

# ស្រមៃគិត

# ស្រមៃគិត

## តើការសប្បាយដ៏ច្រើន អាចបង្រៀនកូនខ្ញុំសំរាប់សាលារៀនដោយរបៀបណា?

ព្រះអង្គម្ចាស់គ្រូគ្រូ, ពស់នាគរាជ និងអស្សុប្បន្និនៃឡាយ! ឱព្រះម្ចាស់ផ្លែខ្នុំដើម! ការលេងប្រតិបត្តិការស្នើមួយ គឺជំនួយមិនដឹងថាជា ក្មេងរឿងរ៉ាវនោះឡើយ។ វាគឺជាការលូតលាស់របស់ក្មេងៗ ខែសមត្ថភាពនានាក្នុងការប្រើប្រាស់ខ្លួនការស្រមៃគិតផ្សេងៗ ដើម្បីចង្អុលបង្ហាញខ្លួនវា, មនុស្ស និងគំនិតទាំងឡាយ។ ការលេងជាព្រលឹង អាចជួយក្មេងៗ ឱ្យរៀនសូត្រខ្លួនវាគ្រប់គ្រាន់, ហ្នឹង ហាក់បែបនោះហ្នឹងហ្នឹង ដោយស្រាវបញ្ជា ហើយនិងដើម្បីដើរតួក្នុងបទពិសោធន៍របស់អ្នកណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ដែលជួយ បង្រៀនខ្លួនការចេះយល់ចិត្តអ្នកដទៃផងដែរ។ ទាំងនេះ គឺជាគំនិតដ៏លំបាកសំរាប់ក្មេងតូចៗ ដែលអាចរៀនសូត្របានតាមការ គាំទ្រខ្លួនសប្បាយរីករាយ, ដូចនេះ ចូលបណ្តោយឱ្យការស្រមៃរបស់គេ ហៅហៅដោយសេរី!

### ចូរសាល្យងសកម្មភាពទាំងនេះនៅផ្ទះ!

- កញ្ចក់, កញ្ចក់នៅលើជញ្ជាំង...កញ្ចក់ដែលដាក់នៅកំពស់ក្មេង អាចជួយបង្កើនបទពិសោធន៍នៃការស្លៀកពាក់នានា។ ការ មើលឃើញខ្លួនឯងនៅក្នុងកញ្ចក់ គឺជួយកូនឱ្យយល់ថា តើគេកំពុងតាំងខ្លួនធ្វើជាអ្នកណាម្នាក់ទៅណា!
- ចូរប្រើប្រាស់ឡើងវិញ ខ្លួនសំលៀកបំពាក់ចាស់ៗ សំរាប់ការលេងនាគរាជ។ ពួក, កង្កែប, សំលៀកបំពាក់, ស្បែកជើង, គ្រឿងអាណ្តែងរំលោភ និងដូចដែលអ្នកលែងត្រូវការ គឺអាចបំពេញបានខ្លះ “ប្រអប់តែងខ្លួន” ហើយអាចផ្តល់ខ្លួនការគំនិតសំរាប់រយៈពេល ដល់ក្មេងតូចៗ ដោយគ្មាន ចំណាយប្រាក់កាស់ដូចឡើយ។
- ចម្លង ឬធ្វើគ្រាប់តាម...ក្មេងៗ ចូលចិត្តធ្វើគ្រាប់តាមមនុស្សធំ ហើយវាជួយបង្រៀនដល់ពួកគេខ្លះៗ ដែលមនុស្សធំធ្វើផងដែរ! បើសិនឪពុក ម្តាយឬអ្នកដទៃ ចូរឱ្យបានទំនេរ ហើយនិងស្តាប់ក្រាម្នាក់ៗដល់ក្មេង ដើម្បីឱ្យគេតាំងខ្លួនធ្វើជាជំនួយបង្កើនឪពុកដែរ។ បើសិនជាម្តាយ ជាប់រល់ធ្វើគឺជាការដូចគ្នាដែរ។ ចូរឱ្យខ្លួនសំព័ន្ធជាមួយដែលមិនដើរ ហើយនិងប្រឆាំងរាយការណ៍មិនកំព្រើនចាស់ ហើយបណ្តោយឱ្យ កូនតាំងខ្លួនធ្វើជា អ្នកធ្វើគឺជាការក្នុងការវិវាឈ័យ។



## តើការសប្បាយដ៏ច្រើន អាចបង្រៀនកូនខ្ញុំសំរាប់សាលារៀនដោយរបៀបណា?

ព្រះអង្គម្ចាស់គ្រូគ្រូ, ពស់នាគរាជ និងអស្សុប្បន្និនៃឡាយ! ឱព្រះម្ចាស់ផ្លែខ្នុំដើម! ការលេងប្រតិបត្តិការស្នើមួយ គឺជំនួយមិនដឹងថាជា ក្មេងរឿងរ៉ាវនោះឡើយ។ វាគឺជាការលូតលាស់របស់ក្មេងៗ ខែសមត្ថភាពនានាក្នុងការប្រើប្រាស់ខ្លួនការស្រមៃគិតផ្សេងៗ ដើម្បីចង្អុលបង្ហាញខ្លួនវា, មនុស្ស និងគំនិតទាំងឡាយ។ ការលេងជាព្រលឹង អាចជួយក្មេងៗ ឱ្យរៀនសូត្រខ្លួនវាគ្រប់គ្រាន់, ហ្នឹង ហាក់បែបនោះហ្នឹងហ្នឹង ដោយស្រាវបញ្ជា ហើយនិងដើម្បីដើរតួក្នុងបទពិសោធន៍របស់អ្នកណាម្នាក់ផ្សេងទៀត ដែលជួយ បង្រៀនខ្លួនការចេះយល់ចិត្តអ្នកដទៃផងដែរ។ ទាំងនេះ គឺជាគំនិតដ៏លំបាកសំរាប់ក្មេងតូចៗ ដែលអាចរៀនសូត្របានតាមការ គាំទ្រខ្លួនសប្បាយរីករាយ, ដូចនេះ ចូលបណ្តោយឱ្យការស្រមៃរបស់គេ ហៅហៅដោយសេរី!

### ចូរសាល្យងសកម្មភាពទាំងនេះនៅផ្ទះ!

- កញ្ចក់, កញ្ចក់នៅលើជញ្ជាំង...កញ្ចក់ដែលដាក់នៅកំពស់ក្មេង អាចជួយបង្កើនបទពិសោធន៍នៃការស្លៀកពាក់នានា។ ការ មើលឃើញខ្លួនឯងនៅក្នុងកញ្ចក់ គឺជួយកូនឱ្យយល់ថា តើគេកំពុងតាំងខ្លួនធ្វើជាអ្នកណាម្នាក់ទៅណា!
- ចូរប្រើប្រាស់ឡើងវិញ ខ្លួនសំលៀកបំពាក់ចាស់ៗ សំរាប់ការលេងនាគរាជ។ ពួក, កង្កែប, សំលៀកបំពាក់, ស្បែកជើង, គ្រឿងអាណ្តែងរំលោភ និងដូចដែលអ្នកលែងត្រូវការ គឺអាចបំពេញបានខ្លះ “ប្រអប់តែងខ្លួន” ហើយអាចផ្តល់ខ្លួនការគំនិតសំរាប់រយៈពេល ដល់ក្មេងតូចៗ ដោយគ្មាន ចំណាយប្រាក់កាស់ដូចឡើយ។
- ចម្លង ឬធ្វើគ្រាប់តាម...ក្មេងៗ ចូលចិត្តធ្វើគ្រាប់តាមមនុស្សធំ ហើយវាជួយបង្រៀនដល់ពួកគេខ្លះៗ ដែលមនុស្សធំធ្វើផងដែរ! បើសិនឪពុក ម្តាយឬអ្នកដទៃ ចូរឱ្យបានទំនេរ ហើយនិងស្តាប់ក្រាម្នាក់ៗដល់ក្មេង ដើម្បីឱ្យគេតាំងខ្លួនធ្វើជាជំនួយបង្កើនឪពុកដែរ។ បើសិនជាម្តាយ ជាប់រល់ធ្វើគឺជាការដូចគ្នាដែរ។ ចូរឱ្យខ្លួនសំព័ន្ធជាមួយដែលមិនដើរ ហើយនិងប្រឆាំងរាយការណ៍មិនកំព្រើនចាស់ ហើយបណ្តោយឱ្យ កូនតាំងខ្លួនធ្វើជា អ្នកធ្វើគឺជាការក្នុងការវិវាឈ័យ។



# ស្រមៃគិត

# ស្រមៃគិត

## អ្វីដែលត្រូវនិយាយ៖

- “ស្ក្រី! ឆ្នាំណា៖ \_\_\_\_\_, តើអ្នកឈ្មោះអ្វីដែរ?  
សួរអ្នកជាមួយអ្នកដទៃ ហើយក្លាយជាផ្នែកមួយនៃពិភពប្រតិបត្តិ  
ផ្សេងៗ។ ចូរសង្កេតថា មើលថា  
តើគូរបស់អ្នកនឹងធ្វើប្រតិបត្តិយ៉ាងណាដែរ ចំពោះក្នុងអង្គជុំនេះ  
ហើយចូរជំរុញឱ្យគេ ចេះប្រើកំណើតប្រតិបត្តិរបស់ពួកគេ  
ខណៈដែលជួយលើកទឹកចិត្តគេ  
ឱ្យប្រាប់អ្នកនូវអ្វីដែលកំពុងគិតមាននៅក្នុង សាច់រឿងនោះ។
- “តើអាគាររបស់អ្នកនៅឯណា?...វាមិនមែនគ្រាន់តែលេងស្លៀកពាក់  
កំប្លោងទេ។ ការសាងសង់ជាមួយដុំឬក, ការលេងជាមួយឡាន,  
ការ ទទឹងហើរដូចជាសត្វស្លាប គឺជាភាគរណ្តែងលេងកំសាន្ត។  
នៅពេលក្រោយ គូរបស់អ្នកនឹងសាងសង់ជាមួយដុំឬកផ្សេងៗ  
ចូលសាក សួរគេថា “តើអាគាររបស់ឯងនៅឯណា?”  
អ្នកប្រហែលជាខឹងភ្ញាក់ផ្អើលជាខ្លាំង នឹងចម្លើយដែលអន្លាយ  
នឹងសាច់រឿងដែលអ្នកនឹង ទទួលមកវិញ។

## អ្វីដែលត្រូវនិយាយ៖

- “ស្ក្រី! ឆ្នាំណា៖ \_\_\_\_\_, តើអ្នកឈ្មោះអ្វីដែរ?  
សួរអ្នកជាមួយអ្នកដទៃ ហើយក្លាយជាផ្នែកមួយនៃពិភពប្រតិបត្តិ  
ផ្សេងៗ។ ចូរសង្កេតថា មើលថា  
តើគូរបស់អ្នកនឹងធ្វើប្រតិបត្តិយ៉ាងណាដែរ ចំពោះក្នុងអង្គជុំនេះ  
ហើយចូរជំរុញឱ្យគេ ចេះប្រើកំណើតប្រតិបត្តិរបស់ពួកគេ  
ខណៈដែលជួយលើកទឹកចិត្តគេ  
ឱ្យប្រាប់អ្នកនូវអ្វីដែលកំពុងគិតមាននៅក្នុង សាច់រឿងនោះ។
- “តើអាគាររបស់អ្នកនៅឯណា?...វាមិនមែនគ្រាន់តែលេងស្លៀកពាក់  
កំប្លោងទេ។ ការសាងសង់ជាមួយដុំឬក, ការលេងជាមួយឡាន,  
ការ ទទឹងហើរដូចជាសត្វស្លាប គឺជាភាគរណ្តែងលេងកំសាន្ត។  
នៅពេលក្រោយ គូរបស់អ្នកនឹងសាងសង់ជាមួយដុំឬកផ្សេងៗ  
ចូលសាក សួរគេថា “តើអាគាររបស់ឯងនៅឯណា?”  
អ្នកប្រហែលជាខឹងភ្ញាក់ផ្អើលជាខ្លាំង នឹងចម្លើយដែលអន្លាយ  
នឹងសាច់រឿងដែលអ្នកនឹង ទទួលមកវិញ។

## សៀវភៅទាំងឡាយដែលមានរឿងប្រតិបត្តិ៖

Cloudy with a Chance of Meatballs ដោយ Judith Barrett  
Where the Wild Things Are ដោយ Maurice Sendak  
Aunt Molly's Attic ដោយ Breanne M. George  
If I Built a Car ដោយ Chris Van Dusen

## សៀវភៅទាំងឡាយដែលមានរឿងប្រតិបត្តិ៖

Cloudy with a Chance of Meatballs ដោយ Judith Barrett  
Where the Wild Things Are ដោយ Maurice Sendak  
Aunt Molly's Attic ដោយ Breanne M. George  
If I Built a Car ដោយ Chris Van Dusen



Illustrations by Corey Smigiani

Illustrations by Corey Smigiani

Generously supported by:

Barr Foundation

Jane's Trust



STATE STREET.

Generously supported by:

Barr Foundation

Jane's Trust



STATE STREET.