

# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ០ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



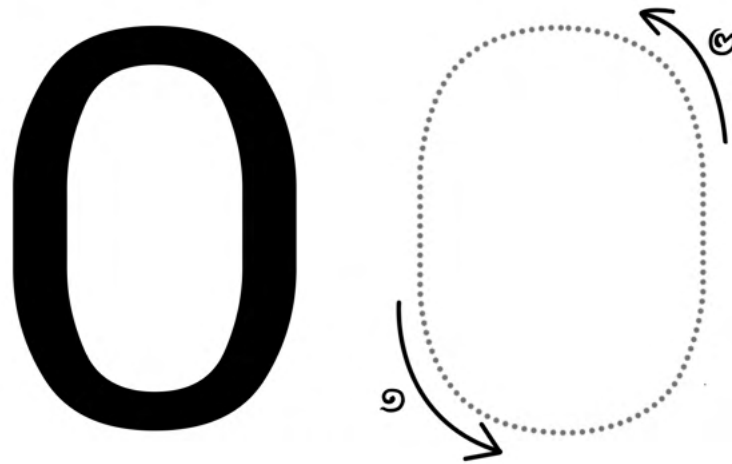
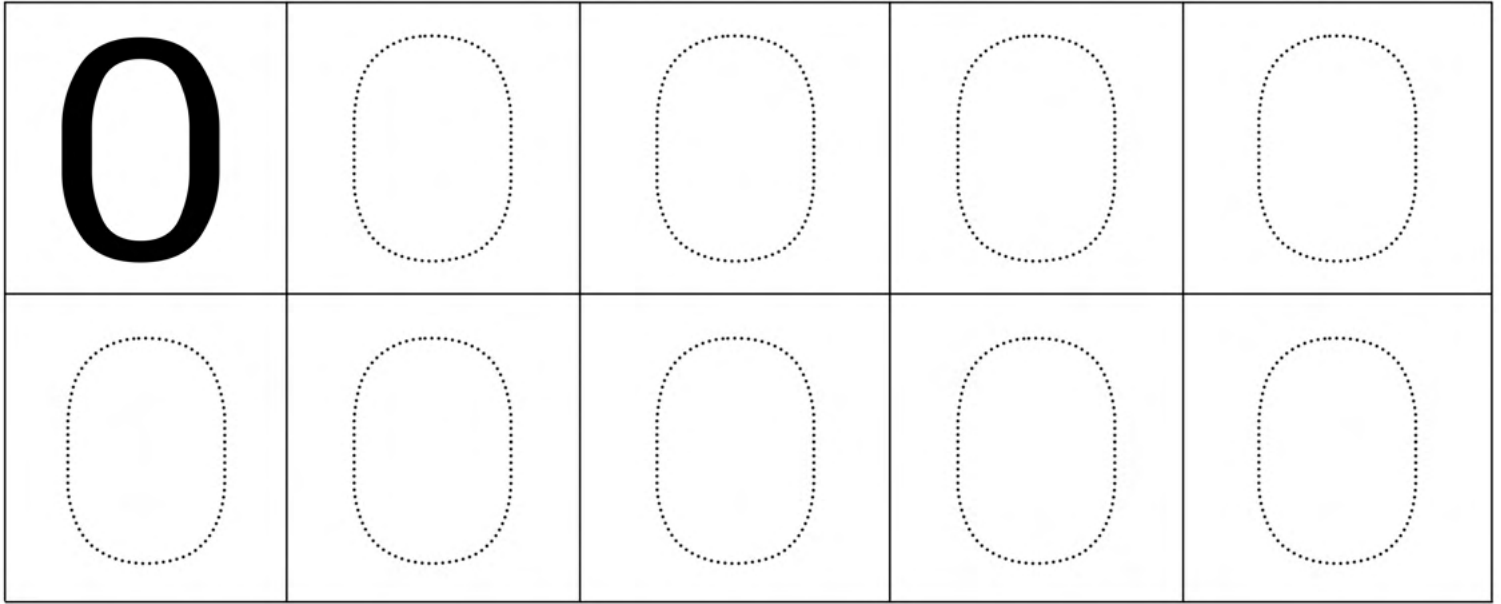
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ .....

ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: .....

កាលបរិច្ឆេទ .....



## លេខសូន្យ

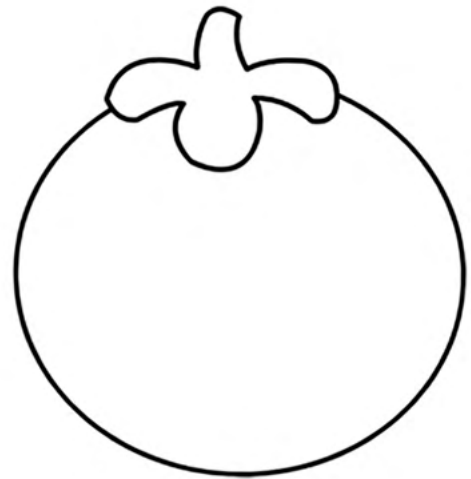
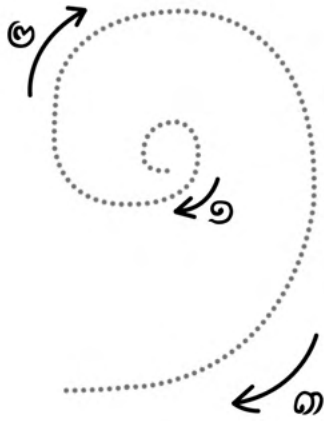
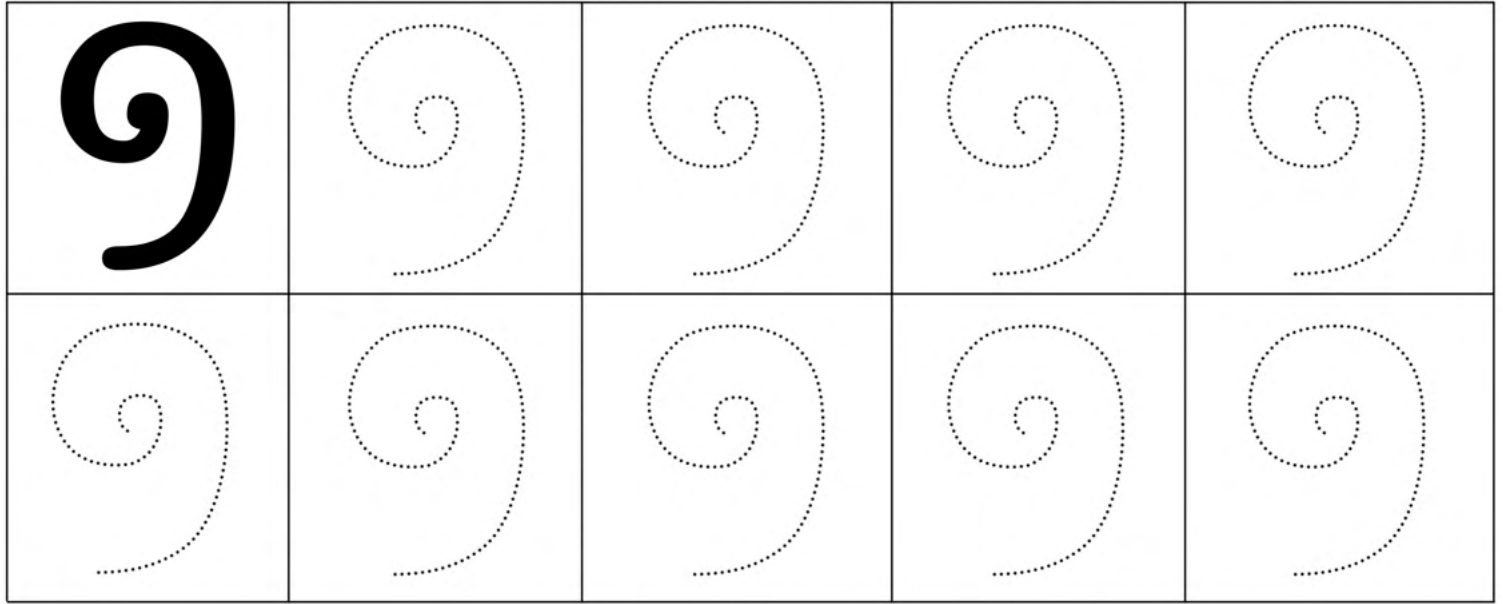
# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១ និងផ្កាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



## លេខមួយ

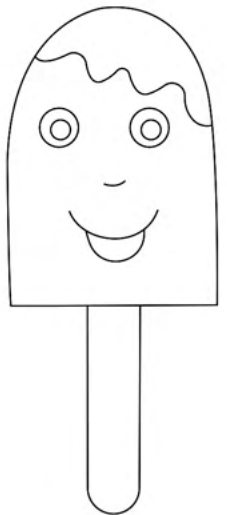
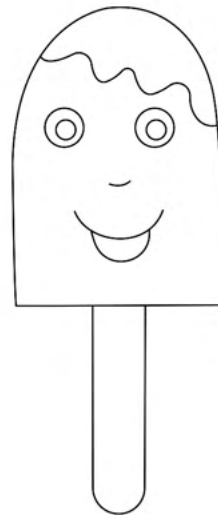
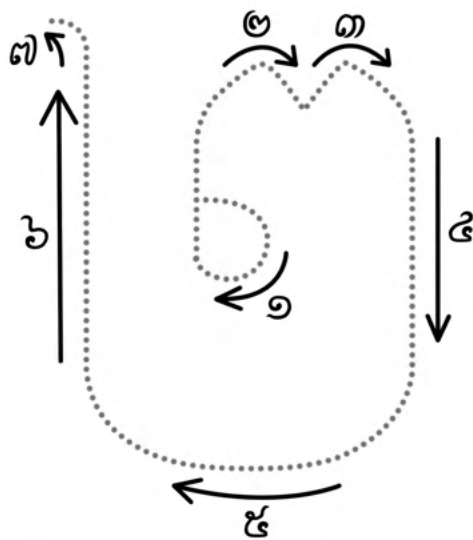
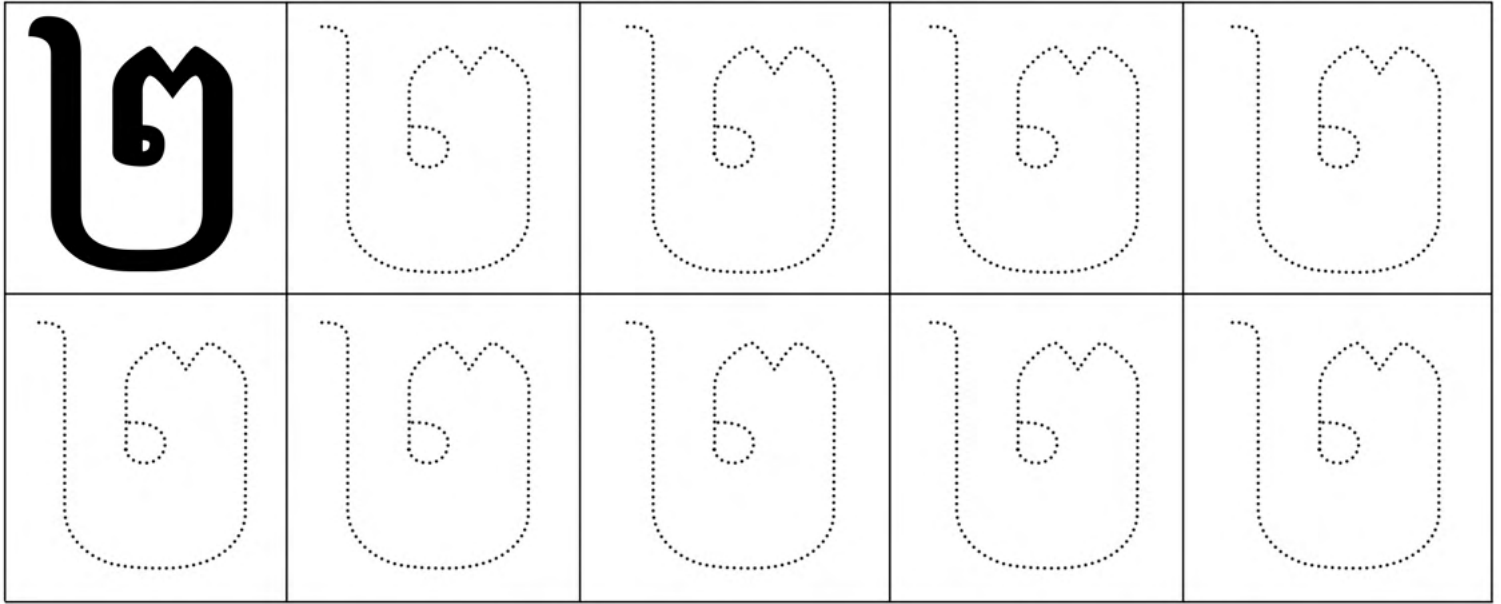
# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....



លេខ ២

# ស្បែកសត្វសត្វមន្ត្រីមតុចលេខ ៣ និងផ្លាស់ប្តូររូបភាព

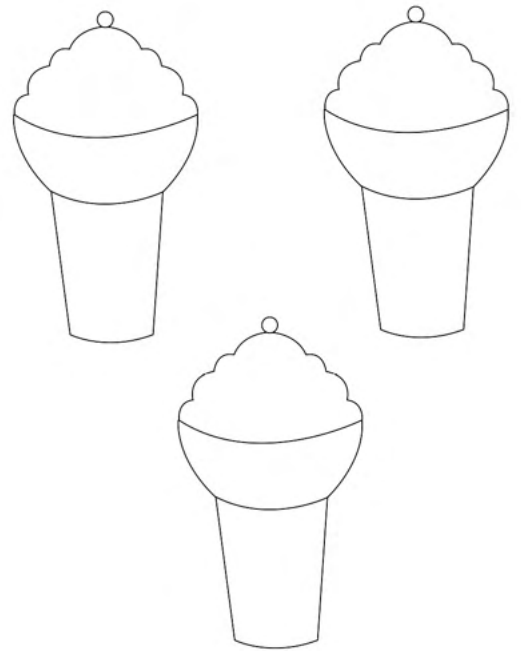


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....


Diagram showing the stroke order for writing the Khmer letter ៣. Stroke 1 is a vertical line up on the left. Stroke 2 is a curved line from the top of stroke 1 to the top of stroke 3. Stroke 3 is a vertical line down on the right. Stroke 4 is a curved line from the bottom of stroke 3 back to the bottom of stroke 1. Stroke 5 is a vertical line down on the left, starting from the bottom of stroke 1.



## លេខបី

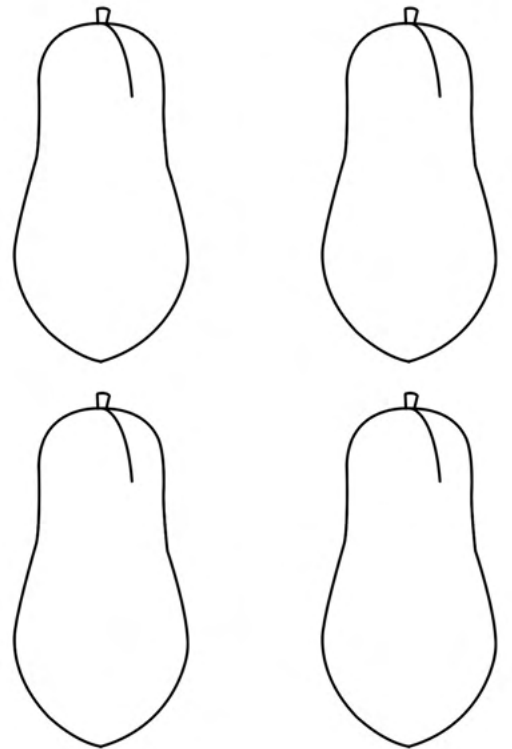
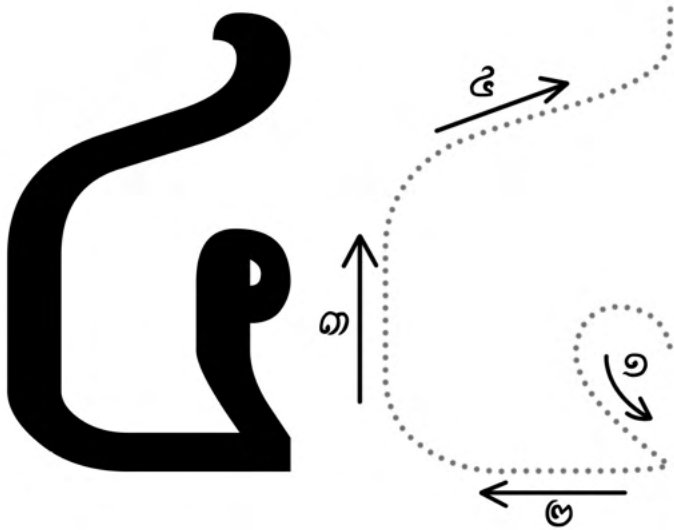
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៤ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខបួន

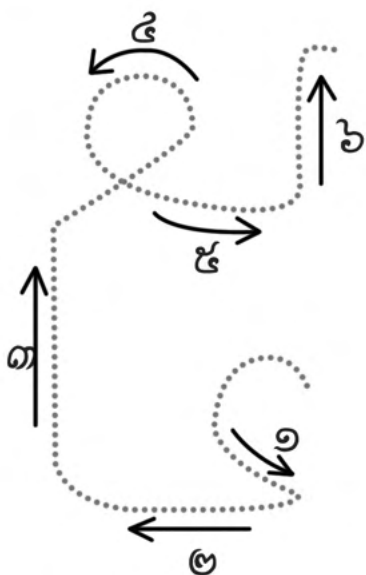
# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៥ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



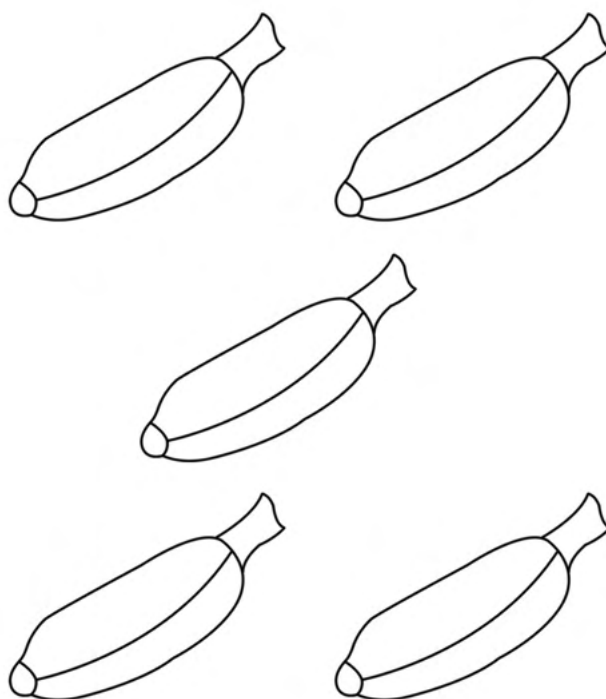
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខប្រាំ



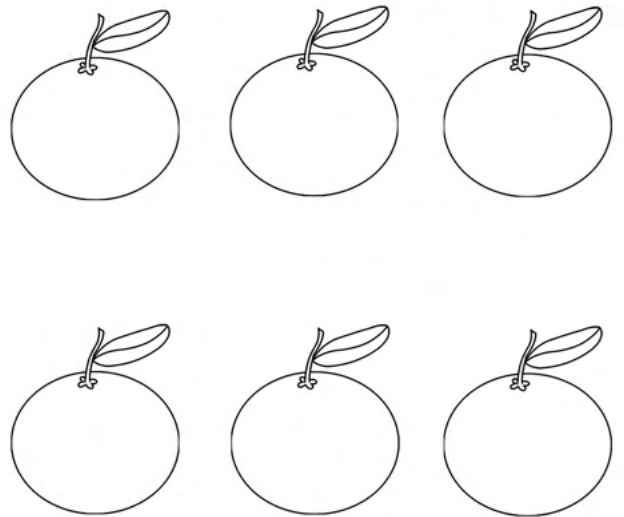
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខប្រាំមួយ និង  
ផាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ

លេខប្រាំមួយ

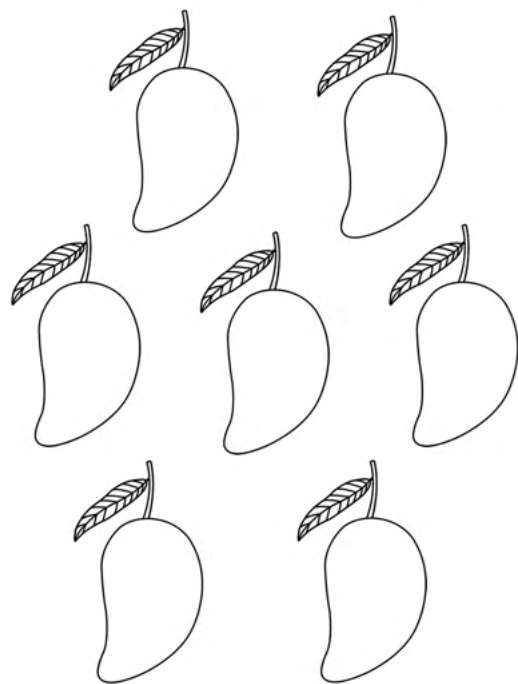
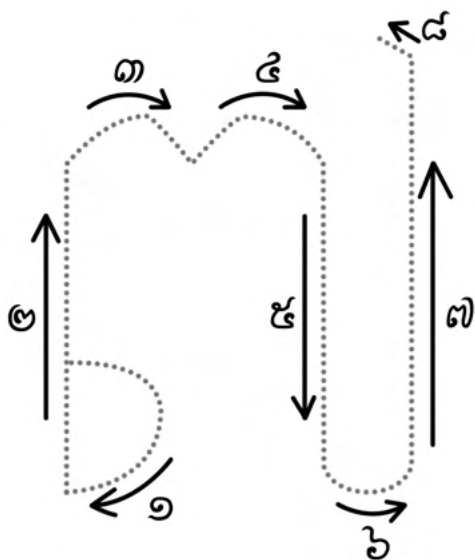
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៧ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខប្រាំពីរ



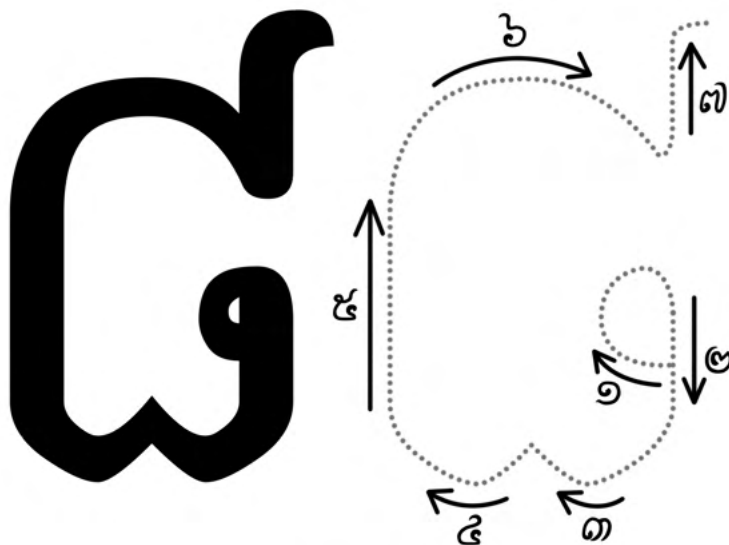
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៨ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



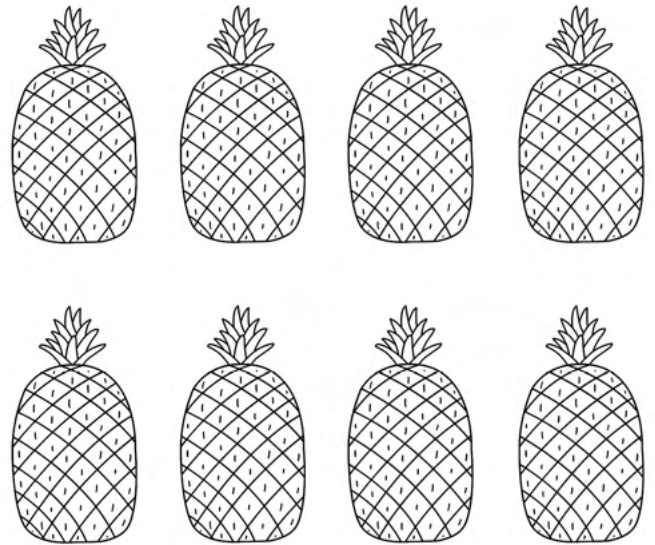
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខប្រាំបី



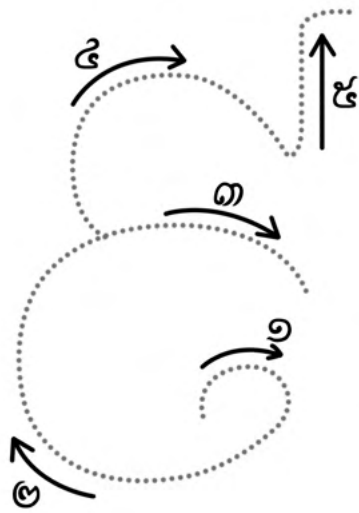
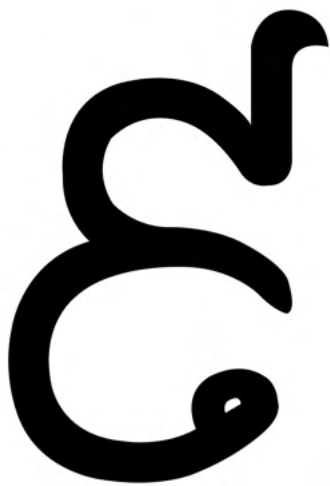
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៩ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



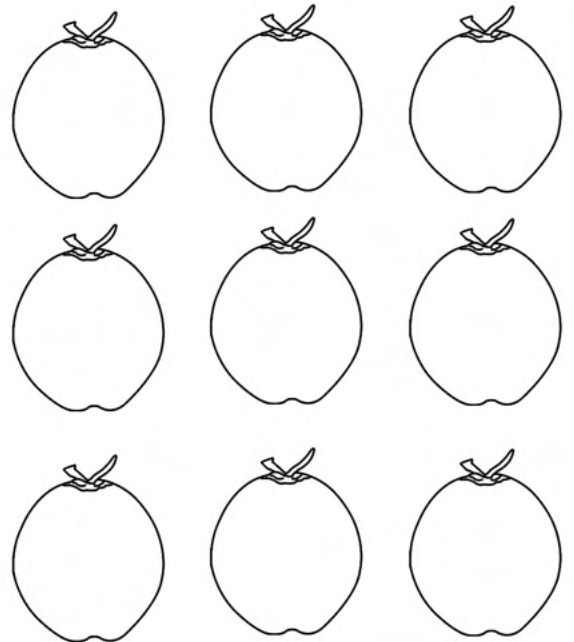
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខប្រាំបួន



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១០ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

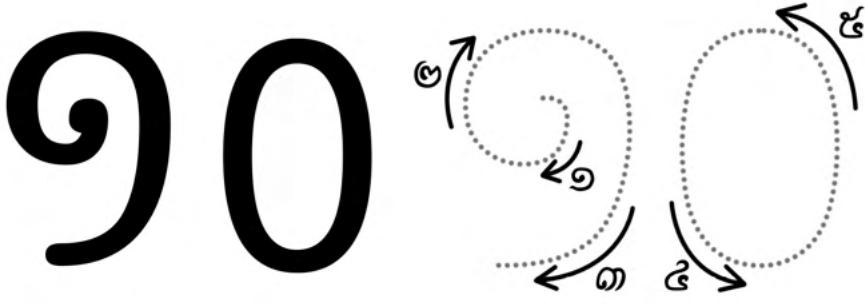


ស្កេន QR Code

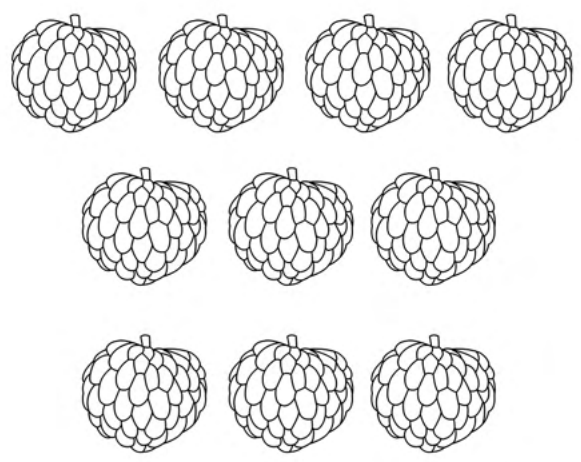
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១០	១០	១០	១០	១០
១០	១០	១០	១០	១០



លេខដប់



# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១១ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

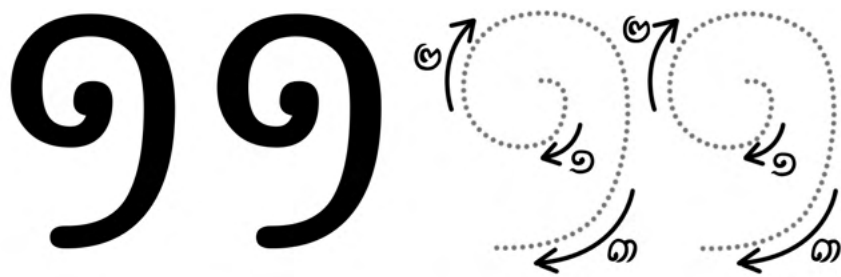


ស្កេន QR Code

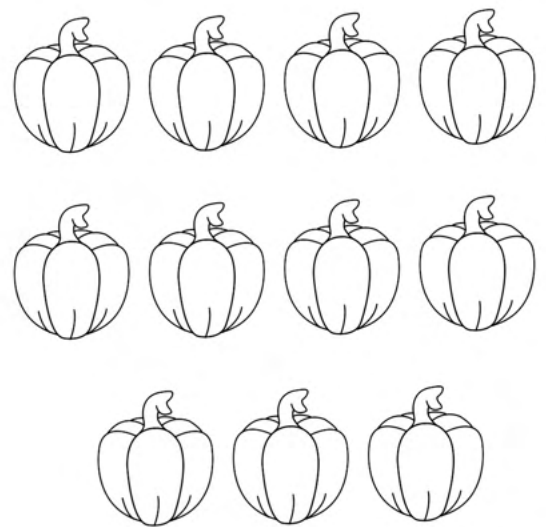
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១១	១១	១១	១១	១១
១១	១១	១១	១១	១១



## លេខដប់មួយ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១២ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



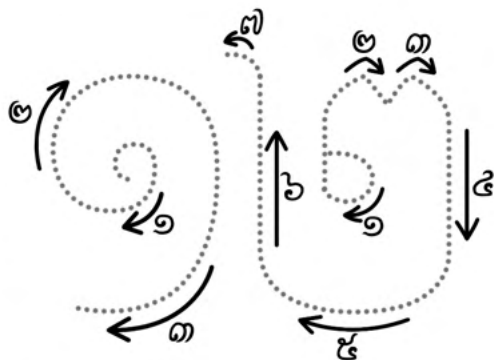
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

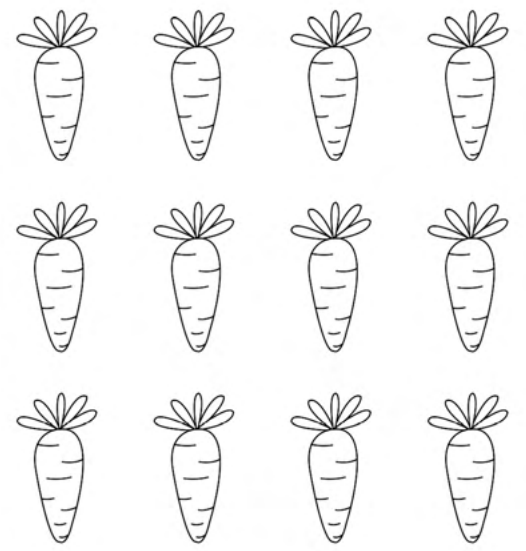
ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១២	១២	១២	១២	១២
១២	១២	១២	១២	១២

១២



លេខដប់ពីរ



សៀវភៅសិក្សាសម្លេងសម្រាប់កុមារ ១៣ និងជាតំណភ្ជាប់បណ្តាញ



ស្កេន QR Code

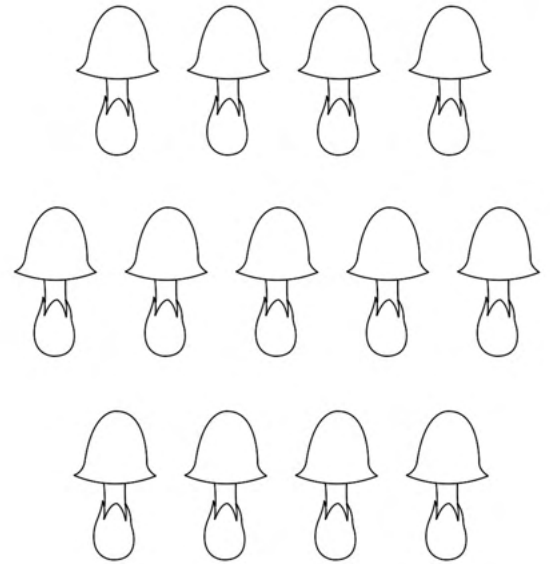
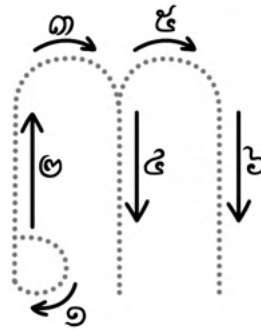
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១៣	១៣	១៣	១៣	១៣
១៣	១៣	១៣	១៣	១៣



លេខដប់បី



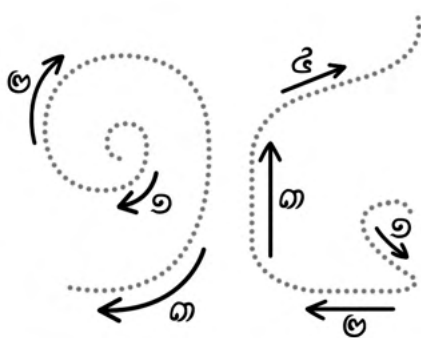
ស្បែកគុសតាមស្នាមចុចលេខ ១៤ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



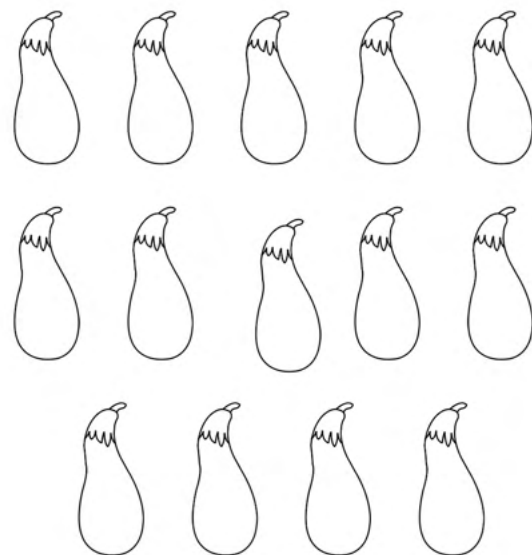
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខដប់បួន



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៥ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



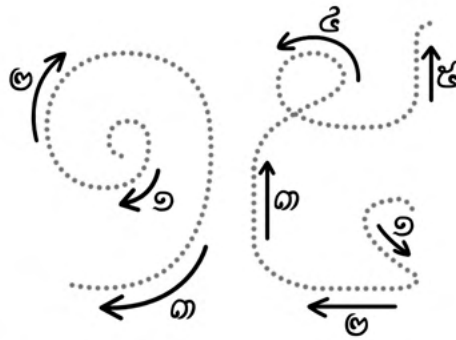
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

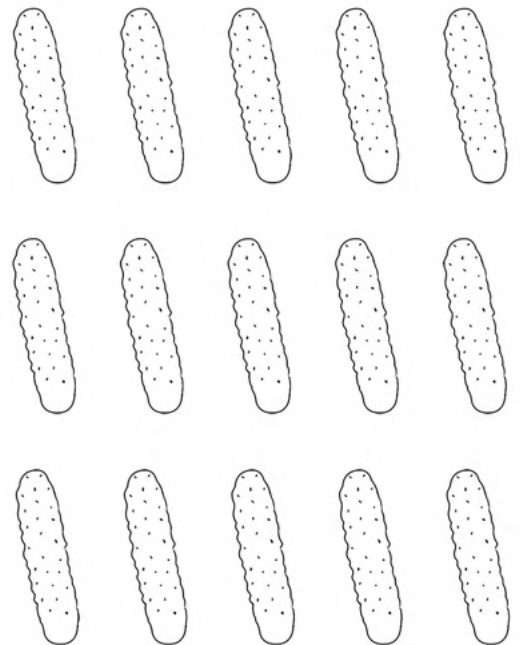
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១៥	១៥	១៥	១៥	១៥
១៥	១៥	១៥	១៥	១៥

១៥



លេខដប់ប្រាំ





# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៦ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

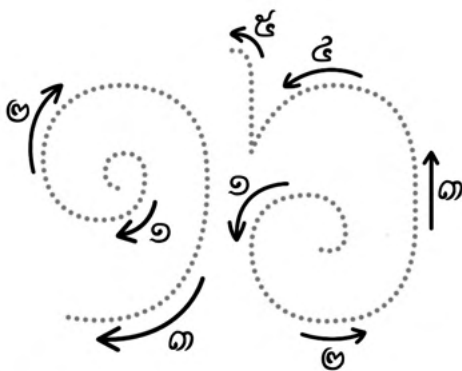


ស្កេន QR Code

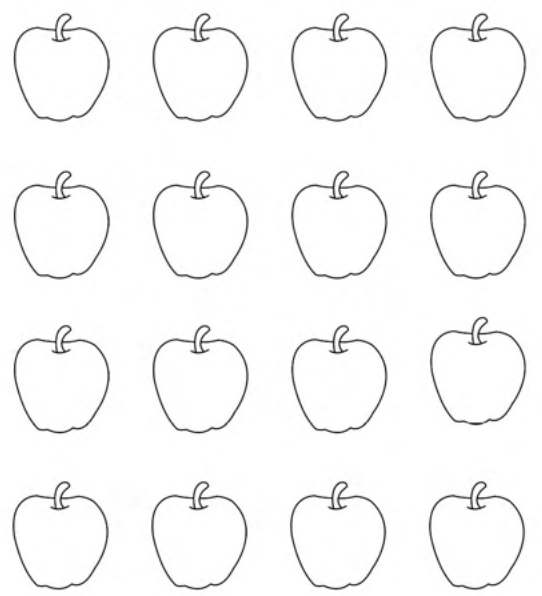
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....


# ១៦



## លេខដប់ប្រាំមួយ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៧ និងជាតំណភ្ជាប់បណ្តាញ



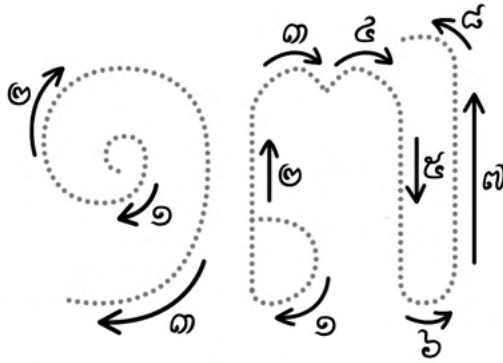
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

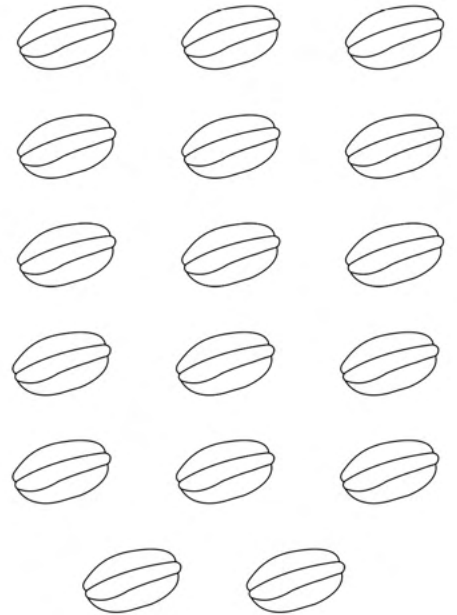
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១៧	១៧	១៧	១៧	១៧
១៧	១៧	១៧	១៧	១៧

១៧



លេខដប់ប្រាំពីរ



ល្បែងគុសតាមស្នាមចុចលេខ ១៨ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



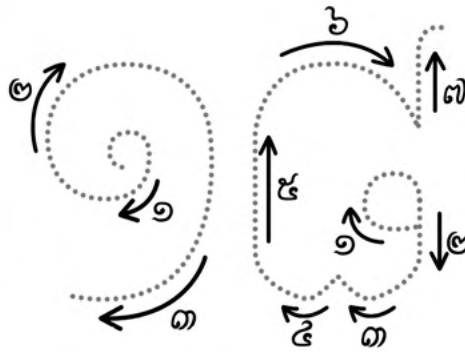
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

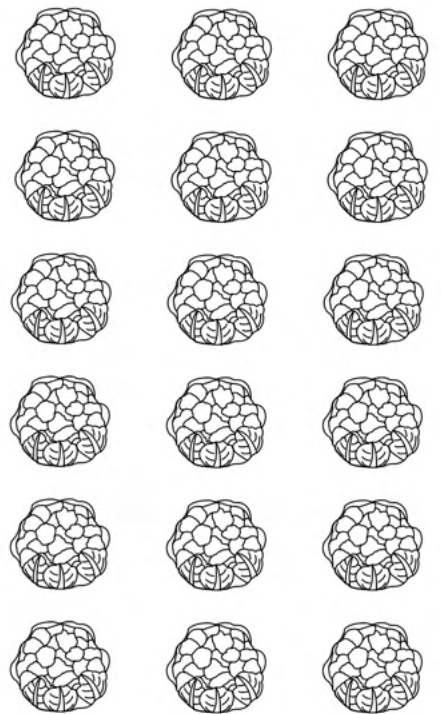
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១៨	១៨	១៨	១៨	១៨
១៨	១៨	១៨	១៨	១៨

១៨



លេខដប់ប្រាំបី



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ១៥ និងផាត់ពណ៌រូបភាព

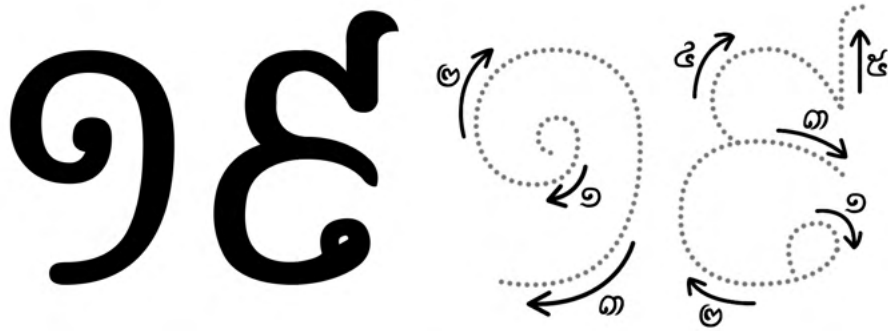


ស្កេន QR Code

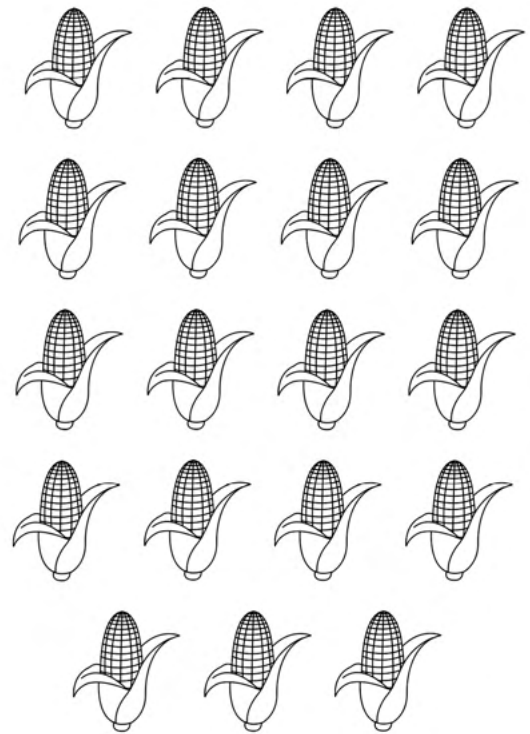
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

១៥	១៥	១៥	១៥	១៥
១៥	១៥	១៥	១៥	១៥



លេខដប់ប្រាំបួន



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២០ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



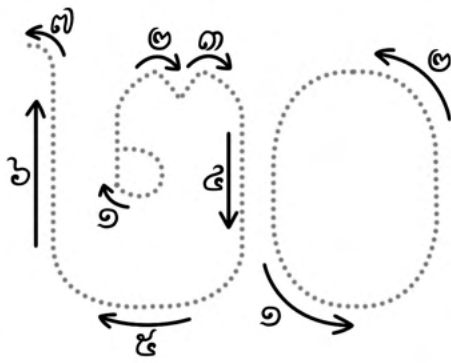
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

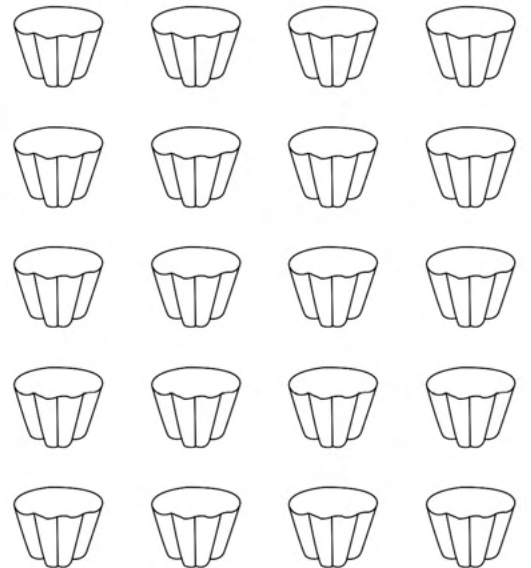
ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២០	២០	២០	២០	២០
២០	២០	២០	២០	២០

២០



លេខផ្អែ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២១ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



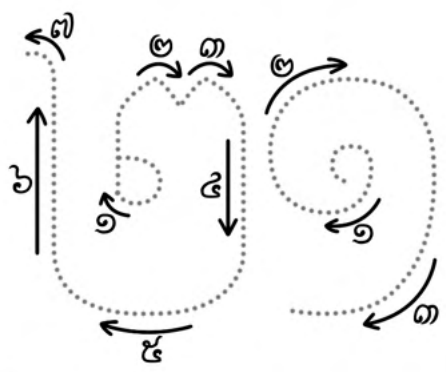
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

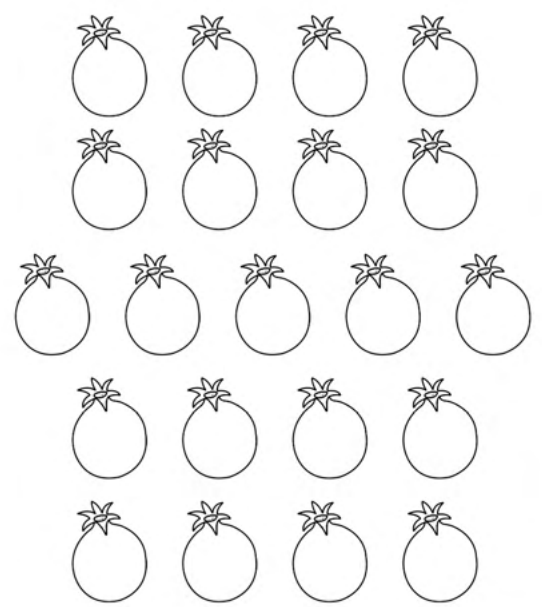
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

<b>២១</b>	២១	២១	២១	២១
២១	២១	២១	២១	២១

**២១**



លេខផ្អែមួយ



វិទ្យាស័ក្ខសតាមស្នាមចុចលេខ ២២ និងដាត់ពណ៌រូបភាព

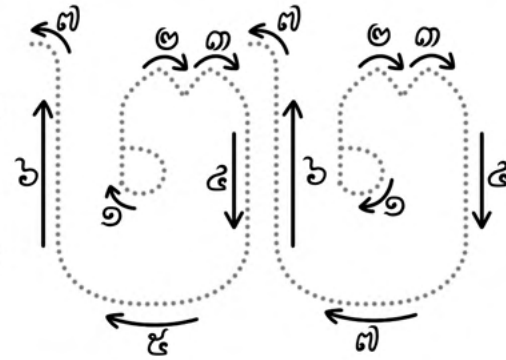


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....


២២



លេខផ្នែកព័រ

ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៣ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



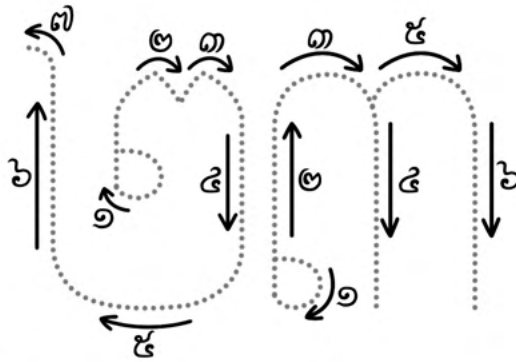
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

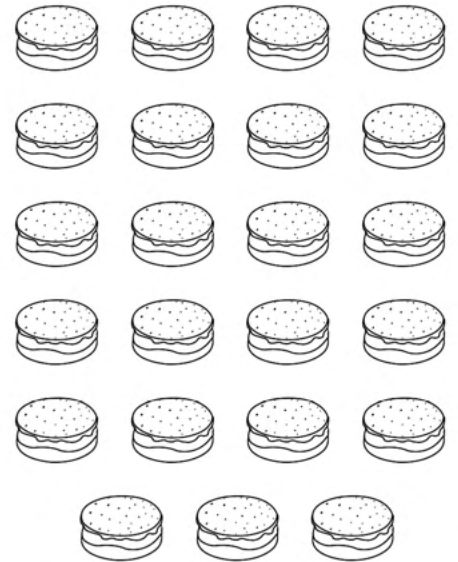
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២៣	២៣	២៣	២៣	២៣
២៣	២៣	២៣	២៣	២៣

២៣



លេខផ្អែប





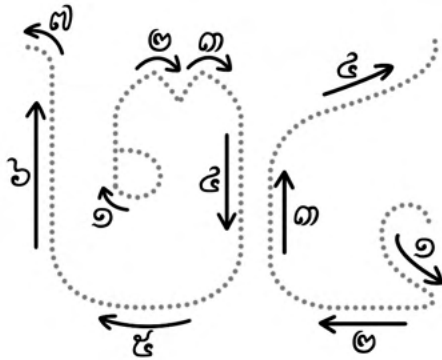
ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៤ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



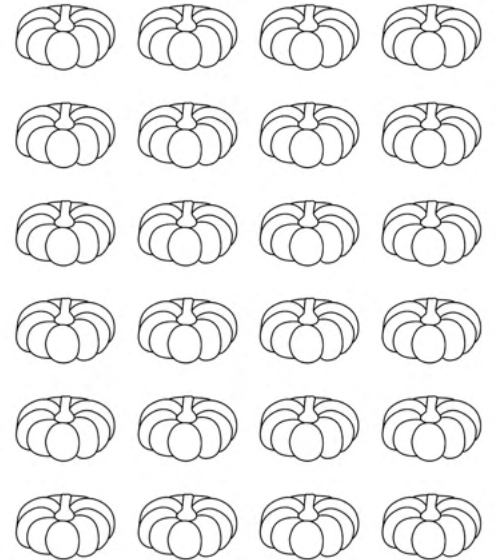
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

លេខផ្អែបួន



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៥ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



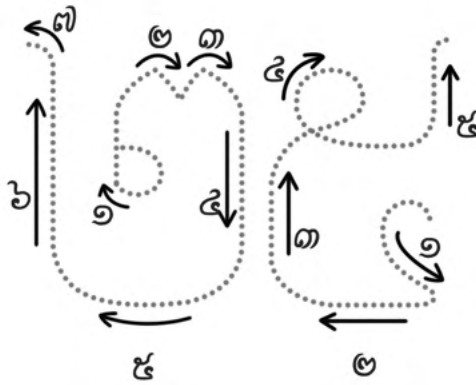
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

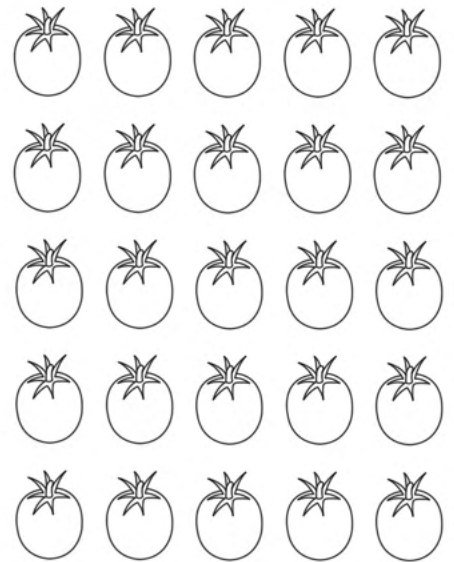
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២៥	២៥	២៥	២៥	២៥
២៥	២៥	២៥	២៥	២៥

២៥



លេខផ្អែប្រាំ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៦ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



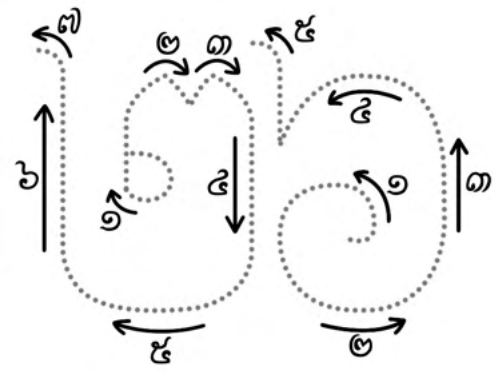
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

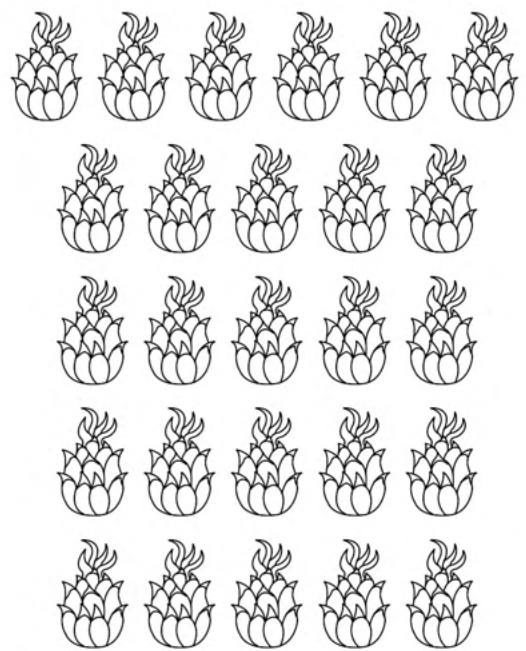
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

<b>២៦</b>	២៦	២៦	២៦	២៦
២៦	២៦	២៦	២៦	២៦

**២៦**



លេខផ្អែប្រាំមួយ



ស្បែកគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៧ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



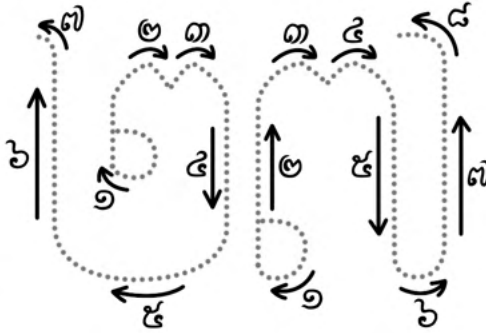
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

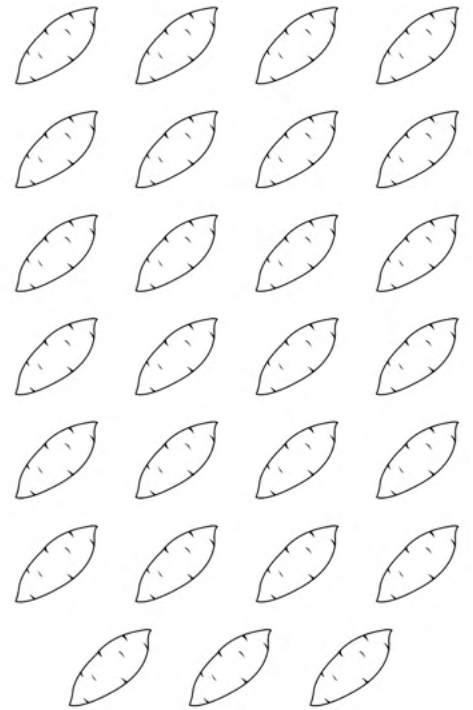
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២៧	២៧	២៧	២៧	២៧
២៧	២៧	២៧	២៧	២៧

២៧



លេខផ្អែប្រាំពីរ



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៨ និងដាត់ពណ៌រូបភាព



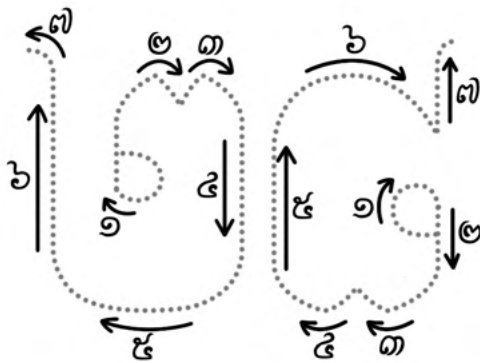
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

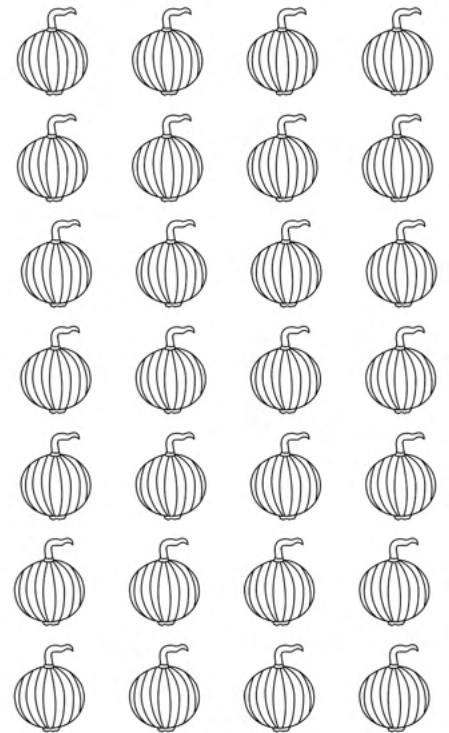
ឈ្មោះ : ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២៨	២៨	២៨	២៨	២៨
២៨	២៨	២៨	២៨	២៨

២៨



លេខផ្អែប្រាំបី



# ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ២៩ និងផាត់ពណ៌រូបភាព



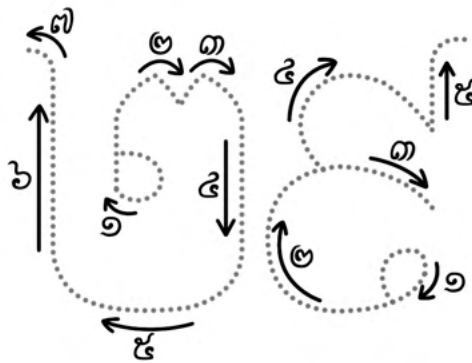
ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

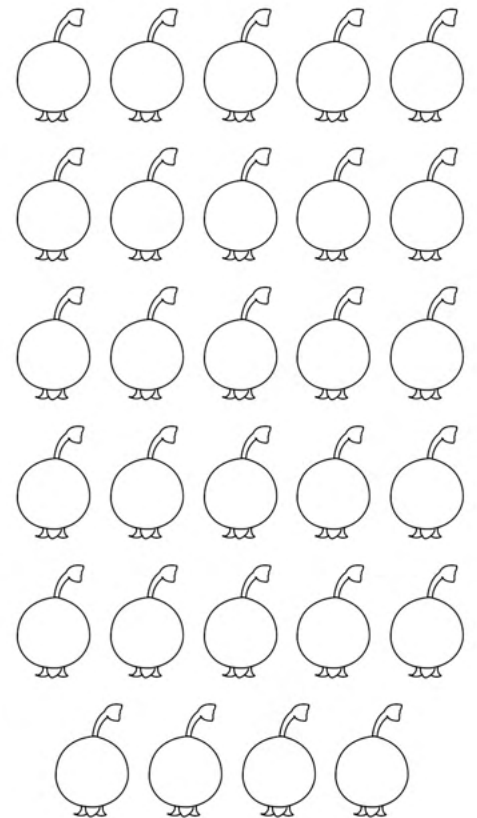
ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

២៩	២៩	២៩	២៩	២៩
២៩	២៩	២៩	២៩	២៩

# ២៩



## លេខម្ភៃប្រាំបួន



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៣០ និងដាត់ពណ៌រូបភាព

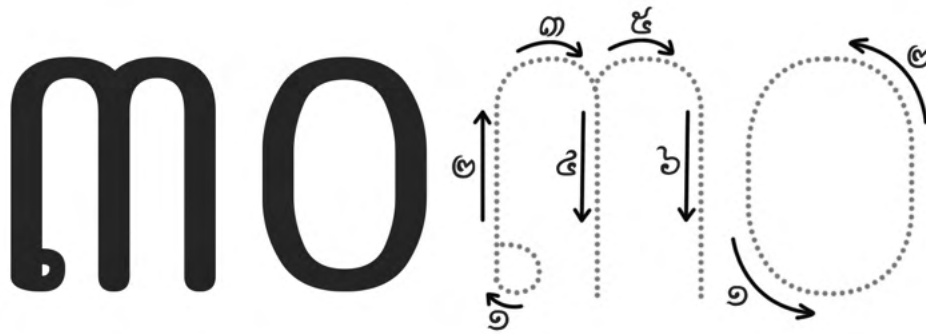


ស្កេន QR Code

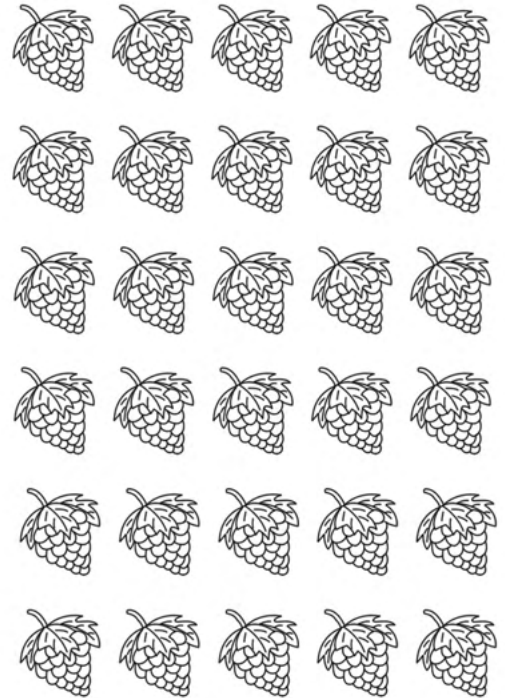
សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

៣០	៣០	៣០	៣០	៣០
៣០	៣០	៣០	៣០	៣០



លេខសាមសិប



ល្បែងគូសតាមស្នាមចុចលេខ ៣១ និងផ្លាស់តំណក់រូបភាព

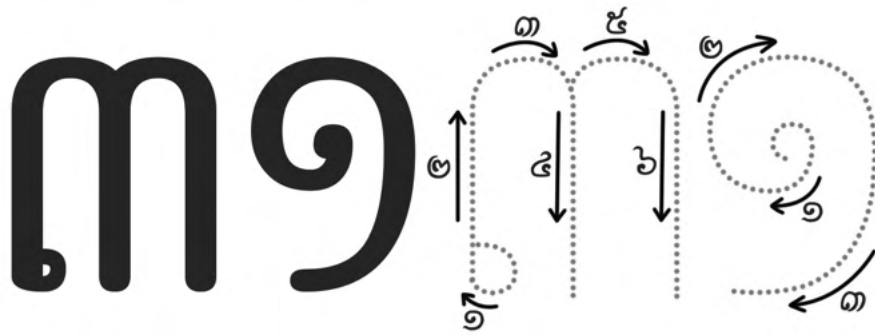


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ..... ថ្នាក់កម្រិត .....

ឈ្មោះ: ..... កាលបរិច្ឆេទ .....

៣១	៣១	៣១	៣១	៣១
៣១	៣១	៣១	៣១	៣១



លេខសាមសិបមួយ

