

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)


សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ក) ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>កង់</p>	 <p>កែវ</p>	 <p>កង្កែប</p>
---	--	---

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ក)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ក៏ .

•

កាទឹក 

•

អាវ 

•

ប៉ូ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)

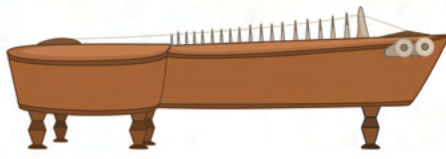

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


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

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ខ .

•




ខោ

•



ដៃដ

•



ធុ

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្ទះកំរិត .....  
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (គ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <b>ផ្លែគ</b>	 <b>គង</b>	 <b>គ្រែ</b>
---	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ


### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (គ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

**គ** .

•

**សេះ** 

•

**បង្កង** 

•

**គោ** 

# ល្បែងគូររង្វង់និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

## ១. គូររង្វង់តួអក្សរ (យ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>យីម</p>	 <p>យ៉ូ</p>	 <p>យ៉ុ</p>
--	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

យ .

•




យ៉ុ

•



ចាប

•



ដំរី



ស្កេន QR Code

១. គូររូបភាព (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

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

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ង.

•

ងារ 

•

ង្លៀង 

•

កាវ៉េម 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២)




សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងគូសភ្នាក់ងារ (២)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ចៃ</p>	 <p>ចេក</p>	 <p>ចុះ</p>
---	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្នាក់ងារ (២)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ថ .

•



ជ្រូក

•



ពាន

•



អណ្តើក

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឆ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ឆ) ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ឆេះ</p>	 <p>ឆឺ</p>	 <p>ឆត្រី</p>
--	---	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឆ) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ឆ

•



ឌុកធឿ

•



ពោត

•



ឆត្រី

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ជ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរនីមួយៗ

 <p>ជ្រូក</p>	 <p>ជើង</p>	 <p>ជួង</p>
--	--	--


## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ជ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ជ .


•

ផ្កា



•

កុំក



•

ជ្រូក





ល្បែងគូរវិងនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឈ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

១. គូរវិងតួអក្សរ (ឈ) ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>ឈូក</p>	 <p>ឈឺ</p>	 <p>ឈប់</p>
--	---	--

កិច្ចការផ្ទះ

២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឈ) ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ឈ .

•

ឈូក 

•

ឈូ 

•

ក្តាម 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ញ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <b>ផ្លែញ</b>	 <b>ញញួរ</b>	 <b>ញញឹម</b>
---	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ញ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ញ •

•

ពោត



•

ញញឹម



•

យក្ស



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ង)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ជើង</p>	 <p>ដូង</p>	 <p>ដំរី</p>
--	--	---

## កិច្ចការផ្ទះ

## ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ង)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ដ .

•



ម្នាស់

•



ដំ

•



ល្មុត

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប៊)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្ទះកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ប៊)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

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

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប៊)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ប៊ .



ណាមរា



ហានីយ



ខុកខៀ

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៥)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៥)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>ឌុប</p>	 <p>ឌុកជឿ</p>	 <p>ឌិន</p>
---	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ


### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៥)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ឌ

•

ងាវ 

•

អាវ 

•

ឌុកជឿ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ល)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ល)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ណាលិន</p>	 <p>ណាល</p>	 <p>ណាមរា</p>
--	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ល)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ល.

•




ណាមរា

•



អណ្តើក

•



ចែក



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ណ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ណែម</p>	 <p>អណ្តើក</p>	 <p>កណ្តុរ</p>
--	---	---

## កិច្ចការផ្ទះ

## ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ណ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

# ណ.

•

ណែម 

•

ល្ពៅ 

•

សេះ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ត)



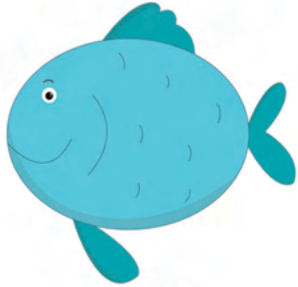
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

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

•



ខ្លា

•



ប៉ូ



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ថ)


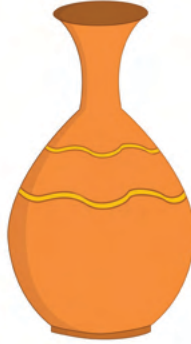

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្នែកកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ថ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ថង់</p>	 <p>ថ្នូ</p>	 <p>ថ្ម</p>
--	---	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ថ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ថ .

•

ឈូក 

•

ថាស 

•

សេះ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)



សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

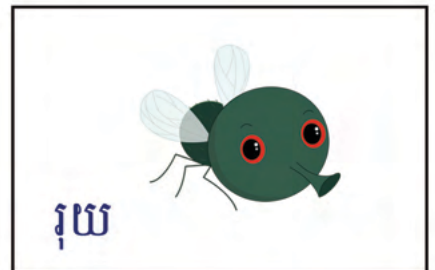
 <p>ទៀន</p>	 <p>ទៀប</p>	 <p>ទំពាំង</p>
--	--	---

## កិច្ចការផ្ទះ

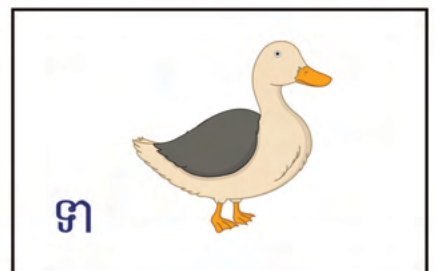
### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន (ត្រឹមត្រូវ)

ទ .

•



•



•



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (២)ក្នុងហោត្សនីមួយៗ

 <p>ធ្មេញ</p>	 <p>ធ្មង</p>	 <p>ធ្មប</p>
--	---	---

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (២)ទៅនឹងហោត្សឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ធ្ម

•




ធ្មេញ

•



ធ្មឹក

•



ធ្មែក

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ន)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>កន្ទុក</p>	 <p>កន្ទេល</p>	 <p>នំ</p>
---	---	---

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ន)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

ន

•

កាវ៉េម 

•

អណ្តើក 

•

នំ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ប)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

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

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ប)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ប .

•



បូ

•



យ៉ូ

•



កម្រាលតុ

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ផ្ទះកម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ធំ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ជ្រូត</p>	 <p>ជើង</p>	 <p>ជឹក</p>
--	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ធំ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

ជ .

•



ស្វាយ

•



អាវ

•



ជើង

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ពពុះ</p>	 <p>ពពក</p>	 <p>ពពែ</p>
---	--	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ព .

•



នំប៉័ង

•



ពោត

•



ក្តាម

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (៣)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ភ្លៀង</p>	 <p>ភ្នែក</p>	 <p>ភ្នំ</p>
--	--	---

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (៣)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ភ័ .

•



ភ្លៀង

•



ល្ពៅ

•



ពោត



# ល្បែងគូររង្វង់និងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

## ១. គូររង្វង់តួអក្សរ (ម)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

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

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ម)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

ម .

•

បូ 

•

កាត់ 

•

មាន់ 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (យ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>យួរ</p>	 <p>យំ</p>	 <p>យក្ស</p>
--	---	---

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (យ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

យ .

•

យំ 

•

ងាវ 

•

ជ្រូក 

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (១)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (១)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>រត់</p>	 <p>រថភ្លើង</p>	 <p>រុយ</p>
--	---	--

## 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

•



ផ្សិត

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)




សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (វិ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

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

## កិច្ចការផ្ទះ

## ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (វិ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន ត្រឹមត្រូវ

វិ .

•

**ទៀន**



•

**វែក**



•

**ផ្កាយូក**



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ស)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>សេះ</p>	 <p>ស្ពៃ</p>	 <p>ស៊ី</p>
--	---	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ស)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ស.

•

ឆ្នាំ




•

ស្វាយ



•

ដំរី



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ(ហ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១. គូររូបនិងតួអក្សរ (ហ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p>ហ៊ីង</p>	 <p>ហើរ</p>	 <p>ហ៊ីប</p>
---	--	---

## កិច្ចការផ្ទះ

## ២. គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ហ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ហ.

•



កណ្តុរ

•



កង្កែប

•



ហែល

# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (ឡ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ

 <p style="text-align: center; font-size: 2em;">ឡ</p>	 <p style="text-align: center; font-size: 2em;">ឱឡឹក</p>	 <p style="text-align: center; font-size: 2em;">ឡើង</p>
--	---	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (ឡ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបាន (ត្រឹមត្រូវ)

ឡ .

•




ឡាន

•



ជីងចក់

•



ក្រពើ



# ល្បែងគូររូបនិងគូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



ស្កេន QR Code

## ១ . គូររូបនិងតួអក្សរ (អ)ក្នុងពាក្យនីមួយៗ


 <p>អុស</p>	 <p>អន្សូម</p>	 <p>អំបោស</p>
--	---	--

## កិច្ចការផ្ទះ

### ២ . គូសភ្ជាប់តួអក្សរ (អ)ទៅនឹងពាក្យឱ្យបានត្រឹមត្រូវ


អ .

•



បាន

•



អាវ

•



បង្កង