



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

គណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១

គ១

សៀវភៅលំហាត់

ហាមលក់
NOT FOR SALE



គ១

មេរៀន
ទី១ ដល់ ទី៥



សេចក្តីផ្តើម



សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាឆ្លាត ជាសៀវភៅដែលផលិតឡើងដើម្បីផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែមពេលនៅផ្ទះ ឬក្រៅម៉ោងសិក្សា ព្រោះសៀវភៅនេះមានខ្លឹមសារប្រហាក់ប្រហែលគ្នានឹងសៀវភៅសិស្ស និងសៀវភៅជំនួយសិស្ស ដែលកុមារប្រើប្រាស់នៅក្នុងថ្នាក់រៀនប៉ុន្តែសៀវភៅទាំងពីរនេះ កុមារមិនអាចសរសេរក្នុងសៀវភៅបានទេ ហើយលំហាត់ជាទូទៅតម្រូវឱ្យកុមារធ្វើជាដៃគូឬជាក្រុម។ ដោយឡែក សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាឆ្លាតវិញ សិស្សអាចធ្វើលំហាត់តែម្នាក់ឯងបាន (ជាបុគ្គល) ហើយពួកគេអាចសរសេរចម្លើយនៅក្នុងសៀវភៅនេះដោយផ្ទាល់តែម្តង ជាពិសេស ឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាលមានឱកាសនៅក្បែរ និងជួយកូនៗរបស់ខ្លួនក្នុងការធ្វើលំហាត់ ដើម្បីពង្រឹងការយល់ដឹងរបស់កូន អំពីមេរៀនដែលកូនបានរៀននៅឯសាលា។

សម្រាប់ថ្នាក់ទី១ យើងមានសៀវភៅនេះចំនួន ៤ភាគ ដែលឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាលអាចទាញយកមកប្រើប្រាស់បានដោយឥតគិតថ្លៃចេញពីវេបសាយរបស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ឬរកទិញនៅតាមបណ្តាញទូទាំងប្រទេស។

សៀវភៅទាំងនោះមានគម្របដូចខាងក្រោមនេះ៖



ពេលបានសៀវភៅហើយ តើខ្ញុំត្រូវជួយកូនខ្ញុំដោយរបៀបណា?



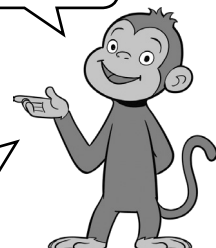
មីងគួរយល់ពីទម្រង់ទូទៅរបស់សៀវភៅនេះជាមុនសិន!



បន្ទាប់ពីយល់ហើយ មានអ្វីទៀត?

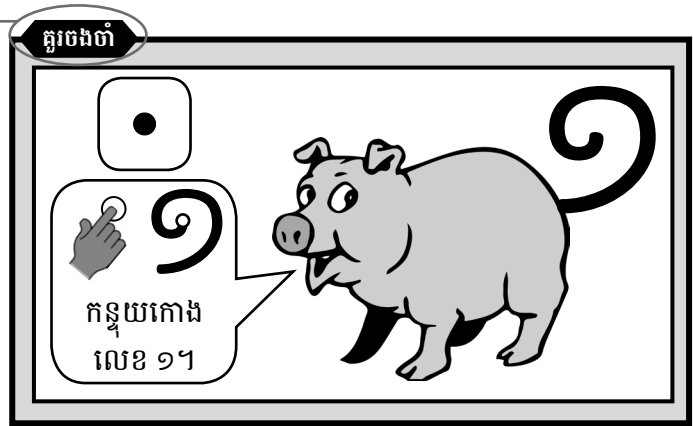
ខ្ញុំនឹងព្យាយាមជួយកូនរបស់ខ្ញុំ។

ត្រូវនៅក្បែរកូន និងលេងជាមួយគេ។ មានល្បែងច្រើនដែលជួយកូនមីងឱ្យរៀនលេខបានល្អក៏ ហើយមីងត្រូវអានការណែនាំដើម្បីពន្យល់កូនពីរបៀបលេង។ កូនមីងនឹងក្លាយជាសិស្សល្អក៏!

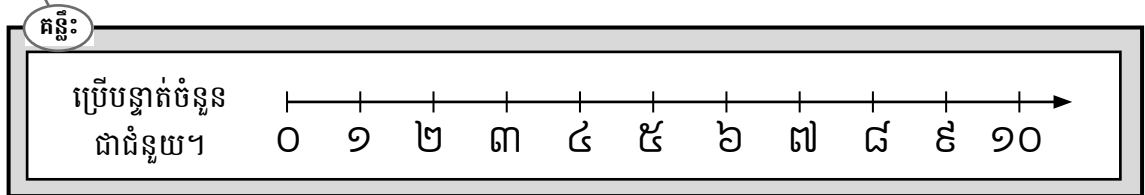


ទម្រង់ទូទៅ

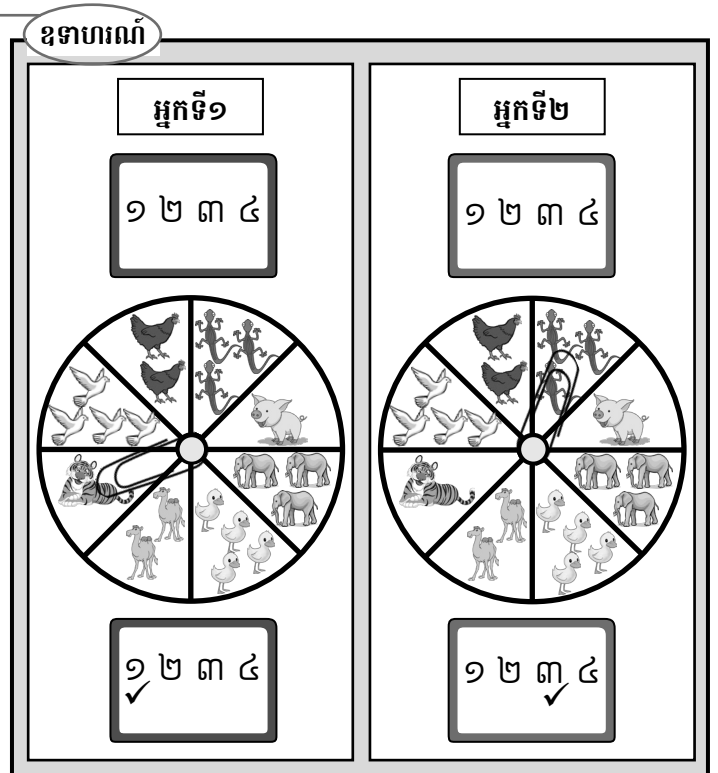
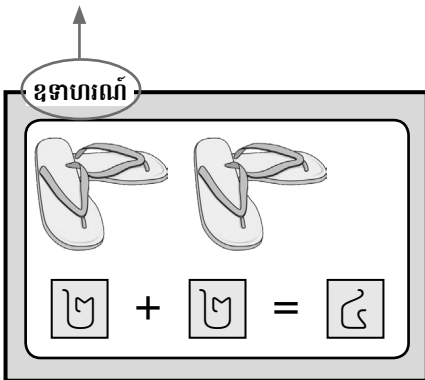
- ១) គួរចងចាំ គឺជាសេចក្តីសង្ខេបនៃខ្លឹមសារសំខាន់ៗរបស់មេរៀន។ គួរចងចាំជាជំនួយដើម្បីឱ្យកុមារងាយស្រួលធ្វើលំហាត់។



- ២) គន្លឹះ គឺជាការបង្ហាញតម្រុយងាយៗដើម្បីជួយកុមារក្នុងការធ្វើលំហាត់។



- ៣) ឧទាហរណ៍ គឺជាការបង្ហាញអំពីរបៀបធ្វើលំហាត់ ដែលមានបំពេញចម្លើយរួចជាស្រេច ឬជាការបង្ហាញអំពីជំហាននៃល្បែង និងសកម្មភាពផ្សេងៗ។

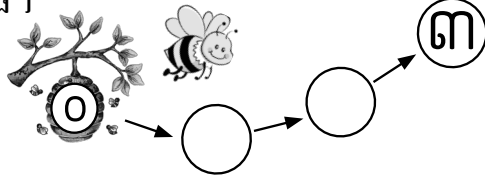


- ៤) និមិត្តសញ្ញាសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាព៖

សញ្ញានេះមានន័យថា ល្បែង ឬសកម្មភាពនោះត្រូវលេងគ្នា២នាក់។ ប្រសិនបើកុមារមានតែម្នាក់ឯង តម្រូវឱ្យមានមនុស្សម្នាក់ទៀតដែលអាចអានការណែនាំបានដើម្បីយល់ពីរបៀបលេង។ ប្រសិនបើកុមារមានគ្នា២នាក់ គេអាចលេងជាមួយគ្នា 😊😊 ប៉ុន្តែត្រូវមានមនុស្សធំម្នាក់ដើម្បីពន្យល់អំពីរបៀបលេង។

៥) ប្រភេទលំហាត់ មាន៤គឺ៖

- ▶ លំហាត់បំពេញចន្លោះ ឬប្រអប់។
លំហាត់ខ្លះ កុមារត្រូវមើលរូប
ភាពដើម្បីស្វែងរកចម្លើយ ប៉ុន្តែ
លំហាត់ខ្លះទៀត កុមារត្រូវធ្វើ
ប្រមាណវិធី។



- ▶ ចំណោទ
សៀវភៅនេះក៏មានបញ្ចូលនូវចំណោទខ្លីៗ
ដែលមានខ្លឹមសារត្រូវតាមមេរៀន និងស្រប
តាមសមត្ថភាពរបស់សិស្សដែលពួកគេអាច
ដោះស្រាយបាន។

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៨។ []

គាត់លក់អស់ចំនួន []

[] - [] = []

គាត់នៅសល់ ចំនួន []

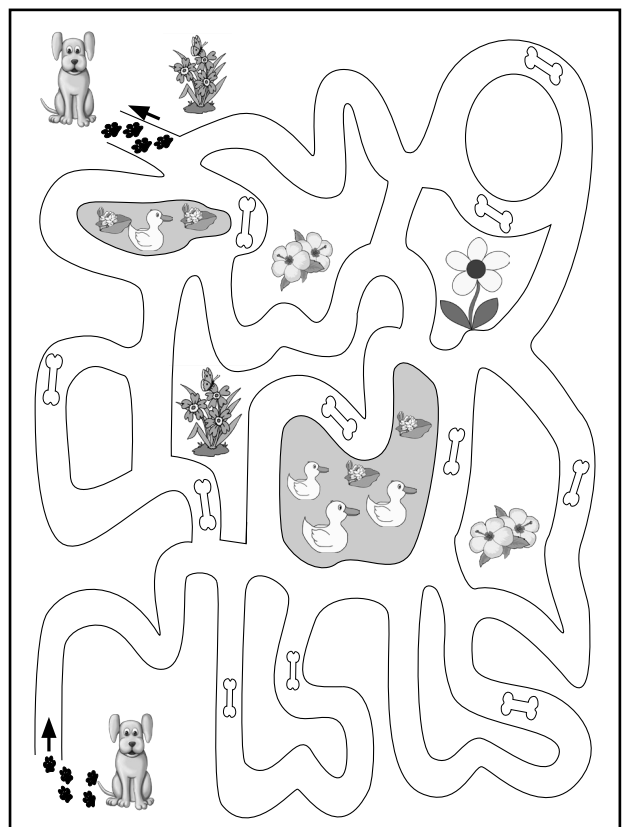
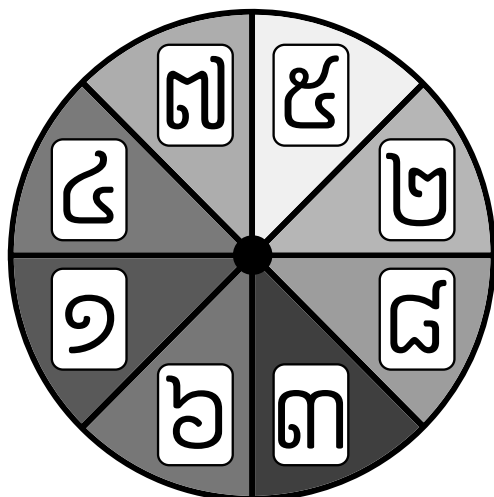
- ▶ សំណួរ ភាគច្រើនមានភ្ជាប់មក
ជាមួយរូបភាពដើម្បីឱ្យសិស្សស្វែង
រកចម្លើយអំពីរូបភាពទាំងនោះ។



- តើសុខាស្ទូចត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល ? _____
- តើធីតាស្ទូចត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល ? _____

សុខា	ធីតា	វាសនា

- ▶ ល្បែងសិក្សា (សកម្មភាពសប្បាយៗ)
ជាទូទៅ សិស្សត្រូវលេងគ្នា២នាក់ ហើយ
សម្ភារៈដែលត្រូវប្រើមានដូចជាបណ្ណាលេខ
គ្រាប់ឡកឡាក់ ឬថាសបង្វិល ដែលថាស
បង្វិលមានភ្ជាប់មកជាមួយរូបជាស្រេច។



៦) សម្ភារៈដែលត្រូវប្រើ

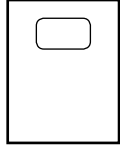
តើខ្ញុំត្រូវការត្រៀមសម្ភារៈអ្វីខ្លះសម្រាប់កូនរបស់ខ្ញុំ?



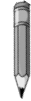
សម្ភារៈដែលត្រូវប្រើសុទ្ធសឹងតែជាសម្ភារៈមានស្រាប់ ដូចជា៖



ក្តារឆ្នួន



សៀវភៅសរសេរ



ខ្មៅដៃ
ឬ ប៊ិក



បណ្ណាលេខ
១ ដល់ ៩



ខ្មៅដៃពណ៌

សម្ភារៈដែលកុមារមិនទាន់មាន៖

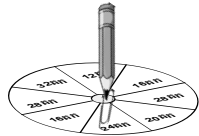


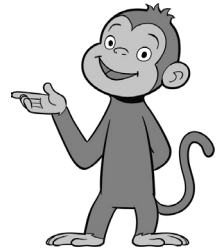
គ្រាប់ឡកឡាក់



ឃ្មាបក្រដាស

ឃ្មាបក្រដាសសម្រាប់
ប្រើជាមួយថាសបង្វិល

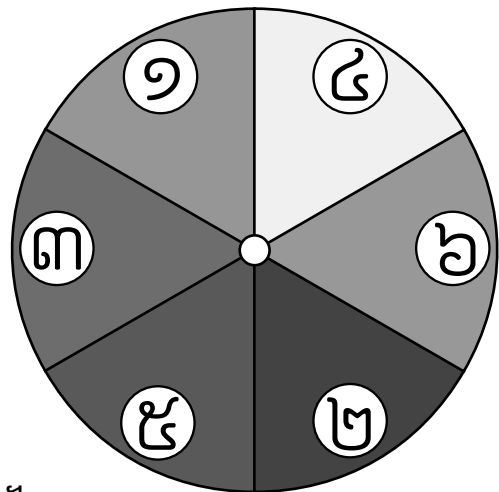




សម្គាល់៖

ការប្រើថាសបង្វិល គឺជាវិធីដែលងាយស្រួលមួយ
សម្រាប់ជ្រើសរើសលេខដោយចៃដន្យ។ ដើម្បី
ប្រើថាសបង្វិលនេះ កុមារត្រូវមានខ្មៅដៃ
និងឃ្មាបក្រដាស  ។

សម្គាល់៖ ប្រសិនបើការល្បែងណាមួយដែល
តម្រូវឱ្យជ្រើសរើសលេខត្រឹម ១ ដល់ ៦ កុមារអាច
ប្រើថាសបង្វិល  ឬគ្រាប់ឡកឡាក់  ឬក៏
បណ្ណាលេខ  ។ ទាំងបីនេះអាចប្រើជំនួសគ្នាបាន។



៧) ទំព័រចម្លើយ៖ នៅក្នុងសៀវភៅលំហាត់កូនស្វាស្ត្រ មានលំហាត់ខ្លះត្រូវការចម្លើយ ប៉ុន្តែលំហាត់ខ្លះមិនត្រូវការចម្លើយទេ។
ចំពោះលំហាត់ដែលត្រូវការចម្លើយ សូមស្វែងរកចម្លើយទាំងនោះនៅទំព័រផ្នែកខាងក្រោយ។ សូមលើកទឹកចិត្តកូនឱ្យធ្វើ
លំហាត់ដោយខ្លួនឯង និងកុំឱ្យគេបើកមើលចម្លើយ។ ចម្លើយទាំងនោះទុកសម្រាប់ការផ្ទៀងផ្ទាត់តែប៉ុណ្ណោះ។

"ការរៀនគណិតវិទ្យា ទាមទារការធ្វើលំហាត់ជាប្រចាំ!"

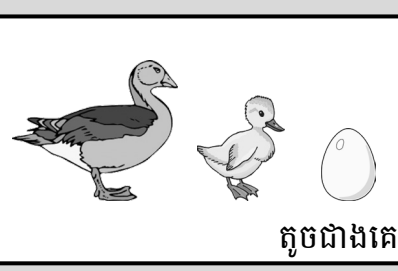
មេរៀនទី ១ ទំហំ

ការប្រៀបធៀបទំហំ

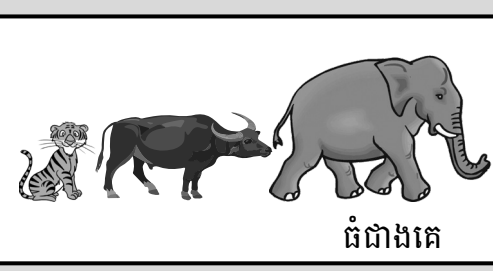
តូចជាង



ធំជាង



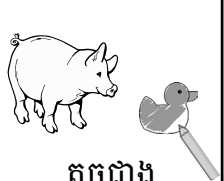
តូចជាងគេ



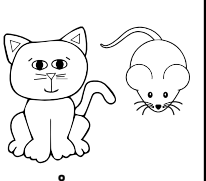
ធំជាងគេ

ចូរមើលរូបភាព និងផាត់ពណ៌រូបភាពដែលត្រូវគ្នាជាមួយពាក្យដែលនៅខាងក្រោម។

ឧទាហរណ៍

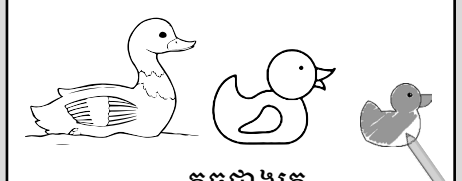


តូចជាង



ធំជាង

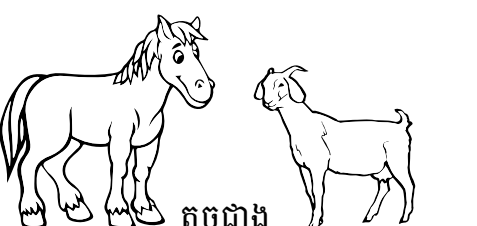
ឧទាហរណ៍



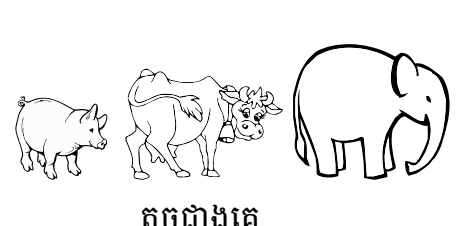
តូចជាងគេ



ធំជាងគេ



តូចជាង



តូចជាងគេ



ធំជាងគេ

ល្បែង តើធំជាង ឬតូចជាង ? (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖ ត្រូវឯកភាពគ្នាជាមុនថាអ្នកបានសត្វធំជាងឈ្នះ ឬតូចជាងឈ្នះ។

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស (បើសិនកូនម្នាក់ ឪពុកម្តាយឬគ្រូ លេងជាមួយ)។
- ២) ទាំងពីរនាក់ប្រៀបធៀបរូបដែលខ្លួនបង្វិលបាន។
- ៣) អ្នកដែលឈ្នះទទួលបាន ១ពិន្ទុ។

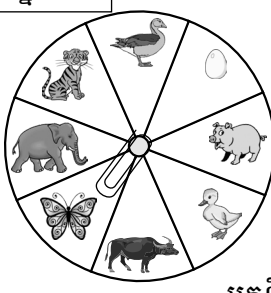
សម្ភារៈ៖

ឃ្លាបក្រដាស។

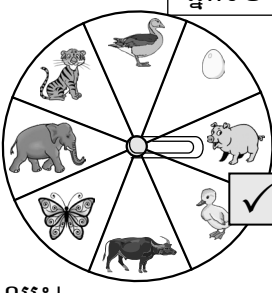
អ្នកណាដែលទទួលបាន ៥ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍

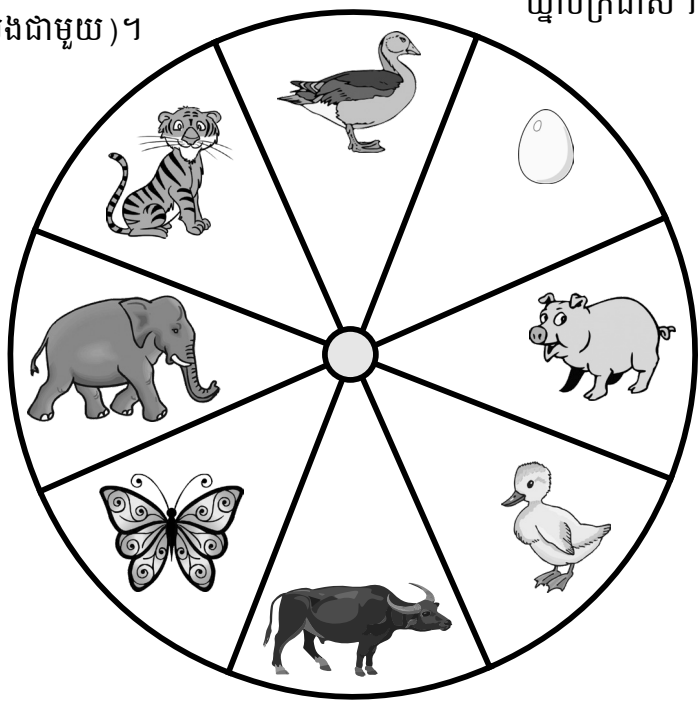
អ្នកទី១



អ្នកទី២



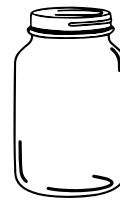
អ្នកទី២ឈ្នះ!



អ្នកលេងប្តូរវេនគ្នាធ្វើជាមេ។ មេបង្វិល៣ដង ហើយកូនត្រូវចាំសត្វដែលបង្វិលបានទាំង៣ រួចប្រាប់ថាសត្វមួយណាតូចជាងគេ ឬធំជាងគេ។ បើសិនត្រឹមត្រូវ កូនបាន១ពិន្ទុ។ អ្នកណាដែលទទួលបាន ៥ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

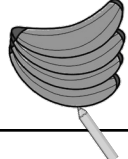
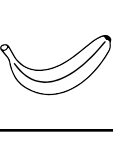
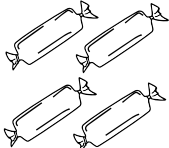
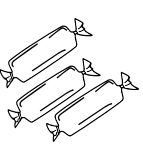
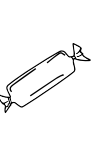
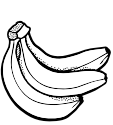
ការប្រៀបធៀបចំនួន

គូរចងចាំ

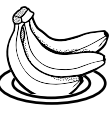
 	ច្រើនជាង តិចជាង	 	  	ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ	 	មាន គ្មាន
--	-------------------------------	--	--	-----------------------------------	--	-------------------------

ចូរមើលរូបភាព និងផ្គត់ផ្គង់រូបភាពដែលត្រូវគ្នាជាមួយពាក្យដែលនៅខាងក្រោម។

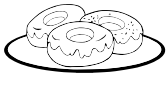
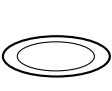
ឧទាហរណ៍

  	ច្រើនជាងគេ	  	ច្រើនជាងគេ	  	តិចជាងគេ
---	-------------------	--	-------------------	---	-----------------

 	តិចជាង
--	---------------

 	គ្មាន
--	--------------

 	គ្មាន
---	--------------

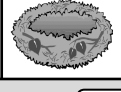
 	មាន
--	------------

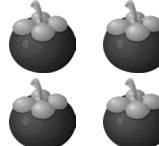
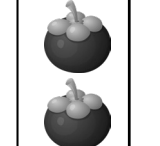
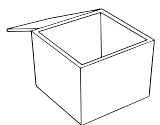
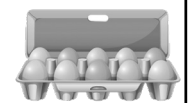
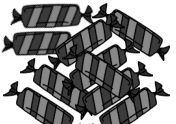
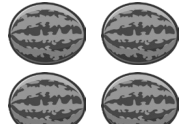
សកម្មភាព៖ ចង្អុល រូបស្នាម? (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម។

របៀបលេង៖

- ប្តូរវេនគ្នាចង្អុលទៅរូបភាពនីមួយៗនិងសួរថា ច្រើនជាង ឬតិចជាង? ច្រើនជាងគេ ឬតិចជាងគេ? មាន ឬគ្មាន?
- អ្នកផ្សេងឆ្លើយ។
- ទាំងអស់គ្នាផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ។

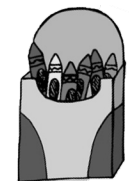
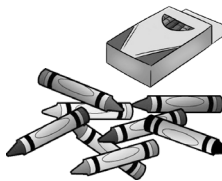
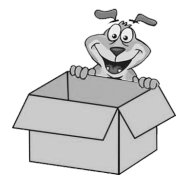
ច្រើនជាង ឬ តិចជាង? 	 	តិចជាង 
មាន ឬ គ្មាន? 	 	មាន 

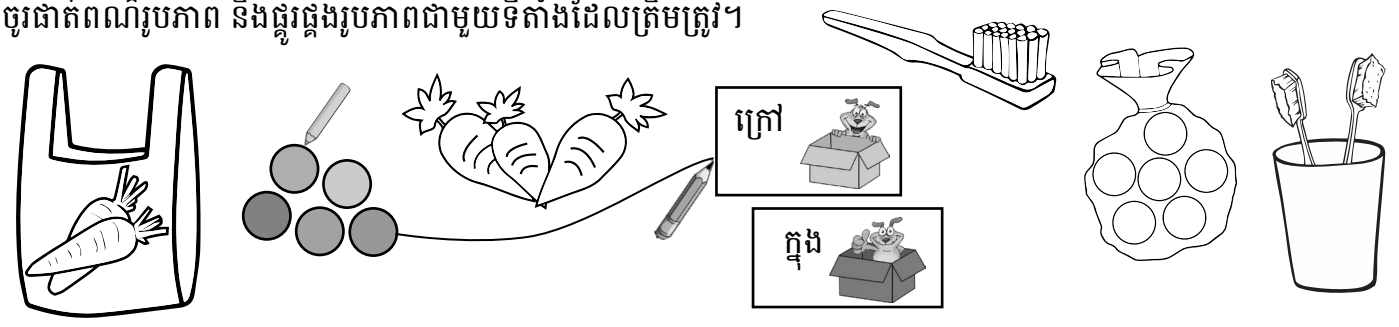
មេរៀនទី ២ **ទីតាំង**

ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ ក្នុង ក្រៅ

តួចងចាំ

 ក្នុងប្រអប់	 ក្រៅប្រអប់	 ក្រៅ	 ក្នុង
--	---	--	--

ចូរដាត់ពណ៌រូបភាព និងផ្ទេររូបភាពជាមួយទីតាំងដែលត្រឹមត្រូវ។



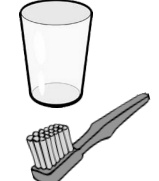
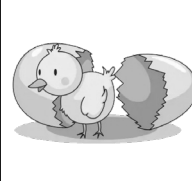
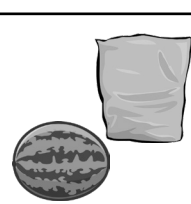
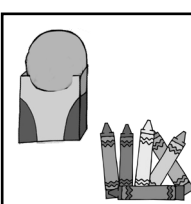
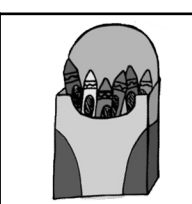
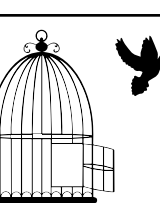
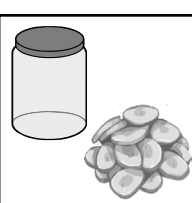
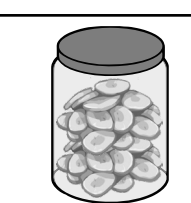
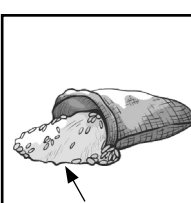
ល្បែងទស្សន៍ទាយទីតាំង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នាធ្វើជាមេក្រុម

- មេចង្អុលទៅរូបភាព ដោយកុំឱ្យអ្នកផ្សេងឃើញរូបភាពនោះ
រួចនិយាយថា៖ ទាយ! តើក្នុង ឬក្រៅ? កូនក្រុមទាយ។
 - មេបង្ហាញរូបភាព ហើយកូនក្រុមនិយាយទីតាំងដែលមេចង្អុល។
 - កូនក្រុមដែលទាយត្រូវ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
 - បន្តលេងរហូតដល់ម្នាក់ៗចង្អុលបានយ៉ាងហោច ៣ដង។
- អ្នកដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

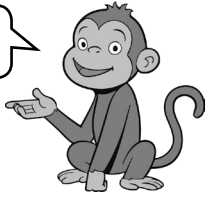
ឧទាហរណ៍

 ក្នុង ឬក្រៅ?	
 ក្រៅ X	 ក្នុង ✓

ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ ឆ្វេង កណ្តាល ស្តាំ

គួរចងចាំ



ខ្ញុំនៅខាងឆ្វេង

ឆ្វេង



ខ្ញុំនៅកណ្តាល

កណ្តាល



ខ្ញុំនៅខាងស្តាំ

ស្តាំ

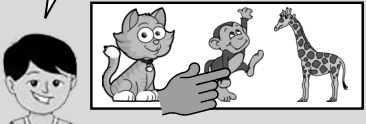
ល្បែងទស្សន៍ទាយទីតាំង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នាធ្វើជាមេក្រុម

- ១) មេក្រុមចង្អុលទៅរូបភាព ដោយកុំឱ្យកូនក្រុម ឃើញរូបភាពនោះ រួចនិយាយថា៖ ទាយ! ឆ្វេង កណ្តាល ឬស្តាំ វិញ។
 - ២) កូនក្រុមទាយ។
 - ៣) មេបង្ហាញរូបភាព ហើយកូននិយាយទីតាំង ដែលមេចង្អុល។
 - ៤) កូនក្រុមដែលទាយត្រូវ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
 - ៥) បន្តលេងរហូតដល់ម្នាក់ៗចង្អុលបាន យ៉ាងហោច ៣ដង។
- អ្នកដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍

ឆ្វេង កណ្តាល ឬ ស្តាំ ?





ស្តាំ

X



កណ្តាល

✓

ឧទាហរណ៍






ទាយ! តើឆ្វេង ឬ ស្តាំ ?



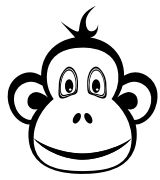
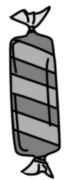
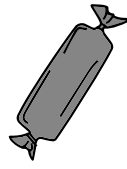
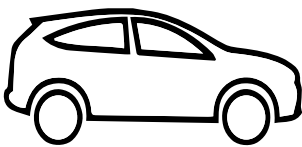
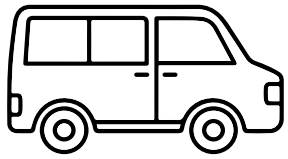
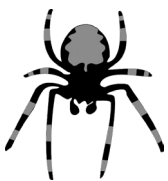
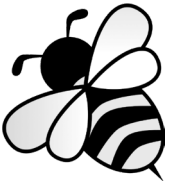
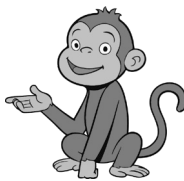
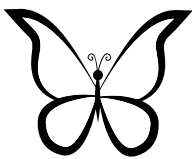
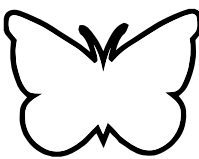
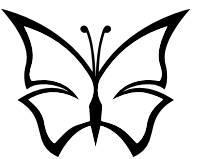
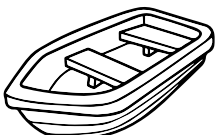
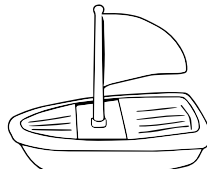
ស្តាំ

✓



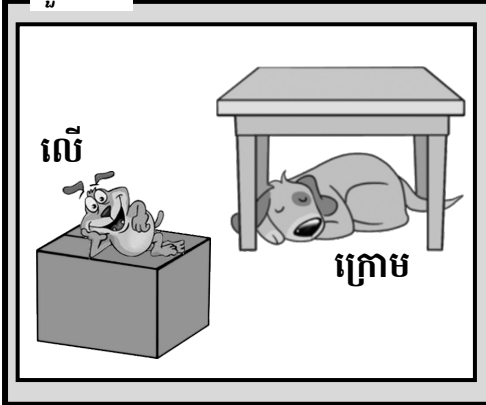
ឆ្វេង

X

ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ លើ ក្រោម មុខ ក្រោយ

គូរចងចាំ

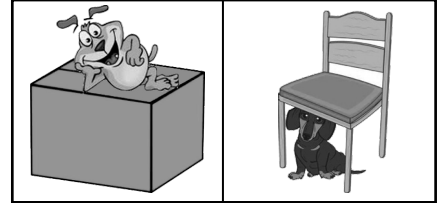
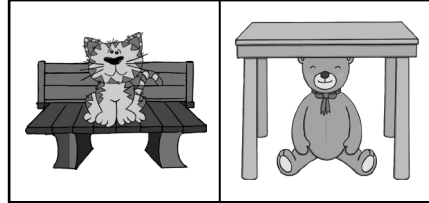
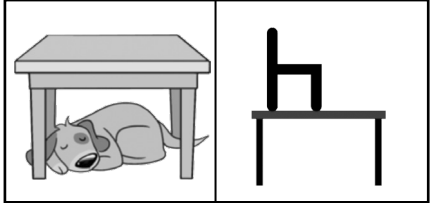
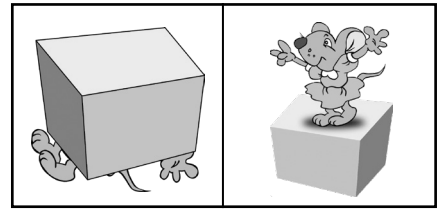
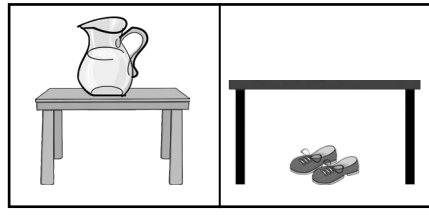
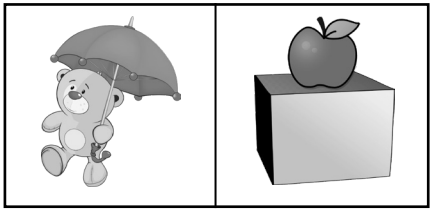


ល្បែងប្រាប់ទីតាំង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)

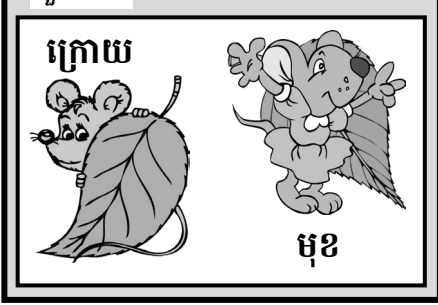
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

- របៀបលេង៖
- ១) ម្នាក់ចង្អុលទៅរូបភាព។
 - ២) ម្នាក់ទៀតប្រាប់អំពីទីតាំងនៃរូបភាព។

ឧទាហរណ៍

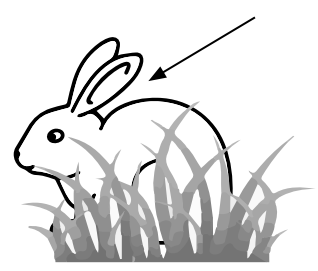
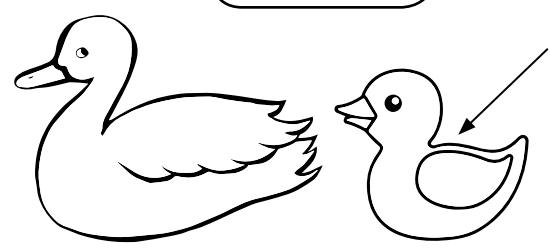
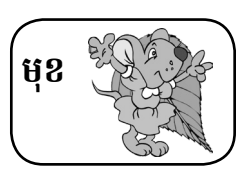
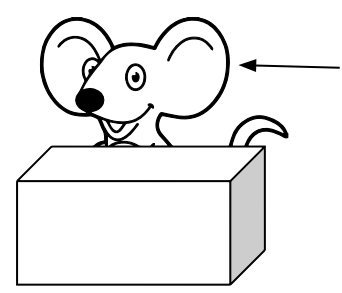
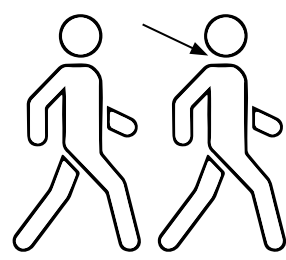
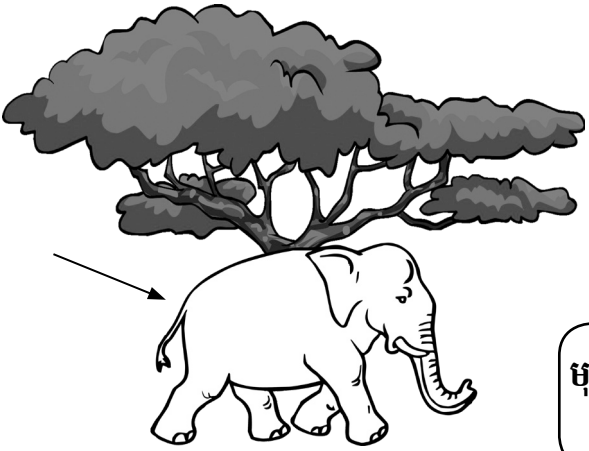
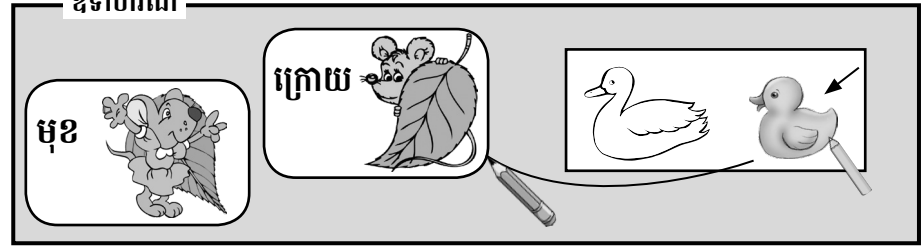


គូរចងចាំ



ចូរផ្គាត់ពណ៌រូបភាពនិងផ្ដល់រូបភាពដែលមានសញ្ញាព្រួញជាមួយពាក្យក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



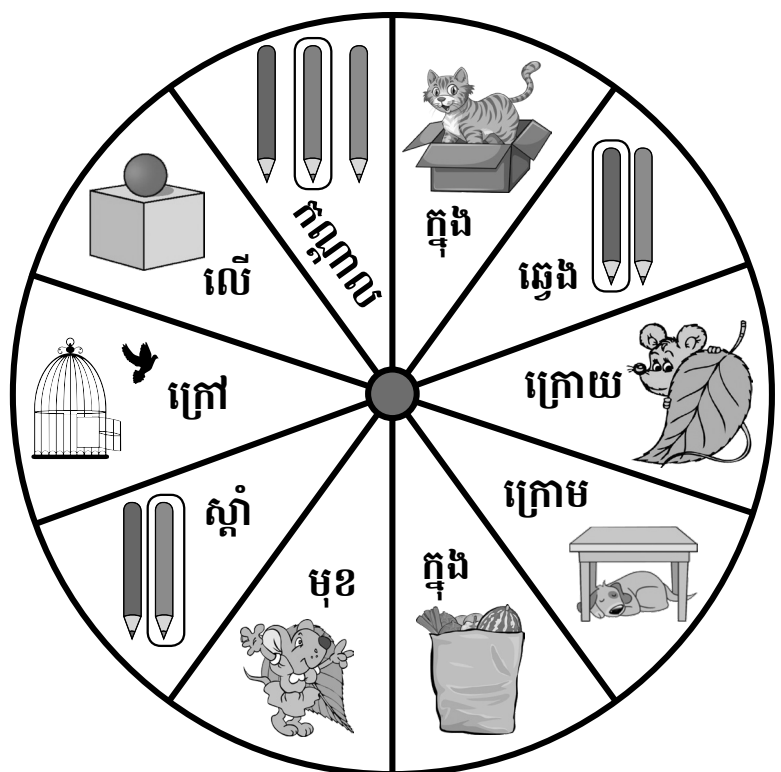
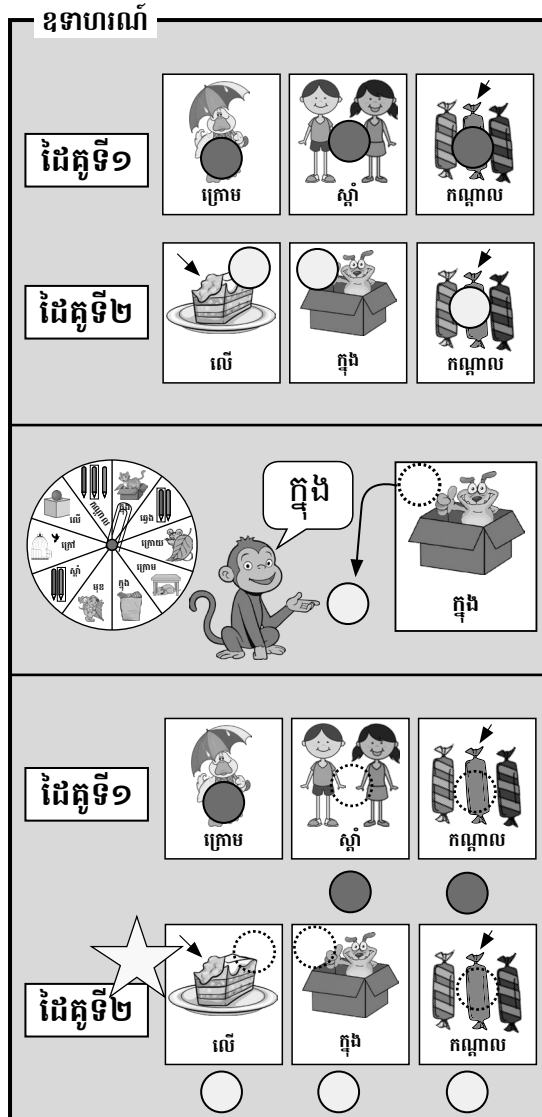
ហ្វឹកហាត់ការប្រៀបធៀបទីតាំង

ល្បែងផ្ដល់ទីតាំង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំសម្រាប់ម្នាក់ៗ ៣គ្រាប់។

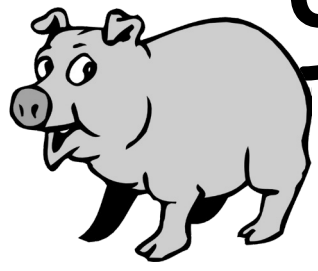
របៀបលេង៖

- ម្នាក់ៗត្រូវជ្រើសរើសរូបភាពទីតាំងខុសៗគ្នាចំនួន ៣កន្លែងចេញពីរូបភាពខាងក្រោម ហើយដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើរូបភាពទាំង ៣ នោះ។
- ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងប្រាប់អំពីទីតាំងដែល បង្វិលបាន។
- ប្រសិនបើបង្វិលទៅចំទីតាំងដែលមានគ្រាប់ចំណាំ នៅលើនោះ ដកគ្រាប់ចំណាំចេញ។ បើបង្វិលទៅចំទីតាំងដែលមិនមានគ្រាប់ចំណាំទេ ត្រូវប្តូរវេនទៅអ្នកបន្ទាប់។ អ្នកដែលដកគ្រាប់ចំណាំទាំង ៣គ្រាប់ចេញអស់មុន គេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

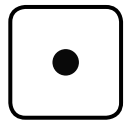


មេរៀនទី ៣ **ការអាន និងសរសេរលេខ ១**

ត្រូវចងចាំ

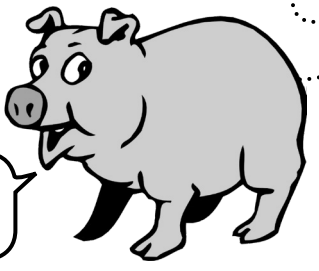


កន្ទុយកោង
លេខ ១។



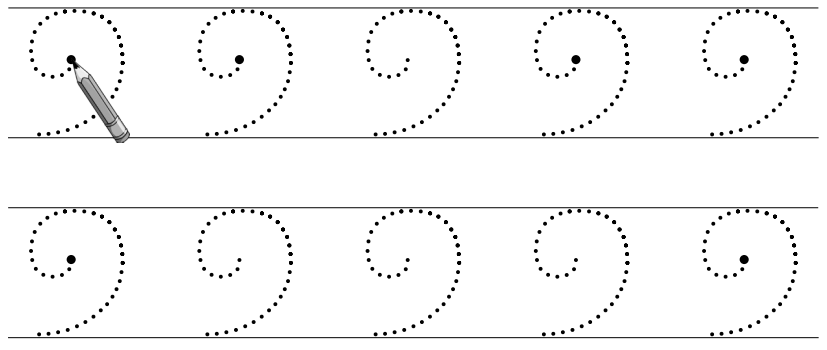
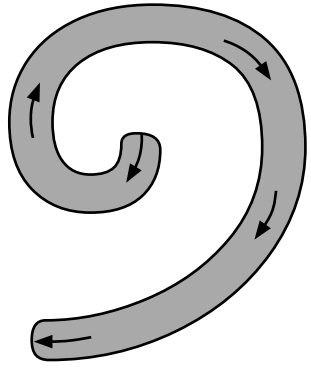


កន្ទុយកោង
លេខ ១។

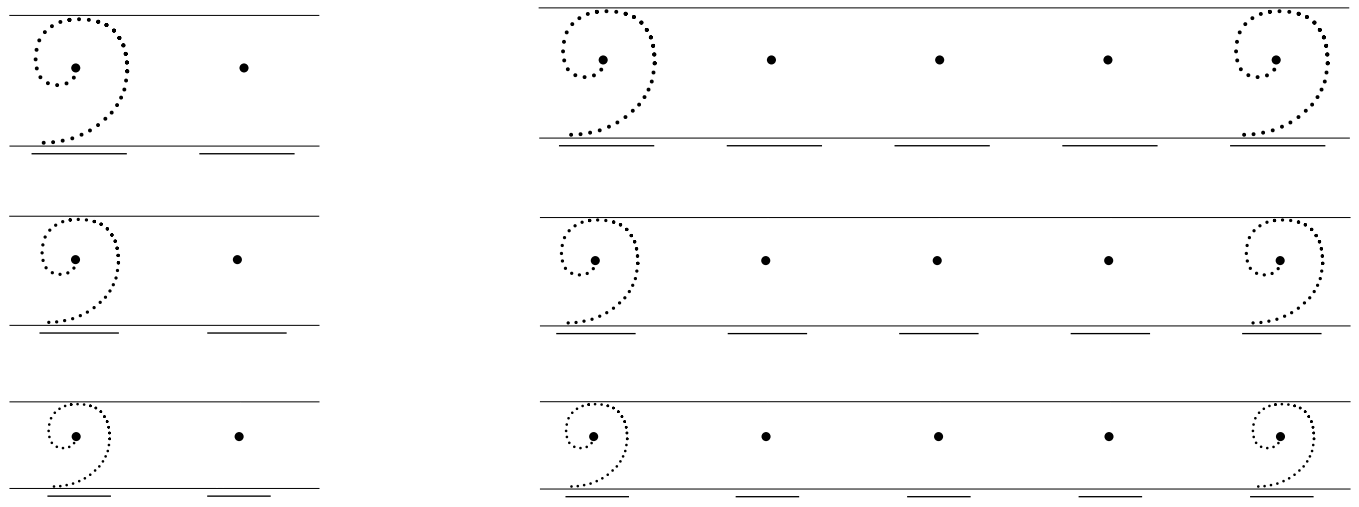


កន្ទុយកោង
លេខ ១។

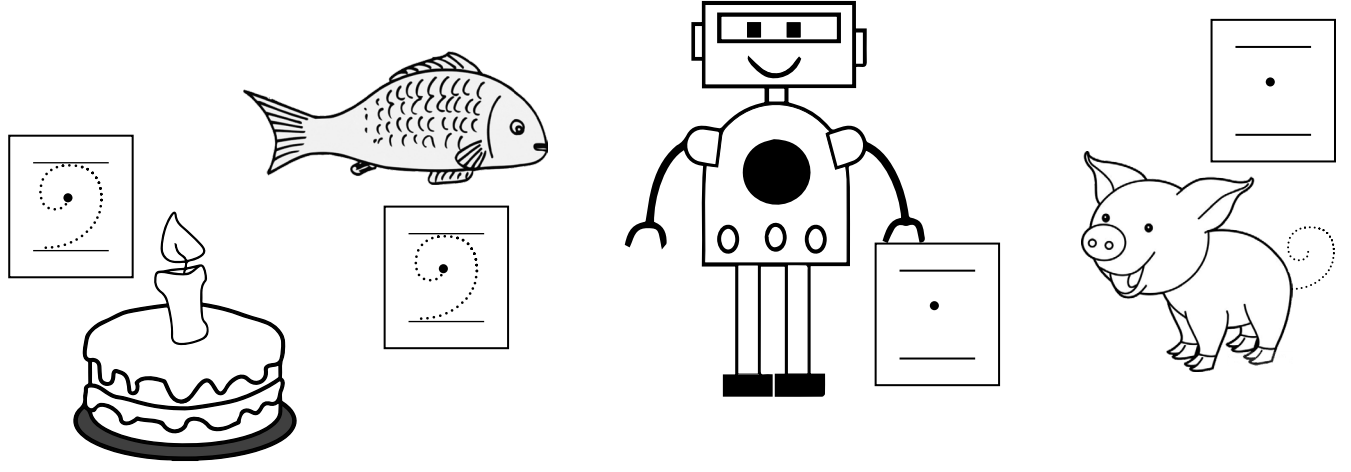




១. ចូរសរសេរលេខ ១ និងនិយាយថា៖ កន្ទុយកោង លេខ ១។



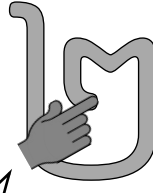
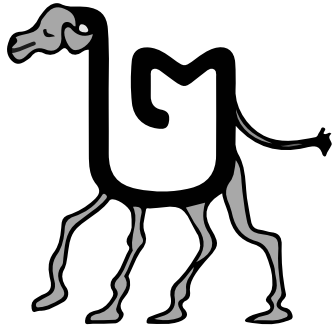
២. ចូរផ្គាត់ពណ៌រូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព។



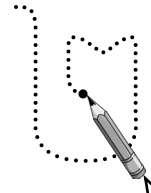
ការអាន និងសរសេរលេខ ២

ត្រូវចងចាំ

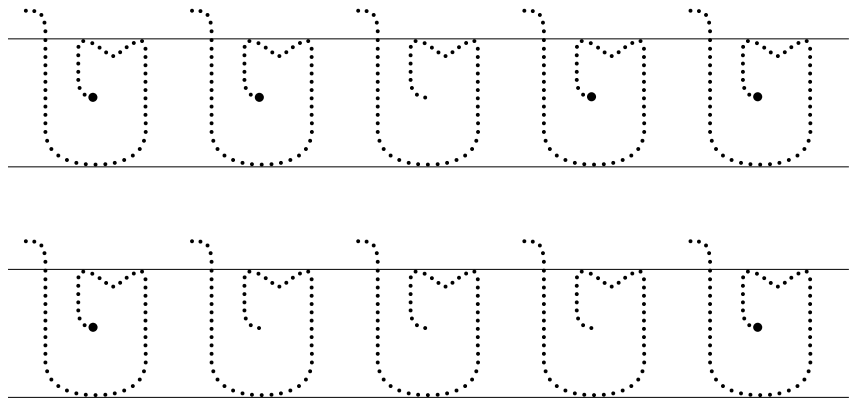
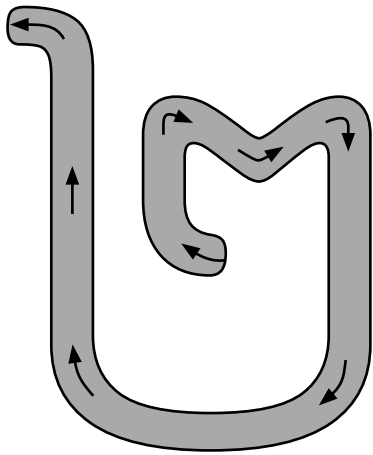
បូកពីរ ខ្លួនមូល កវែង ក្បាលតូច លេខ ២។



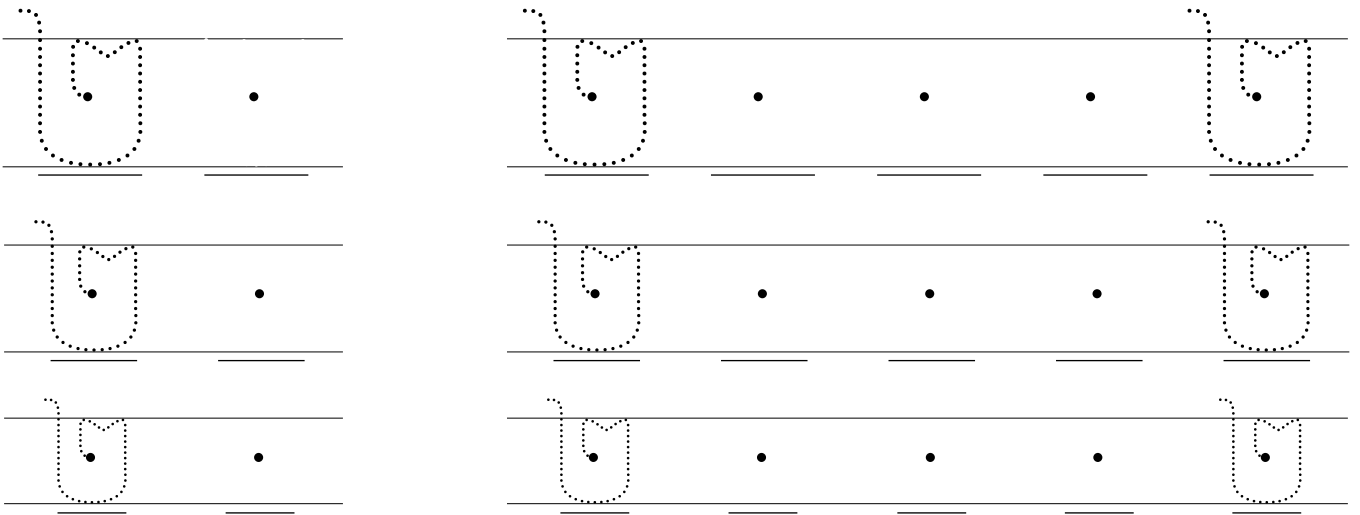
បូកពីរ ខ្លួនមូល កវែង ក្បាលតូច លេខ ២។



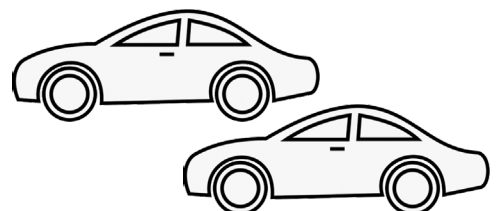
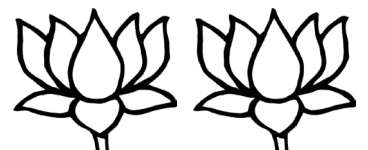
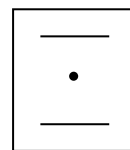
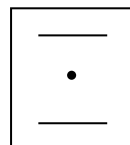
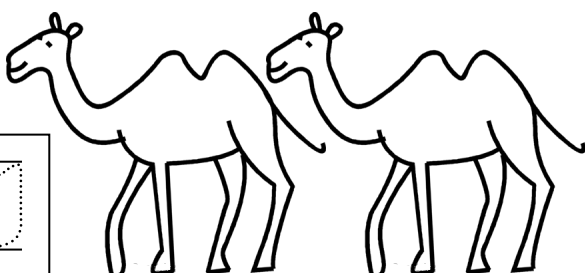
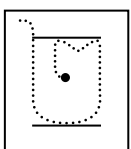
បូកពីរ ខ្លួនមូល កវែង ក្បាលតូច លេខ ២។



១. ចូរសរសេរលេខ ២ និងនិយាយថា៖ បូកពីរ ខ្លួនមូល កវែង ក្បាលតូច លេខ ២។

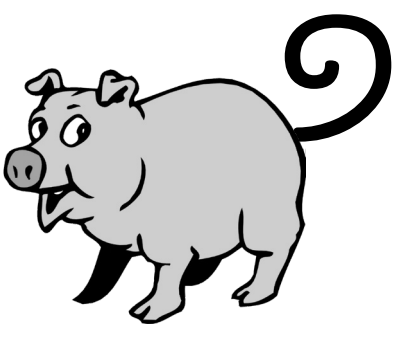
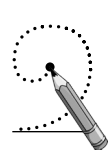
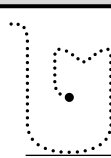
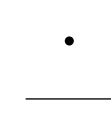
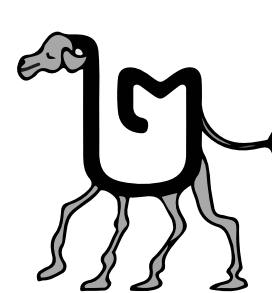
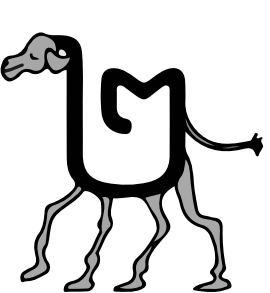


២. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព និងផ្គត់ផ្គង់រូបភាព។

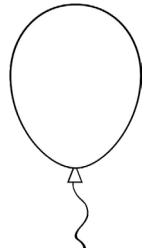
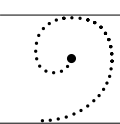
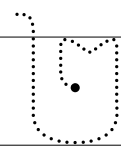
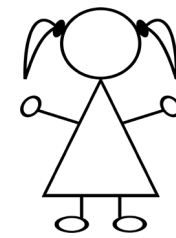
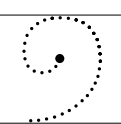
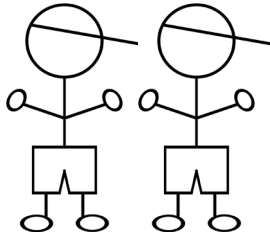
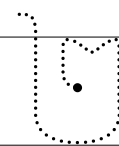
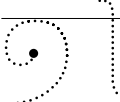
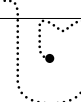


ហ្វឹកហាត់ការអាន និងសរសេរលេខ ១ និង ២

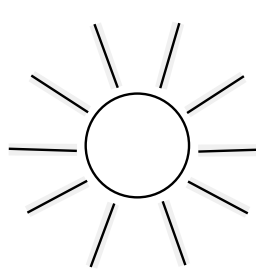
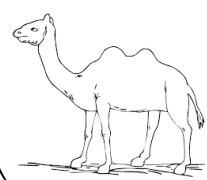
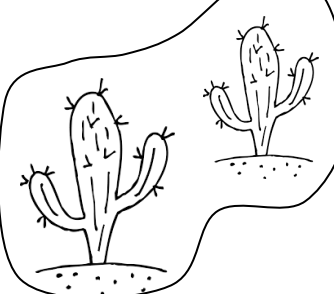
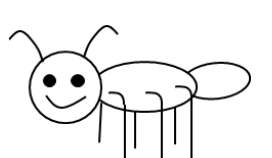
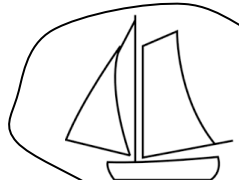
តួរចងចាំ

  	   
---	--

១. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព និងផាត់ពណ៌។

២. ចូរសរសេរលេខនៅក្នុងរង្វង់ រួចផ្គូផ្គងរូបភាពជាមួយចំនួន និងផាត់ពណ៌រូបភាព។

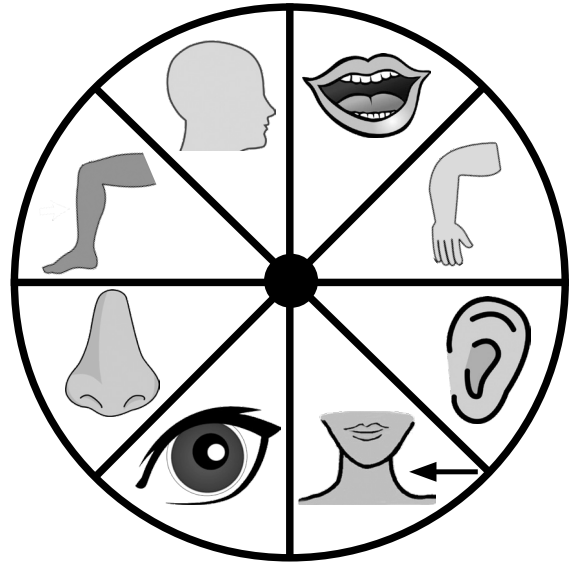
ហ្វឹកហាត់ការអាន និងសរសេរលេខ ១ និង ២

ល្បែងស្វែងរកចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឃ្លាបក្រដាស

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស (បើសិនកូនម្នាក់ ឪពុកម្តាយឬគ្រូ លេងជាមួយ)។
 - ២) ប្រាប់ឈ្មោះរូបភាពដែលបង្វិលបាន (ច្រមុះ ភ្នែក...)។
 - ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនអរិយៈដែលមនុស្សម្នាក់មាន តាមរូបភាពដែលបង្វិលបាននោះ។
 - ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។ អ្នកដែលសរសេរត្រឹមត្រូវ ទទួលបាន ១ពិន្ទុ។
- បន្តលេងរហូតទាំងអស់គ្នាបង្វិលបានម្នាក់ ៣ដង។
អ្នកដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ឧទាហរណ៍

អ្នកលេងទី១

១

✓ បាន ១ពិន្ទុ

អ្នកលេងទី២

២

✗

បង្វិលលើកទី១

ឧទាហរណ៍

អ្នកលេងទី១

១

✗

អ្នកលេងទី២

២

✓ បាន ១ពិន្ទុ

បង្វិលលើកទី២

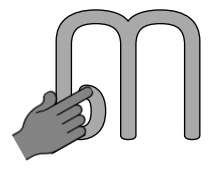
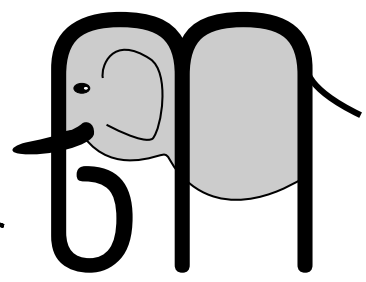
ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។

ឧទាហរណ៍

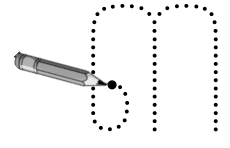
ការអាន និងសរសេរលេខ៣

តួចងចាំ

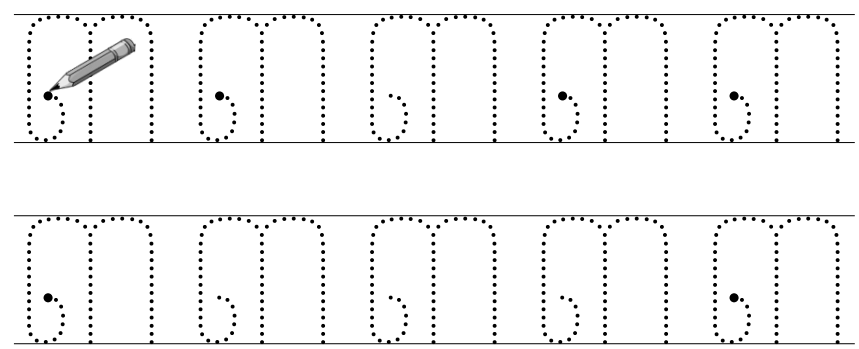
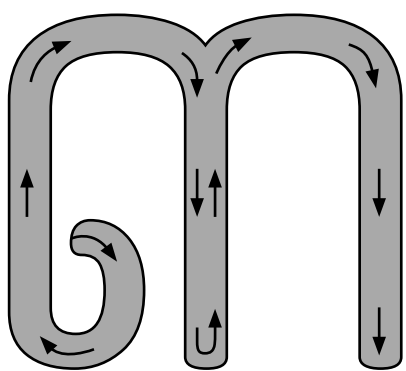
កូចឡើងតាមប្រមោយ កោងពី
លើក្បាល ចុះក្រោមតាមជើង
ឡើង តាមជើង កោងពីលើខ្នង
ចុះតាមជើង លេខ ៣។



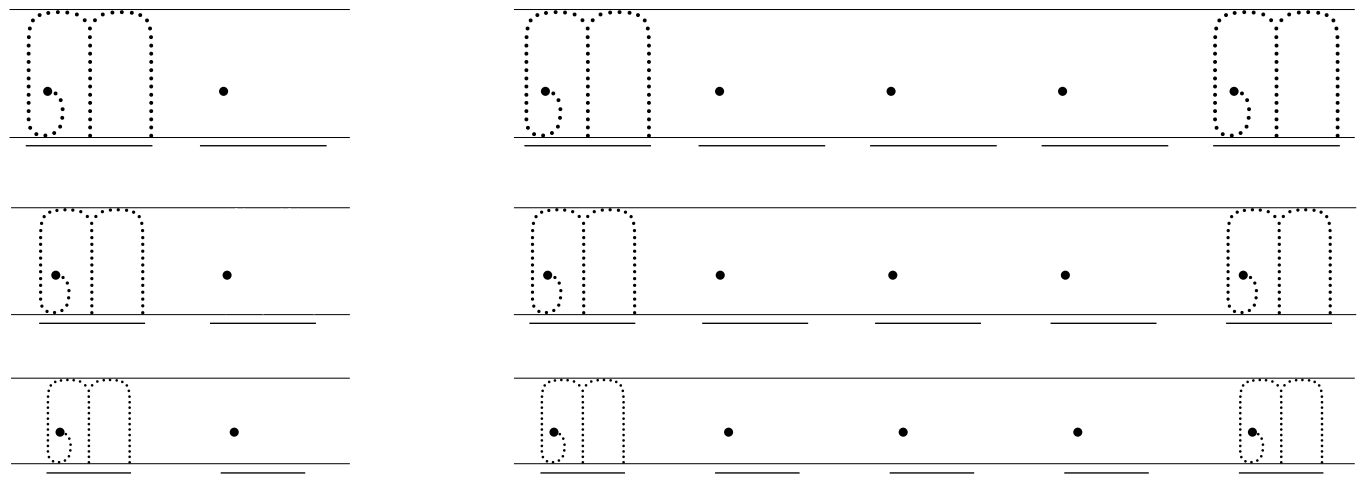
កូច...



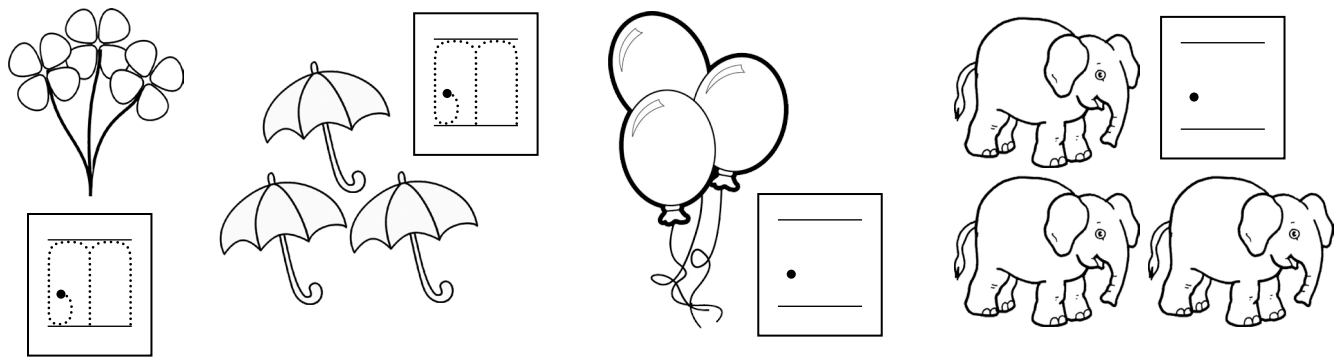
កូច...



១. ចូរសរសេរលេខ ៣ និងនិយាយថា៖ កូចឡើងតាមប្រមោយ កោងពីលើក្បាល ចុះក្រោមតាមជើង ឡើងតាមជើង កោងពីលើខ្នង ចុះតាមជើង លេខ ៣។

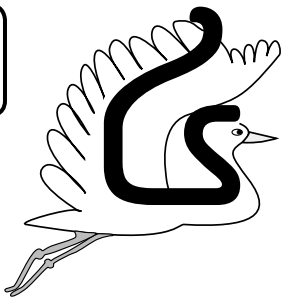


២. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព និងផ្គត់ផ្គង់រូបភាព។

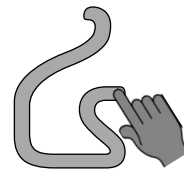


ការអាន និងសរសេរលេខ ៤

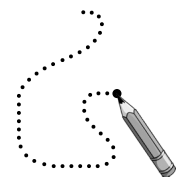
តួចងចាំ



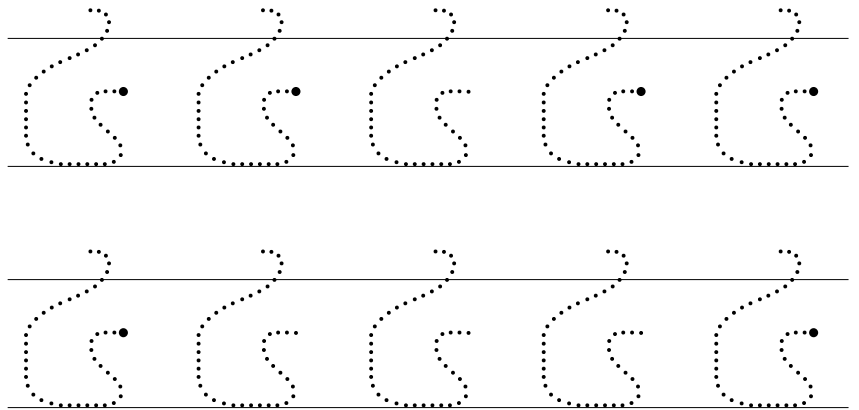
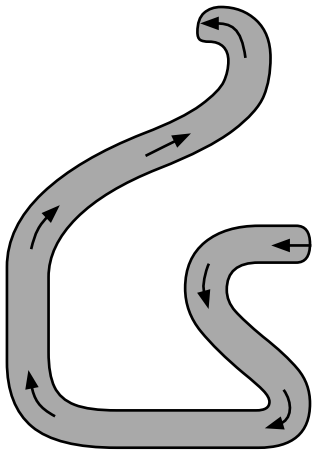
កោងលើក្បាល ចុះតាម ក
កាត់តាមខ្លួន ឡើងទៅស្លាប
លេខ ៤។



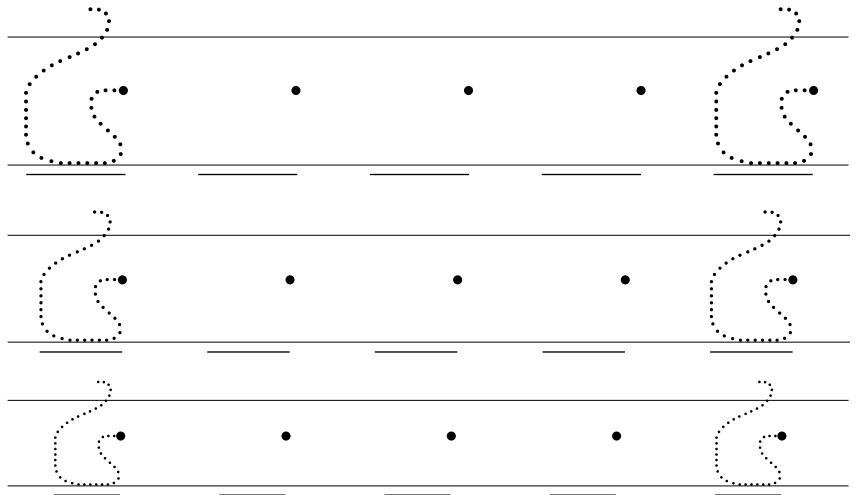
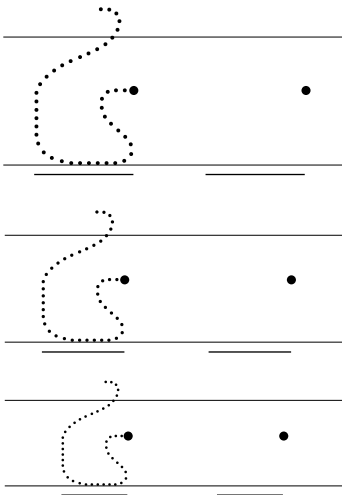
កោង...



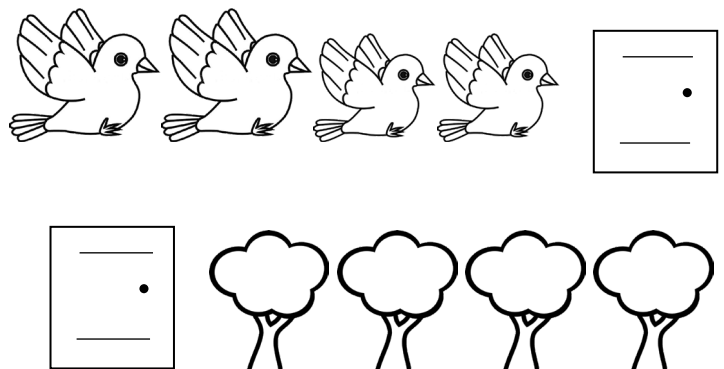
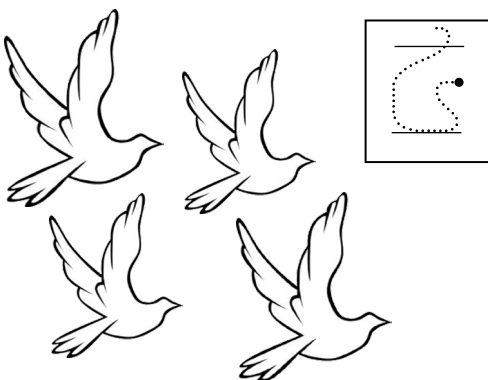
កោង...



១. ចូរសរសេរលេខ ៤ និងនិយាយថា៖ កោងលើក្បាល ចុះតាម ក កាត់តាមខ្លួន ឡើងទៅស្លាបលេខ ៤។

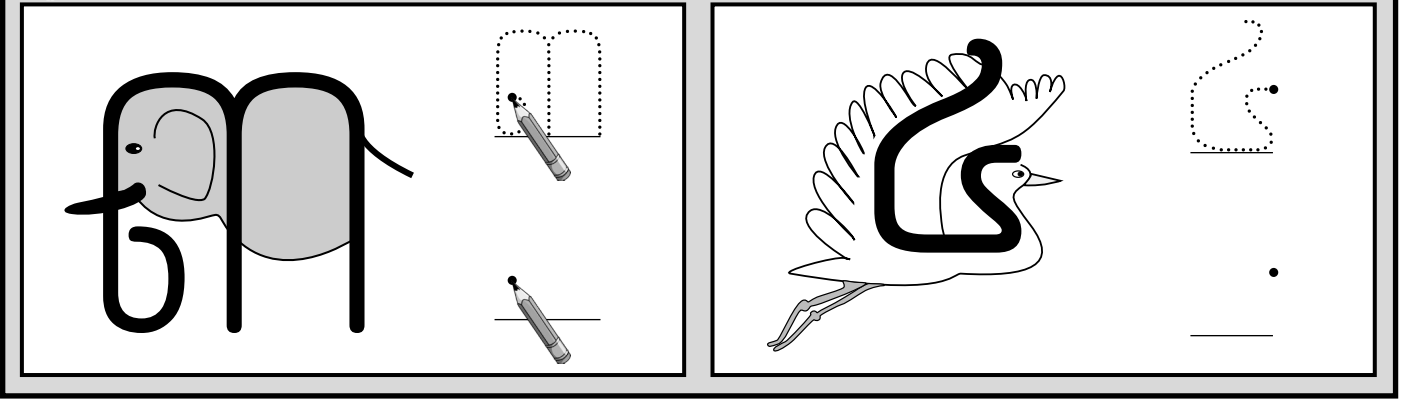


២. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព និងដាត់ពណ៌រូបភាព។

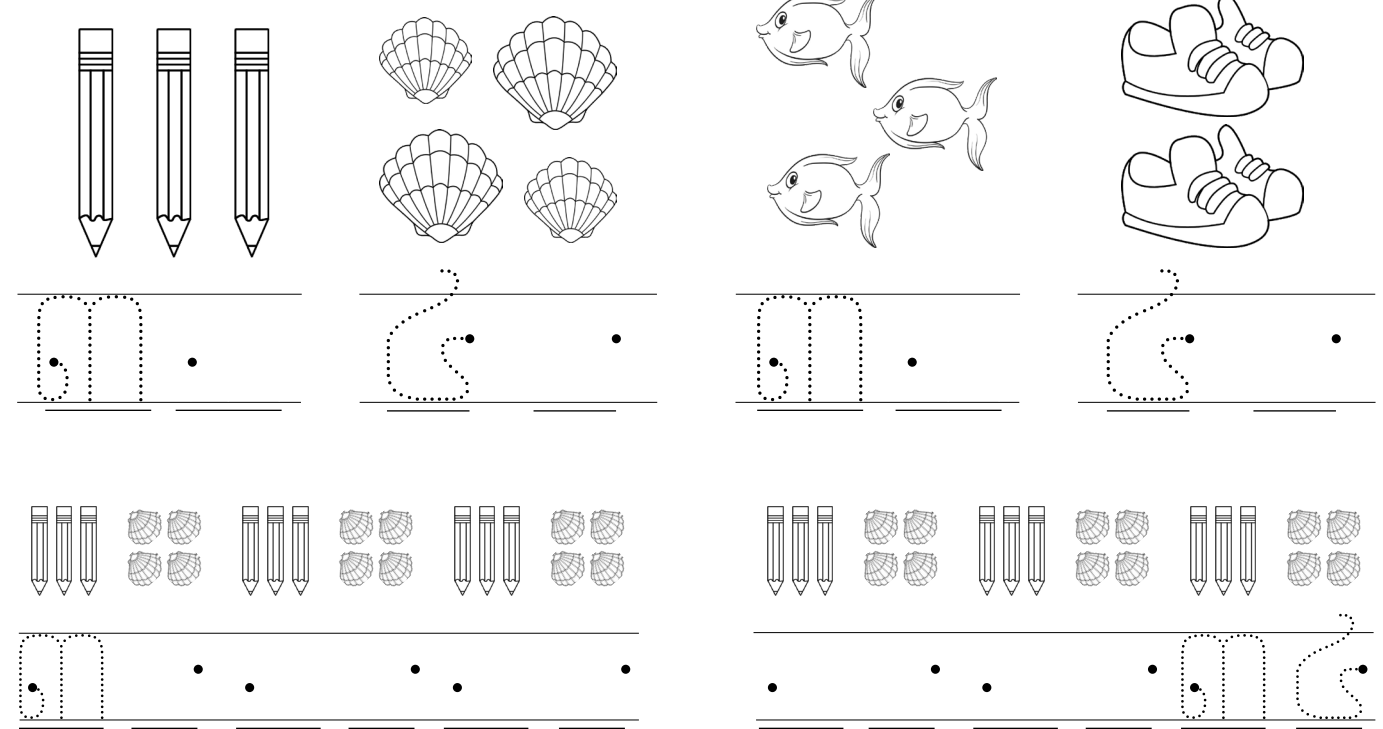


ហ្វឺកហាត់អាន និងសរសេរលេខ ៣ និងលេខ ៤

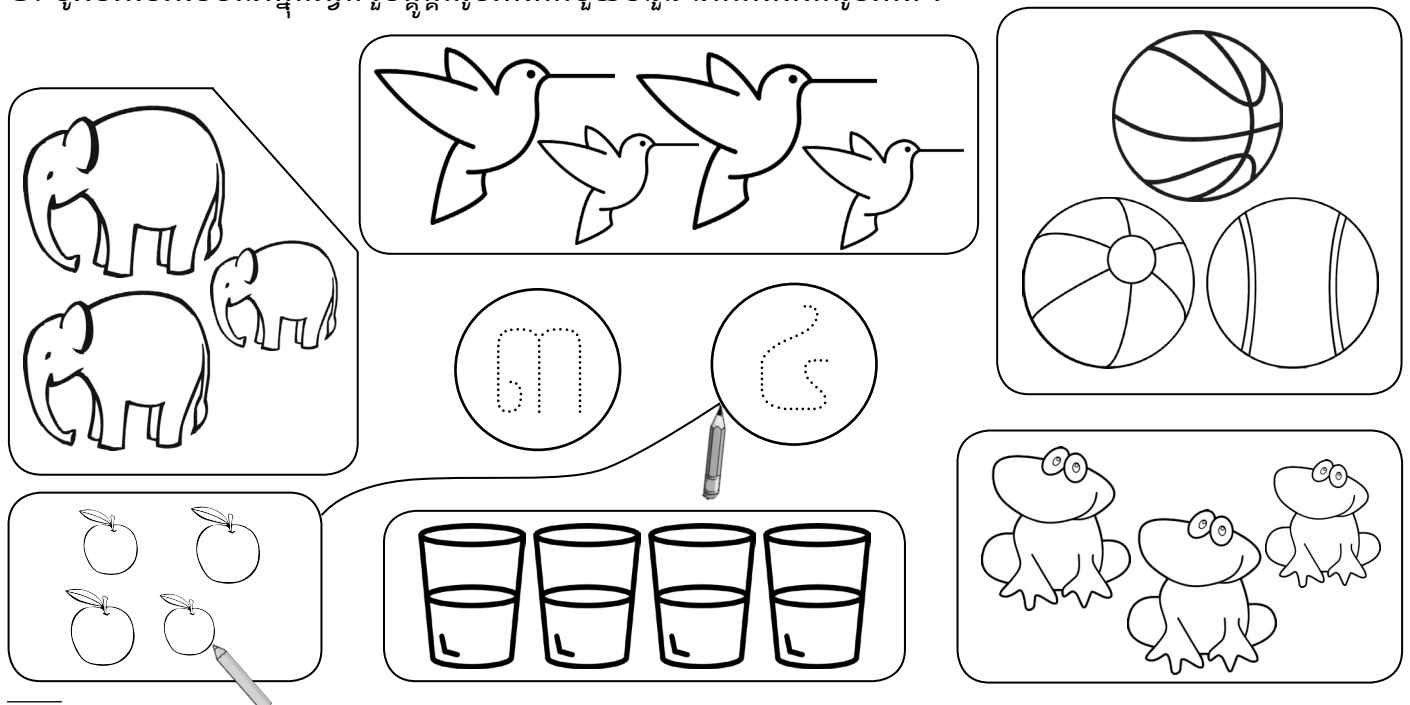
គូរចងចាំ



១. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព និងផាត់ពណ៌រូបភាព។

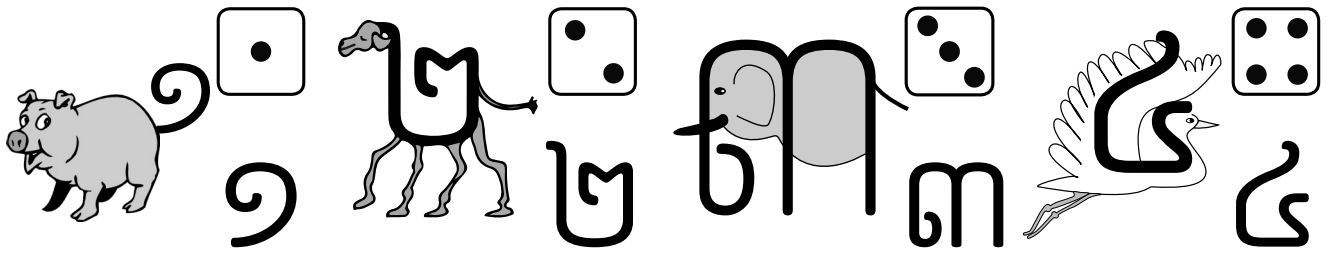


២. ចូរសរសេរលេខនៅក្នុងរង្វង់ រួចផ្គូផ្គងរូបភាពជាមួយចំនួន និងផាត់ពណ៌រូបភាព។



ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខ១ និងលេខ២

គូរចងចាំ



ល្បែងផ្គូផ្គងចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន។

របៀបលេង៖

១) ម្នាក់ៗសរសេរលេខ ១ ២ ៣ ៤

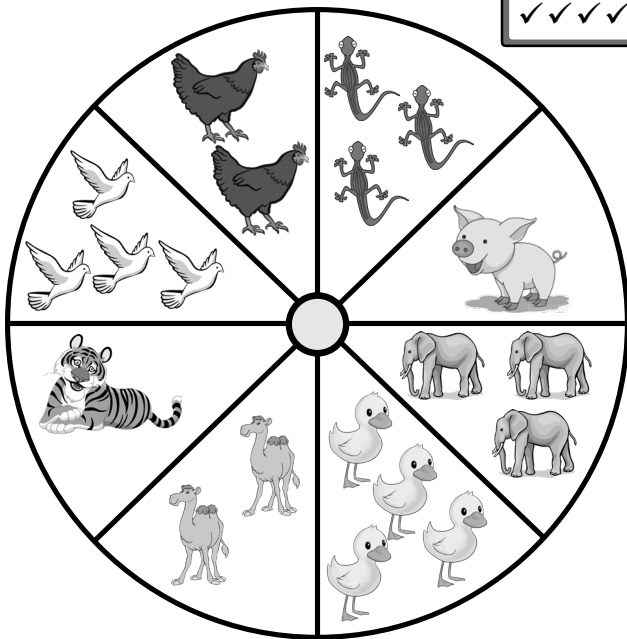
១២៣៤

ដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន។

២) អ្នកលេងប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងរាប់ចំនួនសត្វ។

៣) អ្នកបង្វិលគូសផឹកលេខនៅលើក្តារឆ្នួនដែលត្រូវគ្នាជាមួយចំនួនសត្វ ដែលបង្វិលបាន។ បើចំលេខដែលបានគូសផឹកហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យដៃគូបន្ទាប់។ ដៃគូណាដែលបានគូសផឹកគ្រប់ចំនួនមុនគេជាអ្នកឈ្នះ។

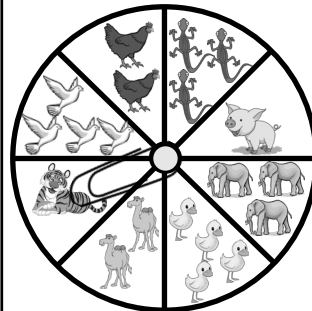
១២៣៤
✓✓✓✓



ឧទាហរណ៍

អ្នកទី១

១ ២ ៣ ៤



១ ២ ៣ ៤
✓

អ្នកទី២

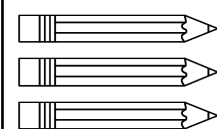
១ ២ ៣ ៤

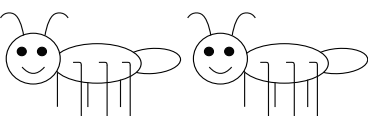


១ ២ ៣ ៤
✓

ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។

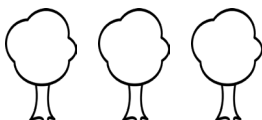
ឧទាហរណ៍









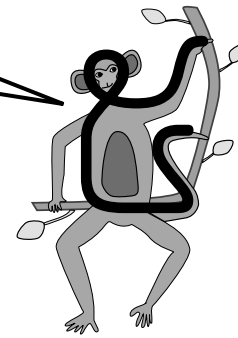


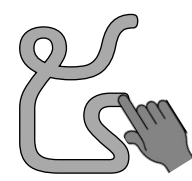


ការអាន និងសរសេរលេខ ៥

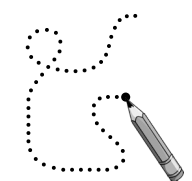
តូចងចាំ

កោងតាមកន្ទុយ កាត់តាម
មែកឈើ ឡើងតាមខ្លួន កូចលើ
ក្បាល ឡើងទៅដៃ លេខ ៥។

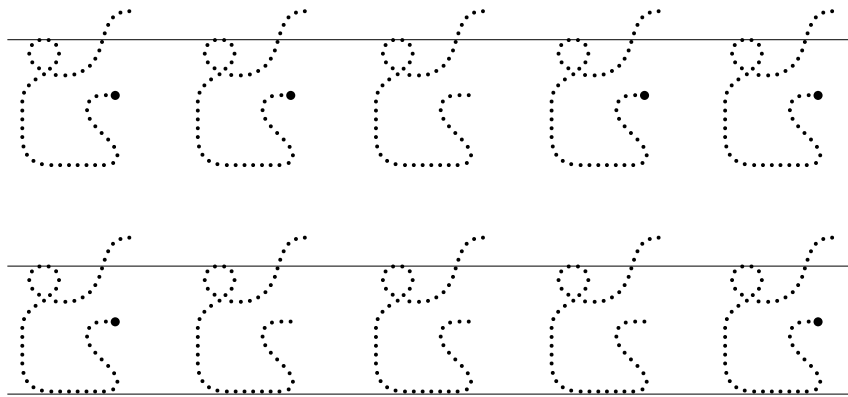
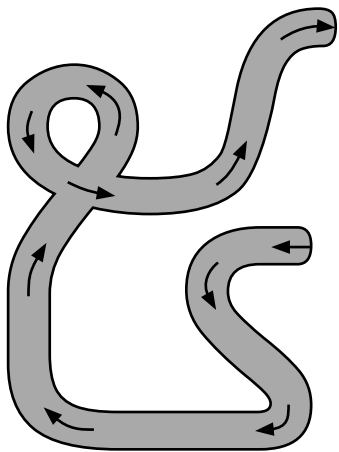


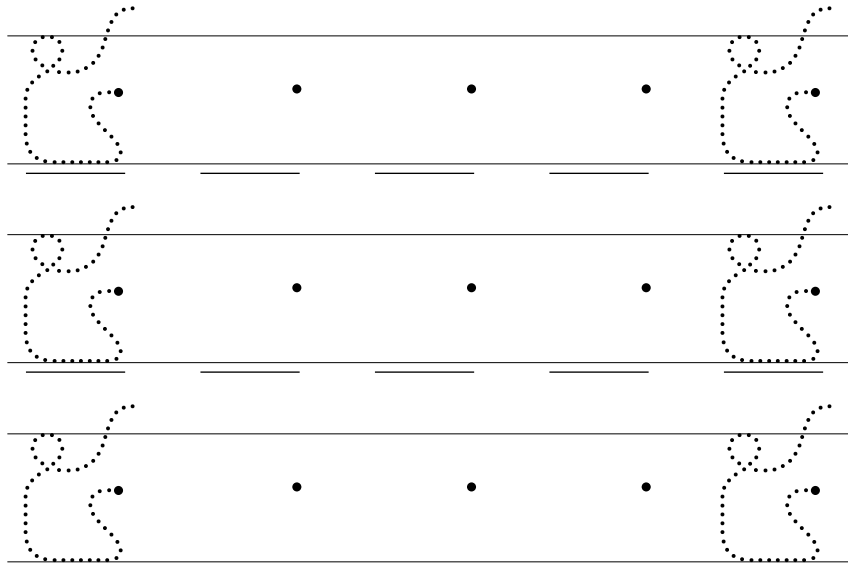
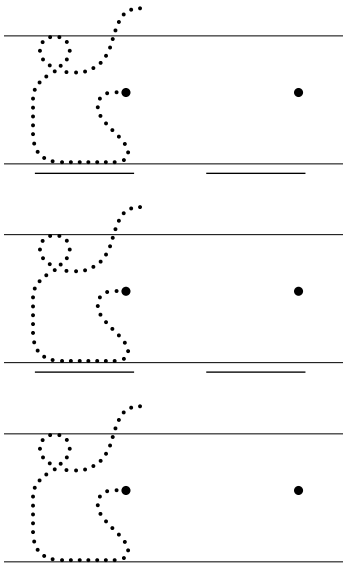
កោង...



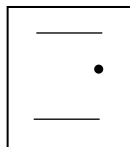
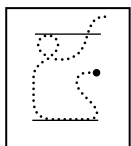
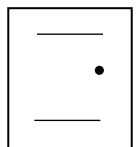
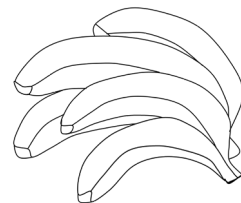
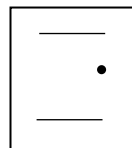
កោង...



១. ចូរសរសេរលេខ ៥ និងនិយាយថាដូចខាងលើ។

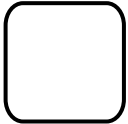


២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។

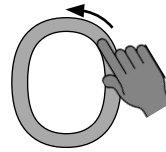


តួរចងចាំ

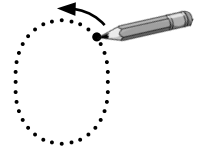
រង្វង់ សូន្យ។



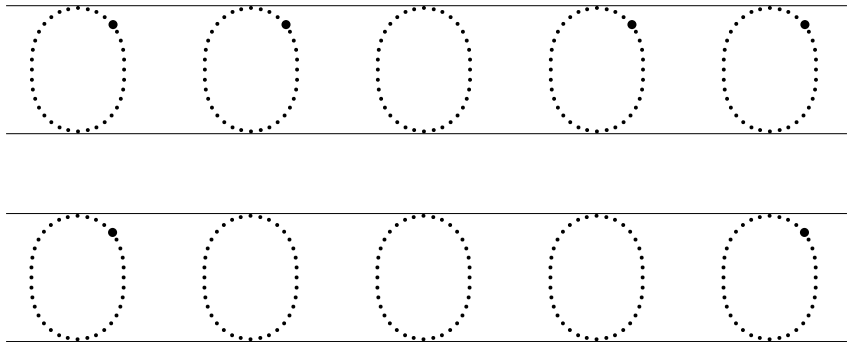
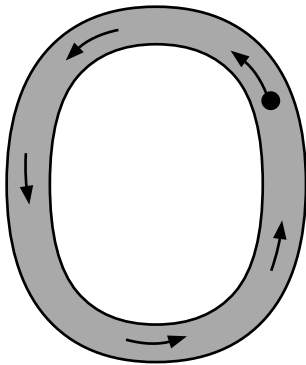
ចំណាំ៖ លេខ ០ មិនមានរូបភាពបង្ហាញទេ!
សូន្យ មានន័យថាទទេ។



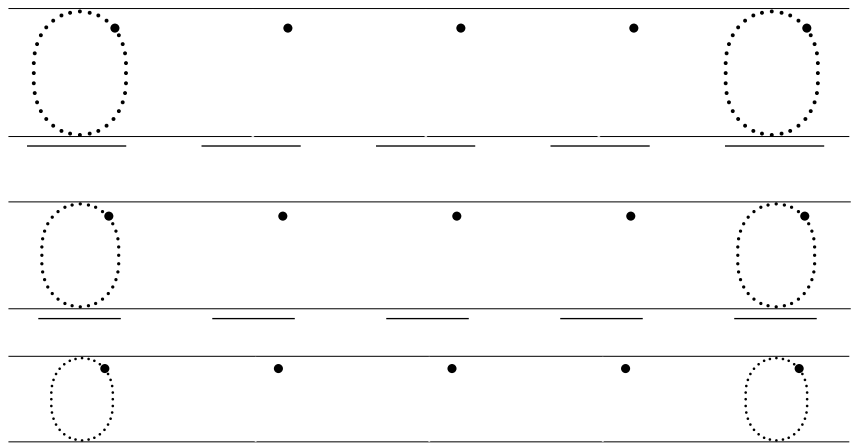
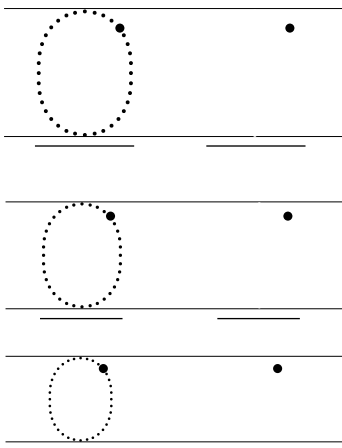
រង្វង់ សូន្យ។



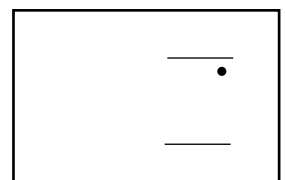
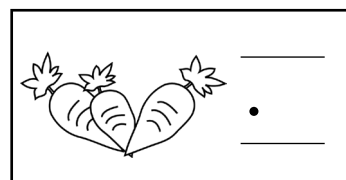
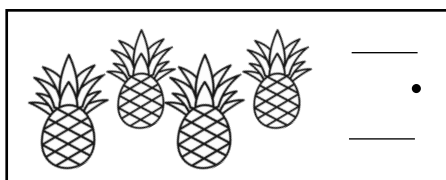
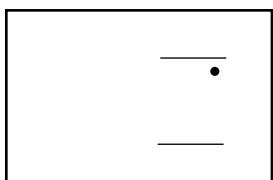
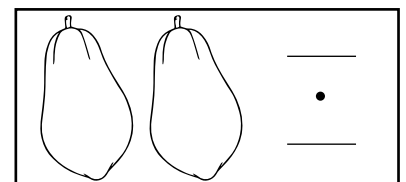
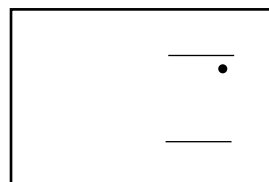
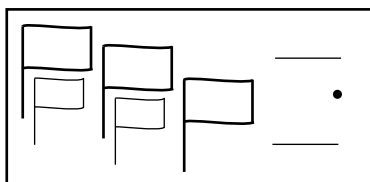
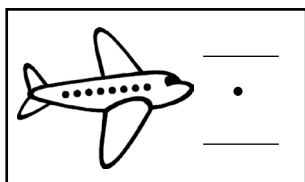
រង្វង់ សូន្យ។



១. តួរសរសេរលេខ ០ និងនិយាយថា៖ រង្វង់ សូន្យ។

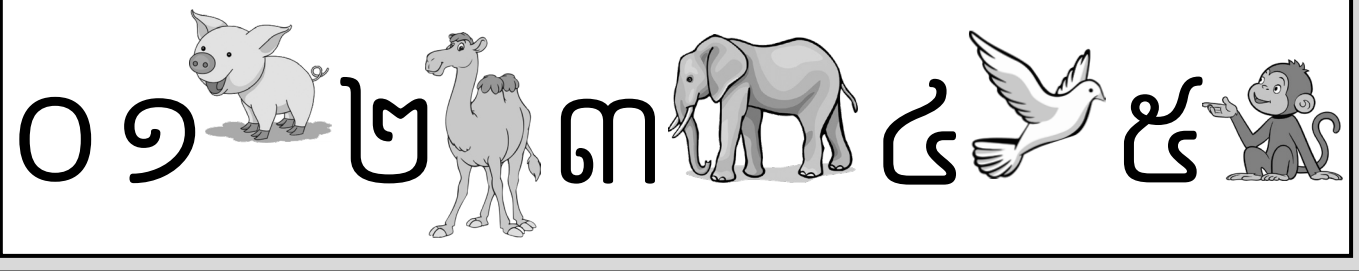


២. តួររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។



ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខពី ១ ដល់ ៥

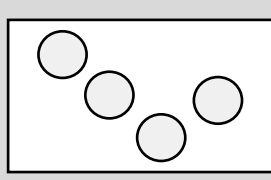
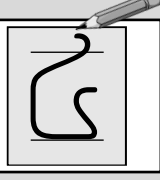
គូរចងចាំ

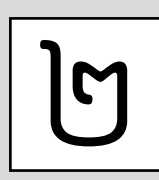
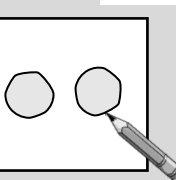


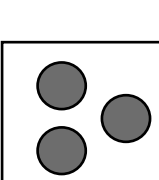
១. ចូរបំពេញចន្លោះ៖

0 . 2 . 4 .
 . 1 . 3 . 5

២. ចូរសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព ឬគូររូបភាពតាមចំនួនដែលឱ្យ។



5

●

0

● ● ● ●

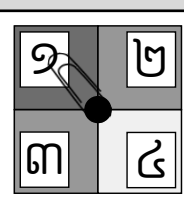
4

● ●

3

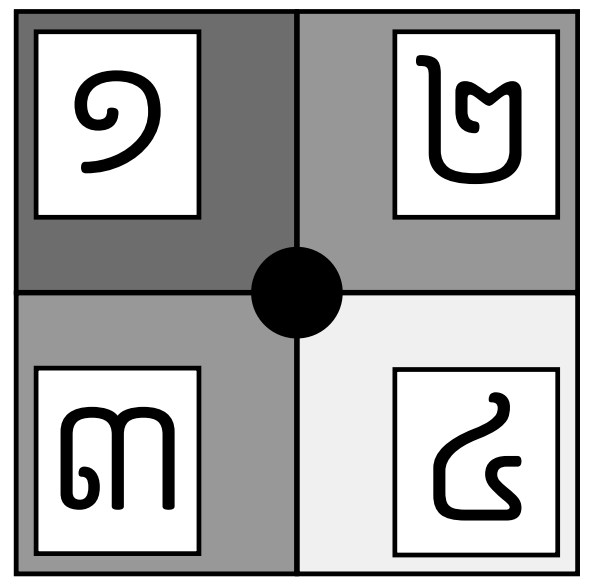
ល្បែងសរសេរលេខ (កូនម្នាក់ 😊 ឬ២នាក់ 😊😊 លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊)។ សម្ភារៈ៖ ឃ្លាប ក្តារឆ្នួនម្នាក់មួយ។ របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ២) ទាំងអស់គ្នាសរសេរលេខដែលបង្វិលបានដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន។
- ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរលេខដែលមានលំដាប់នៅមុន និងក្រោយបន្ទាប់លេខដែលបង្វិលបាន។
- ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។



1

0 1 2



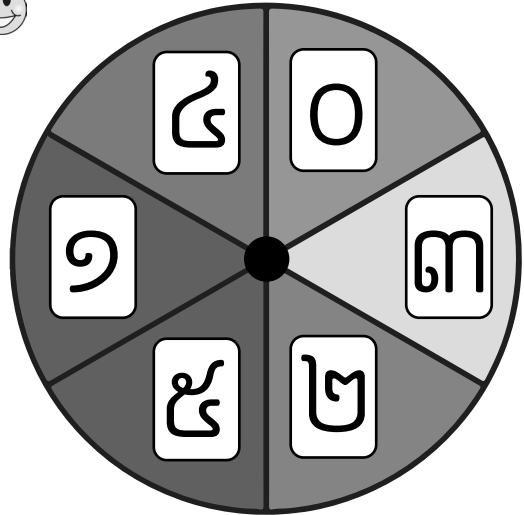
ហ្វឹកហាត់ការអានចំនួនពី ១ ដល់ ៥ និងស្គាល់ពិតម្ល៉ៃនៃចំនួននីមួយៗ

ល្បែងផ្គុំផ្គងចំនួនទៅនឹងវត្ថុ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)
 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

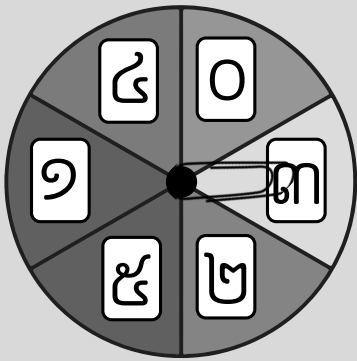
សម្ភារៈ៖ ឃ្លាបក្រដាស

របៀបលេង៖

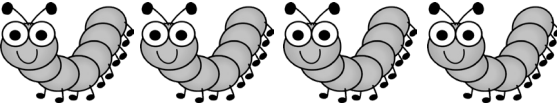
- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ២) ស្វែងរករូបភាពនៅខាងឆ្វេងដែលមានចំនួនត្រូវនឹងលេខនោះ៖
 រួចគូសដោយម្រាមដៃចេញពី៖
 រូបភាពខាងឆ្វេង → លេខ → រូបភាពខាងស្តាំ → លេខ។
- ៣) ជួយផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។



ឧទាហរណ៍



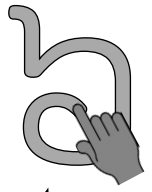
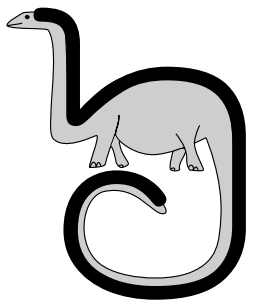
	៣		០
	៥		១
	០		២
	១		៣
	២		៤
	៤		៥

	៣		០
	៥		១
	០		២
	១		៣
	២		៤
	៤		៥

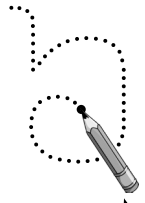
ការអាន និងសរសេរលេខ ៦

ត្រូវចងចាំ

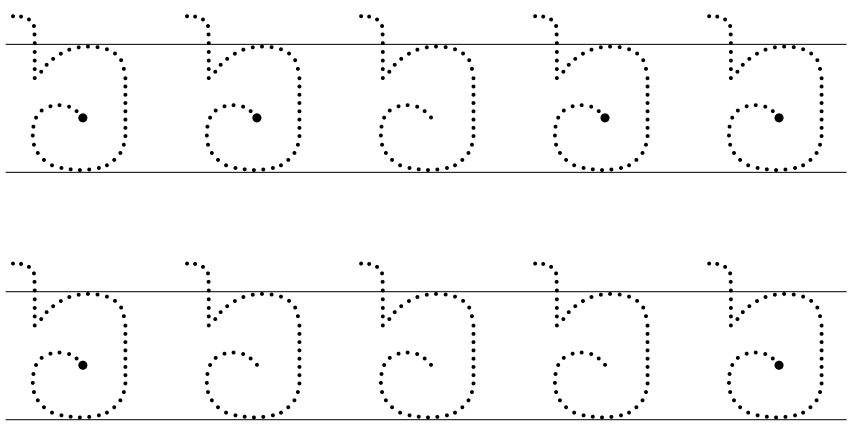
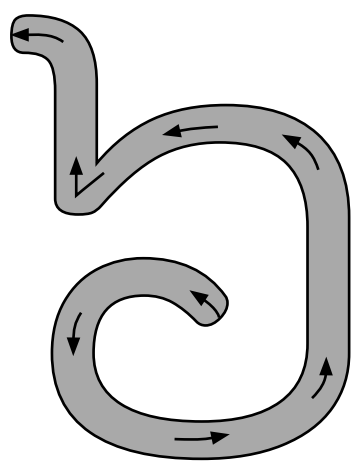
កន្ទុយវែង ខ្លួនកោង កត្រង់ ក្បាលតូច លេខ ៦។



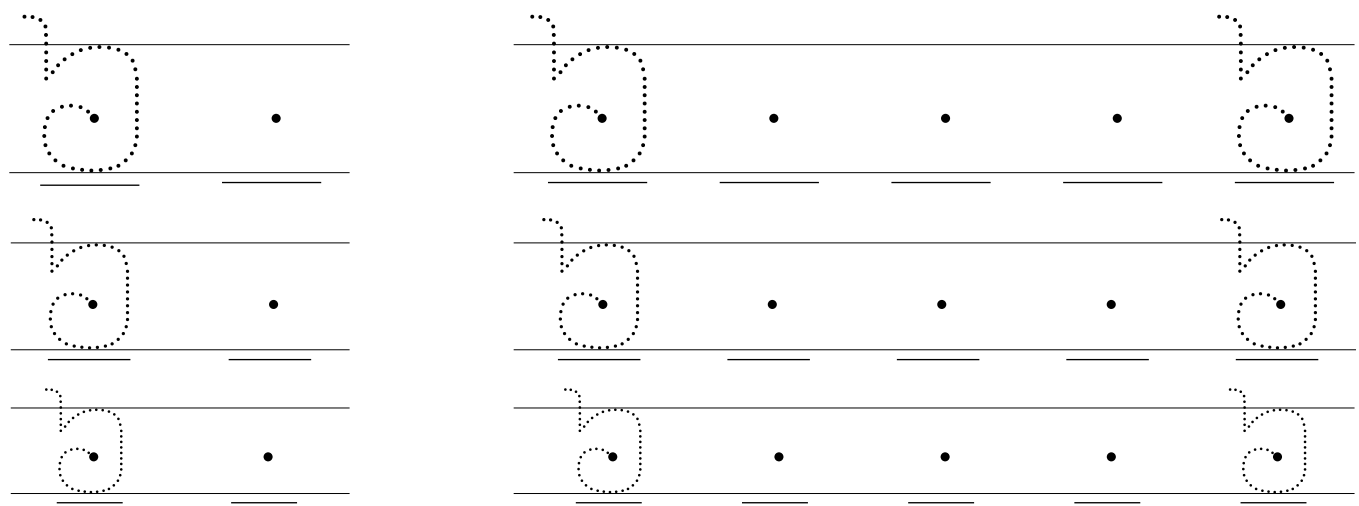
កន្ទុយ...



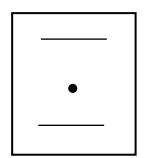
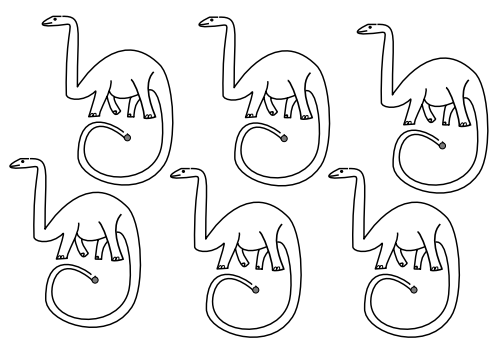
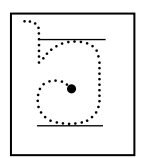
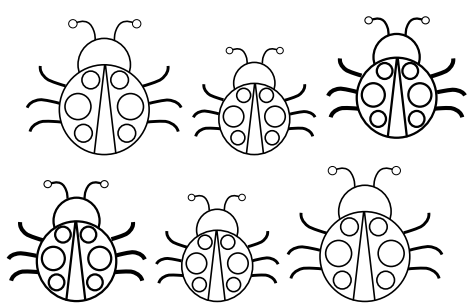
កន្ទុយ...



១. ចូរសរសេរលេខ ៦ និងនិយាយថា៖ កន្ទុយវែង ខ្លួនកោង កត្រង់ ក្បាលតូច លេខ ៦។



២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។



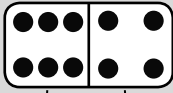
ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខពី ១ ដល់ ៦

គូរចងចាំ



១. ចូររាប់ចំនួនចំណុចខ្មៅរបស់គ្រាប់ដូមីណូ និងផ្គូផ្គងជាមួយចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



១

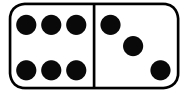
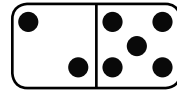
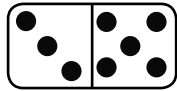
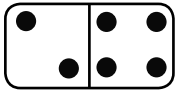
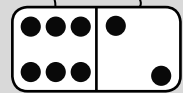
២

៣

៤

៥

៦



១

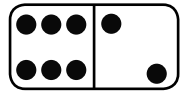
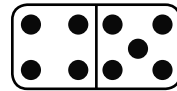
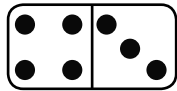
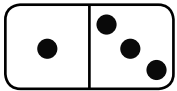
២

៣

៤

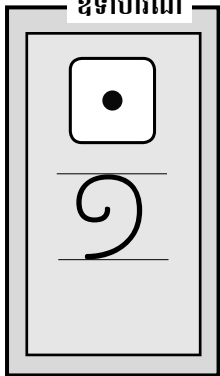
៥

៦



២. ចូររាប់ចំនួនចំណុចខ្មៅរបស់គ្រាប់ឡុកឡាក់ និងសរសេរលេខតាមចំនួននោះ។

ឧទាហរណ៍



.

.

.

.

.

.



.

.

.

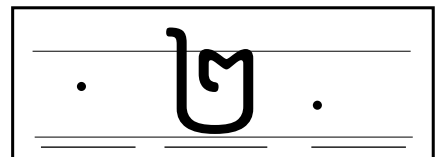
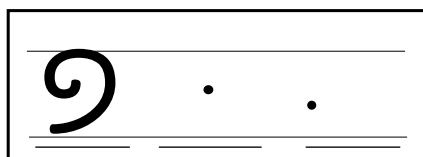
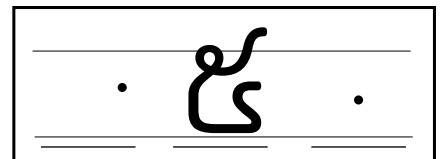
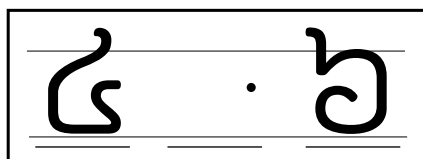
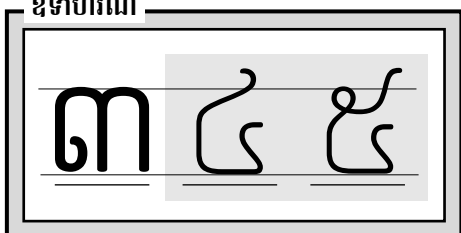
.

.

.

៣. ចូរបំពេញចន្លោះ។

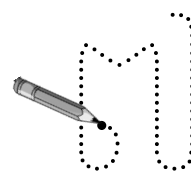
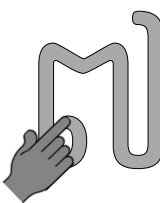
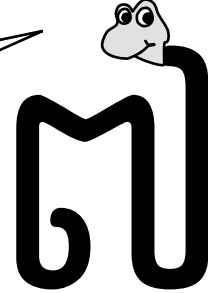
ឧទាហរណ៍



ការអាននិងសរសេរលេខ ៧

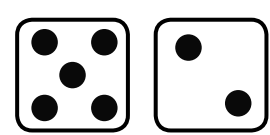
គូរចងចាំ

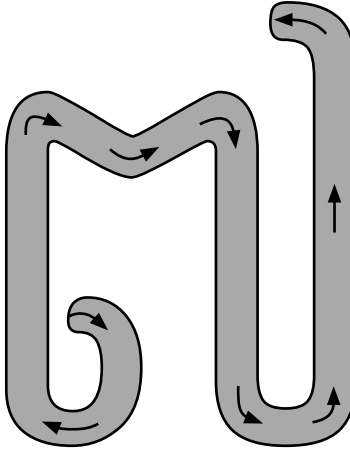
កន្ទុយក្អួច ឬកពីរ ខ្លួនមូល
កវែង ក្បាលធំ លេខ ៧។



កន្ទុយ...

កន្ទុយ...





៧ ៧ ៧ ៧ ៧

៧ ៧ ៧ ៧ ៧

១. ចូរសរសេរលេខ ៧ និងនិយាយថា៖ កន្ទុយក្អួច ឬកពីរ ខ្លួនមូល កវែង ក្បាលធំ លេខ ៧។

៧ .

៧ .

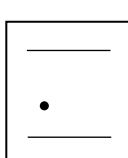
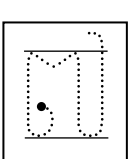
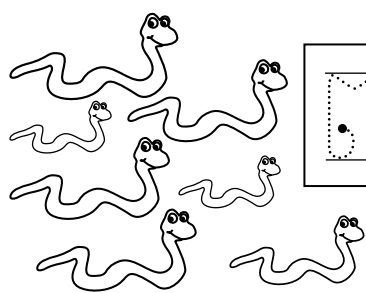
៧ .

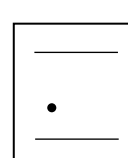
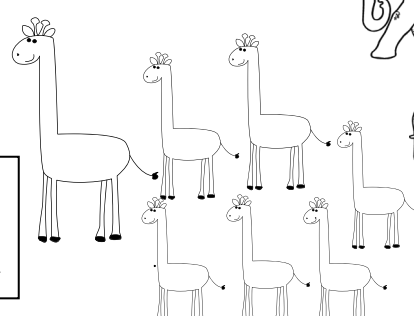
៧ . . . ៧

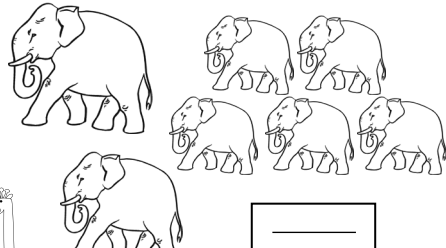
៧ . . . ៧

៧ . . . ៧

២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។



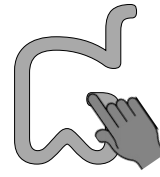
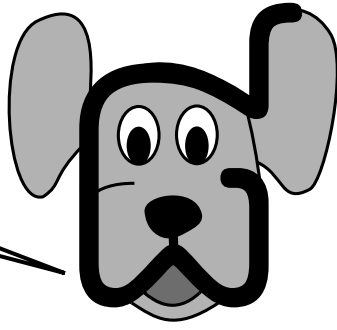
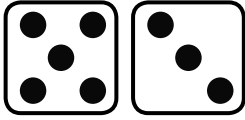




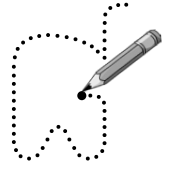
ការអាននិងសរសេរលេខ ៨

គូរចងចាំ

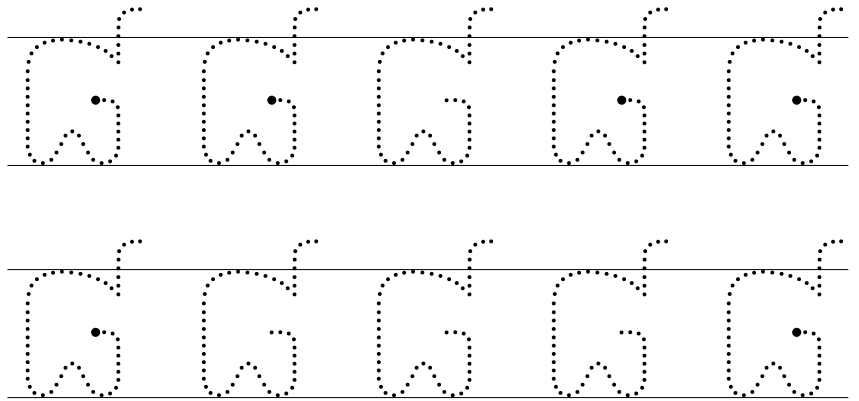
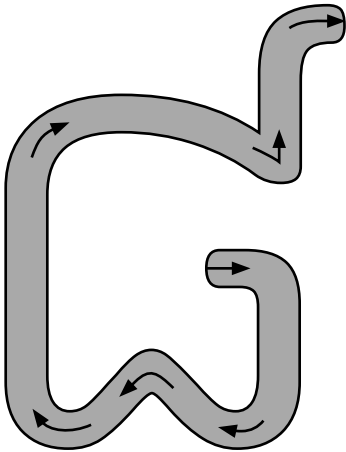
ចាប់ពីក្រោមភ្នែកចុះក្រោម
បញ្ចប់ក្រោមច្រមុះ កោងឡើង
តាមក្បាល ឡើងតាមត្រចៀក
កាត់ទៅស្តាំ លេខ ៨។



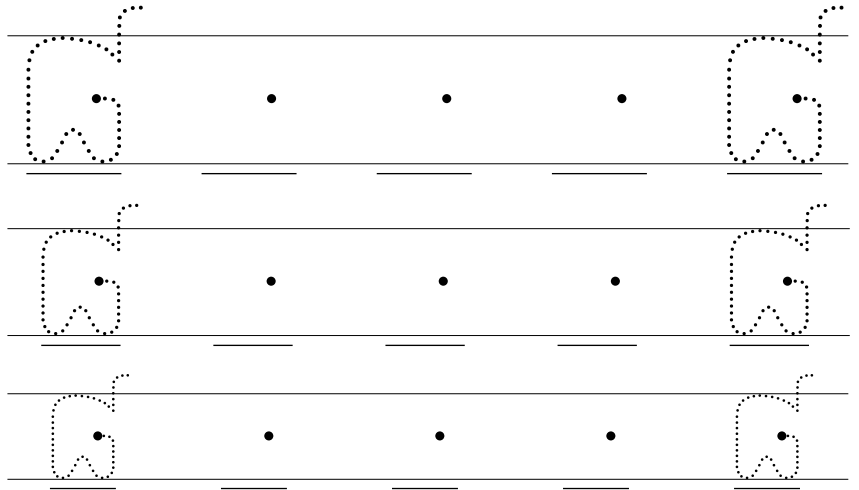
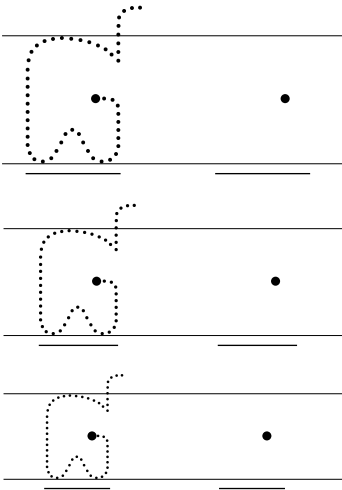
ចាប់...



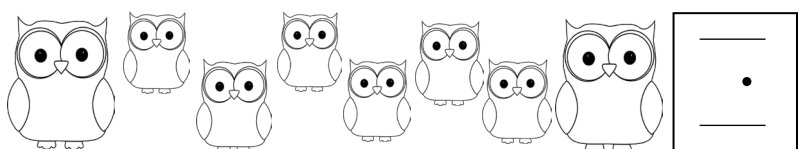
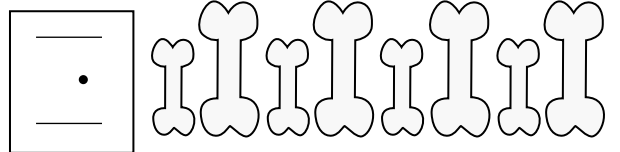
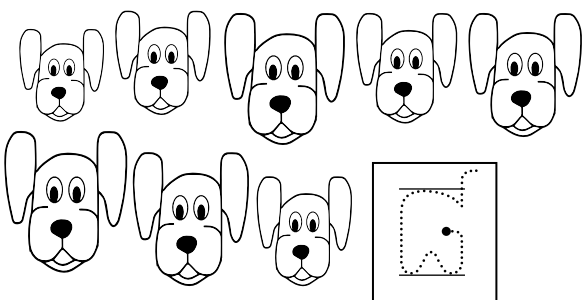
ចាប់...



១. ចូរសរសេរលេខ ៨ និងនិយាយថា៖ ចាប់ពីក្រោមភ្នែកចុះក្រោម បញ្ចប់ក្រោមច្រមុះ កោងឡើងតាមក្បាល ឡើងតាមត្រចៀក កាត់ទៅស្តាំ លេខ ៨។



២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។

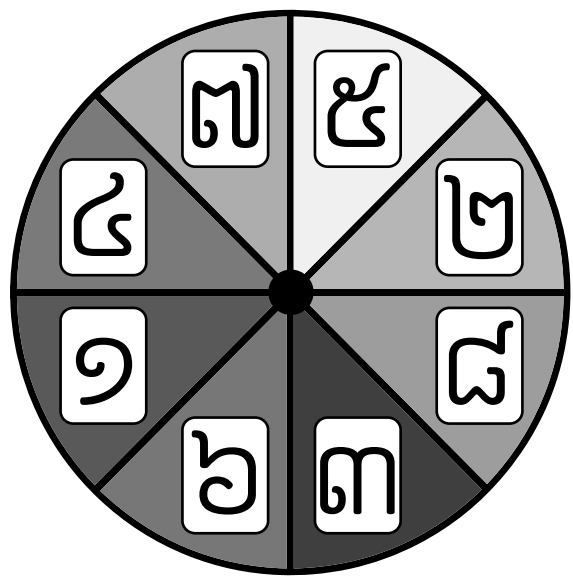
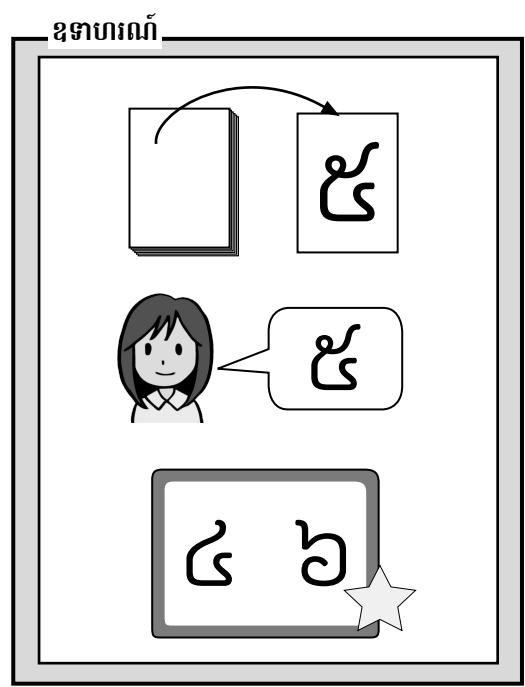


ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខពី ០ ដល់ ៨

សកម្មភាព៖ ហ្វឹកហាត់ចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខពី ១ ដល់ ៧ ក្តារឆ្លូនសម្រាប់មួយម្នាក់
របៀបលេង៖

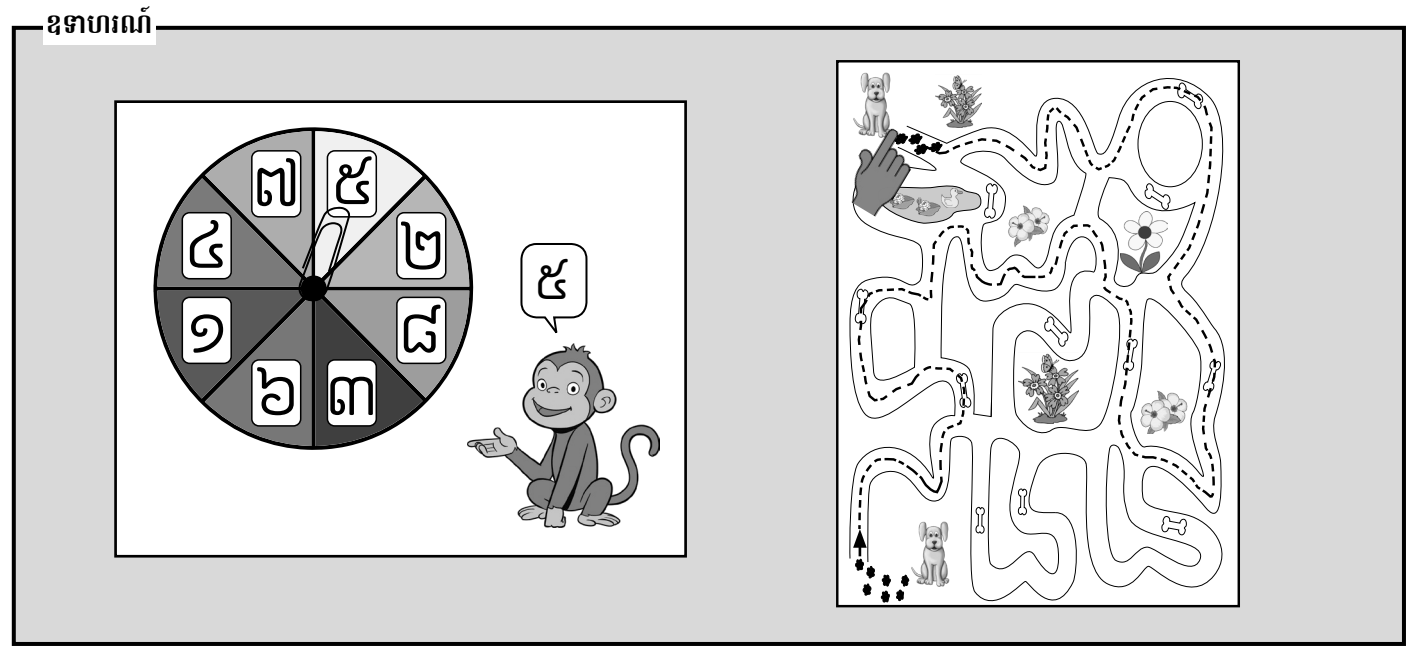
- ១) សាបបណ្ណាលេខទាំងប្រាំពីរសន្លឹក រួចដាក់ផ្គាប់ជាគំនរនៅលើតុ។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណាលេខលើគេម្តងមួយសន្លឹក
និងនិយាយចំនួននៅលើបណ្ណនោះ។
- ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនដែលមានលំដាប់នៅមុន
និងក្រោយបន្ទាប់ចំនួនដែលបើកបាននោះដាក់លើក្តារឆ្លូន។
- ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។



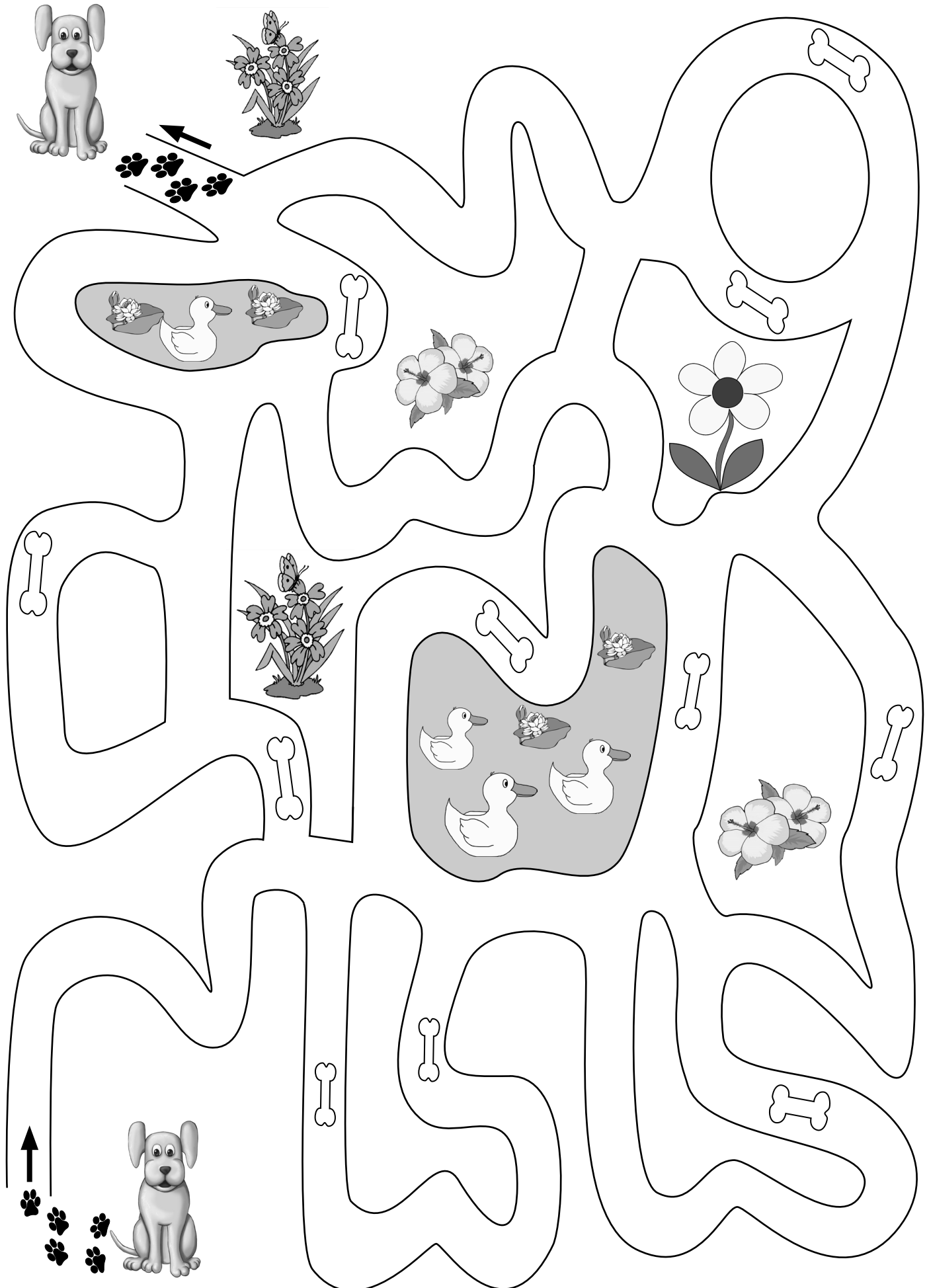
សកម្មភាព៖ ឆ្កែប្រមូលឆ្អឹង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ផ្ទាំងរូបភាពផ្លូវទៅរកឆ្អឹងនៅទំព័របន្ទាប់
របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
- ២) និយាយចំនួនដែលបង្វិលបាន (វាជាចំនួនឆ្អឹងដែលត្រូវប្រមូល)។
- ៣) ប្រើម្រាមដៃដើម្បីអូសតាមផ្លូវ ដោយចាប់ផ្តើមចេញពី
សញ្ញាព្រួញខាងក្រោមកាត់តាមឆ្អឹងឱ្យគ្រប់ចំនួនដែលត្រូវ
ប្រមូលពេលដល់ច្រកចេញខាងលើ។
- ៤) ទាំងអស់គ្នាជួយផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួនឆ្អឹងដែលបានប្រមូល។



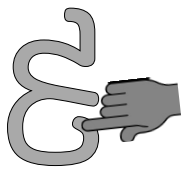
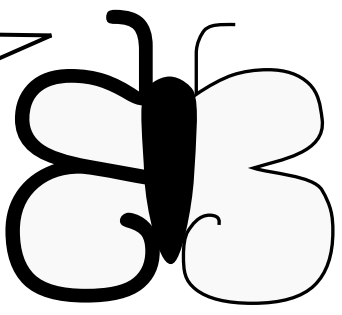
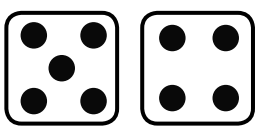
ល្បែងត្រួតពិនិត្យ



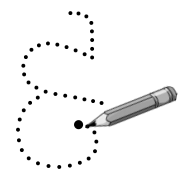
ការអាននិងសរសេរលេខ ៩

តួរចងចាំ

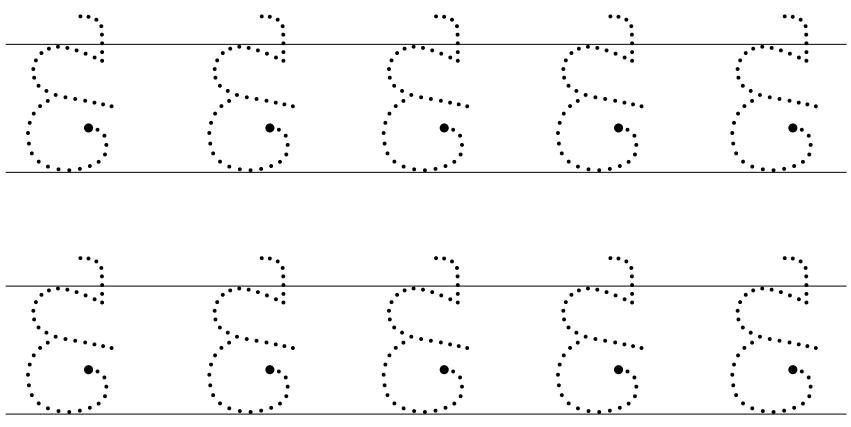
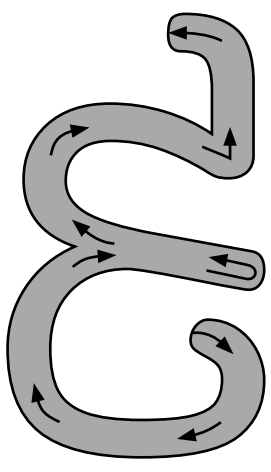
កូចតាមស្លាប កាត់ទៅខ្លួន កោងតាមស្លាប ឡើងទៅអង្កែតនៃ លេខ ៩។



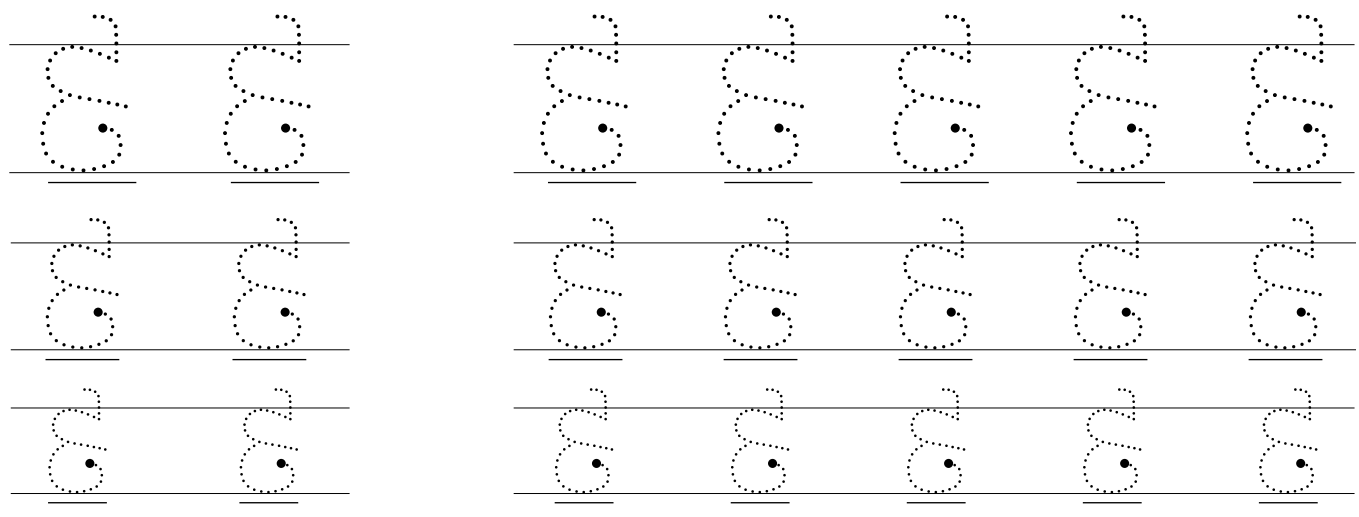
កូច...



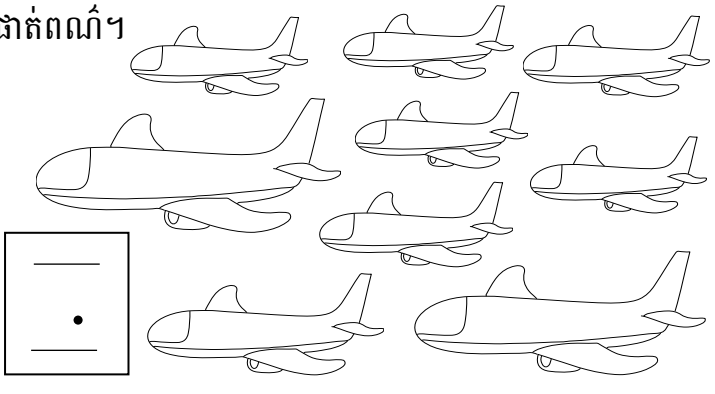
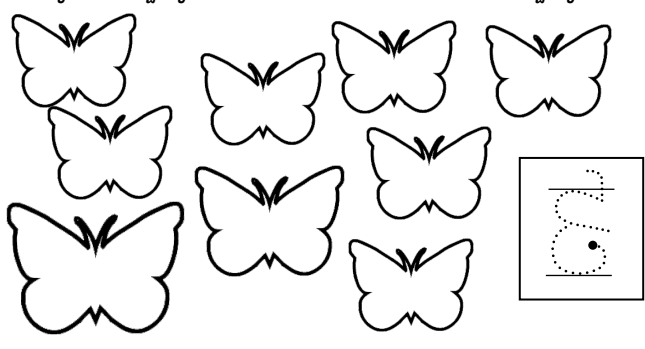
កូច...



១. ចូរសរសេរលេខ ៩ និងនិយាយថា៖ កូចតាមស្លាប កាត់ទៅខ្លួន កោងតាមស្លាប ឡើងទៅអង្កែតនៃ លេខ ៩។

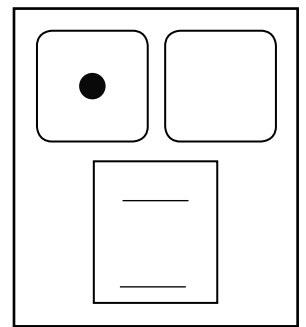
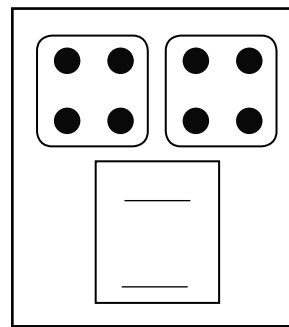
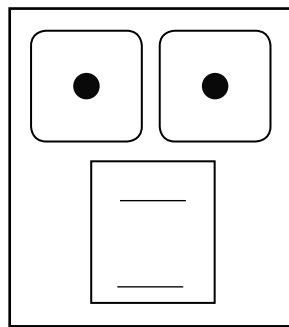
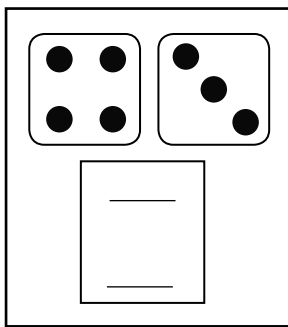
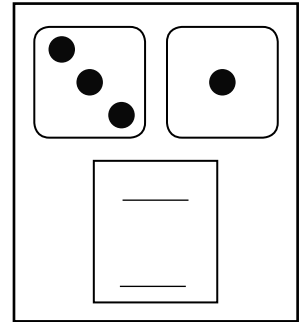
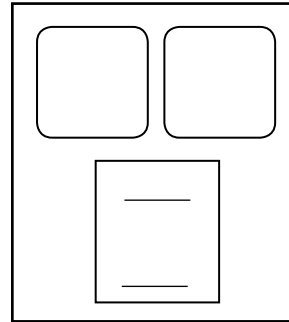
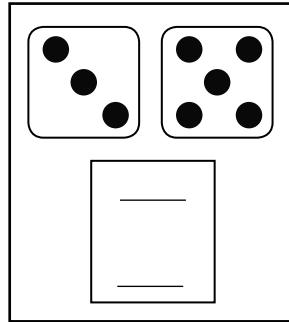
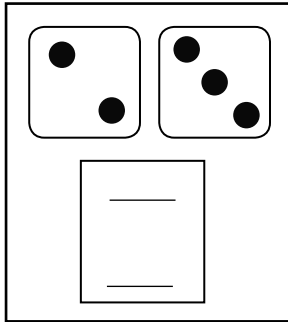
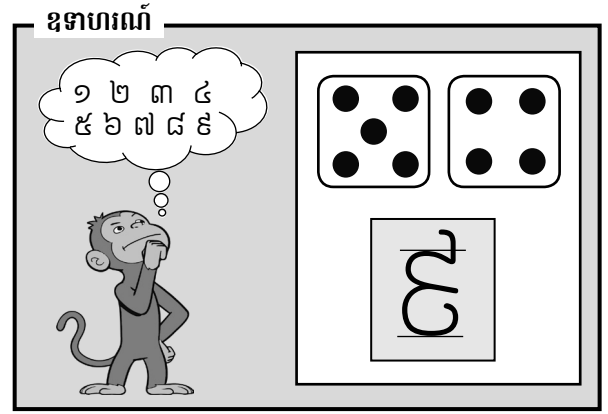
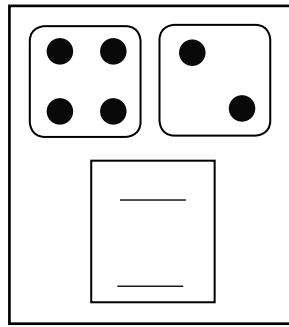
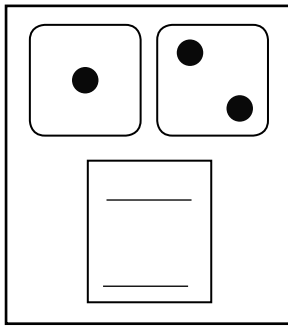


២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។

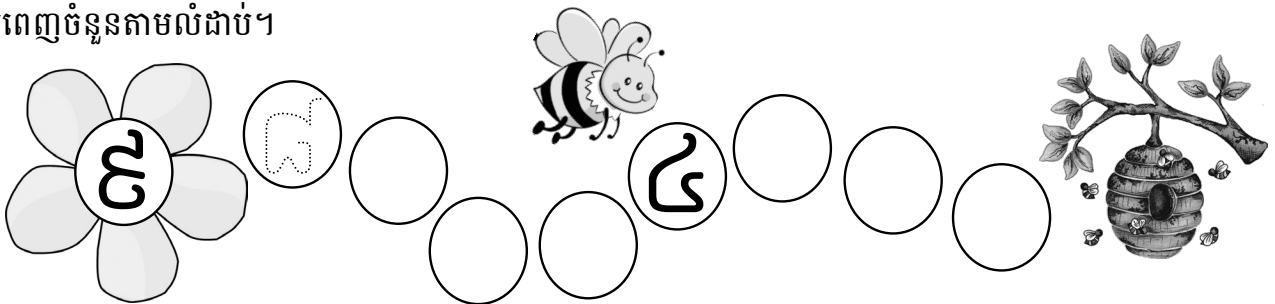


ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខពី ០ ដល់ ៩

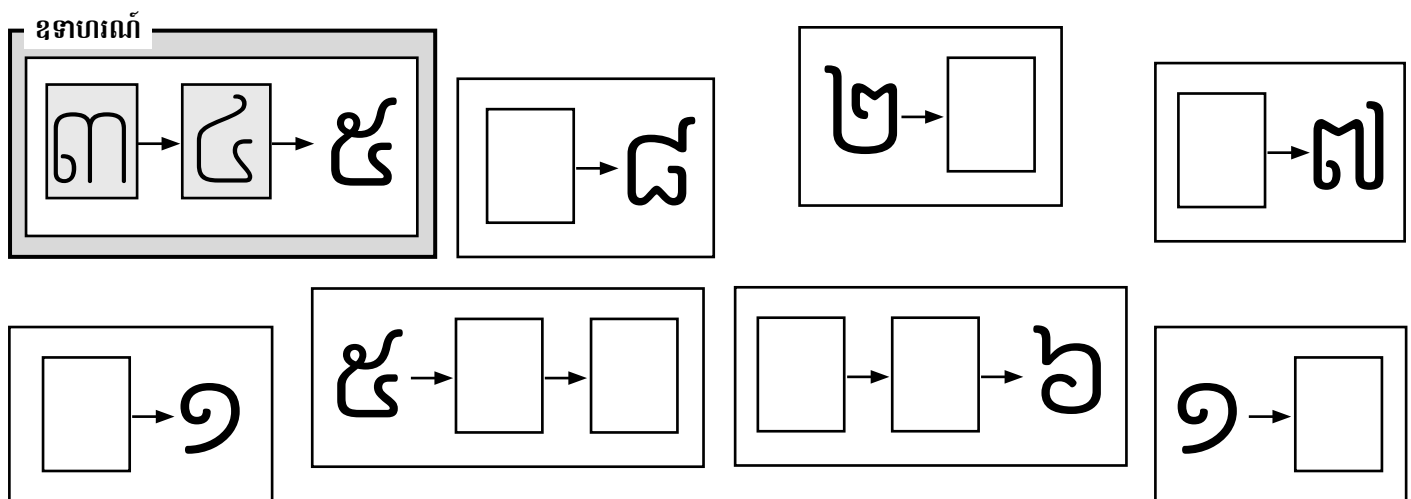
១. ចូររាប់ចំនួនចំណុចនៅរបស់គ្រាប់ឡកឡាក់ និងសរសេរលេខ។



២. ចូរបំពេញចំនួនតាមលំដាប់។



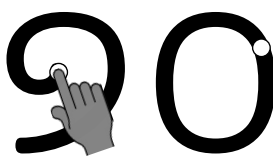
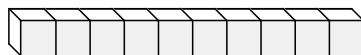
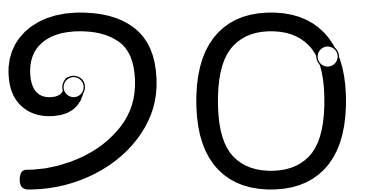
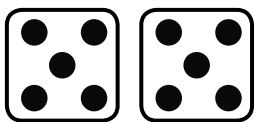
២. ចូរសរសេរលេខដែលត្រូវនៅមុន ឬក្រោយបន្ទាប់ពីចំនួនដែលឱ្យ។



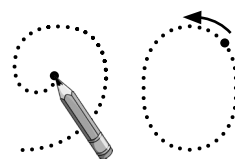
ការអាននិងសរសេរលេខ ១០

ត្រូវចងចាំ

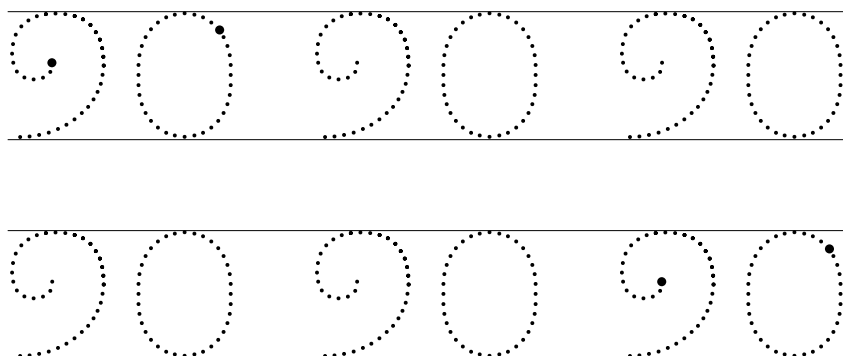
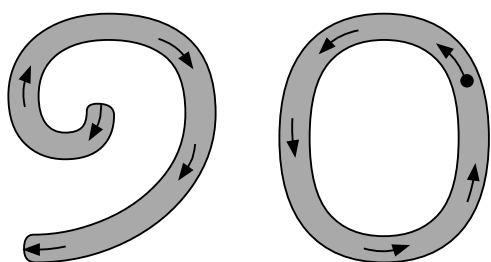
កន្ទុយកោង លេខ ១
រង្វង់ លេខ ០



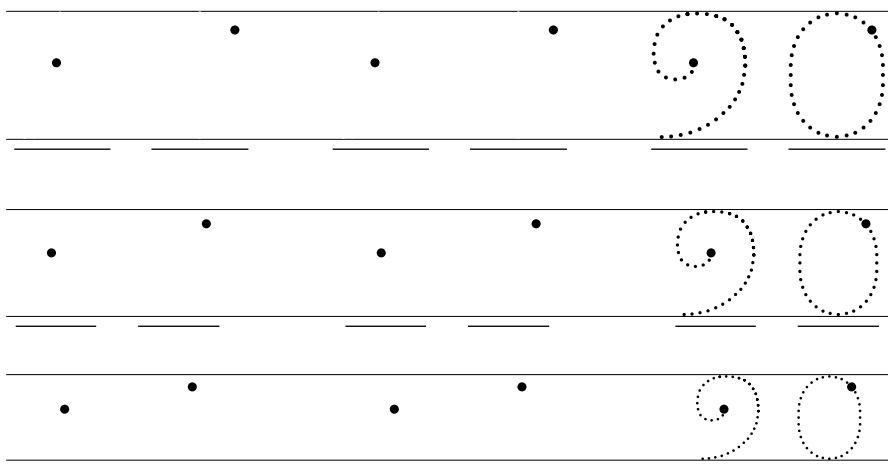
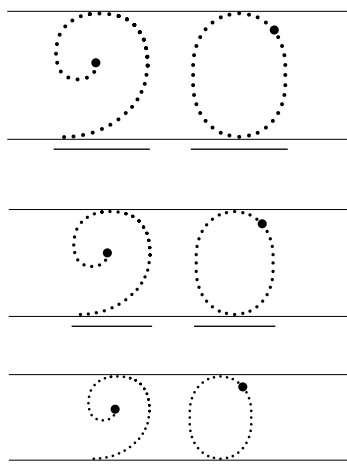
កន្ទុយ...



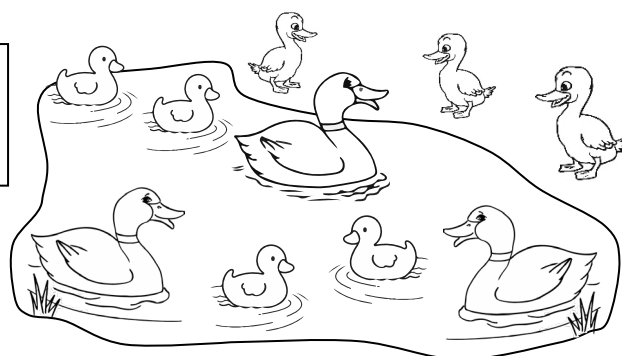
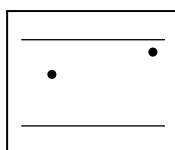
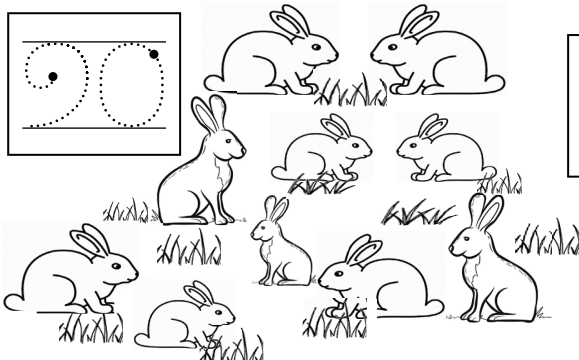
កន្ទុយ...



១. ចូរសរសេរលេខ ១០ និងនិយាយថា៖ កន្ទុយកោង លេខ ១ រង្វង់ លេខ ០ អានថា លេខ ១០។

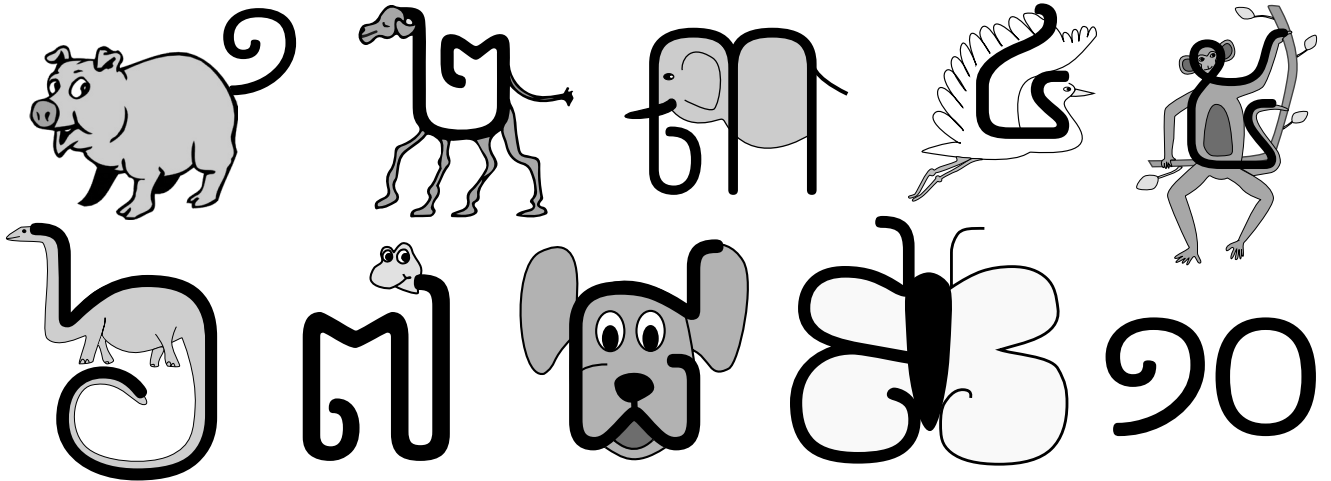


២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាព និងសរសេរលេខតាមចំនួនរូបភាព រួចផាត់ពណ៌។



ហ្វឹកហាត់ការអាននិងសរសេរលេខពី ០ ដល់ ១០

តួរចងចាំ

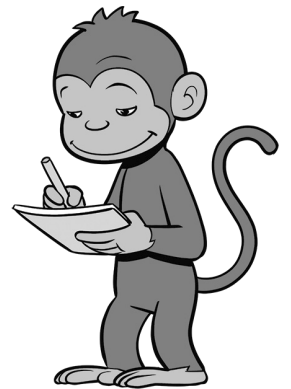


ល្បែងបឹងហ្ម (កូនៗ 😊😊 លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊)។

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន និងវត្ថុចំណាំចំនួន ១០គ្រាប់

របៀបលេង៖ (ឪពុកម្តាយ ឬគ្រូជាមេហៅចំនួន)

- ១) កូនសរសេរឱ្យបានបួនចំនួននៅចន្លោះពី ១ ដល់ ១០ ដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួនដោយកុំឱ្យមេមើលឃើញ។
- ២) មេដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើរូបភាពមួយ និងហៅចំនួននោះ។
- ៣) កូនពិនិត្យមើលចំនួននៅលើក្តារឆ្នួនរបស់ខ្លួន បើមាន គេគូសឆ្លុតលើចំនួននោះ។
- ៤) មេបន្តដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើរូបភាព និងហៅចំនួនជាបន្តបន្ទាប់រហូតដល់កូនម្នាក់បានគូសឆ្លុតគ្រប់ទាំងបួន។ កូននោះស្រែកថា បឹងហ្ម។
- ៥) អ្នកដែលស្រែកថា បឹងហ្ម ត្រូវអានចំនួនដែលខ្លួនបានឆ្លុតម្តងមួយៗដើម្បីឱ្យគេផ្ទៀងផ្ទាត់។



ឧទាហរណ៍

១)

អ្នកទី១ ២៤៧៩

អ្នកទី២ ១០ ៩
៣ ៧

២)

អ្នកហៅចំនួន ៧

៣)

អ្នកទី១ ២៤៧៩

អ្នកទី២ ១០ ៩
៣ ៧

៤)

អ្នកហៅចំនួន ៤

អ្នកទី១ ២៤៧៩

អ្នកទី២ ១០ ៩
៣ ៧

៥)

អ្នកហៅចំនួន ៤

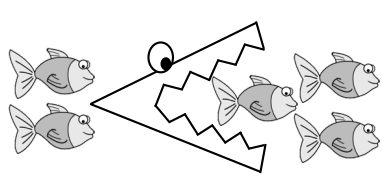
អ្នកទី១ ២៤៧៩

អ្នកទី២ ១០ ៩
៣ ៧

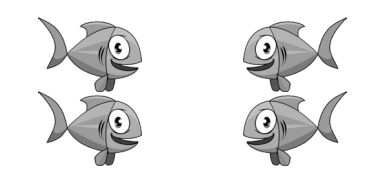
មេរៀនទី ៥ **ការប្រៀបធៀបចំនួន**

ការរាប់និងប្រៀបធៀបចំនួនដោយប្រើសញ្ញា < > =

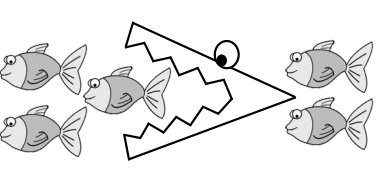
ត្បូងចងចាំ



២ តិចជាង ៣
២ < ៣



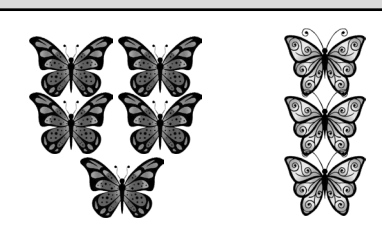
២ ស្មើ ២
២ = ២



៣ ច្រើនជាង ២
៣ > ២

ក្រពើស៊ីតែត្រីណាដែលច្រើនជាងតើ។

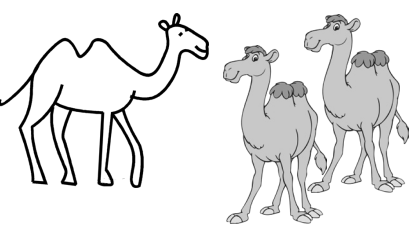
ចូររាប់ចំនួនរូបភាពនិងបំពេញលេខក្នុងប្រអប់ដោយដាក់សញ្ញា < > ឬ = ក្នុងរង្វង់ រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។



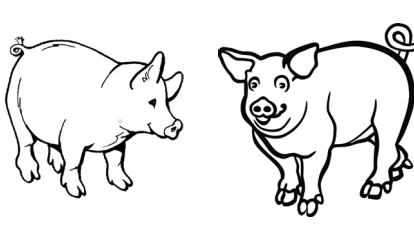
៥

>

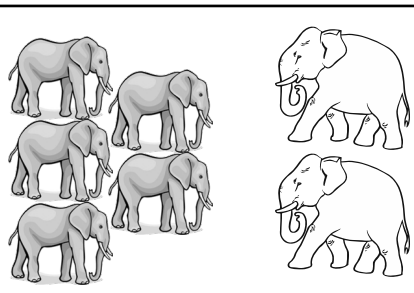
៣



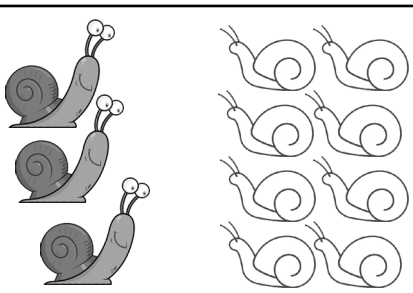
○



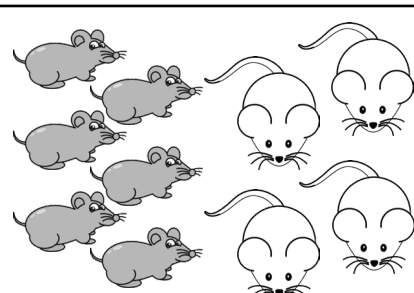
○



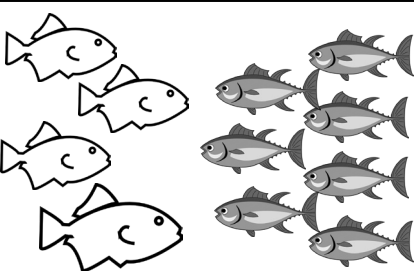
○



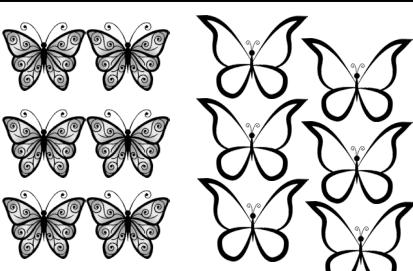
○



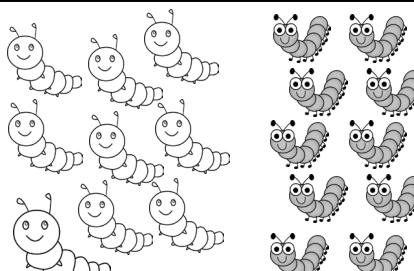
○



○



○



○

ការប្រៀបធៀបចំនួនដោយប្រើសញ្ញា < > =

១. ចូរគូសសញ្ញា < > ឬ = នៅក្នុងរង្វង់។

ក) ៩ ○ ៩ ៣ ○ ៧ ៦ ○ ១

ខ) ២ ○ ៦ ៨ ○ ២ ៥ ○ ១០

គ) ៤ ○ ០ ៦ ○ ៩ ៣ ○ ៣

ឃ) ៧ ○ ៥ ០ ○ ១ ១០ ○ ៤

ឧទាហរណ៍

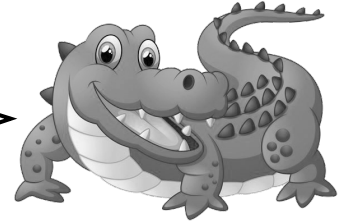
៣ < ៨

៧ > ៤

៥ = ៥

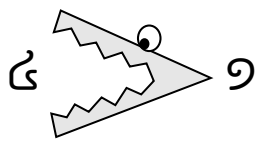
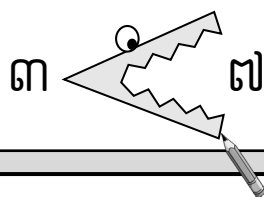
តួចងចាំ

ខ្ញុំឃ្លានរហូត
ខ្ញុំស៊ីខាងណា
ច្រើនជាង។



២. ចូរគូររូបមាត់ក្រពើឱ្យត្រូវតាមការប្រៀបធៀបចំនួន។

ឧទាហរណ៍



៣

៦

៧

៤

៨

២

១

១០

៥

៣

៩

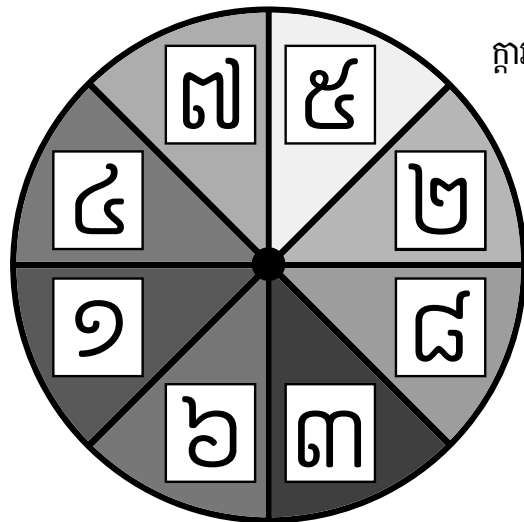
៤

លេងប្រៀបធៀបចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។
របៀបលេង៖

- ១) អ្នកទី១ បង្វិលថាស និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ២) ទាំងពីរនាក់សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្តារឆ្នូនរៀងៗខ្លួន។
- ៣) អ្នកទី២ បង្វិលថាស និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ៤) ទាំងពីរនាក់សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្តារឆ្នូនរៀងៗខ្លួន
ដោយទុកចន្លោះសម្រាប់ដាក់សញ្ញាប្រៀបធៀបផង។
- ៥) ទាំងពីរនាក់គូសសញ្ញា < > ឬ = នៅចន្លោះចំនួនទាំងពីរ។
- ៦) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

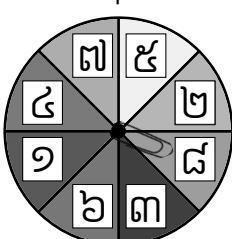
ធ្វើតាមលំនាំខាងលើនេះឱ្យបាន៣ដង។

សម្ភារៈ៖
ក្តារឆ្នូនមួយម្នាក់

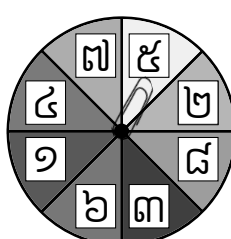


ឧទាហរណ៍

សុភា



ផានី



សុភា

៨

៨ ៥

៨ > ៥



ផានី

៨

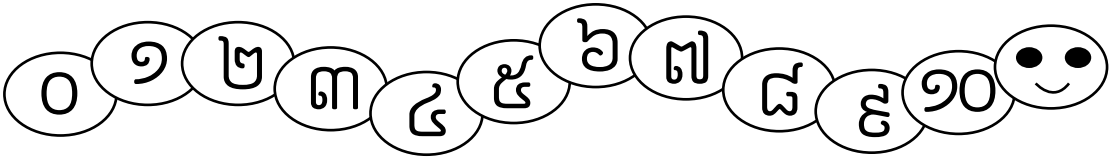
៨ ៥

៨ > ៥

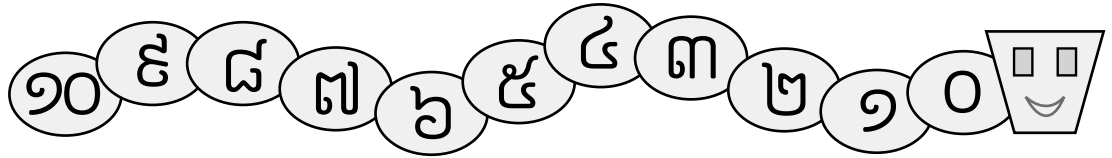
ការរៀបលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ និងពីធំមកតូច

គូរចងចាំ

តូច ទៅ ធំ
❖ → ❖❖❖

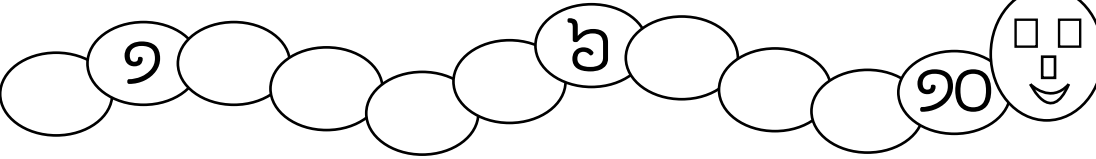


ធំ ទៅ តូច
❖❖❖ → ❖

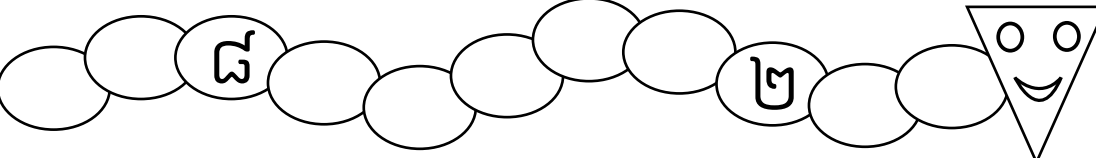


១. យកក្រដាសបិទរូបភាពខាងលើ រួចបំពេញចំនួនតាមលំដាប់ក្នុងរូបដង្កូវខាងក្រោម។

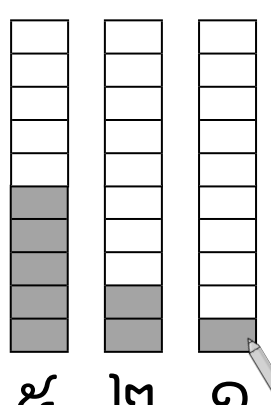
តូច ទៅ ធំ
❖ → ❖❖❖



ធំ ទៅ តូច
❖❖❖ → ❖

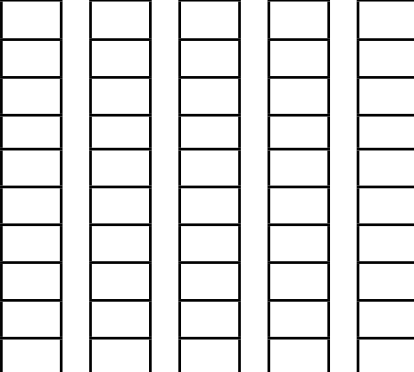


ឧទាហរណ៍

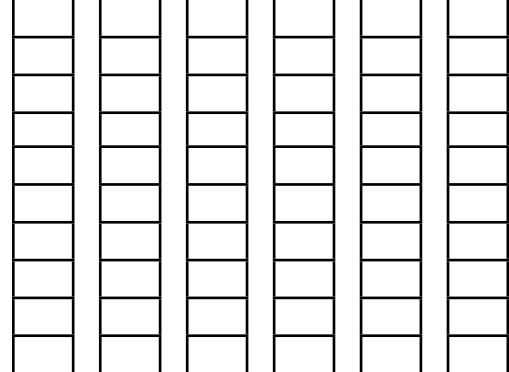


៥
២
១

២. ចូរផាត់ពណ៌ក្រឡាឱ្យត្រូវតាមចំនួន។



១ ៣ ៥ ៧ ១០



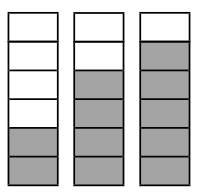
១០ ៨ ៦ ៤ ២ ០

៣. ចូរសរសេរចំនួនខាងក្រោមតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ និងពីធំមកតូចវិញ រួចផាត់ពណ៌ក្រឡាឱ្យត្រូវតាមចំនួន។

៤ ៦ ១ ៣

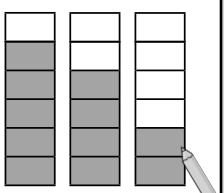
ឧទាហរណ៍

៤
៥
២



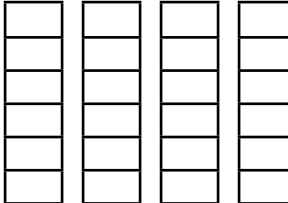
២ ៤ ៥

តាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ

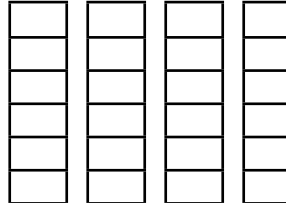


៥ ៤ ២

តាមលំដាប់ពីធំទៅតូច



តាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ
❖ → ❖❖❖



តាមលំដាប់ពីធំទៅតូច
❖❖❖ → ❖

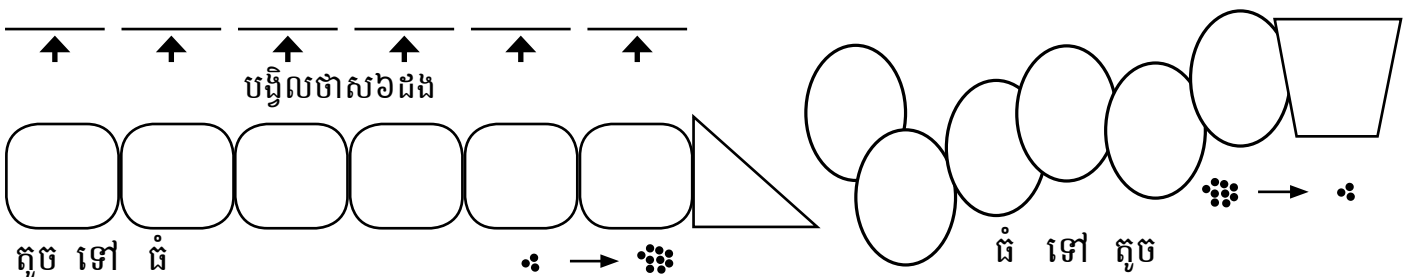
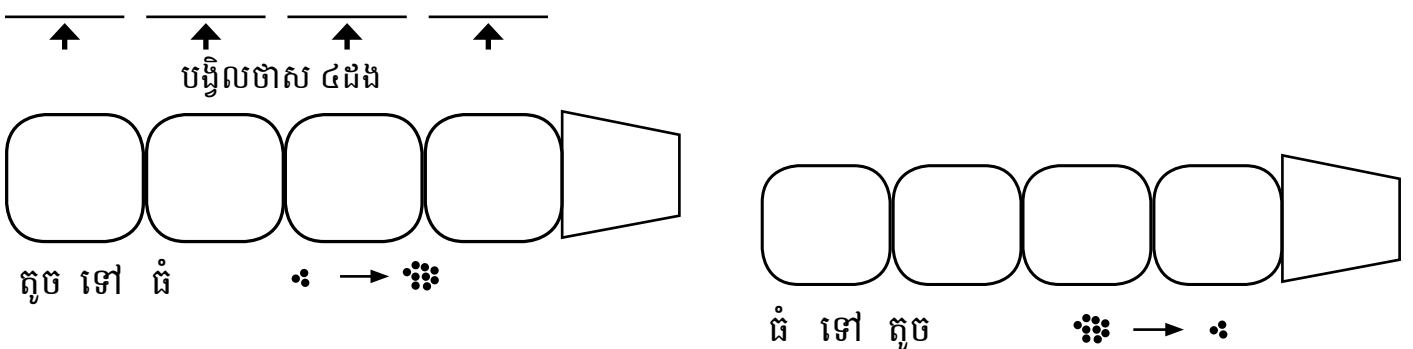
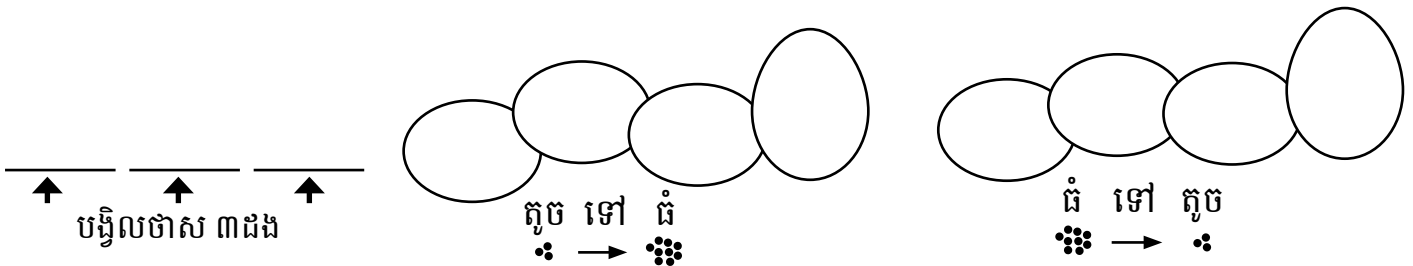
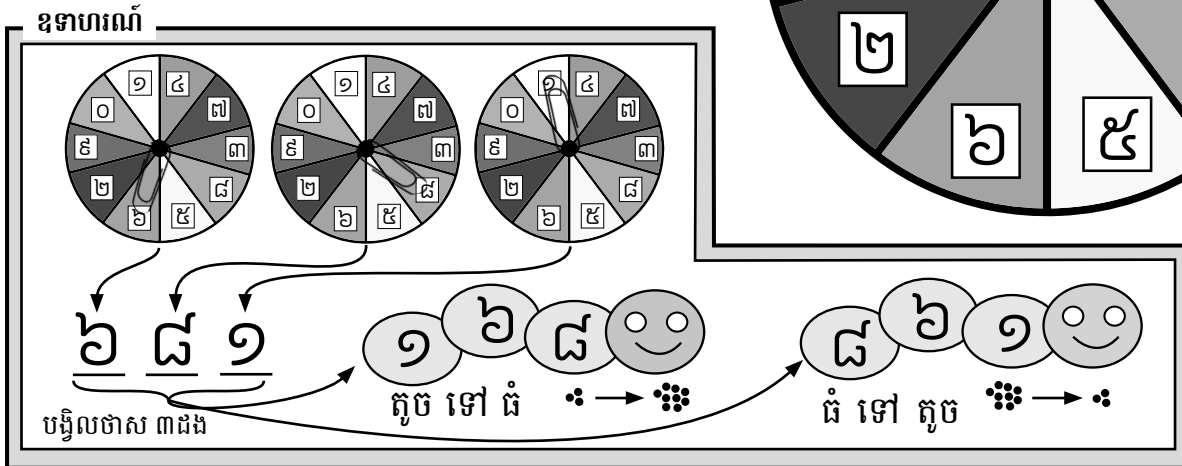
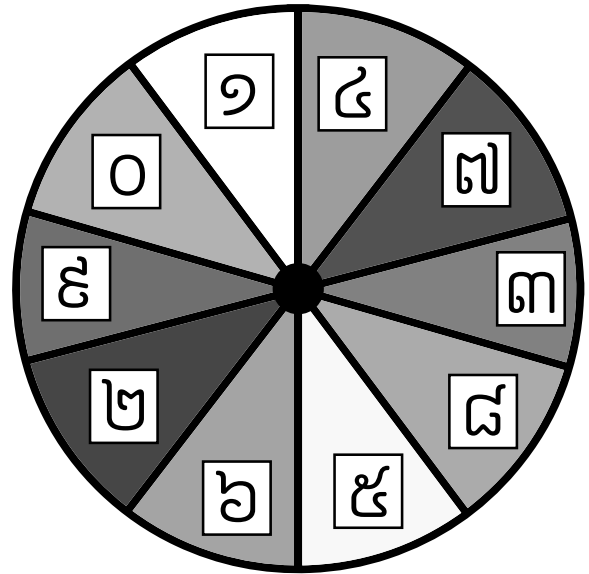
ការរៀបចំបំពង់

ល្បែងតម្រៀបចំបំពង់ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ឃ្លាបក្រដាស

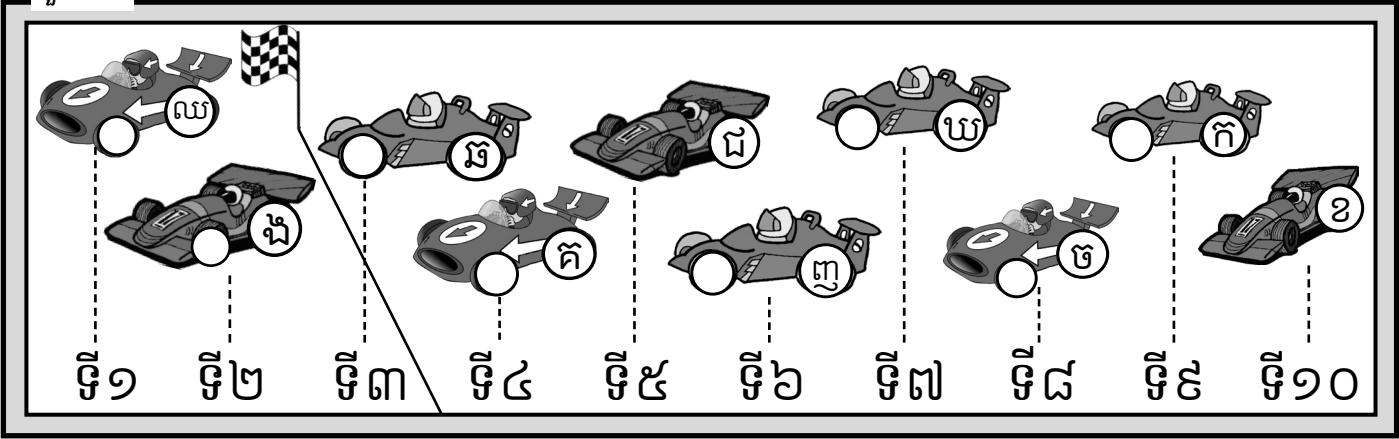
របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស ៣ ៤ ឬ ៦ ដង (តាមលំហាត់)។
- ២) សរសេរចំនួនដែលបង្វិលបាននៅកន្លែងគូសបន្ទាត់។
- ៣) តម្រៀបចំបំពង់ពីតូចទៅធំ និងពីធំមកតូចវិញ។
- ៤) ឪពុកម្តាយ ឬគ្រូពិនិត្យចម្លើយ។



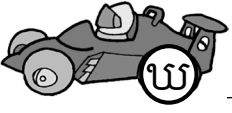
លំដាប់ទី

គួរចងចាំ



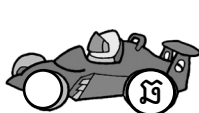
១. ចូរមើលរូបភាពនៃការប្រណាំងរថយន្តនៅចំណុចគួរចងចាំ ដើម្បីបំពេញចន្លោះដោយប្រើលំដាប់ទី។

ឧទាហរណ៍

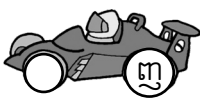
 ទី ៧

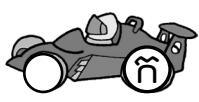






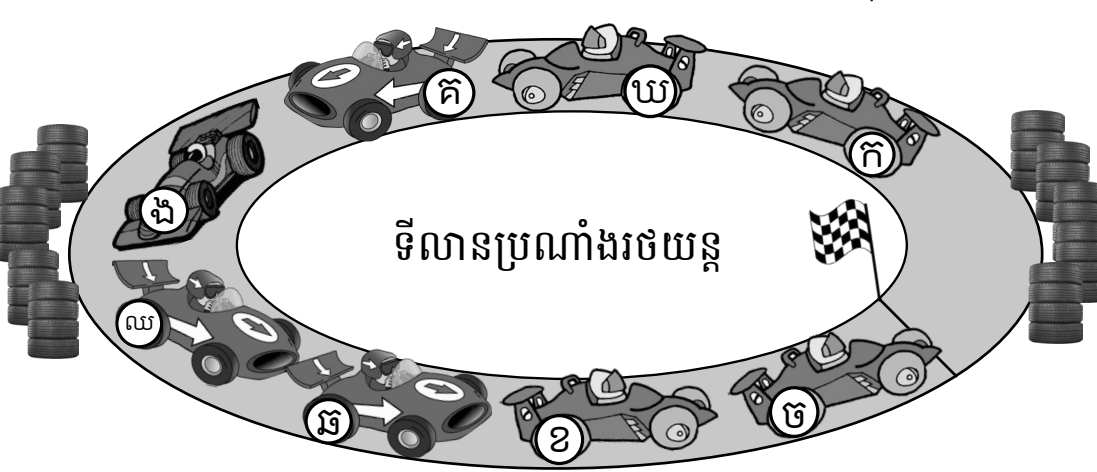








២. តើរថយន្តខាងក្រោមពាក់ស្លាកលេខប៉ុន្មាន? ចូរសរសេរអក្សររថយន្តដាក់ក្នុងសម្បកកង់។



ឧទាហរណ៍

ទី ៧ 

ទី ១ 

ទី ៦ 

ទី ៤ 

ទី ៧ 

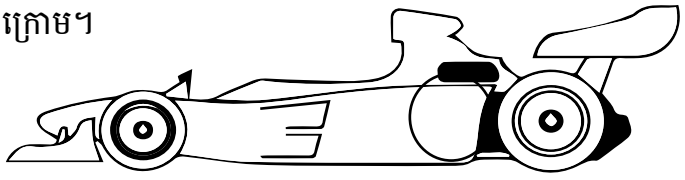
ទី ៣ 

ទី ៨ 

ទី ២ 

ទី ៥ 

៣. ចូរដាក់ពណ៌រថយន្តខាងក្រោម។



ហ្វឹកហាត់ការប្រើលំដាប់ទី

១. ចូរសរសេរលំដាប់ទីពីតូចទៅធំ និងផាត់ពណ៌ប៉ោងប៉ោង។

ឧទាហរណ៍

២. ចូរមើលរូបភាព និងសរសេរលំដាប់ទីរបស់អ្នករត់ប្រណាំង។



ឧទាហរណ៍

យ

អក្សរ យ នៅលំដាប់

ទី៣

ឧទាហរណ៍

ទី៤

អក្សរ

ជ

នៅលំដាប់ទី៤

- ខ

 អក្សរ ខ នៅលំដាប់
- ឆ

 អក្សរ ឆ នៅលំដាប់
- ង

 អក្សរ ង នៅលំដាប់
- គី

 អក្សរ គី នៅលំដាប់
- ជ

 អក្សរ ជ នៅលំដាប់
- កី

 អក្សរ កី នៅលំដាប់

- ទី៨

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី៨
- ទី២

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី២
- ទី៥

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី៥
- ទី៣

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី៣
- ទី១

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី១
- ទី៧

 អក្សរ នៅលំដាប់ទី៧

កូនស្វាឆ្មាតជួយកូនអ្នកឱ្យចេះគិតលេខបានរហ័ស!

ចូលទៅកាន់គេហទំព័រ
របស់យើង ដើម្បី
ស្វែងយល់បន្ថែម!



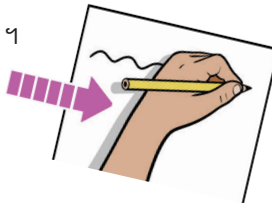
<https://kounsvachhlat.com>

វាជារឿងសំខាន់ណាស់ដែលក្មេងៗរៀនកាន់ខ្មៅដៃឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចសរសេរបានច្បាស់និងស្អាត ។

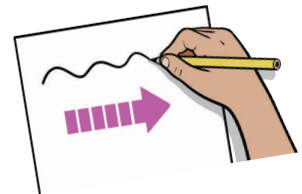
១. ដាក់ខ្មៅដៃនៅលើតុដោយឱ្យចុងរបស់វាចង្អុលមករកខ្លួនយើង
២. ប្រើមេដៃនិងចង្អុលដៃចាប់កាន់ខ្មៅដៃចូមៗ នៅគម្លាតប្រហែល ១-២ សង់ទីម៉ែត្រពីលើបណ្តាលខ្មៅដៃ
៣. ប្រើដៃម្ខាងទៀតដើម្បីបង្វិលខ្មៅដៃឱ្យមកនៅលើប្រអប់ដៃរបស់អ្នក ។
៤. ដាក់ម្រាមដៃឆ្វេងទៀតមកខាងក្រោមប្រអប់ដៃដើម្បីឱ្យខ្មៅដៃស្ថិតនៅលើម្រាមកណ្តាល ។
៥. ដាក់ដៃមកលើតុ (ចាប់ផ្តើមសរសេរ) ។



អ្នកប្រើដៃឆ្វេង ត្រូវដាក់
ក្រដាសឱ្យតែម្ខាងឆ្វេង
ខ្ពស់ជាងខាងស្តាំ ។



អ្នកប្រើដៃស្តាំ ត្រូវដាក់
ក្រដាសឱ្យតែម្ខាងស្តាំ
ខ្ពស់ជាងខាងឆ្វេង ។



ថ្នាក់ទី១
(អាយុ ៦ ឆ្នាំ)



ខ្មែរ



គណិតវិទ្យា



គណិតវិទ្យា
ថ្នាក់ទី២

សាលា
មត្តេយ្យ
កម្រិតខ្ពស់
(អាយុ ៥ ឆ្នាំ)



គំនូសអក្សរ



លេខ



សាលា
មត្តេយ្យ
កម្រិតទាប
និងមធ្យម
(អាយុ ៣-៤ ឆ្នាំ)