

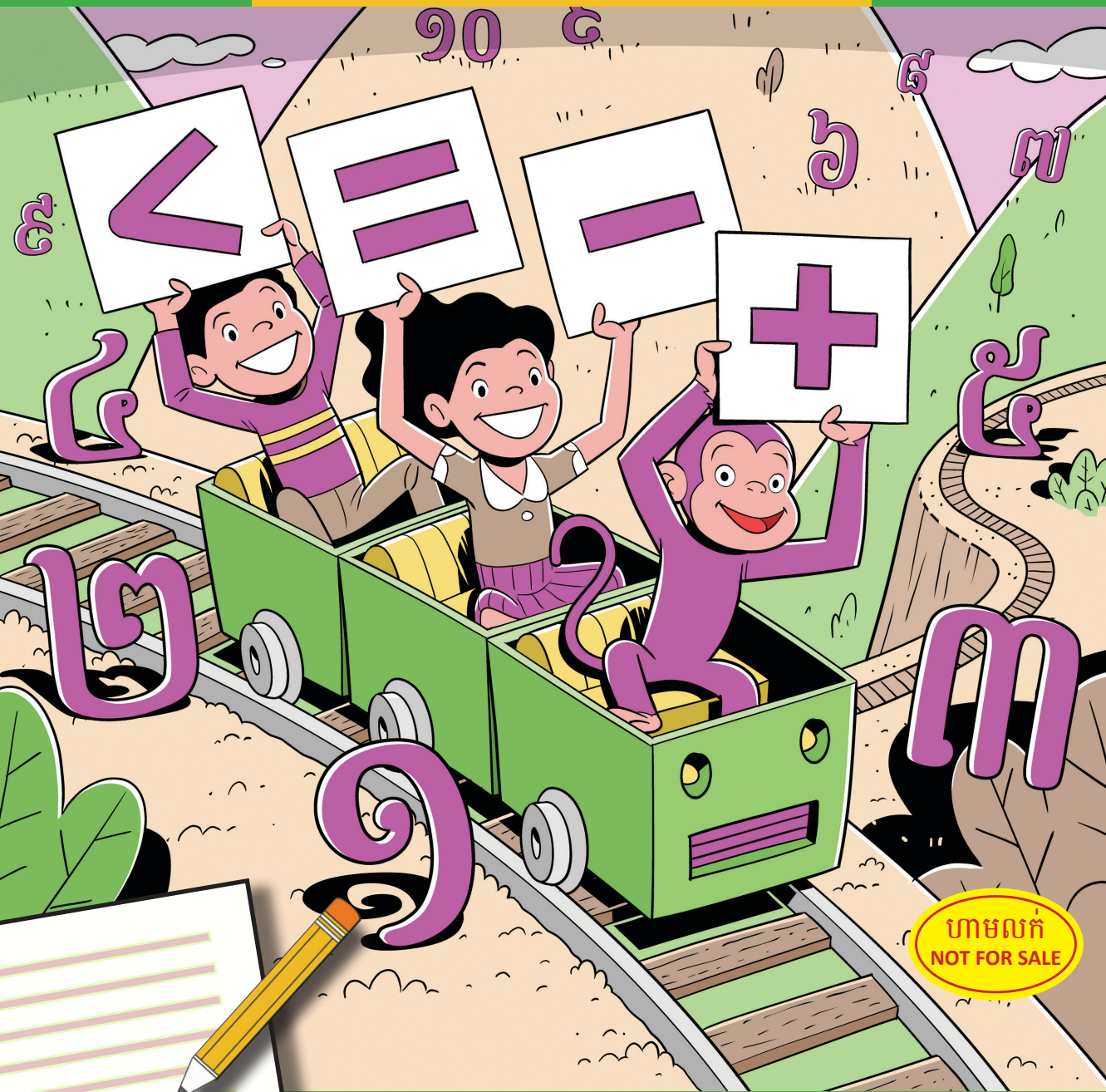


ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅជំនួយ គណិតវិទ្យា

ថ្នាក់ទី
១

ដើម្បីគាំទ្រសៀវភៅសិស្សគណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១



ហាមលក់
NOT FOR SALE

សម្រាប់សិស្សហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែម



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១

សម្រាប់សិស្សហ្វឹកហាត់ធ្វើលំហាត់បន្ថែម

សៀវភៅនេះប្រើប្រាស់ដើម្បីគាំទ្រ
សៀវភៅសិស្សមុខវិជ្ជាគណិតវិទ្យា
ថ្នាក់ទី១
របស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា



មាតិកា

សេចក្តីផ្តើម.....	I
មេរៀនទី ១ ទំហំ	១
មេរៀនទី ២ ទីតាំង.....	៣
មេរៀនទី ៣ ចំនួន ១ ដល់ ៥.....	៨
មេរៀនទី ៤ ចំនួន ០ ដល់ ១០.....	១៤
មេរៀនទី ៥ ការប្រៀបធៀបចំនួន	២៣
មេរៀនទី ៦ វិធីបូក.....	២៧
មេរៀនទី ៧ វិធីដក	៤១
មេរៀនទី ៨ ចំណែក	៥៣
មេរៀនទី ៩ ធរណីមាត្រ.....	៥៧
មេរៀនទី ១០ ចំនួន ១០ ដល់ ២០	៦៥
មេរៀនទី ១១ វិធីបូក វិធីដកចំនួនដល់ ២០	៧១
មេរៀនទី ១២ ប្រវែង.....	៨៩
មេរៀនទី ១៣ ទម្ងន់.....	៩៣
មេរៀនទី ១៤ ចំណុះ.....	៩៥
មេរៀនទី ១៥ ពេលវេលា	៩៩
មេរៀនទី ១៦ ក្រាបរូបភាព	១០៣
មេរៀនទី ១៧ ចំនួននិងតម្លៃលេខតាមខ្ទង់	១០៧
មេរៀនទី ១៨ រូបិយវត្ថុ.....	១១៥
មេរៀនទី ១៩ លំនាំគំរូ.....	១១៨

សេចក្តីផ្តើម

I. គោលបំណង

តើសៀវភៅជំនួយគណិតវិទ្យាជាអ្វី?



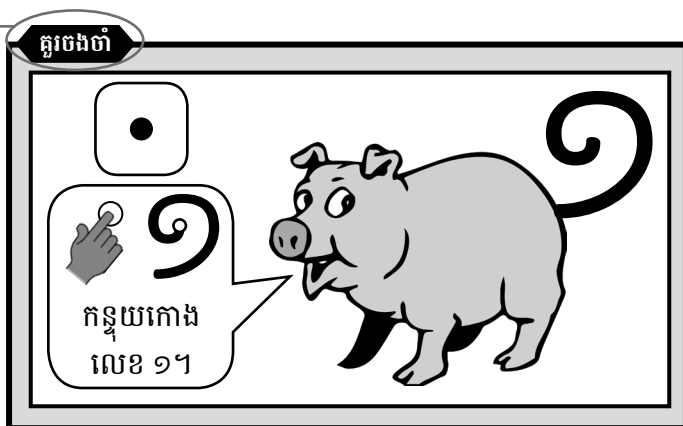
សៀវភៅជំនួយសិស្សគណិតវិទ្យា ថ្នាក់ទី១ គឺជាសៀវភៅដែលមានខ្លឹមសារស្របនឹងសៀវភៅសិស្សគណិតវិទ្យាថ្នាក់ទី១ របស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលកំពុងប្រើប្រាស់នៅតាមសាលាទូទាំងប្រទេសកម្ពុជា។ ក្នុងនោះផងដែរ យើងបានបន្ថែមខ្លឹមសារដែលមានក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្មី ប៉ុន្តែខ្លឹមសារទាំងនោះមិនមាននៅក្នុងសៀវភៅសិស្សទេ។

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

II. ទម្រង់ទូទៅ

សៀវភៅនេះមានលំហាត់ និងល្បែងសិក្សាសម្បូរបែបបន្ថែមពីលើលំហាត់ដែលមានស្រាប់ក្នុងសៀវភៅសិស្ស និងផ្តល់ភាពងាយស្រួលដល់លោកគ្រូអ្នកគ្រូ ក្នុងការកំណត់លំហាត់ឱ្យសិស្សធ្វើ ដើម្បីឱ្យសមស្របតាមសមត្ថភាពរបស់ពួកគេ ហើយសិស្សក៏មានឱកាសអនុវត្តមេរៀនដែលពួកគេទើបបានរៀនចប់ផងដែរ។

- ១) គួរចងចាំ គឺជាសេចក្តីសង្ខេបនៃខ្លឹមសារសំខាន់ៗរបស់មេរៀន។ គួរចងចាំជាជំនួយដើម្បីឱ្យសិស្សងាយស្រួលធ្វើលំហាត់។
- ២) គន្លឹះ គឺជាការបង្ហាញតម្រុយងាយៗ ដើម្បីជួយសិស្សក្នុងការធ្វើលំហាត់។



គន្លឹះ

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។

0 ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០

៣) ឧទាហរណ៍ គឺជាការបង្ហាញអំពីរបៀបធ្វើ
លំហាត់ ដែលមានបំពេញចម្លើយរួចជា
ស្រេច ឬជាការបង្ហាញអំពីជំហាននៃល្បែង
និងសកម្មភាពផ្សេងៗ។

ឧទាហរណ៍

$$\boxed{២} + \boxed{២} = \boxed{៤}$$

ឧទាហរណ៍

អ្នកទី១

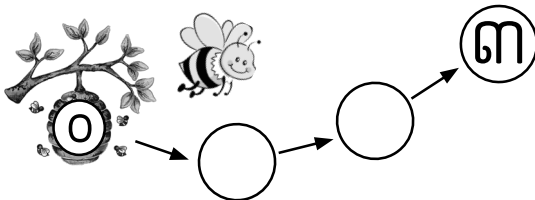
ក្រោម ឆ្វេង កណ្តាល

អ្នកទី២

លើ ក្នុង កណ្តាល

៤) ប្រភេទលំហាត់ មាន៤គឺ៖

- ▶ លំហាត់បំពេញចន្លោះ ឬប្រអប់។
លំហាត់ខ្លះ សិស្សត្រូវមើលរូប
ភាពដើម្បីស្វែងរកចម្លើយ ប៉ុន្តែ
លំហាត់ខ្លះទៀត សិស្សត្រូវធ្វើ
ប្រមាណវិធី។



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

- ▶ សំណួរ ភាគច្រើនមានភ្ជាប់មកជាមួយ
នឹងរូបភាពដើម្បីឱ្យសិស្សស្វែងរក
ចម្លើយអំពីរូបភាពទាំងនោះ។



- តើសុខាសូចត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____
- តើធីតាសូចត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____
- តើវាសនាសូចត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____

សុខា	ធីតា	វាសនា

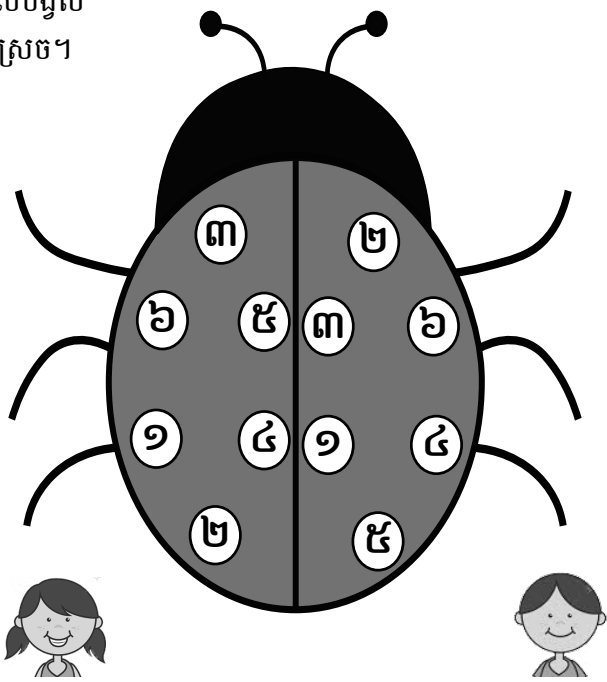
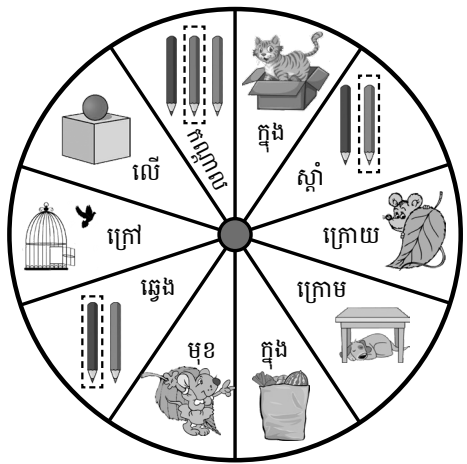
► ចំណោទ

សៀវភៅនេះក៏មានបញ្ចូលនូវចំណោទខ្លីៗដែលមានខ្លឹមសារត្រូវតាមមេរៀន និងស្របតាមសមត្ថភាពរបស់សិស្សដែលអាចដោះស្រាយបាន។

អ្នកលក់មាន  ចំនួន ១៨។ □
តាត់លក់អស់ចំនួន  □
 - =
តាត់នៅសល់  ចំនួន

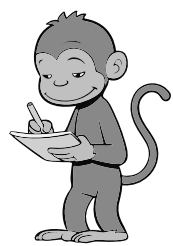
► ល្បែងសិក្សា (សកម្មភាពសប្បាយៗ)

ជាទូទៅ សិស្សត្រូវធ្វើជាដៃគូ ឬជាក្រុម ហើយសម្ភារៈដែលត្រូវប្រើមានដូចជាបណ្ណលេខ គ្រាប់ឡកឡាក់ ឬថាសបង្វិលដែលថាសបង្វិលមានភ្ជាប់មកជាមួយរួចជាស្រេច។



៥) របៀបធ្វើលំហាត់

- ដើម្បីឱ្យសៀវភៅជំនួយសិស្សនេះប្រើប្រាស់បានច្រើនដង សិស្សមិនអាចសរសេរចម្លើយនៅក្នុងសៀវភៅនេះបានទេ។
- សិស្សត្រូវសរសេរចម្លើយនៅលើក្តារឆ្នួន ឬក្នុងសៀវភៅសរសេរតាមការណែនាំរបស់គ្រូ។
- លំហាត់ភាគច្រើន សិស្សត្រូវធ្វើការងារជាដៃគូ ឬជាក្រុម។



III. សៀវភៅលំហាត់ (កូនស្វាណ្ឌត)

តើមានសៀវភៅណាដែលសិស្សអាចសរសេរចម្លើយដោយផ្ទាល់បាន ?



សៀវភៅលំហាត់ កូនស្វាណ្ឌត ជាសៀវភៅដែលមានលំហាត់ ស្ទើរតែដូចគ្នាទាំងស្រុងនឹងសៀវភៅជំនួយសិស្ស ប៉ុន្តែសិស្ស អាចធ្វើតែម្នាក់ឯងបាន ហើយពួកគេអាចសរសេរចម្លើយនៅក្នុង សៀវភៅនេះដោយផ្ទាល់ ជាពិសេស ឪពុកម្តាយ ឬអាណាព្យាបាល មានឱកាសនៅកែតម្រូវ និងជួយកូនៗរបស់ខ្លួនក្នុងការធ្វើលំហាត់ នៅផ្ទះដើម្បីអនុវត្តការយល់ដឹង និងចងចាំមេរៀនដែលពួកគេបានរៀននៅសាលា។ សម្រាប់ថ្នាក់ទី១ យើងមានសៀវភៅនេះចំនួន ៤ភាគ ដែលមាតាបិតា ឬអាណាព្យាបាល អាចទាញយកមកប្រើប្រាស់បានដោយឥតគិតថ្លៃចេញពីវេបសាយរបស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ឬរកទិញនៅតាមបណ្តាញទូទាំងប្រទេស។

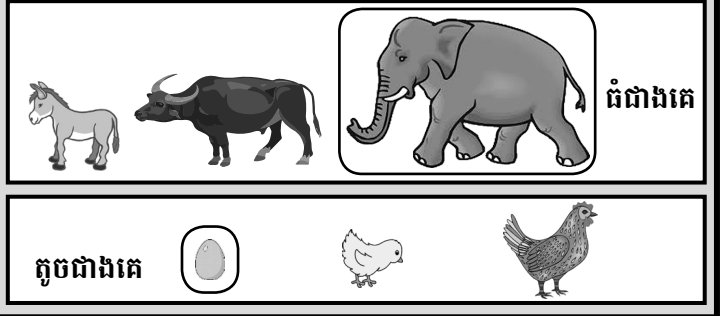
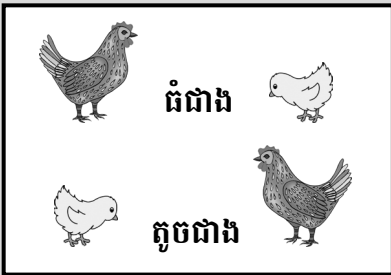
សៀវភៅទាំងនោះមានគម្របដូចខាងក្រោមនេះ៖



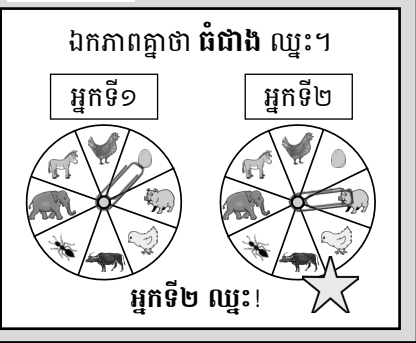
"ការរៀនគណិតវិទ្យា ទាមទារការធ្វើលំហាត់ជាប្រចាំ!"

ការប្រៀបធៀបទំហំ

តួចងចាំ



ឧទាហរណ៍



សកម្មភាពទី១៖ តើធំជាង ឬតូចជាង ? (លេង ២នាក់ ៣នាក់)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖ ឯកភាពគ្នាជាមុនថាធំជាងឬតូចជាងឈ្នះ។

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
- ២) ទាំងពីរនាក់ប្រៀបធៀបរូបដែលខ្លួនបង្វិលបាន។
- ៣) អ្នកដែលឈ្នះនឹងទទួលបាន ១ពិន្ទុ។
- ៤) អ្នកណាដែលទទួលបាន ៥ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

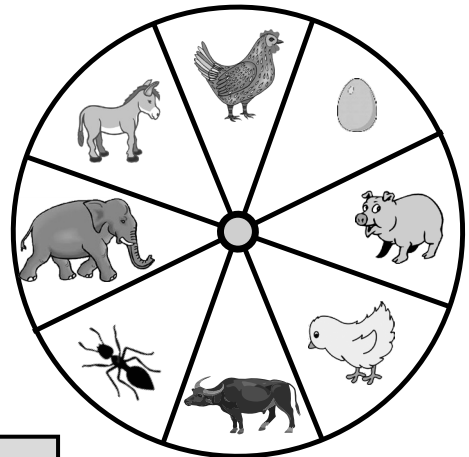
សកម្មភាពទី២៖ តើធំជាងគេ ឬតូចជាងគេ ? (លេង ៣នាក់ ៤នាក់)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

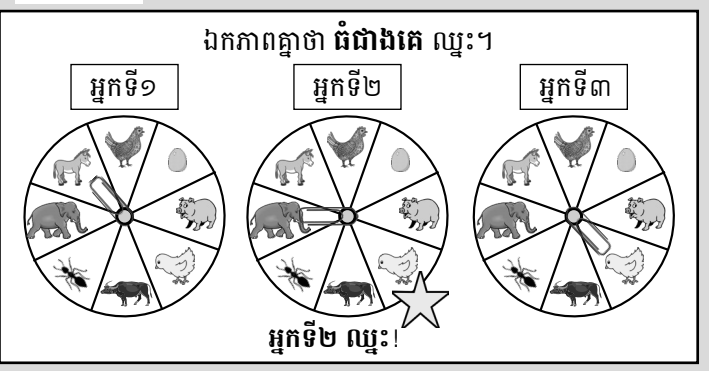
របៀបលេង៖

ឯកភាពគ្នាជាមុនថាធំជាងគេជាអ្នកឈ្នះ ឬតូចជាងគេឈ្នះ។

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
- ២) ទាំងបីនាក់ប្រៀបធៀបរូបដែលខ្លួនបង្វិលបាន។
- ៣) អ្នកដែលឈ្នះនឹងទទួលបាន ១ពិន្ទុ។
- ៤) អ្នកណាដែលទទួលបាន ៥ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ឧទាហរណ៍



អនុវត្តសកម្មភាពខាងលើឡើងវិញ ដោយកំណត់យកអ្នកដែលបង្វិលបានរូបផ្ទុយពីការឯកភាពគ្នាខាងដើម ជាអ្នកឈ្នះវិញម្តង។

សម្គាល់៖ ក្នុងករណីបង្វិលចំលើរូបធំជាងគេដូចគ្នាពីរនាក់ ទាំងអស់គ្នាត្រូវបង្វិលឡើងវិញ។

ការប្រៀបធៀបចំនួន

គូរចងចាំ



ច្រើនជាង



តិចជាង



ច្រើនជាងគេ



តិចជាងគេ



មាន



គ្មាន

សកម្មភាព៖ ចង្អុល រួចសួរ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាចង្អុលទៅរូបភាពនីមួយៗនិងសួរដោយប្រើពាក្យ ច្រើនជាង តិចជាង ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ មាន ឬ គ្មាន។

- ២) ដៃគូឆ្លើយ។

- ៣) ទាំងអស់គ្នាផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ។

ឧទាហរណ៍

ច្រើនជាង ឬ តិចជាង?



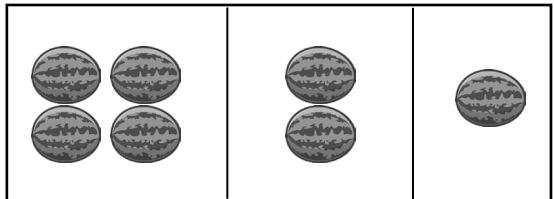
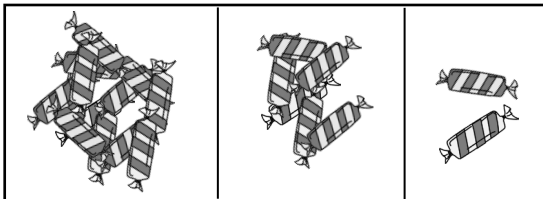
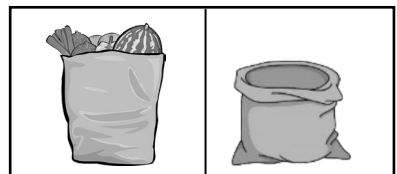
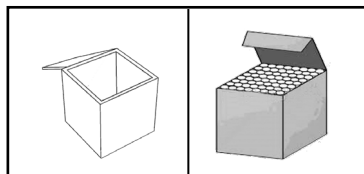
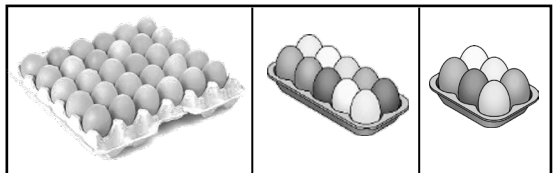
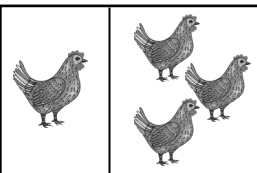
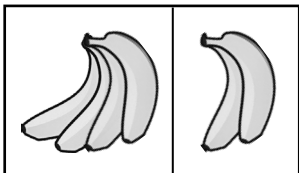
តិចជាង



មាន ឬ គ្មាន?



មាន



សកម្មភាព៖ និយាយ រួចចង្អុល (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នានិយាយពាក្យ ច្រើនជាង តិចជាង ច្រើនជាងគេ តិចជាងគេ មាន ឬ គ្មាន។

- ២) ទាំងអស់គ្នាចង្អុលទៅរូបភាព។

ឧទាហរណ៍



ច្រើនជាងគេ



x

ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ ក្រៅ ក្នុង

តួរចងចាំ



ក្នុងប្រអប់



ក្រៅប្រអប់



ក្រៅ



ក្នុង

ល្បែងទស្សន៍ទាយទីតាំង (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

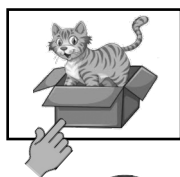
របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាចង្អុលទៅរូបភាព ដោយកុំឱ្យដៃគូឃើញរូបភាពនោះ រួចនិយាយថា៖ ទាយ! តើក្រៅ ឬក្នុង?
- ២) អ្នកផ្សេងទៀតទាយ។
- ៣) បង្ហាញរូបភាព។ អ្នកដែលទាយត្រូវ ឈ្នះបាន ១ ពិន្ទុ។
- ៤) បន្តលេងរហូតដល់ម្នាក់ៗចង្អុលបានយ៉ាងតិច ២ ដង។
- ៥) អ្នកដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍



ទាយ! ក្រៅ ឬក្នុង?



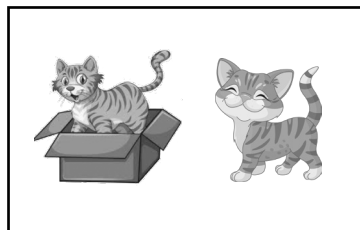
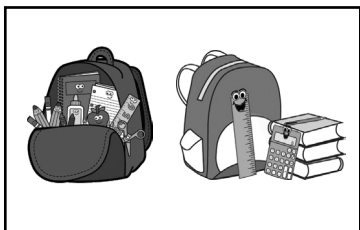
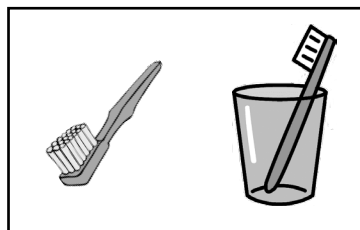
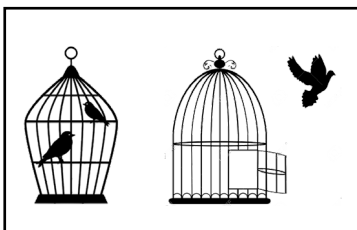
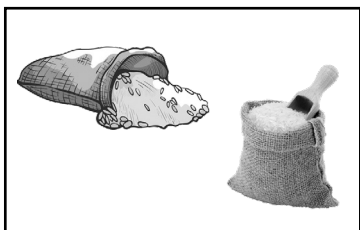
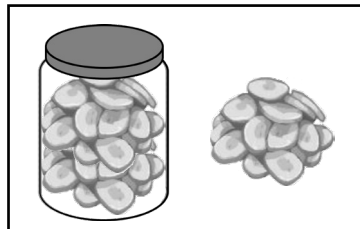
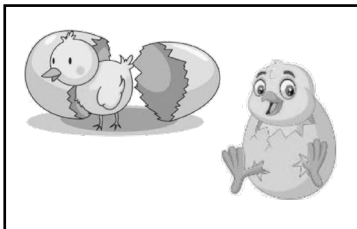
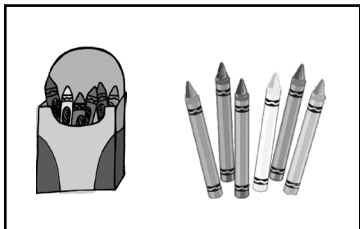
ក្នុង



ក្រៅ



ក្នុង



ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ ឆ្វេង កណ្តាល ស្តាំ

គូរចងចាំ

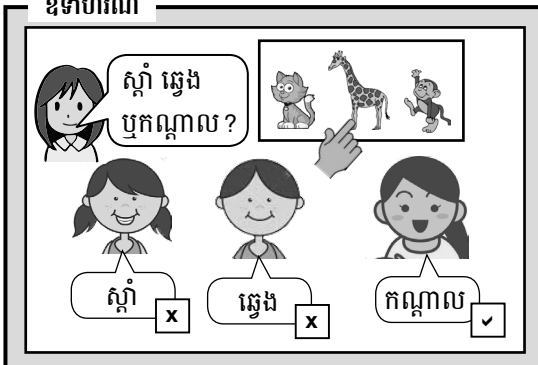


ល្បែងទស្សន៍ទាយទីតាំង (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

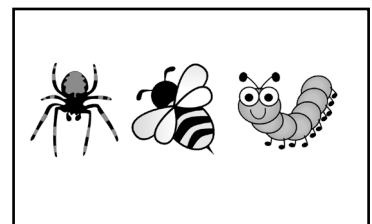
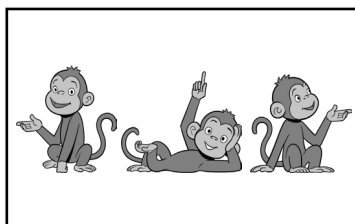
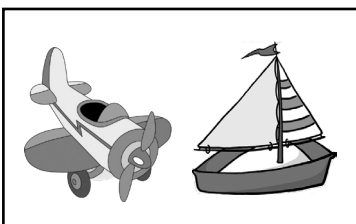
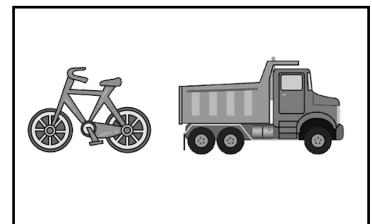
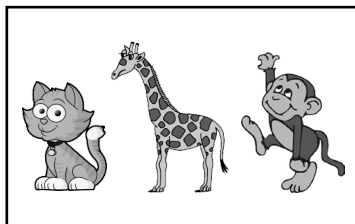
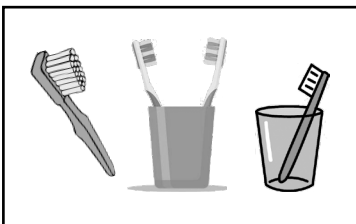
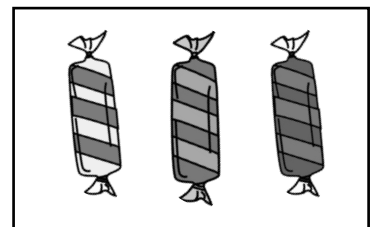
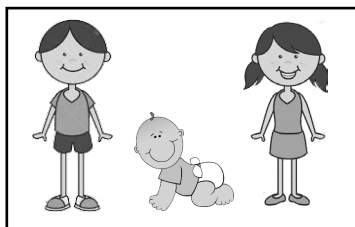
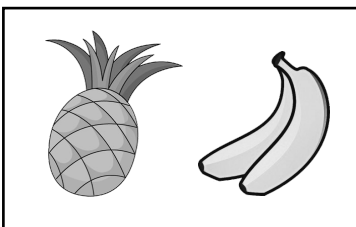
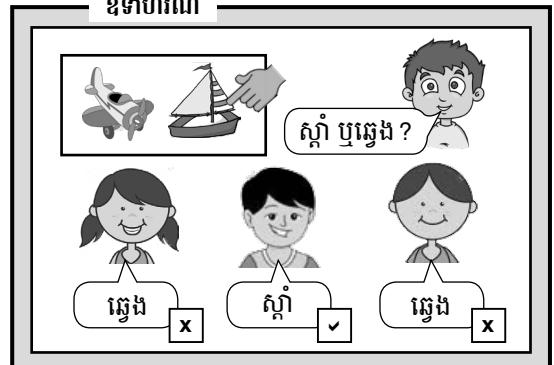
សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖ ដូចគ្នានឹងសកម្មភាពទស្សន៍ទាយក្រៅ ក្នុងដៃ គ្រាន់តែប្តូរមកប្រើពាក្យ៖ ឆ្វេង កណ្តាល ឬស្តាំ វិញ។

ឧទាហរណ៍



ឧទាហរណ៍



ការប្រៀបធៀបទីតាំងដោយប្រើពាក្យ លើ ក្រោម មុខ ក្រោយ

គូរចងចាំ

លើ



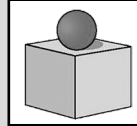
ក្រោម

សកម្មភាព៖ ប្រាប់ទីតាំង (លេង ២នាក់ ៣៣)

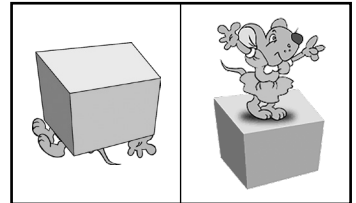
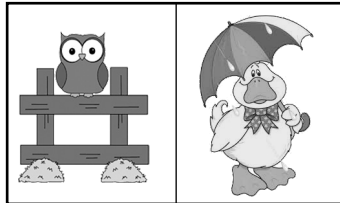
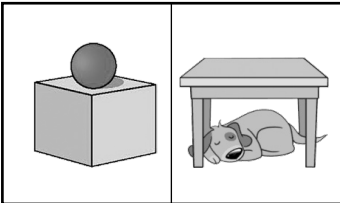
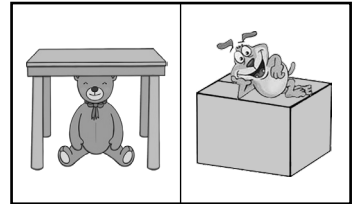
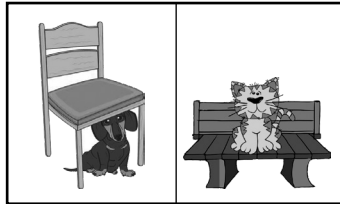
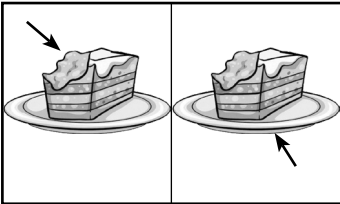
របៀបលេង៖

- ១) ម្នាក់ចង្អុលទៅរូបភាព។
- ២) ម្នាក់ទៀតប្រាប់អំពីទីតាំងនៃរូបភាព។

ឧទាហរណ៍



បាល់នៅ
លើប្រអប់។



គូរចងចាំ

ក្រោយ

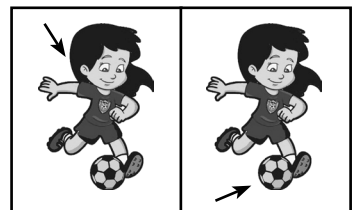
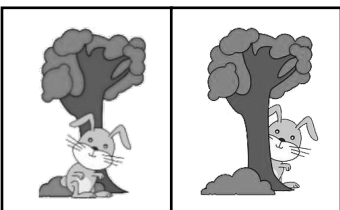
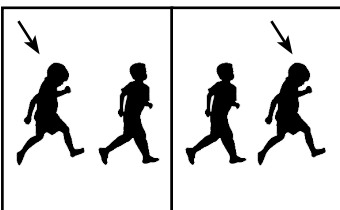
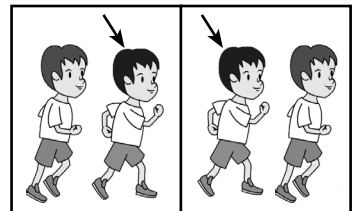
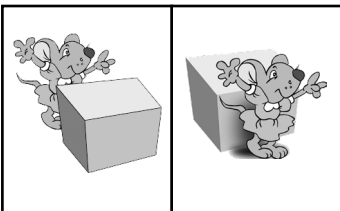


មុខ

សកម្មភាព៖ ប្រាប់ទីតាំង (លេង ២នាក់ ៣៣)

របៀបលេង៖

- ១) ម្នាក់ចង្អុលទៅរូបភាព។
- ២) ម្នាក់ទៀតប្រាប់ទីតាំងនៃរូបភាព។



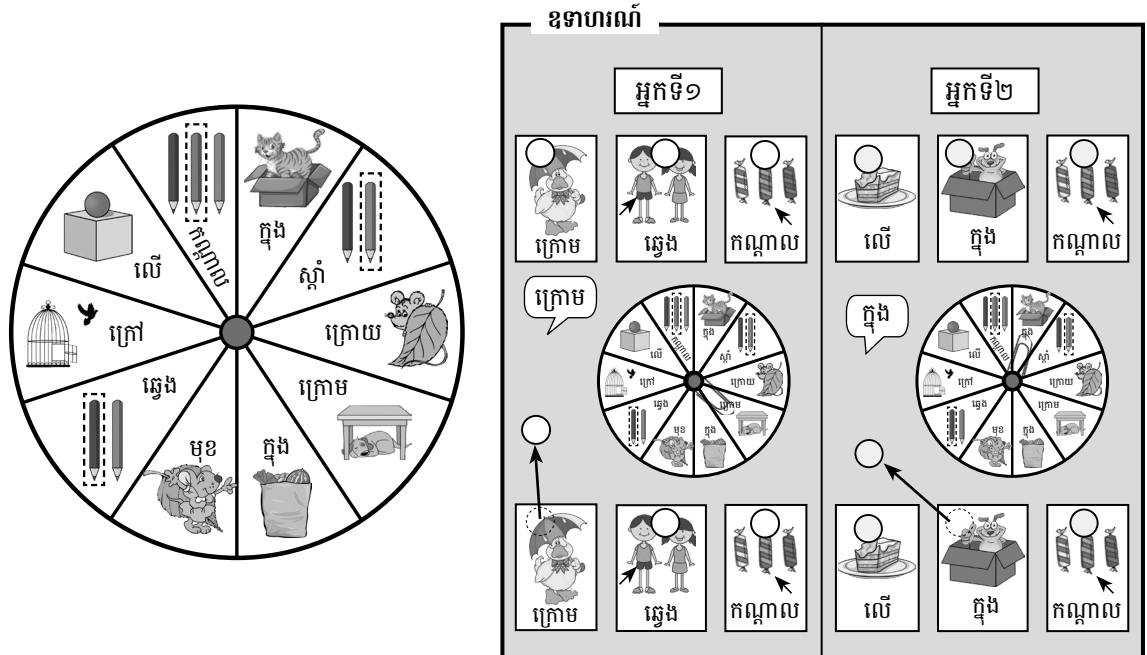
ហ្វឹកហាត់ការប្រៀបធៀបទីតាំង

ល្បែងផ្ដល់ឱកាស (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ១១១១)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំសម្រាប់ម្នាក់ៗ ៣ គ្រាប់

របៀបលេង៖

- ១) ម្នាក់ៗត្រូវជ្រើសរើសរូបភាពទីតាំងខុសៗគ្នាចំនួន ៣ កន្លែងចេញពីរូបភាពខាងក្រោម ហើយដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើរូបភាពទាំង ៣ នោះ។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងប្រាប់អំពីទីតាំងដែលបង្វិលបាន។
- ៣) ប្រសិនបើបង្វិលទៅចំទីតាំងដែលមានគ្រាប់ចំណាំនៅលើនោះ ត្រូវដកគ្រាប់ចំណាំចេញ។ បើបង្វិលទៅចំទីតាំងដែលមិនមានគ្រាប់ចំណាំទេ ត្រូវប្តូរវេនទៅអ្នកបន្ទាប់។
- ៤) អ្នកដែលដកគ្រាប់ចំណាំទាំង ៣ គ្រាប់ចេញអស់មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ប្រើរូបភាពដើម្បីបង្ហាញទីតាំង

ល្បែង៖ ទីតាំងក្នុងទីធ្លាសាលា (លេង ២នាក់ ៣នាក់)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំសម្រាប់ម្នាក់ៗ ៤គ្រាប់។

របៀបលេង៖

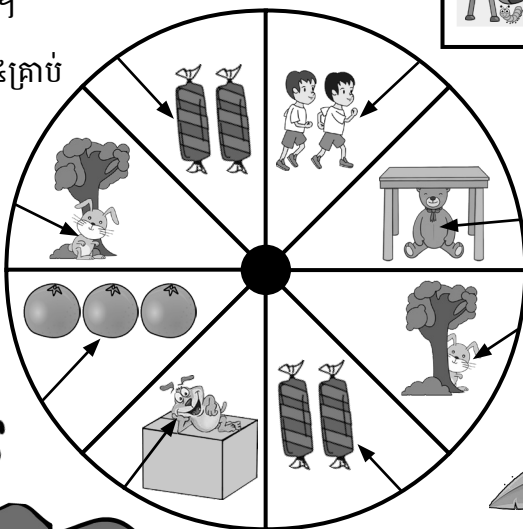
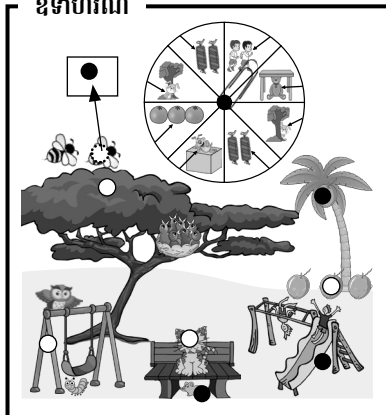
១) ម្នាក់ៗដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើរូបភាព៤ខុសគ្នា។

២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- បង្វិលថាស និងប្រាប់អំពីទីតាំងដែលបង្វិលបាន។
- អ្នកដែលបង្វិលដកវត្ថុចំណាំចេញពីទីតាំងដែលត្រូវនឹងទីតាំងបង្វិលបាន។

អ្នកដែលដកគ្រាប់ចំណាំទាំង ៤គ្រាប់ អស់មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍



គូរចងចាំ

គូរចងចាំ

១. ចូរគូររូប និងសរសេរចំនួន។

ឧទាហរណ៍

២. ចូរសរសេរលេខ ១ និងលេខ ២ រួចមើលទៅរូបភាព។ រង់លេខដែលត្រូវគ្នាជាមួយចំនួននៃរូបភាពនោះ។

ឧទាហរណ៍

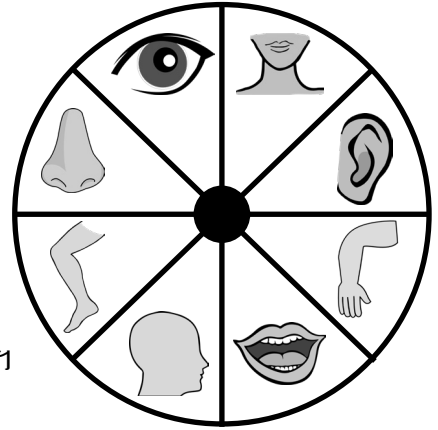
ហ្វឹកហាត់ចំនួន ១ និង ២

ល្បែងទី១ ស្វែងរកចំនួន (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឃ្លាបក្រដាស

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
 - ២) ប្រាប់ឈ្មោះរូបភាពដែលបង្វិលបាន (ច្រមុះ ភ្នែក...)។
 - ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនអរិយៈដែលមនុស្សម្នាក់មានតាមរូបភាពដែលបង្វិលបាននោះ។
 - ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា។ អ្នកដែលសរសេរត្រឹមត្រូវ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
- អ្នកដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។**



ឧទាហរណ៍

បង្វិលលើកទី១

ឧទាហរណ៍

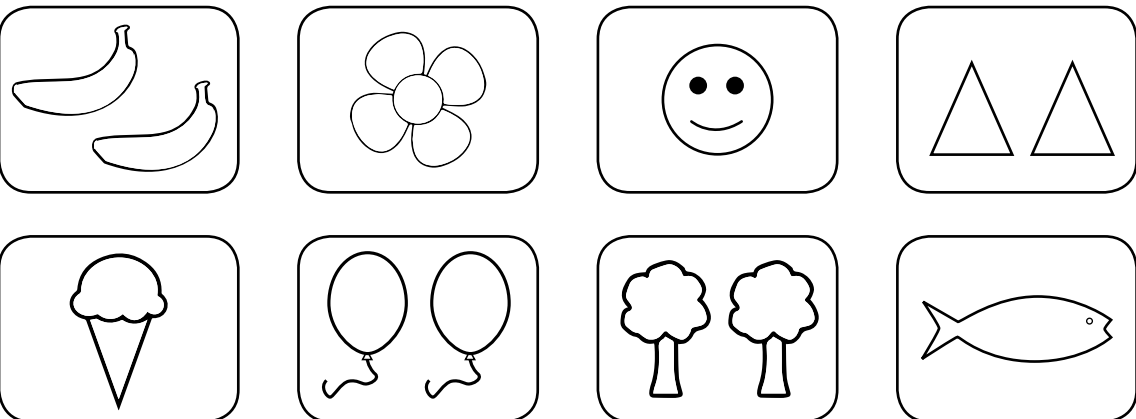
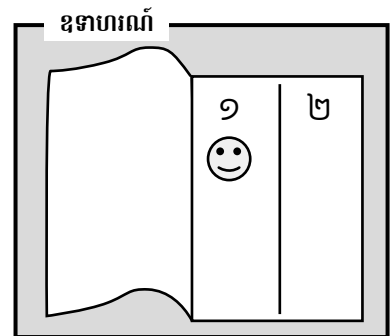
បង្វិលលើកទី២

ល្បែងទី២ តប្រៀបរូបតាមចំនួន (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ សៀវភៅសរសេរ ឬក្រដាស

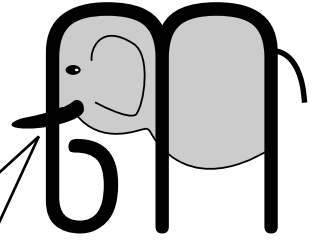
របៀបលេង៖

- ១) ចែកក្រដាសជាពីរជួរឈរ រួចសរសេរលេខ ១ និងលេខ ២ នៅផ្នែកខាងលើនៃជួរឈរនីមួយៗ។
- ២) មើលទៅរូបភាព រួចគូរវាដាក់ឱ្យត្រូវតាមជួរឈរនីមួយៗ។
- ៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់កិច្ចការគ្នាទៅវិញទៅមក។



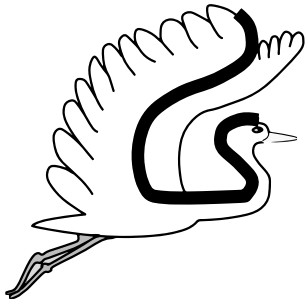
៣៣
៣ ៣

គូរចងចាំ



កូចតាមប្រមោយ កោងលើក្បាល
ចុះតាមជើង ឡើងតាមជើង កោង
លើខ្នង ចុះតាមជើង លេខ ៣។

គូរចងចាំ

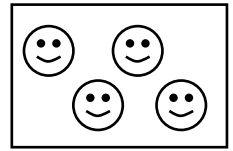
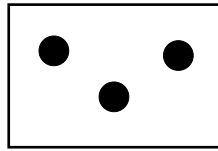
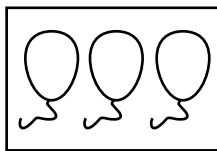
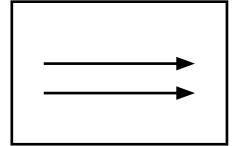
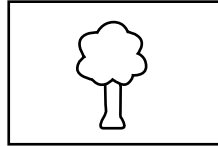
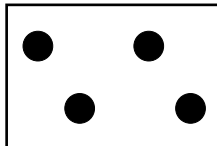
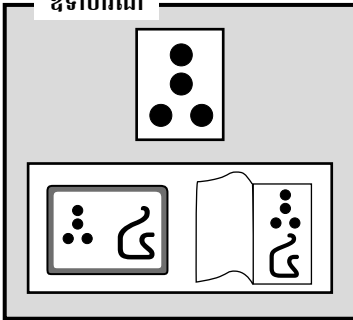


កោងលើក្បាល ចុះតាម ក
កាត់តាមខ្នង ឡើងទៅស្លាប
លេខ ៤។

៤៤
៤៤៤៤

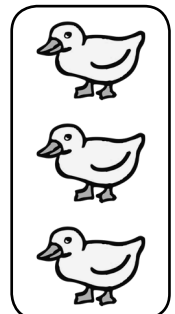
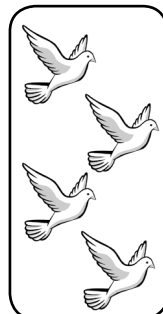
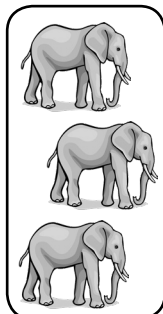
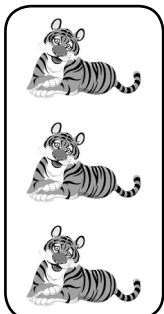
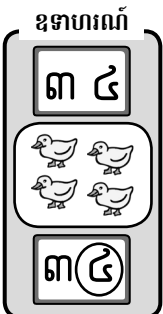
១. ចូរគូររូប និងសរសេរលេខឱ្យត្រូវតាមចំនួន។

ឧទាហរណ៍

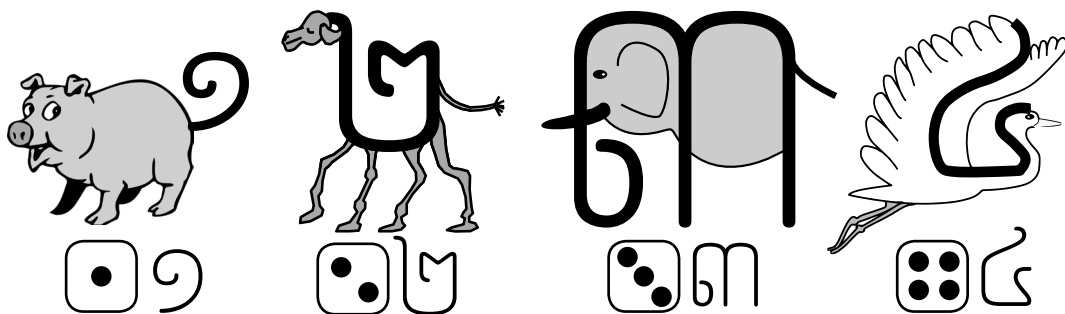


២. ចូរសរសេរលេខ ៣ និងលេខ ៤ រួចមើលទៅរូបភាព។ រង់លេខដែលត្រូវគ្នាជាមួយចំនួននៃរូបភាពនោះ។

ឧទាហរណ៍



តួរចងចាំ



ល្បែងផ្គុំតួរចំនួន (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

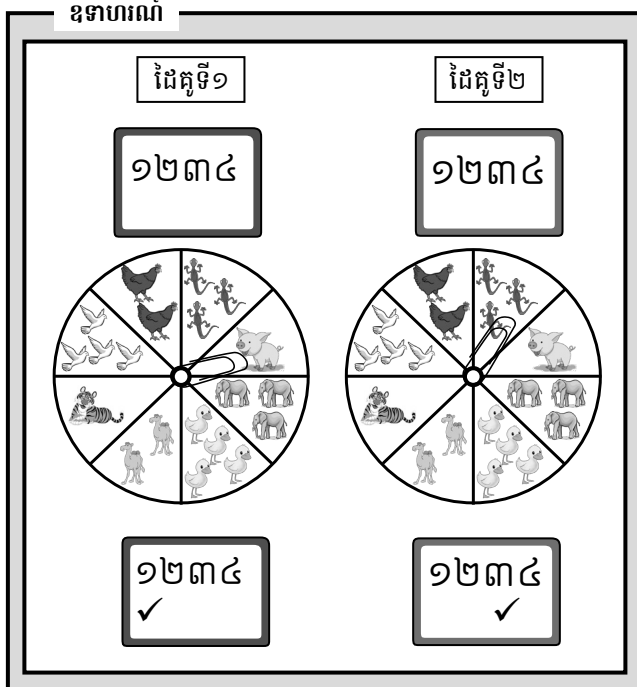
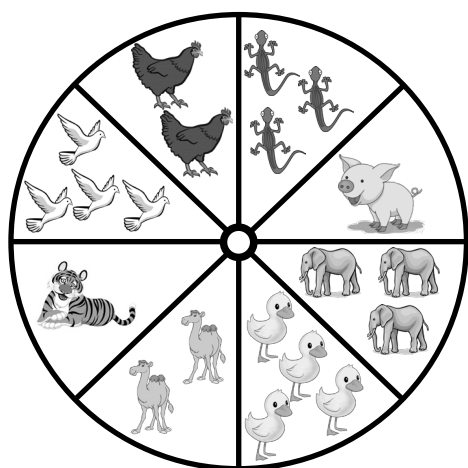
របៀបលេង៖

- ១) សរសេរលេខ ១ ២ ៣ ៤ ដាក់នៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងរាប់ចំនួនសត្វដែលបង្វិលចំ។
- ៣) គូសផឹកលេខនៅលើក្តារឆ្នួនដែលត្រូវគ្នាជាមួយចំនួនសត្វ ដែលបង្វិលបាន។
បើចំលើលេខដែលបានគូសផឹករួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យដៃគូបន្ទាប់។

ដៃគូណាដែលបានគូសផឹកគ្រប់ចំនួនមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

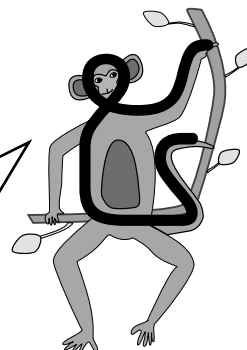
១២៣៤
✓✓✓✓

ឧទាហរណ៍



៥ ៥
៥ ៥ ៥

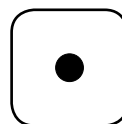
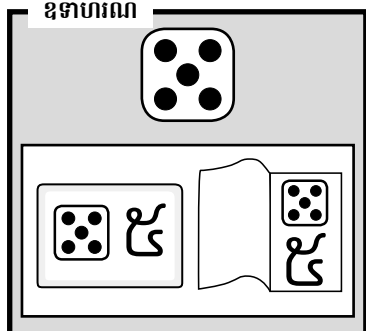
គូរចងចាំ



កោងតាមកន្ទុយ កាត់តាម
មែកឈើ ឡើងតាមខ្លួន
កូចលើក្បាល ឡើងទៅដៃ
លេខ ៥។

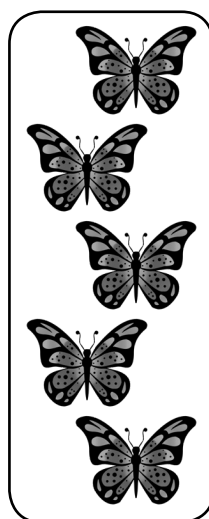
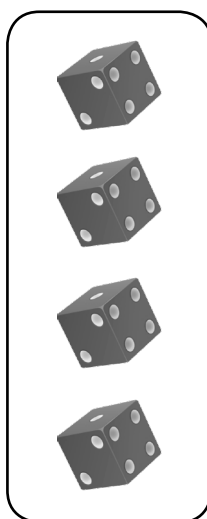
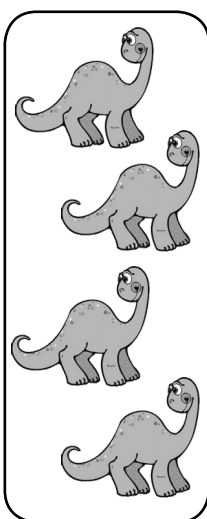
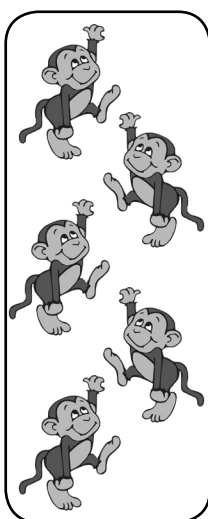
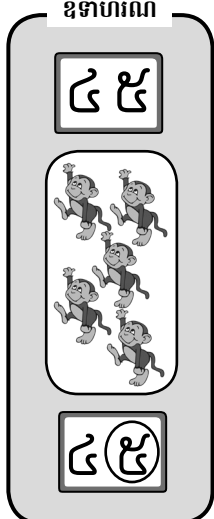
១. ចូរគូររូប និងសរសេរចំនួន។

ឧទាហរណ៍

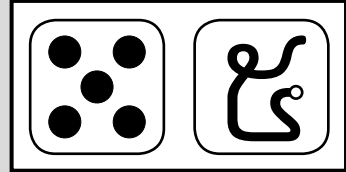
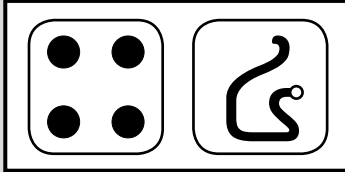
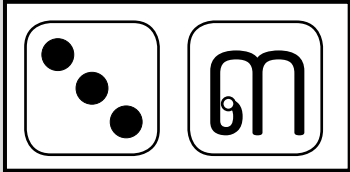
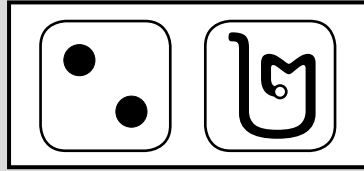
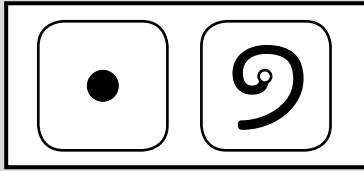


២. ចូរសរសេរលេខ ៤ និងលេខ ៥ រួចមើលទៅរូបភាព។ រង់លេខដែលត្រូវគ្នាជាមួយចំនួននៃរូបភាពនោះ។

ឧទាហរណ៍



គូរចងចាំ

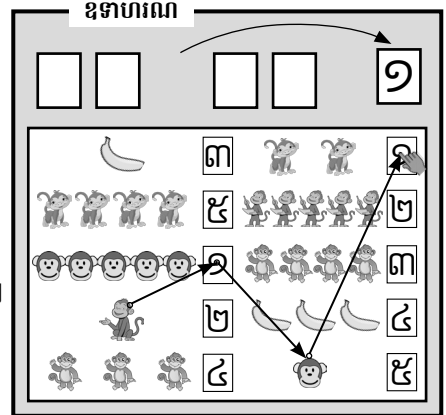


ល្បែងផ្គុំផ្គងចំនួន (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣៣)

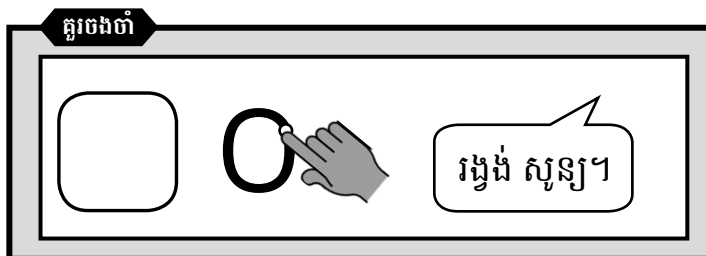
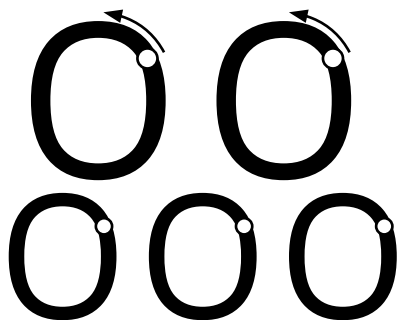
សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខ ឬ ថាសបង្វិលដែលមានពីលេខ ១ ដល់ ៥

របៀបលេង៖

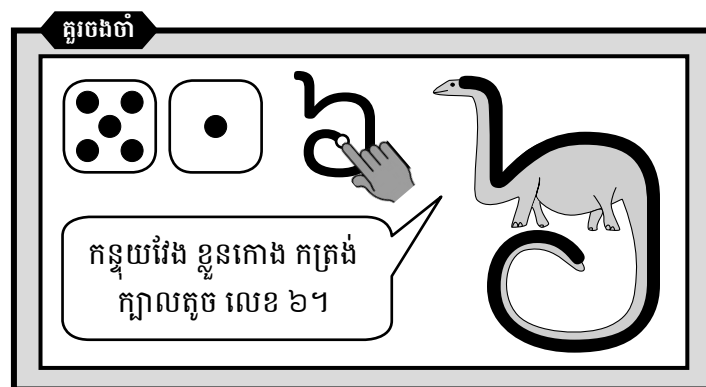
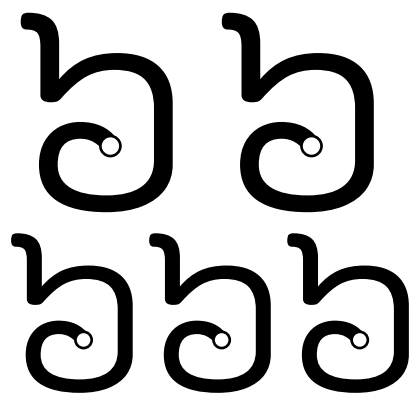
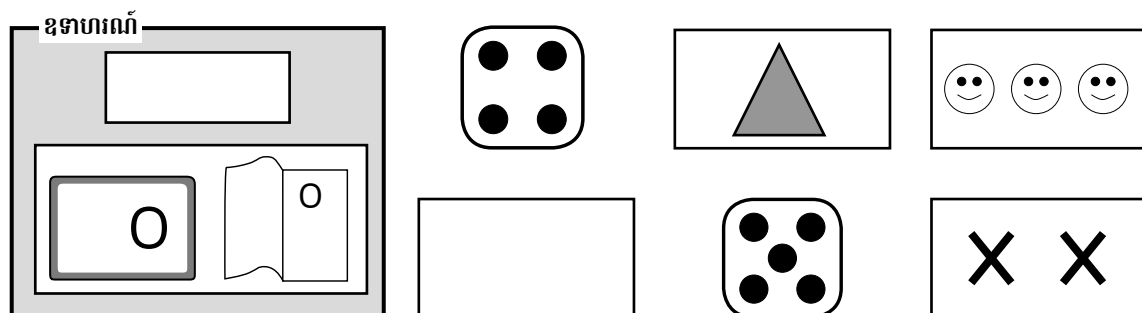
- ១) ប្តូរវេនគ្នាជ្រើសរើសបណ្ណាលេខ ឬ បង្វិលថាស។
- ២) មើលទៅចំនួនដែលជ្រើសរើស ឬ បង្វិលបាន។
- ៣) គូសដោយម្រាមដៃចេញពីរូបភាព → ចំនួន → រូបភាព → ចំនួន។
ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។



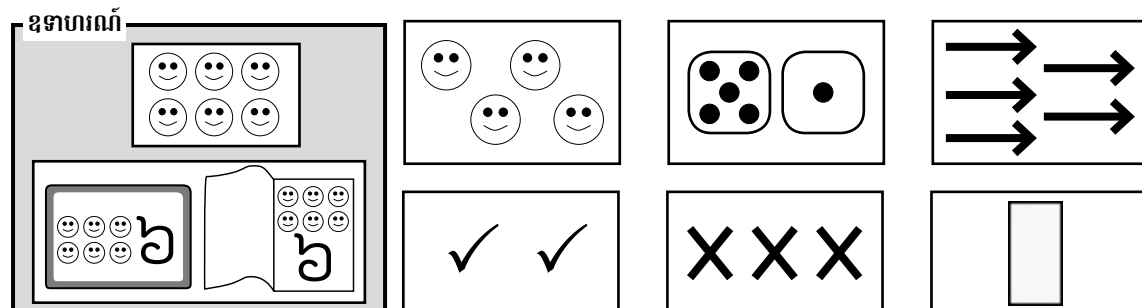
	៣		១
	៥		២
	១		៣
	២		៤
	៤		៥



១. ចូរគូររូប និងសរសេរលេខឱ្យត្រូវតាមចំនួន។

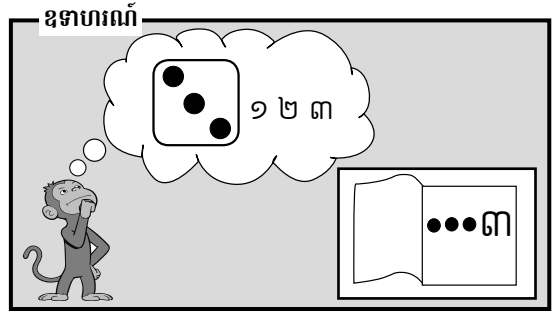
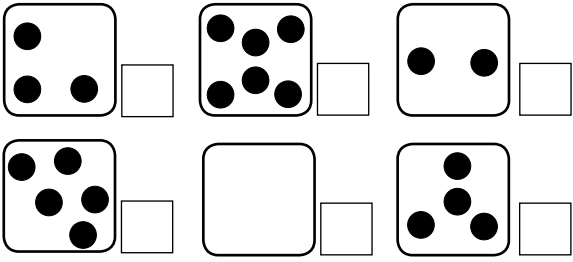


២. ចូរគូររូប និងសរសេរលេខឱ្យត្រូវតាមចំនួន។



ហ្វឹកហាត់ចំនួន ០ ដល់ ៦

១. ចូររាប់ចំណុច។ គូសចំណុចនោះ រួចសរសេរចំនួន។



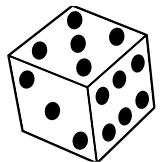
២. ចូរបំពេញចំនួនតាមលំដាប់ក្នុងប្រអប់ ។

០	១		៣		៦		១	២		៥		០					៦
---	---	--	---	--	---	--	---	---	--	---	--	---	--	--	--	--	---

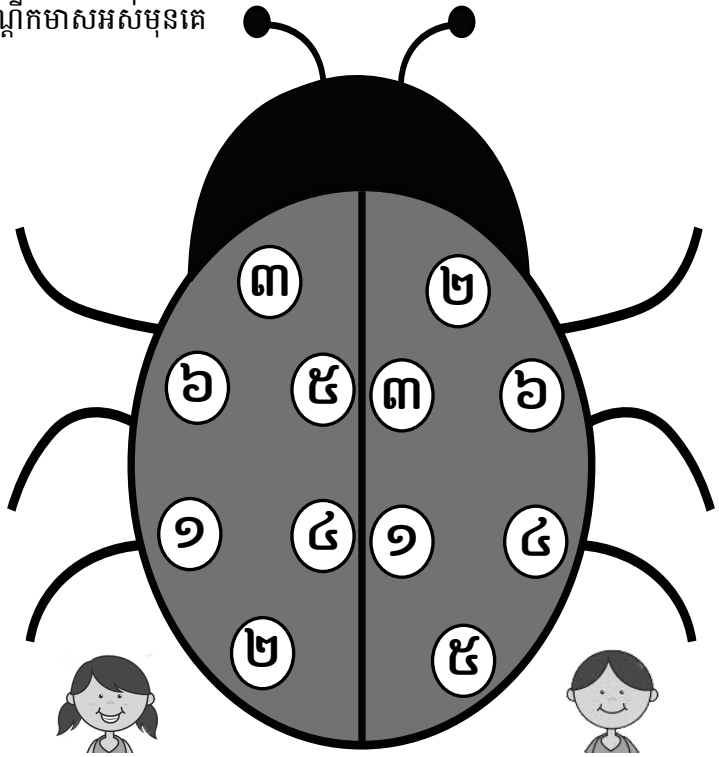
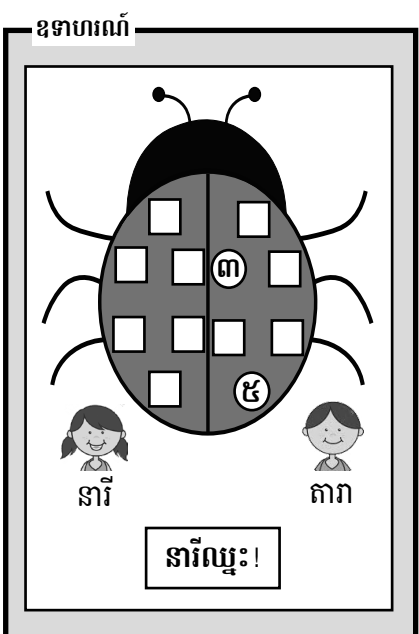
ល្បែងសត្វអណ្តើកមាស (លេង ២នាក់ ៣៣)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ ផ្ទាំងក្រដាសតូចៗសម្រាប់បាំងឬបិទលេខនៅលើអណ្តើកមាស របៀបលេង៖

- ១) ដៃគូនីមួយៗត្រូវសម្រេចជ្រើសរើសម្នាក់ម្ខាងនៃសត្វអណ្តើកមាស។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡកឡាក់។
- ៣) បិទលេខនៅលើសត្វអណ្តើកមាសដែលត្រូវគ្នាជាមួយលេខដែលបោះបាន។
ប្រសិនបើលេខនោះបានបិទរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យដៃគូបោះម្តង។



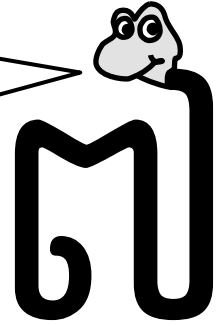
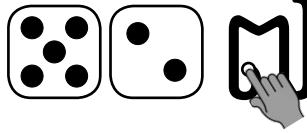
ដៃគូណាដែលលបានបិទលេខនៅលើអណ្តើកមាសអស់មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



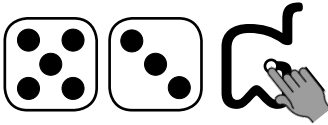
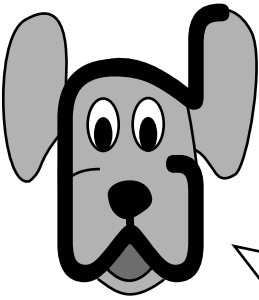
៧៧
៧៧៧

ត្រូវចងចាំ

កន្ទុយកូច បូកពីរ ខ្លួនមូល
កវែង ក្បាលធំ លេខ ៧។



ត្រូវចងចាំ

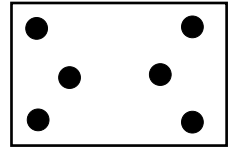
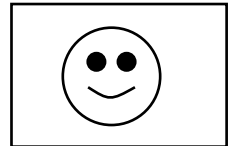
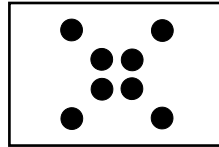
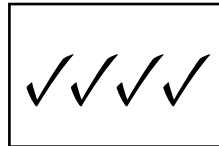
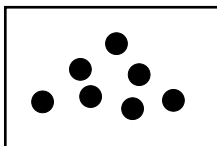
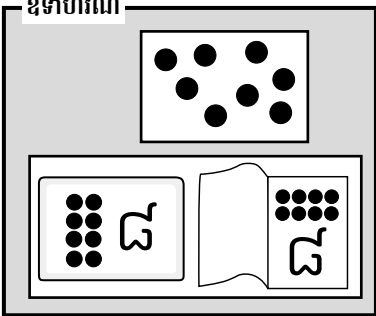


ចាប់ពីក្រោមភ្នែកចុះក្រោម
បញ្ចប់ក្រោមច្រមុះ កោងឡើង
តាមក្បាល ឡើងតាមត្រចៀក
កាត់ទៅស្តាំ លេខ ៨។

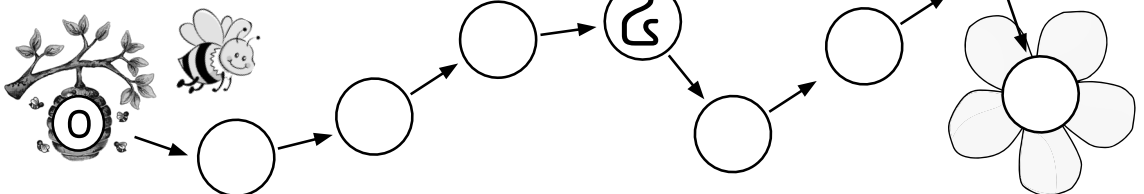
៨៨
៨៨៨

១. ចូរគូររូប និងសរសេរលេខតាមចំនួន។

ឧទាហរណ៍



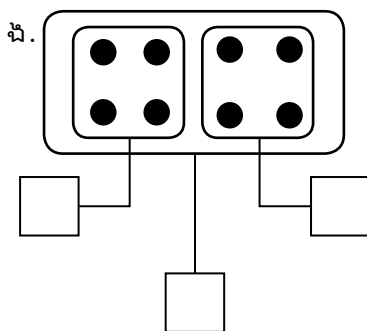
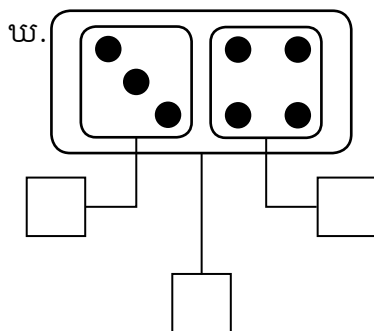
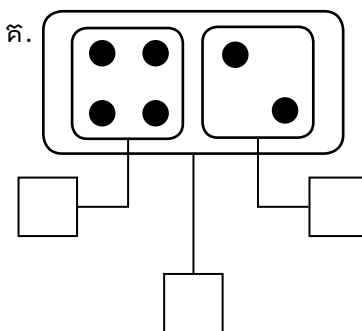
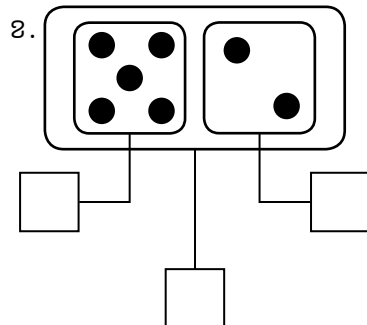
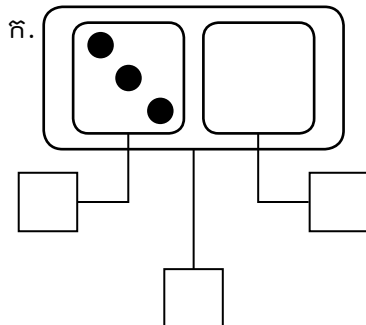
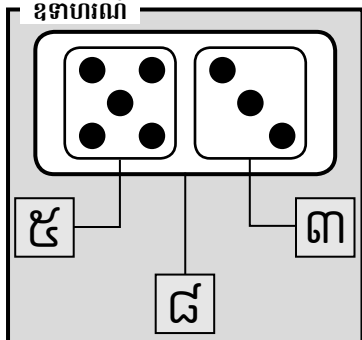
២. ចូរបំពេញចំនួនតាមលំដាប់។



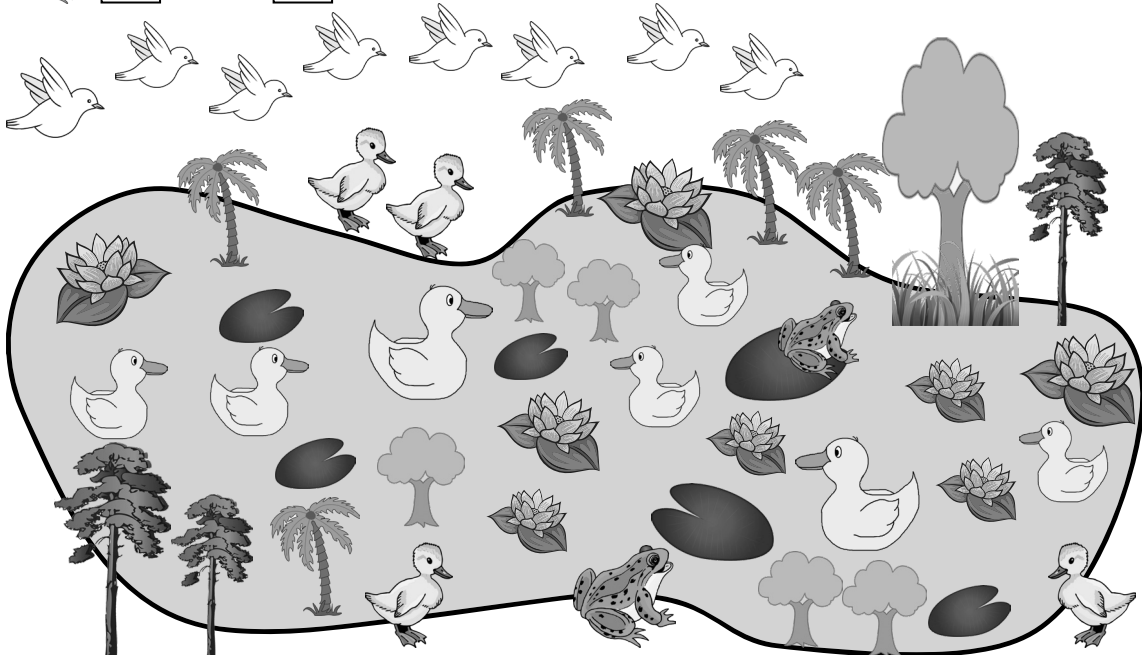
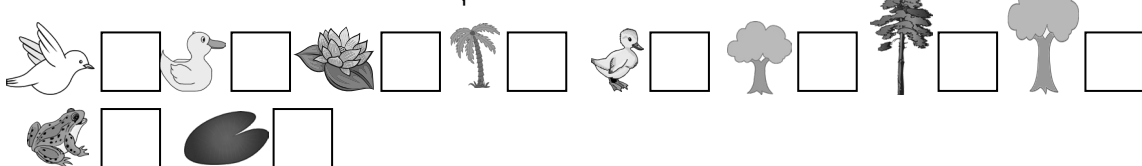
ហ្វឹកហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ៨

១. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



២. ចូរមើលរូបភាព រួចរាប់ និងសរសេរចំនួនក្នុងប្រអប់។



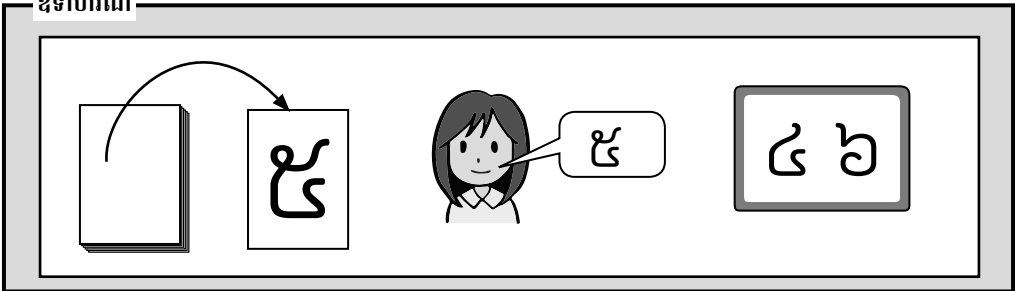
សកម្មភាព៖ ការហ្វឹកហាត់ចំនួន (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ )

សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខពី ១ ដល់ ៧ ក្តារឆ្លូនម្នាក់មួយ

របៀបលេង៖

- ១) សាប័បណ្ណាលេខទាំងប្រាំពីរសន្លឹក រួចដាក់ផ្តាច់ជាន់នៅលើតុ។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាចាប់យកបណ្ណាលេខលើគេម្តងមួយសន្លឹក និងនិយាយចំនួននៅលើបណ្ណនោះ។
- ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសរចំនួនដែលនៅមុនបន្ទាប់និងក្រោយបន្ទាប់នៃចំនួនដែលបើកបាន ដាក់លើក្តារឆ្លូន។
- ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលគ្នាទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍

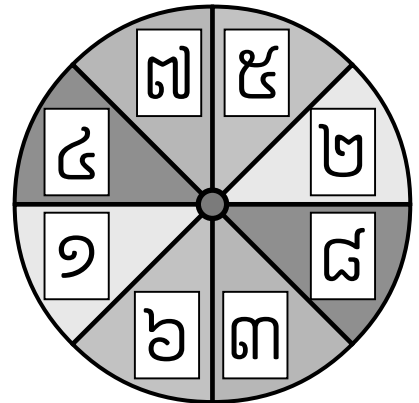


លេងឆ្លែប្រមូលឆ្លឹង (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ )

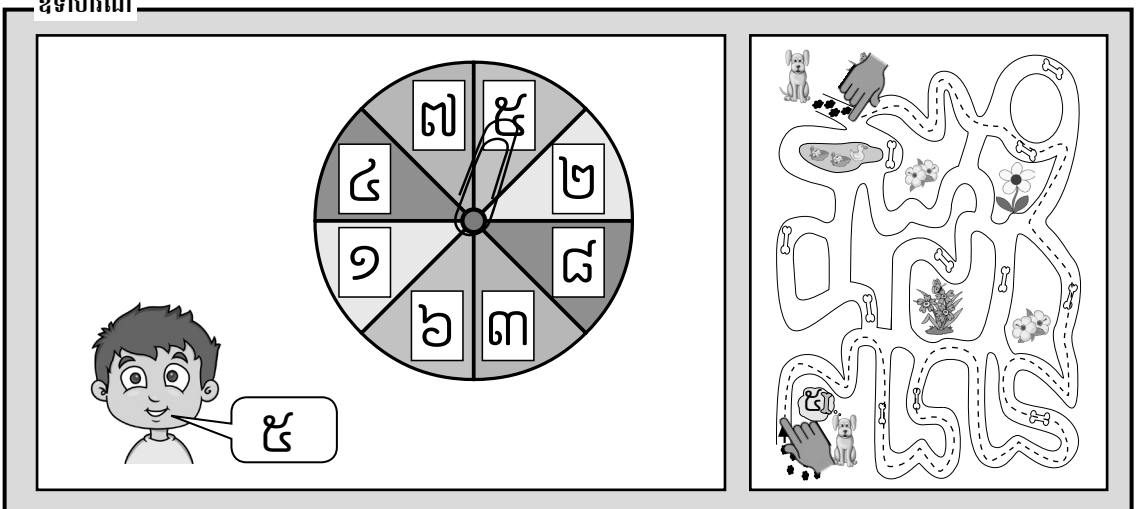
សម្ភារៈ៖ ផ្ទាំងរូបភាពផ្លូវទៅរកឆ្លឹងនៅទំព័របន្ទាប់

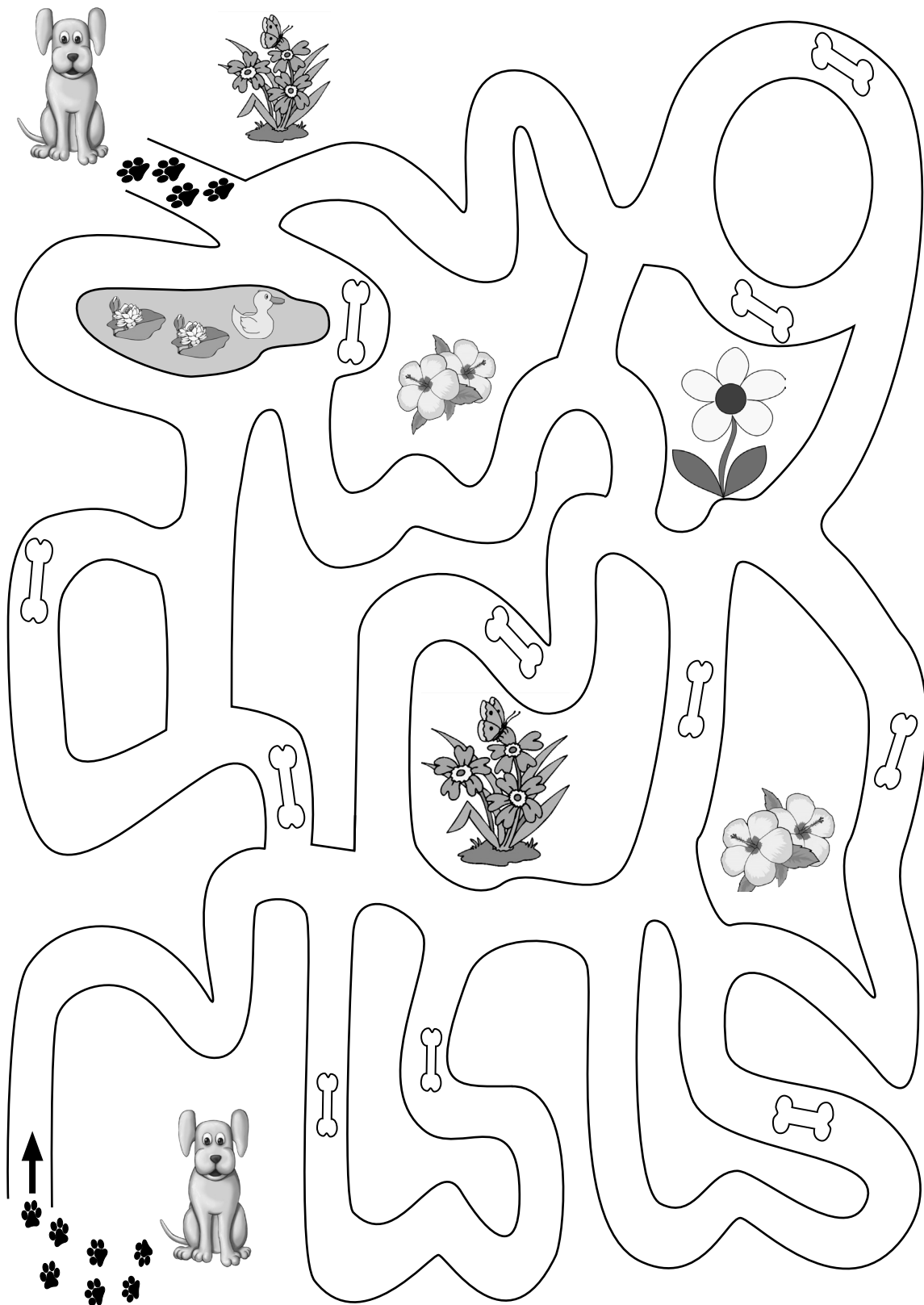
របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
- ២) និយាយចំនួនដែលបង្វិលបាន (វាជាចំនួនឆ្លឹងដែលត្រូវប្រមូល)។
- ៣) ប្រើម្រាមដៃដើម្បីអូសតាមផ្លូវចេញពីសញ្ញាព្រៃ ឱ្យកាត់តាមឆ្លឹង គ្រប់ចំនួនដែលត្រូវប្រមូលរហូតដល់ច្រកចេញ។
- ៤) ទាំងអស់គ្នាជួយផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួនឆ្លឹងដែលបានប្រមូល។

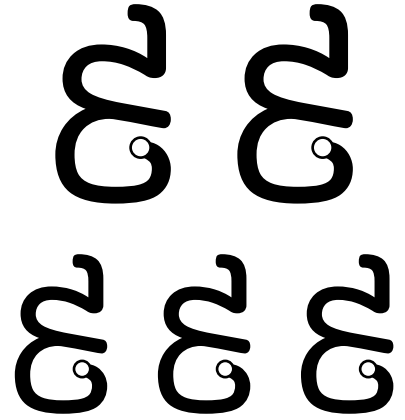


ឧទាហរណ៍





តួរចងកាំ



ចូរគូររូប និងសរសេរចំនួន។

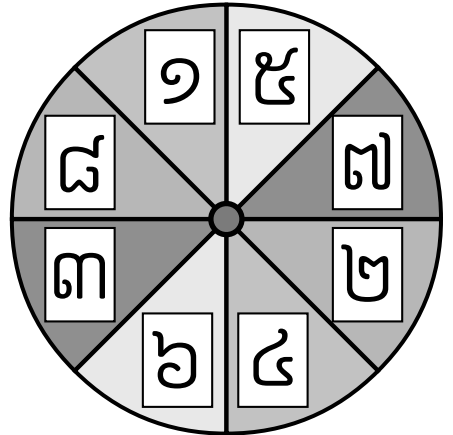
ឧទាហរណ៍

ល្បែងមុនឬបន្ទាប់ (លេងពី ១ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្លុន

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ២) អ្នកបង្វិលថាស និយាយថា មុន ឬបន្ទាប់។
- ៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនដែលត្រូវនៅ មុន ឬបន្ទាប់ពីចំនួនដែលបង្វិលបាន តាមការនិយាយរបស់អ្នកបង្វិល។
- ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់តម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក និងបន្តលេងរហូត ប្តូរវេនគ្នាបានយ៉ាងតិចម្នាក់ ៣ដង។

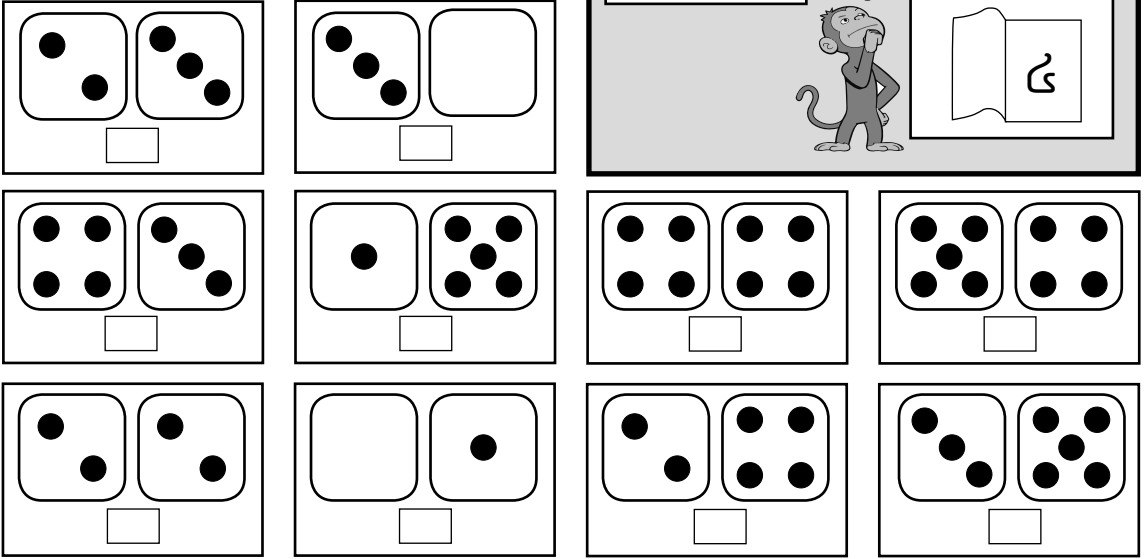
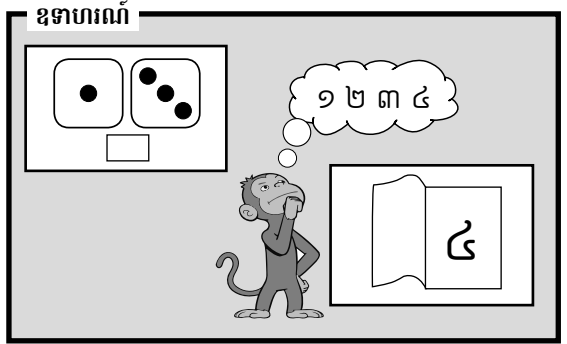


ឧទាហរណ៍

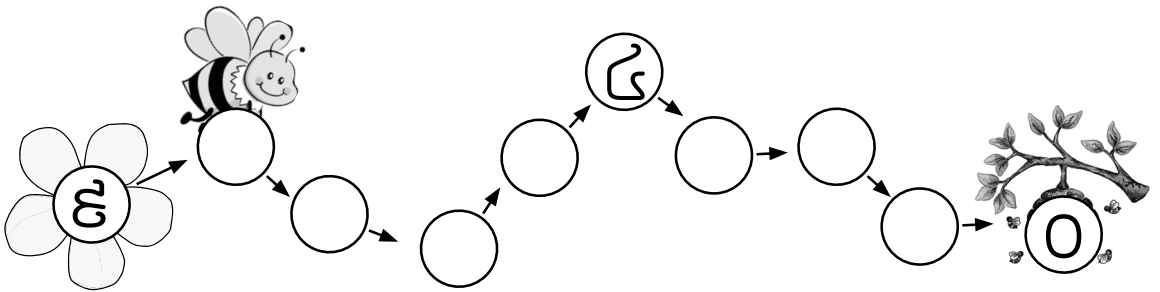
មុន ៧	បន្ទាប់ ៩
-------------------------	-----------------------------

រំលឹកចំនួន ០ ដល់ ៩

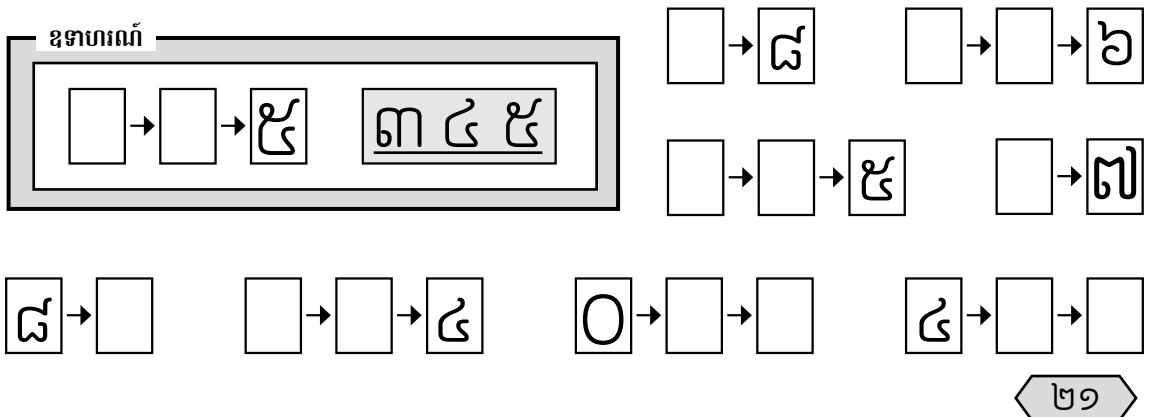
១. ចូររាប់ចំណុចរបស់គ្រាប់ឡកឡាក់ និងសរសេរចំនួន។



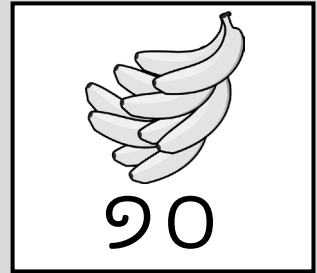
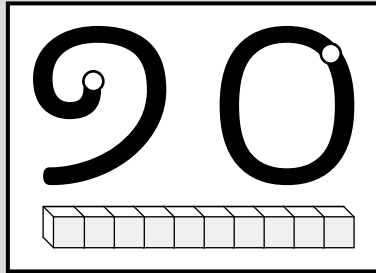
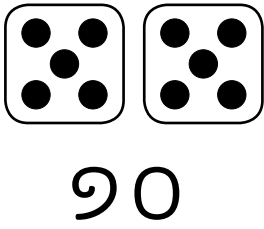
២. ចូរបំពេញចំនួនតាមលំដាប់។



៣. ចូរសរសេរចំនួនដែលនៅមុនឬនៅបន្ទាប់។



គួរចងចាំ



ល្បែងស្វែងរកក្រុម (លេង ២នាក់ ឥឡូវ)

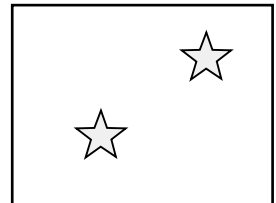
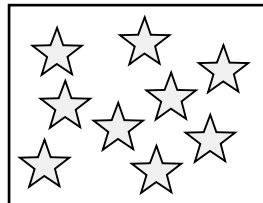
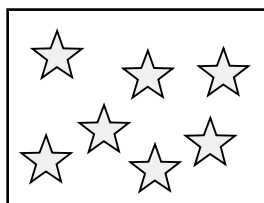
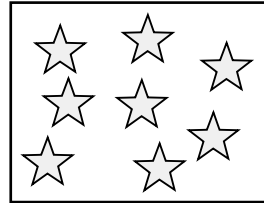
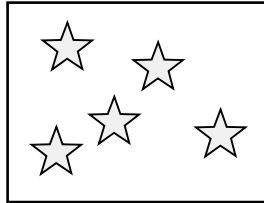
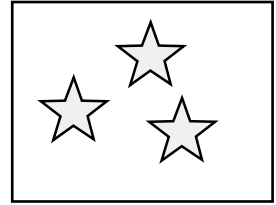
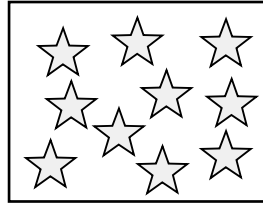
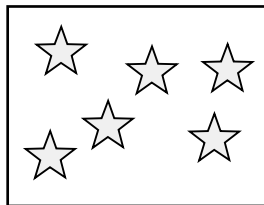
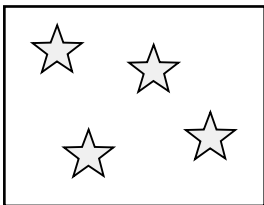
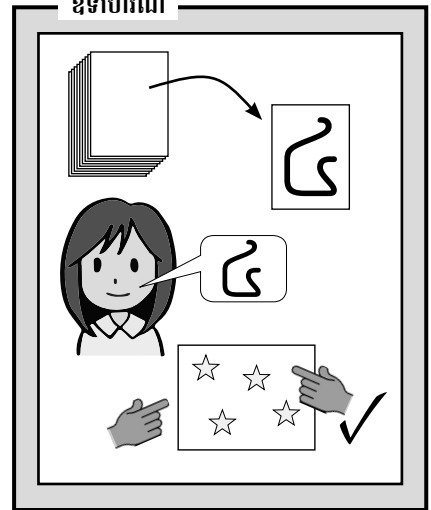
សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខពី ០ ដល់ ១០

របៀបលេង៖

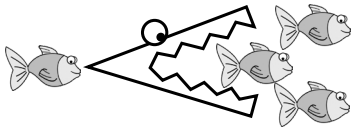
- ១) សាប័បណ្ណាលេខរួចដាក់ផ្គាប់ជាគំនរនៅលើតុ។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាជ្រើសរើសបណ្ណាលេខម្តងម្នាក់ រួចផ្លាស់ទីឡើងនិងអានចំនួននោះ។
- ៣) ទាំងពីរនាក់ចង្អុលទៅរូបភាពដែលត្រូវនឹងចំនួននោះ។
- ៤) អ្នកដែលចង្អុលបានមុនគេ ឈ្នះបាន ១ ពិន្ទុ។
- ៥) បន្តលេងរហូតនៅសល់បណ្ណាលេខចុងក្រោយមួយសន្លឹក និងមិនចាំបាច់បើកឡើយ។

អ្នកដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

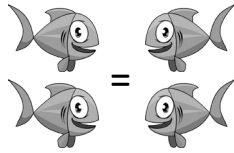
ឧទាហរណ៍



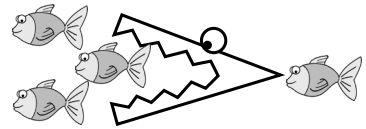
គូរចងកាំ



១ តិចជាង ៣
 $1 < 3$



២ ស្មើ ២
 $2 = 2$



៣ ច្រើនជាង ១
 $3 > 1$

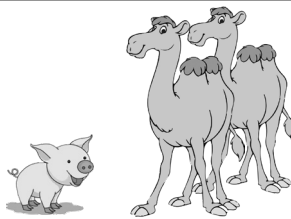
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ ☐ និងដាក់សញ្ញា < > ឬ = នៅក្នុងរង្វង់ ☐ ។

ឧទាហរណ៍



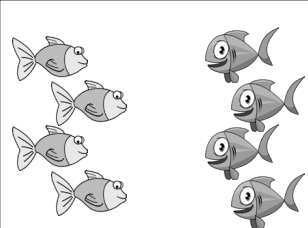
☐ ៦ > ☐ ៣

១.



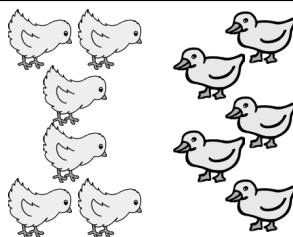
☐ ☐ ☐

២.



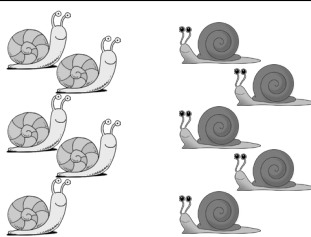
☐ ☐ ☐

៣.



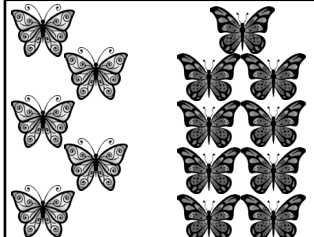
☐ ☐ ☐

៤.



☐ ☐ ☐

៥.



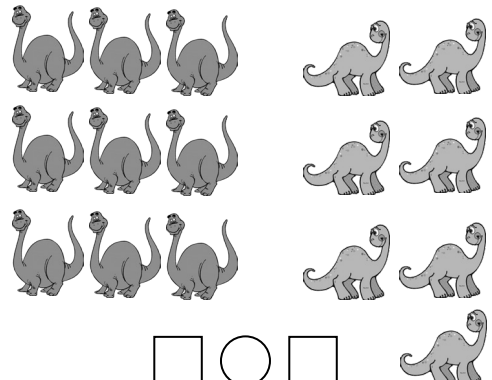
☐ ☐ ☐

៦.



☐ ☐ ☐

៧.



☐ ☐ ☐

ការប្រៀបធៀបចំនួនដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ =

១. ចូរបំពេញសញ្ញា < > ឬ = ក្នុងរង្វង់ ។

ឧទាហរណ៍

២ < ៩

៨ > ៧

១ = ១

- ក. ៣ ○ ៣ ៥ ○ ៩ ៨ ○ ២ ៤ ○ ៦
- ខ. ៧ ○ ១ ៤ ○ ១០ ៣ ○ ០ ៦ ○ ៨
- គ. ០ ○ ៥ ៦ ○ ៤ ៧ ○ ៧ ២ ○ ៩

ល្បែងប្រៀបធៀបចំនួន (លេង ២នាក់ ២២)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ ក្តារឆ្នួន

របៀបលេង៖

- ១) អ្នកទី១ បោះគ្រាប់ឡកឡាក់។
- ២) ទាំងពីរនាក់សរសេរចំនួនដែលបោះបាននោះដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ៣) អ្នកទី២ បោះគ្រាប់ឡកឡាក់។
- ៤) ទាំងពីរនាក់សរសេរចំនួនដែលបោះបាននោះដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ៥) ទាំងពីរនាក់គូរសញ្ញា < > ឬ = នៅចន្លោះចំនួនទាំងពីរ។
- ៦) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍



អ្នកទី១

៤

អ្នកទី២

៤



៤ ២

៤ ២



៤ > ២

៤ > ២

២. លំហាត់បន្ថែម៖ ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

៣ < ៦ ចម្លើយ៖ ចំនួនដែលធំជាង ៣ គឺត្រឹមត្រូវទាំងអស់។

ក.

□ > ២

ខ.

៩ > □

គ.

៥ > □

ឃ.

□ < ៤

ង.

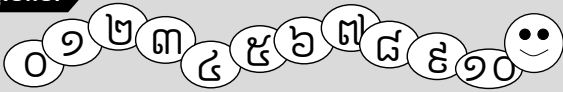
៣ < □

ច.

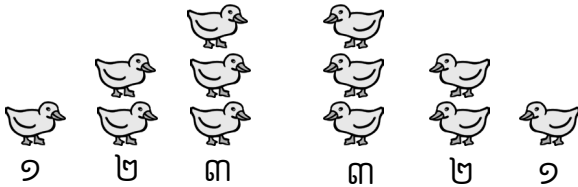
□ > ៨

ការរៀបចំនួនតាមលំដាប់

គួរចងចាំ



រៀបលំដាប់ចំនួន៖



លំដាប់ពីតូចទៅធំ

លំដាប់ពីធំទៅតូច

លេខតម្រៀបចំនួនតាមលំដាប់ (លេខ ២ នាក់ ២២)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខពី ០ ដល់ ១០ ក្តារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ។
របៀបលេង៖

- ១) សាបបណ្ណាលេខ រួចដាក់ផ្ទាប់រាយនៅលើតុ។
- ២) ជ្រើសរើសបណ្ណាលេខម្នាក់ឬនួនសន្លឹក រួចផ្ទាវឡើង។
- ៣) សរសេរចំនួនទាំងបួនជាជួរដកដាក់លើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ៤) តម្រៀបបណ្ណាលេខរបស់ខ្លួនតាមលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ។
- ៥) ជួយផ្ទៀងផ្ទាត់គ្នាទៅវិញទៅមក។
- ៦) ចម្លងលំដាប់ចំនួនតាមបណ្ណាលេខដែលបានតម្រៀបនោះដាក់លើក្តារឆ្នួនម្តងទៀត។
- ៧) ទាំងពីរនាក់ដាក់បណ្ណាលេខទាំង ៨ សន្លឹកបញ្ចូលគ្នា រួចតម្រៀបតាមលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ។
- ៨) ចម្លងចំនួនទាំង ៨ ដែលបានតម្រៀបនោះដាក់លើក្តារឆ្នួន។
- ៩) ទស្សន៍ទាយនិងសរសេរចំនួននៅលើបណ្ណ ៣ សន្លឹកទៀតដែលមិនទាន់បើក បន្ទាប់មកបើកបណ្ណ ៣ សន្លឹកដែលនៅសល់ រួចផ្ទៀងផ្ទាត់។ ធ្វើឡើងវិញម្តងទៀតដោយតម្រៀបចំនួនពីធំមកតូចម្តង។

ឧទាហរណ៍

៦	១	២	៧	៣	០	៤	៩
៦១២៧				៣០៤៩			
១	២	៦	៧	០	៣	៤	៩
៦១២៧ ១២៦៧				៣០៤៩ ០៣៤៩			
០	១	២	៣	៤	៦	៧	៩
៦១២៧ ១២៦៧ ០១២៣៤៦៧៩				៣០៤៩ ០៣៤៩ ០១២៣៤៦៧៩			
៥		៨		១០			

១. ចូរបំពេញចំនួនតាមលំដាប់នាំគ្នា។

ឧទាហរណ៍

▲ □	▲ □	▲ □			
២-១	□-□	□-□			

▲ □	▲ □	▲ □			
២-១	២-១	២-១			

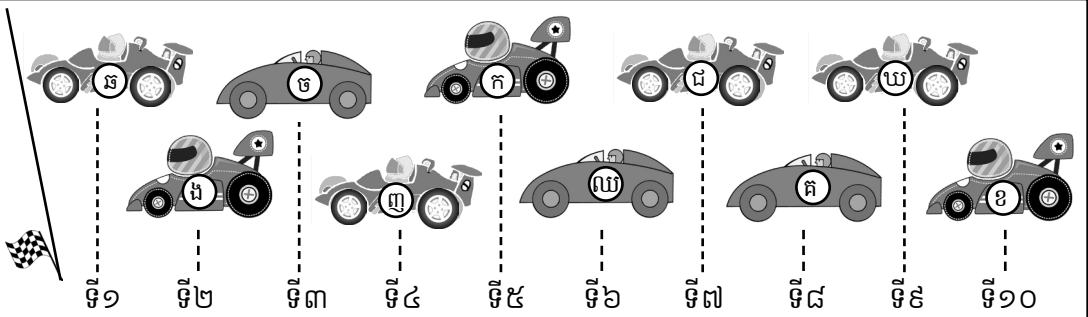
១.									
១-២	□-□	□-□							

២.	□		□		□		□		
២-១	□-□	□-□	□-□	□-□					

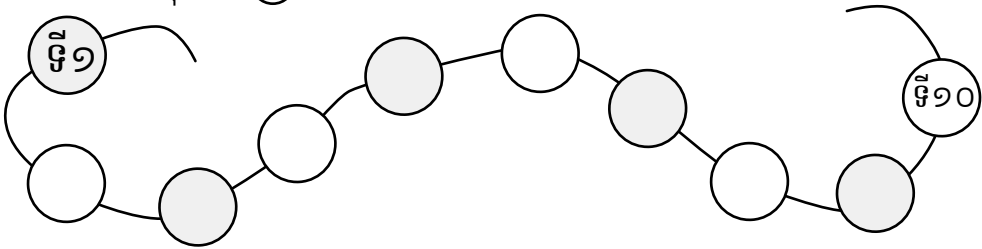
៣.											
៣-២-១	□-□-□	□-□-□		□-□-□	□-□-□	□-□-□		□-□-□	□-□-□	□-□-□	

លំដាប់ទី

គូរចងកាំ



១. ចូរបំពេញលំដាប់ទីក្នុងរង្វង់ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



២. ចូរមើលរូបភាពខាងក្រោម រួចសរសេរអក្សរ ឬលំដាប់ទី។

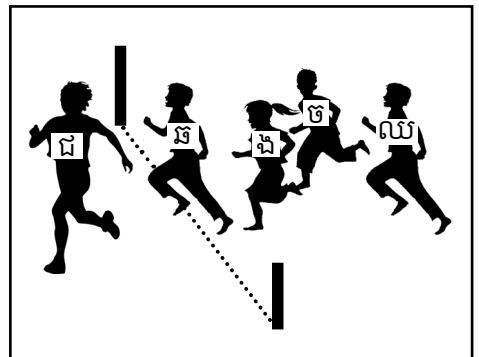
ឧទាហរណ៍

តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរ ឆ នៅលំដាប់ទីប៉ុន្មាន?
តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរអ្វីដែលនៅលំដាប់ទី៥?

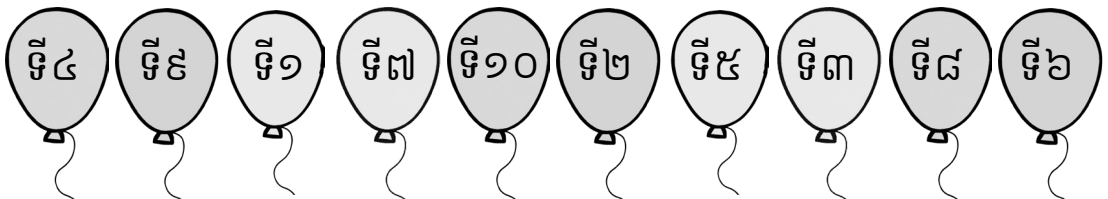
ទី២

ឈ

- ក. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរ ឈ នៅលំដាប់ទីប៉ុន្មាន?
- ខ. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរ ជ នៅលំដាប់ទីប៉ុន្មាន?
- គ. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរអ្វីដែលនៅលំដាប់ទី២?
- ឃ. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរអ្វីដែលនៅលំដាប់ទី៤?
- ង. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរ ង នៅលំដាប់ទីប៉ុន្មាន?
- ច. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរអ្វីដែលនៅលំដាប់ទី១?
- ឆ. តើអ្នករត់ប្រណាំងពាក់អក្សរ ឆ នៅលំដាប់ទីប៉ុន្មាន?



៣. ចូរសរសេរលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ និងពីធំមកតូចវិញឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។



ការប្រើម្រាមដៃដើម្បីបូកចំនួន ១ ២ ៣ និង ៤

គូរចងចាំ

ល្បែងរាប់ម្រាមដៃ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ )

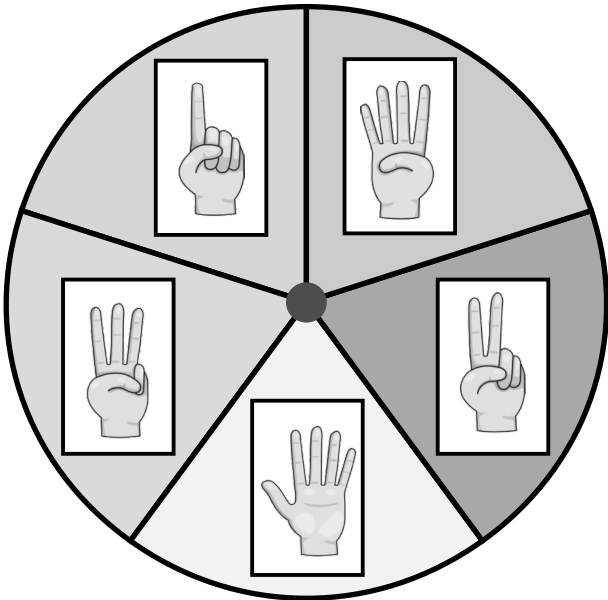
សម្ភារៈ៖ (មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម)

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាម្តងម្នាក់ដើម្បីធ្វើជាមេក្រុម។

- មេក្រុមបង្វិលថាស រួចនិយាយចំនួនម្រាមដៃដែលបង្វិលបាន។
- ទាំងអស់គ្នាបង្ហាញម្រាមដៃដែលត្រូវតាមចំនួននោះ។
- មេក្រុមនិយាយចំនួនណាមួយពី ១ ដល់ ៥។
- ទាំងអស់គ្នាចាប់រាប់បន្តពីចំនួនដែលបង្វិលបាន និងបង្ហាញម្រាមដៃឱ្យត្រូវតាមចំនួននោះ។
- ទាំងអស់គ្នានិយាយចំនួនម្រាមដៃសរុប។

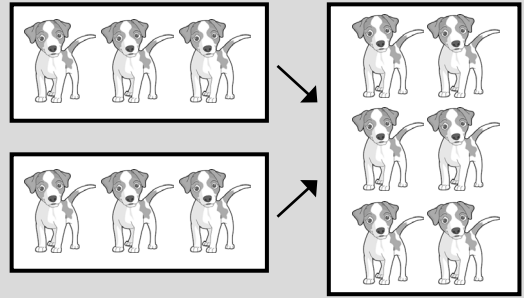
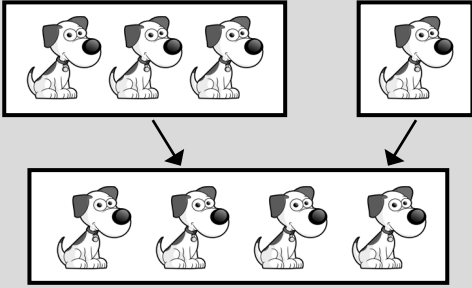
ប្តូរមេក្រុមហើយធ្វើតាមលំនាំដូចខាងលើឡើងវិញ។



ឧទាហរណ៍

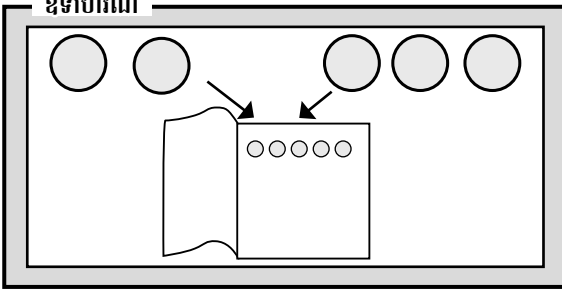
ការប្រើរូបភាពដើម្បីរកចំនួនសរុប

គួរចងចាំ

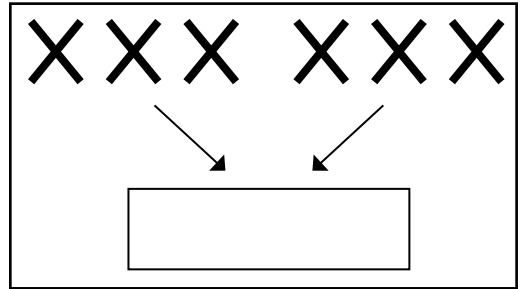


ចូររាប់ចំនួនរូបភាព រួចគូររូបភាពសរុបដាក់ក្នុងសៀវភៅសរសេរ។

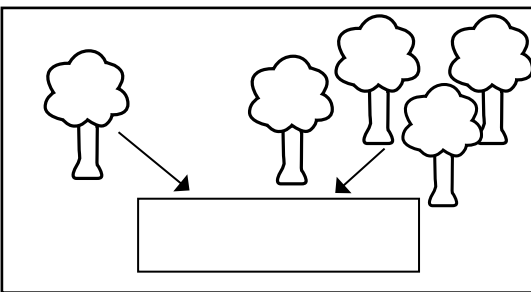
ឧទាហរណ៍



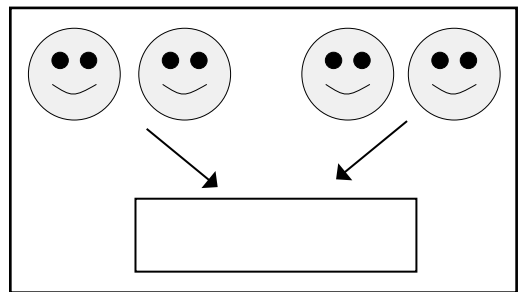
១.



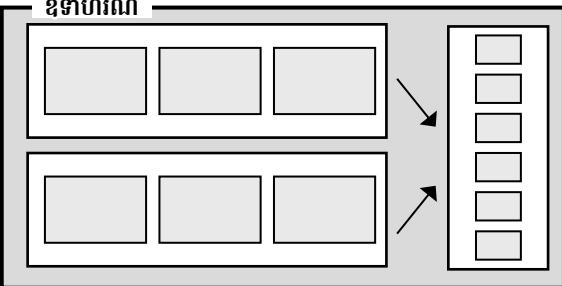
២.



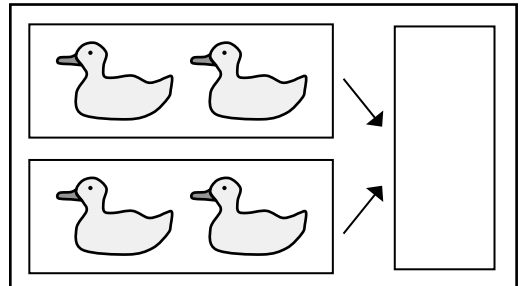
៣.



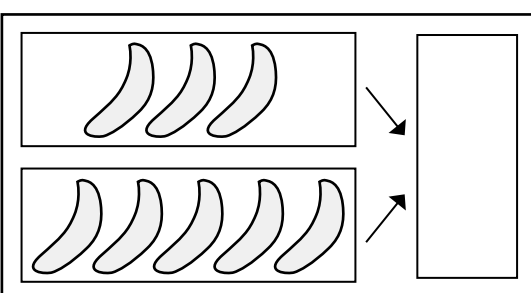
ឧទាហរណ៍



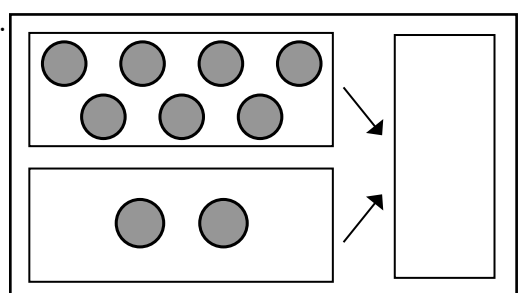
៤.



៥.



៦.



ការប្រើរូបភាពនិងចំនួនដើម្បីរកចំនួនសរុប

ចូររាប់រូបភាព និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

Example problem showing 2 groups of 2 girls each, totaling 4 girls. The boxes are filled with 2, 2, and 4.

១.

Problem 1: 1 banana and 2 bananas. Boxes for 1, 2, and total 3.

២.

Problem 2: 1 shirt and 3 shirts. Boxes for 1, 3, and total 4.

៣.

Problem 3: 1 key and 4 keys. Boxes for 1, 4, and total 5.

៤.

Problem 4: 1 egg and 3 eggs. Boxes for 1, 3, and total 4.

៥.

Problem 5: 3 fingers and 2 fingers. Boxes for 3, 2, and total 5.

ការប្រើរូបភាពនិងចំនួនដើម្បីរកចំនួនសរុប

ចូររាប់រូបភាព និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

១.

២.

៣.

៤.

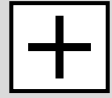
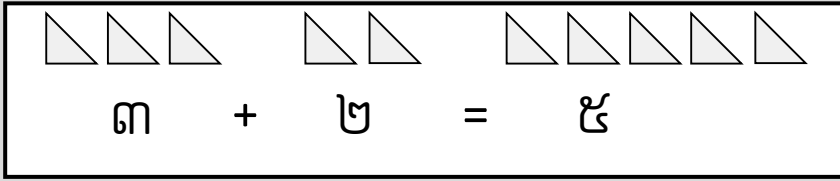
៥.

៦.

៧.

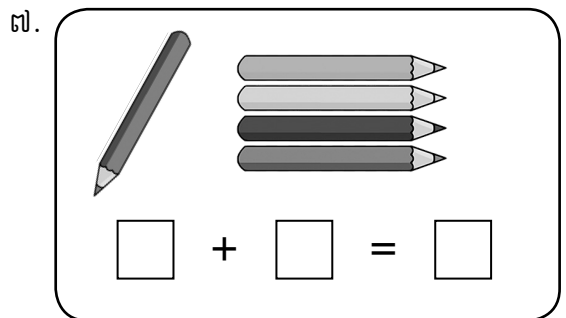
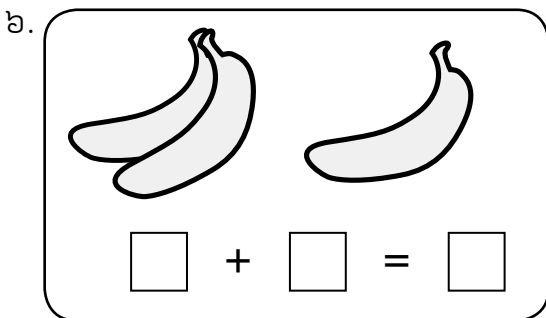
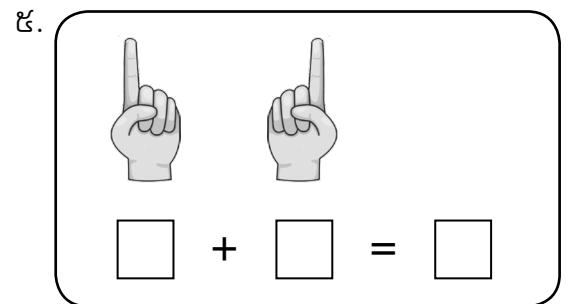
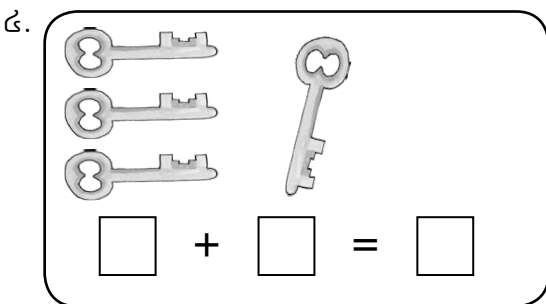
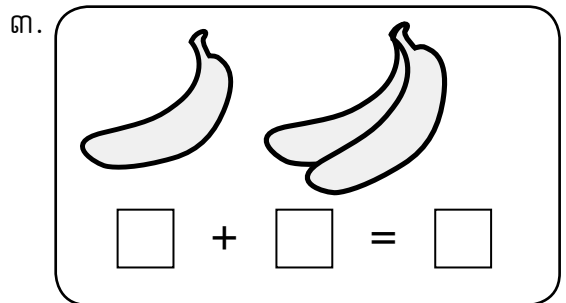
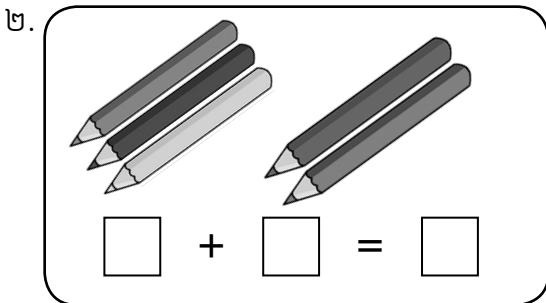
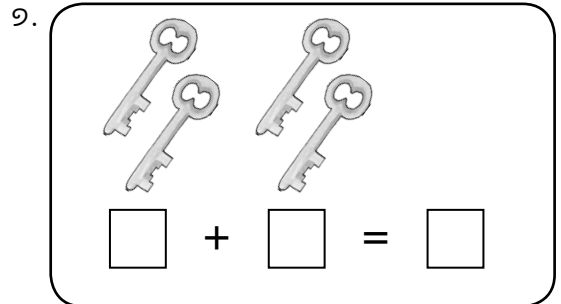
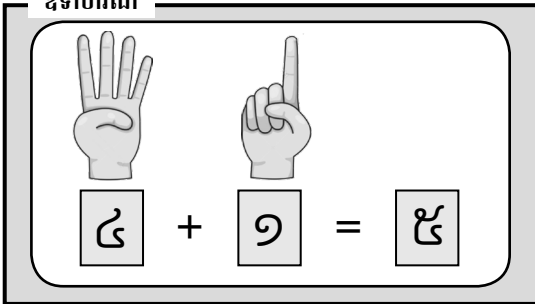
៨.

គូរចងចាំ



ចូរមើលរូបភាព និងបំពេញចំនួនក្នុង ។

ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់ធ្វើប្រមាណវិធីបូកត្រឹម ១០

គួរចងចាំ

$$4 + 4 = 8$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង និងដាក់សញ្ញា + ឬសញ្ញា = នៅក្នុង ។

ឧទាហរណ៍

$$4 + 4 = 8$$

១.

+ = ."/>
$$\square + \square = \square$$

២.

+ = ."/>
$$\square + \square = \square$$

៣.

= ."/>
$$3 + \square = \square$$

៤.

+ 5 = ."/>
$$\square + 5 = \square$$

៥.

+ = ."/>
$$\square + \square = \square$$

៦.

+ = ."/>
$$\square + \square = \square$$

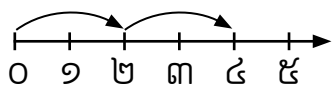
៧.

+ = 7."/>
$$\square + \square = 7$$

ការប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីបូកចំនួនតាមជួរដេក

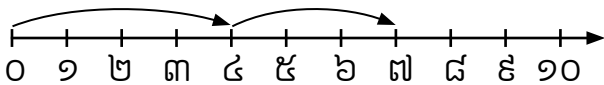
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



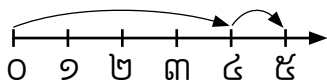
$$2 + 2 = 4$$

ឧទាហរណ៍



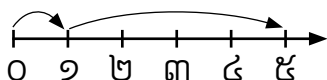
$$4 + 3 = 7$$

១.



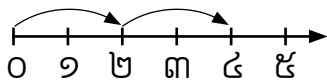
$$\square + \square = \square$$

២.



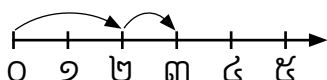
$$\square + \square = \square$$

៣.



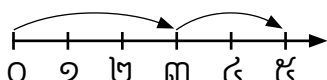
$$\square + \square = \square$$

៤.



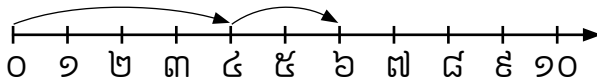
$$\square + \square = \square$$

៥.



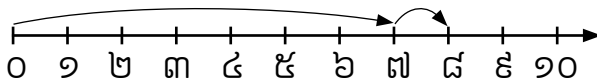
$$\square + \square = \square$$

៦.



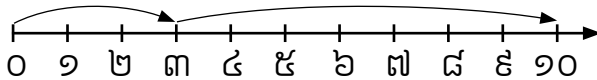
$$\square + \square = \square$$

៧.



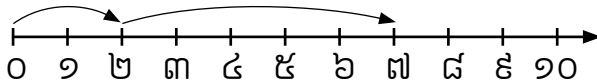
$$\square + \square = \square$$

៨.



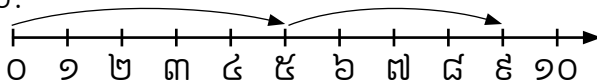
$$\square + \square = \square$$

៩.



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

១០.

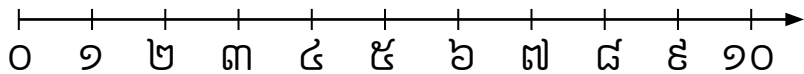


$$\square + \square = \square$$

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនតាមជួរដេក

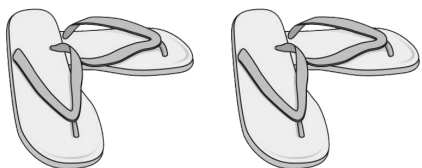
គន្លឹះ៖

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។



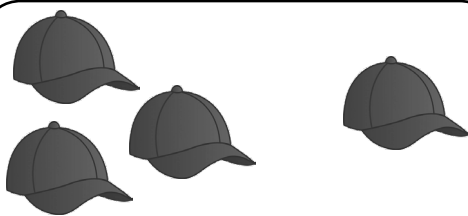
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



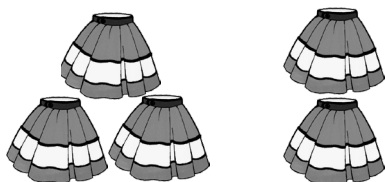
$$2 + 2 = 4$$

១.



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

២.



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

៣.

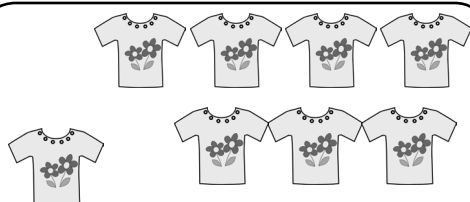
$$\begin{array}{ll} ១ + ១ = \square & ២ + ៣ = \square \\ ៤ + ១ = \square & ១ + ២ = \square \\ ២ + ២ = \square & ៣ + ២ = \square \\ ៣ + ១ = \square & ១ + ៤ = \square \end{array}$$

៤.



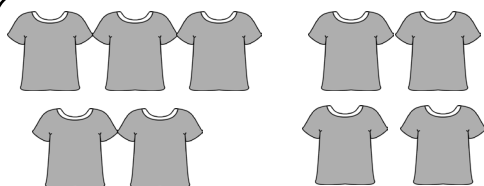
$$\square + \square = \square$$

៥.



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

៦.



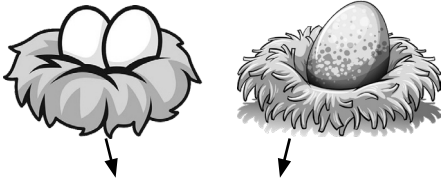
$$\square + \square = \square$$

៧.

$$\begin{array}{ll} ៤ + ២ = \square & ៤ + ៤ = \square \\ ៥ + ៣ = \square & ៧ + ២ = \square \\ ២ + ៥ = \square & ៦ + ១ = \square \\ ៣ + ៦ = \square & ៥ + ៥ = \square \end{array}$$

ប្រមាណវិធីបូកតាមផ្លូវឈរ

គួរចងចាំ



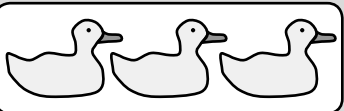
$$២ + ១ = ៣$$



$$\begin{array}{r} ២ \\ + ១ \\ \hline ៣ \end{array}$$

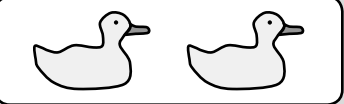
ចូរមើលរូបភាព រួចបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ និងធ្វើប្រមាណវិធីបូកតាមផ្លូវឈរ។

ឧទាហរណ៍



+

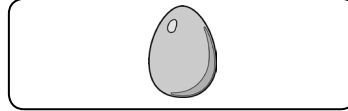
៣



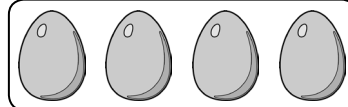
២

៥

១.

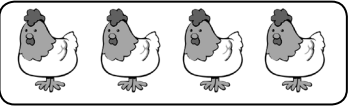


+

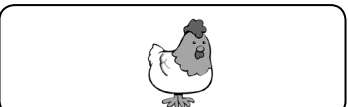


+

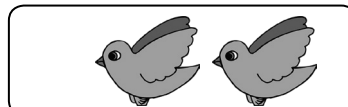
២.



+



៣.

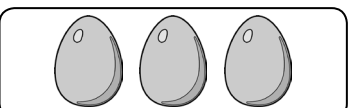


+

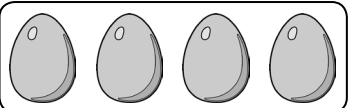


+

៤.

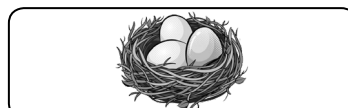


+



+

៥.

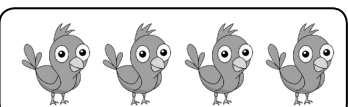


+

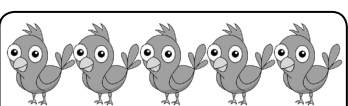


+

៦.

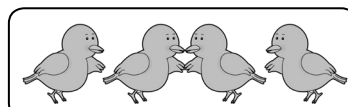


+

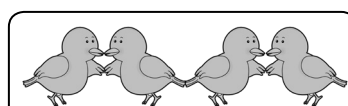


+

៧.



+



+

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនតាមជួរដេក និងជួរឈរ

ចូរមើលរូបភាព រួចបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ និងធ្វើប្រមាណវិធីបូកតាមជួរដេក និងជួរឈរ។

ឧទាហរណ៍




+

១

១

=

២

១

+

១

=

២

១.




+

=

=

+

=

២.






+

=

=

+

=

៣.





+

=

=

+

=

៤.






+

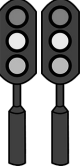
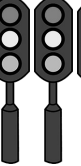
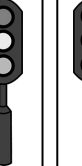
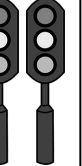
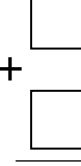
=

=

+

=

៥.

+

=

=

+

=

៦.




+








=

=

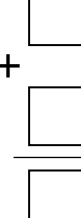
+

=

៧.







+

=

=

+

=

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនតាមជួរដេក និងជួរឈរ

ចូររាប់ចំនួនសត្វទៅតាមប្រភេទនីមួយៗ រួចធ្វើប្រមាណវិធីបូកតាមជួរដេក និងជួរឈរ។

ឧទាហរណ៍

	+	២	
		៣	
២	+	៣	= ៥

ល្បែងស្វែងរកចំនួនសត្វ (លេងពី ១ ទៅ ៤នាក់)

ថាសទី១

ថាសទី២

ថាសទី៣

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

- ១) បង្វិលថាសទី១ ដើម្បីជ្រើសរើសសត្វ។ បង្វិលថាសទី២ ចំនួន ២ដងដើម្បីស្វែងរកចំនួនដែលត្រូវបូកបញ្ចូលគ្នា។ បង្វិលថាសទី៣ ដើម្បីជ្រើសរើសប្រមាណវិធីបូកតាមជួរដេក ឬជួរឈរ។
- ២) ទាំងអស់គ្នាធ្វើប្រមាណវិធីបូក រួចផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

បន្តលេងរហូតបានប្តូរវេនគ្នាយ៉ាងតិចម្នាក់ពីរដង។

ឧទាហរណ៍

៤ + ២ = ៦

វិធីបូកនឹង ០

គួរចងចាំ



$$\begin{array}{r} 3 \\ + 0 \\ \hline 3 \end{array}$$

$$3 + 0 = 3$$



$$\begin{array}{r} 0 \\ + 5 \\ \hline 5 \end{array}$$

$$0 + 5 = 5$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



$$\begin{array}{r} 4 \\ + 0 \\ \hline 4 \end{array}$$

$$4 + 0 = 4$$

១.



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

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

២.



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

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

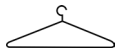
៣.



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

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

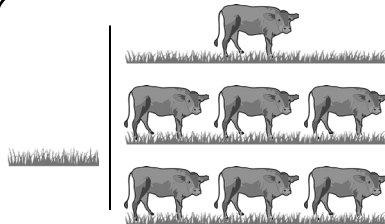
៤.



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

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

៥.



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

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

៦.

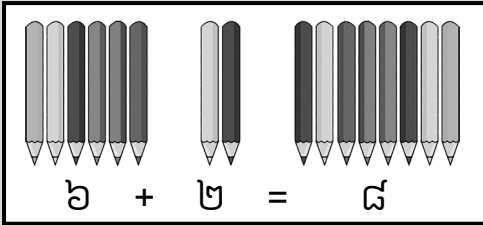
$$\begin{array}{ll} 3 + 0 = \square & 0 + 8 = \square \\ 0 + 6 = \square & 4 + 0 = \square \end{array}$$

៧.

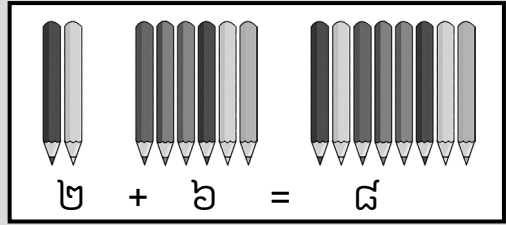
$$\begin{array}{ll} 0 + 7 = \square & 7 + 0 = \square \\ 8 + 0 = \square & 0 + 8 = \square \end{array}$$

ប្រមាណវិធីបូកមានលក្ខណៈត្រឡប់

គួរចងចាំ



$$៦ + ២ = ៨$$



$$២ + ៦ = ៨$$

$$៦ + ២ = ២ + ៦$$

១. ចូរបំពេញប្រអប់ដែលជាប្រមាណវិធីមានលក្ខណៈត្រឡប់។

ឧទាហរណ៍

$$៥ + ១ = ១ + ៥$$

ក. $៧ + ២ = \square + \square$

គ. $១ + ៨ = \square + \square$

ង. $០ + ៤ = \square + \square$

ខ. $៩ + ១ = \square + \square$

ឃ. $៣ + ៥ = \square + \square$

ច. $៤ + ៦ = \square + \square$

២. ចូរបំពេញប្រអប់ដែលជាប្រមាណវិធីមានលក្ខណៈត្រឡប់។

ឧទាហរណ៍

$$៦ + ៣ = ៣ + ៦$$

ក. $\square + \square = ១ + ៧$

គ. $\square + \square = ៨ + ២$

ង. $\square + \square = ២ + ៣$

ខ. $\square + \square = ៤ + ៣$

ឃ. $\square + \square = ៥ + ៤$

ច. $\square + \square = ១ + ៦$

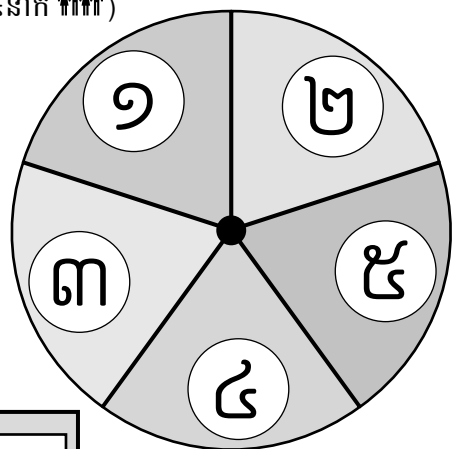
សកម្មភាព៖ ប្រមាណវិធីបូកមានលក្ខណៈត្រឡប់ (លេងពី ១ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម។

របៀបលេង៖

- ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ពីរៗដង។
- ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួនទាំងពីរជាប្រមាណវិធីបូកមានលក្ខណៈត្រឡប់។
- ទាំងអស់គ្នាផ្ទៀងផ្ទាត់តម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

បន្តលេងរហូតបានប្តូរវេនគ្នាយ៉ាងតិចម្នាក់ពីរដង។



ឧទាហរណ៍

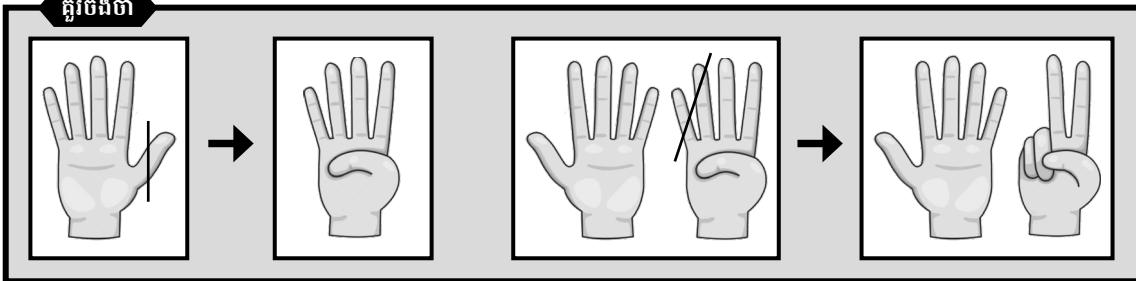
$$៥ + ៣ = ៣ + ៥$$

ហ្វឹកហាត់ការប្លូកចំនួនត្រឹម ១០

၆၀

ប្រើម្រាមដៃដើម្បីដកចំនួន ១ ២ ៣ និង ៤

គួរចងចាំ



ល្បែងរាប់ម្រាមដៃ (អ្នកលេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ (មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម)

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាម្តងម្នាក់ដើម្បីធ្វើជាមេក្រុម។

១) មេក្រុមបង្វិលថាស រួចនិយាយចំនួនដែលបង្វិលបាន។

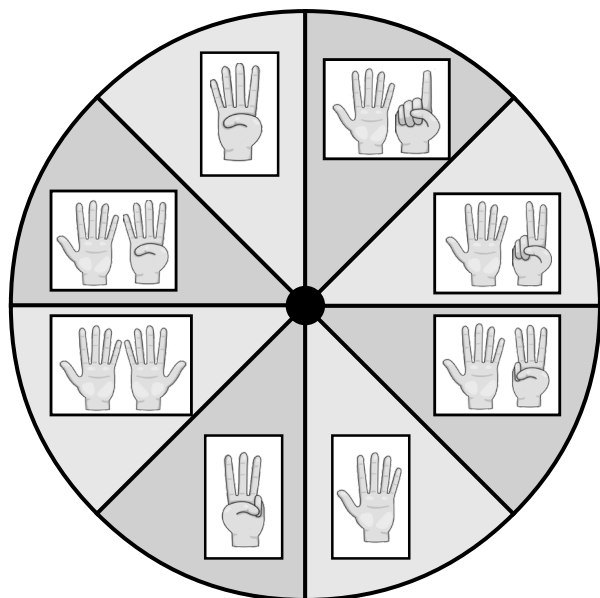
២) ទាំងអស់គ្នាបង្ហាញម្រាមដៃតាមចំនួននោះ។

៣) មេក្រុមប្រាប់ឱ្យយកចំនួននោះដក "១" ឬ "២"។

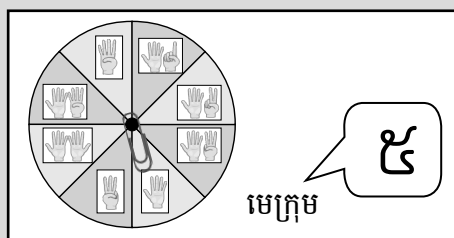
៤) ទាំងអស់គ្នាចាប់រាប់បន្តយពីចំនួនដែលបង្វិលថាសបាន និងបង្ហាញម្រាមដៃឱ្យត្រូវតាមចំនួនដែលរាប់។

៥) ទាំងអស់គ្នានិយាយចំនួនម្រាមដៃសរុប។

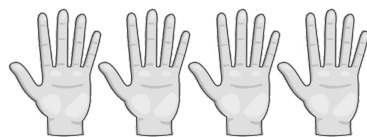
ប្តូរមេក្រុមហើយធ្វើតាមលំនាំដូចខាងលើឡើងវិញ។



ឧទាហរណ៍



ទាំងអស់គ្នា

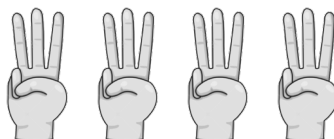


មេក្រុម

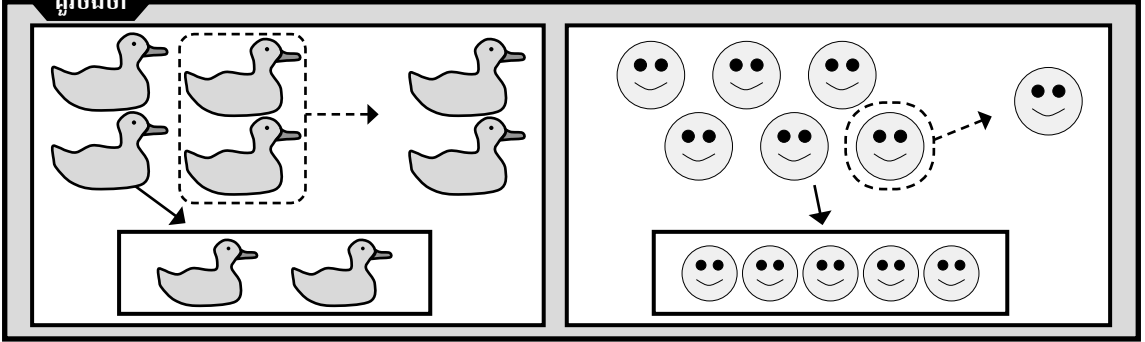
៥ - ២ = ?

ទាំងអស់គ្នា

៣

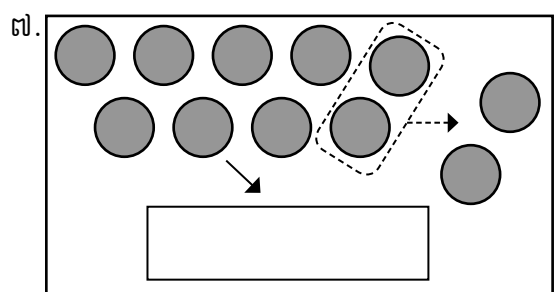
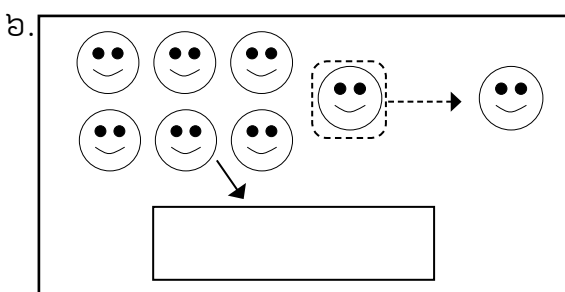
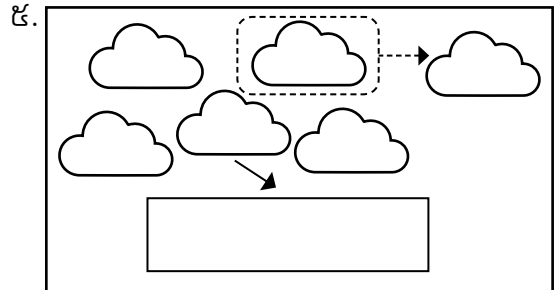
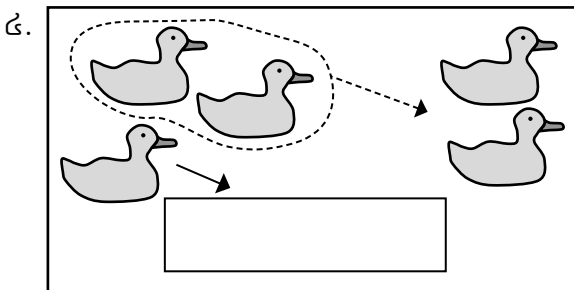
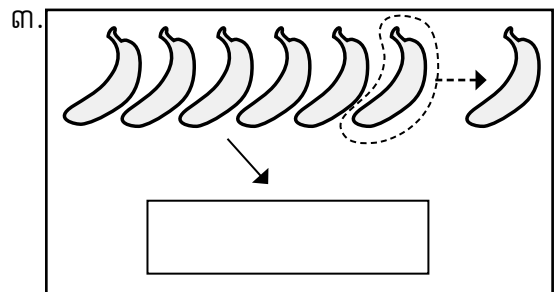
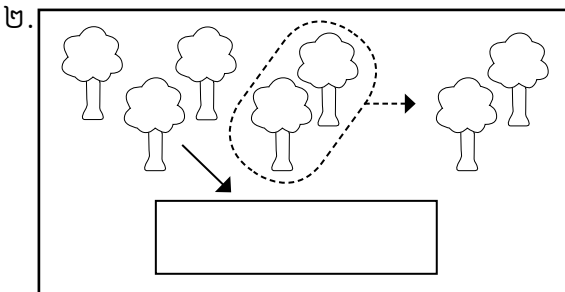
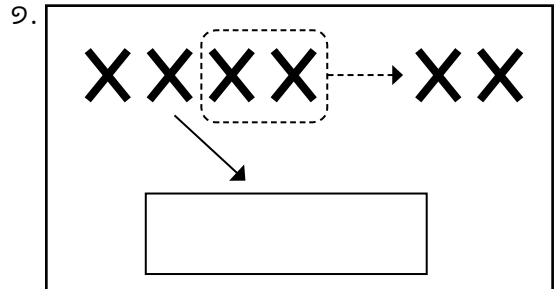
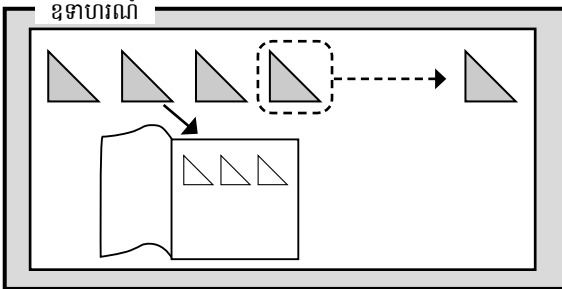


គួរចងចាំ



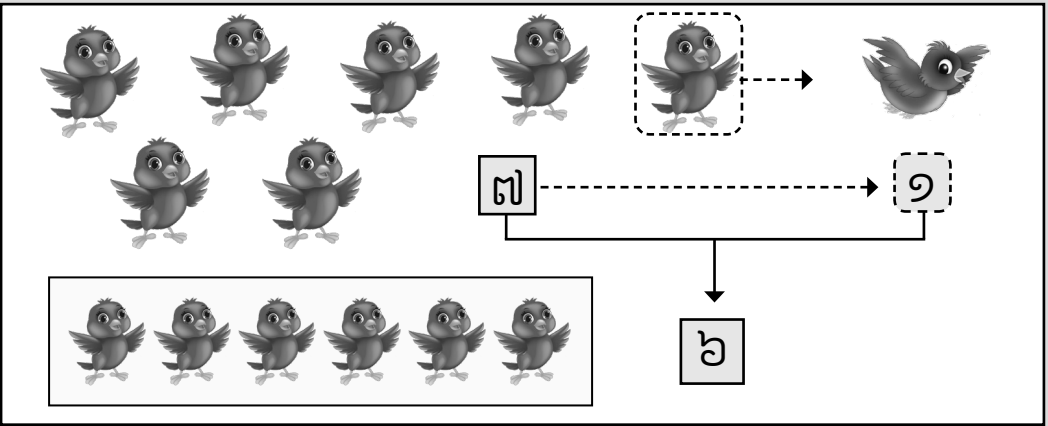
ចូរគូររូបភាពដែលនៅសល់នៅក្នុងសៀវភៅ។

ឧទាហរណ៍



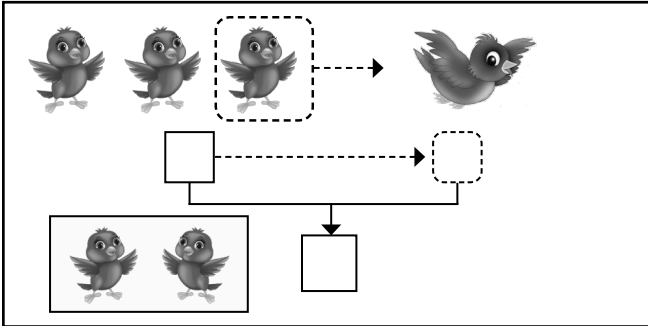
ប្រើរូបភាព និងចំនួនសម្រាប់ចំនួនដកក្រើម ១០

ឧទាហរណ៍

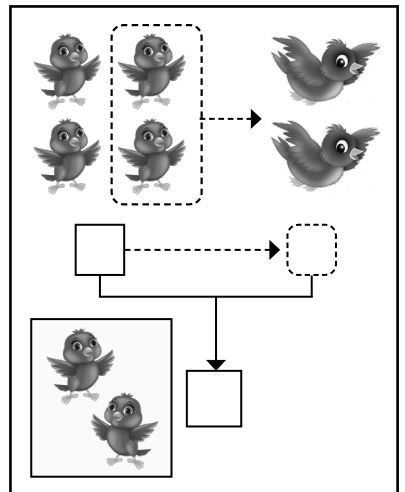


ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

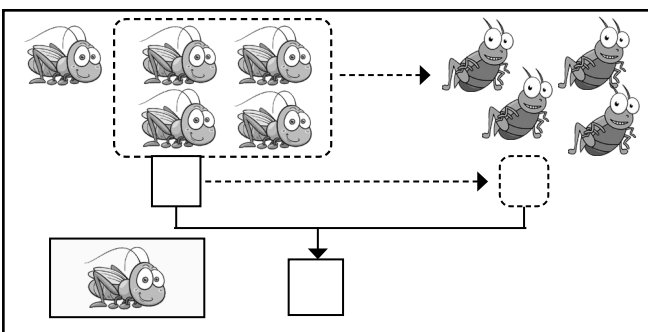
១.



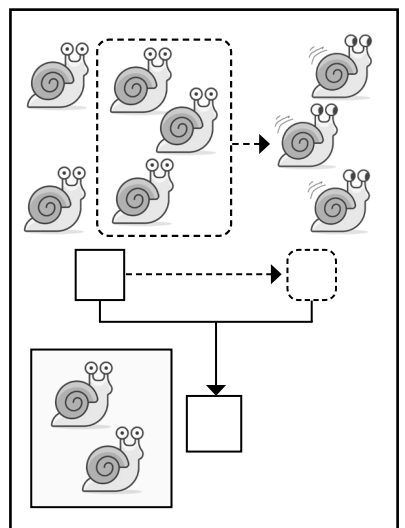
៤.



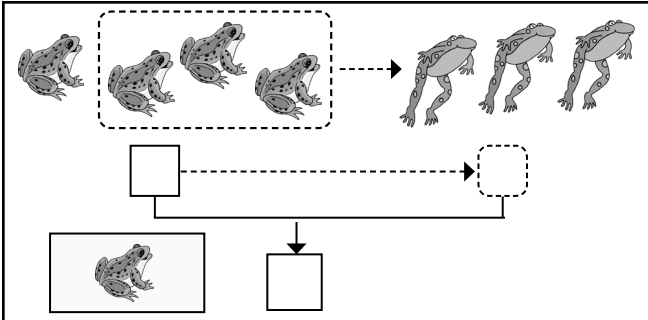
២.



៥.



៣.



ប្រើរូបភាព និងចំនួនសម្រាប់ដកត្រឹម ១០

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

១.

Diagram 1 shows a subtraction problem using bowling pins. The top row displays 10 pins, with 3 pins enclosed in a dashed box and 7 pins remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 7 pins. Below this, there is a box containing 3 pins, a dashed box, and a result box.

២.

Diagram 2 shows a subtraction problem using circular patterns. The top row displays 10 patterns, with 4 patterns enclosed in a dashed box and 6 patterns remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 6 patterns. Below this, there is a box containing 4 patterns, a dashed box, and a result box.

៣.

Diagram 3 shows a subtraction problem using pens. The top row displays 10 pens, with 6 pens enclosed in a dashed box and 4 pens remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 4 pens. Below this, there is a box containing 2 pens, a dashed box, and a result box.

៤.

Diagram 4 shows a subtraction problem using bowling pins. The top row displays 10 pins, with 7 pins enclosed in a dashed box and 3 pins remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 3 pins. Below this, there is a box containing 3 pins, a dashed box, and a result box.

៥.

Diagram 5 shows a subtraction problem using pencils. The top row displays 10 pencils, with 6 pencils enclosed in a dashed box and 4 pencils remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 4 pencils. Below this, there is a box containing 2 pencils, a dashed box, and a result box.

៦.

Diagram 6 shows a subtraction problem using pens. The top row displays 10 pens, with 4 pens enclosed in a dashed box and 6 pens remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 6 pens. Below this, there is a box containing 4 pens, a dashed box, and a result box.

៧.

Diagram 7 shows a subtraction problem using circular patterns. The top row displays 10 patterns, with 4 patterns enclosed in a dashed box and 6 patterns remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 6 patterns. Below this, there is a box containing 4 patterns, a dashed box, and a result box.

៨.

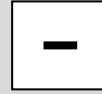
Diagram 8 shows a subtraction problem using pencils. The top row displays 10 pencils, with 7 pencils enclosed in a dashed box and 3 pencils remaining. An arrow points from the dashed box to a group of 3 pencils. Below this, there is a box containing 3 pencils, a dashed box, and a result box.

សញ្ញាដក (-) សម្រាប់ប្រមាណវិធីដក

ត្រូវចងចាំ



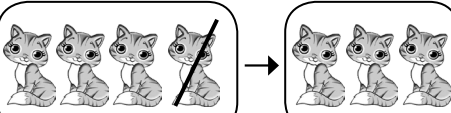
$$៣ - ២ = ១$$



$$៣ - ២ = ១$$

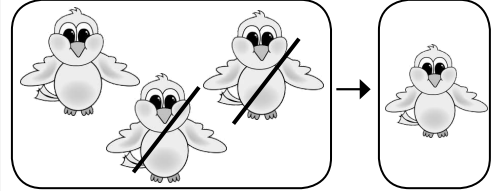
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



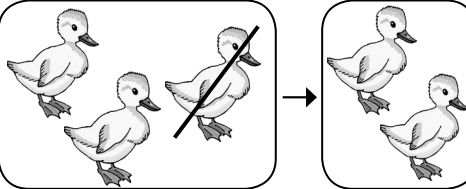
$$៤ - ១ = ៣$$

១.



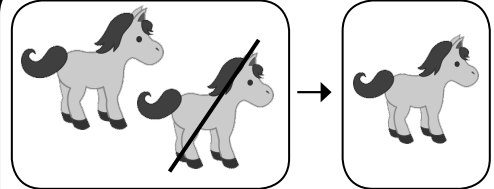
$$\square - \square = \square$$

២.



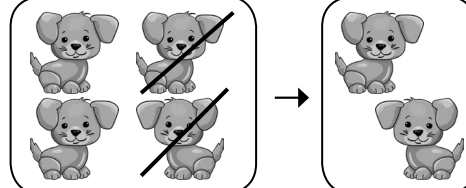
$$\square - \square = \square$$

៣.



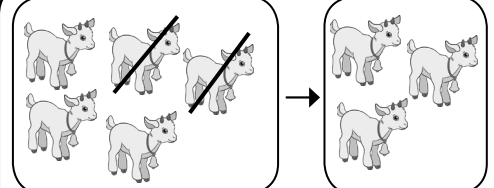
$$\square - \square = \square$$

៤.



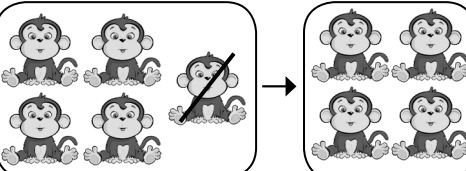
$$\square - \square = \square$$

៥.



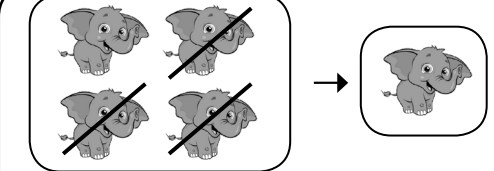
$$\square - \square = \square$$

៦.



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

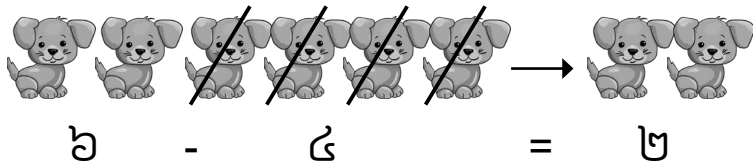
៧.



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

ហ្វឹកហាត់ធ្វើប្រមាណវិធីដកដែលផលដកតិចជាង ១០

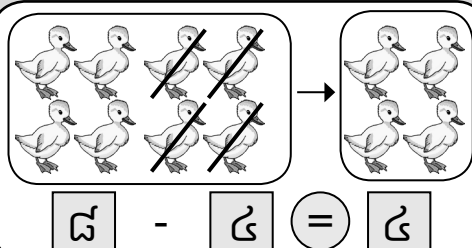
គួរចងចាំ



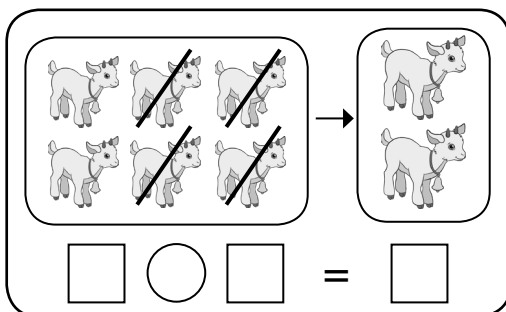
$$៦ - ៤ = ២$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុង និងសញ្ញា - ឬសញ្ញា = ក្នុង ។

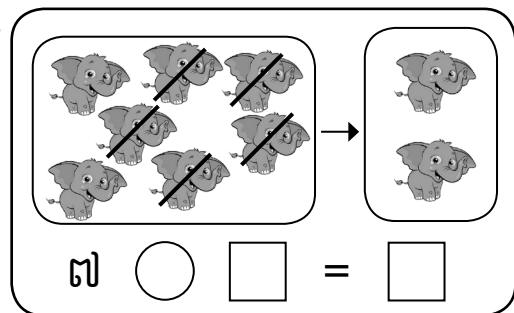
ឧទាហរណ៍



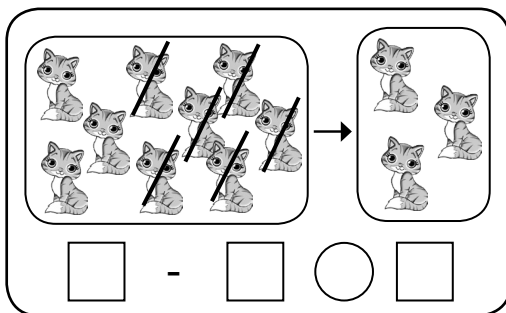
១.



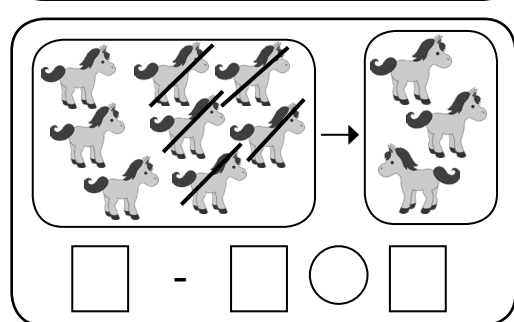
២.



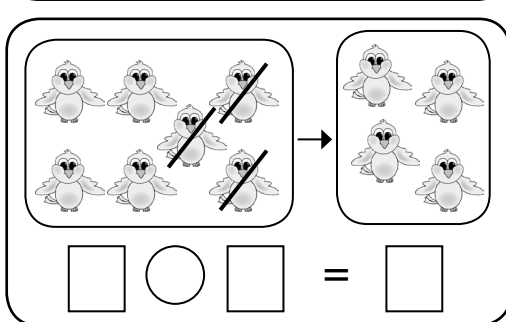
៣.



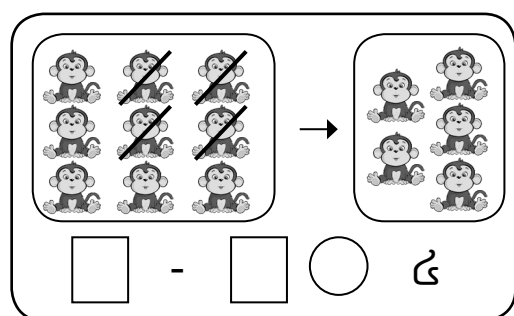
៤.



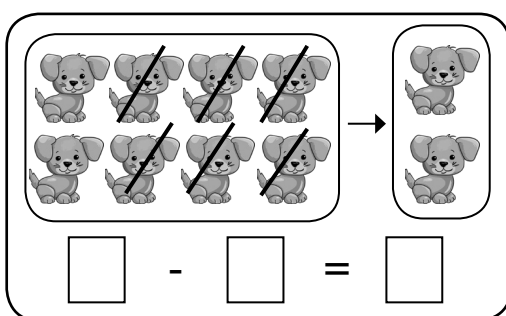
៥.



៦.



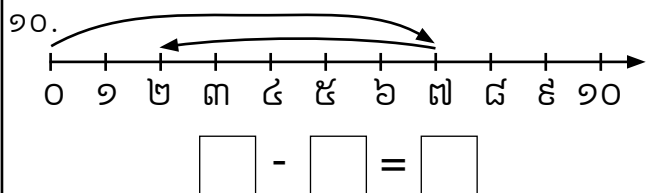
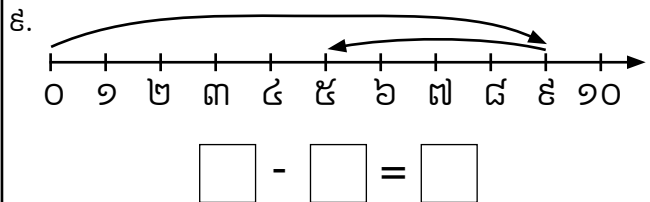
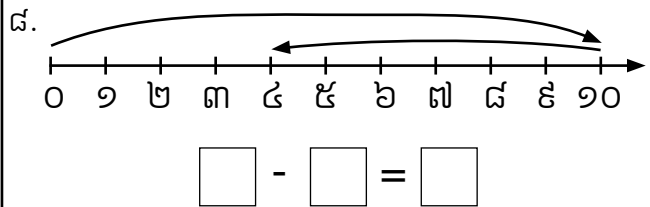
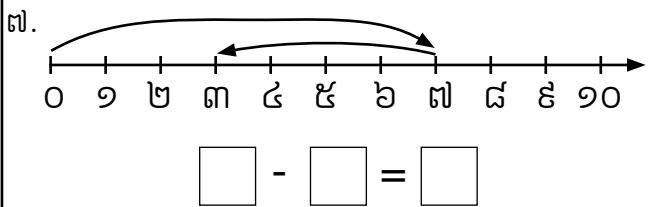
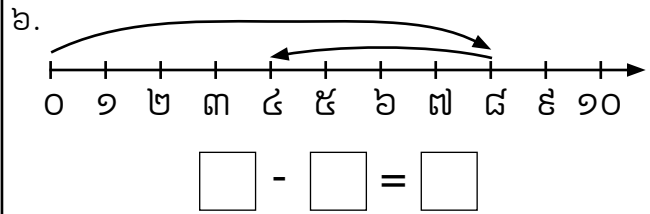
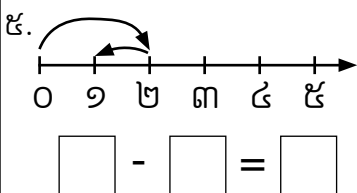
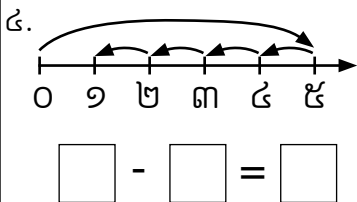
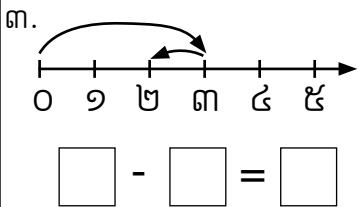
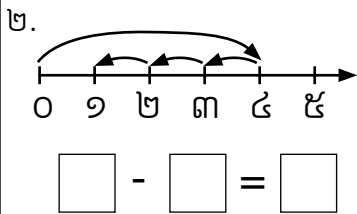
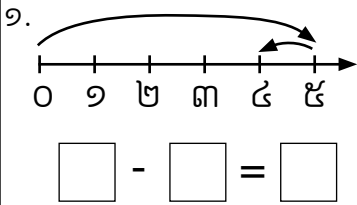
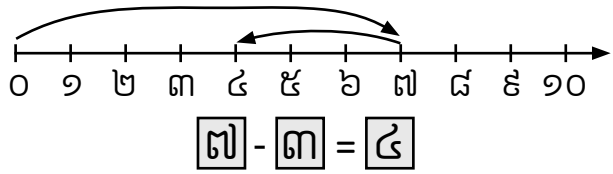
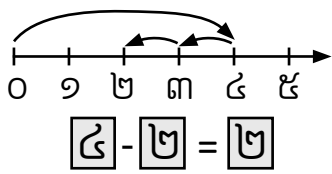
៧.



ប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធីដកតាមផ្លូវដេក

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

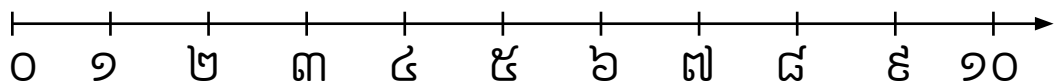
ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់វិធីដកចំនួនតាមជួរដេក

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។ ប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ។

ជំនួយ

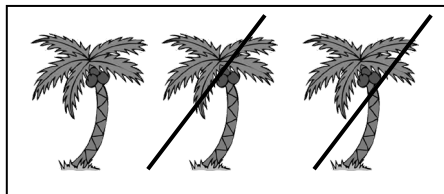


១.



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

២.



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

៣.

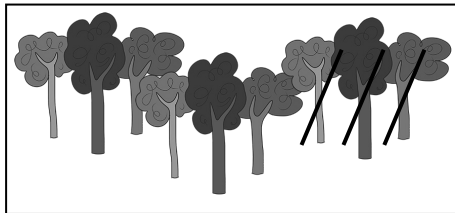


$$\square - \square = \square$$

៤.

$៥ - ១ = \square$	$៤ - ១ = \square$
$៤ - ២ = \square$	$៣ - ២ = \square$
$៣ - ១ = \square$	$៥ - ៤ = \square$
$៥ - ៣ = \square$	$៤ - ៣ = \square$

៥.



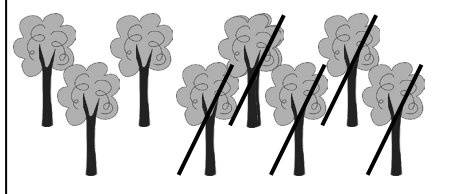
$$\square - \square = \square$$

៦.



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

៧.

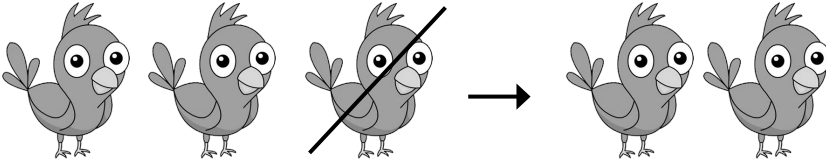


$$\square - \square = \square$$

៨.

$៧ - ៤ = \square$	$១០ - ៣ = \square$
$៩ - ៦ = \square$	$៨ - ៧ = \square$
$៨ - ៦ = \square$	$៩ - ២ = \square$
$៦ - ១ = \square$	$១០ - ៨ = \square$

គូរចងចាំ

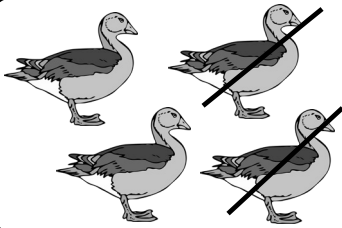


$$3 - 1 = 2$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ - 1 \\ \hline 2 \end{array}$$

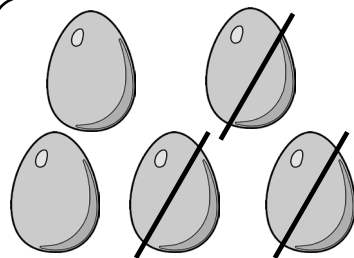
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



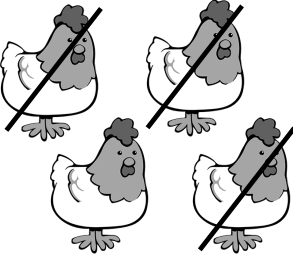
$$\begin{array}{r} 4 \\ - 2 \\ \hline 2 \end{array}$$

១.



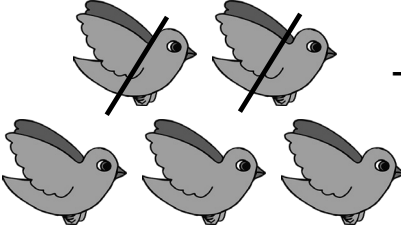
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

២.



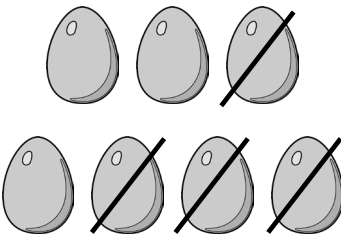
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៣.



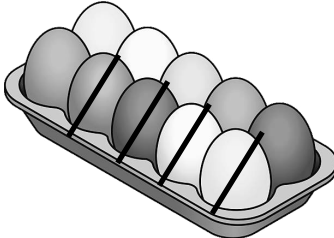
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៤.



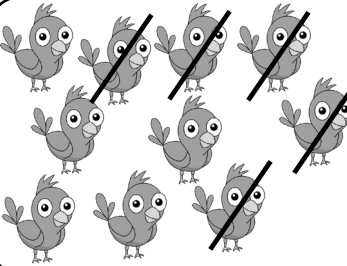
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៥.



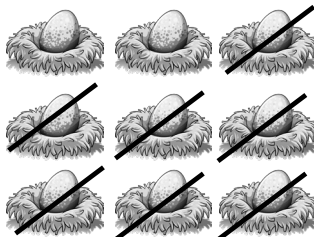
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៦.



$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៧.



$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

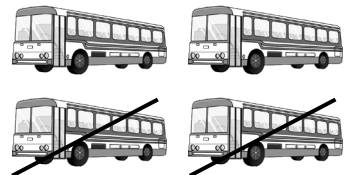
ហ្វឹកហាត់វិធីដកចំនួនតាមជួរដេក និងជួរឈរ

ឧទាហរណ៍



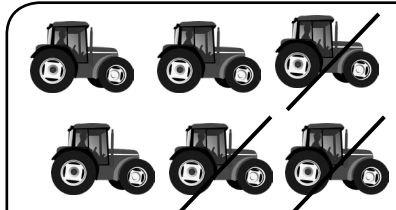
$$\begin{array}{r} 2 \\ - 1 \\ \hline 1 \end{array}$$

១.



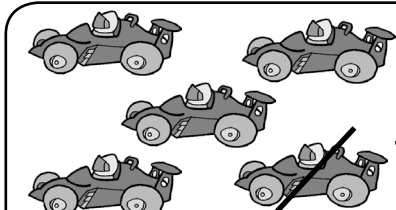
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

២.



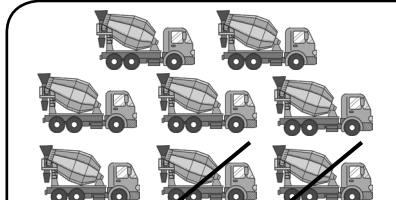
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៣.



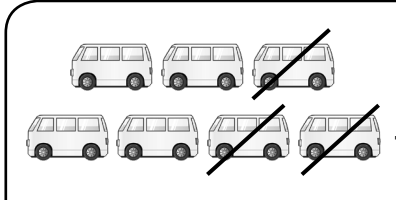
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៤.



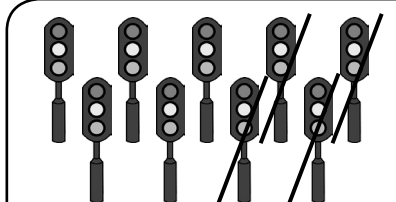
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៥.



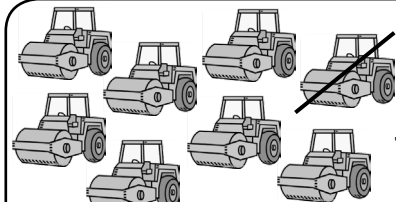
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៦.



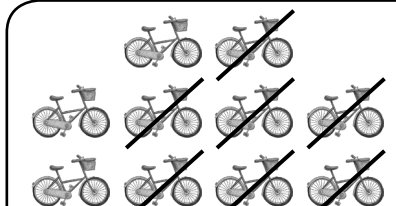
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៧.



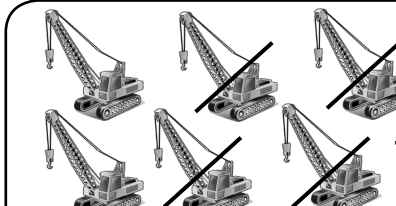
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៨.



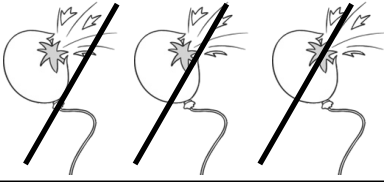
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៩.

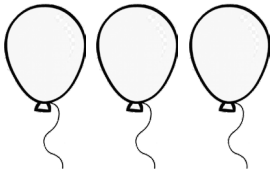


$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

តួចងកាំ



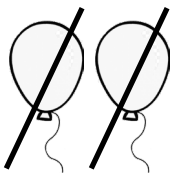
$$៣ - ៣ = ០$$



$$៣ - ០ = ៣$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



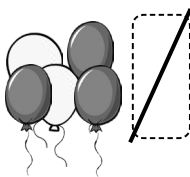
$$\begin{array}{r} ២ \\ - ២ \\ \hline ០ \end{array}$$

ឧទាហរណ៍



$$\begin{array}{r} ៤ \\ - ០ \\ \hline ៤ \end{array}$$

១.



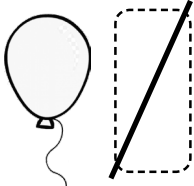
$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

២.



$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៣.



$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

៤.

$$៤ - ៤ = \square \quad ៤ - ០ = \square$$

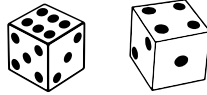
$$៦ - ០ = \square \quad ៦ - ៦ = \square$$

$$៩ - ៩ = \square \quad ១ - ០ = \square$$

ហ្វឹកហាត់វិធីដក

ល្បែងបឹងហ្វូ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ពីរគ្រាប់ ក្តារឆ្នួន



របៀបលេង៖

- ១) អ្នកលេងទាំងអស់គ្នាជ្រើសរើសពីរចំនួន ក្នុងចំណោម ១ ២ ៣ ៤ និង ៥។
- ២) សរសេរចំនួនទាំងពីរនោះនៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ៣) បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ទាំងពីរគ្រាប់។
- ៤) យកលេខធំដកលេខតូច ហើយប្រាប់លទ្ធផល។
- ៥) ផ្ទៀងផ្ទាត់ផលដកជាមួយលេខដែលសរសេរលើក្តារឆ្នួន។
ប្រសិនបើដូចគ្នា ឆ្លុះចេញ។
- ៦) បន្តលេងរហូតដល់មានអ្នកឆ្លុះចំនួនទាំងពីរពីក្តារឆ្នួន។

អ្នកដែលឆ្លុះចំនួនទាំងពីរបានមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

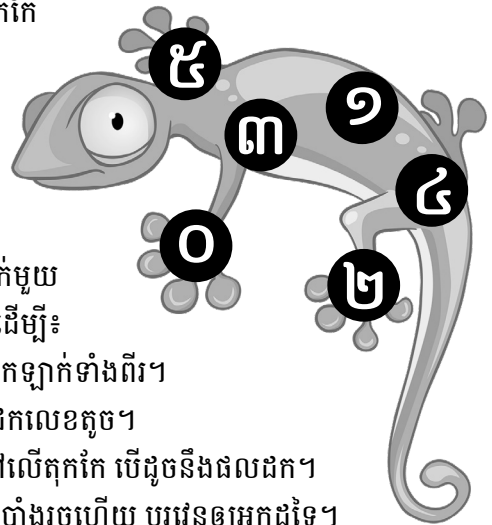
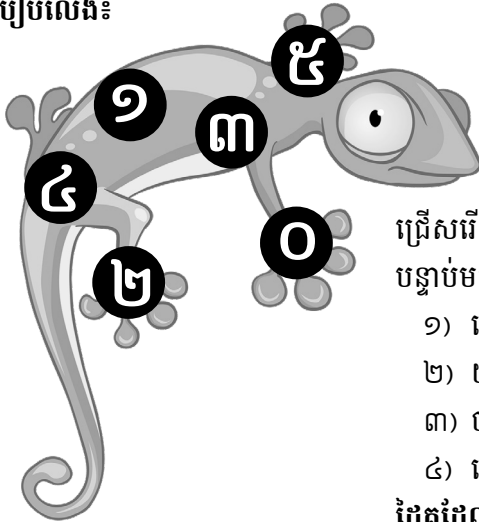
ឧទាហរណ៍

១ ០	០ ២
$៥ - ៣ = ២$	
១ ០	០ ២

ល្បែងសត្វតុកកែ (លេង ២ នាក់ ៣៣)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ពីរគ្រាប់ វត្ថុសម្រាប់បាំងលេខលើតុកកែ

របៀបលេង៖



ជ្រើសរើសតុកកែម្នាក់មួយ
បន្ទាប់មក ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- ១) បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ទាំងពីរ។
- ២) យកលេខធំដកលេខតូច។
- ៣) បាំងលេខនៅលើតុកកែ បើដូចនឹងផលដក។
- ៤) បើលេខនោះបាំងរួចហើយ ប្តូរវេនឲ្យអ្នកដទៃ។

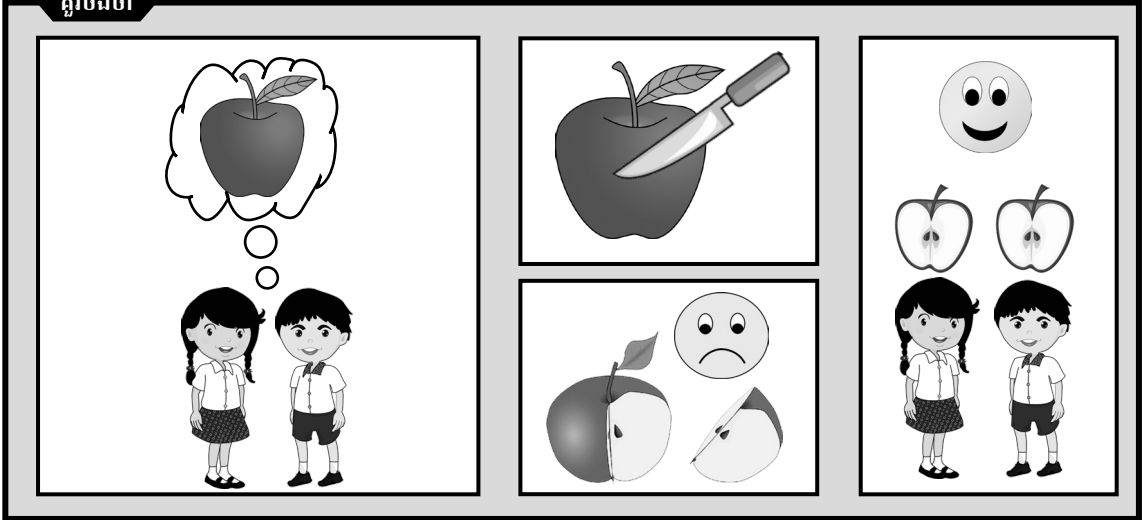
ដៃគូដែលបាំងលេខនៅលើតុកកែទាំងអស់បានមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

ឧទាហរណ៍

ធីតា	$៥ - ៣ = ២$
ស៊ីណាត	$៦ - ៦ = ០$

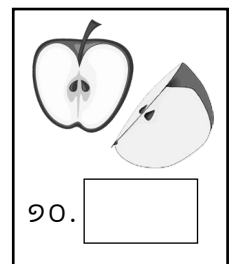
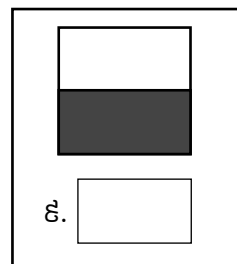
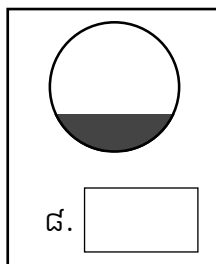
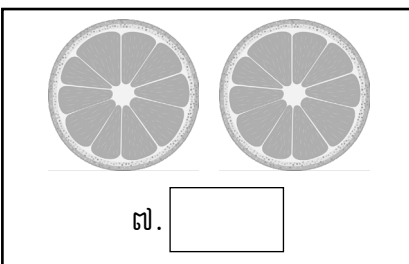
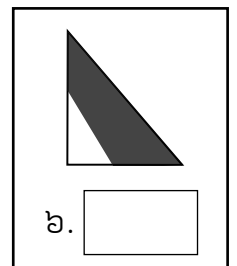
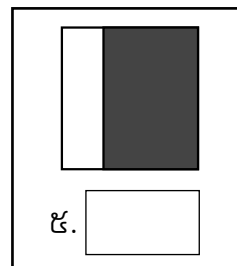
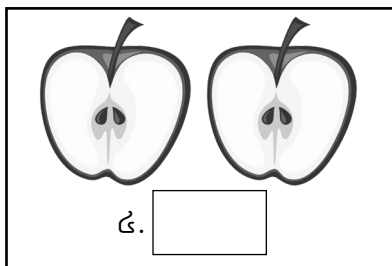
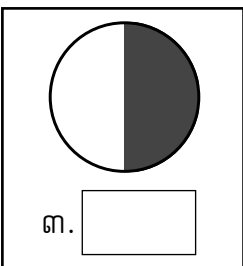
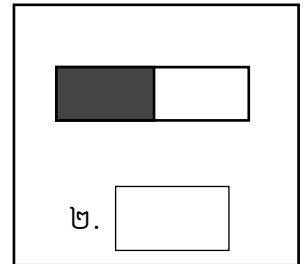
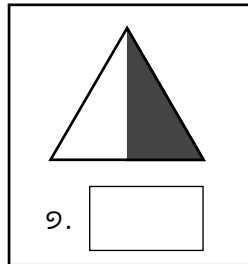
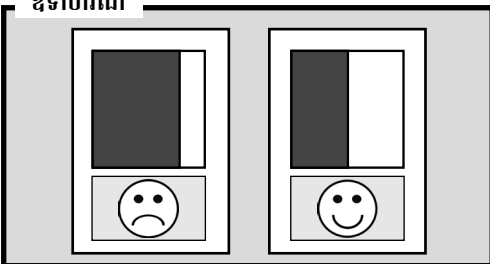
ចំណែកស្មើគ្នា និងចំណែកមិនស្មើគ្នា

គួរចងចាំ



ចូរបំពេញប្រអប់។ ប្រសិនចំណែកទាំងពីស្មើគ្នាគួរ 😊 ប្រសិនចំណែកពីមិនស្មើគ្នាទេគួរ ☹️ ។

ឧទាហរណ៍

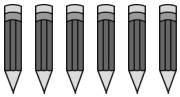
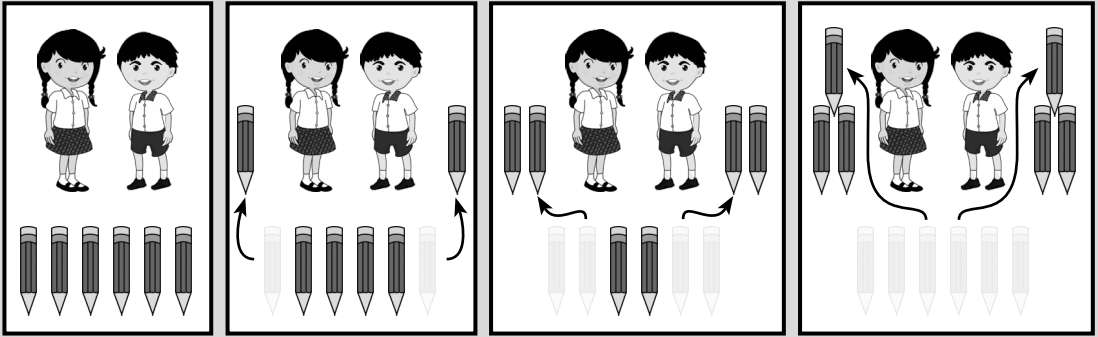


សកម្មភាព៖ ស្នើ ឬមិនស្នើ (លេង ២នាក់ អ្នក)

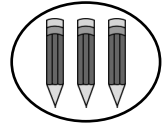
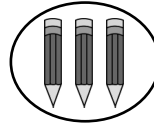
ម្នាក់ចង្អុលរូបភាពមួយ ហើយសួរថា ស្នើ ឬមិនស្នើ? ម្នាក់ទៀតឆ្លើយ។

ចំណែកស្មើគ្នា

គូរចងចាំ

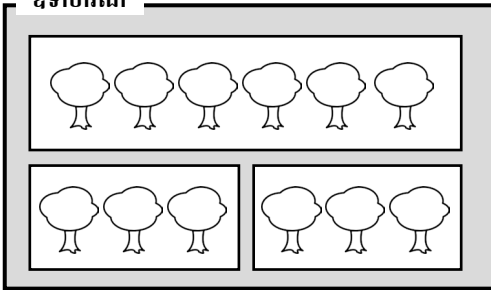


ចែកជាពីរចំណែកស្មើគ្នា យើងបាន៖

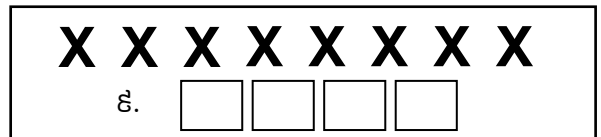
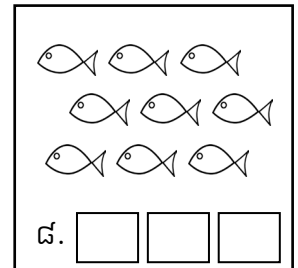
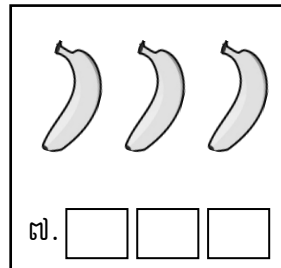
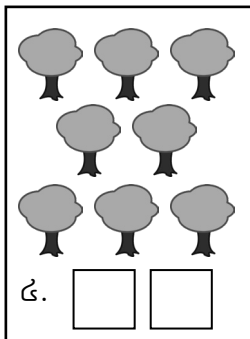
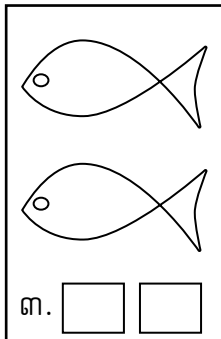
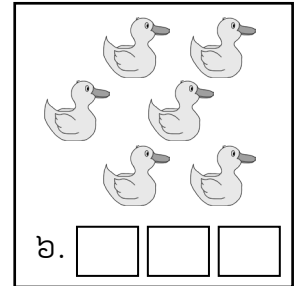
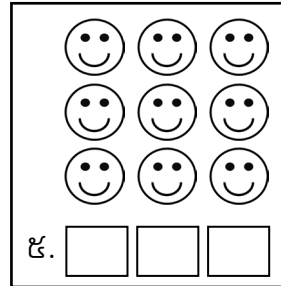
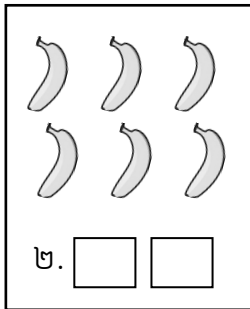
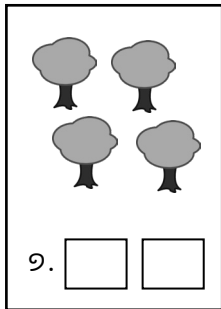
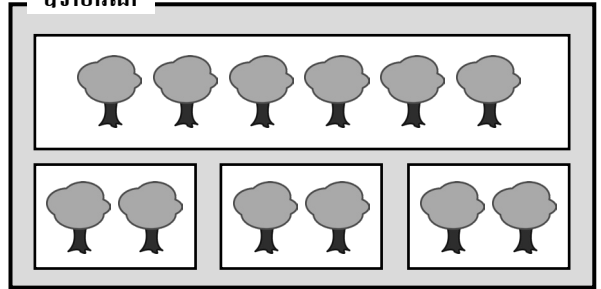


ចូរគូររូបក្នុងប្រអប់ឱ្យបានជាចំណែកស្មើៗគ្នា។

ឧទាហរណ៍

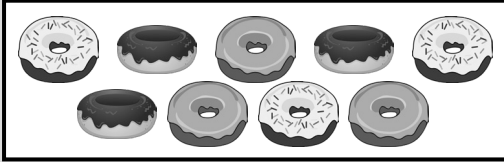


ឧទាហរណ៍

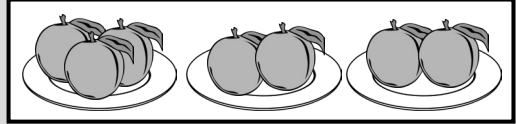
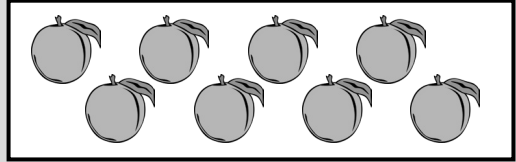


ចំណែកស្មើគ្នា ឬចំណែកមិនស្មើគ្នា

ត្រូវចងចាំ



$3 + 3 + 3 = 9$
៣ក្រុមមានចំណែកស្មើគ្នា



$3 + 2 + 2 = 7$
៣ក្រុមមានចំណែកមិនស្មើគ្នា

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ និងគូសសញ្ញា $\checkmark$ បើចំណែកនីមួយៗស្មើគ្នា និងគូស $\times$ បើចំណែកនីមួយៗមិនស្មើគ្នា។

ឧទាហរណ៍



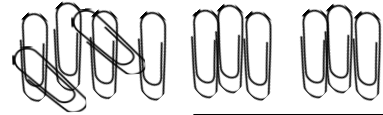
$3 + 3 = 6$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☒



$3 + 3 + 2 = 8$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

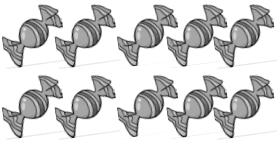
គន្លឹះ:

ប្រើប្រាស់វត្ថុជាក់ស្តែងជាជំនួយ។



$3 + 3$

១.



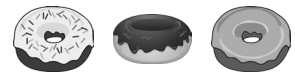
$\square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

២.



$\square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

៣.



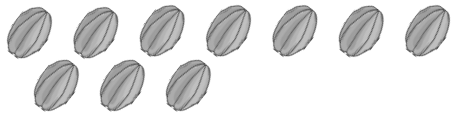
$\square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

៤.



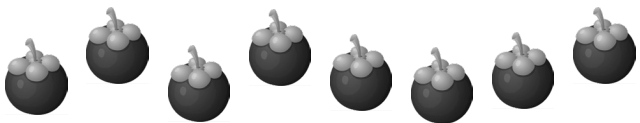
$\square + \square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

៥.



$\square + \square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

៦.



$\square + \square + \square + \square = \square$
ចំណែកស្មើគ្នា? ☐

ហ្វឹកហាត់ការចែកចំណែកស្មើគ្នា

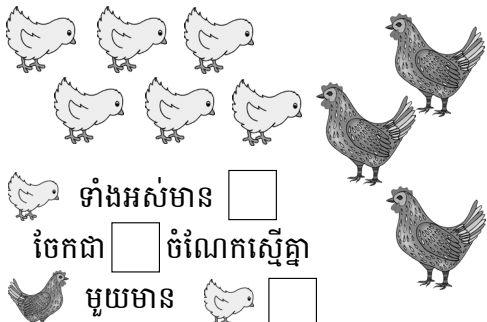
ឧទាហរណ៍

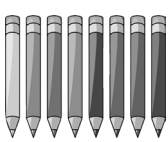
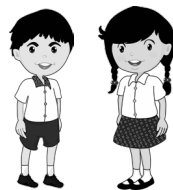


 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
  ម្នាក់ៗបាន 

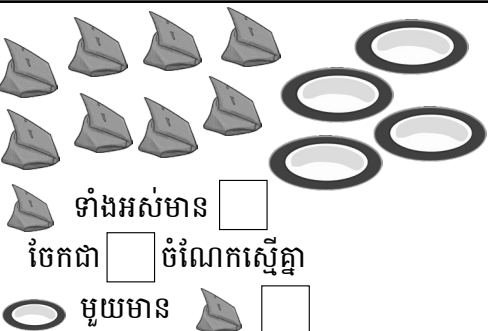
 ទាំងអស់មាន ៤
 ចែកជា ២ ចំណែកស្មើគ្នា
  ម្នាក់ៗបាន  ២

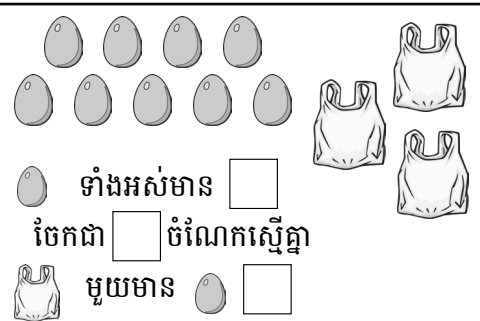
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ឱ្យបានជាចំណែកស្មើៗគ្នា។

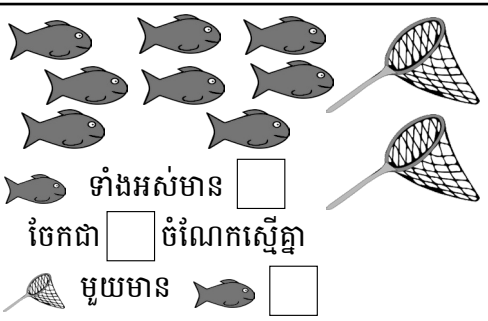
១. 
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 មួយមាន 

២.  
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 ម្នាក់ៗបាន 

៣. 
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 មួយមាន 

៤. 
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 មួយមាន 

៥. 
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 មួយមាន 

៦. 
 ទាំងអស់មាន
 ចែកជា ចំណែកស្មើគ្នា
 មួយមាន 

ចំណុច និងបន្ទាត់

គូរចងចាំ

•

១

មួយចំណុច

• •

២

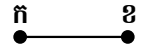
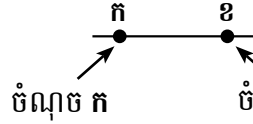
ពីរចំណុច

• • •

៣

បីចំណុច

បន្ទាត់



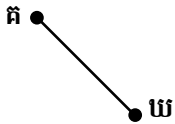
បន្ទាត់ កខ

ឬ

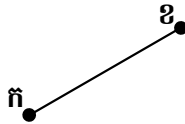
បន្ទាត់ ខក

១. ចូរសរសេរឈ្មោះបន្ទាត់នីមួយៗ។

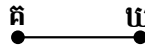
ឧទាហរណ៍



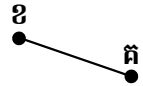
បន្ទាត់ គឃ



ក. បន្ទាត់ ____



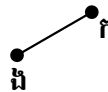
ខ. បន្ទាត់ ____



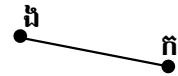
គ. បន្ទាត់ ____



ឃ. បន្ទាត់ ____



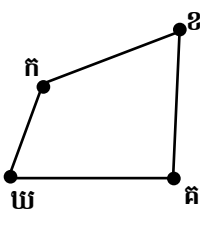
ង. បន្ទាត់ ____



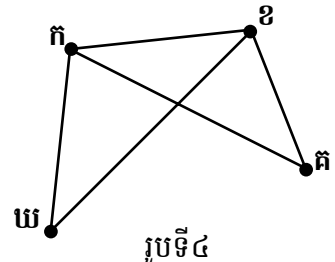
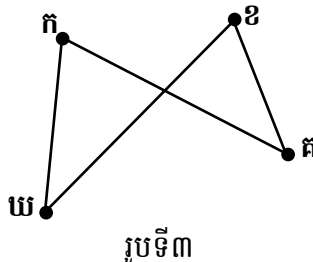
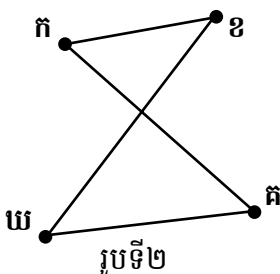
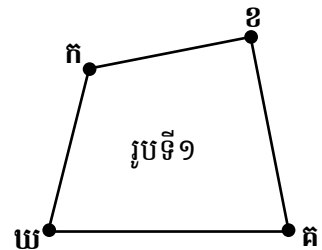
ច. បន្ទាត់ ____

២. ចូរគូរ៤ចំណុចនៅក្នុងសៀវភៅរួចសរសេរអក្សរនៅក្បែរចំណុចនីមួយៗ។ បន្ទាប់មកគូសភ្ជាប់ចំណុចទាំងនោះ។ ចម្លងខាងក្រោមនេះម្តងមួយៗ រួចសរសេរឈ្មោះបន្ទាត់នីមួយៗ។

ឧទាហរណ៍



- | | |
|-------|------------|
| ក — ខ | បន្ទាត់ កខ |
| ខ — គ | បន្ទាត់ ខគ |
| គ — ឃ | បន្ទាត់ គឃ |
| ឃ — ក | បន្ទាត់ ឃក |



បន្ទាត់ ខ្សែកាច់ ខ្សែកោង



↑

បន្ទាត់

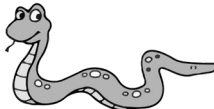




↑

ខ្សែកាច់

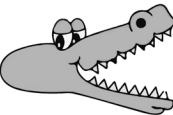




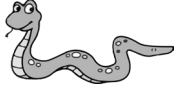
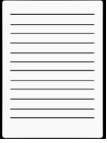
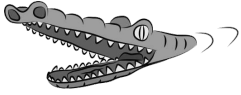
ខ្សែកោង



ល្បែងផ្ដល់រូបភាព (លេងពី ២ ទៅ ៦ នាក់ ត្រូវចែកជាពីរក្រុមតូច បើលេងគ្នា ៦ នាក់)
 សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំចំនួន៦ សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ

ក្រុម ក

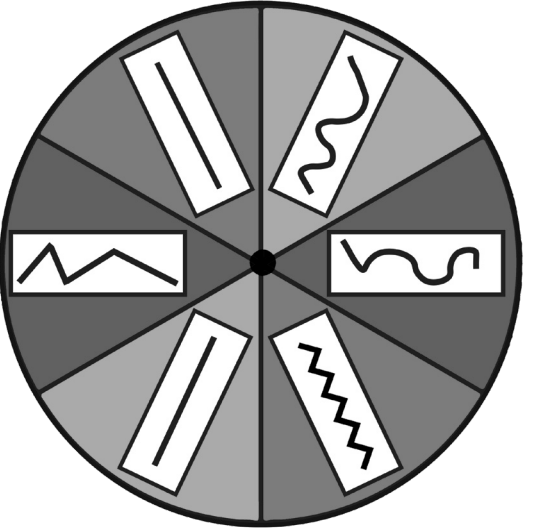
ក្រុម ខ

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

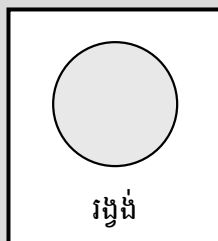
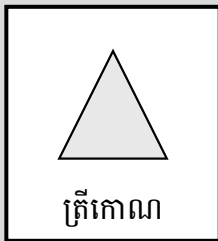
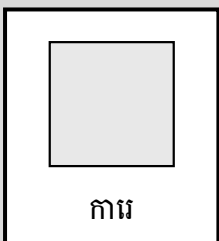
- ១) បង្វិលថាស។
- ២) និយាយឈ្មោះរូបដែលបង្វិលបាន។
- ៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបភាពក្នុងក្រុមរបស់ខ្លួន ដែលត្រូវគ្នានឹងរូបដែលបង្វិលបាន។

ប្រសិនបើរូបភាពបានដាក់វត្ថុចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។ ក្រុមណាដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបភាពទាំង ៦ មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!



ការស្គាល់រូបធរណីមាត្រវិមាត្រពីរ៖ ការ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ រង្វង់

គូរចងចាំ

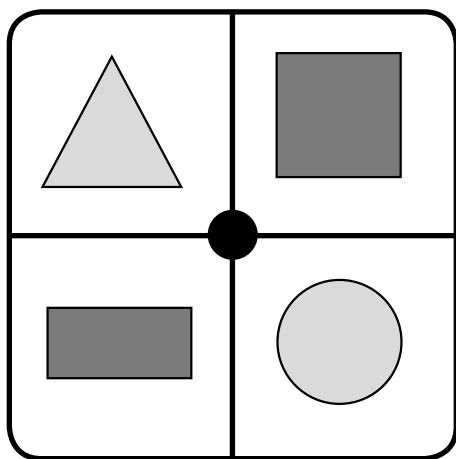


ល្បែងគូររូបកំប្លែង (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣៣)

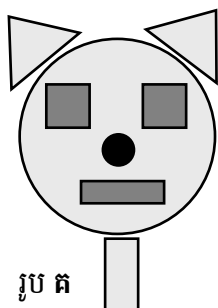
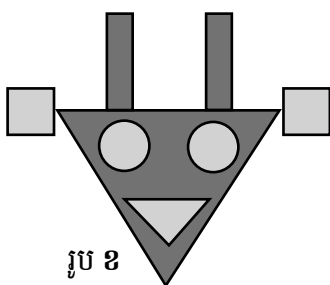
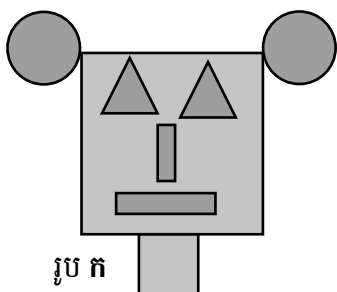
សម្ភារៈ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាសសម្រាប់អ្នកលេងម្នាក់ៗ

របៀបលេង៖

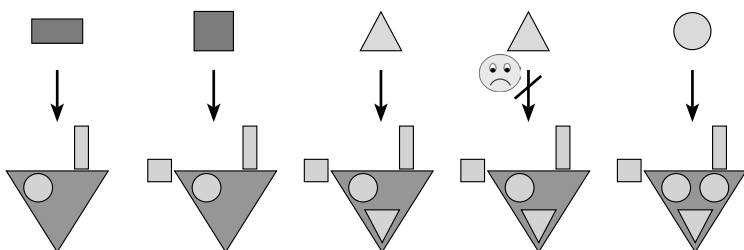
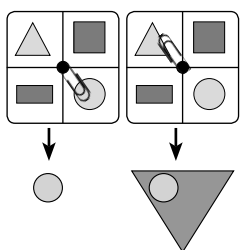
- ១) ត្រូវព្រមព្រៀងគ្នាជ្រើសរើសរូបណាមួយក្នុងចំណោមរូប ៣ ខាងក្រោមដើម្បីគូរ ហើយដៃគូទាំងអស់ត្រូវគូររូបដូចគ្នា។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖
 - ▶ បង្វិលថាស
 - ▶ និយាយឈ្មោះរូបដែលបង្វិលបាន
 - ▶ គូររូបដែលបង្វិលបាននោះឱ្យចំកន្លែងដែលមាននៅក្នុងរូបដែលបានជ្រើសរើស។ គូរម្តងបានតែមួយទេ។ បើរូបដែលបង្វិលបានអស់កន្លែងគូរហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។



អ្នកដែលបានគូររូបបញ្ចប់និងត្រឹមត្រូវមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!



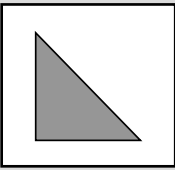
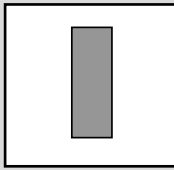
ឧទាហរណ៍



ការស្គាល់ និងដាក់ឈ្មោះរូបធរណីមាត្រ

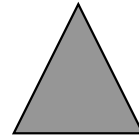
១. ចូរបំពេញប្រអប់ដោយប្រើសញ្ញា ✓ ឬ X ។

ឧទាហរណ៍

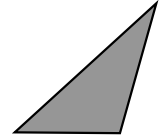
	
ត្រីកោណ ☒	កាប ☒



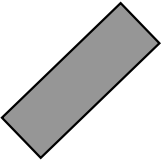
ក. កាប ☐



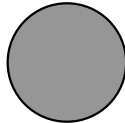
ខ. រង្វង់ ☐



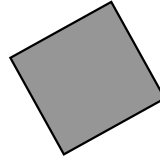
គ. ត្រីកោណ ☐



ឃ. ចតុកោណកែង ☐



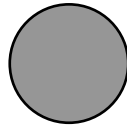
ង. កាប ☐



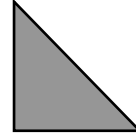
ច. កាប ☐



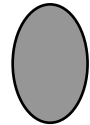
ឆ. ត្រីកោណ ☐



ជ. រង្វង់ ☐

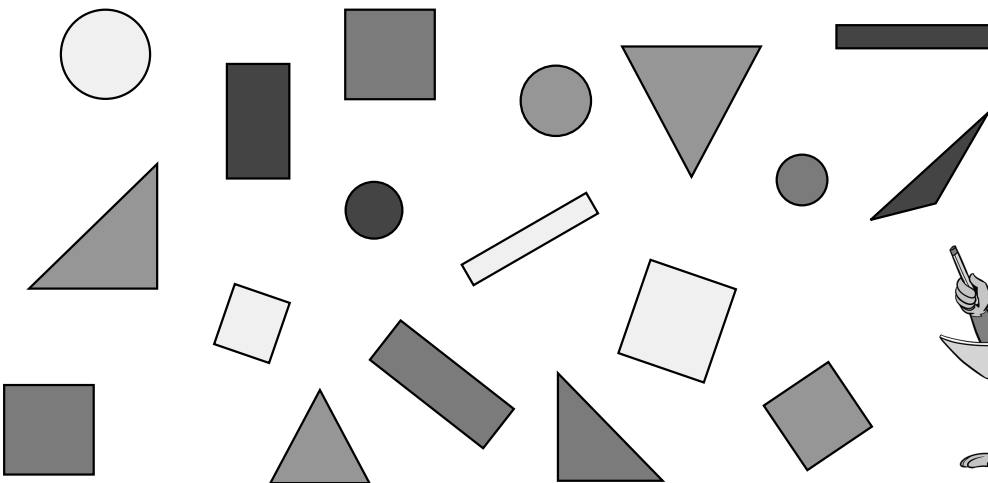


ឈ. ត្រីកោណ ☐



ញ. រង្វង់ ☐

២. ចូររាប់ចំនួនរូបធរណីមាត្រ រួចបំពេញចំនួននោះក្នុងប្រអប់។



ចតុកោណកែង ☐

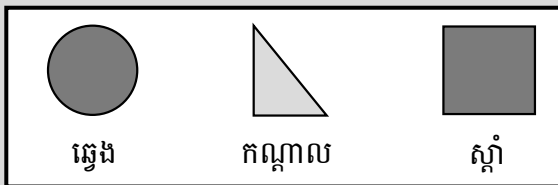
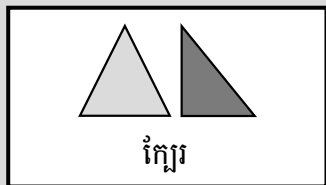
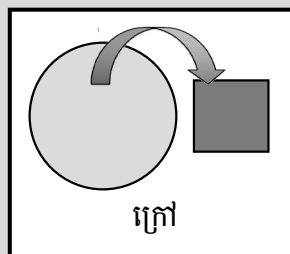
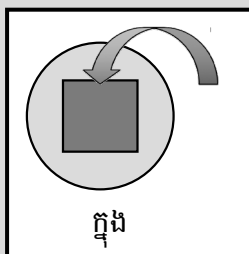
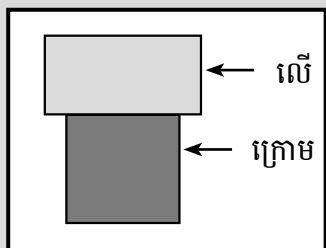
កាប ☐

រង្វង់ ☐

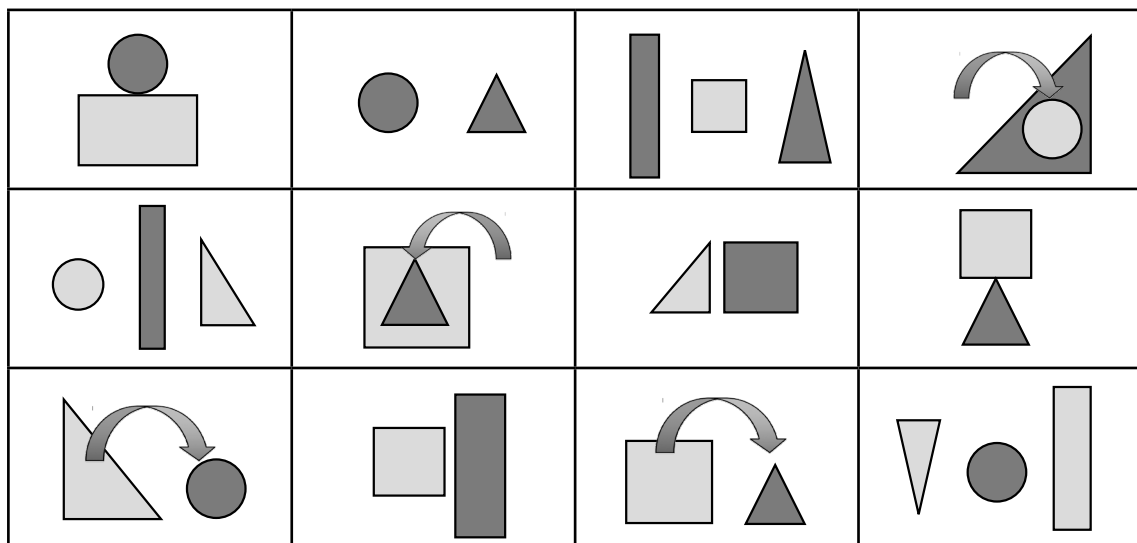
ត្រីកោណ ☐

ហ្វឹកហាត់អំពីទីតាំង និងការដាក់ឈ្មោះរូបធរណីមាត្រ

គូរចងចាំ



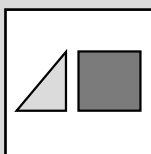
សកម្មភាព៖ រូបធរណីមាត្រ និងទីតាំង (លេងពី ២នាក់ ឡើង)



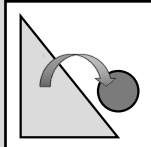
របៀបលេង៖

- ១) ម្នាក់ចង្អុលរូបភាព រួចនិយាយថា តើរូបនេះនៅទីតាំងណាខ្លះ?
- ២) ម្នាក់ទៀតប្រាប់ពីទីតាំងនៃរូបភាពនោះ រួចចង្អុល និងសួរអំពីរូបផ្សេងទៀត។ បន្តលេងរហូតដល់គ្រូប្រាប់ឱ្យឈប់។ កុំភ្លេច! ជួយគ្នាទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍



ត្រីកោណនៅក្បែរការ។
ត្រីកោណនៅខាងធ្ងន់។
ការនៅខាងស្តាំ។

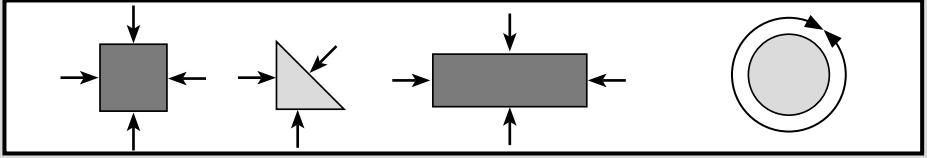


រង្វង់នៅខាងក្រៅត្រីកោណ។
ត្រីកោណនៅក្បែររង្វង់។
រង្វង់នៅខាងស្តាំ ត្រីកោណនៅខាងធ្ងន់។

ការពណ៌នាអំពីរូបធរណីមាត្រមានវិមាត្រពីរ

គូរចងចាំ

ជ្រុង



ក

គ

ក

គ

ជ្រុង ៤ស្មើគ្នា

ក

គ

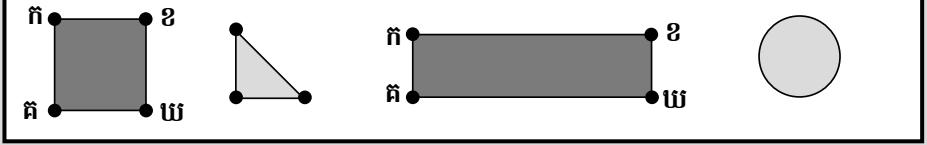
ក

គ

ជ្រុង ២វែង

ជ្រុង ២ខ្លី

កំពូល



ល្បែងប្រាប់រូបធរណីមាត្រ (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣៣)

របៀបលេង៖

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

ឧទាហរណ៍



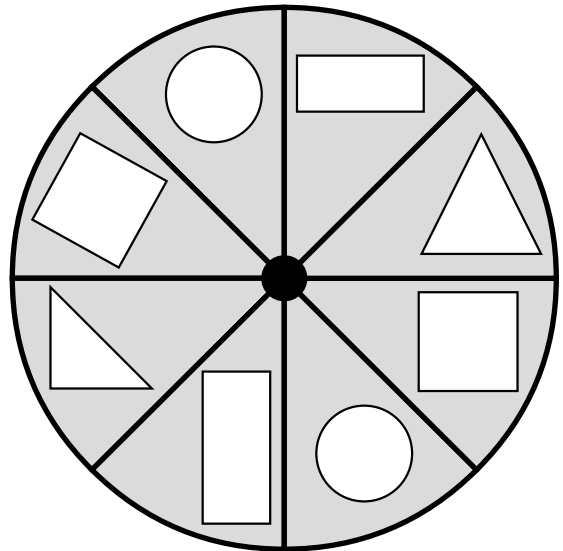
ត្រីកោណមានជ្រុង ៣។

រង្វង់មានរាងមូល ១។



ត្រីកោណមានកំពូល ៣។

រង្វង់មិនមានកំពូលទេ។



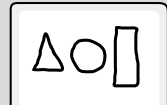
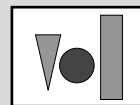
ល្បែងប្រាប់និងគូររូបធរណីមាត្រ (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣៣)

សម្ភារៈ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស និងតារាងរូបធរណីមាត្រនៅក្នុងសកម្មភាព រូបធរណីមាត្រ និងទីតាំង (ទំព័រ ៦១)

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាចង្អុល និងពណ៌នាអំពី រូបធរណីមាត្រដូចនៅក្នុងលំហាត់មុន។
- ២) ទាំងអស់គ្នា គូររូបធរណីមាត្រដាក់ នៅលើក្តារឆ្នួន។
- ៣) បង្ហាញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នា ទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍



កណ្តាល៖ រង្វង់ មានរាងមូល។

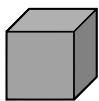
ខាងឆ្វេង៖ ត្រីកោណ មានជ្រុង ៣ និងកំពូល ៣។

ខាងស្តាំ៖ ចតុកោណកែង មានកំពូល៤ ជ្រុង៤ (២វែង ២ខ្លី)។

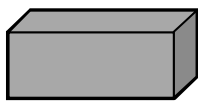
ការស្គាល់រូបធរណីមាត្រមានវិមាត្របី

គូរចងចាំ

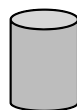
ធរណីមាត្រ
មានវិមាត្របី



គូប



ប្រឡើងប៉ែតកែង



ស៊ីឡាំង



ស្វែរ

ល្បែងផ្គុំផ្ការូបធរណីមាត្រជាមួយវត្ថុ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣៣)

សម្ភារៈ វត្ថុចំណាំចំនួន ៨ សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ

របៀបលេង៖ លេងជា ២ ក្រុម។

ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

១) បង្វិលថាស។

២) និយាយឈ្មោះរូបធរណីមាត្រ។

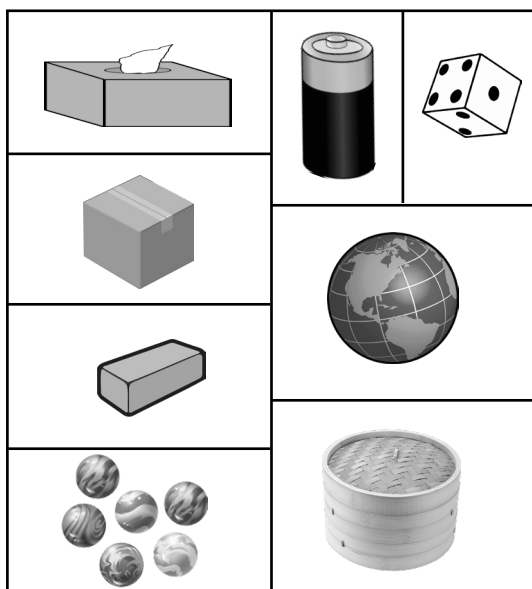
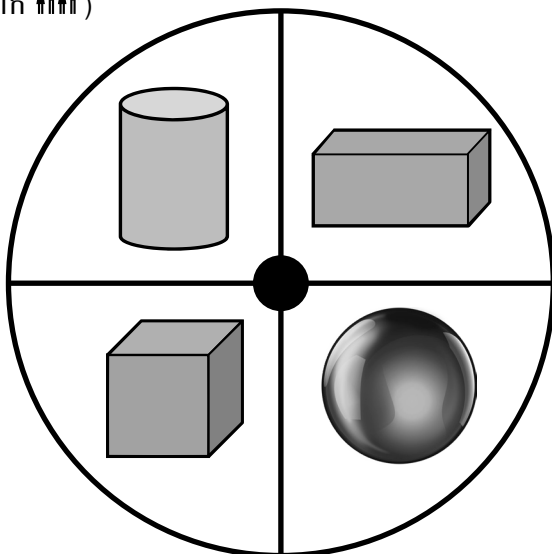
៣) ដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបដែលមានរាងដូចនឹង

រូបដែលបង្វិលបាន។

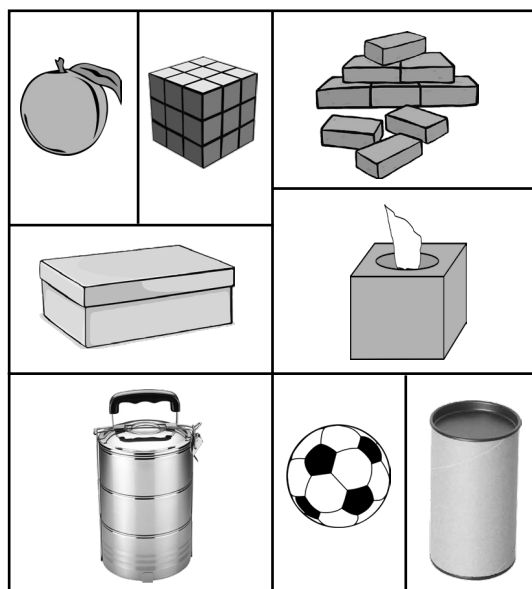
បើបានដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនបន្ទាប់។

ក្រុមណាដែលបានដាក់វត្ថុចំណាំលើរូបទាំង ៨ មុនគេ

គឺជាអ្នកឈ្នះ!



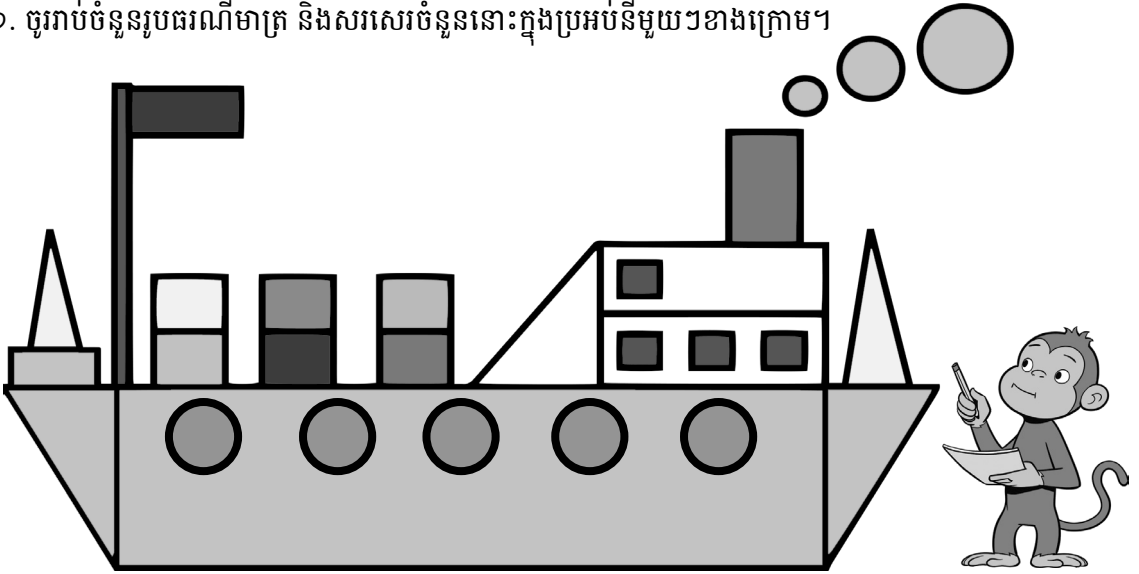
ក្រុម ក



ក្រុម ខ

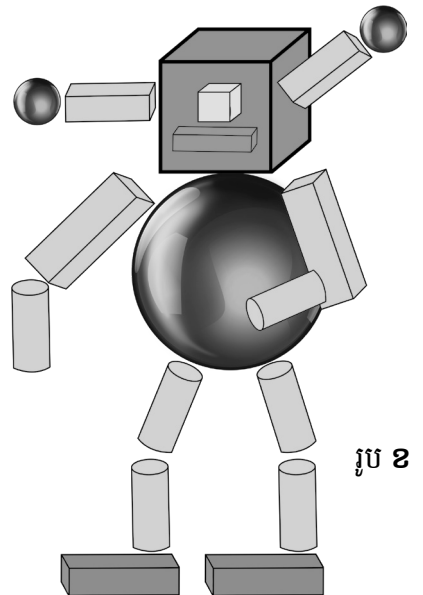
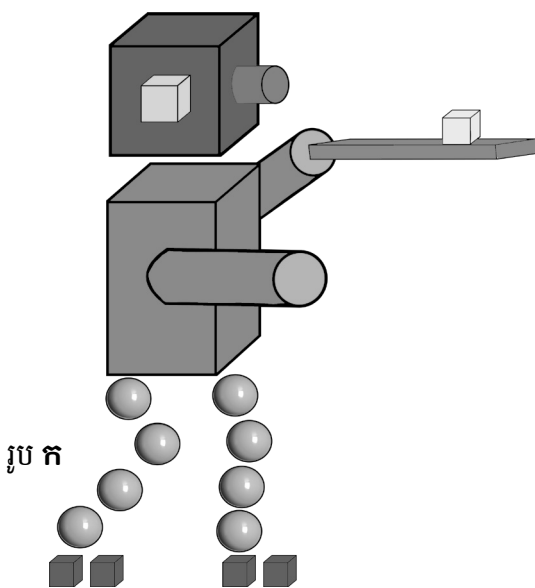
ហ្វឹកហាត់ពីការស្គាល់រូបធរណីមាត្រ

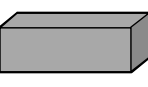
១. ចូររាប់ចំនួនរូបធរណីមាត្រ និងសរសេរចំនួននោះក្នុងប្រអប់នីមួយៗខាងក្រោម។



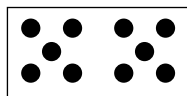
 ចតុកោណកែង ☐	 ការេ ☐	 រង្វង់ ☐	 ត្រីកោណ ☐
--	---	---	---

២. ចូររាប់ចំនួនរូបធរណីមាត្រ និងសរសេរចំនួននោះក្នុងប្រអប់នីមួយៗខាងក្រោម។



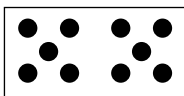
 រូប ក. ☐ ស្វ័រ រូប ខ. ☐	 ក. ☐ គូប ខ. ☐	 ក. ☐ ប្រឡើពីប៉ែតកែង ខ. ☐	 ក. ☐ ស៊ីឡាំង ខ. ☐
--	--	---	--

គូរចងចាំ



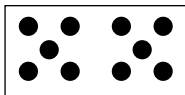
ដប់

១០



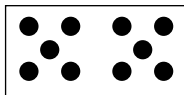
ដប់មួយ

១០ + ១ = ១១



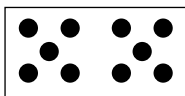
ដប់ពីរ

១០ + ២ = ១២



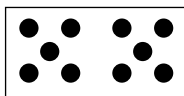
ដប់បី

១០ + ៣ = ១៣



ដប់បួន

១០ + ៤ = ១៤



ដប់ប្រាំ

១០ + ៥ = ១៥

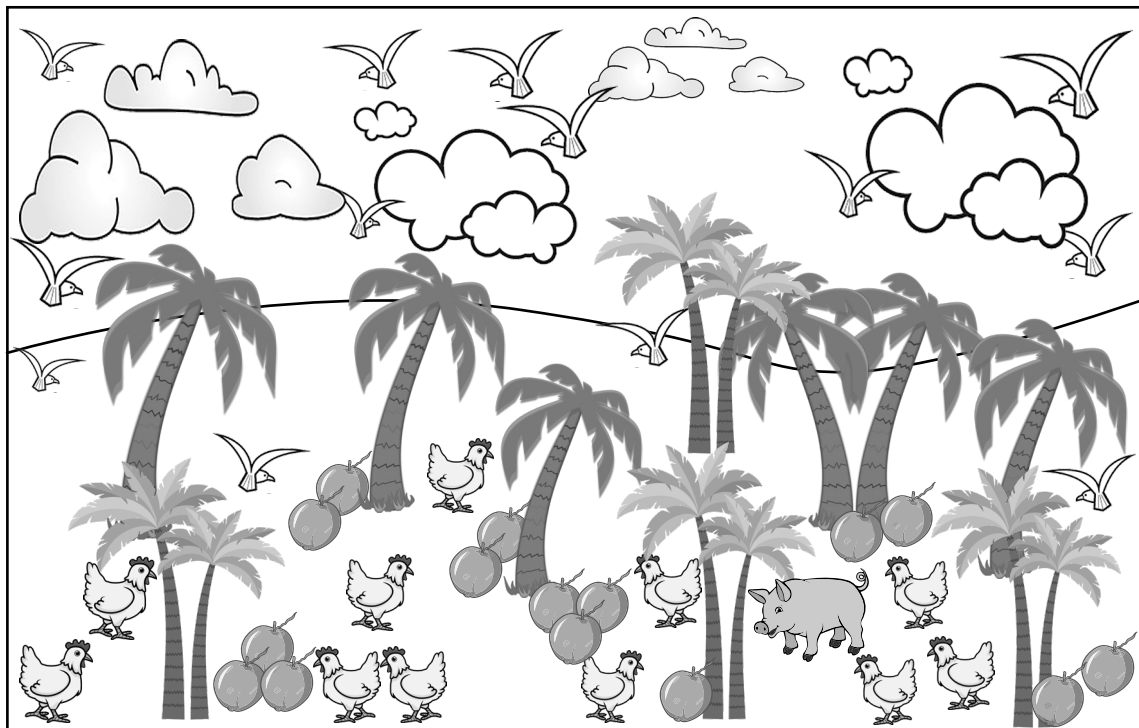
ចូររាប់រូបភាព និងសរសេរជាចំនួន និងពាក្យ។



ឧទាហរណ៍



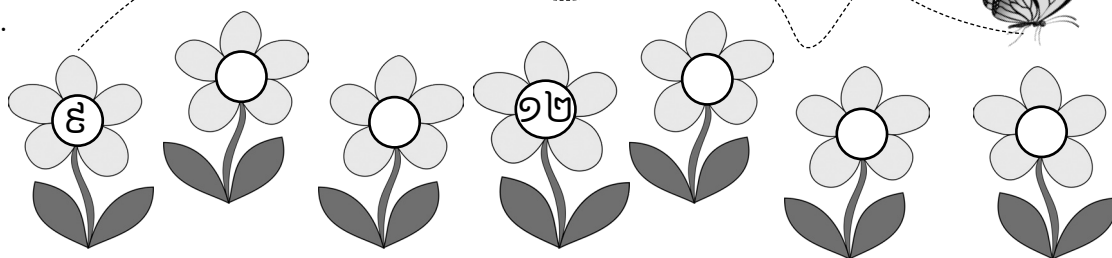
១ មួយ



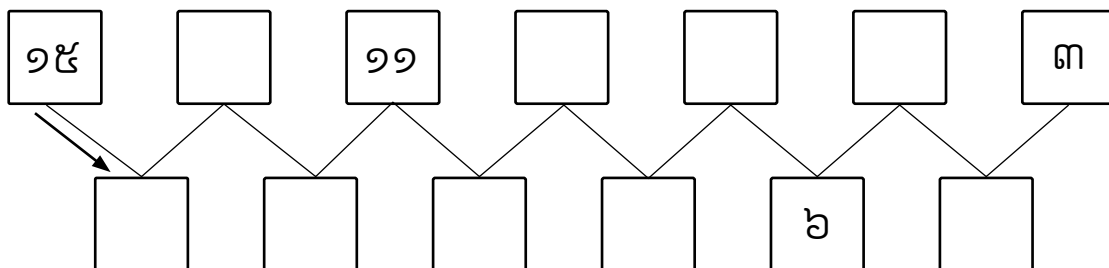
ហ្វឹកហាត់ចំនួន ០ ដល់ ១៥

ចូរបំពេញចន្លោះ៖

១.



២.



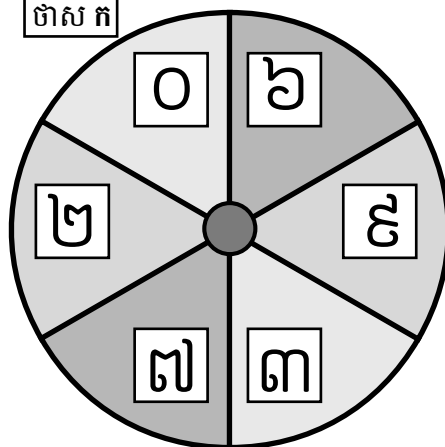
ល្បែងរៀបចំនួនតាមលំដាប់ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ )

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេរ

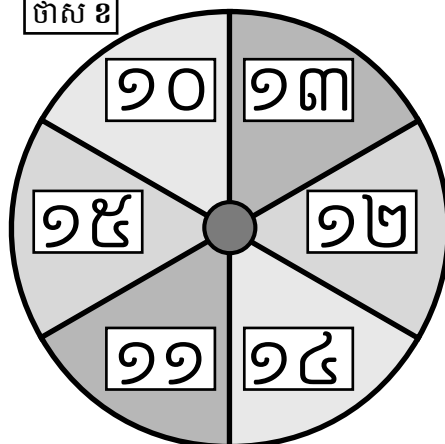
របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស ក ពីរដង និងថាស ខ ពីរដង។
- ២) ទាំងអស់គ្នាសរសេរលេខទាំង ៤ ដែលបង្វិលបានដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន ឬសៀវភៅសរសេររៀងៗខ្លួន។
- ៣) ទាំងអស់គ្នាតម្រៀបចំនួនទាំង ៤ តាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ។
- ៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

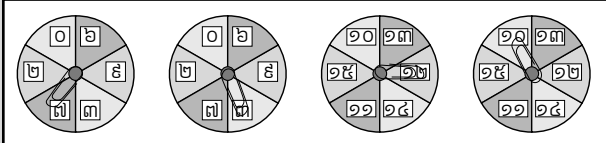
ថាស ក



ថាស ខ



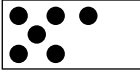
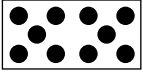
ឧទាហរណ៍



រដ្ឋា	ធីតា	ទេវី
៧ ៣ ១២ ១០	៧ ៣ ១២ ១០	៧ ៣ ១២ ១០
៧ ៣ ១២ ១០ ៣ ៧ ១០ ១២	៧ ៣ ១២ ១០ ៣ ៧ ១០ ១២	៧ ៣ ១២ ១០ ៣ ៧ ១០ ១២

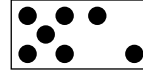
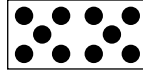
ការរាប់ អាន និងសរសេរចំនួនពី ១៦ ដល់ ២០

គូរចងចាំ



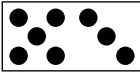
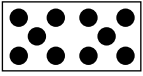
ដប់ប្រាំមួយ

$$10 + 6 = 16$$



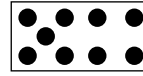
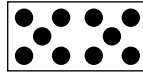
ដប់ប្រាំពីរ

$$10 + 7 = 17$$



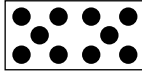
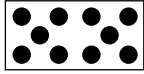
ដប់ប្រាំបី

$$10 + 8 = 18$$



ដប់ប្រាំបួន

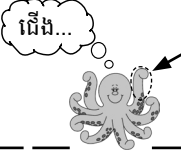
$$10 + 9 = 19$$



ម្ភៃ

$$10 + 10 = 20$$

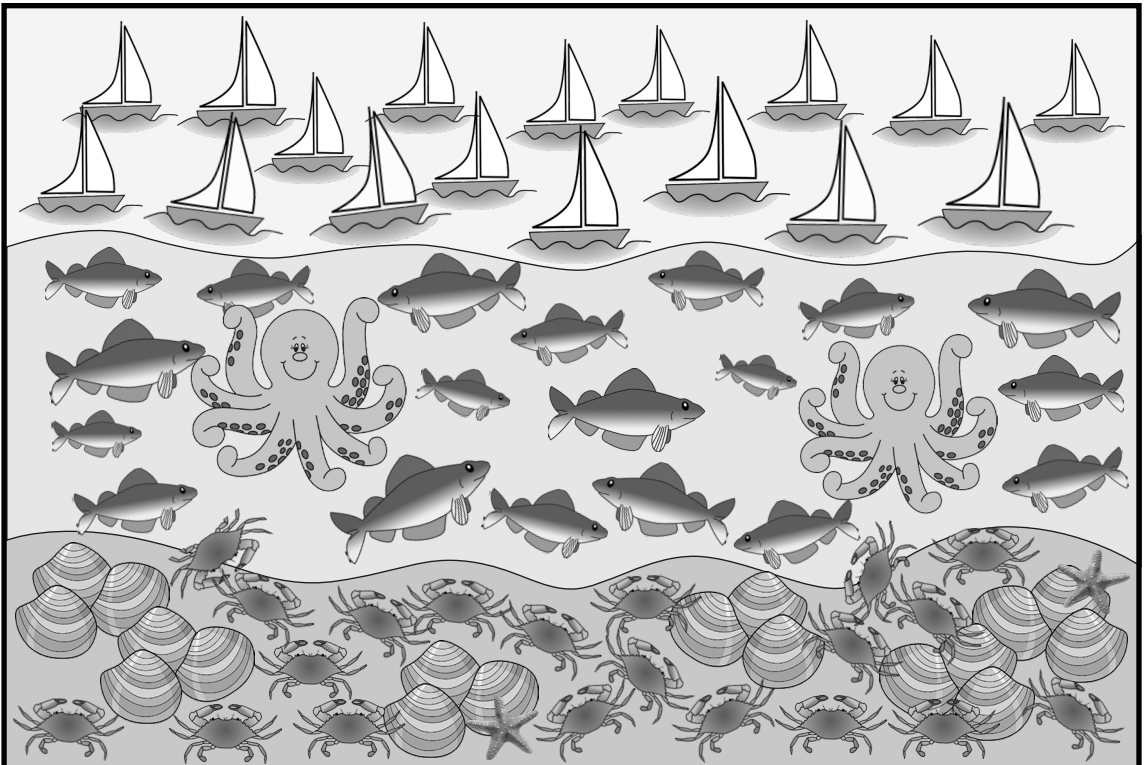
ចូររាប់រូបភាព និងសរសេរចំនួន។



ឧទាហរណ៍



២ ពីរ



ហ្វឹតហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ២០

ចូរសរសេរចំនួនតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំនិងប្រាសមកវិញ។

ឧទាហរណ៍

១៧ ១៥ ២០ ១១ ១៤

តូចទៅធំ — — — — —

ធំទៅតូច — — — — —

១៧ ១៥ ២០ ១១ ១៤

តូចទៅធំ ១១ ១៤ ១៥ ១៧ ២០

ធំទៅតូច ២០ ១៧ ១៥ ១៤ ១១

៣. ១២ ១៩ ១១ ២០ ១៤

តូចទៅធំ — — — — —

ធំទៅតូច — — — — —

១. ១៧ ១៩ ១៦ ២០ ១៨

តូចទៅធំ — — — — —

ធំទៅតូច — — — — —

២. ១៥ ១០ ១៨ ១៣ ១៦

តូចទៅធំ — — — — —

ធំទៅតូច — — — — —

៤. ៧ ១៥ ២ ១៣ ១៨ ០ ៦ ១៦

តូចទៅធំ — — — — —

ធំទៅតូច — — — — —

ល្បែងមុនឬក្រោយ (លេងពី ១ ទៅ ៤ នាក់ ៣៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

១) និយាយថា មុន ឬ ក្រោយ។

២) បង្វិលថាសណាមួយ និងអានចំនួនដែលបង្វិលបាន។

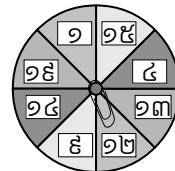
៣) ទាំងអស់គ្នាសរសេរចំនួននៅមុខឬក្រោយបន្ទាប់នៃ
ចំនួនដែលបង្វិលបាន ទៅតាមអ្នកបង្វិលបាននិយាយ។

៤) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក

បន្តលេងរហូតប្តូរវេនគ្នាបង្វិលបានយ៉ាងតិចម្នាក់ ៣ដង។

ឧទាហរណ៍

មុន



១២

១១

✓

១១

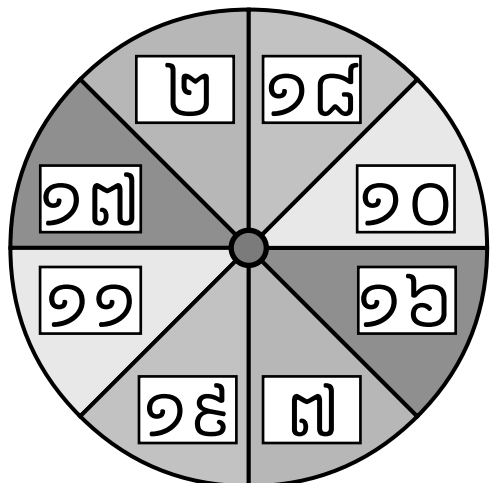
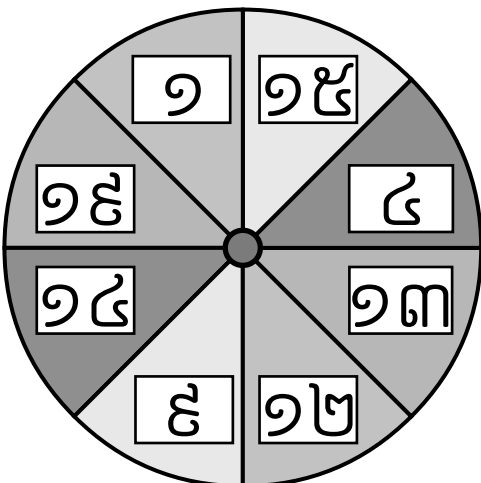
✓

១១

✓

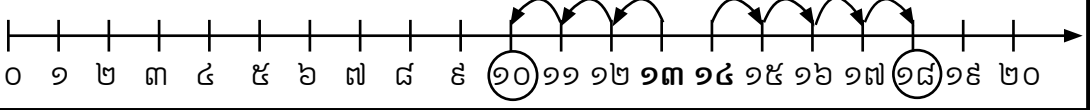
១៣

×



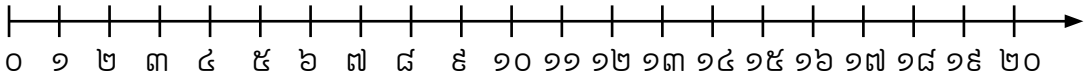
ហ្វឹតហាត់ចំនួនពី ០ ដល់ ២០ ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួន

គូរចងចាំ



១៣ រាប់បន្ថយ ៣ = ១០

១៤ រាប់បន្ថែម ៤ = ១៨



ចូររាប់បន្ថែម ឬរាប់បន្ថយ រួចបំពេញចម្លើយក្នុងប្រអប់ ។

ក. ១២ រាប់បន្ថយ ២ =

ខ. ១២ រាប់បន្ថែម ៣ =

គ. ១៥ រាប់បន្ថែម ៥ =

ឃ. ១៨ រាប់បន្ថយ ៥ =

ង. ៨ រាប់បន្ថែម ៦ =

ច. ១៦ រាប់បន្ថយ ៥ =

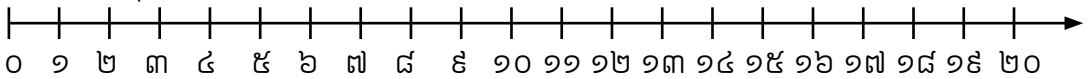
ឆ. ៩ រាប់បន្ថែម ៨ =

ជ. ១១ រាប់បន្ថយ ៦ =

ឈ. ៧ រាប់បន្ថែម ៩ =

ល្បែងស្វែងរកអ្នកឈ្នះ (លេង ២នាក់ ♀♂)

សម្ភារៈ៖ វត្ថុចំណាំម្នាក់មួយ



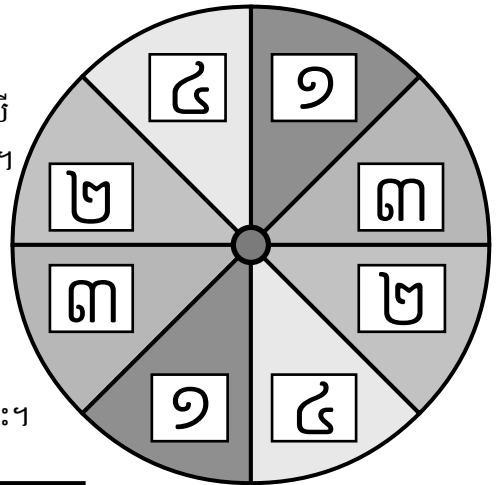
របៀបលេង៖

១) ប៉ាវ៖ អ្នកឈ្នះសម្រេចថារាប់បន្ថែម ឬរាប់បន្ថយ។

២) ទាំងពីរនាក់ត្រូវដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើបន្ទាត់ចំនួនត្រង់លេខ ០ បើសម្រេចថារាប់បន្ថែម ឬត្រង់លេខ ២០ បើសម្រេចថារាប់បន្ថយ។

៣) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- ▶ បង្វិលថាស រួចនិយាយចំនួនដែលបង្វិលបាន។
- ▶ រកិលវត្ថុចំណាំទៅតាមចំនួនដែលបង្វិលបាន និងនិយាយលេខដែលបានរកិលទៅដល់។



អ្នកដែលបានរកិលទៅដល់លេខ ២០ ឬលេខ ០ មុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ចំណាំ

ប្រសិនបើមានគ្រាប់ឡកឡាក់ សិស្សមិនបាច់ប៉ាវក៏បានដែរ គឺប្រើគ្រាប់ឡកឡាក់ ដើម្បីកំណត់ថាត្រូវរាប់បន្ថែម ឬរាប់បន្ថយ។

រាប់បន្ថែម

រាប់បន្ថយ

បើបោះបាន៖



ការប្រៀបធៀបចំនួនដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ =

១. ចូរបំពេញ ដោយប្រើសញ្ញា < > ឬ = ។

ឧទាហរណ៍

១២ < ១៩

១៨ > ១៧

២០ = ២០

ក. ១៣ ១៣ ១៥ ១៩ ១៨ ១២ ១៤ ១៦

ខ. ១៧ ១១ ១៤ ២០ ១៣ ១៣ ១៦ ១៨

គ. ១០ ១៥ ១៦ ២៤ ១៩ ១៧ ១២ ១៩

ល្បែងប្រៀបធៀបចំនួន (លេង ២នាក់ ♀♂)

សម្ភារៈ៖ បណ្ណាលេខពី ០ ទៅ ៩ និងក្តារឆ្លូនម្នាក់មួយ

របៀបលេង៖

- ១) ទំព័រនាក់សរសេរលេខ ១ ពីរដងដាក់នៅលើក្តារឆ្លូនរៀងៗខ្លួន។
- ២) សាប័បណ្ណ ហើយដាក់ផ្តាប់ជាកំនរនៅលើតុ។
- ៣) អ្នកទី១ ចាប់យកបណ្ណខាងលើគេ រួចនិយាយលេខនៅលើបណ្ណ។
- ៤) ទាំងពីរនាក់សរសេរលេខនោះនៅបន្ទាប់ពីលេខ ១ រួចនិយាយចំនួនថ្មីដែលបានសរសេរនោះ។
- ៥) អ្នកទី២ ចាប់យកបណ្ណខាងលើគេ រួចនិយាយលេខនៅលើបណ្ណ។
- ៦) ទាំងពីរនាក់សរសេរលេខនោះបន្ទាប់ពីលេខ១ រួចនិយាយចំនួនថ្មី។
- ៧) ទាំងពីរនាក់គូសសញ្ញាប្រៀបធៀបនៅចន្លោះចំនួនលេខទាំងពីរ។
- ៨) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

ឧទាហរណ៍

អ្នកទី១

អ្នកទី២

១ ១

១ ១

១៦ ១

១៦ ១

១៦ ១៨

១៦ ១៨

១៦ < ១៨

១៦ < ១៨



២. លំហាត់បន្ថែម៖ សរសេរចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

១៣ < ១៦

ក. < ១៧

ខ. > ១២

គ. ១៩ >

ឃ. > ១០

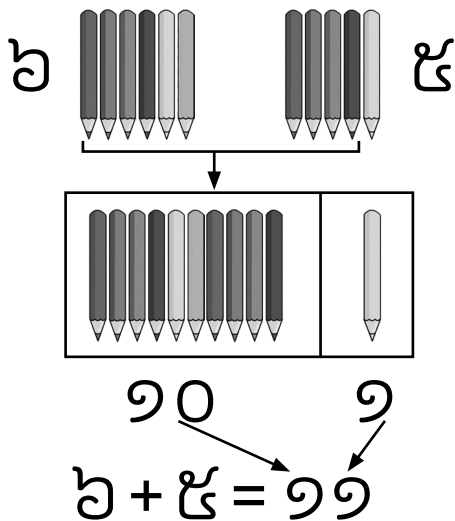
ង. < ១៥

ច. ១៨ >

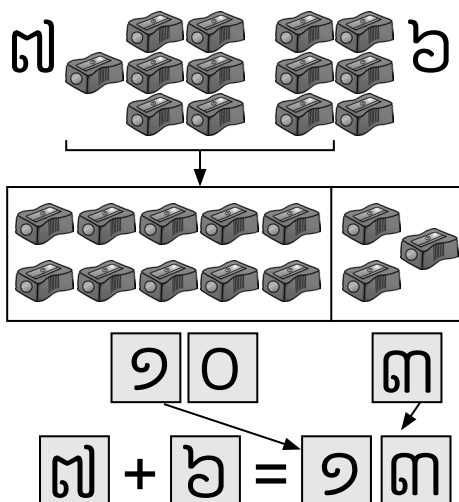
ឆ. ១៤ <

ការបូក ២ចំនួនដែលតួបូកនីមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ ហើយផលបូកធំជាង ១០

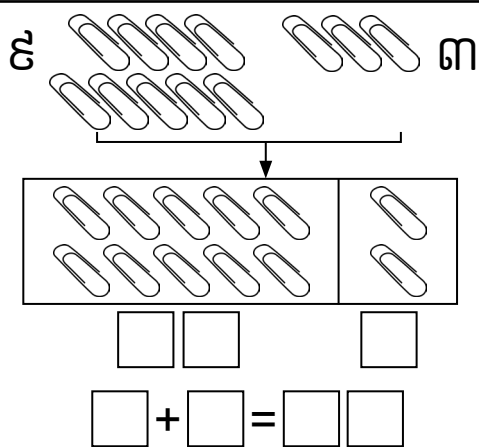
គូរចងចាំ



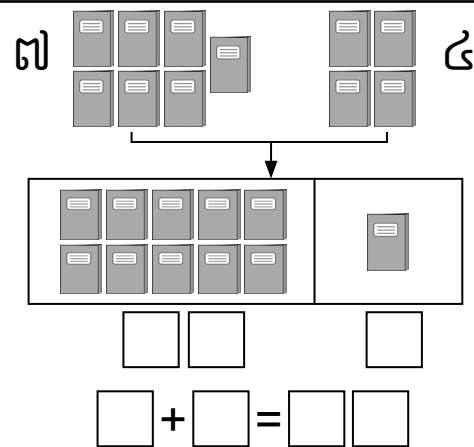
ឧទាហរណ៍



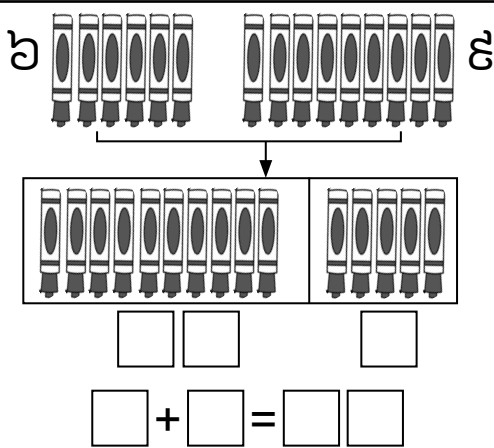
១.



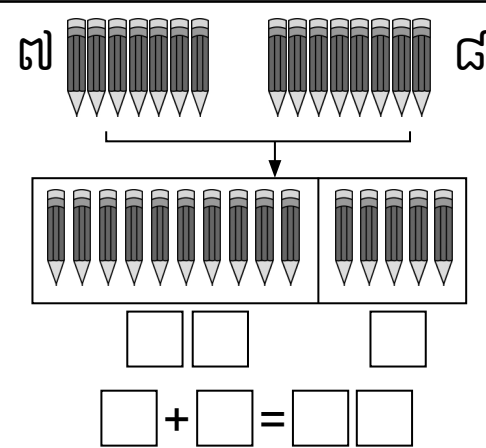
២.



៣.

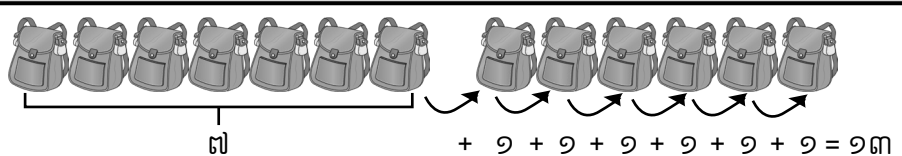


៤.



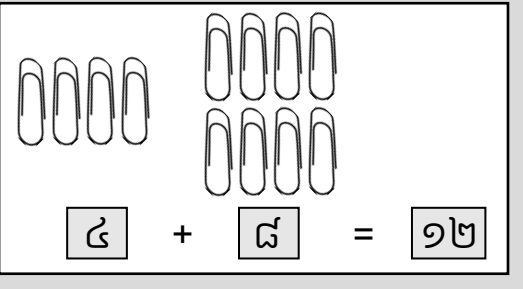
ការបូក ២ចំនួនដែលតួបូកនីមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ ដោយការរាប់បន្ថែម

គូរចងកាំ

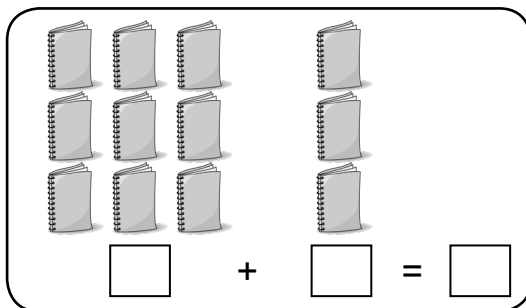


ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

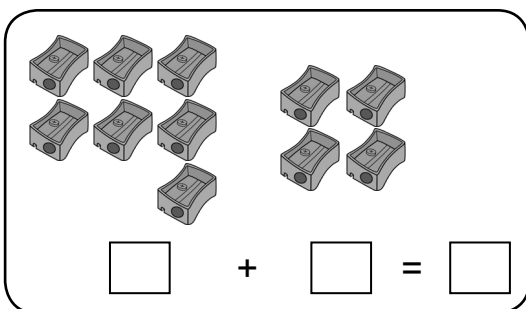
ឧទាហរណ៍



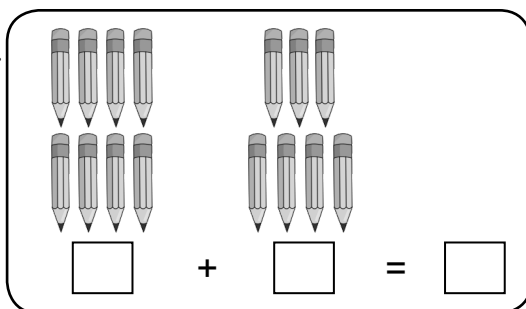
១.



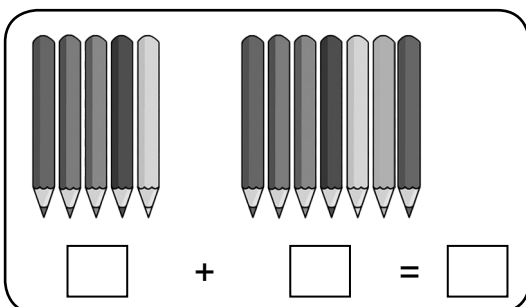
២.



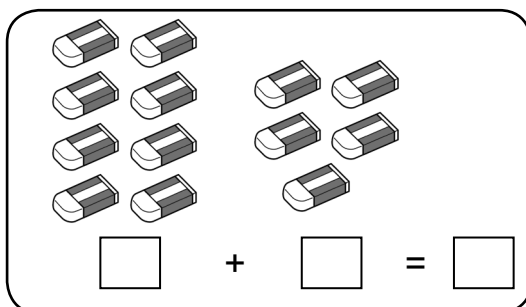
៣.



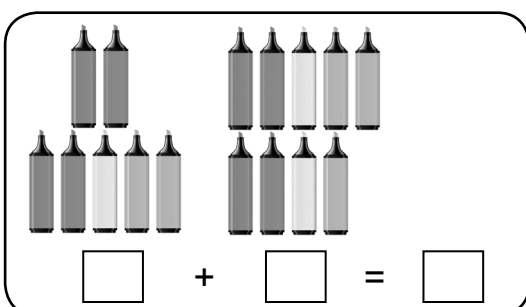
៤.



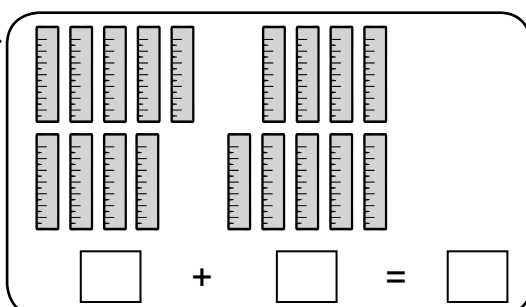
៥.



៦.

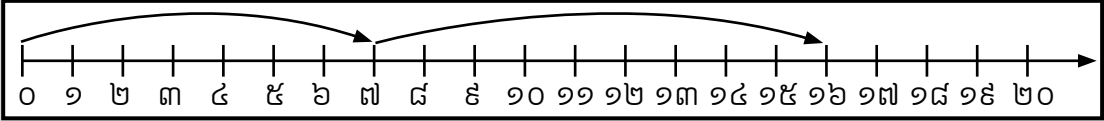


៧.



ការប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធីបូកតាមផ្លូវដេក

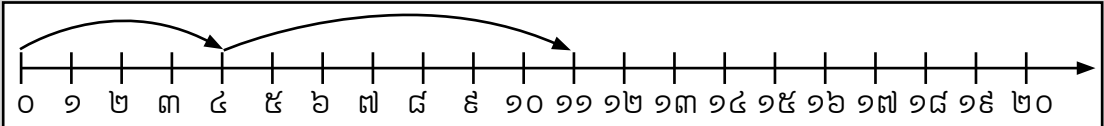
គួរចងចាំ



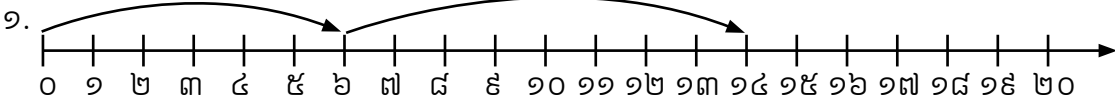
$$៧ + ៩ = ១៦$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

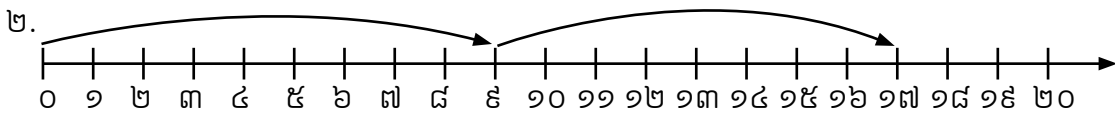
ឧទាហរណ៍



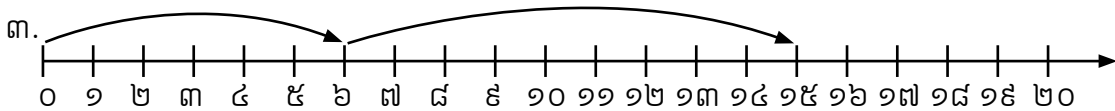
$$៤ + ៧ = ១១$$



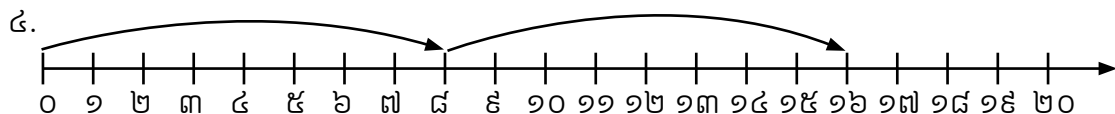
$$\square + \square = \square$$



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



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

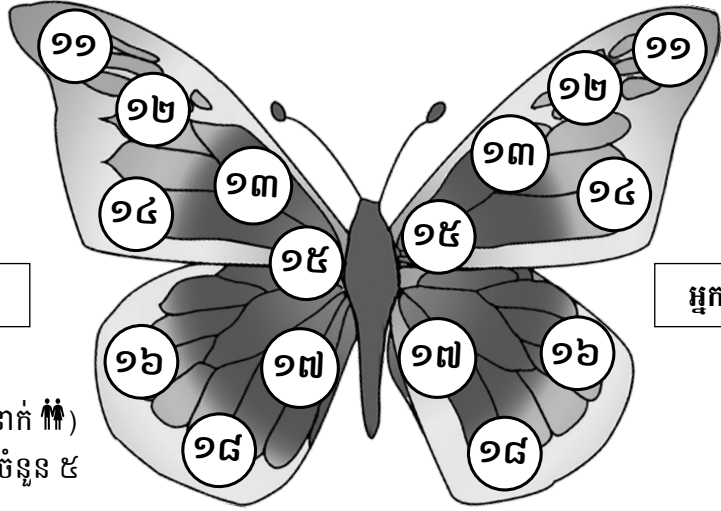
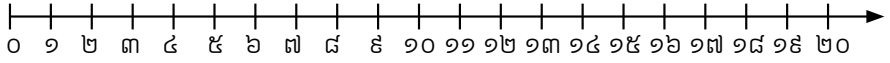


$$\square + \square = \square$$

ហ្វឹកហាត់ការបូក ២ចំនួនដែលតូចបូកនីមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់ដោយការរាប់បន្ថែម

គន្លឹះ

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន
ជាជំនួយ។



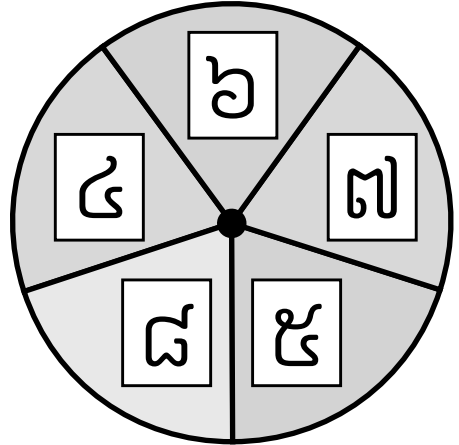
អ្នកទី១

អ្នកទី២

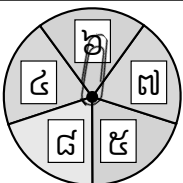
ល្បែងមេអំបៅរីករាយ (លេង ២នាក់ ៣៣)
សម្ភារៈ៖ ម្នាក់ៗត្រូវមានវត្ថុចំណាំចំនួន ៥
របៀបលេង៖

ដៃគូនីមួយៗត្រូវសម្រេចចិត្តជ្រើសរើសស្លាបមេអំបៅម្ខាងម្នាក់។

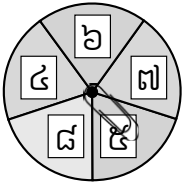
- ១) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសម្នាក់ពីរៗដង។
- ២) បូកចំនួនដែលបង្វិលបានទាំងពីរលើកបញ្ចូលគ្នា។
- ៣) ដាក់វត្ថុចំណាំនៅលើស្លាបមេអំបៅរបស់ខ្លួនដែលត្រូវគ្នានឹង
ផលបូកនោះ។
- ៤) បើចំនួននោះបានដាក់ចំណាំរួចហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នក
បន្ទាប់។ ដៃគូណាដែលដាក់វត្ថុចំណាំបានចំនួន ៥ មុនគេ
គឺជាអ្នកឈ្នះ!



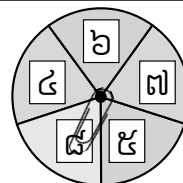
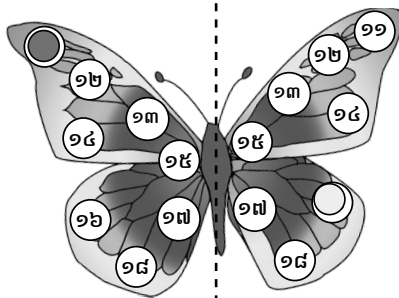
ឧទាហរណ៍



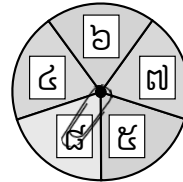
អ្នកទី១



$$\begin{array}{r} 6 \\ + 6 \\ \hline 12 \end{array}$$



អ្នកទី២

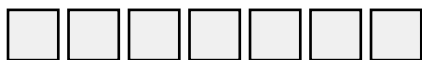


$$\begin{array}{r} 6 \\ + 6 \\ \hline 12 \end{array}$$

ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ១ខ្ទង់ដោយផ្គុំជាក្រុម១០

គួរចងចាំ

$$៧ + ៥ = ១២$$



$$៧ + ៥ = ?$$



$$៧ + ៣ + ២ = ?$$



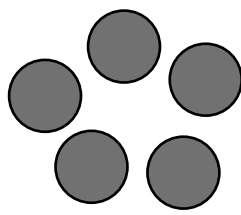
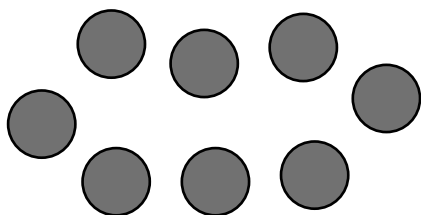
$$១០ + ២ = ១២$$

គន្លឹះ

ប្រើវត្ថុជាក់ស្តែងជាជំនួយ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

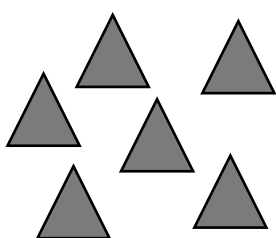
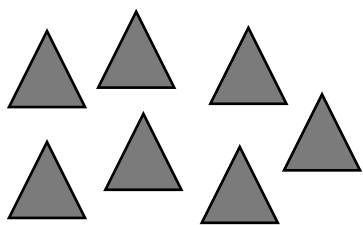


$$៨ + ៥ = ?$$

$$៨ + ២ + ៣ = ?$$

$$១០ + ៣ = ១៣$$

១.

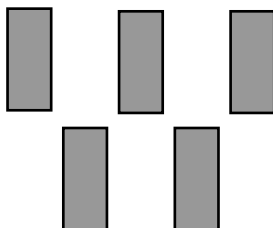
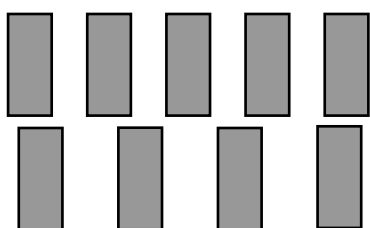


$$៧ + ៦ = ?$$

$$៧ + \square + \square = ?$$

$$\square + ៣ = \square$$

២.



$$៩ + ៥ = ?$$

$$៩ + \square + \square = ?$$

$$\square + ៤ = \square$$

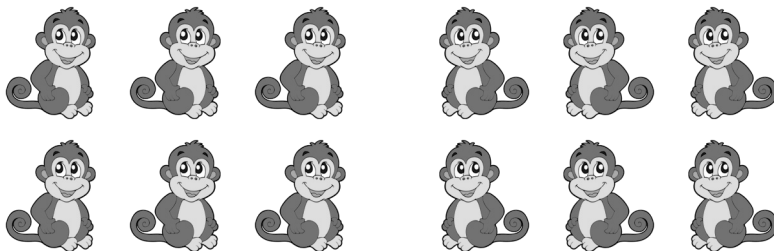
ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ១ខ្ទង់ដោយផ្ទុំជាក្រុម១០

គន្លឹះ:

ប្រើវត្ថុជាក់ស្តែងជាជំនួយ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

១.

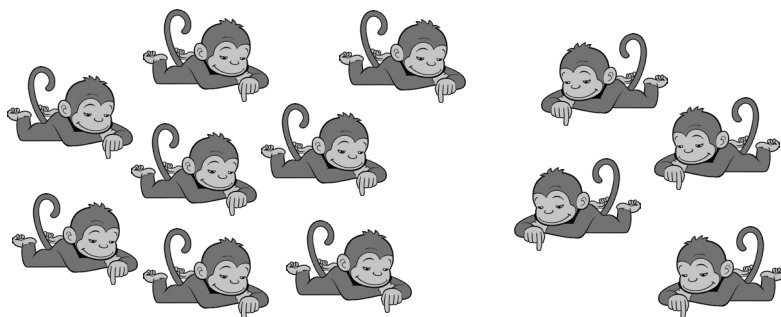


$$៦ + ៦ = ?$$

$$៦ + \square + \square = ?$$

$$\square + ២ = \square$$

២.

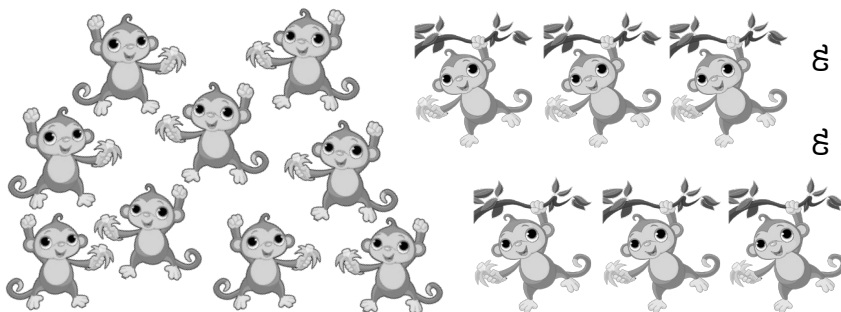


$$៨ + ៤ = ?$$

$$៨ + \square + \square = ?$$

$$\square + ២ = \square$$

៣.

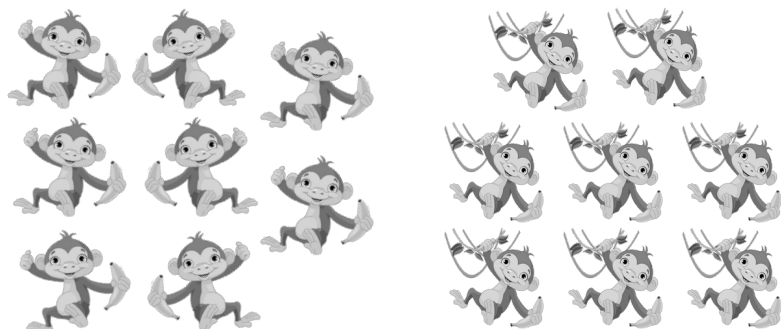


$$៩ + ៦ = ?$$

$$៩ + \square + \square = ?$$

$$\square + ៦ = \square$$

៤.



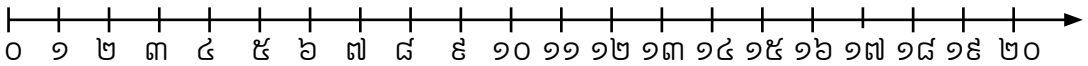
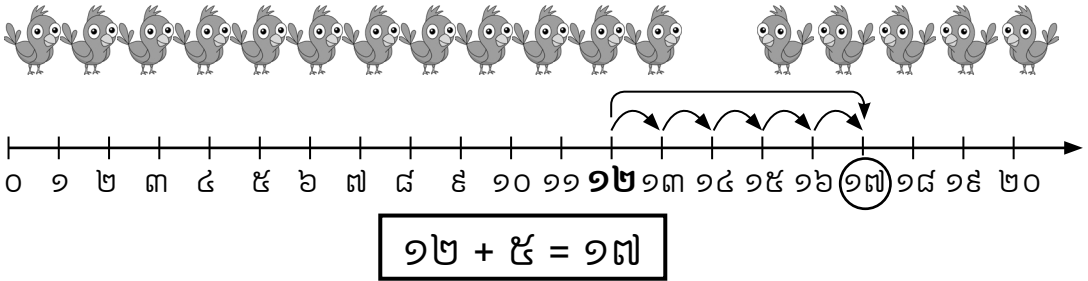
$$៨ + ៨ = ?$$

$$៨ + \square + \square = ?$$

$$\square + ៦ = \square$$

ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ ខ្ទង់នឹង ១ ខ្ទង់ដោយការរាប់បន្ថែម

គូរចងកាំ



ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

គន្លឹះ៖

រាប់បន្តពីចំនួនដែលធំជាងគេ។

ឧទាហរណ៍

$12 + 3 = 15$

១.

$\square + \square = \square$

២.

$\square + \square = \square$

៣.

$\square + \square = \square$

៤.

$\square + \square = \square$

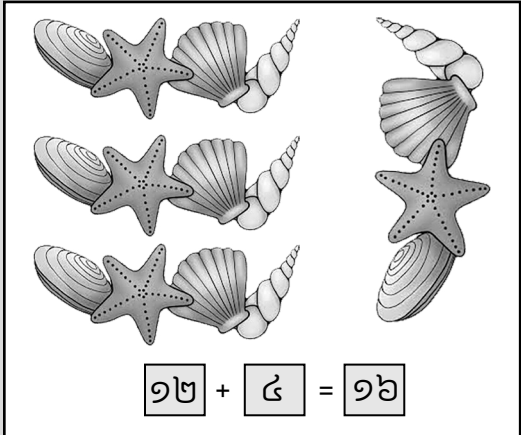
៥.

$\square + \square = \square$

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ ខ្ទង់នឹង ១ ខ្ទង់ដោយការរាប់បន្ថែម

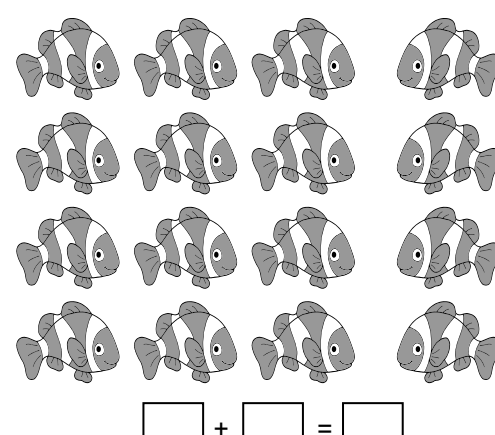
ចូររាប់បន្តពីចំនួនដែលផ្តាច់គេ រួចបំពេញចម្លើយក្នុងប្រអប់ដោយប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ។

ឧទាហរណ៍



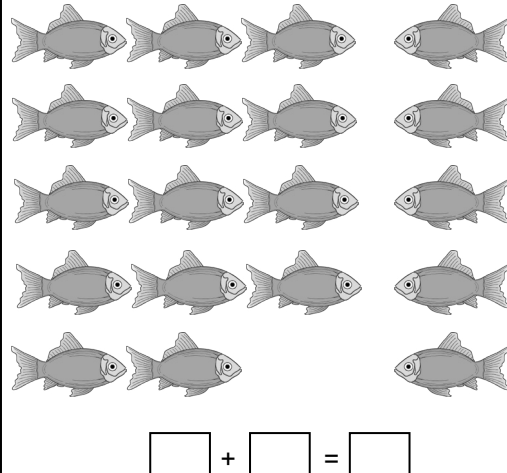
$$\boxed{12} + \boxed{4} = \boxed{16}$$

១.



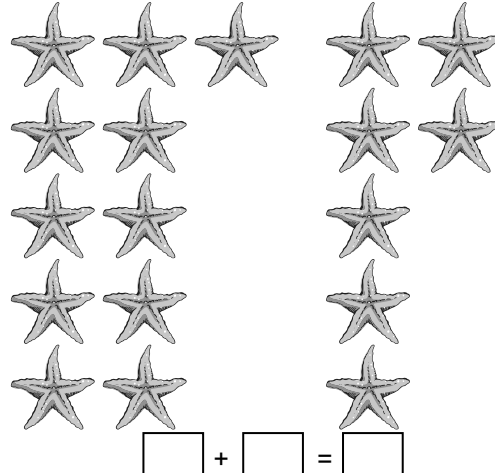
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

២.



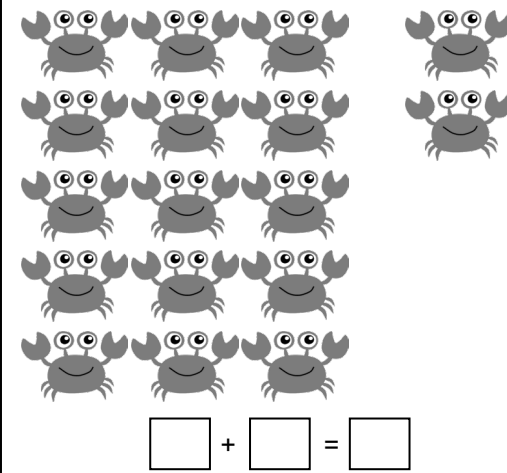
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

៣.



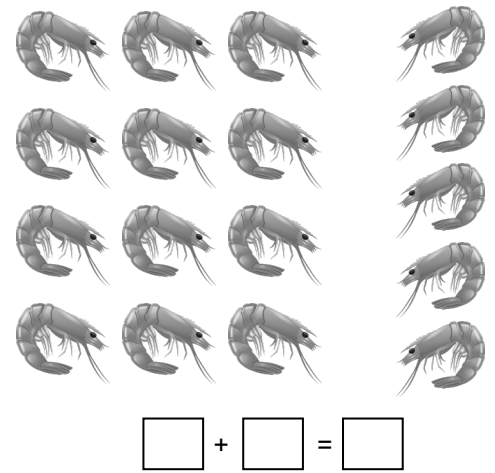
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

៤.



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

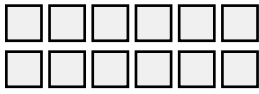
៥.



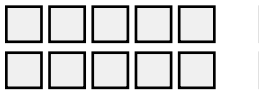
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

ការបូក ២ចំនួនដោយបំបែកជាក្រុម១០

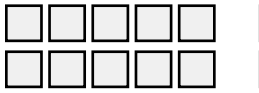
គួរចងចាំ



$$12 + 4 = ?$$



$$10 + 2 + 4 = ?$$

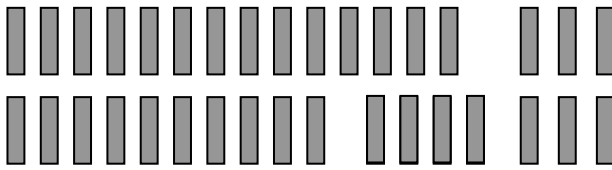


$$10 + 6 = 16$$

$$12 + 4 = 16$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

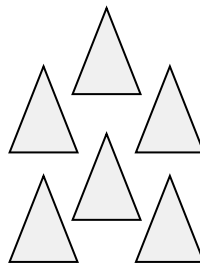
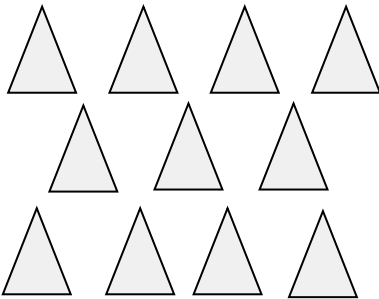


$$14 + 3 = ?$$

$$10 + 4 + 3 = ?$$

$$10 + 7 = 17$$

១.

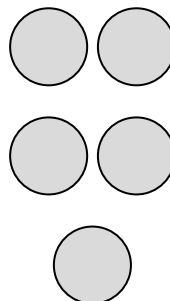
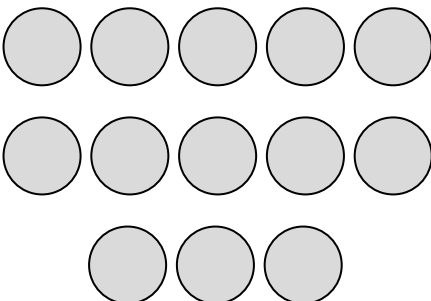


$$11 + 6 = ?$$

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

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

២.



$$13 + 5 = ?$$

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

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

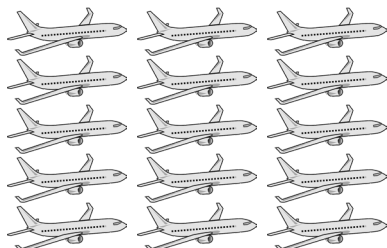
ហ្វឹកហាត់ការបូក ២ចំនួនដោយបំបែកជាក្រុម១០

គន្លឹះ:

ប្រើវត្ថុជាក់ស្តែងជាជំនួយ។

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

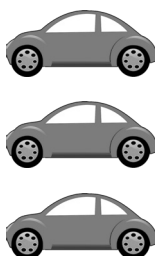
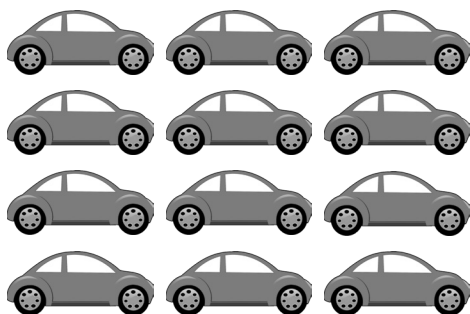


$$១៥ + ៤ = ?$$

$$\boxed{១០} + \boxed{៥} + \boxed{៤} = ?$$

$$\boxed{១០} + \boxed{៩} = \boxed{១៩}$$

១.

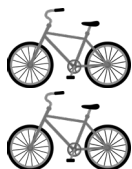
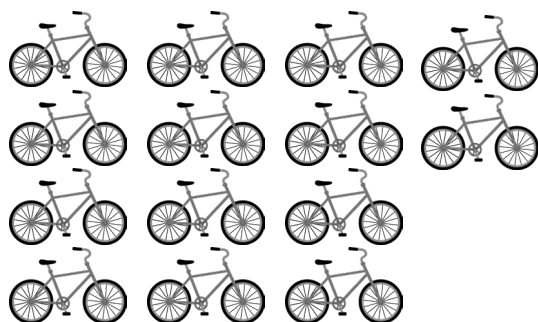


$$១២ + ៣ = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

២.



$$១៤ + ២ = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

៣.



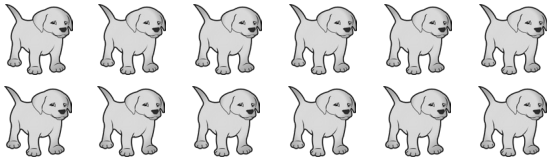
$$១៣ + ៤ = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = ?$$

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

ការប្រើចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរឈរ

តួរចងកាំ



១២



៦

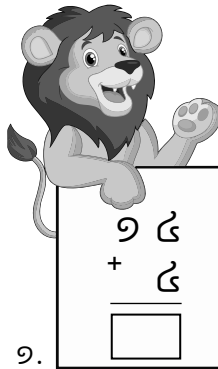
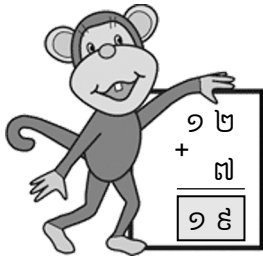
$$\begin{array}{r} ១២ \\ + ៦ \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ១២ \\ + ៦ \\ \hline ៨ \end{array}$$

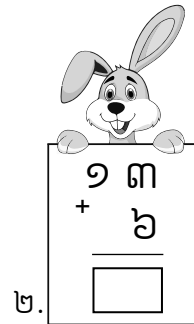
$$\begin{array}{r} ១២ \\ + ៦ \\ \hline ១៨ \end{array}$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

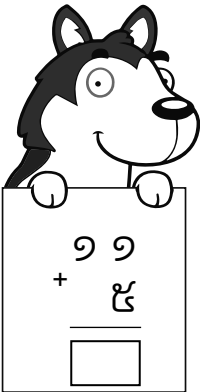
ឧទាហរណ៍



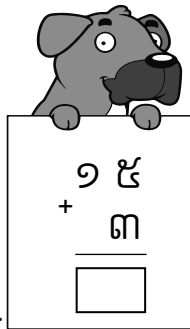
១.



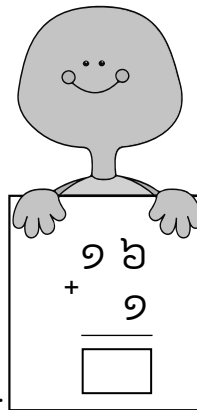
២.



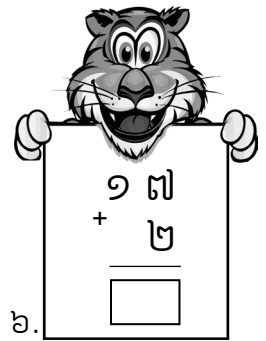
៣.



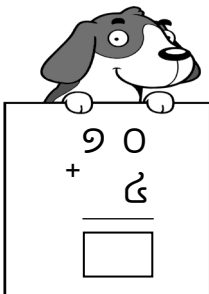
៤.



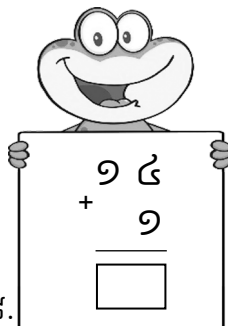
៥.



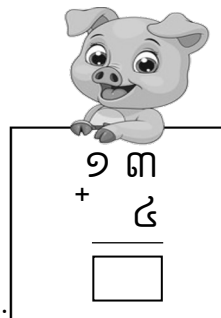
៦.



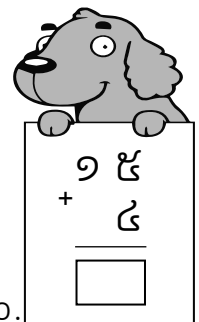
៧.



៨.



៩.



១០.

ហ្វឹកហាត់ការបូកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់

ល្បែងយកឈ្នះពិន្ទុខ្ញុំឱ្យបាន (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

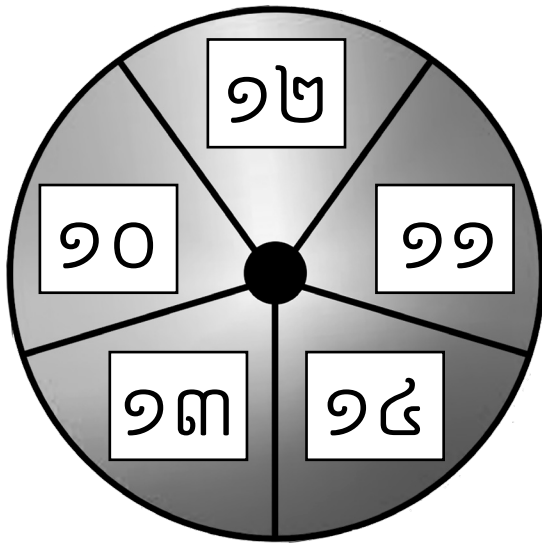
សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន

របៀបលេង៖

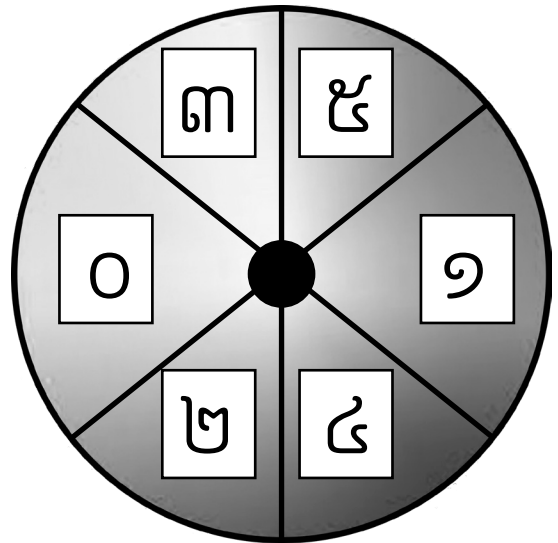
ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

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

អ្នកណាដែលបាន ៤ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

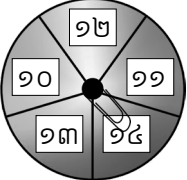
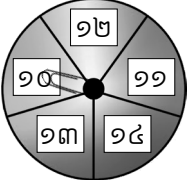
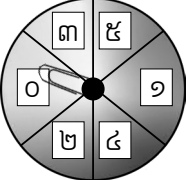
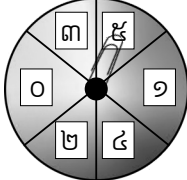


ថាស ក



ថាស ខ

ឧទាហរណ៍

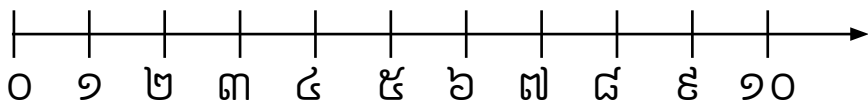
ឧទាហរណ៍		ឧទាហរណ៍		ជានី ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ $១៤ < ១៥$
សុភា	ជានី	សុភា	ជានី	
 ១៤	 ១០	 $១៤ + ០ = ១៤$	 $១០ + ៥ = ១៥$	

រំព្យាករណ៍ ២ចំនួនដែលត្រូវមួយៗមានលេខ ១ខ្ទង់

គន្លឹះ:

ប្រើបន្ទាត់ចំនួន

ដើម្បីជាជំនួយ។



ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

8 - 4 = 4

១.

6 - 3 = 3

២.

8 - 4 = 4

៣.

6 - 2 = 4

៤.

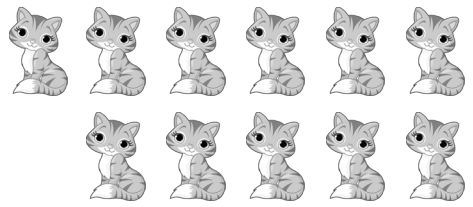
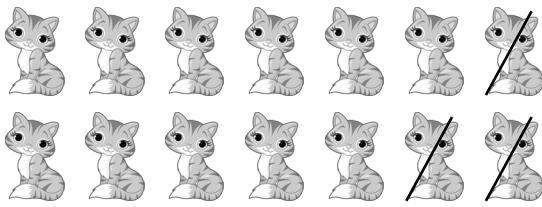
8 - 4 = 4

៥.

8 - 4 = 4

ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរដេក

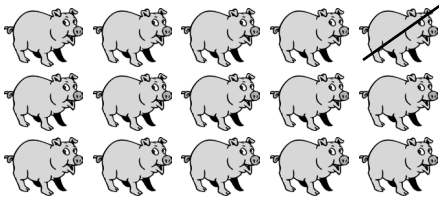
គូរចងចាំ



$$១៤ - ២ = ១២$$

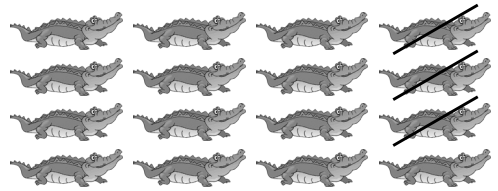
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

១.



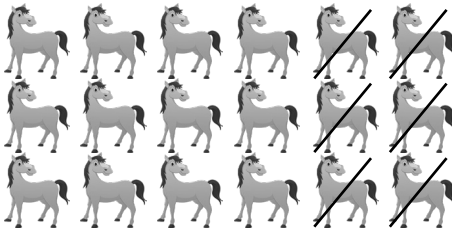
$$\square - \square = \square$$

២.



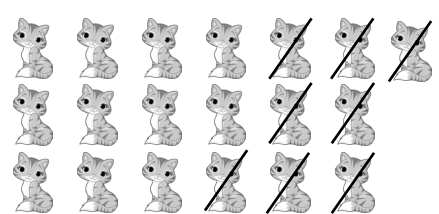
$$\square - \square = \square$$

៣.



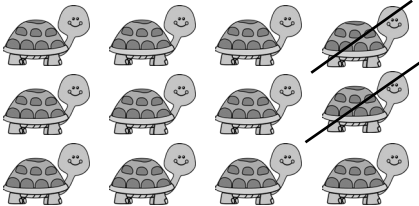
$$\square - \square = \square$$

៤.



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

៥.



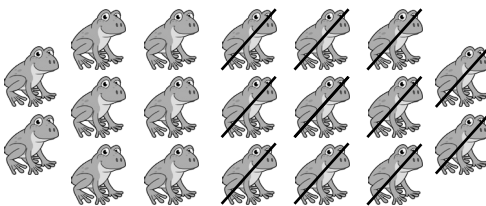
$$\square - \square = \square$$

៦.



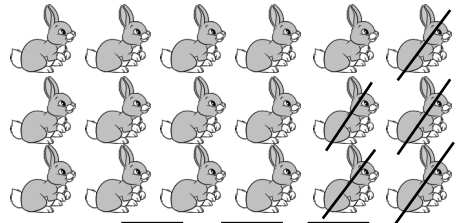
$$\square - \square = \square$$

៧.



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

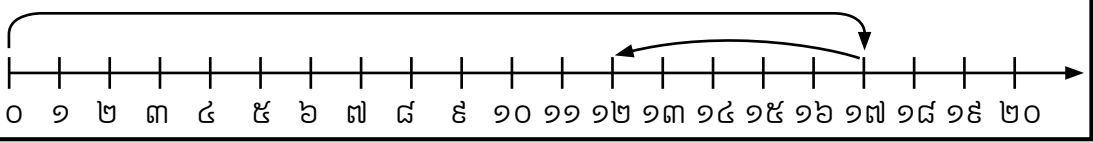
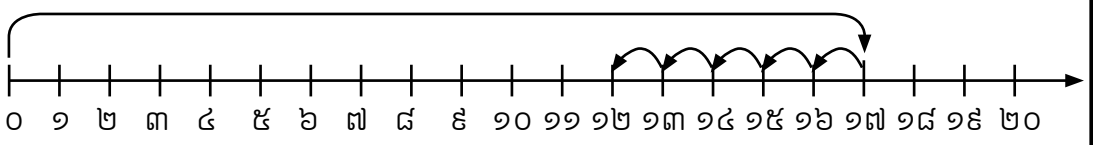
៨.



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

ការប្រើបន្ទាត់ចំនួនដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធីដកតាមជួរដេក

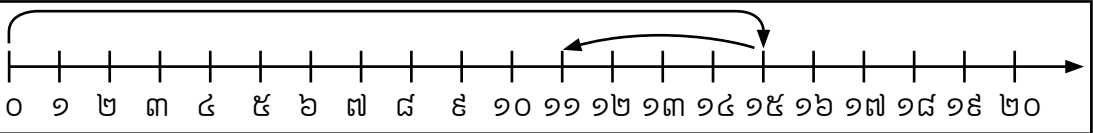
គួរចងចាំ



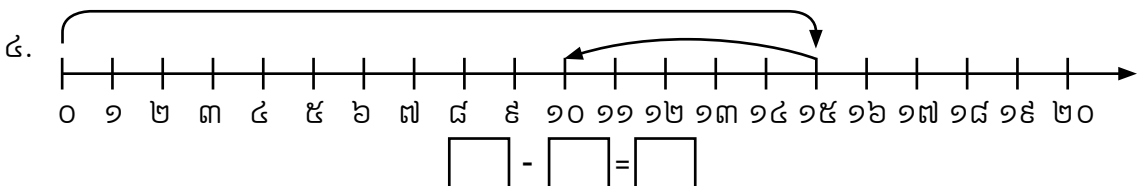
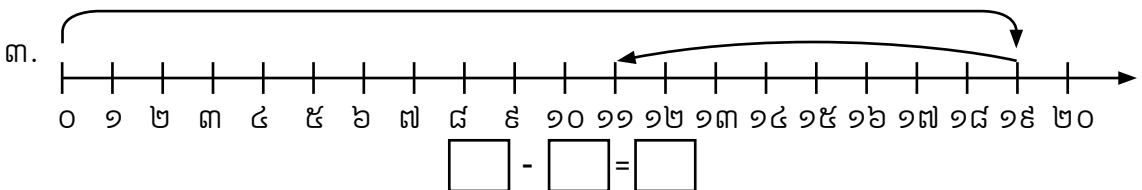
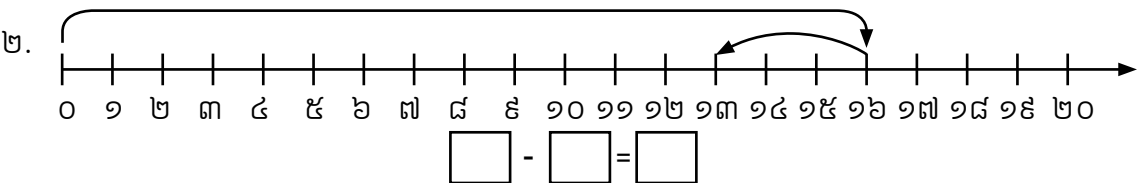
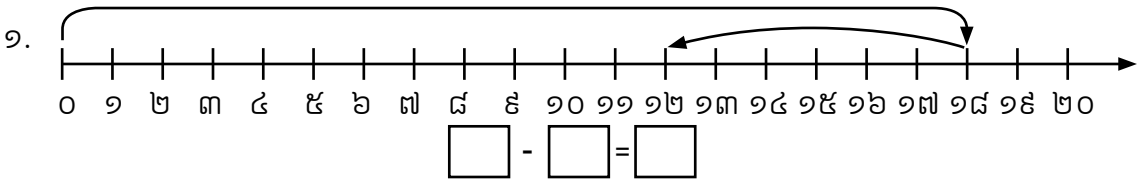
$$១៧ - ៥ = ១២$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



$$១៥ - ៤ = ១១$$



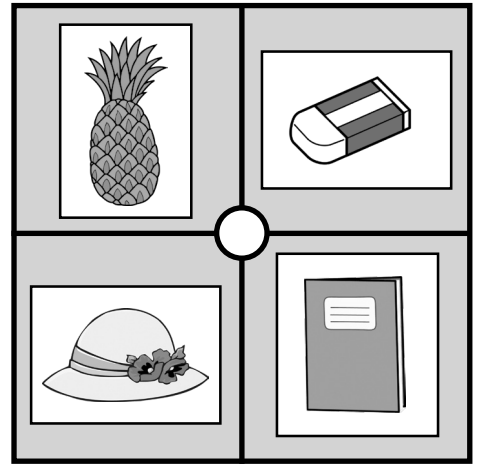
ហ្វឹកហាត់ដោះស្រាយចំណោទដោយប្រើវិធីដកតាមជួរដេក

ល្បែងលក់ទំនិញ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់ ៧៧៧៧)

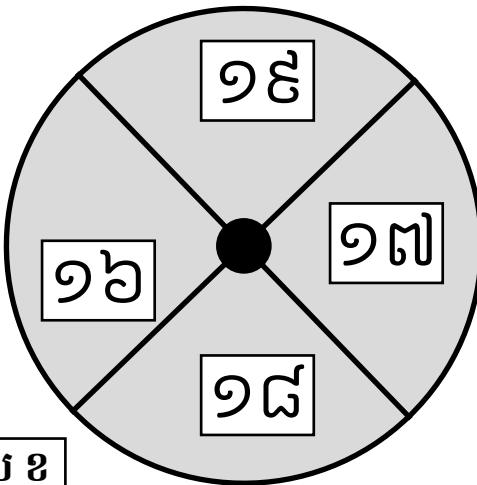
សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន

របៀបលេង៖ ទាំងអស់គ្នាត្រូវធ្វើជាអ្នកលក់នៅឯផ្សារ ហើយលក់ទំនិញដូចគ្នា។ ប្តូរវេនគ្នា៖

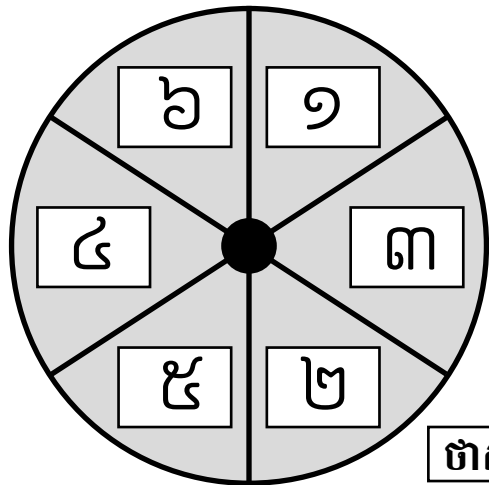
- ១) បង្វិលថាស ក ដើម្បីស្វែងរកមុខទំនិញដែលត្រូវលក់។
- ២) បង្វិលថាស ខ ដើម្បីរកចំនួនដែលត្រូវលក់។
- ៣) សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្តារឆ្នួន។
- ៤) បង្វិលថាស គ ដើម្បីរកចំនួនដែលបានលក់អស់។
- ៥) សរសេរចំនួននោះដាក់លើក្តារឆ្នួន។
- ៦) ទាំងអស់គ្នាធ្វើប្រមាណវិធីដកតាមជួរដេក។
- ៧) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។
- ៨) ដៃគូដែលនៅសល់ចំនួនទំនិញតិចជាងគេ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



ថាស ក



ថាស ខ



ថាស គ

ឧទាហរណ៍

ដៃគូទី១

១៦ ៥
១៦-៥=១១

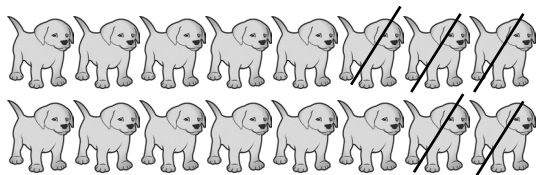
ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ

ដៃគូទី២

១៩ ៣
១៩-៣=១៦

ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់តាមជួរឈរ

គួរចងចាំ



១៦

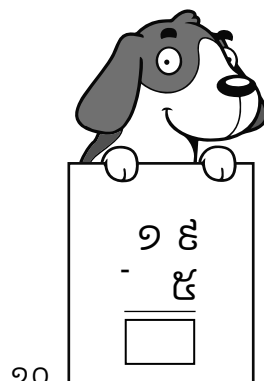
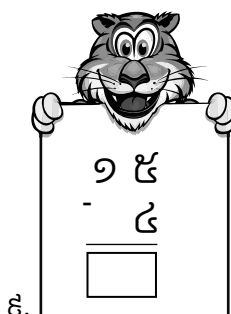
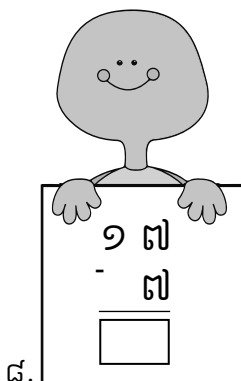
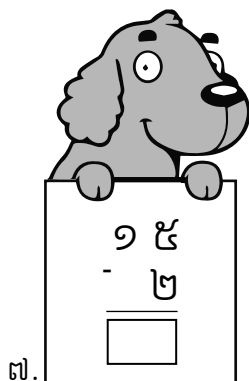
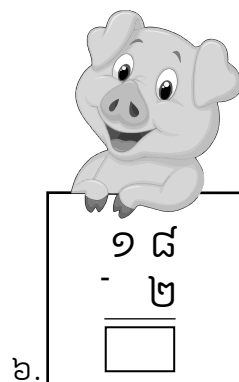
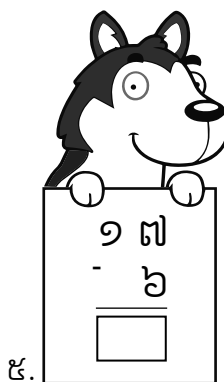
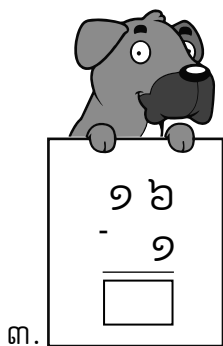
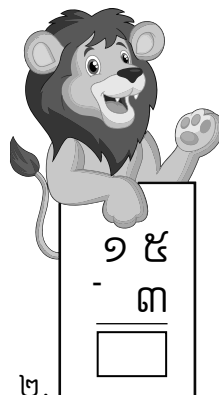
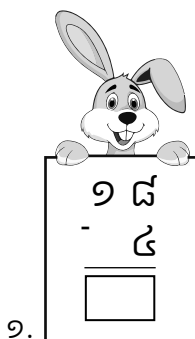
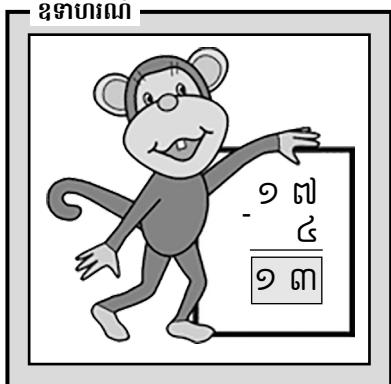
$$\begin{array}{r} ១៦ \\ - ៥ \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ១៦ \\ - ៥ \\ \hline ១១ \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ១៦ \\ - ៥ \\ \hline ១១ \end{array}$$

ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

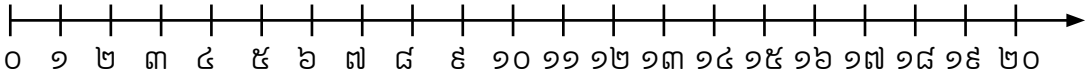
ឧទាហរណ៍



ហ្វឹកហាត់ការដកចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់នឹង ១ខ្ទង់

គូរចងចាំ

ប្រើបន្ទាត់ចំនួនជាជំនួយ។



លេងដើរលក់ទំនិញ (លេងម្នាក់ឯង)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់

របៀបលេង៖



- ១) សរសេរចំនួនទំនិញសរុបនៅក្នុងប្រអប់តូជកទី១។
- ២) បោះគ្រាប់ឡកដើម្បីរកចំនួនដែលបានលក់ រួចបំពេញក្នុងប្រអប់ទំនិញដែលបានលក់ និងប្រអប់តូជកទី២។
- ៣) ធ្វើប្រមាណវិធីដក រួចបំពេញក្នុងប្រអប់លទ្ធផល។
- ៤) បំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ទំនិញដែលនៅសល់។

ឧទាហរណ៍

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៧។

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} 17 \\ - \end{array}$



$\begin{array}{r} 6 \\ \hline \end{array}$

គាត់នៅសល់ ចំនួន $\begin{array}{r} 17 \\ - 6 \\ \hline 11 \end{array}$

១.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៨។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

២.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៦។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

៣.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៩។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

៤.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៧។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

៥.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៩។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

៦.

អ្នកលក់មាន ចំនួន ១៨។ $\begin{array}{r} \\ - \end{array}$

គាត់លក់អស់ចំនួន $\begin{array}{r} \\ \hline \end{array}$

- =

គាត់នៅសល់ ចំនួន

ការប្រៀបធៀបប្រវែងដោយប្រើពាក្យ វែងជាង ខ្លីជាង វែងជាងគេ ខ្លីជាងគេ



ក



ខ

ក វែងជាង ខ

ខ ខ្លីជាង ក



ក



ខ



គ

ក ខ្លីជាងគេ

គ វែងជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុងប្រអប់។



ក



ខ

ខ វែងជាង ក

ឧទាហរណ៍



ក



ខ



គ

ខ វែងជាង ក

គ វែងជាងគេ

ខ ខ្លីជាង គ

ក ខ្លីជាងគេ

ឧទាហរណ៍



ក



ខ

វែងជាង

១.



ក



ខ

វែងជាង

២.



ក



ខ

ខ្លីជាង

៣.



ក



ខ



គ

វែងជាង

វែងជាងគេ

ខ្លីជាង

ខ្លីជាងគេ

៤.



ក



ខ



គ

ខ ខ្លីជាង

វែងជាងគេ

ខ វែងជាង

ខ្លីជាងគេ

៥.



ក



ខ



គ

វែងជាង

វែងជាងគេ

ខ្លីជាង

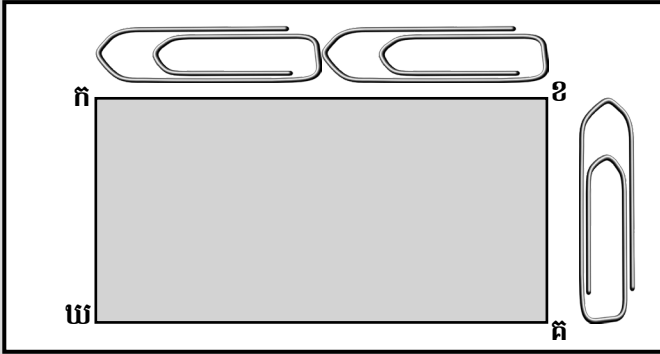
ខ្លីជាងគេ

៦.

៨៩

ហ្វីកហាត់វាស់ប្រវែងដោយប្រើពាក្យ វែងជាង ខ្លីជាង វែងជាងគេ និងខ្លីជាងគេ

គូរចងចាំ

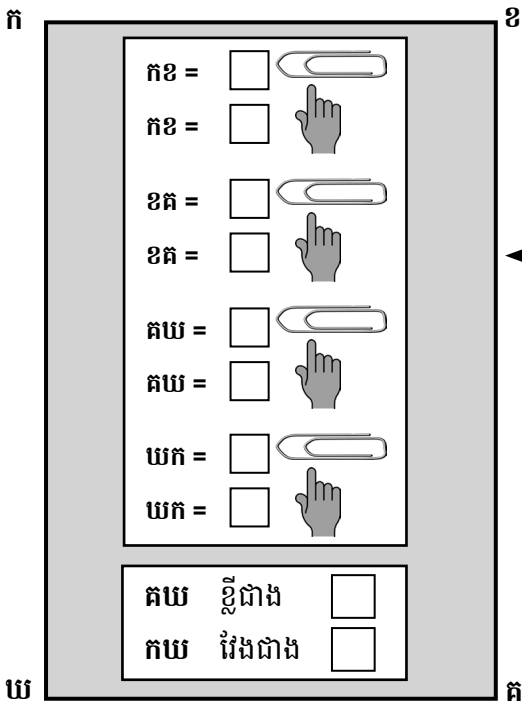
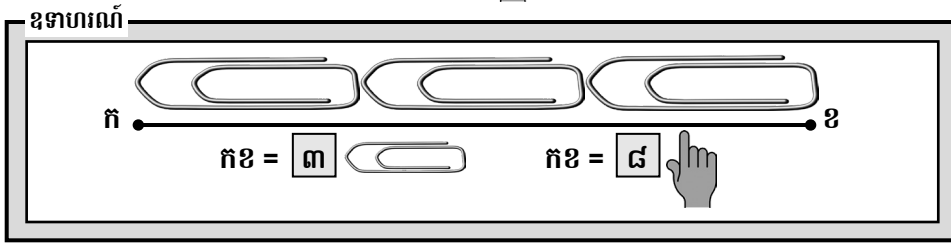


កខ = ២

ខគ = ១

កខ វែងជាង ខគ
ខគ ខ្លីជាង កខ

ចូរវាស់ប្រវែងដោយប្រើឃ្លាប និងផ្ទាប់ រួចបំពេញចម្លើយក្នុងប្រអប់។



គក =

កខ =
 = ឃគ

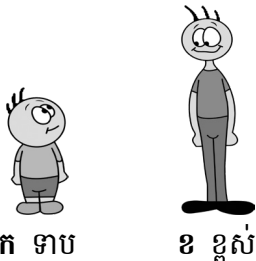
គក =

☐ ខ្លីជាងគេ
☐ វែងជាងគេ

កខ =
កខ =
ខគ =
ខគ =

ការប្រៀបធៀបកម្ពស់ដោយប្រើពាក្យ ខ្ពស់ជាង ទាបជាង ខ្ពស់ជាងគេ និងទាបជាងគេ

តួរចងកាំ

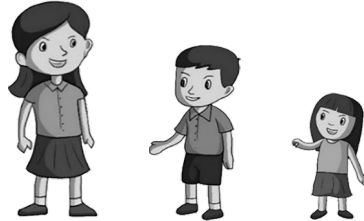


ក ទាប

ខ ខ្ពស់

ក ទាបជាង ខ

ខ ខ្ពស់ជាង ក



ក

ខ

គ

ក ខ្ពស់ជាងគេ

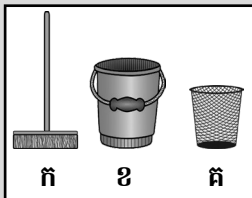
គ ទាបជាងគេ

ខ ទាបជាង ក

ខ ខ្ពស់ជាង គ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



ក

ខ

គ



ទាបជាងគេ



ក ខ្ពស់ជាងគេ



ខ្ពស់ជាងគេ



គ ទាបជាងគេ

ក ខ្ពស់ជាង ☐

ខ ខ្ពស់ជាង ☒

១.



ក

ខ



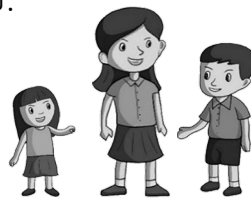
ខ្ពស់ជាង



ទាបជាង



២.



ក

ខ

គ



ទាបជាងគេ

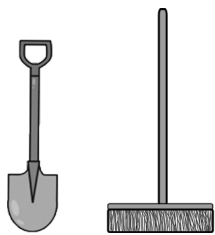


ខ្ពស់ជាងគេ

គ

ខ្ពស់ជាង ☐

៣.



ក

ខ



ខ្ពស់ជាង



ទាបជាង



៤.



ក

ខ

គ



ខ្ពស់ជាងគេ

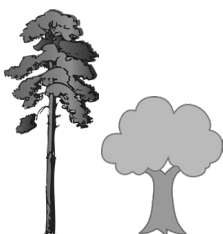


ទាបជាងគេ

គ

ទាបជាង ☐

៥.



ក

ខ



ទាបជាង



ខ្ពស់ជាង



៦.



ក

ខ

គ



ខ្ពស់ជាងគេ



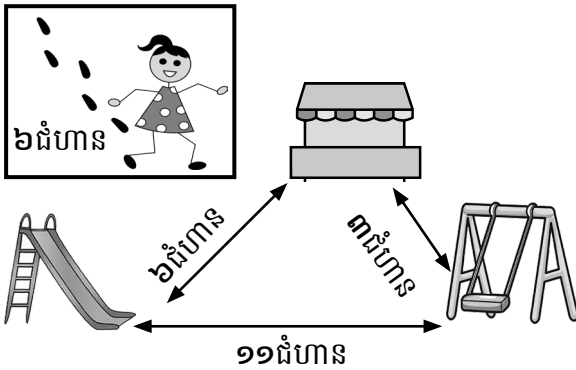
ទាបជាងគេ

ក

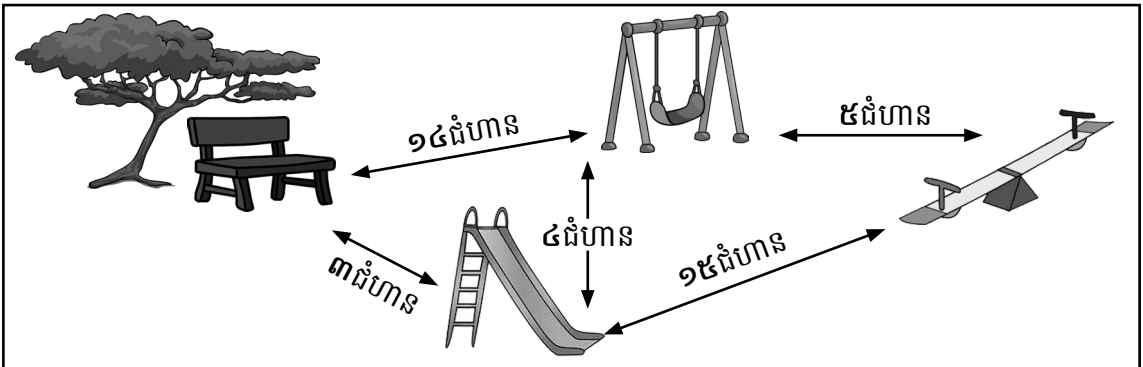
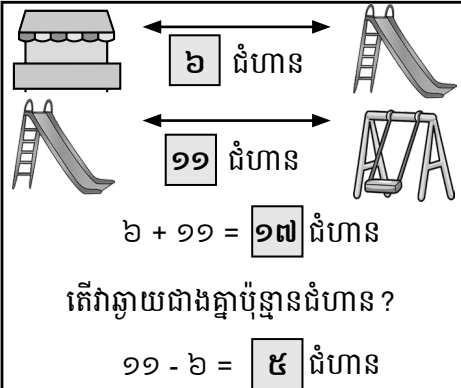
ខ្ពស់ជាង ☐

ការធ្វើប្រមាណវិធីបូក និងវិធីដកដោយប្រើឯកតាប្រវែង

គូរចងចាំ



ឧទាហរណ៍



ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

១.

□ ជំហាន

□ ជំហាន

□ + ៤ = □ ជំហាន

តើវាឆ្ងាយជាងគ្នាប៉ុន្មានជំហាន?

$15 - \square = \square$ ជំហាន

២.

□ ជំហាន

□ ជំហាន

៣ + □ = □ ជំហាន

តើវាឆ្ងាយជាងគ្នាប៉ុន្មានជំហាន?

□ - ៣ = □ ជំហាន

៣.

□ ជំហាន

□ ជំហាន

$15 + \square = \square$ ជំហាន

តើវាឆ្ងាយជាងគ្នាប៉ុន្មានជំហាន?

□ - ៤ = □ ជំហាន

៤.

□ ជំហាន

□ ជំហាន

□ + □ = □ ជំហាន

តើវាឆ្ងាយជាងគ្នាប៉ុន្មានជំហាន?

□ - □ = □ ជំហាន

ធ្ងន់ និងស្រាល

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

ក ស្រាលជាង ខ

ខ ធ្ងន់ជាង ក

ស្រាល

ធ្ងន់

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

ក

ខ

គ

ក ស្រាលជាងគេ

គ ធ្ងន់ជាងគេ

ចូរបំពេញអក្សរក្នុងប្រអប់។

ខាហរណ៍

ក

ខ

ខ ស្រាលជាង ក

ក ធ្ងន់ជាង ខ

១.

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

២.

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

៣.

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

៤.

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

៥.

ក

ខ

ស្រាលជាង

ធ្ងន់ជាង

៦.

ក

ខ

គ

ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

៧.

ក

ខ

គ

ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

៨.

ក

ខ

គ

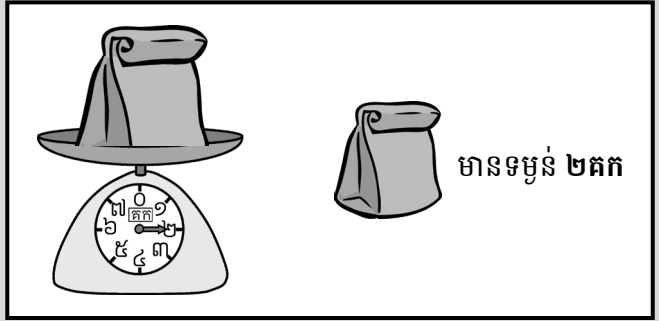
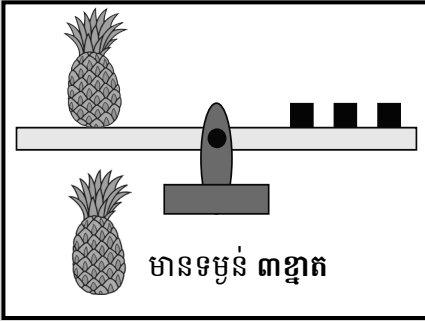
ស្រាលជាងគេ

ធ្ងន់ជាងគេ

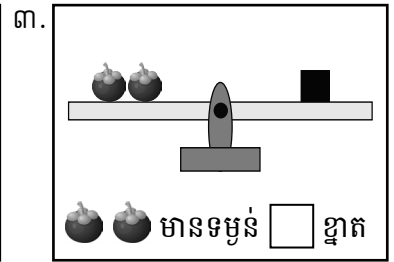
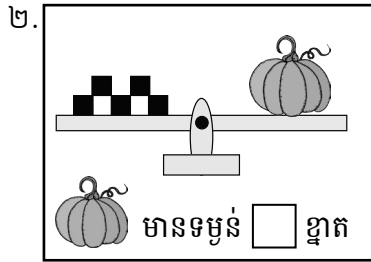
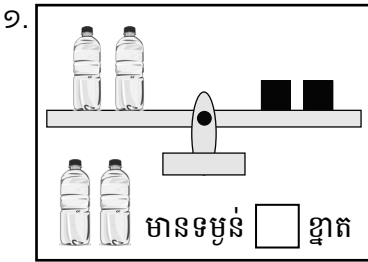
៩៣

ការធ្វើទម្ងន់

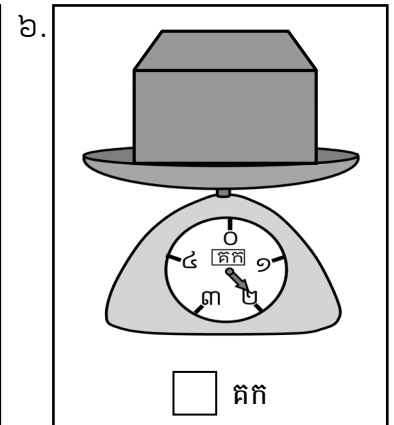
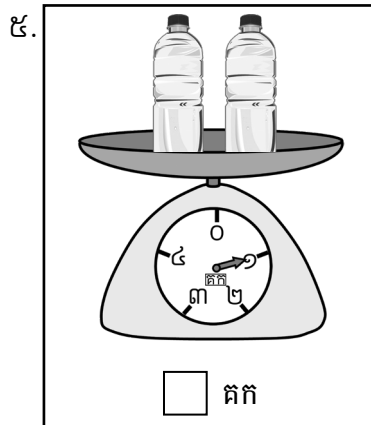
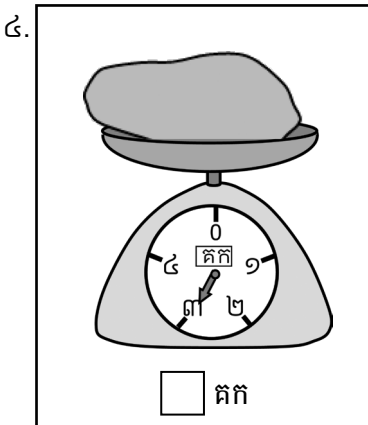
គូរចងចាំ



ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។



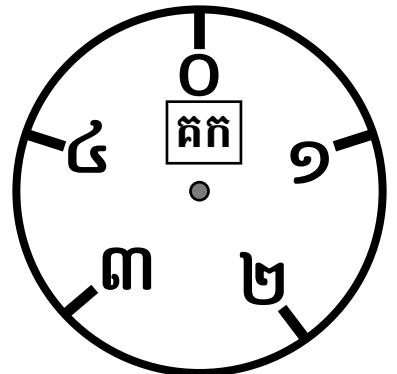
ចូរមើលជញ្ជីង រួចសរសេរទម្ងន់របស់វត្ថុ។



ល្បែងប្រៀបធៀបទម្ងន់ (លេង ២ នាក់ អ្នក)

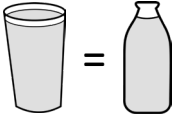
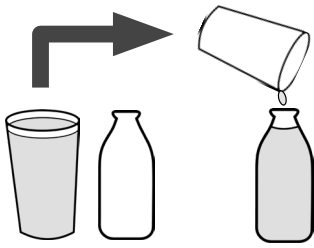
របៀបលេង៖

- ១) ទាំងពីរនាក់ត្រូវជ្រើសរើសវត្ថុមួយខាងក្រោម។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាស។
- ៣) អ្នកដែលបង្វិលបានទម្ងន់ធ្ងន់ជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



ការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើវត្ថុជាក់ស្តែង

គួរចងចាំ



ចំណុះកែវស្មើនឹងចំណុះដប។



ពេញ



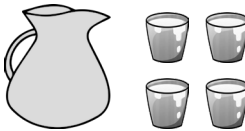
ទទេ



ថ្ងៃទីមានចំណុះស្មើនឹង ៧ ។

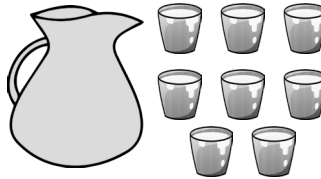
ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍



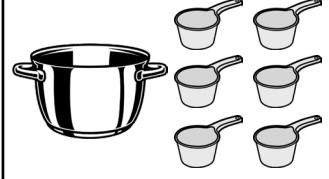
ថ្ងៃទីមានចំណុះ: ៤ ។

១.



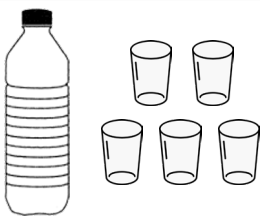
ថ្ងៃទីមានចំណុះ: ៨ ។

២.



ឆ្នាំងមានចំណុះ: ៥ ។

៣.



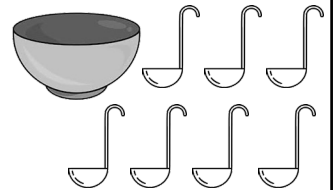
ដបទឹកមានចំណុះ: ៥ ។

៤.



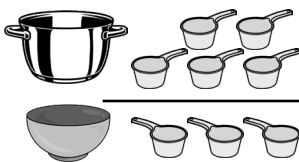
កំសៀវមានចំណុះ: ៦ ។

៥.



ចានមានចំណុះ: ៤ ។

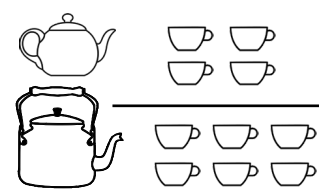
ឧទាហរណ៍



មានចំណុះ: ៥ ។

មានចំណុះ: ៣ ។

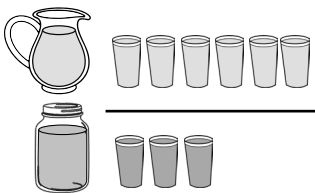
៦.



មានចំណុះ: ៤ ។

មានចំណុះ: ៤ ។

៧.

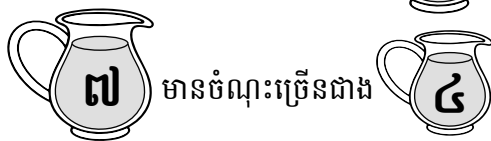
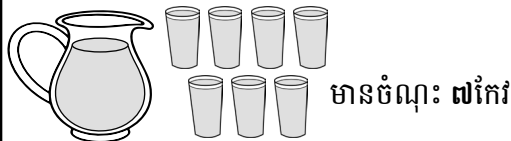


មានចំណុះ: ៥ ។

មានចំណុះ: ៥ ។

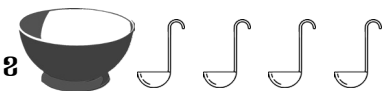
ការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើពាក្យតិចជាង ឬច្រើនជាង

គួរចងចាំ



ចូរបំពេញចំនួនក្នុង ☐ និងសរសេរអក្សរ ក ឬ ខ ក្នុង ☐

ឧទាហរណ៍



☐ មានចំណុះច្រើនជាង ☐ ក

☐ ក មានចំណុះតិចជាង ☐ ខ

១.



ក

ខ



មានចំណុះ

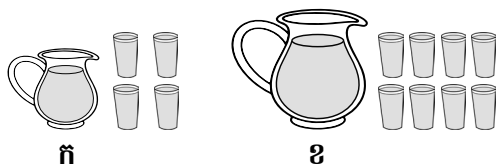


មានចំណុះ

☐ មានចំណុះច្រើនជាង ☐

☐ មានចំណុះតិចជាង ☐

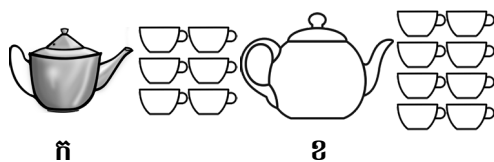
២.



☐ មានចំណុះច្រើនជាង ☐

☐ មានចំណុះតិចជាង ☐

៣.



មានចំណុះ



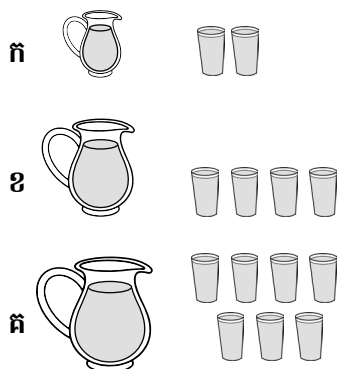
មានចំណុះ

☐ មានចំណុះច្រើនជាង ☐

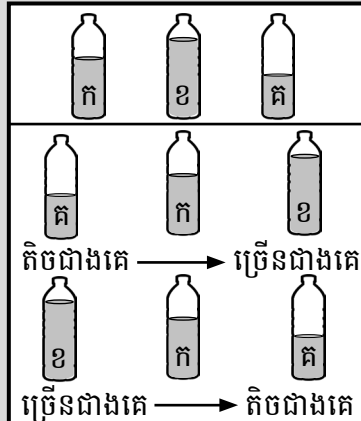
☐ មានចំណុះតិចជាង ☐

ការតម្រៀប និងការប្រៀបធៀបចំណុះដោយប្រើពាក្យតិចជាងគេ ឬច្រើនជាងគេ

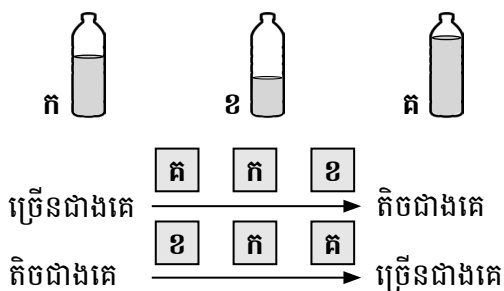
គួរចងចាំ



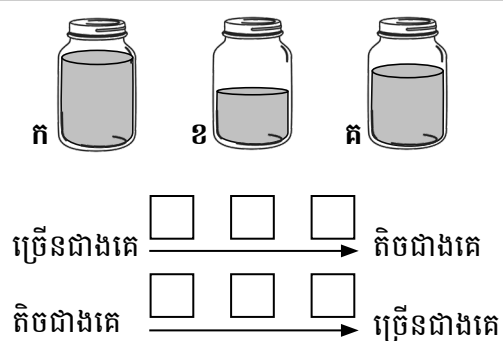
ក = ២
ខ = ៤
គ = ៧



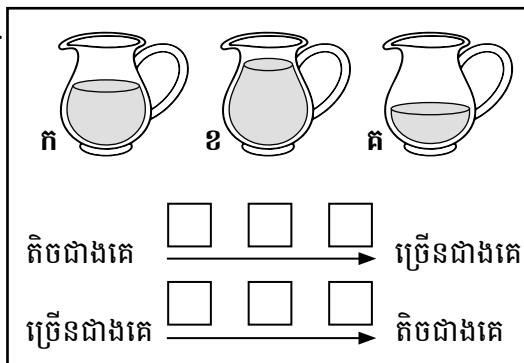
ឧទាហរណ៍



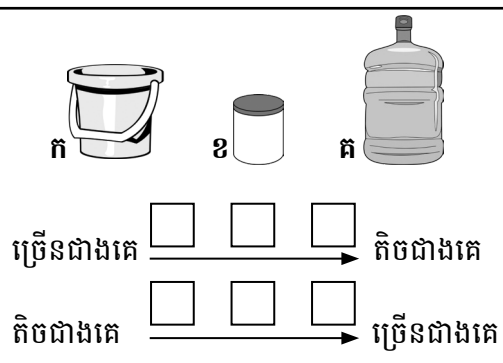
១.



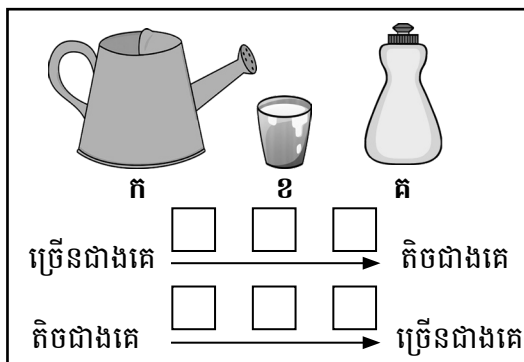
២.



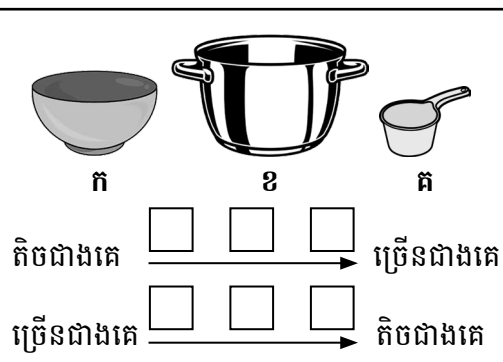
៣.



៤.



៥.



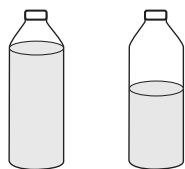
ហ្វឹកហាត់ការវាស់ចំណុះ

គូរចងចាំ



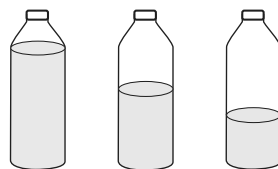
ពេញ

ទទេ



ច្រើនជាង

តិចជាង



ច្រើនជាងគេ

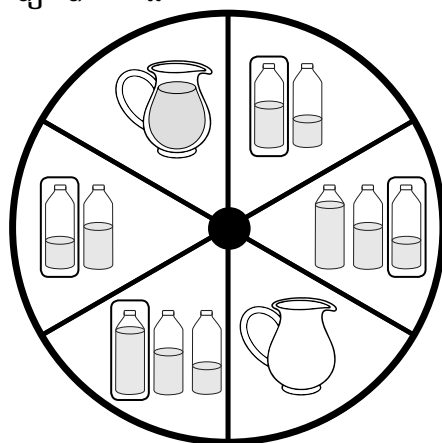
តិចជាងគេ

ល្បែងពណ៌នារូបភាព (លេង ២នាក់ ២២)

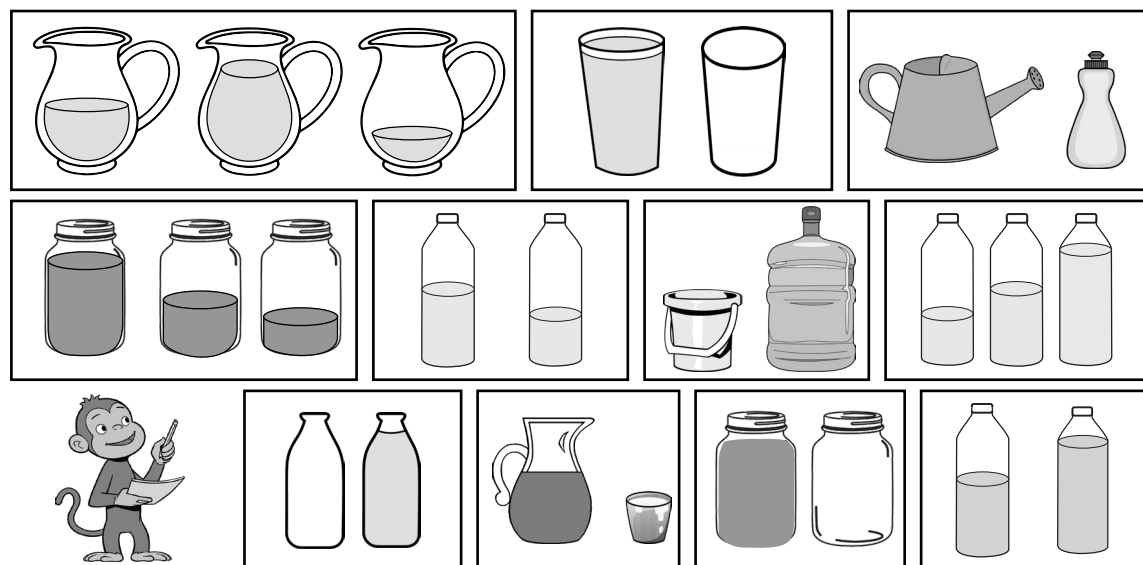
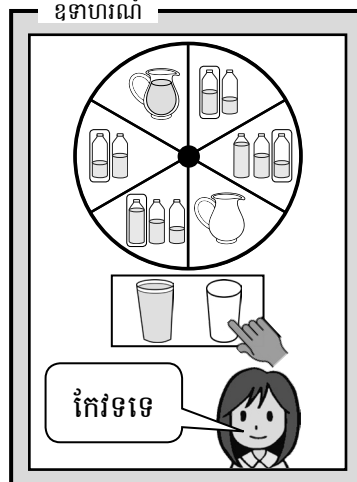
សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

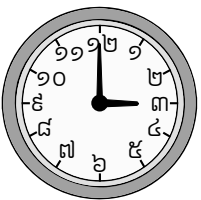
- ១) បង្វិលថាស និងចង្អុលរូបភាព។
- ២) ពណ៌នាអំពីរូបភាពនោះឱ្យដៃគូស្តាប់។
- ៣) ដៃគូស្តាប់និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយ។



ឧទាហរណ៍

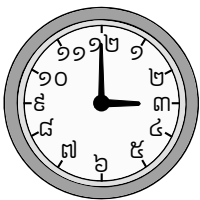


ការអានម៉ោង និងការប្រាប់ម៉ោងគត់



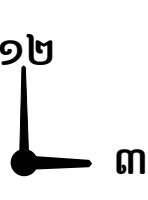
១២

ទ្រនិចនាទី
ចំលេខ ១២



៣

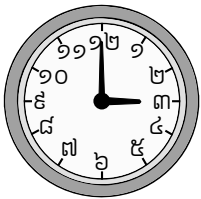
ទ្រនិចម៉ោង
ចំលេខ ៣



៣

ម៉ោង ៣

ឧទាហរណ៍



ម៉ោង ៣

ចូរមើលរូបនាឡិកា រួចបំពេញម៉ោងក្នុងប្រអប់។

១. ម៉ោង

២. ម៉ោង

៣. ម៉ោង

៤. ម៉ោង

៥. ម៉ោង

៦. ម៉ោង

៧. ម៉ោង

៨. ម៉ោង

៩. ម៉ោង

១០. ម៉ោង

១១. ម៉ោង

ល្បែងប្រាប់ម៉ោង (លេង ២នាក់ ឬ ៣នាក់)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖ ប្តូរវេនគ្នា

១) ម្នាក់ចង្អុលនាឡិកាណាមួយ ហើយសួរថា “តើម៉ោងប៉ុន្មាន?”

២) ម្នាក់ទៀតឆ្លើយថា ម៉ោង _____ ។

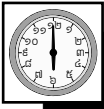
ឧទាហរណ៍



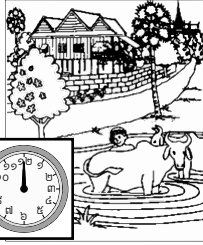
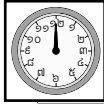
៩៩

ការប្រាប់ពេលវេលា

គួរចងចាំ



ព្រឹក



ថ្ងៃត្រង់



រសៀល



យប់

ល្បែងប្រាប់សកម្មភាពតាមពេលវេលា (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ ៣៣៣)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

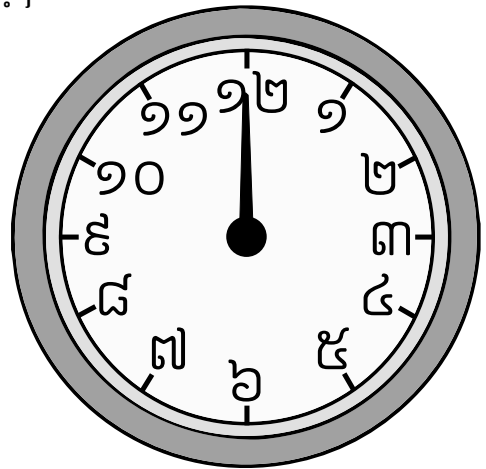
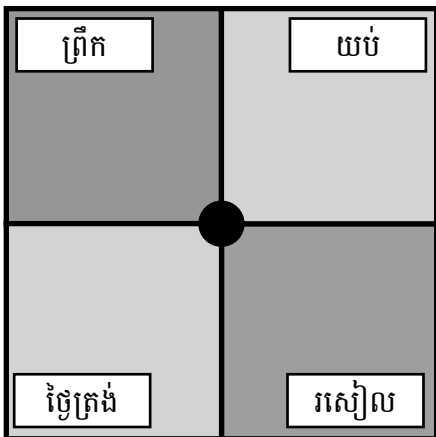
១) បង្វិលថាស។

២) និយាយលទ្ធផលដែលបង្វិលបាន (ព្រឹក ថ្ងៃត្រង់ រសៀល ឬយប់)។

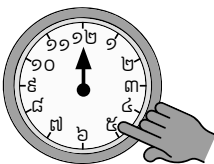
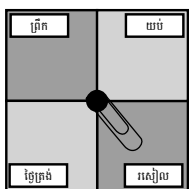
៣) ចង្អុលទៅលេខណាមួយនៅលើនាឡិកា។

៤) និយាយថា តើអ្នកកំពុងធ្វើអ្វីនៅម៉ោង... (ព្រឹក ថ្ងៃត្រង់ រសៀល ឬយប់) ?

ដៃគូទាំងអស់ប្រាប់អំពីសកម្មភាពមួយដែលពួកគេធ្វើនៅម៉ោងនោះ។



ឧទាហរណ៍



តើអ្នកកំពុងធ្វើអ្វីនៅម៉ោង៥រសៀល?

...លេង



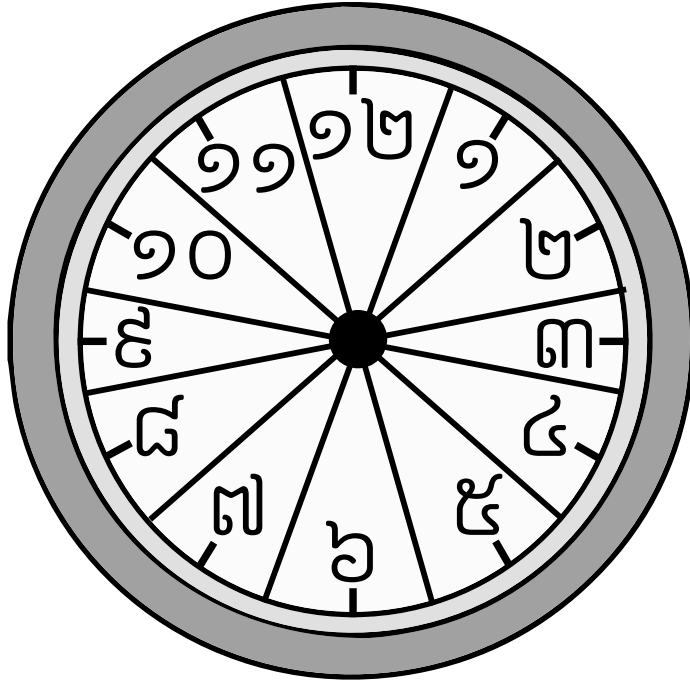
...លេង



ហ្វឹកហាត់ការប្រាប់ពេលវេលា

ល្បែងទាយម៉ោង (លេងពី ២ ទៅ ៦ នាក់ ៖៖៖៖៖)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ឬក្រដាស



របៀបលេង៖

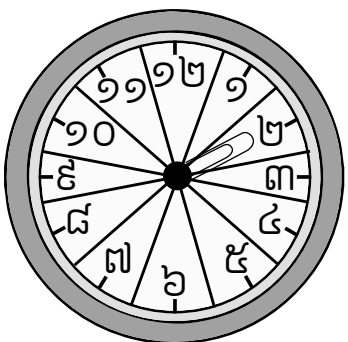
១) ទាំងអស់គ្នាត្រូវជ្រើសរើសម៉ោងចំនួនបី រួចសរសេរដាក់នៅលើក្តារឆ្នួន (កុំឱ្យគេឃើញ)។

២) ប្តូរវេនគ្នាដើម្បី៖

- បង្វិលចាស។
- អានម៉ោងដែលបង្វិលបានឱ្យដៃគូទាំងអស់ស្តាប់។
- ទាំងអស់គ្នាមើលម៉ោងនៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួន។
- ប្រសិនបើមាននៅលើក្តារឆ្នួន ឆ្គួតវាចេញ។

អ្នកដែលបានឆ្គួតម៉ោងទាំងបីនៅលើក្តារឆ្នួនមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ!

ឧទាហរណ៍

១ ៣ ២ ៧ ៤ ១១ ១០ ៩ ២		១ ៣ ២ ៧ ៤ ១១ ១០ ៩ ២
--	---	---

ហ្វឹកហាត់ឈ្មោះខែ និងឈ្មោះថ្ងៃ

គួរចងចាំ

អាទិត្យ

ចន្ទ

អង្គារ

ពុធ

ព្រហស្បតិ៍

សុក្រ

សៅរ៍

មករា

១

កុម្ភៈ

២

មីនា

៣

មេសា

៤

ឧសភា

៥

មិថុនា

៦

កក្កដា

៧

សីហា

៨

កញ្ញា

៩

តុលា

១០

វិច្ឆិកា

១១

ធ្នូ

១២

ចូរបំពេញលំដាប់ទីនៃខែនីមួយៗក្នុងប្រអប់ខាងក្រោម។

ឧទាហរណ៍

មីនា

៣

១. មករា

២. សីហា

៣. វិច្ឆិកា

៤. មិថុនា

៥. តុលា

៦. មីនា

៧. ធ្នូ

៨. ឧសភា

៩. កុម្ភៈ

១០. មេសា

១១. កញ្ញា

១២. កក្កដា

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

ល្បែងប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃ (លេង ២នាក់ ♀♂)

សម្ភារៈ៖ មិនត្រូវការសម្ភារៈបន្ថែម

របៀបលេង៖

ប្តូរវេនគ្នា

១) ល្បែងទី១៖ ម្នាក់និយាយទី ម្នាក់ទៀតនិយាយឈ្មោះថ្ងៃ។

២) ល្បែងទី២៖ ម្នាក់និយាយឈ្មោះថ្ងៃ ម្នាក់ទៀតនិយាយទី។

ឧទាហរណ៍

ល្បែងទី១



២៧

ថ្ងៃសុក្រ



ល្បែងទី២



ថ្ងៃចន្ទ

២ ៩ ១៦
២៣ ៣០



ការអាន និងការសង់ក្រាបបូរភាពដោយប្រើផ្លែឈើ

ចូរបំពេញចន្លោះ៖

ផ្លែឈើ	ចំនួនផ្លែឈើ						
							
							
							
							
	១	២	៣	៤	៥	៦	៧

- តើមានផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែ  តិចជាងផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែ  ច្រើនជាងផ្លែ  ប៉ុន្មាន? _____
- តើមានផ្លែឈើសរុបទាំងអស់ចំនួនប៉ុន្មាន? _____

លេខស្វែងរកចំនួនផ្លែឈើ (លេងពី ២ ទៅ ៤នាក់ )

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន ៤ ឬក្រដាស ៤សន្លឹក

របៀបលេង៖

- គូររូបតំណាងផ្លែឈើមួយនៅលើក្តារឆ្នួននីមួយៗ។
- ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសឱ្យបានចំនួន ១៦ដង។
- ពេលបង្វិលម្តង ត្រូវគូសឆ្លុកចំណាំមួយនៅលើក្តារឆ្នួនដែលមានរូបត្រូវគ្នាជាមួយផ្លែឈើដែលបង្វិលបាន។

ឧទាហរណ៍



|||



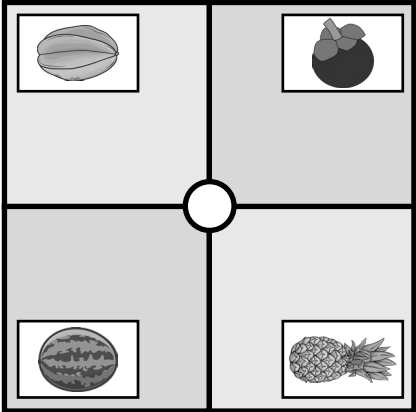
|||



|||



||||



ការអាន និងការសង់ក្រាបរូបភាពដោយប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់

ក្រាបខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលនៃការបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន ២០ដង។ ចូរមើលក្រាបរូបចំពេញចន្លោះ។

៦						
៥						
៤						
៣						
២						
១						
						

១. តើ  ចេញប៉ុន្មានដង? _____
២. តើ  ចេញប៉ុន្មានដង? _____
៣. តើ  ចេញប៉ុន្មានដង? _____
៤. តើ  ចេញប៉ុន្មានដង? _____
៥. តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញច្រើនជាងគេ? _____
៦. តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញតិចជាងគេ? _____
៧. តើលេខប៉ុន្មានដែលចេញស្មើគ្នា? _____

ល្បែងស្វែងរកលេខដែលឈ្នះ (លេងពី ២ ទៅ ៦ នាក់ )

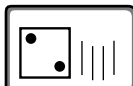
សម្ភារៈ៖ ក្ដារឆ្លូន ៦ ឬក្រដាស ៦ សន្លឹក និងគ្រាប់ឡុកឡាក់
របៀបលេង៖

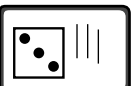


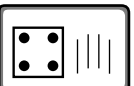
- ១) គូររូបតំណាងគ្រាប់ឡុកឡាក់នៅលើក្ដារឆ្លូននីមួយៗដោយគ្រាប់ឡុកឡាក់។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ឱ្យបានចំនួន ២០ដង។
- ៣) ពេលបោះម្តងៗ ត្រូវតែចំណាំនៅលើក្ដារឆ្លូនដែលត្រូវគ្នាជាមួយលទ្ធផលដែលបោះបាន។
- ៤) សង់ក្រាបរូបភាពដោយប្រើលទ្ធផលដែលបោះបាន រួចផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

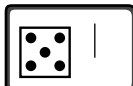
ឧទាហរណ៍

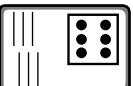










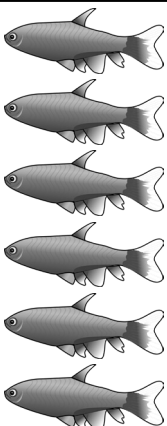
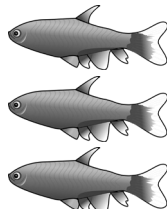
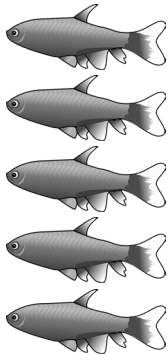


៦						
៥						
៤						
៣						
២						
១						
						

ការអាន និងការសង់ក្រាបដោយប្រើរូបភាព

សុខា ធីតា និងវាសនា បានទៅស្វែងរកត្រី។ ចូរមើលក្រាបរួចបំពេញចន្លោះខាងក្រោម។

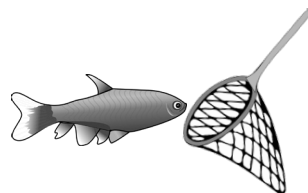


		
សុខា	ធីតា	វាសនា

១. តើសុខាស្វែងរកត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____
២. តើធីតាស្វែងរកត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____
៣. តើវាសនាស្វែងរកត្រីបានប៉ុន្មានក្បាល? _____
៤. តើនរណាស្វែងរកត្រីបានច្រើនជាងគេ? _____
៥. តើនរណាស្វែងរកត្រីបានតិចជាងគេ? _____
៦. តើសុខាស្វែងរកត្រីបានច្រើនជាងធីតាប៉ុន្មានក្បាល? _____
៧. តើធីតាស្វែងរកត្រីបានតិចជាងវាសនាប៉ុន្មានក្បាល? _____
៨. តើអ្នកទាំងបីស្វែងរកត្រីបានទាំងអស់ប៉ុន្មានក្បាល? _____

ល្បែងសង់ក្រាបរូបភាព (លេងពី ១ ទៅ ៣ នាក់)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ និងសៀវភៅសរសេរ

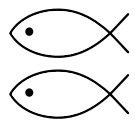
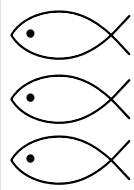
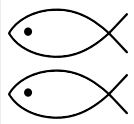


របៀបលេង៖

ឧបមាថាទាំងអស់គ្នាកំពុងស្វែងរកត្រី

- ១) បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ម្នាក់ម្តង ដើម្បីបានចំនួនត្រីដែលម្នាក់ៗស្វែងរកបាន និងកត់ត្រាចំនួនជាក់ក្នុងសៀវភៅ។
- ២) ទាំងអស់គ្នាសង់ក្រាបរូបភាពដោយប្រើចំនួននោះ។
- ៣) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយគ្នាទៅវិញទៅមក។

សម្គាល់៖ បើលេងម្នាក់ឯងត្រូវបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ ៣ ដង ដើម្បីបង្ហាញចំនួនត្រីដែលស្វែងរកបានក្នុងមួយលើកៗ។

ឧទាហរណ៍		
		
អ្នកទី១	អ្នកទី២	អ្នកទី៣

ហ្វឹកហាត់ការអាន និងការសង់ក្រាបដោយប្រើរូបភាព

១. ក្រាបខាងក្រោមនេះបង្ហាញពីចំនួនសិស្សចូលចិត្តសត្វនៅក្នុងសួនសត្វមួយ។ ចូរមើលក្រាបរួចបំពេញចន្លោះ។

									
									
									
	១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩

ក. តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់? _____

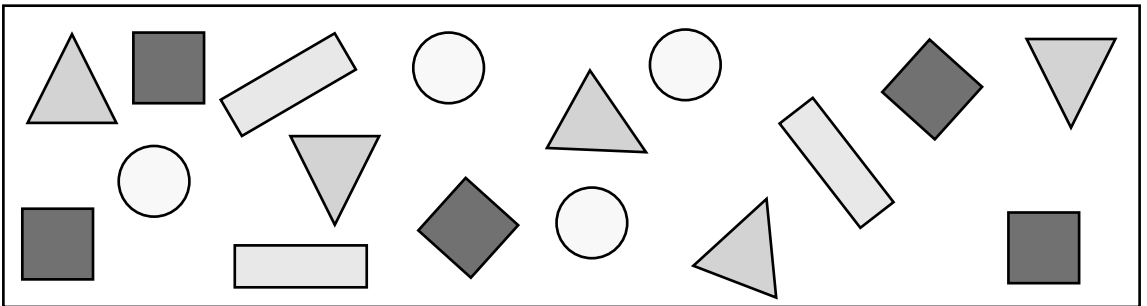
ខ. តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់? _____

គ. តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  មានចំនួនប៉ុន្មាននាក់? _____

ឃ. តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  ច្រើនជាងសិស្សដែលចូលចិត្ត  ចំនួនប៉ុន្មាននាក់? _____

ង. តើសិស្សដែលចូលចិត្ត  តិចជាងសិស្សដែលចូលចិត្ត  ចំនួនប៉ុន្មាននាក់? _____

២. ចូររាប់ចំនួនរូបភាពខាងក្រោម និងបំពេញចន្លោះ បន្ទាប់មក សង់ក្រាបដើម្បីបង្ហាញចំនួនរូបទាំងនោះ។



ក. តើមាន  ប៉ុន្មាន? _____

ខ. តើមាន  ប៉ុន្មាន? _____

គ. តើមាន  ប៉ុន្មាន? _____

ឃ. តើមាន  ប៉ុន្មាន? _____

ឧទាហរណ៍

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

ការរាប់ ការអាន និងការសរសេរចំនួនពី ២១ ដល់ ៣០

គួរចងចាំ


២១ ម្ភៃមួយ


២២ ម្ភៃពីរ


២៣ ម្ភៃបី


២៤ ម្ភៃបួន


២៥ ម្ភៃប្រាំ


២៦ ម្ភៃប្រាំមួយ


២៧ ម្ភៃប្រាំពីរ

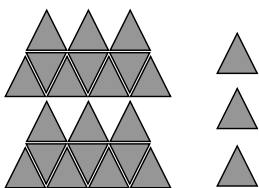

២៨ ម្ភៃប្រាំបី


២៩ ម្ភៃប្រាំបួន


៣០ សាមសិប

ចូរសរសេរចំនួន និងពាក្យតាមរូប។

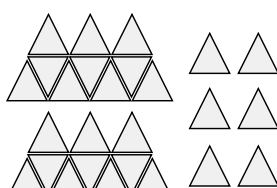
ឧទាហរណ៍



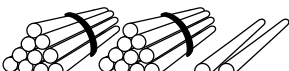
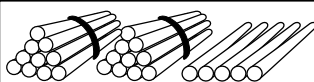
២៣

ម្ភៃបី

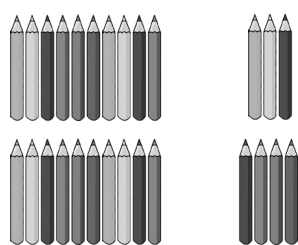
១.



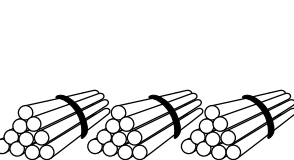
២.



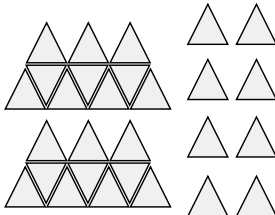
៣.



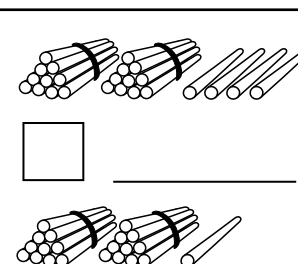
៤.



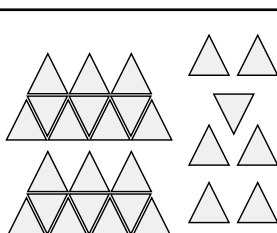
៥.



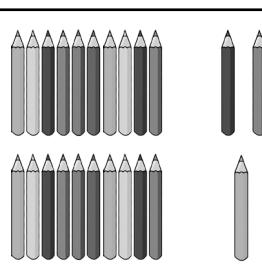
៦.



៧.

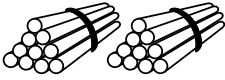


៨.

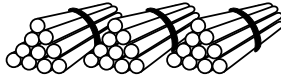


ការរាប់ ការអាន និងការសរសេរចំនួនពី ៣១ ដល់ ៤០

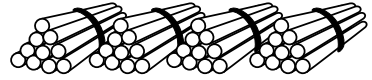
ត្រូវចងចាំ



២០ ម៉ែ
២ដប់ = ២០



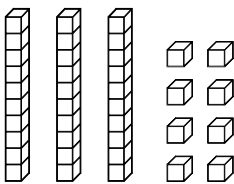
៣០ សាមសិប
៣ដប់ = ៣០



៤០ ផែសិប
៤ដប់ = ៤០

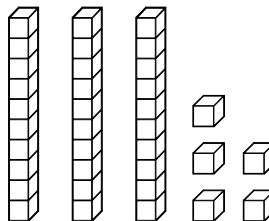
ចូរសរសេរចំនួន និងពាក្យតាមរូប។

ឧទាហរណ៍

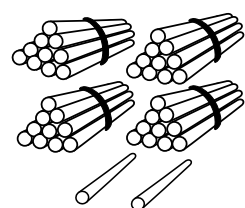


៣៨ សាមសិបប្រាំបី

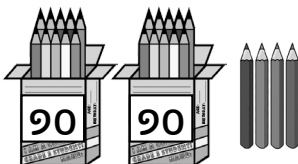
១.



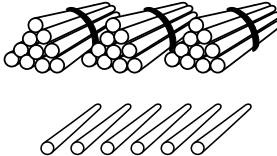
២.



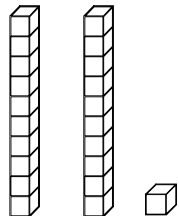
៣.



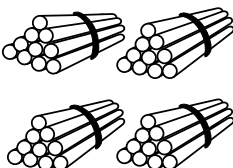
៤.



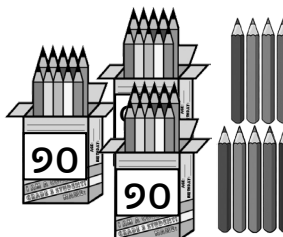
៥.



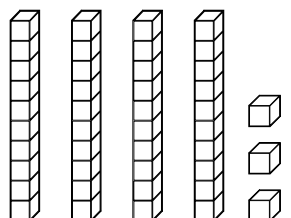
៦.



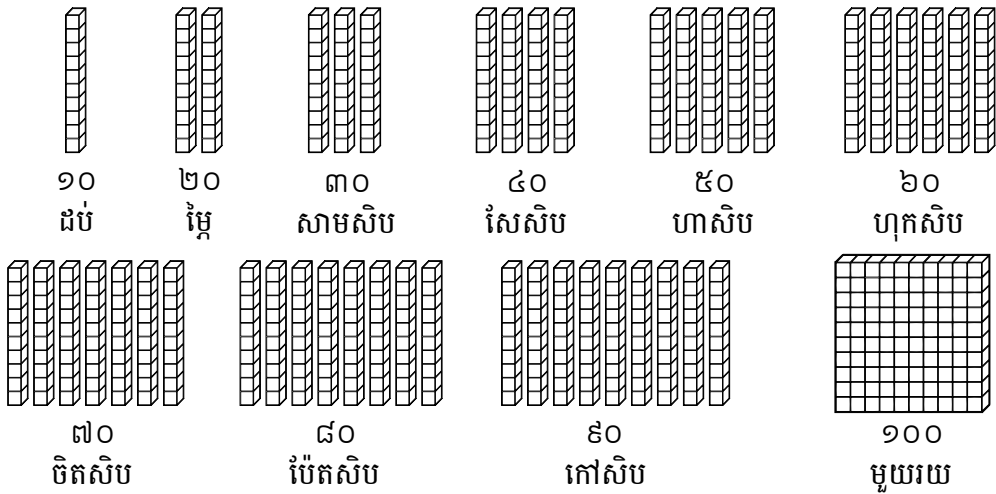
៧.



៨.



គូរចងចាំ



ល្បែងស្វែងរកចំនួន (លេង ២នាក់ ២២)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួន សៀវភៅសរសេរ

របៀបលេង៖

- ១) ប្រើថាសបង្វិលនិងតារាងចំនួននៅទំព័របន្ទាប់។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដោយម្នាក់បង្វិលពីរដង។
- ៣) សរសេរលេខទាំងពីរដែលបង្វិលបាននៅលើក្តារឆ្នួនដោយដាក់ចំនួនធំនៅខាងមុខ។
- ៤) ទាំងពីរនាក់អានចំនួនរបស់ខ្លួនឱ្យឮៗ និងស្វែងរកចំនួននោះនៅក្នុងតារាងដែលមាននៅក្នុងទំព័របន្ទាប់។
- ៥) អ្នកណាដែលបង្វិលបានចំនួនធំជាងគេ ឈ្នះបាន ១ពិន្ទុ។
- ៦) អ្នកដែលទទួលបាន ៤ពិន្ទុមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។
- ៧) ទាំងពីរនាក់ចម្លងចំនួនដែលខ្លួនបង្វិលជាលេខ និងពាក្យចូលក្នុងសៀវភៅសរសេររៀងៗខ្លួន។

សកម្មភាពបន្ថែម៖ លេងល្បែងដូចគ្នាខាងលើដែរ ប៉ុន្តែប្រើចំនួនតូចនៅខាងមុខវិញ ហើយអ្នកដែលបង្វិលបានចំនួនតូចជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

ឧទាហរណ៍

ដៃគូទី១

៦៣

ហុកសិបបី

ដៃគូទី២

៥៩

ហាសិបមួយ

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

★ ៦៣

៦៣

ហុកសិបបី

>

៥៩

៥៩

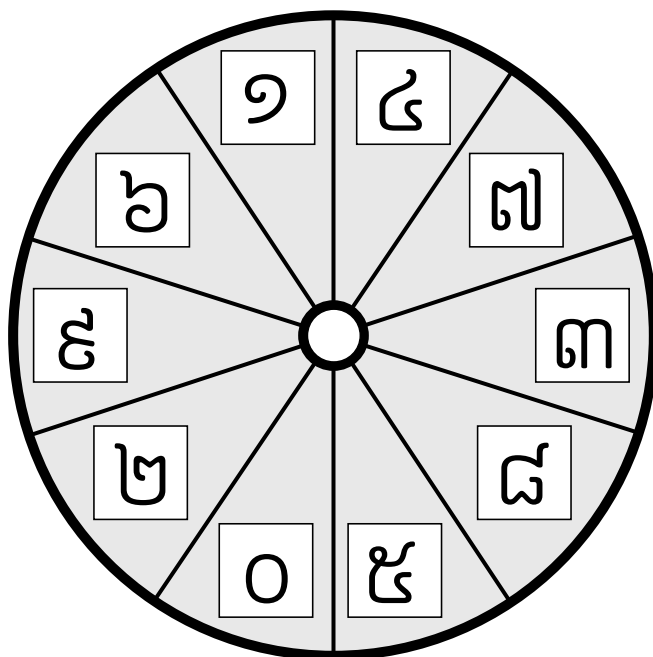
ហាសិបមួយ

៣៦

សាមសិបប្រាំមួយ

១៥

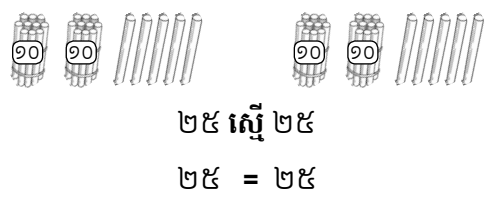
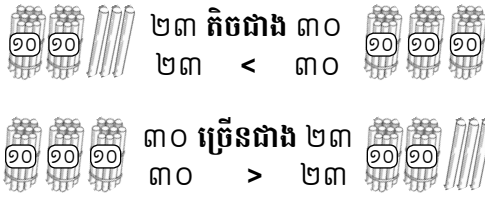
ដប់ប្រាំ



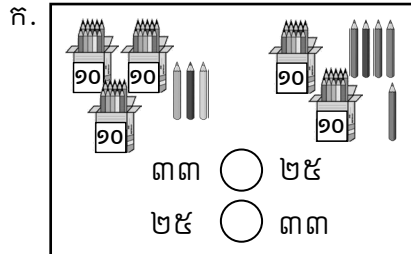
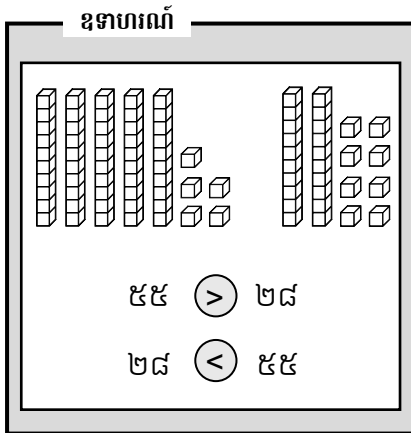
១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០
១១	១២	១៣	១៤	១៥	១៦	១៧	១៨	១៩	២០
២១	២២	២៣	២៤	២៥	២៦	២៧	២៨	២៩	៣០
៣១	៣២	៣៣	៣៤	៣៥	៣៦	៣៧	៣៨	៣៩	៤០
៤១	៤២	៤៣	៤៤	៤៥	៤៦	៤៧	៤៨	៤៩	៥០
៥១	៥២	៥៣	៥៤	៥៥	៥៦	៥៧	៥៨	៥៩	៦០
៦១	៦២	៦៣	៦៤	៦៥	៦៦	៦៧	៦៨	៦៩	៧០
៧១	៧២	៧៣	៧៤	៧៥	៧៦	៧៧	៧៨	៧៩	៨០
៨១	៨២	៨៣	៨៤	៨៥	៨៦	៨៧	៨៨	៨៩	៩០
៩១	៩២	៩៣	៩៤	៩៥	៩៦	៩៧	៩៨	៩៩	១០០

ការប្រៀបធៀបចំនួនមានលេខ ២ខ្ទង់ដោយប្រើសញ្ញា $<$ $>$ ឬ $=$

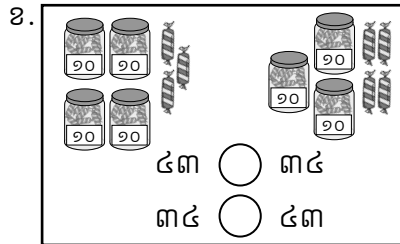
គូរចងកាំ



១. ចូរបំពេញសញ្ញា $<$ $>$ ឬ $=$ នៅក្នុង $\bigcirc$ ។



- ក. ៧០ $\bigcirc$ ៣០
- ឃ. ២៨ $\bigcirc$ ៨២
- ង. ៩៣ $\bigcirc$ ៧៣
- ច. ៤៩ $\bigcirc$ ៤៩
- ឆ. ៦១ $\bigcirc$ ៥១



២. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ឱ្យត្រូវតាមសញ្ញា $<$ $>$ ។ ចម្លើយមានច្រើនជាងមួយ។

ឧទាហរណ៍

៥៩ $>$ ៤៦

គ្រប់ចំនួនដែលធំជាង ៤៦
 សុទ្ធតែត្រឹមត្រូវទាំងអស់។

ក. $\square > ២៤$

ខ. $\square > ៥៦$

គ. $\square > ៨៥$

ឃ. $៧៣ < \square$

ង. $\square > ៣១$

ច. $៦០ < \square$

ឆ. $២៨ < \square$



ល្បែងប្រៀបធៀបចំនួន (លេង ២នាក់ ២២២)

របៀបលេង៖

- ១) ប្តូរចម្លើយនៅលំហាត់ទី២ ជាមួយដៃគូផ្សេងទៀត។
- ២) ផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយដោយប្រើតារាងចំនួននៅទំព័រ១១០។
- ៣) ពិភាក្សាចម្លើយជាមួយដៃគូ។ ប្រសិនបើត្រូវ គូសសញ្ញា $\checkmark$ ។ បើខុស កែតម្រូវចម្លើយនោះ។

ហ្វឹកហាត់ការតម្រៀបចំនួនពី ០ ដល់ ១០០

១. ចូរបំពេញចំនួន។

ក.

ខ.

គ.

២. ចូរបំពេញចំនួនដោយសរសេរតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ។

ឧទាហរណ៍

ក.

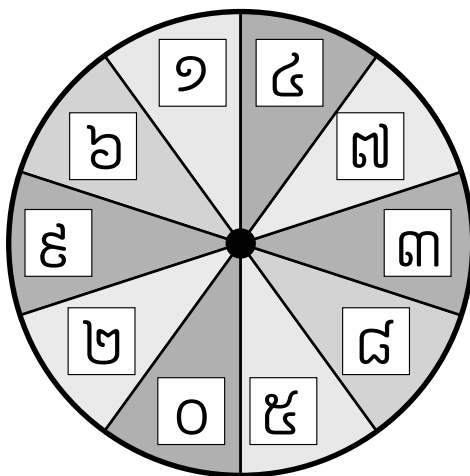
ខ.

ល្បែងតម្រៀបចំនួន (លេងពី ៤ ទៅ ៦ នាក់ ៧៧៧៧៧)

សម្ភារៈ៖ ក្តារឆ្នួនម្នាក់មួយ

របៀបលេង៖ (លើកទី១)

- ប្តូរវេនគ្នាបង្វិលថាសដោយម្នាក់បង្វិលពីរៗដង ដើម្បីបង្កើតជាចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់។
- សរសេរចំនួនដែលបង្វិលបាននោះដាក់លើក្តារឆ្នួន និងប្រាប់ទៅដៃគូ។
- ពេលបានសរសេរនៅលើក្តារឆ្នួនរៀងៗខ្លួនហើយ ទាំងអស់គ្នាតម្រៀបក្តារឆ្នួនតាមលំដាប់ចំនួនពីតូចទៅធំ។



លេងម្តងទៀត៖ (លើកទី២)

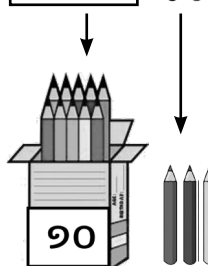
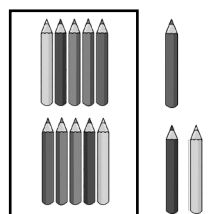
- អនុវត្តដូចគ្នាដែរ ប៉ុន្តែតម្រៀបក្តារឆ្នួនតាមលំដាប់ចំនួនពីធំទៅតូចវិញ។

ឧទាហរណ៍

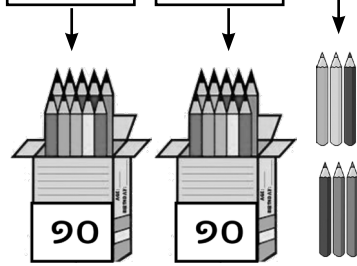
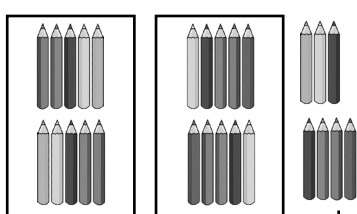
តូចទៅធំ	២១	៥១	៥០	៦១	៩៨
ធំទៅតូច	៩៨	៦១	៥១	៥០	២១

ហ្វឹកហាត់តម្លៃលេខតាមខ្ទង់នៃចំនួនដែលមានលេខ ២ខ្ទង់

គូរចងកាំ



ដប់	រយ
១	៣



ដប់	រយ
២	៧

១. ចូរបំពេញចន្លោះៗ

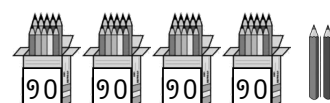
ឧទាហរណ៍

Diagram showing 30 pencils grouped into three boxes labeled 90. The boxes are divided into two sections: 90 and 10.

ដប់	រយ
៣	៤

៣ ដប់
៤ រយ

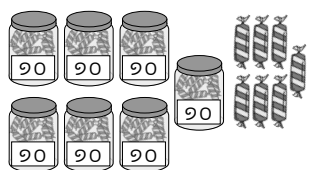
ក.



ដប់	រយ

___ ដប់
___ រយ

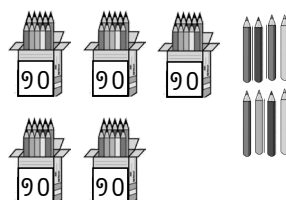
ខ.



ដប់	រយ

___ ដប់
___ រយ

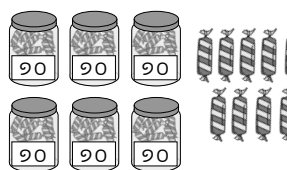
គ.



ដប់	រយ

___ ដប់
___ រយ

ឃ.



ដប់	រយ

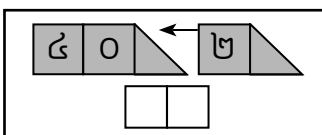
___ ដប់
___ រយ

២. ចូរបំពេញចំនួនក្នុងប្រអប់ៗ

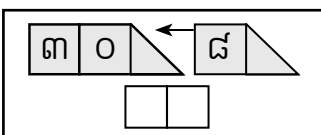
ឧទាហរណ៍

Diagram showing the number 30 being written in a box divided into two sections: 90 and 10. The number 30 is written in the 90 section.

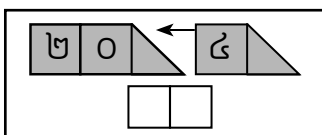
ក.



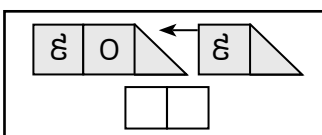
ខ.



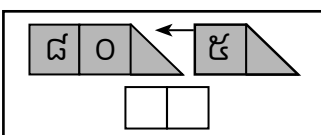
គ.



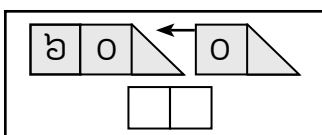
ឃ.



ង.



ច.



ហ្វឹកហាត់ខ្ទង់ដប់ និងខ្ទង់រាយ

ឧទាហរណ៍

ដប់	រាយ
២០	៦

$$២០ + ៦ = ២៦$$

១. ចូរសរសេរតម្លៃលេខក្នុងខ្ទង់ដប់ និងខ្ទង់រាយ រួចគណនាផលបូក។

ក.

ដប់	រាយ

+ =

ខ.

ដប់	រាយ

+ =

គ.

ដប់	រាយ

+ =

ឃ.

ដប់	រាយ

+ =

២. ចូរសរសេរតម្លៃលេខតាមខ្ទង់ដាក់ក្នុងតារាង។

ឧទាហរណ៍		
	ដប់	រាយ
២៩	២	៩
៨១	៨	១

១. ៣៧

២. ៨៤

៣. ៦៣

៤. ២១

៥. ៩០

៦. ៤៦

៧. ១៥

៨. ៧៩

ដប់	រាយ

៣. ចូរគណនាផលបូក។

ក.	ដប់	រាយ
	៦	០
	+	២

ខ.	ដប់	រាយ
	៣	០
	+	៨

គ.	ដប់	រាយ
	៩	០
	+	៩

តួរចងចាំ



១

១. ចូរបំពេញចំនួននៅក្នុងប្រអប់ទៅតាមប្រភេទក្រដាសប្រាក់នីមួយៗ។



ក. រ

ខ. រ

គ. រ

ឃ. រ

២. ចូរគូសសញ្ញា ✓ បើចំនួនប្រាក់សរុបស្មើចំនួនប្រាក់រាយ ឬគូស x បើមិនស្មើ។

ឧទាហរណ៍

→

✓

→

x

→

ក.

→

ខ.

→

គ.

→

ឃ.

ការប្រើប្រាស់ក្រដាសប្រាក់ ៥០៛ និង ១០០៛

ចូរផ្គូផ្គងវត្ថុជាមួយចំនួនប្រាក់។

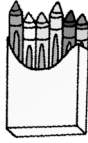
ឧទាហរណ៍



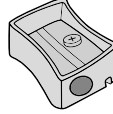
២០០៛ = ក



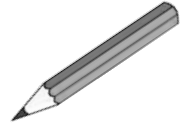
១០០៛ =



៣៥០៛ =



២០០៛ =

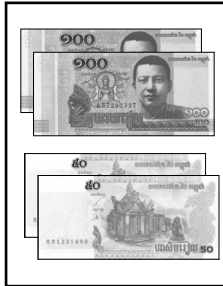


៣០០៛ =

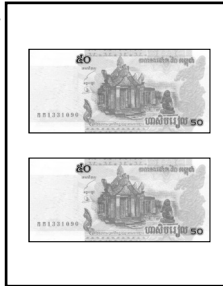
១.



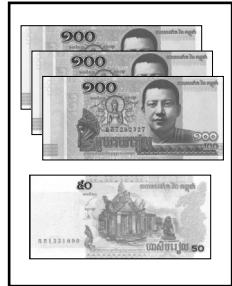
២.



៣.

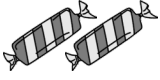


៤.



ល្បែងដើរទិញអីវ៉ាន់ (លេងពី ២ ទៅ ៤ នាក់)

សម្ភារៈ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ និង ក្តារឆ្លូនម្នាក់មួយ។



១០០៛



២៥០៛



៣០០៛



៤៥០៛



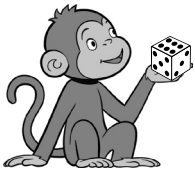
៥៥០៛



៦០០៛

របៀបលេង៖

- ១) ម្នាក់ៗត្រូវជ្រើសរើសវត្ថុដែលត្រូវទិញចំនួន ៣មុខ និងសរសេរតម្លៃរបស់វាជាក់នៅលើក្តារឆ្លូន។
- ២) ប្តូរវេនគ្នាបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់។ ចំនួនដែលបង្ហាញនៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់គឺជាចំនួនប្រាក់ដែលបានចំណាយ។
- ៣) ឆ្លុះចំនួនប្រាក់នៅលើក្តារឆ្លូនដែលត្រូវគ្នាជាមួយប្រាក់ចំណាយនោះ។ ប្រសិនបើចំនួននោះបានឆ្លុះត្រូវហើយ ត្រូវប្តូរវេនទៅឱ្យអ្នកបន្ទាប់។ អ្នកដែលទិញបានវត្ថុទាំងបីមុខ គឺជាអ្នកឈ្នះ។



សម្គាល់

	= ១០០៛
	= ២៥០៛
	= ៣០០៛
	= ៤៥០៛
	= ៥៥០៛
	= ៦០០៛

ឧទាហរណ៍



៣០០៛ ៥៥០៛
៦០០៛



៣០០៛ ៥៥០៛
៦០០៛



៣០០៛ ៥៥០៛
៦០០៛



៣០០៛ ៥៥០៛
៦០០៛



ការប្រើប្រាស់ក្រដាសប្រាក់ ៥០៛ និង ១០០៛

គួរចងចាំ

នារីទិញ  ២០០៛ និង  ៣០០៛។

$$២០០\text{៛} + ៣០០\text{៛} = ៥០០\text{៛}$$

ដូចនេះ នារីចំណាយអស់ ៥០០៛។

បូណាទិញ  ២៥០៛ និង  ១០០៛។

$$២៥០\text{៛} + ១០០\text{៛} = ៣៥០\text{៛}$$

ដូចនេះ បូណាចំណាយអស់ ៣៥០៛។

ចូរបំពេញក្នុងប្រអប់។

ឧទាហរណ៍

នារីទិញ  និង  ។

$$\boxed{200}\text{៛} + \boxed{250}\text{៛} = \boxed{450}\text{៛}$$

ដូចនេះ នារីចំណាយអស់ $\boxed{450}$ ៛។

១.



២០០៛



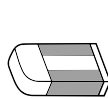
១០០៛



២៥០៛



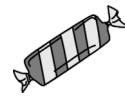
៣០០៛



២៥០៛



៣៥០៛

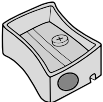


៥០៛



៤០០៛

២.

ធីតាទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

ដូចនេះ ធីតាចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

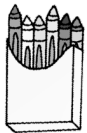
៣.

សារិនទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

ដូចនេះ សារិនចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

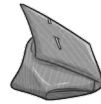
៤.

សុភាទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

ដូចនេះ សុភាចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

៥.

សុភ័ក្រ្តទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

ដូចនេះ សុភ័ក្រ្តចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

៦.

គឹមទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

ដូចនេះ គឹមចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

៧.

ដានីទិញ  និង  ។

$$\boxed{}\text{៛} + \boxed{}\text{៛} = \boxed{}\text{៛}$$

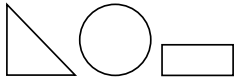
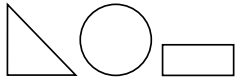
ដូចនេះ ដានីចំណាយអស់ $\boxed{}$ ៛។

លំនាំគំរូតាមរូប

គួរចងចាំ

១. ចូរបំពេញបន្តលំនាំគំរូខាងក្រោម។

ក.    _____

ខ.    _____

គ.    _____

២. ចូរបំពេញលំនាំគំរូខាងក្រោមដោយសរសេរជាពាក្យ។

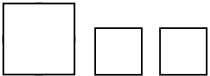
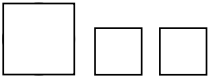
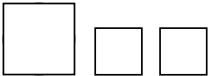
ឧទាហរណ៍

   
 គូប ស៊ីឡាំង គូប ស៊ីឡាំង

ក.          _____

ខ.          _____

៣. ចូរបំពេញបន្តលំនាំគំរូខាងក្រោម។

ក.    _____

ខ.    _____

លំនាំគំរូតាមចំនួន និងតាមរូប

១. ចូរបំពេញលំនាំគំរូតាមចំនួន។

ឧទាហរណ៍

៣ ២ ១

៣ ២ ១

៣ ២ ១

៣ ២ ១

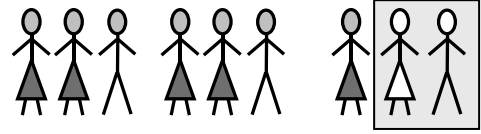
ក. ២ ៣ ៤ ២ ៣ ៤ ២

ខ. ៧ ៦ ៥ ៧ ៦ ៥ ៧ ៥ ៧

គ. ១ ២ ២ ១ ១ ២ ២ ២ ២ ១ ១

២. ចូរបំពេញលំនាំគំរូតាមរូប។

ឧទាហរណ៍



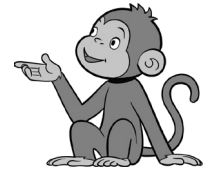
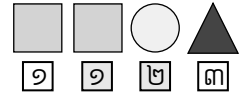
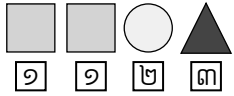
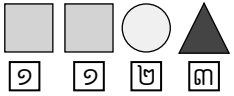
ក. _____

ខ. _____ _____

គ. _____

៣. ចូរបំពេញលំនាំគំរូតាមចំនួន។

ឧទាហរណ៍



ក.

ខ.



កុមាររៀន
កុមារចេះ
១២៣



ហាមលក់
NOT FOR SALE

ពេះពុម្ពឆ្នាំ២០២០



9 789996 372131 >