



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

គណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១

គ ៤

សៀវភៅលំហាត់

ហាមលក់
NOT FOR SALE



គ ៤

មេរៀន
ទី១២ ដល់ ទី១៩



មេរៀនទី ១២ **ប្រវែង**

ការប្រៀបធៀបប្រវែងដោយប្រើពាក្យ វែងជាង ខ្លីជាង វែងជាងគេ ខ្លីជាងគេ

គូរចងចាំ



ក វែងជាង

ខ ខ្លីជាង

ក

វែងជាង

ខ

ខ

ខ្លីជាង

ក



ក

ខ្លីជាងគេ



ខ



គ

វែងជាងគេ

ក

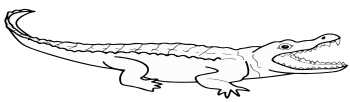
ខ្លីជាងគេ

គ

វែងជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុង ☐ រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។

ឧទាហរណ៍



ក



ខ

ក

វែងជាង

ខ

ឧទាហរណ៍

ក



ក

វែងជាងគេ

ខ



ខ

គ

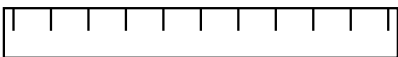


គ

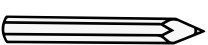
ខ្លីជាងគេ

ខ វែងជាង

ក



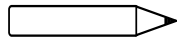
ក



ខ

ខ្លីជាង

ក



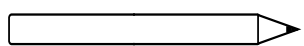
វែងជាងគេ

ខ

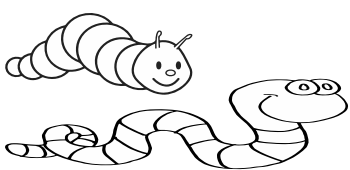


ខ្លីជាងគេ

គ



ខ វែងជាង



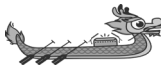
ក



ខ

ខ្លីជាង

ក



ខ្លីជាងគេ

ខ

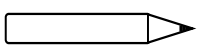


វែងជាងគេ

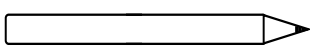
គ



ខ ខ្លីជាង



ក



ខ

វែងជាង

ក



ខ្លីជាងគេ

ខ



វែងជាងគេ

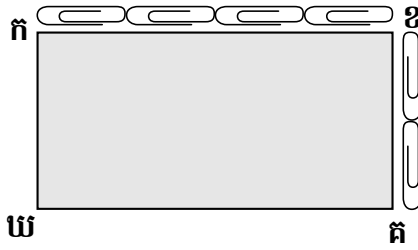
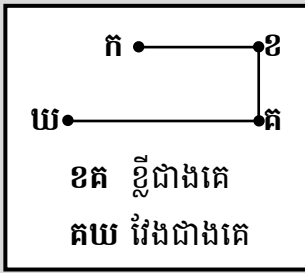
គ



ខ វែងជាង

ហ្វឹកហាត់វាស់ប្រវែងដោយប្រើពាក្យ វែងជាង ខ្លីជាង វែងជាងគេ ខ្លីជាងគេ

គួរចងចាំ



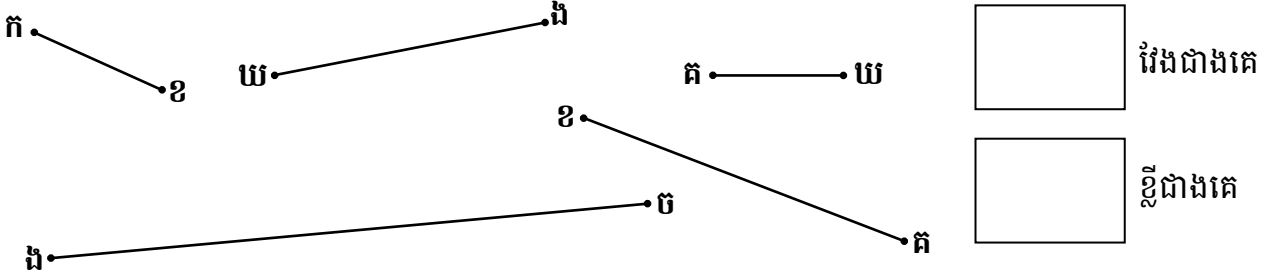
កខ = ៤

ខគ = ២

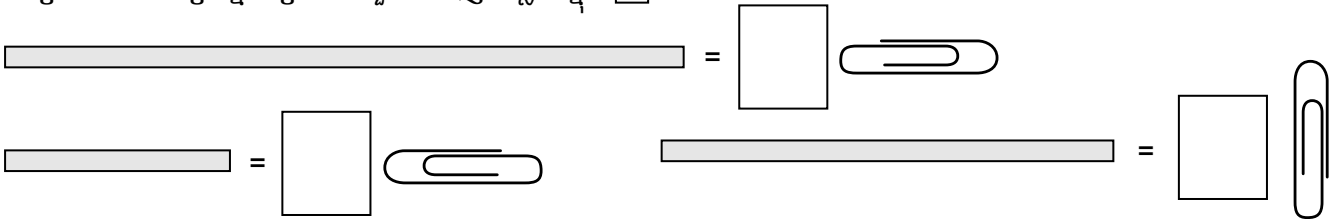
កខ វែងជាង ខគ

ខគ ខ្លីជាង កខ

ចូរធ្វើការប៉ាន់ស្មានរកបន្ទាត់ដែលវែងជាងគេ និងខ្លីជាងគេ រួចបំពេញអក្សរក្នុង ។



ចូរវាស់ប្រវែងដោយប្រើឃ្លាបក្រដាស រួចបំពេញចម្លើយក្នុង ។



កខ =
ខគ =

ខ្លីជាងគេ
 វែងជាងគេ

កខ =
យង =
ចក =
ខគ =
គយ =

ក ខ ង ច យ គ

វែងជាងគេ
គយ ខ្លីជាង

គយ វែងជាង {

 }

ការប្រៀបធៀបកម្ពស់ដោយប្រើពាក្យ ខ្ពស់ជាង ទាបជាង ខ្ពស់ជាងគេ ទាបជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុង ☐ រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។

ឧទាហរណ៍




ក

 ទាបជាង

ខ

ខ

 ខ្ពស់ជាង

ក

ក ទាបជាង
ខ ខ្ពស់ជាង

ឧទាហរណ៍





ក ខ្ពស់ជាងគេ
ខ
គ ទាបជាងគេ

ក

 ខ្ពស់ជាងគេ

គ

 ទាបជាងគេ

ខ

 ទាបជាង ក

ខ

 ខ្ពស់ជាង គ




ខ្ពស់ជាង

ទាបជាង

ក
ខ



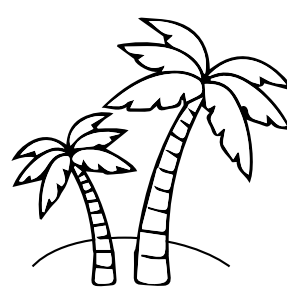


ទាបជាងគេ

ខ្ពស់ជាងគេ

ខ ខ្ពស់ជាង

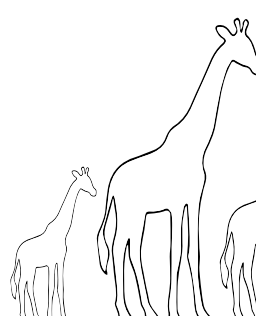
ក
ខ
គ




ខ្ពស់ជាង

ទាបជាង

ក
ខ





ទាបជាងគេ

ខ្ពស់ជាងគេ

គ ខ្ពស់ជាង

ក
ខ
គ

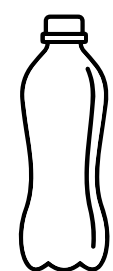



ទាបជាង

ខ្ពស់ជាង

ក
ខ





ទាបជាងគេ

ខ្ពស់ជាងគេ

ក ទាបជាង

ក
ខ
គ

ការធ្វើប្រមាណវិធីបូកដោយប្រើឯកតាប្រវែង

ឧទាហរណ៍

៦ជំហាន

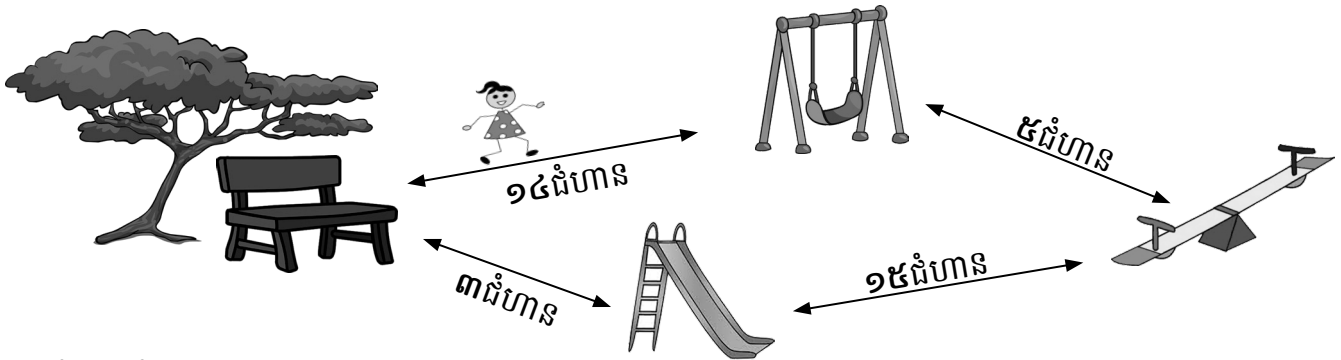
៦ ជំហាន

១១ ជំហាន

← ៦ ជំហាន →

← ១១ ជំហាន →

៦ + ១១ = ១៧ ជំហាន



ចូរបំពេញចំនួនក្នុង □ ។

← □ ជំហាន →

← □ ជំហាន →

□ + □ = □ ជំហាន

← □ ជំហាន →

← □ ជំហាន →

□ + □ = □ ជំហាន

← □ ជំហាន →

← □ ជំហាន →

□ + □ = □ ជំហាន

← □ ជំហាន →

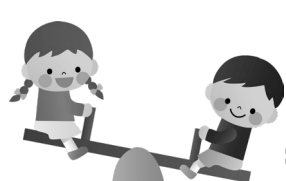
← □ ជំហាន →

□ + □ = □ ជំហាន

មេរៀនទី ១៣ **ទម្ងន់**

ធ្ងន់ និងស្រាល

ឧទាហរណ៍



ក ខ

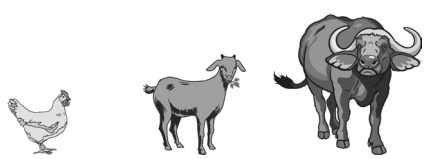
ស្រាល ធ្ងន់

ក	ស្រាលជាង	ខ
ខ	ធ្ងន់ជាង	ក

តួរចងចាំ

ស្រាល	ធ្ងន់
ស្រាលជាង	ធ្ងន់ជាង
ស្រាលជាងគេ	ធ្ងន់ជាងគេ

ឧទាហរណ៍

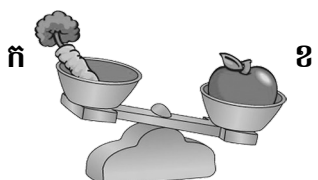


ក ខ គ

ស្រាលជាងគេ ធ្ងន់ជាងគេ

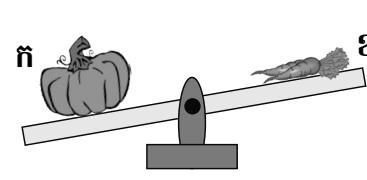
ក	ស្រាលជាងគេ
គ	ធ្ងន់ជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុង ។



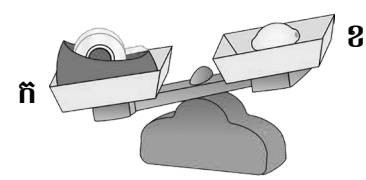
ក ខ

ធ្ងន់ជាង



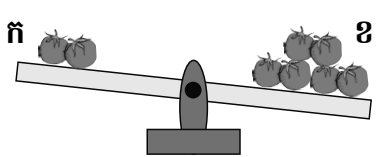
ក ខ

ស្រាលជាង



ក ខ

ធ្ងន់ជាង



ក ខ

ស្រាលជាង

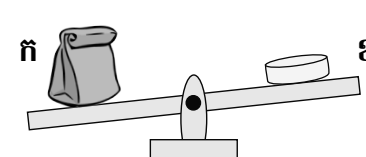
ធ្ងន់ជាង



ក ខ

ធ្ងន់ជាង

ស្រាលជាង

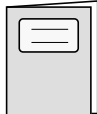


ក ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

ក
ខ
គ

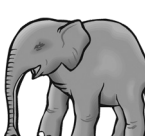




ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

ក
ខ
គ





ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

ក
ខ
គ



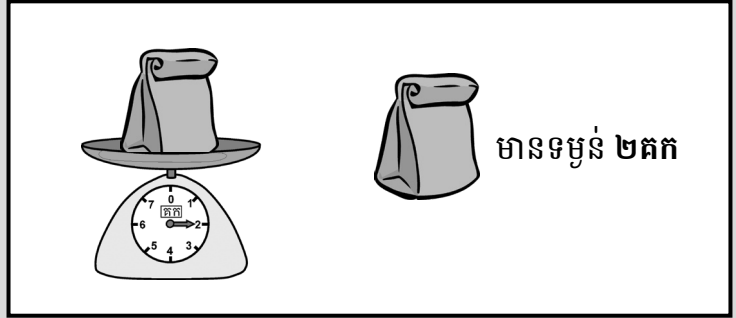
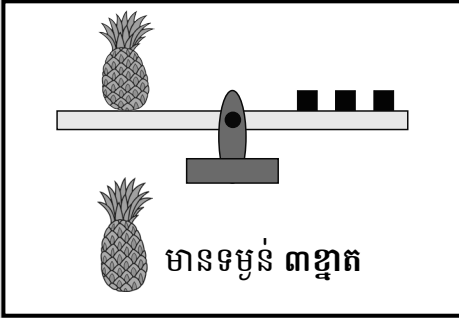


ធ្ងន់ជាងគេ

ស្រាលជាងគេ

ការប្រៀបធៀបទម្ងន់

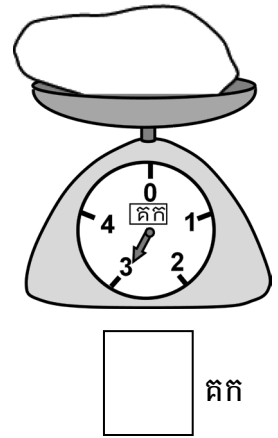
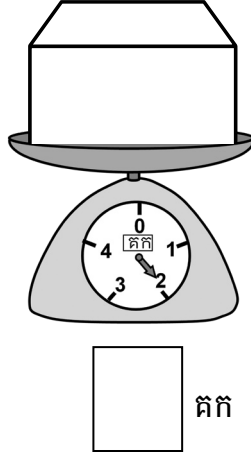
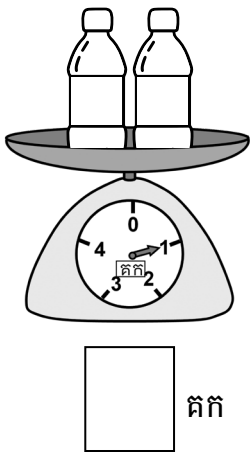
គួរចងចាំ



ចូរបំពេញចំនួនក្នុង រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។

មានទម្ងន់ ខ្នាត	មានទម្ងន់ ខ្នាត	មានទម្ងន់ ខ្នាត
---	---	---

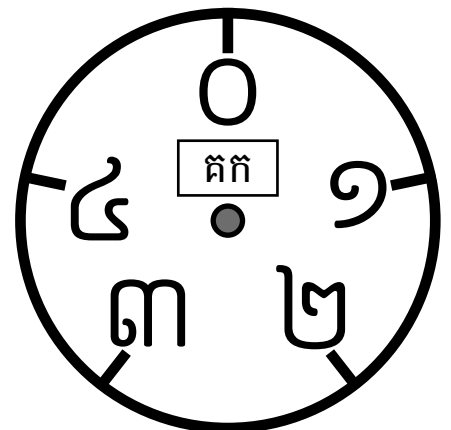
ចូរមើលជញ្ជីង និងសរសេរចំនួនក្នុង រួចផាត់ពណ៌រូបភាព។



ល្បែងប្រៀបធៀបទម្ងន់ ល្បែងពណ៌នារូបភាព (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊
ឬ កូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖

- ១) ទាំងអស់គ្នាត្រូវសម្រេចជ្រើសរើសវត្ថុណាមួយខាងក្រោម។
- ២) ប្តូរវត្ថុបង្វិលថាស។
- ៣) អ្នកដែលបង្វិលបានទម្ងន់ធ្ងន់ជាង ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
- ៤) អ្នកដែលបាន ៤ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



មេរៀនទី ១៤ ចំណុះ

ការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើវត្ថុជាក់ស្តែង

ត្រូវចងចាំ

ពេញ ៧ កែវ

ទទេ ៧ កែវ

មានចំណុះស្មើនឹង ៧ កែវ ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ១

ឧទាហរណ៍

មានចំណុះ ៤ កែវ

មានចំណុះ ៥ កែវ

មានចំណុះ ៦ កែវ

មានចំណុះ ៧ កែវ

មានចំណុះ ៨ កែវ

មានចំណុះ ៩ កែវ

ឧទាហរណ៍

មានចំណុះ ៤ កែវ

មានចំណុះ ៣ កែវ

មានចំណុះ ៥ កែវ

មានចំណុះ ៦ កែវ

មានចំណុះ ៧ កែវ

មានចំណុះ ៨ កែវ

ការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើពាក្យតិចជាង ឬច្រើនជាង

គូរចងចាំ

តិច



មានចំណុះ ៤ កែវ

ច្រើន



មានចំណុះ ៧ កែវ



មានចំណុះតិចជាង

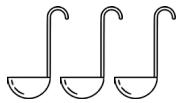


មានចំណុះច្រើនជាង



ឧទាហរណ៍

ក



ខ



មានចំណុះ ៣



មានចំណុះ ៤



ខ

ច្រើនជាង



ក



ក

តិចជាង



ខ

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង និង អក្សរ ក ឬ ខ ក្នុង ។

ក



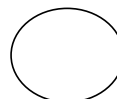
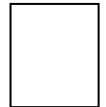
ខ



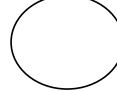
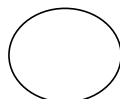
មានចំណុះ



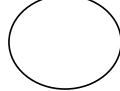
មានចំណុះ



ច្រើនជាង



តិចជាង



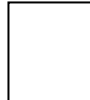
ក



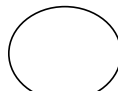
ខ



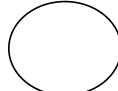
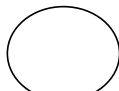
មានចំណុះ



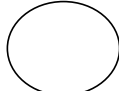
មានចំណុះ



ច្រើនជាង



តិចជាង



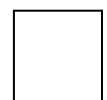
ក



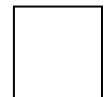
ខ



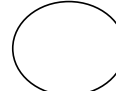
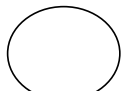
មានចំណុះ



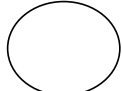
មានចំណុះ



ច្រើនជាង



តិចជាង

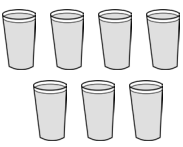


ការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើពាក្យតិចជាងគេ ឬច្រើនជាងគេ

គូរចងចាំ

ក  

ខ  

គ  

ក = ២ 

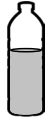
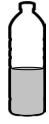
ខ = ៤ 

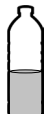
គ = ៧ 

ក  តិចជាងគេ 

ខ 

គ  ច្រើនជាងគេ 

ក  ខ  គ 

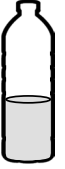
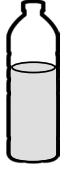
គ  ក  ខ 

តិចជាងគេ → ច្រើនជាងគេ

ខ  ក  គ 

ច្រើនជាងគេ → តិចជាងគេ

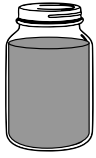
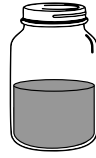
ឧទាហរណ៍

ក  ខ  គ 

ច្រើនជាងគេ គ ខ ក តិចជាងគេ

តិចជាងគេ ក ខ គ ច្រើនជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុង ១

ក  ខ  គ 

ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ

តិចជាងគេ ច្រើនជាងគេ

ក  ខ  គ 

តិចជាងគេ ច្រើនជាងគេ

ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ

ក  ខ  គ 

ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ

តិចជាងគេ ច្រើនជាងគេ

ក  ខ  គ 

ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ

តិចជាងគេ ច្រើនជាងគេ

ក  ខ  គ 

តិចជាងគេ ច្រើនជាងគេ

ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ

ហ្វឹកហាត់ការវាស់ចំណុះ

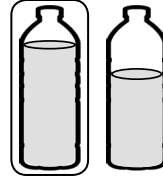
គូរចងចាំ



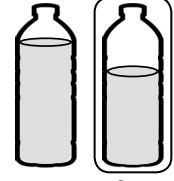
ពេញ



ទទេ



ច្រើន



តិច

ល្បែងពណ៌នារូបភាព (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊)

ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំម្នាក់ ៥គ្រាប់ (សម្រាប់ លេង ២នាក់)។ ●●●●●

វត្ថុចំណាំម្នាក់ ៣គ្រាប់ (សម្រាប់លេងពី ៣ ទៅ ៤នាក់) ○○○

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នា៖

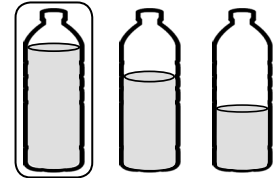
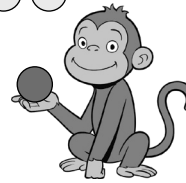
១) បង្វិលថាស។

២) និយាយអំពីរូបភាពនោះ (ឧ. ទទេ)។

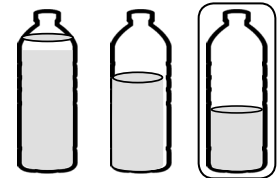
៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបភាពដែលត្រូវគ្នាជាមួយរូបភាពដែលបង្វិលបាន។

៤) ប្រសិនបើរូបភាពបានដាក់វត្ថុចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។

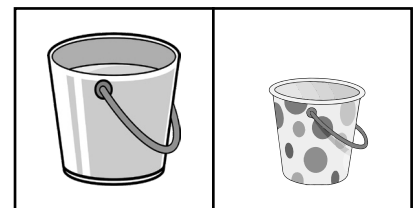
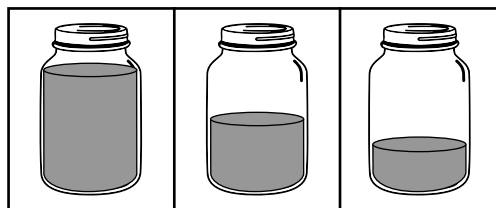
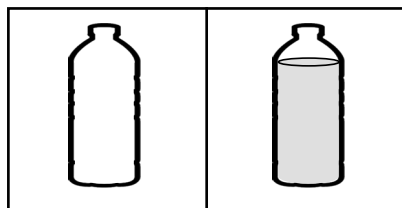
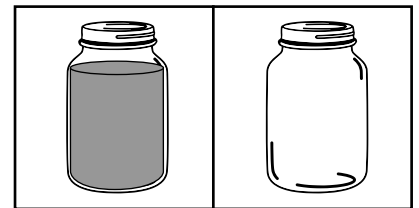
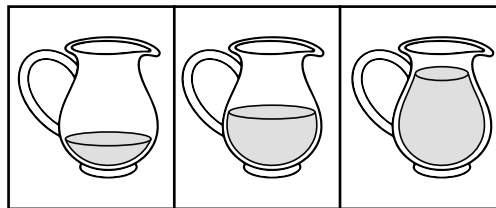
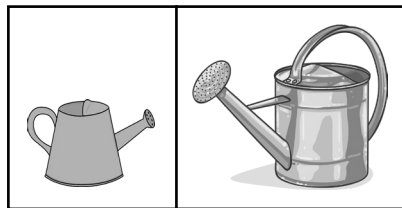
អ្នកណាដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំអស់មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



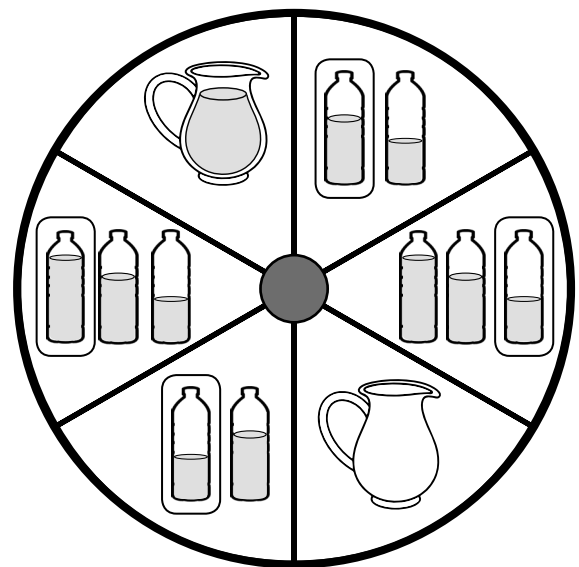
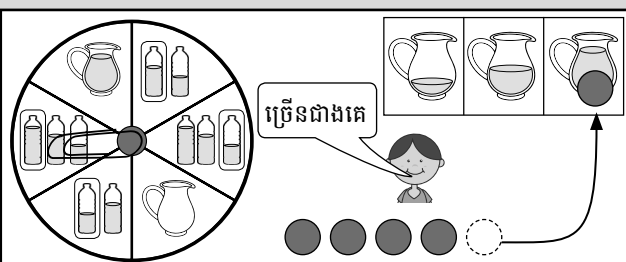
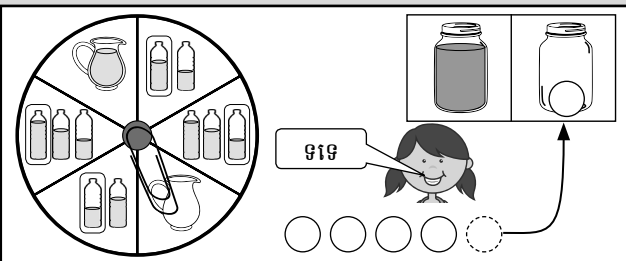
ច្រើនជាងគេ



តិចជាងគេ



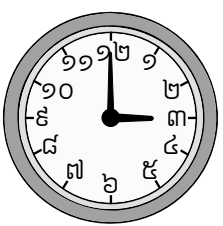
ឧទាហរណ៍



មេរៀនទី ១៥ **ពេលវេលា**

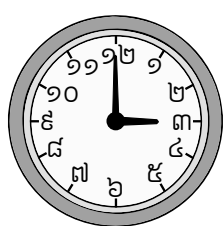
ការអានម៉ោង និងការប្រាប់ម៉ោងគត់

តួរចងចាំ



១២

ទ្រនិចនាទី
ចំលេខ ១២



៣

ទ្រនិចម៉ោង
ចំលេខ ៣

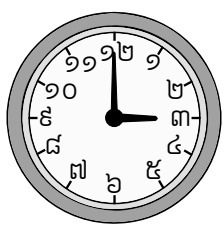
១២

៣

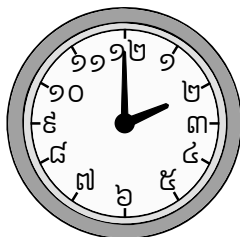
ម៉ោង ៣

ចូរបំពេញម៉ោងក្នុង ។

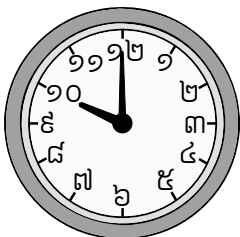
ឧទាហរណ៍



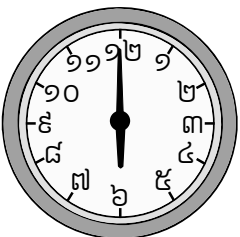
ម៉ោង



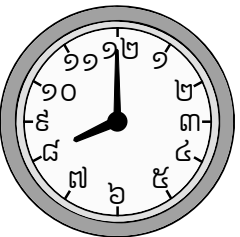
ម៉ោង



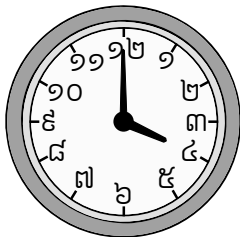
ម៉ោង



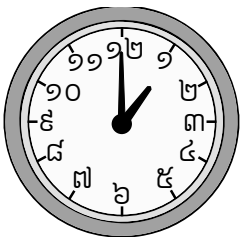
ម៉ោង



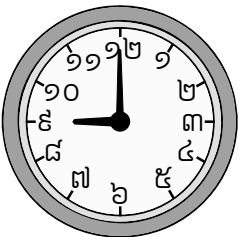
ម៉ោង



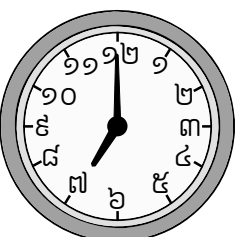
ម៉ោង



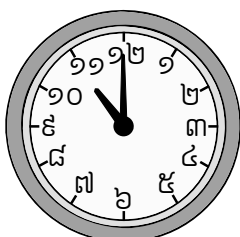
ម៉ោង



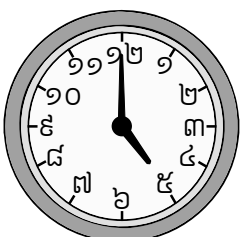
ម៉ោង



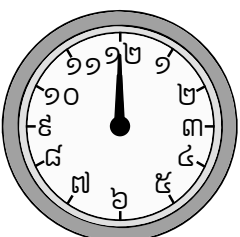
ម៉ោង



ម៉ោង



ម៉ោង



ម៉ោង

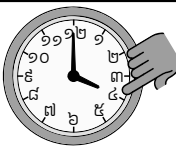
ល្បែង តើម៉ោងប៉ុន្មាន? (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊)
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នា

- ម្នាក់ចង្អុលនាឡិកាណាមួយ ហើយសួរថា “តើម៉ោងប៉ុន្មាន?”
- ម្នាក់ទៀតឆ្លើយថា ម៉ោង _____ ។



ឧទាហរណ៍

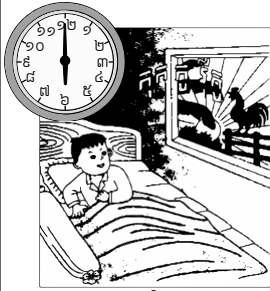


តើម៉ោងប៉ុន្មាន?

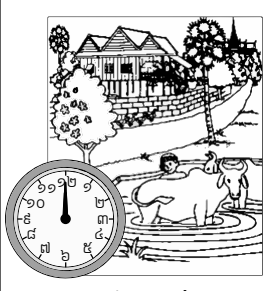
ម៉ោង ៤

ការប្រាប់ពេលវេលា

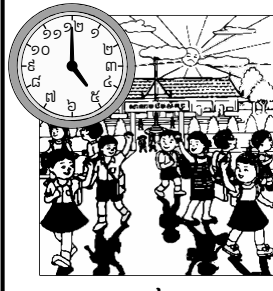
គួរចងចាំ



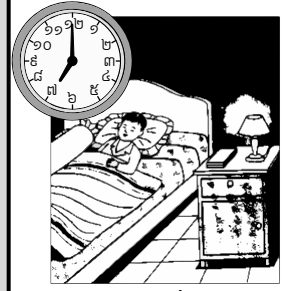
ព្រឹក



ថ្ងៃត្រង់



រសៀល



យប់

ល្បែងប្រាប់សកម្មភាពតាមពេលវេលា (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

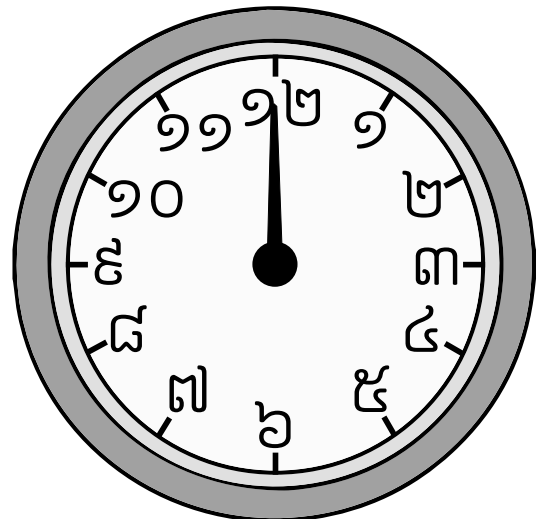
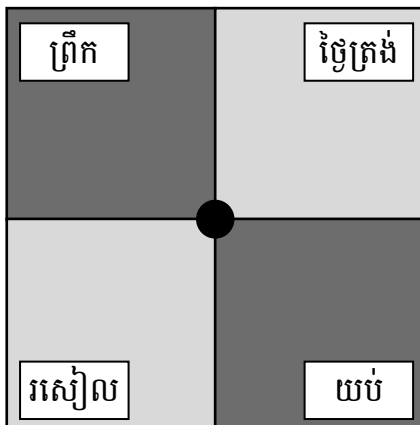
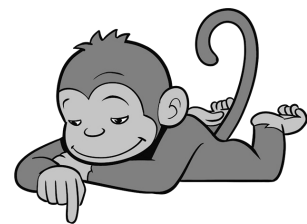
សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

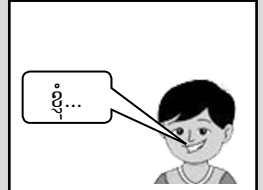
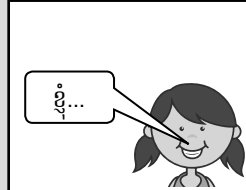
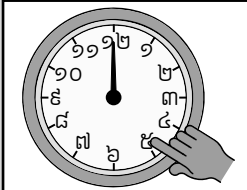
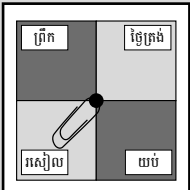
ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- ១) បង្វិលថាស។
- ២) និយាយលទ្ធផលដែលបង្វិលបាន (ព្រឹក ថ្ងៃត្រង់ រសៀល ឬយប់)។
- ៣) និយាយថា តើអ្នកកំពុងធ្វើអ្វីនៅពេល...(ព្រឹក ថ្ងៃត្រង់ រសៀល ឬយប់) ?

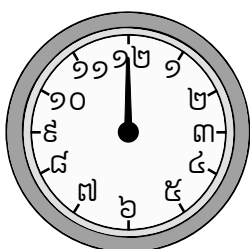
ទាំងអស់គ្នាប្រាប់អំពីសកម្មភាពមួយដែលពួកគេធ្វើនៅពេលនោះ។



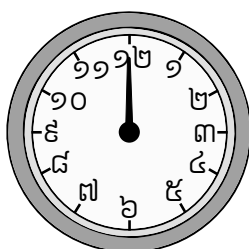
ឧទាហរណ៍



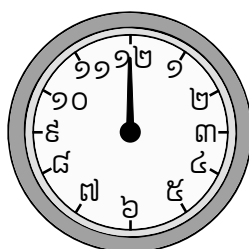
ចូរគូរទ្រនិចម៉ោងនៅលើនាឡិកាទៅតាមម៉ោងដែលប្រាប់ខាងក្រោម។



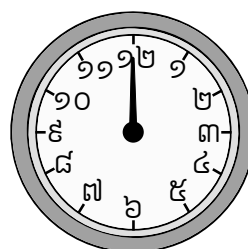
ម៉ោង ៦



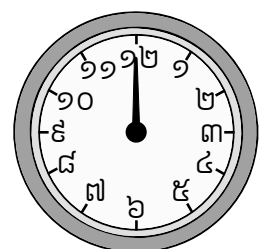
ម៉ោង ១១



ម៉ោង ៣



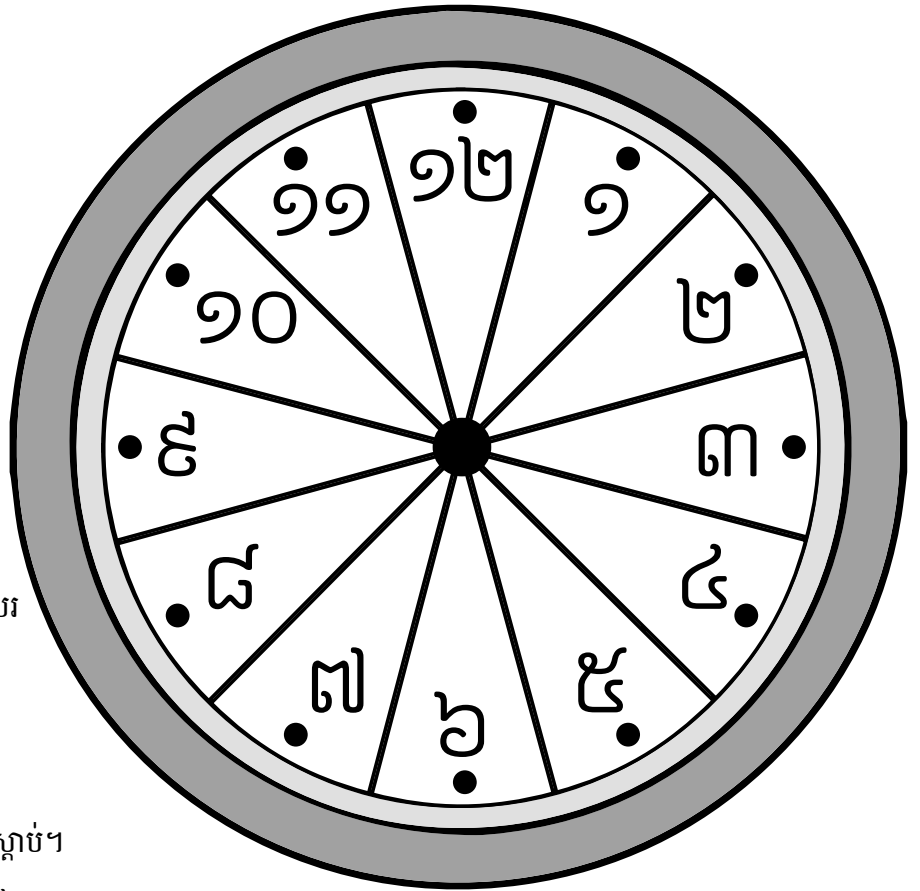
ម៉ោង ៨



ម៉ោង ២

ហ្វឹកហាត់ការប្រាប់ពេលវេលា

ល្បែងប្រាប់ម៉ោង (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។



សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសម្នាក់ ១សន្លឹក
របៀបលេង៖

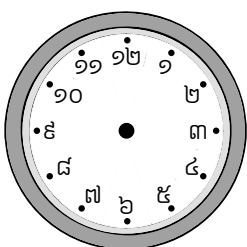
- ១) ទាំងអស់គ្នាជ្រើសរើសម៉ោងចំនួនបី រួចសរសេរនៅលើក្តារឆ្នួនរៀងខ្លួន (កុំឱ្យគេឃើញ)។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖
 - បង្វិលចាស់។
 - អានម៉ោងដែលបង្វិលបានឱ្យម្នាក់ទៀតស្តាប់។
 - ទាំងអស់គ្នាមើលម៉ោងនៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
 - ប្រសិនបើមាននៅលើក្តារឆ្នួន ឆ្គួតវាចេញ។

អ្នកដែលបានឆ្គួតម៉ោងទាំងបីនៅលើក្តារឆ្នួនមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

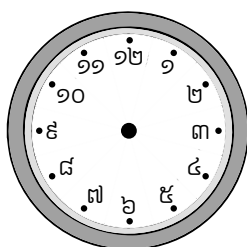
ឧទាហរណ៍

 ៦១៨ ៨៤២	 ៦១៨ ៨៤២	 ៦១៨ ៨៤២	 ៦១៨ ៨៤២
--	--	--	--

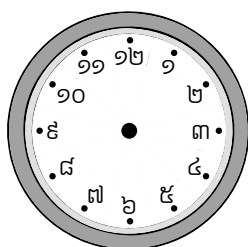
ចូរគូរទ្រនិចម៉ោងនៅលើនាឡិកាទៅតាមម៉ោងដែលប្រាប់ខាងក្រោម។



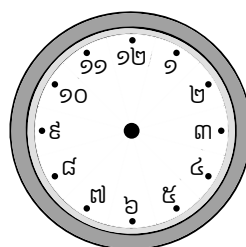
ម៉ោង ១



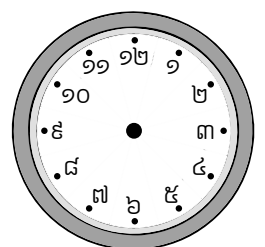
ម៉ោង ៩



ម៉ោង ៤



ម៉ោង ១២



ម៉ោង ១០

ហ្វឹកហាត់ការប្រាប់ឈ្មោះខែ និងឈ្មោះថ្ងៃ

គួរចងចាំ

អាទិត្យ

ចន្ទ

អង្គារ

ពុធ

ព្រហស្បតិ៍

សុក្រ

សៅរ៍

ខែមករា
១

ខែកុម្ភៈ
២

ខែមីនា
៣

ខែមេសា
៤

ខែឧសភា
៥

ខែមិថុនា
៦

ខែកក្កដា
៧

ខែសីហា
៨

ខែកញ្ញា
៩

ខែតុលា
១០

ខែវិច្ឆិកា
១១

ខែធ្នូ
១២

ចូរបំពេញលំដាប់ទីនៃខែក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

ខែមីនា ៣

ខែមករា

ខែសីហា

ខែវិច្ឆិកា

ខែមិថុនា

ខែតុលា

ខែមីនា

ខែធ្នូ

ខែឧសភា

ខែកុម្ភៈ

ខែមេសា

ខែកញ្ញា

ខែកក្កដា

ល្បែងប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊
ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នា

១) ល្បែងទី១៖ ម្នាក់និយាយទី ម្នាក់ទៀតនិយាយឈ្មោះថ្ងៃ។

២) ល្បែងទី២៖ ម្នាក់និយាយឈ្មោះថ្ងៃ ម្នាក់ទៀតនិយាយទី។

ឧទាហរណ៍

ល្បែងទី១

២៧ ថ្ងៃសុក្រ

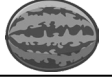
ល្បែងទី២

ថ្ងៃចន្ទ ២ ៩ ១៦ ២៣ ៣០

១	មករា					២០២៣
អាទិត្យ	ចន្ទ	អង្គារ	ពុធ	ព្រហ.	សុក្រ	សៅរ៍
១	២	៣	៤	៥	៦	៧
៨	៩	១០	១១	១២	១៣	១៤
១៥	១៦	១៧	១៨	១៩	២០	២១
២២	២៣	២៤	២៥	២៦	២៧	២៨
២៩	៣០	៣១				

មេរៀនទី ១៦ **ក្រាបូបភាព**

ការអាន និងការសង់ក្រាបូបភាពដោយប្រើផ្លែឈើ

ផ្លែឈើ	ចំនួនផ្លែឈើ									
										
										
										
										
	១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

តើមានផ្លែ  ចំនួនប៉ុន្មាន?

តើមានផ្លែ  ចំនួនប៉ុន្មាន?

តើមានផ្លែ  ចំនួនប៉ុន្មាន?

តើមានផ្លែ  ចំនួនប៉ុន្មាន?

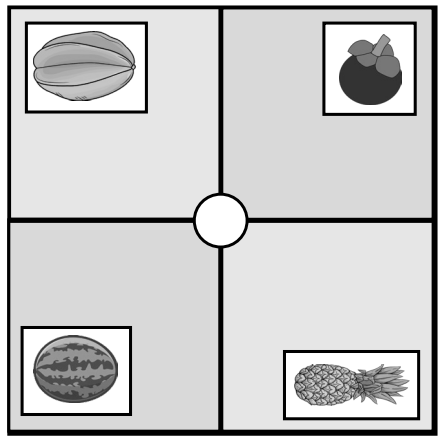
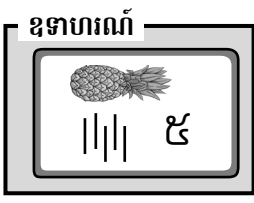
តើមានផ្លែ  តិចជាងផ្លែ  ចំនួនប៉ុន្មាន? - =

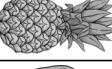
តើមានផ្លែ  និង  សរុបចំនួនប៉ុន្មាន? ○ ○

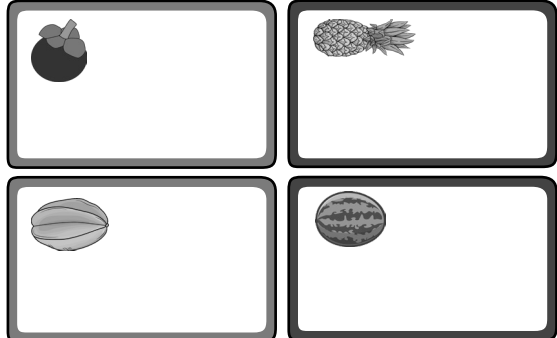
លេងស្វែងរកចំនួនផ្លែឈើ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ   ឬកូនលេងជាមួយគ្នា  ) ។

របៀបលេង៖

- ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសឱ្យបានគ្រប់ចំនួន ១៦ដង។
- ពេលបង្វិលម្តងៗ ត្រូវគូសតូចចំណាំមួយនៅលើក្តារឆ្នួន ខាងក្រោមដែលមានរូបត្រូវគ្នាជាមួយរូបផ្លែឈើដែលបង្វិលបាន។
- ពិភាក្សាគ្នាដើម្បីសង់ក្រាបូបភាពដោយផ្គត់ផ្គង់ព័ត៌មាន ក្នុងតារាងតាមលទ្ធផលដែលបង្វិលបាន។



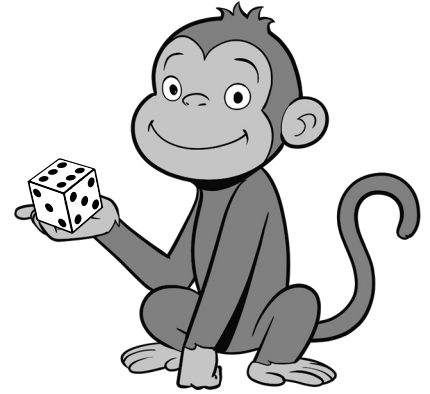
ផ្លែឈើ	ចំនួនផ្លែឈើ						
							
							
							
							
	១	២	៣	៤	៥	៦	៧



ការអាន និងការសង់ក្រាបរូបភាពដោយប្រើគ្រាប់ឡកឡាក់

ក្រាបខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលនៃស្វាបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ចំនួន ២០ដង។ ចូរមើលក្រាបរួចបំពេញក្នុង ។

៦						
៥						
៤						
៣						
២						
១						
						



តើ  ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើ  ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើ  ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើ  ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញច្រើនជាងគេ ?

តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញតិចជាងគេ ?

តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញស្មើគ្នា ? គួរគ្រាប់ឡកឡាក់ដែលមានចំនួនស្មើគ្នា។

ល្បែងស្វែងរកលេខដែលឈ្នះ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ   ឬកូនលេងជាមួយគ្នា  ) ។

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ឱ្យបាន ២០ដង។
- ២) កត់ត្រាលទ្ធផលដែលបោះបាននៅលើក្តារឆ្លូនខាងក្រោម។
- ៣) សង់ក្រាបរូបភាព រួចផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល។



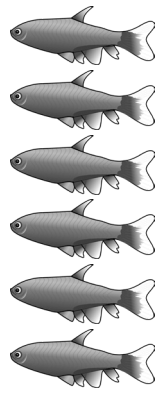
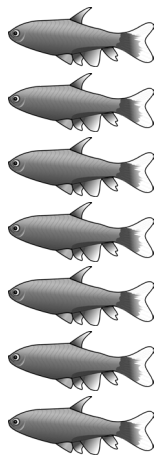
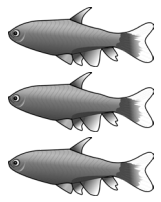
	
	
	

៦						
៥						
៤						
៣						
២						
១						
						

ការអាន និងការសង់ក្រាបដោយប្រើរូបភាព

សុខា ធីតា និងវាសនា បានទៅស្ទូចត្រី។
 ចូរមើលក្រាប និងបំពេញចំនួនក្នុង ។



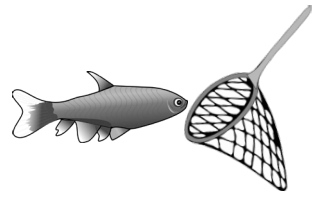
		
សុខា	ធីតា	វាសនា

តើសុខាស្ទូចត្រីបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?		តើធីតាស្ទូចត្រីបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?	
តើវាសនាស្ទូចត្រីបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?		តើនរណាស្ទូចត្រីបានច្រើនជាងគេ ?	
តើអ្នកទាំងបីស្ទូចត្រីបានទាំងអស់ចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?			
តើធីតាស្ទូចត្រីបានច្រើនជាងវាសនាចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?			

ល្បែងសង់ក្រាបរូបភាព (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬកូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់
របៀបលេង៖

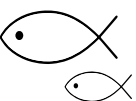
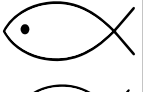
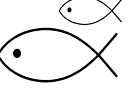
- ឧបមាថាទាំងអស់គ្នាបានទៅស្ទូចត្រីកាលពីថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃអង្គារ និងថ្ងៃសៅរ៍៖
- ម្នាក់ៗត្រូវបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន ៣ដង ដែលការបោះម្តងៗគឺតាងឱ្យចំនួនត្រីក្នុង ១ថ្ងៃ។
 - យកចម្លើយទៅសង់ក្រាបរូបភាពក្នុងតារាងខាងក្រោម។
 - ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។



សម្គាល់៖ បើលេងម្នាក់ឯង ត្រូវបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន ៦ដង
 ដើម្បីបង្ហាញចំនួនត្រីដែលស្ទូចបានក្នុងថ្ងៃនីមួយៗ។

ថ្ងៃអាទិត្យ		ថ្ងៃអង្គារ		ថ្ងៃសៅរ៍	
					

ឧទាហរណ៍

ថ្ងៃអាទិត្យ	
	
	
	
	
	

ហ្វឹកហាត់ការអាន និងការសង់ក្រាបដោយប្រើរូបភាព

ក្រាបខាងក្រោមនេះបង្ហាញពីចំនួនសិស្សចូលចិត្តសត្វនៅក្នុងសួនសត្វមួយ។ ចូរមើលក្រាប រួចបំពេញចំនួនក្នុង ។

	X	X	X	X	X	X	X		
	X	X	X	X					
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩

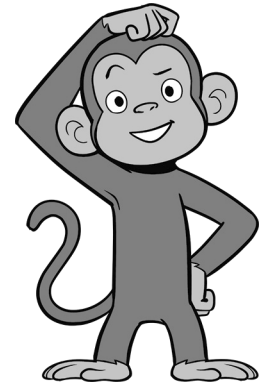
តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់?

តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់?

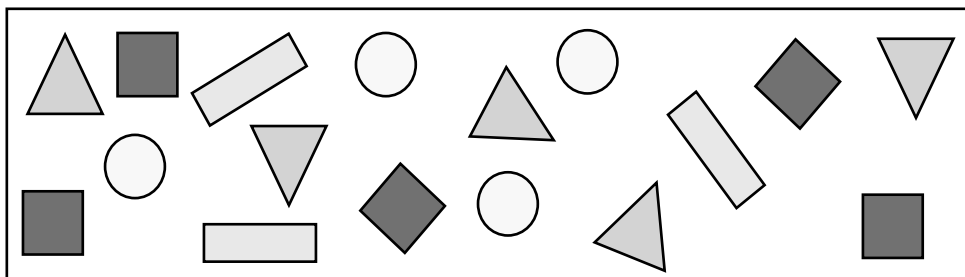
តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់?

តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  និង  ទាំងអស់មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់?

តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  ច្រើនជាងសិស្សដែលចូលចិត្ត  ចំនួនប៉ុន្មាននាក់?



ចូររាប់រូបធរណីមាត្រខាងក្រោម រួចបំពេញចំនួនក្នុង បន្ទាប់មកសង់ក្រាបរូបភាពដើម្បីបង្ហាញចំនួនរូបភាពទាំងនោះ។



ឧទាហរណ៍						
	✓	✓				
	✓					
	✓	✓	✓			
	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	១	២	៣	៤	៥	៦

តើមាន  ចំនួនប៉ុន្មាន?

តើមាន  ចំនួនប៉ុន្មាន?

តើមាន  ចំនួនប៉ុន្មាន?

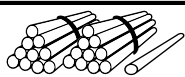
តើមាន  ចំនួនប៉ុន្មាន?

មេរៀនទី ១៧

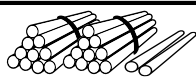
ចំនួននិងតម្លៃលេខតាមខ្ទង់

ការរាប់ ការអាន និងការសរសេរចំនួនពី ២១ ដល់ ៣០

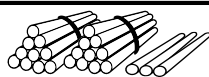
តួរចងចាំ



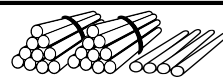
២១ ម្ភៃមួយ



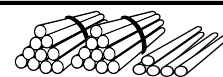
២២ ម្ភៃពីរ



២៣ ម្ភៃបី



២៤ ម្ភៃបួន



២៥ ម្ភៃប្រាំ



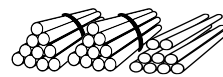
២៦ ម្ភៃប្រាំមួយ



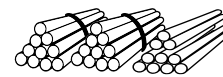
២៧ ម្ភៃប្រាំពីរ



២៨ ម្ភៃប្រាំបី



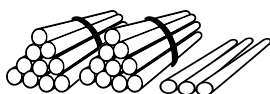
២៩ ម្ភៃប្រាំបួន



៣០ សាមសិប

ចូររាប់រូប រួចសរសេរចំនួនក្នុង និងសរសេរពាក្យក្នុង _____ ។

ឧទាហរណ៍



២៣

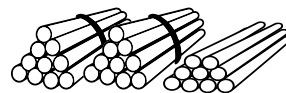
ម្ភៃបី

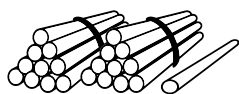


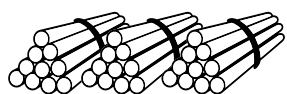


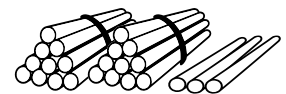


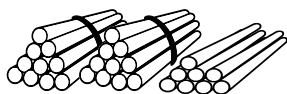


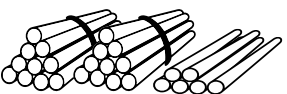


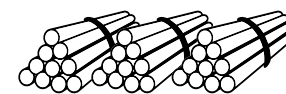






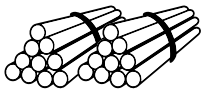




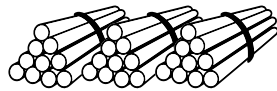


ការរាប់ ការអាន និងការសរសេរចំនួនពី ៣១ ដល់ ៤០

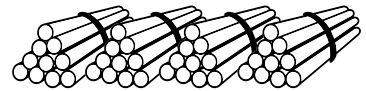
តួចងចាំ



២០ ម៉ែ
២ដប់ = ២០



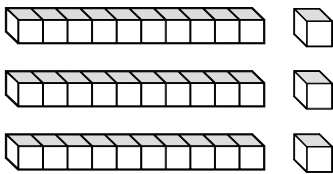
៣០ សាមសិប
៣ដប់ = ៣០



៤០ សែសិប
៤ដប់ = ៤០

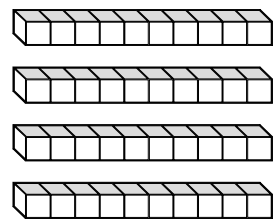
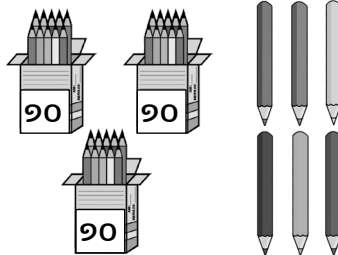
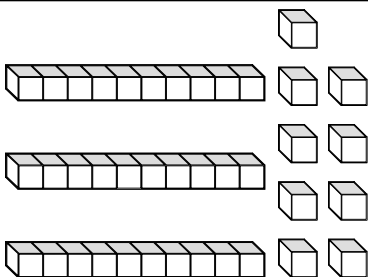
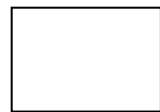
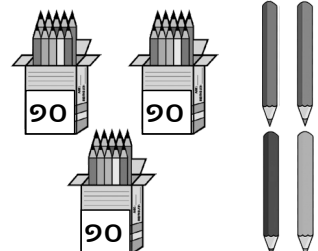
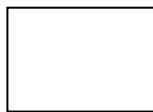
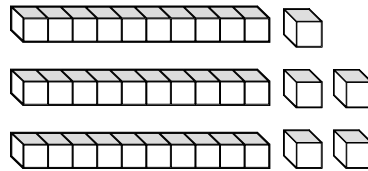
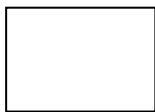
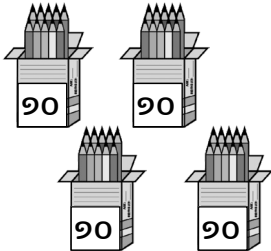
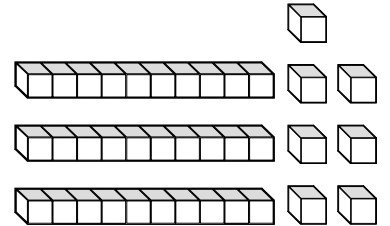
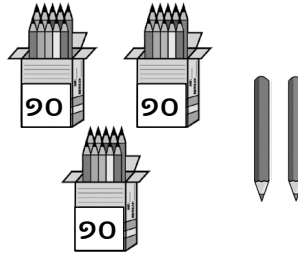
ចូររាប់រូប រួចសរសេរចំនួនក្នុង និងពាក្យក្នុង _____ ។

ឧទាហរណ៍



៣៣

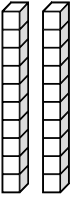
សាមសិបបី

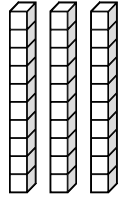


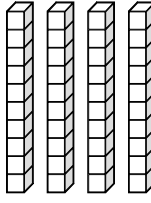
ការរាប់ ការអាន និងការសរសេរចំនួនពី ១០ ដល់ ១០០

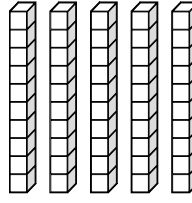
គូរចងចាំ

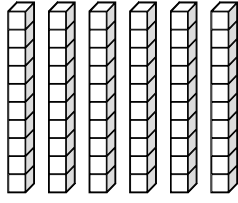

១០
ដប់

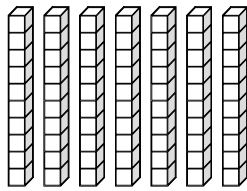

២០
ម្ភៃ

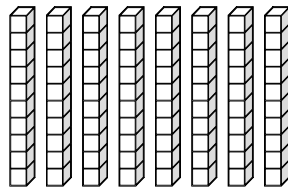

៣០
សាមសិប

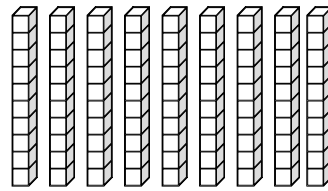

៤០
សែសិប

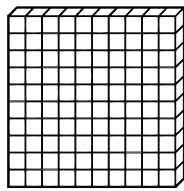

៥០
ហាសិប


៦០
ហុកសិប


៧០
ចិតសិប


៨០
ប៉ែតសិប


៩០
កៅសិប

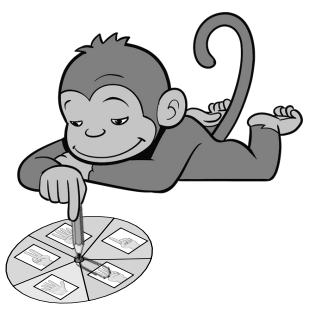

១០០
មួយរយ

ល្បែងស្វែងរកចំនួន (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬ កូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួនឬក្រដាស និងតារាងចំនួនពី ១ ដល់ ១០០ នៅទំព័របន្ទាប់

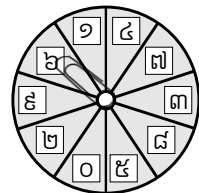
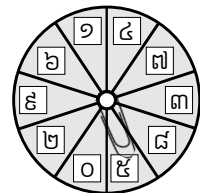
របៀបលេង៖ ប្រើថាសបង្វិល និងតារាងចំនួននៅទំព័របន្ទាប់។

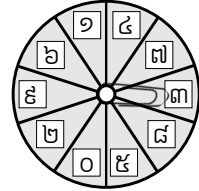
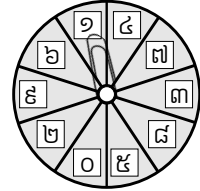
- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ពីរដង។
- ២) សរសេរចំនួនទាំងពីរដែលបង្វិលបាននៅលើក្តារឆ្នួនដោយដាក់ចំនួនធំនៅខាងឆ្វេង។
- ៣) ទាំងពីរនាក់អានចំនួនរបស់ខ្លួនឱ្យឮៗ និងស្វែងរកចំនួននោះនៅក្នុងតារាងដែលមាននៅក្នុងទំព័របន្ទាប់។
- ៤) អ្នកណាដែលបង្វិលបានចំនួនធំជាងគេ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
- ៥) អ្នកដែលទទួលបាន ៤ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ឧទាហរណ៍



១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០
១១	១២	១៣	១៤	១៥	១៦	១៧	១៨	១៩	២០
២១	២២	២៣	២៤	២៥	២៦	២៧	២៨	២៩	៣០
៣១	៣២	៣៣	៣៤	៣៥	៣៦	៣៧	៣៨	៣៩	៤០
៤១	៤២	៤៣	៤៤	៤៥	៤៦	៤៧	៤៨	៤៩	៥០
៥១	៥២	៥៣	៥៤	៥៥	៥៦	៥៧	៥៨	៥៩	៦០
៦១	៦២	៦៣	៦៤	៦៥	៦៦	៦៧	៦៨	៦៩	៧០
៧១	៧២	៧៣	៧៤	៧៥	៧៦	៧៧	៧៨	៧៩	៨០
៨១	៨២	៨៣	៨៤	៨៥	៨៦	៨៧	៨៨	៨៩	៩០
៩១	៩២	៩៣	៩៤	៩៥	៩៦	៩៧	៩៨	៩៩	១០០


១៣

>

៥១

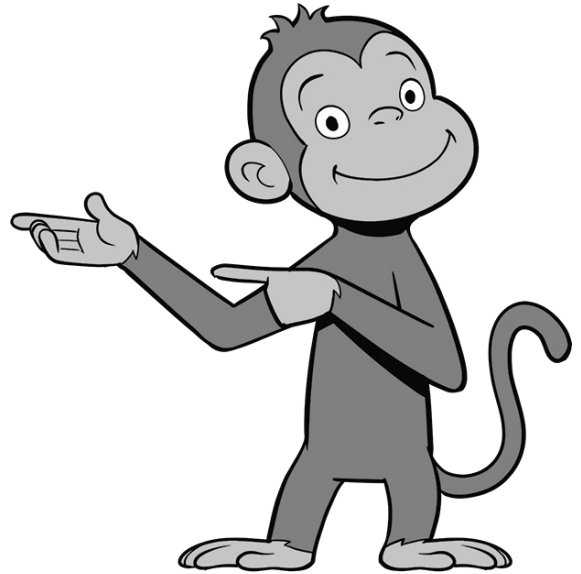
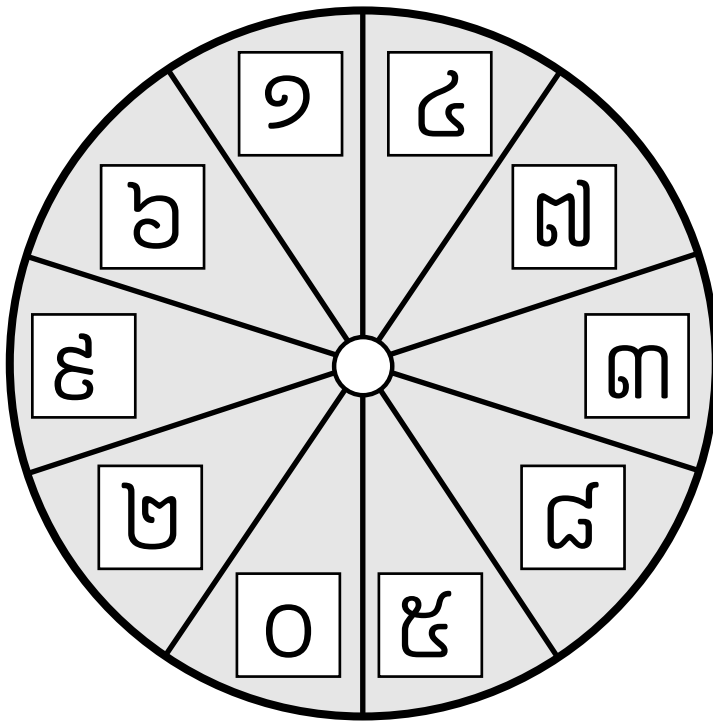
សកម្មភាពបន្ថែម៖ លេងល្បែងដូចគ្នាខាងលើដែរ ប៉ុន្តែប្រើចំនួនតូចនៅខាងឆ្វេងវិញ ហើយអ្នកដែលបង្វិលបានចំនួនតូចជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍បន្ថែម

៣៦

>

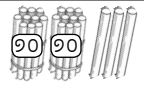
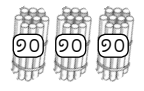

១៥

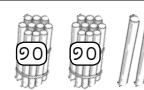


១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០
១១	១២	១៣	១៤	១៥	១៦	១៧	១៨	១៩	២០
២១	២២	២៣	២៤	២៥	២៦	២៧	២៨	២៩	៣០
៣១	៣២	៣៣	៣៤	៣៥	៣៦	៣៧	៣៨	៣៩	៤០
៤១	៤២	៤៣	៤៤	៤៥	៤៦	៤៧	៤៨	៤៩	៥០
៥១	៥២	៥៣	៥៤	៥៥	៥៦	៥៧	៥៨	៥៩	៦០
៦១	៦២	៦៣	៦៤	៦៥	៦៦	៦៧	៦៨	៦៩	៧០
៧១	៧២	៧៣	៧៤	៧៥	៧៦	៧៧	៧៨	៧៩	៨០
៨១	៨២	៨៣	៨៤	៨៥	៨៦	៨៧	៨៨	៨៩	៩០
៩១	៩២	៩៣	៩៤	៩៥	៩៦	៩៧	៩៨	៩៩	១០០

ការប្រៀបធៀបចំនួនមានលេខ ២ខ្ទង់ដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ =

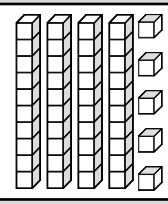
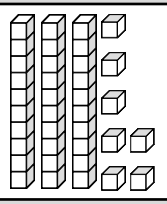
តួរចងចាំ

 ២៣ តិចជាង ៣០
 ២៣ < ៣០
 ៣០ ច្រើនជាង ២៣
 ៣០ > ២៣

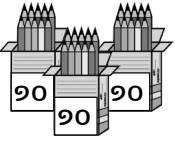
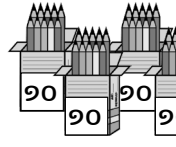
 ២៥ ស្មើ ២៥
 ២៥ = ២៥

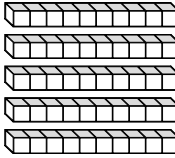
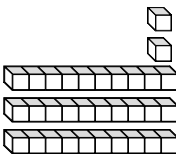
ចូរបំពេញសញ្ញា < > ឬ = នៅក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

 ៤៥
 ៣៧
 ៤៥ > ៣៧
 ៣៧ < ៤៥



 ៣៣
 ៤០
 ៣៣ < ៤០
 ៤០ > ៣៣

 ៥៦
 ៣៧
 ៥៦ > ៣៧
 ៣៧ < ៥៦

- ៨០ ☐ ៤០
- ៥៩ ☐ ៦៣
- ៤១ ☐ ៧១
- ៣៨ ☐ ៣៨
- ២៥ ☐ ១៩
- ៧៤ ☐ ៤៧
- ៩៩ ☐ ៩៩

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

៧៣ < ៧៤
 គ្រប់ចំនួនដែលតូចជាង ៧៤
 សុទ្ធតែត្រឹមត្រូវទាំងអស់។

> ៥១

> ២៧

< ៧៤

> ៤៧

< ៦៣

> ៨០

< ១៩

> ៣២

< ៩៥

> ២៦

ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយដោយប្រើតារាងចំនួននៅទំព័រ២២។

ហ្វឹកហាត់ការតម្រៀបចំនួនពី ០ ដល់ ១០០

ចូររាប់បន្ថែមម្តង ១០ រួចបំពេញចំនួនក្នុង ។

១០	→		→		→	៤០	→		→	
៥០	→		→	៧០	→		→		→	

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង _____ ដោយសរសេរតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ។

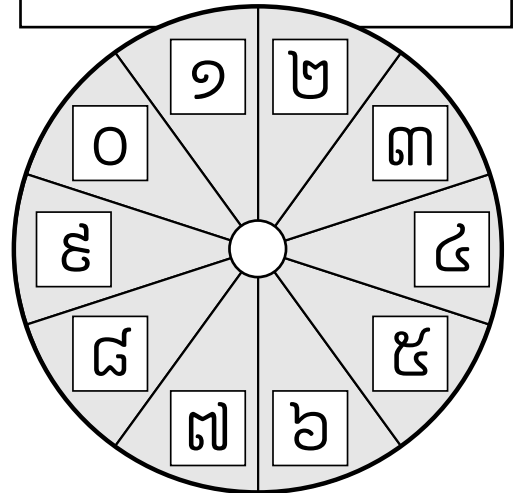
ឧទាហរណ៍

ល្បែងតម្រៀបចំនួន (លេងម្នាក់ឯង 😊)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

- ១) បង្វិលថាសពីរដង។
- ២) សរសេរចំនួនដែលបង្វិលបានជាលេខ ២ខ្ទង់នៅលើរូបគ្រួសារឆ្នួនខាងក្រោម។
បន្តបង្វិលថាសរហូតទទួលបានលេខ ២ខ្ទង់ចំនួន ៤ដង។
- ៣) តម្រៀបគ្រួសារឆ្នួនតាមលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ។



ឧទាហរណ៍

២១	៨៥	៧២	៤៩	២១	៤៩	៧២	៨៥
----	----	----	----	----	----	----	----

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

ហ្វឹកហាត់តម្លៃលេខតាមខ្ទង់នៃចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់

គូរចងចាំ

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

ដប់	រយ
៣	៤

៣

 ដប់

៤

 រយ

ដប់	រយ

ដប់
 រយ

ដប់	រយ

ដប់
 រយ

ដប់	រយ

ដប់
 រយ

ដប់	រយ

ដប់
 រយ

ដប់	រយ

ដប់
 រយ

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

១០

←

៣

→

១៣

១៣

៤០

←

៧

៦០

←

៦

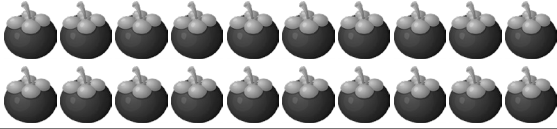
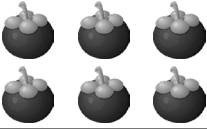
២០

←

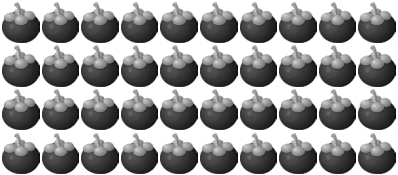
៤

ហ្វឹកហាត់ខ្ទង់ដប់ និងខ្ទង់រយ

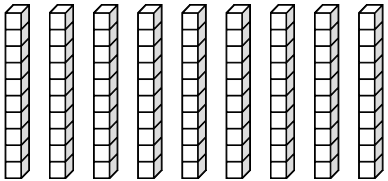
ឧទាហរណ៍

ដប់	រយ	
		$20 + 6 = 26$
២	៦	

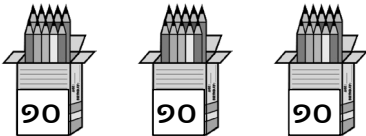
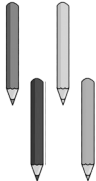
ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ។

ដប់	រយ
	

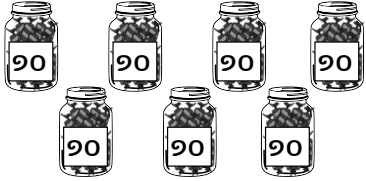
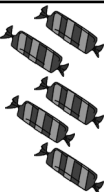
$$\square + \square = \square$$

ដប់	រយ
	

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

ដប់	រយ
	

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

ដប់	រយ
	

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

ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូក។

ដប់	រយ
៥	០
+	៨

ដប់	រយ
៨	០
+	២

ដប់	រយ
៤	០
+	០

ដប់	រយ
១	០
+	៧

ដប់	រយ
៩	០
+	៩

មេរៀនទី ១៨ រូបិយវត្ថុ

ការប្រើប្រាស់ក្រដាសប្រាក់ ១០០៛

ចូរផ្គូផ្គងតម្លៃទំនិញជាមួយក្រដាសប្រាក់។

ល្បែងដើរទិញទំនិញ (កូនម្នាក់លេងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬគ្រូ 😊😊 ឬ កូនលេងជាមួយគ្នា 😊😊)។

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ 🎲 និងវត្ថុចំណាំម្នាក់ ៣គ្រាប់ ○○○ ●●●

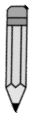
របៀបលេង៖

- ម្នាក់ៗត្រូវជ្រើសរើសទំនិញដែលត្រូវទិញចំនួន ៣មុខ រួចដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើទំនិញនីមួយៗ។
- ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡកឡាក់។ ចំនួនដែលបង្ហាញនៅលើគ្រាប់ឡកឡាក់គឺតំណាងឱ្យចំនួនប្រាក់ដែលបានចំណាយ (🎲 = ៥០០៛)។
- ដកវត្ថុចំណាំចេញពីទំនិញដែលមានតម្លៃត្រូវគ្នានឹងចំនួនប្រាក់។ ប្រសិនបើចំនួននោះបានដកវត្ថុចំណាំចេញរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។ អ្នកដែលទិញបានទំនិញទាំងបីមុខ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍

ការប្រើប្រាស់ក្រដាសប្រាក់ ៥០៛ និង ១០០៛

គូរចងចាំ

នារីទិញ  ២០០៛ និង  ៤០០៛។
 $200\text{៛} + 400\text{៛} = 600\text{៛}$
 នារីចំណាយអស់ ៦០០៛

បូណាទិញ  ៣០០៛ និង  ១០០៛។
 $300\text{៛} + 100\text{៛} = 400\text{៛}$
 បូណាចំណាយអស់ ៤០០៛

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ដោយប្រើតារាងតម្លៃនៅខាងស្តាំ។

ឧទាហរណ៍

សុភាទិញ  និង 
 $200\text{៛} + 300\text{៛} = 500\text{៛}$
 សុភាចំណាយអស់ ៥០០៛

តារាងតម្លៃ

			
២០០៛	១០០៛	៣០០៛	៤០០៛
			
២០០៛	៨០០៛	១០០៛	៣០០៛

ធីតាទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 ធីតាចំណាយអស់ ៛

ពិសិដ្ឋទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 ពិសិដ្ឋចំណាយអស់ ៛

លីដាទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 លីដាចំណាយអស់ ៛

ពុទ្ធាទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 ពុទ្ធាចំណាយអស់ ៛

គឹមទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 គឹមចំណាយអស់ ៛

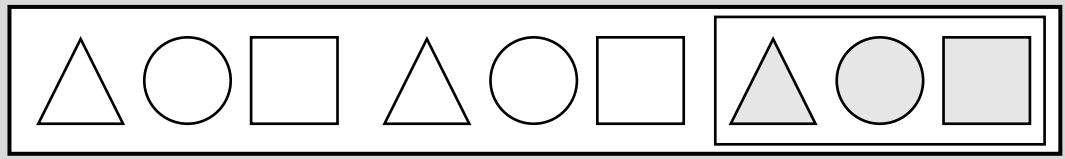
ភ៉មីទិញ  និង 

៛ + ៛ = ៛
 ភ៉មីចំណាយអស់ ៛

មេរៀនទី ១៩ **លំនាំគំរូ**

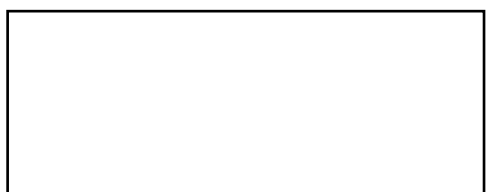
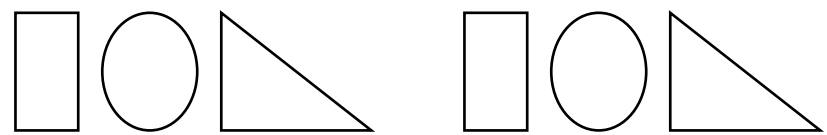
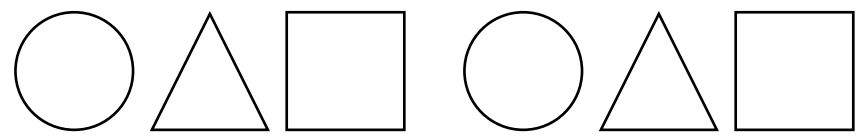
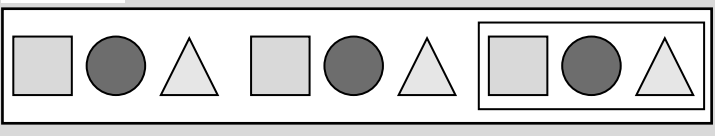
លំនាំគំរូតាមរូប

គូរចងចាំ



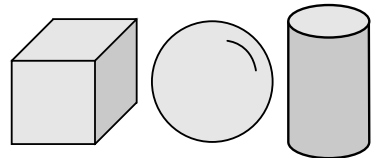
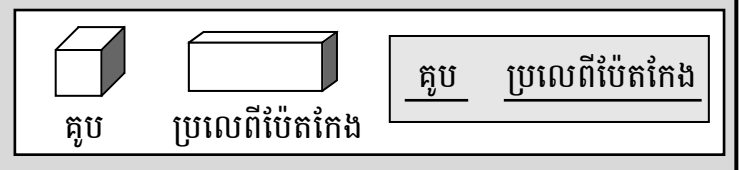
ចូរបំពេញលំនាំគំរូតាមរូបក្នុង រួចផាត់ពណ៌។

ឧទាហរណ៍

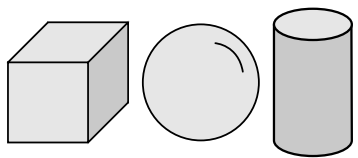


ចូរបំពេញលំនាំគំរូដោយសរសេរជាពាក្យ _____។

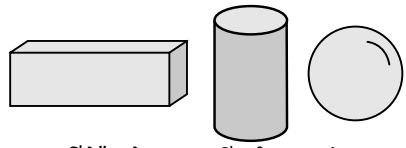
ឧទាហរណ៍



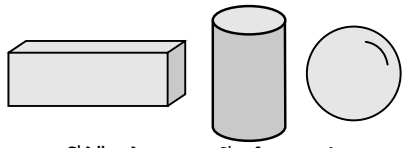
គូប ស្វែរ ស៊ីឡាំង



គូប ស្វែរ ស៊ីឡាំង

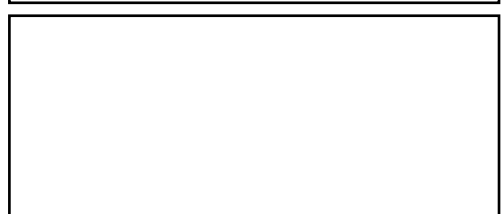
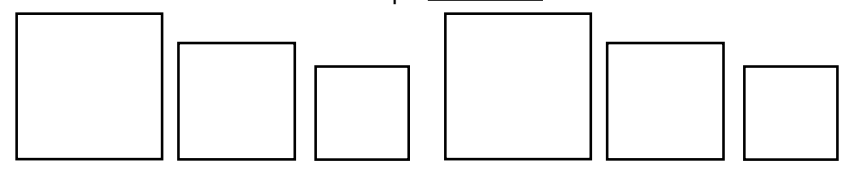


ប្រលេពីប៉ែតកែង ស៊ីឡាំង ស្វែរ



ប្រលេពីប៉ែតកែង ស៊ីឡាំង ស្វែរ

ចូរមើលរូបរាង និងទំហំ រួចគូរលំនាំគំរូក្នុង ។



លំនាំតាមលេខ និងតាមរូប

ចូរបំពេញលំនាំតាមលេខនៅក្នុង ។

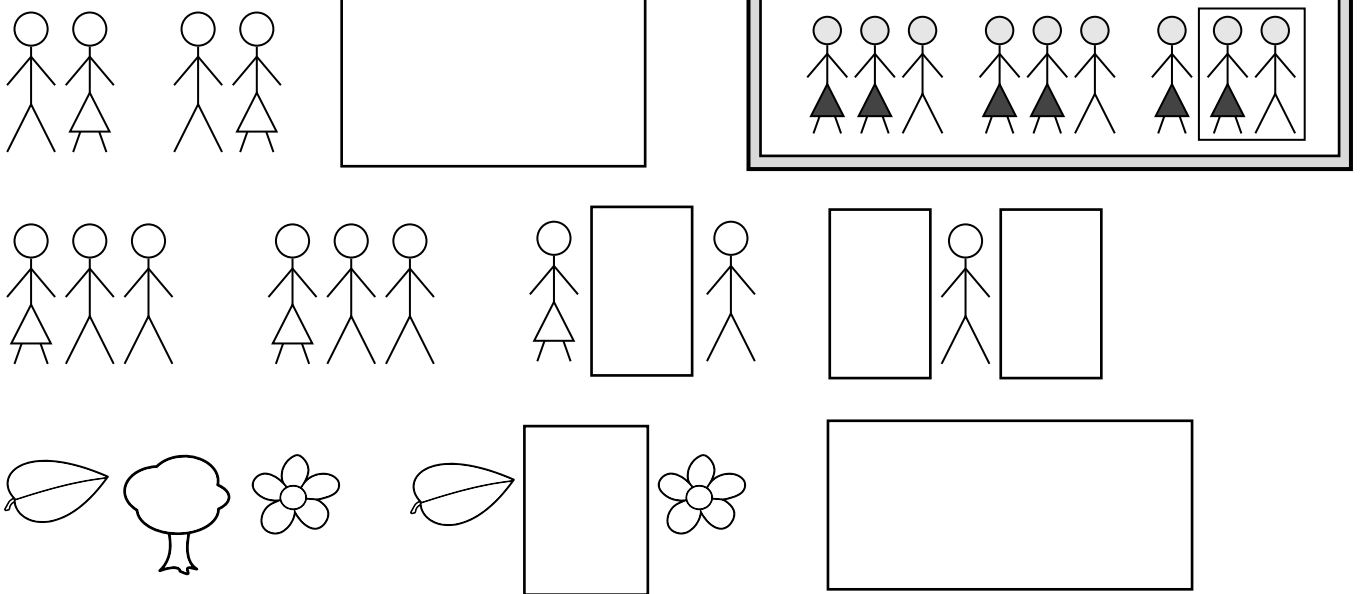
ឧទាហរណ៍

២ ៣ ៤ ២ ៣ ៤ ២ ៣ ៤ ២ ៣ ៤

១២៣ ១២៣ ១
 ៤៤៦ ៤៤៦ ៤ ៦ ៤

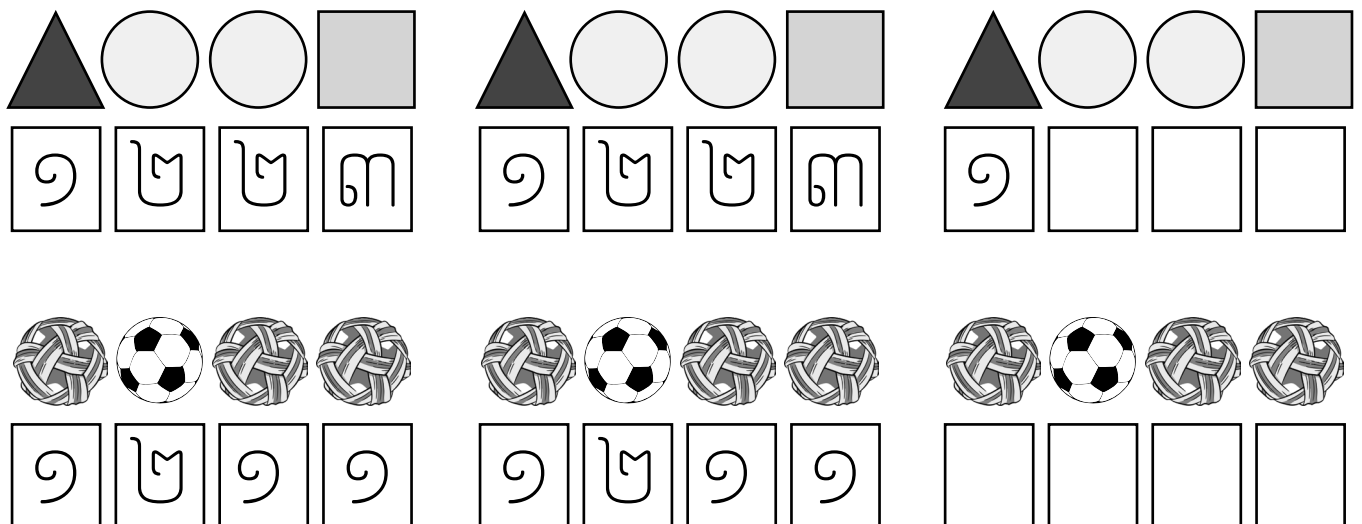
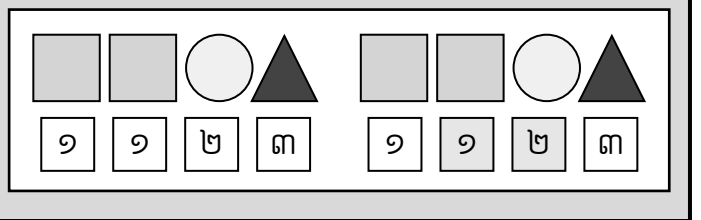
ចូរលំនាំតាមរូបនៅក្នុង ។

ឧទាហរណ៍



ចូរមើលលំនាំតាមរូបចំពេញលេខក្នុង ។

ឧទាហរណ៍



ហ្មឹកហ្មាត់កាព្យាបាលខ្លួនដែលមានរយៈទទឹង ១ម៉ែត្រក្នុងការប្រឡង ១០

ចូរបំពេញនូវខ្ទង់ ។

ប + ជ


 +  = 

 +  = 

ជ + ជ


 +  = 

 +  = 

ខ + ជ


 +  = 

 +  = 

ព + ជ


 +  = 

 +  = 

ផ + ផ


 +  = 

 +  = 

ហ្វុំបញ្ចាត់ការប្រើប្រាស់ផ្ទៃខ្ទង់ ២០

ក) ១២ + ៧ = ២៩

ខ) ១៥ + ៥ = ២០

គ) ១៤ + ៤ = ១៨

ឃ) ១២ + ១០ = ២២

ង) ៩ + ១១ = ២០

ច) ១៦ + ៤ = ២០

ឆ) ៨ + ៥ = ១៣

ប) ១៥ + ៧ = ២២

ព) ១៣ + ៦ = ១៩

៣) ៣ + ១៧ = ២០

២៣

ប្រកាសព័ត៌មានស្តីពីការប្រកួតប្រជែង

ចូរប្រកាសពីលទ្ធផលដែលស្ថិតនៅក្នុងប្រព័ន្ធគណិត រួមសរសេរលេខប្រកួតប្រជែងលើតារាងខាងក្រោម៖

ឧទាហរណ៍៖

៧ ៩ ១៦

២០

៩

២០

១៤

១៣

៤

៧

៩

១៣

១៣

១៧

៦

១៨

ចូរប្រើប្រាស់លេខដែលបានប្រកាស ដោយសរសេរលេខប្រកួតប្រជែងលើប្រព័ន្ធគណិតខាងក្រោម៖

+	៣	៦	៥	៨	២	៤	៩
៧	១០	១៣	១២	១៥	៩	១១	១៦
៤	៧	១០	៩	១២	៦	៨	១៣
៨	១១	១៤	១៣	១៦	១០	១២	១៧
៥	៨	១១	១០	១៣	៧	៩	១៤

ចូរសរសេរលេខដែលបានប្រកាស លើប្រព័ន្ធគណិតខាងក្រោម៖

១៨

២០

១៤

ការបូកចូលនៃសាខាខេម ២ខ្ទង់ និង ១ខ្ទង់ ជាមួយការប្រែប្រួល

ខ្សែអាណា



១២

+

៣

=

១៥



១៤

+

៥

=

១៩



១០

+

៣

=

១៣



១៦

+

៤

=

២០



១១

+

៣

=

១៤



១៣

+

៥

=

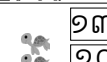
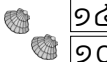
១៨

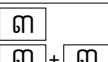
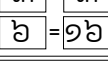
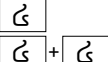
២៥

ការប្រកួត បំណុលដោយសំណុំរាប់ ១០

ត្រូវរកសំណុំរាប់ដូចខាងលើ រួចបញ្ចូលដូចខាងក្រោម៖

	$១៣ + ៣$
	$១០ + ៣ + ៣$
	$១០ + ៦ = ១៦$

	$១៤ + ៤$
	$១០ + ៤ + ៤$
	$១០ + ៨ = ១៨$

	$១២ + ៥$
	$១០ + ២ + ៥$
	$១០ + ៧ = ១៧$

[illegible]

တွက်ကဏ္ဍ ဗဟိုတွင်ပါဝင်သောပစ္စည်း

အမှတ်ကဏ္ဍ



$\text{၆} - \text{၄} = \text{၂}$



$\text{၆} - \text{၂} = \text{၄}$



$\text{၇} - \text{၁} = \text{၆}$



$\text{၁၀} - \text{၃} = \text{၇}$



$\text{၁၀} - \text{၃} = \text{၇}$



$\text{၁၀} - \text{၃} = \text{၇}$

၁၆

ការដកចេញពីសមាសធាតុ ២ខ្ទង់ និង ១ខ្ទង់តាមរូបធាតុ

ចូរបំពេញខ្ទង់ខ្ទង់ ។

ធាតុរាវ



១២

-

២

=

១០



១៥

-

២

=

៩



១៨

-

៥

=

១៣



១៩

-

៨

=

១១



១៦

-

៣

=

១៣



១៥

-

៣

=

១២



១៩

-

៧

=

១២



១៧

-

២

=

១៥

ការពន្លឿនដែលមានរយៈពេលខ្លីជាង ១០០ ម៉ែត្រក្នុងមួយវិនាទី គឺជាល្បឿនបំបែកបំបាត់

មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការសិក្សាអំពីល្បឿនបំបែកបំបាត់

១០០ - ៣០ = ៧០

៧០ - ២០ = ៥០

៥០ - ១០ = ៤០

៤០ - ១០ = ៣០

៣០ - ១០ = ២០

២០ - ១០ = ១០

១០ - ១០ = ០

០ - ១០ = -១០

-១០ - ១០ = -២០

-២០ - ១០ = -៣០

-៣០ - ១០ = -៤០

-៤០ - ១០ = -៥០

-៥០ - ១០ = -៦០

-៦០ - ១០ = -៧០

-៧០ - ១០ = -៨០

-៨០ - ១០ = -៩០

-៩០ - ១០ = -១០០

-១០០ - ១០ = -១១០

-១១០ - ១០ = -១២០

-១២០ - ១០ = -១៣០

-១៣០ - ១០ = -១៤០

-១៤០ - ១០ = -១៥០

-១៥០ - ១០ = -១៦០

-១៦០ - ១០ = -១៧០

-១៧០ - ១០ = -១៨០

-១៨០ - ១០ = -១៩០

-១៩០ - ១០ = -២០០

-២០០ - ១០ = -២១០

-២១០ - ១០ = -២២០

-២២០ - ១០ = -២៣០

-២៣០ - ១០ = -២៤០

-២៤០ - ១០ = -២៥០

-២៥០ - ១០ = -២៦០

-២៦០ - ១០ = -២៧០

-២៧០ - ១០ = -២៨០

-២៨០ - ១០ = -២៩០

-២៩០ - ១០ = -៣០០

-៣០០ - ១០ = -៣១០

-៣១០ - ១០ = -៣២០

-៣២០ - ១០ = -៣៣០

-៣៣០ - ១០ = -៣៤០

-៣៤០ - ១០ = -៣៥០

-៣៥០ - ១០ = -៣៦០

-៣៦០ - ១០ = -៣៧០

-៣៧០ - ១០ = -៣៨០

-៣៨០ - ១០ = -៣៩០

-៣៩០ - ១០ = -៤០០

-៤០០ - ១០ = -៤១០

-៤១០ - ១០ = -៤២០

-៤២០ - ១០ = -៤៣០

-៤៣០ - ១០ = -៤៤០

-៤៤០ - ១០ = -៤៥០

-៤៥០ - ១០ = -៤៦០

-៤៦០ - ១០ = -៤៧០

-៤៧០ - ១០ = -៤៨០

-៤៨០ - ១០ = -៤៩០

-៤៩០ - ១០ = -៥០០

-៥០០ - ១០ = -៥១០

-៥១០ - ១០ = -៥២០

-៥២០ - ១០ = -៥៣០

-៥៣០ - ១០ = -៥៤០

-៥៤០ - ១០ = -៥៥០

-៥៥០ - ១០ = -៥៦០

-៥៦០ - ១០ = -៥៧០

-៥៧០ - ១០ = -៥៨០

-៥៨០ - ១០ = -៥៩០

-៥៩០ - ១០ = -៦០០

-៦០០ - ១០ = -៦១០

-៦១០ - ១០ = -៦២០

-៦២០ - ១០ = -៦៣០

-៦៣០ - ១០ = -៦៤០

-៦៤០ - ១០ = -៦៥០

-៦៥០ - ១០ = -៦៦០

-៦៦០ - ១០ = -៦៧០

-៦៧០ - ១០ = -៦៨០

-៦៨០ - ១០ = -៦៩០

-៦៩០ - ១០ = -៧០០

-៧០០ - ១០ = -៧១០

-៧១០ - ១០ = -៧២០

-៧២០ - ១០ = -៧៣០

-៧៣០ - ១០ = -៧៤០

-៧៤០ - ១០ = -៧៥០

-៧៥០ - ១០ = -៧៦០

-៧៦០ - ១០ = -៧៧០

-៧៧០ - ១០ = -៧៨០

-៧៨០ - ១០ = -៧៩០

-៧៩០ - ១០ = -៨០០

-៨០០ - ១០ = -៨១០

-៨១០ - ១០ = -៨២០

-៨២០ - ១០ = -៨៣០

-៨៣០ - ១០ = -៨៤០

-៨៤០ - ១០ = -៨៥០

-៨៥០ - ១០ = -៨៦០

-៨៦០ - ១០ = -៨៧០

-៨៧០ - ១០ = -៨៨០

-៨៨០ - ១០ = -៨៩០

-៨៩០ - ១០ = -៩០០

-៩០០ - ១០ = -៩១០

-៩១០ - ១០ = -៩២០

-៩២០ - ១០ = -៩៣០

-៩៣០ - ១០ = -៩៤០

-៩៤០ - ១០ = -៩៥០

-៩៥០ - ១០ = -៩៦០

-៩៦០ - ១០ = -៩៧០

-៩៧០ - ១០ = -៩៨០

-៩៨០ - ១០ = -៩៩០

-៩៩០ - ១០ = -១០០០

-១០០០ - ១០ = -១០១០

-១០១០ - ១០ = -១០២០

-១០២០ - ១០ = -១០៣០

-១០៣០ - ១០ = -១០៤០

-១០៤០ - ១០ = -១០៥០

-១០៥០ - ១០ = -១០៦០

-១០៦០ - ១០ = -១០៧០

-១០៧០ - ១០ = -១០៨០

-១០៨០ - ១០ = -១០៩០

-១០៩០ - ១០ = -១១០០

-១១០០ - ១០ = -១១១០

-១១១០ - ១០ = -១១២០

-១១២០ - ១០ = -១១៣០

-១១៣០ - ១០ = -១១៤០

-១១៤០ - ១០ = -១១៥០

-១១៥០ - ១០ = -១១៦០

-១១៦០ - ១០ = -១១៧០

-១១៧០ - ១០ = -១១៨០

-១១៨០ - ១០ = -១១៩០

-១១៩០ - ១០ = -១២០០

-១២០០ - ១០ = -១២១០

-១២១០ - ១០ = -១២២០

-១២២០ - ១០ = -១២៣០

-១២៣០ - ១០ = -១២៤០

-១២៤០ - ១០ = -១២៥០

-១២៥០ - ១០ = -១២៦០

-១២៦០ - ១០ = -១២៧០

-១២៧០ - ១០ = -១២៨០

-១២៨០ - ១០ = -១២៩០

-១២៩០ - ១០ = -១៣០០

-១៣០០ - ១០ = -១៣១០

-១៣១០ - ១០ = -១៣២០

-១៣២០ - ១០ = -១៣៣០

-១៣៣០ - ១០ = -១៣៤០

-១៣៤០ - ១០ = -១៣៥០

-១៣៥០ - ១០ = -១៣៦០

-១៣៦០ - ១០ = -១៣៧០

-១៣៧០ - ១០ = -១៣៨០

-១៣៨០ - ១០ = -១៣៩០

-១៣៩០ - ១០ = -១៤០០

-១៤០០ - ១០ = -១៤១០

-១៤១០ - ១០ = -១៤២០

-១៤២០ - ១០ = -១៤៣០

-១៤៣០ - ១០ = -១៤៤០

-១៤៤០ - ១០ = -១៤៥០

-១៤៥០ - ១០ = -១៤៦០

-១៤៦០ - ១០ = -១៤

[illegible]

ប្អូនពូកែណាស់!



[illegible]

ការប្រើប្រាស់រូបសញ្ញាស្រដៀងគ្នា ក្នុងភាសាខ្មែរ

ទាហាន

ក 

ខ 

មានចំណុះ: ៣



មានចំណុះ: ៤



 ៣ រឿងដាច់

 ៤ គិតដាច់

ចូរបំពេញចំនួន ៣ និងអក្សរ ក ខ គ ឃ ង

ក 

ខ 

គ 

ឃ 

ង 

ក 

 ៣ រឿងដាច់

 ៤ គិតដាច់

ក្របី

 ក

 ខ

 ៣ រឿងដាច់

 ៤ គិតដាច់

ក្របី

 ក

 ខ

 ៣ រឿងដាច់

 ៤ គិតដាច់

ការបោះ និងការសង់ប្រាសាទដោយប្រើប្រាស់ពូកឆ្នោត

ប្រាសាទជាប្រាសាទដ៏មានរូបរាងស្រស់ស្អាតជាព្រះបាទជ័យវរ្ម័នទី២ បានសាងសង់ឡើងនៅឆ្នាំ ១១៩១ ។

៦					
៥					
៤					
៣					
២					
១					



កើត ចេញប៉ុន្មានដង ?

កើត ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើមានប៉ុន្មានដងដែលចេញប្រូប្រឹកជោគបាន ?

កើត ចេញប៉ុន្មានដង ?

កើត ចេញប៉ុន្មានដង ?

តើមានប៉ុន្មានដងដែលចេញប្រូប្រឹកជោគបាន ?

តើមានប៉ុន្មានដងដែលចេញស្មើគ្នា ? ពូកប្រាប់បុគ្គលជាតិដែលមានចំនួនស្មើគ្នា។

ការងារ និងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់

សុទ្ធា ឆ័ត្រ និងកុមារ បានទៅសួរគ្នា។
ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

រើសខ្នាតស្រូវបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៦**

រើសខ្នាតស្រូវបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៣**

រើសខ្នាតស្រូវបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **១៦**

រើសខ្នាតស្រូវបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៧០៣០៤**

១៧

ហ្វឹកហ្វាត់ការងារ និងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់

ក្រុមប្រធានក្រុមនេះបង្ហាញពីចំនួនសត្វល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

	X	X	X	X	X	X	X	
	X	X	X	X				
	X	X	X	X	X	X	X	X

១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩

រើសស្បៀងល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៩**

រើសស្បៀងល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៤**

រើសស្បៀងល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៧**

រើសស្បៀងល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៦**

រើសស្បៀងល្អិតចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **៧០៤០៣**

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

រើសខ្នាតស្រូវបានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល? **១៨**

ហ្វឹកហ្វាត់ ១៧

ចំនួននិងប្រែប្រួលការងារ

ការងារ ការងារ និងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ ២១ ដល់ ៣០

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

២៣ ម្លប់	២២ ម្លប់	២៥ ម្លប់
២៧ ម្លប់	២៤ ម្លប់	២៩ ម្លប់
២១ ម្លប់	៣០ ម្លប់	២៣ ម្លប់
២៨ ម្លប់	២៦ ម្លប់	៣០ ម្លប់

១៩

ការងារ ការងារ និងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ ៣១ ដល់ ៤០

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

៣៣ សាមសិបបី	៣២ សាមសិបពីរ	៣៧ សាមសិបប្រាំពីរ
៤០ សែសិប	៣៥ សាមសិបប្រាំ	៣៤ សាមសិបបួន
៣៩ សាមសិបប្រាំបួន	៣៦ សាមសិបប្រាំមួយ	៤០ សែសិប

២០

ការប្រៀបធៀបចំនួននិងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ < > ឬ =

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

៤៥ < ៥៥	៤០ < ៥០	៤៥ < ៥៥
៤៥ < ៥៥	៤០ < ៥០	៤៥ < ៥៥
៤៥ < ៥៥	៤០ < ៥០	៤៥ < ៥៥

២៣

ហ្វឹកហ្វាត់ការប្រៀបធៀបចំនួននិងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ ៤១ ដល់ ៥០

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

១០ > **២០** > **៣០** > **៤០** > **៥០** > **៦០**

៥០ > **៦០** > **៧០** > **៨០** > **៩០** > **១០០**

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

១៨ < **២៨** < **៣៨** < **៤៨** < **៥៨** < **៦៨**

២៤

ហ្វឹកហ្វាត់ប្រែប្រួលការងារនិងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ ២១ ដល់ ៣០

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

២១ ម្លប់	២២ ម្លប់	២៣ ម្លប់
២៤ ម្លប់	២៥ ម្លប់	២៦ ម្លប់
២៧ ម្លប់	២៨ ម្លប់	២៩ ម្លប់
៣០ ម្លប់	៣១ ម្លប់	៣២ ម្លប់

២៥

ហ្វឹកហ្វាត់ចំនួននិងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

៤០ សែសិប	៤១ សែសិបមួយ	៤២ សែសិបពីរ
៤៣ សែសិបបី	៤៤ សែសិបបួន	៤៥ សែសិបប្រាំ
៤៦ សែសិបប្រាំមួយ	៤៧ សែសិបប្រាំពីរ	៤៨ សែសិបប្រាំបី
៤៩ សែសិបប្រាំបួន	៥០ សែសិប	៥១ សែសិបមួយ

២៦

ការប្រៀបធៀបចំនួននិងការសរសេរលេខប្រើប្រាស់ ៥១ ដល់ ៦០

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

៥១ សែសិបមួយ	៥២ សែសិបពីរ	៥៣ សែសិបបី
៥៤ សែសិបបួន	៥៥ សែសិបប្រាំ	៥៦ សែសិបប្រាំមួយ
៥៧ សែសិបប្រាំពីរ	៥៨ សែសិបប្រាំបី	៥៩ សែសិបប្រាំបួន
៦០ សែសិប	៦១ សែសិបមួយ	៦២ សែសិបពីរ

២៧

ហ្វឹកហ្វាត់ ១៩

លំដាប់លំដោយ

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

១៩

លំដាប់លំដោយ និងការប្រៀបធៀប

ចូររើសយក និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

១៩

កូនស្វាឆ្មាតជួយកូនអ្នកឱ្យចេះគិតលេខបានរហ័ស!



ចូលទៅកាន់គេហទំព័រ
របស់យើង ដើម្បី
ស្វែងយល់បន្ថែម!



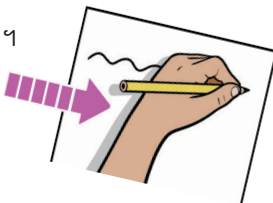
<https://kounsvachhlat.com>

វាជារឿងសំខាន់ណាស់ដែលក្មេងៗរៀនកាន់ខ្មៅដៃឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចសរសេរបានច្បាស់និងស្អាត ។

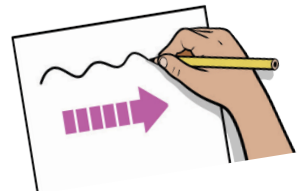
១. ដាក់ខ្មៅដៃនៅលើតុដោយឱ្យចុងរបស់វាចង្អុលមករកខ្លួនយើង
២. ប្រើមេដៃនិងចង្អុលដៃចាប់កាន់ខ្មៅដៃចូមៗ នៅគម្លាតប្រហែល ១-២ សង់ទីម៉ែត្រពីលើបណ្តាលខ្មៅដៃ
៣. ប្រើដៃម្ខាងទៀតដើម្បីបង្វិលខ្មៅដៃឱ្យមកនៅលើប្រអប់ដៃរបស់អ្នក ។
៤. ដាក់ម្រាមដៃឆ្វេងទៀតមកខាងក្រោមប្រអប់ដៃដើម្បីឱ្យខ្មៅដៃស្ថិតនៅលើម្រាមកណ្តាល ។
៥. ដាក់ដៃមកលើតុ (ចាប់ផ្តើមសរសេរ)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



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)