຽງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນທີ່ນຳມາກຳນົດໃນແຜນການສອນສະບັບນີ້ປະກອບມີ 6 ກິດຈະກຳເຊັ່ນ: ກິດຈະກຳວົງມົນ, ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມການສຶກສາ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມມຸມ. ກິດຈະກຳເລົ່ານີ້ສ້າງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາຕາມສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ ແລະ ຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ, ດ້ານພາສາ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ ກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມຢ່າງມີຄຸນນະພາບ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຈາກສິ່ງໃກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນແມ່ນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ໆດ້ວຍຕົນເອງ.
4. ການສົ່ງເສີມປະສົບການຊີວິດໄດ້ເນັ້ນເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວນຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, ວັດທະນາທຳ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ໃນນັ້ນໃຫ້ແຕ່ລະໂຮງຮຽນຄຳນຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

ນອກນັ້ນການນຳໃຊ້ຕົວຈິງໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ແລະ ປະຈຳວັນ ແລະ ການແຕ່ງບົດສອນຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ. ຈຳເປັນທີ່ຄູສອນຕ້ອງສຶກສາເນື້ອໃນທີ່ມີໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ 6 ກິດຈະກຳເຊັ່ນ: ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມການສຶກສາ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມມຸມ. ສຶກສາວິທີການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ວິທີສ້າງຄຳຖາມ ແລະ ການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຕິດຕາມພັດທະນາການຈາກປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມປະເມີນຜົນ.

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ມີຄວາມຍິນດີຮັບຕ້ອນທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ຈຸດປະສົງລວມ	1-7
ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1	8-10
1. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຊີ້ບ້ານ ແລະ ເມືອງ	12
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຫ	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ	15
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	16
2. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ .	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະຖານທີ່ສໍາຄັນພາຍໃນບ້ານ	18
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລໍ່ເຂົ້າສານ	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ	21
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	22
3. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານຕີບມື	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ	24
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບກາແຜດ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄໍາທວາຍ	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ	27
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	28
4. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ..	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສພາຍໃນບ້ານ	30
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຮູບພາບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນສະຫຼັບກັນ	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ຈັດຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສໍາຄັນໃນບ້ານ	33
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	34
5. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເລື່ອງ ການເກັບ	
ອັດເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມອັດເຫຍື້ອໃສ່ຖັງ	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກເຈ້ຍຮູບກະຖັງອັດເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ	38

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ	39
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	40
6. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1	
ຈຸດປະສົງສຳລັບອາທິດທີ 1	41-42
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງຂອງບ້ານເຮົາ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ນາຍຄູ ແລະ ແຜດ	44
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໘ ແລະ ຕົວ ໙	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ	47
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	48
7. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານ ຍົກຮູບພາບ	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ	50
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນຕົວເລກ 3	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	53
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	54
8. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ	56
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮູບຜັກກາດ	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	59
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ	60
9. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ	62
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຈົກຮູບໝວກຕາມເສັ້ນ	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ	65
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	66
10. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກຳມະກອນ	68
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ການປັ້ນເປັນຮູບຊວ້ານ rk[.....	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ	71
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ	72

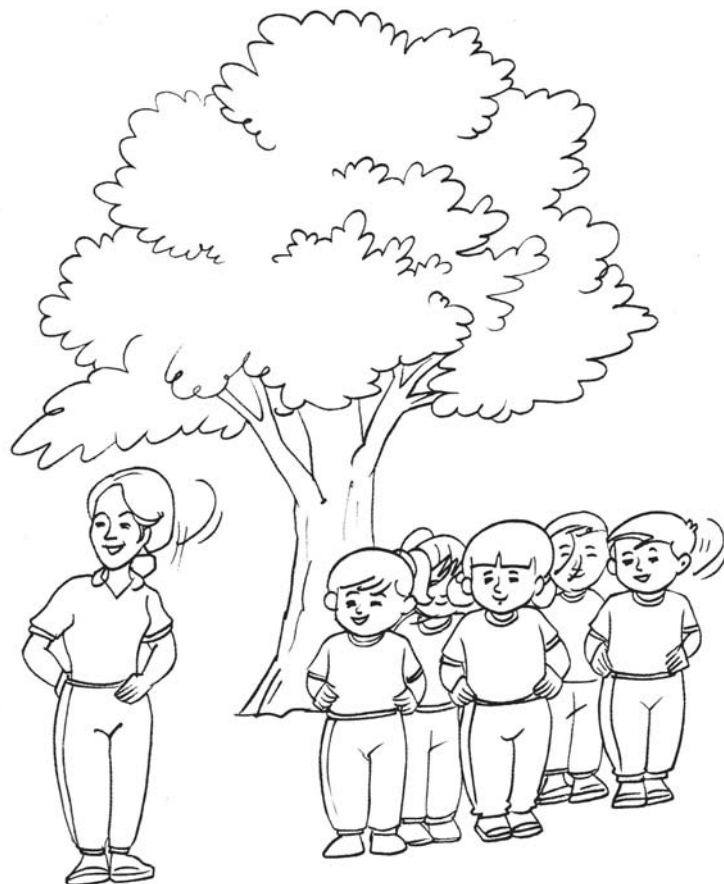
11. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1	
ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1	73-74
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ຫຼານຮັກອາວ	
ກຳມະກອນ	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ	76
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງ	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ	79
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	80
12. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທີ່ຄູກຳນົດ	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ (ຕໍ່)	82
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບເຮືອນ	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ	85
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	86
13. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ	88
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບແຄນ	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວ	91
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	92
14. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ	94
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ	97
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	98
15. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງ	100
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຍ	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ	103
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	104

16. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1	
ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1	105-106
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນຄູ	108
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຊ່ອງໄມ້	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຽບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ	111
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	112
17. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານ ຍົກຮູບພາບ	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນຊາດ	114
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຍາດທຸງ	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່	117
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	118
18. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນກຳມະກອນ	120
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກພັນສາ	123
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	124
19. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາ	126
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງເຮືອ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ປົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ	129
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມອ່ານ	130
20. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນເດັກ	132
ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລໝູ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ	135
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	136
ເອກະສານອ້າງອີງ	137

ຈຸດປະສົງລວມ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີປະສົບການຂັ້ນພື້ນຖານໃນການເຄື່ອນໄຫວແບບຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອພັດທະນາອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາເຄື່ອນໄຫວ.
3. ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດ, ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ.
4. ເພື່ອສົ່ງເສີມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກໃນການເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສັດ ເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
5. ເພື່ອເຝິກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ, ຮຽນຮູ້ຈັງຫວະ ແລະ ພາສາທຳຕ່າງໆ.
6. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມກ້າຫານ ແລະ ກ້າສະແດງອອກ.
7. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມວ່ນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທຳທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ຂໍ້ຕົກລົງ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມາທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສິ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຮ້ອງເພງ: ບ້ານຂອງເຮົາ, ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ, ຈຳປາເມືອງລາວ, ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ, ວັນເດັກ ຕາມຈັງຫວະ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ ແລະ ບອກບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ, ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນພາຍໃນບ້ານ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຟັງນິທານເລື່ອງ ທຽວຊົມບ້ານ, ບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ. ບອກລຳດັບທີຂອງຮູບພາບ 1-3 ແລະ ບອກຕົວເລກ 7-8.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ອາຊີບຕ່າງໆ, ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ, ບຸນວັນຊາດ, ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ ແລະ ບອກການແຍກກຸ່ມຮູບພາບບໍ່ເກີນ 5.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຊ, ນ, ກ, ຕ, ທ, ຮ, ພ, ມ, ລ, ຄ, ຊ, ສ, ຂ, ຫ, ກ, ບ.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ.
16. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ, ແພດ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ 7-8.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຟັງນິທານເລື່ອງ ໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ; ບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ, ຊາວສວນ; ສະແດງບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້ ແລະ ຜູ້ຂາຍ.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ, ຂະໜາດໃຫຍ່, ນ້ອຍ, ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ, ທິດທາງ, ນັບປາກເບົ້າ 1-10, ສີຂຽວ, ເຫຼືອງ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ, ຊື່ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ, ແບບຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ, ສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ, ຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຟື້ນເມືອງ.

21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນມີຮູບພາບ, ບໍ່ມີຮູບພາບ
ຂ ຊ, ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ ແລະ ຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນບໍ່ມີຮູບພາບ.
22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບ: ກ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ,
ວ, ອ; ລຽນລຳດັບຕົວເລກ 1-5 ແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນຊາດ, ວັນກຳມະກອນ, ວັນເດັກນ້ອຍ
ສາກົນ, ວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ ແລະ ບອກກິດຈະກຳໃນວັນບຸນເຂົ້າ, ອອກພັນສາ.



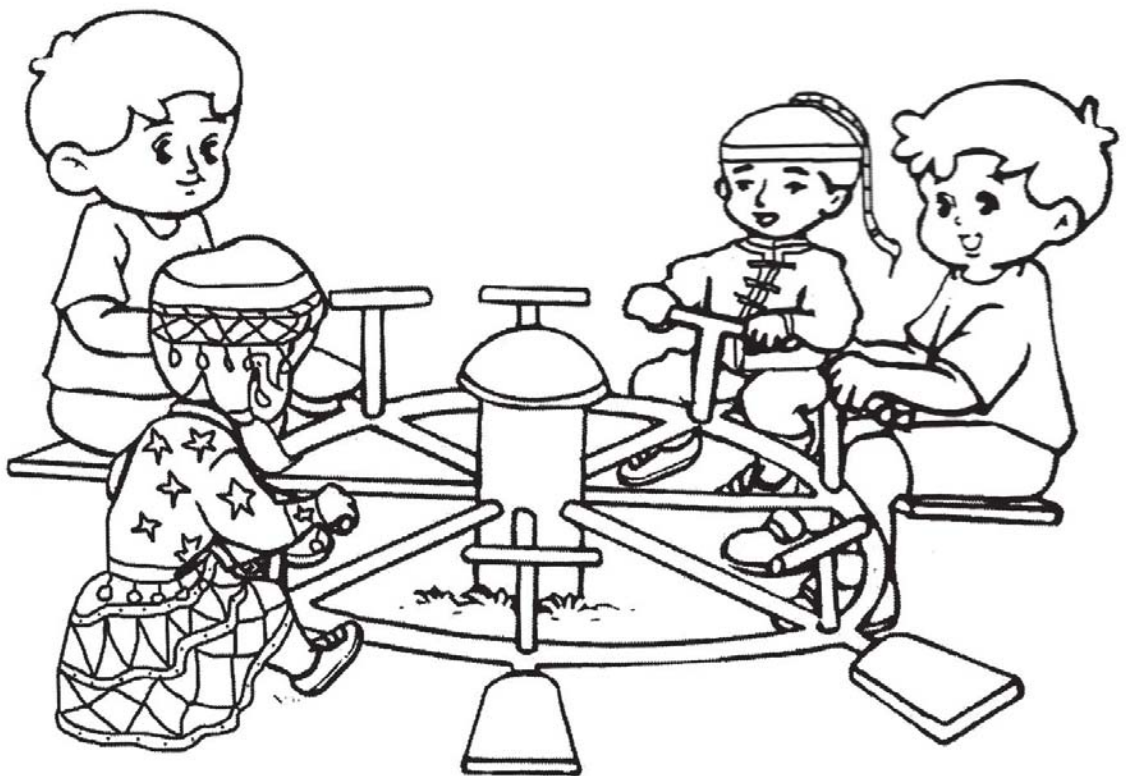
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມມືກັບຕາ ໃນການຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ ແລະ ຮ້ອຍທີ່ຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ມື ແລະ ອີງມື.
3. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
4. ສົ່ງເສີມຄຸນນະທຳດ້ານຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່, ຄວາມຮັບຜິດຊອບ, ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີອາລົມດີ ແລະ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
5. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ມີຄວາມສຸກ.
6. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
7. ເຝິກຫັກສະການສັງເກດ, ຫັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້.



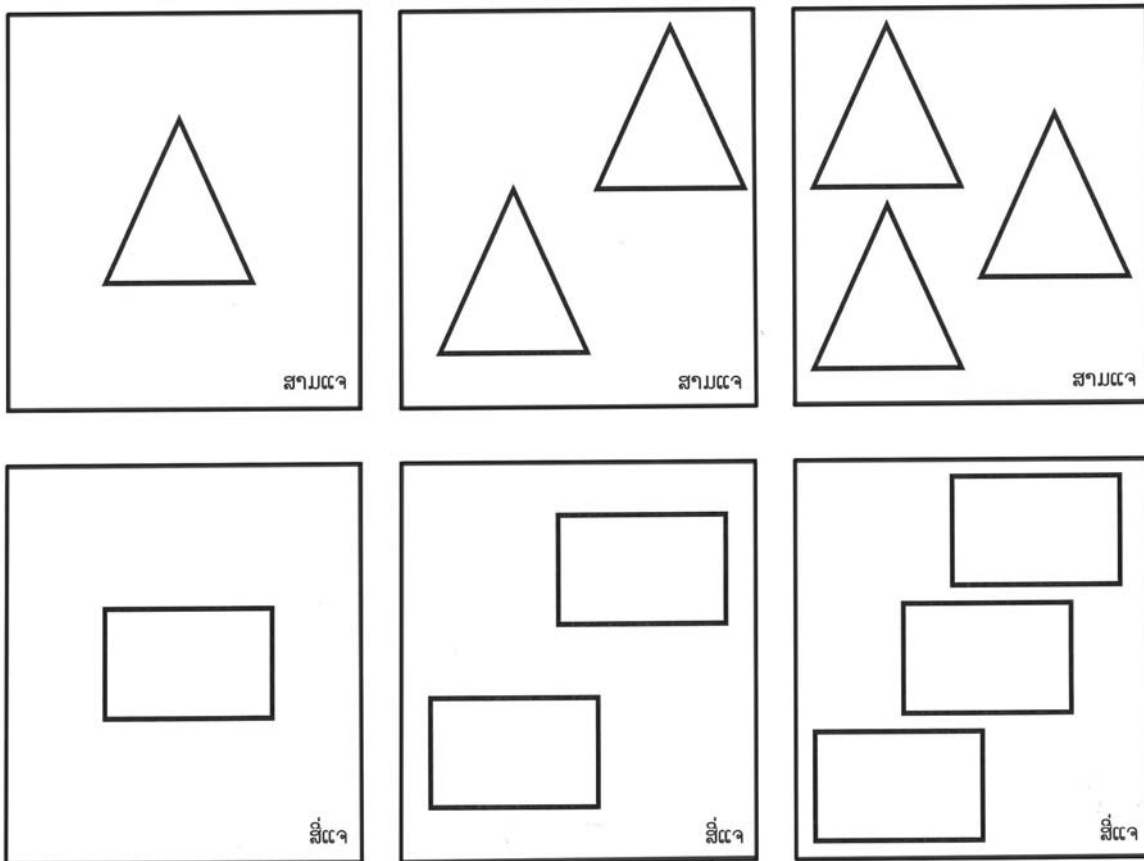
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.
4. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ມື, ແຂນ , ຂາ, ລຳຕົວ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກການສັງເກດ, ການຟັງ, ການຈຳແນກສຽງດົນຕີ ແລະ ຈື່ຈຳສັນຍະລັກ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
8. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ.
9. ເຝິກຄວາມອົດທົນລຳຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.
10. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດມີພິກໄຫວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
11. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນກ້າຫານ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
4. ເພື່ອໃຫ້ເດັກບອກສີ, ສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະ, ຂະໜາດ ແລະ ຕົວເລກ.
5. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
7. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ, ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ, ຕໍ່ຮູບພາບ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບ, ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ ແລະ ເຝິກການເກັບມ້ຽນເກມ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ເຝິກສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.



ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການຝັກຜ່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຫຼື ຮ່ວມໝູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ພະຍັນຊະນະລາວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ບອກບຸກຄົນສໍາຄັນພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ຕາມຈັງຫວະ; ບອກຊື່ຂອງບ້ານ ແລະ ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ຟັງນິທານເລື່ອງ ທ່ຽວຊົມບ້ານ ແລະ ບອກສະຖານທີ່ສໍາຄັນພາຍໃນບ້ານ.
3. ບອກລຳດັບທີຂອງຮູບພາບ 1-3 ແລະ ບອກຕົວເລກ 7-8.
4. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ ແລະ ບອກບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ; ບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.
5. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ນາຍບ້ານ, ນາຍຄູ, ແພດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ຄູ່ບາ, ກຳມະກອນ, ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ໂຮງໝໍ.
6. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ຊ (ຊາວນາ, ຊາວສວນ), ນ (ນາຍບ້ານ, ນາຍຄູ), ກ (ກຳມະກອນ), ຕ (ຕຳຫຼວດ), ທ (ທະຫານ) ແລະ ຣ (ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ).
7. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
8. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ, ວາງຮູບຕາມແບບ ແລະ ບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ເກັບຂີ້ເຫຍື້ອ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ, ຮູບຮ່າງກາແຜດ, ສັນຍະລັກຂອງໂຮງໝໍ ແລະ ຮູບກະຖັງໃສ່ອີ່ເຫຍື້ອ.
2. ບອກຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຮູບວົງມົນ ແລະ ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຂີດຂຽນ.
3. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກນິ້ວມື ແລະ ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈຳ້.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບກາແຜດ, ຈົກຮູບກະຖັງໃສ່ອີ່ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ ແລະ ຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຮູບວົງມົນ ສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈຳ້, ທາສີຮູບພາບກາແຜດໃກ້ສະອາດຈົບງາມ.
7. ຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນສະຫຼັບກັນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ຈົກຮູບພາບກະຖັງອີ່ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊື່ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຂີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
4. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂຕດ, ເຕັ້ນ ແລະ ເກັບໃບໄມ້.
5. ເຝິກການສັງເກດ ແລະ ຈື່ຈຳສັນຍະລັກຂອງບຸກຄົນໃນອາຊີບຕ່າງໆໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ເຝິກການຊົງຕົວ, ກ້າມຊື່ນຂາ, ແຂນ, ລຳຕົວ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ ແລະ ລູ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
7. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບຢູ່ໃນແຜ່ນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ, ທໍ່ສາມລ່ຽມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການຝັກຜ່ອນ ຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າແກວ່ງແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຊິກແຊັກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການຝັກຜ່ອນ ຢູ່ໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບ້ານ ແລະ ເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ຄ້າຍຄືກັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ ແລະ ການຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ຮູບຮ່າງລັກສະນະພະຍັນຊະນະທີ່ຄ້າຍຄືກັນໃນຮູບພາບ: ຂ, ຊ, ດ, ຕ, ບ ແລະ ປ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕົວເດັກ, ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບພາບ: ໝູ່ບ້ານ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບ: ຂ, ຊ, ດ, ຕ, ບ ແລະ ປ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ບ້ານ ແລະ ຊື່ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ບ້ານ ແລະ ຊື່ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
4. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດເພງ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ; ບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຂອງພະຍັນຊະນະ ຄ້າຍຄືກັນ: ຂ, ຊ, ດ, ຕ, ບ ແລະ ປ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່, ຮ້ອງເພງຄືນ, ຄູເວົ້າຊື່ບ້ານ, ເມືອງ ແລ້ວເດັກລຸກອື່ນໃຫ້ຖືກຕາມຊື່ທີ່ຄູເວົ້າທີ່ຕົນເອງອາໄສຢູ່ ແລະ ບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຂອງ ພະຍັນຊະນະຄ້າຍຄືກັນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຮັກສາອະນາໄມ: ປັດກວາດເດີນບ້ານ ແລະ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຕ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ.

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຂອງບ້ານ ແລະ ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ ແລະ ການຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບຮ່າງລັກສະນະຂອງພະຍັນຊະນະທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຂີດຂຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສື່ນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນ ພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຂີດຂຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກ້ານກ້ວຍ 5 ກ້ານ, ເຊືອກຝາງ ຫຼື ເຊືອກກ້ວຍ 5 ເສັ້ນ ແລະ ໄມ້ສຳລັບຄັດຫົວມ້າ 5 ອັນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນ ແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວຍືດຕົວຂຶ້ນ, ນັ່ງລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ນາຍຄູ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບບ້ານ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ, ຈິກ ແລະ ຕິດຮູບໝອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕ່ຽບພາບບ້ານ ແລະ ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ນາຍຄູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ, ເຈ້ຍຮູບໝອນ, ສີດໍາ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍຂາວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຽບພາບບ້ານ, ເກມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ນາຍຄູ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງພະຍັນຊະນະລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງພະຍັນຊະນະລາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າຜັບນິ້ວມືລຶງ ແລະ ຂຶ້ນເທື່ອລະນິ້ວ; ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວ ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຂອງບ້ານ, ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຟັງນິທານເລື່ອງ ທ່ຽວຊົມບ້ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ບອກລຳດັບທີ ແລະ ບອກຕົວເລກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຟັງນິທານເລື່ອງ ທ່ຽວຊົມບ້ານ.
- ສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ: ຫ້ອງການປົກຄອງບ້ານ, ວັດ, ໂຮງຮຽນ, ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍ.
- ລຳດັບທີ 1, 2, 3 ຂອງຮູບພາບ: ວັດ (ລຳດັບທີ 1), ຕະຫຼາດ (ລຳດັບທີ 2), ສຸກສາລາ (ລຳດັບທີ 3); ຕົວເລກ 7-8.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຮູບພາບ: ຫ້ອງການປົກຄອງບ້ານ, ວັດ, ໂຮງຮຽນ, ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍ; ບັດຕົວເລກ 7-8.
- ບົດນິທານເລື່ອງ ທ່ຽວຊົມບ້ານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ຮູບພາບປະກອບບົດເລື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ບ້ານ ແລະ ເມືອງທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
- ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ, ໃຫ້ເດັກບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກອັນດັບທີຂອງຮູບພາບ: 1, 2, 3.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກ 7-8.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ, ໃຫ້ເດັກຊອກຫາຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານແຕ່ລະຢ່າງ, ບອກອັນດັບທີຂອງຮູບພາບ ແລະ ຕົວເລກ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລຳດັບທີ ແລະ ການບອກຕົວເລກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບພາບກາແຜດສັນຍະລັກຂອງໂຮງໝໍ.
2. ເຝິກນິ້ວມື ແລະ ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈໍ້າໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບກາແຜດ, ຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈໍ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມືຕາມສຽງນັບ 1, 2, 3.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບກາແຜດສັນຍະລັກຂອງໂຮງໝໍ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈໍ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ແຕ້ມຄ່ອຍໆບໍ່ໃຫ້ເຈ້ຍຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບພາບກາແຜດເປັນສັນຍະລັກຂອງໂຮງໝໍ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມືໃນການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດຕາມຮອຍຈໍ້າ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາ, ລຳຕົວໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກການມີສະຕິເພື່ອຫຼົບຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແກ່ວາງກ້ອນຫີນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ຕຳກັນລື້ມ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ແລ້ວ ນັ່ງລົງ, ລຸກຂຶ້ນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ ແລະ ລຳຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການມີສະຕິຫຼົບຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບບ້ານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ວາງທໍ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ, ສຳຜັດຕົວເລກ 7-8 ທີ່ເຮັດດ້ວຍ ກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ລູກຄ້າຊື້, ຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນແຜດ ກວດຄົ້ນເຈັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ທໍ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ບັດຕົວເລກ 7-8 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊຸດແຜດ, ໝວກແຜດ, ສະເຕຟັງຫູ, ກະປ່ອງແປ້ງ, ຕຸກກະຕາ, ກັບສະບູ, ກັບຢາຖູແຂ້ວ, ປ້ອງນົມ ແລະ ເຈ້ຍບັດເງິນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບມື

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບມື 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຊາວນາກ່ຽວເຂົ້າ, ຕົບມື 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງນາຍຄູສອນໜັງສື ແລະ ຕົບມື 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງນົບຄູບາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າຍືນແກວ່ງແຂນ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນສັນຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບອກບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບຸກຄົນພາຍໃນບ້ານ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ນາຍບ້ານ, ນາຍຄູ, ແພດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ຄູບາ ແລະ ກຳມະກອນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຊ (ຊາວນາ, ຊາວສວນ) ແລະ ນ (ນາຍບ້ານ, ນາຍຄູ), ກ (ກຳມະກອນ), ທ (ທະຫານ), ຕ (ຕຳຫຼວດ).

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ); ຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ນາຍບ້ານ, ນາຍຄູ, ແພດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ຄູບາ, ກຳມະກອນ;
ບັດຕົວພະຍັນຊະນະ ຊ, ນ, ກ, ຕ, ທ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບສະຖານທີ່ສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ ພາຍໃນບ້ານ; ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຊ, ນ, ກ, ຕ, ທ.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກບຸກຄົນໃນບ້ານ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຮັກແພງທຸກຄົນພາຍໃນບ້ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບກາແຜດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຮູບກາແຜດ.
2. ທາສີຮູບພາບກາແຜດໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບກາແຜດໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບກາແຜດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບກາແຜດ, ເຈ້ຍຮູບກາແຜດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າ ຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຮູບພາບກາແຜດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບກາແຜດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສີຮູບພາບກາແຜດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ທາສີໃຫ້ງາມ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງຮູບພາບກາແຜດ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບກາແຜດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບກາແຜດໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຝິກການສັງເກດ ແລະ ຄົ້ນຄິດເພື່ອແກ້ຄຳທວາຍໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
2. ບັດຕົວເລກ 1 ແລະ 2.
3. ຮູບພາບ: ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ແພດ, ຊາວນາ, ແມ່ຄ້າ, ກຳມະກອນ ແລະ ອື່ນໆ.
4. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ແກ້ຄຳທວາຍໃຫ້ຖືກ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳທວາຍອາຊີບຕ່າງໆ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວໃນຄືນຄິດ ແລະ ແກ້ຄຳທວາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ: ສີເຫຼືອງ, ແດງ, ຂຽວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ຟ້າ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ສາມລ່ຽມສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທິວຕາມສີ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ນາຍບ້ານ, ຄູ, ແຜດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານຕຳຫຼວດ, ຄູບາ, ກຳມະກອນ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມ ຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ນ-ນາຍບ້ານ ຫຼື ນາຍຄູ, ຊ-ຊາວນາ ຫຼື ຊາວສວນ, ທ-ທະຫານ, ຕ-ຕຳຫຼວດ ແລະ ກ-ກຳມະກອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບກາແຜດ ແລະ ທາສີຮູບພາບກາແຜດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບນາຍບ້ານ, ຄູ, ແຜດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ຄູບາ, ກຳມະກອນ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຕົວ ນ, ຊ, ທ, ຕ, ກ; ບັດຄຳສັບ: ນາຍບ້ານ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ທະຫານ, ຄຳຫຼວດ, ກຳມະກອນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີ່ສີໄມ້, ສີ່ສີທຽນ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍຮູບກາແຜດ, ແບບຮູບກາແຜດ ທີ່ແຕ້ມ ແລະ ທາສີແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງອາຊີບຕ່າງໆ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກບຸກຄົນສຳຄັນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຄົນສຳຄັນທີ່ອາໄສຢູ່ໃນພາຍໃນບ້ານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແກວ່ງແຂນໄປຂ້າງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າໂຢະຂາຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນມື.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານທີ່ຕົນເອງອາໄສຢູ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ: ຮັກແພງ, ຊ່ວຍເຫຼືອ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນ, ພັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາແນະນຳຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ພາຍໃນບ້ານ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ; ວາງຮູບຕາມແບບ: ວາງຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນໃນບ້ານ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ 3 ອັນ, ສີ່ແຈ 3 ອັນ ແລະ ວົງມົນ 3 ອັນ.
3. ແຜນແບບການວາງຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
4. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສິນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜນແບບການວາງຮູບ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ, ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ, ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນັບຖືຮັກແພງໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ການວາງຮູບຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນສະຫຼັບກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນ.
2. ຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນສະຫຼັບກັນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນ ສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ ຫຼື ແປ້ງສິງກະໂປຕົ້ມ.
2. ແບບຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນ.
3. ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບ ວົງມົນ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນສະຫຼັບກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມຕັ້ງໃຈຕິດໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຍ່າງຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ແປ້ນມ້າ 1 ແຜ່ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກຈາກແປ້ນມ້າ, ອົດທົນ ລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເປັດໄປຂ້າງຊ້າຍ ແລະ ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
2. ການຍ່າງຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງການໃຊ້ຂາໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ)
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທົວຕາມສີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບທຸງຊາດ, ທຸງທົວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ: ຕະຫຼາດ, ໂຮງໝໍ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທຸງຊາດ, ທຸງທົວຕາມສີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍແບບຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຮູບວົງມົນ; ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບວົງມົນທີ່ຕິດແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ; ເກມຈັບຄູ່ທຸງຊາດ, ທຸງທົວຕາມສີ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ໃນບ້ານ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມ, ໃຫ້ເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການເກັບຂໍ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂໍ້ເຫຍື້ອໃສ່ຖັງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການເກັບຂໍ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂໍ້ເຫຍື້ອໃສ່ຖັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການເກັບຂໍ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂໍ້ເຫຍື້ອໃສ່ຖັງ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າບີບນິ້ວມື, ທ່າເຢັ່ງເຢັ້ອນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງແກວ່ງແຂນຊ້າໆ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການເກັບຂໍ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂໍ້ເຫຍື້ອໃສ່ຖັງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລູບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ອາໄສຢູ່ພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານທີ່ເດັກອາໄສຢູ່: ເກັບ ແລະ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ ຖືກບ່ອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ໂຮງໝໍ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຣ (ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ), ຕ (ຕະຫຼາດ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກັບຜູ້ໃຫຍ່ເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖົງ, ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ.
2. ບັດຕົວພະຍັນຊະນະ ຣ, ຕ; ບັດຄຳສັບ: ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຕະຫຼາດ ແລະ ໂຮງໝໍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ໜູ່ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນພາຍໃນບ້ານ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາ ກ່ຽວກັບການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຣ, ຕ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຈົກເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອ.
2. ຈົກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຈົກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈົກເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ (ຄອງ ຫຼື ຮອຍຈຳ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແບບຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອທີ່ຈົກແລ້ວ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຈົກເຈ້ຍດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຈົກເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຈົກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ຄ່ອຍໆຈົກຕາມຮອຍບໍ່ໃຫ້ຂາດ, ຖິ້ມເຂັ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງທຸກຄັ້ງ, ເກັບເສດເຈ້ຍໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈົກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຈົກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ເຂັ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃຫ້ ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນການແລ່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃບໄມ້, ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ.
2. ໝາກຫວິດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມື, ແບມື ແລະ ໝູນແຂນໄປທາງໜ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ວ່ອງໄວໃນການເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວເຢັ່ງເຢັ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາແລ່ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກປ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທໍ່ສາມລ່ຽມ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ຕໍ່ບັ້ງກທາດສາມລ່ຽມ, ກ້ອນກັບສາກເປັນຮູບຫຼັງຄາເຮືອນ; ສຳຜັດວາງເມັດກະດູມເສື້ອນ້ອຍ, ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນແຜດກວດຄົນເຈັບ ແລະ ເປັນນາຍຄູສອນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັ້ງກທາດສາມລ່ຽມ, ກ້ອນກັບສາກ, ກະດູມເສື້ອເມັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊຸດແຜດ, ໝວກຂອງແຜດ, ສະເຕຟັງຫູ, ຊຸດນາຍຄູ, ກະດານນ້ອຍ, ປຶ້ມ ແລະ ສໍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເຜິ້ງບ້ານຂອງເຮົາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ, ແພດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທາທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທາທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການຂອງເດັກເອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ ທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ, ແພດ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
2. ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນຂອງຮູບ 7-8.
3. ຟັງນິທານເລື່ອງ ໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ; ບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
4. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ນາຍຄູ, ແພດ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ.
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ພ(ພໍ່ຄ້າ), ມ(ແມ່ຄ້າ).
6. ສະແດງບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້ ແລະ ຜູ້ຂາຍ.
7. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ ປະກອບທາທາງ.
8. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ; ຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ ຕາມ ຈັງຫວະ.
9. ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ກຳມະກອນປຸກສ້າງເຮືອນ ແລະ ກຳມະກອນສ້ອມແປງ.
10. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນມີຮູບພາບ: ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ: ຜ, ຝ; ບອກຕົວເລກ 3; ບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກກາດ, ໝວກ ແລະ ຊວ້ານ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນມື ແລະ ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຜ, ຝ; ຕັດ, ຕິດຮູບຜັກກາດ ແລະ ຈີກຮູບໝວກຕາມເສັ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ້ ແລະ ຈີກຮູບໝວກຕາມເສັ້ນ ໃຫ້ສຳເລັດ.
4. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ ໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການປັ້ນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊວ້ານໃຫ້ສໍາເລັດ.
6. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ຝ ແລະ ເລກ 3 ຕາມຮອຍຈໍ້າ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
7. ປັ້ນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບ ສາມແຈປະກອບເປັນຊວ້ານໃຫ້ຄ້າຍຄື.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
4. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ , ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນດຶງເຊືອກ.
5. ເຝິກປະສາດສໍາຜັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
6. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
7. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສໍາຄັນພາຍໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບກໍາມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ, ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.
8. ອອກສຽງຄໍາສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ກະແຊັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ ທີ່ເດັກອາໄສຢູ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງລຳຄໍໄປທາງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າແກວ່ງແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໜ້າ ແລະ ຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນນວດຫຼັງກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງ ຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຮັກສາຄວາມສະອາດພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ນາຍຄູ ແລະ ແພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ: ນຳພາເດັກຫຼິ້ນ ແລະ ເຮັດກິດຈະກຳການຮຽນຕ່າງໆ.
 - ໜ້າທີ່ຂອງແພດ: ກວດສອບພາບ ແລະ ປິ່ນປົວຄົນເຈັບ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
3. ການຮວມກຸ່ມຮູບພາບປຶ້ມ ບໍ່ເກີນ 5: 4 ຕື່ມເຂົ້າ 1.

III. ສຶກສາການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ນາຍຄູສອນໜັງສື, ແພດກວດຄົນເຈັບ ແລະ ຮູບພາບປຶ້ມ 5 ແຜ່ນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກຮວມກຸ່ມຮູບພາບ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ, ແພດ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ຮວມກຸ່ມຮູບພາບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເຄົາລົບນັບຖືນາຍຄູ ແລະ ແພດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໘ ແລະ ໙

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ໘ ແລະ ຕົວ ໙.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ຄໍ້ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໘ ແລະ ຕົວ ໙.
3. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ຕົວ ໙ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ຕົວ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ຕົວ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘, ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
4. ບົດຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ໙.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ຕົວ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ຕົວ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນຂຽນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບພະຍັນຊະນະຕົວ ໘ ແລະ ຕົວ ໙.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມືໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ໘ ແລະ ໙ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ ຫຼື ໄມ້ສໍາລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄຸສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງລະວັງບໍ່ແລ່ນຕໍາກັນລັ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕິນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ (ເດັກສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບສາມແຈ ແລະ ທີ່ສາມລ່ຽມ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນນາຍຄູພາເດັກຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກຮູບພາບກະຖັງໃສ່ຂີ້ເຫຍື້ອຕາມເສັ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄໂຟນ, ກອງ ແລະ ກະແຊັກ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງໃສ່ຂີ້ເຫຍື້ອ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບພາບກະຖັງໃສ່ຂີ້ເຫຍື້ອທີ່ຈິກແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງອາຊີບຕ່າງໆ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານ ຍົກຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ: ຍົກຮູບພາບຊາວນາ ສະແດງທ່າທາງກ່ຽວເຂົ້າ, ຍົກຮູບພາບສວນ ສະແດງທ່າທາງປູກຝັກ ແລະ ຍົກຮູບພາບ ບົວທິດຝັກ ສະແດງທ່າທາງທົດຜັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຊາວນາ, ສວນຝັກ ແລະ ບົວທິດຝັກ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບການໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າຕີບມືກ້ອງຂາເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປທາງໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງນາຍຄູ ແລະ ແພດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ, ຊາວສວນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຄຳຈຳນວນ 7-8 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ; ໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ປູກເຂົ້າ ແລະ ຊາວສວນ ປູກຜັກ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
3. ຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບກ່ຽວ, ບົວຫົດຜັກ: 7-8.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຮູບພາບ: ຊາວນາປູກເຂົ້າ, ຊາວສວນປູກຜັກ, ກ່ຽວ 7 ດວງ ແລະ ບົວຫົດຜັກ 8 ໜ່ວຍ.
2. ບັດຕົວເລກ: 1-8, ບົດນິທານ ເລື່ອງໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ຮູບພາບປະກອບບົດເລື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບອກຕົວເລກ 7-8.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ 7-8.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ, ຊາວສວນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄຳຈຳນວນ 7-8.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 3

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 3.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 1 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວເລກ 3.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ຂຽນໃຫ້ຖືກຕາມຮອຍຈຳ, ເວລາເມື່ອເຮືອນໃຫ້ແອບຂຽນ ແລະ ຮັກສາປຶ້ມຂຽນໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 3.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 3 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມາດຄຶດຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາດຶງເຊືອກເປັນທີມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກສຳລັບດຶງ 1 ເສັ້ນຍາວ 5-7 ແມັດ.
2. ໝາກຫວິດ, ສ່ວງ ຫຼື ໄມ້ ສຳລັບຂີດເສັ້ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ເຮັດທ່າທາງແກ່ວົງກ້ອນຫີນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມາດ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງອະນາໄມຕີນ, ມື ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນດຶງເຊືອກ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມາດຄຶດຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນການດຶງເຊືອກເປັນທີມ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕົວ ຂ(ໄຂ່), ຕົວ ຊ(ຊ້າງ), ຕົວ ນ(ນົກ), ຕົວ ງ(ງູ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນນິທານເລື່ອງ ໝາກອຶ, ໝາກໂຕ່ນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນພາຍໃນບ້ານ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມ ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງປຸງຜັກບົວໃສ່ຕຸກນ້ຳ ຫຼື ໃສ່ຈອກ ແລະ ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງຕົ້ນຜັກບົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບບຸກຄົນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ: ຫົວຜັກບົວແຫ້ງ, ກະຕູກນ້ຳ ຫຼື ຈອກທີ່ປຸກໄວ້ແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ::

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ: ຍ່າງໄປຕະຫຼາດ ແລະ ຊື້ເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ; ທ່າຍືນ ຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເອົາມືແຕະປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນການສະແດງບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້ ແລະ ຜູ້ຂາຍ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ: ຂາຍເຄື່ອງໃຊ້, ເຄື່ອງກິນ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ເຄື່ອງຮຽນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ພ (ພໍ່ຄ້າ), ມ (ແມ່ຄ້າ).
4. ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້, ຜູ້ຂາຍແລກປ່ຽນສິນຄ້າທີ່ມີຈຳນວນ 1-8: ເຄື່ອງຫຸ້ນ, ເຂົ້າໜົມ, ນົມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ.
2. ບັດຄຳຄຳສັບ: ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ; ບັດຕົວພະຍັນຊະນະຕົວ ພ, ມ.
3. ລົດນ້ອຍ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ປ່ອງເຂົ້າໜົມເປົ່າ, ກ່ອງນົມ ແລະ ເຈ້ຍໃຊ້ແທນບັດເງິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການໄປຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ພ, ມ.
5. ໃຫ້ເດັກເຝິກປະຕິບັດໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້, ຜູ້ຂາຍແລກປ່ຽນສິນຄ້າທີ່ມີຈຳນວນ 1-8.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
3. ການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນສະແດງບົດບາດສົມມຸດເປັນຜູ້ຊື້ ແລະ ຜູ້ຂາຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກກາດ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ແຂງແຮງໂດຍການຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ແບບຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ, ເຈ້ຍຮູບພາບຜັກກາດ.
3. ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ ແລະ ມືດຕັດນ້ອຍ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທ່າທາງຕັດເຈ້ຍເທິງກາວຫາວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຜັກກາດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຕິດເຄື່ອງນຸ່ງເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກກາດ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບຜັກກາດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວໃຫ້ຖືກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃສ່ນ້ຳ, ແກ້ວ, ຈອກຕັກນ້ຳຢ່າງລະ 2 ອັນ.
2. ຜ້າກັນເປື້ອນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ກະໂດດຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຄື່ອງປຽກ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ລ້າງຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຈອກນ້ຳຮ່າຍໃສ່ແກ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບໄຂ່ກັບ ຂ(ໄຂ່), ຮູບຊ້າງກັບ ຊ(ຊ້າງ), ຮູບນົກ ກັບ ນ(ນົກ), ຮູບງູກັບ ງ(ງູ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ, ລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງ ແລະ ຂາຍເຄື່ອງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ຮ-ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ, ພ-ພໍ່ຄ້າ, ມ-ແມ່ຄ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ປຶ້ມ, ສີ່, ປ່ອງນົມ, ປ່ອງແປ້ງ, ກັບສະບູ, ຕຸກກະຕາ ແລະ ກັບຢາກູແຂ້ວ.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ; ບັດຄຳສັບ: ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ໂຮງໝໍ, ພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຮ, ພ, ມ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຢ່າເທົ້າ ແລະ ເປົ່າໝາກຫວິດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວິດ ແລະ ເຊືອກ.
2. ການບໍລິຫານທ້ອງ, ຫຼັງ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ, ຫຼັງ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ, ຫຼັງ; ທ່າເຢັ່ງເຢັ້ນ, ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຢ່າເທົ້າ ແລະ ເປົ່າໝາກຫວິດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນເອົາມືປະສານກັນ, ເບັດແອວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງພໍ່ຄ້າ ແລະ ແມ່ຄ້າ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບອກໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.
2. ໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ມີໜ້າທີ່ປົກປັກຮັກສາເຂດນ້ຳແດນດິນ ພູຜາ ປ່າໄມ້ ຂອງປະເທດຊາດ.
 - ຕຳຫຼວດ: ປ້ອງກັນຄວາມສະຫງົບຂອງບ້ານເມືອງ ແລະ ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການສັນຈອນໄປມາ.
3. ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ: ເລກ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຕຳຫຼວດຍືນເປົ່າໝາກຫວິດ ແລະ ທະຫານຍືນລຽນແຖວ.
2. ບັດເລກ 1-5 ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບອາຊີບຂອງພໍ່, ແມ່ເດັກ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ: ເລກ 1-5.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ, ຕຳຫຼວດ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືຕຳຫຼວດ ແລະ ທະຫານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 2 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຈິກຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໝວກ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການຈິກຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຈິກຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈິກເຈ້ຍຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ (ຄອງ ຫຼື ຮອຍຈ້າ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແບບຮູບພາບໝວກທີ່ຈິກແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບພາບໝວກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບໝວກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຈິກເຈ້ຍຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຈິກເຈ້ຍຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ຈິກຄ່ອຍໆ ຕາມເສັ້ນ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງໝວກ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມື ໃນການຈິກຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຈິກຮູບພາບໝວກໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຍ່າງຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແປ້ນມ້າ 1 ແຜ່ນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກຈາກແປ້ນມ້າ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດໄປຂ້າງຊ້າຍ ແລະ ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
2. ການຍ່າງຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ: ພໍ່ຄ້າ, ຊາວນາ, ຊາວສວນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ບົດເພງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນເລກ 3 ແລະ ຈິກຮູບພາບໝວກຕາມເສັ້ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍາຄັນ ຫຼື ສໍາສິໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 3 ທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບໝວກ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບໝວກທີ່ຈິກແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕິດຕາມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນແກວ່ງເທິງຫົວ, ທ່າຢຽດຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຜູ້ນັ້ນແມ່ນໃຜ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກຳມະກອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຫຼາຍກວ່າກຳມະກອນ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນມີຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ຫຼາຍກວ່າກຳມະກອນ.
2. ໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ: ປຸກສ້າງ, ສ້ອມແປງເຮືອນ, ຖະໜົນ ແລະ ຜະລິດເຄື່ອງໃຊ້ອື່ນໆ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ກຳມະກອນປຸກສ້າງເຮືອນ ແລະ ກຳມະກອນສ້ອມແປງເຮືອນ.
4. ຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນຫົວອອກ ແລະ ຫົວເຂົ້າມີຮູບພາບ: ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ກຳມະກອນປຸກສ້າງເຮືອນ, ສ້າງຖະໜົນ.
2. ແຜນຕົວອັກສອນປະກອບຮູບພາບ: ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ.
3. ບົດເພງ ຫຼາຍກວ່າກຳມະກອນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ- ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງທະຫານ ແລະ ຕຳຫຼວດ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບຮ່າງລັກສະນະ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ, ເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືກຳມະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງ ຫຼາຍກວ່າກຳມະກອນຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບຊົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຊົງ.
2. ປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊົງໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊົງໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນຮູບທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຮູບຊົງ.

III. ສື່ການຮຽນ -ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ, ແບບຮູບຊົງທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍສຳລັບຮອງປັນ, ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື,
3. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ ແລະ ບົດເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ -ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຊົງ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນຮູບທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊົງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນຮູບທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊົງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຊົງ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບສາມແຈປະກອບເປັນຊົງໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.

III. ສຳຄັນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ.
2. ໄມ້ ຫຼື ທ່ອງສຳລັບເຮັດຫຼັກຈຳນວນ 4 ຫຼັກ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍວ່ອງໄວ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວຍຶດຕົນຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

I. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຊີບຄົນພາຍໃນບ້ານ.
3. ບົດເພງ ຫຼາຍຮ້ອງກຳມະກອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼາຍຮ້ອງກຳມະກອນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ຕຸ້ຍອກທາດສາມລ່ຽມ, ກ້ອນສາກ, ທໍ່ກົມປະກອບເປັນເຮືອນ ແລະ ສຳຜັດຕົວເລກ 3 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ 8 ຕາມແບບ ແລະ ປັ້ນເປັນຮູບຊວ້ານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບູອກທາດສາມລ່ຽມ, ກ້ອນສາກ, ທໍ່ກົມປະກອບເປັນເຮືອນ ແລະ ບັດຕົວເລກ 3 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີດຳ ຫຼື ສີສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ 8 ທີ່ອິດຂຽນແລ້ວ, ດິນປັ້ນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັ້ນ, ແບບຮູບຊວ້ານທີ່ປັ້ນແລ້ວ.
3. ບົດເພງຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼາຍຮັກອາວກຳມະກອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ສະແດງທາທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີ, ເຄື່ອງດົນຕີ ແລະ ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທາທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາງທີ່ຄູກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນບໍ່ມີຮູບພາບ: ຂ ຊ, ດ ຕ, ບ ປ, ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ.
2. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງລາວ: ອັບຊຳເໝືອ, ອັບທຸ້ມຫຼວງພະບາງ, ອັບງື່ມ, ລຳສີພັນດອນ, ເພງ: ຈຳປາເມືອງລາວ, ດອກບົວທອງ, ພ້ອມອວຍພອນ, ພ້ອມຈຳປາເມືອງລາວ ແລະ ລາວແຜນ; ບອກຂະໜາດໃຫຍ່, ນ້ອຍ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
3. ບອກຊື່ເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ: ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ຊໍ່, ສິ່ງ, ແສງ, ຂຸ່ຍ ແລະ ຄ້ອງ.
4. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ອ້ອຍອັບຊຳເໝືອ, ອ້ອຍພ້ອມອວຍພອນ.
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ລ (ລະນາດ), ຄ (ຄ້ອງ), ຊ (ຊໍ່, ໄຊ), ສ (ສິ່ງ, ແສງ), ຂ (ຂຸ່ຍ), ຫ (ໄຫ, ໝ້, ຫວດ), ກ (ກະດັງ) ແລະ ອ (ອ້ອງ).
6. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ບອກຊື່ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ: ຕົ້ນໄຮ່ນາ, ໂຍນໝາກຄອນ ແລະ ງູກິນຂຽດ; ຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ ຕາມຈັງຫວະ.
7. ບອກໄລຍະທາງ ແລະ ນັບປາກເປົ້າ 1-10 ແລະ ບອກສີຂຽວ, ເຫຼືອງ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
8. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງ: ຜ້າສະໄຫຼ່ງ, ຜ້າບ່ຽງ, ສິ້ນ, ໄຫ, ໂຖດອກໄມ້, ໝ້, ກະດັງ, ອ້ອງ, ໄຊ, ຕິບເຂົ້າ ແລະ ຫວດ.
9. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຄ້ອງ, ລະນາດ, ຊໍ່, ສິ່ງ, ແສງ, ຂຸ່ຍ, ຜ້າສະໄຫຼ່ງ, ໄຫ, ໝ້, ຫວດ, ກະດັງ, ອ້ອງ ແລະ ໄຊ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຮູບກະໂປ່ງ, ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຕົວເລກ 4, 5 ແລະ ພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ.
2. ບອກປະໂຫຍດຂອງແຄນ ແລະ ທາສີຮູບພາບແຄນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ແຕ້ມຮູບກະໂປ່ງຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ປັ້ນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ຄ້າຍຄື.

5. ຄວາມອິດທິນໃນການປັບປັບຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເສື່ອນໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການຫາສີຮູບພາບແຄນ.
7. ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ ແລະ ຕົວເລກ 4, 5 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ສະອາດຈົບງາມ; ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃຫ້ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
2. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຊື່ອງຜ້າ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງດົນຕີ ໃນເວລາຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຮັບ ແລະ ໂຍນໝາກຄອນ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ, ຂ້າໃຫ້ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ແຂງແຮງໃນເວລາໂຍນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ; ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
7. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕຶກປາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ; ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ ແລະ ເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງ.
4. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ເຝິກຄວາມອິດທິນ, ຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ, ສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມ ອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.

11. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າທາງາຍມືຂຶ້ນ, ຂວ້າມືລົງ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນສັນມືຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໜ້າທີ່ຂອງກຳມະກອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິລະປະວັນນະຄະດີ ພື້ນເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ ຕາມຈັງຫວະ.
3. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນບໍ່ມີຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິລະປະວັນນະຄະດີຂັບພື້ນເມືອງ: ຂັບຊຳເໝືອ, ຂັບທຸ້ມຫຼວງພະບາງ, ຂັບງື່ມ ແລະ ຂັບອື່ນໆໃນທ້ອງຖິ່ນ; ລຳພື້ນເມືອງ: ລຳສີພັນດອນ, ລຳຄອນ ສະຫວັນ, ລຳຕັ້ງຫວາຍ; ເພງພື້ນເມືອງ: ຈຳປາເມືອງລາວ, ດອກບົວທອງ ແລະ ເພງອື່ນໆໃນທ້ອງຖິ່ນ.
2. ການຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.
3. ຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນບໍ່ມີຮູບພາບ: ຂ ຊ, ດ ຕ, ບ ປ, ພ ຟ, ຍ ຢ, ຜ ຝ, ຫ ທ, ຮ ຣ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍລຳ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ຂ, ຊ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ພ, ຟ, ຍ, ຢ, ຜ, ຝ, ຫ, ທ, ຮ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງທີ່ເດັກຮູ້ຈັກ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
3. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ເນື້ອໃນບົດເພງ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ ແລະ ຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການອະນຸລັກຮັກສາສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງລາວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
2. ການຮ້ອງເພງຈຳປາເມືອງລາວຕາມຈັງຫວະ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນບໍ່ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງກະໂປງ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບກະໂປງທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງກະໂປງ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ແຕ້ມຄ່ອຍໆ ບໍ່ໃຫ້ເຈ້ຍຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງກະໂປງ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການແຕ້ມຮູບພາບກະໂປງຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.
2. ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ວ່ອງໄວໃນການນຸ່ງເຄື່ອງ, ບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວໂຍກຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍລຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍລຳ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບກຳມະກອນກໍ່ສ້າງເຮືອນ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນບໍ່ມີຮູບພາບ: (ຂ ຊ), (ດ ຕ), (ບ ປ), (ພ ຟ), (ຍ ຢ), (ຜ ຝ), (ຫ ທ), (ຮ ຣ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນຊ່າງເສີມສວຍ ແລະ ສົມມຸດເດີນແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຕົວອັກສອນທີ່ຄ້າຍຄືກັນ: ຂ ຊ ດ ຕ ບ ປ ພ ຟ ຢ ຜ ຝ ທ ຫ ຮ ຣ; ກະດານສຽບຫຼືຕິດ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫວີ, ຢາສະເຜີມ, ຢາງມັດຜີມ, ແປ້ງ, ກະໂປງ ແລະ ເສື້ອ.
4. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍຊ້າຍ, ຂວາ ແລະ ທ່າຍົກແຂນແກວ່ງ ເທິງຫົວ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນພັບແຂນຂຶ້ນ ແລະ ຢຽດແຂນລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂະໜາດໃຫຍ່, ນ້ອຍ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິລະປະວັນນະຄະດີການຟ້ອນຟື້ນເມືອງ ຫຼື ລາວເດີມ: ຟ້ອນອວຍພອນ, ຟ້ອນຈຳປາເມືອງ ລາວ, ຟ້ອນລາວແຜນ.
2. ຂະໜາດ: ໃຫຍ່, ນ້ອຍ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ວາງຮູບເຮືອນໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຟ້ອນ, ເຮືອນນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ແຜນແບບການວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ຮູບເຮືອນໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຂັບ, ລຳທີ່ເດັກເຄີຍໄດ້ຟັງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຂະໜາດໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜນແບບການວາງຮູບ, ວາງຮູບຕາມຂະໜາດສະຫຼັບກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ຟ້ອນ ແລະ ບອກຂະໜາດໃຫຍ່, ນ້ອຍ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການອະນຸລັກຮັກສາສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງລາວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິລະປະວັນນະຄະດີຟື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂະໜາດໃຫຍ່, ນ້ອຍ ແລະ ການວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ປັນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການປັນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ, ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
2. ແບບຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ທີ່ປັນປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື ແລະ ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
4. ບົດເພງ ຫຼາຍຮັກອາວກຳມະກອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼາຍຮັກອາວກຳມະກອນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບສາມແຈ ແລະ ຮູບສີ່ແຈ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັນເປັນຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບສາມແຈ ແລະ ຮູບສີ່ແຈ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການປັນເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ, ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕຸກະຕາຜ້າ ຫຼື ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຊື່ອງຜ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແກ່ວງແຂນໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງສະຫຼັບກັນໄປ, ມາ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວ, ບໍ່ຕົບຫຼັງ ຫຼື ແກ່ວງຜ້າໃສ່ໝູ່ແຮງ, ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດິນດອກໄມ້ ແລະ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ.
3. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນລຳວົງ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍພ້ອມລຳວົງ ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຫຼິ້ນປັ້ນເປັນຮູບເຮືອນ ແລະ ແຕ້ມຮູບກະໂປງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກພ້ອມລຳວົງ ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ສີດຳ ຫຼື ສີສີເມັ້, ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບກະໂປງທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.
3. ບົດເພງຈຳປາເມືອງລາວ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຈຳປາເມືອງລາວປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງເປົ່າແຄນ, ຕົບກອງ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຕີລະນາດ, ຕົບກອງ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຕີຄ້ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງລາວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທາງລຳຕົວຊ້າຍ, ຂວາ, ທ່າຍືນຂາດຽວ, ກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໜ້າ ແລະ ຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຄູ່ເຂົ້າ, ກັ້ມຫົວລົງ ແລະ ເງິຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິລະປະວັນນະຄະດີພື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ: ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ສິ່ງ, ແສງ, ຂຸ່ຍ, ຄ້ອງ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຄ້ອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ສິ່ງ, ແສງ ແລະ ຂຸ່ຍ,
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຂັບຊຳເໜືອ ແລະ ຂ້ອຍຟ້ອນອວຍພອນ.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ລ (ລະນາດ), ຄ (ຄ້ອງ), ຊ (ຊໍ), ສ (ສິ່ງ, ແສງ) ແລະ ຂ (ຂຸ່ຍ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ສິ່ງ, ແສງ, ຂຸ່ຍ ແລະ ຄ້ອງ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ລ, ຄ, ຊ, ສ, ຂ; ບັດຄຳສັບ: ຄ້ອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ແສງ, ສິ່ງ ແລະ ຂຸ່ຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຂັບ, ລຳທ້ອງຖິ່ນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ ແລະ ເດັກບອກເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີ ຕົວ ລ, ຄ, ຊ, ຂ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ເຄື່ອງດົນຕີ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບແຄນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງແຄນ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການທາສີຮູບພາບແຄນ.
3. ທາສີຮູບພາບແຄນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບແຄນ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍສິໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບຮູບພາບແຄນທີ່ທາສີແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບແຄນ.
3. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງແຄນ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບແຄນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບແຄນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ທາສີໃຫ້ງາມ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງແຄນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການທາສີຮູບພາບແຄນ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບແຄນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງດົນຕີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
2. ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ກິຕາ, ລະນາດ ແລະ ອື່ນໆ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກະໂດດຂຶ້ນເອົາໝາກໄມ້.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ, ຈຳແນກສຽງຂອງດົນຕີ ແລະ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງດົນຕີ.
2. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈຳແນກສຽງດົນຕີ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ ເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ: ຊໍ, ກອງ, ອູ່ຍ, ລະນາດ ແລະ ຄ້ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍພ້ອມລຳວົງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ສິ່ງ, ແສງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນນັກຮ້ອງຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ ແລະ ນັກເສບດົນຕີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງດົນຕີ ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ຊໍ, ສິ່ງ ແລະ ແສງ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄໂຟນ, ເຄື່ອງດົນຕີ ແຄນ, ກອງ, ລະນາດ, ສິ່ງ, ຊໍ ແລະ ແສງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ: ເປົ່າແຄນ, ຕີກອງ ແລະ ຕີລະນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ: ທ່າຍືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ ແລະ ທ່າສະຫຼັບແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມທາງແຄບ 20 ຊັງຕີແມັດ, ຍາວ 3 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ: ເປົ່າແຄນ, ຕີກອງ ແລະ ຕີລະນາດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ ປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກໄລຍະທາງ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ; ຊື່ແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ: ເຕັ້ນໂຮ່ນາ, ໝາກຄອນ, ງູກິນຂຽດ.
2. ໄລຍະທາງໄກ, ໄກ: ນັກຮຽນຢູ່ໄກນາຍຄູ, ນັກຮຽນຢູ່ໄກນາຍຄູ; ນັບປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
3. ສີຂຽວ, ເຫຼືອງ: ຮູບພາບແຄນສີຂຽວ, ເຫຼືອງ, ວາງສີຕາມແບບ: ວາງຮູບພາບແຄນສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ນາຍຄູ ແລະ ເດັກ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຕັ້ນໂຮ່ນາ, ໝາກຄອນ, ງູກິນຂຽດ.
3. ຮູບພາບ: ແຄນສີຂຽວ 3 ແຜ່ນ, ສີເຫຼືອງ 3 ແຜ່ນ, ແຜ່ນແບບການວາງສີ: ຮູບພາບແຄນສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນທີ່ເດັກເຄີຍໄດ້ຫຼິ້ນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດການຍື່ນຂອງເດັກກັບຄູ, ບອກໄລຍະທາງ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບແຄນ ແລະ ບອກສີ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບການວາງສີ ແລະ ວາງຕາມແບບ: ວາງຮູບພາບແຄນສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກຊື່ແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ, ບອກໄລຍະທາງ, ບອກສີ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄຳຖາມກ່ຽວກັບຊື່ແບບຫຼິ້ນຜື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກໄລຍະທາງ ແລະ ການນັບປາກເປົ່າ 1-10.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີ ແລະ ການວາງສີຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ 5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 1 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກຂຽນໃຫ້ຖືກ, ງາມ, ບໍ່ເອົາສໍຂີດຂຽນໃສ່ກັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນ ຜົນງານ ໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາໃນການຮັບ ແລະ ໂຍນ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ, ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຄອນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງບໍ່ໃຫ້ໝາກຄອນຕົກ, ບໍ່ໂຍນໃສ່ໜ້າໝູ່ເພື່ອນ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕົນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຊ້າໆຕາມຫຼັງກັນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນແລ້ວປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການຮັບ ແລະ ໂຍນໝາກຄອນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມື, ແຂນ, ຂາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນໝາກຄອນ, ເຕັ້ນໄຮ່ນາ, ງູກິນຂຽດ, ດຶງເຊືອກ, ເຕັ້ນເຊືອກ, ລຸ່ລື້ເຂົ້າສານ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີພື້ນເມືອງລາວຕາມປະເພດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງລາວ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນໝາກຄອນ, ເຕັ້ນໄຮ່ນາ, ງູກິນຂຽດ, ດຶງເຊືອກ, ເຕັ້ນເຊືອກ ແລະ ລູ່ລີ້ເຂົ້າສານ; ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງລາວ: ຊໍ່, ສິ່ງ, ກອງ, ຂຸ່ຍ, ລະນາດ, ຄ້ອງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນຕົວເລກ 4, 5 ແລະ ທາສີຮູບພາບແຄນ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງລາວ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນໝາກຄອນ, ເຕັ້ນໄຮ່ນາ, ງູກິນຂຽດ, ດຶງເຊືອກ, ເຕັ້ນເຊືອກ, ລູ່ລີ້ເຂົ້າສານ; ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີຟື້ນເມືອງລາວ: ຊໍ່, ສິ່ງ, ກອງ, ຂຸ່ຍ, ລະນາດ, ຄ້ອງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີດຳ ຫຼື ສີສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 4, 5 ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງປະກອບທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກແບບຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນມື, ທ່າເຢັ່ງເຢ້ອ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວັ້າ ວາແຂນອອກ ແລະ ຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກແບບຫຼິ້ນຟື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳ ວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ: ຫັດຖະກຳປັ້ນ: ໄຫ, ໂຖດອກໄມ້, ໝໍ້ ແລະ ອື່ນໆ.
 - ຫັດຖະກຳຕຳແຜ່ນ: ຜ້າສະໄຫ້ງ, ຜ້າບ່ຽງ, ສິ້ນ ແລະ ອື່ນໆ.
 - ຫັດຖະກຳຈັກສານ: ກະດຶງ, ຂ້ອງ, ໄຊ, ຕິບເຂົ້າ, ຫວດ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຜ້າສະໄຫ້ງ, ໄຫ, ໝໍ້, ຫວດ, ກະດຶງ, ຂ້ອງ ແລະ ໄຊ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຫ (ໄຫ, ຫວດ), ກ (ກະດຶງ), ຂ (ຂ້ອງ), ຊ (ໄຊ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງເຄື່ອງຫັດຖະກຳໃນຫ້ອງຖິ່ນ: ຜ້າສະໄຫ້ງ, ຜ້າບ່ຽງ, ສິ້ນ, ໄຫ, ໂຖດອກໄມ້, ໝໍ້, ກະດຶງ, ຂ້ອງ, ໄຊ, ຕິບເຂົ້າ, ຫວດ; ບັດຄຳສັບ: ຫວດ, ກະດຶງ ໄຫ, ໝໍ້; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຫ, ກ, ຂ, ຊ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ສິນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ ແລະ ເຄື່ອງຫັດຖະກຳທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ່ນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວຫ, ກ, ຂ, ຊ, ຫ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຝັນເມືອງ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳ ສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ: ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1 ເຖິງ 10.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ ຄູ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນ ຕຶກປາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກສຳລັບເຮັດສາຍເບັດ.
2. ຮູບປາ ຫຼື ປາຈຳລອງທີ່ມີບ້ວງຕິດປາກ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມືນັບປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວແລ້ວໝູນໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ, ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວມື ກັບສາຍຕາ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ: ຜ້າສະໄຫຼ່ງ, ກະດິ່ງ, ໄຊ, ຜ້າບ່ຽງ, ສິ້ນ ແລະ ຕິບເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວເຄື່ອງຫັດຖະກຳທ້ອງຖິ່ນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຜ້າສະໄໝ້, ໄຫ, ໝໍ້, ກະດິ້ງ, ຂ້ອງ, ໄຊ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຕົວ: ຫ-ໄຫ, ຫວດ, ກ-ກະດິ້ງ, ກຳມະກອນ, ຂ-ຂຸ່ຍ, ຂ້ອງ, ຊ-ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ໄຊ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ ແລະ ຕົວ ຢ ຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບຜ້າສະໄໝ້, ໄຫ, ໝໍ້, ກະດິ້ງ, ຂ້ອງ, ໄຊ; ບັດຄຳສັບ: ໄຫ, ຫວດ, ກະດິ້ງ, ຂ້ອງ, ໄຊ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຫ, ກ, ຂ, ຊ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍດຳຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ, ຢ ທີ່ອິດຂຽນແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫັດຖະກຳທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ່ນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຈຳປາເມືອງລາວ; ເຊິ່ງ ຊ່ວງເຮືອ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງບຸນວັນຊາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ບອກກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເດັກນ້ອຍອວຍພອນຄູ, ເດັກນ້ອຍມອບຊຸ່ດອກໄມ້, ມ່ວນຊື່ນໃນມື້ບຸນ, ຂ້ອຍໃສ່ບາດ, ຂ້ອຍໄຫຼເຮືອໄຟ, ຂ້ອຍເບິ່ງຊ່ວງເຮືອ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມ ຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ບ(ບາດ), ຮ(ເຮືອ).
3. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບ: ກ, ຄ, ໆ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ ແລະ ອ.
4. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ; ຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ, ວັນເດັກ ຕາມຈັງຫວະ.
5. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນຊາດ, ວັນກຳມະກອນ, ວັນເດັກ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
6. ລຽນລຳດັບຕົວເລກ 1-5 ແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ, ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ ແລະ ແຍກກຸ່ມຮູບພາບ ບໍ່ເກີນ 5; ບອກກິດຈະກຳໃນວັນບຸນເຂົ້າ, ອອກພັນສາ.
7. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ, ຄ, ໆ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ, ອ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຊຸ່ດອກໄມ້, ມື ແລະ ປຸມເປົ້າ; ບອກສີຂອງທຸງຊາດ ແລະ ຮູບຮ່າງຂອງເຮືອ.
2. ທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້, ຮູບພາບທຸງຊາດໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພິມຝ່າມື, ທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້ ແລະ ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມ ເປົ້າໃຫ້ສຳເລັດ.
4. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

5. ພົມຝ່າມືດ້ວຍຄວາມສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຕັດຕິດຮູບພາບປຸງເປົ້າ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງໂດຍການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນຂ້າມຢາງ; ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.
3. ເຝິກການຊົງຕົວ, ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດທຸງ.
4. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄືກະປູ.
5. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດມີພິກໄຫວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງເຮືອ.
6. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເສືອໄລ່ໝູຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກພັນສາ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ, ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຜື້ນເມືອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຜື້ນເມືອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າທາງາຍຝ່າມືຂຶ້ນ, ຂວ້າລົງ; ທ່າຍືນເດ່ຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊິກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນວາແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຜື້ນເມືອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນຄູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ບຸນວັນຄູ ກົງກັບວັນທີ 7 ເດືອນຕຸລາ.
 - ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ: ອວຍພອນຄູ, ມອບຊໍ່ດອກໄມ້, ແຂ່ງຂັນກິລາ ແລະ ສະແດງສິລະປະຕ່າງໆ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເດັກນ້ອຍອວຍພອນຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍມອບຊໍ່ດອກໄມ້.
3. ຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບ: ກ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ, ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ); ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍມອບຊໍ່ດອກໄມ້, ມອບຂອງຂວັນ ແລະ ຟ້ອນ.
2. ແຜ່ນໂປສະເຕີຕົວອັກສອນລາວ: ກ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ, ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນຂອງບຸນວັນຄູ, ການສະຫຼອງວັນຄູ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກບຸນວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງມາລະຍາດທີ່ດີຕໍ່ຄູ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຊຸ່ດອກໄມ້.
2. ທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາຊີບຕ່າງໆປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຊຸ່ດອກໄມ້.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານເປັນລະບຽບໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຊຸ່ດອກໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ກ້າມຊີ້ນແຄ່ງ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢາງຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ຢາງ ຫຼື ເຊືອກ ຍາວ 5 ແມັດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເຕັ້ນຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ລົ້ມໃນເວລາເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຂ້າມຢາງຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວຢຶດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຄ່ງ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢາງຕາມລຳດັບ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳຜືນເມືອງລາວ.
3. ບົດເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຈຳປາເມືອງລາວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ :

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຄູ, ມອບຂອງຂວັນ ແລະ ຊໍ່ດອກໄມ້ໃຫ້ຄູ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ລຽນທໍ່ກົມ, ທາດສາມລ່ຽມສະຫຼັບກັນເປັນຮົ່ວອ້ອມໂຮງຮຽນ; ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ແຄນ, ກອງ ແລະ ກະແຊັກ.

III. ສື່ການນຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊໍ່ດອກໄມ້, ທໍ່ຂອງຂວັນຂອງຈິງ ຫຼື ຈຳລອງ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປູ້ອກ, ເຄື່ອງດົນຕີ: ແຄນ, ກອງ ແລະ ກະແຊັກ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນຄູ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ: ຍົກຮູບພາບທຸງຊາດ ສະແດງທ່າທາງຍືນເຄົາລົບທຸງ, ຍົກຮູບພາບທຸງທົ່ວ ສະແດງທ່າທາງຍ່າງສວນສະໜາມ, ຍົກຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນສະແດງທ່າທາງຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບທຸງຊາດ, ຮູບພາບທຸງທົ່ວ ແລະ ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟ້ອນ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະທ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັດແອວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງວັນຄູ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ.
2. ວັນຊາດລາວ: ກົງກັບວັນທີ 2, ເດືອນຫັນວາ; ການສະຫຼອງວັນຊາດ: ໂຮມຊຸມນຸມຟັງປາຖະກະຖາ, ສະແດງຜົນງານການເຄື່ອນໄຫວວຽກງານພາຍໃນ ແລະ ຕ່າງປະເທດຂອງທຸກຂະແໜງການໃນແຕ່ລະໄລຍະ, ສະແດງສິລະປະວັນນະຄະດີ ແລະ ແຂ່ງຂັນກິລາປະເພດຕ່າງໆ.
3. ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍຫາ ຫຼາຍ: 1-5 ແລະ ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ: 5-1.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ການສະຫຼອງວັນຊາດ ແລະ ບັດຕົວເລກ: 1-5.
2. ບົດຄຳຄ່ອງບຸນວັນຊາດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບບຸນສຳຄັນຕ່າງໆ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກບອກວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນ ແລະ ການສະຫຼອງວັນຊາດ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ, ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກວັນທີ, ເດືອນ, ການສະຫຼອງວັນຊາດ, ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາ ຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນເປັນຄົນດີ, ຟັງຄວາມຄູ ແລະ ຟັງຄຳສັ່ງສອນຂອງຝ່, ແມ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນຊາດ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີຂອງທຸງຊາດ.
2. ທາສີຮູບພາບທຸງຊາດໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບທຸງຊາດ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບທຸງຊາດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີຂອງທຸງຊາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ມີສະຕິໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງ ແລະ ວ່ອງໄວໃນການໃຊ້ຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ.
2. ຫຼັກທຸງ, ກະປ໋ອງດິນຊາຍສຳລັບສຽບຫຼັກທຸງ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ວັນຊາດລາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ລົ້ມໃນເວລາແລ່ນຍາດທຸງ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕຳກັນ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕົນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນໄປຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.
2. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງ, ວ່ອງໄວຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຂະໜາດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບການສະຫຼອງປີໃໝ່ລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບຕົວເລກ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຂະໜາດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຂະໜາດໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຂະໜາດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບທຸງຊາດ ແລະ ຊຸ່ດອກໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມກຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ເກມຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງວັນບຸນປີໃໝ່ລາວ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສີໄມ້ຫຼື ສໍສີທຽນ; ຮູບພາບຊຸ່ດອກໄມ້, ຮູບພາບທຸງຊາດ ແລະ ເຈ້ຍຮູບຊຸ່ດອກໄມ້, ຮູບທຸງຊາດທີ່ທາສີແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ເກມຮູບຕໍ່ຮູບພາບການສະຫຼອງວັນບຸນປີໃໝ່ລາວ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງບຸນວັນຊາດ; ບົດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງບຸນວັນຊາດປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ,

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ, ບຸນວັນຊາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບຸນວັນຊາດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ກອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່າຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວວົງມົນ ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງບຸນວັນຊາດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນຊາດ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນກຳມະກອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງຫຼານຮັກກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນບໍ່ມີຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງຫຼານຮັກອາວຸດກຳມະກອນ.
2. ວັນກຳມະກອນ: ກົງກັບວັນທີ 1, ເດືອນພຶດສະພາ (5); ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ: ອວຍພອນກຳມະກອນ ແລະ ມອບດອກໄມ້.
3. ຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນຫົວເຂົ້າ, ຫົວອອກບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ, ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຫຼານຮັກອາວຸດກຳມະກອນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມອບຊໍ່ດອກໄມ້ໃຫ້ກຳມະກອນ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ກ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຖ, ນ, ມ, ລ, ວ, ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວຸດກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ແຕກຕ່າງບໍ່ມີຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນກຳມະກອນ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ ແລະ ບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການສະແດງຄວາມເຄົາລົບນັບຖືກຳມະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວຸດກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງວັນກຳມະກອນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວອັກສອນທີ່ຕ່າງກັນບໍ່ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງມື.
2. ພິມຝ່າມືດ້ວຍຄວາມສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພິມຝ່າມືໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ, ເຈ້ຍຂາວ, ແບບພິມຝ່າມື.
2. ບົດເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງມື.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພິມຮູບຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການພິມຝ່າມື.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງມື.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາ ແລະ ກະດູກສັນຫຼັງໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສາດຜີ ຫຼື ສາດຢາງ.
2. ບົດເພງ ຫຼາຍຮັກອາວກຳມະກອນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼາຍຮັກອາວກຳມະກອນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເວລາຫຼິ້ນບໍ່ຕຳກັນກັບໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ ແລະ ກະດູກສັນຫຼັງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກຜັນສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກຜັນສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກຜັນສາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກຜັນສາ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີວັນອອກຜັນສາ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4, 5; ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ: 1-5, 5-1 ໃສ່ອ່າງຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມຝ່າມືດ້ວຍສີນ້ຳ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 4 ແລະ ຕົວເລກ 5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ອ່າງຊາຍ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີນ້ຳ, ສີດຳ ຫຼື ສີສີເມັ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍຕົວເລກ 4 ແລະ ຕົວເລກ 5 ທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດເພງຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

VI. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼານຮັກອາວກຳມະກອນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ໃສ່ບາດ ແລະ ພາຍເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າຍືນຂາດຮວກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກັມລຳຕົວແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັນກັບວັນກຳມະກອນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບຸນເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກວັນທີ, ເດືອນຂອງບຸນເຂົ້າ, ອອກພັນສາ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ.
2. ບຸນເຂົ້າພັນສາ: ກົງກັບເດືອນກໍລະກົດ ຫຼື ເດືອນ 8 ເພັງ ວັນທາງພະພຸດທະສາດສະໜາ; ອອກພັນສາກົງກັບເດືອນ ຕຸລາ ຫຼື ເດືອນ 11 ເພັງ ວັນທາງພະພຸດທະສາດສະໜາ; ການສະເຫຼີມສະຫຼອງໃສ່ບາດ, ຊ່ວງເຮືອ, ໄຫຼເຮືອໄຟ ແລະ ມ່ວນຊື່ນໃນມື້ບຸນ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ມ່ວນຊື່ນໃນວັນບຸນ, ຂ້ອຍໃສ່ບາດ, ຂ້ອຍໄຫຼເຮືອໄຟ ແລະ ຂ້ອຍເບິ່ງຊ່ວງເຮືອ.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ບ (ບາດ), ຮ (ເຮືອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ບົດເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບພາບ: ຜູ້ເຖົ້າກັບເດັກນ້ອຍໃສ່ບາດ, ຊ່ວງເຮືອ; ບັດຄຳສັບ: ບາດ, ເຮືອ; ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ ບ, ຮ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບວັນບຸນສຳຄັນພາຍໃນບ້ານ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເດັກຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນ ບົດເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າ ແລະ ອອກພັນສາ.
4. ໃຫ້ເດັກ ບອກວັນບຸນເຂົ້າ ແລະ ອອກພັນສາ; ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ເພງ, ບອກກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າ, ອອກພັນສາ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການປະຕິບັດຕົນໃນມື້ບຸນເຂົ້າ ແລະ ອອກພັນສາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ.

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນບຸນເຂົ້າ, ອອກພັນສາ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງເຮືອ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ຄູ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງໂດຍການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ.
3. ແຕ້ມຮູບພາບເຮືອໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບເຮືອ, ເຈ້ຍຮູບເຮືອຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງເຮືອ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງເຮືອ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ຄູ່ມືໃນການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຄົ້ນຄິດ, ມີພິກໄຫວໃນການຕອບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກ້ອນຫີນນ້ອຍ ຫຼື ແກ່ນໝາກໄມ້ຕ່າງໆ.
2. ບົດເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນບໍ່ຢູ່ໝູ່ລັ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງ ເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
2. ການຄົ້ນຄິດ ແລະ ການມີພິກໄຫວໃນການຕອບ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນປະເພນີອອກພັນສາ.
3. ບົດເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຊິ່ງຊ່ວຍເຮືອ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງຕົ້ນເຂົ້າ, ຕົ້ນຜັກບົວ ແລະ ທົດລອງການໝັກ ແລະ ເບົາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຕົວ: ບ (ບາດ) ສ (ສິ່ງ, ແສງ) ແລະ ຣ (ເຮືອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຕົ້ນເຂົ້າ, ຕົ້ນຜັກບົວທີ່ປູກໄວ້, ຊາມນ້ຳ, ກ້ອນຫິນ, ກະໂທງ.
2. ມຸມອ່ານ: ພະຍັນຊະນະ ບ, ຣ, ສ; ບັດຄຳສັບ: ບາດ, ເຮືອ, ສິ່ງ, ແສງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດແລະທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ, ທ່າຢ່າເທົ້າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຕາມສຽງເພງ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຊິ່ງຊ່ວງເຮືອ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼ່ຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກິດຈະກຳວັນບຸນເຂົ້າພັນສາ ແລະ ອອກພັນສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນເດັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ວັນເດັກ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ແຍກກຸ່ມຮູບພາບບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ວັນເດັກ.
2. ວັນເດັກ: ກົງກັບວັນທີ 1 ເດືອນ ມິຖຸນາ (6) ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ: ສະແດງສິລະປະ ວັນນະຄະດີ, ແຂ່ງຂັນກິລາ, ມອບຂອງຂວັນໃຫ້ເດັກ, ກວດສຸຂະພາບ ແລະ ພາເດັກໄປ ທັດສະນະສຶກສາ ສະຖານທີ່ຕ່າງໆ.
3. ການແຍກກຸ່ມຮູບພາບປຸມເປົ້າບໍ່ເກີນ 5: 4 ເອົາອອກ 1.

III. ສຶກສາການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ວັນເດັກ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ, ຮູບພາບ ປຸມເປົ້າ 5 ແຜ່ນ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິງ, ຊາຍຊົນເຜົ່າຮ້ອງເພງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍຕະບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບກິດຈະກຳວັນບຸນຕ່າງໆ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາເນື້ອໃນບົດເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກ, ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກວັນເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ແຍກກຸ່ມຮູບພາບປຸມເປົ້າບໍ່ເກີນ 5.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກ, ການສະຫຼອງ ແລະ ແຍກກຸ່ມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການເຂົ້າຮ່ວມພິທີສະເຫຼີມສະຫຼອງບຸນວັນເດັກ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງວັນເດັກຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການແຍກກຸ່ມຮູບພາບບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງປຸມເປົ້າ.
2. ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ, ຕິດຮູບປຸມເປົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ມືດຕັດ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
3. ແບບຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ ແລະ ຮູບພາບເຈ້ຍປຸມເປົ້າ.
4. ບົດເພງ ວັນເດັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນເດັກປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງປຸມເປົ້າ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບປຸມເປົ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງໃນການໃຊ້ມືດຕັດ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດປຸມເປົ້າ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວຫຼືບຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ວັນເດັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນເດັກ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ. ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕົນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວຢືດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.
2. ການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວຫຼືບຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ: ຮ້ອງເພງ, ແລ່ນແຂ່ງຂັນ ແລະ ຮັບຂອງຂວັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນສາກສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ປົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ.
3. ບົດເພງ ວັນເດັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນເດັກ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປຸມເປົ້າ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບເຮືອ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕົວ ກ(ໄກ່) ເຖິງ ຮ(ເຮືອນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຮູບພາບປຸມເປົ້າທີ່ຕິດແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບເຮືອທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕົວ ກ(ໄກ່) ເຖິງ ຮ(ເຮືອນ); ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງວັນເດັກ; ບົດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງວັນເດັກປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ອຸປະຖຳໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວິເດັນ (Sida) ພາຍໃຕ້ໂຄງການພັດທະນາການສ້າງຄູ ແລະ ຍົກຖານະຄູ (TTEST) ພິມຄັ້ງທີ 1 ພິມທີ່ Nhan Dan Printing House HCMC ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ, ສູນພັດທະນາຄູ ປີ 2009.
3. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
4. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີ ໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ພັງສີຮຽນລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຕາມຫຼັກສູດແນວນາງການສຶກສາອັນພື້ນຖານ 2551.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

6. ຄູ່ມືຄູການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຊັ້ນອະນຸບານກົມສາມັນສຶກສາ ກະຊວງສຶກສາທິການ
7. ຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+3 ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2008.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

8. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳສ້າງສັນ (ສິລະປະສຶກສາ) ຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 1992.
9. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 2005.
10. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ລະບົບ 11+2 ປີ 2008 (ໜ້າ 93).

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

11. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990.
12. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990 ໜ້າທີ 102,105,106,131.
13. ປຶ້ມຄູ່ມື ກຽວກັບການພັດທະນາການສຶກສາເດັກອະນຸບານສະມາຄົມເອຊຽນ ອົບາຣາກິ ກອງທຶນເພື່ອການສຶກສາກະຊວງສຶກສາທິການ.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).
15. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາສຳນັກງານຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

16. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1, ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ).
17. ປຶ້ມວິຊາ: ຫຼັກການສອນ 11 + 3 ສົກຮຽນ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
18. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາສຳນັກງານ ຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

19. ປຶ້ມ ວິຊາຊອກຮູ້ສະພາບແວດລ້ອມ 11 + 3 ປີ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
20. ປຶ້ມ ແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1 ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ)
21. ປຶ້ມ ການພັດທະນາໂຮງຮຽນຄຸນນະພາບ, ຄູ່ມື ຄູສອນຫ້ອງກຽມປະຖົມ (ກະຊວງສຶກສາ 2010).