

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)

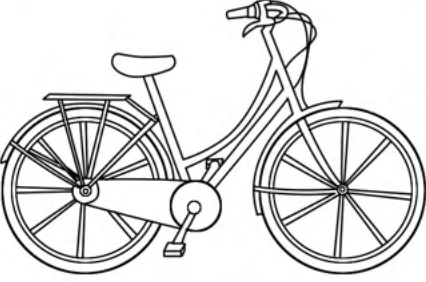
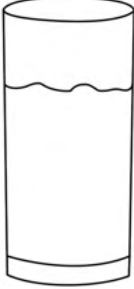



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ក)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 កង់	 កែវ	 កង្កែប
--	---	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

កំ .


•

កាទឹក




•

អាវ



•

ប៉ូ



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)

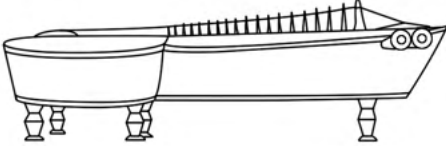
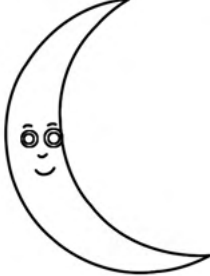
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <h3 style="font-size: 2em;">តាខេ</h3>	 <h3 style="font-size: 2em;">ខែ</h3>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ថ្ងៃ ចន្ទ ទី ១០ ខែ មករា ឆ្នាំ ២០២១</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">លេខខ្មែរ</p> <p style="text-align: center;">១ ២ ៣ ៤ ៥</p> <p style="text-align: center;">៦ ៧ ៨ ៩ ១០</p> </div> <h3 style="font-size: 2em;">ក្តារខៀន</h3>
---	--	---


កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ខ.


•

ខេ



•

ដើង



•

ជ្រូក



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

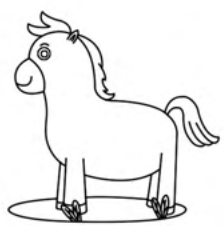
១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (គ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

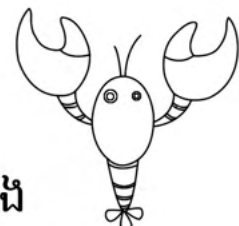
 <p>ស្លែក</p>	 <p>កង</p>	 <p>គ្រែ</p>
--	---	---


កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ក .

- 

សេះ
- 

បង្កង
- 

គោ



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឃ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំរិត
 ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ឃ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 ឃីម	 ឃ្មុំ	 ឃ្មុំ
---	---	---

កិច្ចការផ្ទះ


២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឃ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ឃ .

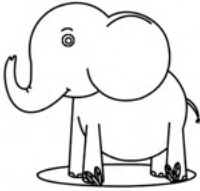
•

ឃ្មុំ 

•

ចាប 

•

ដំរី 

ល្បែងគូររូប និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូប និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>ងូត</p>	 <p>ងងុយ</p>	 <p>ងងឹត</p>
---	--	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ង.

•



ងាវ

•



ភ្លៀង

•



កាវ៉េម

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

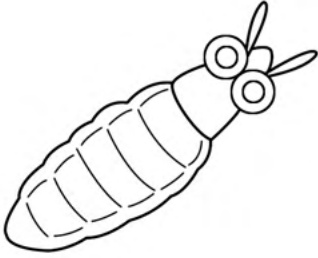

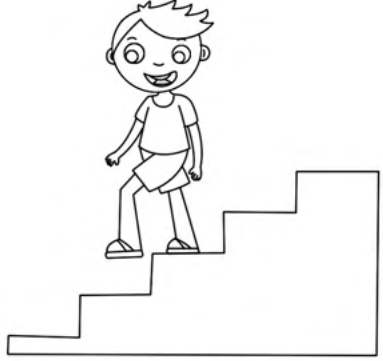
សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

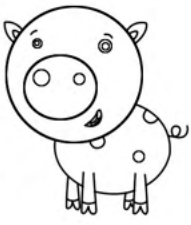
 ថៃ	 ចេក	 ប៉ុះ
--	---	--

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ថ .

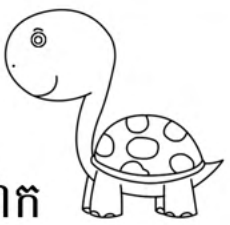
•


ជ្រូក

•


ចាន

•


អណ្តើក

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 ឆេះ	 ឆឺ	 ឆត្រ
---	--	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹម ត្រូវ

ឆ .

•


ឌុកខ្មៅ

•


ពោត

•


ឆត្រ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាប់តួអក្សរ (ជ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ជ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 ជ្រូក	 ជើង	 ជួង
---	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

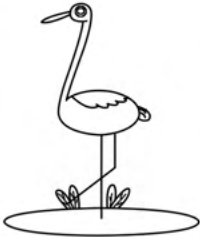
២. គូសភ្នាប់តួអក្សរ (ជ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ជ .

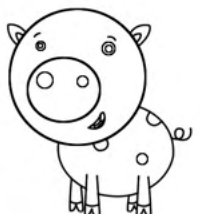
•


ឆ្កា

•


កុក

•


ជ្រូក

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឈ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្ត្រេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ឈ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឈូក</p>	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឈឺ</p>	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឈប់</p>
---	--	---

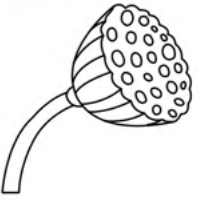
កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឈ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

ឈ .


•

ឈូក



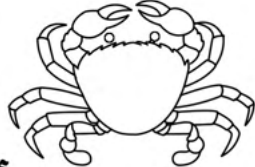
•

ឈាម



•

ក្តាម



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)


សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ញ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p style="text-align: center;">ផ្លែញ</p>	 <p style="text-align: center;">ញញួរ</p>	 <p style="text-align: center;">ញញឹម</p>
--	---	---

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ញ .

•

ពោត 

•

ញញឹម 

•

យក្ស 

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 ងើរ	 ដូង	 ដំរី
---	---	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ង .


•

ម្នាស់



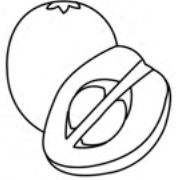
•

ងំ



•

ល្មុត



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

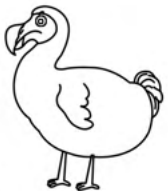
១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២) ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ហានីយ</p>	 <p>សាលាបឋមសិក្សា</p>	 <p>សង្គ្រោះបឋម</p>
--	--	---

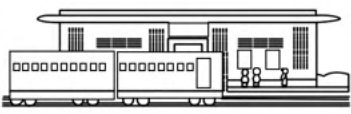
កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្នាក់ងារ (២) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ប .



ណាមរា



ហានីយ



ឌុកឡើ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌុប</p>	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌុកជឿ</p>	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ឌិន</p>
--	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ឌ .

•




ងាវ

•



អាវ

•



ឌុកជឿ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (លេ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (លេ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

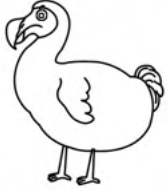
 ណាលីន	 ណាល	 ណាមរា
---	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

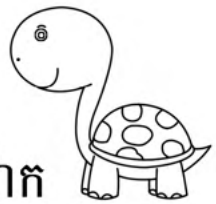
២. គូសភ្នាក់ងារ (លេ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

លេ.

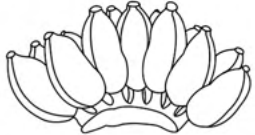
•


ណាមរា

•


អណ្តើក

•


ចែក

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ណ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 ណែម	 អណ្តើក	 កណ្តុរ
---	--	--

កិច្ចការផ្ទះ

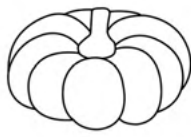
២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ណ.


•

ណែម 

•

ល្ពៅ 

•

សេះ 



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ត)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ត)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

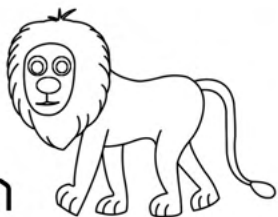
 <p>តឿ</p>	 <p>ត្រប់</p>	 <p>ត្រី</p>
---	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ត)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ត .

•




តោ

•



ត្មា

•



ប៉ូ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ច)




សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ច)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

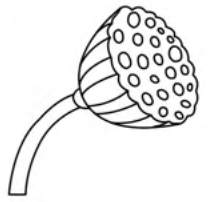
 <p style="text-align: center;">ចង</p>	 <p style="text-align: center;">ចូ</p>	 <p style="text-align: center;">ច្រ</p>
--	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ច) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ច .

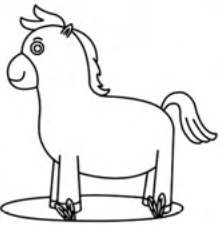
•

ឈូក 

•

ថាស 

•

សេះ 

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំភ្លឺត
ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

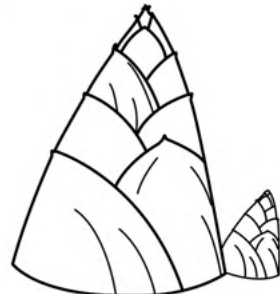
១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ



ទៀន



ទៀប



ទំពាំង

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន (ត្រឹមត្រូវ)

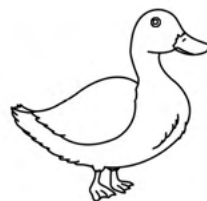
១ .

•



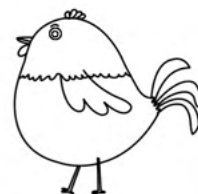
រុយ

•



ទា

•



មាន់

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p data-bbox="220 766 363 846">ធ្មេញ</p>	 <p data-bbox="737 766 826 846">ធ្មង</p>	 <p data-bbox="1232 766 1321 846">ធ្មប</p>
--	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ធ្ម .

•




ធ្មេញ

•



ធ្មឹក

•



ធ្មែក

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្ទះកំកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ន)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 កន្ទុក	 កន្ទេល	 នំ
--	--	--

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ន .


•


កាវ៉េម

•


អណ្តើក

•


នំ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ប)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>បូ</p>	 <p>បបួរមាត់</p>	 <p>បង្កង</p>
---	---	--

កិច្ចការផ្ទះ


២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ប .

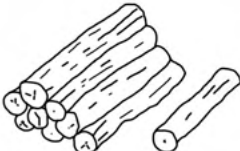
•

បូ 

•

ប្តី 

•

អុស 



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ធំ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ជ្រូត</p>	 <p>ជើង</p>	 <p>ជំងក់</p>
--	--	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ជ .

•




ស្វាយ

•



អាវ

•



ជើង

ល្បែងគូររឿងនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររឿងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 ពពុះ	 ពពក	 ពពែ
--	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

៣ .


•


នំប៉័ង

•


ពោត

•


ក្តាម

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (៣)

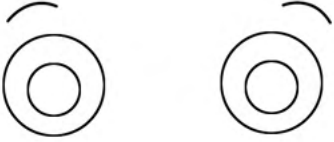
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 ភ្លៀង	 ភ្នែក	 ភ្នំ
---	---	--

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្នាក់ងារ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ភ័ .

•


ភ្លៀង

•


ល្ពៅ

•


ពោត

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្ត្រេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ម)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ម្រះ</p>	 <p>មេអំបៅ</p>	 <p>មៀន</p>
--	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ម .

•

បូ



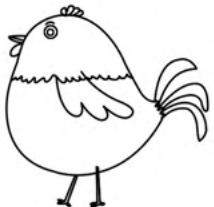
•

កាត



•

មាន់



ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (យ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>យូរ</p>	 <p>យំ</p>	 <p>យក្ស</p>
---	--	--

កិច្ចការផ្ទះ


២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

យ .

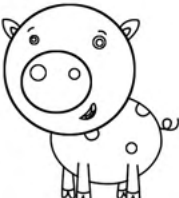
•

យំ 

•

ងារ 

•

ជ្រូក 

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)


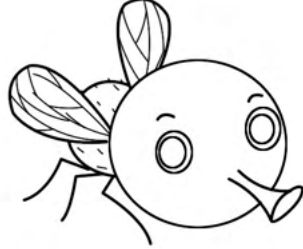


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 រត់	 រថភ្លើង	 រុយ
---	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន (ត្រឹមត្រូវ)

រ .

•


ដូង

•


ក្រូច

•


រត់

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ(ល)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ល)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>លេខមួយ</p>	 <p>លលក</p>	 <p>លុត</p>
---	--	--

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ល)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

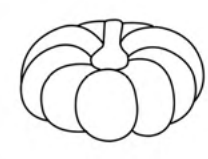
ល.

•




អំពិល

•



ល្ពៅ

•



ជ្រូត

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ : កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (វិ)ក្នុងសញ្ញាស៊ីម្ពូល

 <p style="text-align: center;">វត្ត</p>	 <p style="text-align: center;">វ៉ែនតា</p>	 <p style="text-align: center;">វែក</p>
--	--	---


កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)ទៅនឹងសញ្ញាស៊ីម្ពូល (ត្រឹមត្រូវ)

វិ .


•

ទៀន



•

វែក



•

ផ្កាឈូក



ល្បែងគូរវង់និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូរវង់តួអក្សរ (ស)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

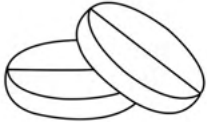
 សេះ	 ស្ពៃ	 ស៊ី
---	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ស.

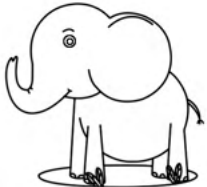
•


ស្នំ

•


ស្វាយ

•


ស្នែង

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ហ)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ហ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>ហ៊ុំង</p>	 <p>ហើរ</p>	 <p>ហ៊ីប</p>
--	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ហ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ហ.

•



កណ្តុរ

•



កង្កែប

•



ហែល

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ឡ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p style="text-align: center;">ឡ</p>	 <p style="text-align: center;">ឪឡឹក</p>	 <p style="text-align: center;">ឡើង</p>
---	--	---

កិច្ចការផ្ទះ

២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


ឡ

•




ឡាន

•



ជីងចក់

•



ក្រពើ

ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)

សាលាមត្តេយ្យ ផ្នែកកម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. គូររូបនិងតួអក្សរ (អ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p style="text-align: center;">អុស</p>	 <p style="text-align: center;">អន្សម</p>	 <p style="text-align: center;">អំបោស</p>
---	---	---

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

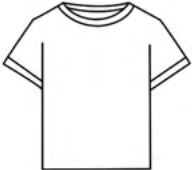
អ.

•



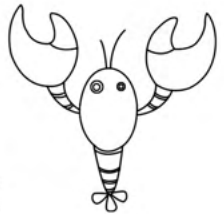
បាន

•



អាវ

•



បង្កង