

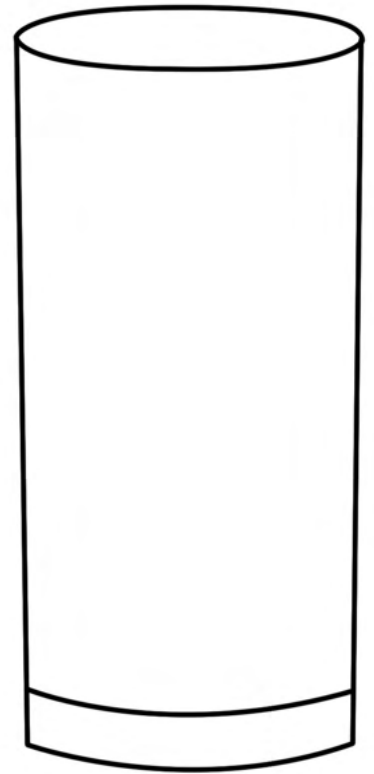
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (កែវ) និង  
 ផ្ទាំងពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ខោ) និង  
ផ្កាតំណើររូបភាព

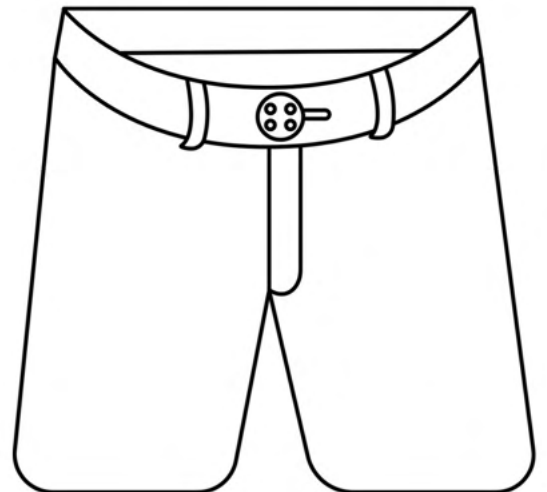


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ខោ	ខោ	ខោ	ខោ
ខោ	ខោ	ខោ	ខោ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (គោ) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

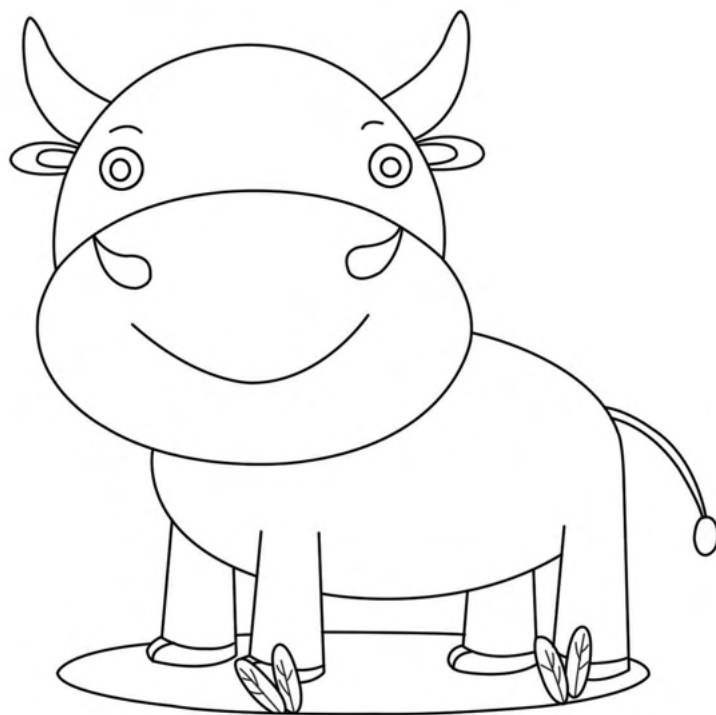
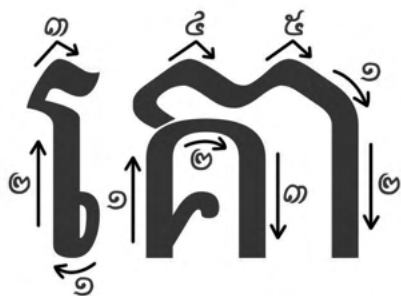


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

គោ	គោ	គោ	គោ
គោ	គោ	គោ	គោ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឃ្មុំ) និង  
 ជាត់ពណ៌រូបភាព

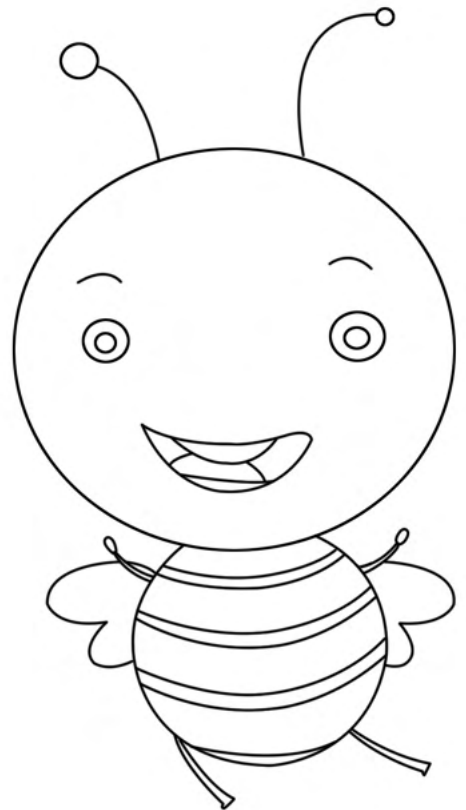
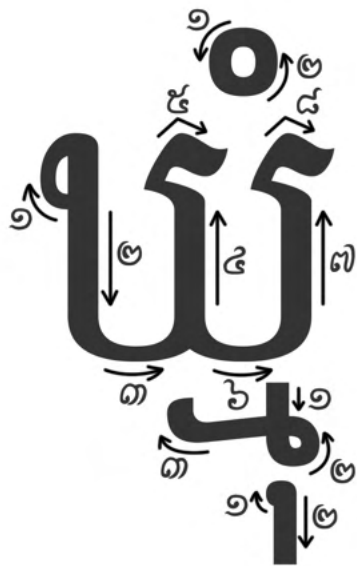


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ឃ្មុំ	ឃ្មុំ	ឃ្មុំ	ឃ្មុំ
ឃ្មុំ	ឃ្មុំ	ឃ្មុំ	ឃ្មុំ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ងារី) និង  
ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

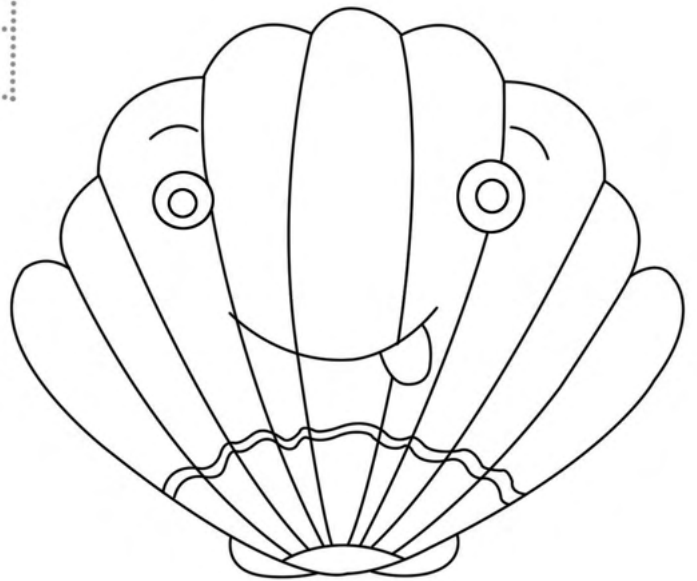
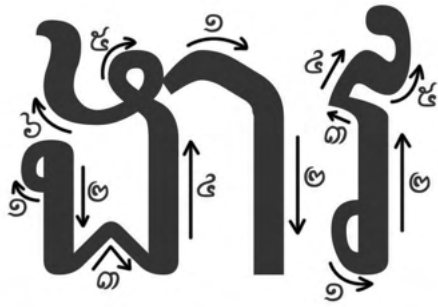


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ងារី	ងារី	ងារី	ងារី
ងារី	ងារី	ងារី	ងារី



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ចេក) និង  
ជាត់ពណ័រូបភាព

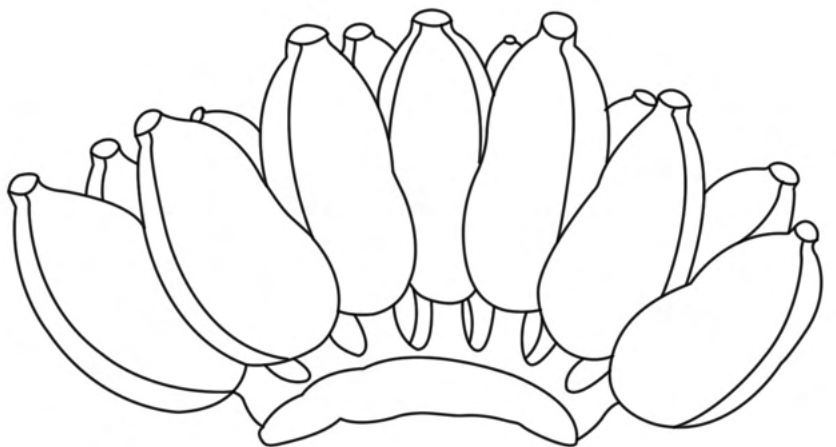
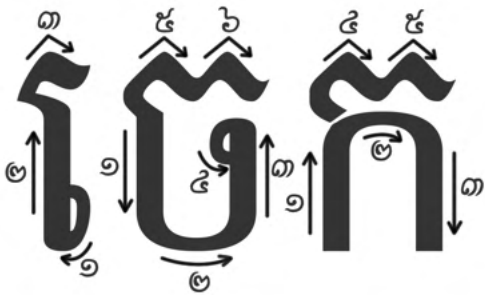


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ចេក	ចេក	ចេក	ចេក
ចេក	ចេក	ចេក	ចេក



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (នឹត្រ) និង  
ជាត់ពណ័រូបភាព

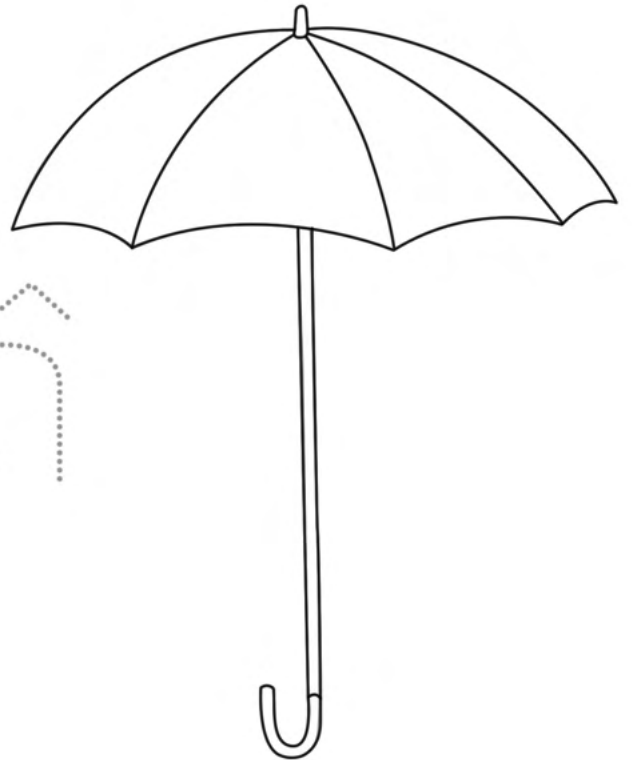
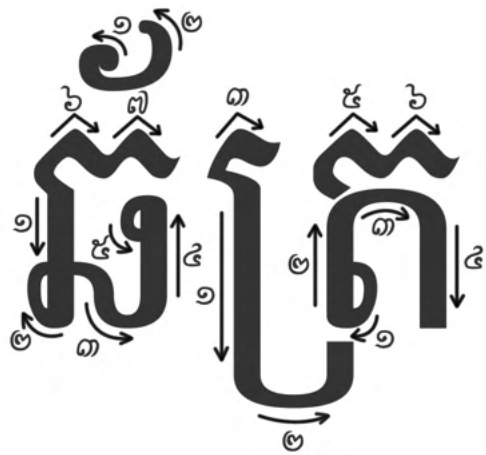


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

នឹត្រ	នឹត្រ	នឹត្រ	នឹត្រ
នឹត្រ	នឹត្រ	នឹត្រ	នឹត្រ



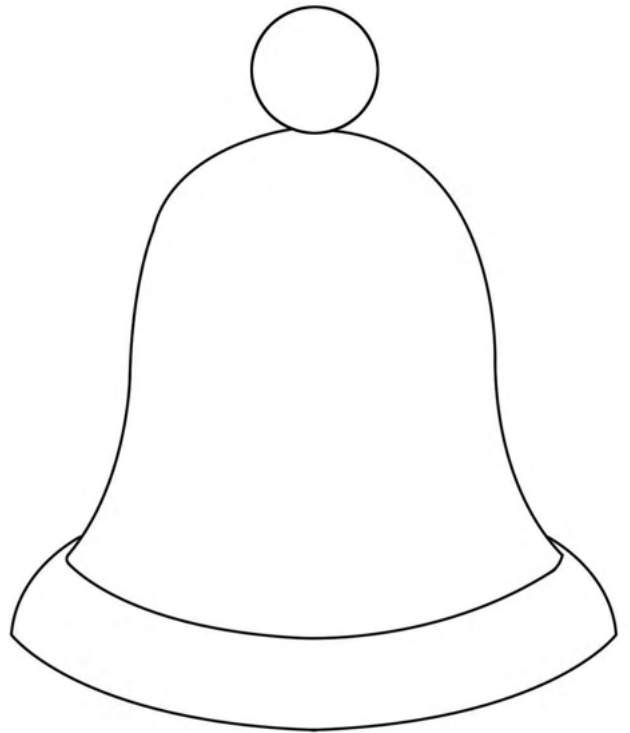
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ជូង) និង  
 គាត់ពណ័រូបភាព



ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឈូក) និង  
 ជាត់ពណ័រូបភាព

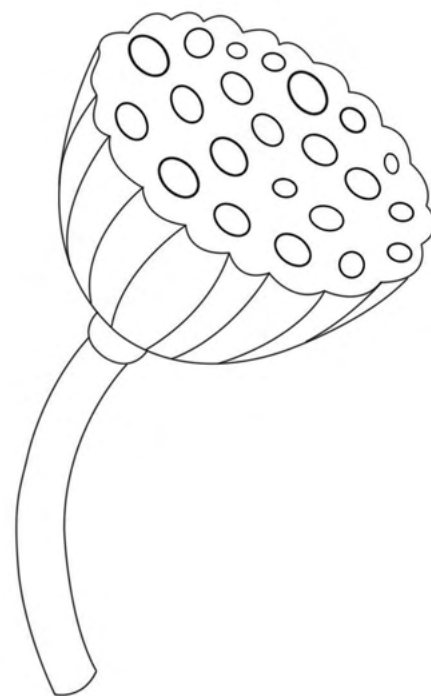
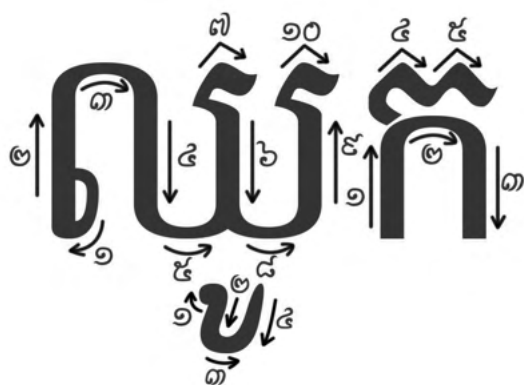


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ឈូក	ឈូក	ឈូក	ឈូក
ឈូក	ឈូក	ឈូក	ឈូក



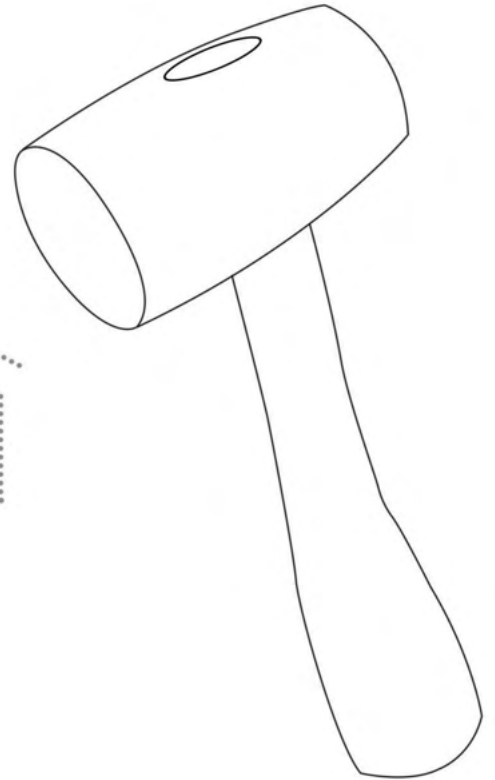
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ញញួរ) និង  
 ចាំតំណភ្ជាប់បន្ត



ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ដំរី) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

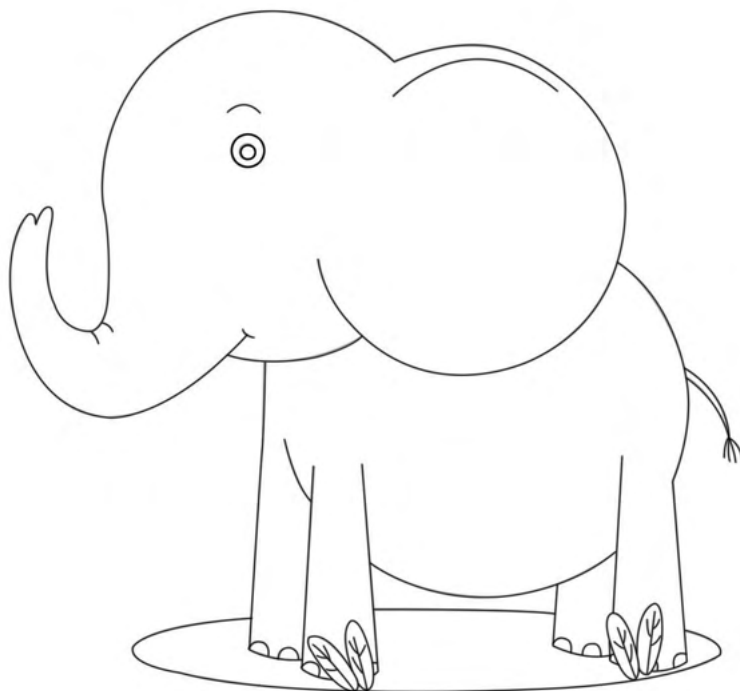


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ដំរី	ដំរី	ដំរី	ដំរី
ដំរី	ដំរី	ដំរី	ដំរី



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ហ៊ានីយ) និង  
ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

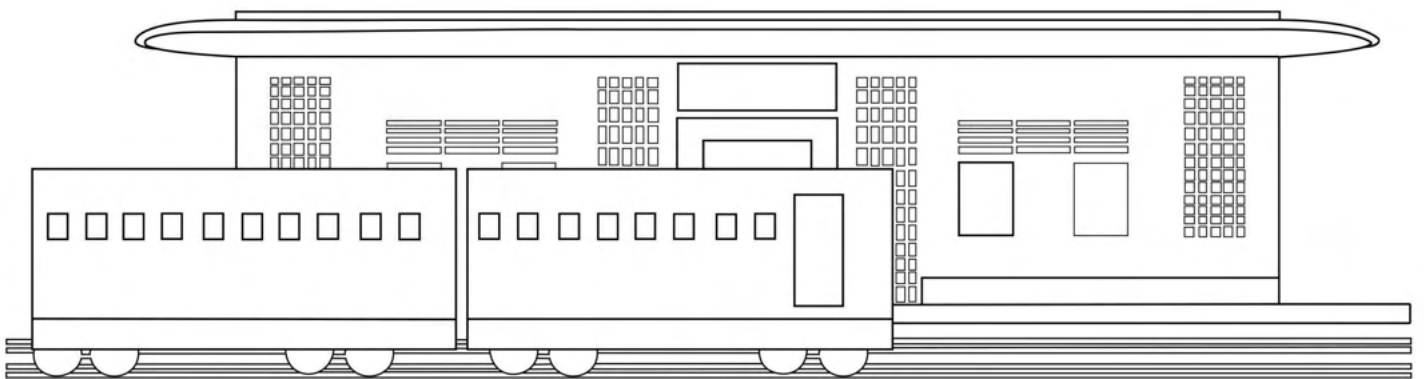


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ
ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ	ហ៊ានីយ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ខុកខ្សឿ) និង  
ចាត់ពណ៌រូបភាព

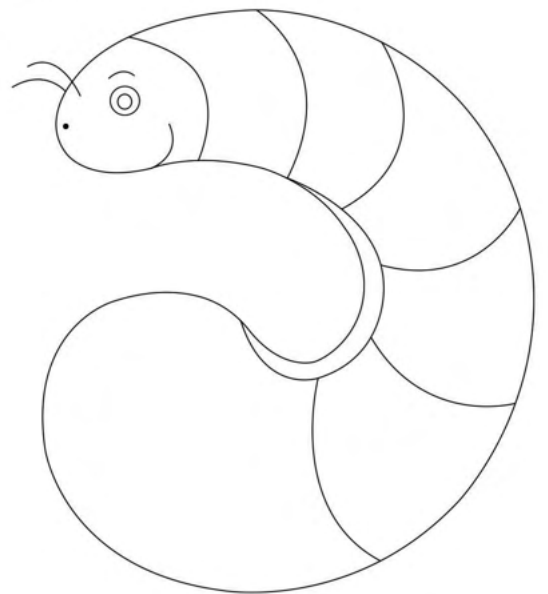
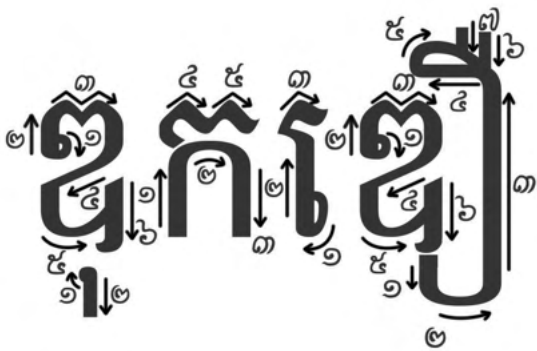


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ
ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ	ខុកខ្សឿ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ណាមរា) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព



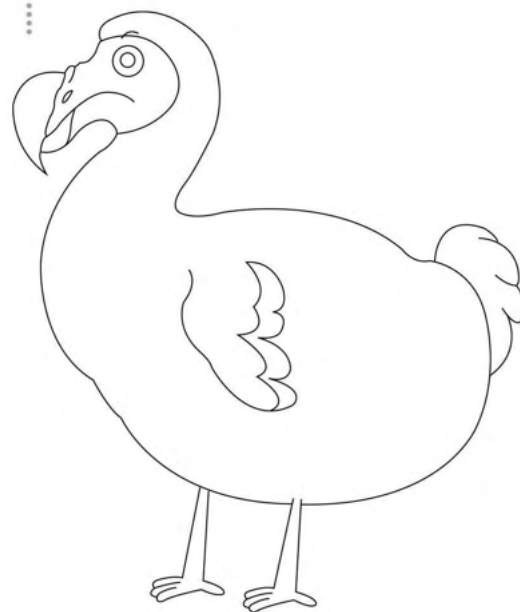
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ណាមរា	ណាមរា	ណាមរា	ណាមរា
ណាមរា	ណាមរា	ណាមរា	ណាមរា

ណាមរា ណាមរា



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ណែម) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

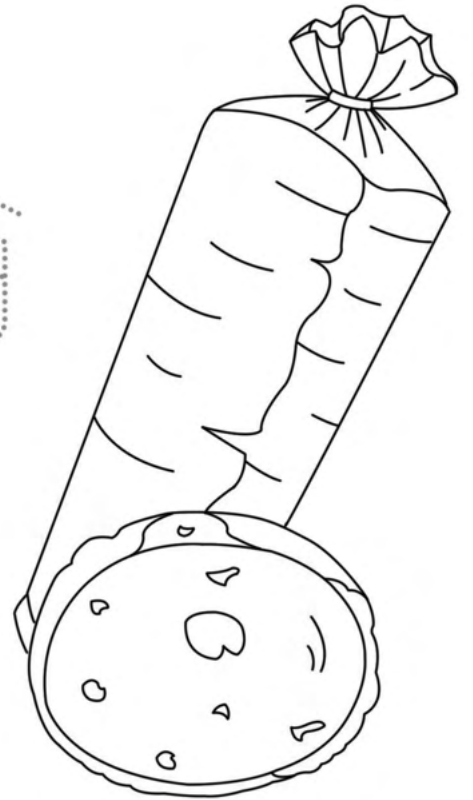


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ណែម	ណែម	ណែម	ណែម
ណែម	ណែម	ណែម	ណែម



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ត្រី) និង  
ផ្កាតំណាងរូបភាព

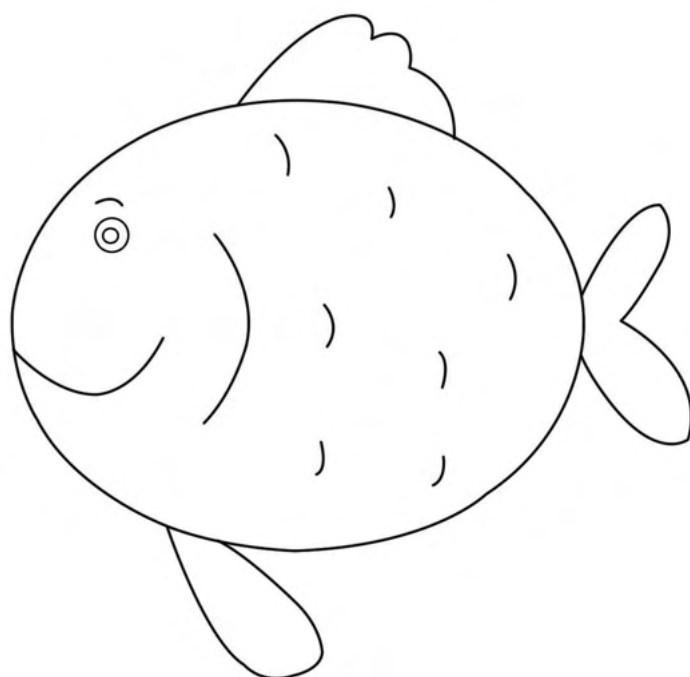
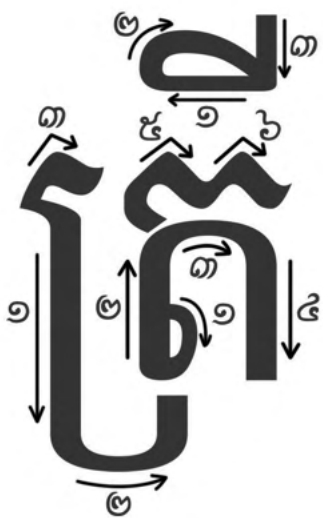


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី
ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី





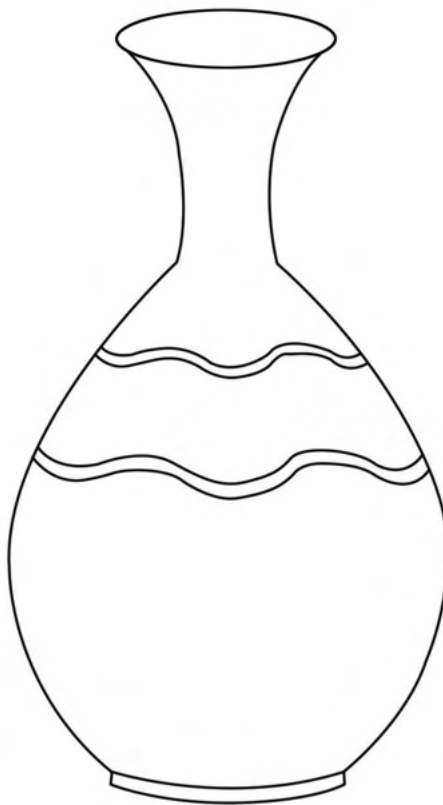
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ថ្ងៃ) និង  
 ផ្កាតំណាងរូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ទា) និង  
ជាត់ពណ័រូបភាព

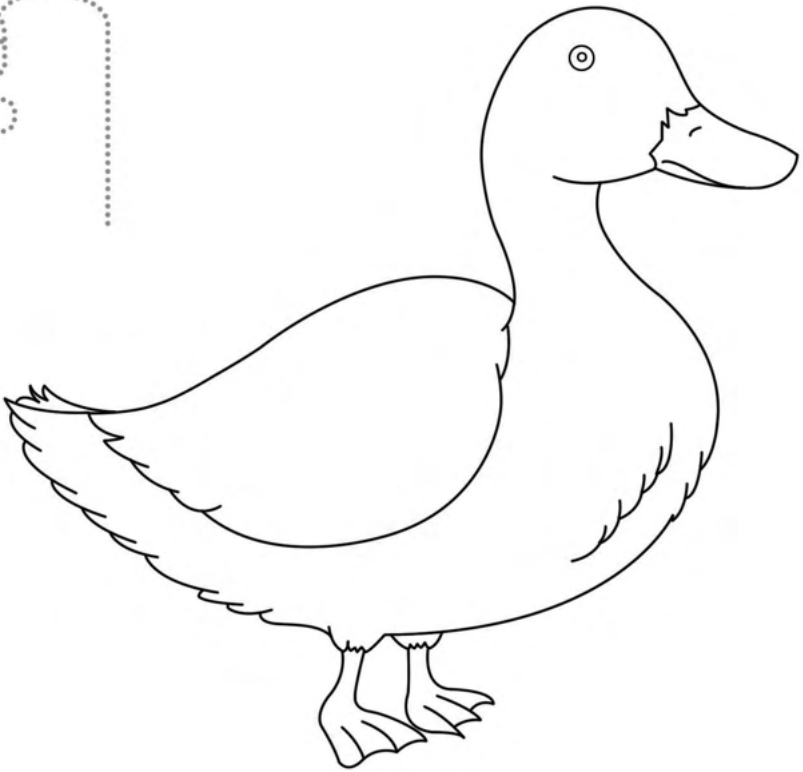


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ទា	ទា	ទា	ទា
ទា	ទា	ទា	ទា



ល្បែងគូសតាមស្នាមបច្ចុប្បន្ន (ធាត់) និង  
 ចាត់ពណ៌រូបភាព

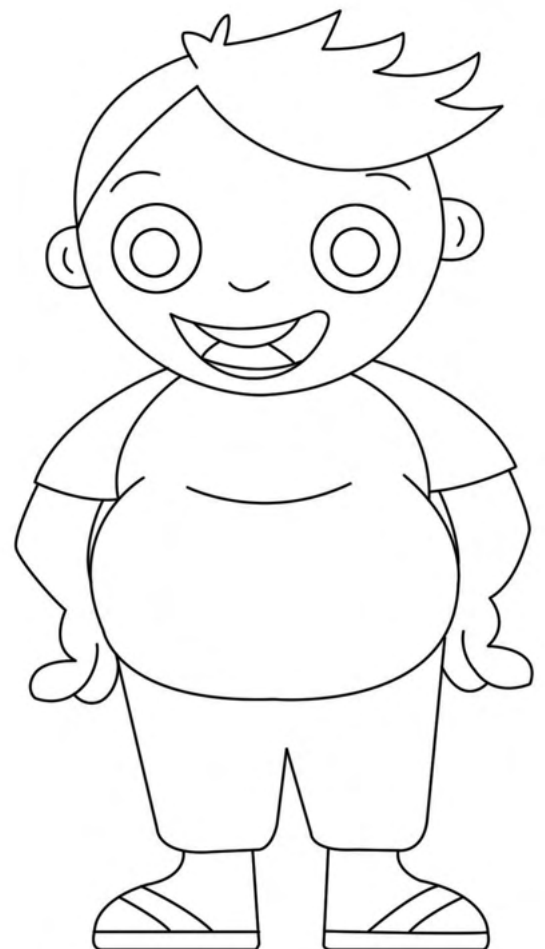
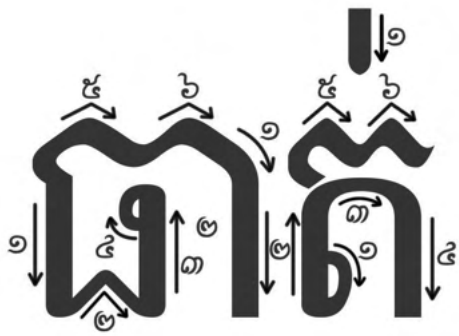


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ធាត់	ធាត់	ធាត់	ធាត់
ធាត់	ធាត់	ធាត់	ធាត់



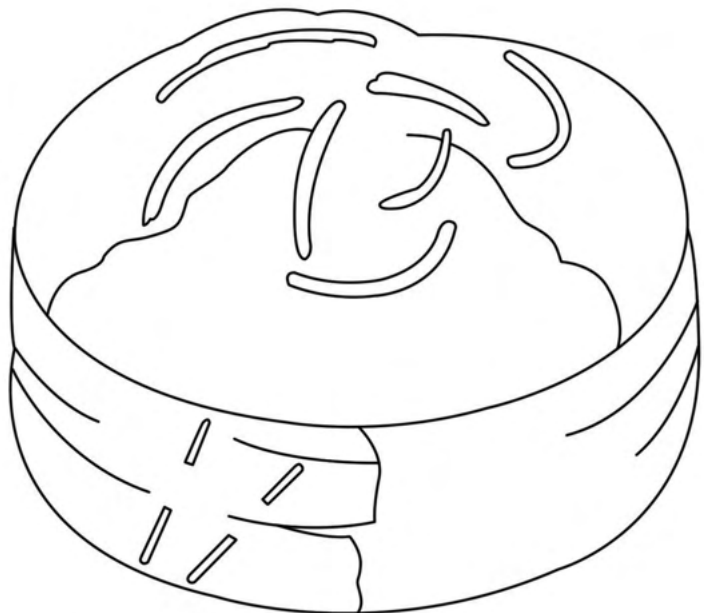
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (នំ) និង  
 ជាត់ពណ័រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

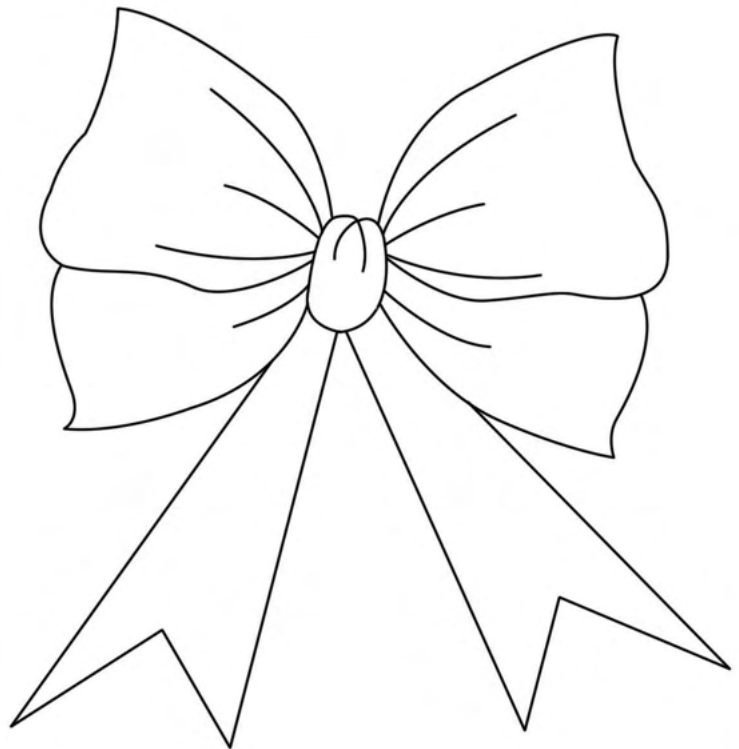
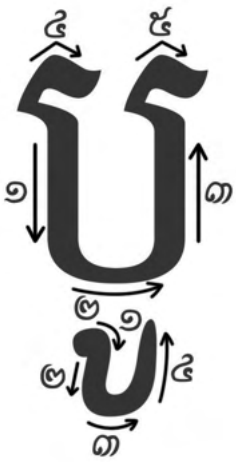
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (បូ) និង  
 ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ដើម) និង  
ផ្ទាំងពណ៌រូបភាព

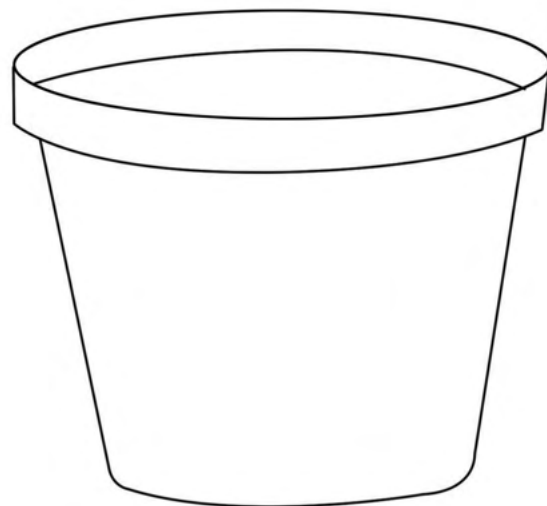


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ដើង	ដើង	ដើង	ដើង
ដើង	ដើង	ដើង	ដើង



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ពោត) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

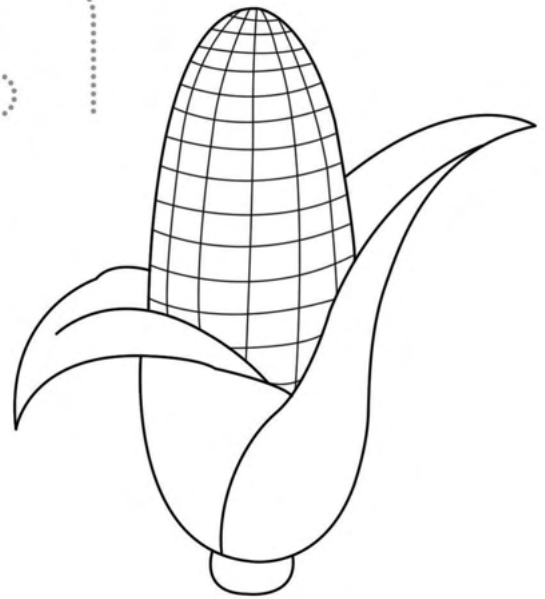


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ពោត	ពោត	ពោត	ពោត
ពោត	ពោត	ពោត	ពោត



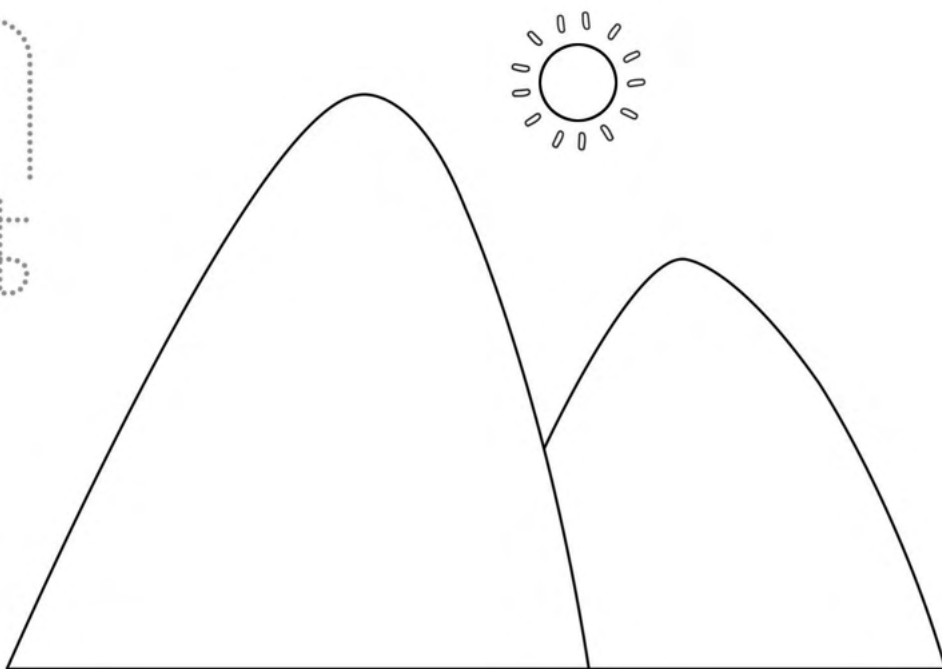
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ភ្នំ) និង  
 ផ្កាតំណាងរូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (មាន់) និង  
ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព

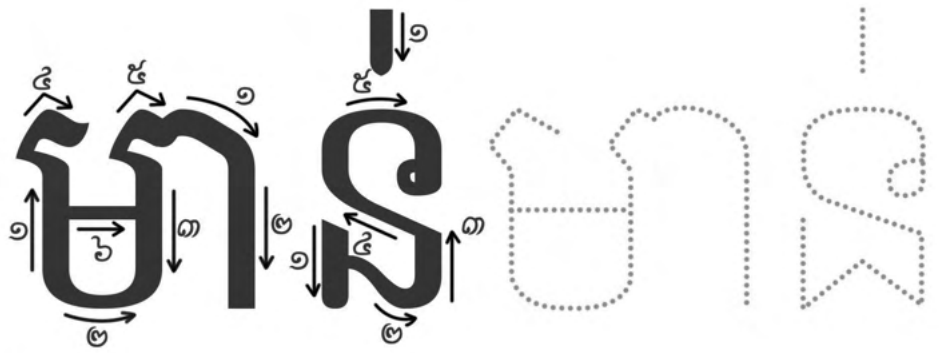
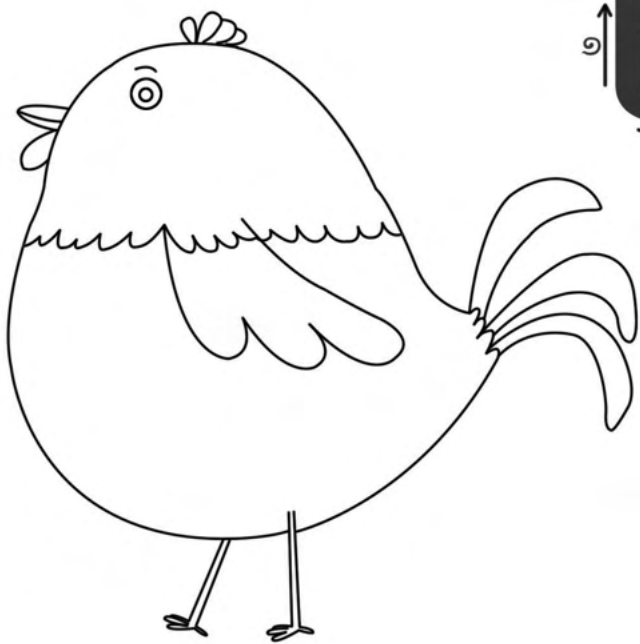


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

មាន់	មាន់	មាន់	មាន់
មាន់	មាន់	មាន់	មាន់



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (យក្ស) និង  
 ជាតិពណ៌រូបភាព

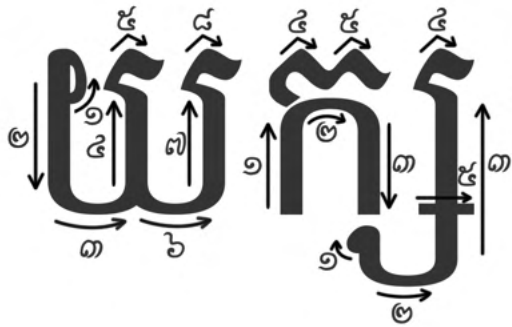


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

យក្ស	យក្ស	យក្ស	យក្ស
យក្ស	យក្ស	យក្ស	យក្ស



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (រុយ) និង  
 ជាតិពណ៌រូបភាព

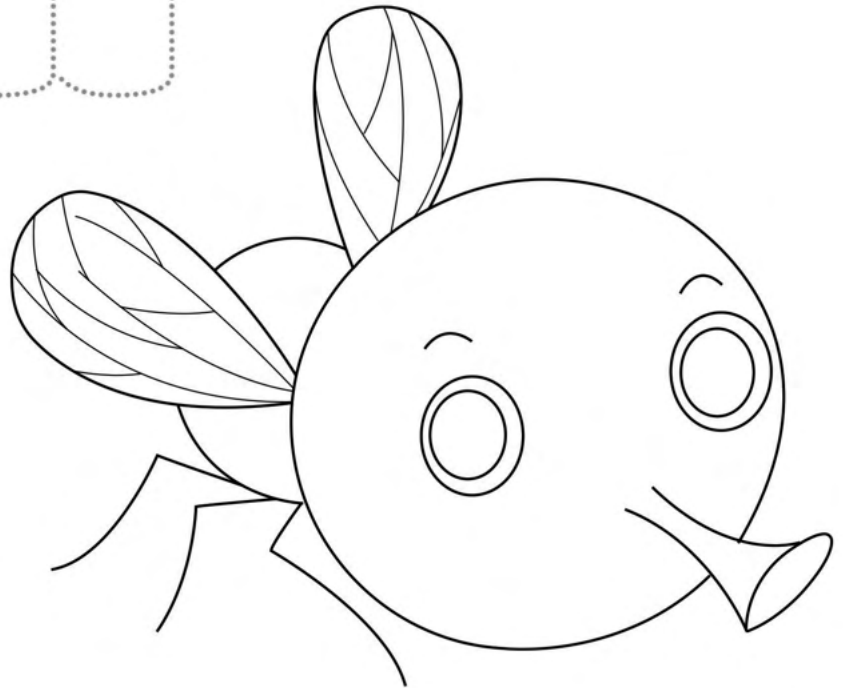
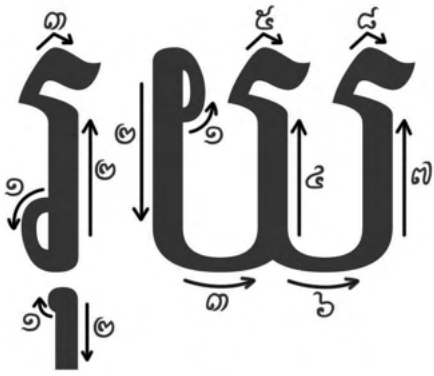


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

រុយ	រុយ	រុយ	រុយ
រុយ	រុយ	រុយ	រុយ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (លលក) និង  
 ជាត់ពណ័រូបភាព



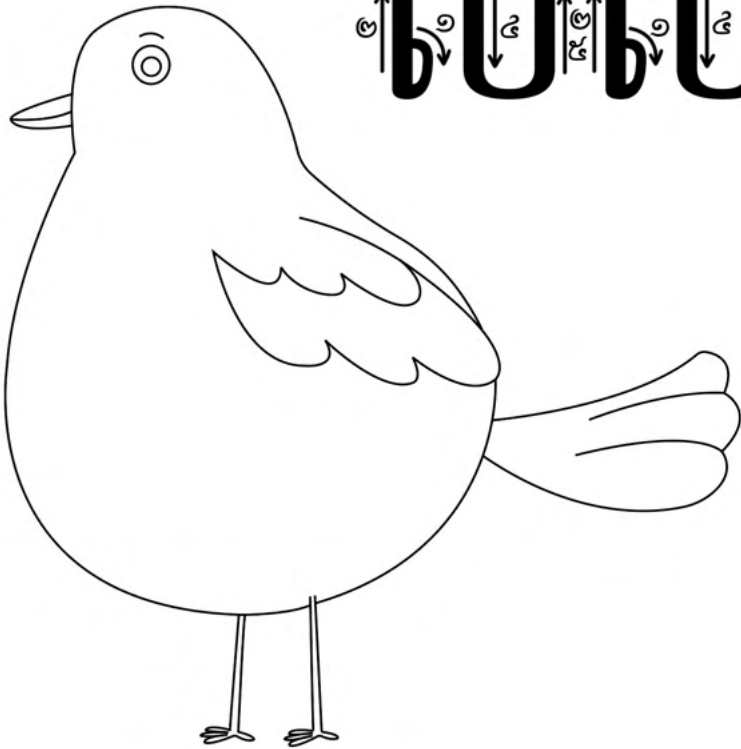
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លលក	លលក	លលក	លលក
លលក	លលក	លលក	លលក

លលក លលក លលក លលក



# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (វិញ) និង ផ្កាតំណភ្ជាប់បន្ត

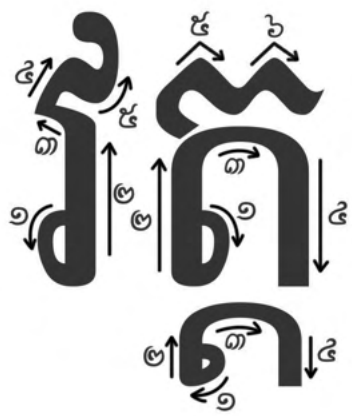


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

វិញ	វិញ	វិញ	វិញ
វិញ	វិញ	វិញ	វិញ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (សេះ) និង  
 ផ្កាតំណាងរូបភាព

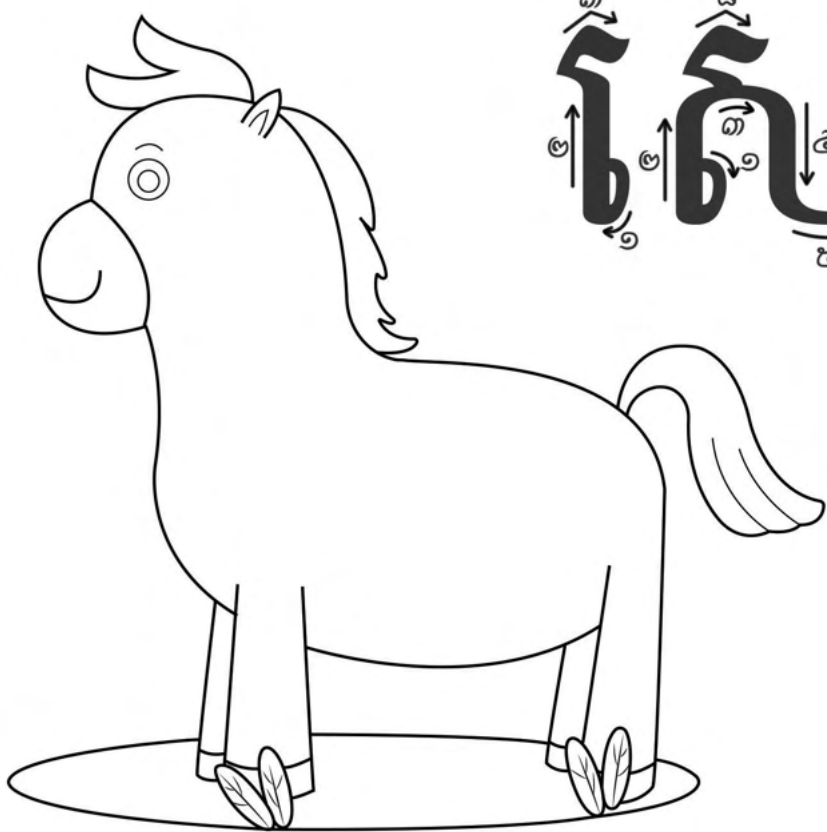


ស្កេន QR Code


សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

សេះ	សេះ	សេះ	សេះ
សេះ	សេះ	សេះ	សេះ



សេះ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ហ៊ឹង) និង  
 ផ្លាស់ពណ៌រូបភាព

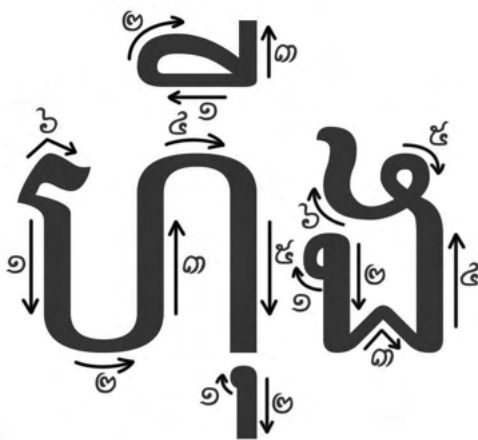


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ហ៊ឹង	ហ៊ឹង	ហ៊ឹង	ហ៊ឹង
ហ៊ឹង	ហ៊ឹង	ហ៊ឹង	ហ៊ឹង



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (ឡាន) និង  
ជាត់ពណ័រូបភាព

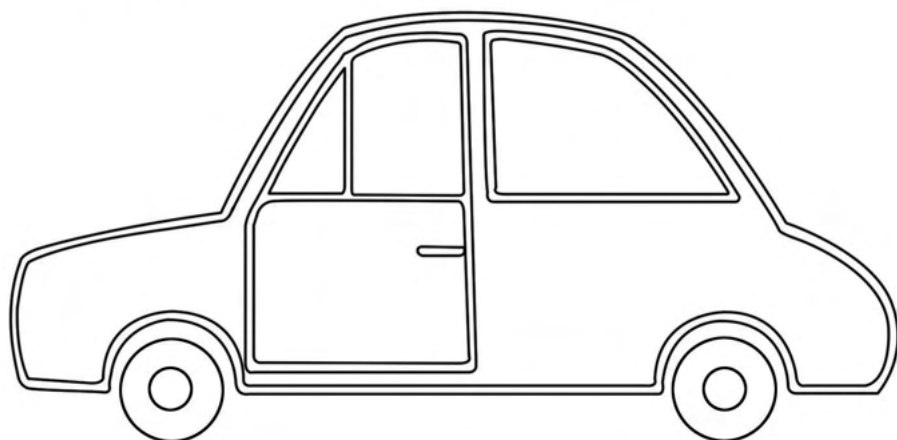
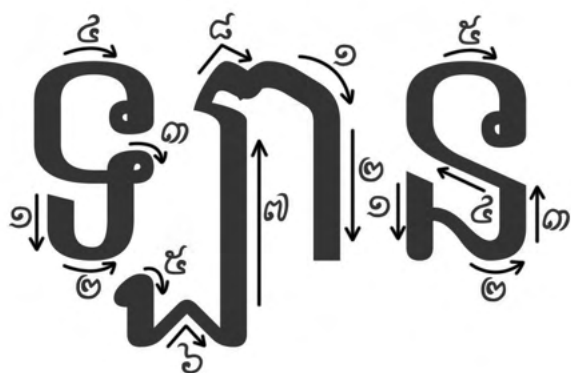


ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

ឡាន	ឡាន	ឡាន	ឡាន
ឡាន	ឡាន	ឡាន	ឡាន





ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចពាក្យ (អាវ) និង  
ផ្កាត័ពណ៍រូបភាព



ស្កែន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

អាវ	អាវ	អាវ	អាវ
អាវ	អាវ	អាវ	អាវ

