



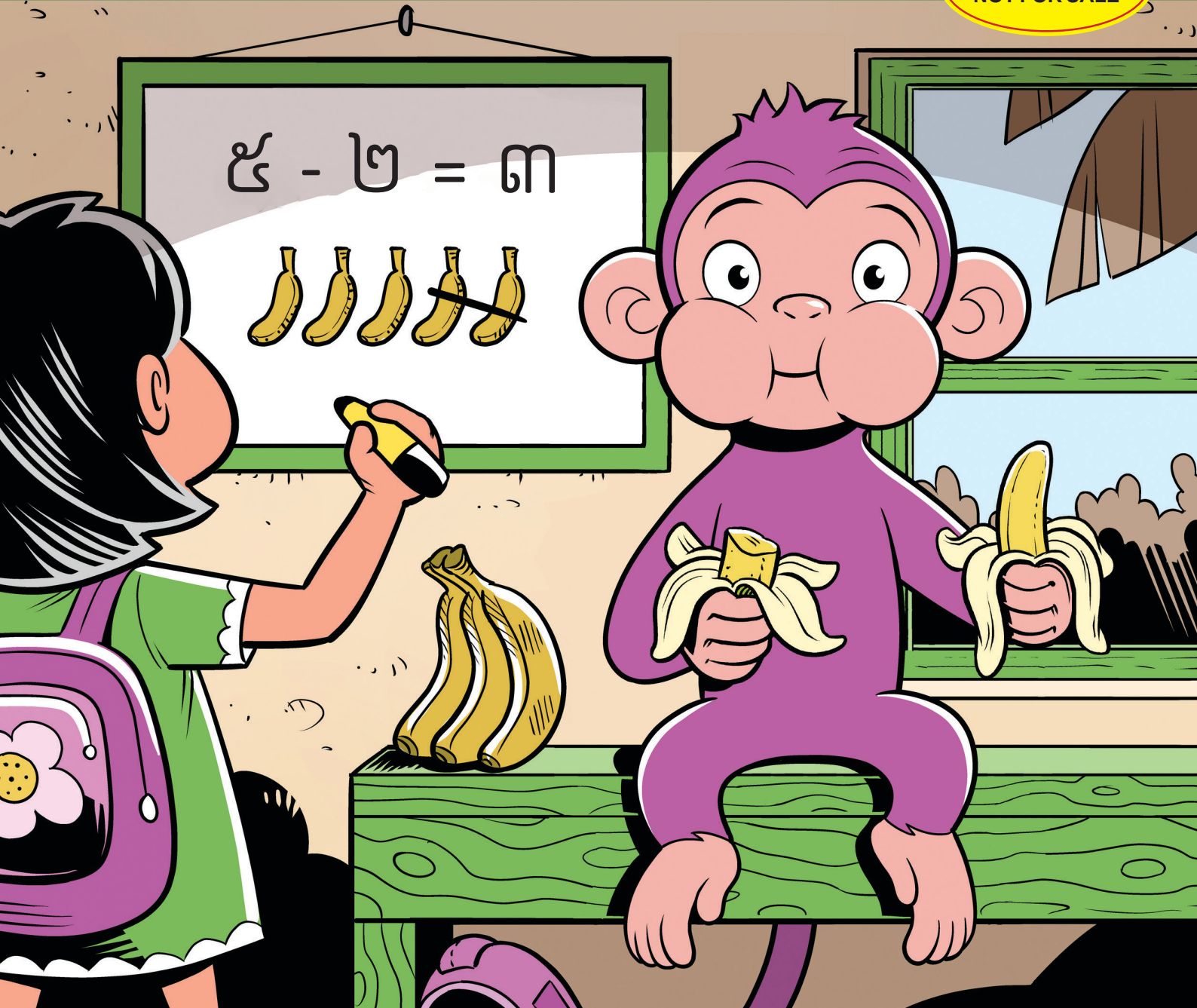
ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

គណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១

គ ៣

សៀវភៅលំហាត់

ហាមលក់
NOT FOR SALE



គ
៣

មេរៀន
ទី៥ ដល់ ទី១១



មេរៀនទី ៩ ធរណីមាត្រ

ឈ្មោះបន្ទាត់

គូរចងចាំ



១ ចំណុច

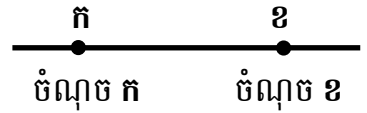


២ ចំណុច

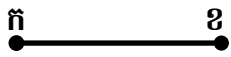


៣ ចំណុច

បន្ទាត់



ចំណុច ក ចំណុច ខ

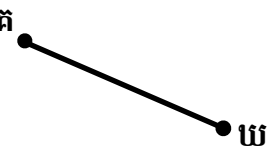


ក ខ

បន្ទាត់ កខ
ឬ
បន្ទាត់ ខក

ចូរសរសេរឈ្មោះបន្ទាត់នីមួយៗ។

ឧទាហរណ៍



ក យ

បន្ទាត់

គិយ



ក ខ

បន្ទាត់



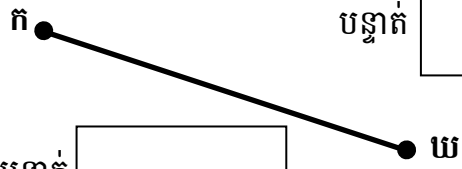
ខ ក

បន្ទាត់



ក យ

បន្ទាត់



ក យ

បន្ទាត់



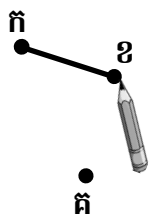
យ ក

បន្ទាត់

ចូរគូសបន្ទាត់ភ្ជាប់ចំណុចនីមួយៗតាមបម្រាប់ឈ្មោះបន្ទាត់នៅផ្នែកខាងឆ្វេងនៃប្រអប់។

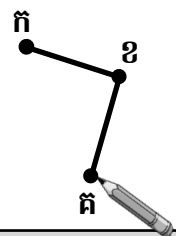
ឧទាហរណ៍

បន្ទាត់ កខ ✓
បន្ទាត់ ខគ ✓
បន្ទាត់ គក



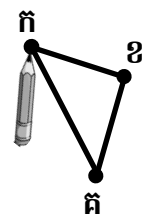
ក ខ គ

បន្ទាត់ កខ ✓
បន្ទាត់ ខគ ✓
បន្ទាត់ គក



ក ខ គ

បន្ទាត់ កខ ✓
បន្ទាត់ ខគ ✓
បន្ទាត់ គក ✓



ក ខ គ

បន្ទាត់ កខ ក ខ

បន្ទាត់ ខគ ខ គ

បន្ទាត់ គយ គ យ

បន្ទាត់ យក យ ក

បន្ទាត់ កខ ក ខ

បន្ទាត់ ខយ ខ យ

បន្ទាត់ កគ ក គ

បន្ទាត់ គយ គ យ

បន្ទាត់ កគ ក គ

បន្ទាត់ ខយ ខ យ

បន្ទាត់ កយ ក យ

បន្ទាត់ ខគ ខ គ

បន្ទាត់ កយ ក យ

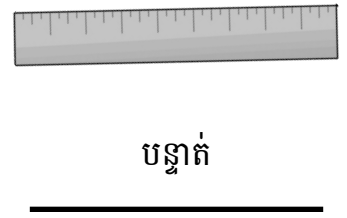
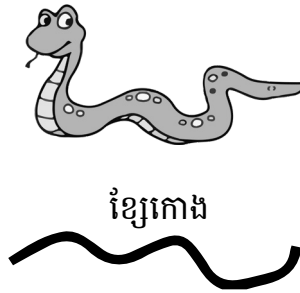
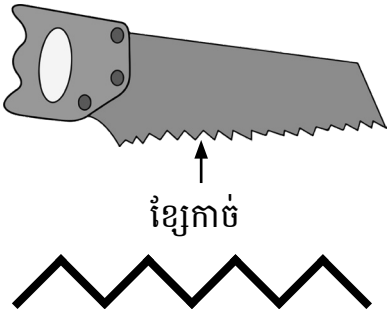
បន្ទាត់ យខ យ ខ

បន្ទាត់ គខ គ ខ

បន្ទាត់ កខ ក ខ

ការដាក់ឈ្មោះបន្ទាត់

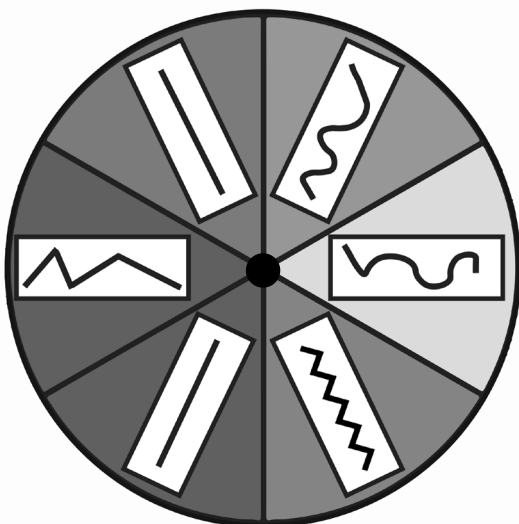
តួរចងចាំ



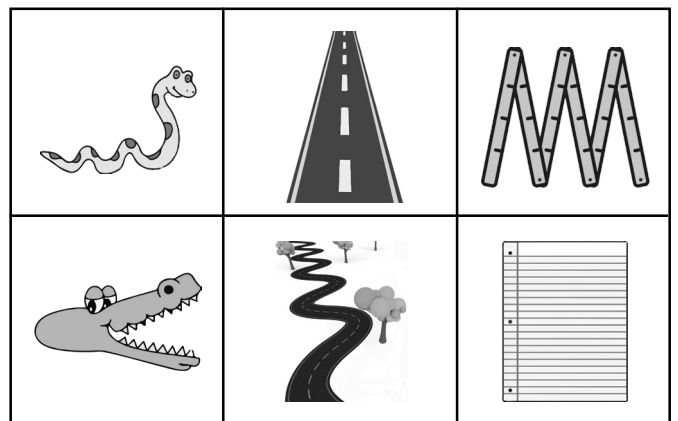
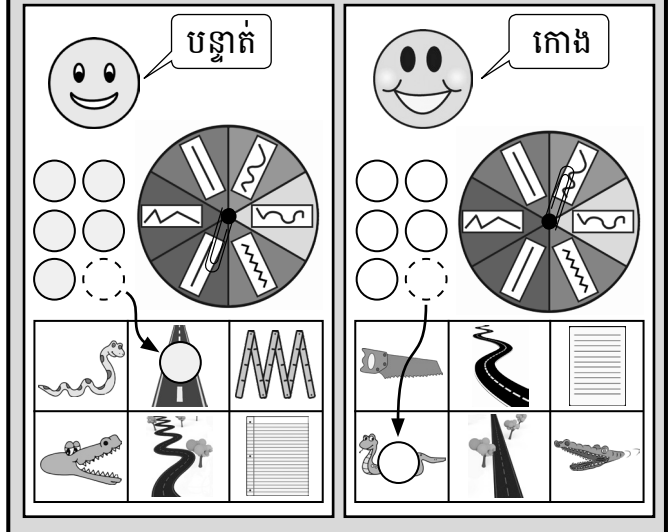
លេងផ្លូវប្រភេទបន្ទាត់ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំសម្រាប់ម្នាក់ៗ ៦គ្រាប់ របៀបលេង៖

- ១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសតារាងរូបភាពខាងក្រោមម្នាក់មួយ។
 - ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងប្រាប់ប្រភេទបន្ទាត់ដែលបង្វិលបាន។
 - ៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបភាពមួយក្នុងតារាងរបស់ខ្លួន ដែលមានរាងស្រដៀងនឹងប្រភេទបន្ទាត់នោះ។
- ប្រសិនបើរូបភាពទាំងនោះបានដាក់វត្ថុចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនឱ្យអ្នកបន្ទាប់។
- ដៃគូណាដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបភាពទាំងអស់មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

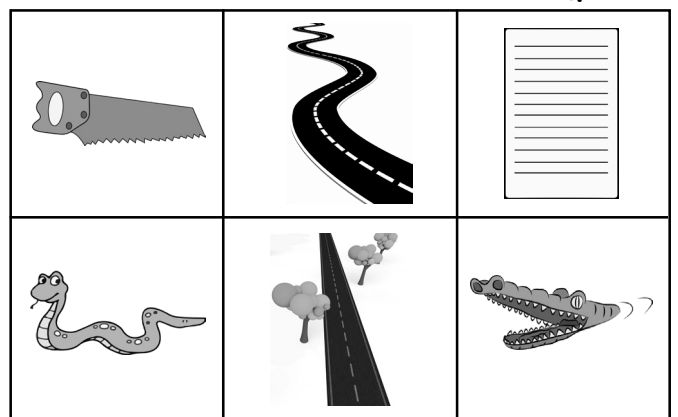


ឧទាហរណ៍



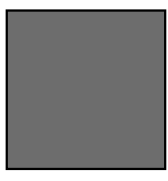
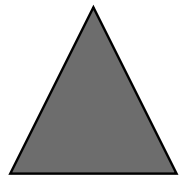
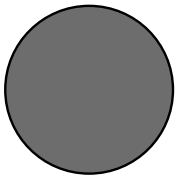
អ្នកទី១ ↑

↓ អ្នកទី២



ការស្គាល់ និងដាក់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រ

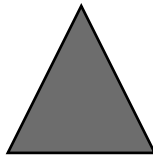
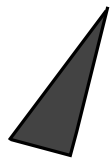
គូរចងចាំ

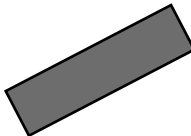
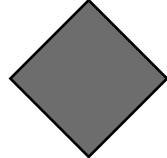
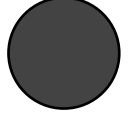
			
ការេ	ចតុកោណកែង	ត្រីកោណ	រង្វង់

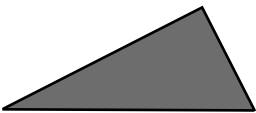
ចូរគូសសញ្ញា ✓ (ត្រឹមត្រូវ) ឬ
X (មិនត្រឹមត្រូវ) ក្នុង ☐ ។

ឧទាហរណ៍

	
ត្រីកោណ ☒	ការេ ☒

			
ការេ ☐	រង្វង់ ☐	ត្រីកោណ ☐	ការេ ☐

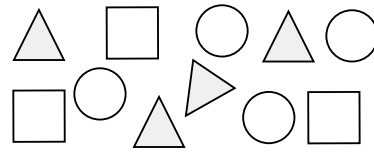
		
ចតុកោណកែង ☐	ត្រីកោណ ☐	រង្វង់ ☐

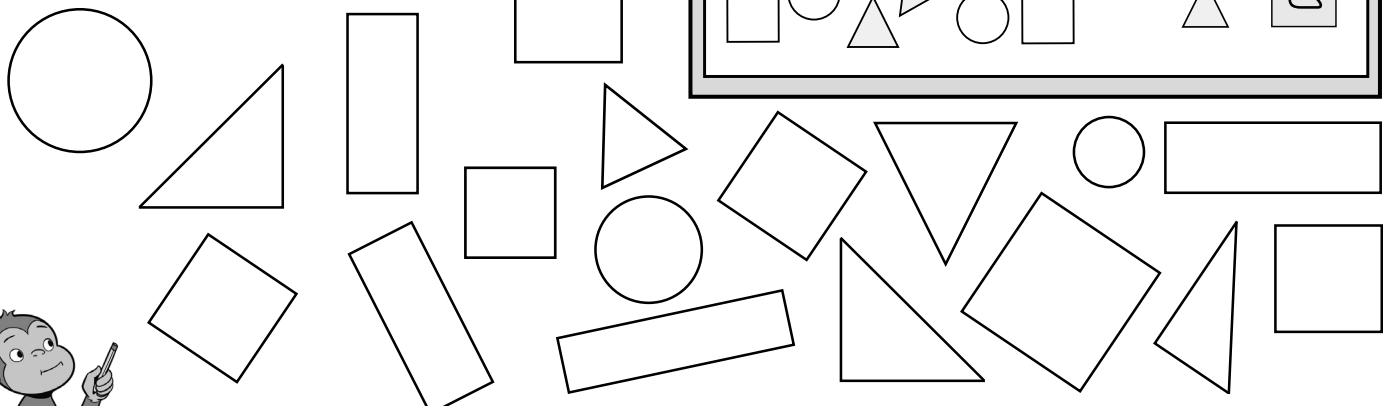
			
ចតុកោណកែង ☐	រង្វង់ ☐	ត្រីកោណ ☐	ការេ ☐

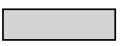


ចូររាប់រូបធរណីមាត្រតាមរាងនីមួយៗ និងបំពេញចំនួននៅ
ក្នុង ☐ រួចផាត់ពណ៌។

ឧទាហរណ៍

	ត្រីកោណ ☐
--	----------------------------------



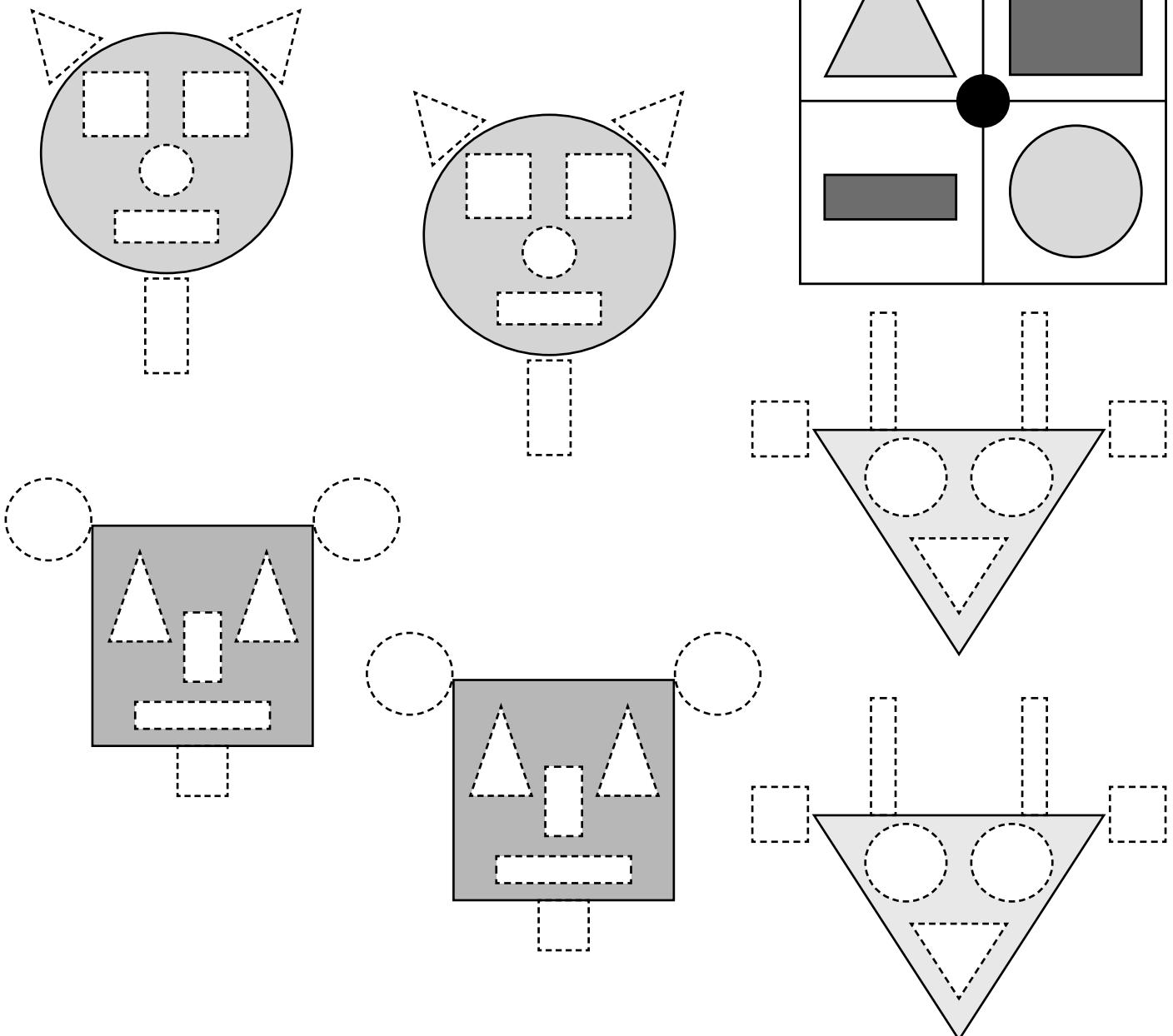
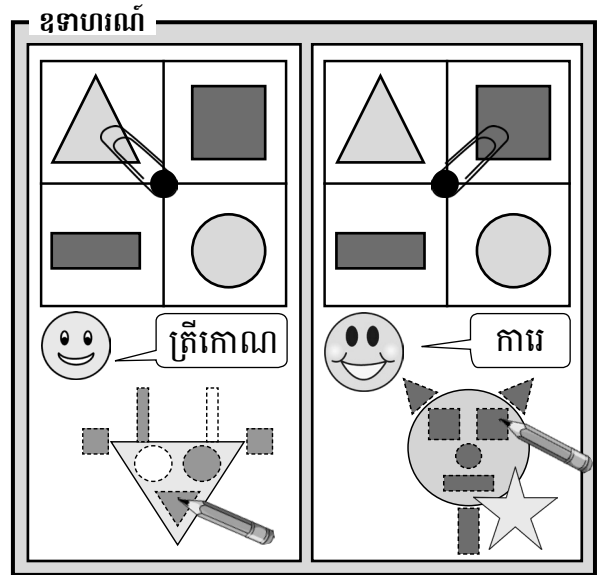

ការេ 	ចតុកោណកែង 	ត្រីកោណ 	រង្វង់ 
☐	☐	☐	☐

ការស្គាល់អំពីរូបធរណីមាត្រ ការ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ និងរង្វង់

លេងគូររូបកំប្លែង (កូនម្នាក់ 😊 លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊) ។
របៀបលេង៖

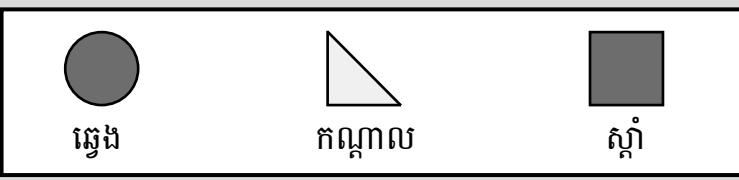
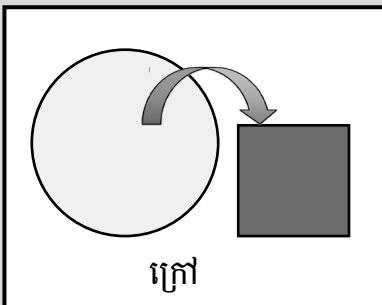
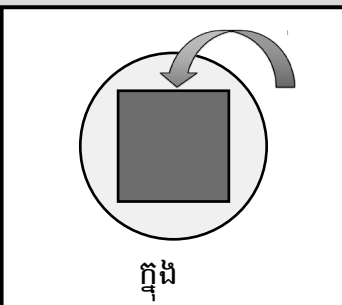
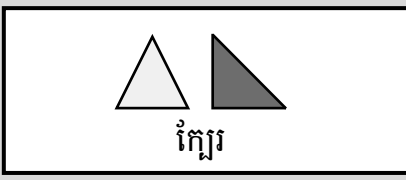
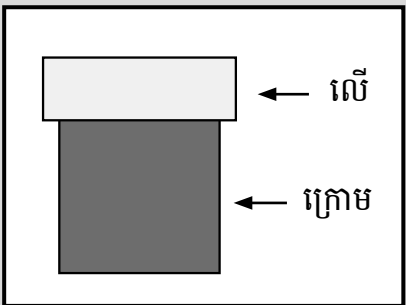
- ១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវព្រមព្រៀងគ្នាជ្រើសរើសរូបមួយក្នុងចំណោមរូប
៣ ខាងក្រោម ហើយគូររូបនោះដូចគ្នា។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖
 - ▶ បង្វិលថាស និងប្រាប់ឈ្មោះរូបធរណីមាត្រដែលបង្វិលបាន។
 - ▶ គូររូបដែលបង្វិលបាននោះឱ្យចំកន្លែងដែលមាននៅក្នុងរូបដែលបានជ្រើសរើស។ គូរម្តងបានតែមួយរូបប៉ុណ្ណោះ។ បើរូបដែលបង្វិលបានអស់កន្លែងគូរហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។

អ្នកណាដែលបានគូររូបព្យាបាលមុនគេ ឈ្នះ!



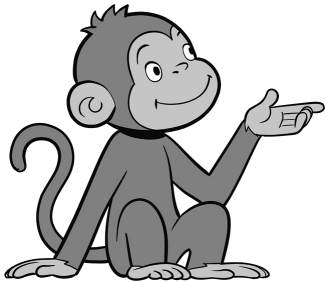
ហ្វឹកហាត់អំពីទីតាំង និងការដាក់ឈ្មោះរូបធរណីមាត្រ

គូរចងចាំ



សកម្មភាព: រូបធរណីមាត្រ និងទីតាំង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។
របៀបលេង:

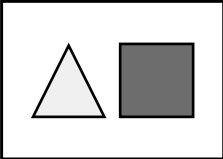
- ១) ម្នាក់ចង្អុលទៅរូបភាពមួយ រួចសួរថា តើរូបនេះនៅទីតាំងណា ?
 - ២) ម្នាក់ទៀតពណ៌នាអំពីទីតាំងនៃរូបភាពនោះ រួចចង្អុល និងសួរអំពីរូបផ្សេងទៀត។
- បន្តលេងរហូតដល់គ្រូប្រាប់ឱ្យឈប់។



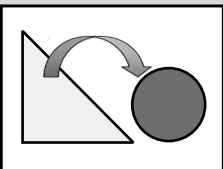
គូរចងចាំ

កុំភ្លេច! ជួយគ្នាទៅវិញទៅមក។

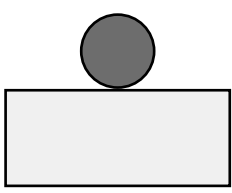
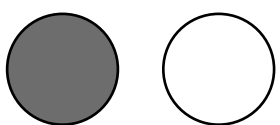
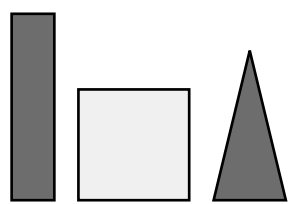
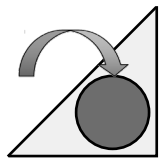
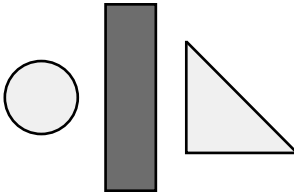
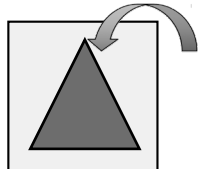
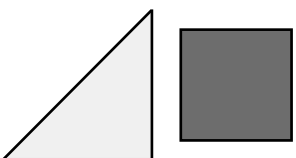
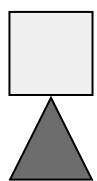
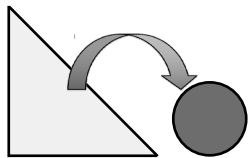
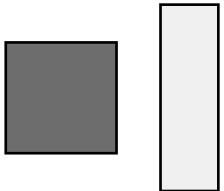
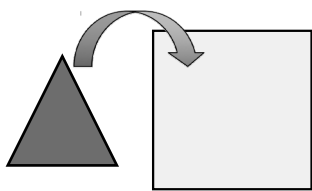
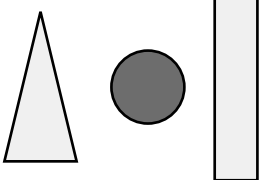
ឧទាហរណ៍



ត្រីកោណនៅក្បែរការេ។
ត្រីកោណនៅខាងរង្វង់។
ការេនៅខាងស្តាំ។



រង្វង់នៅក្បែរត្រីកោណ។
រង្វង់នៅខាងក្រៅត្រីកោណ។
រង្វង់នៅខាងស្តាំ ត្រីកោណនៅខាងរង្វង់។

ការពណ៌នាអំពីរូបធរណីមាត្រមានវិមាត្រពីរ

គូរចងចាំ

ជ្រុង

ជ្រុង ៤ ស្មើគ្នា

ជ្រុង ២ វែង
ជ្រុង ២ ខ្លី

ជ្រុង ៣

គ្មានជ្រុង
រាងមូល ១

ចំណុច

៤

៤

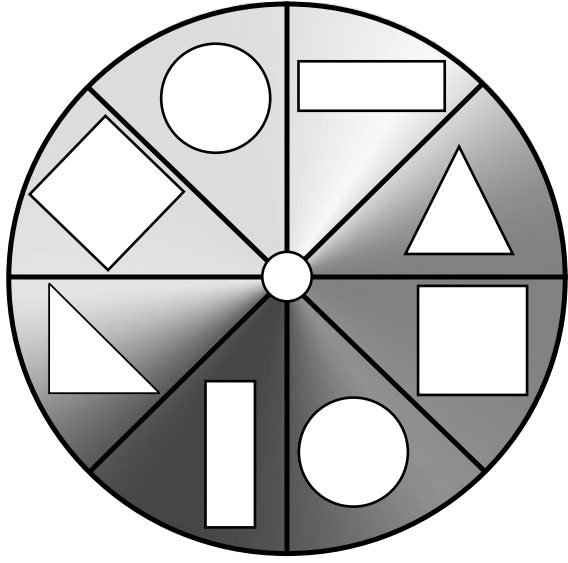
៣

១

ល្បែងប្រាប់រូបធរណីមាត្រ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ ២ដង។
- ២) ទាំងអស់គ្នាពិភាក្សាអំពីភាពដូចគ្នា និងខុសគ្នា
នៃរូបធរណីមាត្រទាំងពីរដែលបង្វិលបាន។



ឧទាហរណ៍

ត្រីកោណមានជ្រុង ៣។
រង្វង់មានរាងមូល ១។
ត្រីកោណមានចំណុច ៣។
រង្វង់មិនមានចំណុចទេ។

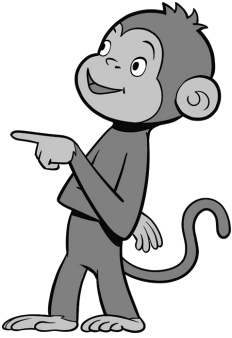
ល្បែងប្រាប់និងគូររូបធរណីមាត្រ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។
← សម្ភារៈ ក្តារឆ្នួន តារាងរូបធរណីមាត្រ និងទីតាំងនៅទំព័រមុន។

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនចង្អុល និងពណ៌នា
ដូចនៅក្នុងលំហាត់មុន។
- ២) ទាំងអស់គ្នា គូររូបធរណីមាត្រ
ដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន។
- ៣) បង្ហាញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា
ទៅវិញទៅមក។

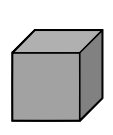
ឧទាហរណ៍

កណ្តាល៖ រង្វង់ មានរាងមូល។
ខាងឆ្វេង៖ ត្រីកោណ មានជ្រុង ៣ និងកំពូល ៣។
ខាងស្តាំ៖ ចតុកោណកែង មានកំពូល ៤ ជ្រុង ៤ (២វែង ២ខ្លី)។

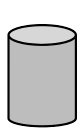


ការស្គាល់រូបធរណីមាត្រមានវិមាត្របី

គូរចងចាំ

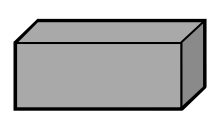


គូប



ស៊ីឡាំង

ធរណីមាត្រមានវិមាត្របី



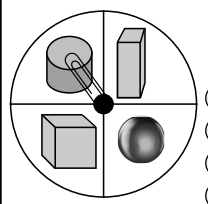
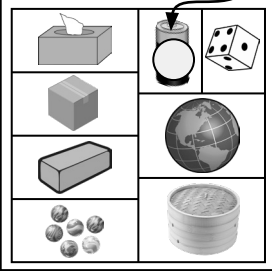
ប្រលេពីប៉ែតកែង



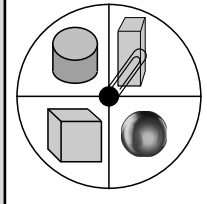
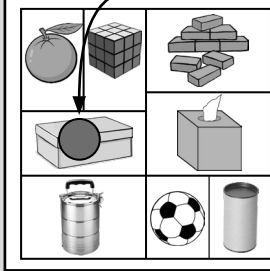
ស្វ៊ែរ

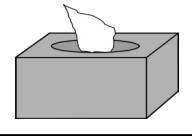
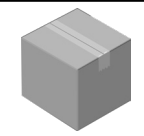
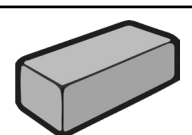
ឧទាហរណ៍

ស៊ីឡាំង

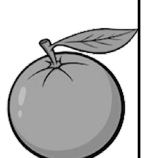
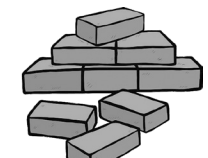
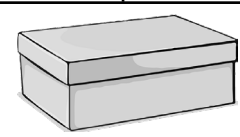
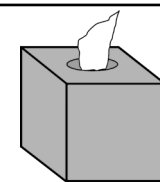



ប្រលេពីប៉ែតកែង

កូនទី១
←

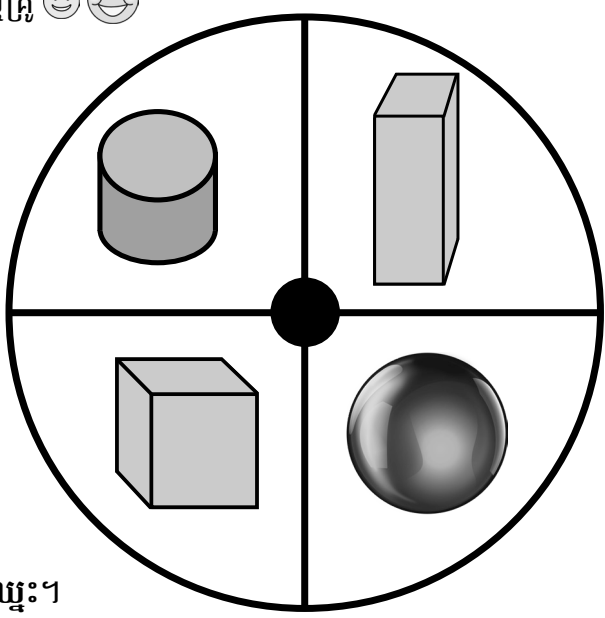
		
		
		
		

→
កូនទី២

ល្បែងផ្ដល់ឱកាសរូបធរណីមាត្រជាមួយវត្ថុ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊)
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

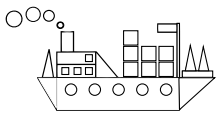
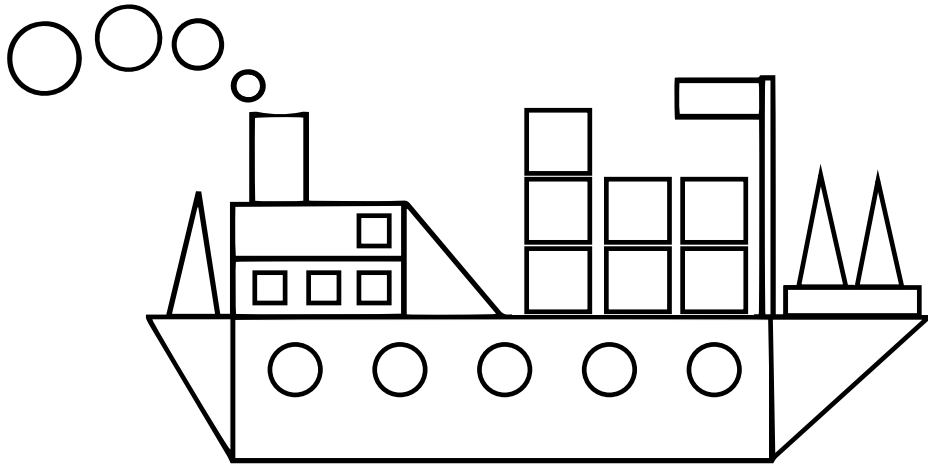
សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំសម្រាប់ម្នាក់ៗ ៨គ្រាប់
របៀបលេង៖

- ១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសតារាងម្នាក់មួយ។
 - ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងប្រាប់ឈ្មោះរូបធរណីមាត្រដែលបង្វិលបាន។
 - ៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបមួយក្នុងតារាងរបស់ខ្លួន ដែលមានរាងស្រដៀងនឹងរូបធរណីមាត្រនោះ។
- បើរូបភាពនោះបានដាក់ចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅអ្នកបន្ទាប់។
អ្នកដែលបានដាក់បានវត្ថុចំណាំលើរូបភាពទាំងអស់មុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។



ហ្វឺកហាត់ពីការស្គាល់រាងធរណីមាត្រ

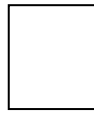
ចូររាប់ និងសរសេរចំនួនរូបធរណីមាត្រនីមួយៗដាក់ក្នុង រូបផ្ទាំងពណ៌រូបភាព។



រង្វង់



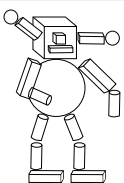
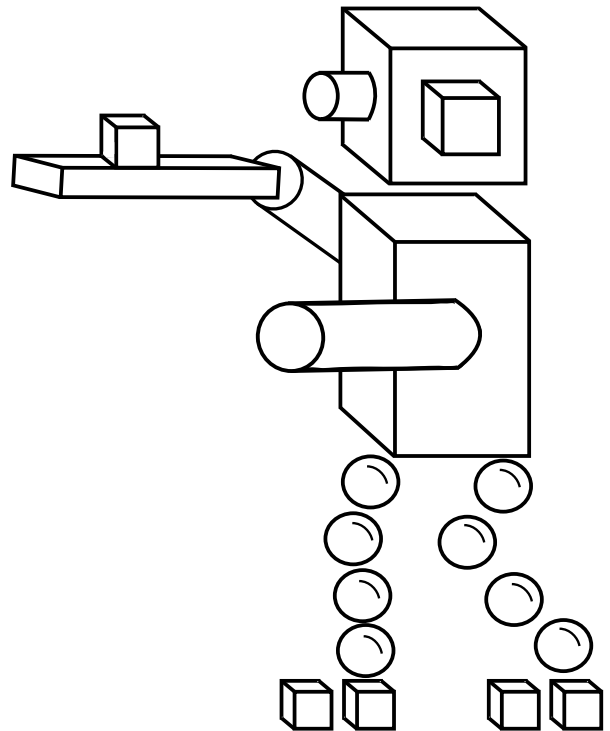
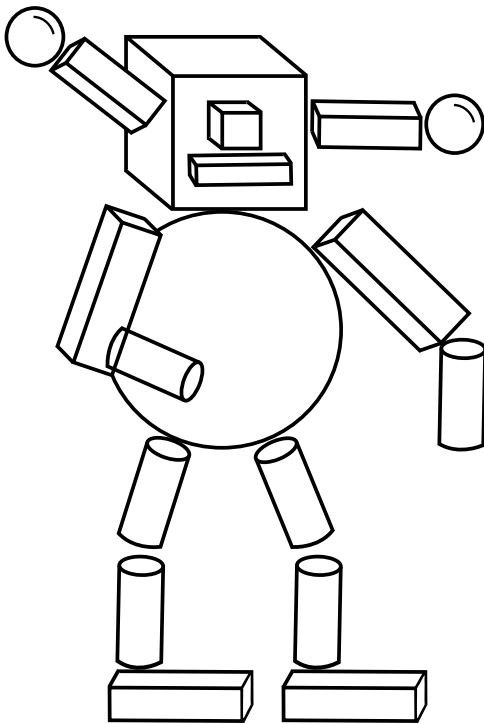
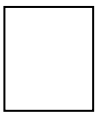
កាប



ចតុកោណកែង



ត្រីកោណ



ស្វ៊ែរ



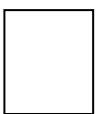
គូប



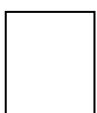
ប្រលេពីប៉ែតកែង



ស៊ីឡាំង



ស្វ៊ែរ



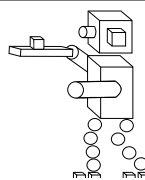
គូប



ប្រលេពីប៉ែតកែង

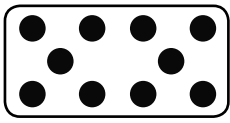


ស៊ីឡាំង



ការរាប់ អាន និងសរសេរចំនួនពី ១០ ដល់ ១៥

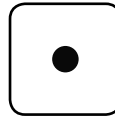
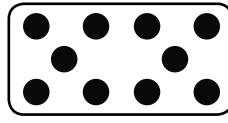
គូរចងចាំ



១០

ដប់

ឧទាហរណ៍

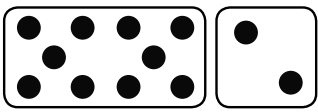


១០ + ១

១១

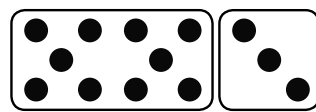
ដប់មួយ

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។



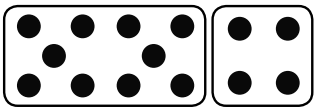
១០ +

ដប់ពីរ



១០ +

ដប់បី



១០ +

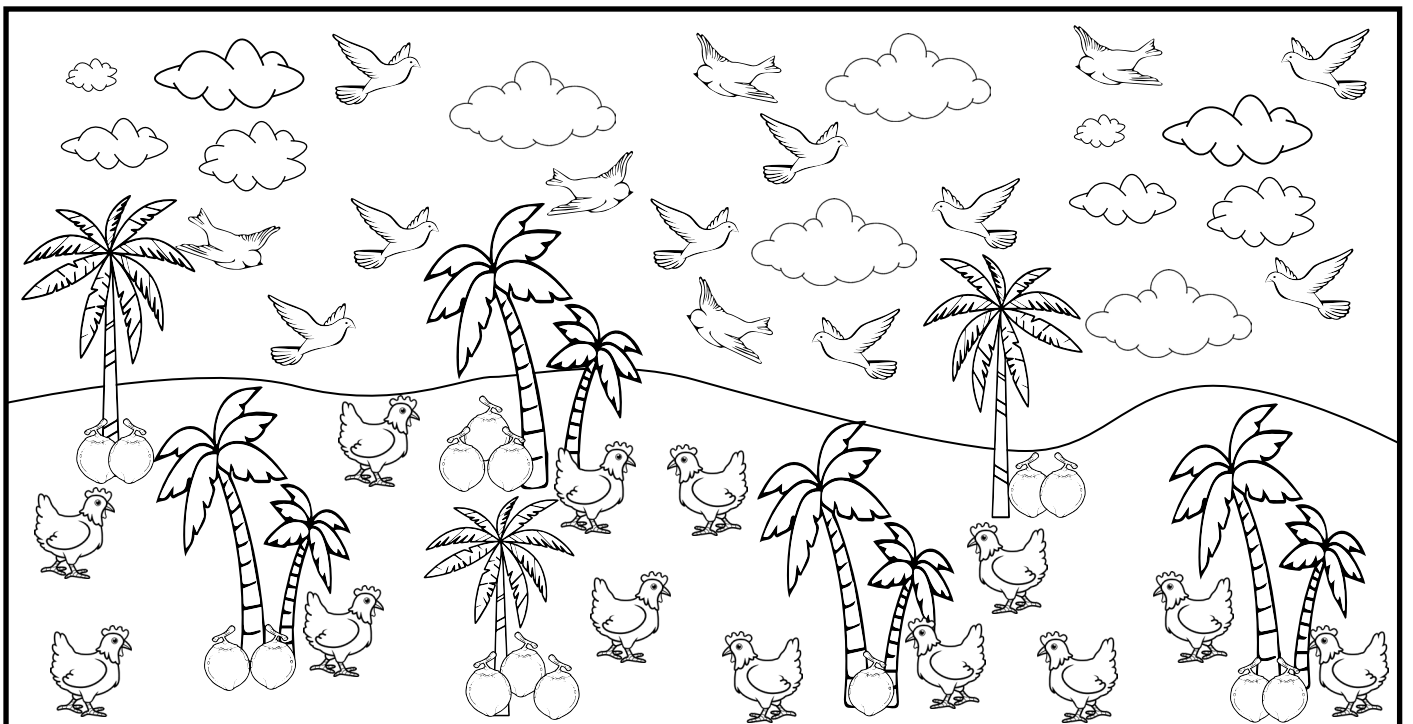
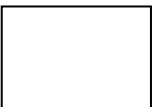
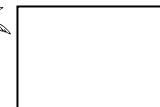
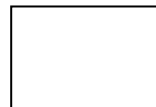
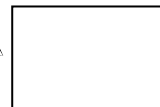
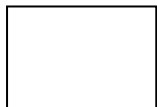
ដប់បួន



១០ +

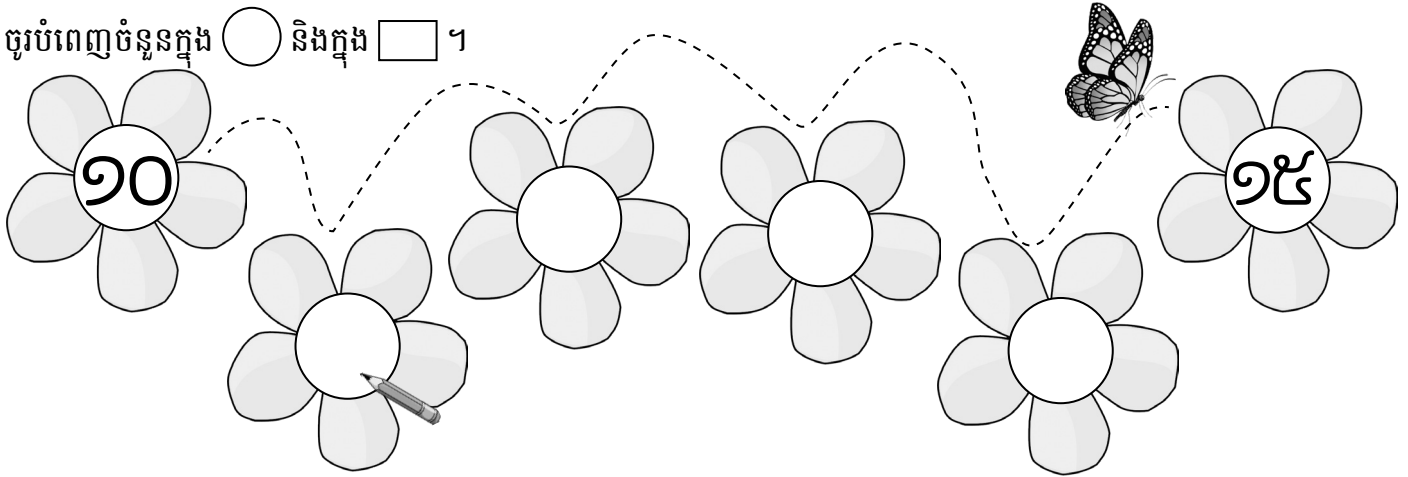
ដប់ប្រាំ

ចូររាប់រូបភាព និងសរសេរចំនួនក្នុង រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។



ហ្វឹកហាត់ចំនួនពី ១០ ដល់ ១៥

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ០ និង ១ ។



១៥							
			៨				

លេងរបៀបចំនួនតាមលំដាប់ (កូនម្នាក់ 😊 ឬ ២ នាក់ 😊😊 លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊) ។

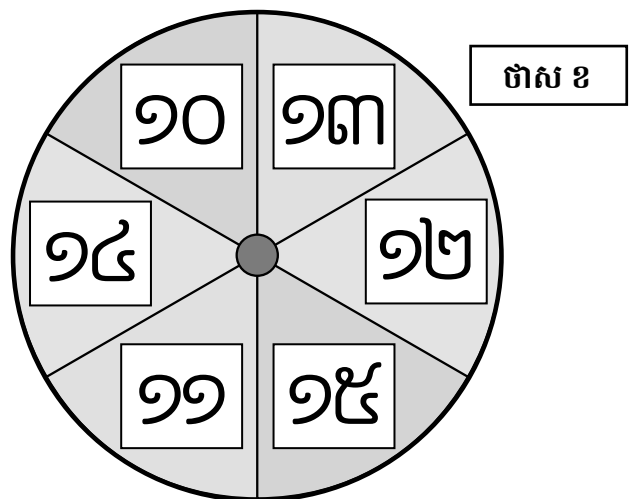
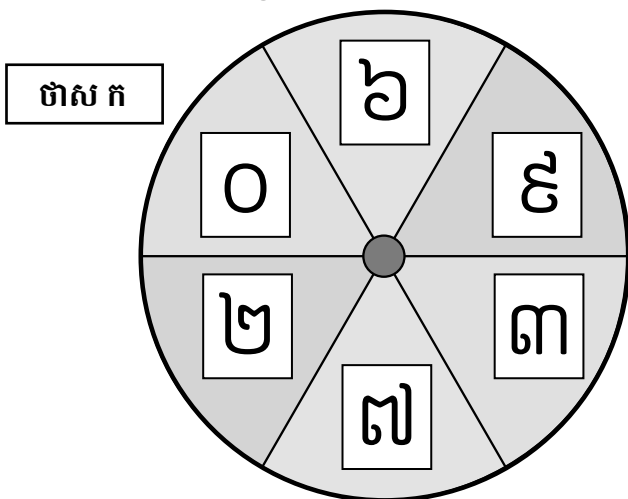
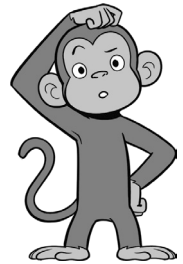
សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ

របៀបលេង៖ ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលចាស់ ក ពីរដង និងចាស់ ខ ពីរដង។

២) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនទាំង ៤ ដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ។

៣) ទាំងអស់គ្នាតម្រៀបចំនួនទាំង ៤ តាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

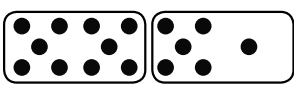


ឧទាហរណ៍

ចាស់ ក	ចាស់ ខ	៩ ២ ១៥ ១៣ 😊 ៩ ២ ១៥ ១៣ ២ ៩ ១៣ ១៥ ✓	៩ ២ ១៥ ១៣ 😊 ៩ ២ ១៥ ១៣ ២ ៩ ១៣ ១៥ ✓
---------------	---------------	---	---

ការរាប់ អាន និងសរសេរចំនួនពី ១៦ ដល់ ២០

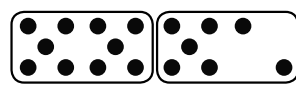
គូរចងចាំ



$10 + 6$
 $\searrow \quad \swarrow$
១៦

ដប់ប្រាំមួយ

ឧទាហរណ៍



$10 + 7$
 $\searrow \quad \swarrow$
១៧

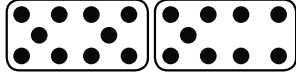
ដប់ប្រាំពីរ

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។



$10 + \square$
 $\searrow \quad \swarrow$

ដប់ប្រាំបី



$10 + \square$
 $\searrow \quad \swarrow$

ដប់ប្រាំបួន



20
 $\searrow$

ម្ភៃ

ចូររាប់រូបភាព និងសរសេរចំនួនក្នុង រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។

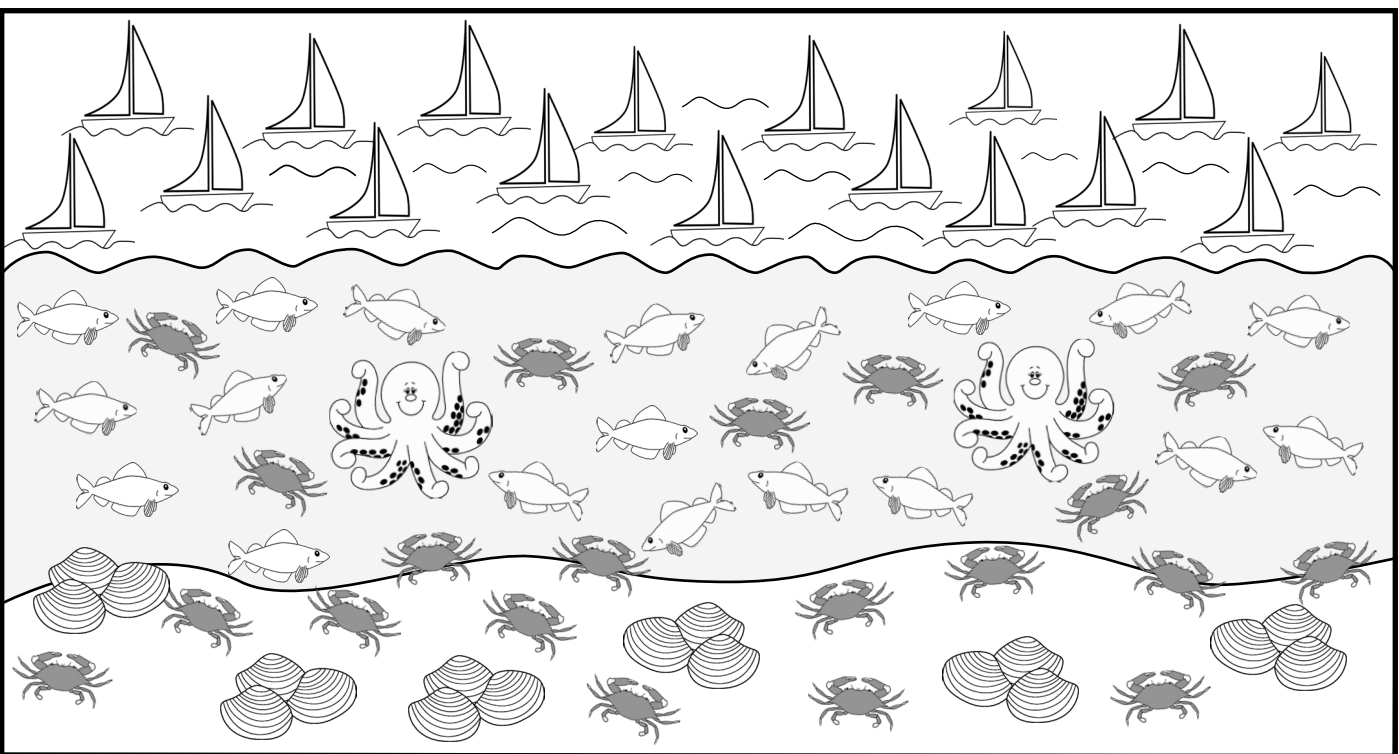












ហ្វឹកហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ២០

ឧទាហរណ៍

១៧ ១៥ ២០ ១១ ១៤

តូច ទៅ ធំ
៖ → ៖
ធំ ទៅ តូច
៖ → ៖

១១ ១៤ ១៥ ១៧ ២០
២០ ១៧ ១៥ ១៤ ១១

ចូរសរសេរចំនួនក្នុង ័ តាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ និងប្រាសមកវិញ។

១៨ ១៦ ២០ ១៩ ១៧	តូច ទៅ ធំ ៖ → ៖					
	ធំ ទៅ តូច ៖ → ៖					
១៣ ១៨ ២ ៨ ០ ១៥	តូច ទៅ ធំ ៖ → ៖					
	ធំ ទៅ តូច ៖ → ៖					

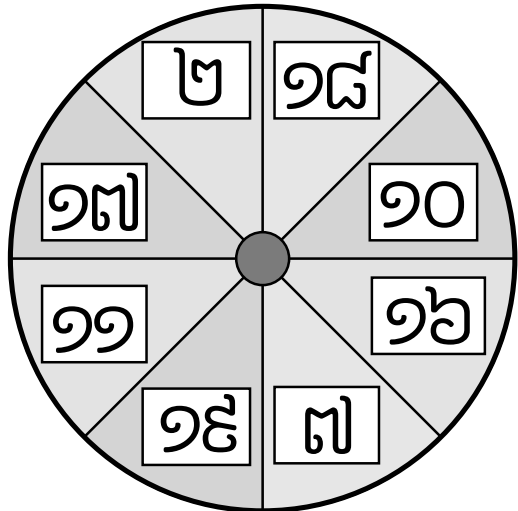
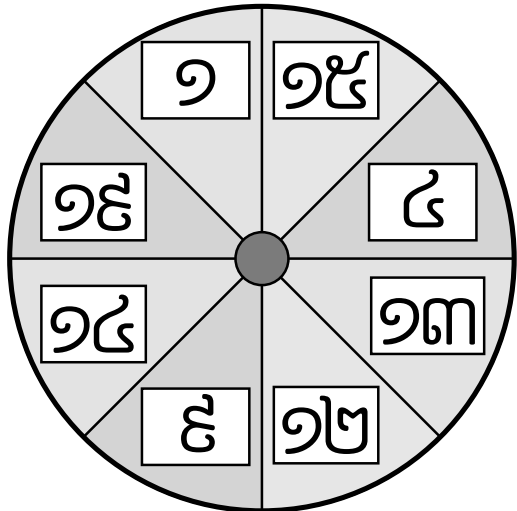
ល្បែងមុន និងក្រោយ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

- ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖
- ១) និយាយថា មុន ឬ ក្រោយ។
 - ២) បង្វិលថាសណាមួយ និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
 - ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួននៅមុន ឬ ក្រោយបន្ទាប់នៃចំនួនដែលបង្វិលបាន ទៅតាមអ្នកបង្វិលបាននិយាយ។
 - ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។
- បន្តលេងរហូតប្តូរវេនគ្នាបានយ៉ាងតិចម្នាក់ ៣ដង។

ឧទាហរណ៍



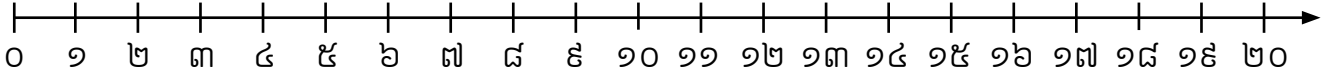
ហ្វឹកហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ២០ ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួន

គូរចងចាំ



១៣ រាប់បន្ថយ ៣ = ១០

១៤ រាប់បន្ថែម ៤ = ១៨



ចូររាប់បន្ថែម ឬបន្ថយ រួចបំពេញចំនួនក្នុង ។

១១ បន្ថយចំនួន ៤	១៤ បន្ថែមចំនួន ៤	៩ បន្ថែមចំនួន ៧
១៥ បន្ថយចំនួន ៥	៤ បន្ថែមចំនួន ៥	១៧ បន្ថយចំនួន ៩
២ បន្ថែមចំនួន ១១	២០ បន្ថយចំនួន ៦	៨ បន្ថែមចំនួន ១២

ល្បែងរាប់បន្ថែម (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

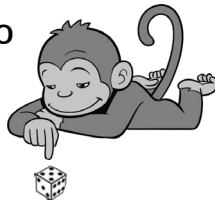
សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ វត្ថុចំណាំម្នាក់ ១

របៀបលេង៖

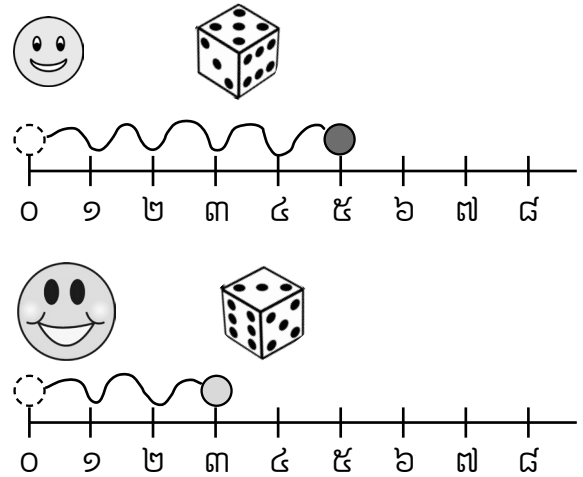
- ១) ទាំងពីរនាក់ ដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើបន្ទាត់ចំនួនត្រង់លេខ ០
- ២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖
 - បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ ។
 - និយាយចំនួនដែលបោះបាន។
 - រំកិលវត្ថុចំណាំទៅតាមចំនួនដែលបោះបាន និងនិយាយលេខដែលរំកិលដល់។

អ្នកដែលបានរំកិលទៅដល់លេខ ២០

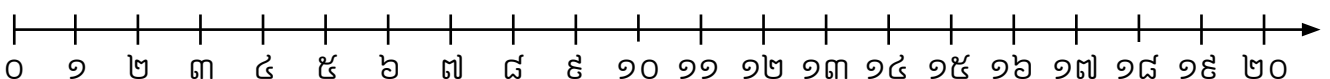
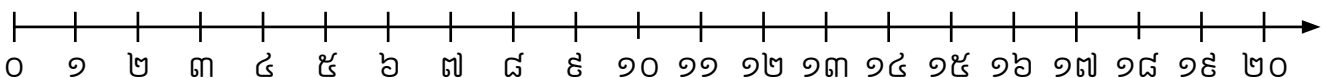
មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ឧទាហរណ៍

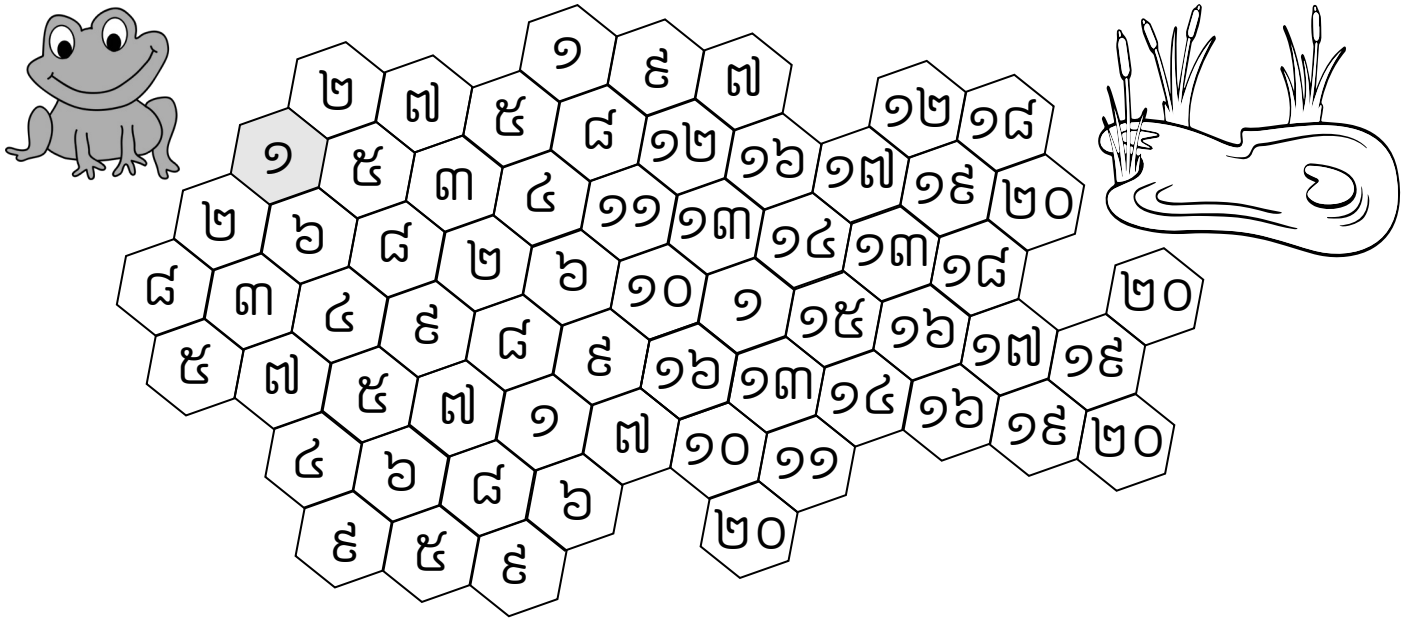


របៀបលេងទី២៖ ដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើលេខ ២០ ហើយបន្ថយចំនួនដែលបោះបានដល់លេខ ០

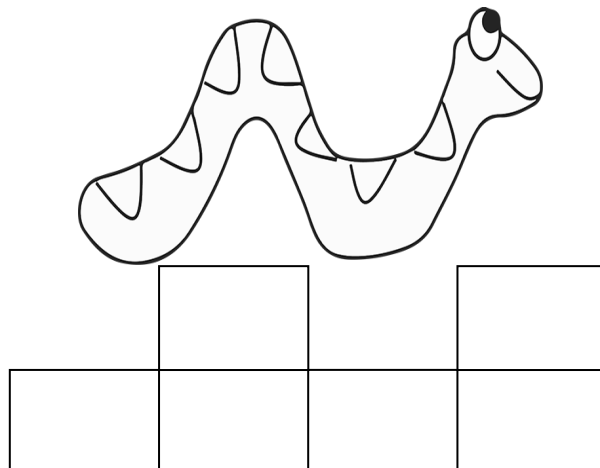
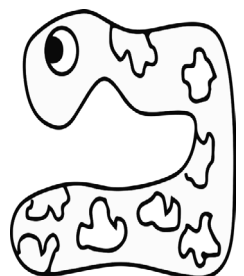
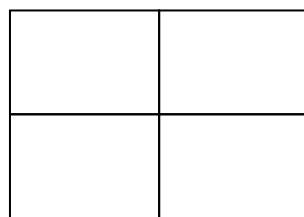
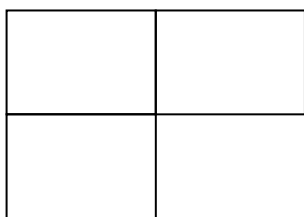
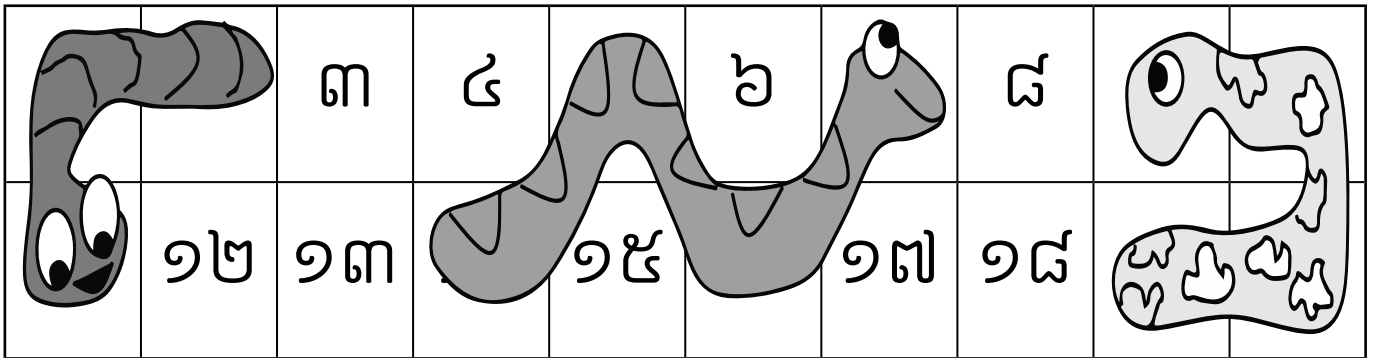


ល្បែងរាប់និងសរសេរចំនួនពី ០ ដល់ ២០

ចូរផាត់ពណ៌ផ្លូវដោយរាប់បន្ថែមម្តងមួយចេញពីលេខ ១ និងបញ្ចប់ត្រឹមលេខ ២០ ដើម្បីជួយសត្វកង្កែបឱ្យទៅដល់ស្រះទឹក។



ចូរសរសេរចំនួនក្នុងប្រអប់ ដែលបានប៉ាន់ដោយរូបសត្វ។



ការប្រៀបធៀបចំនួនដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ =

ចូរបំពេញក្នុង  ដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ = ។

ឧទាហរណ៍

១២ < ១៩

១៨ > ១៧

២០ = ២០

១៤  ១៤

១៣  ១៨

១៧  ១២

១១  ១៥

១៨  ១១

២០  ១៩

១៦  ១៦

១២  ១៣

១៧  ២០

១៥  ១៤

១១  ១៧

១៩  ១៨

ល្បែងប្រៀបធៀបចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ  ឬកូនលេងជាមួយគ្នា  ។)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណលេខពី ០ ដល់ ៩ និងក្តារឆ្លងម្នាក់មួយ ឬប្រអប់នៅខាងក្រោមទំព័រ។

របៀបលេង៖

- ១) សាប័បបណ្ណលេខបញ្ចូលគ្នា រួចដាក់ផ្តាច់ជាកំនរនៅលើតុ។
- ២) ទាំងពីរនាក់សរសេរលេខ ១ ពីរដងដាក់នៅលើក្តារឆ្លងរៀងៗខ្លួនដោយទុកគម្លាតសម្រាប់សរសេរលេខបន្ទាប់ផង។
- ៣) អ្នកទី១ ចាប់យកបណ្ណលេខដែលនៅខាងលើគេ រួចនិយាយលេខនៅលើបណ្ណនោះ។
- ៤) ទាំងពីរនាក់សរសេរលេខនៅលើបណ្ណនោះនៅបន្ទាប់ពីលេខ ១ ខាងឆ្វេង រួចនិយាយចំនួនថ្មីដែលបានសរសេរ។
- ៥) អ្នកទី២ ចាប់យកបណ្ណលេខដែលនៅខាងលើគេ រួចនិយាយលេខនៅលើបណ្ណនោះ។
- ៦) ទាំងពីរនាក់សរសេរលេខនៅលើបណ្ណនោះនៅបន្ទាប់ពីលេខ ១ ខាងស្តាំ រួចនិយាយចំនួនថ្មីដែលបានសរសេរ។
- ៧) ទាំងពីរនាក់គូសសញ្ញាប្រៀបធៀប (< > ឬ =) នៅចន្លោះចំនួនទាំងពីរ។
- ៨) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍

១ ១

១ ១



៦



៦

១៦ ១

១៦ ១



៨



៨

១៦ ១៨

១៦ ១៨

១៦ < ១៨

១៦ < ១៨



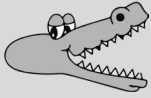





ហ្វឹកហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ២០

លំហាត់បន្ថែម៖ ចូរសរសេរចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍



ចំនួនដែលធំជាង ១៤ គឺត្រឹមត្រូវទាំងអស់ ឧទាហរណ៍ ១៥ ១៦ ១៧ ១៨...។

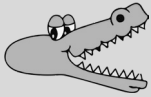
១៨ > ១៤

> ១១

> ១៦

> ៧

ឧទាហរណ៍



ចំនួនដែលតូចជាង ១៥ គឺត្រឹមត្រូវទាំងអស់ ឧទាហរណ៍ ១៤ ១៣ ១២ ១១...។

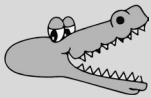
៧ < ១៥

< ៩

< ១០

< ២០

ឧទាហរណ៍



បំពេញ ២ចំនួនក្នុងប្រអប់ ដោយចំនួននៅខាងឆ្វេងតូចជាងចំនួននៅខាងស្តាំ។

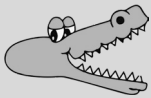
៩ < ១៥

<

<

<

ឧទាហរណ៍



បំពេញ ២ចំនួនក្នុងប្រអប់ ដោយចំនួននៅខាងឆ្វេងធំជាងចំនួននៅខាងស្តាំ។

១២ > ១១

>

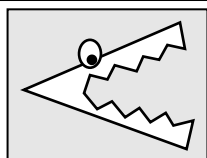
>

>

ចូរបំពេញក្នុង ដោយប្រើ
សញ្ញា < > ឬ = និងគូររូបមាត់
ក្រពើនៅចន្លោះចំនួនទាំងពីរ។

ឧទាហរណ៍

១២



១៤



១៨

១៦



១១

១៩



១៧

២០



១០

០



មេរៀនទី ១១ វិធីបូក និងវិធីដកចំនួនគត់ដល់ ២០

ការបូក ២ ចំនួនដែលតូចបូកនីមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ ហើយផលបូកធំជាង ១០

តួចងចាំ

៦ ៥

១០ ១

៦ + ៥ = ១១

ឧទាហរណ៍

៧ ៦

១០ ៣

៧ + ៦ = ១៣

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

៥ ៦

+ =

៧ ៧

+ =

៣ ៦

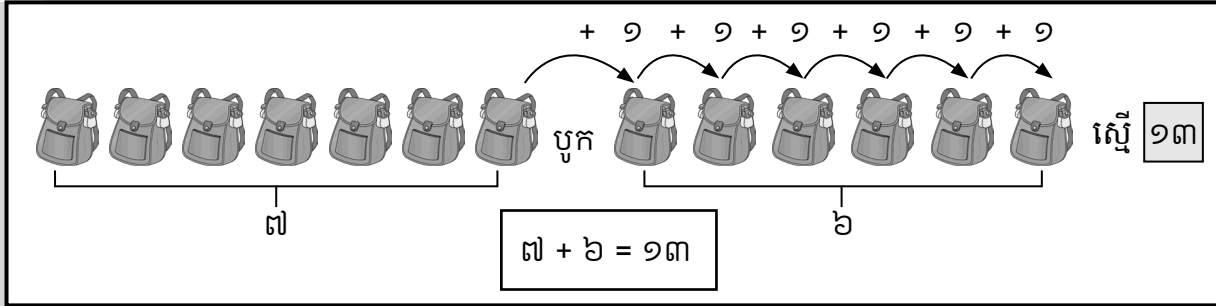
+ =

៨ ៣

+ =

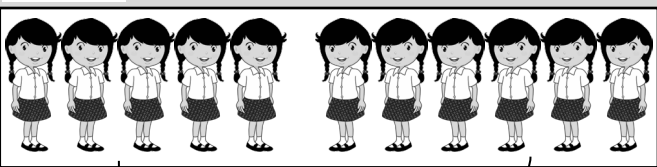
ការបូក ២ចំនួនដែលតូចបូកនីមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ ដោយការរាប់បន្ថែម

គូរចងចាំ

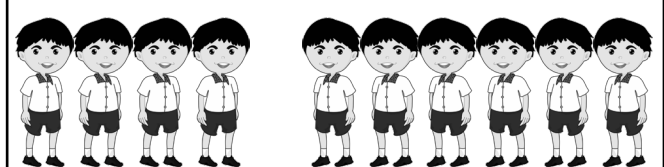


ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

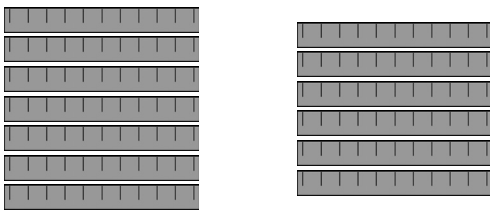
ឧទាហរណ៍



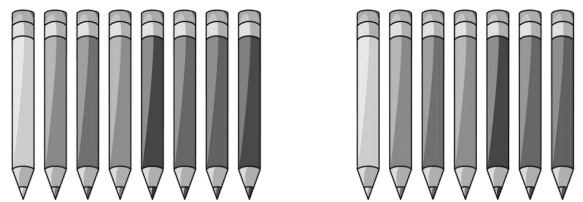
$$៥ + ៦ = ១១$$



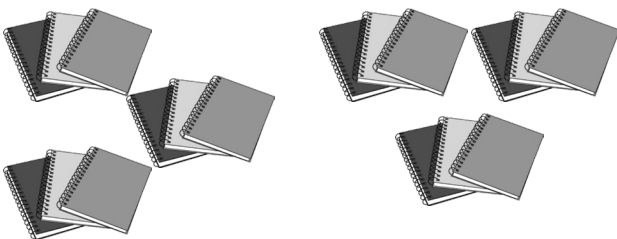
$$\square + \square = \square$$



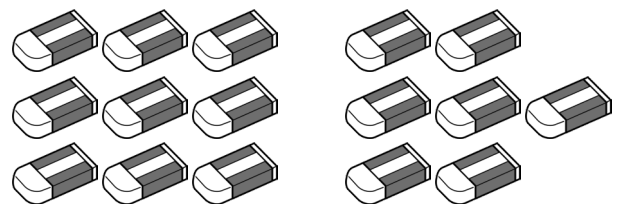
$$\square + \square = \square$$



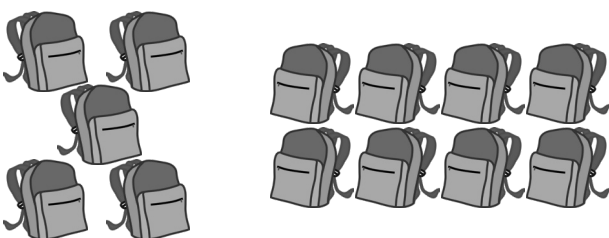
$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



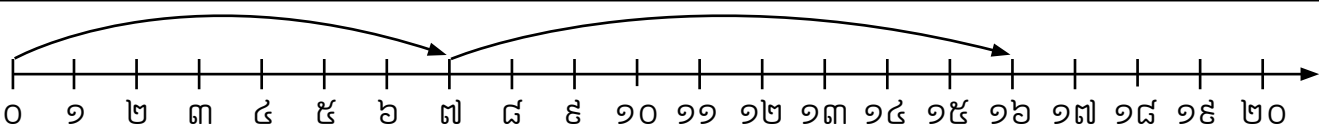
$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

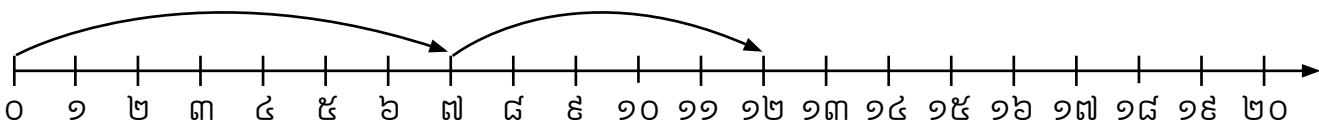
ការប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធីបូកតាមជួរដេក

តួចងចាំ

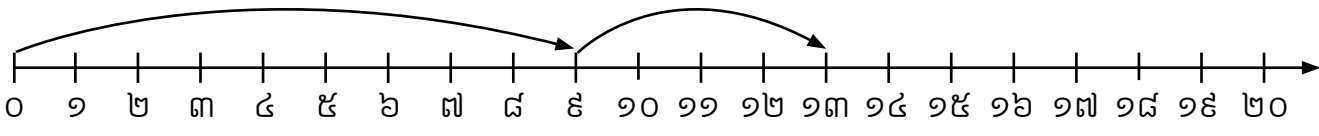


$$៧ + ៩ = ១៦$$

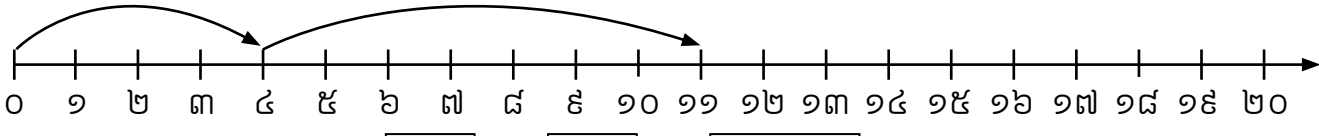
ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។



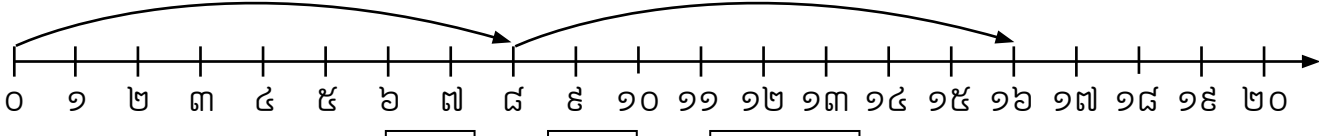
$$\square + \square = \square$$



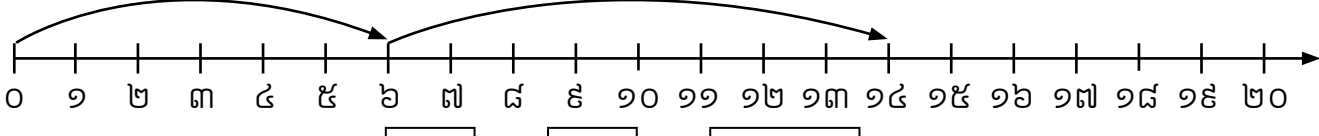
$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

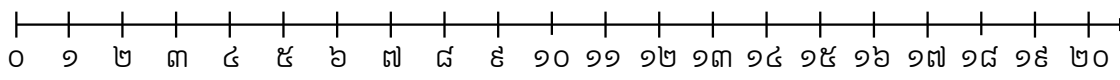


$$\square + \square = \square$$

ហ្វឹកហាត់ការបូក ២ចំនួនដែលតូចនឹមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ដោយមានការបន្ថែម

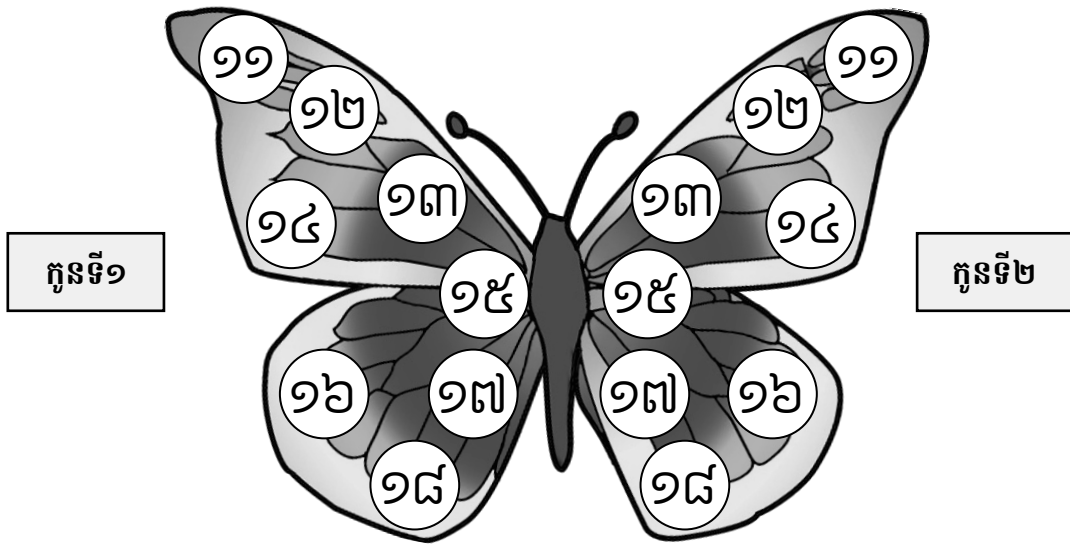
គន្លឹះ៖

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។



ល្បែងមេអំពៅរីករាយ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

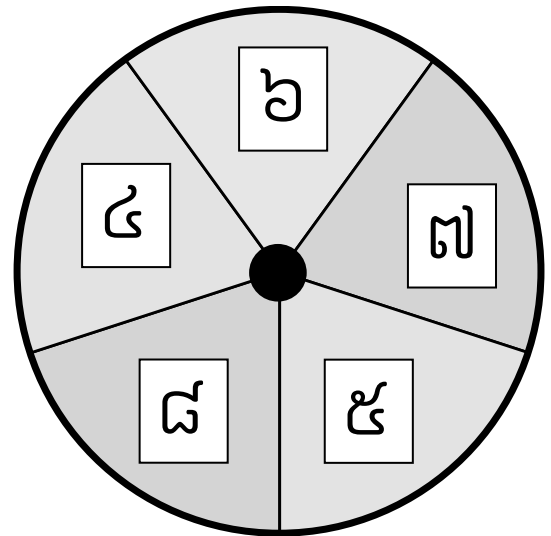
សម្ភារៈ៖ ម្នាក់ត្រូវមានវត្ថុចំណាំចំនួន ៥



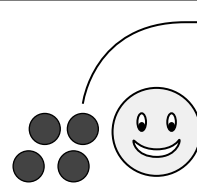
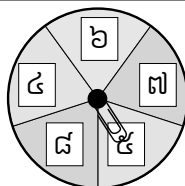
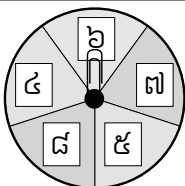
របៀបលេង៖

ដៃគូនឹមួយៗត្រូវសម្រេចចិត្តជ្រើសរើសស្លាបមេអំពៅម្ខាងម្នាក់។

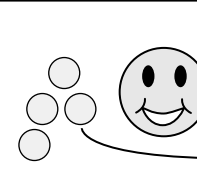
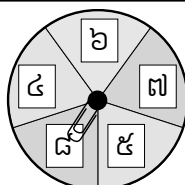
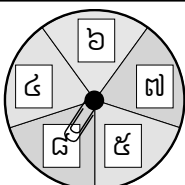
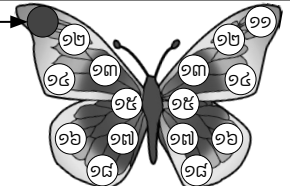
- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលម្នាក់ពីរៗដង។
- ២) បូកចំនួនដែលបង្វិលបានទាំងពីរលើកបញ្ចូលគ្នា។
- ៣) ដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើស្លាបមេអំពៅរបស់ខ្លួនដែលត្រូវគ្នានឹងផលបូកនោះ។
- ៤) បើចំនួននោះបានដាក់ចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។ ដៃគូណាដែលដាក់វត្ថុចំណាំបានចំនួន ៥ មុនគេគឺជាអ្នកឈ្នះ!



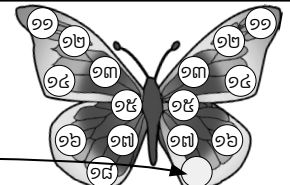
ឧទាហរណ៍



$$6 + 5 = 11$$



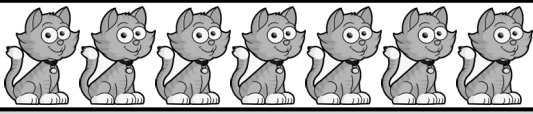
$$8 + 8 = 16$$



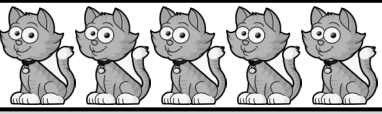
ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ១ខ្ទង់ ដោយផ្គុំជាក្រុម ១០

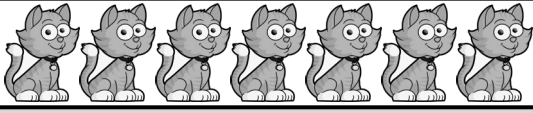
តួរចងចាំ

$$៧ + ៥ = ១២$$



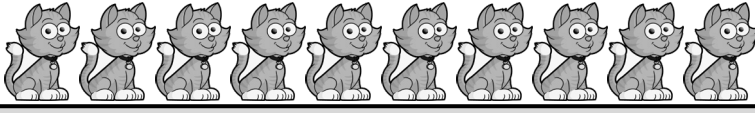
បូក



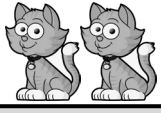


បូក





បូក



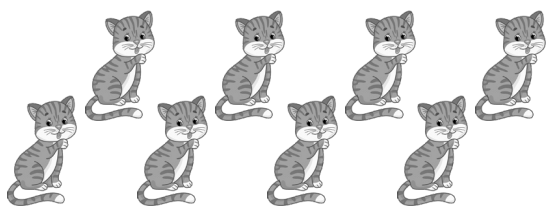
$៧ + ៥$
 $៧ + ៣ + ២$
 $១០ + ២ = ១២$

គន្លឹះ

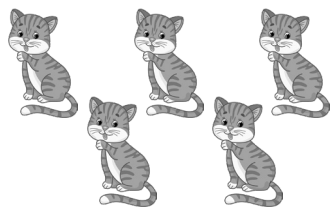
ប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីជាជំនួយ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

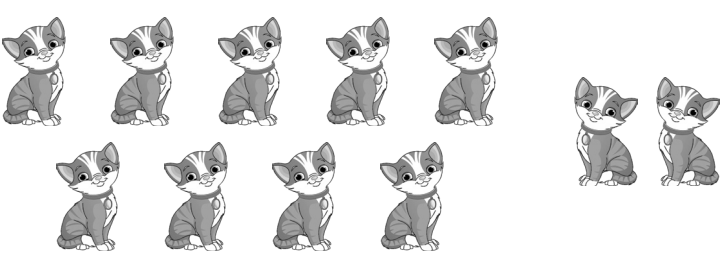
ឧទាហរណ៍



៨ + ៥

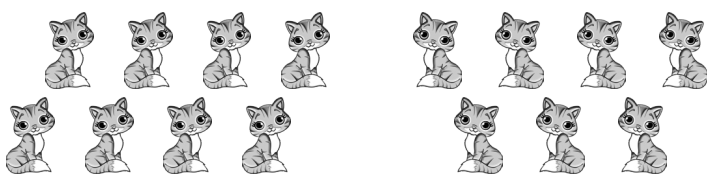


$៨ + ២ + ៣$
 $១០ + ៣ = ១៣$



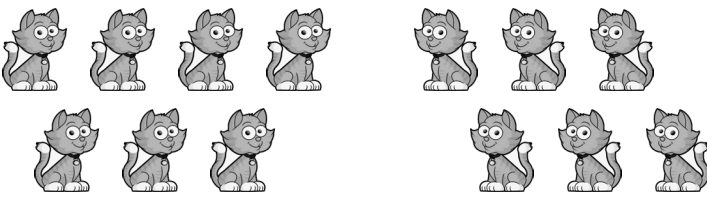
៩ + ២

+ +
 + =



៨ + ៧

+ +
 + =



៧ + ៦

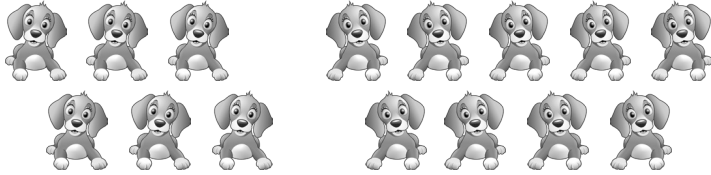
+ +
 + =

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ១ខ្ទង់ ដោយផ្គុំជាក្រុម ១០

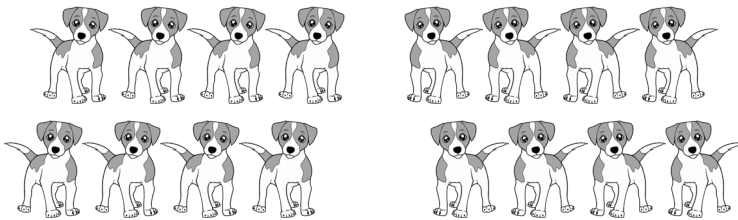
ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

គន្លឹះ:

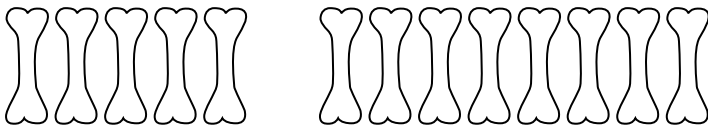
ប្រើវត្ថុជាក់ស្តែងជាជំនួយ។



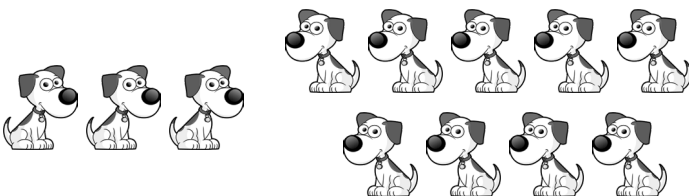
$$\begin{array}{r} ៦ + ៤ \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$



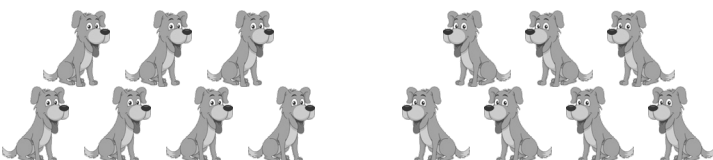
$$\begin{array}{r} ៨ + ៨ \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$



$$\begin{array}{r} ៥ + ៨ \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$

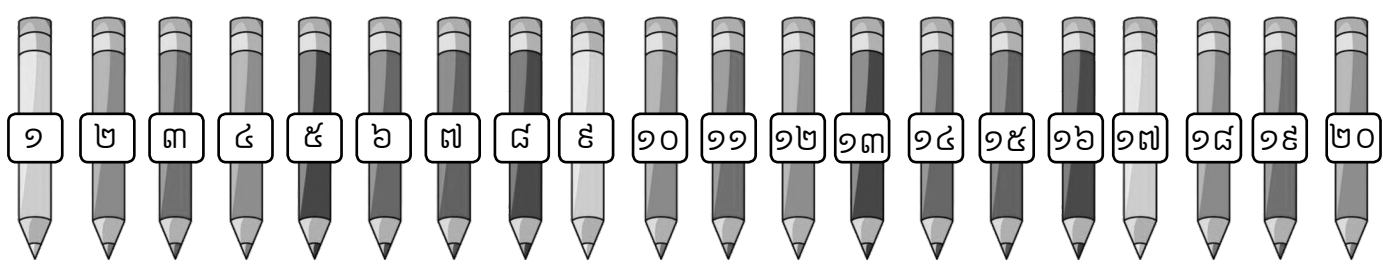


$$\begin{array}{r} ៣ + ៩ \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$



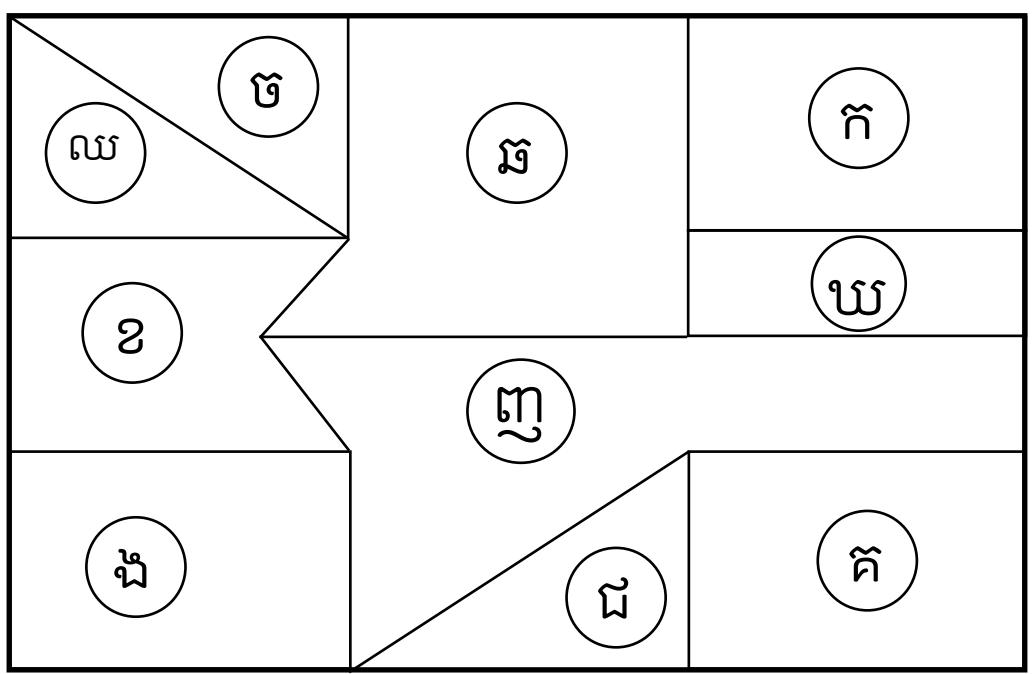
$$\begin{array}{r} ៧ + ៧ \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនត្រឹម ២០

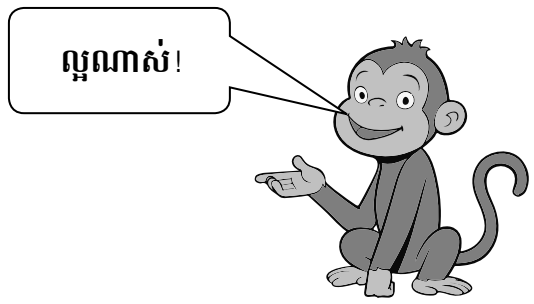


គន្លឹះ៖ ប្រើចំនួនលើរូបខ្មៅដដែលដែលរៀបជាលំដាប់ដើម្បីជាជំនួយ។

ចូរបំពេញ ដោយធ្វើប្រមាណវិធីបូកល្អៗលេខខាងក្រោម។ ប្រសិនបើផលបូកស្មើនឹង ២០ ត្រូវរកអក្សរនៅក្នុង នៅក្នុងតារាង រួចផាត់ពណ៌ក្រឡានោះ។ ពេលផាត់ពណ៌បានគ្រប់ចំនួនហើយ តើវានឹងចេញជារាងអ្វី?



- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| ក ១២ + ៧ = <input type="text"/> | ខ ១៥ + ៥ = <input type="text"/> | គ ៨ + ៨ = <input type="text"/> |
| ឃ ៨ + ១២ = <input type="text"/> | ង ១៤ + ៤ = <input type="text"/> | ច ៦ + ៧ = <input type="text"/> |
| ឆ ៩ + ១១ = <input type="text"/> | ជ ១៦ + ៤ = <input type="text"/> | ឈ ១៣ + ៦ = <input type="text"/> |
| ញ ៣ + ១៧ = <input type="text"/> | | |



ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនត្រឹម ២០

ចូរបូកពីរចំនួនដែលស្ថិតនៅក្នុងរូបធរណីមាត្រដូចគ្នា រួចសរសេរផលបូកក្នុងរូបធរណីមាត្រនោះ។

ឧទាហរណ៍

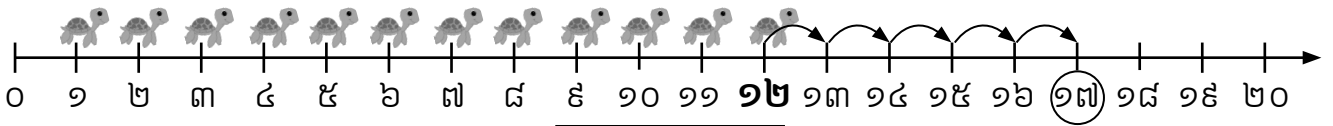
ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូកក្នុងតារាង ដោយសរសេរផលបូកក្នុងក្រឡាដែលប្រសព្វគ្នា។

+	៣	៦	៥	៨	២	៤	៩
៧	១០						
៤							
៨			១៣				
៥							១៤

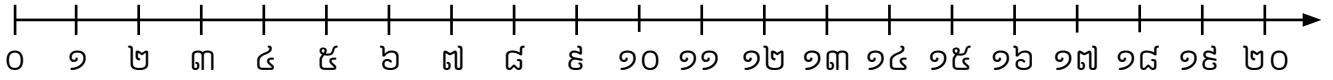
ចូរសរសេរពិន្ទុសរុបក្នុង ។

ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់ដោយការរាប់បន្ថែម

តួចងចាំ



$$12 + 5 = 17$$

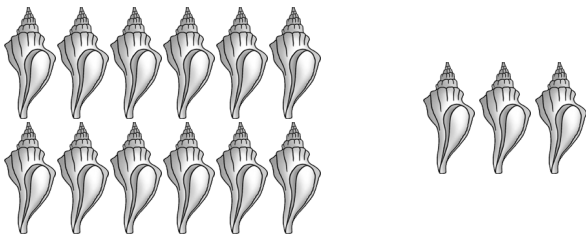


គន្លឹះ

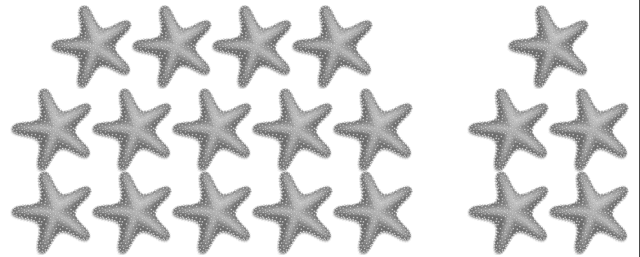
រាប់បន្ថែមចេញពីចំនួនដែលធំជាងគេ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

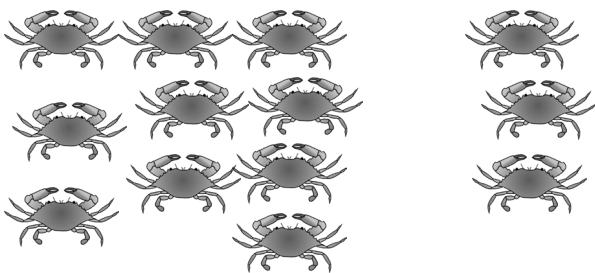
ឧទាហរណ៍



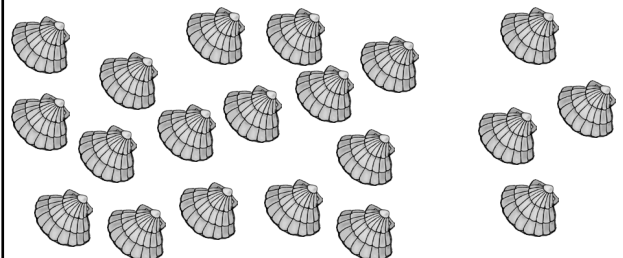
$$12 + 3 = 15$$



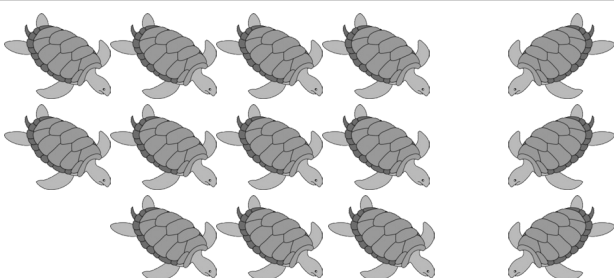
$$\square + \square = \square$$



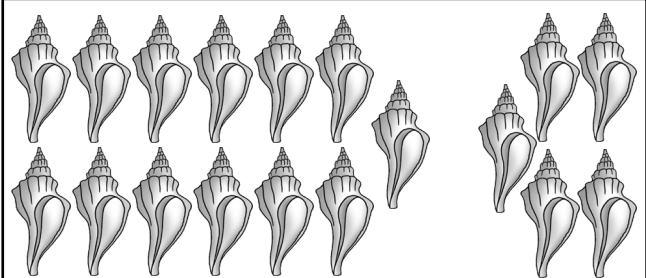
$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

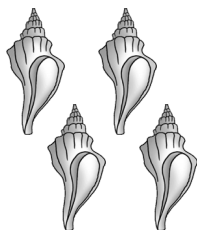
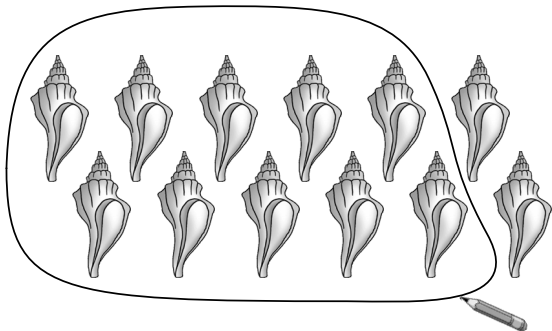


$$\square + \square = \square$$

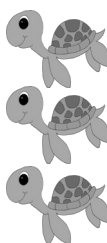
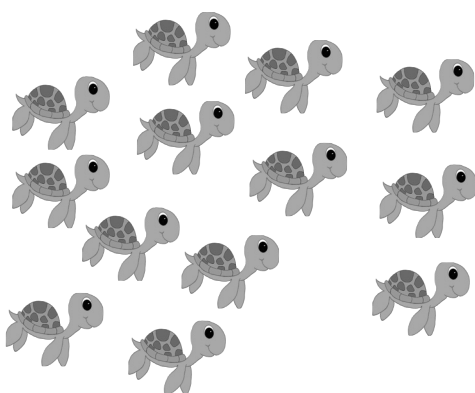
ការបូក ២ចំនួនដោយបំបែកជាក្រុម ១០

ចូរគូសវង់រូបសត្វចំនួន១០ រួចបំពេញចំនួនក្នុង ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

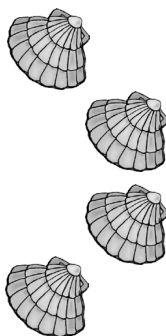
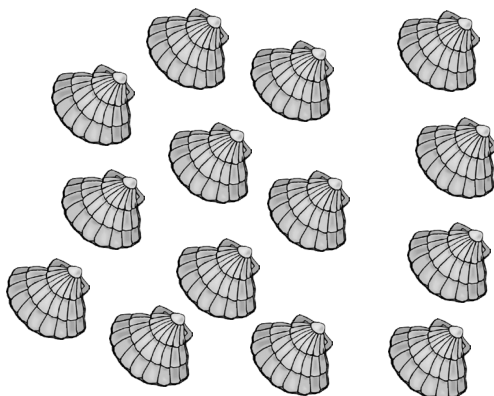
ឧទាហរណ៍



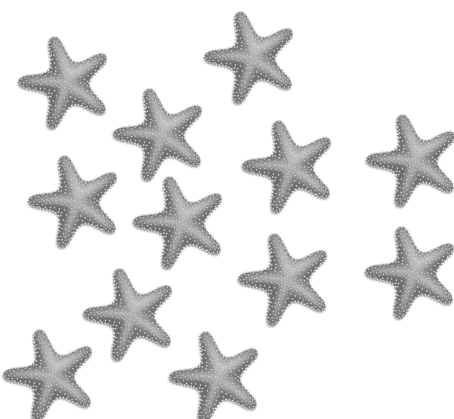
$$\begin{array}{r} 12 + 4 \\ \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\ 10 + 2 + 4 \\ \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\ 10 + 6 = 16 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \square + \square \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$



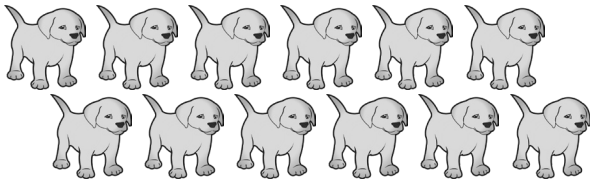
$$\begin{array}{r} \square + \square \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$



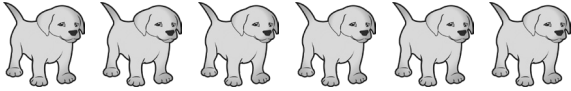
$$\begin{array}{r} \square + \square \\ \square + \square + \square \\ \square + \square = \square \end{array}$$

ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ ខ្ទង់នឹង ១ ខ្ទង់តាមជួរឈរ

គូរចងចាំ



១២



៦

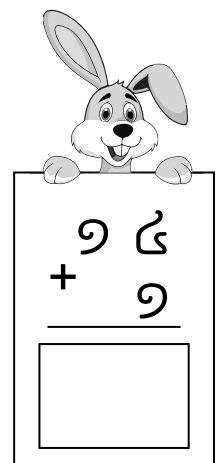
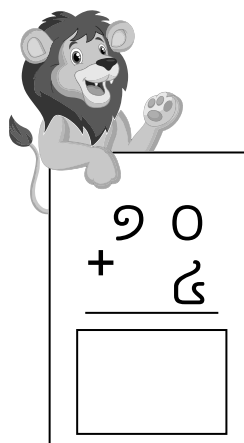
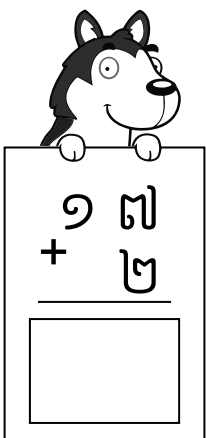
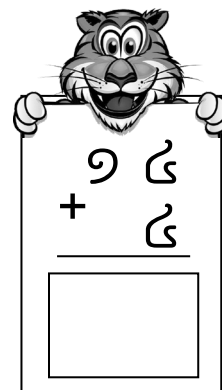
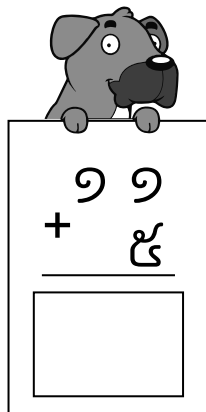
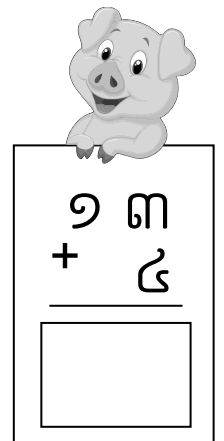
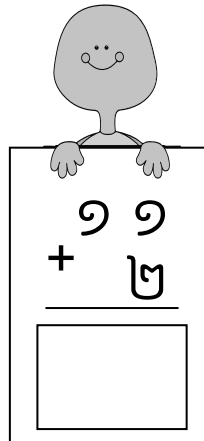
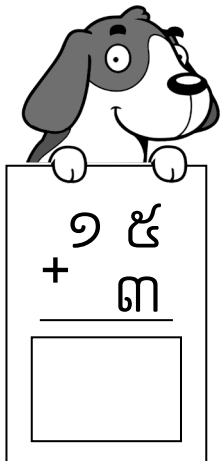
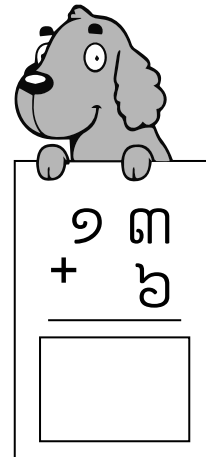
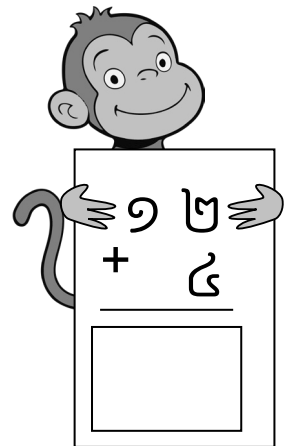
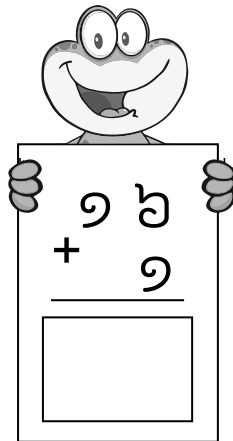
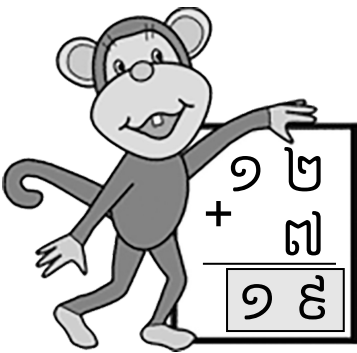
$$\begin{array}{r} ១ \ ២ \\ + \quad ៦ \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ១ \ ២ \\ + \quad ៦ \\ \hline ៧ \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ១ \ ២ \\ + \quad ៦ \\ \hline ១ \ ៨ \end{array}$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់

ល្បែងយកឈ្នះពិន្ទុខ្ញុំឱ្យបាន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ប្រអប់ខាងក្រោម ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស

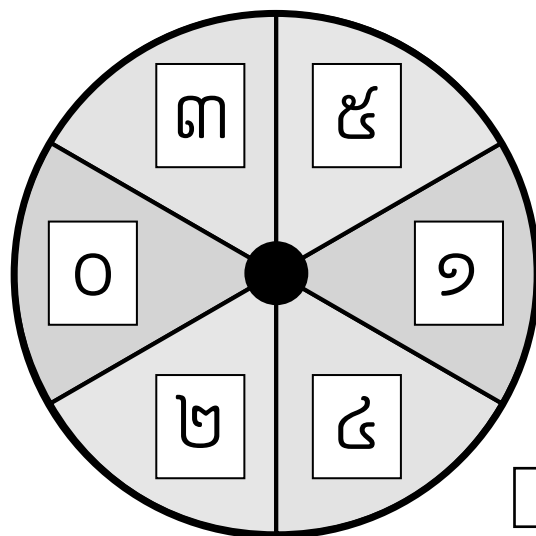
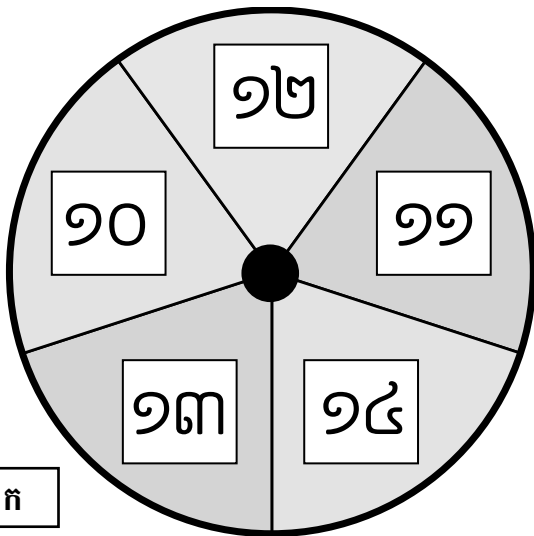
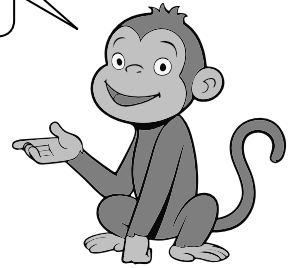
របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- ១) បង្វិលថាស ក រួចសរសេរចំនួននៅលើក្តារឆ្នួន (សម្រាប់តួបូកទី១)។
- ២) បង្វិលថាស ខ រួចសរសេរចំនួននៅលើក្តារឆ្នួន (សម្រាប់តួបូកទី២)។
- ៣) ធ្វើប្រមាណវិធីបូក រួចផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។
- ៤) អ្នកដែលមានផលបូកធំជាងគេ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។

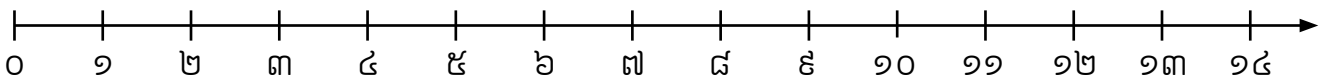
អ្នកដែលបាន ៤ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។



អ្នកទី១

អ្នកទី២



ឧទាហរណ៍

អ្នកទី១

១៤

អ្នកទី២

១០

អ្នកទី១

១៤ ០
១៤+០=១៤

អ្នកទី២

១០ ៥
១០+៥=១៥

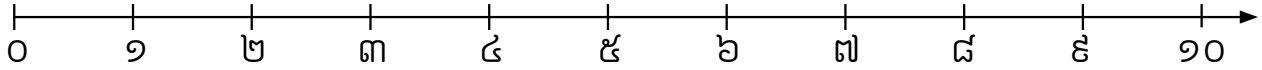
អ្នកទី២
ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ

១៤ < ១៥

រំលឹកការដក ២ចំនួនដែលមានលេខ ១ខ្ទង់

គន្លឹះ៖

ប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ។



ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

- =

- =

- =

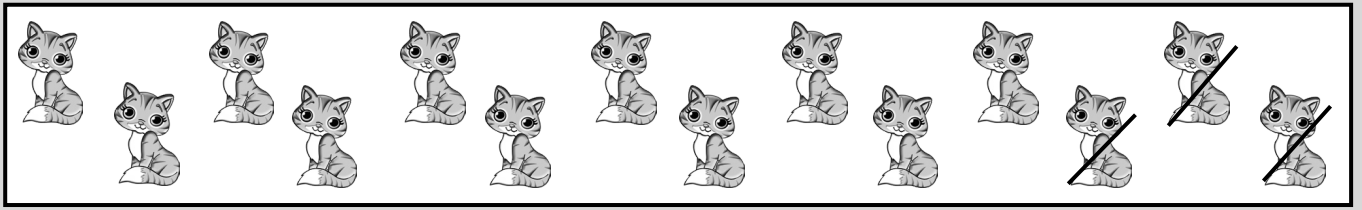
- =

- =

- =

ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរដេក

ត្អូចចងចាំ



$$១៤ - ៣ = ១១$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

$$១២ - ២ = ១០$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

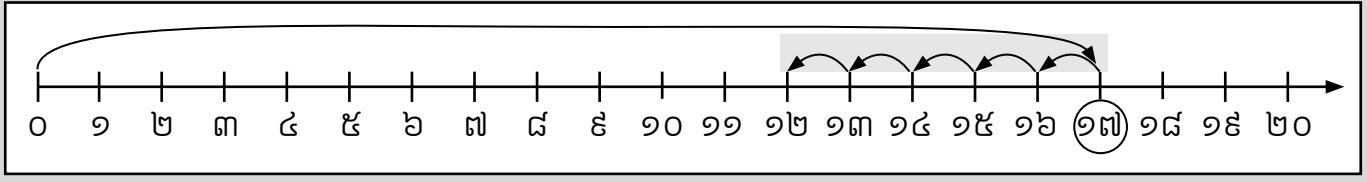
$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

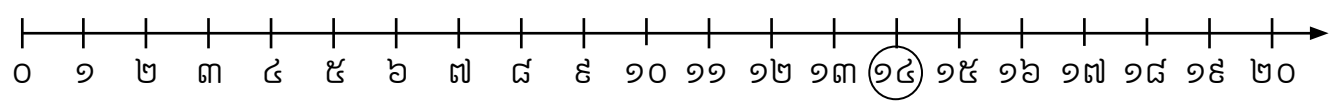
ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរដកដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួន

ឧទាហរណ៍

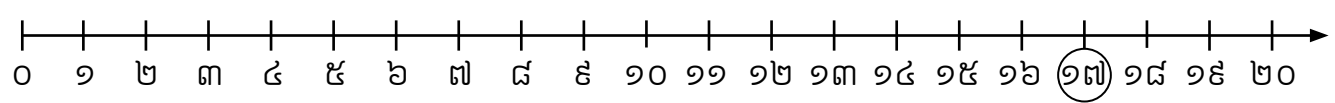


$$17 - 5 = 12$$

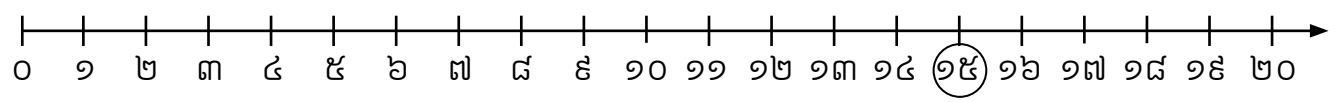
ចូរគូសបន្ទាត់ចំនួន និងបំពេញចំនួនក្នុង ។



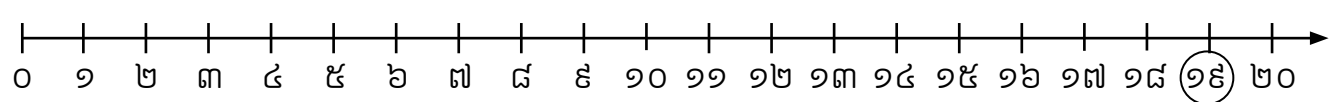
$$14 - 3 = \boxed{}$$



$$17 - 6 = \boxed{}$$



$$15 - 8 = \boxed{}$$



$$19 - 7 = \boxed{}$$

ហ្វឹកហាត់ដោះស្រាយចំណោទដោយប្រើវិធីដកតាមជួរដេក

ល្បែងលក់ទំនិញ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ប្រអប់ខាងក្រោម ឬក្តារឆ្នួន និងក្រដាស

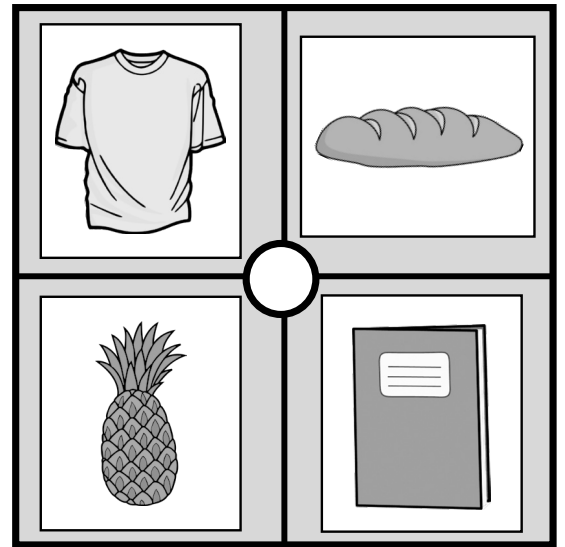
របៀបលេង៖

ទាំងអស់គ្នាត្រូវធ្វើជាអ្នកលក់នៅឯផ្សារ ហើយលក់ទំនិញដូចគ្នា។

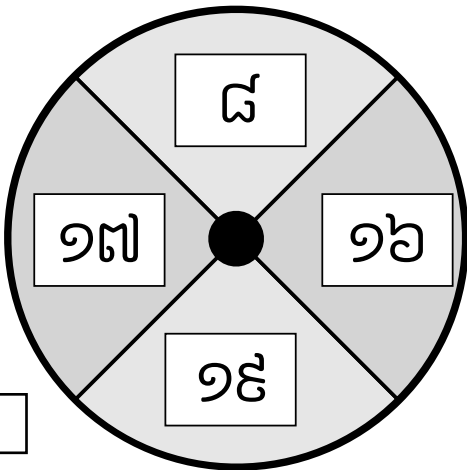
ប្តូរវេនគ្នា៖

- ១) បង្វិលថាស ក ដើម្បីស្វែងរកមុខទំនិញដែលត្រូវលក់។
- ២) បង្វិលថាស ខ ដើម្បីរកចំនួនដែលត្រូវលក់។
- ៣) សរសេរចំនួននោះដាក់ក្នុងប្រអប់ខាងក្រោម។
- ៤) បង្វិលថាស គ ដើម្បីរកចំនួនដែលបានលក់អស់។
- ៥) សរសេរចំនួននោះដាក់បន្តពីចំនួនមុនដោយទុកចន្លោះសម្រាប់ដាក់សញ្ញាដកផង។
- ៦) ទាំងអស់គ្នាធ្វើប្រមាណវិធីដកតាមជួរដេក។
- ៧) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។
- ៨) ដៃគូដែលនៅសល់ចំនួនទំនិញតិចជាងគេ ឈ្នះ ១ពិន្ទុ។

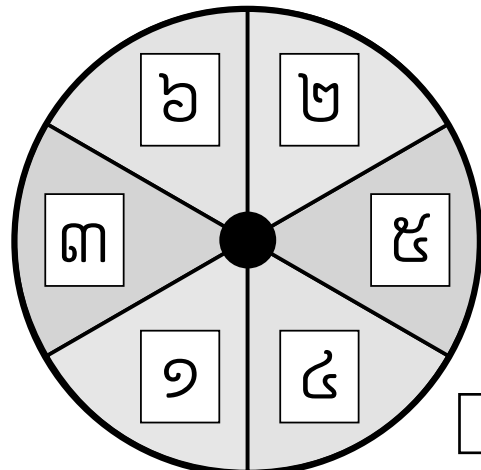
អ្នកណាដែលបាន ៣ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ថាស ក



ថាស ខ



ថាស គ

អ្នកទី១

អ្នកទី២

ឧទាហរណ៍

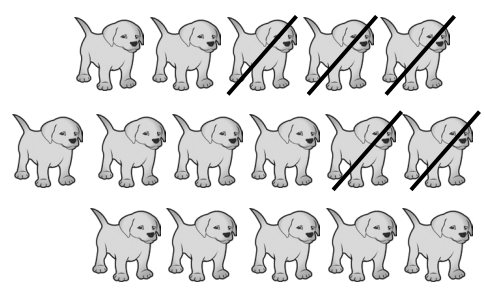
១៩ - ៣ = ១៦

១៨ - ៦ = ១២

១៦ > ១២

ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរឈរ

គូរចងចាំ

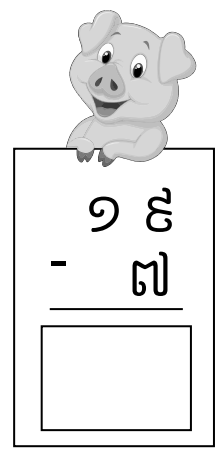
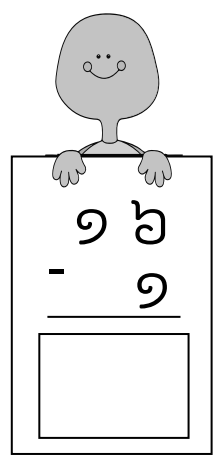
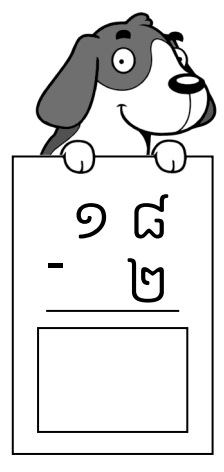
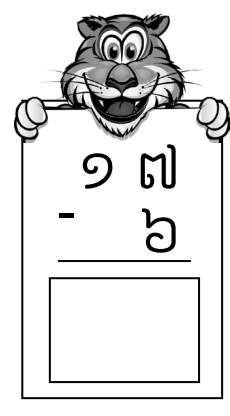
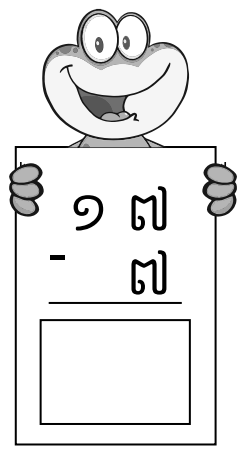
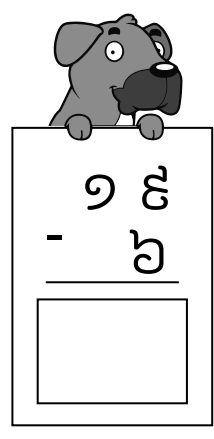
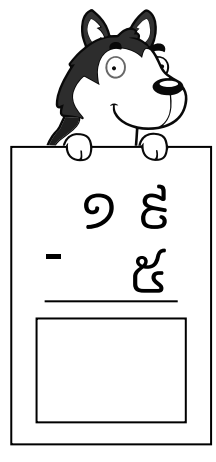
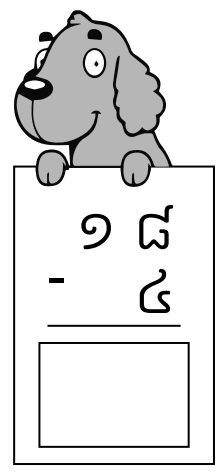
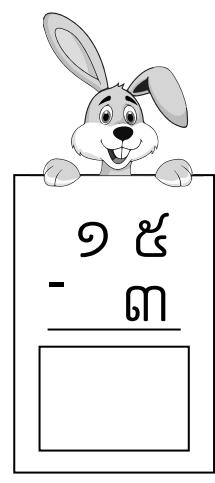
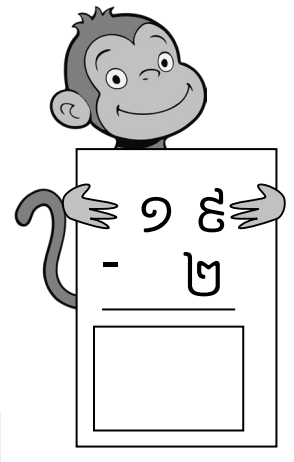
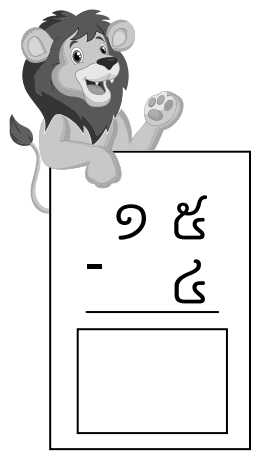
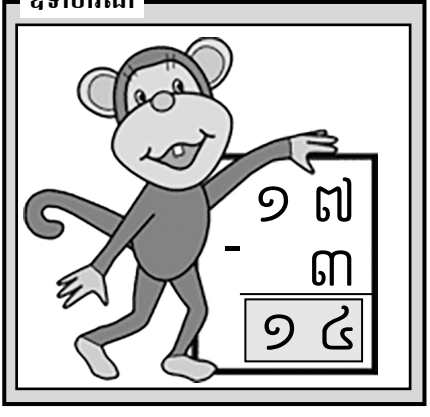


១៦

១	៦	១	៦	១	៦
-	៥	-	៥	-	៥
			១	១	១

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

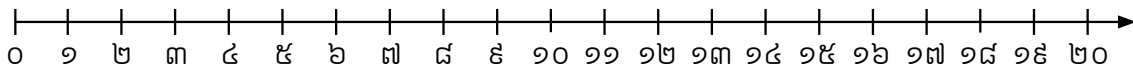
ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់

គួរចងចាំ

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។



សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ដើម្បីដោះស្រាយចំណោទ

- បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ដើម្បីប្រាប់ចំនួនដែលបានលក់



ឧទាហរណ៍

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៧។ ១៧

គាត់លក់អស់ចំនួន  $-$ ៦

១៧ $-$ ៦ $=$ ១១

គាត់នៅសល់  ចំនួន ១១

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៧។ ១៧

គាត់លក់អស់ចំនួន $-$

 $-$ $=$

គាត់នៅសល់  ចំនួន

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៩។ ១៩

គាត់លក់អស់ចំនួន $-$

 $-$ $=$

គាត់នៅសល់  ចំនួន

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៨។ ១៨

គាត់លក់អស់ចំនួន $-$

 $-$ $=$

គាត់នៅសល់  ចំនួន

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៦។

គាត់លក់អស់ចំនួន $-$

 $-$ $=$

គាត់នៅសល់  ចំនួន

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៩។

គាត់លក់អស់ចំនួន $-$

 $-$ $=$

គាត់នៅសល់  ចំនួន

កូនស្វាឆ្មាតជួយកូនអ្នកឱ្យចេះគិតលេខបានរហ័ស!



ចូលទៅកាន់គេហទំព័រ
របស់យើង ដើម្បី
ស្វែងយល់បន្ថែម!



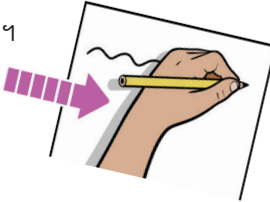
<https://kounsvachhlat.com>

វាជារឿងសំខាន់ណាស់ដែលក្មេងៗរៀនកាន់ខ្មៅដៃឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចសរសេរបានច្បាស់និងស្អាត ។

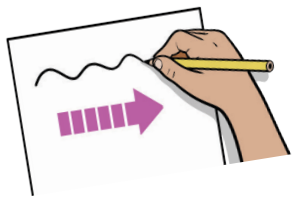
១. ដាក់ខ្មៅដៃនៅលើតុដោយឱ្យចុងរបស់វាចង្អុលមករកខ្លួនយើង
២. ប្រើមេដៃនិងចង្អុលដៃចាប់កាន់ខ្មៅដៃចូមៗ នៅគម្លាតប្រហែល ១-២ សង់ទីម៉ែត្រពីលើបណ្តាលខ្មៅដៃ
៣. ប្រើដៃម្ខាងទៀតដើម្បីបង្វិលខ្មៅដៃឱ្យមកនៅលើប្រអប់ដៃរបស់អ្នក ។
៤. ដាក់ម្រាមដៃឆ្វេងទៀតមកខាងក្រោមប្រអប់ដៃដើម្បីឱ្យខ្មៅដៃស្ថិតនៅលើម្រាមកណ្តាល ។
៥. ដាក់ដៃមកលើតុ (ចាប់ផ្តើមសរសេរ)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



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)

