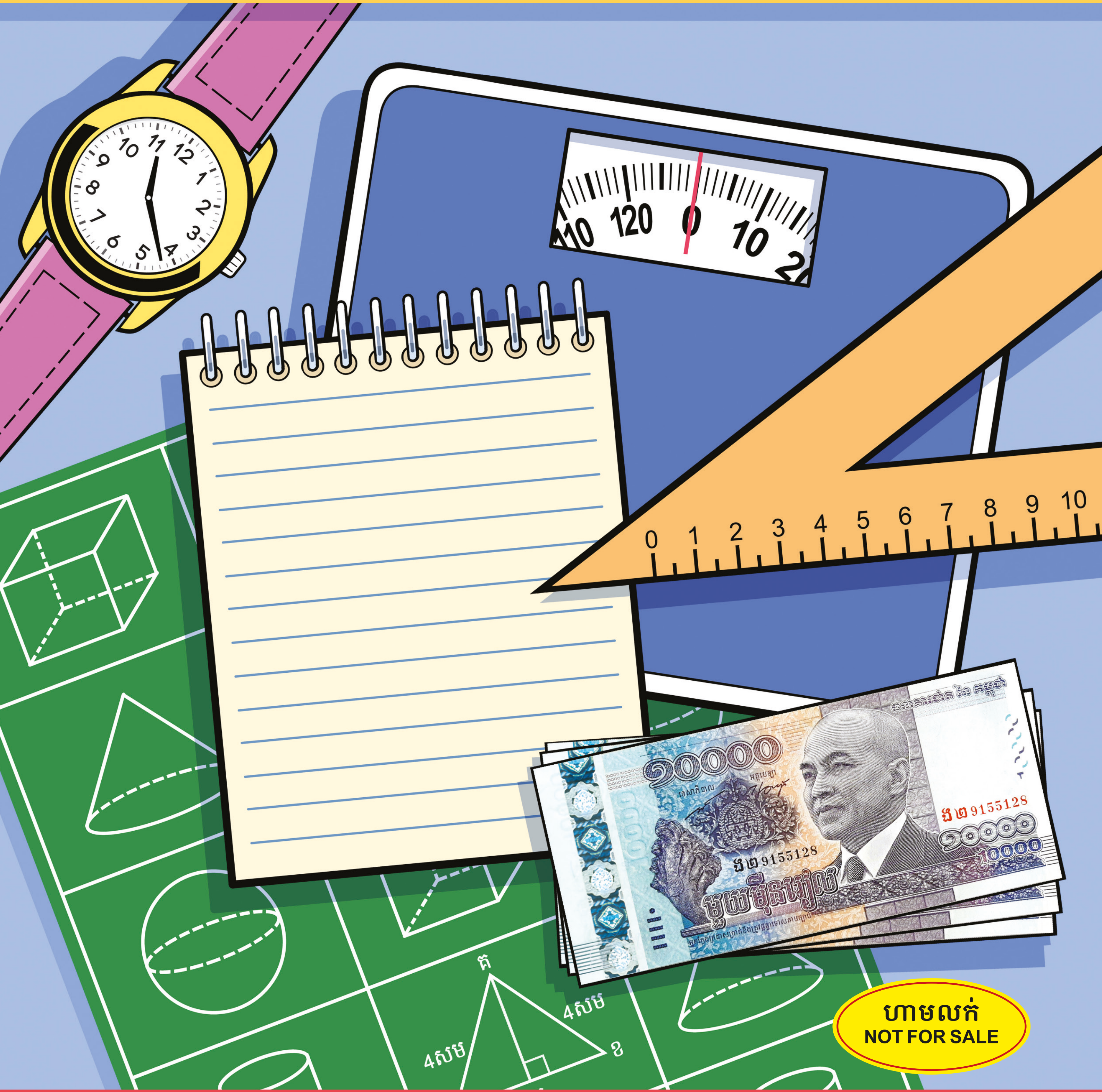
ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យា

ថ្នាក់ទី ៣

ដើម្បីគាំទ្រសៀវភៅសិស្សគណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី៣



ហាមលក់
NOT FOR SALE

សម្រាប់សិស្សហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែម

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យា
ថ្នាក់ទី៣

សម្រាប់សិស្សហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែម

សៀវភៅនេះប្រើប្រាស់ដើម្បីគាំទ្រ
សៀវភៅសិស្សគណិតវិទ្យា
ថ្នាក់ទី៣
របស់ **ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា**

សូមស្កេនកូដនេះ ដើម្បីទាញយក
ឯកសារជា PDF !

ហាមលក់
NOT FOR SALE

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ផលិតសៀវភៅនេះឡើងនៅក្នុងគម្រោង STEPCam ដែលគាំទ្រថវិកាដោយ អង្គការយូណេស្កូ និង ភាពជាដៃគូសកលសម្រាប់ការអប់រំ ព្រមទាំងជំនួយបច្ចេកទេសពី វិទ្យាស្ថានបើកទូលាយ។

មាតិកា

ទំព័រ

សេចក្តីផ្តើម I

មេរៀនទី 1 ចំនួនគត់ដល់ 10 000 1

មេរៀនទី 2 ទម្ងន់ 11

មេរៀនទី 3 វិធីបូក 16

មេរៀនទី 4 រូបិយវត្ថុ 28

មេរៀនទី 5 ប្រវែង 33

មេរៀនទី 6 វិធីដក 41

មេរៀនទី 7 មាឌនិងចំណុះ 60

មេរៀនទី 8 ពេលវេលា 69

មេរៀនទី 9 វិធីគុណ 77

មេរៀនទី 10 ធរណីមាត្រ 96

មេរៀនទី 11 វិធីចែក 118

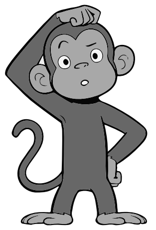
មេរៀនទី 12 ប្រភាគ 136

មេរៀនទី 13 ក្រាបរូបភាព លំនាំគំរូ ឱកាស 147

សេចក្ដីផ្ដើម

I. គោលបំណង

តើសៀវភៅជំនួយសិស្សជាអ្វី?



សៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី៣ គឺជាសៀវភៅដែលមានខ្លឹមសារស្របនឹងសៀវភៅសិស្ស ថ្នាក់ទី៣ របស់ **ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា** ដែលកំពុងប្រើប្រាស់នៅតាមសាលារៀនទូទាំងប្រទេស។ លើសពីនោះ សៀវភៅនេះមានបន្ថែមខ្លឹមសារដែលមានក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្មី (ឆ្នាំ២០១៨) ដែលមិនមាននៅក្នុងសៀវភៅសិស្ស។

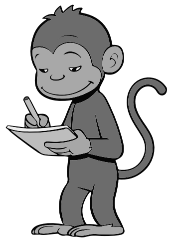
ការរៀបចំសៀវភៅនេះ មានគោលបំណងដើម្បីធានាថាការបង្រៀន និងរៀនបានឆ្លើយតបទៅនឹងគោលបំណងនៃការអប់រំគណិតវិទ្យាដែលមាននៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្មី។ ការអប់រំគណិតវិទ្យា គឺដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនគណនា និងពង្រីកសមត្ថភាពសិស្សឱ្យចេះគិតសមហេតុផល ចេះទំនាក់ទំនងគ្នា និងរីកចម្រើនគ្រប់ផ្នែកដោយមានតុល្យភាពរវាងប្រាជ្ញា ស្មារតី ចេតនា និងរូបកាយ។

សៀវភៅនេះមានលំហាត់ និងល្បែងសិក្សាសម្បូរបែបបន្ថែមពីលើលំហាត់ដែលមានស្រាប់ក្នុងសៀវភៅសិស្ស និងផ្ដល់ភាពងាយស្រួលដល់លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ក្នុងការកំណត់លំហាត់ឱ្យសិស្សធ្វើនៅក្នុងថ្នាក់ សមស្របតាមសមត្ថភាពរបស់ពួកគេ ហើយសិស្សក៏មានឱកាសអនុវត្តមេរៀនដែលពួកគេទើបបានរៀនចប់ផងដែរ។

II. របៀបធ្វើលំហាត់

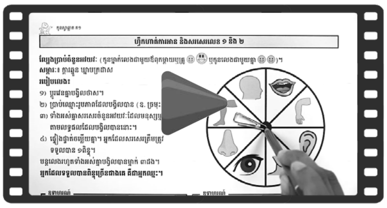
គោលបំណងនៃការរៀបចំសៀវភៅនេះ គឺដើម្បីផ្ដល់ឱកាសឱ្យសិស្សអនុវត្តធ្វើលំហាត់បន្ថែមនៅ**ក្នុងថ្នាក់រៀន** ដូច្នេះ៖

- ដើម្បីឱ្យសៀវភៅជំនួយសិស្សនេះប្រើប្រាស់បានច្រើនដង សិស្ស**មិនអាចសរសេរចម្លើយ**នៅក្នុងសៀវភៅនេះបានទេ។
- សិស្សត្រូវសរសេរចម្លើយនៅលើក្ដារឆ្នួន ឬក្នុងសៀវភៅសរសេរតាមការណែនាំរបស់គ្រូ។
- សិស្សត្រូវធ្វើលំហាត់ភាគច្រើនជាដៃគូ ឬជាក្រុម។

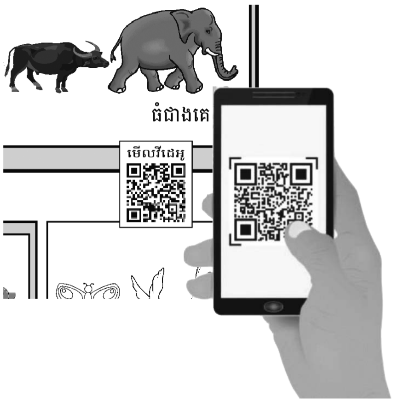


សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាឆ្លាត ជាសៀវភៅដែលផលិតឡើងដើម្បីផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែមពេលនៅផ្ទះ ឬក្រៅម៉ោងសិក្សា ព្រោះសៀវភៅនេះមានខ្លឹមសារប្រហាក់ប្រហែលគ្នានឹង**សៀវភៅសិស្ស** និង**សៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យា** ដែលកុមារប្រើប្រាស់នៅក្នុងថ្នាក់រៀនប៉ុន្តែសៀវភៅទាំងពីរនេះ កុមារមិនអាចសរសេរក្នុងសៀវភៅបានទេ ហើយលំហាត់ជាទូទៅតម្រូវឱ្យកុមារធ្វើជាដៃគូឬជាក្រុម។ ដោយឡែក **សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាឆ្លាត**វិញ សិស្សអាចធ្វើលំហាត់**តែម្នាក់ឯងបាន** (ជាបុគ្គល) ហើយពួកគេអាច**សរសេរចម្លើយនៅក្នុងសៀវភៅនេះដោយផ្ទាល់តែម្តង** ជាពិសេស ឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាលមានឱកាសនៅក្បែរ និងជួយកូនៗរបស់ខ្លួនក្នុងការធ្វើលំហាត់ ដើម្បីពង្រឹងការយល់ដឹងរបស់កូន អំពីមេរៀនដែលកូនបានរៀននៅឯសាលា។

ដើម្បីបង្កភាពងាយស្រួលដល់ឪពុកម្តាយក្នុងការជួយកូនៗរបស់ខ្លួនពេលនៅផ្ទះគ្រប់លំហាត់និងផ្នែកគួរចងចាំនៃមេរៀននីមួយៗនៅក្នុង**សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាឆ្លាត** សុទ្ធតែមានកូដ QR ( ) សម្រាប់ចូលមើលវីដេអូអំពីរបៀបធ្វើលំហាត់ ឬដើម្បីរំឭកមេរៀនឡើងវិញ។



អ្នកអាចមើលវីដេអូនៅលើទូរសព្ទគ្រប់ប្រភេទបានដោយគ្រាន់តែបើកកាមេរ៉ា ឬកម្មវិធីស្កេនកូដ QR ណាមួយ ហើយតម្រង់កាមេរ៉ាទៅរកកូដ QR ( ) ដែលមានស្រាប់ក្នុងសៀវភៅ។



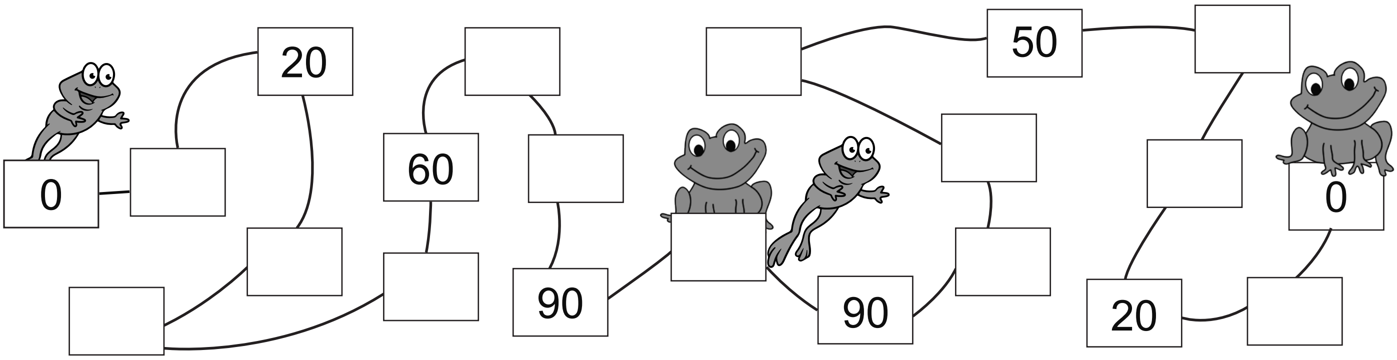
សម្រាប់ថ្នាក់ទី៣ យើងមានសៀវភៅនេះចំនួន **៤ភាគ** ដែលឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាលអាចទាញយកមកប្រើប្រាស់បានដោយឥតគិតថ្លៃចេញពីវេបសាយរបស់ **ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា** ឬរកទិញនៅតាមបណ្ណាគារទូទាំងប្រទេស។ សៀវភៅទាំងនោះមានក្របដូចខាងក្រោមនេះ៖

"ការរៀនគណិតវិទ្យា ទាមទារការធ្វើលំហាត់ជាប្រចាំ!"

មេរៀនទី 1	ចំនួនគត់ដល់ 10 000

រំឭកការរាប់បន្ថែម និងរាប់បន្ថយម្ដង 10

1. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយរាប់បន្ថែមម្ដង 10 និងច្រាសមកវិញ



2. **ល្បែងរត់ប្រណាំងដោយបង្វិលថាស** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ខ្មៅដៃ ឃ្នាបក្រដាស ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា។

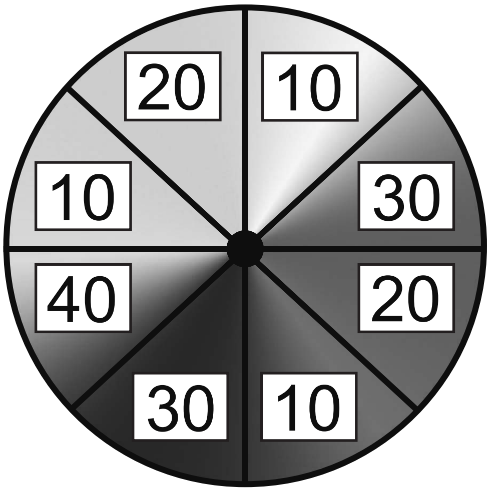
របៀបលេង៖

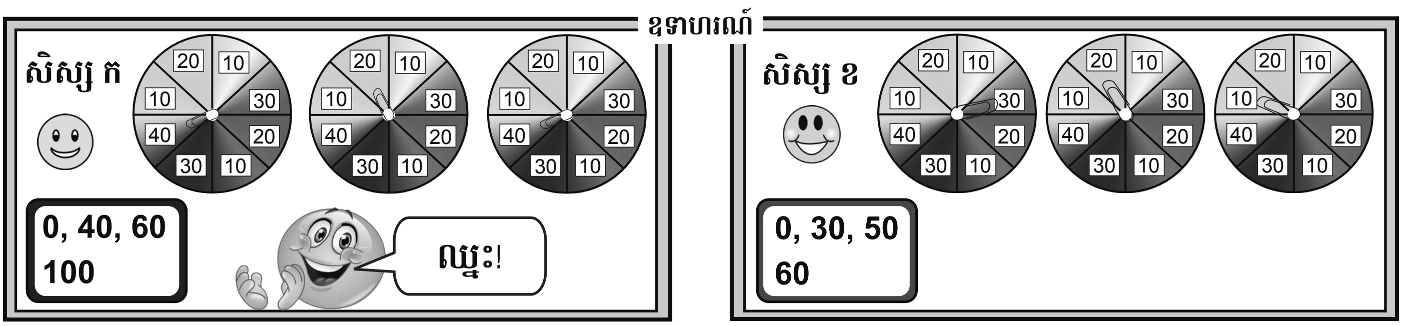
១) ទាំងអស់គ្នាត្រូវចាប់ផ្ដើមចេញពីចំណុច **0ម**។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដើម្បីស្វែងរកចម្ងាយផ្លូវដែលរត់បានគិតជាម៉ែត្រ និងសរសេរដាក់នៅលើក្ដារឆ្នួន។

៣) យកចំនួនដែលបង្វិលបានបូកនឹងចំនួនដែលមានស្រាប់នៅលើក្ដារឆ្នួន និងសរសេរចំនួនសរុប។

៤) បន្តប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសរហូតដល់មានរត់បានចម្ងាយ 100ម ឬច្រើនជាង 100ម មុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



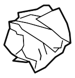


រំឭកការរាប់បន្ថែម និងរាប់បន្ថយម្ដង 100

1. ចូរបំពេញចន្លោះដោយរាប់បន្ថែម ឬរាប់បន្ថយម្ដង 100

ក)	100 ___ 300 ___ ___	ខ)	400 ___ ___ ___ 800
គ)	900 ___ ___ 600 ___ 400	ឃ)	700 ___ ___ ___ ___ 200 ___
ង)	500 ___ ___ ___ 900 ___	ច)	1 000 ___ ___ ___ ___ 500 ___ ___

2. **ល្បែងរាប់បន្ថែម និងរាប់បន្ថយម្ដង 100** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)



សម្ភារៈ៖ បាល់ក្រដាស បណ្ណលេខពី 1 ដល់ 9 ឬប្រើថាសបង្វិលក៏បាន

របៀបលេង៖ (សន្មតថាបណ្ណលេខដែលបើកបានគឺជាចំនួនខ្ទង់រយ ឧ. 1=100 ; 2=200...)

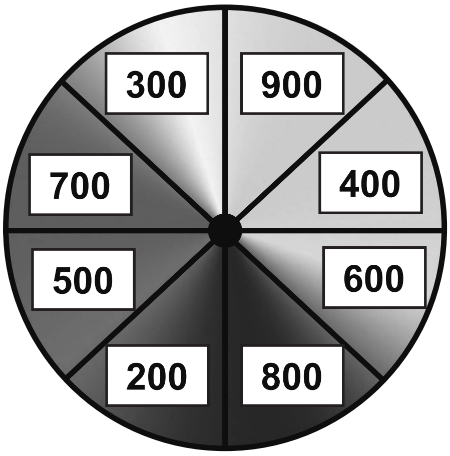
១) សាប់បណ្ណលេខនិងដាក់ផ្កាប់រាយនៅលើតុ។

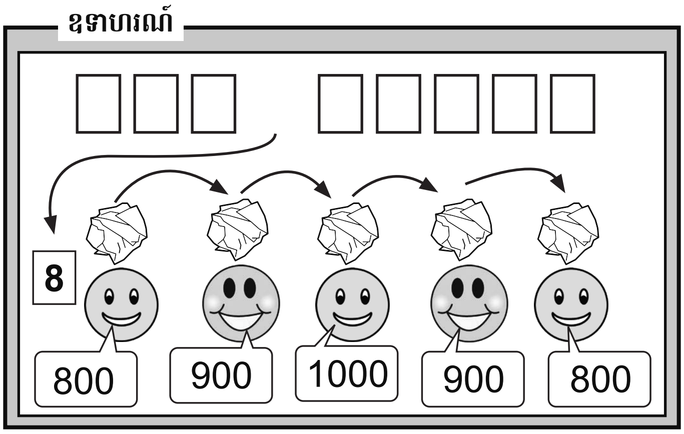
២) **សិស្ស ក** ចាប់យកបណ្ណលេខមួយសន្លឹក និងអានតម្លៃរបស់វាជាចំនួនក្នុងខ្ទង់រយ (ឧ. 8 គឺប្រាំបីរយ) រួចបោះបាល់ទៅឱ្យ**សិស្ស ខ**។

៣) **សិស្ស ខ** ចាប់បាល់ និងរាប់បន្ថែម 100 (ឧ. ប្រាំបួនរយ) រួចបោះបាល់ទៅឱ្យ**សិស្ស ក** វិញ ឬបោះទៅឱ្យសិស្សផ្សេងទៀត បើលេងជាក្រុម។

៤) បន្តបោះនិងរាប់បន្ថែមរហូតដល់ 1 000 រួចបោះនិងរាប់បន្ថយមកវិញរហូតដល់ចំនួនដើម (ប្រាំបីរយ)។

៥) ធ្វើឡើងវិញពីជំហានទៅ១ដល់ជំហានទី៣ ឱ្យបានពីរបីដងដោយលឿនៗ និងសប្បាយៗ។





3. **ល្បែងរាប់បន្ថែមម្ដង 10** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖ (សន្មតថាតម្លៃលេខនៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់គឺជាចំនួននៅខ្ទង់រយ)

១) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងសរសេរចំនួនដែលបោះបានដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន (ចំនួនខ្ទង់រយ)។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្ដងទៀត ដែលការបោះលើកនេះគឺជាចំនួនដងដែលត្រូវរាប់បន្ថែមម្ដង 10។

៣) រាប់បន្ថែមម្ដង 10 ចេញពីចំនួនដែលបោះបានលើកទី១ទៅតាមចំនួនដែលបោះបានលើកទី២ និងសរសេរដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៤) ដៃគូណាដែលទទួលបានផលបូកធំជាងគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

ផលបូកធំជាងគេឈ្នះ!

ការរាប់ចំនួនដល់ 10 000 និងច្រាសមកវិញ

1. ចូរបំពេញប្រអប់និងចន្លោះដោយរាប់បន្ថែម ឬរាប់បន្ថយ

ក) 0 | 1 000 | ☐ | 3 000 | ☐ | ☐ | 6 000 | ☐ | 8 000 | ☐ | ☐ →

ខ) ← ☐ | 9 000 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | 4 000 | ☐ | ☐ | ☐ | 0

គ) 3 000 ____ ____ ____ 7 000 ____ ____

ឃ) 8 000 _____ _____ 5 000 ____ ____ ____ 1 000

2. **ល្បែងតើស្វានឹងរកឃើញអ្វី?** (លេងម្នាក់ឯង ឬជាដៃគូ)

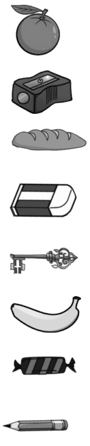
របៀបលេង៖ អាចអូសទៅទិសដៅណាក៏បាន!

១) យកម្រាមដៃ អូសចេញពីចំណុចចាប់ផ្ដើម (ចំណុចសញ្ញាព្រួញ) ដោយរាប់បន្ថែមម្ដង 1 000 តាមទិសដៅណាក៏បាន ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យទៅដល់ក្រឡាចុងក្រោយដែលនៅក្បែររូបភាព!

២) បំពេញចន្លោះខាងក្រោមដោយចម្លងដាក់ចូលក្នុងសៀវភៅសរសេរ។

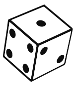
ក) ស្វារកឃើញ __________ ខ) ស្វារកឃើញ __________ គ) ស្វារកឃើញ __________

	500	2 000	4 000	6 000	5 000	7 000	9 500	9 000
ក)	1 000	3 000	3 500	5 500	6 000	9 000	8 000	9 500
	2 000	5 000	4 000	5 000	4 500	8 000	9 000	10 000
	1 500	3 500	2 000	3 500	5 000	6 500	8 500	9 500
ខ)	500	3 500	2 500	4 000	4 500	5 500	7 000	10 000
	1 000	1 500	4 500	5 000	6 500	7 500	8 000	9 500
គ)	1 000	3 000	4 000	2 000	6 000	8 000	8 500	9 000
	2 000	5 000	3 000	5 000	7 000	9 500	9 000	10 000



3. **ល្បែងលក់អង្ករ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា



របៀបលេង៖ (ម្នាក់ៗមានអង្ករចំនួន 10 000គក)

១) សរសេរចំនួន 10 000 ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងរាប់បន្ថយតាមចំនួនដែលបោះបាន (មើលក្នុងតារាង**សម្គាល់**)។

៣) សរសេរផលដកចុងក្រោយដាក់លើក្ដារឆ្នួន រួចប្ដូរវេនឱ្យដៃគូបោះម្ដង។

៤) ដៃគូណាដែលលក់អង្ករអស់មុនគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលបាន 3ពិន្ទុមុនគេគឺជាអ្នក**ឈ្នះ**!

សម្គាល់

= 1 000គក

= 2 000គក

= 3 000គក

= 4 000គក

និង = 0គក

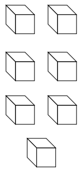
ឧទាហរណ៍

~~10 000~~
8 000

ការអាន និងសរសេរចំនួន

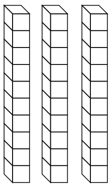
គួរចងចាំ

1 មួយ
2 ពីរ
3 បី
4 បួន
5 ប្រាំ
6 ប្រាំមួយ
7 ប្រាំពីរ
8 ប្រាំបី
9 ប្រាំបួន



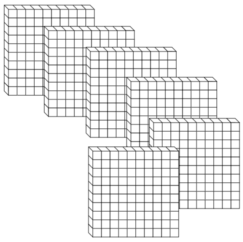
7 ប្រាំពីរ

10 ដប់
20 ម្ភៃ
30 សាមសិប
40 សែសិប
50 ហាសិប
60 ហុកសិប
70 ចិតសិប
80 ប៉ែតសិប
90 កៅសិប



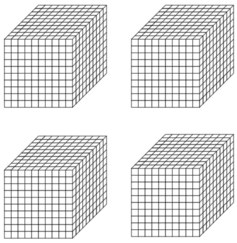
30 សាមសិប

100 មួយរយ



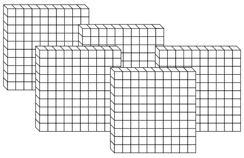
600 ប្រាំមួយរយ

1 000 មួយពាន់

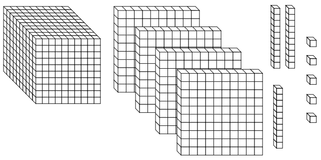


4 000 បួនពាន់

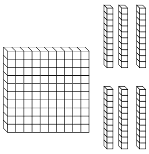
1. ចូរសរសេរចំនួនខាងក្រោមជាលេខ និងពាក្យ



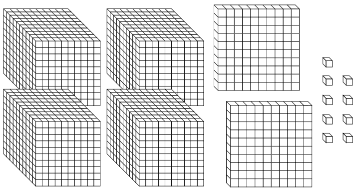
500 ប្រាំរយ



ក) ________
____

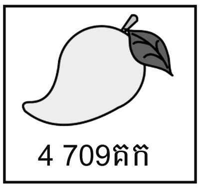


ខ) ________
____

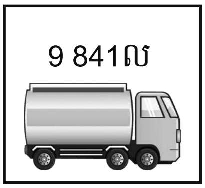


គ) ________
____

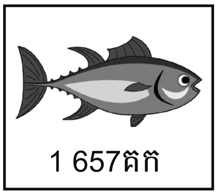
2. ចូរសរសេរចំនួនខាងក្រោមជាពាក្យ



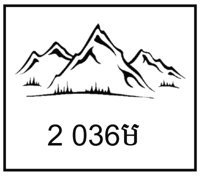
ក) ____________



ខ) ____________



គ) ____________



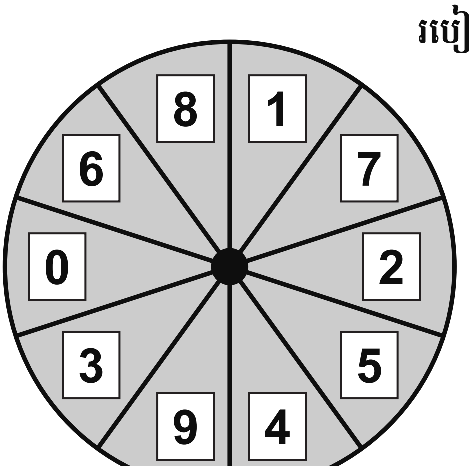
ឃ) ____________

ង) ____________

3. ចូរអានពាក្យ និងសរសេរចំនួនជាលេខខ្មែរ និងលេខសកល

ក) បួនពាន់មួយរយកៅសិប...................ឬ...................
ខ) មួយពាន់មួយ...................ឬ...................
គ) ប្រាំពីរពាន់ប្រាំរយចិតសិបបី.................ឬ.................
ឃ) ប្រាំមួយពាន់ម្ភៃពីរ.................ឬ.................

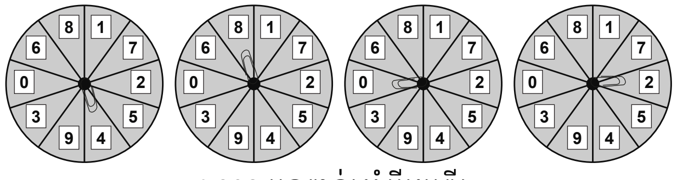
4. **ល្បែងអាននិងសរសេរចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់** (លេងជាដៃគូ)



របៀបលេង៖

១) ម្នាក់ៗត្រូវបង្វិលថាសចំនួន 4ដង។
២) សរសេរលេខដែលបង្វិលបានជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ និងជាពាក្យដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេររៀងៗខ្លួន។
៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់កិច្ចការគ្នាទៅវិញទៅមក។

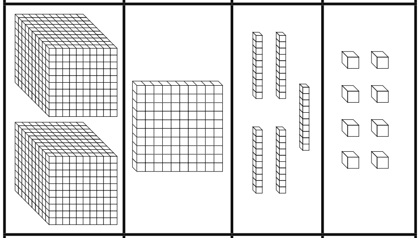
ឧទាហរណ៍



4 802 បួនពាន់ប្រាំបីរយពីរ

តម្លៃលេខតាមខ្ទង់

គួរចងចាំ



ពាន់	រយ	ដប់	រាយ
2	1	5	8

2 1 5 8

2 = ពីរពាន់

1 = មួយរយ

5 = ហាសិប

8 = ប្រាំបី

1. ចូរប្រាប់តម្លៃលេខតាមខ្ទង់នៃចំនួនខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍

5 630 លេខ 3 នៅខ្ទង់ដប់មានតម្លៃ 30

ក) 4 359 លេខ 3 នៅខ្ទង់រយមានតម្លៃ ______

ខ) 5 801 លេខ 1 នៅខ្ទង់រាយមានតម្លៃ ______

គ) 1 763 លេខ 6 នៅខ្ទង់ដប់មានតម្លៃ ______

ឃ) 8 270 លេខ 8 នៅខ្ទង់ពាន់មានតម្លៃ ______

---

2. **ល្បែងស្វែងរកតម្លៃលេខតាមខ្ទង់** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្រដាស ឬវត្ថុសម្រាប់បាំងចំនួននៅខាងស្តាំ

របៀបលេង៖

១) **សិស្ស ក** ដាក់ក្រដាស ឬវត្ថុបាំងលើចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់នោះ។

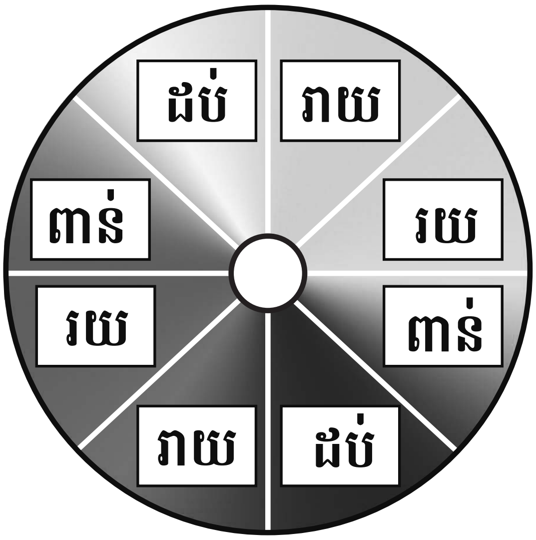
២) **សិស្ស ខ** បង្វិលថាសទាំងពីរ និងនិយាយតម្លៃលេខដែលបង្វិលបាន។

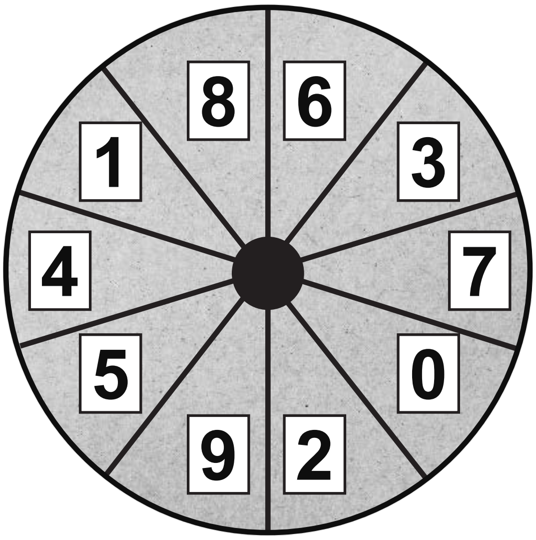
៣) **សិស្ស ក** ដកក្រដាស ឬវត្ថុបាំងចេញ។

៤) **ទាំងពីរនាក់**ត្រូវចង្អុលទៅលេខដែលមានតម្លៃត្រូវគ្នាជាមួយលេខដែលបង្វិលបាន។

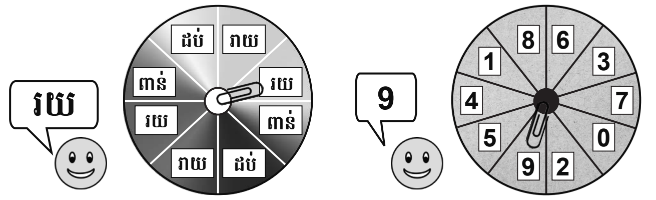
៥) ដៃគូណាដែលចង្អុលទៅកាន់លេខនោះបានមុនគេ ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលបាន 5ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

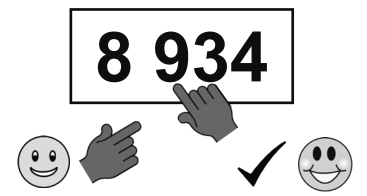
8 934
4 852
1 465
6 107
9 271
5 719
2 546
3 028
0 683
7 390





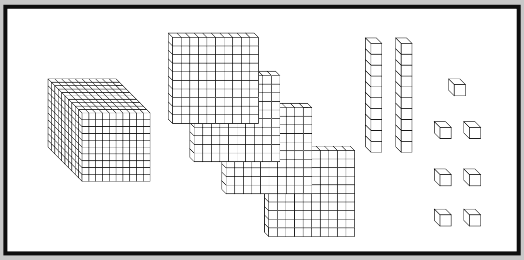
ឧទាហរណ៍





ទម្រង់ពង្រាយ

គួរចងចាំ



1 427 = 1 000 + 400 +20 + 7

1. ចូរសរសេរពីទម្រង់ពង្រាយជាចំនួនដែលមានលេខ 4ខ្ទង់

ក) 600 + 20 + 1 ....

ខ) 8 000 + 100 + 70 + 4 ....

គ) 2 000 + 500 + 90 + 3 ....

ឃ) 7 000 + 3000 + 6 ....

ង) 3 000 + 400 + 10 + 7 ....

ច) 9 000 + 80 + 1 ....

2. ចូរសរសេរជាទម្រង់ពង្រាយ

ក) 1 465 = ... ខ) 4 852 = ... គ) 6 107 = ...

ឃ) 7 390 = ... ង) 2 546 = ... ច) 5 719 = ...

ឆ) 9 355 = ... ជ) 8 934 = ... ឈ) 9 271 = ...

ញ) 3 028 = ...

3. **ល្បែងបង្កើតចំនួន និងទម្រង់ពង្រាយ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ

របៀបលេង៖

១) **សិស្ស ក** បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន 4ដងដើម្បីបង្កើតចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់។

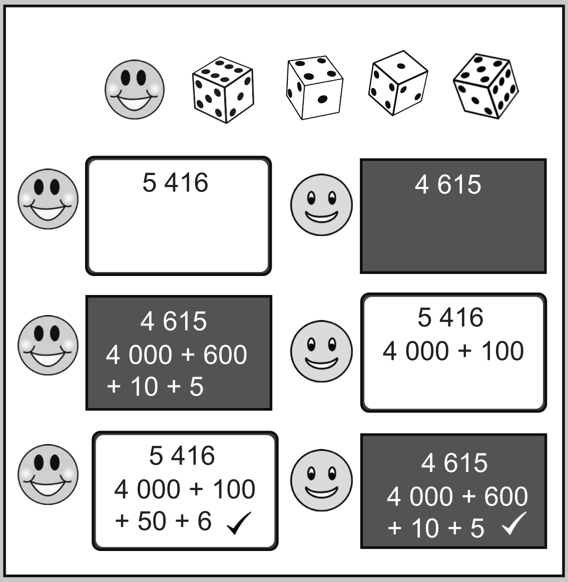
២) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរចំនួននោះដោយសេរីដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) **ទាំងពីរនាក់**ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាដើម្បីសរសេរទម្រង់ពង្រាយ។

៤) **ទាំងពីរនាក់**ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាវិញដើម្បីពិនិត្យលទ្ធផល។

៥) ធ្វើឡើងវិញដោយឱ្យ**សិស្ស ក** បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្ដង។

ឧទាហរណ៍



4. ចូរបំពេញពាក្យត្រូវ ឬខុសក្នុងប្រអប់

ឧទាហរណ៍

2 674 = 2 000 + 600 + 80 + 3 **ខុស**

ក) 8 643 = 8 000 + 600 + 40 + 3 ☐

ខ) 9 457 = 9 000 + 500 + 40 + 7 ☐

គ) 4 760 = 4 000 + 700 + 60 ☐

ឃ) 3 808 = 3 000 + 800 + 80 ☐

ង) 1 000 + 70 + 90 = 1 709 ☐

ច) 6 000 + 20 + 9 = 6 209 ☐

ឆ) 2 000 + 300 + 8 = 2 308 ☐

ការបង្គត់ចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ត្រឹមខ្ទង់ដប់ ខ្ទង់រយ ឬខ្ទង់ពាន់

គួរចងចាំ

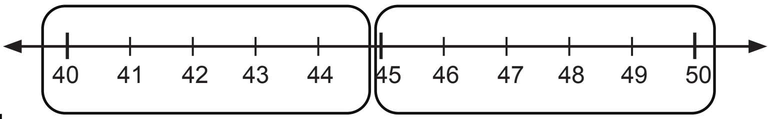
ពិនិត្យមើលខ្ទង់រាយ។

6 នៅជិត 10 ជាង 0។

ដូចនេះចំនួន 46 នៅជិត 50 ជាងចំនួន 40។

យើងបង្គត់ឡើងទៅ 50។

បង្គត់ចំនួន 46 ត្រឹមខ្ទង់ដប់



បញ្ញត្តិ

បើតួលេខនៅខ្ទង់តូចបន្ទាប់មាន 5, 6, 7, 8, 9 យើងបង្គត់ឡើង។

បើតួលេខនៅខ្ទង់តូចបន្ទាប់មាន 0, 1, 2, 3 ឬ 4 យើងបង្គត់ចុះ។

1. ចូរបង្គត់ចំនួនត្រឹមខ្ទង់ដប់

ក) 78_____ 25_____ 41_____ 56_____ 33_____

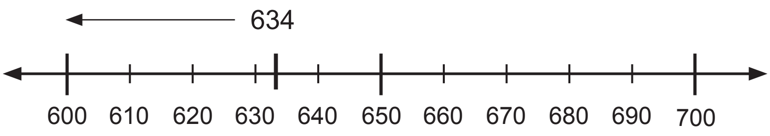
ខ) 162_____ 899_____ 604_____ 937_____ 255_____

គ) 4 223_____ 7 618_____ 1 049_____ 2 106_____ 6 581_____

ឧទាហរណ៍

74	<u>70</u>
135	<u>140</u>
2 808	<u>2 810</u>
4 602	<u>4 600</u>

គួរចងចាំ



បង្គត់ចំនួន 634 ត្រឹមខ្ទង់រយ

30 នៅជិត 600 ជាង 700។

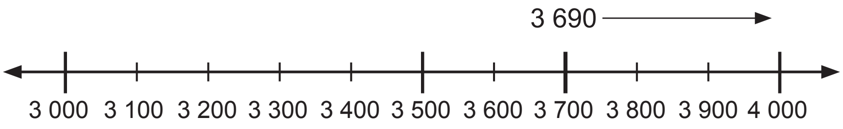
យើងបង្គត់ចុះទៅ 600។

2. ចូរបង្គត់ចំនួនត្រឹមខ្ទង់រយ

ក) 638_____ 582_____ 421_____ 756_____ 903_____

ខ) 3 248_____ 8 561_____ 1 092_____ 2 719_____ 4 350_____

គួរចងចាំ



បង្គត់ចំនួន 3 690 ត្រឹមខ្ទង់រយ

600 នៅជិត 4 000 ជាង 3 000។

យើងបង្គត់ចុះទៅ 4 000។

3. ចូរបង្គត់ចំនួនត្រឹមខ្ទង់ពាន់

5 843____ 2 267____ 9 406____ 3 529____ 1 145____ 7 380____

4. ចូរបង្គត់ចំនួន

ក) 1 357 បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយគឺ _______ ខ) 8 642 បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយគឺ _______

គ) 9 538 បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយគឺ _______ ឃ) 6 915 បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយគឺ _______

ការប្រៀបធៀបចំនួន

គួរចងចាំ

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
6	7	5	2
8	4	6	3

6 000 < 8 000

6 753 < 8 463

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	8	4	3
1	7	4	5

1 000 = 1 000
800 > 700

1 843 > 1 745

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
5	0	2	6
5	0	3	9

5 000 = 5 000
0 = 0
20 < 30

5 026 < 5 039

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	6	3	1
2	6	3	4

2 000 = 2 000
600 = 600
30 = 30
1 < 4
2 631 < 2 634

1. **ល្បែងបង្កើតនិងប្រៀបធៀបចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ឬថាសបង្វិលមានលេខ 0 ដល់ 9 (ទំ. ២៧) ក្ដារឆ្នួន

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ 4ដង។

២) សរសេរលេខដែលបោះបានជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ (ចំនួនធំបំផុត)។

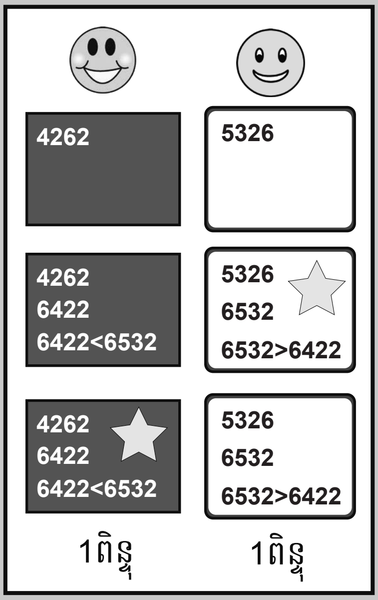
៣) **ទាំងពីរនាក់**ប្រៀបធៀបចំនួនគ្នាទៅវិញទៅមក។ អ្នកដែលទទួលបានចំនួនធំជាងគេ ឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ។

៤) សរសេរចំនួននោះឡើងវិញជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ (ចំនួនតូចបំផុត)។

៥) **ទាំងពីរនាក់**ប្រៀបធៀបចំនួនគ្នាទៅវិញទៅមក។ អ្នកដែលទទួលបានចំនួនតូចជាងគេ ឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ។

៦) អ្នកដែលទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍



2. ចូរបំពេញសញ្ញា < > ឬ = ក្នុងប្រអប់

ក) 63 ☐ 67 ខ) 14 ☐ 14 គ) 52 ☐ 33 ឃ) 49 ☐ 50

ង) 25 ☐ 26 ច) 321 ☐ 321 ឆ) 728 ☐ 718 ជ) 474 ☐ 477

ឈ) 516 ☐ 496 ញ) 943 ☐ 934

3. ចូរបំពេញសញ្ញា < > ឬ = ក្នុងប្រអប់

ក) 5 972 ☐ 5 429 ខ) 7 540 ☐ 7 546 គ) 6 789 ☐ 9 786

ឃ) 8 642 ☐ 8 652 ង) 1 237 ☐ 1 237 ច) 4 205 ☐ 4 150

ឆ) 3 228 ☐ 3 227 ជ) 2 070 ☐ 1 078 ឈ) 9 763 ☐ 9 763

ញ) 6 420 ☐ 6 402 ដ) 5 803 ☐ 5 380 ឋ) 8 710 ☐ 8 711

ការប្រៀបធៀប និងរៀបលំដាប់ចំនួន

1. ចូររៀបចំនួនតាមលំដាប់ពីធំទៅតូចនិងពីតូចទៅធំ

១. 6 400 6 600 6 500 6 900 6 700	ក)	6 900				
	ខ)	6 400				
២. 7 600 7 400 7 700 7 650 7 350	ក)					
	ខ)					
៣. 5 809 5 309 6 937 1 025 6 987	ក)					
	ខ)					

---

2. **ល្បែងស្វែងរកលំដាប់ចំនួន** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ បណ្ណលេខពី 1 ដល់ 9 ក្តារឆ្នួន

1	2	3	4	5	6	7	8	9

របៀបលេង៖

១) ដាក់បណ្ណលេខផ្កាប់រាយនៅលើតុ។

២) **សិស្ស ក** ចាប់យកបណ្ណលេខចំនួន 2សន្លឹក។

៣) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរលេខនោះឱ្យបានជាពីរចំនួនផ្សេងគ្នាដាក់លើក្តារឆ្នួន។

៤) **សិស្ស ខ** ចាប់យកបណ្ណលេខចំនួន 2សន្លឹក។

៥) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរលេខនោះឱ្យបានពីរចំនួនផ្សេងគ្នាដាក់លើក្តារឆ្នួន។

៦) បន្តប្តូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខរហូតនៅសល់មួយសន្លឹកចុងក្រោយ និងសរសេរលេខនៅលើបណ្ណនោះដាក់ក្តារឆ្នួន។

៧) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរចំនួនទាំង 9 តាមលំដាប់ពីធំទៅតូច និងពីតូចទៅធំដាក់លើក្តារឆ្នួន ឬដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ។

៨) ជួយផ្ទៀងផ្ទាត់គ្នា ឬឱ្យគ្រូជួយពិនិត្យ។

ឧទាហរណ៍

សិស្ស ក 4 7

ទាំងពីរនាក់ 47 74

សិស្ស ខ 8 2

ទាំងពីរនាក់ 47 74 82 28

9 5 1 3 — 47 74 82 28 95 59 13 31 6 — 6

95 82 74 59 47 31 28 13 6

6 13 28 31 47 59 74 82 95

សម្គាល់៖

- ជំនួសឱ្យបណ្ណលេខ សិស្សអាចប្រើថាសបង្វិលដែលមានលេខពី 1 ដល់ 9 ដើម្បីបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់ 3ខ្ទង់ ឬ 4ខ្ទង់ក៏បាន។
- សិស្សក៏អាចប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់បានផងដែរ ប្រសិនបើពួកគេលេងជាក្រុមធំមានគ្នាច្រើនជាងពីរគូ ដោយប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់ច្រើនជាងមួយគ្រាប់ អាស្រ័យទៅតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់គ្រូ។

ហ្វឹកហាត់ការប្រៀបធៀប និងរៀបលំដាប់ចំនួន

1. **ល្បែងឡើងដើមដូង** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំ ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

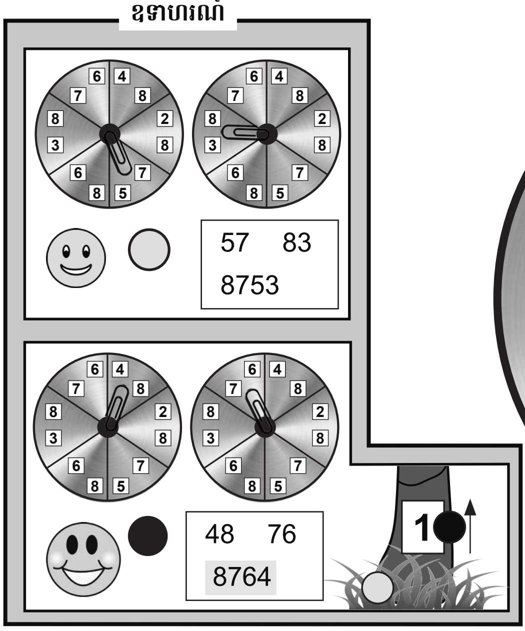
របៀបលេង៖

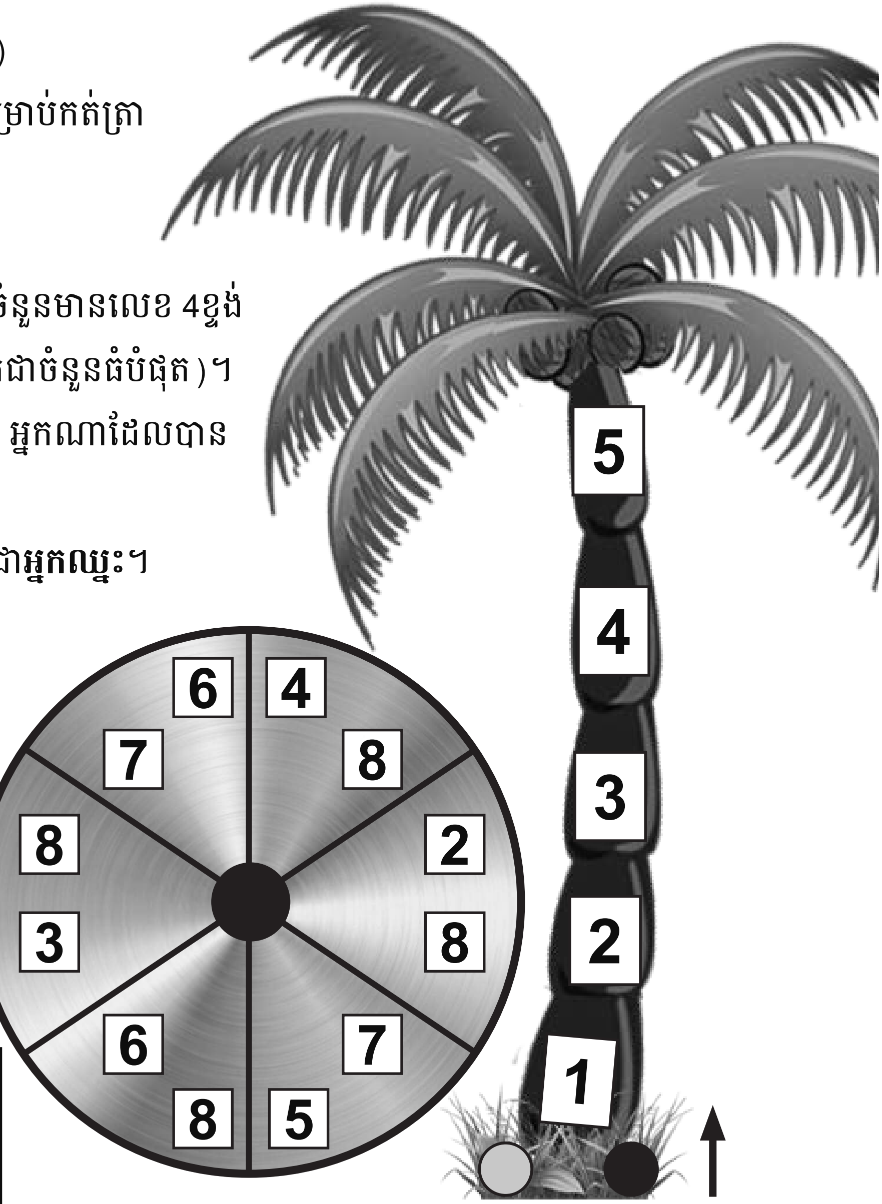
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ពីរដង។

២) សរសេរចំនួនដែលបង្វិលបានជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន (បង្កើតជាចំនួនធំបំផុត)។

៣) **ទាំងពីរនាក់**ប្រៀបធៀបចំនួនគ្នា។ អ្នកណាដែលបានចំនួនធំជាង ឡើងបានមួយកាំ។

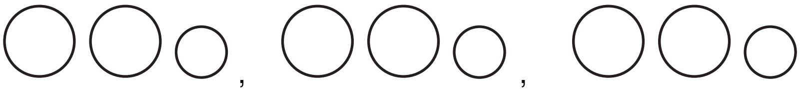
៤) អ្នកដែលទៅដល់កាំទី **5** មុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**។



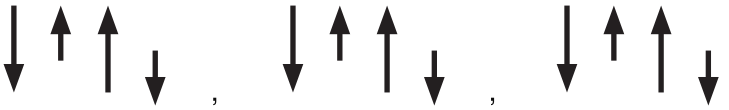


លំនាំគំរូ

2. ចូរសរសេរ ឬគូររូបភាពលំនាំគំរូខាងក្រោម

ក)  , , , ...

ខ) 2 4 6 , 12 14 16 , 22 24 26 , ...

គ)  , , , ...

ឃ) 6 + 3 = 9 , 6 + 6 = 12 , 6 + 9 = 15 , ...

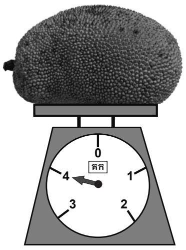
3. ចូរបំពេញប្រអប់

1 3 5 , 7 9 ☐ , 13 ☐ 17 , 19 21 ☐

មេរៀនទី 2 ទម្ងន់

រំឮកការថ្លឹងទម្ងន់ដោយប្រើខ្នាតគីឡូក្រាម

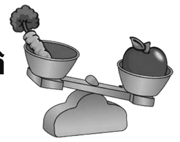
គួរចងចាំ



គីឡូក្រាមគឺជាឯកតារង្វាស់ទម្ងន់។

យើងសរសេរកាត់ **គក** ឬ **kg** ។

ផ្លែខ្នុរនេះមានទម្ងន់ **4គក** ឬ **4kg** ។



ខ ធ្ងន់ជាង ក

ក ស្រាលជាង ខ

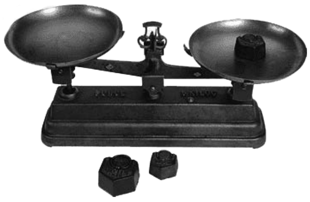
1. ចូរមើលរូបភាព និងសរសេរឈ្មោះជញ្ជីង

ជញ្ជីងបូលកូន
ជញ្ជីងថាស
ជញ្ជីងស្វ័យប្រវត្តិ
ជញ្ជីងប៉ុង
ជញ្ជីងឌីជីថល

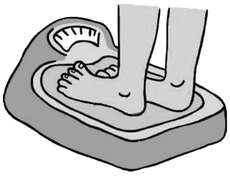
ក) ____________

ខ) ____________

គ) ____________



ឃ) ____________



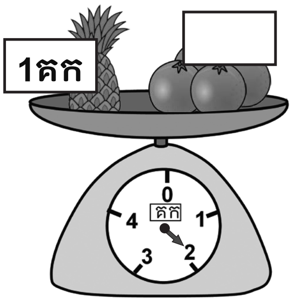
ង) ____________

ច) ____________

ឆ) ____________

2. ចូរមើលទ្រនិចជញ្ជីង និងបំពេញចន្លោះ

ក)

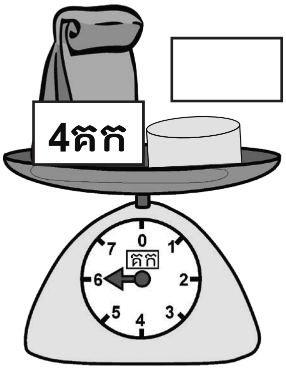


ម្នាស់មានទម្ងន់______គក

ក្រូចមានទម្ងន់______គក

ទម្ងន់សរុបគឺ______គក

ខ)

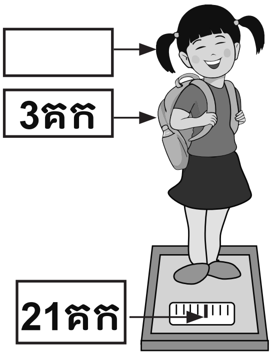


ស្ករសមានទម្ងន់______គក

ស្ករផែនមានទម្ងន់______គក

ទម្ងន់សរុបគឺ______គក

គ)



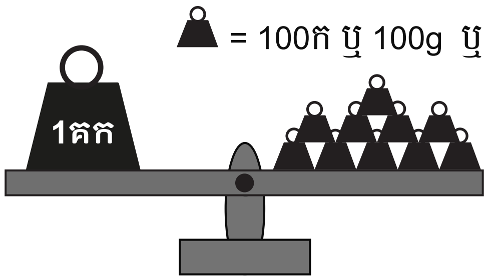
ក្មេងស្រីមានទម្ងន់______គក

កាបូបមានទម្ងន់______គក

ទម្ងន់សរុបគឺ______គក

ការថ្លឹងវត្ថុដែលមានទម្ងន់តិចជាង 1គីឡូក្រាម

ចូរចងចាំ

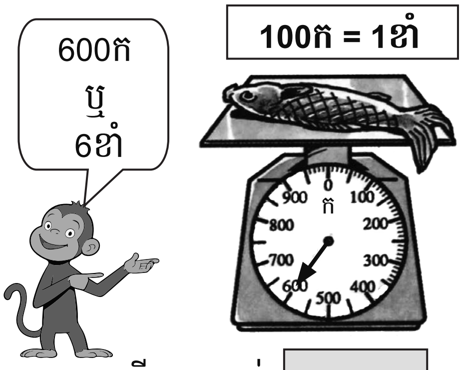


មួយគីឡូក្រាមស្មើនឹងមួយពាន់ក្រាម

យើងសរសេរ **1kg = 1 000ក ឬ 1 000g**

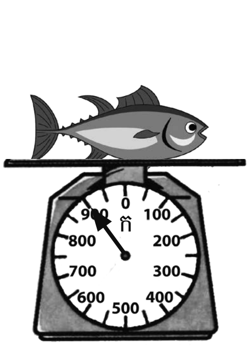
ឧទាហរណ៍

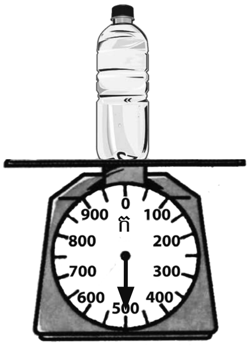
100ក = 1ខាំ

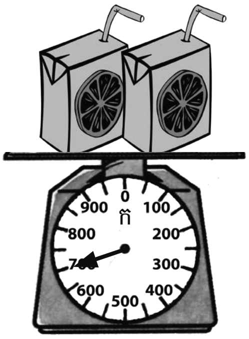


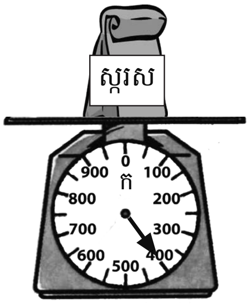
ត្រីមានទម្ងន់ 600ក្រាម

1. ចូរមើលទ្រនិចជញ្ជីង រួចសរសេរទម្ងន់នៅក្នុងប្រអប់





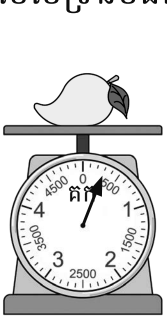


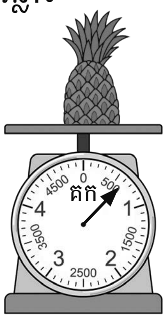


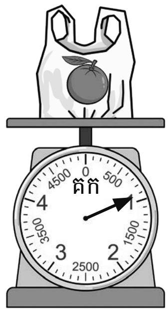
ក) ត្រីមានទម្ងន់ ☐ ខ) ទឹកសុទ្ធមានទម្ងន់ ☐ គ) ទឹកក្រូចមានទម្ងន់ ☐ ឃ) ស្ករសមានទម្ងន់ ☐

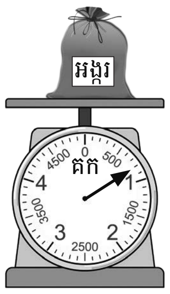
---

2. ចូរមើលទ្រនិចជញ្ជីង និងបំពេញចន្លោះ









ក) ស្វាយមានទម្ងន់........ ខ) ម្នាស់មានទម្ងន់........ គ) ក្រូចមានទម្ងន់........ ឃ) អង្ករមានទម្ងន់........

---

3. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

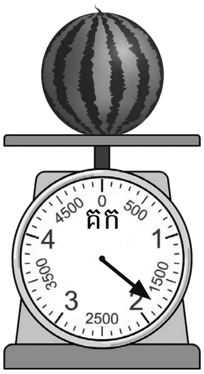
ក) រតនាទិញកាហ្វេ 500ក្រាម។ គាត់ប្រើអស់ 200ក្រាម។ តើគាត់នៅសល់កាហ្វេប៉ុន្មានក្រាម?

ខ) ខ្ញុំចង់ទិញការ៉ុត 1គីឡូក្រាម។ ពេលថ្លឹងលើកដំបូង អ្នកលក់បានដាក់ការ៉ុតនៅលើជញ្ជីងចំនួន 800ក្រាម។ តើគាត់ត្រូវបន្ថែមការ៉ុតចំនួនប៉ុន្មានក្រាមទៀតដើម្បីឱ្យគ្រប់ចំនួន 1គីឡូក្រាម?

គ) ខ្ញុំទិញត្រីចំនួនពីរក្បាល ហើយត្រីទាំងពីរក្បាលមានទម្ងន់ 900ក្រាម។ ត្រីទីមួយមានទម្ងន់ 300ក្រាម។ តើត្រីទីពីរមានទម្ងន់ប៉ុន្មានក្រាម?

ការប្រើប្រាស់ខ្នាតគីឡូក្រាម និងក្រាមដើម្បីថ្លឹងវត្ថុដែលមានទម្ងន់ធ្ងន់ជាង 1គីឡូក្រាម

គួរចងចាំ

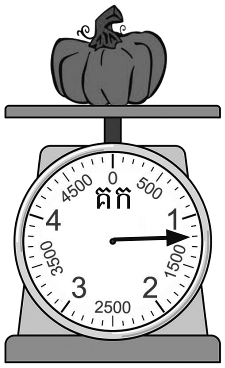


ផ្លែឪឡឹកមានទម្ងន់មួយគីឡូក្រាម ប្រាំបីរយក្រាម

ឬ

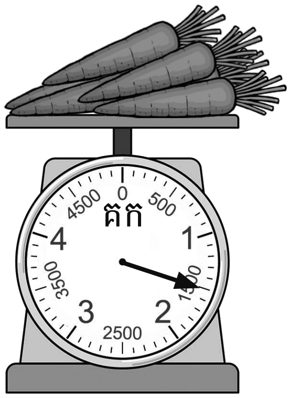
1គក 800ក

ឧទាហរណ៍

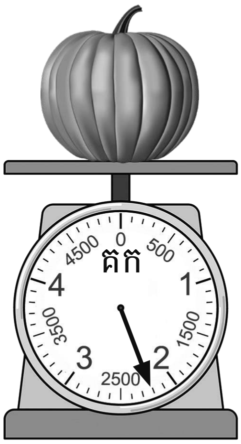


1គក 200ក

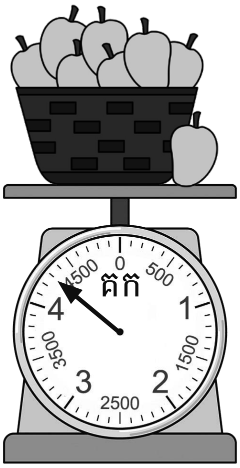
1. ចូរមើលទ្រនិចជញ្ជីង និងសរសេរទម្ងន់ក្នុងប្រអប់



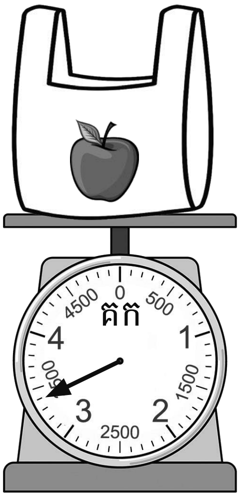
ក) ☐



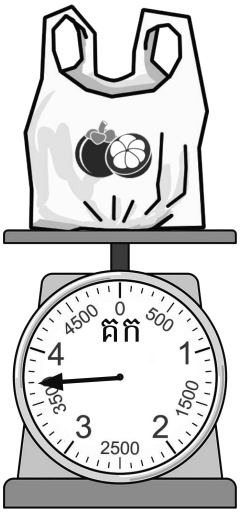
ខ) ☐



គ) ☐

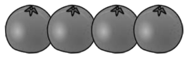


ឃ) ☐



ង) ☐

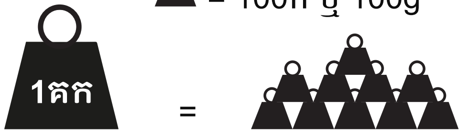
2. ចូរគណនាទម្ងន់ដែលខុសគ្នារវាងទម្ងន់ប៉ាន់ស្មាន និងទម្ងន់ជាក់ស្តែង

	ទម្ងន់ប៉ាន់ស្មាន	ទម្ងន់ថ្លឹងជាក់ស្តែង	ការខុសគ្នា
	2គក	1គក 800ក	200ក
ក)	 1គក 500ក	1គក 100ក	
ខ)	4គក	4គក 300ក	

ការប្តូរខ្នាតទម្ងន់

គួរចងចាំ

= 100ក ឬ 100g



1គក ឬ 1kg = 1 000ក ឬ 1 000g

2គក ឬ 2kg = 2 000ក ឬ 2 000g

ឧទាហរណ៍

១. ចូរប្តូរខ្នាតពីគីឡូក្រាមទៅក្រាម

2 គក = 2 000គក

២. ចូរប្តូរខ្នាតពីក្រាមទៅគីឡូក្រាម

6 000ក = 2 គក

៣. ចូរបំពេញសញ្ញា < ; > ឬ = នៅក្នុងរង្វង់

3 400ក (>) 2 400ក

1. ចូរប្តូរខ្នាតពីគីឡូក្រាមទៅក្រាម

ក) 3គក = ☐ ខ) 7គក = ☐ គ) 6គក = ☐

ឃ) 9kg = ☐ ង) 4kg = ☐ ច) 1kg = ☐

ឆ) 10គក = ☐ ជ) 2kg = ☐ ឈ) 8គក = ☐

2. ចូរប្តូរខ្នាតពីក្រាមទៅគីឡូក្រាម

ក) 6 000g = ☐ ខ) 2 000g = ☐ គ) 4 000g = ☐

ឃ) 3 000ក = ☐ ង) 9 000ក = ☐ ច) 10 000ក = ☐

ឆ) 1 000g = ☐ ជ) 8 000ក = ☐ ឈ) 5 000ក = ☐

3. **សកម្មភាពដៃគូ**

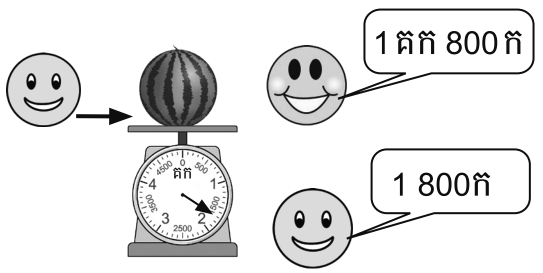
ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

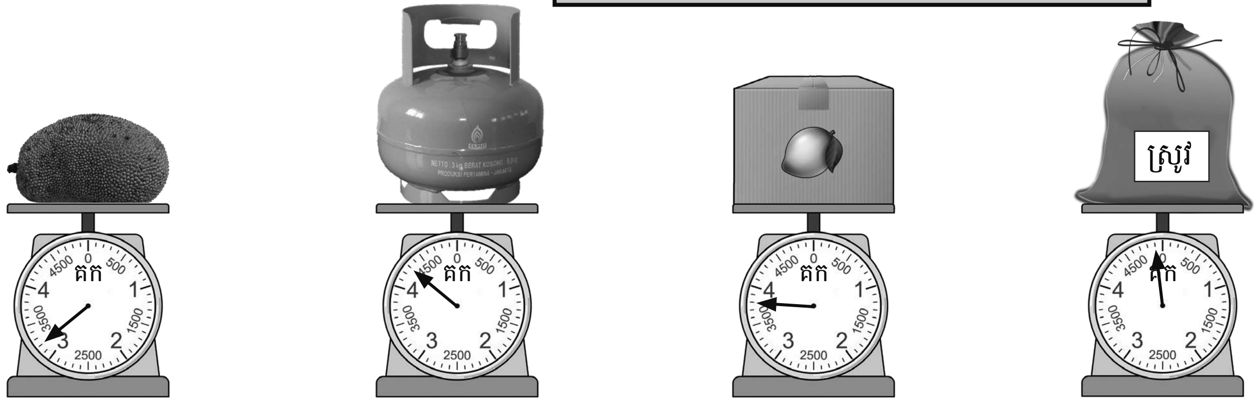
១) ចង្អុលទៅវត្ថុណាមួយនៅលើជញ្ជីង។

២) អានទម្ងន់ជាគីឡូក្រាម និងក្រាម។

៣) ប្តូរខ្នាតទម្ងន់ទៅជាក្រាម។

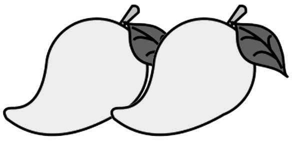
ឧទាហរណ៍





ការប្រើប្រាស់រង្វាស់ទម្ងន់ក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ

1. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកបេះផ្លែស្វាយបានច្រើនជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)



សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

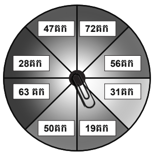
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងសរសេរចំនួនដែលបង្វិលបានដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

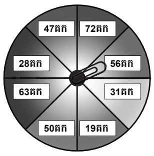
២) បូកបន្ថែមជាមួយចំនួនដែលបង្វិលបានជាបន្តបន្ទាប់។

៣) បន្តបង្វិលឱ្យបានម្នាក់បួនដង និងផ្ទៀងផ្ទាត់មើលផលបូកចុងក្រោយ។

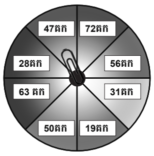
៤) អ្នកដែលបានផ្លែស្វាយច្រើនគីឡូក្រាមជាងគេ ជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍

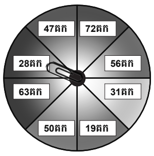




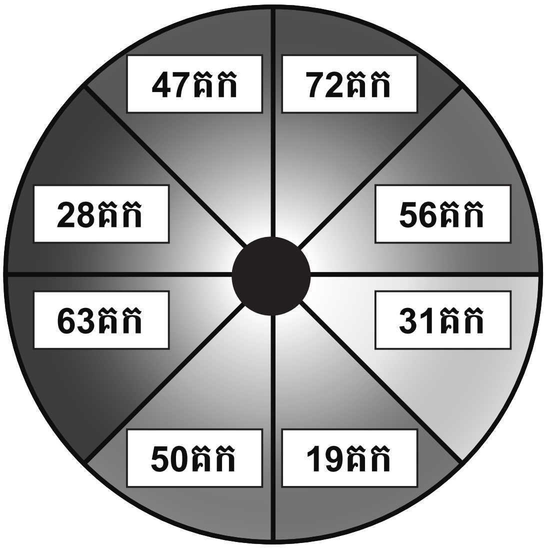
19 + 56 = 75



19 + 56 = 75
75 + 47 = 122



19 + 56 = 75
75 + 47 = 122
122 + 28 = 150 គក



2. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកលក់ផ្លែស្វាយបានច្រើនជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

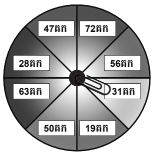
១) **ម្នាក់ៗ**មានស្វាយទម្ងន់ 250គីឡូក្រាមសម្រាប់លក់។

២) **ទាំងអស់គ្នា**សរសេរ 250គក ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

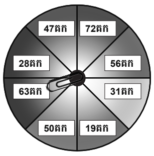
៣) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងយកទម្ងន់ស្វាយសរុបដកជាមួយចំនួនដែលបង្វិលបានជាបន្តបន្ទាប់។

៤) បន្តបង្វិល និងធ្វើប្រមាណវិធីដករហូតដល់មានអ្នកដែលលក់ផ្លែស្វាយអស់មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

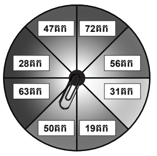
ឧទាហរណ៍



250 - 31 = 219



250 - 31 = 219
219 - 63 = 156



250 - 31 = 219
219 - 63 = 156
156 - 50 = 106គក

មេរៀនទី 3 វិធីបូក

រំឭកការបូកចំនួនគត់មានលេខរហូតដល់ 2ខ្ទង់

1. **ល្បែងគិតលេខរហ័ស** (លេងជាដៃគូ)

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នាសួរ និងឆ្លើយម្តងម្នាក់

១)

ក) 5 + ___ = 10

ខ) ___ + 2 = 10

គ) ___ + 4 = 10

ឃ) 1 + ___ = 10

ង) ___ + 3 = 10

ច) 4 + ___ = 10

ឆ) 2 + ___ = 10

ជ) 9 + ___ = 10

ឈ) ___ + 7 = 10

ញ) 0 + ___ = 10

២)

ក) 9 + 7 = ___

ខ) 5 + 8 = ___

គ) 4 + 7 = ___

ឃ) 8 + 8 = ___

ង) 7 + 6 = ___

ច) 3 + 9 = ___

ឆ) 5 + 9 = ___

ជ) 7 + 8 = ___

ឈ) 8 + 4 = ___

ញ) 9 + 9 = ___

៣)

ក) 11 + ___ = 20

ខ) ___ + 5 = 20

គ) 13 + ___ = 20

ឃ) 10 + ___ = 20

ង) ___ + 12 = 20

ច) ___ + 6 = 20

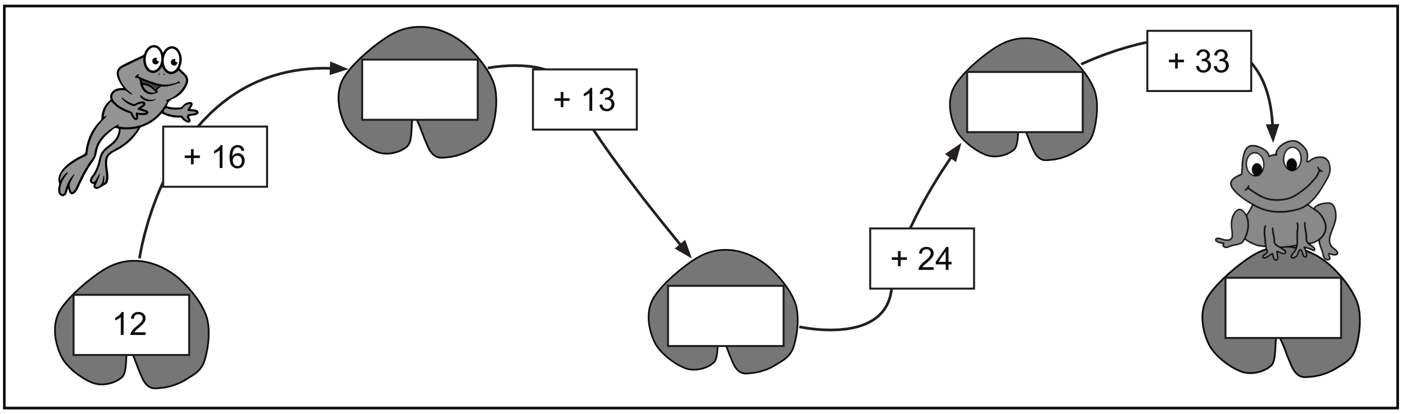
ឆ) 7 + ___ = 20

ជ) 9 + ___ = 20

ឈ) ___ + 12 = 20

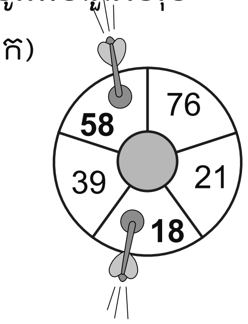
ញ) ___ + 14 = 20

2. ចូរបំពេញប្រអប់

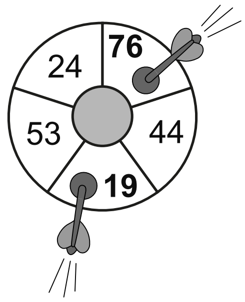


3. ចូររកចំនួនសរុប

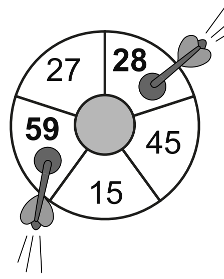
ក)



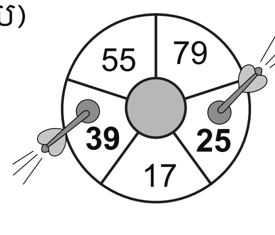
ខ)



គ)



ឃ)

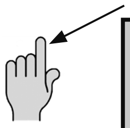


រំឭកការបូកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់

1. ចូរគណនាផលបូក

ក) 513 + 62 = ☐	ខ) 402 + 10 = ☐	គ) 526 + 23 = ☐	ឃ) 371 + 12 = ☐	ង) 923 + 34 = ☐	ច) 842 + 26 = ☐
ឆ) 139 + 23 = ☐	ជ) 850 + 73 = ☐	ឈ) 486 + 85 = ☐	ញ) 367 + 39 = ☐	ដ) 503 + 98 = ☐	ឋ) 245 + 85 = ☐

2. ចូរប្រើម្រាមដៃដើម្បីជួយក្នុងការគណនារកផលបូកតាមជួរដេក



ឧទាហរណ៍

234 + 45 = ☐ 4 + 45 = 9 34 + 45 = 79 234 + 45 = 279

ក) 243 + 34 = ☐ ខ) 411 + 87 = ☐ គ) 304 + 61 = ☐

ឃ) 723 + 13 = ☐ ង) 129 + 30 = ☐ ច) 820 + 24 = ☐

3. **ល្បែងបូកចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) **ទាំងអស់គ្នា**ត្រូវសម្រេចថាតើអ្នកដែលទទួលបានផលបូកច្រើនឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ ឬអ្នកដែលទទួលបានផលបូកតិចឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ និងថាតើពិន្ទុសរុបប៉ុន្មានដែលត្រូវឈ្នះក្នុងល្បែងនេះ។

២) **ម្នាក់ៗ**ត្រូវបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួនប្រាំដង និងសរសេរលេខដែលបោះបានដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

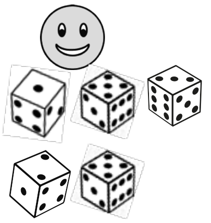
៣) យកលេខទាំងប្រាំបង្កើតជាចំនួនមាន 3ខ្ទង់ និង 2ខ្ទង់ (ដោយសេរី) រួចបូកបញ្ចូលគ្នា។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ផលបូកគ្នាទៅវិញទៅមក ដើម្បីរកមើលអ្នកឈ្នះ។

៥) បន្តលេងរហូតរកឃើញ**អ្នកឈ្នះ**តាមលក្ខខណ្ឌដែលបានព្រមព្រៀងគ្នា។

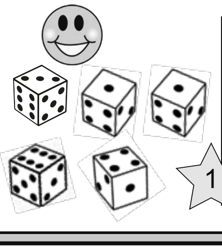
ឧទាហរណ៍

សម្រេចថាអ្នកទទួលបានផលបូកច្រើនឈ្នះពិន្ទុ ហើយអ្នកបាន3ពិន្ទុមុនគេជា**អ្នកឈ្នះ**!



15325

551 + 32 = 583



31164

641 + 31 = 672

រំឭកការបូកចំនួនគត់មានលេខ ៣ខ្ទង់នឹង ៣ខ្ទង់

គួរចងចាំ

ជំហានទី1

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	4	9
+ 2	6	5

ជំហានទី2

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	
3	4	9
+ 2	6	5
	1	4

ជំហានទី3

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	
3	4	9
+ 2	6	5
1	1	4

ជំហានទី4

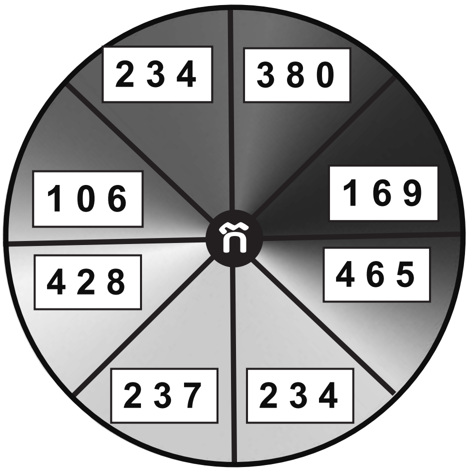
ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	
3	4	9
+ 2	6	5
6	1	4

$$\begin{array}{r} 349 \\ +265 \\ \hline 614 \end{array}$$

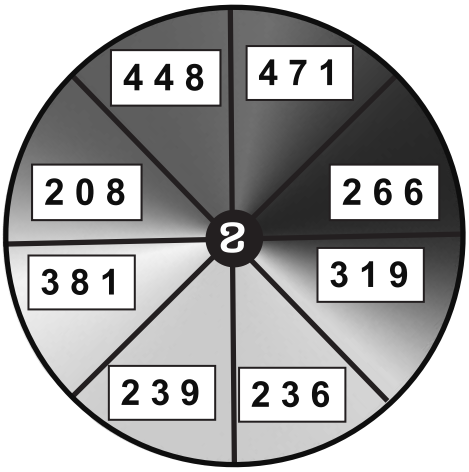
349 + 265 = 614

1. ប្រើថាសបង្វិលដើម្បីដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ថាស ក

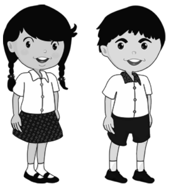


ថាស ខ

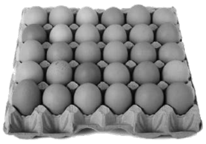


ក) ពូធីបេះផ្លែឪឡឹកបានចំនួន __ក__ គីឡូក្រាម។ មីងស៊ីមបេះផ្លែឪឡឹកបានចំនួន __ខ__ គីឡូក្រាម។ តើពួកគេទាំងពីរនាក់បេះផ្លែឪឡឹកសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

ខ) សិស្សថ្នាក់ទី១មានចំនួន __ខ__ នាក់ និងសិស្សថ្នាក់ទី២មានចំនួន __ក__ នាក់។ តើសិស្សសរុបចំនួនប៉ុន្មាននាក់?



គ) ពូឈានលក់ពងមាន់បានចំនួន __ក__ គ្រាប់នៅថ្ងៃអាទិត្យ ហើយនៅថ្ងៃសុក្រគាត់លក់បានចំនួន __ខ__ គ្រាប់ទៀត។ តើគាត់លក់ពងមាន់សរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់?



ឃ) ចម្ងាយផ្លូវពីផ្ទះធីតាទៅផ្សារមានចម្ងាយ __ខ__ ម៉ែត្រ និងពីផ្សារទៅវត្តមានចម្ងាយ __ក__ ម៉ែត្រ។ តើចម្ងាយផ្លូវពីផ្ទះធីតាទៅវត្តមានចម្ងាយប៉ុន្មានម៉ែត្រ?

សម្គាល់៖ អាចប្រើចំណោទខាងលើនេះលេងជាល្បែងសិក្សាដែលមានគ្នាពីរនាក់ ឬក្រុមតូច បាន ដោយកំណត់លក្ខខណ្ឌផ្សេងៗដូចជា៖ កំណត់ចំនួនពិន្ទុដែលត្រូវឈ្នះ។ អ្នកដែលមានផលបូកធំជាងជាអ្នកឈ្នះ ឬតូចជាងជាអ្នកឈ្នះ។ ម្នាក់ៗត្រូវបង្វិលថាសចំនួនពីរដង។

ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់

គួរចងចាំ

សៀវភៅ 2 532ក្បាល បូក សៀវភៅ 14ក្បាល

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	5	3	2
+		1	4

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	5	3	2
+		1	4
			6

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	5	3	2
+		1	4
		4	6

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	5	3	2
+		1	4
	5	4	6

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	5	3	2
+		1	4
2	5	4	6

2 532 + 14 = **2 546**

$$\begin{array}{r} 2532 \\ +\quad 14 \\ \hline \mathbf{2546} \end{array}$$

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូក

ក) 4752 + 43 = ☐　ខ) 6542 + 41 = ☐　គ) 1326 + 53 = ☐　ឃ) 7105 + 23 = ☐　ង) 3014 + 32 = ☐

ច) 9213 + 72 = ☐　ឆ) 2437 + 42 = ☐　ជ) 5862 + 27 = ☐　ឈ) 8615 + 11 = ☐　ញ) 6328 + 51 = ☐

2. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូក

ក) 3 232 + 42 = ☐　ខ) 6 440 + 56 = ☐　គ) 9 616 + 63 = ☐

ឃ) 1 756 + 31 = ☐　ង) 5 032 + 17 = ☐　ច) 2 168 + 30 = ☐

3. **ល្បែងបូកចំនួនរីករាយ**

របៀបលេង៖ (ប្រើបណ្ណលេខទាំង 6សន្លឹកដើម្បីបង្កើតចំនួន)

១) រៀបបណ្ណលេខទាំង 6សន្លឹកតាមលំដាប់ចំនួនពីធំទៅតូច។

២) យកលេខ 4ខ្ទង់ខាងមុខបូកជាមួយលេខ 2ខ្ទង់ខាងក្រោយ។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក បើលេងជាដៃគូ។

ឧទាហរណ៍

7 6 2 4 3 8

8 7 6 4 3 2

8 7 6 4

3 2

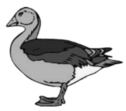
8 7 6 4 + 32 = 8 7 9 6

ក) 5 8 3 6 2 4　ខ) 1 7 4 9 2 5

គ) 7 4 1 4 6 5　ឃ) 2 6 0 3 5 4

ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់គ្មានត្រាទុក

គួរចងចាំ



ទាឈ្មោល 3 260ក្បាល	បូក	ទាញី 425ក្បាល

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	2	6	0
+	4	2	5

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	2	6	**0**
+	4	2	**5**
			5

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	2	**6**	0
+	4	**2**	5
		8	5

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	**2**	6	0
+	**4**	2	5
	6	8	5

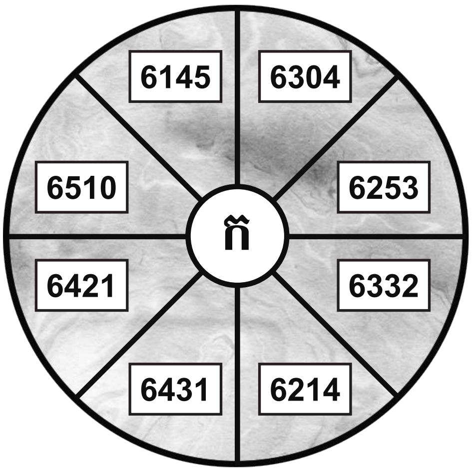
ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	2	6	0
+	4	2	5
3	6	8	5

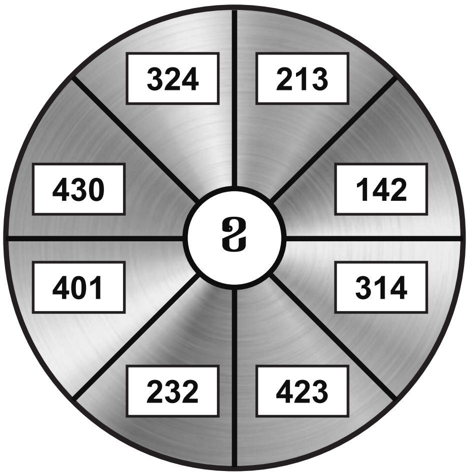
3 260 + 425 = **3 685**

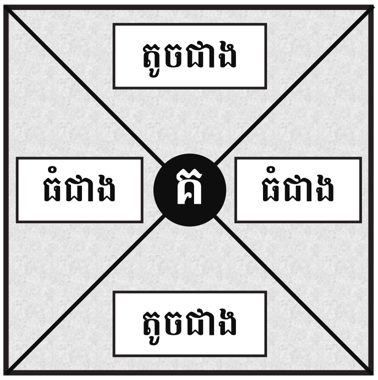
$$\begin{array}{r} 3260 \\ +\ \ 425 \\ \hline \mathbf{3685} \end{array}$$

1. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកឈ្នះ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា







របៀបលេង៖

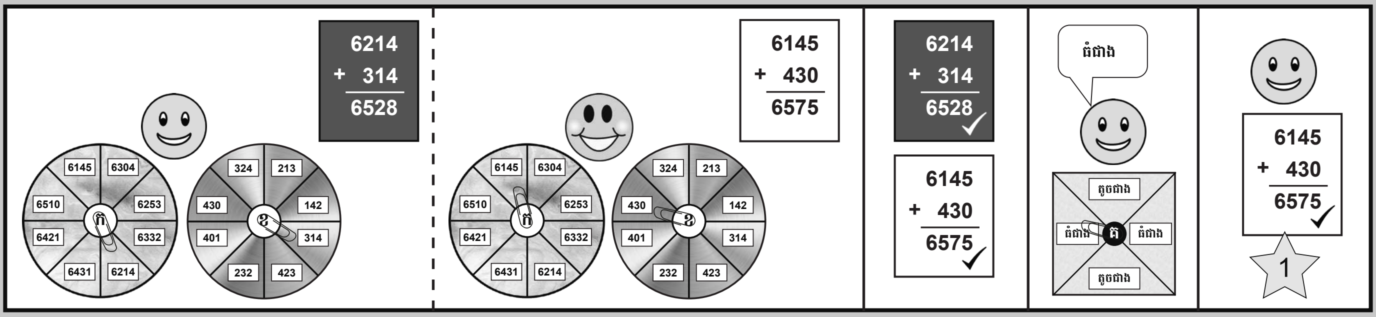
១) ដៃគូនីមួយៗត្រូវបង្វិល**ថាស ក** និង**ថាស ខ** រួចយកចំនួននៅលើ**ថាស ក** បូកនឹងចំនួននៅលើ**ថាស ខ**។

២) ធ្វើប្រមាណវិធីដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

៣) ឱ្យដៃគូម្នាក់បង្វិល**ថាស គ** ដើម្បីស្វែងរកអ្នកឈ្នះពិន្ទុ។

៤) ដៃគូណាដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់គ្មានត្រាទុក

គួរចងចាំ

សំមានទាចំនួន 2 435ក្បាល និងចិត្រាមានទាចំនួន 1 324ក្បាល។ តើទាសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល?

2 435 + 1 324 = ☐

	ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	2	4	3	5
+	1	3	2	4
	3	7	5	9

ចំនួនទាសរុបទាំងអស់មាន **3 759**

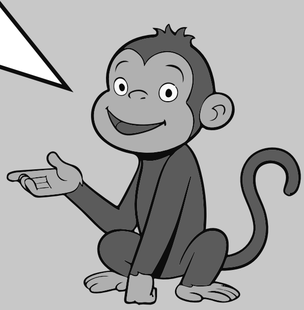
ដំបូងយើងបូក**ខ្ទង់រាយ**

5 បូក 4 ស្មើ 9 សរសេរលេខ 9។

3 បូក 2 ស្មើ 5 សរសេរលេខ 5។

4 បូក 3 ស្មើ 7 សរសេរលេខ 7។

2 បូក 1 ស្មើ 3 សរសេរលេខ 3។



1. **ល្បែងស្វែងរកទានៅក្នុងស្រះ**

របៀបលេង៖

១) គណនាល្បះលេខបូកនីមួយៗ រួចផ្គូផ្គងផលបូកជាមួយចំនួនក្នុងប្រអប់នៅក្រោមរូបទានីមួយៗ។

២) តើរូបទាមួយណាដែលនៅសល់ពីការផ្គូផ្គង?

ឧទាហរណ៍

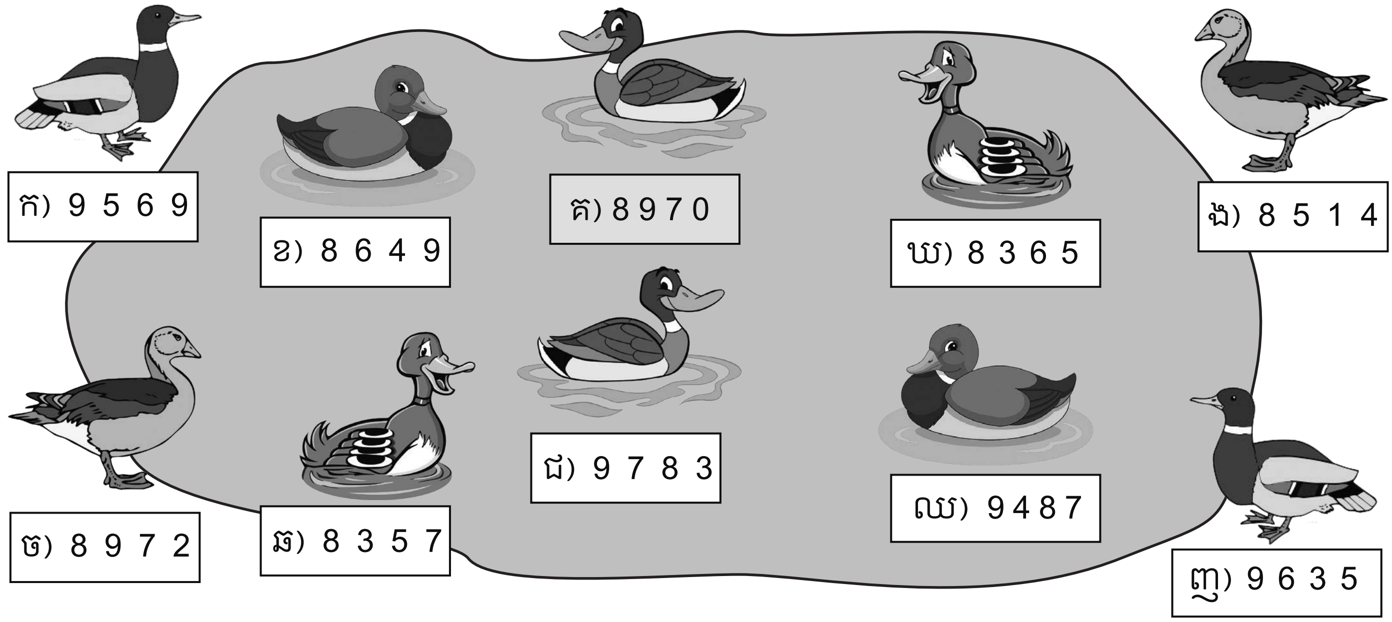
១. 4260 + 4710 = 8970 = ទា **គ**

២. 2 3 4 7 + 6 3 0 2

៣. 7 3 5 3 + 2 1 3 4

៤. 7 4 4 1 + 1 5 3 1

៥. 5 2 1 2 + 4 4 2 3



៦. 3048 + 6521

៧. 3102 + 5412

៨. 8220 + 1563

៩. 4231 + 4126

ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់មានត្រាទុក

គួរចងចាំ

បូក

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
8	5	3	8
		6	5

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
		1	
8	5	3	**8**
+		6	**5**
		1	**3**

ជំហានទី1

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	1	
8	5	**3**	8
+		**6**	5
		10	3

ជំហានទី2

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	1	
8	**5**	3	8
+		6	5
	6	0	3

ជំហានទី3

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	1	
8	5	3	8
+		6	5
8	6	0	3

ជំហានទី4

8 538 + 65 = **8 603**

```
  8538
+   65
  8603
```

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូក

ក) 3148 + 33 = ☐

ខ) 7395 + 74 = ☐

គ) 6505 + 38 = ☐

ឃ) 1762 + 54 = ☐

ង) 5039 + 56 = ☐

ច) 6864 + 68 = ☐

ឆ) 9685 + 89 = ☐

ជ) 5198 + 39 = ☐

ឈ) 2567 + 86 = ☐

ញ) 9449 + 79 = ☐

2. **ល្បែងស្វែងរកផលបូក** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន និងបណ្ណលេខពី 5 ដល់ 9 ចំនួនពីរឈុត 5 8 7 6 9 8 7 5 9 6

របៀបលេង៖

១) សាប់បណ្ណលេខទាំងពីរឈុតបញ្ចូលគ្នា និងដាក់ផ្កាប់ជាគំនរនៅលើតុ។

២) **ទាំងអស់គ្នា**ត្រូវសម្រេចជ្រើសយកល្បះលេខណាមួយដើម្បីគណនា។

៣) ប្តូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខដើម្បីបំពេញប្រអប់។

៤) ធ្វើប្រមាណវិធីបូកដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៥) ប្តូរក្តារឆ្នួនគ្នាដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល។

```
  1 3☐2      3☐5☐      7 2☐6
+    ☐9    +    ☐7    +    ☐☐

  6 0 4☐     2 4 0☐    5☐7☐
+    ☐☐    +    ☐6    +    ☐9
```

ឧទាហរណ៍

```
  4 0☐☐
+    ☐5
```

7 5 8

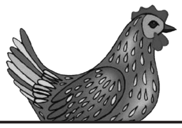
11 **4 075** **+ 85** **4 160**	11 4 069 + 55 4 124 ✓

6 9 5

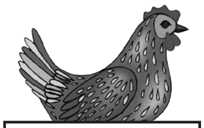
11 4 069 + 55 4 124	11 **4 075** **+ 85** **4 160** ✓

ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់មានត្រាទុក

គួរចងចាំ



មាន់ 1 245ក្បាល បូក



មាន់ 785ក្បាល

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	2	4	5
+	7	8	5

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
		1	
1	2	4	5
+	7	8	5
		1	0

ជំហានទី1

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	1	
1	2	4	5
+	7	8	5
	1	3	0

ជំហានទី2

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	1	
1	2	4	5
+	7	8	5
1	0	3	0

ជំហានទី3

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	1	
1	2	4	5
+	7	8	5
2	0	3	0

ជំហានទី4

1 245 + 785 = **2 030**

```
  1245
+  785
  2030
```

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីបូក

ក) 2319 + 264 = □

ខ) 4168 + 225 = □

គ) 2859 + 628 = □

ឃ) 4866 + 853 = □

ង) 1397 + 445 = □

ច) 5249 + 959 = □

ឆ) 8325 + 839 = □

ជ) 8038 + 297 = □

ឈ) 3745 + 778 = □

ញ) 6659 + 767 = □

2. ចូរបំពេញផលបូកតាមជួរដេក និងជួរឈរនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម

1346	625	
758	384	

4659	398	
403	245	

3. **ល្បែងបង្កើតចំណោទអាថ៌កំបាំង** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន និងបណ្ណលេខពី 5 ដល់ 9 ចំនួនពីរឈុត

របៀបលេង៖

១) ដាក់បណ្ណលេខទាំងពីរឈុតបញ្ចូលគ្នា និងផ្កាប់ជាគំនរនៅលើតុ។

២) ប្ដូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខដើម្បីបំពេញប្រអប់។

៣) ធ្វើប្រមាណវិធីដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

ឧទាហរណ៍

5 9 8 7 6

7 9 6 5 8

2□64 □5□ 2 764 + 956

```
   1 1 1
   2 764
+    956
   3 720
```

ចំណោទ៖

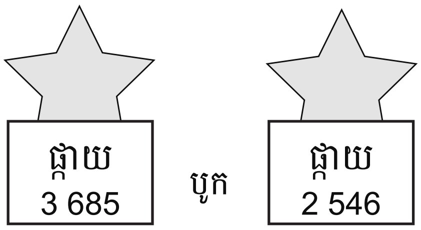
ក) បណ្ណាល័យមួយមានសៀវភៅចំនួន 1□85ក្បាល។ គេទទួលសៀវភៅបន្ថែមចំនួន 6□□ក្បាលទៀត។ តើសៀវភៅសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល?

ខ) ដារ៉ាមានមាន់ 2 6□0ក្បាល និងទា□3□ក្បាល។ តើមាន់និងទាសរុបចូលគ្នាមានចំនួនប៉ុន្មានក្បាល?

គ) រថយន្តមួយដឹកប្រេងចំនួន□496លីត្រទៅដាក់នៅស្ថានីយមួយ។ បន្ទាប់មករថយន្តនោះដដែលដឹកប្រេងចំនួន □□6លីត្រទៅដាក់នៅស្ថានីយមួយទៀត។ តើរថយន្តនោះដឹកប្រេងសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

ការបូកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់មានត្រាទុក

គួរចងចាំ



ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6	8	5
+ 2	5	4	6

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
		1	
3	6	8	5
+ 2	5	4	6
			11

ជំហានទី1

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	1	
3	6	8	5
+ 2	5	4	6
		13	1

ជំហានទី 2

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	1	
3	6	8	5
+ 2	5	4	6
	12	3	1

ជំហានទី 3

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	1	1	
3	6	8	5
+ 2	5	4	6
6	2	3	1

ជំហានទី 4

3 685 + 2 546 = **6 231**

```
  3685
+ 2546
  6231
```

1. **ល្បែងស្វែងរកភព**

របៀបលេង៖

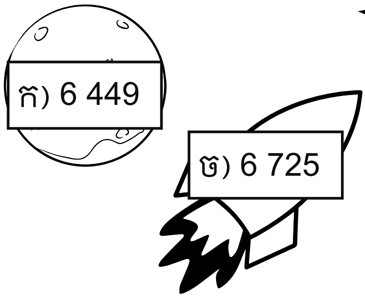
១) គណនាល្បះលេខបូកនីមួយៗ រួចផ្គូផ្គងផលបូកជាមួយចំនួនក្នុងប្រអប់នៅលើរូបភាពនីមួយៗ។

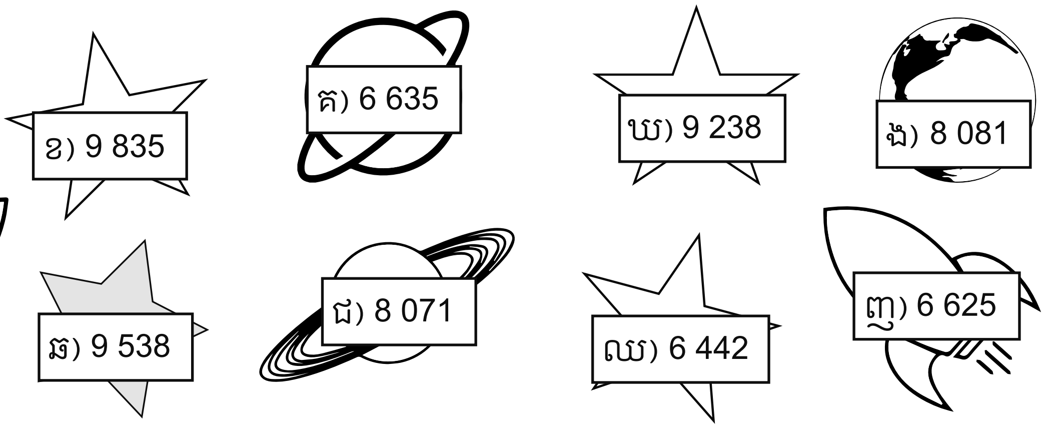
២) តើរូបភាពមួយណាដែលនៅសល់ពីការផ្គូផ្គង?

ឧទាហរណ៍

```
១.      1 1
      3908
    + 5927
      9835  = ខ
```

```
២.   4073        ៣.   5583        ៤.   3484        ៥.   3238
   + 2376           + 3955           + 4587           + 3387
```






```
៦.   2845        ៧.   5397        ៨.   6749        ៩.   4755
   + 5236           + 1045           + 2489           + 1970
```

2. ចូរបំពេញផលបូកតាមជួរដេក និងជួរឈរនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម

3472	876	
4508	453	

5619	657	
2361	231	

ការប្រើប្រាស់វិធីបូកចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ

1. **ល្បែងបង្កើតចំណោទរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

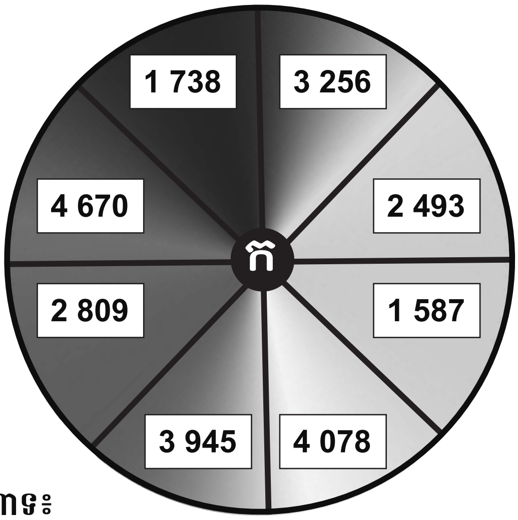
១) អានប្រធានចំណោទនិងពិភាក្សាគ្នាអំពីរបៀបដោះស្រាយ។

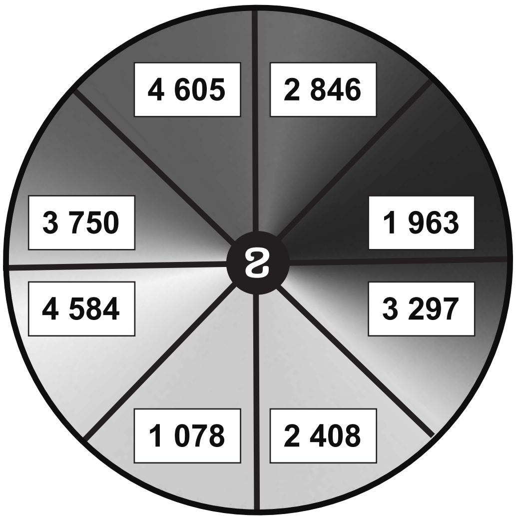
២) សម្រេចថាតើអ្នកទទួលបានផលបូកធំ ឬតូចជាអ្នកឈ្នះពិន្ទុ។

៣) បង្វិលចាសដើម្បីរកចំនួនយកទៅបំពេញក្នុងចំណោទ។

៤) ធ្វើប្រមាណវិធីបូកដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៥) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក ដើម្បីរកមើលអ្នកឈ្នះ។

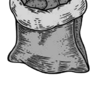




ចំណោទ៖

ក) ក្នុងមួយសប្ដាហ៍តារាលក់ទឹកបាន__ក__លីត្រ ហើយសៀមលក់ទឹកបាន__ខ__លីត្រ។
តើពួកគេទាំងពីរនាក់លក់ទឹកសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

ខ) រោងចក្រកាត់ដេរមួយផលិតអាវប្រុសបានចំនួន__ខ__អាវ និងអាវស្រីបានចំនួន__ក__អាវ។
តើរោងចក្រនោះផលិតអាវសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានអាវ?



គ) ពូឈានលក់ដំឡូងបានចំនួន__ក__គីឡូក្រាម និងពូម៉ៅលក់ដំឡូងបានចំនួន__ខ__គីឡូក្រាម។
តើពួកគេទាំងពីរនាក់លក់ដំឡូងសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម។

ឃ) នៅថ្ងៃសៅរ៍សុភាពជិះកង់បានចម្ងាយ__ខ__ម៉ែត្រ ហើយនៅថ្ងៃពុធនាងជិះចម្ងាយ__ក__ម៉ែត្រ។
តើសុភាពជិះកង់បានចម្ងាយសរុបប៉ុន្មានម៉ែត្រ?

2. **សកម្មភាពបុគ្គល ឬដៃគូ**

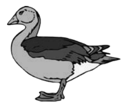
ចូរបង្កើតចំណោទដោយប្រើល្បះលេខខាងក្រោម

ក) 27 + 2 = ☐	ខ) 43 + 8 = ☐	គ) 25 + 14 = ☐
ឃ) 67 + 26 = ☐	ង) 38 + 29 = ☐	ច) 73 + 47 = ☐
ឆ) 18 + 53 = ☐	ជ) 84 + 47 = ☐	ឈ) 100 + 500 = ☐
ញ) 356 + 23 = ☐	ដ) 464 + 408 = ☐	ឋ) 573 + 368 = ☐

ការប៉ាន់ស្មានផលបូកដោយបង្គត់ចំនួនត្រឹមខ្ទង់ពាន់ និងខ្ទង់រយ

គួរចងចាំ

ពូសានមានទា 1 648ក្បាល និងពូសំមានទា 2 460ក្បាល។ តើពួកគេទាំងពីរនាក់មានទាសរុបចំនួនប្រហែលប៉ុន្មានក្បាល? ចូរ**ប៉ាន់ស្មាន**ដោយបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់ពាន់។

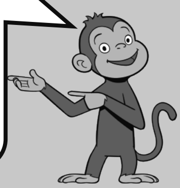


1 648 + 2 160 ≈ ☐

```
  1648                               2000
+ 2460   → បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់ពាន់ →   + 2000
                                     4000
```

1 648 + 2 460 ≈ 4 000

ដូចនេះពូសាននិងពូសំមានទាសរុបប្រហែល 4 000ក្បាល។



1. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមដោយប៉ាន់ស្មាននិងបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់ពាន់

ឧទាហរណ៍

```
  5825      6000
+ 2450  ≈   2000
            8000
```

ក) 4615 + 1120 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ខ) 3178 + 2802 ≈ ☐ + ☐ = ☐

គ) 5235 + 3529 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ឃ) 6426 + 3365 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ង) 2944 + 1735 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ច) 3583 + 5140 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ឆ) 1487 + 4624 ≈ ☐ + ☐ = ☐

2. ចូរធ្វើមុធាគណនាដើម្បីបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមដោយប៉ាន់ស្មាននិងបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់ពាន់

ក) 4 735 + 2 124 ≈ ☐　　ខ) 1 437 + 3 586 ≈ ☐　　គ) 4 961 + 3 709 ≈ ☐

ឃ) 3 241 + 2 850 ≈ ☐　　ង) 5 093 + 3 311 ≈ ☐　　ច) 8 649 + 1 556 ≈ ☐

3. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមដោយប៉ាន់ស្មាននិងបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយ

គួរចងចាំ

បញ្ញាបេះផ្លែប័របាន 1 246គក និង រីណាបេះបានចំនួន 870គកទៀត។

1 246 + 870 ≈ ☐

```
  1246                              1200
+  870   → បង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយ →   +  900
                                    2100
```

ដូចនេះ៖ 1 246 + 870 ≈ 2 100 គក

ក) 3727 + 550 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ខ) 5280 + 516 ≈ ☐ + ☐ = ☐

គ) 3292 + 178 ≈ ☐ + ☐ = ☐

ឃ) 7341 + 785 ≈ ☐ + ☐ = ☐

4. ចូរធ្វើមុធាគណនាដើម្បីបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមដោយប៉ាន់ស្មាននិងបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់រយ

ក) 6 472 + 215 ≈ ☐　　ខ) 5 346 + 359 ≈ ☐　　គ) 4 828 + 557 ≈ ☐

ហ្វឹកហាត់ការប៉ាន់ស្មានផលបូក

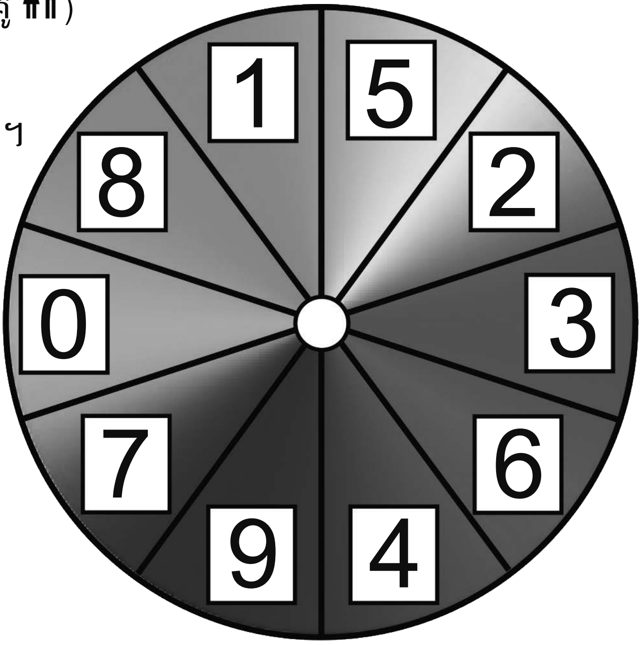
1. **ល្បែងប៉ាន់ស្មានផលបូករីករាយ** (លេងម្នាក់ឯង ឬជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

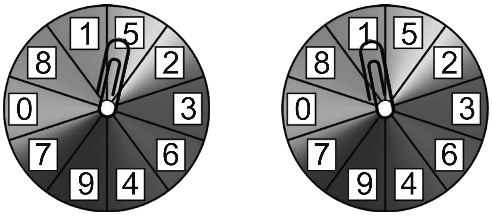
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដើម្បីយកលេខមកបំពេញប្រអប់។

២) ប៉ាន់ស្មាននិងធ្វើប្រមាណវិធីបូកដាក់នៅលើ ក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

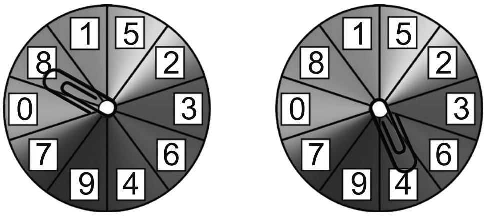


ឧទាហរណ៍



5[5]25 ≈ 6000
+ 3[1]50 ≈ 3000
= 9000

ឧទាហរណ៍



14[8]3 ≈ 1500
+ 5[4]6 ≈ 500
= 2000

ក) 2□31 + 5□50 ≈ □ + □ = □

ខ) 6□25 + 2□39 ≈ □ + □ = □

គ) 4□53 + 3□96 ≈ □ + □ = □

ឃ) 3□96 + 2□67 ≈ □ + □ = □

ង) 8□83 + 4□51 ≈ □ + □ = □

ច) 2□11 + 2□04 ≈ □ + □ = □

ឆ) 93□7 + 3□5 ≈ □ + □ = □

ជ) 34□1 + 1□9 ≈ □ + □ = □

ឈ) 69□0 + 6□5 ≈ □ + □ = □

ញ) 56□3 + 2□9 ≈ □ + □ = □

ដ) 74□9 + 6□3 ≈ □ + □ = □

ឋ) 52□8 + 4□7 ≈ □ + □ = □

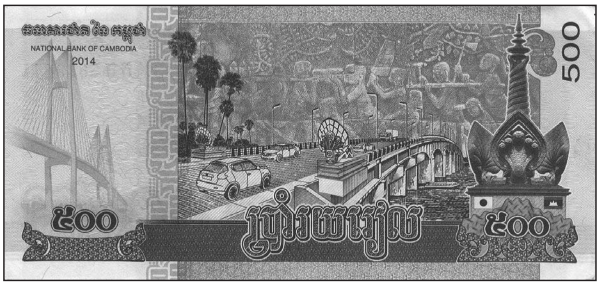
មេរៀនទី 4	រូបិយវត្ថុ

ការប្រាប់ពីក្រដាសប្រាក់ 100រៀល 500រៀល 1000រៀល 5000រៀល និង 10000រៀល

1. សកម្មភាពដៃគូ ឬក្រុមតូច

ប្រាប់ពីក្រដាសប្រាក់ 100រៀល 500រៀល 1000រៀល 5000រៀល និង 10000រៀល

ចូរពិនិត្យមើលក្រដាសប្រាក់ខាងក្រោម និងពណ៌នាពីក្រដាសប្រាក់នីមួយៗ



ការប្ដូរក្រដាសប្រាក់ដែលមានតម្លៃស្មើគ្នា

1. ចូរប្ដូរប្រាក់ និងបំពេញប្រអប់ទៅតាមចំនួនក្រដាសប្រាក់

ឧទាហរណ៍

2000៛ យើងប្ដូរបាន

500៛ x 4

200៛ x 10

100៛ x 20

ក) **1000៛** យើងប្ដូរបាន

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

ខ) **5000៛** យើងប្ដូរបាន

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

2. ចូរប្ដូរប្រាក់ និងបំពេញប្រអប់ទៅតាមចំនួនក្រដាសប្រាក់

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

____ ៛ x ____

3. ចូរប្ដូរប្រាក់ដោយគូររូបតំណាងក្រដាសប្រាក់ដែលមានតម្លៃស្មើនឹងតម្លៃក្រដាសប្រាក់ដើម

ឧទាហរណ៍

→ 5000៛ x 1 1000៛ x 2 500៛ x 5 100៛ x 5

ក)

ខ)

គ)

ការប្តូរក្រដាសប្រាក់ដែលមានតម្លៃស្មើគ្នា

1. **ល្បែងប្តូរប្រាក់រីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

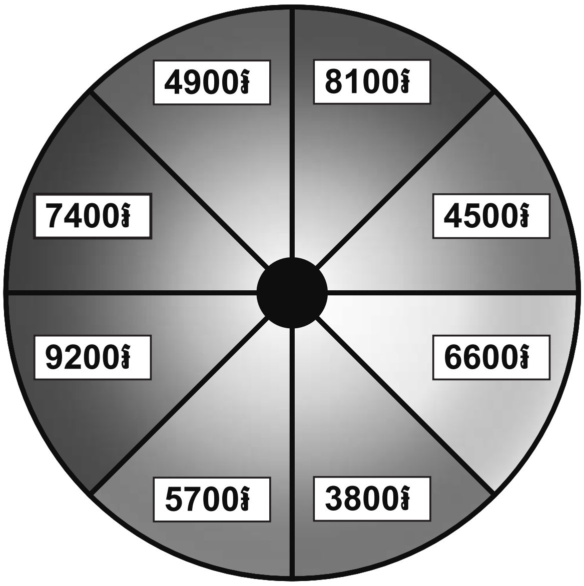
របៀបលេង៖

១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសនិងអានចំនួនប្រាក់ដែលបង្វិលបាន។

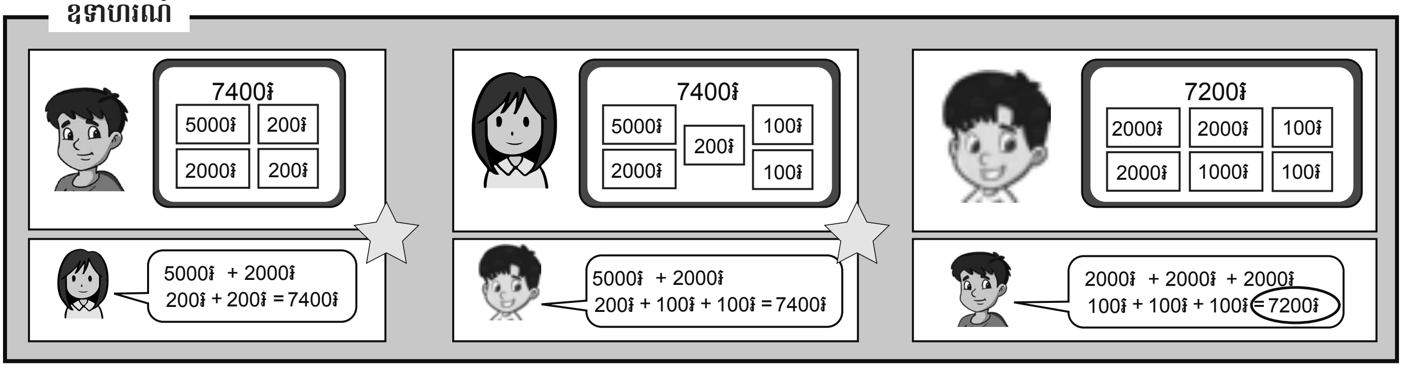
២) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរចំនួនប្រាក់ដែលបង្វិលបានដាក់នៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) គូររូបតំណាងក្រដាសប្រាក់ដែលមានតម្លៃស្មើនឹងចំនួនប្រាក់ដែលបង្វិលបាន។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។



ឧទាហរណ៍



2. ចូរបំពេញចំនួនសន្លឹកក្រដាសប្រាក់ឱ្យត្រូវតាមចំនួនប្រាក់សរុប (អាចមានចម្លើយច្រើន)

	ចំនួនប្រាក់សរុប	ចំនួន និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់				
		100	500	1000	2000	5000
ក)	7600៛	1	1	3	2	0
ខ)	4500៛		0			0
គ)	8300៛				1	
ឃ)	10000៛				2	0

ការសន្សំប្រាក់

1. **ល្បែងសន្សំប្រាក់** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន គ្រាប់ឡុកឡាក់ ឬបណ្ណលេខពី 1 ដល់ 6 ឬថាសបង្វិល 1 ដល់ 6

របៀបលេង៖ (ម្នាក់ៗត្រូវសន្សំប្រាក់ឱ្យបានយ៉ាងតិចបំផុត 8000៛ ដើម្បីទិញទំនិញ)

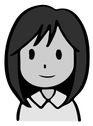
១) ទាំងអស់គ្នាមានប្រាក់ 500៛នៅក្នុងដៃរួចហើយ។ សរសេរចំនួនប្រាក់ 500៛ ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងបូកបន្ថែមចំនួនប្រាក់ដែលបោះបានទៅតាមតម្លៃដូចមាននៅក្នុង**តារាងសម្គាល់**។ ដៃគូណាដែលសន្សំបាន 8 000៛ ឬច្រើនជាងនេះមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

តារាងសម្គាល់

⚀	100 ៛
⚁	200 ៛
⚂	1000 ៛
⚃	2000 ៛
⚄	500 ៛
⚅	5000 ៛

ឧទាហរណ៍

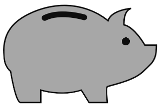


500 + 100 = 600 + 5000 = 5600 + 1000 = 6600 + 500 = 7100 ៛

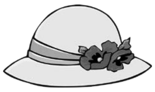
500 + 2000 = 2 500 + 500 = 3300 + 200 = 3200 + 5000 = 8200 ៛

2. ចូរមើលតារាងតម្លៃទំនិញ និងដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

តារាងតម្លៃទំនិញ


8200៛

9600៛


6900៛

5300៛

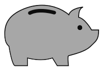
ក) លីដាចង់ទិញកូនជ្រូកដាក់ប្រាក់មួយ។ នាងមានប្រាក់ 3000រៀលរួចហើយ។ តើនាងត្រូវសន្សំប្រាក់ប៉ុន្មានរៀលបន្ថែមទៀតដើម្បីគ្រប់ចំនួនទិញកូនជ្រូក?

ខ) ចិន្ដាមានប្រាក់ 5700រៀល ហើយគាត់ចង់ទិញកាតាបមួយសម្រាប់ដាក់សៀវភៅទៅរៀន។ តើគាត់ត្រូវសន្សំប្រាក់បន្ថែមប៉ុន្មានរៀលទៀតដើម្បីគ្រប់ចំនួនទិញកាតាប?

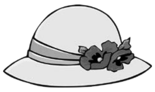
គ) កញ្ញាចង់ទិញមួកមួយ។ នាងមានប្រាក់ 2800រៀលរួចហើយ។ តើនាងត្រូវសន្សំប្រាក់បន្ថែមប៉ុន្មានរៀលទៀតដើម្បីគ្រប់ចំនួនទិញមួក?

ឃ) វិទូមានប្រាក់ 3200រៀល ហើយគាត់ចង់ទិញបាល់មួយ។ តើគាត់ត្រូវសន្សំប្រាក់បន្ថែមប៉ុន្មានរៀលទៀត ដើម្បីគ្រប់ចំនួនទិញបាល់?

3. នៅផ្សារមានការលក់បញ្ចុះតម្លៃលើទំនិញគ្រប់មុខ។ ចូរគណនាតម្លៃដែលបានបញ្ចុះសម្រាប់ទំនិញនីមួយៗ


8200៛
លក់ត្រឹមតែ 7700៛

9600៛
លក់ត្រឹមតែ 8600៛


6900៛
លក់ត្រឹមតែ 5800៛

5300៛
លក់ត្រឹមតែ 4800៛

ក) កូនជ្រូកបញ្ចុះតម្លៃចំនួន ☐ ៛

ខ) កាតាបបញ្ចុះតម្លៃចំនួន ☐ ៛

គ) មួកបញ្ចុះតម្លៃចំនួន ☐ ៛

ឃ) បាល់បញ្ចុះតម្លៃចំនួន ☐ ៛

ហ្វឹកហាត់ប្រើក្រដាសប្រាក់រៀលក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ

1. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកនៅសល់ប្រាក់ច្រើនជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

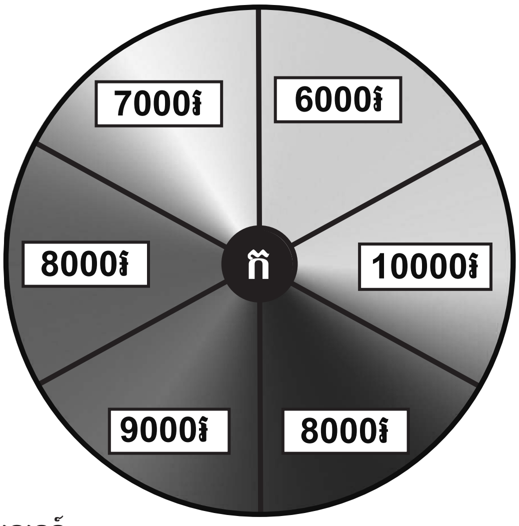
ត្រូវប្តូរវេនគ្នា៖

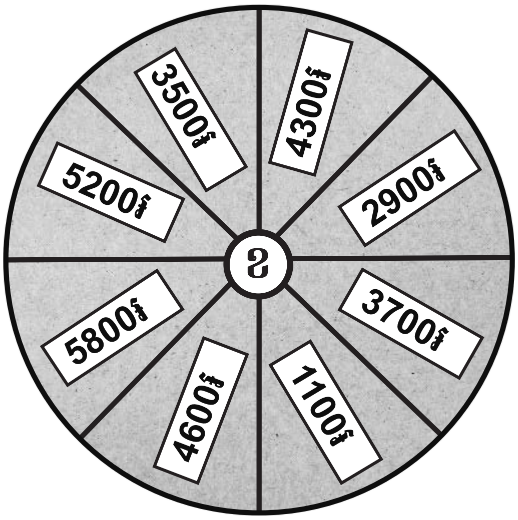
១) បង្វិល**ថាស ក** ដើម្បីរកចំនួនប្រាក់ដែលមាននៅក្នុងដៃ។

២) បង្វិល**ថាស ខ** ដើម្បីរកចំនួនប្រាក់ដែលត្រូវចំណាយ។

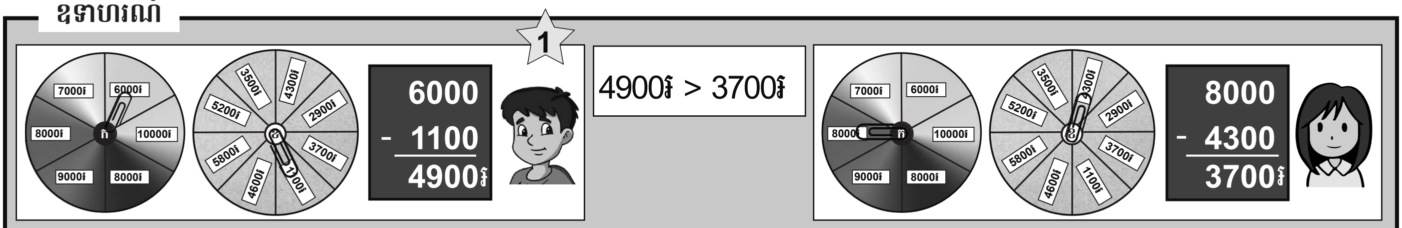
៣) យកចំនួនប្រាក់ដែលមានក្នុងដៃដកចំនួនប្រាក់ដែលត្រូវចំណាយ។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នា អ្នកណានៅសល់ប្រាក់ច្រើនជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកបាន 3ពិន្ទុមុនគេ **ឈ្នះ**!





ឧទាហរណ៍



2. ចូរមើលតារាងតម្លៃទំនិញ និងដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

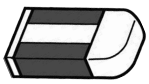
តារាងតម្លៃទំនិញ

6500៛

8500៛

400៛

800៛


600៛

ក) ពេជ្រចង់ទិញឆត្រមួយ។ គាត់បានឱ្យប្រាក់ទៅអ្នកលក់ចំនួន 7000រៀល។ តើគេត្រូវអាប់ឱ្យគាត់ប៉ុន្មានរៀល?

ខ) ធីតាទិញស្បែកជើងមួយគូ។ នាងបានឱ្យប្រាក់ 10000រៀលទៅអ្នកលក់។ តើគេត្រូវអាប់មកវិញប៉ុន្មានរៀល?

គ) លីណាចង់ទិញខ្មៅដៃមួយ។ នាងបានឱ្យប្រាក់ 1000រៀលទៅអ្នកលក់។ តើគេត្រូវអាប់មកវិញប៉ុន្មានរៀល?

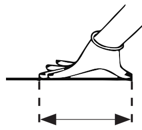
ឃ) ផាន់នីចង់ទិញប្រដាប់ខួងខ្មៅដៃ។ នាងឱ្យប្រាក់ទៅអ្នកលក់ 5000រៀល។ តើគេត្រូវអាប់មកវិញប៉ុន្មានរៀល?

ង) សារិនចង់ទិញជ័រលុបមួយ។ គាត់ឱ្យប្រាក់ 2000រៀលទៅអ្នកលក់។ តើគេត្រូវអាប់មកវិញប៉ុន្មានរៀល?

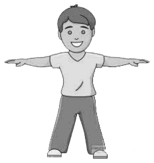
មេរៀនទី 5	ប្រវែង

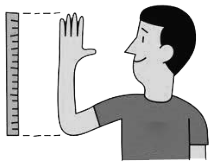
រំឭកអំពីខ្នាត និងឧបករណ៍វាស់ប្រវែងដែលបានរៀនថ្នាក់ទី២

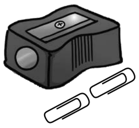
គួរចងចាំ

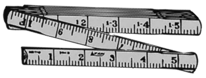

ចំអាម

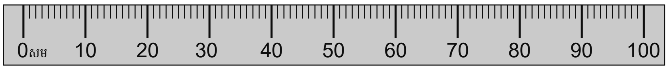
ជំហាន


ព្យាម

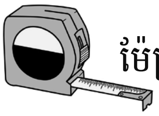

ហត្ថ


ឃ្នាបក្រដាស

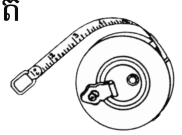

ម៉ែត្របត់



ម៉ែត្របន្ទាត់

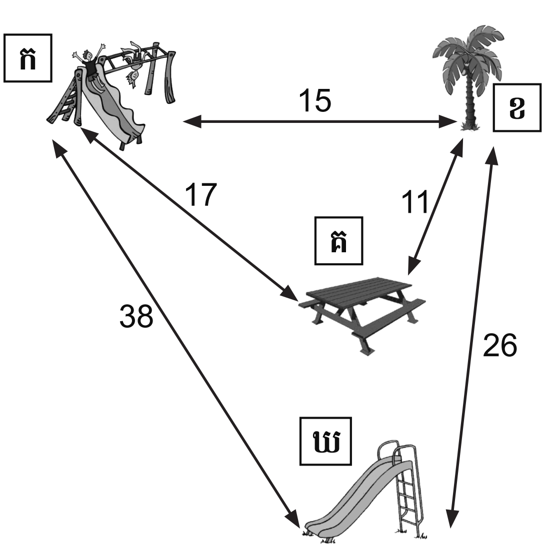

ម៉ែត្ររុំ

ម៉ែត្រជាឯកតារង្វាស់ប្រវែង។
1ម៉ែត្រ យើងសរសេរ 1ម ឬ 1m
អានថា មួយម៉ែត្រ។



ម៉ែត្រសំពត់

1. ចូរមើលរូបភាពនៅខាងស្តាំ និងបំពេញចន្លោះគិតជាជំហាន



ក) ពី **ក** ទៅ **ឃ** មានប្រវែង______ ជំហាន។

ខ) ពី **ក** ទៅ **គ** និងពី **គ** ទៅ **ខ** មានប្រវែង______ ជំហាន។

គ) សុខដើរពី **គ** ទៅ **ខ** ពី **ខ** ទៅ **ក** និងពី **ក** ទៅ **គ** ។

ដូចនេះគាត់ដើរបានប្រវែង______ ជំហាន។

ឃ) ពី **ខ** ទៅ **ឃ** មានប្រវែង______ ជំហាន។

ពី **ក** ទៅ **ឃ** មានប្រវែង______ ជំហាន។

ង) ពី **ក** ទៅ **ឃ** វែងជាងពី **ខ** ទៅ **ឃ** ប្រវែង______ ជំហាន។

2. ចូរមើលរូបភាពខាងក្រោមដើម្បីបំពេញចន្លោះ និងឆ្លើយសំណួរគិតជាម៉ែត្រ

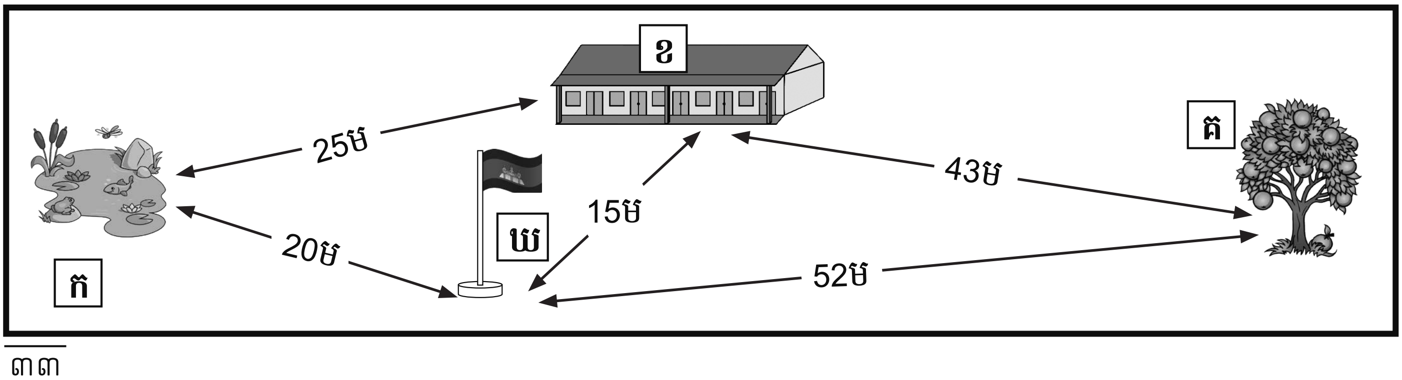
ក) ពី **ខ** ទៅ **គ** មានប្រវែង______។

ខ) ពី **ឃ** ទៅ **គ** ពី **គ** ទៅ **ខ** និង **ខ** ទៅ **ឃ** មានប្រវែង______។

គ) សុខដើរពី **ក** ទៅ **ឃ** ពី **ឃ** ទៅ **ខ** និងពី **ខ** ទៅ **គ**។ តើគាត់ដើរបានចម្ងាយប៉ុន្មានម៉ែត្រ?

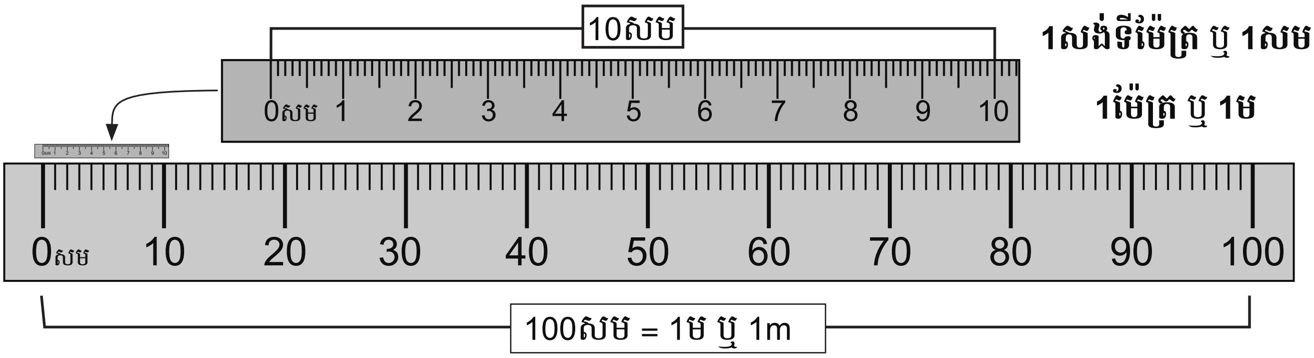
ឃ) គីមដើរបានចម្ងាយ 15ម៉ែត្រ។ តើនាងដើរពីណាទៅណា?

ង) គីមដើរពី **ខ** ទៅ **គ**។ សុខដើរពី **ខ** ទៅ **ក**។ តើគីមដើរបានឆ្ងាយជាងសុខប្រវែងប៉ុន្មានម៉ែត្រ?



ការវាស់ប្រវែងដោយប្រើខ្នាតសង់ទីម៉ែត្រ ឬហ៊ុន

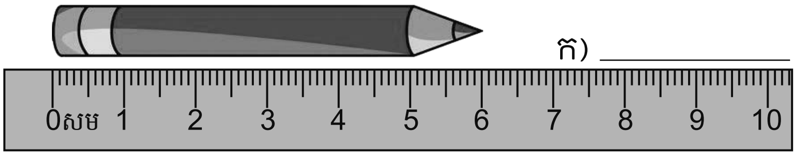
គួរចងចាំ



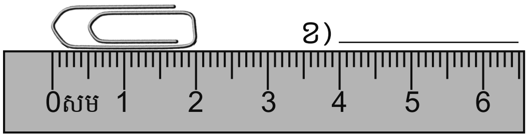
1សង់ទីម៉ែត្រ ឬ 1សម

1ម៉ែត្រ ឬ 1ម

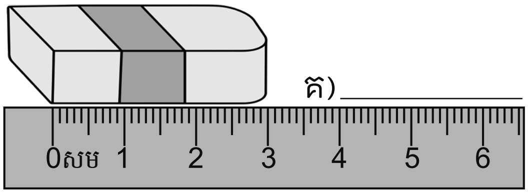
1. ចូរប្រាប់ប្រវែងវត្ថុខាងក្រោម



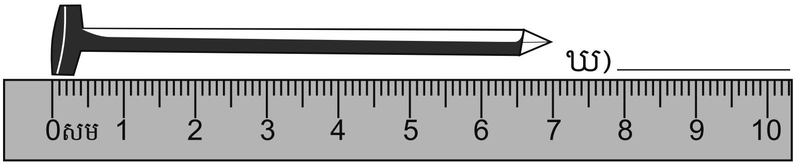
ក) ____________



ខ) ____________



គ) ____________



ឃ) ____________

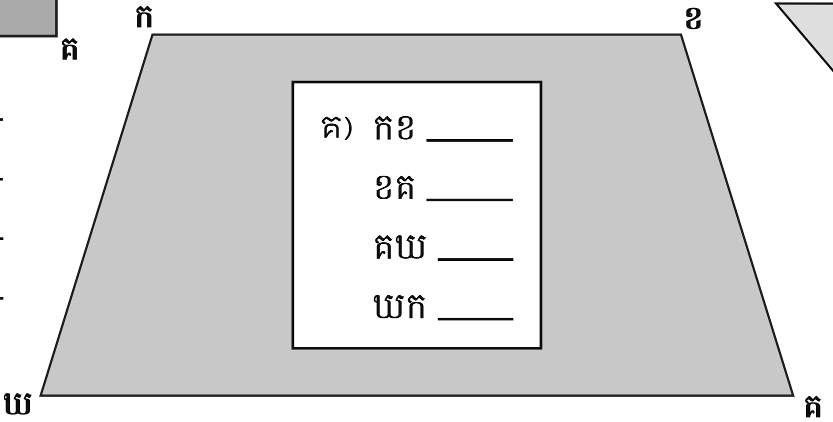
2. ចូរវាស់ប្រវែងជ្រុងរូបធរណីមាត្រខាងក្រោមគិតជាសង់ទីម៉ែត្រ

ក) កខ _____

ខគ _____

គឃ _____

ឃក _____

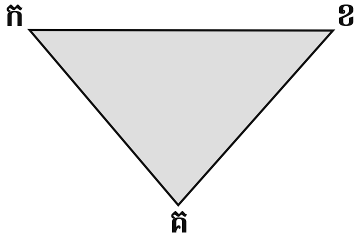


គ) កខ _____

ខគ _____

គឃ _____

ឃក _____



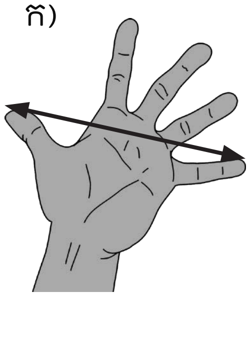
ខ) កខ _____

ខគ _____

គក _____

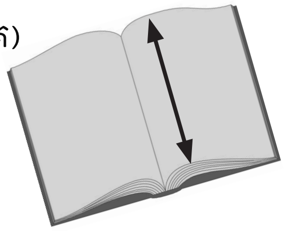
3. ចូរប្រើបន្ទាត់ដើម្បីវាស់វត្ថុជាក់ស្ដែងតាមរូបខាងក្រោមគិតជាសង់ទីម៉ែត្រ

ក)

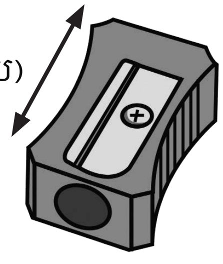


ខ)

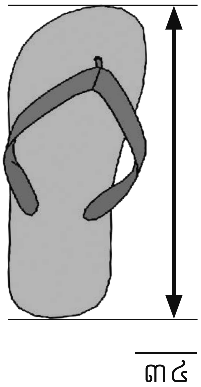
គ)



ឃ)



ង)



ការប្តូរខ្នាតពីម៉ែត្រទៅសង់ទីម៉ែត្រ និងច្រាសមកវិញ

គួរចងចាំ

1ម = 100សម

2ម = 200សម

1ម៉ែត្រ = 100សង់ទីម៉ែត្រ
1ម = 100សម
100សង់ទីម៉ែត្រ = 1ម៉ែត្រ
100សម = 1ម

400សម = 4ម

300សម = 3ម

1. ចូរប្តូរខ្នាត និងបំពេញចន្លោះខាងក្រោម

ក) 1ម = ____សម
ខ) 6ម = ____សម
គ) 4ម = ____សម
ឃ) 7ម = ____សម
ង) 5ម = ____សម

ឧទាហរណ៍

3ម= 300សម 500សម = 5ម

ច) 500សម = ____ម
ឆ) 800សម = ____ម
ជ) 300សម = ____ម
ឈ) 200សម = ____ម
ញ) 900សម = ____ម

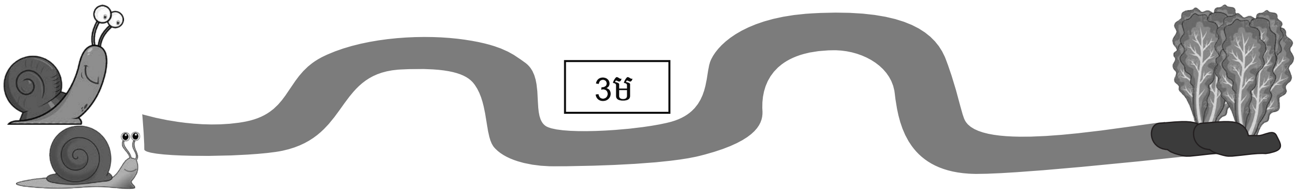
ឧទាហរណ៍

216សម = 2ម 16សម

2ម 52សម = 352ម

ដ) 123សម = ____ម ____សម
ឋ) 269សម = ____ម ____សម
ណ) 2ម 81សម = ____សម
ថ) 5ម 46សម = ____សម

ឋ) 456សម = ____ម ____សម
ឍ) 603សម = ____ម ____សម
ត) 7ម 25សម = ____សម
ទ) 9ម 70សម = ____សម

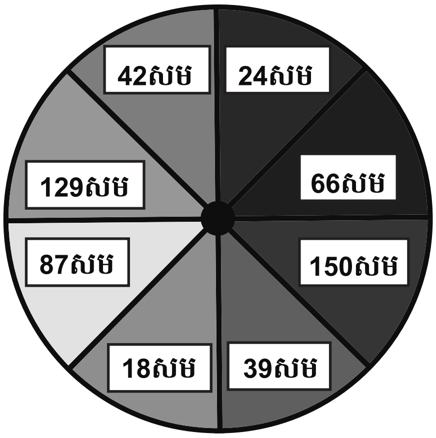


2. **ល្បែងខ្យងឃ្លានចំណី** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

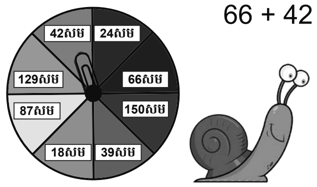
សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖ (ខ្យងទាំងពីរត្រូវវារចម្ងាយ 3ម៉ែត្រទៅរកគុម្ពសាលាដ)

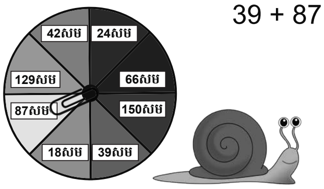
១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដើម្បីរកប្រវែងដែលខ្យងវារបាន។
២) សរសេរប្រវែងដែលបង្វិលបានដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
៣) បូកបន្ថែមប្រវែងដែលបង្វិលជាបន្តបន្ទាប់។
៤) ខ្យងណាដែលវារបាន 3ម៉ែត្រ ឬច្រើនជាងនេះមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



ឧទាហរណ៍



66 + 42 = 108
+ 39
147
+ 150
297



39 + 87 = 126
+ 129
255
+ 66
321

1

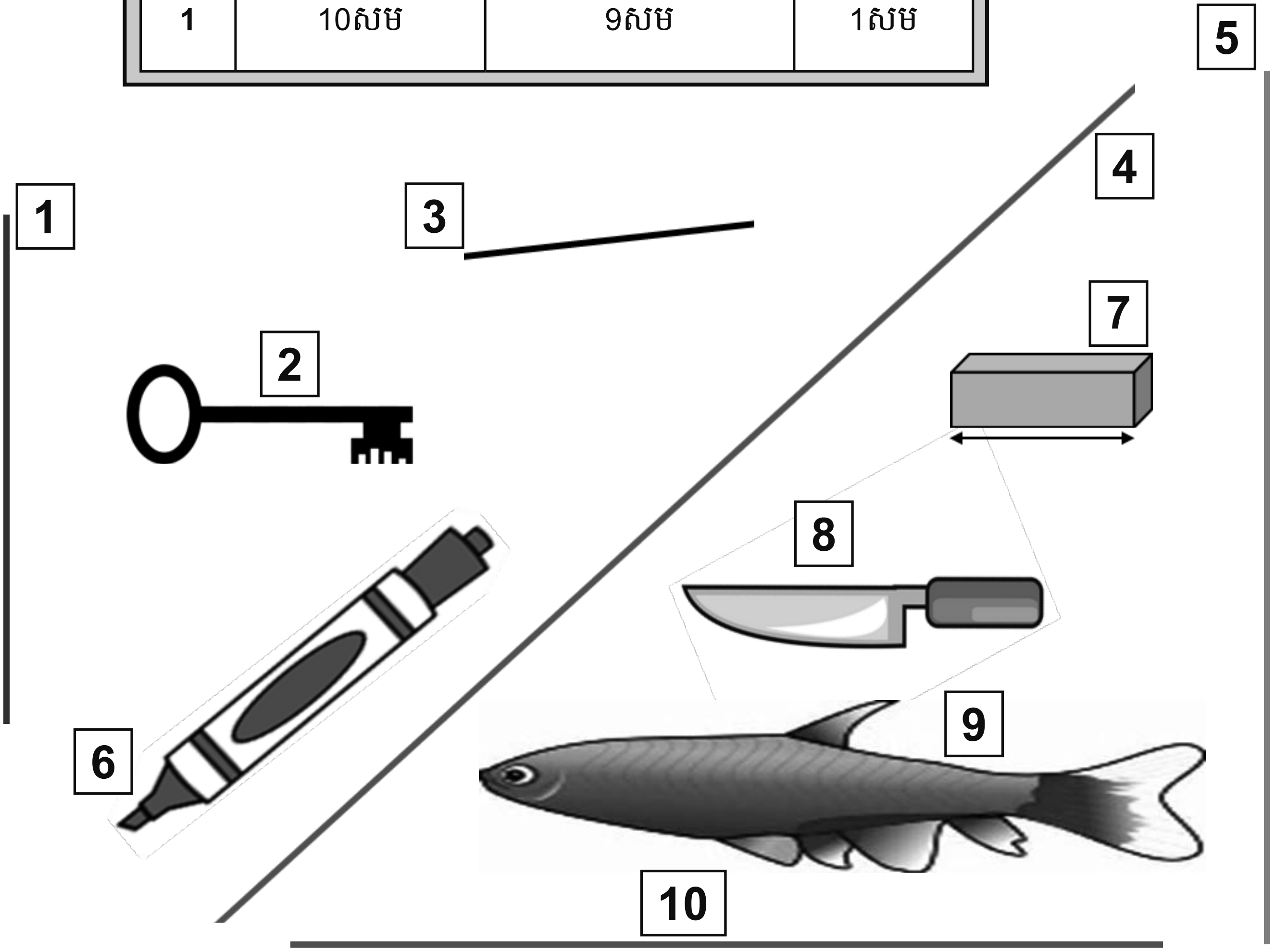
321សម = 3ម 21សម
3ម 21សម > 3ម

ការប៉ាន់ស្មានប្រវែងគិតជាសង់ទីម៉ែត្រ ឬហ៊ុន

1. ចូរប៉ាន់ស្មានប្រវែងរូបភាពនីមួយៗខាងក្រោម និងវាស់ប្រវែងជាក់ស្ដែង រួចគណនាប្រវែងដែលខុសគ្នា ដោយគូរតារាងដូចឧទាហរណ៍ដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ។ (វាស់ប្រវែងដោយគិតជាសង់ទីម៉ែត្រក៏បាន ឬហ៊ុនក៏បាន)

ឧទាហរណ៍

វត្ថុ	ប្រវែងប៉ាន់ស្មាន	ប្រវែងវាស់ជាក់ស្ដែង	ការខុសគ្នា
1	10សម	9សម	1សម



2. **ល្បែងប៉ាន់ស្មានកម្ពស់ ឬប្រវែងវត្ថុនៅក្នុងថ្នាក់រៀន** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន បន្ទាត់ ឬឧបករណ៍វាស់ប្រវែងផ្សេងទៀត បើវត្ថុនោះវែងជាង 1ម៉ែត្រ

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាជ្រើសរើសវត្ថុដែលត្រូវវាស់ម្ដងម្នាក់។

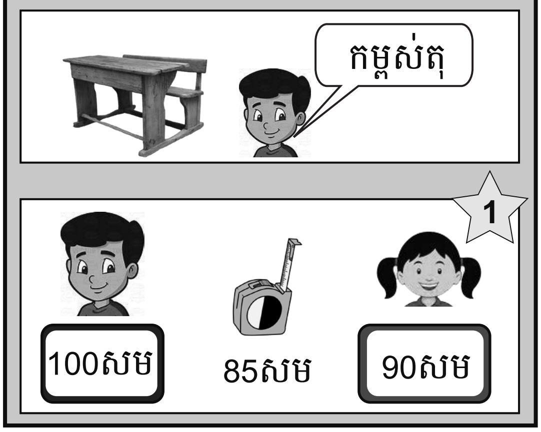
២) ទាំងពីរនាក់ប៉ាន់ស្មានប្រវែងវត្ថុដែលបានជ្រើសនោះ និងសរសេរប្រវែងដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន។

៣) ទាំងពីរនាក់វាស់វត្ថុជាក់ស្ដែង។

៤) អ្នកដែលប៉ាន់ស្មានក្បែរត្រូវជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

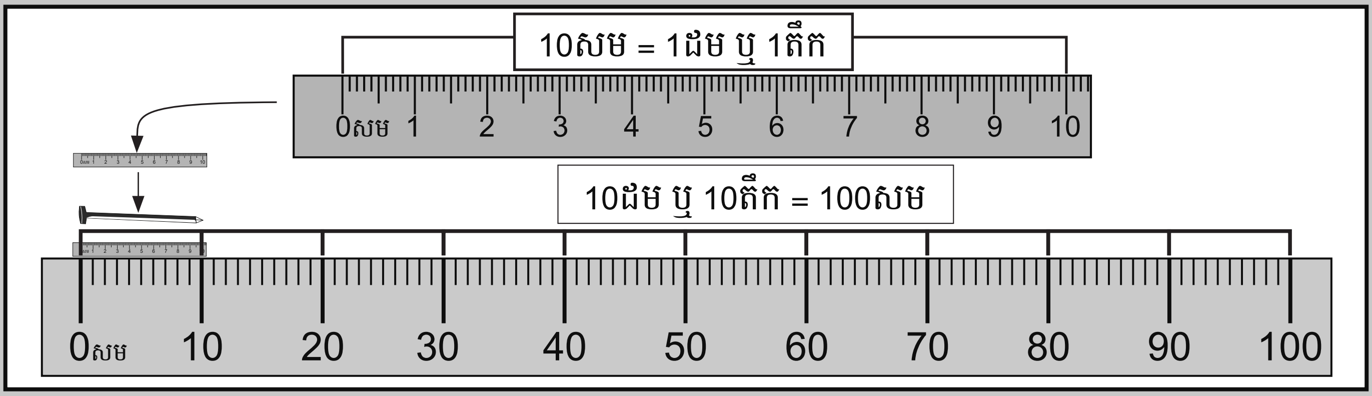
៥) ដៃគូណាដែលបាន 3ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍



ការវាស់ប្រវែងដោយប្រើខ្នាតដេស៊ីម៉ែត្រ ឬ តឹក

គួរចងចាំ



1. **ល្បែងស្វែងរកប្រវែង ឬកម្ពស់វត្ថុ** (លេងជាដៃគូ ឬជាក្រុម)

សម្ភារៈ៖ ឧបករណ៍វាស់ប្រវែង ក្រដាស ឬសៀវភៅសរសេរម្នាក់មួយ

របៀបលេង៖

១) ចម្លងតារាងនៅខាងស្តាំដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេររៀងៗខ្លួន។

២) វាស់ប្រវែងវត្ថុចំនួន 4 ដែលវត្ថុនីមួយៗមានប្រវែងតិចជាង 16ដេស៊ីម៉ែត្រ។

៣) កត់ត្រាប្រវែងវត្ថុនីមួយៗដាក់ក្នុងតារាងដោយសង់ជាក្រាប។

៤) សួរនិងឆ្លើយសំណួរគ្នាទៅវិញទៅមក៖

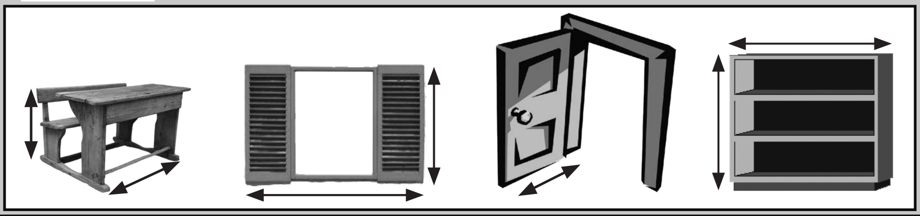
ក) តើវត្ថុមួយណាដែលវែងជាងគេ? តើវាមានប្រវែងប៉ុន្មានដេស៊ីម៉ែត្រ?

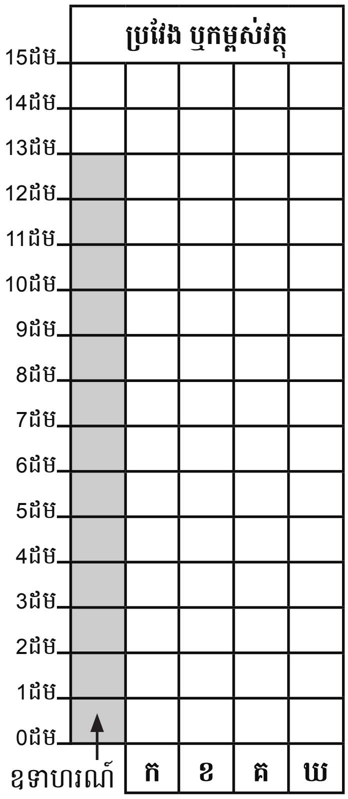
ខ) តើវត្ថុមួយណាដែលខ្លីជាងគេ? តើវាមានប្រវែងប៉ុន្មានដេស៊ីម៉ែត្រ?

គ) តើរវាងវត្ថុដែលវែងជាងគេនិងវត្ថុខ្លីជាងគេ វាខុសគ្នាប៉ុន្មានដេស៊ីម៉ែត្រ?

ឃ) តើប្រវែងសរុបនៃវត្ថុ **ខ** និងវត្ថុ **ឃ** មានប្រវែងប៉ុន្មានដេស៊ីម៉ែត្រ?

ឧទាហរណ៍





2. ចូរបំពេញចន្លោះដោយមើលទៅក្រាបកម្ពស់សិស្សទាំង 5នាក់នៅខាងស្តាំ

ក) សិស្ស **ខ** មានកម្ពស់_____។

ខ) សិស្ស **ឃ** មានកម្ពស់_____។

គ) សិស្ស_____មានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងគេ។

ឃ) សិស្ស_____មានកម្ពស់ទាបជាងគេ។

ង) តើសិស្ស **ខ** មានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងសិស្ស **ឃ** ប៉ុន្មានដម?_____

ច) តើសិស្ស **ក** មានកម្ពស់ទាបជាងសិស្ស **ង** ប៉ុន្មានដម?_____

ឆ) តើកម្ពស់សរុបនៃសិស្ស **ង** និងសិស្ស **គ** មានប្រវែងប៉ុន្មានតឹក?_____

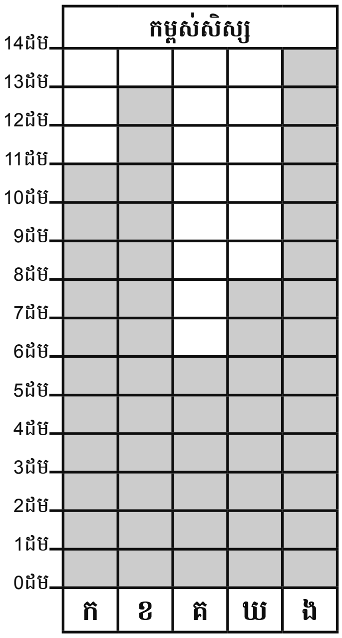
ជ) តើសិស្សពីរនាក់ដែលខ្ពស់ជាងគេមានកម្ពស់សរុបប៉ុន្មានដម?_____

ឈ) តើសិស្ស **ង** និងសិស្ស **ឃ** មានកម្ពស់ខុសគ្នាប៉ុន្មានដម?_____

ញ) តើកម្ពស់សិស្សសរុបទាំងអស់មានប៉ុន្មានដម?_____

ឧទាហរណ៍

សិស្ស **ក** មានកម្ពស់ 11ដម ។



ហ្វឹកហាត់ប្ដូរខ្នាតរង្វាស់ប្រវែងជាម៉ែត្រ ដេស៊ីម៉ែត្រ សង់ទីម៉ែត្រ

ចូរប្ដូរខ្នាត និងបំពេញចន្លោះខាងក្រោម

1. គួរចងចាំ: 100សម = 10ដម

ក) 10ដម = _____សម
ខ) 500សម = _____ដម
គ) 300សម = _____ដម
ឃ) 70ដម = _____សម
ង) 800សម = _____ដម
ច) 40ដម = _____សម
ឆ) 90ដម = _____សម
ជ) 600សម = _____ដម

2. គួរចងចាំ: 100សម = 1ម

ក) 1ម = ______សម
ខ) 200សម = _____ម
គ) 9ម = ______សម
ឃ) 6ម = ______សម
ង) 700សម = _____ម
ច) 5ម = ______សម
ឆ) 800សម = _____ម
ជ) 400សម = _____ម

3. គួរចងចាំ: 10ដម = 1ម

ក) 1ម = ______ដម
ខ) 5ម = ______ដម
គ) 40ដម = _____ម
ឃ) 90ដម = _____ម
ង) 5ម = ______ដម
ច) 20ដម = _____ម
ឆ) 80ដម = _____ម
ជ) 7ម = ______ដម

4. ចូរបំពេញសញ្ញា < > ឬ =

ឧទាហរណ៍: 9ដម (<) 1ម

ក) 100សម ◯ 1ម ខ) 60ដម ◯ 1ម គ) 3ម ◯ 500សម ឃ) 60សម ◯ 6ដម
ង) 7ម ◯ 60ដម ច) 4ដម ◯ 40សម ឆ) 8ម ◯ 700សម ជ) 2ដម ◯ 30សម

5. ចូរបំពេញចន្លោះខាងក្រោម

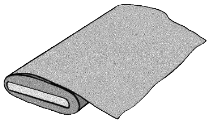
ក) 1ម 34សម = _____សម ខ) 354សម = ____ម____សម គ) 1ម 6ដម = ____ សម
ឃ) 25ដម = ____ម____ដម ង) 6ម 58សម = _____សម ច) 499ដម = ____ម____ដម

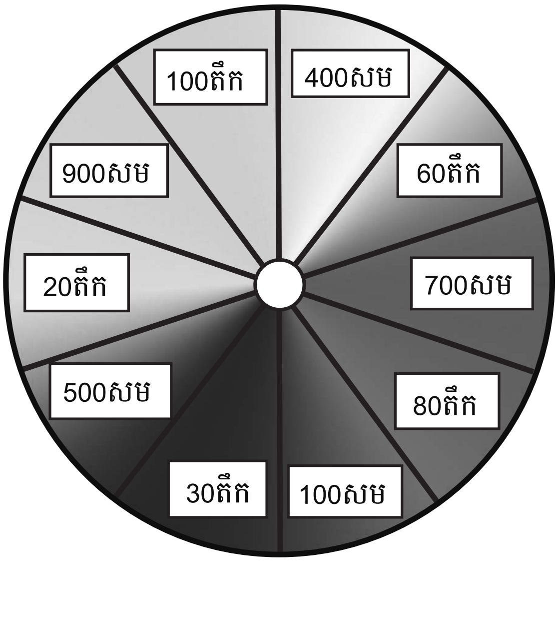
---

6. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកលក់កំណាត់បានច្រើនជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្រដាស ឬក្ដារឆ្នួន

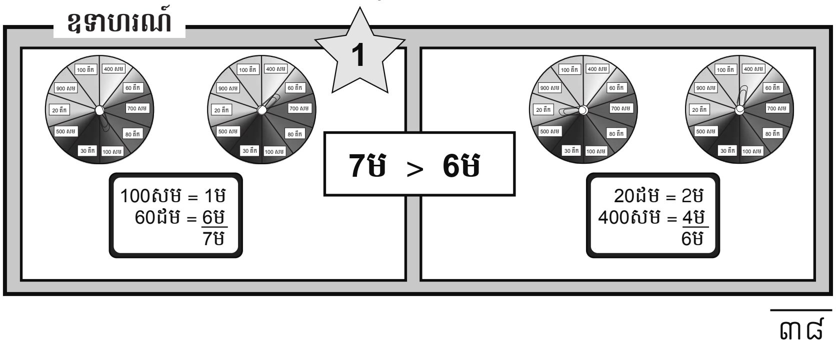
របៀបលេង៖ ទាំងអស់គ្នាគឺជាអ្នកលក់កំណាត់





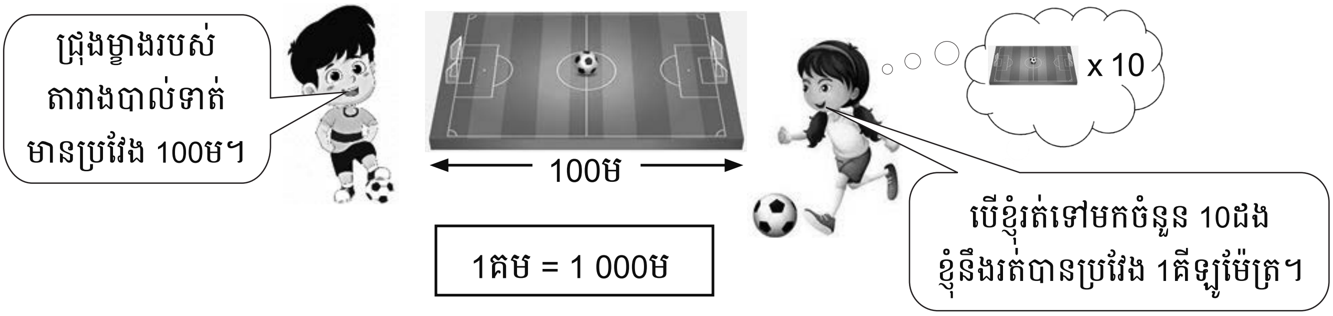
១) បង្វិលថាសម្នាក់ពីរដង និងកត់ត្រាលទ្ធផលដាក់លើក្ដារឆ្នួន។
២) ប្ដូរខ្នាតជាម៉ែត្រ។
៣) ធ្វើប្រមាណវិធីបូកចំនួនទាំងពីរបញ្ចូលគ្នា។
៤) អ្នកដែលមានផលបូកធំជាងគេទទួលបានបាន 1ពិន្ទុ
អ្នកដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

ឧទាហរណ៍



ប្តូរខ្នាតប្រវែងពីគីឡូម៉ែត្រទៅម៉ែត្រ និងច្រាសមកវិញ

គួរចងចាំ



1គម = 1 000ម

ចូរបំពេញចន្លោះ និងប្តូរខ្នាតរង្វាស់ប្រវែងខាងក្រោម

1. ប្តូរខ្នាតពីគីឡូម៉ែត្រទៅម៉ែត្រ

ក) 1គម = ____ ម

ខ) 5គម = ____ ម

គ) 8គម = ____ ម

ឃ) 6គម = ____ ម

ង) 2គម = ____ ម

2. ប្តូរខ្នាតពីម៉ែត្រទៅគីឡូម៉ែត្រ

ក) 1 000ម = ____ គម

ខ) 3 000ម = ____ គម

គ) 7 000ម = ____ គម

ឃ) 4 000ម = ____ គម

ង) 9 000ម = ____ គម

3. ប្តូរខ្នាតខាងក្រោម

ក) 4 620ម = ____ គម ____ ម

ខ) 5 801ម = ____ គម ____ ម

គ) 2គម 300ម = ____ ម

ឃ) 8គម 450ម = ____ ម

ង) 6គម 710ម = ____ ម

---

4. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកទៅដល់សាលារៀនមុនគេ** (លេងជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖ (ទាំងពីរនាក់រស់នៅចម្ងាយ 2គីឡូម៉ែត្រពីសាលារៀន)

សម្គាល់

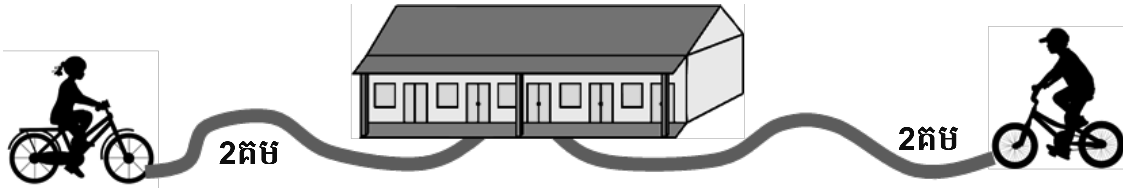
⚀ 100ម	⚁ 200ម	⚂ 300ម
⚃ 400ម	⚄ 500ម	⚅ 600ម

១) ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ដើម្បីរកប្រវែងដែលបានធ្វើដំណើរ។

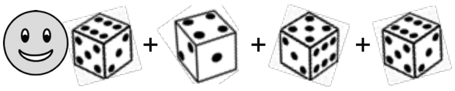
២) ធ្វើប្រមាណវិធីបូកចំនួនដែលបោះបានជាបន្តបន្ទាប់គិតជាម៉ែត្រដូចមាននៅក្នុងតារាង**សម្គាល់**។

៣) អ្នកដែលធ្វើដំណើរបាន 2គម ឬច្រើនជាង 2គម (ទៅដល់សាលារៀន) មុនគេ ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៤) បន្តលេងរហូតដល់មានអ្នកទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

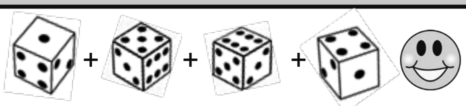


ឧទាហរណ៍



600ម + 400ម + 500ម + 600ម = 2 100ម

2គម 100ម > 2គម 1



100ម + 500ម + 600ម + 400ម = 1 600ម

1គម 600ម < 2គម

ហ្វឹកហាត់ការប្ដូរខ្នាតប្រវែងពីគីឡូម៉ែត្រទៅម៉ែត្រ និងច្រាសមកវិញ

1. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកធ្វើដំណើរបានឆ្ងាយជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ឬបណ្ណលេខ ឬថាសបង្វិលមានលេខពី 1 ដល់ 9 ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖ (ឧទាហរណ៍នេះនឹងប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់)

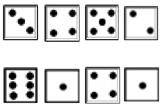
១) ម្នាក់ៗត្រូវបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន 4ដង។

២) យកលេខដែលបោះបាននោះបង្កើតជាពីរចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់ (ចំនួនតូចបំផុតមួយ និងធំបំផុតមួយ)។

៣) បូកចំនួនទាំងពីរបញ្ចូលគ្នា រួចប្ដូរខ្នាតទៅជាគីឡូម៉ែត្រនិងម៉ែត្រ។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក អ្នកដែលមានផលបូកធំជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលបាន 3ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍



2345ម + 5432ម = 7777ម = 7គម 777ម (1)

1146ម + 6411ម = 7557ម = 7គម 557ម

7គម 777ម > 7គម 557ម

---

2. ចូរឆ្លើយសំណួរ និងបំពេញចន្លោះខាងក្រោមដោយមើលទៅរូបភាពនៅលើផែនទី

ក) តើចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពី**ផ្ទះ**ទៅ**កំពង់ចម្លង**មានប្រវែងប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពីផ្ទះទៅកំពង់ចម្លងមានប្រវែង_____គម________ម។

ខ) តើចម្ងាយផ្លូវពី**ទីក្រុង**ទៅ**ផ្សារ** និងពី**ផ្សារ**ត្រឡប់មក**ទីក្រុងវិញ**មានប្រវែងប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ចម្ងាយផ្លូវពីទីក្រុងទៅផ្សារ និងពីផ្សារត្រឡប់មកទីក្រុងវិញមានប្រវែង_____គម________ម។

គ) តើចម្ងាយផ្លូវពី**កំពង់ចម្លង**ទៅ**សាលារៀន**ជិតជាងចម្ងាយផ្លូវពីកំពង់ចម្លងទៅផ្សារប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

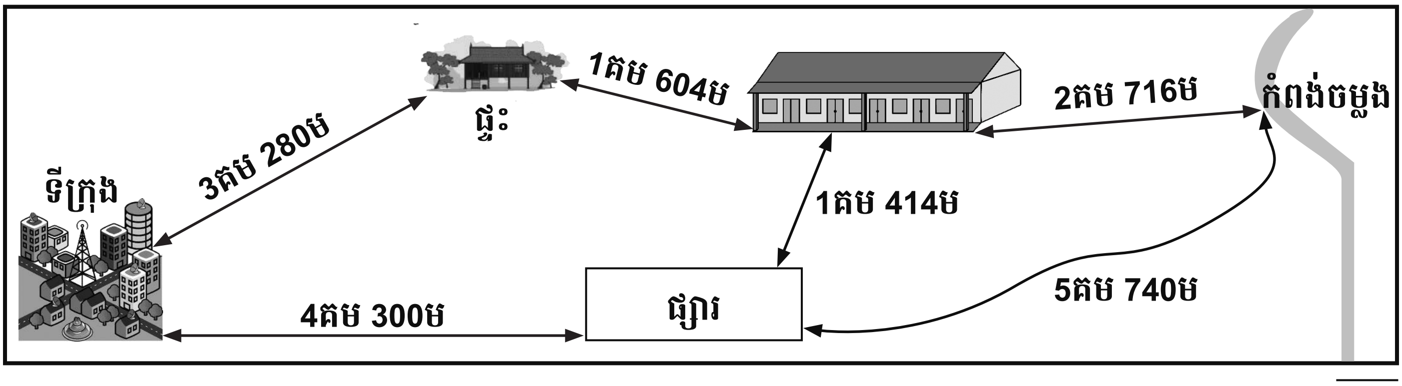
ចម្ងាយផ្លូវពីកំពង់ចម្លងទៅសាលារៀនជិតជាងចម្ងាយផ្លូវពីកំពង់ចម្លងទៅផ្សារប្រវែង_____គម________ម។

ឃ) តើចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពី**កំពង់ចម្លង**ទៅ**ផ្សារ**មានប្រវែងប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពីកំពង់ចម្លងទៅផ្សារមានប្រវែង_____គម________ម។

ង) តើចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពី**ទីក្រុង**ទៅ**កំពង់ចម្លង**មានប្រវែងប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ចម្ងាយផ្លូវដែលជិតជាងគេបំផុតពីទីក្រុងទៅកំពង់ចម្លងមានប្រវែង_____គម_______ម។



មេរៀនទី 6 | **វិធីដក**

រំឭកការដកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់ និង 2ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

1. ចូរគណនាផលដក

ក) 9 - 6 = ☐

ខ) 4 - 4 = ☐

គ) 7 - 3 = ☐

ឃ) 6 - 0 = ☐

ង) 8 - 1 = ☐

ច) 10 - 2 = ☐

ឆ) 5 - 3 = ☐

ជ) 9 - 0 = ☐

ឈ) 8 - 3 = ☐

ញ) 10 - 9 = ☐

2. **ល្បែងស្វែងរកប៉ោងប៉ោងដែលនៅសល់** (លេងម្នាក់ឯង ឬជាដៃគូ)

របៀបលេង៖

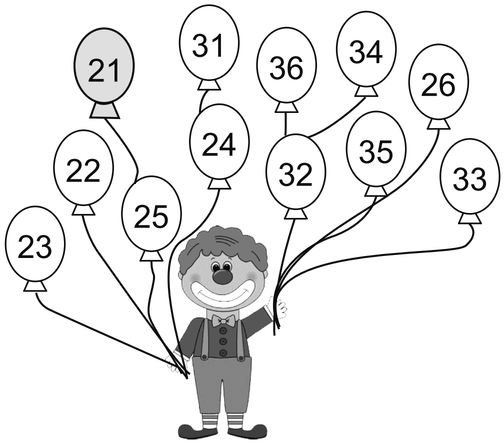
១) សរសេរលេខប៉ោងប៉ោងទាំងអស់ដាក់លើក្ដារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ។

21	22	23	24	25	26	31	32	33	34	35	36

២) គណនា**ល្បែះលេខ**នៅក្នុងតារាង រួចផ្ទៀងផ្ទាត់និងវង់លេខ បើមានត្រូវគ្នា។

៣) បន្តគណនា និងផ្ទៀងផ្ទាត់រហូតនៅសល់ប៉ោងប៉ោងតែមួយគត់។

ដូចនេះប៉ោងប៉ោងដែលនៅសល់គឺប៉ោងប៉ោងលេខ______។



ឧទាហរណ៍

28 - 7 = 21

តារាងល្បែះលេខ

28 - 4 = ____	26 - 3 = ____
39 - 8 = ____	27 - 1 = ____
35 - 2 = ____	28 - 3 = ____
39 - 5 = ____	38 - 2 = ____
27 - 5 = ____	36 - 4 = ____

ឧទាហរណ៍

28 - 7 = 21 (21) 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36

3. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក

ក) 46 − 32 = ☐

ខ) 39 − 14 = ☐

គ) 76 − 20 = ☐

ឃ) 88 − 51 = ☐

ង) 96 − 34 = ☐

ច) 79 − 38 = ☐

ឆ) 36 − 23 = ☐

ជ) 95 − 21 = ☐

ឈ) 99 − 80 = ☐

ញ) 95 − 53 = ☐

4. ចូរបំពេញប្រអប់

ក) 15 - ☐ = 10　　ខ) 14 - ☐ = 11　　គ) 20 - ☐ = 14

ឃ) 17 - ☐ = 13　　ង) 18 - ☐ = 16　　ច) 16 - ☐ = 12

5. ចូរបំពេញប្រអប់

ក) ☐ - 3 = 14　　ខ) ☐ - 8 = 11　　គ) ☐ - 0 = 15

ឃ) ☐ - 6 = 12　　ង) ☐ - 4 = 10　　ច) ☐ - 2 = 13

6. ចូរបំពេញប្រអប់

ក) 69 - 37 = ☐　　ខ) 46 - 25 = ☐　　គ) 87 - 30 = ☐

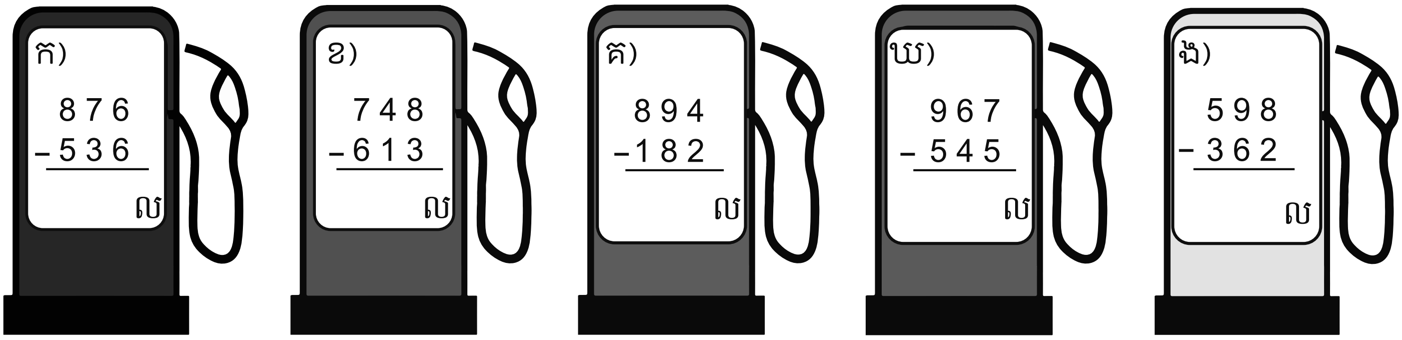
ឃ) 92 - 52 = ☐　　ង) 76 - 31 = ☐　　ច) 95 - 62 = ☐

រំឭកការដកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក

ក) 638	ខ) 945	គ) 674	ឃ) 879	ង) 725	ច) 968	ឆ) 962
- 124	- 202	- 213	- 621	- 421	- 352	- 431
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

2. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក និងបំពេញចន្លោះខាងក្រោម



ធុងសាំង **ក** ធុងសាំង **ខ** ធុងសាំង **គ** ធុងសាំង **ឃ** ធុងសាំង **ង**

ច) តើធុងសាំងមួយណានៅសល់ប្រេងសាំងច្រើនជាងគេ? ធុងសាំង_____។

ឆ) តើធុងសាំងមួយណានៅសល់ប្រេងសាំងតិចជាងគេ? ធុងសាំង_____។

ជ) ធុងសាំង **ឃ** នៅសល់ប្រេងសាំង_____លីត្រ។

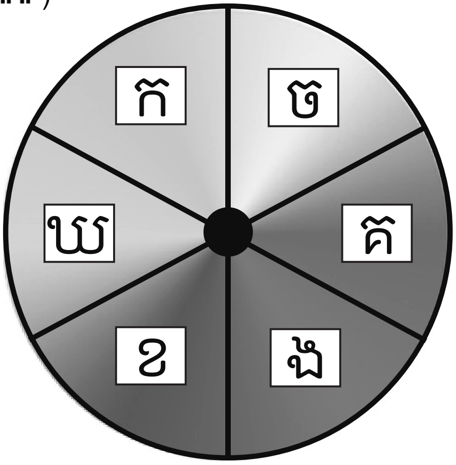
ឈ)ធុងសាំង **ខ** នៅសល់ប្រេងសាំង_____លីត្រ។

ញ) តើធុងសាំង **ខ** នៅសល់ប្រេងសាំងតិចជាងធុងសាំង **ង** ចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?_____លីត្រ។

3. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកឈ្នះ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

ក) 364 - 153 =
ខ) 679 - 436 =
គ) 496 - 381 =
ឃ) 585 - 274 =
ង) 787 - 344 =
ច) 828 - 613 =



ចម្លើយ

115	211
243	215
443	311

របៀបលេង៖

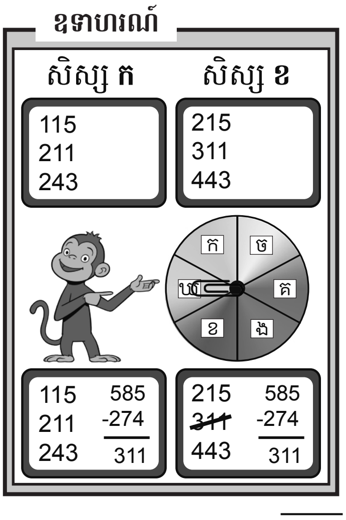
១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសចំនួននៅក្នុងប្រអប់ចម្លើយម្នាក់ 3ចំនួនខុសៗគ្នា និងសរសេរដាក់នៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងគណនាផលដក។ (ឧទាហរណ៍៖ បង្វិលចំអក្សរ **ឃ**)

៣) ទាំងពីរនាក់ធ្វើប្រមាណវិធីដកនៅចំណុចអក្សរ **ឃ** និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។

៤) ឆូតចំនួននៅលើក្ដារឆ្នួន បើវាត្រូវគ្នានឹងផលដកដែលបានគណនានោះ។

៥) ដៃគូណាដែលឆូតលើចំនួនទាំង 3 បានមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។
បញ្ជាក់៖ បើបង្វិលចំអក្សរដដែល ត្រូវប្ដូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។



ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

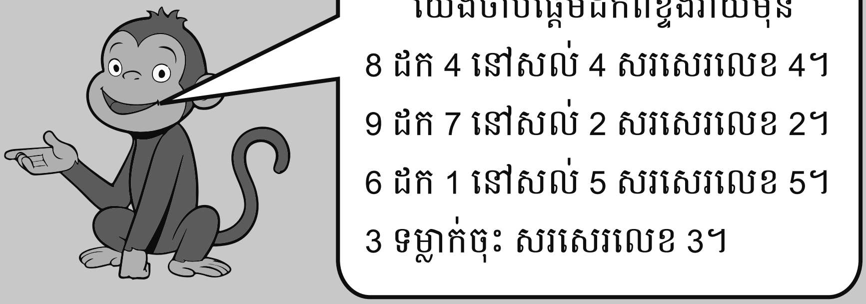
គួរចងចាំ

ពូសំមានស្រូវចំនួន 3 698គក។ បន្ទាប់ពីលក់រួច គាត់នៅសល់ស្រូវ 174គក។ តើគាត់លក់ស្រូវអស់ប៉ុន្មានគីឡូក្រាម ?

3 698 - 174 = ☐

	ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	3	6	9	8
-		1	7	4
	3	5	2	4

ពូសំលក់ស្រូវអស់ 3 524 គក



1. ចូរគណនាផលដក និងបំពេញប្រអប់

ក) 7 863 − 723 = ☐
ខ) 8 738 − 521 = ☐
គ) 4 765 − 261 = ☐
ឃ) 6 896 − 823 = ☐
ង) 5 876 − 415 = ☐
ច) 2 849 − 325 = ☐

2. ចូរគណនាផលដក និងបំពេញប្រអប់

ក) 2 784 − 654 = ☐
ខ) 7 965 − 714 = ☐
គ) 1 857 − 421 = ☐
ឃ) 3 687 − 107 = ☐
ង) 6 973 − 571 = ☐
ច) 9 486 − 302 = ☐

3. ចូរបំពេញផលដកក្នុងប្រអប់

ក) 6 594 - 314 = ☐
ខ) 3 846 - 325 = ☐
គ) 1 927 - 325 = ☐
ឃ) 8 659 - 616 = ☐

4. **ល្បែងដកចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖

១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវសរសេរចំនួននៅត្រង់ចំណុច **ក** ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
២) បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ 3ដង និងបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់តាមលំដាប់។
៣) យកចំនួនដែលបានសរសេរដកនឹងចំនួនដែលបង្វិលបាន (4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់)។
៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។ អ្នកដែលមានផលដកធំជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។
៥) បន្តទៅចំណុច **ខ** និងចំណុចបន្តបន្ទាប់ទៀតដោយធ្វើដូចគ្នាចាប់ពីចំណុច ២) ដល់ ៤)។ អ្នកដែលទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

តារាងចំនួន

ក)	7 897
ខ)	8 977
គ)	9 787
ឃ)	8 779
ង)	9 889

ឧទាហរណ៍

សិស្ស ក

7 897 − 413 = 7 484 (1)

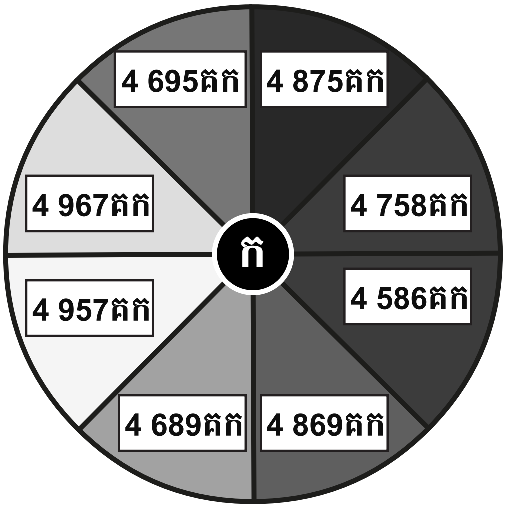
សិស្ស ខ

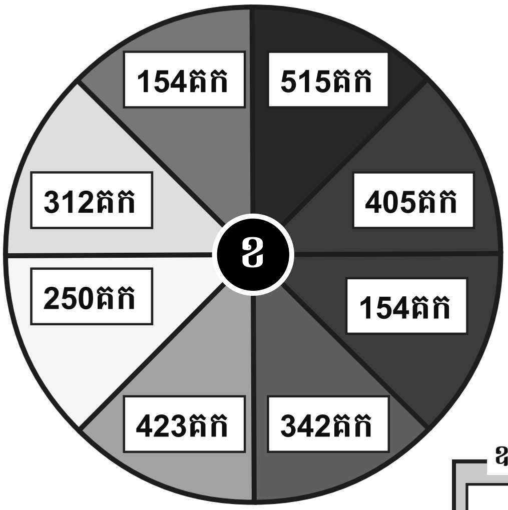
7 897 − 462 = 7 435

ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

1. **ល្បែងលក់អង្ករីករាយ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស





ថាស ក

ចំនួនអង្ករសម្រាប់លក់

ថាស ខ

ចំនួនអង្ករដែលបានលក់

របៀបលេង៖

១) ម្នាក់ៗត្រូវបង្វិលថាស **ក** ម្តង និងថាស **ខ** ម្តង រួចកត់ត្រាចំនួនដែលបង្វិលបានដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) យកចំនួនដែលបង្វិលបាននៅលើថាស **ក** ដកចំនួននៅលើថាស **ខ**។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល អ្នកដែលមានផលដកតូចជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលបាន 4ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

ឧទាហរណ៍

4 875	4 689
4 875-250=	4 689 − 154
4 875-250= 4 535គក	4 689 − 154 = 4 535គក

4 625 > 4 535 ★1

---

2. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមឱ្យត្រូវតាមផលដក

ឧទាហរណ៍

```
  9[9]8 1
-   5[3]1
---------
  9 4 5 0
```

ក)
```
  4 8 7 4
- □ □ □
---------
  4 6 3 2
```

ខ)
```
  5 9 9 3
- □ □ □
---------
  5 3 2 1
```

គ)
```
  1 □ 9 □
-   6 4 2
---------
  1 2 5 5
```

ឃ)
```
  6 □ □ □
-   5 3 0
---------
  6 0 4 9
```

ង)
```
  8 6 □ 9
-   □ 1 □
---------
  8 5 7 1
```

ច)
```
  □ □ 5 9
-   3 □ □
---------
  3 5 5 8
```

---

3. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្រើលេខនៅក្នុងប្រអប់ដែលបានផាត់ពណ៌នៅខាងលើ

ឧទាហរណ៍

```
[4][6][9][5]
  2 [9][6] 5
-   [4][5] 2
------------
  2  5  1  3
```

ក)
```
[2][6][1][7]
  2 □ 8 □
-   □ 3 □
---------
  2 6 5 4
```

ខ)
```
[5][2][9][7]
  4 7 □ □
-   6 □ □
---------
  4 1 2 7
```

គ)
```
[5][7][3][2]
  6 □ □ 5
-   □ □ 2
---------
  6 3 4 3
```

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

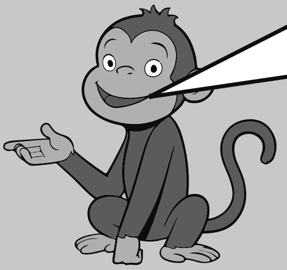
គួរចងចាំ

ពីផ្ទះទៅវត្តមានប្រវែង 3 251ម៉ែត្រ និងពីផ្ទះទៅផ្សារមានប្រវែង 4 597ម៉ែត្រ។ តើពីផ្ទះទៅផ្សារឆ្ងាយជាងពីផ្ទះទៅវត្តប៉ុន្មានម៉ែត្រ ?

4 597 - 3 251 = ☐

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4	5	9	7
- 3	2	5	1
1	3	4	6

ពីផ្ទះទៅផ្សារឆ្ងាយជាងចំនួន 1 346ម



យើងចាប់ផ្តើមដកពីខ្ទង់រាយមុន

7 ដក 1 នៅសល់ 6 សរសេរលេខ 6។

9 ដក 5 នៅសល់ 4 សរសេរលេខ 4។

5 ដក 2 នៅសល់ 3 សរសេរលេខ 3។

4 ដក 3 នៅសល់ 1 សរសេរលេខ 1។

1. ចូរគណនាផលដក និងបំពេញប្រអប់

- ក) 5 958 − 4 921 = ☐
- ខ) 6 892 − 3 601 = ☐
- គ) 8 459 − 4 152 = ☐
- ឃ) 3 794 − 1 384 = ☐
- ង) 8 769 − 2 617 = ☐
- ច) 7 958 − 2 610 = ☐
- ឆ) 8 654 − 1 403 = ☐
- ជ) 3 949 − 2 325 = ☐
- ឈ) 6 789 − 2 154 = ☐

2. ចូរគណនាផលដក និងបំពេញប្រអប់

- ក) 9 678 − 1 543 = ☐
- ខ) 7 286 − 5 272 = ☐
- គ) 9 338 − 3 016 = ☐
- ឃ) 5 648 − 2 038 = ☐
- ង) 2 974 − 1 232 = ☐
- ច) 6 709 − 4 205 = ☐
- ឆ) 3 949 − 2 408 = ☐
- ជ) 8 767 − 5 146 = ☐
- ឈ) 6 968 − 1 732 = ☐

3. ចូរគណនាផលដក និងសរសេរជាទម្រង់ពង្រាយ

ឧទាហរណ៍

3 687 - 1 432 = 2 255 = 2 000 + 200 + 50 + 5

- ក) 6 594 - 314 = ☐
- ខ) 3 846 - 325 = ☐
- គ) 1 927 - 325 = ☐
- ឃ) 8 659 - 616 = ☐

4. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោមឱ្យត្រូវតាមផលដក

ឧទាហរណ៍

6 [9] 7 [1] − [5] 3 [4] 1 = 1 6 3 0

- ក) 6 ☐ ☐ ☐ − ☐ 3 8 0 = 5 2 1 7
- ខ) ☐ 9 ☐ 5 − 2 ☐ 3 ☐ = 6 4 3 0
- គ) ☐ ☐ 8 9 − 5 1 ☐ ☐ = 3 1 5 2

ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់គ្មានខ្ចី

1. **ល្បែងដកចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេងៈ (ត្រូវឯកភាពគ្នាជាមុនថា អ្នកដែលមានផលដកធំ ឬតូចជាអ្នកឈ្នះ)

១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសចំនួនមួយដូចគ្នាចេញពី**តារាងតួដក**។

២) សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) បង្វិលចាសម្នាក់ 4ដងដើម្បីបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់តាមលំដាប់។

៤) យកចំនួនដែលបានសរសេរដកនឹងចំនួនដែលបង្វិលបាន។

៥) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាដើម្បីរកមើលអ្នកដែលត្រូវទទួលបានពិន្ទុទៅតាមការឯកភាពគ្នា។

៦) បន្តជ្រើសរើសចំនួនផ្សេងទៀតចេញពី**តារាងតួដក** រហូតមានអ្នកទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

តារាងតួដក

ក) 9 687

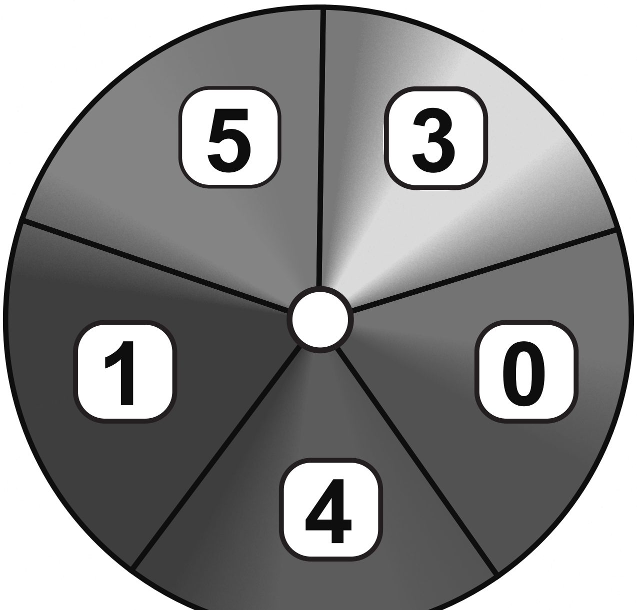
ខ) 7 869

គ) 6 789

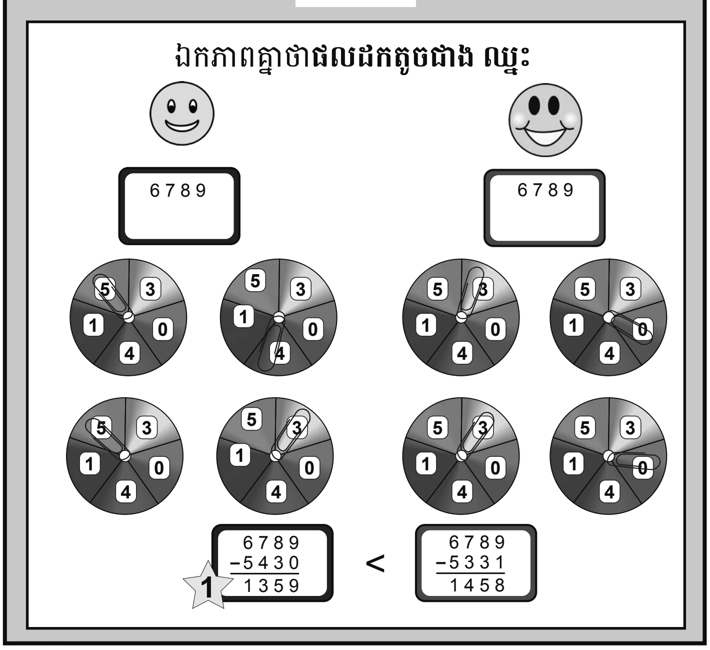
ឃ) 8 976

ង) 7 968

សម្គាល់ៈ របៀបលេងម៉្យាងទៀតពេលសិស្សបង្កើតចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ អាចឱ្យពួកគេជ្រើសរើសបង្កើតជាចំនួនតូចបំផុត ឬធំបំផុតក៏បាន។



ឧទាហរណ៍



2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោមដោយធ្វើប្រមាណវិធី ឬប្រើមុជាគណនាសម្រាប់សិស្សពូកែ

ក) លីដាមានប្រាក់ 6700រៀល។ នាងបានចាយអស់ 3000រៀល។ តើលីដានៅសល់ប្រាក់ប៉ុន្មានរៀល ?

ខ) មីងសៀមខ្ចីប្រាក់ពីពូសៅចំនួន 4400រៀល។ បន្ទាប់មកគាត់សងប្រាក់ 2300រៀលទៅឱ្យពូសៅវិញ។ តើមីងសៀមនៅជំពាក់ប្រាក់ពូសៅចំនួនប៉ុន្មានរៀលទៀត ?

គ) សុខមានប្រាក់ 7800រៀល។ គាត់បានទិញខ្មៅដៃមួយដើមថ្លៃ 600រៀល និងសៀវភៅមួយក្បាលថ្លៃ 3100រៀល។ តើសុខនៅសល់ប្រាក់ប៉ុន្មានរៀល ?

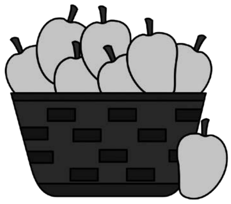
ឃ) ធារីដើរទៅសាលារៀនចម្ងាយ 1 216ម៉ែត្រ ចំណែកឯធីតាដើរទៅសាលារៀនចម្ងាយ 1 566ម៉ែត្រ។ តើធីតាដើរឆ្ងាយជាងធារីចំនួនប៉ុន្មានម៉ែត្រ ?

ង) អ្នកលក់សាំងម្នាក់មានប្រេងសាំងចំនួន 3 850លីត្រ។ គាត់លក់អស់ 2 840លីត្រ។ តើគាត់នៅសល់ប្រេងសាំងចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ ?

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់មានខ្ចី

គួរចងចាំ

សុភ័ក្ត្រមានស្វាយ 234គីឡូក្រាម។ នាងលក់អស់ 86គីឡូក្រាម។ តើសុភ័ក្ត្រនៅសល់ស្វាយប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?



ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	3	4
-	8	6

ជំហានទី1

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	2 ~~3~~	(1) 4
-	8	6

ជំហានទី2

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	2 ~~3~~	14 ~~4~~
-	8	6
		8

ជំហានទី3

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1 ~~2~~	2 ~~3~~	14 ~~4~~
-	8	6
		8

ជំហានទី4

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1 ~~2~~	12 ~~2~~ ~~3~~	14 ~~4~~
-	8	6
	4	8

ជំហានទី5

ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1 2	12 2 ~~3~~	14 ~~4~~
-	8	6
1	4	8

ជំហានទី6

$$\begin{array}{r} 234 \\ -\ 86 \\ \hline 148 \end{array}$$

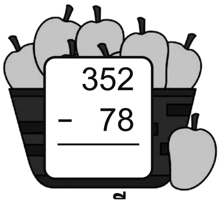
234 - 86 = 148

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក និងបំពេញប្រអប់

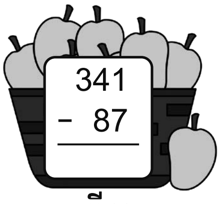
ក) 735 − 16 = ☐ ខ) 567 − 29 = ☐ គ) 673 − 35 = ☐ ឃ) 486 − 17 = ☐ ង) 394 − 38 = ☐ ច) 161 − 42 = ☐

ឆ) 431 − 74 = ☐ ជ) 628 − 52 = ☐ ឈ) 264 − 85 = ☐ ញ) 713 − 63 = ☐ ដ) 389 − 92 = ☐ ឋ) 923 − 98 = ☐

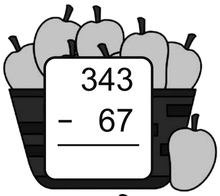
2. រូបភាពខាងក្រោមនេះ បង្ហាញពីទម្ងន់ផ្លែស្វាយដែលពួកគេម្នាក់ៗត្រូវលក់ និងទម្ងន់ផ្លែស្វាយដែលពួកគេលក់អស់គិតជាគីឡូក្រាម។ ចូរធ្វើប្រមាណវិធី និងឆ្លើយសំណួរខាងក្រោម៖



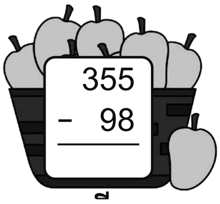
ធារី



ធីតា



សារិន



គីម

ក) តើគីមនៅសល់ផ្លែស្វាយចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

ខ) តើអ្នកលក់មួយណានៅសល់ផ្លែស្វាយច្រើនជាងគេ?

គ) តើអ្នកលក់មួយណានៅសល់ផ្លែស្វាយតិចជាងគេ?

ឃ) តើគីមនៅសល់ផ្លែស្វាយតិចជាងធារីចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់មានខ្ចី

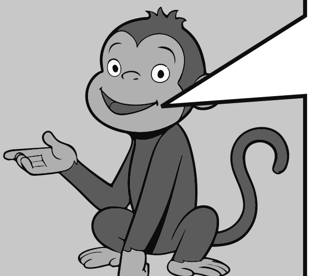
គួរចងចាំ

ពូធីមានក្រូចចំនួន 1 476គីឡូក្រាម។ គាត់លក់អស់ចំនួន 68គីឡូក្រាម។
តើពូធីនៅសល់ផ្លែក្រូចចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម ?

1 476 - 68 = ☐

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
		6	16
1	4	~~7~~	~~6~~
−		6	8
1	4	0	8

ពូធីនៅសល់ផ្លែក្រូចចំនួន 1 406 គក



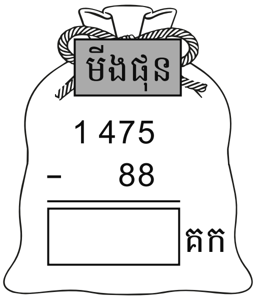
6 ដក 8 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់
យើងបាន 6 ដប់ 16 រាយ។ 16 ដក 8
នៅសល់ 8 សរសេរលេខ 8។
6 ដក 6 នៅសល់ 0 សរសេរលេខ 0។
4 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 4។
1 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 1។

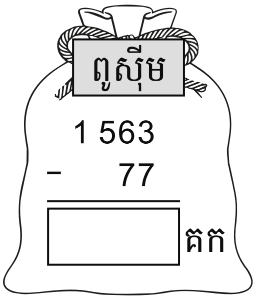
1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក និងបំពេញប្រអប់

ក) 5 355 − 36 = ☐
ខ) 6 191 − 54 = ☐
គ) 3 463 − 39 = ☐
ឃ) 2 421 − 79 = ☐
ង) 5 374 − 96 = ☐
ច) 1 940 − 56 = ☐

ឆ) 1 892 − 64 = ☐
ជ) 9 275 − 29 = ☐
ឈ) 2 680 − 17 = ☐
ញ) 4 722 − 83 = ☐
ដ) 8 421 − 35 = ☐
ឋ) 6 335 − 68 = ☐

2. រូបភាពនីមួយៗខាងក្រោមបង្ហាញពីទម្ងន់សណ្តែកដីសរុប និងសណ្តែកដីដែលពួកគេបានលក់គិតជាគីឡូក្រាម។
ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដក និងឆ្លើយសំណួរខាងក្រោម





ក) មីងផុនមានសណ្តែកដីចំនួន_________គីឡូក្រាម។ ពូអាតមានសណ្តែកដីចំនួន_________គីឡូក្រាម។
មីងគីមមានសណ្តែកដីចំនួន_________គីឡូក្រាម។ ពូស៊ីមមានសណ្តែកដីចំនួន_________គីឡូក្រាម។

ខ) តើអ្នកណានៅសល់សណ្តែកដីច្រើនជាងគេ ?__________។ សណ្តែកដីដែលនៅសល់ច្រើនជាងគេ មានចំនួន_________គីឡូក្រាម។

គ) តើអ្នកណានៅសល់សណ្តែកដីតិចជាងគេ ?__________។ សណ្តែកដីដែលនៅសល់តិចជាងគេ មានចំនួន_________គីឡូក្រាម។

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់ដោយមានខ្ចីបន្តគ្នាពីខ្ទង់ដប់ទៅខ្ទង់រយ

គួរចងចាំ

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	1 → 0	2
−		4	8

ជំហានទី1៖
ដកលេខនៅខ្ទង់រាយ។ 2 ដក 8 **មិនបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់។ នៅខ្ទង់ដប់គឺលេខ 0 **សូន្យមិនអាចខ្ចីបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ។ ឆូតលេខ 7 និងសរសេរលេខ 6 នៅខ្ទង់រយ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅទៅដាក់នៅខ្ទង់ដប់។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	10 ~~0~~	2
−		4	8

ជំហានទី2៖
1 នៅខ្ទង់រយ = 10 នៅខ្ទង់ដប់។ ឆូតលេខ 0 និងសរសេរលេខ 10 នៅខ្ទង់ដប់។
ឥឡូវយើងអាចខ្ចីពីខ្ទង់ដប់បានហើយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	9 → 1, ~~10~~ ~~0~~	~~2~~
−		4	8

ជំហានទី3៖
ខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់។ ឆូតលេខ 10 និងសរសេរលេខ 9 នៅខ្ទង់ដប់ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅដាក់នៅខ្ទង់រាយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~
−		4	8
			4

ជំហានទី4៖
1 នៅខ្ទង់ដប់ = 10 នៅខ្ទង់រាយ។
ឆូតលេខ 2 និងសរសេរលេខ 12 នៅខ្ទង់រាយ។ 12 ដក 8 នៅសល់ 4 សរសេរលេខ 4 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់រាយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~
−		4	8
		5	4

ជំហានទី5៖
ដកលេខនៅខ្ទង់ដប់។ 9 ដក 8 នៅសល់ 5 សរសេរលេខ 5 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ដប់។

1. ចូរគណនាផលដកខាងក្រោមដោយប្រើវិធីខ្ចីបន្តគ្នា

ក) 2 901 − 76 = ☐   ខ) 5 705 − 58 = ☐

គ) 8 406 − 27 = ☐   ឃ) 1 202 − 45 = ☐

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~
−		4	8
	6	5	4

ជំហានទី6៖
ដកលេខនៅខ្ទង់រយ។
6 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 6 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់រយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
3	6 ~~7~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~
−		4	8
3	6	5	4

ជំហានទី7៖
ដកលេខនៅខ្ទង់ពាន់។
3 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 3 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ពាន់។

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់ដោយមានខ្ចីបន្តគ្នាពីខ្ទង់រយទៅខ្ទង់ពាន់

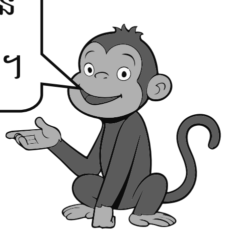
គួរចងចាំ

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
5	0	2	9
−		5	3
			6

ជំហានទី1៖

ដកលេខនៅខ្ទង់រាយ។ 9 ដក 3 នៅសល់ 6 សរសេរលេខ 6។

បើអ្នកភ្លេចពីរបៀបដកចំនួន សូមមើលជំហានទាំងនេះ។



ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 (1→) ~~5~~	0	2	9
−		5	3
			6

ជំហានទី2៖

ដកលេខនៅខ្ទង់ដប់។ 2 ដក 5 **មិនបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ។ នៅខ្ទង់រយគឺលេខ 0 **សូន្យមិនអាចខ្ចីបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ពាន់។ ឆូតលេខ 5 និងសរសេរលេខ 4 នៅខ្ទង់ពាន់ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅដាក់នៅខ្ទង់រយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 ~~5~~	10 ~~0~~	2	9
−		5	3
			6

ជំហានទី3៖

1 នៅខ្ទង់ពាន់ = 10 នៅខ្ទង់រយ។ ឆូតលេខ 0 និងសរសេរលេខ 10 នៅខ្ទង់រយ។ ឥឡូវយើងអាចខ្ចីពីខ្ទង់រយបានហើយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 ~~5~~	9 (1→) ~~10~~ ~~0~~	2	9
−		5	3
			6

ជំហានទី4៖

ខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ។ ឆូតលេខ 10 និងសរសេរលេខ 9 នៅខ្ទង់រយ។ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅដាក់ខ្ទង់ដប់។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 ~~5~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~	9
−		5	3
		7	6

ជំហានទី5៖

1 នៅខ្ទង់រយ = 10 នៅខ្ទង់ដប់។ ឆូតលេខ 2 និងសរសេរលេខ 12 នៅខ្ទង់ដប់។

12 ដក 5 នៅសល់ 7 សរសេរលេខ 7 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ដប់។

1. ចូរគណនាផលដកខាងក្រោម ដោយប្រើវិធីខ្ចីបន្តគ្នា

ក) 7 049 − 51 = ☐

ខ) 3 023 − 62 = ☐

គ) 6 017 − 47 = ☐

ឃ) 4 036 − 82 = ☐

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 ~~5~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 ~~2~~	9
−		5	3
	9	7	6

ជំហានទី6៖

ដកលេខនៅខ្ទង់រយ។ 9 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 9 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់រយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
4 ~~5~~	9 ~~10~~ ~~0~~	12 2	9
−		5	3
4	9	7	6

ជំហានទី7៖

ដកលេខនៅខ្ទង់ពាន់។ 4 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 4 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ពាន់។

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 2ខ្ទង់ដោយមានខ្ចីបន្តគ្នាពីខ្ទង់រាយដល់ខ្ទង់រយ

គួរចងចាំ

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	(1) 0	0
−		3	6

ជំហានទី1៖

ដកលេខនៅខ្ទង់រាយ។ 0 ដក 6 **មិនបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់។ នៅខ្ទង់ដប់គឺលេខ 0 **សូន្យមិនអាចខ្ចីបានទេ** ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ។ ឆូតលេខ 8 និងសរសេរលេខ 7 នៅខ្ទង់រយ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅទៅដាក់នៅខ្ទង់ដប់។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	10 ~~0~~	0
−		3	6

ជំហានទី2៖

1 នៅខ្ទង់រយ = 10 នៅខ្ទង់ដប់។ ឆូតលេខ 0 និងសរសេរលេខ 10 នៅខ្ទង់ដប់។ **ឥឡូវ**យើងអាចខ្ចីពីខ្ទង់ដប់បានហើយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	9 ~~10~~ ~~0~~ (1)	0
−		3	6
			4

ជំហានទី3៖

ខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់។ ឆូតលេខ 10 និងសរសេរលេខ 9 នៅខ្ទង់ដប់ ហើយ 1 ត្រូវយកទៅដាក់នៅខ្ទង់រាយ។

ជំហានទី4៖

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	9 ~~10~~ ~~0~~	10 ~~0~~
−		3	6
			4

1 នៅខ្ទង់ដប់ = 10 នៅខ្ទង់រាយ។ ឆូតលេខ 0 និងសរសេរលេខ 10 នៅខ្ទង់រាយ។ 10 ដក 6 នៅសល់ 4 សរសេរលេខ 4 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់រាយ។

ជំហានទី5៖

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	9 ~~10~~ ~~0~~	10 ~~0~~
−		3	6
		6	4

ដកលេខនៅខ្ទង់ដប់។ 9 ដក 3 នៅសល់ 6 សរសេរលេខ 6 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ដប់។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	9 ~~10~~ ~~0~~	10 ~~0~~
−		3	6
	7	6	4

ជំហានទី6៖

ដកលេខនៅខ្ទង់រយ។ 7 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 7 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់រយ។

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
2	7 ~~8~~	9 ~~10~~ ~~0~~	10 ~~0~~
−		3	6
2	7	6	4

ជំហានទី7៖

ដកលេខនៅខ្ទង់ពាន់។ 2 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 2 នៅជួរចម្លើយខ្ទង់ពាន់។

1. ចូរគណនាផលដក

ក) 7 300 − 75

ខ) 3 900 − 41

គ) 8 200 − 66

ឃ) 5 700 − 52

ង) 1 600 − 98

ច) 4 100 − 37

បើភ្លេចពីរបៀបដកចំនួន សូមមើលទៅជំហានទាំងអស់ខាងលើ។

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់មានខ្ចី

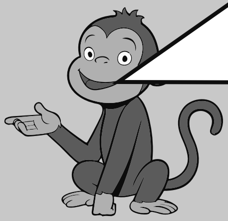
គួរចងចាំ

កីឡដ្ឋានមួយអាចដាក់មនុស្សបាន 2 750នាក់។ គេលក់សំបុត្រសម្រាប់ចូលទស្សនាបានចំនួន 873សន្លឹក។ តើគេត្រូវលក់សំបុត្រចំនួនប៉ុន្មានទៀតដើម្បីឱ្យគ្រប់ចំនួនមនុស្ស?

2 750 - 873 = ☐

ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
1	16	14	10
~~2~~	~~7~~	~~5~~	~~0~~
−	8	5	3
1	8	7	7

គេនៅសល់ 1 877 សំបុត្រសម្រាប់លក់។



0 ដក 3 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់ យើងបាន 4 ដប់ 10 រាយ។ 10 ដក 3 នៅសល់ 7 សរសេរលេខ 7។

4 ដក 5 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ យើងបាន 6 រយ 14 ដប់។ 14 ដក 5 នៅសល់ 7 សរសេរលេខ 7។

6 ដក 8 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ពាន់ យើងបាន 1 ពាន់ 16 រយ។ 16 ដក 8 នៅសល់ 8 សរសេរលេខ 8។

1 ទម្លាក់ចុះ សរសេរលេខ 1។

1. ចូរគណនាផលដក និងបំពេញប្រអប់

ក) 7 821 − 218 = ☐

ខ) 1 883 − 446 = ☐

គ) 5 973 − 259 = ☐

ឃ) 2 856 − 282 = ☐

ង) 4 767 − 482 = ☐

ច) 9 317 − 176 = ☐

ឆ) 6 960 − 625 = ☐

ជ) 3 481 − 409 = ☐

ឈ) 8 573 − 367 = ☐

ញ) 5 918 − 154 = ☐

ដ) 7 439 − 383 = ☐

ឋ) 1 953 − 572 = ☐

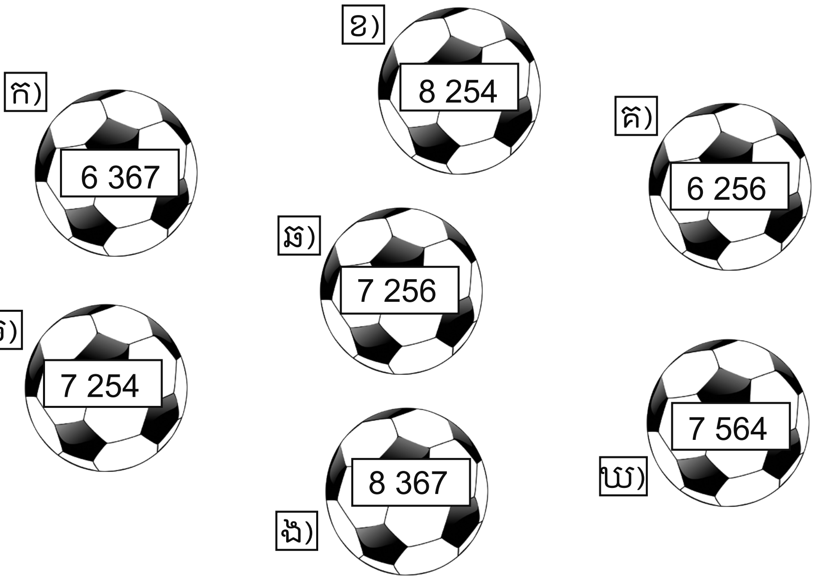
---

2. ចូរគណនាផលដក និងផ្គូផ្គងជាមួយចំនួននៅលើរូបបាល់។ តើបាល់មួយណាដែលមិនផ្គូផ្គង?

១) 7 639 − 383

២) 7 194 − 938

៣) 8 317 − 753



៤) 6 846 − 479

៥) 8 581 − 327

៦) 9 274 − 907

ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់មានខ្ចី

1. **ល្បែងដកចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសចំនួនក្នុងជួរ **ក** ចេញពី**តារាងតួដក**។

២) សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) បង្វិលចាសម្នាក់ 3ដងដើម្បីបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់តាមលំដាប់។

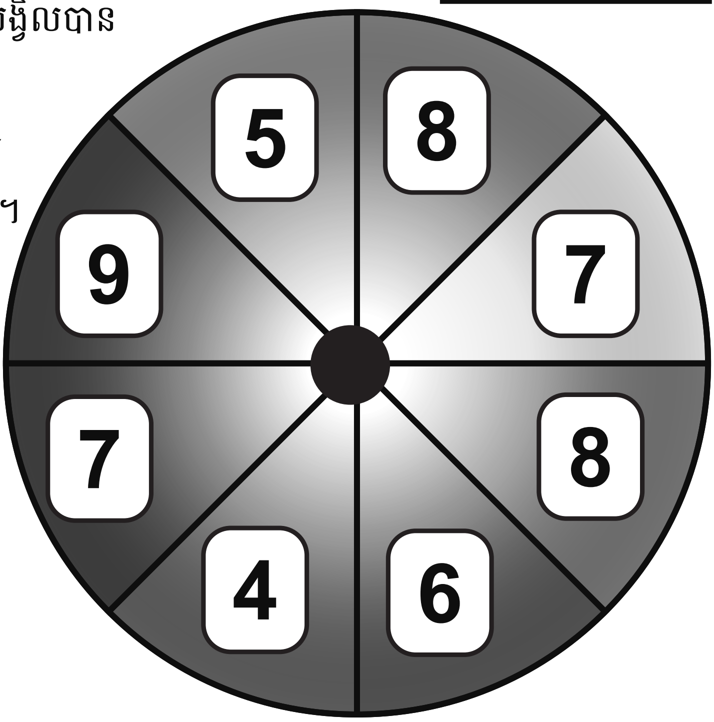
៤) យកចំនួនដែលបានសរសេរដកនឹងចំនួនដែលបង្វិលបាន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៥) បង្វិលចាសម្ដងទៀត បើបង្វិលទៅចំលេខគូ អ្នកដែលមានផលដកតូចជាងជាអ្នកទទួលបានពិន្ទុ។ បើបង្វិលទៅចំលេខសេស អ្នកដែលមានផលដកធំជាងជាអ្នកទទួលបានពិន្ទុ។

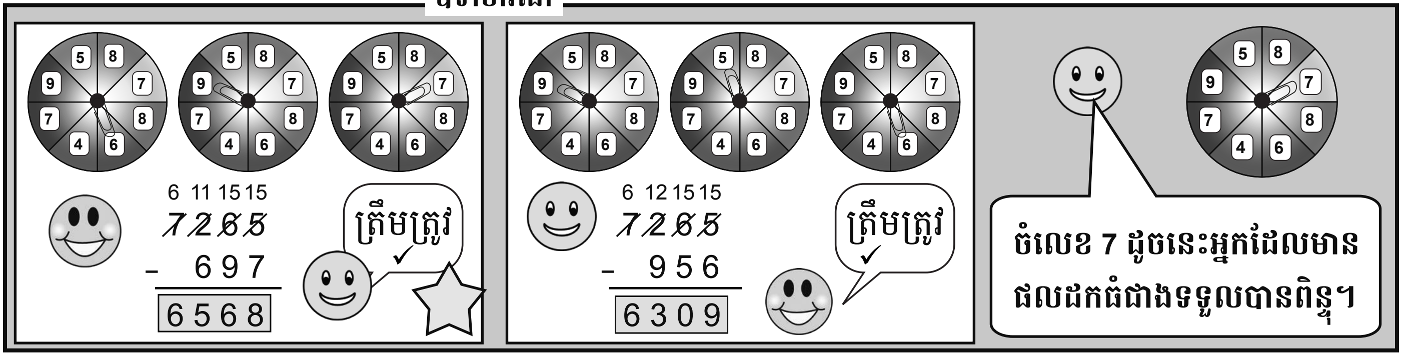
៦) បន្តជ្រើសរើសចំនួនក្នុងជួរ **ខ** និងជួរផ្សេងទៀត ជាបន្តបន្ទាប់រហូតមានអ្នកទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

តារាងតួដក

ក)	9 532
ខ)	4 334
គ)	8 206
ឃ)	7 265
ង)	3 041



ឧទាហរណ៍



2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម៖

ក) វណ្ណៈខ្ចីប្រាក់ចំនួន 8 500រៀលពីធានី។ បន្ទាប់មកគាត់សងប្រាក់ចំនួន 800រៀលទៅឱ្យធានីវិញ។ តើគាត់នៅជំពាក់ប្រាក់ធានីចំនួនប៉ុន្មានរៀលទៀត?

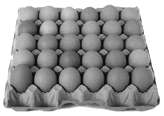
ខ) គ្រួសារធីតាមានសាលាដចំនួន 2 357គុម្ព។ ពួកគេលក់អស់ចំនួន 689គុម្ព។ តើគ្រួសារធីតានៅសល់សាលាដចំនួនប៉ុន្មានគុម្ព?

គ) ពូនីរស់នៅចម្ងាយ 1 473ម៉ែត្រពីវត្ត។ សុភារស់នៅចម្ងាយ 576ម៉ែត្រពីវត្ត។ តើសុភារស់នៅជិតវត្តជាងពូនីចំនួនប៉ុន្មានម៉ែត្រ?

ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់មានខ្ចី

គួរចងចាំ

ពូឈានលក់ពងមាន់នៅខែមករាបានចំនួន 2 426គ្រាប់។ នៅខែកុម្ភៈគាត់លក់បានចំនួន 1 948គ្រាប់ទៀត។ តើគាត់លក់ពងមាន់ក្នុងខែមករាបានច្រើនជាងខែកុម្ភៈចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់ ?



2 426 - 1 648 = ☐

	ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ	ខ្ទង់ដប់	ខ្ទង់រាយ
	1	13	11	16
	~~2~~	~~4~~	~~2~~	~~6~~
-	1	9	4	8
	0	4	7	8

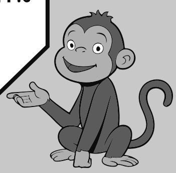
ដូចនេះ ពូឈានលក់ពងមាន់នៅខែមករាបានច្រើនជាងខែកុម្ភៈចំនួន 478 គ្រាប់។

6 ដក 8 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ដប់ យើងបាន 1 ដប់ 16 រាយ។ 16 ដក 8 នៅសល់ 8 សរសេរលេខ 8។

1 ដក 4 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់រយ យើងបាន 3 រយ 11 ដប់។ 11 ដក 4 នៅសល់ 7 សរសេរលេខ 7។

3 ដក 9 មិនបានទេ ត្រូវខ្ចី 1 ពីខ្ទង់ពាន់ យើងបាន 1 ពាន់ 13 រយ។ 13 ដក 9 នៅសល់ 9 សរសេរលេខ 9។

1 ដក 1 នៅសល់ 0 សរសេរលេខ 0។



1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីដកនិងបំពេញប្រអប់

ក) 7 849 − 3 681 = ☐
ខ) 8 283 − 4 558 = ☐
គ) 4 623 − 2 973 = ☐
ឃ) 9 302 − 2 580 = ☐
ង) 8 312 − 3 506 = ☐
ច) 6 220 − 3 689 = ☐

ឆ) 4 226 − 3 158 = ☐
ជ) 5 361 − 2 267 = ☐
ឈ) 8 173 − 2 694 = ☐
ញ) 4 753 − 1 796 = ☐
ដ) 9 427 − 1 784 = ☐
ឋ) 8 054 − 2 435 = ☐

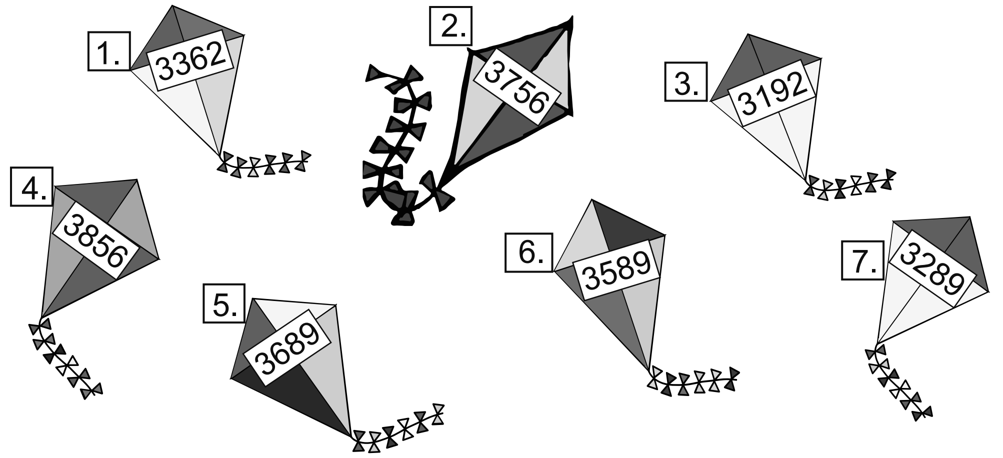
---

2. ចូរគណនាផលដក និងផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយចំនួននៅលើរូបខ្លែងដើម្បីស្វែងរកខ្លែងនៅសល់

ឧទាហរណ៍

```
   4 13 13
  7 5 4 3
- 4 2 5 4
  3 2 8 9
```

ក) ត្រូវនឹងខ្លែងលេខ 7



ក) 7 543 − 4 254
ខ) 7 131 − 3 939
គ) 6 821 − 3 459
ឃ) 9 141 − 5 385
ង) 5 353 − 1 497
ច) 6 545 − 2 856

ខ្លែងដែលនៅសល់គឺខ្លែងលេខ________។

ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់មានខ្ចី

1. **ល្បែងស្វែងរកផលដក** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណលេខពី 2 ដល់ 9 ចំនួនមួយឈុត ក្រដាស ឬក្ដារឆ្នួន

របៀបលេង៖ 2 3 4 5 6 7 8 9

១) ច្របល់បណ្ណលេខបញ្ចូលគ្នា និងដាក់ផ្កាប់ជាគំនរនៅលើតុ។

២) **ទាំងអស់គ្នា**សរសេរល្បះលេខ **ក)** ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួនដោយទុកចន្លោះ ឬប្រអប់សម្រាប់បំពេញលេខផង។

៣) ប្ដូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខទៅតាមចំនួនប្រអប់ដែលត្រូវបំពេញ។

៤) **ទាំងអស់គ្នា**បំពេញប្រអប់ និងធ្វើប្រមាណវិធីដករៀងៗខ្លួន។

៥) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៦) ចាប់យកបណ្ណលេខ 1សន្លឹកទៀត។ បើចាប់បានលេខ**គូ** អ្នកដែលមានផលដក**តូចជាងគេ** ទទួលបានពិន្ទុ។ បើចាប់បានលេខ**សេស** អ្នកដែលមានផលដក**ធំជាងគេ** ជាអ្នកទទួលបានពិន្ទុ។

៧) ច្របល់បណ្ណលេខឡើងវិញ និងបន្តលេងដោយសរសេរល្បះលេខ **ខ)** រហូតដល់ **ង)**។ ដៃគូណាដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍

6 □ 3 0 − 3 5 4 □	
2 7	8 4
6 2 3 0 − 3 5 4 7	6 8 3 0 − 3 5 4 4
5 11 12 10 6 2 3 0 − 3 5 4 7 2 6 8 3	7 12 10 6 8 3 0 − 3 5 4 4 3 6 8 6
5	

ក)	ខ)	គ)	ឃ)	ង)
6 □ 3 0 - 3 5 4 □	4 2 □ □ - 1 7 6 5	9 3 4 □ - 5 □ □ 9	8 □ 3 1 - 1 4 □ □	2 □ 6 □ - 1 9 □ 3
□	□	□	□	□

---

2. **ល្បែងដោះស្រាយចំណោទ** (លេងជាដៃគូ)

របៀបលេង៖

១) អានប្រធានចំណោទទាំងអស់គ្នា និងជ្រើសរើសចំនួនដែលត្រូវដកនៅក្នុងតារាងខាងស្ដាំ។ (រើសយកមួយណាក៏បាន)។

២) ធ្វើប្រមាណវិធីដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

ចំណោទ

ក) ស៊ីមជិះកង់ទៅផ្សារចម្ងាយ 7 254ម៉ែត្រ។ ផាន់នីជិះកង់ចម្ងាយ______ ម៉ែត្រ។ តើស៊ីមជិះកង់បានឆ្ងាយជាងផាន់នីចំនួនប៉ុន្មានម៉ែត្រ?

ខ) វ៉ាសនាមានអំបិលចំនួន 3 615គ.ក។ គាត់លក់អស់ចំនួន______ គ.ក។ តើវ៉ាសនានៅសល់អំបិលចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

គ) រោងចក្រមួយផលិតអាវនៅខែមេសាបានចំនួន 5 348អាវ និងខែឧសភាបាន_____ អាវ។ តើរោងចក្រនេះផលិតអាវនៅខែឧសភាបានតិចជាងខែមេសាចំនួនប៉ុន្មានអាវ?

ឃ) សិប្បកម្មមួយលក់ទឹកត្រីនៅខែមិថុនាអស់ចំនួន_____លីត្រ និងខែកក្កដាលក់អស់ 6 172លីត្រ។ ចូររកចំនួនខុសគ្នានៃទឹកត្រីដែលសិប្បកម្មបានលក់ក្នុងខែទាំងពីរ?

ក)

ងាយ៖	4 061
មធ្យម៖	3 626
ពិបាក៖	1 584

ខ)

ងាយ៖	2 334
មធ្យម៖	1 783
ពិបាក៖	2 927

គ)

ងាយ៖	2 536
មធ្យម៖	3 876
ពិបាក៖	1 599

ឃ)

ងាយ៖	4 023
មធ្យម៖	3 865
ពិបាក៖	5 694

ការប៉ាន់ស្មានផលដក

គួរចងចាំ

រថយន្តដឹកទំនិញមួយគ្រឿងអាចផ្ទុកទម្ងន់បាន 8 562គីឡូក្រាម។
អ្នកបើកបរបានផ្ទុកទំនិញលើរថយន្តចំនួន 5 430គីឡូក្រាម។
តើរថយន្តនោះអាចផ្ទុកទំនិញបន្ថែមបានប្រហែលប៉ុន្មានគីឡូក្រាមទៀត ?

8 562 - 5 430 ≈ ☐

8 562 - 5 430 ≈ 4 000

8 562 − 5 430	បង្គត់ទៅខ្ទង់ពាន់	9 000 − 5 000 4 000

រថយន្តអាចផ្ទុកទំនិញបន្ថែមទៀតបាន
ប្រហែល 4 000គីឡូក្រាម។

ដើម្បីប៉ាន់ស្មានផលដក យើងត្រូវបង្គត់តួដកនីមួយៗត្រឹមខ្ទង់ធំបំផុត រួចធ្វើប្រមាណវិធីដក។ ប៉ុន្តែបើតួដកទាំងពីរមានចំនួនខ្ទង់មិនស្មើគ្នា យើងត្រូវបង្គត់ចំនួនតាមតួដកដែលមានចំនួនខ្ទង់តិចជាង។

8 562 - 5 430 បង្គត់ខ្ទង់រយទៅខ្ទង់ពាន់ 9 000 - 5 000

6 875 - 835 បង្គត់ខ្ទង់ដប់ទៅខ្ទង់រយ 6 900 - 800

1. ចូរប៉ាន់ស្មានផលដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 4ខ្ទង់

ក) 7 849 − 3 681	ខ) 8 283 − 4 558	គ) 4 123 − 2 973	ឃ) 7 431 − 3 939	ង) 5 841 − 5 385	ច) 6 545 − 2 856
ឆ) 4 226 − 3 458	ជ) 5 761 − 2 367	ឈ) 8 473 − 2 694	ញ) 7 543 − 4 254	ដ) 6 420 − 3 689	ឋ) 4 753 − 1 796

2. ចូរប៉ាន់ស្មានផលដកចំនួនគត់មានលេខ 4ខ្ទង់នឹង 3ខ្ទង់

ក) 7 821 − 218	ខ) 1 843 − 486	គ) 5 673 − 259	ឃ) 2 256 − 842	ង) 4 637 − 492	ច) 9 317 − 375
ឆ) 6 910 − 695	ជ) 3 481 − 409	ឈ) 8 563 − 377	ញ) 5 068 − 154	ដ) 7 489 − 623	ឋ) 1 943 − 572

3. ចូររកតម្លៃប្រហែល

4 358 - 430 ≈ ☐	9 877 - 294 ≈ ☐	2 084 - 1 342 ≈ ☐
5 526 - 2 457 ≈ ☐	2 911 - 2 604 ≈ ☐	6 326 - 304 ≈ ☐
6 506 - 296 ≈ ☐	2 543 - 352 ≈ ☐	7 875 - 1 557 ≈ ☐
3 288 - 1 833 ≈ ☐	7 159 - 746 ≈ ☐	4 227 - 1 089 ≈ ☐

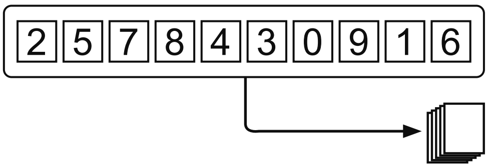
ហ្វឹកហាត់ការប៉ាន់ស្មានផលដក

1. ចូរប៉ាន់ស្មានផលដកត្រឹមខ្ទង់ដូចតារាងខាងក្រោម

	ខ្ទង់ពាន់	ខ្ទង់រយ
6 549 − 3 482	7 000 − 3 000	6 500 − 3 500
8 379 − 4 526		
7 613 − 2 484		
9 254 − 3 617		

2. **ល្បែងប៉ានស្មានផលដក** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណលេខពី 0 ដល់ 9 ចំនួនមួយឈុត ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស



របៀបលេង៖

១) ច្របល់បណ្ណលេខបញ្ចូលគ្នា និងដាក់ផ្កាប់ជាគំនរនៅលើតុ។

២) ប្ដូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខចំនួន 4សន្លឹក និងសរសេរជាចំនួនមានលេខ 4ខ្ទង់ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ចាប់យកបណ្ណលេខចំនួន 4សន្លឹកទៀត និងពិនិត្យមើលថា បើសន្លឹកដែលចាប់បានបន្ទាប់នេះជាលេខដែលមានតម្លៃធំជាងលេខនៅខ្ទង់ពាន់របស់ចំនួនដែលបានសរសេរដំបូង ត្រូវសរសេរវាដាក់ជាតួដកទី១។ បើវាតូចជាង ត្រូវសរសេរវាដាក់ជាតួដកទី២។

៤) ទាំងអស់គ្នាប៉ាន់ស្មានផលដកដោយបង្គត់ត្រឹមខ្ទង់ពាន់។

៥) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។ អ្នកដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៦) ច្របល់បណ្ណលេខបញ្ចូលគ្នាឡើងវិញ និងបន្តលេងរហូតមានអ្នកដែលទទួលបាន **3ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍

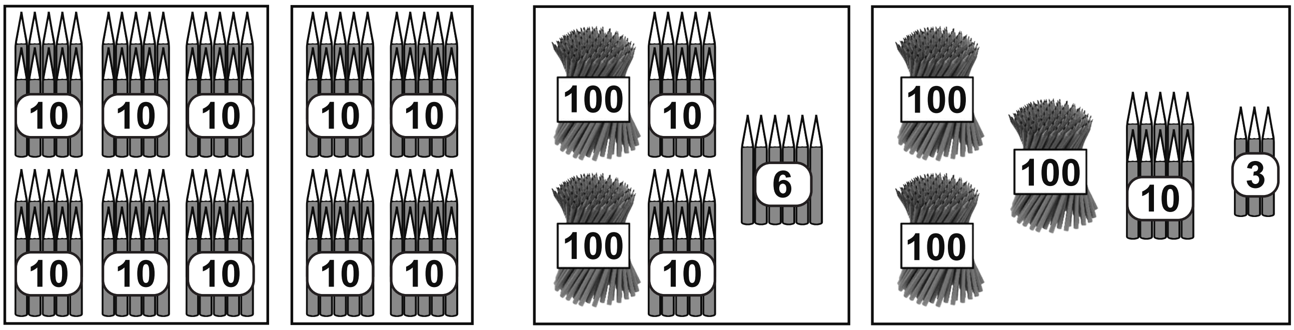
2 7 5 8 4 → 4 − 2758

3 0 9 → 4309 − 2758

4309 − 2758 ✓ 4000 − 3000 = 1000

រំឭកទំនាក់ទំនងរវាងវិធីបូក និងវិធីដក

គួរចងចាំ



60 + 40 = 100
100 − 40 = 60
100 − 60 = 40

226 + 313 = 539
539 − 313 = 226
539 − 226 = 313

វិធីបូកជាចម្រាសនៃវិធីដក

1. ចូរបំពេញផលបូកឬផលដកក្នុងប្រអប់

ក) 45 + 32 = 77
77 - 32 = ☐
77 - 45 = ☐

ខ) 65 + 76 = 141
141 - 65 = ☐
141 - ☐ = 65

គ) 2 500 + 4 200 = 6 700
6 700 - 4 200 = ☐
☐ - 2 500 = 4 200

ឃ) 98 + 85 = 183
☐ - 98 = 85
183 - ☐ = 98

ង) 5 234 + 2 140 = 7 374
7 374 - ☐ = 5 234
7 374 - 5 234 = ☐

ច) 6 095 + 478 = 6 573
6 573 - 478 = ☐
6 573 - ☐ = 478

---

2. **ល្បែងសរសេរចំនួនចម្រាស** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

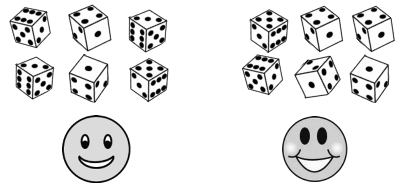
១) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់កម្នាក់ 3ដង និងសរសេរចំនួននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ 3ដងទៀត និងបូកចំនួនទាំងពីរបញ្ចូលគ្នា។

៣) ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ផលបូក និងសរសេរចម្រាស។

៤) ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាត្រឡប់វិញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលចម្រាស។

ឧទាហរណ៍



643 + 315 = 958	544 + 621 = 1 165
544 + 621 = 1 165; 1 165 − 621 = 544	643 + 315 = 958; 958 − 315 = 643
643 + 315 = 958; 958 − 315 = 643 ✓	544 + 621 = 1 165; 1 165 − 621 = 544 ✓

ហ្វឹកហាត់ការប្រើទំនាក់ទំនងរវាងវិធីបូក និងវិធីដក

គួរចងចាំ

ជំហានទី1៖ ធ្វើប្រមាណវិធី

```
  4386
− 2212
  2174
```

តើចម្លើយនេះត្រឹមត្រូវទេ?

ជំហានទី2៖ ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ ដោយគណនាចម្រាស

```
  2212
+ 2174
  4386
```

4 386 - 2 212 = 2 174

2 215 + 2 174 = 4 386

ចម្លើយគឺត្រឹមត្រូវ

បើវាជាប្រមាណវិធីបូក នោះចម្រាសរបស់វាគឺជាប្រមាណវិធីដក។ ឧទាហរណ៍៖

```
  2462        3813
+ 1351      - 1351
  3813        2462
```

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធី និងគណនាចម្រាសរបស់វាដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ

ឧទាហរណ៍

```
  3847        1323
- 2524      + 2524
  1323        3847 ✓

  4615        4957
+  342      -  342
  4957        4615 ✓
```

ក) 859 − 456 ខ) 3764 − 502 គ) 425 − 264 ឃ) 6380 − 515

ង) 612 + 253 ច) 2431 + 352 ឆ) 480 + 154 ជ) 3758 + 4390

2. **ល្បែងគណនាចំនួនចម្រាស** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណលេខពី 1 ដល់ 9 ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

2 7 5 8 4 3 6 9 1

របៀបលេង៖

១) ច្របល់បណ្ណលេខបញ្ចូលគ្នា និងដាក់ផ្កាប់ជាគំនរនៅលើតុ។

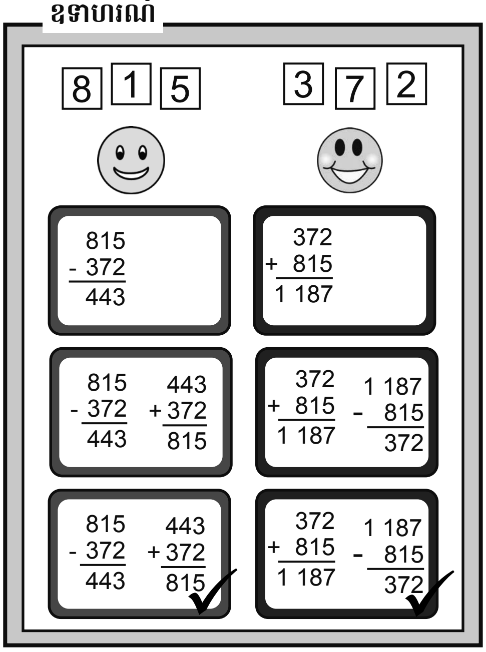
២) ប្ដូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណលេខម្នាក់ 3សន្លឹក និងសរសេរជាចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់រកចំនួនធំតូចជាមួយដៃគូ រួចឱ្យម្នាក់សរសេរចំនួនធំនៅលើនិងធ្វើប្រមាណវិធីដក ហើយម្នាក់ទៀតសរសេរចំនួនតូចនៅខាងលើនិងធ្វើប្រមាណវិធីបូក។

៤) ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល និងសរសេរចម្រាស។

៥) ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាត្រឡប់វិញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលចម្រាស។

ឧទាហរណ៍

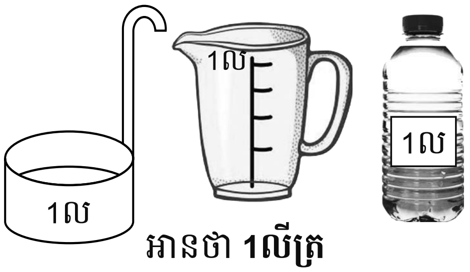


មេរៀនទី 7	មាឌនិងចំណុះ

ការវាល់ចំណុះគិតជាលីត្រ

គួរចងចាំ

យើងសរសេរ **1ល**។



អានថា **1លីត្រ**

ចំណុះសរុបគឺ **18លីត្រ**។

ផុនលក់ទឹកអស់ **39លីត្រ**។ ស៊ីមលក់ទឹកអស់ **27លីត្រ**។ តើផុនលក់ទឹកបានច្រើនជាងស៊ីមចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

39 ⊖ **27** = **12ល**

1. ចូរប្រើតារាងខាងក្រោមដើម្បីដោះស្រាយចំណោទ

អ្នកលក់	ចំនួនប្រេងឆាលក់ប្រចាំថ្ងៃគិតជាលីត្រ						
	អាទិត្យ	**ចន្ទ**	**អង្គារ**	**ពុធ**	**ព្រហស្បតិ៍**	**សុក្រ**	**សៅរ៍**
លីដា	140	44	69	108	68	121	137
ស៊ីម	83	76	125	89	68	249	206

ចំណោទ៖

ក) នៅថ្ងៃអាទិត្យ តើលីដានិងស៊ីមលក់ប្រេងឆាសរុបអស់ចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

ឧទាហរណ៍

$$\begin{array}{r} 140 \\ +\ 83 \\ \hline 223 \end{array}$$

នៅថ្ងៃអាទិត្យពួកគាត់លក់ប្រេងឆាសរុបអស់ចំនួន **223លីត្រ**។

ខ) តើនៅថ្ងៃណាដែលពួកគេទាំងពីរនាក់លក់ប្រេងឆាអស់ច្រើនជាងគេ?

គ) តើនៅថ្ងៃណាដែលពួកគេទាំងពីរនាក់លក់ប្រេងឆាអស់តិចជាងគេ?

ឃ) ចូរកចំនួនខុសគ្នាគិតជាលីត្ររវាងថ្ងៃដែលពួកគេលក់អស់ច្រើនជាងគេ និងថ្ងៃដែលលក់អស់តិចជាងគេ?

ង) នៅថ្ងៃពុធ តើលីដាលក់ប្រេងឆាអស់ច្រើនជាងស៊ីមចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

ច) នៅថ្ងៃអង្គារ តើលីដាលក់ប្រេងឆាអស់តិចជាងស៊ីមចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

ឆ) ចូររកចំនួនប្រេងឆាសរុបដែលពួកគេលក់នៅថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃពុធ និងថ្ងៃសុក្រ?

ជ) ចូររកចំនួនប្រេងឆាសរុបដែលពួកគេលក់នៅថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃអង្គារ និងថ្ងៃសៅរ៍?

ឈ) ចូរកចំនួនខុសគ្នាគិតជាលីត្ររវាងសំណួរ (ឆ) និងសំណួរ (ជ)?

---

2. ចូរបង្កើតចំណោទដោយប្រើបម្រាប់ខាងក្រោម

ក) 36លីត្រ បូក 45លីត្រ

ខ) 361លីត្រ បូក 459លីត្រ

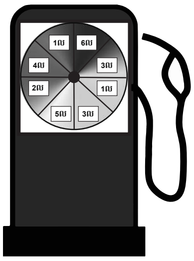
គ) 84លីត្រ បូក 62លីត្រ

ឃ) 271លីត្រ បូក 125លីត្រ

ហ្វឹកហាត់ការវាស់ចំណុះគិតជាលីត្រ

1. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកប្រើប្រេងសាំងអស់តិចជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ឬថាសបង្វិល ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាស

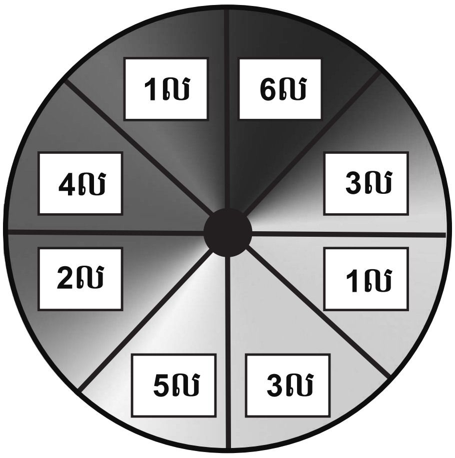


របៀបលេង៖ (ឧទាហរណ៍ថាប្រើថាសបង្វិល)

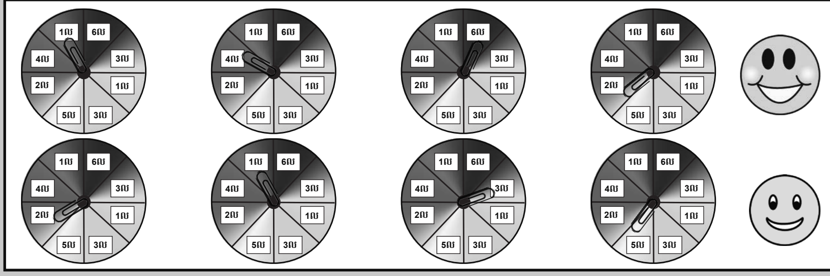
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ 4ដង និងបូកចំនួនដែលបង្វិលបានជាបន្តបន្ទាប់ដោយសរសេរដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ផ្ទៀងផ្ទាត់និងប្រៀបធៀបលទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

៣) អ្នកដែលទទួលបានផលបូកតូចជាងគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



ឧទាហរណ៍



1 + 4 = 5
5 + 6 = 11
11 + 2 = 13

2 + 1 = 3
3 + 3 = 6
6 + 5 = 11

13ល > 11ល

2. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកលក់ទឹកបានលឿនជាងគេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាស ថាសបង្វិលខាងលើ ឬគ្រាប់ឡុកឡាក់។ (បើចំលេខ **6** = **0ល**)

របៀបលេង៖ (ម្នាក់ៗមានទឹកចំនួន 100លីត្រសម្រាប់លក់)

១) ទាំងអស់គ្នាសរសេរ 100ល ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

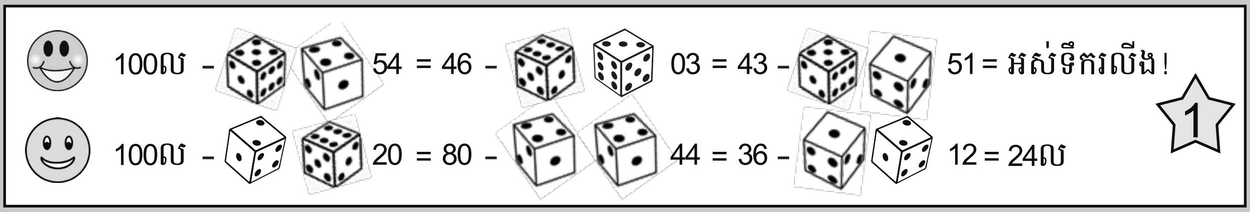
២) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាស ឬបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ 2ដង។

៣) បង្កើតជាចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់ ដោយសរសេរនៅក្រោម 100ល និងធ្វើប្រមាណវិធីដក។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

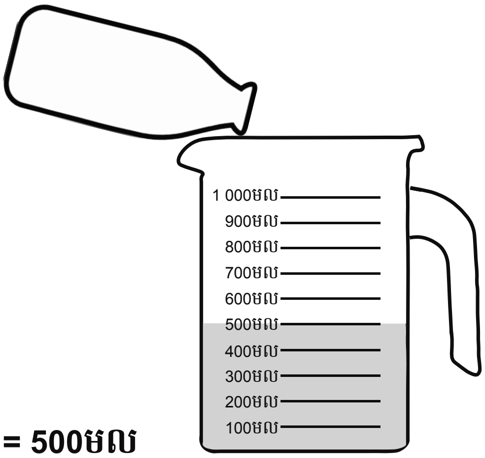
៥) បន្តលេងរហូតមានអ្នកលក់ទឹកអស់មុនគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលទទួលបាន **3ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

ឧទាហរណ៍

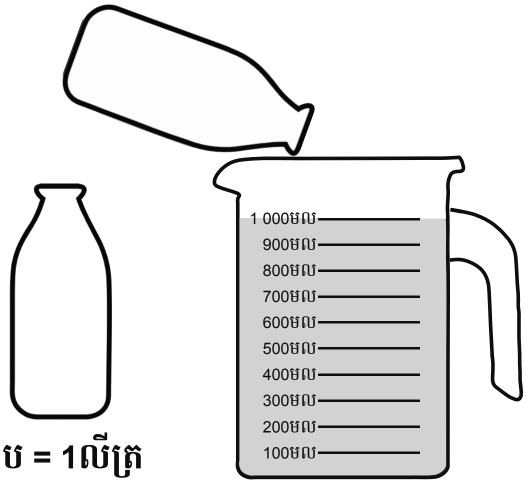


ការវាស់ចំណុះគិតជាមិល្លីលីត្រ

គួរចងចាំ



1ដប = 500មល

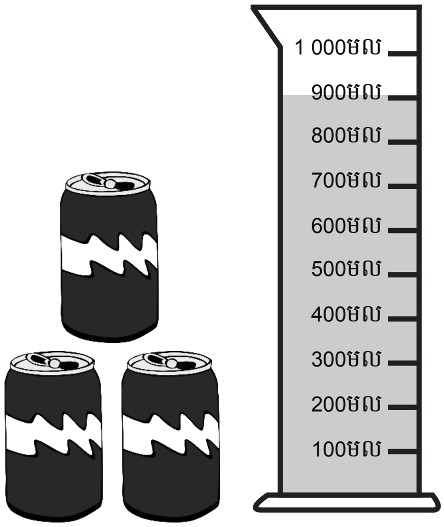


2ដប = 1លីត្រ

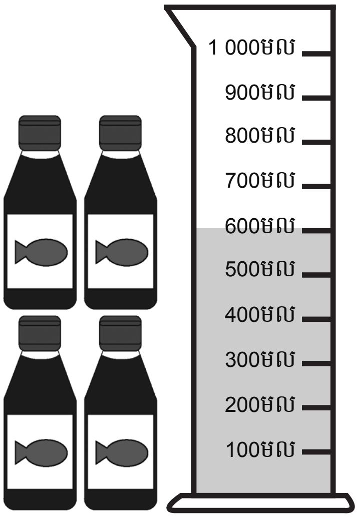
មិល្លីលីត្រ ជាឯកតាចំណុះតាងដោយអក្សរ **មល** ឬ **ml**

1 000មល = 1ល

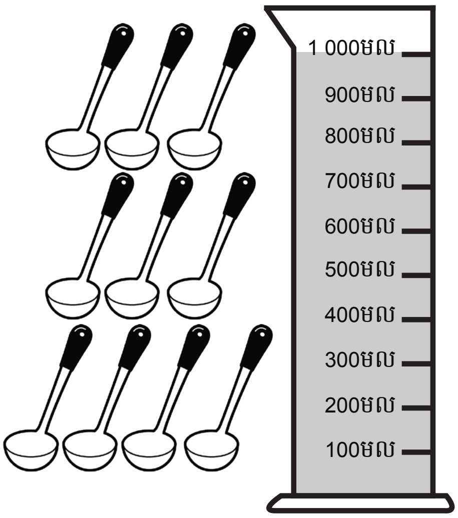
1. ចូរប្រាប់ចំណុះជាមិល្លីលីត្រ



ក) កំប៉ុងទឹកក្រូចបីកំប៉ុង
មានចំណុះ____មល



ខ) ដបទឹកត្រីបួនដប
មានចំណុះ____មល



គ) វែកសម្លដប់វែក
មានចំណុះ____មល

---

2. បំពេញចន្លោះខាងក្រោមដោយសង្កេតមើលរូបភាពខាងលើ

ក) កំប៉ុងទឹកក្រូចមួយមានចំណុះ______មល។

ខ) កំប៉ុងទឹកក្រូចពីរកំប៉ុងមានចំណុះ______មល។

គ) ទឹកត្រីមួយដបមានចំណុះ______មល។

ឃ) វែកសម្លមួយមានចំណុះ______មល។

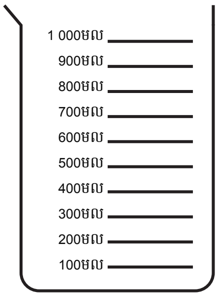
ង) វែកសម្លបួនមានចំណុះ______មល។

ច) កំប៉ុងទឹកក្រូចពីរកំប៉ុង ដបទឹកត្រីពីរដប និងវែកសម្លមួយមានចំណុះសរុប_______មល។

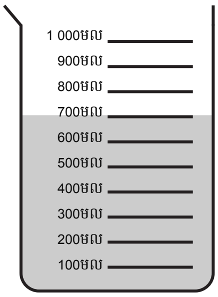
ឆ) វែកសម្លប្រាំ និងកំប៉ុងទឹកក្រូចមួយមានចំណុះខុសគ្នាចំនួន_______មល។

ការប្រើប្រាស់ខ្នាតមិល្លីលីត្ររហូតដល់ 1 000មិល្លីលីត្រ

គួរចងចាំ



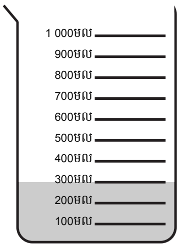
កែវក្រិតនេះមានចំណុះ 1លីត្រ។



កែវក្រិតនេះមានទឹក 700មិល្លីលីត្រ។

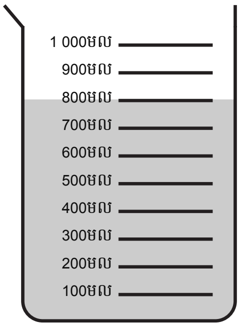
1. ចូរមើលរូបភាពនិងបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ និងសរសេរចំណុះដែលត្រូវបន្ថែមឱ្យគ្រប់ 1លីត្រ

ឧទាហរណ៍



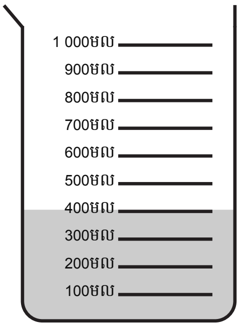
300 មល + 700 មល = 1ល

ក)



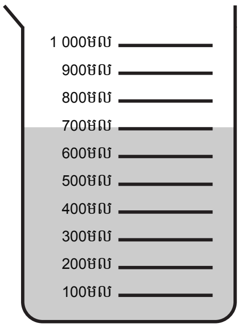
☐ មល + ☐ មល = 1ល

ខ)



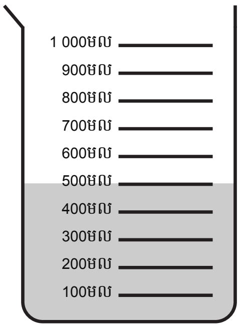
☐ មល + ☐ មល = 1ល

គ)



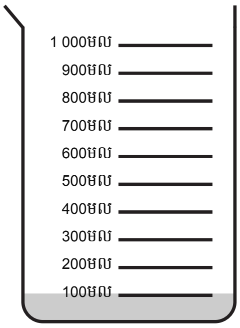
☐ មល + ☐ មល = 1ល

ឃ)



☐ មល + ☐ មល = 1ល

ង)



☐ មល + ☐ មល = 1ល

ឧទាហរណ៍

1ល → 365មល, 635 មល

2. ចូរបំពេញប្រអប់ដើម្បីឱ្យចំណុះសរុបស្មើនឹង 1លីត្រ

ក) 1ល → 129មល, ☐ មល

ខ) 1ល → 504មល, ☐ មល

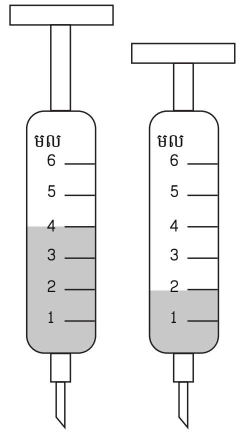
គ) 1ល → 837មល, ☐ មល

ឃ) 1ល → 471មល, ☐ មល

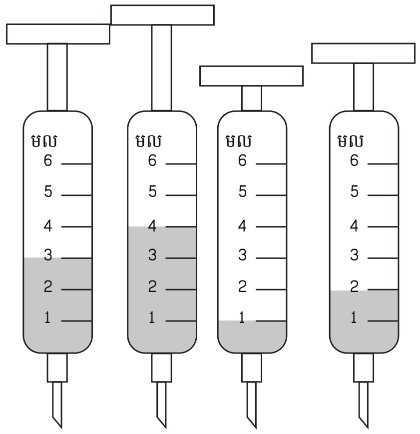
ង) 1ល → 758មល, ☐ មល

ការប្រើប្រាស់ខ្នាតលីត្រ និងមិល្លីលីត្រក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ

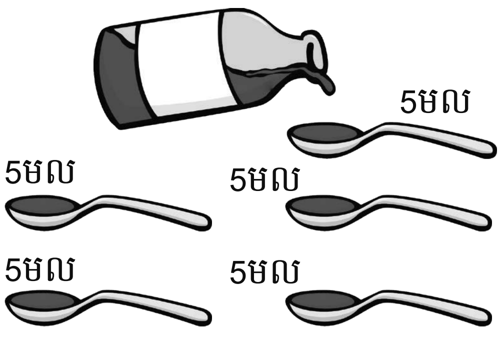
1. ចូរបំពេញចំណុះជាមិល្លីលីត្រ



ក) ☐ មល

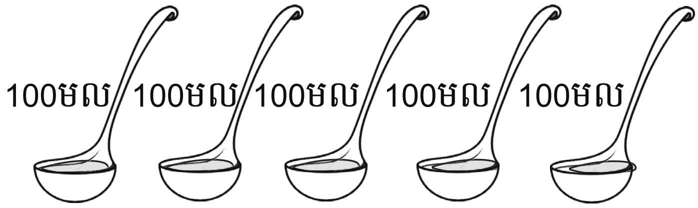


ខ) ☐ មល



គ) ☐ មល

ឃ) ☐ មល



ង) ☐ មល

---

2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) កុមារម្នាក់ផឹកថ្នាំមួយថ្ងៃ 4ដង ម្តង 5មល។ តើក្នុងមួយថ្ងៃកុមារនោះផឹកថ្នាំប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

ខ) មនុស្សធំផឹកថ្នាំមួយថ្ងៃ 4ដង ម្តង 10មល។ តើក្នុងមួយថ្ងៃមនុស្សធំផឹកថ្នាំចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

គ) តើក្នុងមួយថ្ងៃមនុស្សធំផឹកថ្នាំច្រើនជាងកុមារចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

ឃ) វែកសម្លមួយមានចំណុះ 100មល ហើយចានសម្លមានចំណុះ 300មល។ តើយើងត្រូវការទឹកសម្លចំនួនប៉ុន្មានវែកដើម្បីដាក់ឱ្យពេញចាននោះ?

ង) ស្លាបព្រាមួយមានចំណុះ 10មល ហើយចានសម្លមានទឹកស៊ុប 300មល។ តើយើងត្រូវដួសទឹកស៊ុបចេញចំនួនប៉ុន្មានស្លាបព្រាដើម្បីឱ្យអស់ពីក្នុងចាន?

ច) ឆ្នាំងស៊ុបមានចំណុះ 2ល ហើយវែកមួយមានចំណុះ 100មល។ តើយើងត្រូវដួសទឹកស៊ុបចំនួនប៉ុន្មានវែកដើម្បីដាក់ឱ្យពេញឆ្នាំងស៊ុបនោះ?

ឆ) ឆ្នាំងស៊ុបមានចំណុះ 2ល ហើយចានស៊ុបមួយមានចំណុះ 300មល។ តើយើងត្រូវការទឹកស៊ុបចំនួនប៉ុន្មានចានដើម្បីដាក់ឱ្យពេញឆ្នាំងស៊ុប?

---

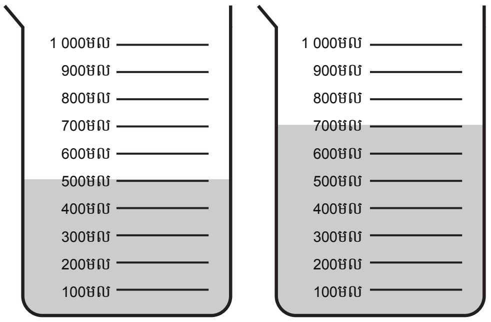
3. ចូរបង្កើតចំណោទដោយប្រើបម្រាប់ខាងក្រោម

ក) 100មល និង 10មល　　ខ) 200មល និង 1ល　　គ) 5មល និង 40មល

ការវាស់ចំណុះដោយប្រើខ្នាតលីត្រ និងមិល្លីលីត្រ

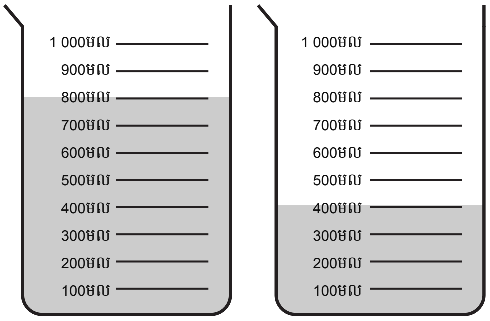
1. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយសរសេរចំណុះទឹកសរុបក្នុងកែវក្រិតជាលីត្រ និងមិល្លីលីត្រ

ឧទាហរណ៍



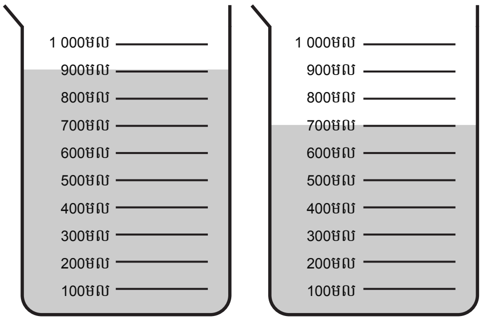
ចំណុះសរុបគឺ [1] ល [200] មល

ក)



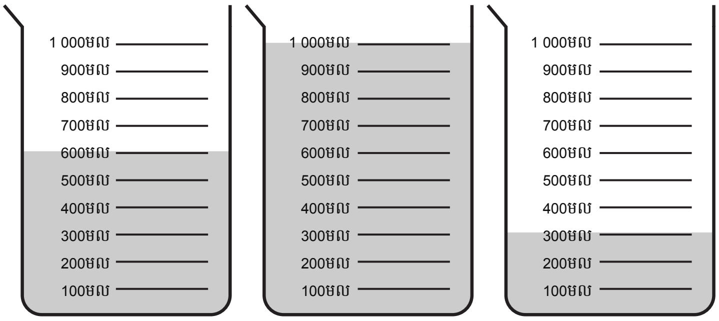
ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

ខ)



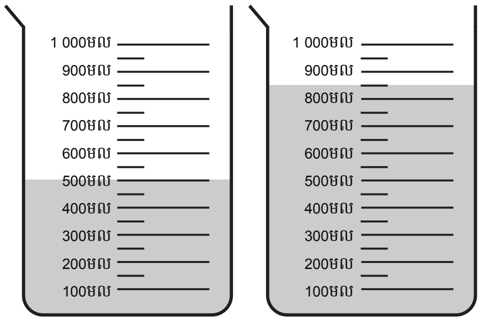
ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

គ)



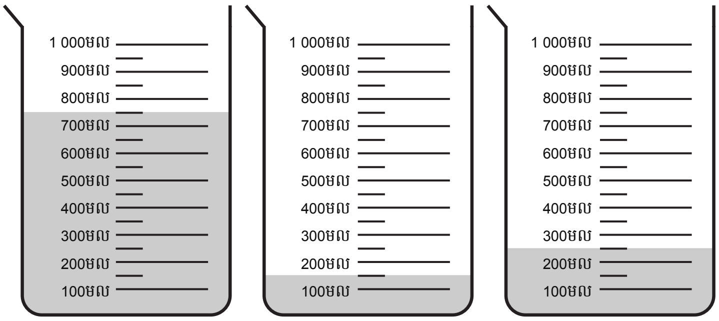
ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

ឃ)



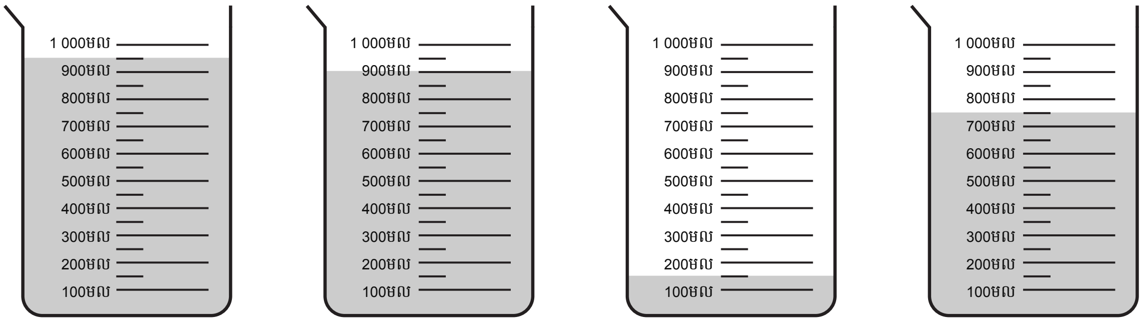
ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

ង)



ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

ច)



ចំណុះសរុបគឺ [ ] ល [ ] មល

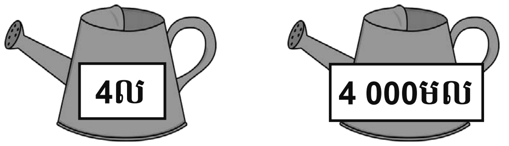
ការប្តូរខ្នាតពីលីត្រទៅមិល្លីលីត្រ និងច្រាសមកវិញ

គួរចងចាំ

1លីត្រ = 1 000មិល្លីលីត្រ

ឬ

1លរ = 1 000មលរ



4លីត្រ = 4 000មិល្លីលីត្រ

ឧទាហរណ៍

3លរ = 1លរ + 1លរ + 1លរ = 1 000មលរ + 1 000មលរ + 1 000មលរ

ឬ

3 000មលរ = 1 000មលរ + 1 000មលរ + 1 000មលរ = 1លរ + 1លរ + 1លរ

1. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោម

ក) 2លរ = 1លរ + ☐ = 1 000មលរ + ☐

ខ) 4លរ = 1លរ + 1លរ + ☐ + ☐ = 1 000 មលរ + ☐ + 1 000មលរ + ☐

គ) 5 000មលរ = ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = 1លរ + 1លរ + ☐ + 1លរ + ☐

---

2. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍

3លរ = 3 000មលរ 3 000មលរ = 3លរ

ក) 4លរ = ☐មលរ ខ) 8លរ = ☐មលរ គ) 6 000មលរ = ☐លរ ឃ) 8លរ = ☐មលរ

ង) 7 000មលរ = ☐លរ ច) 10លរ = ☐លរ ឆ) 3 000មលរ = ☐លរ ជ) 10 000មលរ = ☐លរ

---

3. ចូរបំពេញប្រអប់ខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍

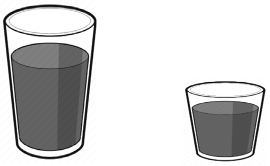
3លរ 500មលរ = 3 500មលរ 3 500មលរ = 3លរ 500មលរ

ក) 2លរ 250មលរ = ☐

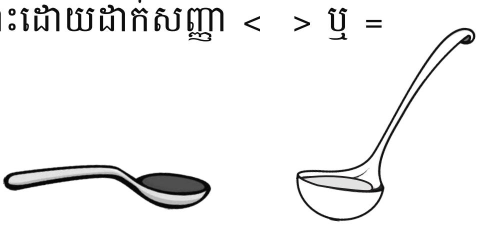
ខ) 5 8000មលរ = ☐ គ) 6លរ 485មលរ = ☐ ឃ) 3 750មលរ = ☐

---

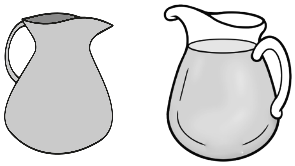
4. ប្រៀបធៀបចំណុះ និងបំពេញចន្លោះដោយដាក់សញ្ញា < > ឬ =



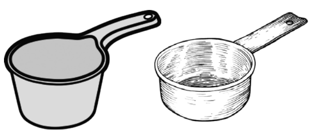
ក) 235មលរ_____180មលរ



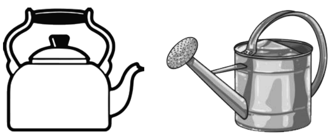
ខ) 20មលរ_____40មលរ



គ) 2 500មលរ_____2 750មលរ



ឃ) 1លរ_____750មលរ



ង) 1លរ 500មលរ_____1លរ 250មលរ

ច) 500មលរ_____1/2លរ

ហ្វឹកហាត់ការវាស់ចំណុះ

1. **ល្បែងប្រៀបធៀបចំណុះ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖

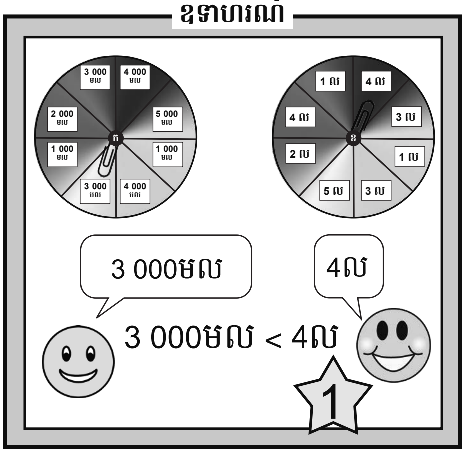
១) **សិស្ស ក** បង្វិល **ថាស ក** និងសរសេរលទ្ធផលដាក់លើកក្ដារឆ្នួន។

២) **សិស្ស ខ** បង្វិល **ថាស ខ** និងសរសេរលទ្ធផលដាក់លើកក្ដារឆ្នួន។

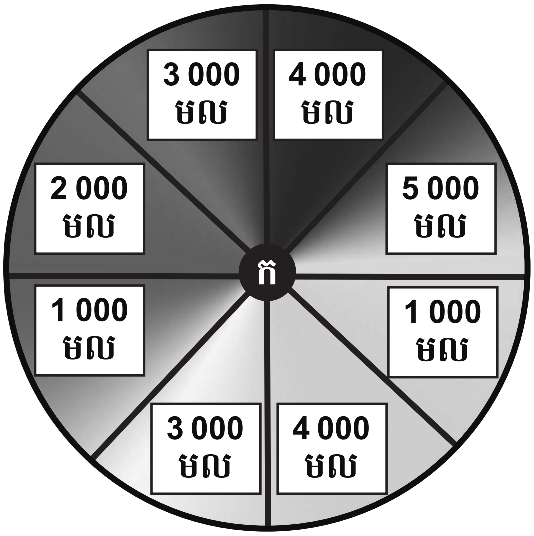
៣) បង្ហាញលទ្ធផល និងប្រៀបធៀបគ្នាទៅវិញទៅមក។

៤) អ្នកដែលមានលទ្ធផលធំជាង ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

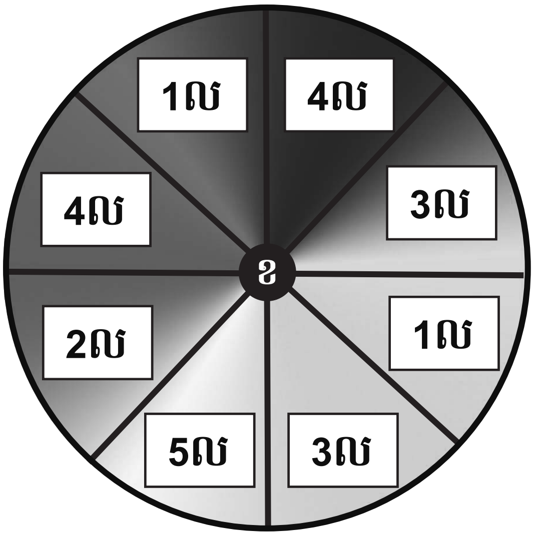
៥) អ្នកដែលទទួលបាន **5ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



សម្គាល់៖ អាចលេងម៉្យាងទៀតដោយកំណត់យកអ្នកដែលមានលទ្ធផលតូចជាងជាអ្នកឈ្នះវិញម្ដងក៏បាន។



ថាស ក



ថាស ខ

2. **ល្បែងបូក និងប្រៀបធៀបចំណុះ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖ (ប្រើតែ **ថាស ក** មួយបានហើយ)

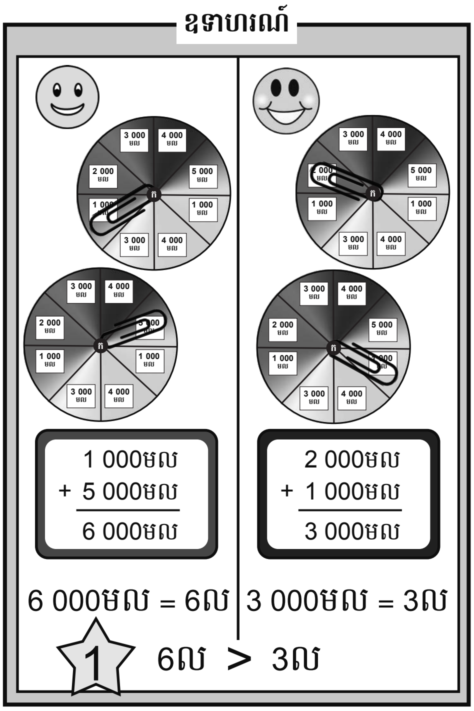
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិល **ថាស ក** ម្នាក់ពីរដង និងសរសេរលទ្ធផលដែលបង្វិលបានដាក់លើកក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) បូកចំនួនទាំងពីរបញ្ចូលគ្នា និងប្ដូរឯកតាទៅជាលីត្រ។

៣) បង្ហាញលទ្ធផល និងប្រៀបធៀបគ្នាទៅវិញទៅមក។

៤) អ្នកដែលមានលទ្ធផលជាង ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៥) អ្នកដែលទទួលបាន **5ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



សម្គាល់៖ អាចលេងម៉្យាងទៀតដោយកំណត់យកអ្នកដែលមានលទ្ធផលតូចជាងជាអ្នកឈ្នះវិញម្ដងក៏បាន។

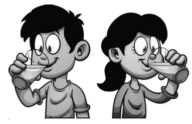
ការដោះស្រាយចំណោទងាយៗទាក់ទងនឹងចំណុះ

1. ចូរដោះស្រាយចំណោទ

១) ចុងភៅម្នាក់ដួសទឹកស៊ុបចំនួន 6ចាន ដែលក្នុងមួយចានៗមានទឹកស៊ុប 200មល។
តើទឹកស៊ុបទាំងអស់មានចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

២) អ្នកលក់ទឹកអំពៅម្នាក់លក់ទឹកអំពៅនៅពេលព្រឹកអស់ 8ល 500មល និងពេលរសៀលគាត់លក់អស់ចំនួន 4ល 500មល ទៀត។ តើគាត់លក់ទឹកអំពៅសរុបអស់ចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

៣) ក្នុងមួយថ្ងៃ ពុំ និងស៊ីមផឹកទឹកអស់ម្នាក់ចំនួន 2ល។ តើក្នុងរយៈពេល 7ថ្ងៃ
ពួកគេទាំងពីរនាក់ផឹកទឹកសរុបអស់ចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?



៤) ចុងភៅម្នាក់ត្រូវការទឹកចំនួន 4ល ដើម្បីធ្វើស៊ុប។ គាត់មានទឹកចំនួន 2 250មល រួចហើយ។
តើគាត់ត្រូវរកទឹកបន្ថែមចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រទៀតដើម្បីឱ្យគ្រប់តាមតម្រូវការរបស់គាត់?

៥) ធុងស្រោចដំណាំមួយមានចំណុះ 5ល។ តើយើងត្រូវដួសទឹកចំនួនប៉ុន្មានធុងដើម្បីឱ្យបាន 30ល?

៦) ប៉ាន់តែមួយមានចំណុះ 1 400មល។ ហើយកែវទឹកមួយមានចំណុះ 200មល។
តើគេត្រូវចាក់ទឹកចេញចំនួនប៉ុន្មានកែវដើម្បីឱ្យអស់ទឹកពីប៉ាន់តែនោះ?

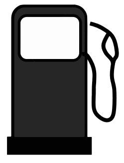
៧) បូរិនលក់ប្រេងឆាក្នុងមួយធុងមានចំណុះ 5ល។ គាត់លក់ប្រេងឆាអស់ចំនួន 100លីត្រ។
តើគាត់លក់ប្រេងឆាអស់ចំនួនប៉ុន្មានធុង?

៨) ធុងទឹកមួយមានចំណុះ 200លីត្រ។ មានប្រជាជន 10នាក់ទៅប្រើប្រាស់ទឹកនោះ ដែលម្នាក់ៗប្រើទឹកចំនួន 2លីត្រក្នុងមួយថ្ងៃ។ តើពួកគេត្រូវចំណាយពេលប៉ុន្មានថ្ងៃដើម្បីប្រើទឹកនោះអស់ពីធុង?

៩) ដបថ្នាំមួយមានចំណុះ 200មល ប៉ុន្តែគេឃើញមាននៅសល់ថ្នាំតែ 165មល ប៉ុណ្ណោះ។
តើថ្នាំដែលបានប្រើហើយមានចំនួនប៉ុន្មានមិល្លីលីត្រ?

១០) ដបថ្នាំមួយមានថ្នាំចំនួន 95មល ហើយគ្រូពេទ្យតម្រូវឱ្យអ្នកជំងឺផឹកថ្នាំម្ដងចំនួន 5មល។
តើអ្នកជំងឺត្រូវផឹកថ្នាំចំនួនប៉ុន្មានដងទើបអស់ថ្នាំពីដប?

១១) ស្ថានីយមួយលក់ប្រេងសាំងនៅពេលព្រឹកអស់ចំនួន 4 575លីត្រ និងពេលរសៀល
ចំនួន 2 314លីត្រទៀត។ តើស្ថានីយនោះលក់ប្រេងសាំងសរុបអស់ចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?



១២) ពូសារិនលក់ថ្នាំលាបជញ្ជាំងផ្ទះពណ៌ខៀវអស់ចំនួន 3ធុង ពណ៌សអស់ចំនួន 5ធុង
និងពណ៌លឿងអស់ចំនួន 1ធុង ដែលក្នុងមួយធុងៗមានថ្នាំលាបចំនួន 200លីត្រ។
តើគាត់លក់ថ្នាំលាបជញ្ជាំងសរុបអស់ចំនួនប៉ុន្មានលីត្រ?

---

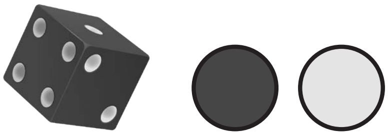
2. ចូរបង្កើតចំណោទដោយប្រើចំណុះ

ក) 5ល និង 20ល ខ) 3ល និង 500មល គ) 30ល និង 15ល ឃ) 2ល 400មល និង 300មល

រំឭកអំពីការប្រាប់ម៉ោងគត់ និងម៉ោងកន្លះ

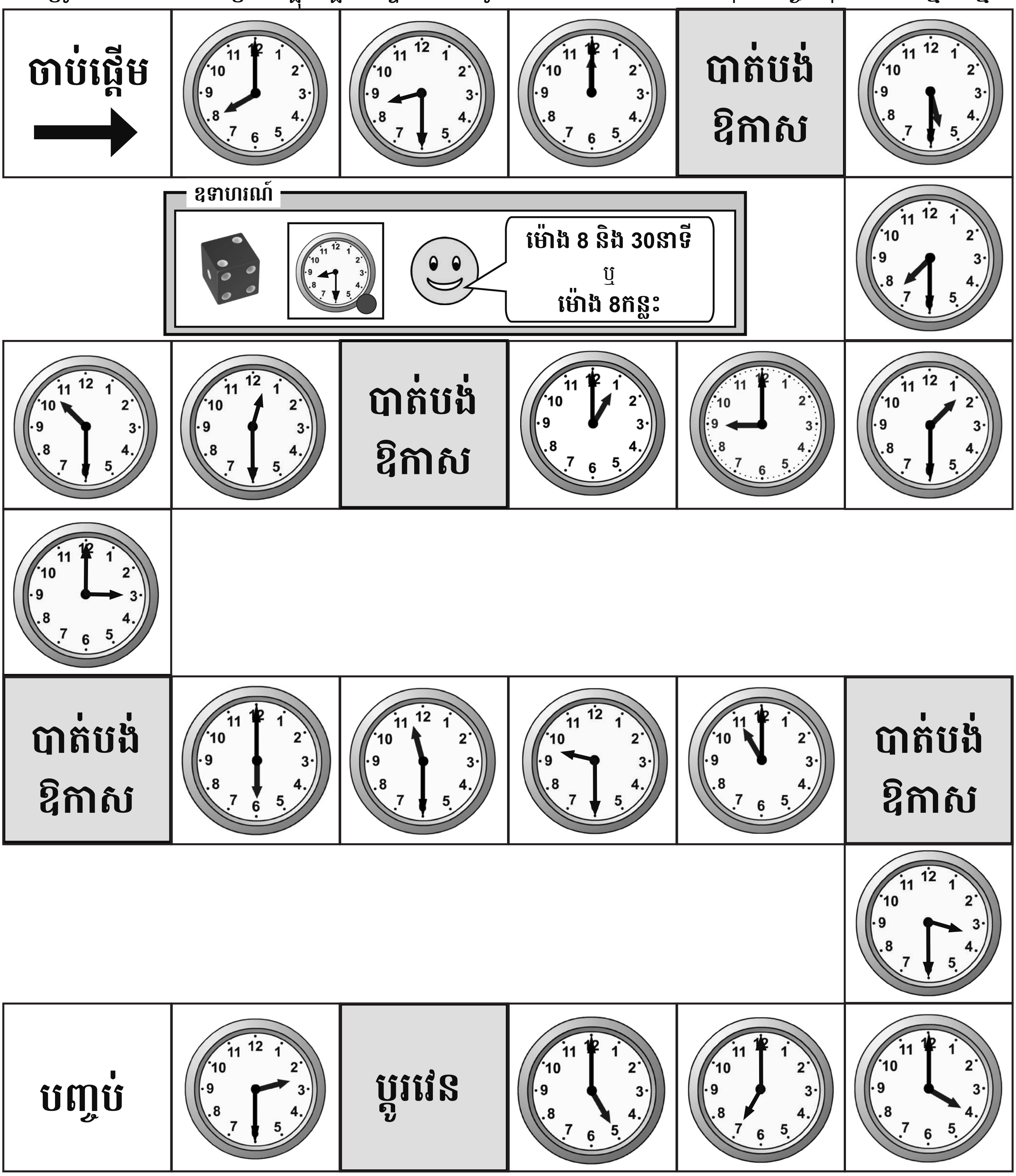
1. **ល្បែងតើម៉ោងប៉ុន្មានហើយ?** លេងជាដៃគូ

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ វត្ថុចំណាំម្នាក់មួយ



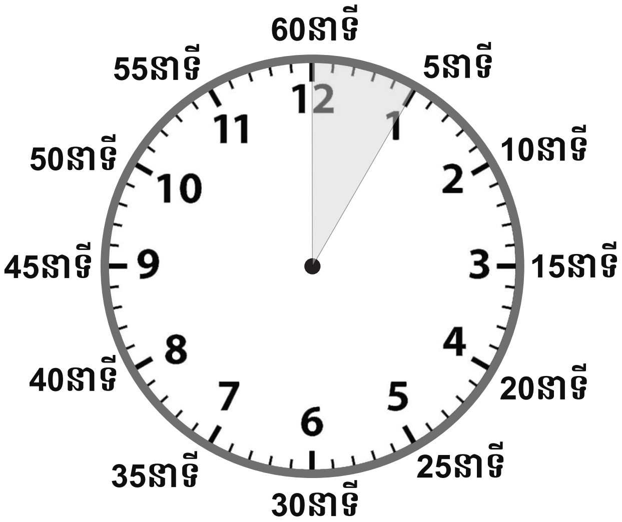
របៀបលេង៖

ទាំងពីរត្រូវដាក់វត្ថុចំណាំនៅត្រង់ចំណុច**ចាប់ផ្តើម** រួចប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្តងម្នាក់ និងផ្លាស់ទីទៅតាមចំនួនដែលបោះបាន ហើយអានម៉ោងនៅលើនាឡិកានោះឱ្យឮៗ។ បើរាប់ទៅចំកន្លែង **បាត់បង់ឱកាស** អ្នកនឹងត្រូវនឹងត្រូវបាត់ឱកាសបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់បន្ទាប់។ ដៃគូណាដែលបានទៅដល់ចំណុច**បញ្ចប់**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



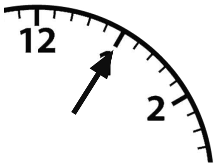
អាន និងសរសេរម៉ោងក្នុងប្រឡោះក្រិតធំ

គួរចងចាំ



ទ្រនិចវែងជា**ទ្រនិចនាទី** ដើរបាន 1ប្រឡោះក្រិតតូចស្មើនឹង 1នាទី។

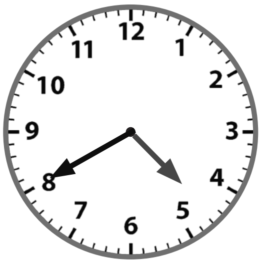
ទ្រនិចវែងជា**ទ្រនិចនាទី** ដើរបាន 1ប្រឡោះក្រិតធំស្មើនឹង 5នាទី។



1ម៉ោង = 60នាទី

1. ចូរប្រាប់ និងសរសេរម៉ោងតាមរូបនាឡិកា

ឧទាហរណ៍

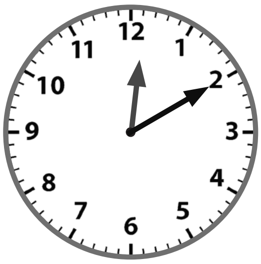


4:40

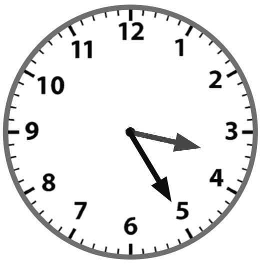
ក) ______

ខ) ______

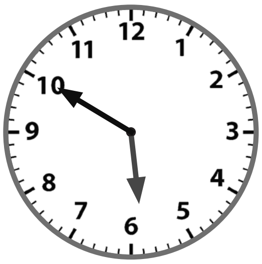
គ) ______



ឃ) ______



ង) ______



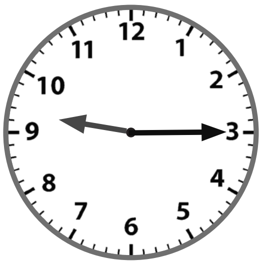
ច) ______

ឆ) ______

ជ) ______

ឈ) ______

ញ) ______



ដ) ______

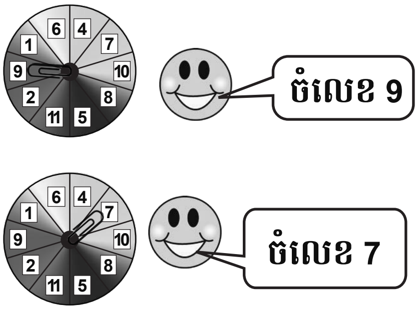
ហ្វឹកហាត់អាន និងសរសេរម៉ោងក្នុងប្រឡោះក្រិតធំ

1. **ល្បែងបង្កើតម៉ោង** (លេងម្នាក់ឯង ដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬក្ដារឆ្នួន នាឡិកាសិប្បនិម្មិត ឬរូបមុខនាឡិកានៅក្បែរថាសបង្វិល

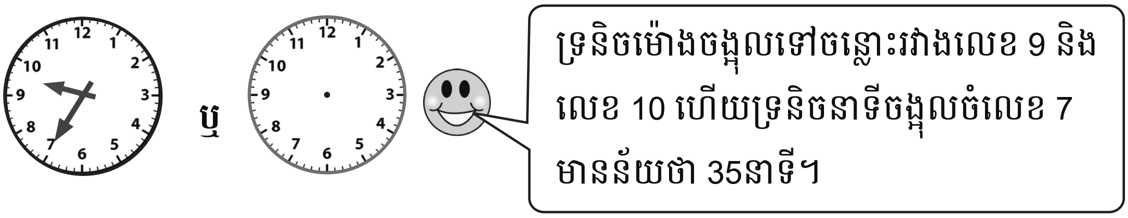
របៀបលេង៖

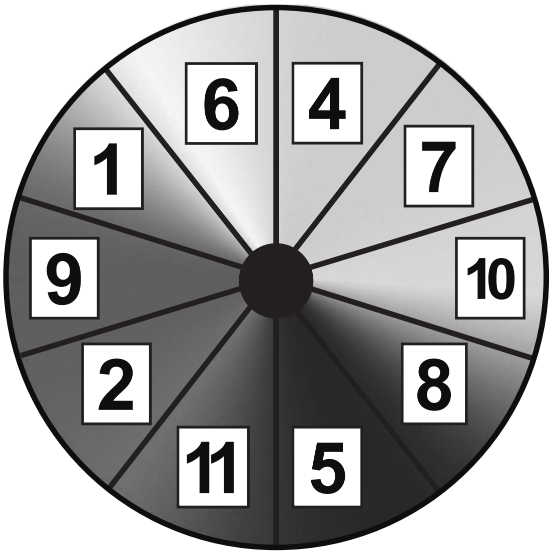
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសចំនួន២ដង ដោយកំណត់យកការបង្វិលលើកទី១ ជាលេខដែលទ្រនិចម៉ោងចង្អុលទៅ និងការបង្វិលលើកទី២ ជាលេខដែលទ្រនិចនាទីចង្អុលទៅ។

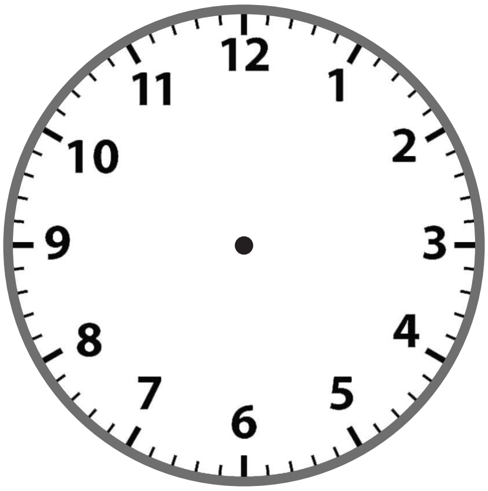


២) ទាំងអស់គ្នាសរសេរម៉ោងដាក់នៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។ បន្ទាប់មកអានម៉ោងនោះឱ្យដៃគូស្ដាប់។

៣) ដៃគូដែលជាអ្នកបង្វិលថាសបង្ហាញម៉ោង និងពណ៌នាអំពីទ្រនិចនាឡិកាដោយប្រើនាឡិកាសិប្បនិម្មិត ឬរូបភាពមុខនាឡិកា។

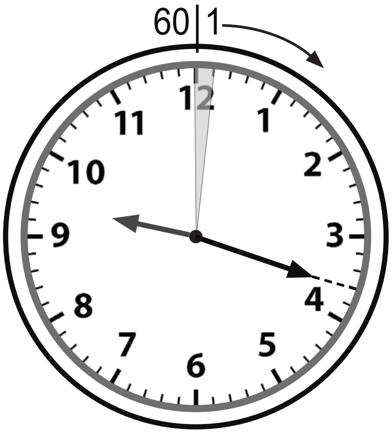






អាន និងសរសេរពេលវេលាជាម៉ោងនិងនាទី

គួរចងចាំ



ទ្រនិចវែងជា**ទ្រនិចនាទី** ដើរបាន 1ប្រឡោះក្រិតតូចស្មើនឹង 1នាទី។

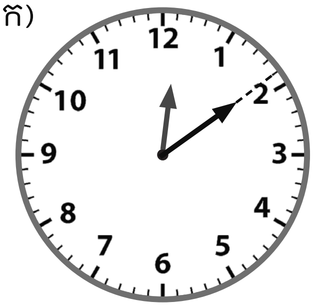
60នាទី = 1ម៉ោង

អានថាម៉ោង 9 និង 18នាទី។

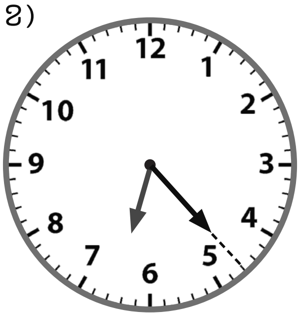
យើងសរសេរ 9:18

1. ចូរអាន និងសរសេរម៉ោងដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ។

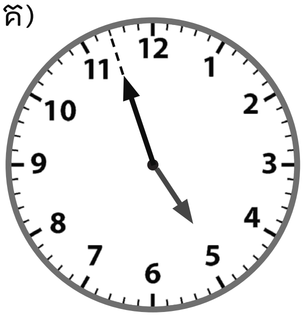
ក)



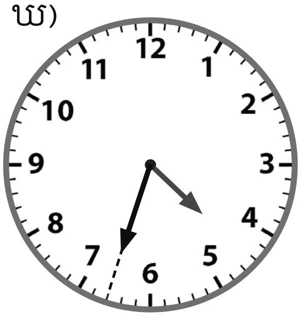
ខ)



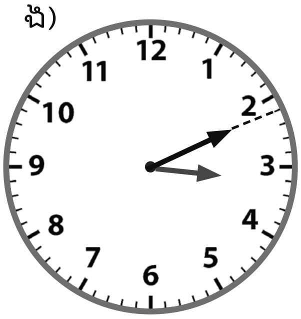
គ)



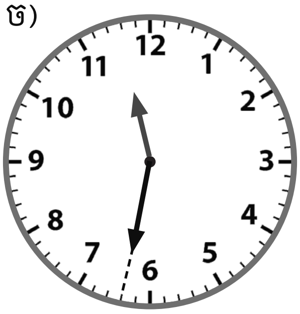
ឃ)



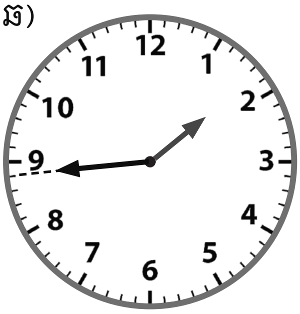
ង)



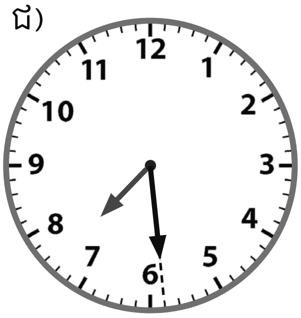
ច)



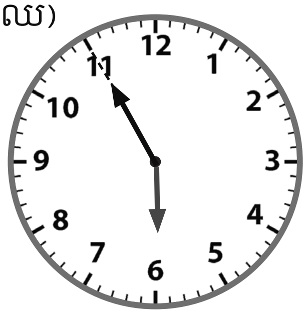
ឆ)



ជ)



ឈ)

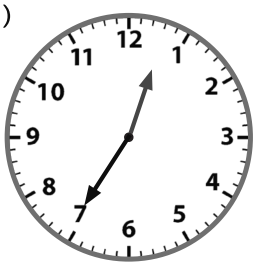


2. ចូរផ្ទៀងផ្ទាត់នាឡិកា និងបំពេញប្រអប់

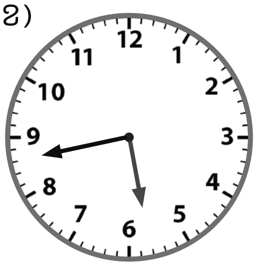
ឧទាហរណ៍

ក) 12:35 វាគឺម៉ោង 12 និង 35 នាទី។

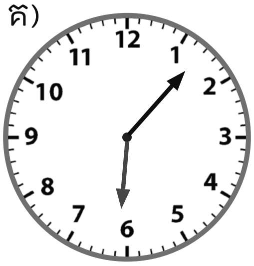
ក)



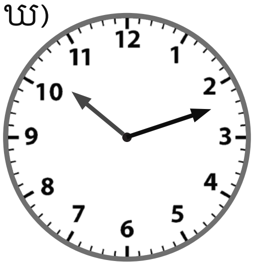
ខ)



គ)



ឃ)



12:35 **10:12** **5:43** **6:07**

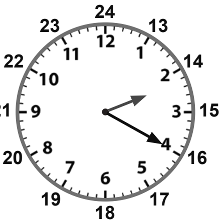
ក) ☐ ម៉ោង ___ និង ___ នាទី។ ខ) ☐ ម៉ោង ___ និង ___ នាទី។

គ) ☐ ម៉ោង ___ និង ___ នាទី។ ឃ) ☐ ម៉ោង ___ និង ___ នាទី។

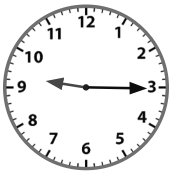
ប្រាប់ពេលវេលាក្នុងប្រព័ន្ធ 12ម៉ោង និង 24ម៉ោង

គួរចងចាំ

14:20



ដើម្បីប្តូរពីប្រព័ន្ធ **24ម៉ោង** (ចាប់ពីម៉ោង13:00 រហូតដល់កណ្តាលអធ្រាត្រ)
ទៅជាប្រព័ន្ធ **12ម៉ោង** យើងត្រូវយកម៉ោងនោះដកជាមួយនឹង **12**។
ឧទាហរណ៍៖ ម៉ោង **14:20** យើងត្រូវយក **14 - 12 = 2**។
ដូចនេះម៉ោង **14:20 =** ម៉ោង **2:20រសៀល**។



21:15

ដើម្បីប្តូរពីប្រព័ន្ធ **12ម៉ោង** (ចាប់ពីម៉ោង13:00 រហូតដល់កណ្តាលអធ្រាត្រ)
ទៅជាប្រព័ន្ធ **24ម៉ោង** យើងត្រូវយកម៉ោងនោះបូកបន្ថែម **12**។
ឧទាហរណ៍៖ ម៉ោង **9:15យប់** យើងត្រូវយក **9 + 12 = 21**។
ដូចនេះម៉ោង **9:15យប់ =** ម៉ោង **21:15**។

1. ចូរសរសេរម៉ោងខាងក្រោមទៅជាប្រព័ន្ធ 24ម៉ោង

ឧទាហរណ៍

ម៉ោង 3 និង 15នាទីរសៀល គឺម៉ោង 15:15

ម៉ោង 7 និង 40នាទីព្រឹក គឺម៉ោង 07:40

ក) ម៉ោង 6 និង 30នាទីព្រឹក

ខ) ម៉ោង 1 និង 10នាទីរសៀល

គ) ម៉ោង 5 និង 28នាទីល្ងាច

ឃ) ម៉ោង 11 និង 55នាទីយប់

ង) ម៉ោង 11 និង 06នាទីព្រឹក

ច) ម៉ោង 4 និង 17នាទីល្ងាច

ឆ) ម៉ោង 10 និង 49នាទីយប់

ជ) ម៉ោង 1 និង 00នាទីព្រឹក

ឈ) ម៉ោង 3 និង 5នាទីរសៀល

ញ) ម៉ោង 5 និង 36នាទីព្រឹក

---

2. ចូរប្តូរឯកតាពេលវេលាខាងក្រោមពីប្រព័ន្ធ 12ម៉ោងទៅប្រព័ន្ធ 24ម៉ោង ឬពីប្រព័ន្ធ 24ម៉ោងទៅប្រព័ន្ធ 12ម៉ោង

ឧទាហរណ៍

13:45 13:45 គឺម៉ោង 1 និង 45នាទីរសៀល

ក) 23:30

ខ) 08:15

គ) 15:45

ឃ) 11:03

ង) 19:22

ច) 21:55

ឆ) 16:19

ជ) 01:38

ឈ) 18:40

ហ្វឹកហាត់ប្រាប់ពេលវេលាក្នុងប្រព័ន្ធ 12ម៉ោង និង 24ម៉ោង

1. **ល្បែងប្រាប់ពេលវេលាក្នុងប្រព័ន្ធ 24ម៉ោង** (លេងម្នាក់ឯង ដៃគូ ឬក្រុមតូច)

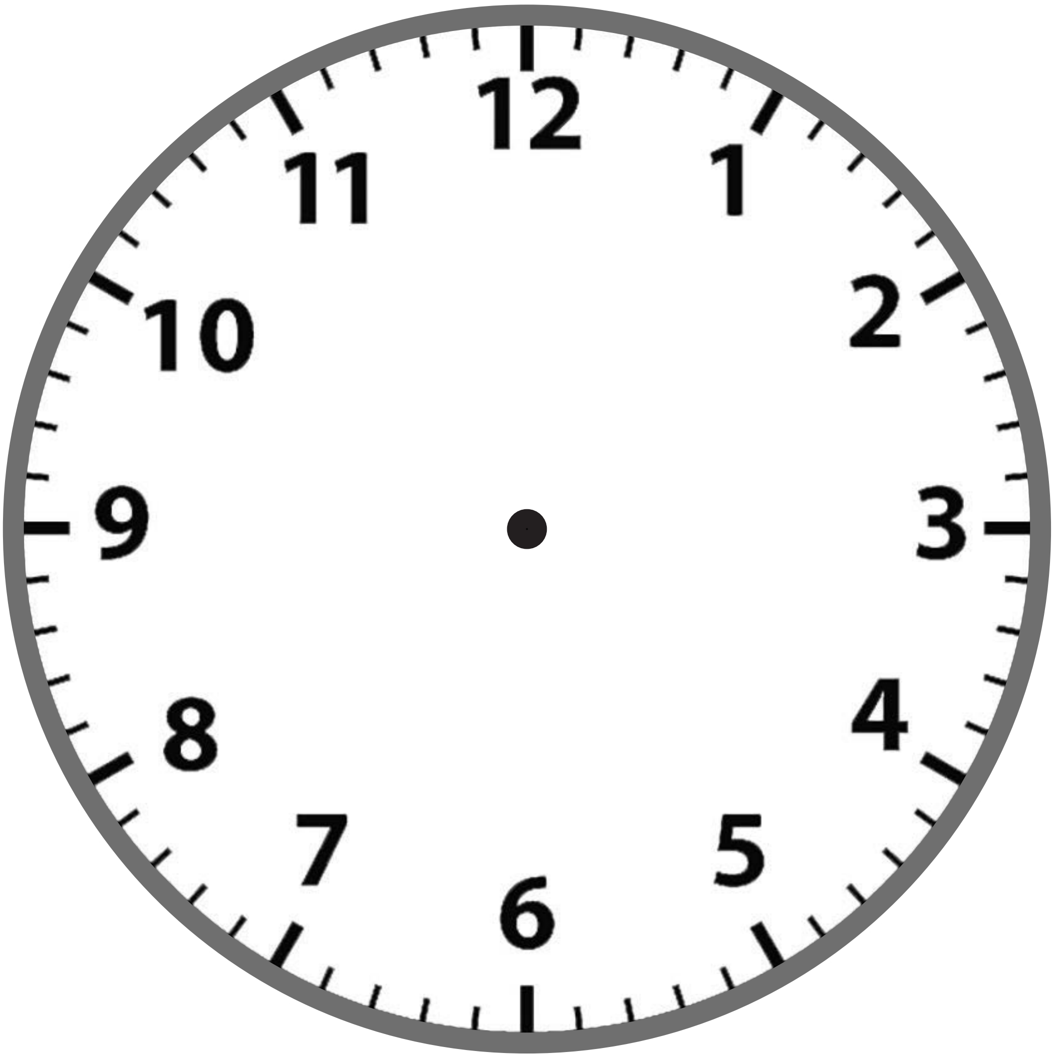
សម្ភារៈ៖ ខ្មៅដៃវែងមួយដើម ខ្មៅដៃខ្លីមួយដើម ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្កើតម៉ោងដោយប្រើខ្មៅដៃដាក់ធ្វើជាទ្រនិចនាឡិកា និងសន្មតថាវាជាម៉ោងបន្ទាប់ពីម៉ោង 12:00ថ្ងៃត្រង់។

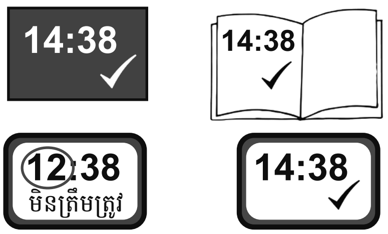
២) ទាំងអស់គ្នាអានម៉ោង និងសរសេរម៉ោងនោះជាប្រព័ន្ធ 24ម៉ោងដាក់នៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់កិច្ចការគ្នាទៅវិញទៅមក។



ឧទាហរណ៍

ម៉ោង 2 និង 38នាទីរសៀល។



អានតារាងពេលវេលា

1. **ល្បែងអានតារាងពេលវេលា** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាសួរ និងឆ្លើយសំណួរអំពីតារាងពេលវេលាធ្វើដំណើរខាងក្រោម៖

ឧទាហរណ៍៖

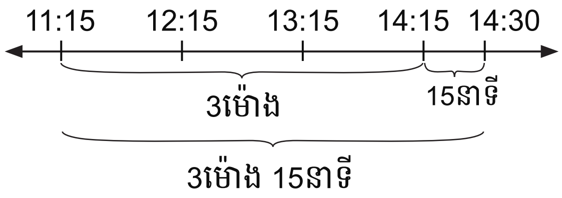
ក) តើរថយន្តដែលចេញដំណើរដំបូងគេមានទិសដៅពីណាទៅណា?

ខ) តើរថយន្តដែលចេញដំណើរដំបូងគេនៅម៉ោងប៉ុន្មាន?

គ) តើរថយន្តដែលចេញដំណើរពីភ្នំពេញទៅខេត្តក្រចេះនឹងទៅដល់នៅម៉ោងប៉ុន្មាន?

រថយន្ត	ទិសដៅ	ម៉ោងចេញដំណើរ	ម៉ោងទៅដល់
1	ភ្នំពេញ - បានលុង	06:00	15:15
2	ភ្នំពេញ - ក្រចេះ	06:30	14:00
3	ភ្នំពេញ - សែនមនោរម្យ	07:00	14:20
4	ភ្នំពេញ - ពោធិ៍សាត់	11:15	14:30
5	ភ្នំពេញ - កំពង់ចាម	13:30	16:30
6	ភ្នំពេញ - កំពត	15:00	19:10

គួរចងចាំ



ការធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅពោធិ៍សាត់

១) ចេញដំណើរនៅម៉ោង 11:15។ យើងរាប់បន្ថែមម្តង១ម៉ោង គឺ 12:15 (1); 13:15 (2); 14:15 (3) យើងបាន **3ម៉ោង**។

២) រាប់បន្ថែមចំនួននាទី។ 14:15 ដល់ 14:30 គឺ **15នាទី**។

ដូចនេះរយៈពេលធ្វើដំណើរសរុបគឺ **3ម៉ោង 15នាទី**។

2. ចូរមើលតារាងពេលវេលាខាងលើ និងធ្វើតាមចំណុចគួរចងចាំដើម្បីឆ្លើយសំណួរខាងក្រោម៖

ក) តើរថយន្តត្រូវប្រើរយៈពេលប៉ុន្មានដើម្បីធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅកំពត?

ខ) តើរថយន្តត្រូវប្រើរយៈពេលប៉ុន្មានដើម្បីធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅសែនមនោរម្យ?

គ) តើរថយន្តត្រូវប្រើរយៈពេលប៉ុន្មានដើម្បីធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅកំពង់ចាម?

ឃ) តើរថយន្តត្រូវប្រើរយៈពេលប៉ុន្មានដើម្បីធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅបានលុង?

ង) តើរថយន្តត្រូវប្រើរយៈពេលប៉ុន្មានដើម្បីធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅក្រចេះ?

ច) រវាងការធ្វើដំណើរពីភ្នំពេញទៅបានលុងនិងពីភ្នំពេញទៅក្រចេះ តើការធ្វើដំណើរមួយណាប្រើរយៈពេលច្រើនជាង? តើច្រើនជាងចំនួនប៉ុន្មានម៉ោងនិងនាទី?

ល្បែងយល់អំពីកាលវិភាគសាលារៀន

1. **ល្បែងអានកាលវិភាគ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាសួរ និងឆ្លើយសំណួរអំពីកាលវិភាគសាលារៀនខាងក្រោម៖

ឧទាហរណ៍៖

ក) តើក្នុងម៉ោងសិក្សានីមួយៗមានរយៈពេលប៉ុន្មាននាទី ?

ខ) តើការគោរពទង់ជាតិសម្រាប់សិស្សវេនរសៀលចាប់ផ្តើមនៅម៉ោងប៉ុន្មាន ?

គ) តើសិស្សវេនព្រឹករៀនមុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រនៅថ្ងៃណាខ្លះ ?

ម៉ោងសិក្សា	ចន្ទ	អង្គារ	ពុធ	ព្រហស្បតិ៍	សុក្រ	សៅរ៍
6:55-7:10	គោរពទង់ជាតិ					
7:10-7:50	អប់រំកាយ/កីឡា	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	បំប៉ន	អប់រំកាយ/កីឡា	ភាសាខ្មែរ
7:50-8:30	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	បន្ថែម	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	ភាសាខ្មែរ
8:30-8:45	ចេញលេង			និងអប់រំ	ចេញលេង	
8:45-9:25	គណិតវិទ្យា	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	គណិតវិទ្យា	បំណិន	គណិតវិទ្យា	គណិតវិទ្យា
9:25-9:40	ចេញលេង			ជីវិត	ចេញលេង	
9:40-10:20	ភាសាខ្មែរ	គណិតវិទ្យា	ភាសាខ្មែរ	អប់រំ	ភាសាខ្មែរ	គណិតវិទ្យា
10:20-11:00	ភាសាខ្មែរ	គណិតវិទ្យា	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	សុខភាព	ភាសាខ្មែរ	គណិតវិទ្យា

ម៉ោងសិក្សា	ចន្ទ	អង្គារ	ពុធ	ព្រហស្បតិ៍	សុក	សៅរ៍
13:00-13:40	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	បំប៉ន	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ
13:40-14:20	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ	បន្ថែម	ភាសាខ្មែរ	ភាសាខ្មែរ
14:20-14:35	ចេញលេង			និងអប់រំ	ចេញលេង	
14:35-15:15	គណិតវិទ្យា	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	គណិតវិទ្យា	បំណិន	គណិតវិទ្យា	គណិតវិទ្យា
15:15-15:30	ចេញលេង			ជីវិត	ចេញលេង	
15:30-16:10	ភាសាខ្មែរ	គណិតវិទ្យា	ភាសាខ្មែរ	អប់រំ	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	គណិតវិទ្យា
16:10-16:50	អប់រំកាយ/កីឡា	គណិតវិទ្យា	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	សុខភាព	វិទ្យាសាស្ត្រ/សិក្សាសង្គម	គណិតវិទ្យា
16:50-17:05	គោរពទង់ជាតិ					

2. ចូរប្រើកាលវិភាគខាងលើដើម្បីឆ្លើយសំណួរខាងក្រោម៖

ក) តើរយៈពេលចេញលេងសរុបទាំងវេនព្រឹកនិងវេនរសៀលមានចំនួនប៉ុន្មានម៉ោងនិងនាទី ?

ខ) តើមុខវិជ្ជាគណិតវិទ្យានៅថ្ងៃសៅរ៍វេនព្រឹកមានរយៈពេលសរុបចំនួនប៉ុន្មានម៉ោងនិងនាទី ?

គ) តើមុខវិជ្ជាអប់រំកាយនិងកីឡានៅវេនរសៀលមានរយៈពេលប៉ុន្មាននាទី ?

ឃ) តើនៅថ្ងៃសុក្រវេនព្រឹកសិស្សត្រូវរៀនចំនួនប៉ុន្មានម៉ោង ?

ង) នៅថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃអង្គារ និងថ្ងៃពុធវេនរសៀល តើរយៈពេលសរុបដែលសិស្សត្រូវរៀនមានប៉ុន្មានម៉ោងនិងនាទី ?

មេរៀនទី ៩ វិធីគុណ

ការគុណនឹង 2 ; 3 ; 4 ; 5 និង 10

1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក)	ខ)	គ)	ឃ)	ង)
2 x □ = 2	3 x 1 = □	□ x 1 = 4	5 x 1 = □	10 x □ = 10
2 x 2 = □	3 x □ = 6	4 x 2 = □	□ x 2 = 10	10 x 2 = □
2 x □ = 6	3 x 3 = □	4 x □ = 12	5 x 3 = □	10 x □ = 30
□ x 4 = 8	□ x 4 = 12	4 x 4 = □	5 x □ = 20	□ x 4 = 40
2 x 5 = □	3 x 5 = □	□ x 5 = 20	5 x 5 = □	10 x 5 = □
2 x 6 = □	3 x □ = 18	4 x 6 = □	5 x □ = 30	10 x 6 = □
2 x □ = 14	3 x 7 = □	4 x □ = 28	5 x 7 = □	10 x □ = 70
□ x 8 = 16	3 x 8 = □	4 x 8 = □	□ x 8 = 40	□ x 8 = 80
2 x 9 = □	3 x □ = 27	4 x 9 = □	5 x 9 = □	10 x 9 = □
2 x □ = 20	3 x 10 = □	□ x 10 = 40	5 x 10 = □	10 x □ =100

2. **ល្បែងយកឈ្នះពិន្ទុខ្ញុំឱ្យបាន** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ថាសបង្វិល ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

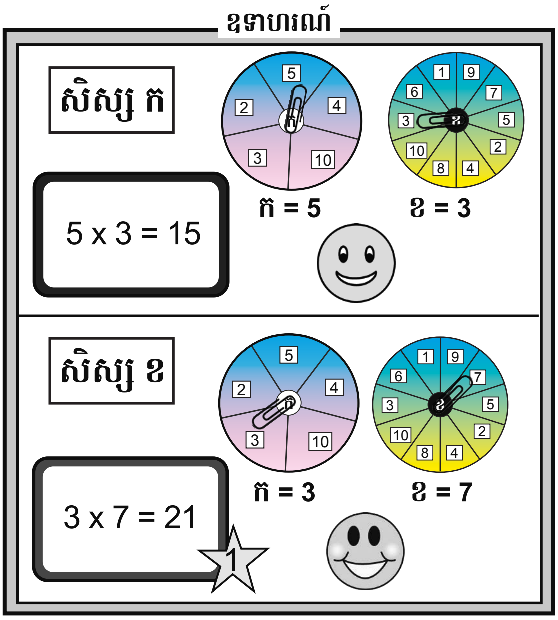
របៀបលេង៖

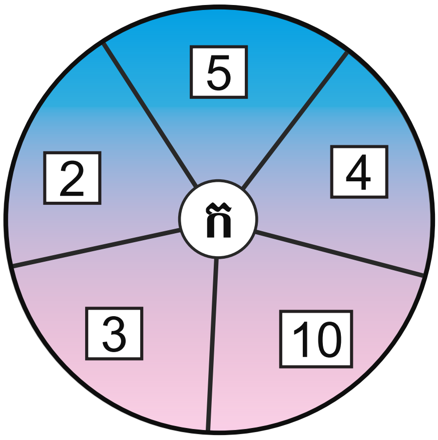
១) ម្នាក់ៗត្រូវបង្វិល**ថាស ក** ម្ដង និង**ថាស ខ** ម្ដង។

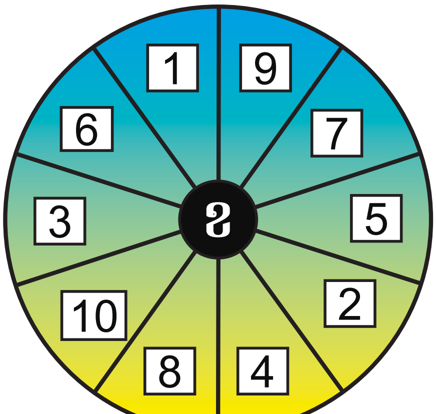
២) យកចំនួននៅលើ**ថាស ក** គុណនឹងចំនួននៅលើ**ថាស ខ** ដោយសរសេរដាក់នៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៤) អ្នកដែលមានផលគុណធំជាងគេ ឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ អ្នកដែលទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

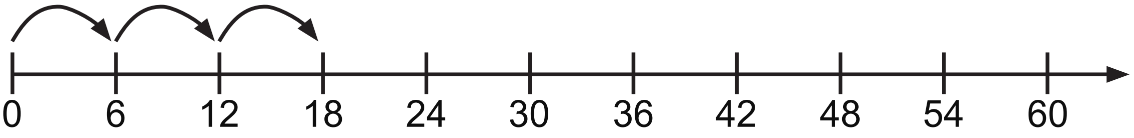


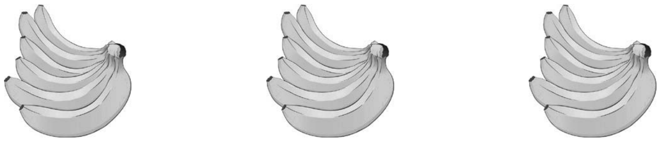




ការគុណនឹង 6

គួរចងចាំ





រាប់បន្ថែមម្តង 6 ចំនួន 3ដង។
6 + 6 + 6 = 18
ផ្លែចេកមាន 6 បីដង។

យើងនិយាយថា **ប្រាំមួយបីដងស្មើនឹងដប់ប្រាំបី។**
យើងសរសេរ៖ **6 x 3 = 18**

“X” ការគុណគឺជាការបូកចំនួនដដែលៗច្រើនដង។

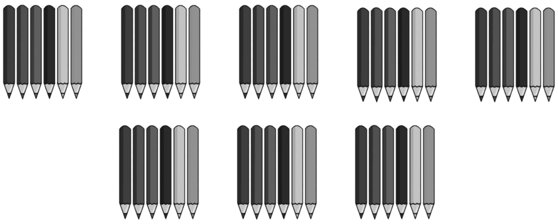
1. ចូរមើលរូបភាព និងបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក)

☐ + 6 + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
☐ x 7 = ☐

ខ)

☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
6 x ☐ = ☐

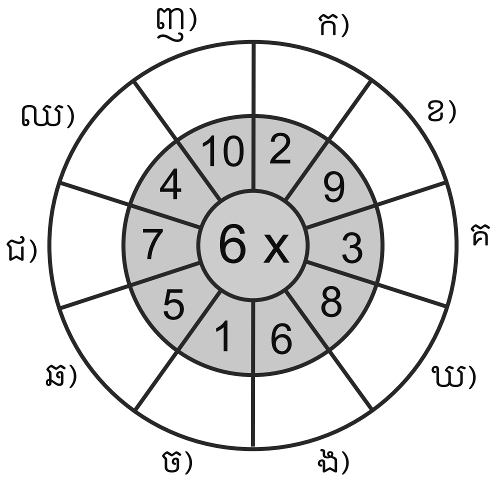
គ) 

☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
☐ x ☐ = ☐

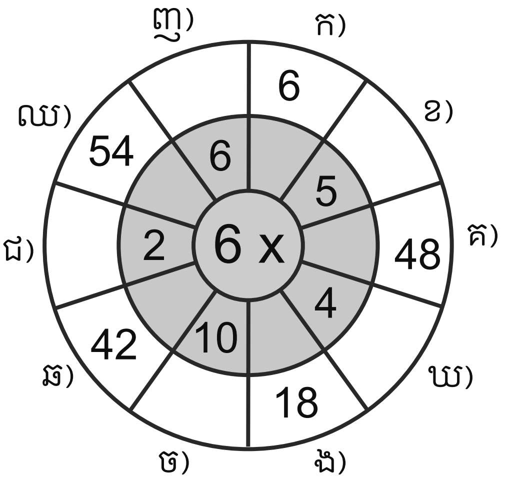
2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ

ឧទាហរណ៍
ក) 6 x 2 = 12

១)

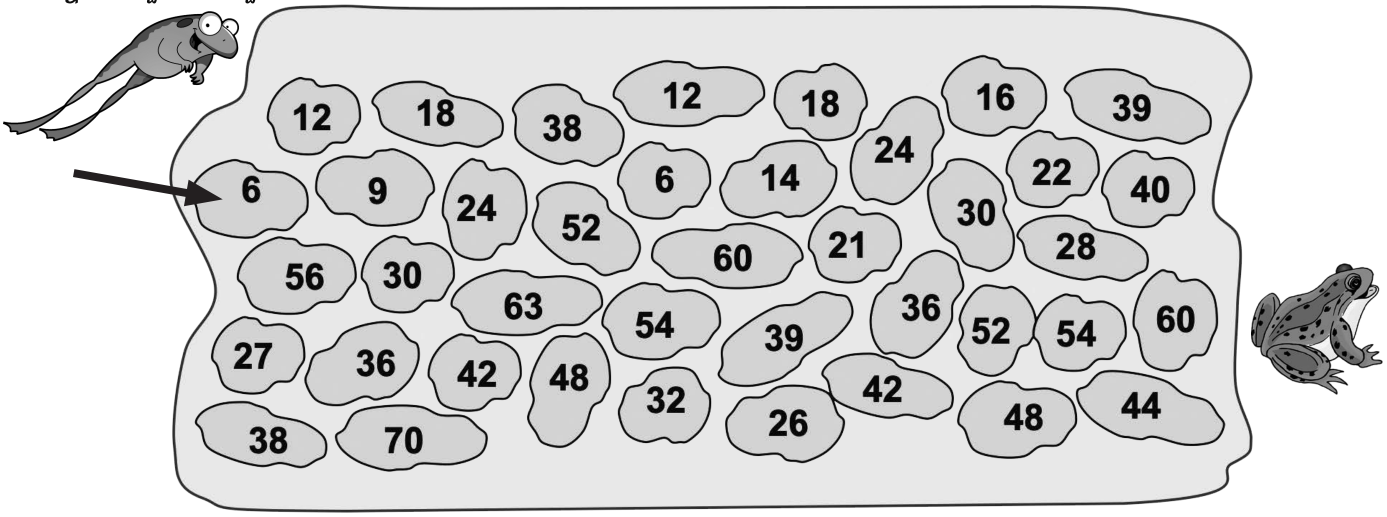


២)



ហ្វឹកហាត់ការគុណនឹង 6

1. **កង្កែបចង់ឆ្លងស្រះ**! ចូរប្រើម្រាមដៃដើម្បីជួយសត្វកង្កែបឱ្យលោតពីស្លឹកឈូកទៅមួយស្លឹកឈូកមួយដោយប្រើមេគុណ 6។ ពេលលោតដល់ 60 ហើយ ត្រូវលោតបន្តដោយចាប់ផ្ដើមពីលេខ 6 ម្ដងទៀត។ **សម្គាល់៖** អាចប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយក៏បាន។



2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 6

- ក) □ x 1 = 6
- ខ) 6 x 2 = □
- គ) 6 x □ = 18
- ឃ) 6 x 4 = □
- ង) □ x 5 = 30
- ច) 6 x 6 = □
- ឆ) □ x 7 = 42
- ជ) 6 x 8 = □
- ឈ) 6 x 9 = □
- ញ) □ x 10 = 60

3. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 6

- ក) 6 x □ = 36
- ខ) 6 x 5 = □
- គ) 6 x □ = 42
- ឃ) 6 x □ = 6
- ង) 6 x 10 = □
- ច) 6 x □ = 24
- ឆ) 6 x 9 = □
- ជ) 6 x □ = 12
- ឈ) 6 x □ = 48
- ញ) 6 x 3 = □

4. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 3 និងមេគុណ 6

- ក) 3 x □ = 30
- ខ) 6 x □ = 36
- គ) □ x 9 = 27
- ឃ) □ x □ = 54
- ង) 3 x □ = 21
- ច) 6 x □ = 24
- ឆ) □ x 5 = 15
- ជ) 6 x □ = 18
- ឈ) 3 x □ = 12
- ញ) □ x 2 = 12

5. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) មីងរីលក់ផ្កាបានចំនួន 6បាច់ ដែលក្នុងមួយបាច់ៗមានផ្កា 8ទង។ តើគាត់លក់ផ្កាសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានទង ?

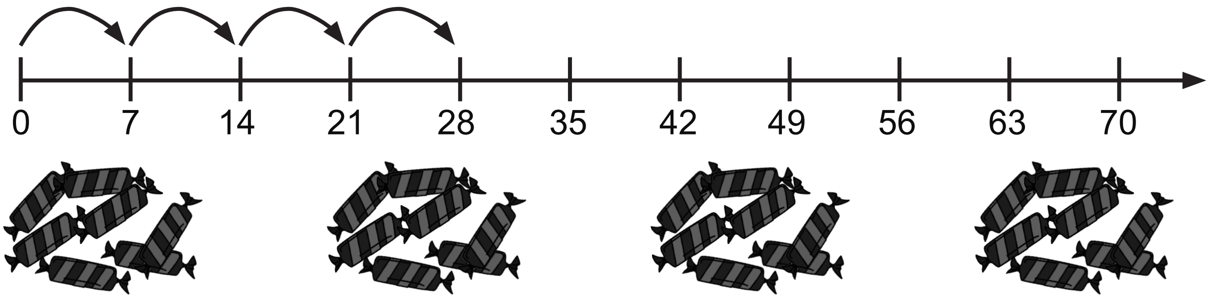
ខ) ពូឈានលក់ពងមាន់បាន 6ប្រអប់ ដែលក្នុងមួយប្រអប់ៗមានពងមាន់ចំនួន 6គ្រាប់។ តើពូឈានលក់ពងមាន់សរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់ ?

គ) បូរិនច្រកកាហ្វេ 6ថង់ ដែលក្នុងមួយថង់មានកាហ្វេ 5គីឡូក្រាម។ តើកាហ្វេសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម ?

ឃ) សុផាបេះផ្លែស្វាយបាន 6ថង់ ដែលក្នុងមួយថង់ៗមានស្វាយ 7ផ្លែ។ តើផ្លែស្វាយសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានផ្លែ ?

ការគុណនឹង 7

គួរចងចាំ



រាប់បន្ថែមម្តង 7 ចំនួន 4ដង។
7 + 7 + 7 + 7 = 28
ស្ករគ្រាប់មាន 7 បួនដង។

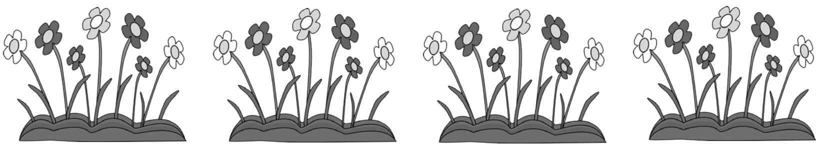
យើងនិយាយថា ប្រាំពីរបួនដងស្មើនឹងម្ភៃប្រាំបី។
យើងសរសេរ៖ **7 x 4 = 28**

1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក)

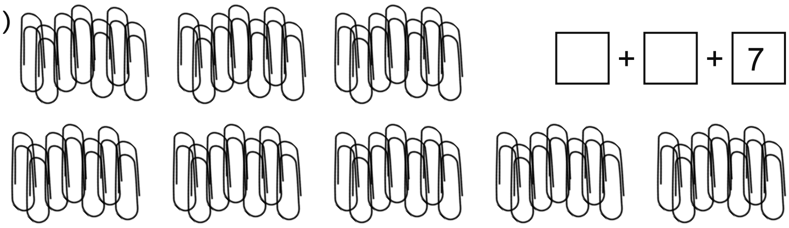
7 + □ + □ + □ + □ = □

□ x 5 = □

ខ) 

□ + □ + □ + □ = □

7 x □ = □

គ) 

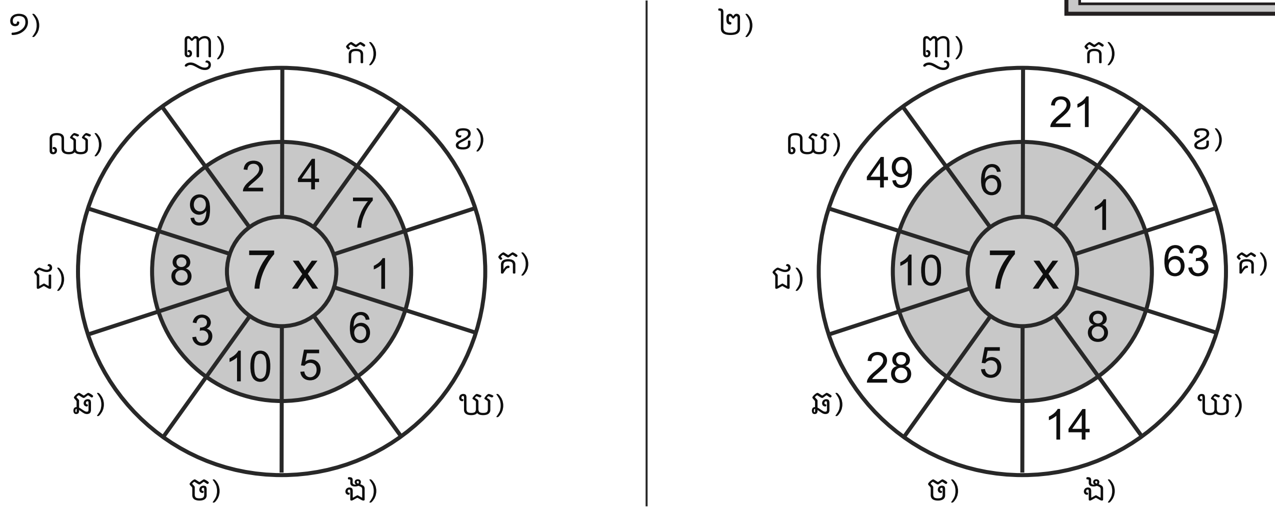
□ + □ + 7 + □ + □ + □ + □ + □ = □

□ x □ = □

2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ

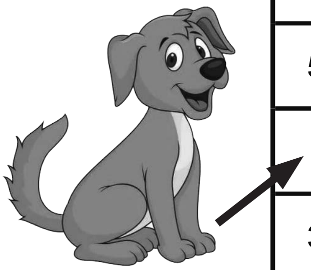
ឧទាហរណ៍

ក) 7 x 4 = 28

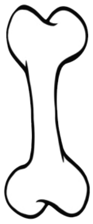


ហ្វឹកហាត់ការគុណនឹង 7

1. **ឆ្កែទៅរកឆ្អឹង**! ចូរប្រើប្រាមដៃដើម្បីជួយឆ្កែទៅរកឆ្អឹងដោយប្រើមេគុណ 7។ ពេលដើរដល់ 70 ហើយ ត្រូវដើរបន្តដោយចាប់ផ្តើមពីលេខ 7 ម្តងទៀត។ **សម្គាល់៖** អាចប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយក៏បាន។



67	33	30	57	7	14	21	28	48	15
54	39	10	70	39	30	50	20	35	4
7	14	59	5	63	23	53	42	66	31
36	13	21	43	15	56	16	49	13	64
9	68	28	29	65	49	46	56	39	70
12	54	8	35	42	27	18	29	63	34



2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 7

ក) □ x 1 = 7
ខ) 7 x 2 = □
គ) 7 x □ = 21
ឃ) 7 x 4 = □
ង) □ x 5 = 35
ច) 7 x 6 = □
ឆ) □ x 7 = 49
ជ) 7 x 8 = □
ឈ) 7 x 9 = □
ញ) □ x 10 = 70

3. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 7

ក) 7 x □ = 42
ខ) 7 x 5 = □
គ) 7 x □ = 49
ឃ) 7 x □ = 7
ង) 7 x 10 = □
ច) 7 x □ = 28
ឆ) 7 x 9 = □
ជ) 7 x □ = 14
ឈ) 7 x □ = 56
ញ) 7 x 3 = □

4. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 6 និងមេគុណ 7

ក) 7 x □ = 49
ខ) 7 x □ = 21
គ) 6 x 6 = □
ឃ) 6 x 5 = □
ង) 7 x □ = 28
ច) 6 x □ = 42
ឆ) 6 x 3 = □
ជ) 7 x □ = 42
ឈ) 7 x 5 = □
ញ) 7 x □ = 14

5. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

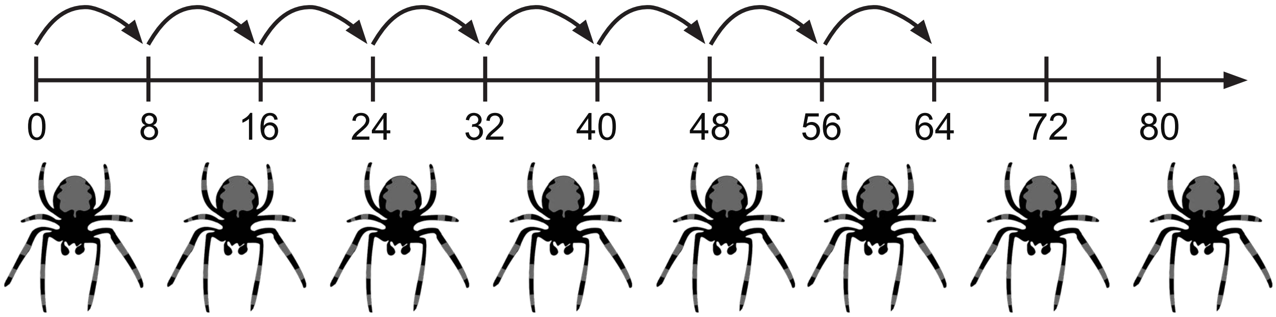
ក) កុមារ 7នាក់ចែកស្ករគ្រាប់គ្នាបានម្នាក់ៗ 5គ្រាប់។ តើស្ករគ្រាប់ទាំងអស់មានចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់?

ខ) អ្នកលក់នំប៉័ងមាននំប៉័ង 7ប្រអប់ ដែលក្នុងមួយប្រអប់ៗមាននំប៉័ងចំនួន 8ដើម។ តើនំប៉័ងសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានដើម?

គ) តុមួយមានកុមារអង្គុយចំនួន 6នាក់។ តើតុ 7 មានកុមារសរុបចំនួនប៉ុន្មាននាក់?

ការគុណនឹង 8

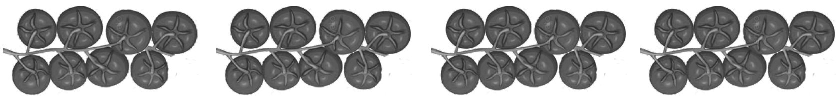
គួរចងចាំ



រាប់បន្ថែមម្តង 8 ចំនួន 8ដង។
8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 64
មានជើងពីងពាង 8 ប្រាំបីដង។

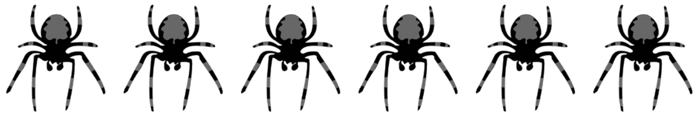
យើងនិយាយថា **ប្រាំបីប្រាំបីដងស្មើនឹងហុកសិបបួន។**
យើងសរសេរៈ **8 x 8 = 64**

1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក) 

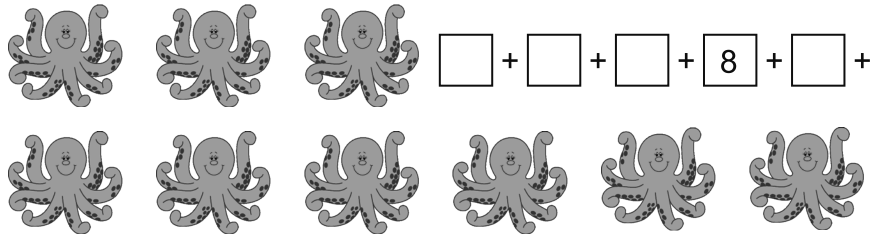
8 + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

☐ x 4 = ☐

ខ) 

☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

8 x ☐ = ☐

គ) 

☐ + ☐ + ☐ + 8 + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

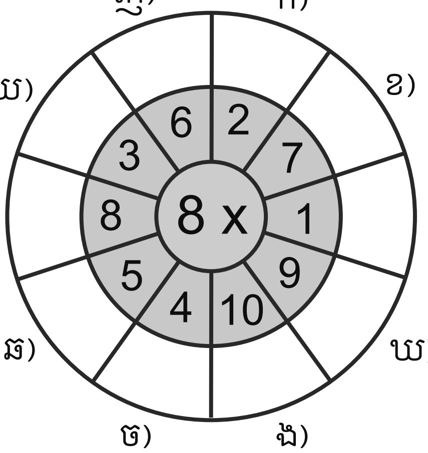
☐ x ☐ = ☐

---

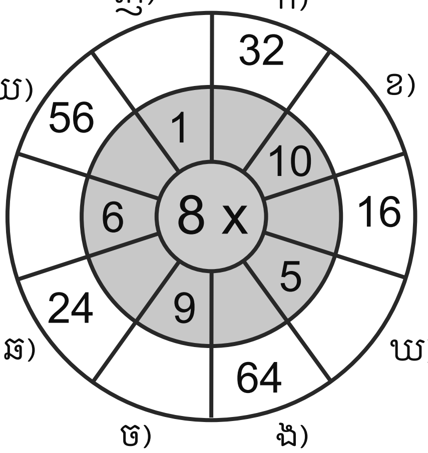
2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ

ឧទាហរណ៍
ក) 8 x 2 = 16

១)

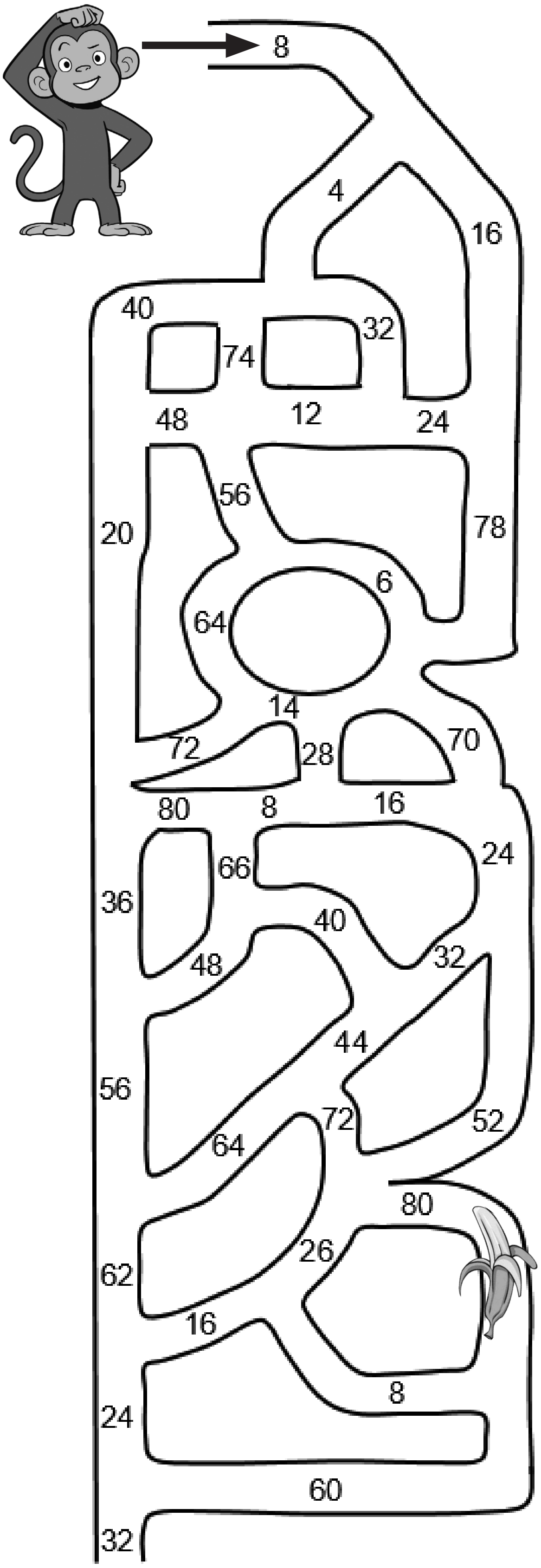


២)



ហ្វឹកហាត់ការគុណនឹង 8

1. ជួយស្វាទៅរកផ្លែចេកដោយប្រើមេគុណ 8។ ពេលទៅដល់ 80 ហើយ ត្រូវបន្តដោយចាប់ផ្ដើមពីលេខ 8 ម្ដងទៀត។



2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក)	□ x 1 = 8
ខ)	8 x 2 = □
គ)	8 x □ = 24
ឃ)	8 x 4 = □
ង)	□ x 5 = 40
ច)	6 x 6 = □
ឆ)	□ x 7 = 56
ជ)	8 x 8 = □
ឈ)	8 x 9 = □
ញ)	□ x 10 = 80

3. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 8

ក)	8 x □ = 16
ខ)	8 x 4 = □
គ)	8 x □ = 48
ឃ)	8 x □ = 8
ង)	8 x 10 = □
ច)	8 x □ = 24
ឆ)	8 x 8 = □
ជ)	8 x □ = 72
ឈ)	8 x □ = 40
ញ)	8 x 7 = □

4. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្រើមេគុណ 4 និងមេគុណ 8

ក)	8 x □ = 16	ច)	4 x □ = 16
ខ)	4 x □ = 12	ឆ)	8 x 3 = □
គ)	4 x 5 = □	ជ)	8 x □ = 40
ឃ)	8 x □ = 32	ឈ)	4 x 8 = □
ង)	4 x 9 = □	ញ)	8 x □ = 72

5. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) ពីងពាងមួយមានជើង 8។ តើពីងពាង 6 មានជើងសរុបចំនួនប៉ុន្មាន?

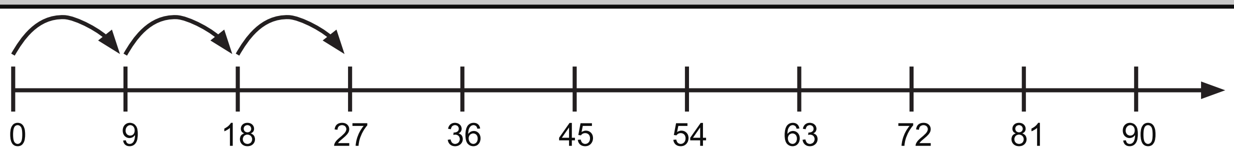
ខ) ប្រអប់មួយមានខ្មៅដៃ 8ដើម។ តើប្រអប់ 5 មានខ្មៅដៃចំនួនប៉ុន្មានដើម?

គ) អ្នកលក់ 8នាក់លក់កាហ្វេម្នាក់ៗបាន 8គីឡូក្រាម។ តើពួកគេលក់កាហ្វេសរុបបានប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

ឃ) ភ្ញៀវ 8នាក់ទិញនំប៉័ងម្នាក់ៗ 4ដើម។ តើនំប៉័ងសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានដើម?

ការគុណនឹង 9

គួរចងចាំ



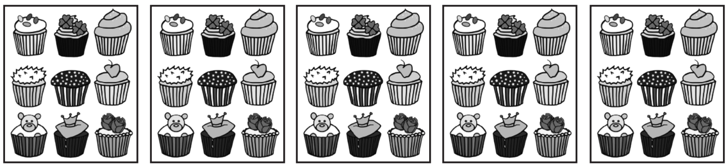
រាប់បន្ថែមម្តង 9 ចំនួន 3ដង។
9 + 9 + 9 = 27
ផ្កាឈូករ័ត្នមាន 9 បីដង។

យើងនិយាយថា **ប្រាំបួនបីដងស្មើនឹងម្ភៃប្រាំពីរ។**
យើងសរសេរ៖ **9 x 3 = 27**

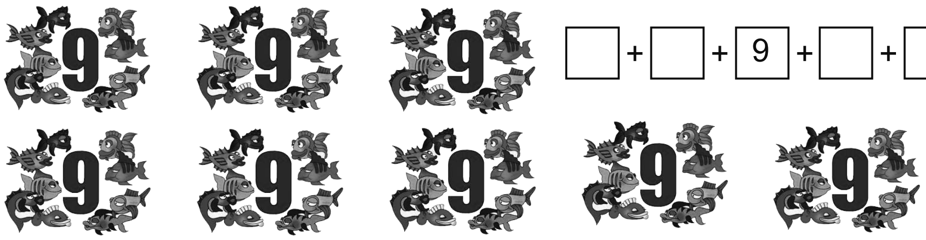
1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

ក)

9 + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
☐ x 4 = ☐

ខ)


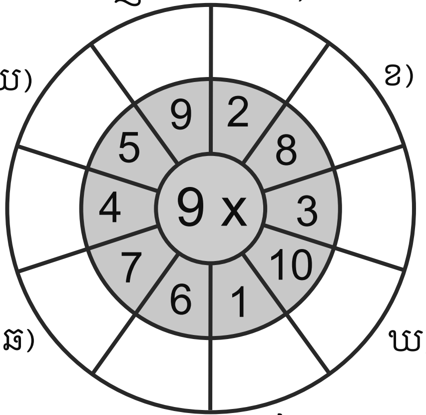
☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
9 x ☐ = ☐

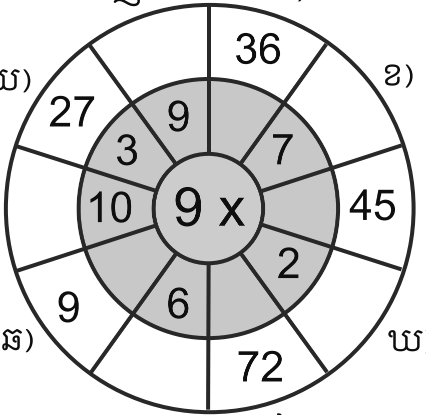
គ)


☐ + ☐ + 9 + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐
☐ x ☐ = ☐

2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ

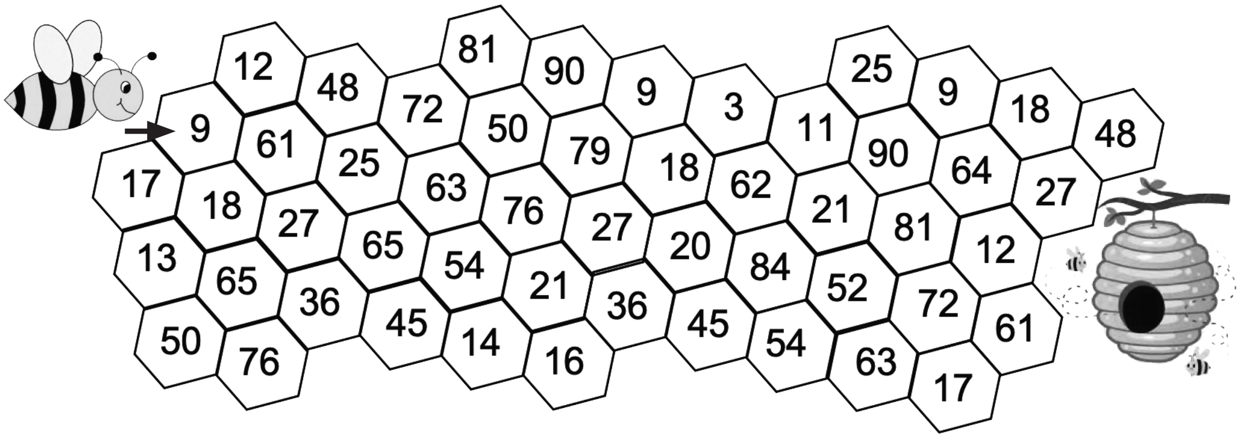
ឧទាហរណ៍
ក) 9 x 2 = 18

១)


២)


ហ្វឹកហាត់ការគុណនឹង 9

1. ជួយសត្វឃ្មុំទៅរកលេខ 90 ដោយប្រើមេគុណ 9។ ត្រូវចេញដំណើរពីរដង។



---

2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់

១)

- ក) 9 x 1 = □
- ខ) 9 x 2 = □
- គ) 9 x □ = 27
- ឃ) 9 x 4 = □
- ង) □ x 5 = 45
- ច) 9 x 6 = □
- ឆ) □ x 7 = 63
- ជ) 9 x 8 = □
- ឈ) 9 x 9 = □
- ញ) □ x 10 = 90

២)

- ក) 9 x 3 = □
- ខ) 9 x □ = 45
- គ) 9 x 8 = □
- ឃ) 9 x □ = 9
- ង) 9 x 6 = □
- ច) 9 x □ = 90
- ឆ) 9 x 7 = □
- ជ) 9 x □ = 18
- ឈ) 9 x 9 = □
- ញ) 9 x □ = 36

៣)

- ក) 9 x □ = 54
- ខ) 8 x 6 = □
- គ) 8 x □ = 40
- ឃ) 9 x 5 = □
- ង) 9 x □ = 36
- ច) 8 x 4 = □
- ឆ) 8 x □ = 56
- ជ) 9 x 7 = □
- ឈ) 9 x □ = 27
- ញ) 8 x 3 = □

---

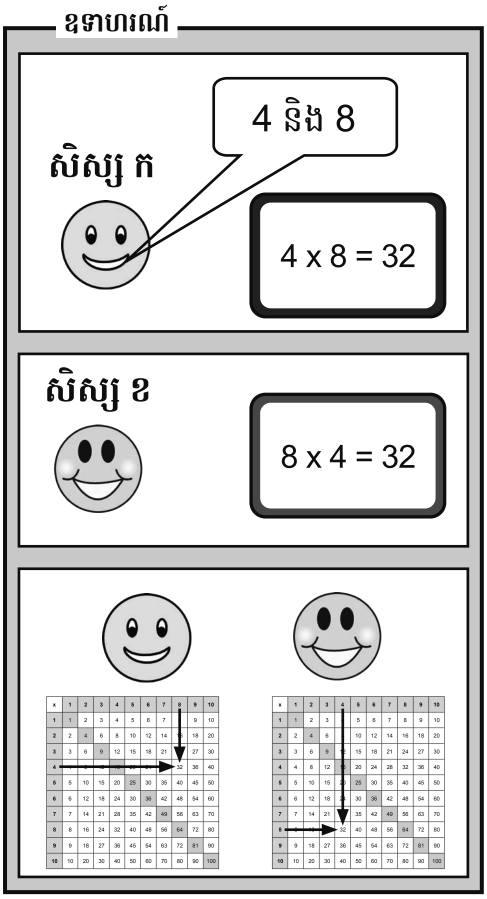
3. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) សិស្ស 9នាក់ដាំសណ្តែកក្នុងម្នាក់ៗបាន 3គុម្ព។ តើពួកគេដាំសណ្តែកសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគុម្ព?

ខ) មីងស៊ីមលក់នំប៉័ងបាន 6ប្រអប់ ដែលក្នុងមួយប្រអប់ៗមាននំប៉័ងចំនួន 9ដើម។ តើមីងស៊ីមលក់នំប៉័ងសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានដើម?

គ) ចំណតរថយន្តមួយកន្លែងមានគំនូសសម្រាប់ចតចំនួន 9ជួរ ហើយក្នុងមួយជួរៗអាចចតរថយន្តបាន 7គ្រឿង។ តើចំណតនោះអាចចតរថយន្តសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានគ្រឿង?

វិធីគុណមានលក្ខណៈត្រឡប់



1. **ល្បែងប្តូរលំដាប់តួគុណ** (លេងជាដៃគូ 👫)

សម្ភារៈ៖ តារាងគុណនៅខាងក្រោមទំព័រនេះ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖

១) **សិស្ស ក** ជ្រើសរើសលេខនៅក្នុងជួរដេកទី១ និងជួរឈរទី១ រួចគណនារកផលគុណដោយសរសេរដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន។

២) **សិស្ស ខ** ត្រឡប់តួគុណ និងគណនាផលគុណដាក់នៅលើក្តារឆ្នួនផ្សេងមួយទៀត។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយនៅក្នុងតារាងគុណខាងក្រោម ដោយដាក់ម្រាមដៃស្តាំនៅលើលេខក្នុងជួដេកទី១ និងម្រាមដៃឆ្វេងនៅលើលេខក្នុងជួរឈរទី១។

៤) រំកិលម្រាមដៃឆ្វេងទៅខាងស្តាំ និងអូសម្រាមដៃស្តាំចុះក្រោម រហូតដល់ម្រាមដៃជួបគ្នា វាជាក្រឡាចម្លើយ។

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

កត្តាគុណ

គួរចងចាំ

យើងអាចគុណចំនួនមួយណាមុនក៏បាន។

7 x 6 = 42

6 x 7 = 42

2 x 3 x 6 = 36	3 x 2 x 6 = 36
6 x 3 x 2 = 36	6 x 2 x 3 = 36
3 x 6 x 2 = 36	2 x 6 x 3 = 36

ផលគុណមួយអាចមានកត្តាគុណច្រើន។

6 x 4, 4 x 6, 3 x 8, 8 x 3 → = 24

1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ (អាចរកមើលចម្លើយដោយប្រើតារាងមេគុណពី 2 ដល់ 10)

ក) 3 x □, 5 x □ → = 15

ខ) 8 x □, 6 x □ → = 48

គ) 10 x □, 5 x □ → = 50

ឃ) □ x 3, □ x 9 → = 27

2. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ (អាចរកមើលចម្លើយដោយប្រើតារាងគុណនៅទំព័រមុន)

ក) 7 x □, □ x □ → = 56

ខ) 6 x □, □ x □ → = 54

គ) □ x 4, □ x □ → = 28

ឃ) □ x 5, □ x □ → = 35

3. ចូររកគូចម្លើយដែលមានផលគុណស្មើគ្នា (អាចប្រើតារាងគុណនៅទំព័រមុនជាជំនួយក៏បាន)

ក) 6 x □, 2 x □, □ x 3, □ x 4 → = 12

ខ) 3 x □, 8 x □, 6 x □, □ x □ → = 24

គ) 10 x □, 3 x □, □ x 6, □ x □ → = 30

4. **លំហាត់បន្ថែម៖** ចូររកគូចម្លើយដែលមានផលគុណស្មើគ្នា (អាចប្រើតារាងគុណនៅទំព័រមុនជាជំនួយក៏បាន)

ក) 4 x □, □ x □, □ x □, □ x □ → = 40

ខ) 2 x □, □ x □, □ x □, □ x □ → = 16

គ) 6 x □, □ x □, □ x □, □ x □ → = 36

ការគុណចំនួនមានលេខ 1ខ្ទង់នឹងចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់មានលេខសូន្យខាងចុង

គួរចងចាំ

នារីរៀបផ្លែក្រូចចំនួន 4កន្ត្រកដែលក្នុងមួយកន្ត្រកមានក្រូច 10ផ្លែ។ តើផ្លែក្រូចសរុបមានចំនួនប៉ុន្មានផ្លែ?

10 x 4 = ☐

10 x 4 = 10 + 10 + 10 + 10 = 40

ឬ

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times\ 4 \\ \hline 40 \end{array}$$

4 គុណនឹង 0 ស្មើនឹង 0 សរសេរលេខ 0។
4 គុណនឹង 1 ស្មើនឹង 4 សរសេរលេខ 4។

ដូចនេះផ្លែក្រូចសរុបមានចំនួន 40ផ្លែ។

1. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 10 x 2 = ☐　ខ) 30 x 3 = ☐　គ) 10 x 7 = ☐　ឃ) 20 x 3 = ☐

ង) $\begin{array}{r} 30 \\ \times\ 2 \\ \hline \square \end{array}$　ច) $\begin{array}{r} 10 \\ \times\ 8 \\ \hline \square \end{array}$　ឆ) $\begin{array}{r} 20 \\ \times\ 4 \\ \hline \square \end{array}$　ជ) $\begin{array}{r} 10 \\ \times\ 9 \\ \hline \square \end{array}$　ឈ) $\begin{array}{r} 40 \\ \times\ 2 \\ \hline \square \end{array}$

2. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 60 x 5 = ☐　ខ) 70 x 3 = ☐　គ) 80 x 6 = ☐　ឃ) 90 x 9 = ☐

ង) $\begin{array}{r} 40 \\ \times\ 6 \\ \hline \square \end{array}$　ច) $\begin{array}{r} 30 \\ \times\ 8 \\ \hline \square \end{array}$　ឆ) $\begin{array}{r} 50 \\ \times\ 7 \\ \hline \square \end{array}$　ជ) $\begin{array}{r} 60 \\ \times\ 2 \\ \hline \square \end{array}$　ឈ) $\begin{array}{r} 20 \\ \times\ 9 \\ \hline \square \end{array}$

3. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកឈ្នះ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ថាសបង្វិល ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖

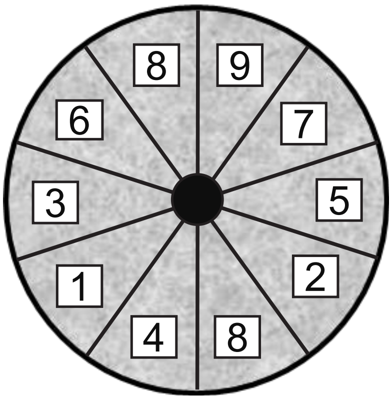
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់មួយដង និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបានដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) **ទាំងអស់គ្នា**បន្ថែមលេខ 0 នៅបន្ទាប់ពីលេខដែលបង្វិលបានដើម្បីបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់។

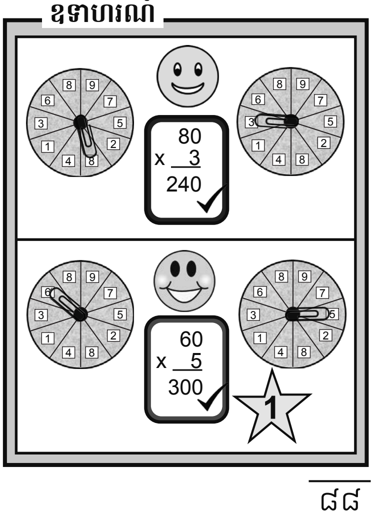
៣) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់មួយដងទៀត និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបាននេះដាក់ជាតួគុណទី២។

៤) ធ្វើប្រមាណវិធីគុណរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៥) អ្នកដែលមានផលគុណធំជាងគេឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



ឧទាហរណ៍



ការគុណចំនួនមានលេខ 1ខ្ទង់នឹងចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់មានលេខសូន្យខាងចុង

គួរចងចាំ

រថយន្តមួយគ្រឿងដឹកផ្លែចេកបានចំនួន 300ស្និត។ តើរថយន្ត 3គ្រឿងដឹកផ្លែចេកបានប៉ុន្មានស្និត?

300 x 3 = ☐

300 x 3 = 300 + 300 + 300 = 900

ឬ

```
  300
x   3
-----
  900
```

3 គុណនឹង 0 ស្មើ 0 សរសេរលេខ 0។

3 គុណនឹង 0 ស្មើ 0 សរសេរលេខ 0។

3 គុណនឹង 3 ស្មើ 9 សរសេរលេខ 9។

ដូចនេះរថយន្ត 3គ្រឿង ដឹកផ្លែចេកបាន 900ស្និត។

ដើម្បីគុណមួយចំនួននឹង 10; 20; 30; 400; 500;...; 900 យើងអាចគុណចំនួននោះ នឹង 1; 2; 3; 4; 5;...; 9 រួចថែមសូន្យតាមចំនួនដែលមាននៅតួគុណ។ លេខ 0 ធ្វើឱ្យលេខដទៃទៀតស្ថិតនៅតាមខ្ទង់ដែលត្រឹមត្រូវ។

1. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 200 x 2 = ☐ ខ) 100 x 8 = ☐ គ) 300 x 3 = ☐ ឃ) 100 x 6 = ☐

ង) 100 x 5 = ☐ ច) 300 x 2 = ☐ ឆ) 100 x 7 = ☐ ជ) 400 x 2 = ☐ ឈ) 200 x 3 = ☐

2. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 800 x 6 = ☐ ខ) 600 x 2 = ☐ គ) 700 x 5 = ☐ ឃ) 400 x 4 = ☐

ង) 300 x 7 = ☐ ច) 500 x 3 = ☐ ឆ) 200 x 9 = ☐ ជ) 900 x 8 = ☐ ឈ) 400 x 5 = ☐

3. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោមដោយប្រើមុធាគណនា

ក) នៅថ្ងៃរុក្ខទិវាសិស្សម្នាក់ៗត្រូវដាំដើមឈើឱ្យបាន 3ដើម។ តើសិស្ស 300នាក់ដាំដើមឈើបានប៉ុន្មានដើម?

ខ) រថយន្តមួយគ្រឿងដឹកល្ពៅបាន 200ផ្លែ។ តើរថយន្ត 4គ្រឿងដឹកល្ពៅបានប៉ុន្មានផ្លែ?

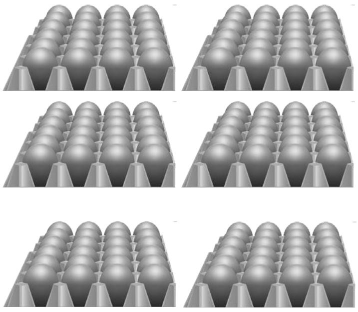
គ) ម្ចាស់កសិដ្ឋានមួយកន្លែងចិញ្ចឹមជ្រូកចំនួន 400ក្បាល។ ក្នុងមួយថ្ងៃជ្រូកមួយក្បាលស៊ីចំណី 2គីឡូក្រាម។ តើក្នុងមួយថ្ងៃគាត់ត្រូវការចំណីសម្រាប់ជ្រូកទាំងអស់ចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

ឃ) កសិករម្នាក់បេះផ្លែប៉ឺរក្នុងមួយថ្ងៃបាន 300ផ្លែ។ តើក្នុងរយៈពេល 5ថ្ងៃកសិករបេះផ្លែប៉ឺរសរុបបានប៉ុន្មានផ្លែ?

ការគុណចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានត្រាទុក

គួរចងចាំ

ពងមាន់មួយប្រអប់មាន 24គ្រាប់។ តើពងមាន់ 6ប្រអប់មានប៉ុន្មានគ្រាប់?



24 x 6 = ☐

ដំបូងយើងគុណខ្ទង់រាយ បន្ទាប់មកគុណខ្ទង់ដប់។

$$\begin{array}{r} {}^{2} \\ 24 \\ \times\ 6 \\ \hline 144 \end{array}$$

6 គុណនឹង 4 ស្មើ 24 សរសេរលេខ 4 ត្រាទុក 2។

6 គុណនឹង 2 ស្មើ 12 រួចបូកនឹង 2 ស្មើ 14 សរសេរលេខ 14។

ដូចនេះពងមាន់ 6ប្រអប់មានចំនួន **144គ្រាប់។**

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីគុណតាមជួរដេក

ក) 12 x 6 = ☐ ខ) 24 x 3 = ☐ គ) 13 x 5 = ☐ ឃ) 24 x 4 = ☐

2. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 23 x 6 ខ) 35 x 6 គ) 40 x 6
ឃ) 56 x 6 ង) 17 x 6 ច) 62 x 6

3. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 14 x 7 ខ) 53 x 7 គ) 37 x 7
ឃ) 46 x 7 ង) 20 x 7 ច) 92 x 7

4. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 45 x 8 ខ) 26 x 8 គ) 58 x 8
ឃ) 90 x 8 ង) 63 x 8 ច) 17 x 8

5. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 52 x 9 ខ) 70 x 9 គ) 16 x 9
ឃ) 63 x 9 ង) 25 x 9 ច) 48 x 9

6. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 89 x 7 ខ) 76 x 9 គ) 67 x 8 ឃ) 96 x 6 ង) 87 x 9 ច) 68 x 7 ឆ) 89 x 8

7. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោមដោយប្រើមុធាគណនា

ក) ពងមាន់មួយប្រអប់មាន 36គ្រាប់។ តើពងមាន់ 8ប្រអប់មានប៉ុន្មានគ្រាប់?

ខ) វ៉ាន់ថាលក់មាន់ក្នុងមួយថ្ងៃបាន 23ក្បាល។ តើក្នុងរយៈពេល 7ថ្ងៃគាត់លក់មាន់បានប៉ុន្មានក្បាល?

គ) សុភាដើរក្នុងមួយថ្ងៃបានចម្ងាយ 13គីឡូម៉ែត្រ។ តើក្នុងរយៈពេល 9ថ្ងៃគាត់ដើរបានប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ហ្វឹកហាត់ការគុណចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានត្រាទុក

1. **ល្បែងគុណលេខរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណលេខពី 1 ដល់ 9 ចំនួនពីរឈុត បណ្ណលេខពី 6 ដល់ 9 ចំនួនមួយឈុត ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

ក 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ខ 1 2 3 4 5 6 7 8 9
គ 6 7 8 9

របៀបលេង៖

១) សាប់បណ្ណលេខនិងដាក់ផ្កាប់ជាបីគំនរផ្សេងគ្នា **ក ខ** និង **គ**។

២) ម្នាក់ៗចាប់យកបណ្ណលេខចេញពីគំនរ **ក** មួយសន្លឹក ពីគំនរ **ខ** មួយសន្លឹក រួចបង្កើតជាចំនួនមានលេខ 2ខ្ទង់ដោយដាក់បណ្ណលេខដែលចាប់បានពីគំនរ **ក** មុន។

៣) សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួនធ្វើជាតួគុណទី១។

៤) អ្នកណាក៏បាន ចាប់យកបណ្ណលេខពីគំនរ **គ** មួយសន្លឹកទៀត ដើម្បីសរសេរវាជាតួគុណទី២។

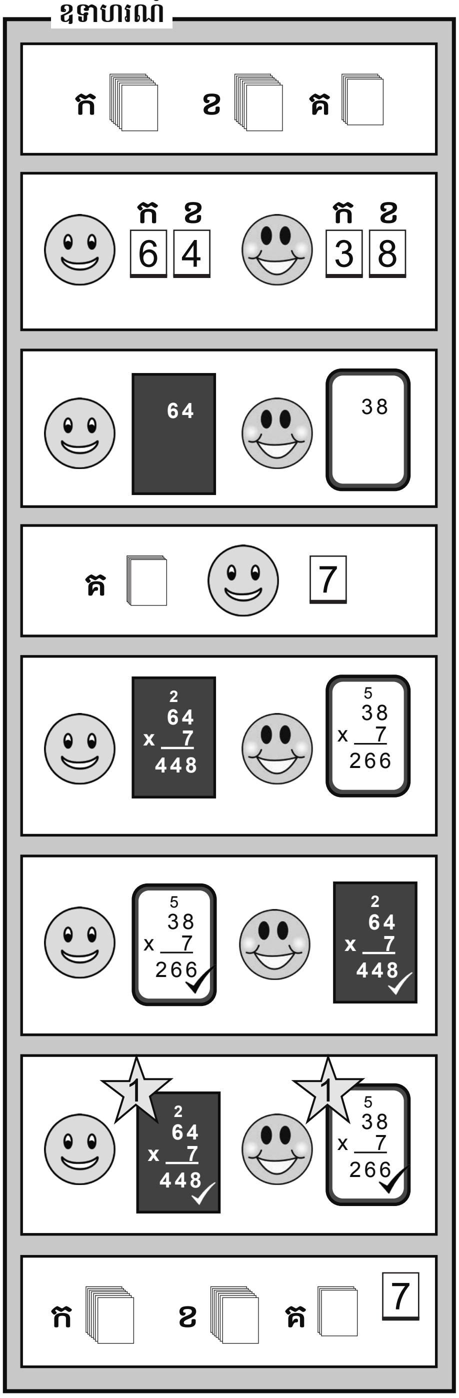
៥) ទាំងអស់គ្នាធ្វើប្រមាណវិធីគុណដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

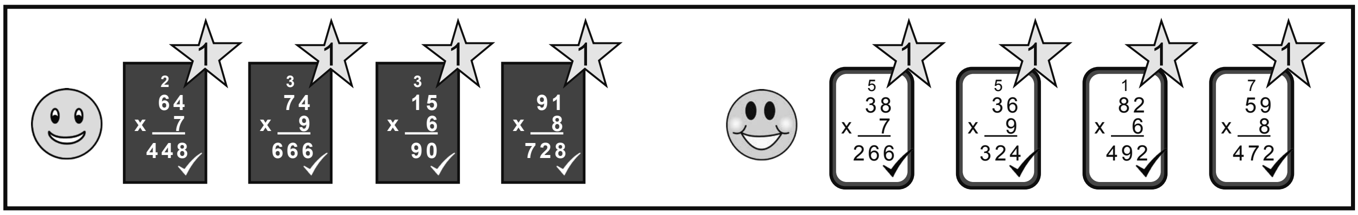
៦) ប្ដូរក្ដារឆ្នួនគ្នាទៅវិញទៅមកដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ។

៧) អ្នកដែលមានចម្លើយត្រឹមត្រូវ ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៨) ដាក់បណ្ណលេខក្រុម **ក** និង **ខ** ចូលតាមគំនររបស់វាវិញ រួចសាប់ម្ដងទៀត។ លើកលែងតែគំនរ **គ** មិនដាក់ចូលវិញទេ។

៩) បន្តលេងរហូតអស់បណ្ណលេខពីគំនរ **គ**។ អ្នកដែលទទួលបាន 4ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**! (អាចនឹងឈ្នះទាំងអស់គ្នា)





ការគុណចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានត្រាទុក

គួរចងចាំ

ពូស៊ីមលក់គ្រាប់កាហ្វេក្នុងមួយថ្ងៃបាន 120គក។ តើក្នុង 4ថ្ងៃគាត់លក់គ្រាប់កាហ្វេសរុបបានប៉ុន្មានគីឡូក្រាម ?

120 x 4 = ☐

120 x 4 = 120 + 120 + 120 + 120 = 480

$$\begin{array}{r} 120 \\ \times\quad 4 \\ \hline 480 \end{array}$$

4 គុណនឹង 0 ស្មើ 0 សរសេរលេខ 0។

4 គុណនឹង 2 ស្មើ 8 សរសេរលេខ 8។

4 គុណនឹង 1 ស្មើ 4 សរសេរលេខ 4។

ដំបូងយើងគុណជាមួយខ្ទង់រាយ រួចគុណជាមួយខ្ទង់ដប់ និងចុងក្រោយគុណជាមួយខ្ទង់រយ។

ដូចនេះពូស៊ីមលក់គ្រាប់កាហ្វេសរុបបានចំនួន 480គីឡូក្រាម។

1. ចូររកផលគុណតាមវិធីបូក

ក) 340 x 2 = ☐ + ☐ = ☐ ខ) 102 x 4 = ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

គ) 230 x 3 = ☐ + ☐ + ☐ = ☐ ឃ) 412 x 2 = ☐ + ☐ = ☐

2. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 123 x 3 ខ) 304 x 2 គ) 221 x 4 ឃ) 110 x 8 ង) 213 x 2 ច) 230 x 3

3. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 101 x 7 ខ) 321 x 3 គ) 414 x 2 ឃ) 212 x 8 ង) 231 x 3 ច) 143 x 2

4. ចូរបំពេញផលគុណក្នុងប្រអប់ដោយប្រើមុធាគណនា

ក) 240 x 2 = ☐ ខ) 122 x 4 = ☐ គ) 312 x 3 = ☐ ឃ) 423 x 2 = ☐

ង) 101 x 6 = ☐ ច) 231 x 2 = ☐ ឆ) 210 x 4 = ☐ ជ) 331 x 3 = ☐

5. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) ពូឈានប្រមូលពងមាន់ក្នុងមួយថ្ងៃបាន 233គ្រាប់។ តើក្នុង 3ថ្ងៃគាត់ប្រមូលពងមាន់បានចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់ ?

ខ) ចិន្តាដើរពីផ្ទះទៅសាលារៀនមានចម្ងាយ 221ម៉ែត្រ។ តើចិន្តាដើរទាំងទៅទាំងមកមានចម្ងាយប៉ុន្មានម៉ែត្រ ?

គ) កសិដ្ឋានមួយចិញ្ចឹមទាចំនួន 210ក្បាល។ តើកសិដ្ឋាន 4 មានទាសរុបចំនួនប៉ុន្មានក្បាល ?

6. ចូរបង្កើតចំណោទដោយប្រើល្បះលេខខាងក្រោម

ក) 122 x 3 = ខ) 301 x 3 = គ) 110 x 6 =

ការគុណចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានត្រាទុក

គួរចងចាំ

កសិករម្នាក់ដាំប៉េងប៉ោះក្នុងមួយថ្ងៃបាន 364ដើម។ តើក្នុង 7ថ្ងៃគាត់ដាំប៉េងប៉ោះសរុបបានចំនួនប៉ុន្មានដើម ?

364 x 7 = ☐

```
  42
  364
x   7
 2 548
```

7 គុណនឹង 4 ស្មើ 28 សរសេរលេខ 8 ត្រាទុក 2។

7 គុណនឹង 6 ស្មើ 42 រួចបូកនឹង 2 ស្មើ 44 សរសេរលេខ 4 ត្រាទុក 4។

7 គុណនឹង 3 ស្មើ 21 រួចបូកនឹង 4 ស្មើ 25 សរសេរលេខ 25។

ដូចនេះកសិករដាំប៉េងប៉ោះសរុបបានចំនួន 2 548ដើម។

1. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 343 x 3 = ☐
ខ) 635 x 4 = ☐
គ) 456 x 5 = ☐
ឃ) 209 x 5 = ☐
ង) 158 x 3 = ☐
ច) 291 x 4 = ☐

2. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 813 x 5 = ☐
ខ) 963 x 3 = ☐
គ) 483 x 4 = ☐
ឃ) 407 x 3 = ☐
ង) 750 x 4 = ☐
ច) 672 x 5 = ☐

3. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 135 x 6 = ☐
ខ) 790 x 6 = ☐
គ) 864 x 6 = ☐
ឃ) 258 x 6 = ☐
ង) 492 x 6 = ☐
ច) 617 x 6 = ☐

4. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 642 x 7 = ☐
ខ) 308 x 7 = ☐
គ) 791 x 7 = ☐
ឃ) 523 x 7 = ☐
ង) 169 x 7 = ☐
ច) 850 x 7 = ☐

5. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 365 x 8 = ☐
ខ) 741 x 8 = ☐
គ) 809 x 8 = ☐
ឃ) 624 x 8 = ☐
ង) 581 x 8 = ☐
ច) 293 x 8 = ☐

6. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 946 x 9 = ☐
ខ) 270 x 9 = ☐
គ) 518 x 9 = ☐
ឃ) 300 x 9 = ☐
ង) 682 x 9 = ☐
ច) 147 x 9 = ☐

7. ចូរគណនាផលគុណ

ក) 704 x 7 = ☐
ខ) 538 x 9 = ☐
គ) 390 x 6 = ☐
ឃ) 672 x 8 = ☐
ង) 347 x 7 = ☐
ច) 308 x 9 = ☐

ហ្វឹកហាត់ការគុណចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានត្រាទុក

1. **ល្បែងគុណចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ថាសបង្វិល ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាស

របៀបលេង៖

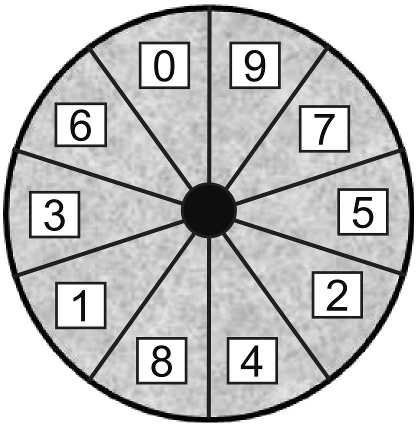
១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសឱ្យបានម្នាក់ 3ដង និងសរសេរលេខទាំង 3 ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) តម្រៀបលេខទាំង 3 បង្កើតជាចំនួនធំបំផុតដែលមានលេខ 3ខ្ទង់។

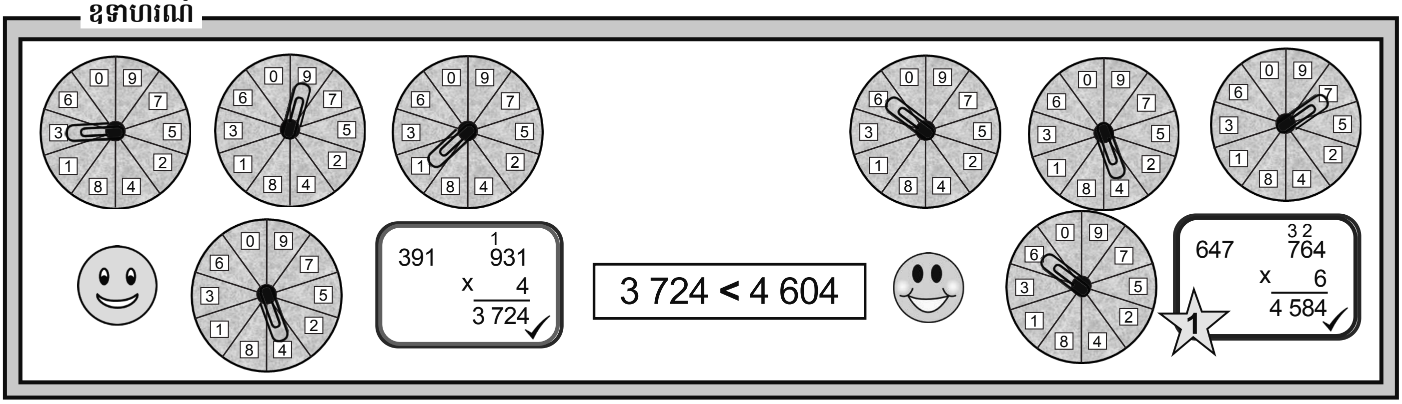
៣) បង្វិលថាសម្នាក់ម្ដងទៀត និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបាននេះដាក់ជាតួគុណទី២។

៤) ធ្វើប្រមាណវិធីគុណរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៥) អ្នកដែលមានផលគុណធំជាងគេឈ្នះបាន 1ពិន្ទុ។ អ្នកដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



ឧទាហរណ៍



របៀបលេងម្យ៉ាងទៀត៖

កំណត់យកអ្នកដែលមានផលគុណតូចជាងគេជាអ្នកឈ្នះវិញ។

ឬអាចលេងម្យ៉ាងទៀតដោយ៖

១) ឱ្យពួកគេតម្រៀបលេខទាំង 3 បង្កើតជាចំនួនតូចបំផុតវិញ។

២) យកផលគុណដែលបានមកពីចំនួនធំបំផុត ដកជាមួយផលគុណដែលបានមកពីចំនួនតូចបំផុត។

៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។ អ្នកដែលមានផលដកធំជាងគេជា**អ្នកឈ្នះ**!។

1

$931 \times 4 = 3724$	$139 \times 4 = 556$	$3724 - 556 = 3168$
$764 \times 4 = 4584$	$467 \times 7 = 2802$	$4584 - 2802 = 1782$

ការបង្កើត និងដោះស្រាយចំណោទ

1. **ល្បែងបង្កើតចំណោទរីករាយ** (លេងម្នាក់ឯង ជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ថាសបង្វិល និងប្រធានចំណោទនៅខាងក្រោមទំព័រនេះ

របៀបលេង៖

១) បង្វិលថាសទៅតាមចំនួនប្រអប់នៅក្នុងប្រធានចំណោទ និងបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

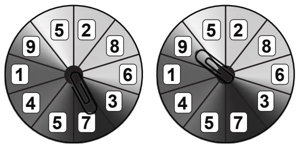
២) ធ្វើប្រមាណវិធីដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ។

៣) ដាក់កិច្ចការឱ្យគ្រូកែ ឬផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយដៃគូ ឬប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខ។

សម្គាល់៖ បើលេងជាដៃគូឬក្រុមតូច អាចកំណត់យកអ្នកដែលមានផលគុណធំជាងគេ ឬតូចជាងគេជា**អ្នកឈ្នះ** ទៅតាមការឯកភាពគ្នា។

ឧទាហរណ៍

ពុំទិញផ្កាចំនួន ☐ ទង។ ក្នុងមួយទងថ្លៃ ☐00រៀល។ តើនាងត្រូវចំណាយប្រាក់សរុបចំនួនប៉ុន្មានរៀល?



$$\begin{array}{r} 900 \\ \times \quad 7 \\ \hline 6\,300 \end{array}$$

ដូចនេះពុំត្រូវចំណាយប្រាក់សរុបចំនួន 6 300រៀល។

ចំណោទ៖

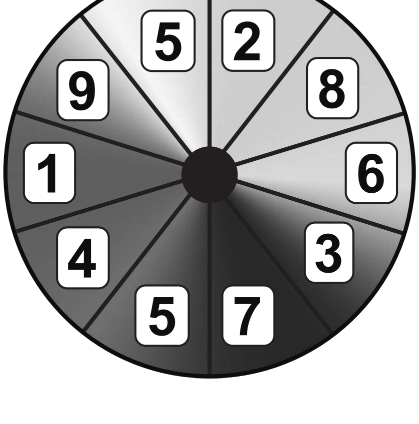
ក) ពុំទិញផ្កាចំនួន ☐ ទង។ ក្នុងមួយទងថ្លៃ ☐00រៀល។ តើនាងត្រូវចំណាយប្រាក់សរុបចំនួនប៉ុន្មានរៀល?

ខ) កសិករម្នាក់ដាំដើមឈើក្នុងមួយថ្ងៃបាន 1☐ ☐ដើម។ តើក្នុង ☐ថ្ងៃគាត់ដាំដើមឈើបានប៉ុន្មានដើម?

គ) វិសាលមានមាន់ ☐ ☐ ☐ក្បាល។ វាសនាមានមាន់ច្រើនជាងវិសាលចំនួន ☐ ដង។ តើវាសនាមានមាន់សរុបចំនួនប៉ុន្មានក្បាល?

ឃ) អ្នកបើកតាក់ស៊ីបើកបរក្នុងមួយថ្ងៃបាន 2☐ ☐គម។ តើក្នុង ☐ថ្ងៃគាត់បើកបរបានប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ង) ពូសារិនមានជ្រូកចំនួន ☐ ☐ ☐ក្បាល។ ក្នុងរយៈពេល 2ថ្ងៃ ជ្រូកមួយក្បាលស៊ីចំណីអស់ 4គក។ តើក្នុងរយៈពេល 4ថ្ងៃ ជ្រូកទាំងអស់ស៊ីចំណីអស់ចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

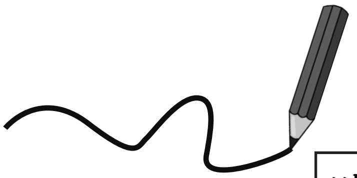


មេរៀនទី 10	ធរណីមាត្រ

រំឭកអំពីធរណីមាត្រដែលបានរៀននៅថ្នាក់ទី២

គួរចងចាំ

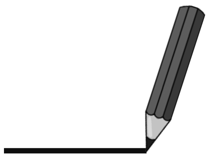
បន្ទាត់តែងតែត្រង់ជានិច្ច។ បន្ទាត់គ្មានព្រំដែនទេ។



ខ្សែកោង

អង្កត់ជាផ្នែកមួយនៃបន្ទាត់។ អង្កត់កំណត់ដោយចំណុចចុងពីរ។

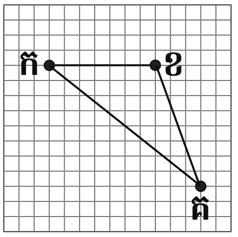
អង្កត់ **កខ**



ខ្សែត្រង់

1. ចូរប្រើក្រដាសដែលមានក្រឡាការេដើម្បីដៅចំណុច ដាក់ឈ្មោះចំណុច និងគូសភ្ជាប់ចំណុចតាមលំដាប់អក្ខរក្រម រួចសរសេរឈ្មោះរូបធរណីមាត្រ និងឈ្មោះអង្កត់

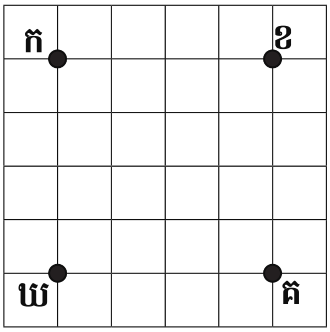
ឧទាហរណ៍



ឈ្មោះរូប៖ **ត្រីកោណ**

ឈ្មោះអង្កត់៖ **កខ ខគ គក**

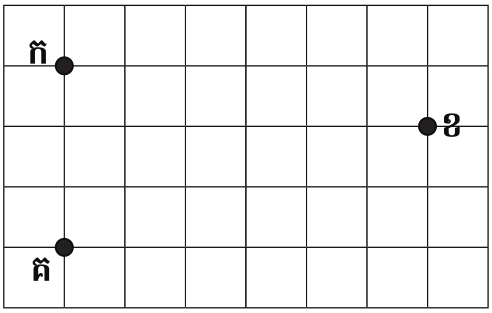
ក)



ឈ្មោះរូប៖ ________

ឈ្មោះអង្កត់៖________

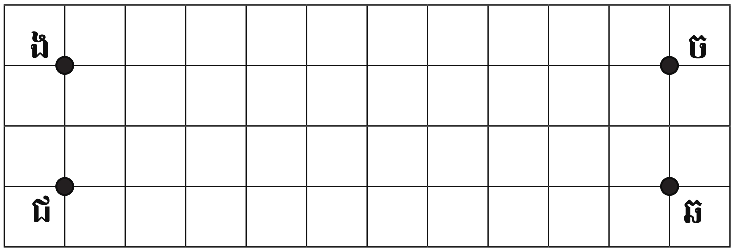
ខ)



ឈ្មោះរូប៖ ________

ឈ្មោះអង្កត់៖________

គ)



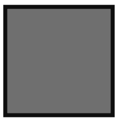
ឈ្មោះរូប៖ ________

ឈ្មោះអង្កត់៖________

2. ចូរផ្គូផ្គងរាងធរណីមាត្រទៅនឹងឈ្មោះរបស់វានៅខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍

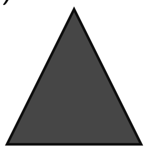
ក)



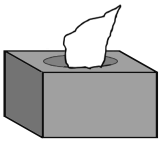
ការេ

ខ)

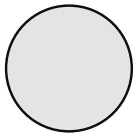
គ)



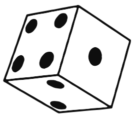
ឃ)



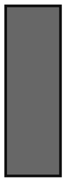
ង)



ច)



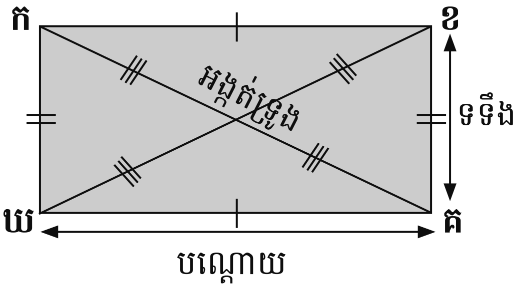
ឆ)



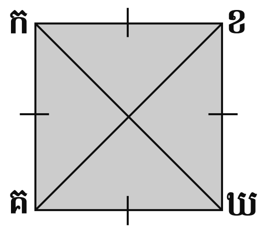
គូប	ត្រីកោណ	ស្វ៊ែរ	
រង្វង់	ចតុកោណកែង	ការេ	ប្រលេពីប៉ែតកែង

ការកំណត់សញ្ញាណនៃការេ និងចតុកោណកែង

គួរចងចាំ



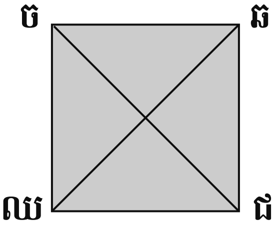
ចតុកោណកែងជារូបធរណីមាត្រដែលមាន**ជ្រុងបួន** និង**មុំកែងបួន**។
ជ្រុងវែងរបស់ចតុកោណកែងហៅថា**បណ្ដោយ** (ជ្រុង **កខ** = **គឃ**)។
ជ្រុងខ្លីរបស់ចតុកោណកែងហៅថា **ទទឹង** (ជ្រុង **ខគ** = **ឃក**)។
អង្កត់ **កគ** = **ខឃ** ហៅថា**អង្កត់ទ្រូង**។
ចំណុច **ក ខ គ ឃ** ហៅថាមុំកែង។

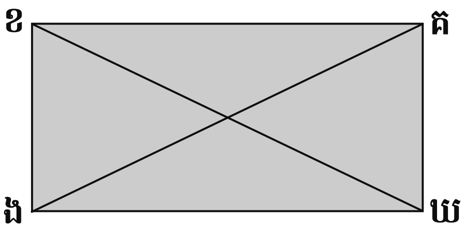


ការេជារូបធណីមាត្រដែលមាន**ជ្រុងបួនស្មើគ្នា** និង**មុំកែងបួន**។ **ការេ**មានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នានឹងចតុកោណកែងដែរ ប៉ុន្តែជ្រុងទាំងបួនរបស់ការេមានប្រវែងស្មើៗគ្នា។
ជ្រុង **កខ** = **ខគ** = **គឃ** = **ឃក**។ អង្កត់ **កឃ** = **ខគ** ហៅថា**អង្កត់ទ្រូង**។
ចំណុច **ក ខ គ ឃ** ហៅថាមុំកែង។

សម្គាល់៖ យើងអាចនិយាយថា ជ្រុង **កខ** ក៏បាន ឬជ្រុង **ខក** ក៏បាន។

1. ចូរបំពេញចន្លោះ និងសរសេរឈ្មោះអង្កត់នៅក្នុងប្រអប់





ក) ការេមានជ្រុង _____ ស្មើគ្នា គឺជ្រុង ☐☐☐☐ និងមានអង្កត់ទ្រូង _____ គឺអង្កត់ ☐☐។
ខ) ចតុកោណកែងមានជ្រុងវែង _____ គឺជ្រុង ☐☐ និងជ្រុងខ្លី _____ គឺជ្រុង ☐☐។
គ) អង្កត់ទ្រូងរបស់ចតុកោណកែងគឺអង្កត់ ☐☐។
ឃ) ការេ និងចតុកោណកែងមានមុំកែងចំនួន _____ ។

2. **ល្បែងស្វែងរករូបការេ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្រដាស ឬក្ដារឆ្នួន

របៀបលេង៖

១) **ទាំងពីរនាក់៖**
- ប្ដូរវេនគ្នាប្រាប់ពីឈ្មោះរូបការេដែលខុសពីរូបដៃគូរកឃើញ
- សរសេរឈ្មោះរូបការេថ្មីនោះនៅលើក្ដារឆ្នួន។

២) អ្នកណាដែលមិនអាចរកឃើញឈ្មោះរូបការេថ្មីបានទេ អ្នកនោះត្រូវផ្អាកសិន ហើយឱ្យអ្នកផ្សេងទៀតបន្ត។

៣) អ្នកដែលនៅសល់ក្រោយគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

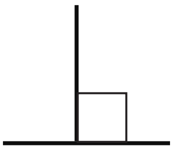
ក	ខ	គ
ឃ	ង	ច
ឆ	ជ	ឈ

សកម្មភាពបន្ថែម៖ ល្បែងស្វែងរករូបចតុកោណកែង

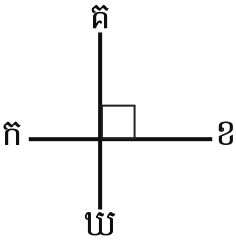
ធ្វើដូចគ្នាទៅនឹង**សកម្មភាពស្វែងរករូបការេ**ដែរ ប៉ុន្តែរកតែរូប**ចតុកោណកែង**វិញ (ឧ. រូប **ឃឆ**)។
អាចឱ្យសិស្សធ្វើសកម្មភាពនេះដោយខ្លួនឯង។ តើពួកគេរកឃើញរូបចតុកោណកែងប៉ុន្មាន?

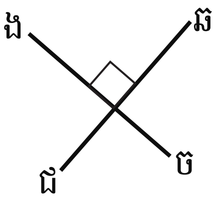
ការកំណត់សញ្ញាណ និងលក្ខណៈនៃបន្ទាត់កែង

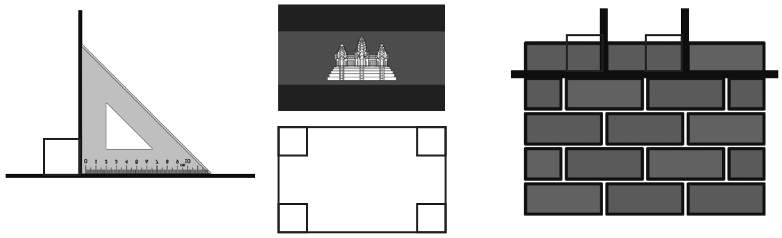
គួរចងចាំ



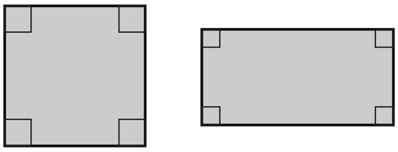
បន្ទាត់កែង





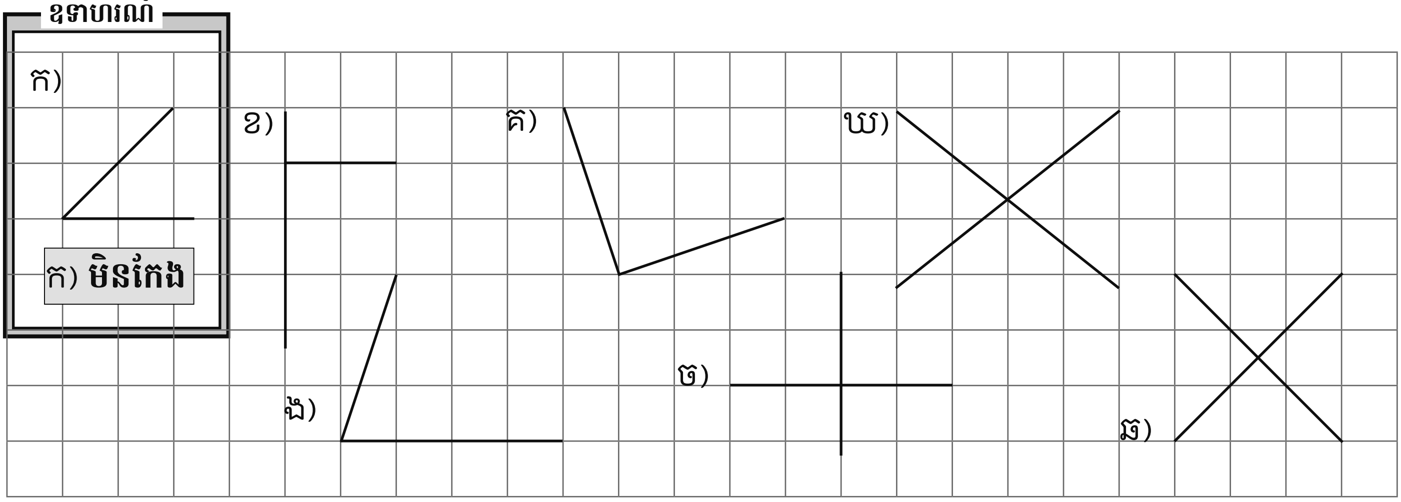


បន្ទាត់ពីរជួបគ្នាបង្កើតបានមុំកែងមួយ ហៅថា បន្ទាត់កែង។

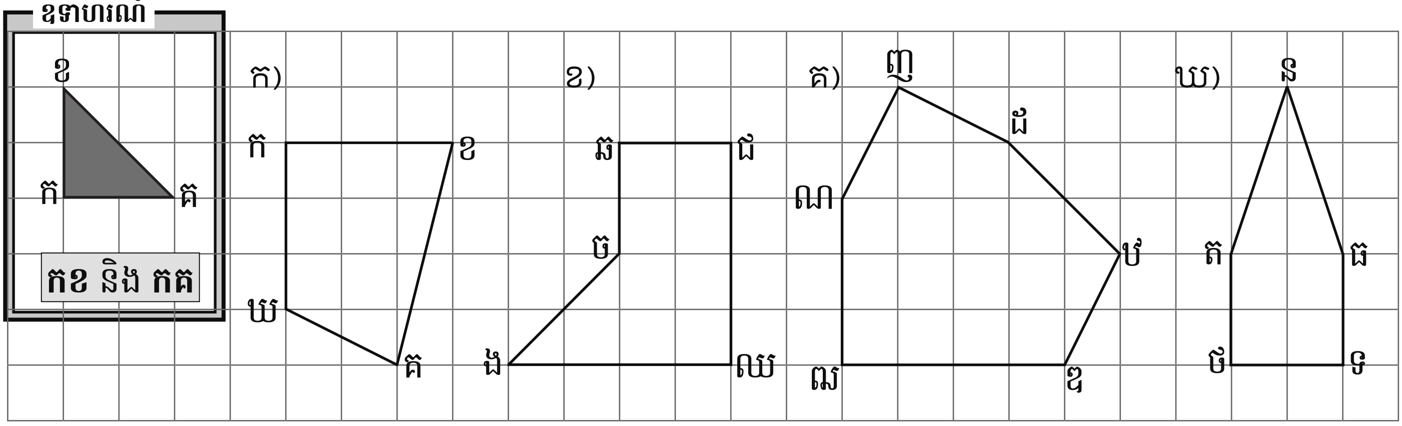


មុំទាំងអស់របស់ការេ និង ចតុកោណកែងគឺជាមុំកែង

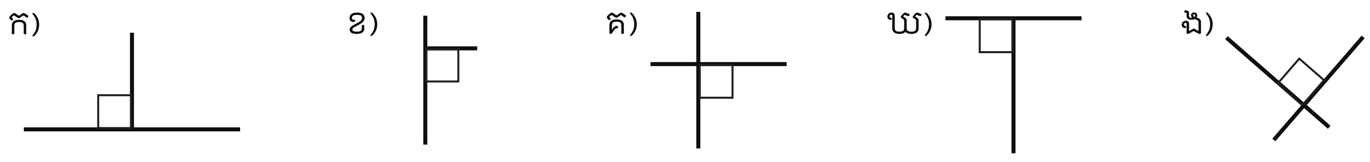
1. ចូរស្វែងរកបន្ទាត់កែង និងផ្ទៀងផ្ទាត់ដោយប្រើកែង ឬបន្ទាត់ រួចសរសេរពាក្យ "**កែង**" ឬ "**មិនកែង**"



2. ចូរសរសេរឈ្មោះគូនៃបន្ទាត់កែង។ រូបខ្លះមានគូនៃបន្ទាត់កែងច្រើនជាងមួយគូ

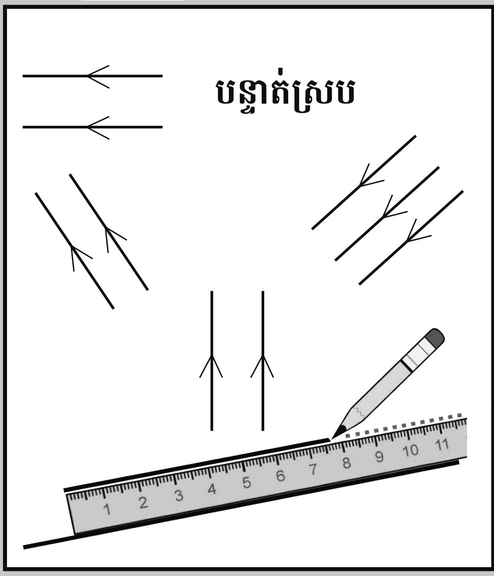


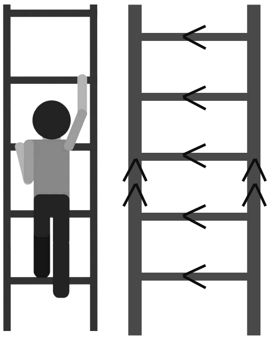
3. ចូរប្រើបន្ទាត់ និងកែង ដើម្បីគូររូបបន្ទាត់កែងខាងក្រោម

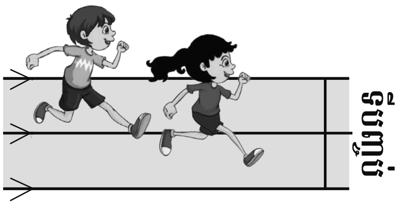


ការកំណត់សញ្ញាណ និងលក្ខណៈនៃបន្ទាត់ស្រប

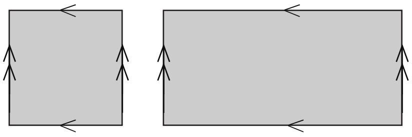
គួរចងចាំ







បន្ទាត់ស្របតែងតែ
មានចន្លោះស្មើគ្នា

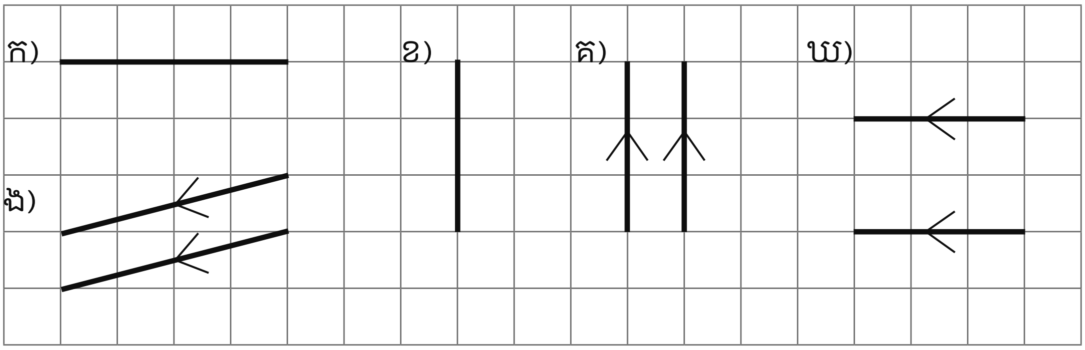


ជ្រុងឈមគ្នានៃការេ និង
ចតុកោណកែង ជាបន្ទាត់ស្រប

1. ចូរគូសបន្ទាត់ និងសរសេរពាក្យដែលប្រាប់ពីលក្ខណៈរបស់បន្ទាត់នោះ

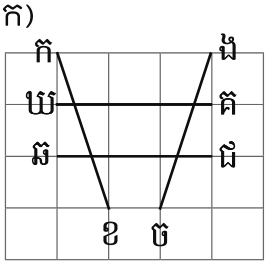
ជំនួយ

បន្ទាត់ឈរ
បន្ទាត់ដេក
បន្ទាត់ស្រប

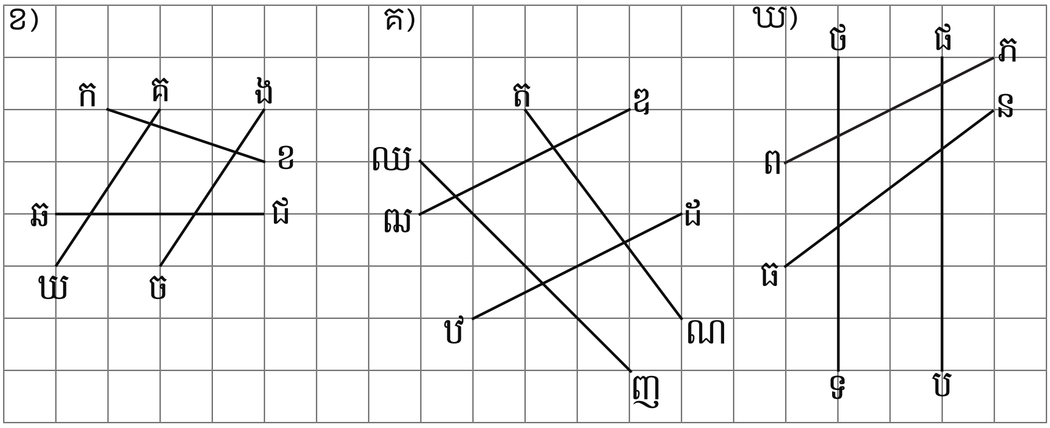


2. ចូរប្រាប់ឈ្មោះបន្ទាត់ស្របខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍

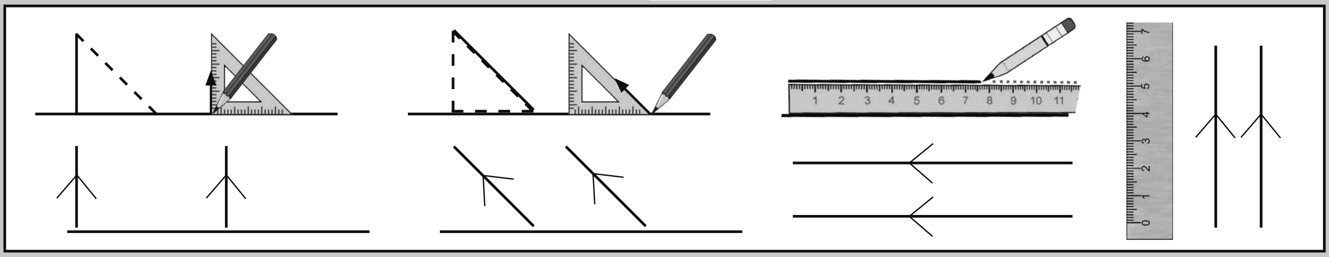


ក) **ឃគ និង ឆជ**



3. ចូរគូសបន្ទាត់ស្របមួយគូៗដោយប្រើកែង ឬបន្ទាត់

ឧទាហរណ៍

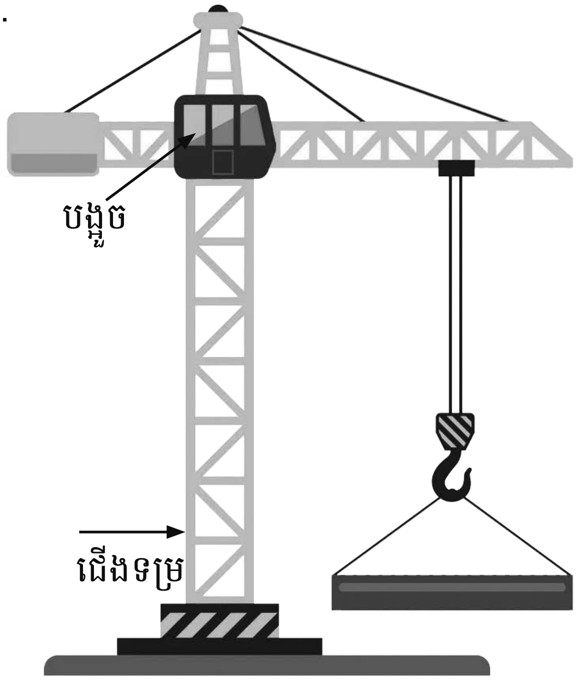


ហ្វឹកហាត់ការកំណត់សញ្ញាណ និងលក្ខណៈនៃបន្ទាត់កែង និងបន្ទាត់ស្រប

សកម្មភាពដៃគូ ឬក្រុមតូច

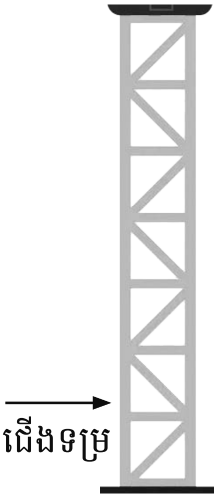
១) ចូរមើលរូបភាពដោយយកចិត្តទុកដាក់។
២) កំណត់សញ្ញាណ ពណ៌នា និងពិភាក្សាអំពីប្រភេទនៃបន្ទាត់ដែលអ្នកបានឃើញនៅក្នុងរូបភាព។
៣) ឆ្លើយសំណួរនៅក្រោមរូបភាពនីមួយៗ (ចម្លើយអាចខុសៗគ្នាទៅតាមសមត្ថភាពជាក់ស្តែងរបស់សិស្ស)។

1.



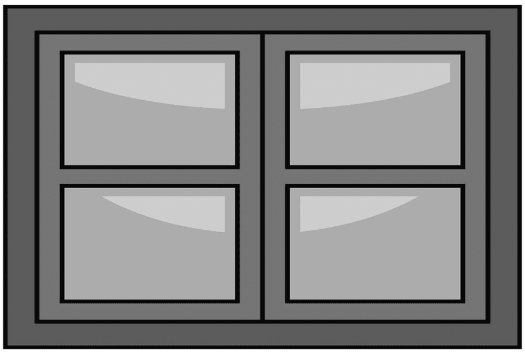
ក) តើមានត្រីកោណចំនួនប៉ុន្មាន ?

ខ) ចូរពណ៌នាអំពីជើងទម្រ។



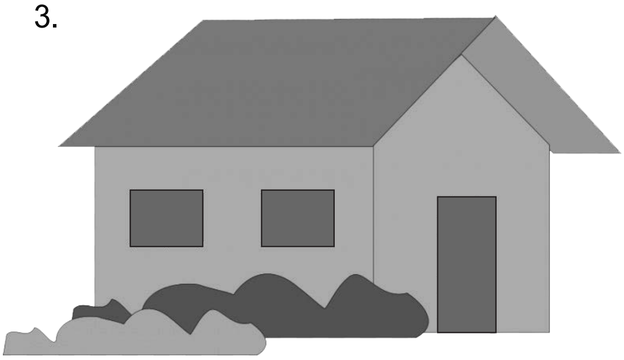
គ) តើបង្គួចទាំងបីខាងលើមានរាងជាចតុកោណកែងទាំងអស់មែនឬទេ ? ចូរពន្យល់ចម្លើយរបស់អ្នក។

2.



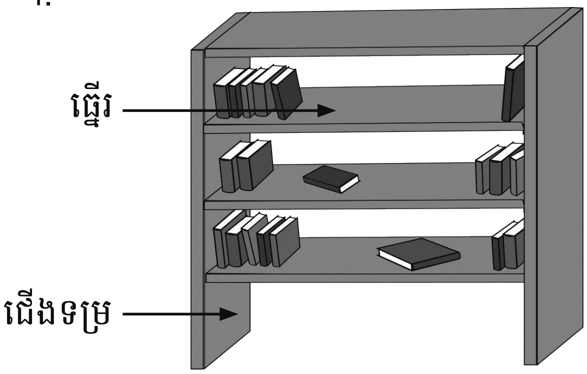
ក) តើមានចតុកោណកែងចំនួនប៉ុន្មាន ?
ខ) តើមានចំណុចកែងចំនួនប៉ុន្មាន ?
គ) តើមានបន្ទាត់ស្របផ្តេកចំនួនប៉ុន្មានគូ ?

3.



ក) តើអ្នកអាចរកឃើញបន្ទាត់ស្របចំនួនប៉ុន្មានគូ ?
ខ) តើអ្នកអាចរកឃើញបន្ទាត់កែងចំនួនប៉ុន្មានគូ ?

4.



ក) ហេតុអ្វីបានជាធ្នើរកែងទៅនឹងជើងទម្រ ?
ខ) ហេតុអ្វីបានជាជើងទម្រស្របគ្នា ?
គ) ហេតុអ្វីបានជាជើងទម្រកែងទៅនឹងដី ?

ការកំណត់ធាតុ និងការសង់កម្ពស់ត្រីកោណ

គួរចងចាំ

ត្រីកោណតែងតែមាន
ជ្រុងបី
កំពូលបី
និងកម្ពស់។

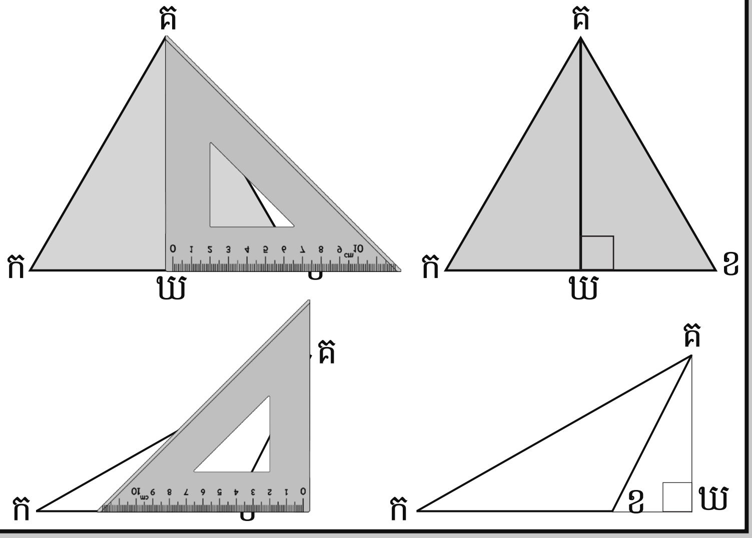
ដើម្បីសង់កម្ពស់ត្រីកោណ យើងត្រូវ៖

១) កំណត់យកជ្រុងណាមួយជាបាតរបស់ត្រីកោណ (ឧទាហរណ៍ ជ្រុង **កខ**)។

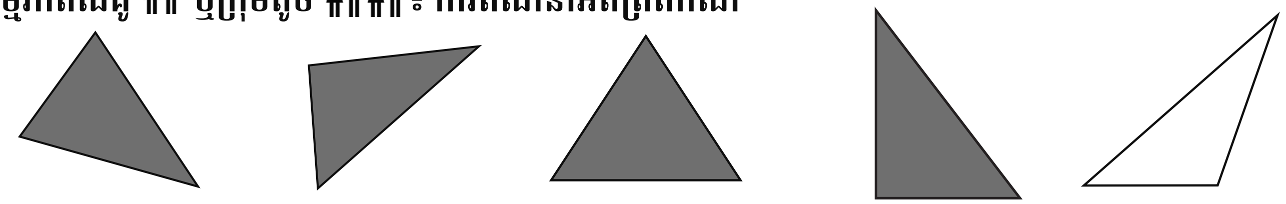
២) រកកំពូលដែលឈមនឹងបាតនោះ (ឧទាហរណ៍ កំពូល **គ**)។

៣) ប្រើកែងដើម្បីគូសបន្ទាត់ចេញពីកំពូល **គ** ទៅកែងបាត **កខ** ឬបន្លាយនៃបាត **កខ**។

៤) កម្ពស់របស់ត្រីកោណគឺអង្កត់ **គឃ**។



សកម្មភាពដៃគូ ឬក្រុមតូច៖ ការពណ៌នាអំពីត្រីកោណ



១) ចូរមើលរូបត្រីកោណម្តងមួយៗ រួចប្រាប់ពីអ្វីដែលអ្នកដឹង៖

- **អំពីជ្រុង**

  គំនិតជំនួយ៖ តើមានជ្រុងប៉ុន្មាន ? តើជ្រុងទាំងអស់មានប្រវែងស្មើគ្នាដែរឬទេ ? តើមានជ្រុងណាកែងគ្នាដែរឬទេ ? តើមានជ្រុងណាស្របគ្នាដែរឬទេ ?

- **អំពីកំពូល**

  គំនិតជំនួយ៖ តើមានកំពូលប៉ុន្មាន ? តើកំពូលទាំងអស់ដូចគ្នាដែរឬទេ ? តើមានមុំកែងដែរឬទេ ?

២) ចែករំលែកគំនិតរបស់អ្នកជាមួយក្រុមដទៃទៀត។

---

1. ចូរសង់កម្ពស់ត្រីកោណតាមជំហានខាងក្រោម៖

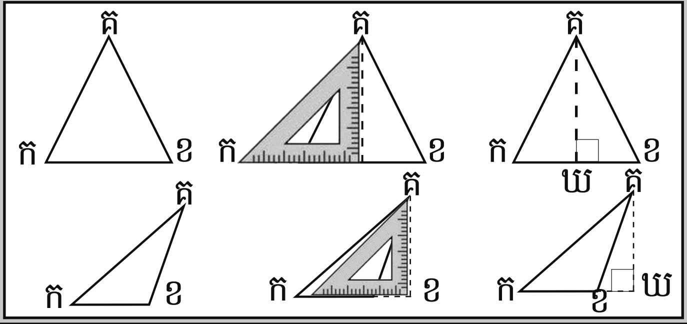
១) គូសបាតរបស់ត្រីកោណ។

២) គូសជ្រុងពីរទៀត។

៣) ប្រើកែង ឬជ្រុងកែងនៃក្រដាសដើម្បីគូសកម្ពស់។

៤) គូសត្រីកោណមានរាងផ្សេងទៀត។

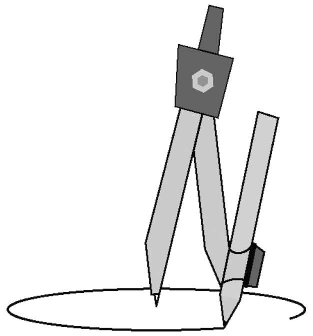
ឧទាហរណ៍

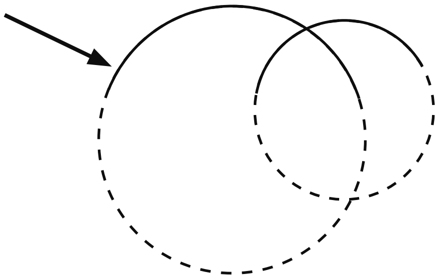


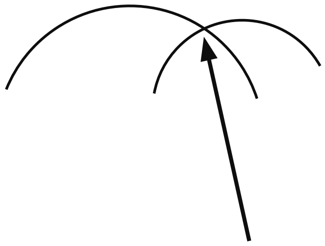
ការសង់ត្រីកោណដោយស្គាល់ប្រវែងជ្រុងមួយ

គួរចងចាំ

យើងប្រើដែកឈានដើម្បីគូសរង្វង់ ឬធ្នូ។







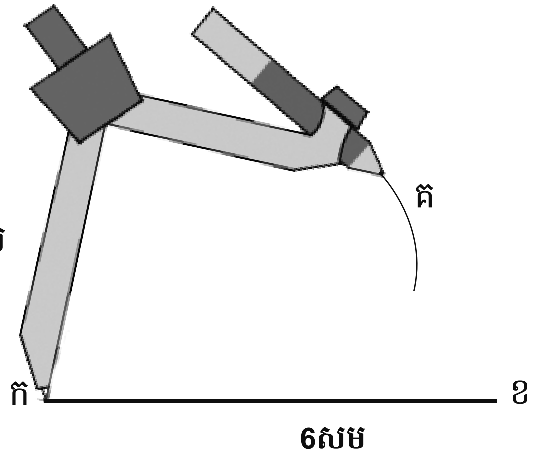
ធ្នូគឺជាផ្នែកមួយនៃរង្វង់

ចំណុចដែលធ្នូ 2 កាត់គ្នា ហៅថា **ចំណុចប្រសព្វ**។

របៀបសង់ត្រីកោណដែលមានបាតដូចគ្នាដើម្បីឱ្យបានជាត្រីកោណមានរាងខុសៗគ្នា៖

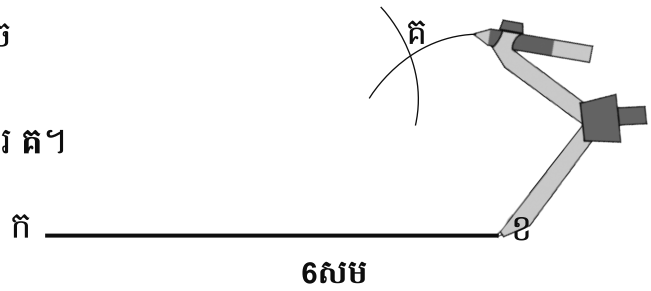
១) គូសបាត **កខ** ដែលមានប្រវែង **6សម**។

២) ប្រើដែកឈានដើម្បីគូសធ្នូមួយដោយដាក់ចុងស្រួចរបស់ដែកឈាននៅត្រង់ចំណុច **ក**។

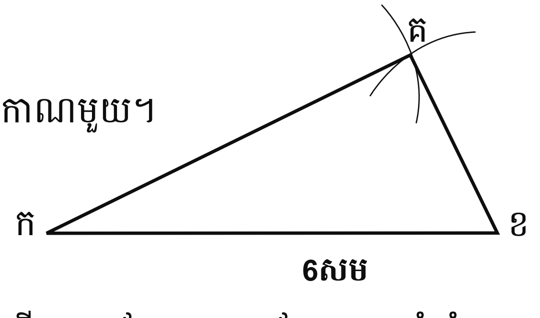


៣) គូសធ្នូមួយទៀតឱ្យប្រសព្វនឹងធ្នូទី១ ដោយដាក់ចុងស្រួចរបស់ដែកឈាននៅត្រង់ចំណុច **ខ**។

៤) ដាក់អក្សរសម្គាល់ចំណុចប្រសព្វនោះ ឧទាហរណ៍ អក្សរ **គ**។

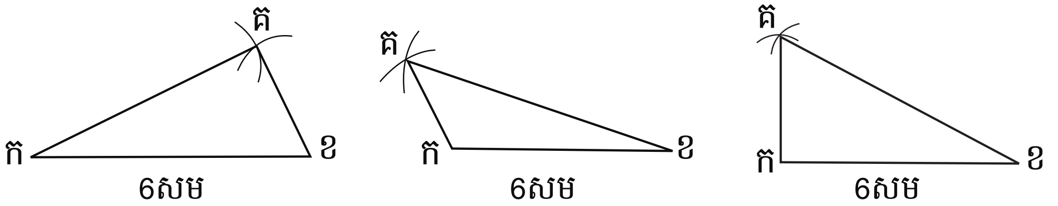


៥) គូសភ្ជាប់ចំណុច **គក** និងចំណុច **គខ** ដើម្បីបង្កើតជាត្រីកោណមួយ។



1. ចូរសង់ត្រីកោណដែលមានរាងខុសគ្នាពីរផ្សេងទៀតដោយប្រើបាតប្រវែង **6សម** ដដែលតាមលំនាំខាងលើ។

ឧទាហរណ៍



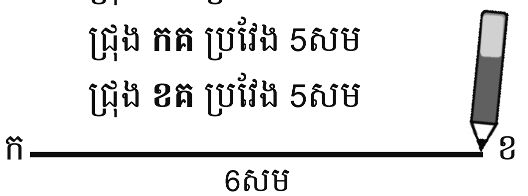
ការសង់ត្រីកោណដោយស្គាល់ប្រវែងជ្រុងបី

គួរចងចាំ

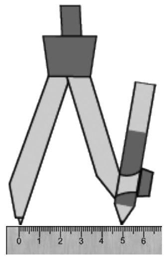
ជ្រុង **កខ** ប្រវែង 6សម

ជ្រុង **កគ** ប្រវែង 5សម

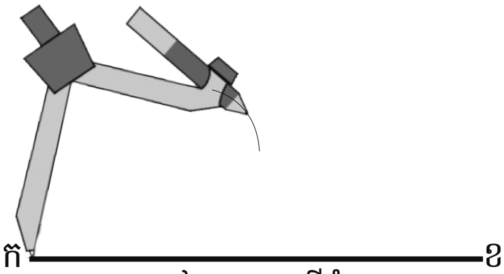
ជ្រុង **ខគ** ប្រវែង 5សម



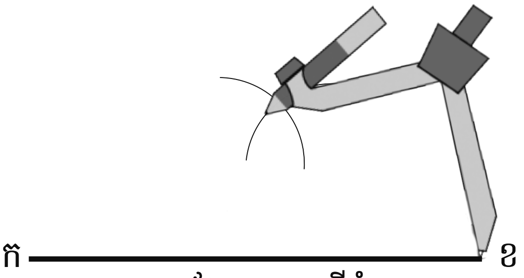
១) គូសជ្រុង **កខ** ប្រវែង 6សម។



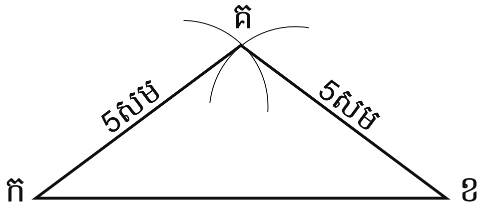
២) វាស់ប្រវែង 5សម។



៣) គូសធ្នូប្រវែង 5សមពីចំណុច **ក**។



៤) គូសធ្នូប្រវែង 5សម ពីចំណុច **ខ**។



៥) សរសេរអក្សរសម្គាល់ចំណុច ឧទាហរណ៍ **គ**។

៦) គូសភ្ជាប់ចំណុច **កគ** និង**គខ**។

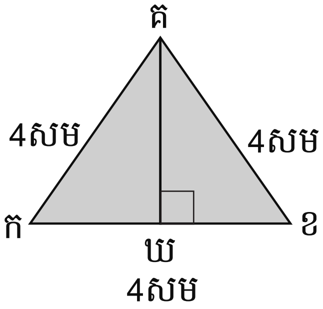
1. ចូរសង់ត្រីកោណតាមប្រវែងជ្រុងដែលឱ្យខាងក្រោម

ក) ជ្រុង **កខ** = 6សម ជ្រុង **ខគ** = 8សម និង ជ្រុង **កគ** = 10សម

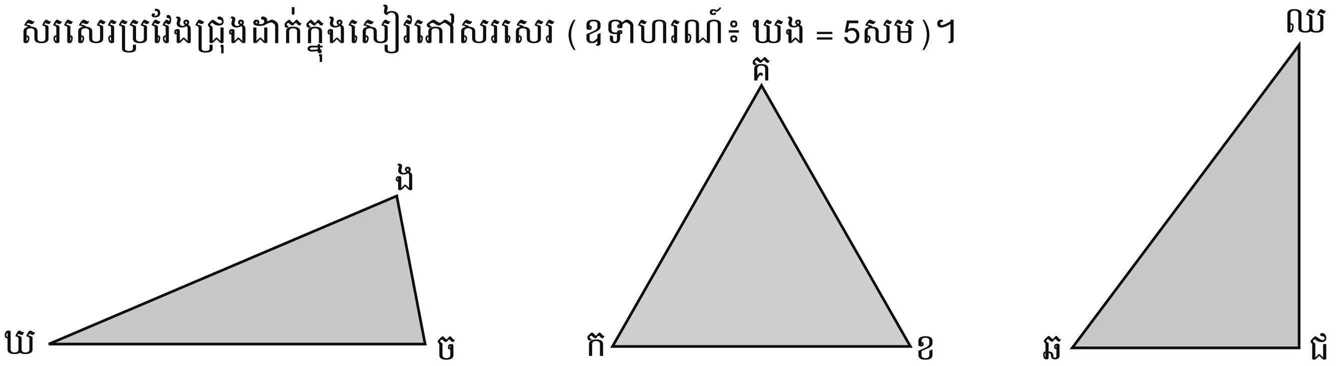
ខ) ជ្រុង **ងច** = 5សម ជ្រុង **ងឆ** = 5សម និង ជ្រុង **ចឆ** = 5សម

គ) ជ្រុង **ញជ** = 5សម ជ្រុង **ញឋ** = 4សម និង ជ្រុង **ឋជ** = 8សម

ឧទាហរណ៍



2. ចូរវាស់ប្រវែងជ្រុងនីមួយៗរបស់ត្រីកោណខាងក្រោម រួចសង់ត្រីកោណតាមប្រវែងដែលវាស់ឃើញនោះ និង សរសេរប្រវែងជ្រុងដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ (ឧទាហរណ៍៖ ឃង = 5សម)។



សកម្មភាពបន្ថែម៖ ការសង់ត្រីកោណដោយស្គាល់ប្រវែងជ្រុងបី

១) សង់ត្រីកោណរៀងៗខ្លួនតាមប្រវែងជ្រុងដែលឱ្យខាងក្រោមបន្តគ្នា៖

ជ្រុង **កខ** = 6សម ជ្រុង **កគ** = 8សម និង ជ្រុង **ខគ** = 7សម

ជ្រុង **កខ** = 6សម ជ្រុង **កគ** = 10សម និង ជ្រុង **ខគ** = 8សម

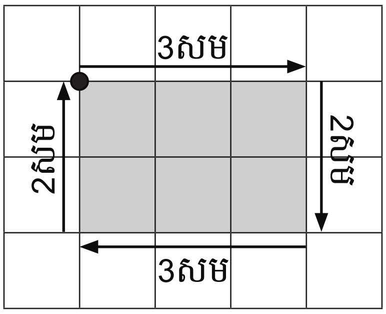
ជ្រុង **កខ** = 6សម ជ្រុង **កគ** = 12សម និង ជ្រុង **ខគ** = 7សម

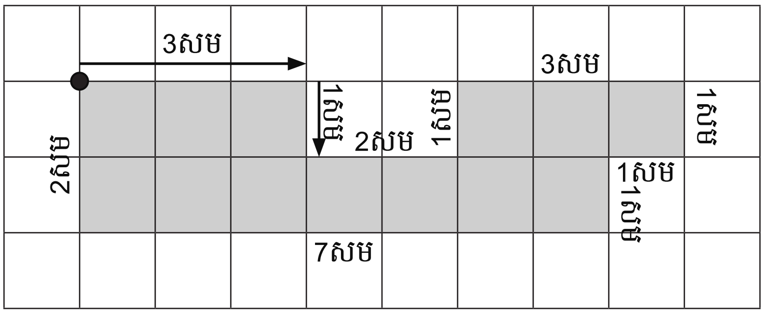
២) សរសេរប្រវែងជ្រុងនីមួយៗ និងសង់កម្ពស់ត្រីកោណដោយគូសចេញពីចំណុច **គ** ទៅកែងនឹងជ្រុង **កខ**។

៣) តម្រៀបត្រីកោណដែលអ្នកបានសង់រួចដាក់បន្តគ្នា។ តើអ្នកឃើញវាជាលំនាំគំរូដែរឬទេ ?

ការប្រៀបធៀបបរិមាត្រ

គួរចងចាំ

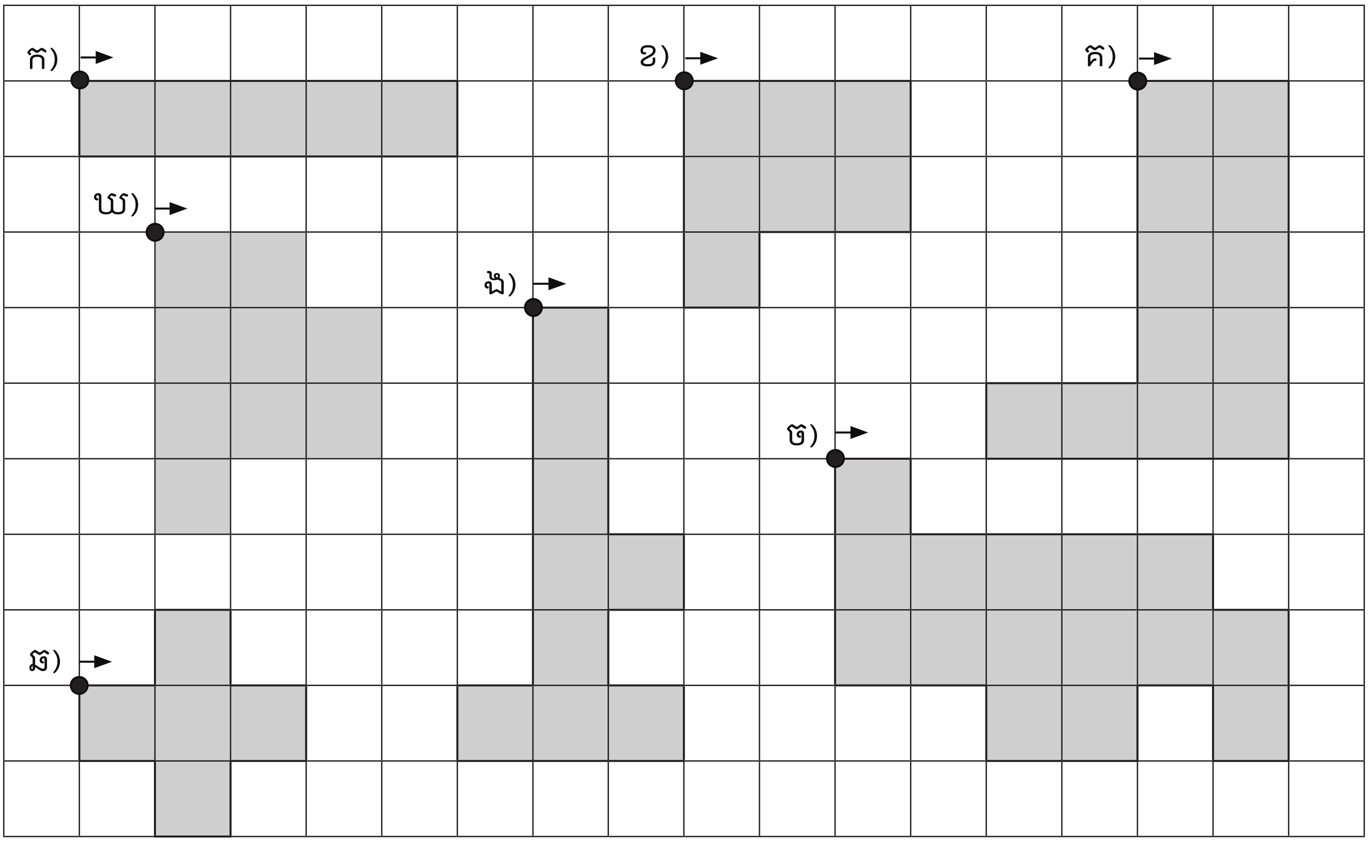




បរិមាត្រ = 3 + 2 + 3 + 2
បរិមាត្រ = 10សម

បរិមាត្រ = 3 + 1 + 2 + 1 + 3 +1 +1 +1 + 7 + 2
បរិមាត្រ = 22សម

1. ចូរគណនាបរិមាត្រនៃរូបដែលបានផាត់ពណ៌។ (ជ្រុងរបស់ការេនីមួយៗ ▢ មានប្រវែង 1សម)

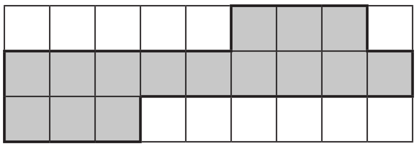


2. ចូរប្រាប់ឈ្មោះរូបដែលមាន**បរិមាត្រដូចគ្នា**។

3. ចូរប្រាប់ឈ្មោះរូបដែលមាន**បរិមាត្រវែងជាងគេ**។

4. តើរូបដែលមានបរិមាត្រវែងជាងគេ និងរូបដែលមានបរិមាត្រខ្លីជាងគេ ខុសគ្នាប៉ុន្មានសង់ទីម៉ែត្រ?

5. **ឧទាហរណ៍**



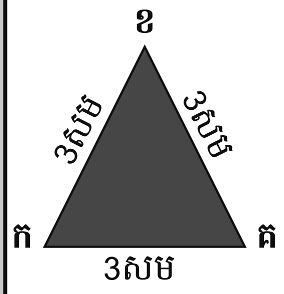
បរិមាត្រ 24សម

ក) ចូរគូសរូបដោយប្រើក្រឡាការេដែលមាននៅក្នុងសៀវភៅរបស់កូន។

ខ) រាប់ចំនួនជ្រុងខាងក្រៅរបស់ការេដើម្បីរកបរិមាត្រ។

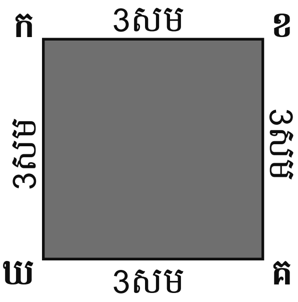
ការគណនាបរិមាត្រត្រីកោណ ការេ និងចតុកោណកែង

គួរចងចាំ



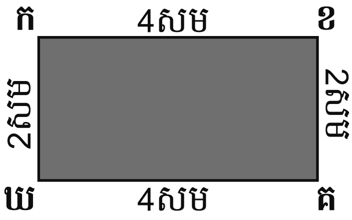
កខ + ខគ + គក

3 + 3 + 3 = **9សម**



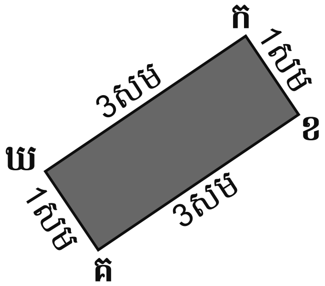
កខ + ខគ + គឃ + ឃក

3 + 3 + 3 + 3 = **12សម**



កខ + ខគ + គឃ + ឃក

4 + 2 + 4 + 2 = **12សម**

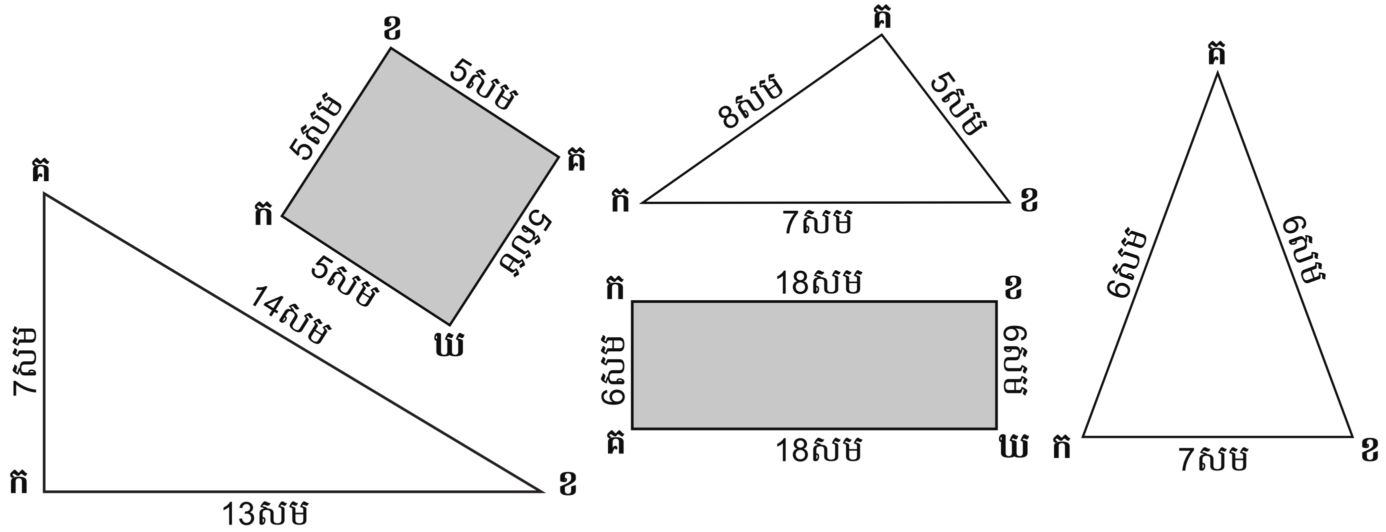


កខ + ខគ + គឃ + ឃក

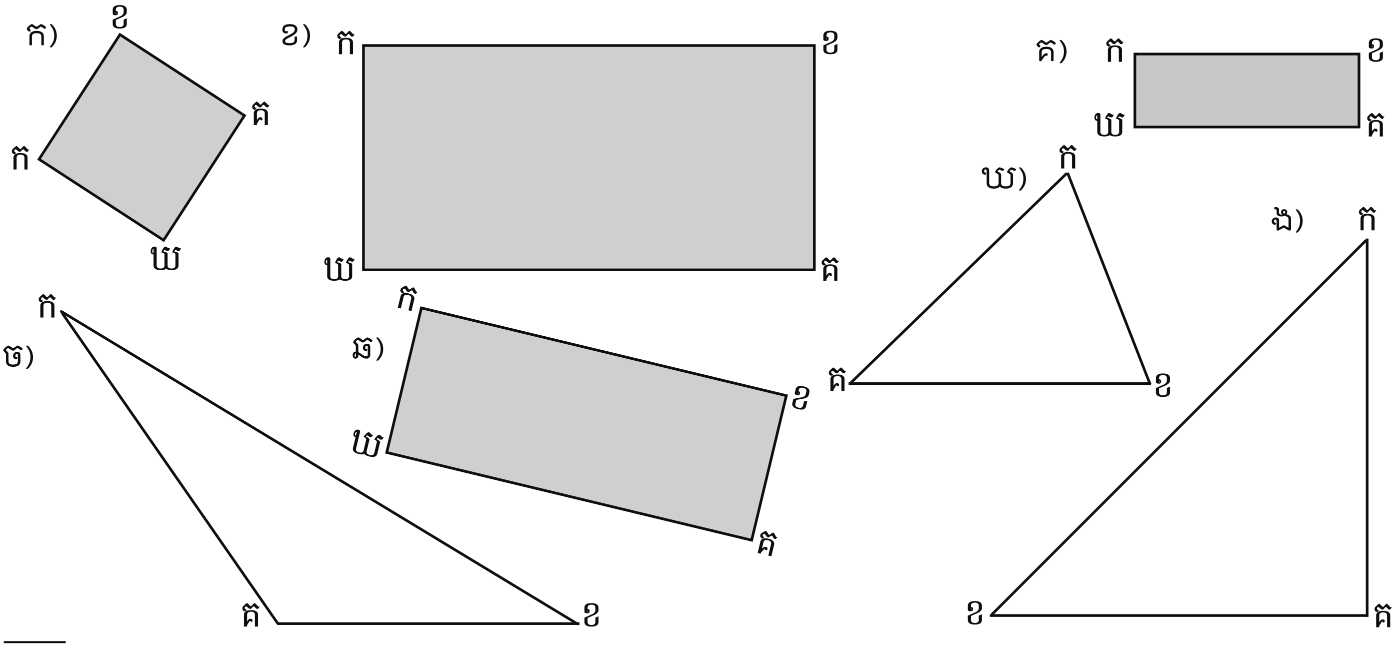
1 + 3 + 1 + 3 = **8សម**

បរិមាត្រ គឺជាប្រវែងជុំវិញនៃរូបធរណីមាត្រវិមាត្រពីរ។

1. ចូរគណនាបរិមាត្ររូបធរណីមាត្រខាងក្រោមដោយបូកប្រវែងជ្រុងនីមួយៗបញ្ចូលគ្នា

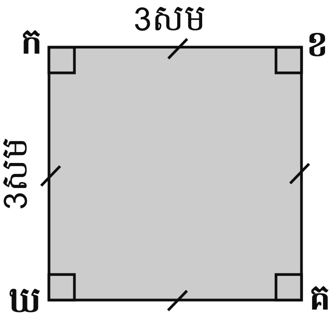


2. ចូរវាស់ប្រវែងជ្រុងរូបធរណីមាត្រខាងក្រោម និងរកបរិមាត្រដោយបូកប្រវែងជ្រុងនីមួយៗគិតជាសង់ទីម៉ែត្រ



ការគណនាបរិមាត្រការេ និងចតុកោណកែងដោយប្រើវិធីបូក និងវិធីគុណ

គួរចងចាំ



បូកប្រវែងនៃជ្រុងនីមួយៗ

កខ + ខគ + គឃ + ឃក

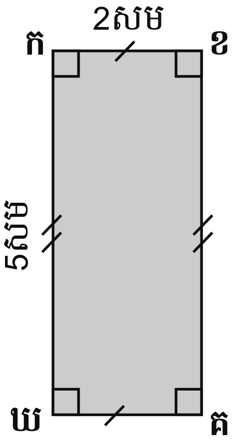
3 + 3+ 3 + 3 = **12សម**

ឬ

ប្រវែងជ្រុង **x 4**

3 x 4 = **12សម**

បរិមាត្រការេ = ជ្រុង x 4



បូកប្រវែងនៃជ្រុងនីមួយៗ

កខ + ខគ + គឃ + ឃក

2 + 5 + 2 + 5 = **14សម**

ឬ

(បណ្តោយ + ទទឹង) x 2

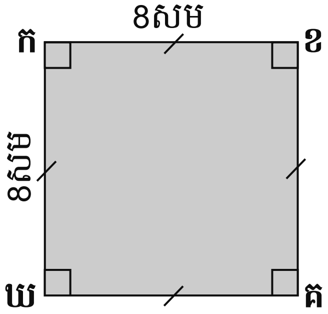
5 + 2 = **7**

7 x 2 = **14សម**

បរិមាត្រចតុកោណកែង = (បណ្តោយ + ទទឹង) x 2

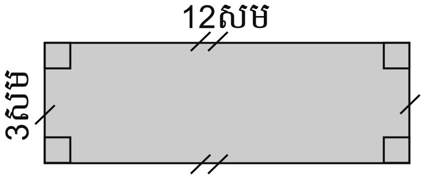
1. ចូរបំពេញប្រអប់ និងគណនារកបរិមាត្រ

ក)



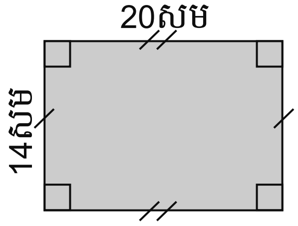
☐ x ☐ = ☐ សម

ខ)



☐ + ☐ = ☐ សម ; ☐ x ☐ = ☐ សម

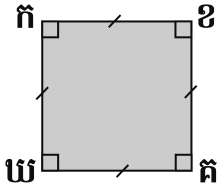
គ)



☐ + ☐ = ☐ សម ; ☐ x ☐ = ☐ សម

2. ចូរវាស់ប្រវែងជ្រុងរូបធរណីមាត្រខាងក្រោម រួចបំពេញប្រអប់ និងគណនាបរិមាត្រ

ក)

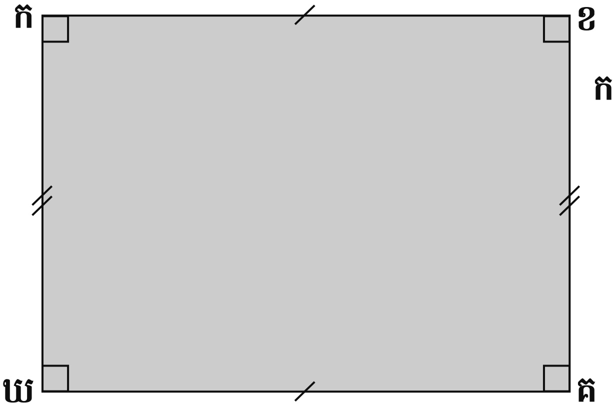


កខ = ☐ សម

បរិមាត្រ គឺ ☐ x ☐

បរិមាត្រ = ☐ សម

ខ)



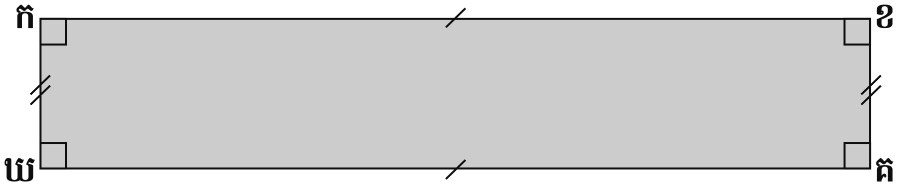
កខ = ☐ សម **កឃ** = ☐ សម

☐ + ☐ = ☐

☐ x ☐ = ☐

បរិមាត្រ = ☐ សម

គ)



កខ = ☐ សម **កឃ** = ☐ សម

☐ + ☐ = ☐

☐ x ☐ = ☐

បរិមាត្រ = ☐ សម

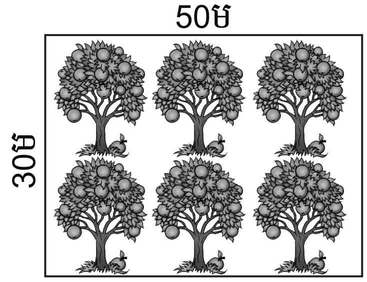
ហ្វឹកហាត់ការគណនាបរិមាត្រ

ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោមដោយបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ និងគណនារកបរិមាត្រដោយប្រើវិធីបូក និងគុណ

1. ពូវ៉ាសនាដាំដើមក្រូចក្នុងចម្ការមួយ។ ចូររកបរិមាត្រនៃចម្ការរបស់គាត់។

បរិមាត្រ = ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

បរិមាត្រ = ☐ ម



បរិមាត្រ = ☐ + ☐ = ☐

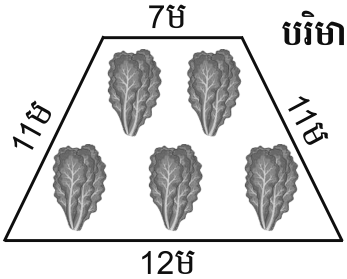
☐ x ☐ = ☐

បរិមាត្រ = ☐ ម

2. មីងរស្មីមានចម្ការចំនួនពីរ។ ចម្ការទីមួយដាំដើមសាលាដ រីឯចម្ការទីពីរ គាត់ដាំដើមប៉េងប៉ោះ។

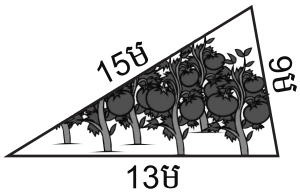
ក) ចូររកបរិមាត្រនៃចម្ការទាំងពីរ។

ខ) តើចម្ការមួយណាមានបរិមាត្រធំជាង?



បរិមាត្រ = ☐ + ☐ + ☐ + ☐ = ☐

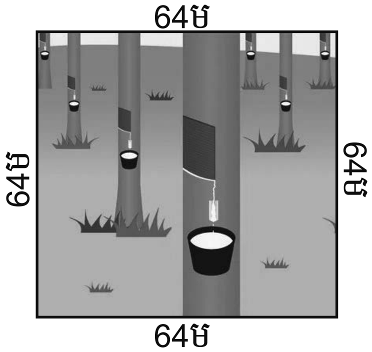
បរិមាត្រ = ☐ ម



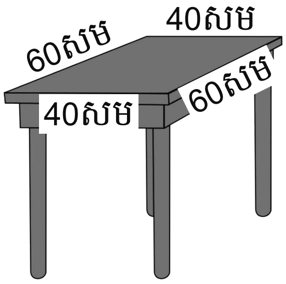
បរិមាត្រ = ☐ + ☐ + ☐ = ☐

បរិមាត្រ = ☐ ម

3. ពូសុកដាំដើមកៅស៊ូក្នុងចម្ការមួយ។
ចូរគណនារកបរិមាត្រនៃចម្ការរបស់គាត់។



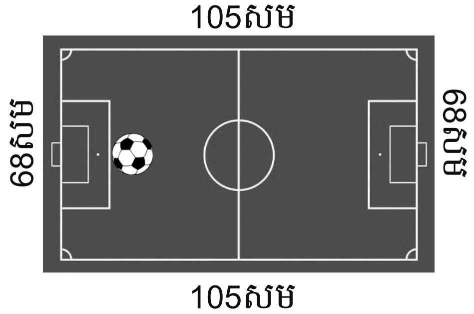
4. តើបរិមាត្ររបស់តុវែងជាងបរិមាត្ររបស់កៅអីប៉ុន្មានសង់ទីម៉ែត្រ?

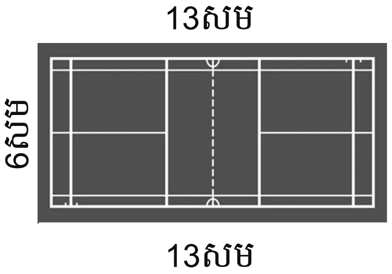


5. ក) តើតារាងបាល់ទាត់មានបរិមាត្រប៉ុន្មានសង់ទីម៉ែត្រ?

ខ) តើតារាងវាយសីមានបរិមាត្រប៉ុន្មានសង់ទីម៉ែត្រ?

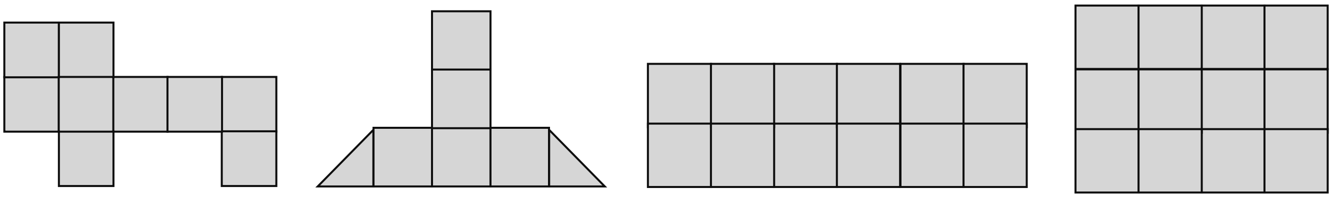
គ) តើបរិមាត្រនៃតារាងបាល់ទាត់ធំជាងបរិមាត្រតារាងវាយសីប៉ុន្មានសង់ទីម៉ែត្រ?





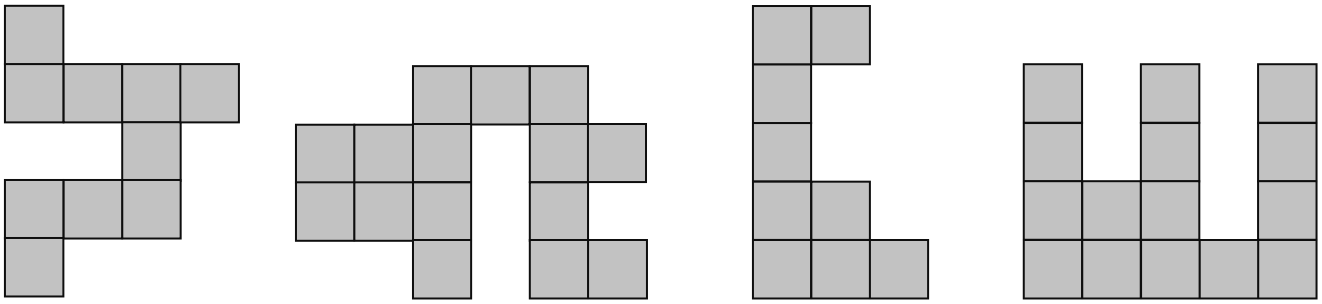
ការប្រៀបធៀបទំហំរូបធរណីមាត្រដោយប្រើការ៉ូរាងការេ

គួរចងចាំ



8ការ៉ូ > 6ការ៉ូ   12ការ៉ូ = 12ការ៉ូ

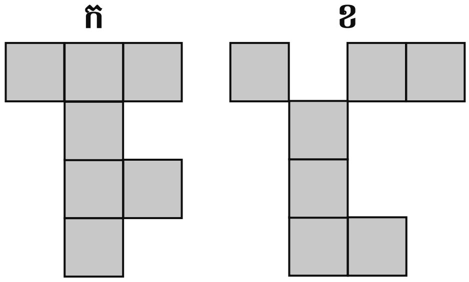
1. ចូររាប់ចំនួនការ៉ូនៅក្នុងរូបខាងក្រោម



ក) ________ ខ) ________ គ) ________ ឃ) ________

2. ចូរប្រៀបធៀបទំហំរូបភាពខាងក្រោមដោយរាប់ចំនួនការ៉ូ រួចបំពេញក្នុងប្រអប់ និងដាក់សញ្ញា < , > ឬ =

ឧទាហរណ៍

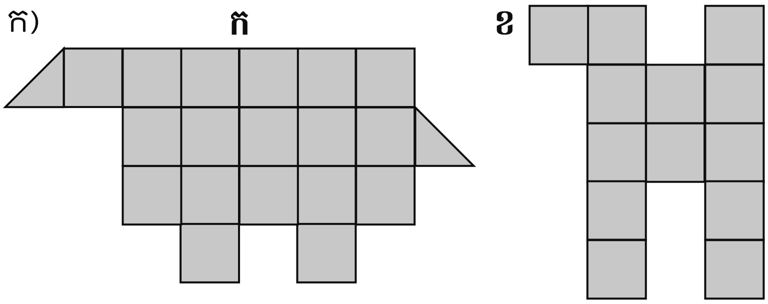


ក មាន 7ការ៉ូ

ខ មាន 7ការ៉ូ

ក = ខ

ក)

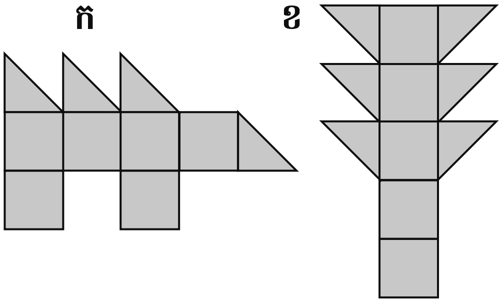


ក មាន ☐

ខ មាន ☐

ក ☐ ខ

ខ)

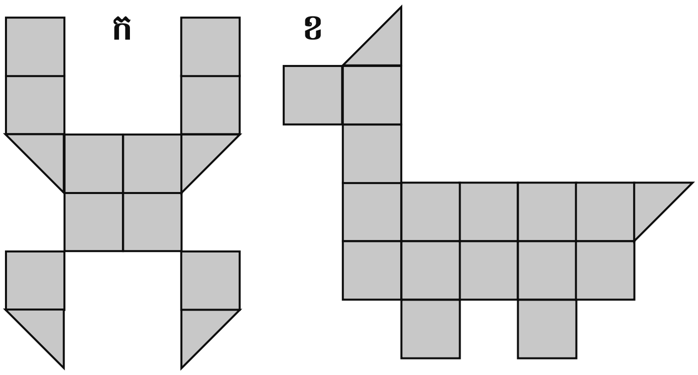


ក មាន ☐

ខ មាន ☐

ក ☐ ខ

គ)



ក មាន ☐

ខ មាន ☐

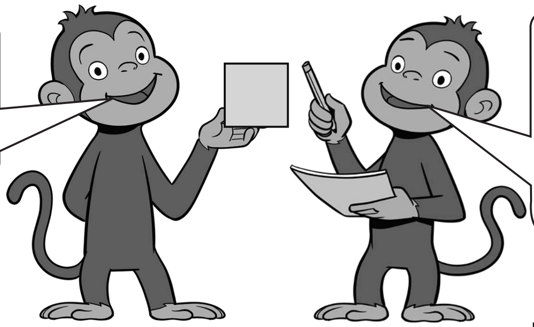
ក ☐ ខ

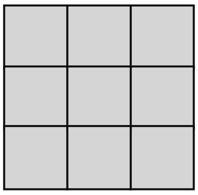
ការគណនាផ្ទៃក្រឡារូបធរណីមាត្រដោយរាប់ចំនួនការេ

គួរចងចាំ

ខ្នាតផ្ទៃក្រឡារបស់យើងពេលនេះគឺ**សង់ទីម៉ែត្រការេ**

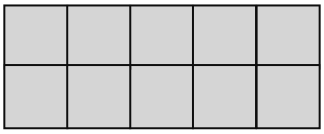
ផ្ទៃក្រឡាគឺជា**ទំហំផ្ទៃរាប**នៃរូបធរណីមាត្រមួយ





ផ្ទៃក្រឡារបស់ការេនេះគឺ **ប្រាំបួនសង់ទីម៉ែត្រការេ** **$9cm^2$**

$9cm^2 < 10cm^2$

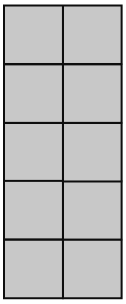


ផ្ទៃក្រឡារបស់ចតុកោណកែងនេះគឺ **ដប់សង់ទីម៉ែត្រការេ** **$10cm^2$**

1. ចូរគណនាផ្ទៃក្រឡានៃរូបភាពខាងក្រោមដោយដឹងថាជ្រុងនីមួយៗនៃ ▢ = 1cm

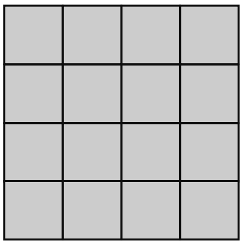
ឧទាហរណ៍

ក)

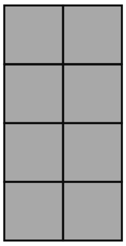


ក) $10cm^2$

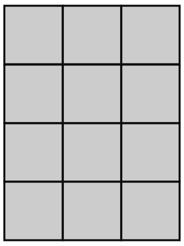
ខ)



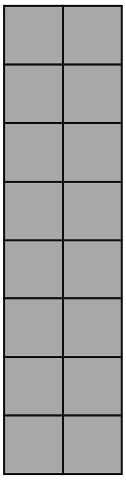
គ)



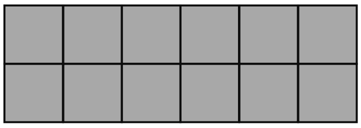
ឃ)



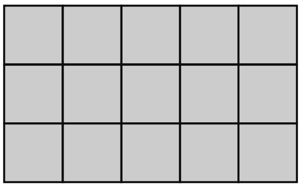
ង)



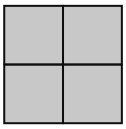
ច)



ឆ)



ជ)



2. ចូរប្រៀបធៀបផ្ទៃក្រឡានៃរូបភាពនីមួយៗ

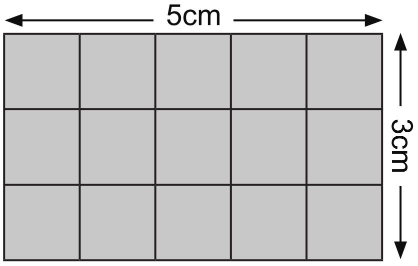
ឧទាហរណ៍

ក និង ជ **$10cm^2 > 4cm^2$**

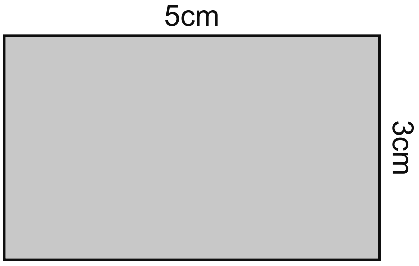
១) ជ និង ឆ　　២) ក និង គ　　៣) ច និង ឃ　　៤) ខ និង ច　　៥) ង និង ខ　　៦) ឆ និង ង

ការគណនាផ្ទៃក្រឡាការេ និងចតុកោណកែងដោយយកបណ្តោយ x ទទឹង

គួរចងចាំ



យើងអាចរកផ្ទៃក្រឡាដោយរាប់ចំនួនការេគឺស្មើនឹង **15cm²**

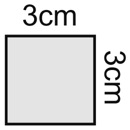


យើងអាចរកផ្ទៃក្រឡាដោយយកបណ្តោយ x ទទឹងគឺ៖

5cm x 3cm = 15cm²

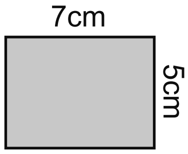
1. ចូររកផ្ទៃក្រឡារូបធរណីមាត្រខាងក្រោម

ក)



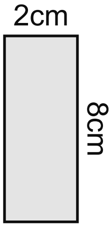
ផ្ទៃក្រឡា = ______

ខ)



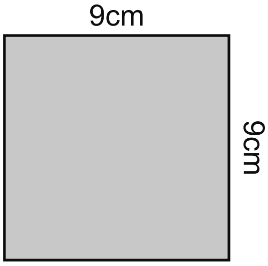
ផ្ទៃក្រឡា = ______

គ)



ផ្ទៃក្រឡា = ______

ឃ)



ផ្ទៃក្រឡា = ______

ល្បែងគណនាផ្ទៃក្រឡា (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖ (សន្មតយកភ្នែកគ្រាប់ឡុកឡាក់តាងឱ្យប្រវែងជ្រុង ឧទាហរណ៍ តាងឱ្យ 5cm)

១) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់ពីរដង និងគូររូបចតុកោណកែង ឬការេ ទៅតាមប្រវែងដែលបោះបាននោះ។

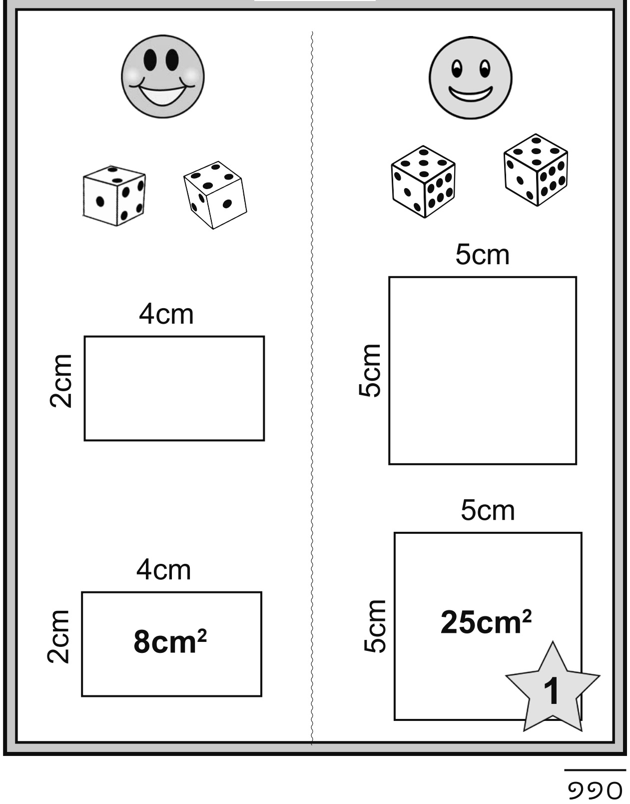
២) សរសេរប្រវែងជ្រុងនៅតាមជ្រុងនីមួយៗ។

៣) គណនារកផ្ទៃក្រឡានៃរូបធរណីមាត្រនោះ និងសរសេរចម្លើយដាក់នៅលើរូបនីមួយៗ។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នា។ អ្នកដែលមាន**ផ្ទៃក្រឡាធំជាងគេ**ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៥) លុបក្ដារឆ្នួនចេញ និងបន្តលេងរហូតមានអ្នកទទួលបាន **3ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

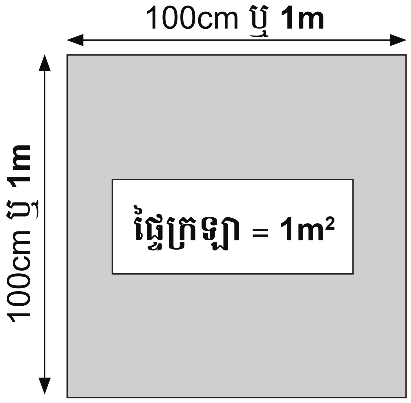
ឧទាហរណ៍



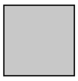
ការគណនាផ្ទៃក្រឡារូបធរណីមាត្រគិតជា m²

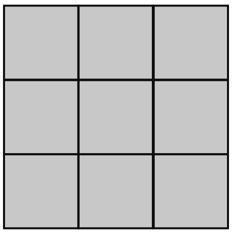
គួរចងចាំ

ម៉ែត្រការេគឺជាឯកតារង្វាស់ផ្ទៃក្រឡា។ យើងសរសេរកាត់ m²។



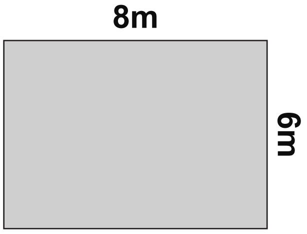
យើងរាប់ចំនួនការេដើម្បីរកផ្ទៃក្រឡា

 តាងឱ្យ 1m²



ផ្ទៃក្រឡា = 9m²

របៀបគណនាផ្ទៃក្រឡា



ផ្ទៃក្រឡា = បណ្តោយ x ទទឹង

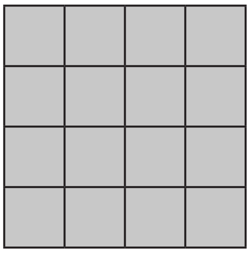
8 x 6 = 48

ដូចនេះផ្ទៃក្រឡា = 48m²

1. ចូរគណនាផ្ទៃក្រឡារូបធរណីមាត្រខាងក្រោមដោយដឹងថា ▢ = 1m²

ឧទាហរណ៍

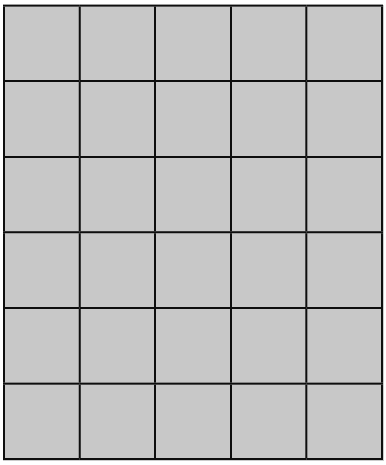
ក)



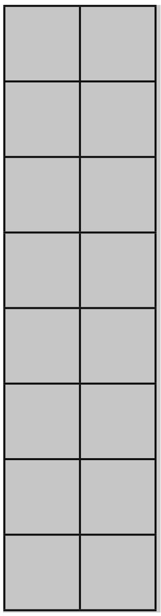
12m²

ខ)

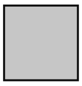
គ)



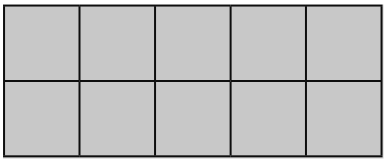
ឃ)



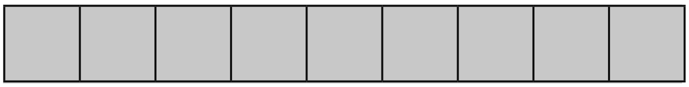
ង)



ច)

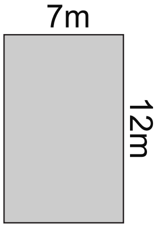


ឆ)

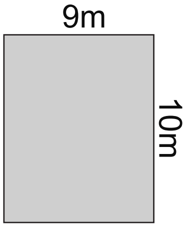


2. ចូរគណនាផ្ទៃក្រឡារូបធរណីមាត្រខាងក្រោមយកបណ្តោយគុណទទឹង

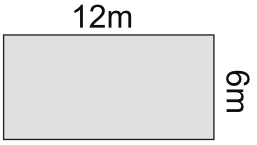
ក)



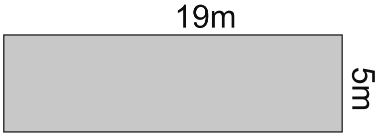
ខ)



គ)



ឃ)



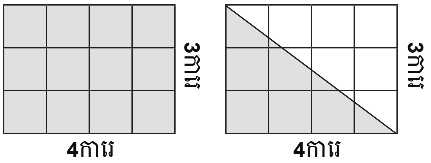
ង)

ការគណនាផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណដោយការរាប់ចំនួនការេ

គួរចងចាំ

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណស្មើនឹង**ពាក់កណ្ដាល នៃផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង** ដែលមាន **បាត** និង**កម្ពស់**ដូចគ្នា។

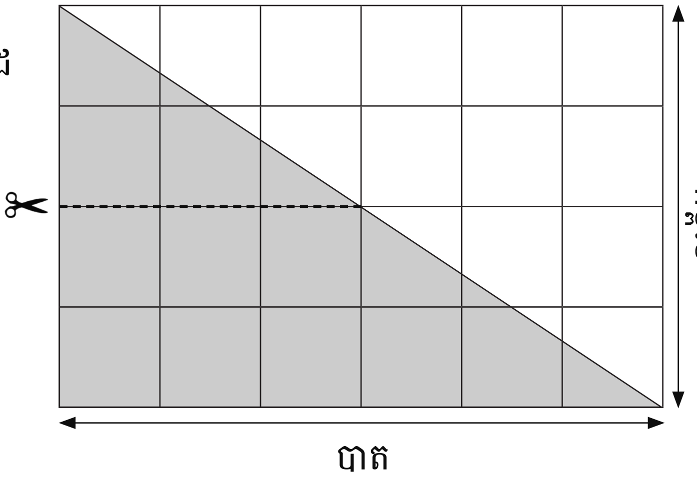
ចតុកោណកែង = 12ការេ
ត្រីកោណ = 6ការេ

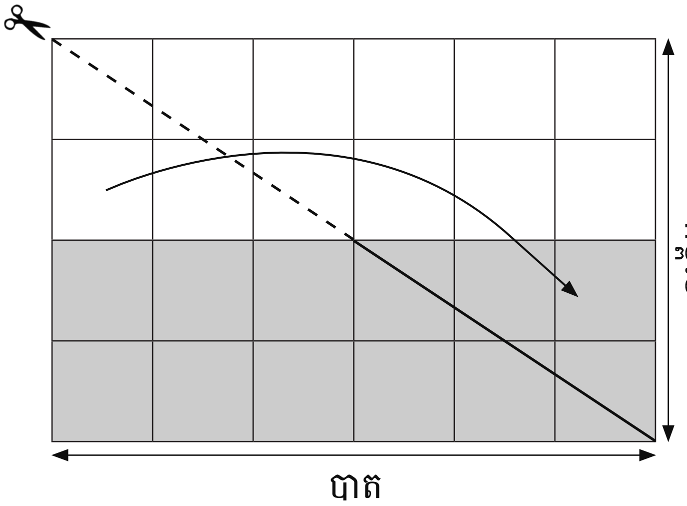


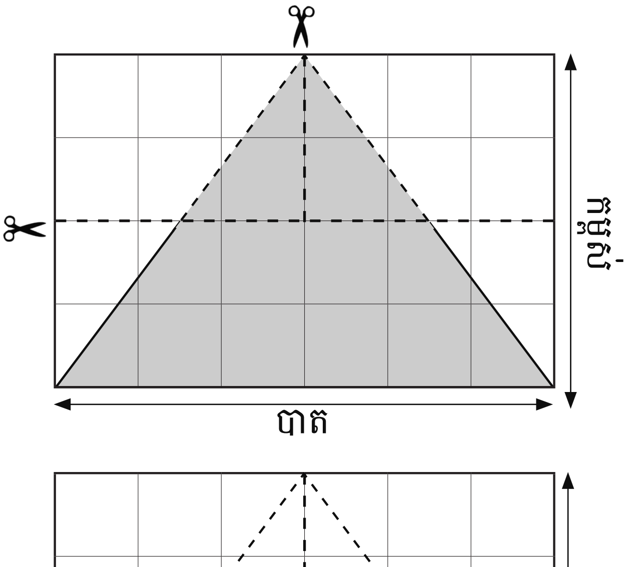
1. **សកម្មភាព៖ ការស្វែងរកផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ**

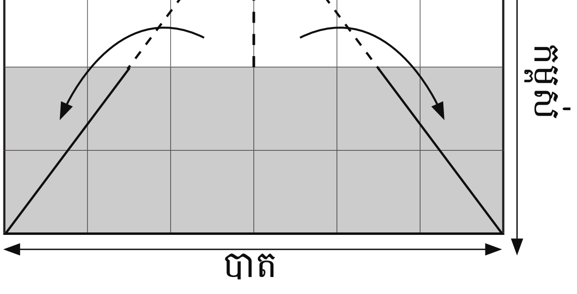
សម្ភារៈ៖ ក្រដាសដែលមានក្រឡាការេ បន្ទាត់ ខ្មៅដៃ កន្ត្រៃ និងគូល័រ

១) គូររូបចតុកោណកែង 6ការេ x 4ការេ។
២) គូសអង្កត់ទ្រូង។
៣) ផាត់ពណ៌រូបត្រីកោណមួយ។
៤) គូសបន្ទាត់ចេញពីគែមរបស់ចតុកោណកែងភ្ជាប់ទៅអង្កត់ទ្រូង ដូចនៅលើរូបភាពបង្ហាញទីមួយ។
៥) យកកន្ត្រៃកាត់តាមបន្ទាត់នោះរហូតទទួលបានត្រីកោណតូចមួយទៀត។
៦) ដាក់ត្រីកោណដែលបានកាត់ចេញនោះនៅផ្នែកម្ខាងទៀតដើម្បីជាបង្កើតចតុកោណកែងដូចនៅក្នុងរូបភាពបង្ហាញទីពីរ។
៧) ឥឡូវនេះយើងឃើញថាផ្ទៃរបស់ត្រីកោណគឺស្មើនឹងពាក់កណ្ដាលនៃផ្ទៃរបស់ចតុកោណកែង។









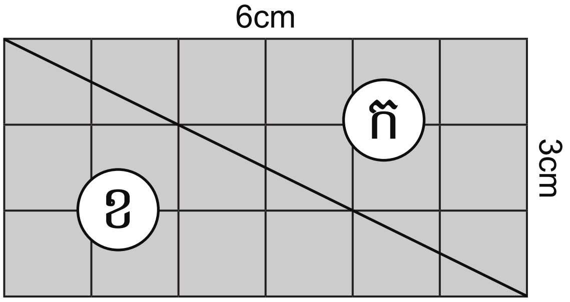
2. ចូរបំពេញចន្លោះ៖

ក) បាតរបស់ចតុកោណកែងមាន ____ កម្ពស់របស់ចតុកោណកែងមាន ____ ។
ខ) បាតរបស់ត្រីកោណមាន ____ កម្ពស់របស់ត្រីកោណមាន ____ ។
គ) ផ្ទៃក្រឡារបស់ចតុកោណកែងមាន ____
ឃ) ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណគឺ ____ ។

លំហាត់បន្ថែម៖ គូររូបចតុកោណកែងដែលមានទំហំ 6ការេ x 4ការេ ដដែល រួចគូររូបត្រីកោណដូចរូបនៅខាងឆ្វេង។

ការគណនាផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណដោយគេប្រាប់ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង

គួរចងចាំ



ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = **បណ្ដោយ x ទទឹង**

6 x 3 = 18

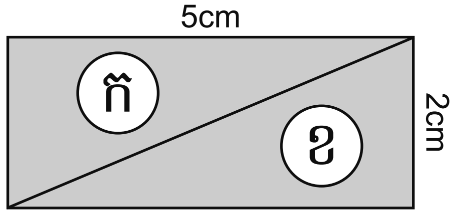
ដូចនេះ **ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = 18cm²**

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = **ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង ÷ 2**

18 ÷ 2 = 9

ដូច្នេះ **ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = 9cm²**

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ក = 9cm²
ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ខ = 9cm²



ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = **បណ្ដោយ x ទទឹង**

5 x 2 = 10

ដូចនេះ **ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = 10cm²**

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = **ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង ÷ 2**

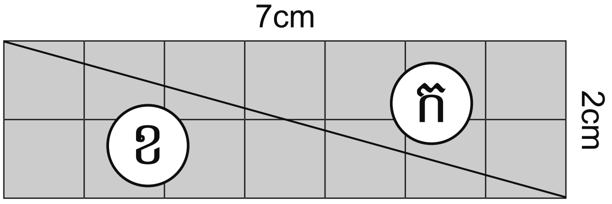
10 ÷ 2 = 5

ដូច្នេះ **ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = 5cm²**

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ក = 5cm²
ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ខ = 5cm²

1. ចូររកផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណខាងក្រោមដោយគូររូប និងសរសេរចម្លើយដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ

ក)



ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = 7 x [ ] = [ ]

= [ ] cm²

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង ÷ 2

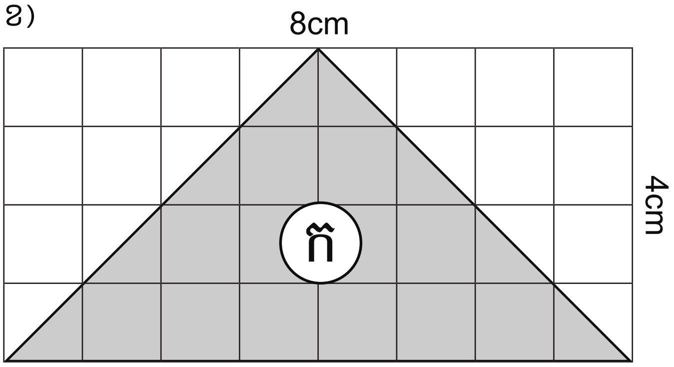
[ ] ÷ 2 = [ ]

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = [ ] cm²

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ក = [ ] cm²

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ខ = [ ] cm²

ខ)



ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង = 8 x [ ] = [ ]

= [ ] cm²

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = ផ្ទៃក្រឡាចតុកោណកែង ÷ 2

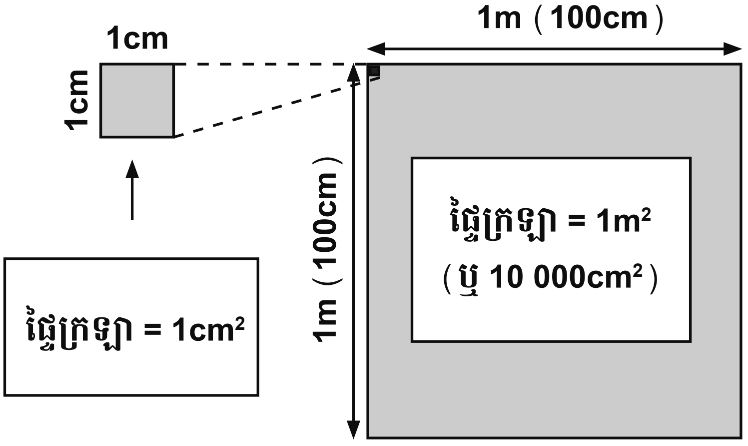
[ ] ÷ 2 = [ ]

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ = [ ] cm²

ផ្ទៃក្រឡាត្រីកោណ ក = [ ] cm²

ការប្តូរខ្នាតផ្ទៃក្រឡាពី m² ទៅ cm² និងច្រាសមកវិញ

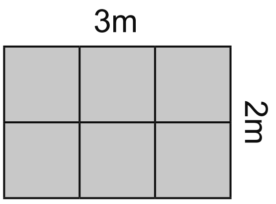
គួរចងចាំ



m²	cm²
1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000
7	70 000
8	80 000
9	90 000

1. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្រើតារាងប្តូរខ្នាតពី m² ទៅ cm² នៅក្នុងចំណុចគួរចងចាំ

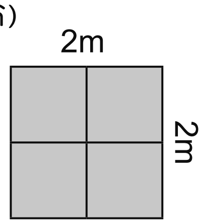
ឧទាហរណ៍



ផ្ទៃក្រឡា = 6m²

6m² = 60 000cm²

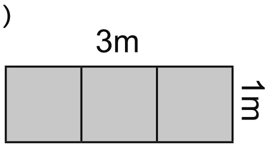
ក)



ផ្ទៃក្រឡា = 4m²

4m² = ☐

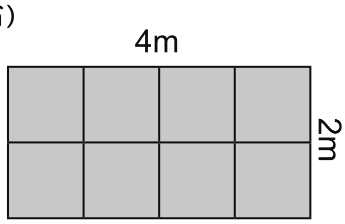
ខ)



ផ្ទៃក្រឡា = 3m²

3m² = ☐

គ)



ផ្ទៃក្រឡា = 8m²

8m² = ☐

2. ចូរប្តូរខ្នាតពី cm² ទៅ m² និងបំពេញប្រអប់

ឧទាហរណ៍

30 000cm² = 3m²

ក) 10 000cm² = ☐

ខ) 50 000cm² = ☐

គ) 40 000cm² = ☐

ឃ) 70 000cm² = ☐

ង) 10 000cm² = ☐

ច) 90 000cm² = ☐

ឆ) 20 000cm² = ☐

ល្បែងប្តូរខ្នាតផ្ទៃក្រឡា (លេងជាដៃគូ)

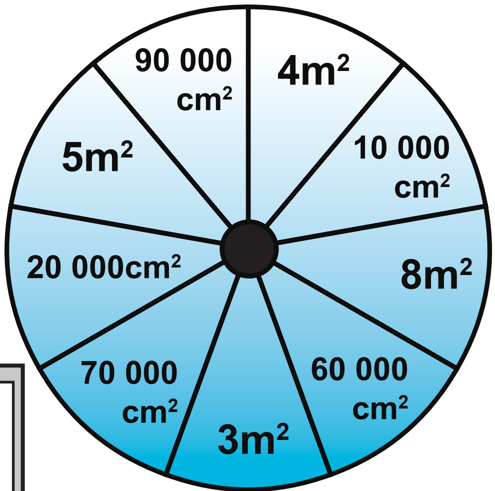
របៀបលេង៖

១) សិស្ស ក បង្វិលថាស។

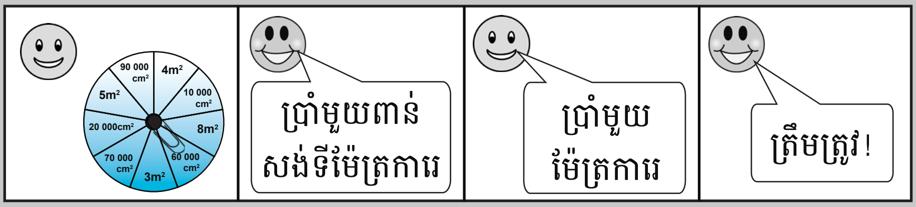
២) សិស្ស ខ អានចំនួនដែលបង្វិលបាន។

៣) សិស្ស ក ប្តូរខ្នាតពី cm² ទៅ m² ឬពី m² ទៅ cm² តាមជាក់ស្តែង។

៤) សិស្ស ខ ផ្ទៀងផ្ទាត់។



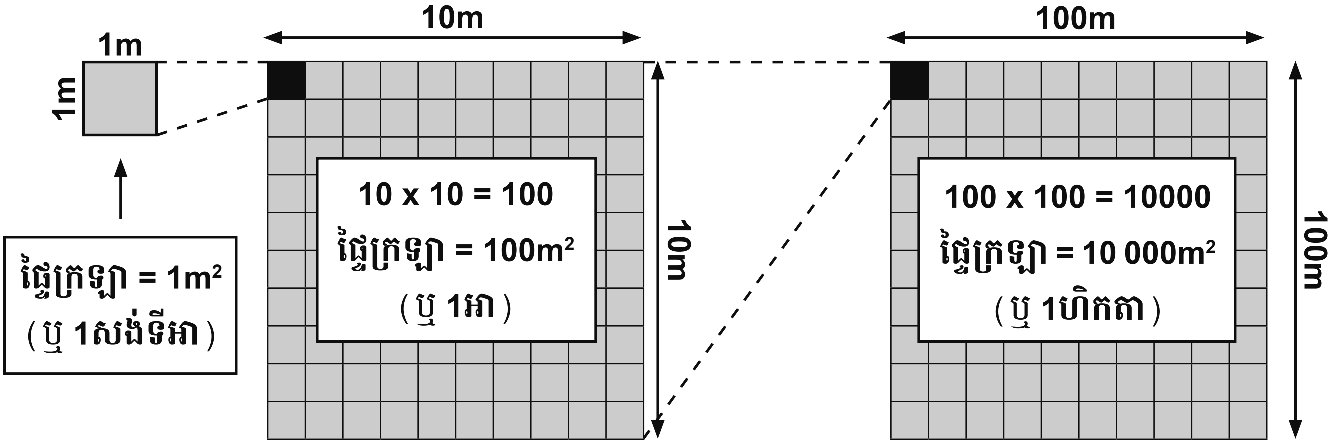
ឧទាហរណ៍



ការប្តូរខ្នាតផ្ទៃក្រឡាពីសង់ទីអា ទៅអា និងពី អា ទៅហិកតា

គួរចងចាំ

សង់ទីអា អា និង **ហិកតា** គឺជាឯកតារង្វាស់ផ្ទៃក្រឡា។
យើងសរសេរកាត់ **សង់ទីអា** ដោយ (ca) **អា** ដោយ (a) និង**ហិកតា** ដោយ (ha)
1អា =100m² និង 1ហិកតា = 10 000m²



ប្តូរពីសង់ទីអា ទៅអា

សង់ទីអា	អា
100	1
200	2
300	3
400	4

ប្តូរពីអា ទៅហិកតា

អា	ហិកតា
100	1
200	2
300	3
400	4

ប្តូរពីហិកតា ទៅអា ទៅសង់ទីអា

ហិកតា	អា	សង់ទីអា
1	100	10 000
2	200	20 000
3	300	30 000
4	400	40 000

1. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្តូរខ្នាតពី**សង់ទីអា** ទៅ**អា**

ក) 200សង់ទីអា = ☐ អា ខ) 400សង់ទីអា = ☐ អា គ) 700សង់ទីអា = ☐ អា

2. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្តូរខ្នាតពី**អា** ទៅ**សង់ទីអា**

ក) 3អា = ☐ សង់ទីអា ខ) 9អា = ☐ សង់ទីអា គ) 1អា = ☐ សង់ទីអា

3. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្តូរខ្នាតពី**អា** ទៅ**ហិកតា**

ក) 100អា = ☐ សង់ទីអា ខ) 600អា = ☐ សង់ទីអា គ) 300អា = ☐ សង់ទីអា

4. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្តូរខ្នាតពី**ហិកតា** ទៅ**អា**

ក) 2ហិកតា = ☐ អា ខ) 4ហិកតា = ☐ អា គ) 1ហិកតា = ☐ អា

5. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្តូរខ្នាតពី**ហិកតា** ទៅ**អា**

ក) 1ហិកតា = ☐ សង់ទីអា ខ) 4ហិកតា = ☐ សង់ទីអា គ) 7ហិកតា = ☐ សង់ទីអា

6. ចូរប្តូខ្នាតផ្ទៃក្រឡា និងបំពេញប្រអប់

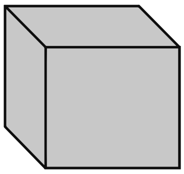
ក) ចម្ការមួយមានផ្ទៃក្រឡា **3ហិចតា**។ តើចម្ការនោះមានផ្ទៃក្រឡាប៉ុន្មាន**អា**? ☐

ខ) កសិករម្នាក់ដាំពោតលើផ្ទៃដី **200អា** ។ តើផ្ទៃក្រឡាដីនោះមានទំហំប៉ុន្មាន**ហិកតា**? ☐

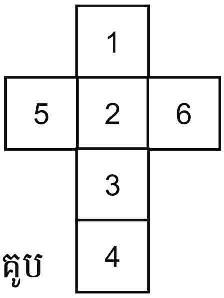
គ) កសិករម្នាក់ដាំប៉េងប៉ោះលើផ្ទៃដី **10 000សង់ទីអា**។ តើគាត់ដើមប៉េងប៉ោះលើផ្ទៃដីប៉ុន្មាន**អា**? ☐

ការសង់គូប

គួរចងចាំ

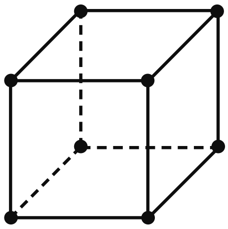


គូប



រូបពន្លាតនៃគូប

គូបជារូបធរណីមាត្រមានវិមាត្របី
មានមុខចំនួន 6
មានចំណុច • ចំនួន 8



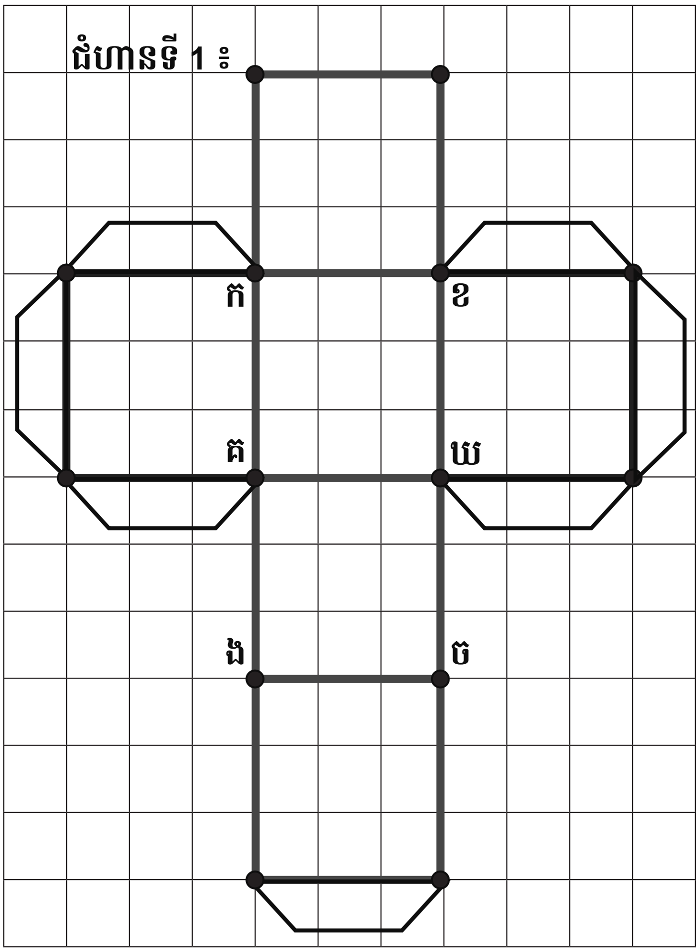
ចំណុច និងមុខរបស់គូប

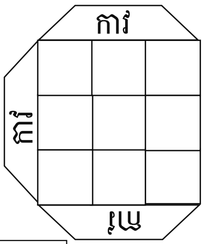
សកម្មភាព 🚹 ឬ 🚻៖ របៀបបង្កើតគូប

សម្ភារៈ៖ ក្រដាសដែលមានក្រឡាការេ កន្ត្រៃ កាវ ឬស្កុតសម្រាប់បិទ

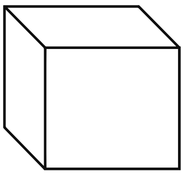
ចម្លងរូបពន្លាតទៅលើក្រដាសដែលមានក្រឡាការេ។ រាប់ក្រឡាដោយយកចិត្តទុកដាក់។ ប្រសិនបើក្រដាសមានទំហំធំល្មម មុខការេអាចធំជាងនេះ (មុខការេត្រូវប៉ុនគ្នាទាំងអស់!)

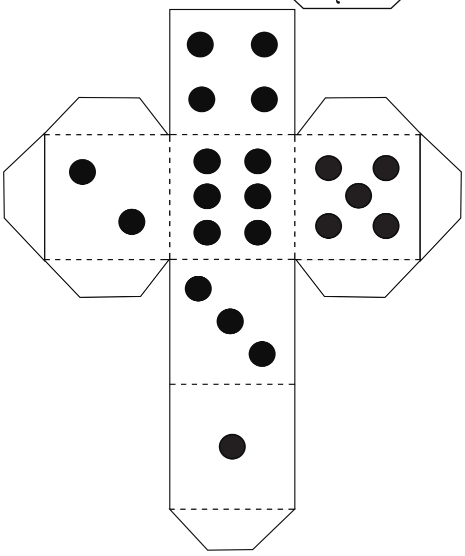
១) ដៅចំណុច ●
២) ភ្ជាប់ចំណុចដើម្បីបង្កើតការេ។
៣) គូសរូបកន្លែងដែលបិទកាវ។
៤) យកកន្ត្រៃកាត់តាមគំនូសដែលបានគូស។
៥) បត់តាមអង្កត់ **កខ គឃ ងច ខឃ** និង **កគ**។
៦) បត់កន្លែងបិទកាវ។
៧) លាបកាវនៅតាមកន្លែងបិទកាវ រួចបត់រូបពន្លាតឱ្យទៅជាគូបមួយ។

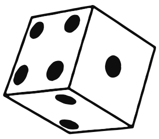




ប្អូនបង្កើតបានគូបមួយហើយ!



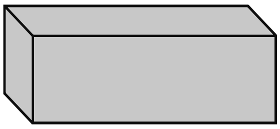




ដើម្បីបង្កើតគ្រាប់ឡុកឡាក់៖
គូសភ្នែកឡុកឡាក់ មុនពេលកាត់។

ការសង់ប្រលេពីប៉ែតកែង

គួរចងចាំ

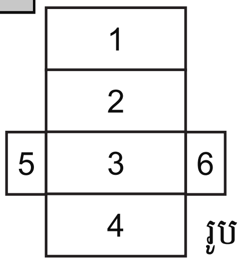


ប្រលេពីប៉ែតកែង

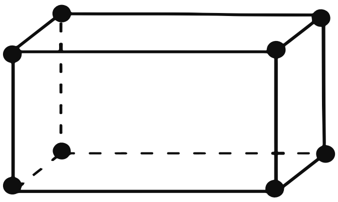
ប្រលេពីប៉ែតកែងជារូបធរណីមាត្រមានវិមាត្របី

មានមុខចំនួន 6

មានចំណុច • ចំនួន 8



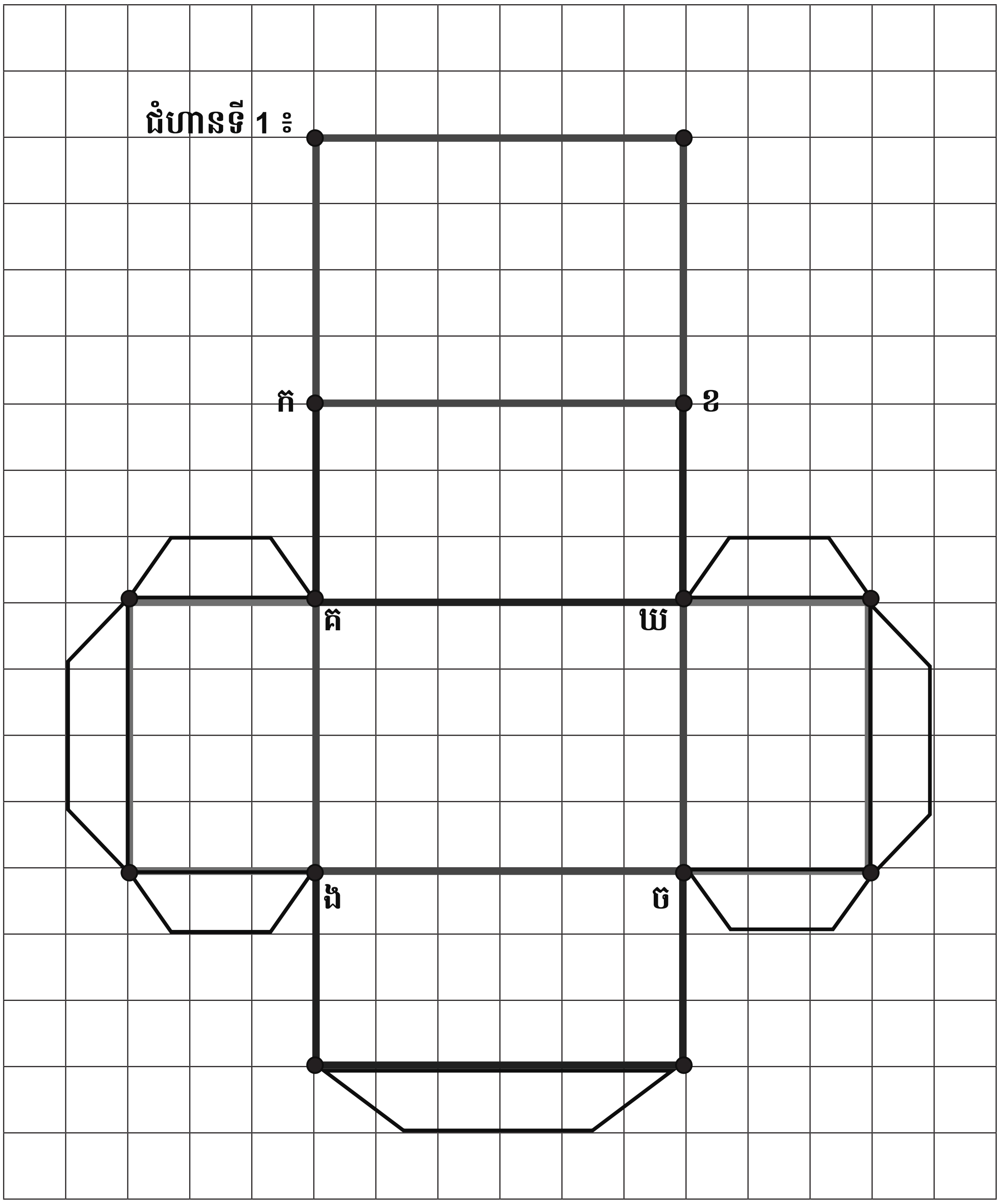
រូបពន្លាតនៃប្រលេពីប៉ែតកែង



ចំណុច និងមុខរបស់ប្រលេពីប៉ែតកែង

សកម្មភាព 🧍 ឬ 🧑‍🤝‍🧑៖ **របៀបបង្កើតប្រលេពីប៉ែតកែង**

សម្ភារៈ៖ ក្រដាសដែលមានក្រឡាការេ កន្ត្រៃ កាវ ឬស្កុតសម្រាប់បិទ



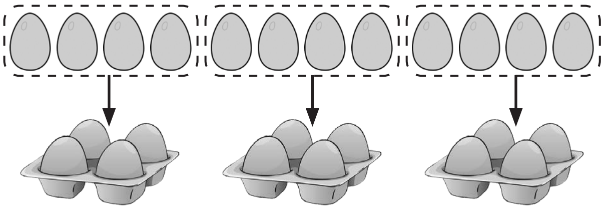
សង់ប្រលេពីប៉ែតកែងដោយប្រើលំនាំស្រដៀងគ្នាទៅនឹងគូបដែរ។

មេរៀនទី 11	វិធីចែក

រំឭកទំនាក់ទំនងរវាងវិធីដកនិងវិធីចែក

គួរចងចាំ

ពូឈានមានពងមាន់ 12គ្រាប់។ គាត់រៀបដាក់ក្នុងមួយប្រអប់ 4គ្រាប់ស្មើៗគ្នា។ តើគាត់ត្រូវការប្រអប់ចំនួនប៉ុន្មាន?

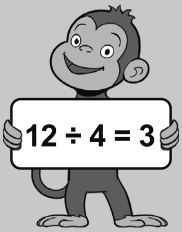


12 - 4 = 8
8 - 4 = 4 ឬ 12 - 4 - 4 - 4 = 8
4 - 4 = 0

គាត់ត្រូវការប្រអប់ចំនួន 3។

12 ÷ 4 = 3

↑ តំណាំងចែក ↑ តួចែក ↑ ផលចែក



យើងសរសេរជាល្បះលេខចែកគឺ៖

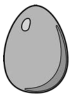
12 ÷ 4 = 3

អានថា៖ **12 ចែក 4 ស្មើនឹង 3**។

1. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោមដោយសរសេរជាល្បះលេខដក និងចែក

ឧទាហរណ៍

ពូឈានមានពងមាន់ 10គ្រាប់។ គាត់លក់ឱ្យភ្ញៀវម្នាក់ 2គ្រាប់ស្មើៗគ្នា។ តើគាត់លក់ឱ្យភ្ញៀវបានប៉ុន្មាននាក់?



10 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 = 0

10 ÷ 2 = 5 គាត់លក់ឱ្យភ្ញៀវបាន 5 នាក់។

ក) មីងរីណាចែកឃ្លី 9គ្រាប់ឱ្យកុមារ 3នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើកុមារម្នាក់ៗទទួលបានឃ្លីប៉ុន្មានគ្រាប់?

☐ ÷ ☐ = ☐

កុមារម្នាក់ៗទទួលបានឃ្លី ☐ គ្រាប់។

ខ) សម្បកកង់រថយន្តមាន 16។ រថយន្តមួយគ្រឿងត្រូវការសម្បក 4។ តើគេអាចដាក់បានរថយន្តប៉ុន្មានគ្រឿង?

☐ ÷ ☐ = ☐

គេដាក់បានរថយន្ត ☐ គ្រឿង។

គ) សុក និងរីណាដកស្ពៃបានចំនួន 18គុម្ពស្មើៗគ្នា។ តើម្នាក់ៗដកស្ពៃបានប៉ុន្មានគុម្ព?

☐ ÷ ☐ = ☐

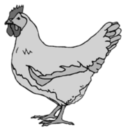
ម្នាក់ៗដកស្ពៃបាន ☐ គុម្ព។

ឃ) សុធាលក់នំគមចំនួន 12 ឱ្យទៅភ្ញៀវ 4នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើភ្ញៀវម្នាក់ៗទទួលបាននំគមចំនួនប៉ុន្មាន?

☐ ÷ ☐ = ☐

ភ្ញៀវម្នាក់ៗទទួលបាននំគមចំនួន ☐ ។

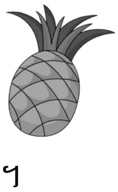
ង) កូនមាន់សរុបមាន 18ក្បាល ហើយមេមាន់មួយមានកូន 3ក្បាល។ តើមេមាន់ទាំងអស់មានប៉ុន្មានក្បាល?



☐ ÷ ☐ = ☐

មេមាន់ទាំងអស់មានចំនួន ☐ ក្បាល។

ច) តារាចែកម្នាស់ 15ផ្លែឱ្យទៅមិត្តភក្តិ 5នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើមិត្តភក្តិម្នាក់ៗទទួលបានម្នាស់ប៉ុន្មានផ្លែ?



☐ ÷ ☐ = ☐

មិត្តភក្តិម្នាក់ៗទទួលបានម្នាស់ ☐ ផ្លែ។

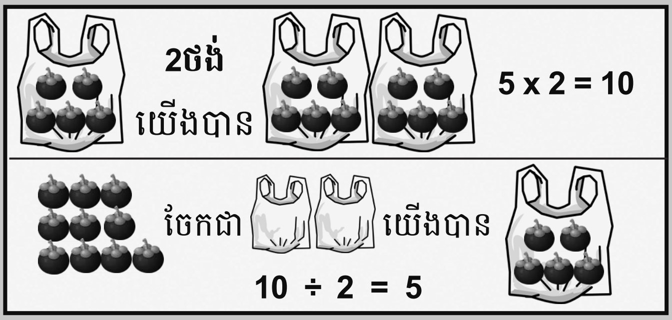
ឆ) សុកចែកស្ករគ្រាប់ 20គ្រាប់ឱ្យមិត្តភក្តិ 4នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើម្នាក់ៗទទួលបានស្ករគ្រាប់ប៉ុន្មានគ្រាប់?

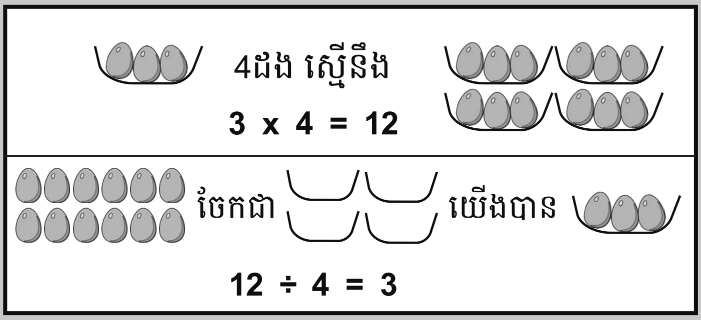
☐ ÷ ☐ = ☐

ម្នាក់ៗទទួលបានស្ករចំនួន ☐ គ្រាប់។

រំឭកទំនាក់ទំនងរវាងវិធីគុណនិងវិធីចែក

គួរចងចាំ





10 ÷ 2 = 5 **វិធីចែក៖ ចំនួនធំជាងគេគឺជាតំណាំងចែក** ហើយតែងតែនៅ**ខាងមុខជានិច្ច** **12 ÷ 4 = 3**
តំណាំងចែកនិងតួចែក**មិនអាចប្តូរទីតាំង**បានឡើយ។

5 x 2 = 10 **វិធីគុណ៖ ចំនួនធំជាងគេគឺតែងតែជាផលគុណ**ជានិច្ច **3 x 4 = 12**

2 x 5 = 10 តួគុណទាំងពីរ**អាចត្រឡប់**បាន។ **4 x 3 = 12**

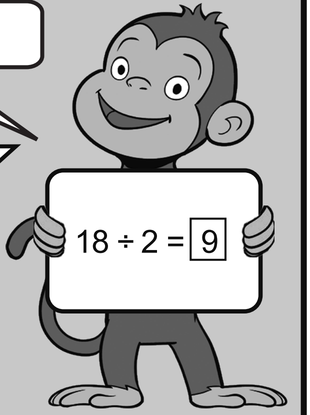
គួរចងចាំ

2 x 1 = 2
2 x 2 = 4
2 x 3 = 6
2 x 4 = 8
2 x 5 = 10
2 x 6 = 12
2 x 7 = 14
2 x 8 = 16
2 x 9 = 18
2 x 10 = 20

ប្រើតារាងមេគុណជាជំនួយ

- 18 ÷ 2 = ☐
- គិតអំពីវិធីគុណ
  2 x ☐ = 18
- រកមើលលេខ 18
- 2 x **9** = 18

ដូចនេះ **18 ÷ 2 =** **9**



3 x 1 = 3
3 x 2 = 6
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 9 = 27
3 x 10 = 30

4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
4 x 3 = 12
4 x 4 = 16
4 x 5 = 20
4 x 6 = 24
4 x 7 = 28
4 x 8 = 32
4 x 9 = 36
4 x 10 = 40

5 x 1 = 5
5 x 2 = 10
5 x 3 = 15
5 x 4 = 20
5 x 5 = 25
5 x 6 = 30
5 x 7 = 35
5 x 8 = 40
5 x 9 = 45
5 x 10 = 50

1. ចូររកផលចែក

១)	២)	៣)	៤)
ក) 6 ÷ 3 = ____	ក) 12 ÷ 4 = ____	ក) 45 ÷ 5 = ____	ក) 36 ÷ 4 = ____
ខ) 15 ÷ 3 = ____	ខ) 8 ÷ 4 = ____	ខ) 20 ÷ 5 = ____	ខ) 24 ÷ 4 = ____
គ) 30 ÷ 3 = ____	គ) 24 ÷ 4 = ____	គ) 16 ÷ 2 = ____	គ) 5 ÷ 5 = ____
ឃ) 9 ÷ 3 = ____	ឃ) 40 ÷ 4 = ____	ឃ) 6 ÷ 2 = ____	ឃ) 32 ÷ 4 = ____
ង) 21 ÷ 3 = ____	ង) 16 ÷ 4 = ____	ង) 4 ÷ 4 = ____	ង) 18 ÷ 2 = ____
ច) 12 ÷ 3 = ____	ច) 20 ÷ 4 = ____	ច) 28 ÷ 4 = ____	ច) 18 ÷ 3 = ____
ឆ) 27 ÷ 3 = ____	ឆ) 32 ÷ 4 = ____	ឆ) 21 ÷ 3 = ____	ឆ) 40 ÷ 5 = ____
ជ) 18 ÷ 3 = ____	ជ) 28 ÷ 4 = ____	ជ) 15 ÷ 5 = ____	ជ) 12 ÷ 2 = ____
ឈ) 3 ÷ 3 = ____	ឈ) 36 ÷ 4 = ____	ឈ) 9 ÷ 3 = ____	ឈ) 12 ÷ 4 = ____

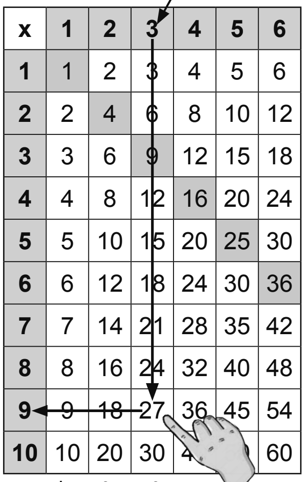
ការរកផលចែកដោយប្រើតារាងគុណ

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

ឧទាហរណ៍

27 ÷ 3 = ____

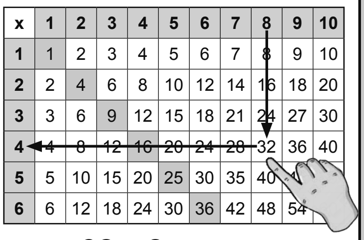
រកមើលតួចែក (3)



រកមើលតំណាំងចែក (27)

3 x 9 = 27

ដូចនេះ: **27 ÷ 3 = 9**



32 ÷ 8 = ____

8 x 4 = 32 **32 ÷ 8 = 4**

1. ចូរប្រើតារាងគុណខាងលើដើម្បីរកផលចែក

ក) 42 ÷ 6 = ☐ ខ) 18 ÷ 2 = ☐ គ) 40 ÷ 8 = ☐ ឃ) 28 ÷ 7 = ☐

ង) 30 ÷ 5 = ☐ ច) 14 ÷ 7 = ☐ ឆ) 63 ÷ 9 = ☐ ជ) 24 ÷ 8 = ☐

ឈ) 32 ÷ 4 = ☐ ញ) 27 ÷ 3 = ☐ ដ) 16 ÷ 4 = ☐ ឋ) 45 ÷ 9 = ☐

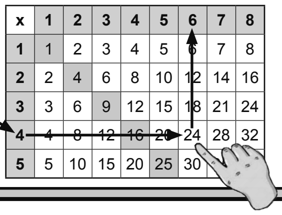
---

2. ចូរប្រើតារាងគុណខាងលើដើម្បីរកតួចែក

ឧទាហរណ៍

24 ÷ ☐ = 4

រកមើលផលចែក



រកមើលតំណាំងចែក (24)

4 x 6 = 24

24 ÷ 6 = 4

ក) 15 ÷ ☐ = 5 ខ) 64 ÷ ☐ = 8 គ) 27 ÷ ☐ = 9 ឃ) 16 ÷ ☐ = 2

ង) 42 ÷ ☐ = 6 ច) 36 ÷ ☐ = 4 ឆ) 28 ÷ ☐ = 7 ជ) 3 ÷ ☐ = 3

ឈ) 28 ÷ ☐ = 4 ញ) 42 ÷ ☐ = 7 ដ) 63 ÷ ☐ = 9 ឋ) 48 ÷ ☐ = 8

ហ្វឹកហាត់ការការរកផលចែកដោយប្រើតារាងគុណ

1. **ល្បែងគុណនិងចែកចំនួនរីករាយ** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាស តារាងគុណនៅទំព័រ 120

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាធ្វើជា**អ្នកចាប់ផ្ដើម** ម្ដងម្នាក់។

២) **សិស្ស ក** គូរប្រអប់ចំនួនបីនៅលើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន ដោយដាក់សញ្ញាចែកនិងសញ្ញាស្មើនៅចន្លោះប្រអប់នីមួយៗ។

៣) **សិស្ស ខ** គូរប្រអប់ចំនួនបីនៅលើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន ដោយដាក់សញ្ញាគុណនិងសញ្ញាស្មើនៅចន្លោះប្រអប់នីមួយៗ។

៤) **សិស្ស ក** ប្រើតារាងគុណដើម្បីបំពេញល្បះលេខចែករបស់ខ្លួនដោយជ្រើសរើសចំនួនចៃដន្យ។

សិស្ស ក

□ ÷ □ = □

32 ÷ 8 = 4

សិស្ស ខ

□ x □ = □

32	36	40
40		50
48	54	60
56	63	70

7	8	9
7	8	9
14	16	18
21	24	27
28	32	36

3	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45

៥) **សិស្ស ខ** ប្រើតារាងគុណដើម្បីពិនិត្យមើលផលចែក និងបំពេញល្បះលេខគុណរបស់ខ្លួន។

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	[illegible]	[illegible]
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	[illegible]

4 x 8 = 32

៦) **ទាំងពីរនាក់**ផ្ទៀងផ្ទាត់មើលឱ្យប្រាកដថាផលគុណមានតម្លៃស្មើគ្នាជាមួយតំណាំងចែក។

៧) ប្ដូរវេនគ្នាធ្វើជាអ្នកចាប់ផ្ដើមឱ្យបានម្នាក់យ៉ាងតិចបីដង។

32 ÷ 8 = 4 ✓

4 ÷ 8 = 32 ✓

---

2. ចូរប្រើតារាងគុណដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែក និងគូស ✓ បើវាត្រឹមត្រូវ ឬគូស X បើវាខុស។

ឧទាហរណ៍

25 ÷ 4 = 6 X

42 ÷ 6 = 7 ✓

ក) 15 ÷ 5 = 3 □ ខ) 54 ÷ 9 = 6 □

គ) 16 ÷ 8 = 2 □ ឃ) 48 ÷ 6 = 7 □

ង) 35 ÷ 5 = 6 □ ច) 63 ÷ 7 = 9 □

ឆ) 26 ÷ 4 = 7 □ ជ) 81 ÷ 9 = 8 □

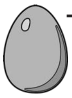
ឈ) 18 ÷ 9 = 2 □ ញ) 28 ÷ 4 = 6 □

ដ) 27 ÷ 3 = 7 □ ឋ) 56 ÷ 8 = 7 □

ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានសំណល់

គួរចងចាំ

ពូឈានលក់ពងមាន់ 54គ្រាប់ឱ្យទៅភ្ញៀវ 3នាក់ស្មើៗគ្នា។
តើភ្ញៀវម្នាក់ៗទិញបានពងមាន់ប៉ុន្មានគ្រាប់?



54 | 3

ជំហានទី១៖
ចែកខ្ទង់ដប់។ 5 ÷ 3 = 1 សរសេរ
លេខ 1 នៅខាងផលចែក។

54 | 3
   | 1

ជំហានទី២៖
យក 1 x 3។ 1 បីដង 3 សរសេរ
លេខ 3 នៅក្រោមលេខ 5 រួចដាក់
សញ្ញាដក និងធ្វើប្រមាណវិធីដក។
5 ដក 3 នៅសល់ 2។ សរសេរលេខ 2។

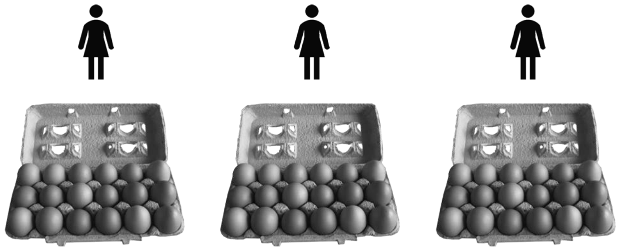
54 | 3
-3 | 1
2

ជំហានទី៣៖
ទម្លាក់ខ្ទង់រាយចុះ យើងបាន 24។
24 ចែកឱ្យ 3 បាន 8។
សរសេរលេខ 8។

54 | 3
-3 | 18
24

ជំហានទី៤៖
យក 8 x 3។ 8 បីដង 24 សរសេរ
លេខ 24 រួចដាក់សញ្ញាដក។
24 ដក 24 នៅសល់ 0។
សរសេរលេខ 0។
ដូចនេះ 54 ÷ 3 = 18 ។

54 | 3
-3 | 18
24
-24
0



ភ្ញៀវម្នាក់ៗទិញបានពងមាន់ចំនួន 18គ្រាប់។

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

ក) 68 | 2

ខ) 42 | 3

គ) 72 | 6

ឃ) 91 | 7

ង) 75 | 5

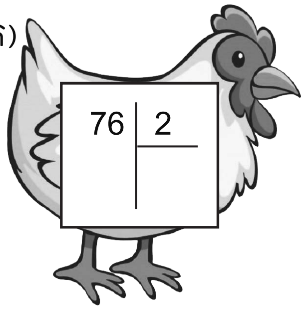
ច) 52 | 4

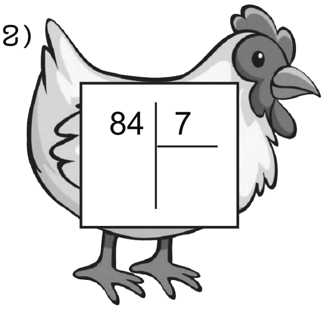
ឆ) 96 | 8

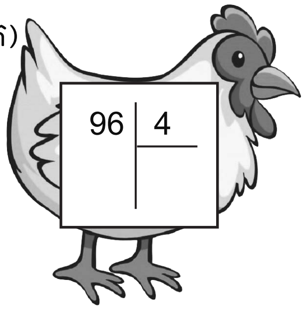
ជ) 74 | 2

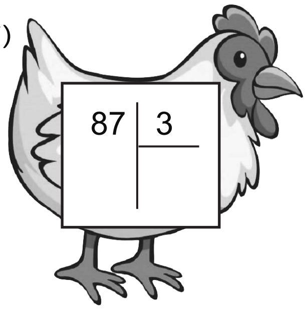
ហ្វឹកហាត់ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានសំណល់

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

ក) 

ខ) 

គ) 

ឃ) 

2. ចូរបំពេញផលចែកក្នុងប្រអប់ដោយធ្វើមុធាគណនា

ក) 63 ÷ 9 = ☐ ខ) 42 ÷ 7 = ☐ គ) 48 ÷ 6 = ☐ ឃ) 80 ÷ 8 = ☐ ង) 28 ÷ 7 = ☐

---

3. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកឈ្នះ** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

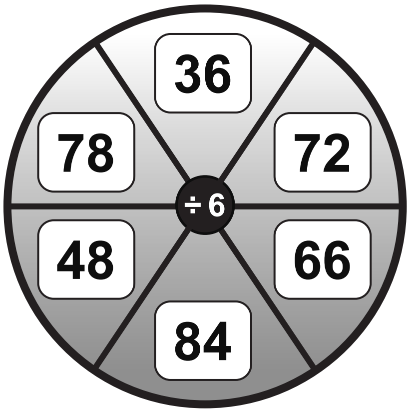
របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសណាមួយដែលខ្លួនពេញចិត្ត។

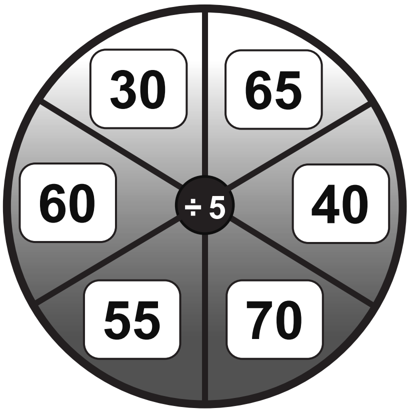
២) ធ្វើប្រមាណវិធីចែកនៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៣) អ្នកដែលមានផលចែកធំជាងគេ ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

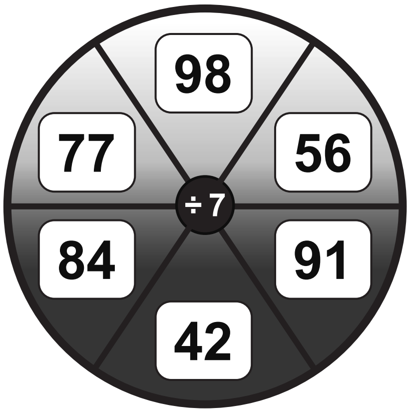
៤) ប្ដូរថាសបង្វិលគ្នារហូតដល់មានអ្នកដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



÷ 6

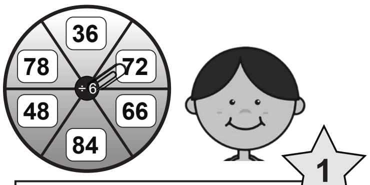


÷ 5



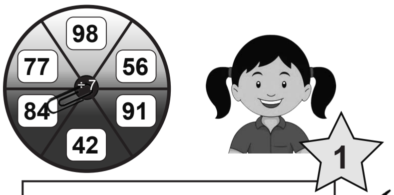
÷ 7

ឧទាហរណ៍



72	72 ÷ 6 = 12	✓

55	55 ÷ 5 = 11	✓

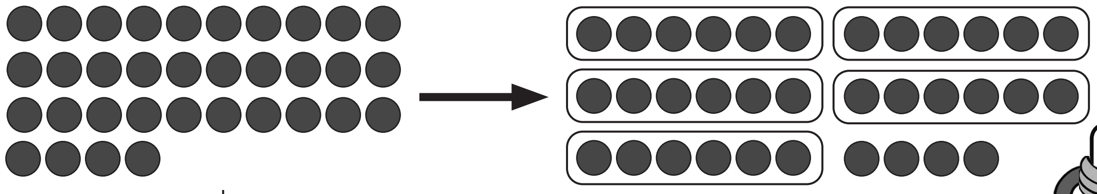


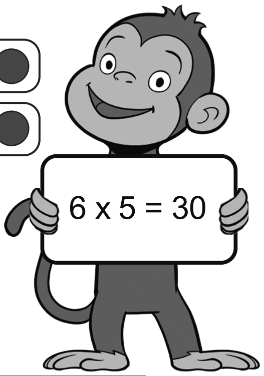
84	84 ÷ 7 = 12	✓

ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានសំណល់

គួរចងចាំ

មីងជានីចែកឃ្លី 34គ្រាប់ឱ្យទៅកុមារ 5នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើកុមារម្នាក់ៗទទួលបានឃ្លីចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់ ? តើឃ្លីនៅសល់ប៉ុន្មានគ្រាប់ ?






```
  34 | 5
- 30 | 6
   4 |
```

34 ÷ 5 = 6 សំណល់ 4

ដូចនេះកុមារម្នាក់ៗទទួលបានឃ្លីចំនួន 6គ្រាប់ ហើយឃ្លីនៅសល់មានចំនួន 4គ្រាប់។

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

ឧទាហរណ៍

```
38 | 7
```

```
  38 | 7
- 35 | 5  សំណល់ 3
   3 |
```

38 ÷ 7 = 5 សំណល់ 3

38 ÷ 7
តើ 38 មាន 7 ប៉ុន្មានដង? មាន 5ដង។
5 x 7 = 35។ 38 - 35 = 3។
សរសេរលេខ 3

ក) 34 | 6

ខ) 89 | 9

គ) 28 | 5

ឃ) 27 | 7

ង) 33 | 8

ច) 17 | 4

ឆ) 42 | 8

ជ) 23 | 6

ឈ) 31 | 9

ញ) 44 | 5

2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

១) ធីតាមានផ្កាចំនួន 26ទង។ នាងរៀបដាក់ក្នុងមួយថូ 6ទងស្មើៗគ្នា។

ក) តើធីតារៀបផ្កាបានចំនួនប៉ុន្មានថូ ?

ខ) តើផ្កានៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានទង ?

២) ពូសំមានត្រីចំនួន 34គីឡូក្រាម។ គាត់ចែកឱ្យមិត្តភក្តិរបស់គាត់ម្នាក់ៗ 5គីឡូក្រាម។

ក) តើពូសំចែកត្រីឱ្យមិត្តភក្តិបានប៉ុន្មាននាក់ ?

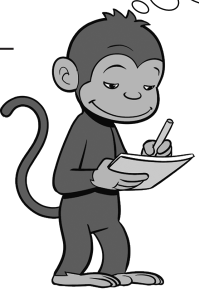
ខ) តើត្រីនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម ?

ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានសំណល់ (ត)

គួរចងចាំ

ពូសិដ្ឋមានស្វាយចំនួន 82ផ្លែ។ គាត់រៀបដាក់ក្នុងមួយថង់ 6ផ្លែស្មើៗគ្នា។ តើគាត់ត្រូវការថង់ចំនួនប៉ុន្មាន? តើស្វាយនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានផ្លែ?

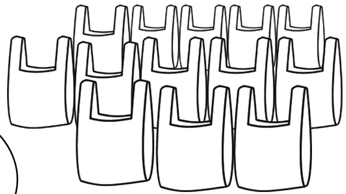
```
 82 | 6
- 6 |----
 -- | 13
 22
-18
 --
  4
```



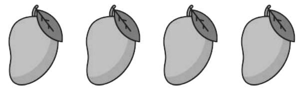
82 ÷ 6

តើ 8 ចែក 6 បានប៉ុន្មានដង? បានម្ដង។ សរសេរលេខ 1។ 1 ប្រាំមួយដង 6។ 8 ដក 6 នៅសល់ 2 សរសេរលេខ 2។ 2 ទម្លាក់ចុះ យើងបាន 22។ តើ 22 ចែក 6 បានប៉ុន្មានដង? បាន 3ដង។ 3 ប្រាំមួយដង 18។ 22 ដក 18 នៅសល់ 4 សរសេរលេខ 4។

82 ÷ 6 = 13 សំណល់ 4



ពូសិដ្ឋត្រូវការថង់ចំនួន 13។



ស្វាយនៅសល់ 4ផ្លែ។

1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

ក) 89 | 3   ខ) 93 | 2   គ) 83 | 5   ឃ) 80 | 3   ង) 73 | 4

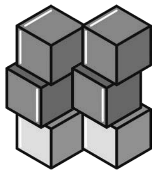
ច) 89 | 5   ឆ) 94 | 6   ជ) 75 | 2   ឈ) 98 | 4   ញ) 42 | 8

2. ចូរបំពេញផលចែកក្នុងប្រអប់ដោយធ្វើមុជាគណនា

ក) 56 ÷ 6 = ☐   ខ) 70 ÷ 8 = ☐   គ) 55 ÷ 7 = ☐   ឃ) 65 ÷ 9 = ☐   ង) 23 ÷ 8 = ☐

---

3. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម



១) សារិនមានឥដ្ឋ 87ដុំ។ គាត់រៀបដាក់ក្នុងមួយក្រុម 6ដុំស្មើៗគ្នា។

ក) តើសារិនរៀបឥដ្ឋបានប៉ុន្មានក្រុម?   ខ) តើឥដ្ឋនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានដុំ?

២) ធីតាមាននំផ្អែមចំនួន 77បន្ទះ។ នាងរៀបដាក់ក្នុងមួយចាន 4បន្ទះស្មើៗគ្នា។

ក) តើធីតារៀបនំបានប៉ុន្មានចាន?   ខ) តើនំនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានបន្ទះ?

ហ្វឹកហាត់ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 2ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានសំណល់

1. **ល្បែងស្វែងរកសំណល់** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួនឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) ម្នាក់ៗជ្រើសរើស**តំណាំងចែក** និងសរសេរដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន (រើសដូចគ្នាក៏បាន)។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងគូសសញ្ញា ÷ រួចសរសេរចំនួននោះជាតួចែក។

៣) ធ្វើប្រមាណវិធីចែកដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

៤) អ្នកដែលមាន**សំណល់**ធំជាងគេទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៥) បន្តជ្រើសរើសតំណាំងចែកផ្សេងទៀត និងលេងរហូតដល់មានអ្នកដែលទទួលបាន 3ពិន្ទុ មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

តំណាំងចែក

65

79

83

88

72

ឧទាហរណ៍

65 ÷ 3 = 21
សំណល់ **2**

88 ÷ 5 = 17
សំណល់ **3**
1

88 ÷ 3 = 29
សំណល់ **1**

79 ÷ 1 = 79
គ្មានសំណល់

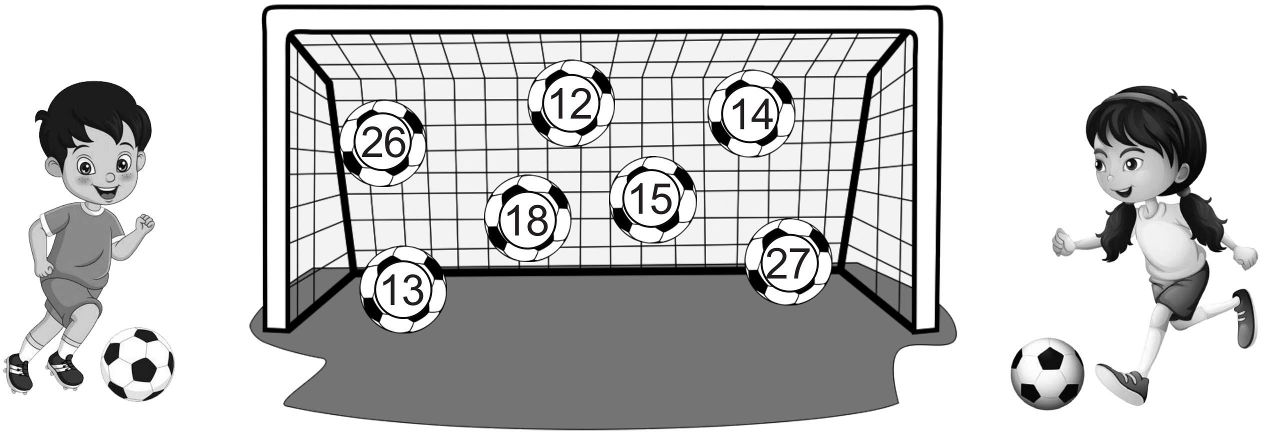
2. **ល្បែងស្វែងរកអ្នកទាត់បាល់បញ្ចូលទី** (លេងជាដៃគូ)

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាជ្រើសរើសល្បះលេខនៅខាងក្រោម និងគណនារកផលចែក។

២) ផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែកទៅនឹងចំនួននៅលើបាល់។ បើដូចគ្នា ឆូតបាល់នោះបញ្ជាក់ថាអ្នកបានទាត់ចូលទី 1គ្រាប់។

៣) អ្នកដែលឆូតបានច្រើនជាងគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។



94 ÷ 6 =   57 ÷ 4 =   52 ÷ 2 =   76 ÷ 3 =

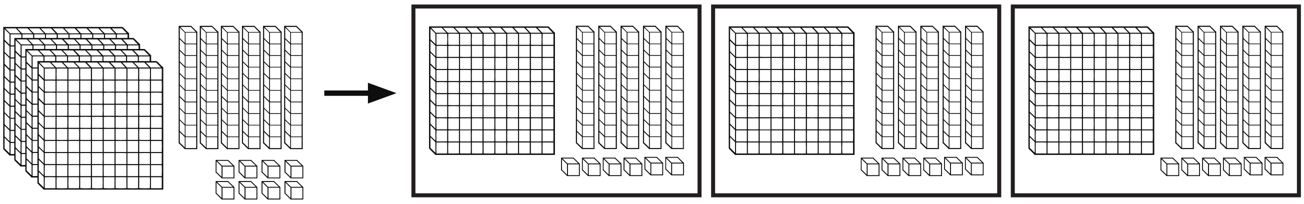
60 ÷ 5 =   56 ÷ 3 =   91 ÷ 7 =   89 ÷ 6 =   66 ÷ 4 =   72 ÷ 4 =

56 ÷ 4 =   76 ÷ 7 =   90 ÷ 6 =   94 ÷ 4 =   81 ÷ 3 =

ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានសំណល់

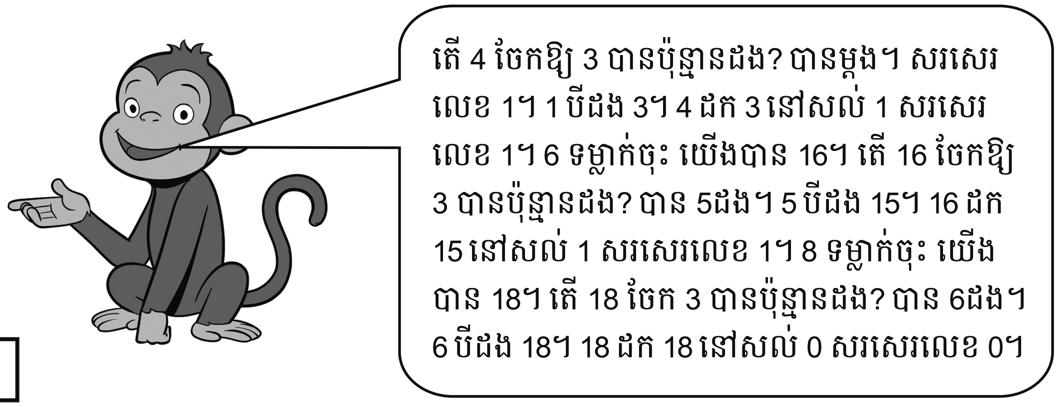
គួរចងចាំ

អ្នកលក់មានទឹកសុទ្ធ 468ធុង។ គាត់រៀបដាក់ចូលក្នុងរថយន្តចំនួន 3គ្រឿងស្មើៗគ្នា។ តើរថយន្តនីមួយៗដឹកទឹកសុទ្ធចំនួនប៉ុន្មានធុង ?



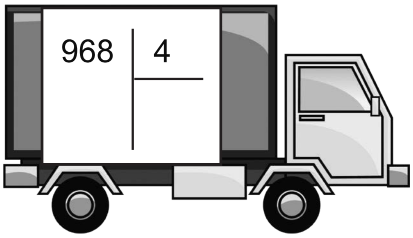
```
 468 | 3
- 3  |156
  16
- 15
  18
- 18
   0
```

468 ÷ 3 = 156

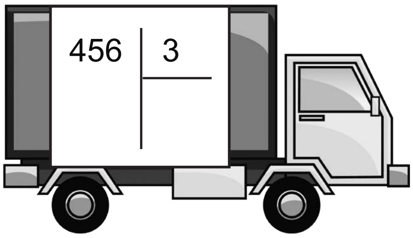


1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

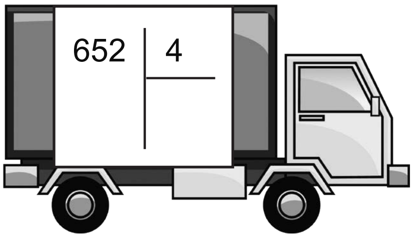
ក) 738 | 3

ខ) 
968 | 4

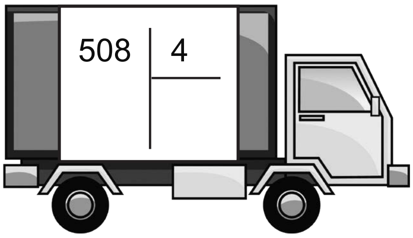
គ) 876 | 6

ឃ) 
456 | 3

ង) 835 | 5

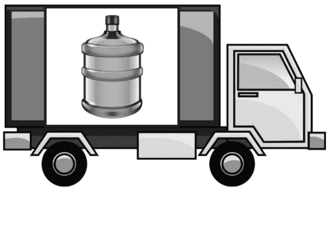
ច) 
652 | 4

ឆ) 684 | 6

ជ) 
508 | 4

ឈ) 927 | 9

2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម



អ្នកលក់មានទឹកសុទ្ធ 468ធុង។ គាត់រៀបដាក់ក្នុងរថយន្តចំនួន 4គ្រឿងស្មើៗគ្នា។ តើរថយន្តនីមួយៗដឹកទឹកសុទ្ធចំនួនប៉ុន្មានធុង ?

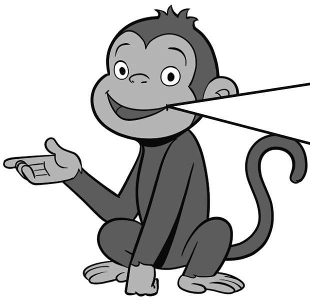
ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានសំណល់ (ត)

គួរចងចាំ

ពូរ៉េតបេះផ្លែល្ពៅ 4ថ្ងៃបាន 432ផ្លែ។ នៅថ្ងៃនីមួយៗគាត់បេះផ្លែល្ពៅបានក្នុងចំនួនស្មើៗគ្នា។ តើក្នុងមួយថ្ងៃគាត់បេះផ្លែល្ពៅបានចំនួនប៉ុន្មានផ្លែ?

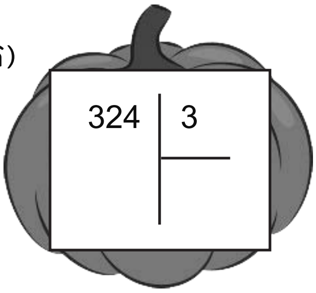
```
 432 | 4
- 4  |108
  03 |
 - 0
  32
- 32
   0
```

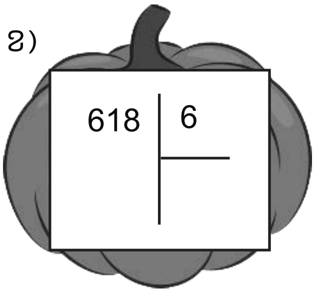
432 ÷ 4 = 108

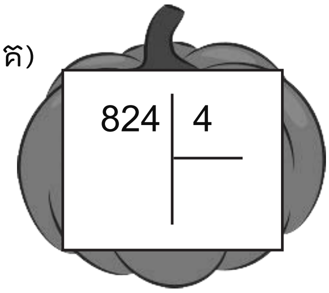


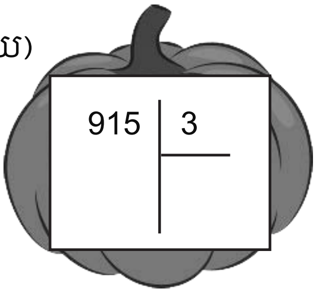
តើ 4 ចែកឱ្យ 4 បានប៉ុន្មានដង? បានម្តង។ សរសេរលេខ 1។ 1 បួនដង 4។ 4 ដក 4 នៅសល់ 0 សរសេរលេខ 0។ 3 ទម្លាក់ចុះ យើងបាន 03។ តើ 3 ចែកឱ្យ 4 បានប៉ុន្មានដង? ចែកមិនបានទេ សរសេរលេខសូន្យ។ 0 បួនដង 0។ 3 ដក 0 នៅសល់ 3 សរសេរលេខ 3។ 2 ទម្លាក់ចុះ យើងបាន 32។ តើ 32 ចែកឱ្យ 4 បានប៉ុន្មានដង? បាន 8ដង។ 8 បួនដង 32។ 32 ដក 32 នៅសល់ 0 សរសេរលេខ 0។

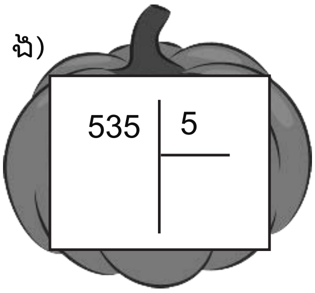
1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

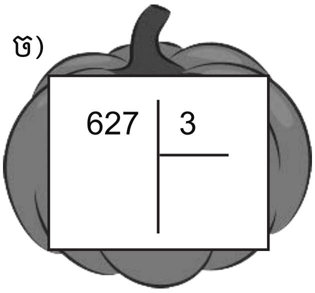
ក) 

ខ) 

គ) 

ឃ) 

ង) 

ច) 

2. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

ក) 497 | 7 ខ) 636 | 6 គ) 440 | 8 ឃ) 801 | 9 ង) 756 | 7

3. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម

ក) រថយន្តមួយគ្រឿងធ្វើដំណើរ 6ថ្ងៃបានចម្ងាយ 432គម។ គេដឹងថាក្នុងថ្ងៃនីមួយៗរថយន្តនោះធ្វើដំណើរបានចម្ងាយស្មើៗគ្នា។ តើក្នុងមួយថ្ងៃរថយន្តនោះធ្វើដំណើរបានប៉ុន្មានគីឡូម៉ែត្រ?

ខ) កសិករម្នាក់ដាំកូនឈើបាន 976ដើមស្មើៗគ្នាក្នុងចម្ការចំនួន 8កន្លែង។ តើក្នុងចម្ការមួយគាត់ដាំកូនឈើបានប៉ុន្មានដើម?

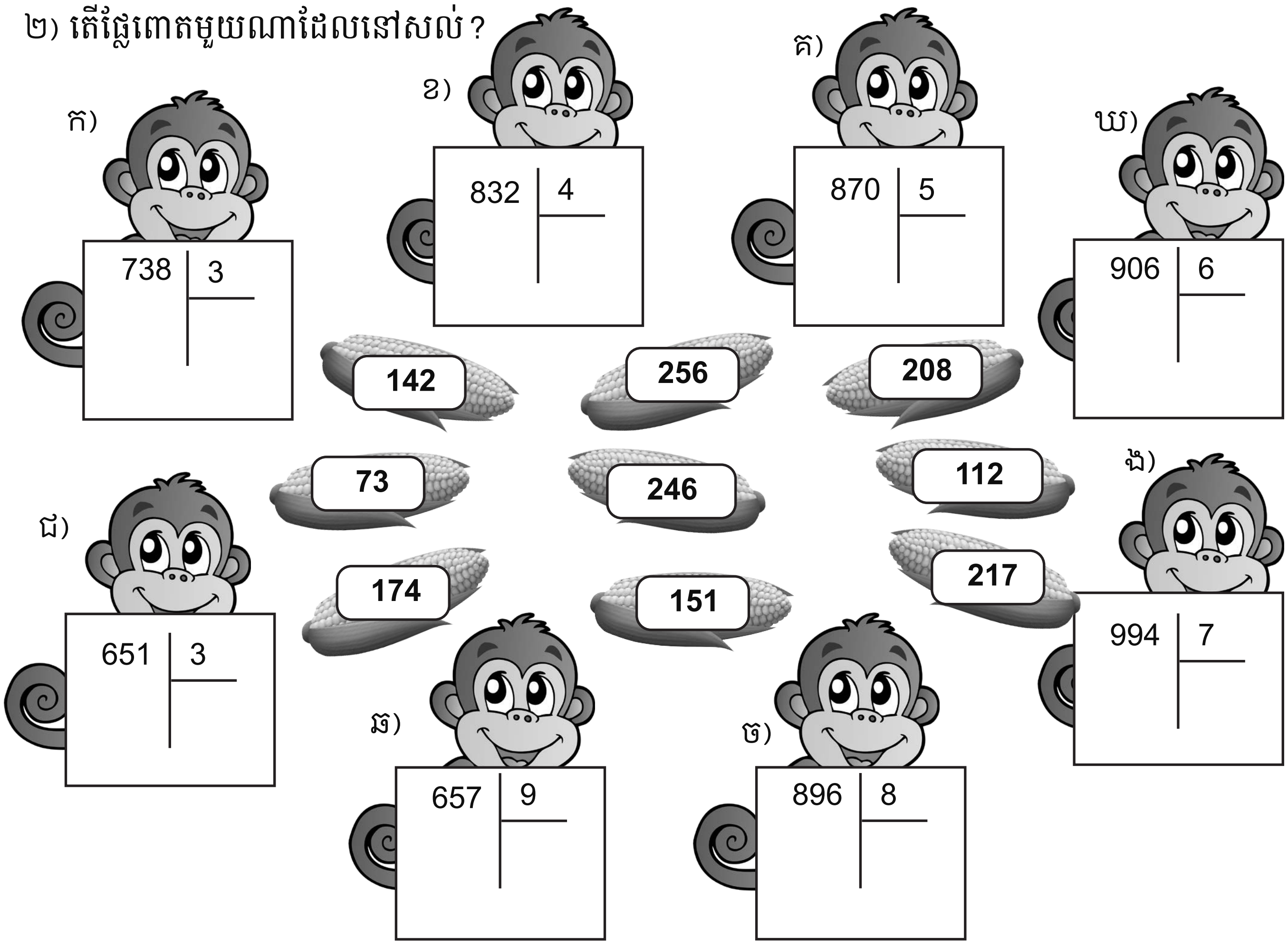
ហ្វឹកហាត់ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់គ្មានសំណល់

1. **ល្បែងស្វែងរកផ្លែពោតនៅសល់** (លេងម្នាក់ឯង ឬជាដៃគូ)

របៀបលេង៖

១) ប្តូរវេនគ្នាធ្វើប្រមាណវិធីចែកនៅលើសត្វស្វានីមួយៗ និងផ្គូផ្គងផលចែកជាមួយចំនួននៅលើផ្លែពោត។

២) តើផ្លែពោតមួយណាដែលនៅសល់?



---

2. **ល្បែងផ្គូផ្គងផលចែក** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសចំនួនមួយដូចគ្នាចេញពីក្នុងប្រអប់**ផលចែក** និងសរសេរដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។ (ឧទាហរណ៍៖ 123)

២) **សិស្ស ក** ប៉ាន់ស្មាននិងជ្រើសរើសល្បះលេខចេញពី**តារាង ក**ដែលអាចមានផលចែកត្រូវគ្នាជាមួយចំនួនដែលបានជ្រើស។ (ឧ. 375 ÷ 3)

៣) **សិស្ស ខ** ជ្រើសរើសល្បះលេខចេញពី**តារាង ខ**។ (ឧ. 861 ÷ 7)

៤) ធ្វើប្រមាណវិធីចែករៀងៗខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៥) អ្នកដែលមានផលចែកត្រូវនឹងចំនួនបានជ្រើស ទទួលបាន 1ពិន្ទុ។

៦) បន្តលេងរហូតបានជ្រើសគ្រប់ចំនួននៅក្នុងប្រអប់**ផលចែក**។ អ្នកដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេគឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

ផលចែក

123	209	125	148	108

តារាង ក	**តារាង ខ**
836 ÷ 4	888 ÷ 6
375 ÷ 3	627 ÷ 3
369 ÷ 3	861 ÷ 7
864 ÷ 8	592 ÷ 4
750 ÷ 6	216 ÷ 2

ឧទាហរណ៍

បានជ្រើស

123

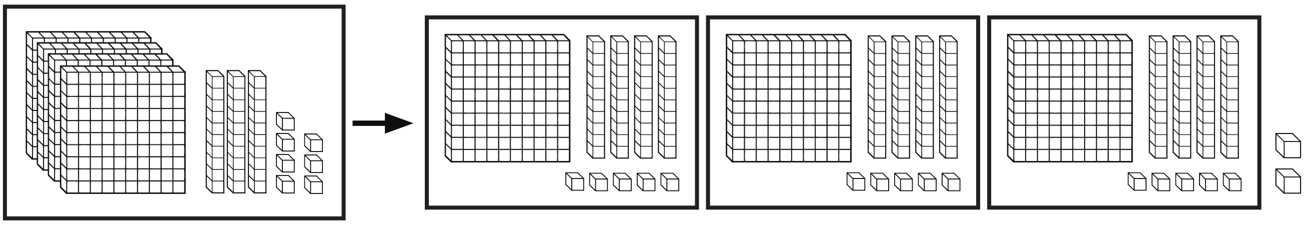
375 ÷ 3 = 125 X

861 ÷ 7 = 123 ✓ 1

ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានសំណល់

គួរចងចាំ

សិប្បកម្មផលិតនំមួយយកន្លែងលក់នំ 437 ឱ្យទៅហាងចំនួន 3 ស្មើៗគ្នា។ តើហាងនីមួយៗទទួលបាននំចំនួនប៉ុន្មាន ? តើនំនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មាន ?



```
 437 | 3
- 3  |----
 ---   145
  13
- 12
 ---
  17
- 15
 ---
   2
```

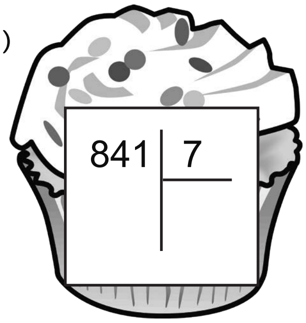
តើ 4 ចែកឱ្យ 3 បានប៉ុន្មានដង? បានម្ដង។ សរសេរលេខ 1។ 1 បីដង 3។ 4 ដក 3 នៅសល់ 1 សរសេរលេខ 1។ 3 ទម្លាក់ចុះ យើងបាន 13។ តើ 13 ចែកឱ្យ 3 បានប៉ុន្មានដង? បាន 4ដង។ 4 បីដង 12។ 13 ដក 12 នៅសល់ 1 សរសេរលេខ 1។ 7 ទម្លាក់ចុះ យើងបាន 17។ តើ 17 ចែកឱ្យ 3 បានប៉ុន្មានដង? បាន 5ដង។ 5 បីដង 15។ 17 ដក 15 នៅសល់ 2 សរសេរលេខ 2។

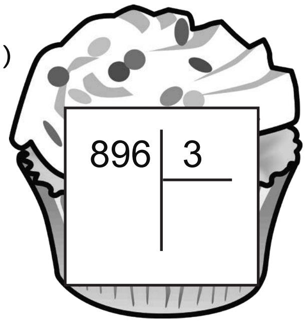
ដូចនេះ

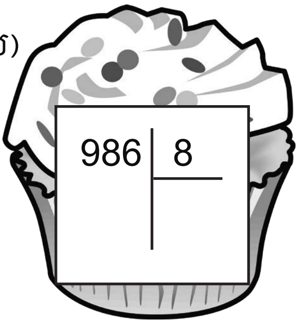
437 ÷ 3 = 145 សំណល់ 2

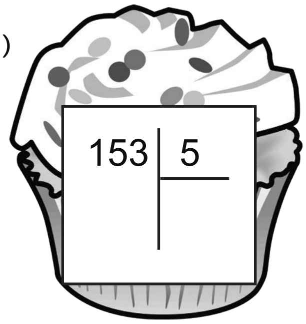
1. ចូរធ្វើប្រមាណវិធីចែក

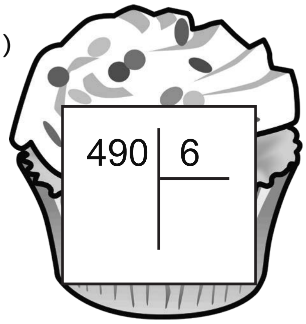
ក)

ខ)


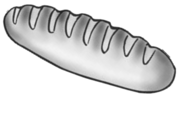
គ)


ឃ)


ង)


ច)


2. ចូរដោះស្រាយចំណោទខាងក្រោម



ក) ហាងនំប៉័ងមួយកន្លែងលក់នំប៉័ង 464ដើមឱ្យទៅភ្ញៀវចំនួន 3នាក់ស្មើៗគ្នា។ តើភ្ញៀវម្នាក់ៗទទួលបាននំប៉័ងចំនួនប៉ុន្មានដើម ? តើនៅសល់នំប៉័ងប៉ុន្មានដើម ?

ខ) អ្នកលក់ម្នាក់ចង់រៀបនំគម 383នំដាក់ក្នុងថង់ចំនួន 6 ស្មើៗគ្នា។ តើគាត់ត្រូវការថង់ចំនួនប៉ុន្មាន ? តើនំគមនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មាន ?

ហ្វឹកហាត់ការចែកចំនួនគត់មានលេខ 3ខ្ទង់នឹង 1ខ្ទង់មានសំណល់

ល្បែងដោះស្រាយចំណោទដោយបង្វិលថាស (លេងជាដៃគូ)

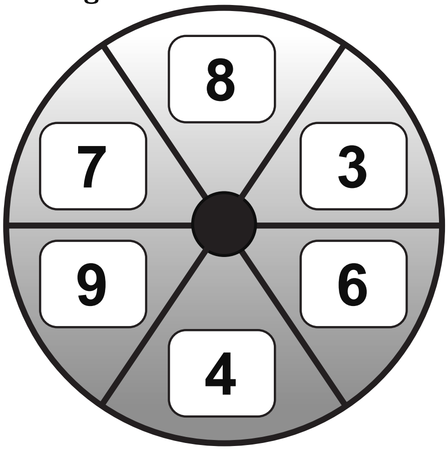
សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) ទាំងពីរនាក់អានប្រធានចំណោទជាមួយគ្នា។

២) ប្ដូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដើម្បីបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

៣) ធ្វើប្រមាណវិធីដាក់លើក្ដារឆ្នួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។



ចំណោទ៖

១) ហាងនំប៉័ងមួយកន្លែងផលិតនំប៉័ងបានចំនួន 671ដើម។ ម្ចាស់ហាងបានចែកចាយនំប៉័ងទៅឱ្យអ្នកលក់បន្តចំនួន ☐ នាក់ក្នុងចំណែកស្មើៗគ្នា។

ក) តើអ្នកលក់បន្តម្នាក់ៗទទួលបាននំប៉័ងចំនួនប៉ុន្មានដើម? ខ) តើនំប៉័ងនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មាន?

២) អ្នកលក់ម្នាក់មាននំគម 437។ គាត់ដាក់នំគមចំនួន ☐ ចូលក្នុងថង់ស្មើៗគ្នា។

ក) តើអ្នកលក់ត្រូវការថង់ចំនួនប៉ុន្មាន? ខ) តើនំគមនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មាន?

៣) រោងចក្រផលិតស្បែកជើងមួយកន្លែងចង់ផលិតស្បែកជើងឱ្យបាន 934 គូក្នុងរយៈពេល ☐ ថ្ងៃ។

ក) តើក្នុងមួយថ្ងៃៗរោងចក្រនោះត្រូវផលិតស្បែងជើងចំនួនប៉ុន្មានគូ?

ខ) តើរោងចក្រនោះត្រូវផលិតស្បែកជើងបន្ថែមចំនួនប៉ុន្មានគូទៀតដើម្បីឱ្យគ្រប់ចំនួន?

៤) ទូកនេសាទមួយនេសាទត្រីបាន 529គីឡូក្រាម។ គេលក់ត្រីនោះទៅផ្សារចំនួន ☐ ក្នុងចំណែកស្មើៗគ្នា។

ក) តើទីផ្សារនីមួយៗទទួលបានត្រីចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម? ខ) តើត្រីនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានគីឡូក្រាម?

៥) ស្ថានីយរថយន្តក្រុងមួយកន្លែងលក់សំបុត្ររយៈពេល ☐ ថ្ងៃបានចំនួន 365សំបុត្រ។ គេដឹងថាស្ថានីយនោះលក់សំបុត្រក្នុងមួយថ្ងៃៗបានចំនួនស្មើៗគ្នា។

ក) តើក្នុងមួយថ្ងៃស្ថានីយនោះលក់សំបុត្របានចំនួនប៉ុន្មាន? ខ) តើសំបុត្រនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មាន?

៦) សិប្បកម្មផលិតនំស្រួយមួយកន្លែងផលិតនំបាន 754កញ្ចប់ក្នុងមួយថ្ងៃ។ គេច្រកដាក់ ☐ ថង់ធំស្មើៗគ្នា។

ក) តើសិប្បកម្មនោះត្រូវការថង់ធំចំនួនប៉ុន្មាន? ខ) តើនំនៅសល់មានចំនួនប៉ុន្មានកញ្ចប់?

៧) កសិករម្នាក់ដាំដើមកូនឈើបាន 506ដើម។ គាត់ដាំក្នុងចម្ការចំនួន ☐ ស្មើៗគ្នា។

ក) តើក្នុងមួយចម្ការមានកូនឈើប៉ុន្មានដើម? ខ) តើកូនឈើដែលលើសមានចំនួនប៉ុន្មានដើម?

ការផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែកដោយប្រើវិធីគុណ

គួរចងចាំ

ប្រមាណវិធី

```
 234 | 5
- 20 |----
 ----| 46
  34 |
- 30
 ----
   4
```

234 ÷ 5 = **46** សំណល់ **4**

→

ផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែក

ជំហានទី១៖
យកផលចែក គុណនឹងតួចែក។

```
   3
  46
x  5
----
 230
```

ជំហានទី២៖
បូកផលគុណជាមួយសំណល់។

230 + 4 = **234**

1. ចូរផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែក

827 ÷ 2 = 413 សំណល់ 1	722 ÷ 3 = 240 សំណល់ 2	355 ÷ 4 = 88 សំណល់ 3
107 ÷ 5 = 21 សំណល់ 2	934 ÷ 6 = 155 សំណល់ 4	184 ÷ 7 = 26 សំណល់ 2
813 ÷ 8 = 101 សំណល់ 5	602 ÷ 9 = 66 សំណល់ 8	259 ÷ 2 = 129 សំណល់ 1

2. ចូរផ្គូផ្គងល្បះលេខគុណនឹងល្បះលេខចែក

ក)	797 ÷ 3 = 265 សំណល់ 2	ឃ)	248 x 4 = 992 　 992 + 3 = 995
ខ)	995 ÷ 4 = 248 សំណល់ 3	ង)	130 x 5 = 650 　 650 + 2 = 652
គ)	652 ÷ 5 = 130 សំណល់ 2	ច)	265 x 3 = 795 　 795 + 2 = 797

3. **ផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែក** (លេងជាដៃគូ)

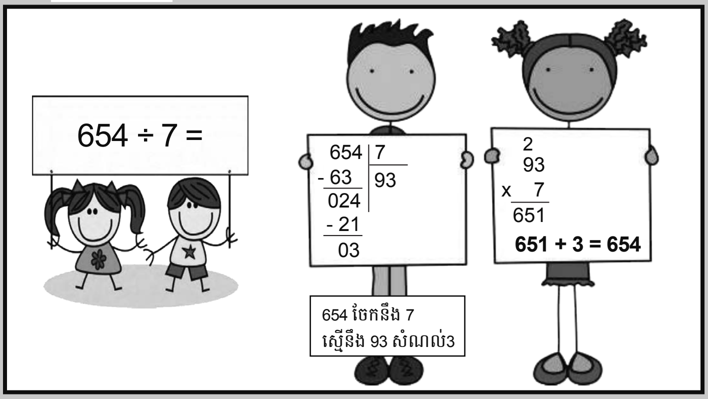
របៀបលេង៖ ប្ដូរវេនគ្នាធ្វើជា**អ្នកចាប់ផ្ដើម** ម្ដងម្នាក់

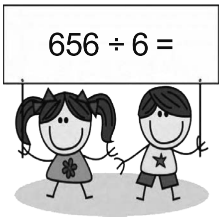
១) **សិស្ស ក** ជ្រើសរើសល្បះលេខមួយ និងធ្វើប្រមាណវិធី។

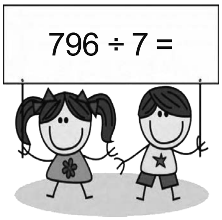
២) **សិស្ស ខ** ផ្ទៀងផ្ទាត់ដោយប្រើវិធីគុណ។

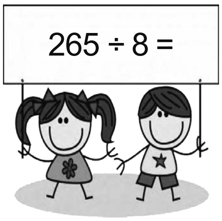
៣) **ទាំងពីរនាក់** ពិភាក្សាគ្នាទៅលើលទ្ធផល។

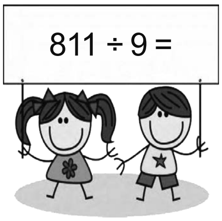
ឧទាហរណ៍

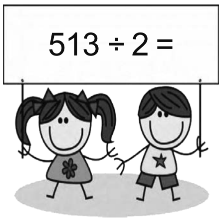


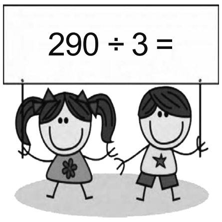








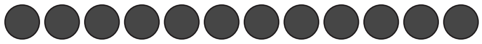




មួយចំនួនចែកដាច់នឹងមួយចំនួនទៀត

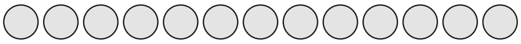
គួរចងចាំ

12 ÷ 2 = 6 សំណល់ 0

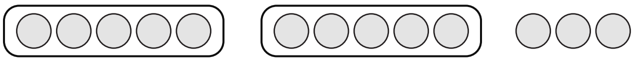


យើងថា 12 ចែកដាច់នឹង 2 ។

13 ÷ 5 = 2 សំណល់ 3



យើងថា 13 ចែកមិនដាច់នឹង 5 ។



មួយចំនួនចែកដាច់នឹងមួយចំនួនទៀតកាលណាផលចែកមានសំណល់ 0 ។

1. ចូរគូស ✓ ក្នុង ☐ បើអំណះអំណាងនោះត្រឹមត្រូវ

ក) 16 ចែកដាច់នឹង 3 ☐ ខ) 27 ចែកដាច់នឹង 5 ☐

គ) 28 ចែកដាច់នឹង 9 ☐ ឃ) 36 ចែកដាច់នឹង 4 ☐

ង) 28 ចែកដាច់នឹង 7 ☐ ច) 48 ចែកដាច់នឹង 6 ☐

ឆ) 34 ចែកដាច់នឹង 8 ☐ ជ) 15 ចែកដាច់នឹង 2 ☐

ឈ) 26 ចែកដាច់នឹង 3 ☐ ញ) 40 ចែកដាច់នឹង 5 ☐

---

2. **ល្បែងស្វែងរកចំនួនចែកដាច់** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំម្នាក់ 9គ្រាប់

របៀបលេង៖

១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដើម្បីរកតួចែក។
រកមើលតំណាំងចែកនៅក្នុងប្រអប់របស់ខ្លួនដែលចែកដាច់នឹងតួចែកដែលបង្វិលបាននោះ។
ដាក់វត្ថុចំណាំលើចំនួននោះ។

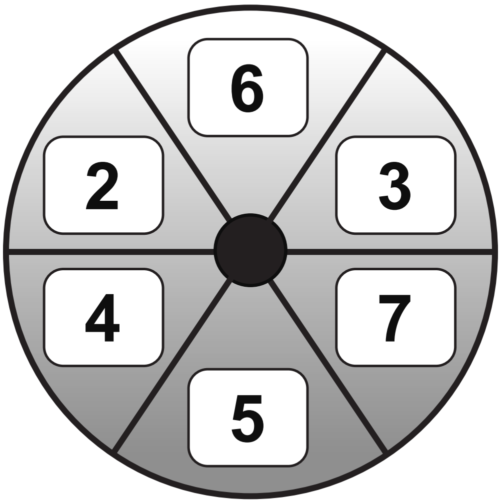
២) អ្នកដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំលើចំនួនទាំងអស់មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

តំណាំងចែកសម្រាប់សិស្ស ក

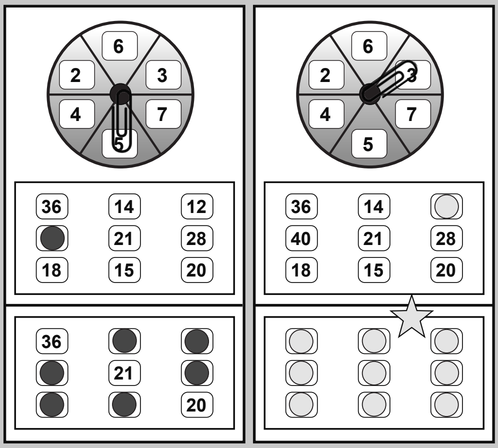
36	14	12
40	21	28
18	15	20

តំណាំងចែកសម្រាប់សិស្ស ខ

36	14	12
40	21	28
18	15	20



ឧទាហរណ៍



ចំនួនចែកដាច់នឹង 2 និងចំនួនចែកដាច់នឹង 5

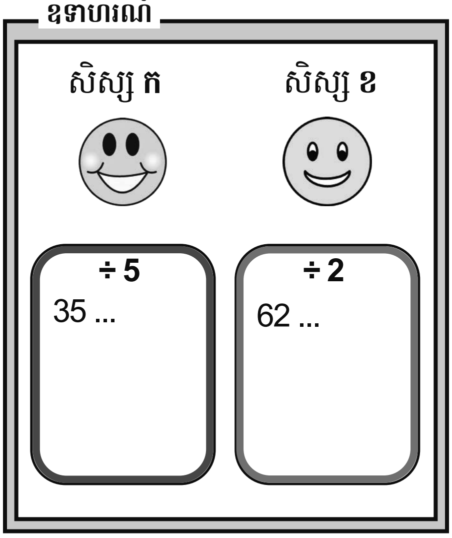
1. **ល្បែងស្វែងរកចំនួនចែកដាច់នឹង 2 ឬនឹង 5** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) សិស្ស **ក** សរសេរ **÷5** និងសិស្ស **ខ** សរសេរ **÷2** ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ធ្វើប្រមាណវិធីនិងផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែកជាមួយគ្នា។ បើវាជាចំនួនចែកដាច់នឹង 5 ឱ្យសិស្ស **ក** សរសេរតំណាំងចែកនោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។ បើវាជាចំនួនចែកដាច់នឹង 2 ឱ្យសិស្ស **ខ** សរសេរតំណាំងចែកនោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។ បើវាជាចំនួនចែកមិនដាច់ទេ មិនចាំបាច់សរសេរឡើយ។



ក) 35 ÷ 5 =	ខ) 83 ÷ 2 =	គ) 27 ÷ 5 =	ឃ) 62 ÷ 2 =	ង) 30 ÷ 5 =
ច) 284 ÷ 2 =	ឆ) 136 ÷ 5 =	ជ) 619 ÷ 2 =	ឈ) 130 ÷ 5 =	ញ) 207 ÷ 2 =
ដ) 308 ÷ 5 =	ឋ) 528 ÷ 2 =	ឌ) 500 ÷ 5 =	ឍ) 215 ÷ 2 =	ណ) 452 ÷ 5 =
ត) 72 ÷ 2 =	ថ) 69 ÷ 5 =	ទ) 81 ÷ 2 =	ធ) 75 ÷ 5 =	ន) 28 ÷ 2 =

៣) ទាំងពីរនាក់ពិភាក្សាគ្នាអំពីតំណាំងចែក៖

- តើគេដឹងថាមួយចំនួនចែកដាច់នឹង 2 បានដោយរបៀបណា? តើគេសម្គាល់ទៅលើអ្វីខ្លះ?
- តើគេដឹងថាមួយចំនួនចែកដាច់នឹង 5 បានដោយរបៀបណា? តើគេសម្គាល់ទៅលើអ្វីខ្លះ?
- តើតំណាំងចែកណាខ្លះដែលអាចចែកដាច់នឹង 2 ផងនិងនឹង 5 ផង? ចូរផ្ដល់ឧទាហរណ៍មួយ។

---

2. ចូរគូស ✓ ក្នុង ☐ បើអំណះអំណាងនោះត្រឹមត្រូវ

ក) 246 ចែកដាច់នឹង 2 ☐ ខ) 321 ចែកដាច់នឹង 2 ☐

គ) 467 ចែកមិនដាច់នឹង 2 ☐ ឃ) 196 ចែកដាច់នឹង 2 ☐

ង) 308 ចែកមិនដាច់នឹង 2 ☐ ច) 863 ចែកមិនដាច់នឹង 2 ☐

---

3. ចូរគូស ✓ ក្នុង ☐ បើអំណះអំណាងនោះត្រឹមត្រូវ

ក) 150 ចែកដាច់នឹង 5 ☐ ខ) 506 ចែកមិនដាច់នឹង 5 ☐

គ) 28 ចែកដាច់នឹង 5 ☐ ឃ) 375 ចែកដាច់នឹង 5 ☐

ចំនួនចែកដាច់នឹង 4 និងចំនួនចែកដាច់នឹង 3

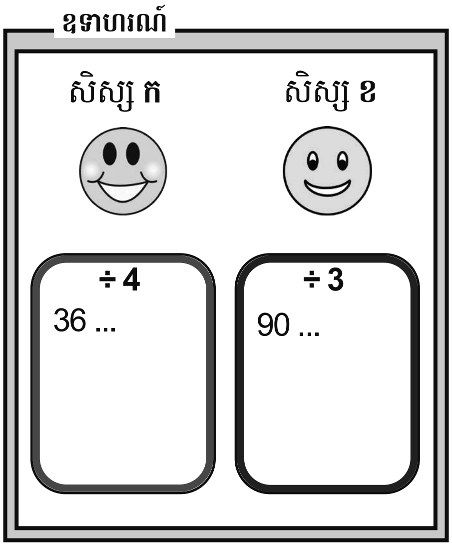
1. **ល្បែងស្វែងរកចំនួនចែកដាច់នឹង 4 ឬនឹង 3** (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

១) សិស្ស **ក** សរសេរ **÷4** និងសិស្ស **ខ** សរសេរ **÷3** ដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

២) ធ្វើប្រមាណវិធីនិងផ្ទៀងផ្ទាត់ផលចែកជាមួយគ្នា។ បើវាជាចំនួនចែកដាច់នឹង 4 ឱ្យសិស្ស **ក** សរសេរតំណាងចែកនោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។ បើវាជាចំនួនចែកដាច់នឹង 3 ឱ្យសិស្ស **ខ** សរសេរតំណាងចែកនោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។ បើវាជាចំនួនចែកមិនដាច់ទេ មិនចាំបាច់សរសេរទ្បើយ។



ក) 36 ÷ 4 =	ខ) 16 ÷ 3 =	គ) 97 ÷ 4 =	ឃ) 90 ÷ 3 =	ង) 28 ÷ 4 =
ច) 952 ÷ 3 =	ឆ) 540 ÷ 4 =	ជ) 864 ÷ 3 =	ឈ) 451 ÷ 4 =	ញ) 509 ÷ 3 =
ដ) 308 ÷ 4 =	ឋ) 726 ÷ 3 =	ឌ) 422 ÷ 4 =	ឍ) 977 ÷ 3 =	ណ) 716 ÷ 4 =
ត) 56 ÷ 3 =	ថ) 82 ÷ 4 =	ទ) 72 ÷ 3 =	ធ) 43 ÷ 4 =	ន) 60 ÷ 3 =

៣) ទាំងពីរនាក់ពិភាក្សាគ្នាអំពីតំណាងចែក៖

- តើគេដឹងថាមួយចំនួនចែកដាច់នឹង 4 បានដោយរបៀបណា? តើគេសម្គាល់ទៅលើអ្វីខ្លះ?
  គន្លឹះ៖ សម្រាប់ចំនួនមានលេខ 3ខ្ទង់ យើងមើលទៅលេខពីរខ្ទង់ចុងក្រោយ (ខ្ទង់ដប់ និងខ្ទង់រាយ)
- តើគេដឹងថាមួយចំនួនចែកដាច់នឹង 2 បានដោយរបៀបណា? តើពួកគេសម្គាល់ទៅលើអ្វីខ្លះ?
  គន្លឹះ៖ មួយចំនួនចែកដាច់នឹង 3 កាលណាផលបូកតួលេខនៃចំនួននោះចែកដាច់នឹង 3។

---

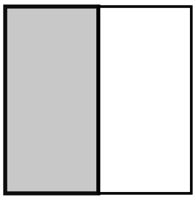
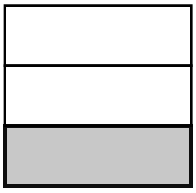
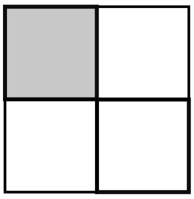
2. ចូរគូស ✓ ក្នុង ☐ បើអំណះអំណាងនោះត្រឹមត្រូវ

ក) 348 ចែកដាច់នឹង 4 ☐	ខ) 234 ចែកមិនដាច់នឹង 3 ☐
គ) 568 ចែកដាច់នឹង 3 ☐	ឃ) 158 ចែកដាច់នឹង 4 ☐
ង) 798 ចែកមិនដាច់នឹង 5 ☐	ច) 436 ចែកដាច់នឹង 2 ☐
ឆ) 834 ចែកដាច់នឹង 3 ☐	ជ) 104 ចែកដាច់នឹង 4 ☐
ឈ) 235 ចែកមិនដាច់នឹង 5 ☐	ញ) 521 ចែកមិនដាច់នឹង 3 ☐

មេរៀនទី 12 ប្រភាគ

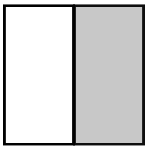
រំឭកអំពីប្រភាគពីដែលបានរៀននៅថ្នាក់ទី ២

គួរចងចាំ

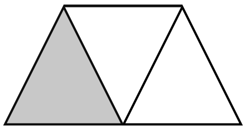
រូបការេខាងក្រោមនេះចែកជា៖	**ពីរ**ចំណែកស្មើគ្នា	**បី**ចំណែកស្មើគ្នា	**បួន**ចំណែកស្មើគ្នា
			
យើងសរសេរប្រភាគតាងផ្នែកផាត់ពណ៌ដោយ៖	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$
យើងអានថា៖	មួយភាគ**ពីរ**	មួយភាគ**បី**	មួយភាគ**បួន**

1. តើផ្នែករូបដែលផាត់ពណ៌ត្រូវ ឬខុស? ចូរគូសសញ្ញា ✓ ឬ **X** នៅក្នុងរង្វង់

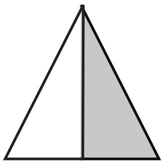
ឧទាហរណ៍



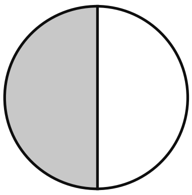
$\frac{1}{3}$ (X)



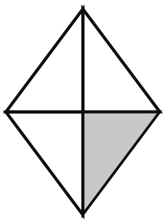
ក) $\frac{1}{4}$ ◯



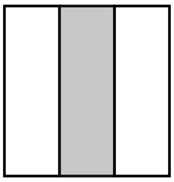
ខ) $\frac{1}{2}$ ◯



គ) $\frac{1}{3}$ ◯



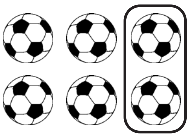
ឃ) $\frac{1}{4}$ ◯



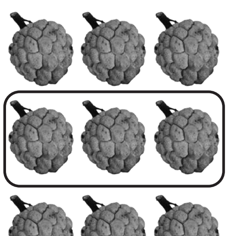
ង) $\frac{1}{3}$ ◯

2. ចូរមើលរូបភាព និងប្រភាគ រួចគូសសញ្ញា ✓ ឬ **X** នៅក្នុងរង្វង់

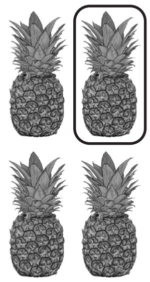
ឧទាហរណ៍



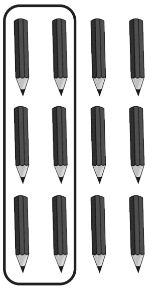
$\frac{1}{3}$ (✓)



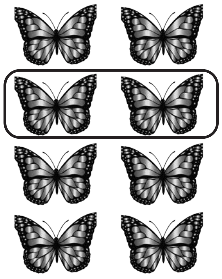
ក) $\frac{1}{3}$ ◯



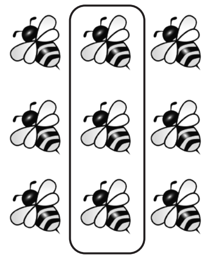
ខ) $\frac{1}{2}$ ◯



គ) $\frac{1}{2}$ ◯



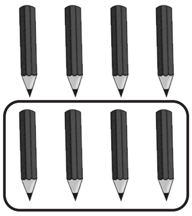
ឃ) $\frac{1}{4}$ ◯



ង) $\frac{1}{2}$ ◯

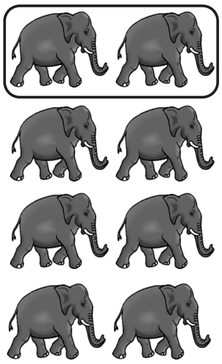
3. ចូរមើលរូបភាព និងសរសេរប្រភាគ $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{3}$ ឬ $\frac{1}{4}$

ឧទាហរណ៍



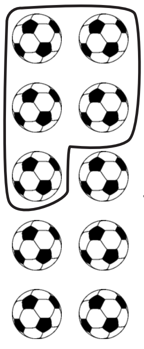
$\frac{1}{2}$

ក)



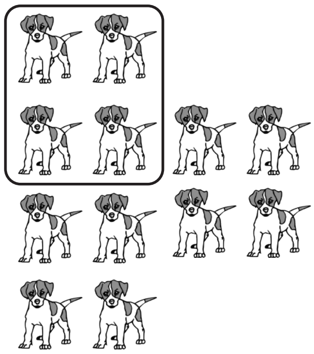
$\frac{\square}{\square}$

ខ)



$\frac{\square}{\square}$

គ)

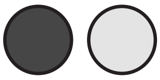


$\frac{\square}{\square}$

ហ្វឹកហាត់ប្រភាគ $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{4}$ និង $\frac{1}{3}$

ល្បែងប្រភាគរីករាយ (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំ



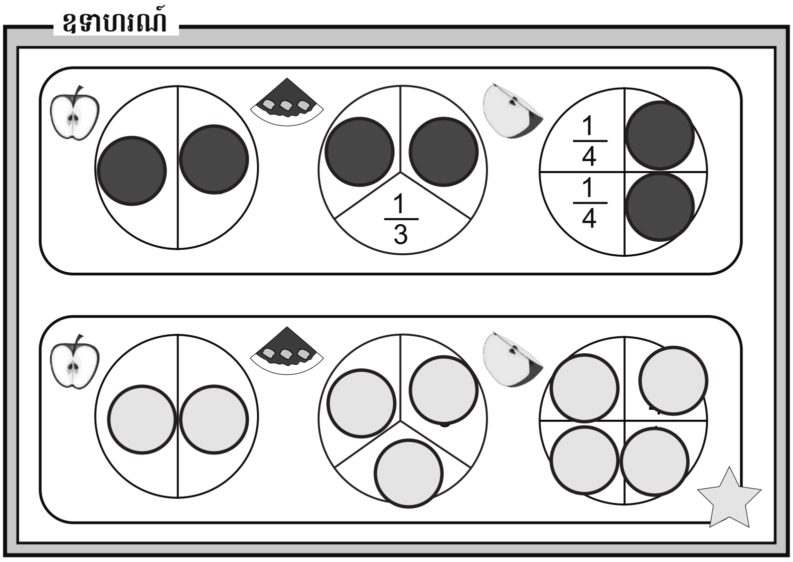
របៀបលេង៖ អ្នកណាដែលញ៉ាំផ្លែប៉ោម និងនំអស់មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!

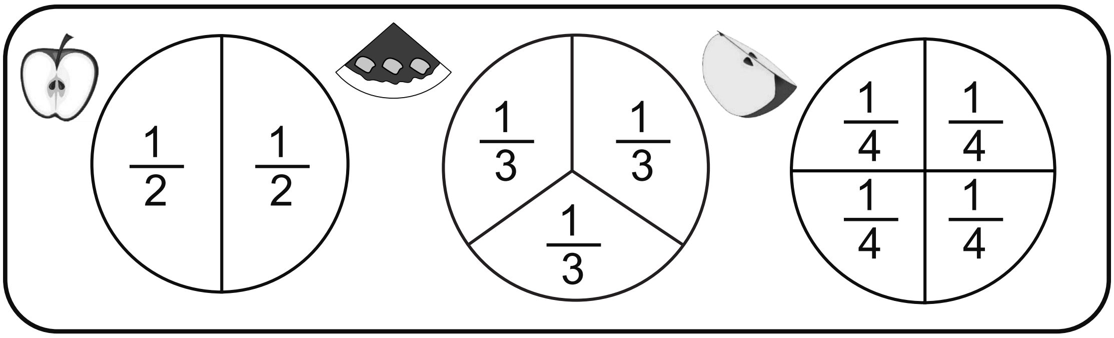
១) ជ្រើសរើសប្រអប់រូបភាពប្រភាគខាងក្រោមម្នាក់មួយ។

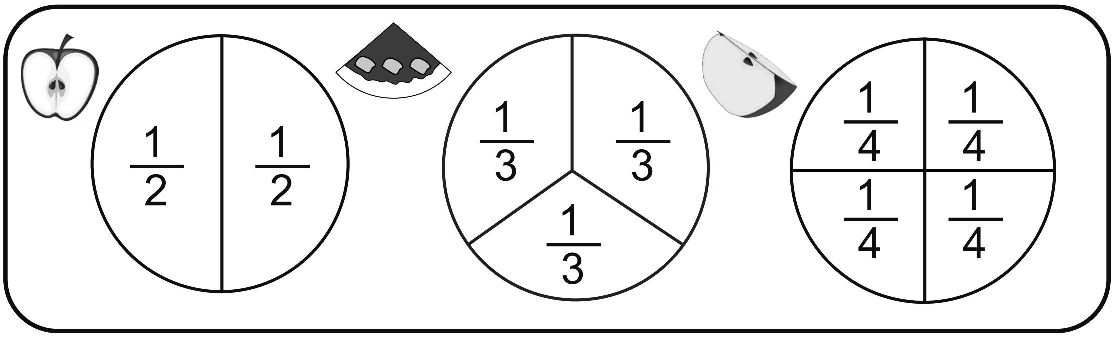
២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។

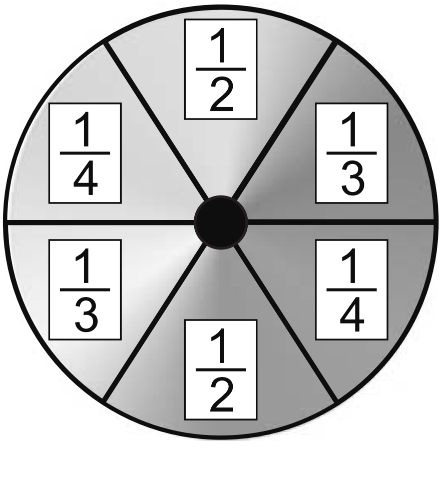
៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើចំណែកត្រូវគ្នាជាមួយប្រភាគដែលបង្វិលបាន។ បើចំណែកនោះបានដាក់វត្ថុចំណាំ រួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យដៃគូវិញ។

៤) បន្តលេងរហូតដល់មានអ្នកដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំគ្រប់ចំណែកមុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!



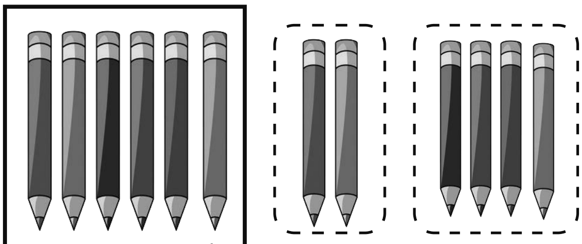






ប្រភាគតូចជាងឯកតា

គួរចងចាំ



ខ្មៅដៃមាន 6 ដើម

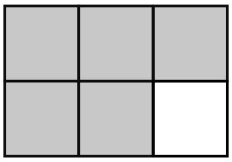
$\frac{2}{6}$ $\frac{4}{6}$

2 ← គឺជា**ភាគយក** (ចំនួនដែលយកចេញ)
6 ← គឺជា**ភាគបែង** (ចំនួនសរុប)

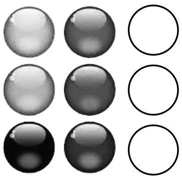
ប្រភាគតូចជាងឯកតា
ជាប្រភាគដែលមានភាគយកតូចជាងភាគបែង។

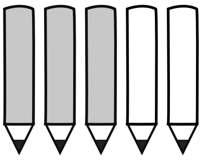
1. ចូរសរសេរប្រភាគដែលតាងដោយផ្នែកផាត់ពណ៌

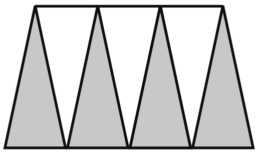
ឧទាហរណ៍

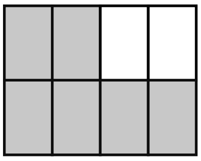


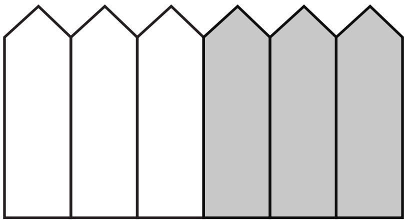
$\frac{5}{6}$

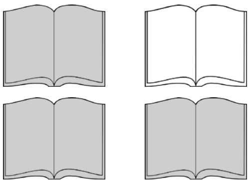
ក)  $\frac{\square}{\square}$

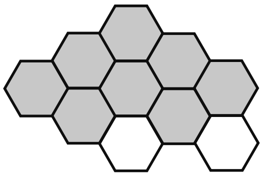
ខ)  $\frac{\square}{\square}$

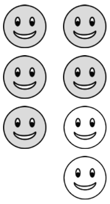
គ)  $\frac{\square}{\square}$

ឃ)  $\frac{\square}{\square}$

ង)  $\frac{\square}{\square}$

ច)  $\frac{\square}{\square}$

ឆ)  $\frac{\square}{\square}$

ជ)  $\frac{\square}{\square}$

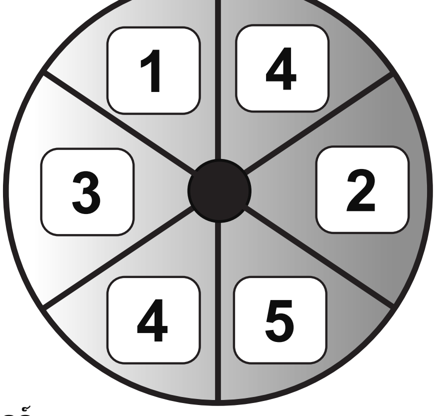
2. **ល្បែងផាត់ពណ៌ប្រភាគ**

សម្ភារៈ៖ សៀវភៅសរសេរ ឬក្រដាស

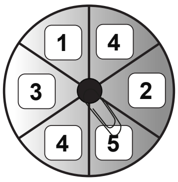
របៀបលេង៖

១) គូររូបការេ □ ចំនួន 6 ដាក់ក្នុងសៀវភៅ (ដូចក្នុងឧទាហរណ៍)។
២) សរសេរចំនួនការេនោះដាក់ជាភាគបែង។
៣) បង្វិលចាស និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបានដាក់ជាភាគយក។
៤) ផាត់ពណ៌ការេដើម្បីបង្ហាញពីប្រភាគ។
៥) ធ្វើឡើងវិញដោយប្រើរូបធរណីមាត្រ និងចំនួនខាងក្រោម។

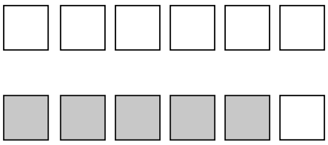
○ ចំនួន 7
□ ចំនួន 8
▭ ចំនួន 5



ឧទាហរណ៍



ការេចំនួន 6



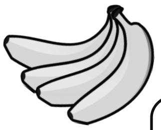
$\frac{\square}{6}$

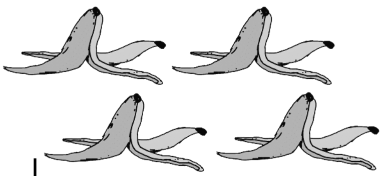
$\frac{5}{6}$

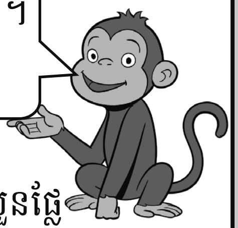
ការសរសេរប្រភាគស្មើនឹងឯកតា

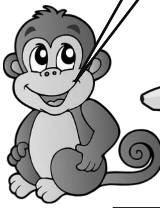
គួរចងចាំ

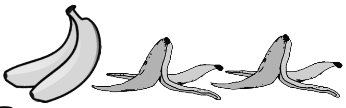
តើ**ប្រភាគ**តាងឱ្យផ្លែចេកដែលស្វាបានស៊ីគេសរសេរយ៉ាងដូចម្ដេច ?











$\frac{2}{4}$ នៃ **4** គឺ **2**

4 ← ភាគយកប្រាប់ថា ស្វាស៊ីចេកអស់ចំនួនបួនផ្លែ

4 ← ភាគបែងប្រាប់ថា ចេកសរុបមានចំនួនបួនផ្លែ

$\frac{4}{4}$ = **1** ជាប្រភាគស្មើនឹងឯកតាតាងឱ្យផ្លែចេក

ប្រភាគស្មើនឹងឯកតា ជាប្រភាគដែលមានភាគយកស្មើភាគបែង ឬប្រភាគដែលមានតម្លៃស្មើនឹង 1។

1. ចូរសរសេរប្រភាគតាងឱ្យផ្លែចេកដែលស្វាបានស៊ី

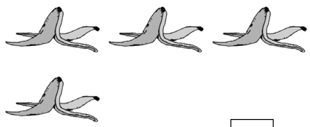
ឧទាហរណ៍

ផ្លែចេកទាំងអស់ = 3

ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{3}{3}$

ក)

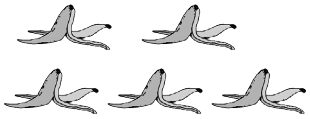
ផ្លែចេកទាំងអស់ = ☐



ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{☐}{☐}$

ខ)

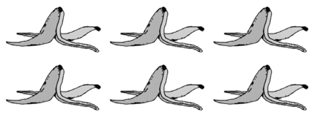
ផ្លែចេកទាំងអស់ = ☐



ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{☐}{☐}$

គ)

ផ្លែចេកទាំងអស់ = ☐



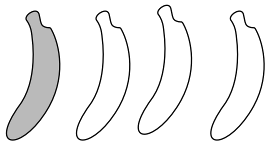
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{☐}{☐}$

2. ចូរគូររូបផ្លែចេកនៅក្នុងសៀវភៅរបស់អ្នក រួចផាត់ពណ៌រូបផ្លែចេកដែលស្វាបានស៊ី

ឧទាហរណ៍

ផ្លែចេកទាំងអស់ = $\frac{4}{4}$

ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{1}{4}$



ក) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 3
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{2}{3}$

ខ) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 5
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{4}{5}$

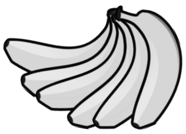
គ) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 4
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{2}{4}$

ឃ) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 6
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{5}{6}$

ង) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 2
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{2}{2}$

ច) ផ្លែចេកទាំងអស់ = 7
ស្វាស៊ីអស់ = $\frac{5}{7}$

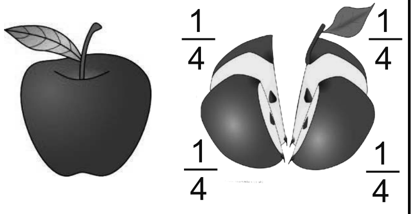
3. ចំណោទ

រតនាមានផ្លែចេកចំនួន 6 ផ្លែ  នាងចែកឱ្យមិត្តរបស់នាងចំនួន 4 ផ្លែ។

ចូរសរសេរប្រភាគតាងឱ្យចំនួនផ្លែចេកដែលរតនាឱ្យទៅមិត្តរបស់នាង។

ការប្រៀបធៀបប្រភាគដែលមានភាគបែងដូចគ្នា

គួរចងចាំ

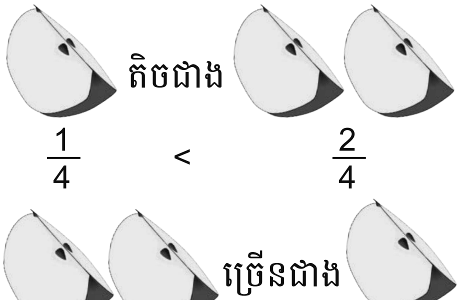


$\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$

ផ្លែប៉ោម 1 ចែកជា 4 ចំណែកស្មើគ្នា ស្មើនឹងឯកតា $\frac{4}{4}$

$\frac{1}{4}$ $\frac{2}{4}$

យើងសរសេរ $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$ ឬ $\frac{2}{4} > \frac{1}{4}$

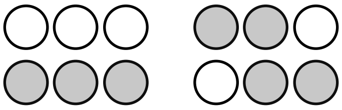


តិចជាង $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$

ច្រើនជាង $\frac{2}{4} > \frac{1}{4}$

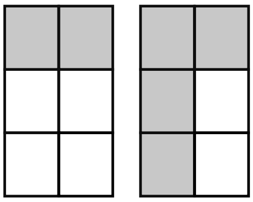
1. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ រួចប្រៀបធៀបប្រភាគដោយប្រើសញ្ញា " < ; > ឬ =" ក្នុងរង្វង់

ឧទាហរណ៍



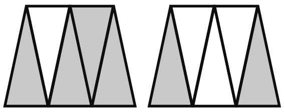
$\frac{3}{6}$ ⓘ< $\frac{4}{6}$

ក)



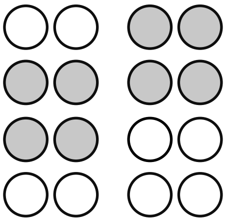
$\frac{\square}{\square}$ ◯ $\frac{\square}{\square}$

ខ)



$\frac{\square}{\square}$ ◯ $\frac{\square}{\square}$

គ)



$\frac{\square}{\square}$ ◯ $\frac{\square}{\square}$

ល្បែងប្រៀបធៀបប្រភាគ (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្រដាស ឬក្ដារឆ្នួន

របៀបលេង៖

ប្ដូរវេនគ្នាទៅជា**សិស្ស ក** ម្ដងម្នាក់។

១) **សិស្ស ក៖** ហៅចំនួនណាមួយក្នុងចំណោម 7, 8, 9 ដើម្បីធ្វើជាភាគបែង។

២) **ទាំងពីរនាក់៖** សរសេរភាគបែងទៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន។

៣) **សិស្ស ក៖**

- បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់។ លេខដែលបោះបានគឺជាភាគយក។
- សរសេរភាគយកលើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។

៤) **សិស្ស ខ៖**

- បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់។ លេខដែលបោះបានគឺជាភាគយក។
- សរសេរភាគយកលើក្ដារឆ្នួនរបស់ខ្លួន។

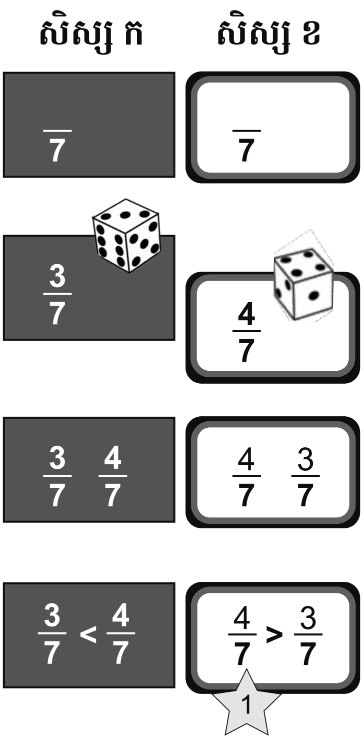
៥) **ទាំងពីរនាក់៖** សរសេរប្រភាគរបស់ដៃគូនៅបន្ទាប់ពីប្រភាគរបស់ខ្លួន ដោយទុកចន្លោះនៅកណ្ដាល។

- ដាក់សញ្ញាប្រៀបធៀបរវាងប្រភាគទាំងពីរ។
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៦) អ្នកដែលមានប្រភាគធំជាងគេទទួលបាន **1ពិន្ទុ**។ បើប្រភាគនោះស្មើគ្នាអ្នកទាំងពីរទទួលបាន **1ពិន្ទុ**ដូចគ្នា។

៧) អ្នកដែលទទួលបាន **5ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**។

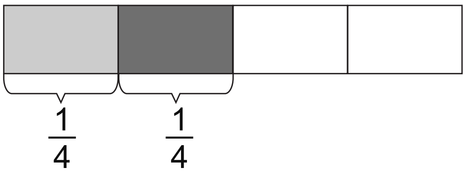
ឧទាហរណ៍



ការបូកប្រភាគដែលមានភាគបែងដូចគ្នា

គួរចងចាំ

$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{\square}{\square}$

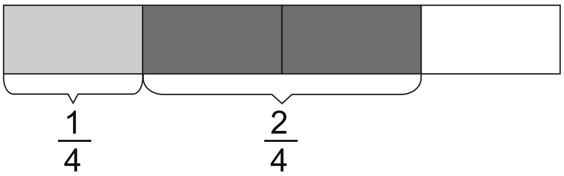


$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{1+1}{4} = \frac{2}{4}$ បូកភាគយកនឹងភាគយក ភាគបែងរក្សាទុកនៅដដែល។

ដូចនេះ: $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{2}{4}$

1. ចូរមើលរូបភាព និងបំពេញប្រអប់ភាគយកឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

$\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{?}{4}$

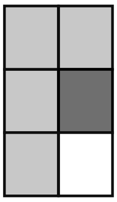


ក) $\frac{\square}{4} + \frac{2}{4} = \frac{\square + \square}{4} = \frac{\square}{4}$

ខ) ដូចនេះ: $\frac{\square}{4} + \frac{\square}{4} = \frac{\square}{4}$

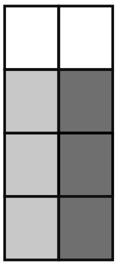
2. ចូរបំពេញប្រភាគក្នុងប្រអប់ រួចធ្វើប្រមាណវិធីនិង រាប់ផ្នែកផាត់ពណ៌ដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ

ឧទាហរណ៍



$\frac{4}{6} + \frac{1}{6} = \frac{5}{6}$

ក)

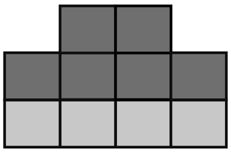


$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

ខ)

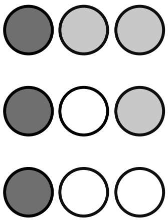
$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

គ)



$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

ឃ)



$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

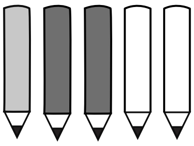
ង)

$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

ច)

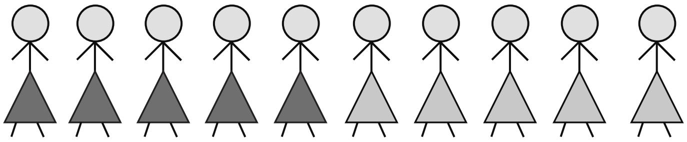
$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

ឆ)



$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

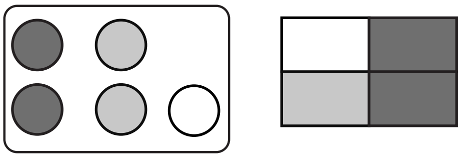
ជ)



$\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

ហ្វឹកហាត់ការបូកប្រភាគដែលមានភាគបែងដូចគ្នា

គួរចងចាំ



$\frac{2}{5}+\frac{2}{5}=\frac{4}{5}$ $\frac{1}{4}+\frac{2}{4}=\frac{3}{4}$

បូកភាគយកនឹងភាគយក ភាគបែងរក្សាទុកនៅដដែល។

1. ចូររកផលបូកប្រភាគខាងក្រោម

ឧទាហរណ៍: $\frac{3}{6}+\frac{2}{6}=\frac{5}{6}$

ក) $\frac{2}{5}+\frac{1}{5}=\frac{\square}{\square}$ ខ) $\frac{2}{4}+\frac{1}{4}=\frac{\square}{\square}$ គ) $\frac{3}{7}+\frac{3}{7}=\frac{\square}{\square}$

ឃ) $\frac{1}{3}+\frac{1}{3}=\frac{\square}{\square}$ ង) $\frac{3}{6}+\frac{1}{6}=\frac{\square}{\square}$ ច) $\frac{4}{8}+\frac{3}{8}=\frac{\square}{\square}$

ឆ) $\frac{1}{4}+\frac{1}{4}=\frac{\square}{\square}$ ជ) $\frac{3}{5}+\frac{1}{5}=\frac{\square}{\square}$ ឈ) $\frac{2}{6}+\frac{3}{6}=\frac{\square}{\square}$ ញ) $\frac{4}{10}+\frac{3}{10}=\frac{\square}{\square}$ ដ) $\frac{3}{9}+\frac{5}{9}=\frac{\square}{\square}$

ល្បែងបូកប្រភាគ (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា

របៀបលេង៖

សម្គាល់៖ លេខនៅលើ**ថាសបង្វិលគឺជាភាគយក**។

១) **ទាំងពីរនាក់**ជ្រើសរើសភាគបែងដូចគ្នាមួយចេញពី $\frac{\square}{8}$ $\frac{\square}{9}$ $\frac{\square}{10}$ ឬ $\frac{\square}{12}$

២) **ទាំងពីរនាក់**សរសេរភាគបែងនោះបីដងដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន ដោយដាក់សញ្ញា + និងសញ្ញា = ដូចក្នុងឧទាហរណ៍។

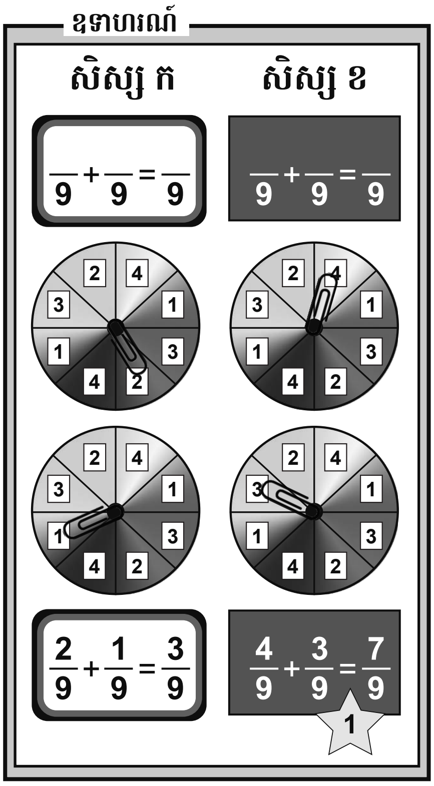
៣) **ទាំងពីរនាក់**បង្វិលថាសម្នាក់ម្ដង និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបានដាក់ជាភាគយកសម្រាប់តួប្រភាគទីមួយ។

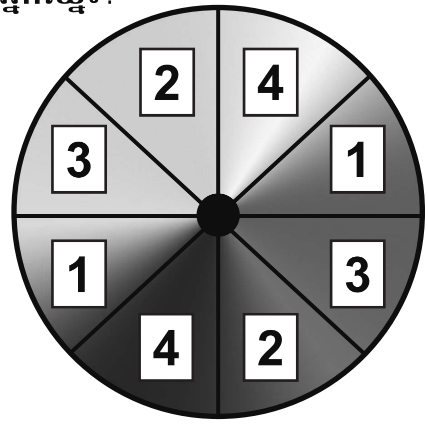
៤) **ទាំងពីរនាក់**បង្វិលថាសម្នាក់ម្ដងទៀត និងសរសេរលេខដែលបង្វិលបានដាក់ជាភាគយកសម្រាប់តួប្រភាគទីមួយ។

៥) **ទាំងពីរនាក់**ធ្វើប្រមាណវិធីបូកប្រភាគ។

៦) ប្រៀបធៀបលទ្ធផលគ្នា អ្នកណាមាន**ផលបូកធំជាង** ទទួលបាន **1ពិន្ទុ**។

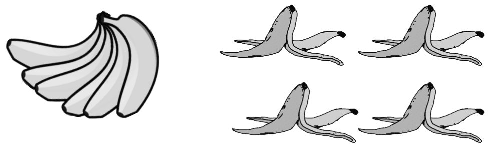
៧) អ្នកដែលទទួលបាន **5ពិន្ទុ**មុនគេ គឺជា**អ្នកឈ្នះ**!





ការដកប្រភាគដែលមានភាគបែងដូចគ្នា

គួរចងចាំ



តើយើងត្រូវសរសេរប្រភាគដូចម្តេចដើម្បីតាងឱ្យចំនួនផ្លែចេកដែលនៅសល់?

កូនស្វាមានចេកទាំងអស់ 6ផ្លែ។ ជាប្រភាគ $\frac{6}{6}$

កូនស្វាស៊ីចេកអស់ 4ផ្លែ។ ជាប្រភាគ $\frac{4}{6}$

$\frac{?}{6}$

$\frac{6}{6} - \frac{4}{6} = \frac{6-4}{6} = \frac{2}{6}$

ដូចនេះយើងត្រូវសរសេរ $\frac{6}{6} - \frac{4}{6} = \frac{2}{6}$

$\frac{5}{8} - \frac{2}{8} = \frac{5-2}{8} = \frac{3}{8}$

ដូចនេះ: $\frac{5}{8} - \frac{2}{8} = \frac{3}{8}$

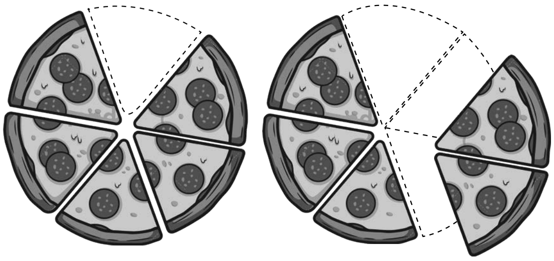
1. ចូរបំពេញប្រអប់ និងគណនាផលដកនៃប្រភាគខាងក្រោម

ក)

$\frac{6}{8} - \frac{\square}{8} = \frac{\square - \square}{8} = \frac{\square}{8}$

ដូចនេះ: $\frac{\square}{8} - \frac{\square}{8} = \frac{\square}{8}$

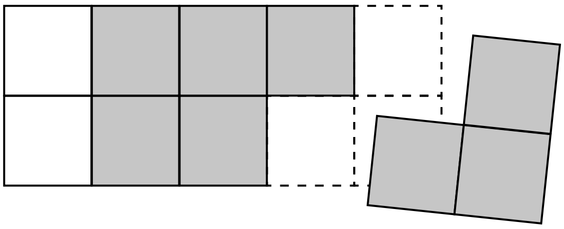
ខ)



$\frac{5}{6} - \frac{\square}{6} = \frac{\square - \square}{6} = \frac{\square}{6}$

ដូចនេះ: $\frac{\square}{6} - \frac{\square}{6} = \frac{\square}{6}$

គ)



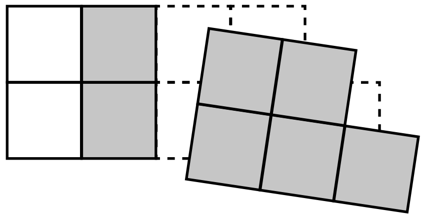
$\frac{8}{10} - \frac{\square}{10} = \frac{\square - \square}{10} = \frac{\square}{10}$

ដូចនេះ: $\frac{\square}{10} - \frac{\square}{10} = \frac{\square}{10}$

ហ្វឹកហាត់ការដកប្រភាគដែលមានភាគបែងដូចគ្នា

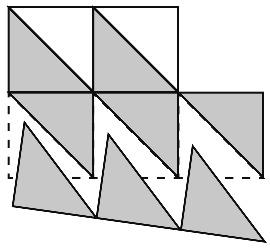
ចូរបំពេញប្រអប់ និងគណនាផលដកប្រភាគខាងក្រោម

1.



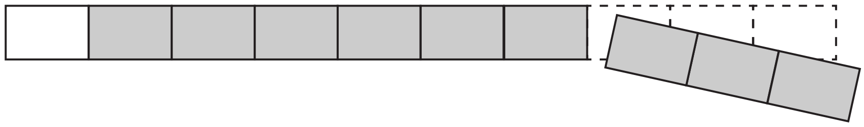
$\frac{\square}{9} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

2.



$\frac{\square}{10} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

3.



$\frac{\square}{10} - \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$

4. ចូរគណនាផលដកនៃប្រភាគខាងក្រោម

ក) $\frac{3}{4} - \frac{2}{4} = \frac{\square}{\square}$ ខ) $\frac{4}{6} - \frac{1}{6} = \frac{\square}{\square}$ គ) $\frac{9}{10} - \frac{4}{10} = \frac{\square}{\square}$ ឃ) $\frac{7}{8} - \frac{3}{8} = \frac{\square}{\square}$ ង) $\frac{3}{5} - \frac{1}{5} = \frac{\square}{\square}$

ល្បែងដកប្រភាគ (លេងជាដៃគូ)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្រដាស ឬក្ដារឆ្នួន

របៀបលេង៖

១) **សិស្ស ក** ជ្រើសរើសចំនួនណាមួយក្នុងចំណោម 7, 8 , 9 ឬ 10 ដើម្បីធ្វើជាភាគបែង។

២) **ទាំងពីរនាក់** សរសេរទម្រង់ប្រភាគចំនួនបីដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួនដោយយកចំនួនដែលបានជ្រើសនោះធ្វើជាភាគបែង រួចដាក់សញ្ញាដក និងសញ្ញាស្មើនៅចន្លោះប្រភាគនីមួយៗ។

៣) **សិស្ស ក** បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងនិយាយលេខដែលបោះបាន វាគឺលេខសម្រាប់ដាក់ជាភាគយក។

៤) **ទាំងពីរនាក់** សរសេរលេខដែលបោះបាននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន។

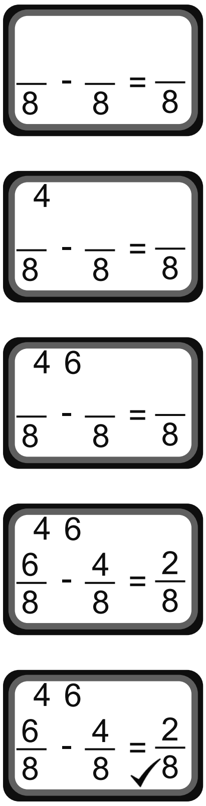
៥) **សិស្ស ខ** បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ និងនិយាយលេខដែលបោះបាន វាគឺលេខសម្រាប់ដាក់ជាភាគយក។

៦) **ទាំងពីរនាក់** សរសេរលេខដែលបោះបាននោះដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន។

៧) **ទាំងពីរនាក់** សរសេរលេខដែលធំដាក់នៅលើរបារប្រគាគទី១ និងលេខតូចដាក់លើរបារប្រភាគទី២។

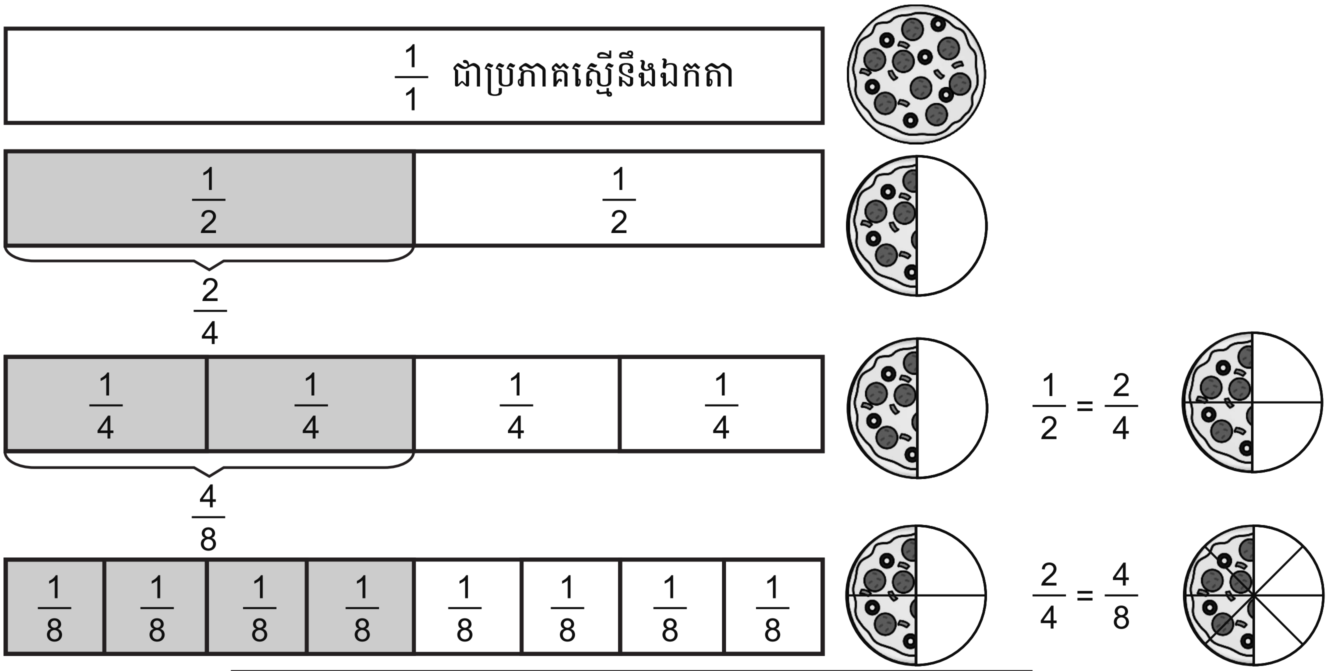
៨) **ទាំងពីរនាក់** ធ្វើប្រមាណវិធីដកប្រភាគនៅលើក្ដារឆ្នួនរៀងខ្លួន និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

៩) បន្តលេងទៀតដោយ **សិស្ស ខ** ប្ដូរដើរតួជា **សិស្ស ក** វិញម្ដង។



ការពណ៌នាអំពីប្រភាគស្មើគ្នា

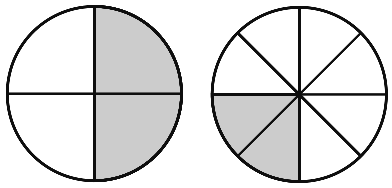
គួរចងចាំ



$\frac{1}{2}$; $\frac{2}{4}$ និង $\frac{4}{8}$ មានតម្លៃស្មើគ្នា ហៅថា**ប្រភាគស្មើគ្នា**

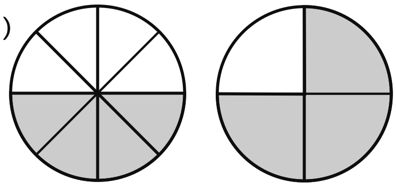
1. ចូរមើលរូបភាព និងសរសេរប្រភាគ។ បើប្រភាគស្មើគ្នា គូសសញ្ញា = បើមិនស្មើគ្នា គូសសញ្ញា ≠ នៅក្នុង ◯

ឧទាហរណ៍

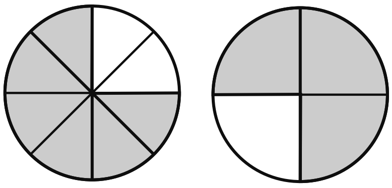


$\frac{2}{4}$ ≠ $\frac{2}{8}$

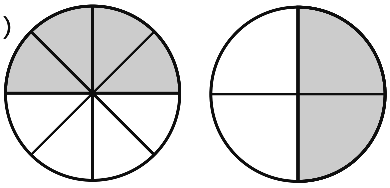
ក)



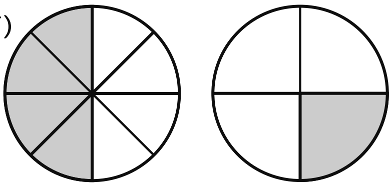
ខ)



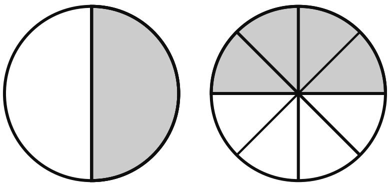
គ)



ឃ)

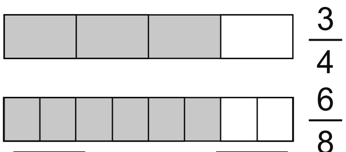


ង)



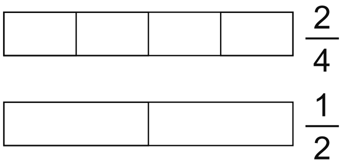
2. ចូរមើលទៅប្រភាគ រួចផាត់ពណ៌ និងបំពេញ ▭ និងដាក់សញ្ញា = ឬសញ្ញា ≠ នៅក្នុង ◯

ឧទាហរណ៍

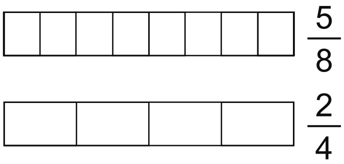


$\frac{3}{4}$ = $\frac{6}{8}$

ក)



ខ)



ហ្វឹកហាត់ប្រភាគស្មើគ្នា

គួរចងចាំ

តារាង ក

$\frac{1}{1}$									
$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$								
$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$						
$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$				
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$		
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$

$\frac{1}{2}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{6}$ $\frac{4}{8}$ ឬ $\frac{5}{10}$

តារាង ខ

$\frac{1}{1}$								
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$						
$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$			
$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$

$\frac{1}{3}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{2}{6}$ ឬ $\frac{3}{9}$

1. ចូរមើលទៅ**តារាង ក** និងបំពេញ □

ក) $\frac{1}{2}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{\square}{8}$ ខ) $\frac{1}{2}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{\square}{10}$

គ) $\frac{3}{6}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{1}{\square}$ ឃ) $\frac{1}{4}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{2}{\square}$

ង) $\frac{1}{1}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{\square}{6}$ ច) $\frac{\square}{8}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{3}{\square}$

2. ចូរមើលទៅ**តារាង ខ** និងបំពេញ □

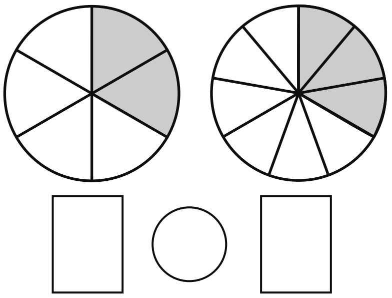
ក) $\frac{1}{3}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{\square}{9}$

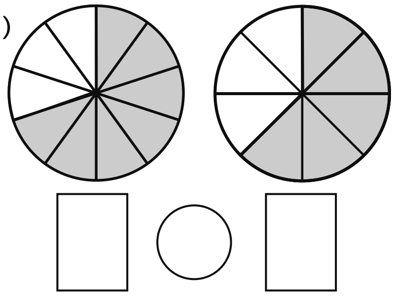
ខ) $\frac{2}{6}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{3}{\square}$

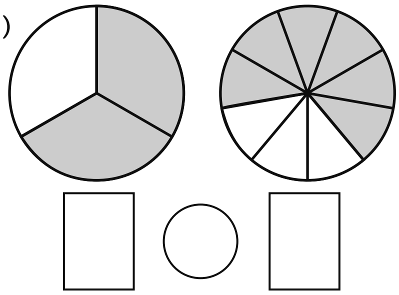
គ) $\frac{4}{6}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{6}{\square}$

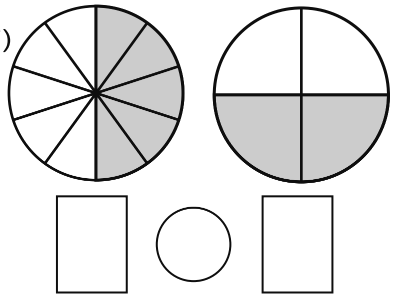
ឃ) $\frac{\square}{9}$ មានតម្លៃស្មើគ្នានឹង $\frac{2}{3}$

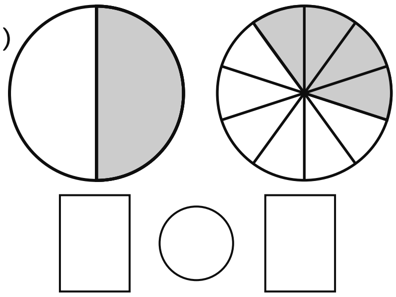
3. ចូរមើលរូបភាព និងសរសេរប្រភាគ។ បើប្រភាគស្មើគ្នា គូសសញ្ញា = បើមិនស្មើគ្នា គូសសញ្ញា ≠ នៅក្នុង ◯

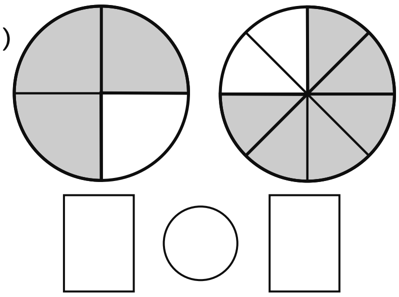
ក)


ខ)


គ)


ឃ)


ង)


ច)


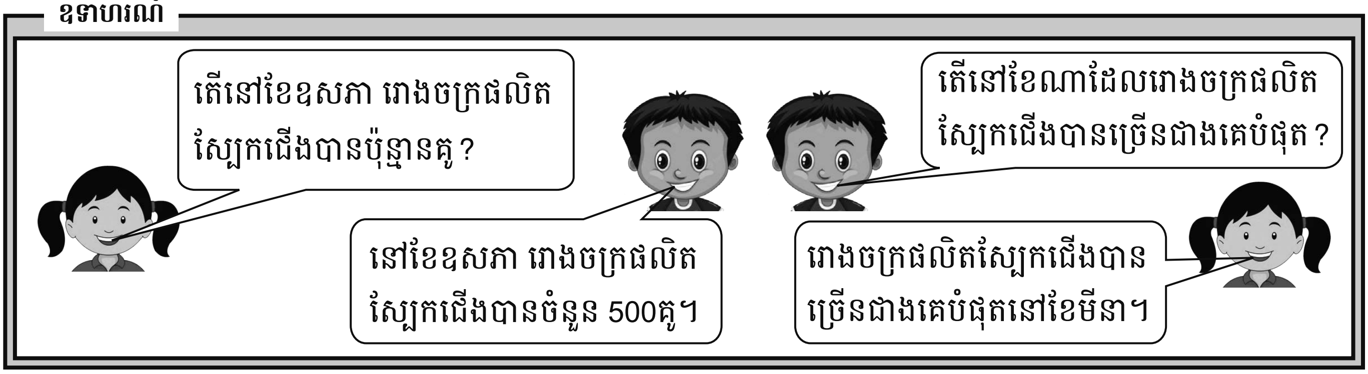
ការបកស្រាយក្រាបរូបភាព

សកម្មភាពដៃគូ

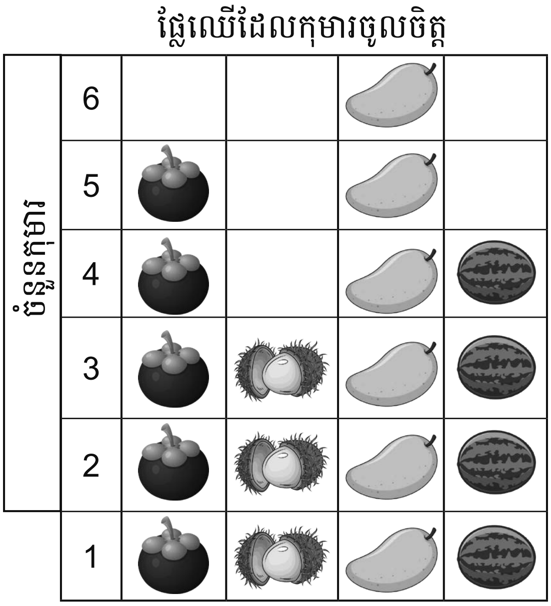
ក្រាបរូបភាពខាងក្រោមនេះបង្ហាញពីចំនួនស្បែកជើងដែលរោងចក្រផលិតបាននៅខែមីនា ខែមេសា និងខែឧសភា

1. ចូរពិភាក្សាសំណួរជាមួយដៃគូ និងប្រើក្រាបរូបភាពខាងលើដើម្បីរកចម្លើយ
   - ក) តើនៅខែមេសារោងចក្រផលិតស្បែកជើងបានប៉ុន្មានគូ?
   - ខ) តើនៅខែណាដែលរោងចក្រផលិតស្បែកជើងបានតិចជាងគេ?
   - គ) តើរោងចក្រផលិតស្បែកជើងនៅខែមីនាបានច្រើនជាងខែមេសាចំនួនប៉ុន្មានគូ?
   - ឃ) តើរោងចក្រផលិតស្បែកជើងនៅខែមេសាបានតិចជាងខែមីនាចំនួនប៉ុន្មានគូ?
2. ប្ដូរវេនគ្នាសួរ និងឆ្លើយសំណួរអំពីទិន្នន័យ

ឧទាហរណ៍



សកម្មភាពដៃគូ



ក្រាបរូបភាពនេះបង្ហាញពីផ្លែឈើដែលសិស្សថ្នាក់ទី៣ចូលចិត្តញ៉ាំ

1. ពិភាក្សាសំណួរជាមួយដៃគូ និងប្រើក្រាបរូបភាពដើម្បីរកចម្លើយ
   - ក) តើផ្លែឈើមួយណាដែលកុមារចូលចិត្តច្រើនជាងគេបំផុត?
   - ខ) តើមានកុមារប៉ុន្មាននាក់ដែលបានប្រាប់ពីផ្លែឈលើដែលពួកគេចូលចិត្ត?
   - គ) តើផ្លែឈើមួយណាដែលកុមារចូលចិត្តតិចជាងគេបំផុត?
2. ប្ដូរវេនគ្នាសួរនិងឆ្លើយសំណួរអំពីទិន្នន័យក្នុងក្រាបរូបភាពនេះ។

ការសង់ក្រាបរូបភាព

គួរចងចាំ

១) **សម្រេចអំពីទិន្នន័យដែលត្រូវប្រមូល។** ឧទាហរណ៍៖ សួរសំណួរទៅកាន់កុមារ 20នាក់ អំពីពណ៌ដែលពួកគេចូលចិត្តមានដូចជាពណ៌ខៀវ បៃតង ក្រហម លឿង និងពណ៌ទឹកក្រូច។

២) **ចាប់ផ្តើមប្រមូលទិន្នន័យ។** ឧទាហរណ៍៖ អាចបង្កើតជាតារាងសរុបសិនក៏បាន។

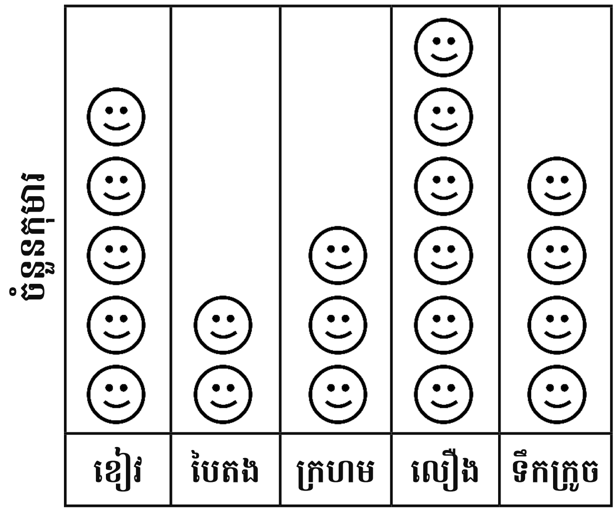
ពណ៌	ចំនួនសិស្ស
ខៀវ	IIIII
បៃតង	II
ក្រហម	III
លឿង	IIIII
ទឹកក្រូច	IIII

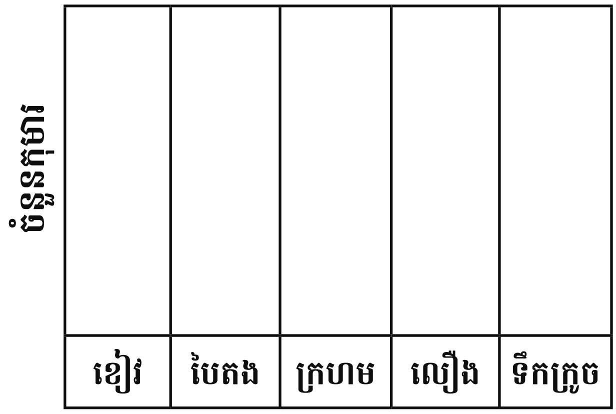
៣) **សម្រេចអំពីលក្ខណៈតាង។** ឧទាហរណ៍៖ ☺ តាងសិស្សម្នាក់។

៤) **សម្រេចកត់ត្រាទិន្នន័យតាមជួរដេក→ ឬជួរឈរ↑។** ឧទាហរណ៍៖ តាមជួរដេក។

៥) **ចាប់ផ្តើមសង់តារាង។** (* បើអាចដាក់ពណ៌ឱ្យត្រូវតាមជួរ រឹតតែប្រសើរ)

៦) **កត់ត្រាទិន្នន័យចូលក្នុងតារាង។**





* ខៀវ | បៃតង | ក្រហម | លឿង | ទឹកក្រូច

* អាចផាត់ពណ៌រូបភាពឱ្យត្រូវតាមជួរក៏បាន។

1. **ល្បែងសង់ក្រាបរូបភាព** (លេងជាក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រាទិន្នន័យ សៀវភៅសរសេរ

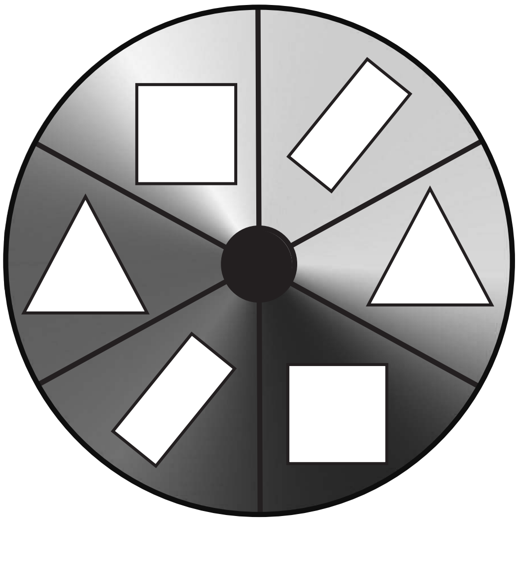
របៀបលេង៖

១) **ទាំងអស់គ្នា**ត្រូវគូរតារាងមួយដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងខ្លួនសម្រាប់កត់ត្រាទិន្នន័យរាងធរណីមាត្រដែលបង្វិលបាន។

២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងកត់ត្រាទិន្នន័យដាក់ក្នុងតារាង។ (ប្តូរវេនគ្នាឱ្យបានបួនប្រាំដង)

៣) ពិភាក្សាគ្នាពីរបៀបសង់ក្រាបរូបភាព។

៤) **ទាំងអស់គ្នា**សង់ក្រាបរូបភាពដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេររៀងៗខ្លួន។



ការសង់ក្រាបរូបភាពដោយប្រើទិន្នន័យតែមួយ

គួរចងចាំ

មីងលីដាជាអ្នកលក់បន្លែនៅផ្សារ៖

នៅថ្ងៃសុក្រគាត់លក់**មើមការ៉ុតអស់ 30គក និងខ្ទឹមបារាំងអស់ 40គក។**

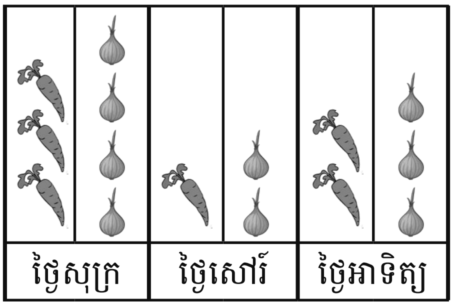
នៅថ្ងៃសៅរ៍គាត់លក់**មើមការ៉ុតអស់ 10គក និងខ្ទឹមបារាំងអស់ 20គក។**

នៅថ្ងៃអាទិត្យគាត់លក់**មើមការ៉ុតអស់ 20គក និងខ្ទឹមបារាំងអស់ 30គក។**

ប្រភព៖ មើមការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងដែលមីងលីដាបានលក់រយៈពេល 3ថ្ងៃ។

ទិន្នន័យ៖ មើមការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងដែលគាត់បានលក់។

ការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងដែលបានលក់



របៀបសង់ក្រាបដោយមានរូបភាព

១) ប្រើ**ក្រឡាការ៉ូរាងការេ**។

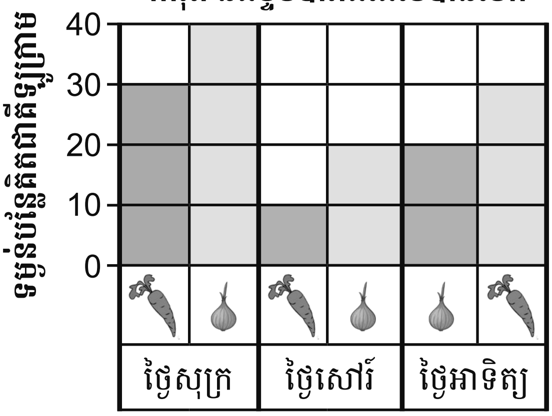
២) **មាត្រដ្ឋាន៖** ក្រឡាការ៉ូនីមួយតាងទម្ងន់ 10គីឡូក្រាម។ សរសេរលេខតាងនៅខាងមុខបន្ទាត់ដេកនីមួយៗ និង សរសេរឃ្លា "**ទម្ងន់គិតជាគីឡូក្រាម**" ដាក់នៅខាងឆ្វេង។

៣) គូសបន្ទាត់បែងចែកថ្ងៃនីមួយៗឱ្យរាងដិតក្រាស់បន្តិច។

៤) **ប្រភព៖** គូររូបមើមការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងសម្រាប់ថ្ងៃនីមួយៗ រួចសរសេរពាក្យថ្ងៃសុក្រ ថ្ងៃសៅរ៍ និងថ្ងៃអាទិត្យ។

៥) **ទិន្នន័យ៖** ផាត់ពណ៌ជួរឈរនីមួយៗតំណាងឱ្យបន្លែដែលបានលក់ក្នុងថ្ងៃនីមួយៗ។

ការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងដែលបានលក់

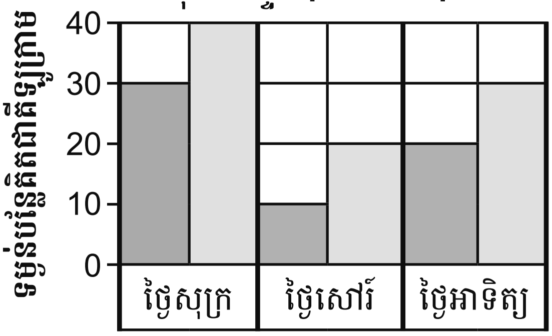


របៀបសង់ក្រាបដោយគ្មានរូបភាព

ប្រើវិធីដូចគ្នាខាងលើដែរ ប៉ុន្តែ៖

- មិនចាំបាច់គូររូបមើមការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងទេ
- ដាក់កំណត់សម្គាល់សម្រាប់ពណ៌របស់នីមួយៗ។

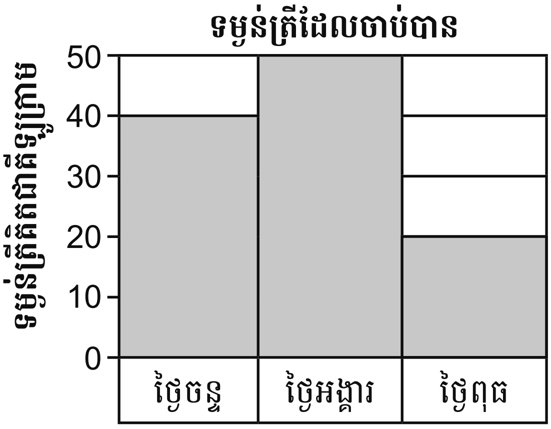
ការ៉ុត និងខ្ទឹមបារាំងដែលបានលក់



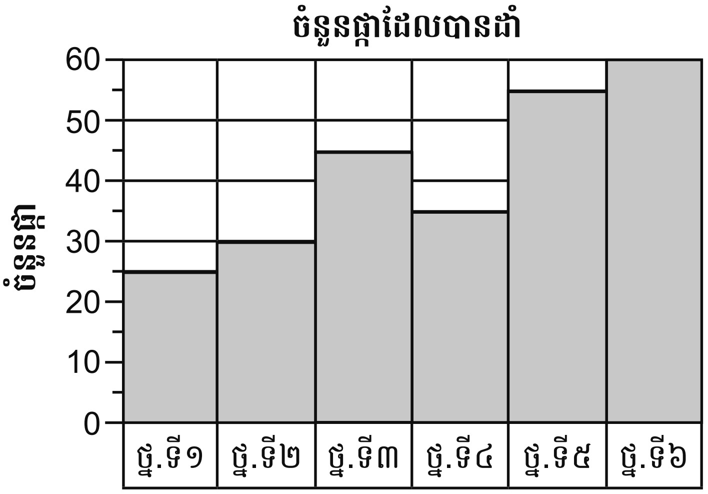
ហ្វឹកហាត់ការសង់ក្រាបរូបភាព

ឧទាហរណ៍

អ្នកនេសាទម្នាក់ចាប់ត្រីបាន 40គក នៅថ្ងៃចន្ទ 50គក នៅថ្ងៃអង្គារ និង 20គក នៅថ្ងៃពុធ។



នៅថ្ងៃព្រហស្បតិ៍សិស្សសាលាមួយក្រុមបាននាំគ្នាដាំផ្កាដោយ សិស្សថ្នាក់ទី១ដាំបាន 25គុម្ព សិស្សថ្នាក់ទី២ ដាំបាន 30គុម្ព សិស្សថ្នាក់ទី៣ដាំបាន 45គុម្ព សិស្សថ្នាក់ទី៤ដាំបាន 35គុម្ព សិស្សថ្នាក់ទី៥ដាំបាន 55គុម្ព និងសិស្សថ្នាក់ទី៦ដាំបាន 60គុម្ព។



ល្បែងសង់ក្រាបសសរ (លេងជាដៃគូ)

ចូរអានប្រយោគខាងក្រោម និងសង់ក្រាបសសរ។

1. មីងសាណាលក់នំខួបកំណើតនៅថ្ងៃពុធអស់ចំនួន 3នំ។ នៅថ្ងៃព្រហស្បតិ៍លក់អស់ 1នំ។ នៅថ្ងៃសុក្រលក់អស់ 2នំ និងនៅថ្ងៃសៅរ៍លក់អស់ 5នំ។ ចូរសង់ក្រាបសសរបង្ហាញពីចំនួននំដែលមីងសាណាបានលក់។

2. តារាងទិន្នន័យនៅខាងស្ដាំដៃនេះបានមកពីការសួរសំណួរទៅកាន់ក្រុមសិស្សថ្នាក់ទី៣អំពីសត្វដែលពួកគេចូលចិត្តមានដូចជាសត្វដំរី ស្វា ត្រីដូហ្វីន និងខ្លា។ ចូរមើលទៅតារាងទិន្នន័យនោះ និងសង់ក្រាបសសរតាងឱ្យលទ្ធផលរបស់វា។

ដំរី	IIIII
ស្វា	IIIIII
ត្រីដូហ្វីន	IIIII
ខ្លា	IIII

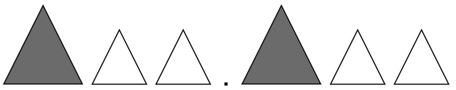
3. ពូឈានលក់មាន់នៅខែមករាអស់ចំនួន 300ក្បាល។ នៅខែកុម្ភៈលក់អស់ 200ក្បាល។ នៅខែមីនាអស់ចំនួន 300ក្បាល និងនៅខែមេសាអស់ចំនួន 500ក្បាល។ ចូរសង់ក្រាបសសរបង្ហាញពីចំនួនមាន់ដែលពូឈានបានលក់។

4. នៅសាលារៀនមួយមានធ្នើរសម្រាប់ដាក់សៀវភៅចំនួនបួន។ ធ្នើរ **ក** មានសៀវភៅ 25ក្បាល។ ធ្នើរ **ខ** មានសៀវភៅ 30ក្បាល។ ធ្នើរ **គ** មានសៀវភៅ 45ក្បាល និងធ្នើរ **ឃ** មានសៀវភៅ 10ក្បាល។ ចូរសង់ក្រាបសសរបង្ហាញពីចំនួនសៀវភៅនៅលើធ្នើរនីមួយៗ។

លំនាំគំរូស្ទួន

គួរចងចាំ

ចូរប្រាប់អំពីរូបដែលត្រូវនៅបន្ទាប់

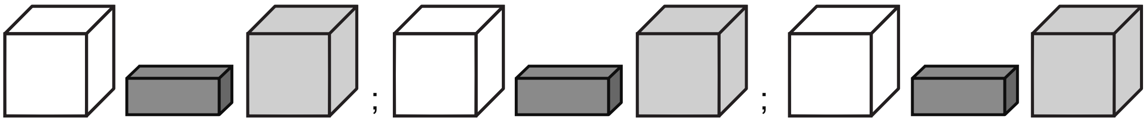


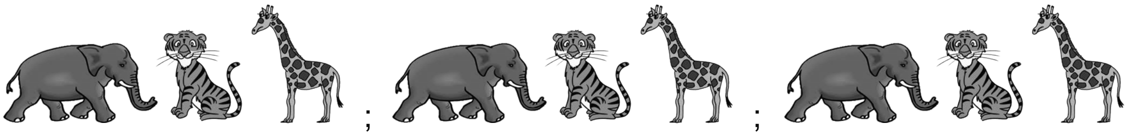
ត្រីកោណប្រផេះធំមួយ និងត្រីកោណតូចពីរ។

ចូរមើលទៅចំនួន តើលេខអ្វីដែលត្រូវនៅបន្ទាប់?

2468 ; 2468 ; 2468 ; 2468

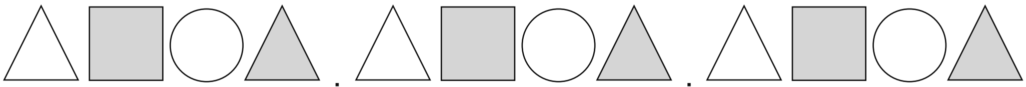
1. ចូរពិភាក្សាជាមួយដៃគូ និងប្រាប់អំពីលំនាំគំរូដែលត្រូវនៅបន្ទាប់

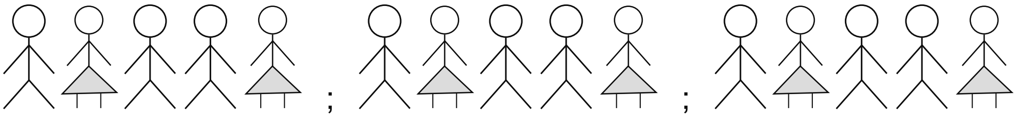
ក) 

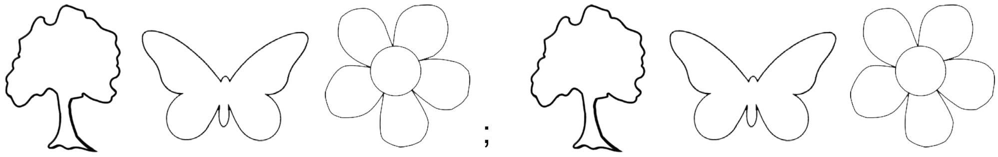
ខ) 

គ) 705 ; 705 ; 705 ; ...05 ; 7...5 ; 70... ; 7... ... ;

2. ចូរពិភាក្សាជាមួយដៃគូ និងគូររូបលំនាំគំរូដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ

ក)  ....

ខ)  ....

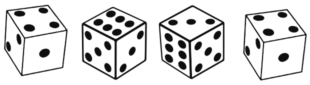
គ)  ....

3. **ល្បែងបង្កើតលំនាំគំរូស្ទួន** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ ក្ដារឆ្នួន ឬក្រដាសសរសេរ

របៀបលេង៖

១) ប្ដូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ឱ្យបានបួនដង។



២) យកលេខដែលបោះបានបង្កើតជាលំនាំគំរូស្ទួនដោយចៃដន្យដាក់លើក្ដារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។

៣) ប្រាប់ដៃគូអំពីលំនាំគំរូរបស់ខ្លួន។

ឧទាហរណ៍

4436; 4436; ...

លំនាំគំរូស្ទួនរបស់ខ្ញុំគឺបួនពាន់បួនរយសាមសិបប្រាំមួយ។

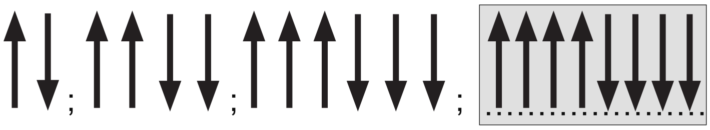
3464; 3464; ...

លំនាំគំរូស្ទួនរបស់ខ្ញុំគឺបីពាន់បួនរយហុកសិបបួន។

លំនាំគំរូពង្រីក

គួរចងចាំ

ចូរមើលទៅរូបភាព តើរូបអ្វីដែលត្រូវនៅបន្ទាប់ ?

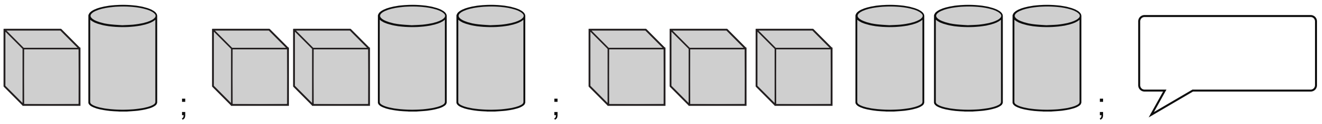


ចូរមើលទៅចំនួន តើចំនួនអ្វីដែលត្រូវនៅបន្ទាប់ ?

120 ; 140 ; 160 ; 180 ; 200

1. ចូរពិភាក្សាជាមួយដៃគូ និងប្រាប់អំពីលំនាំគំរូដែលត្រូវនៅបន្ទាប់

ក)

ខ) 

2. ចូរពិភាក្សាជាមួយដៃគូ ដើម្បីបំពេញចន្លោះនិងសរសេរលំនាំគំរូដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ

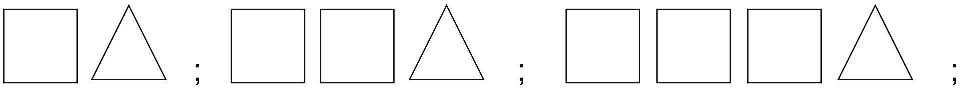
ក) 3 x 2 = 6 ; 3 x 3 = 9 ; 3 x ... = 12 ; 3 x 5 = ... ; ... x 6 = 18

ខ) 7 x 5 = 35 ; 7 x 6 = 42 ; 7 x ... = 49 ; 7 x 8 = ... ; ... x 9 = 63

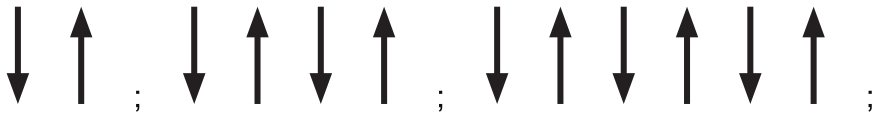
គ) 3 + 6 = 9 ; 6 + 9 = 15 ; 9 + ... = 21 ; 12 + ... = ...

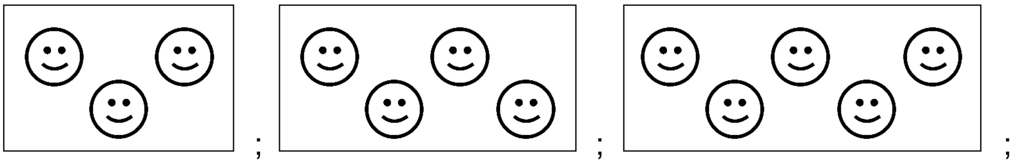
ឃ) 5 + 5 = 10 ; 5 + 10 = 15 ; ... + ... = 20 ; ... + ... = 25

3. ចូរពិភាក្សាជាមួយដៃគូ និងគូររូបលំនាំគំរូដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ

ក)  ; ....

ខ) ; ....

គ)  ; ....

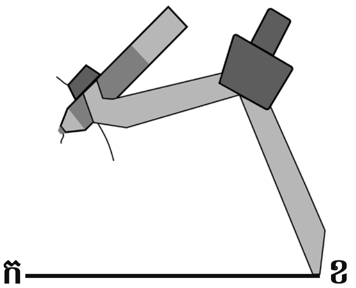
ឃ)  ; ....

ឱកាសក្នុងជីវភាពរស់នៅ (កើតឡើងម្ដងម្កាល មិនដែលកើតឡើង កើតឡើងជានិច្ច)

គួរចងចាំ

ផ្លេកបន្ទោរនៅពេលភ្លៀងជាសកម្មភាព**កើតឡើងម្ដងម្កាល**។

ពងមាន់មានរាងជាស៊ីឡាំងជាសកម្មភាព**មិនដែលកើតឡើង**។



ត្រីកោណកើតឡើងពីបន្ទាត់បីជាសកម្មភាព**កើតឡើងជានិច្ច**។

1. **ល្បែងទស្សន៍ទាយឱកាស** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

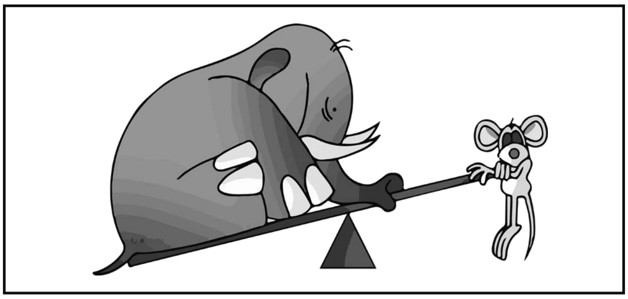
របៀបលេង៖

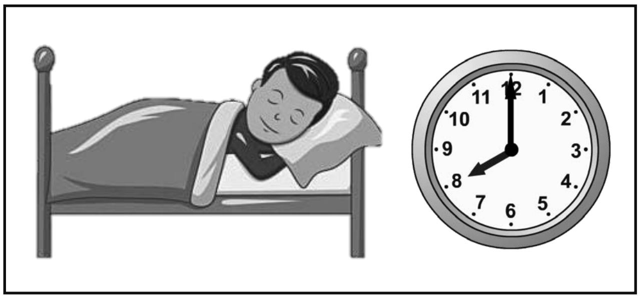
១) ប្ដូរវេនគ្នាជ្រើសរើសរូបភាព។

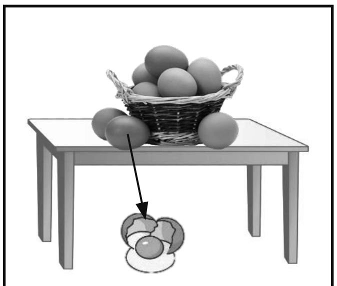
២) ពិភាក្សាគ្នាអំពីរូបភាពដែលបានជ្រើសរើសនោះ។

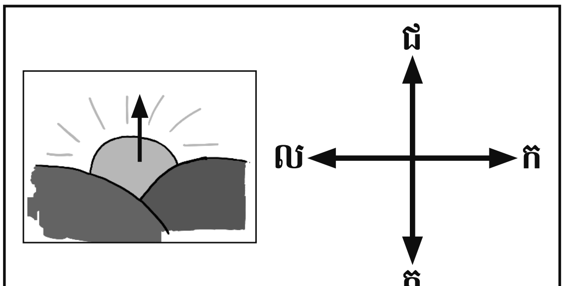
៣) សម្រេចចិត្តទៅលើពាក្យបញ្ជាក់ពីឱកាស។

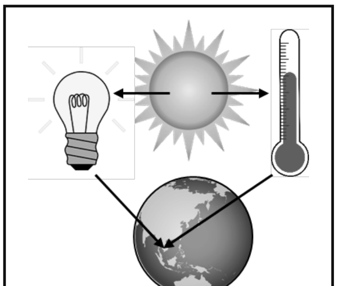
កើតឡើងម្ដងម្កាល
មិនដែលកើតឡើង
កើតឡើងជានិច្ច

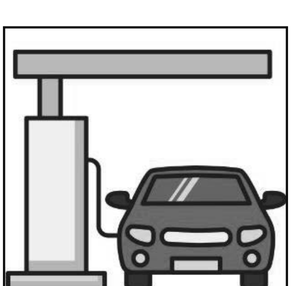


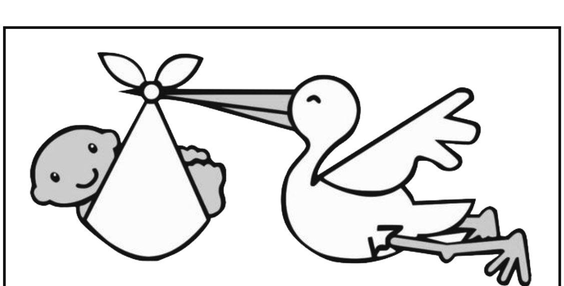












ឱកាសក្នុងជីវភាពរស់នៅ (នឹងកើតឡើង មិនអាចកើតឡើង អាចកើតឡើង)

គួរចងចាំ

1. **ល្បែងទស្សន៍ទាយឱកាស** (លេងជាដៃគូ ឬក្រុមតូច)

របៀបលេង៖

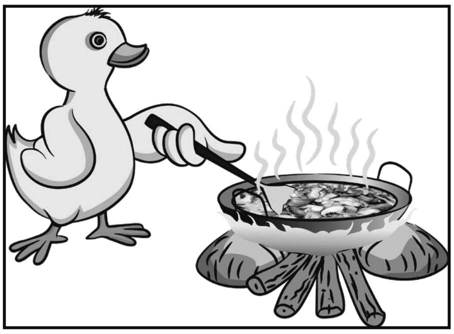
១) ប្ដូរវេនគ្នាជ្រើសរើសរូបភាព។

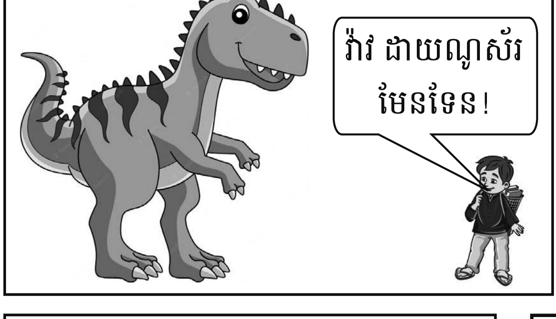
២) ពិភាក្សាគ្នាអំពីរូបភាពដែលបានជ្រើសរើសនោះ។

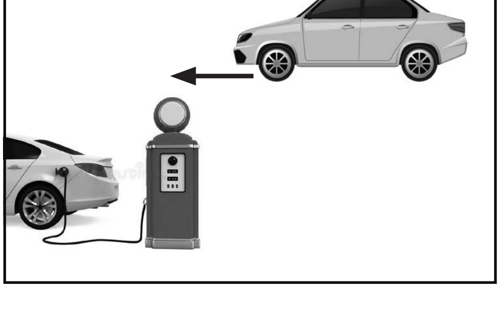
៣) សម្រេចចិត្តទៅលើពាក្យបញ្ជាក់ពីឱកាស។

នឹងកើតឡើង
មិនអាចកើតឡើង
អាចកើតឡើង

ក)







កុមាររៀន
កុមារចេះ
១ ២៣

6	x	1	=	6
6	x	2	=	12
6	x	3	=	18
6	x	4	=	24
6	x	5	=	30
6	x	6	=	36
6	x	7	=	42
6	x	8	=	48
6	x	9	=	54
6	x	10	=	60

7	x	1	=	7
7	x	2	=	14
7	x	3	=	21
7	x	4	=	28
7	x	5	=	35
7	x	6	=	42
7	x	7	=	49
7	x	8	=	56
7	x	9	=	63
7	x	10	=	70

8	x	1	=	8
8	x	2	=	16
8	x	3	=	24
8	x	4	=	32
8	x	5	=	40
8	x	6	=	48
8	x	7	=	56
8	x	8	=	64
8	x	9	=	72
8	x	10	=	80

9	x	1	=	9
9	x	2	=	18
9	x	3	=	27
9	x	4	=	36
9	x	5	=	45
9	x	6	=	54
9	x	7	=	63
9	x	8	=	72
9	x	9	=	81
9	x	10	=	90

គាំទ្រថវិកា៖
GPE Transforming Education
unesco
បច្ចេកទេស៖
វិទ្យាស្ថានបើកទូលាយ Open Institute
9 789924 578390
បោះពុម្ពឆ្នាំ២០២៣