

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១)

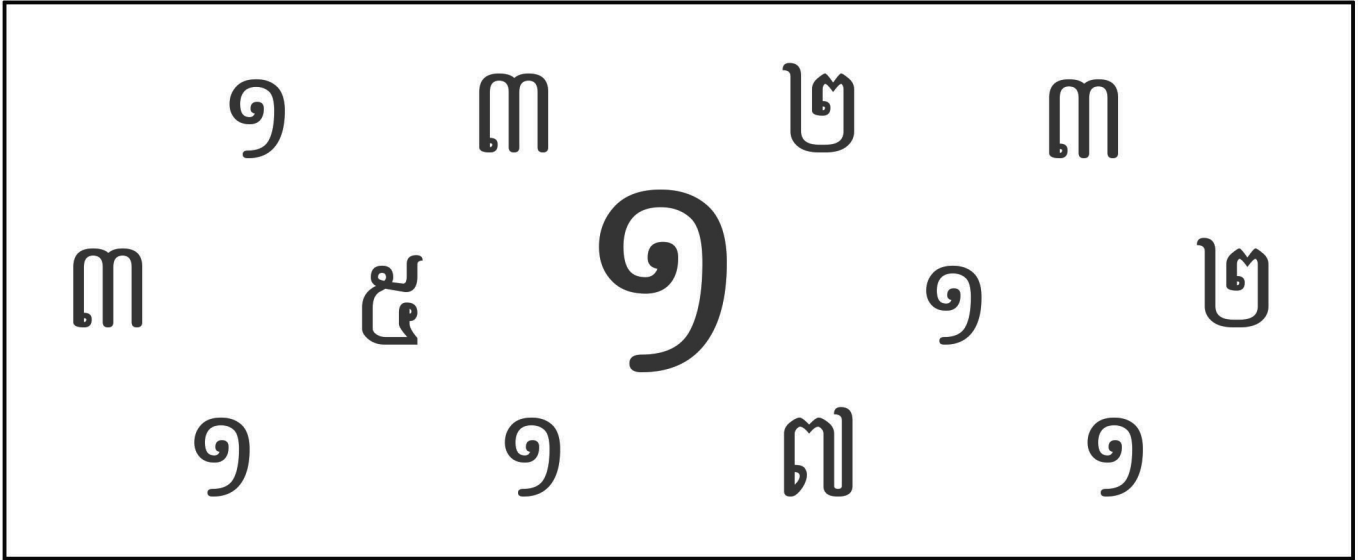


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

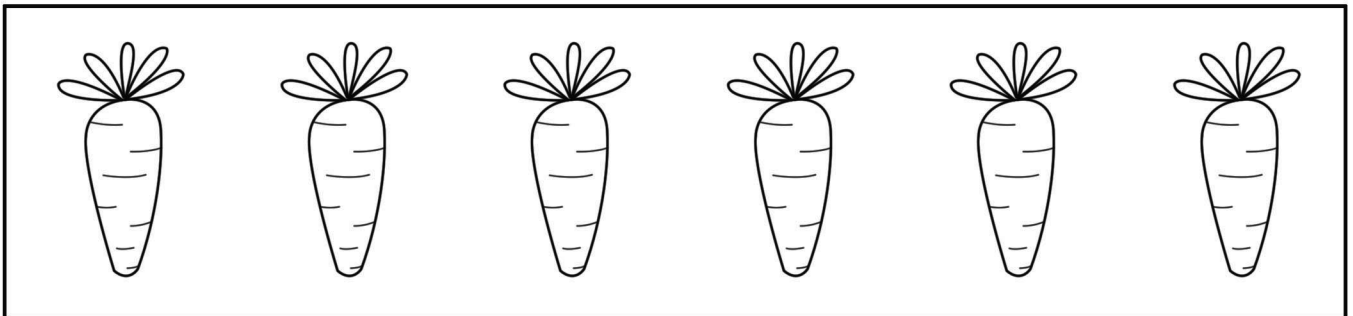
១. រឹងលេខ (១)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២)

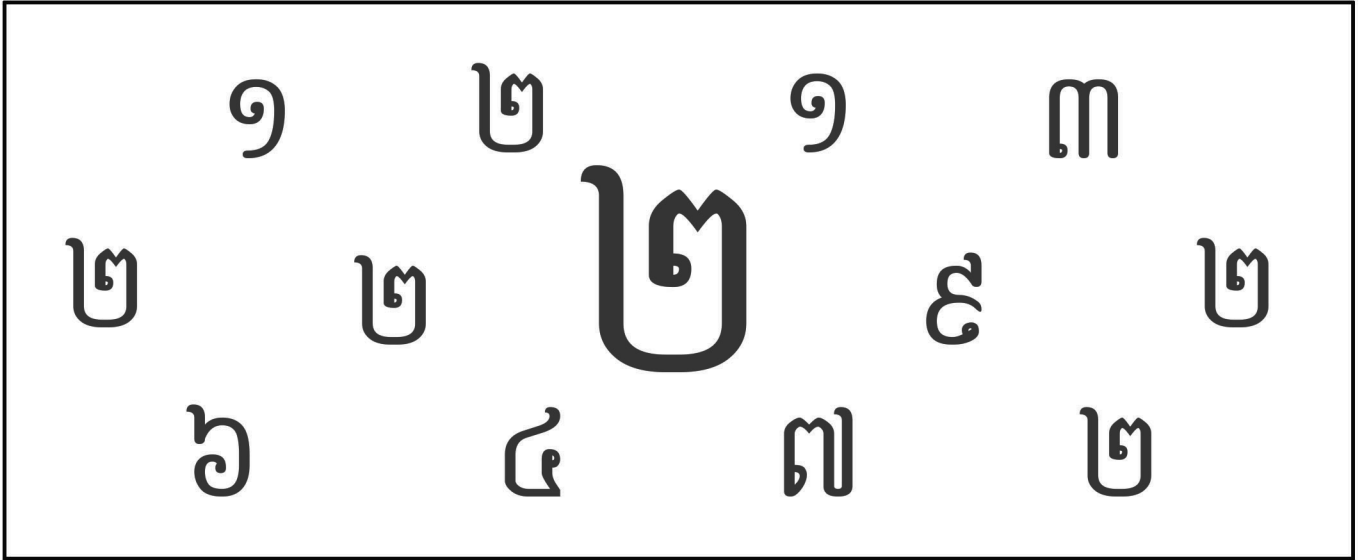


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

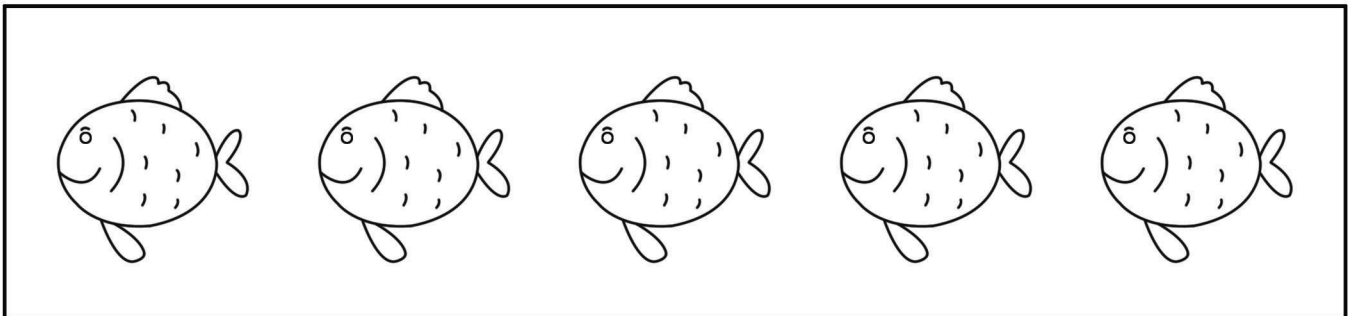
១. រឹងលេខ (២)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៣)

សាលាមត្តេយ្យ

ថ្នាក់កម្រិត

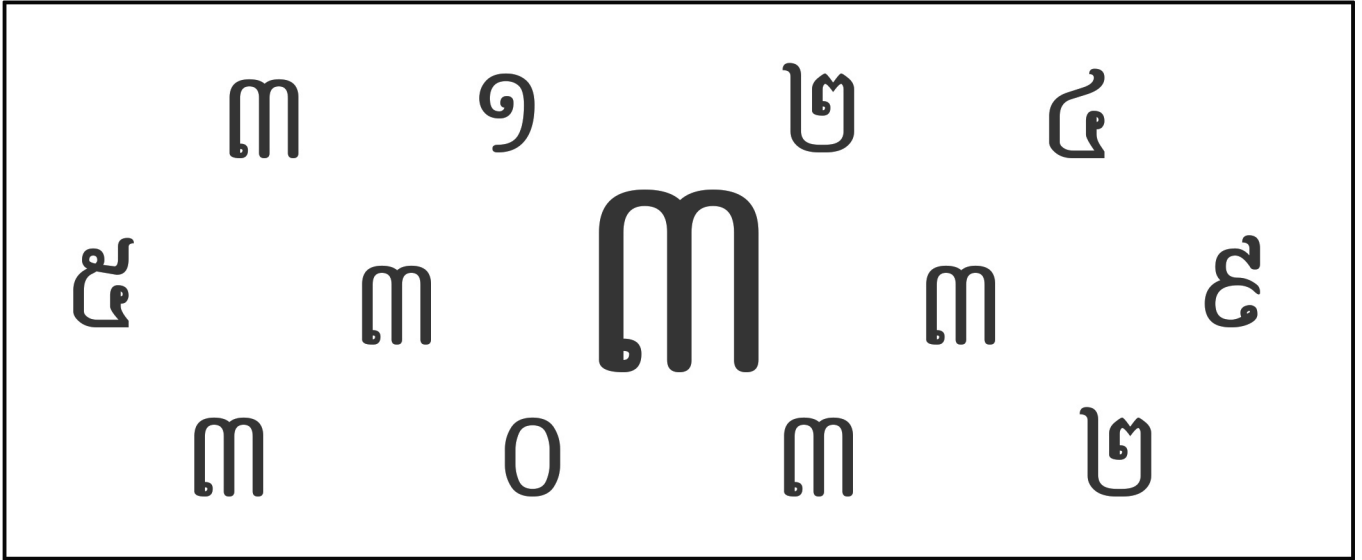
ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

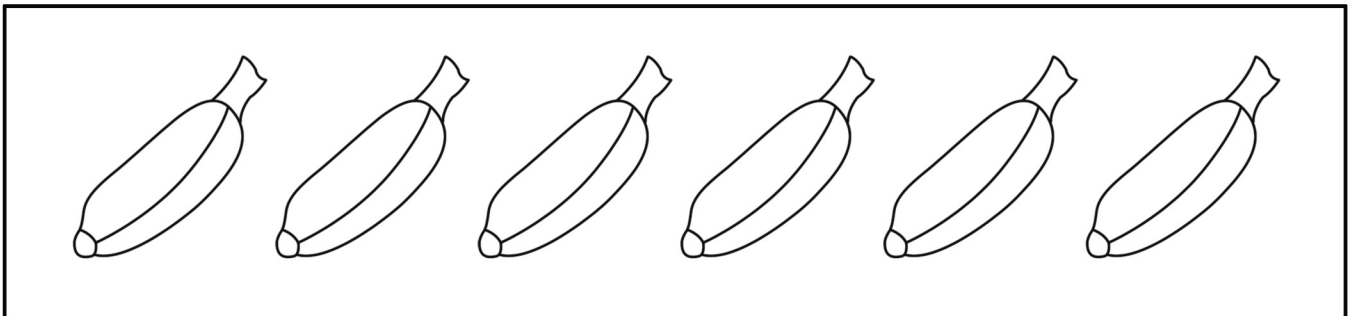
១. រឹងលេខ (៣)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៣)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (៣) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៤)

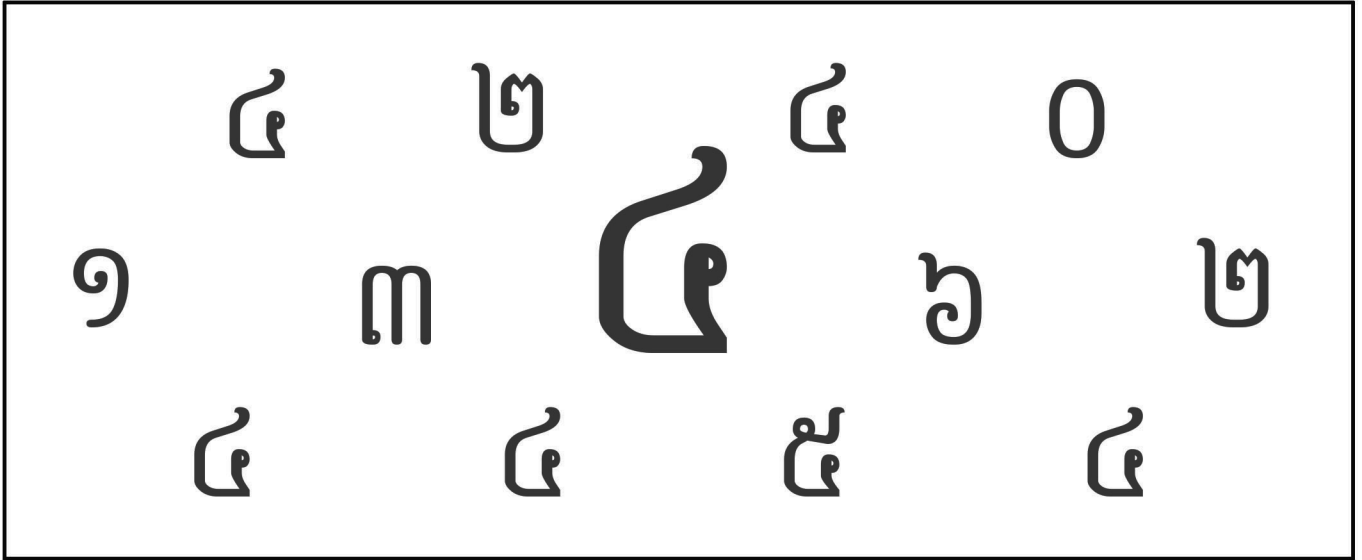


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

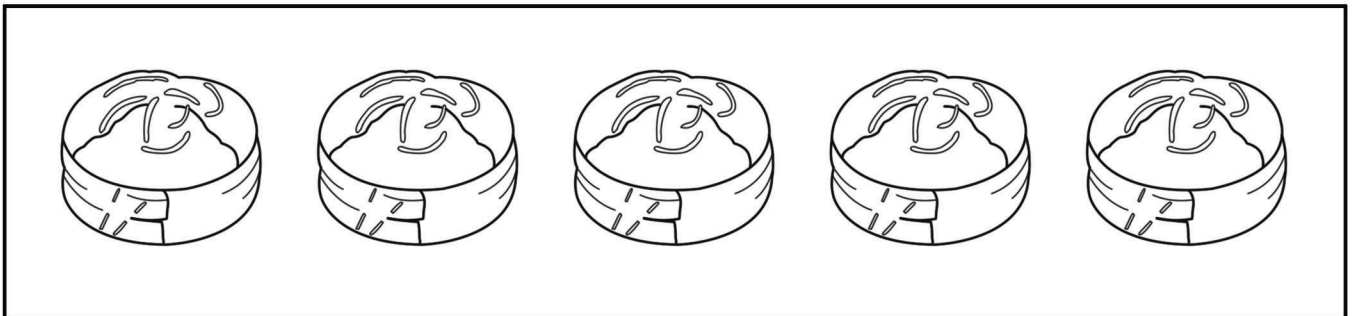
១. រឹងលេខ (៤)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៤)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៤) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៥)

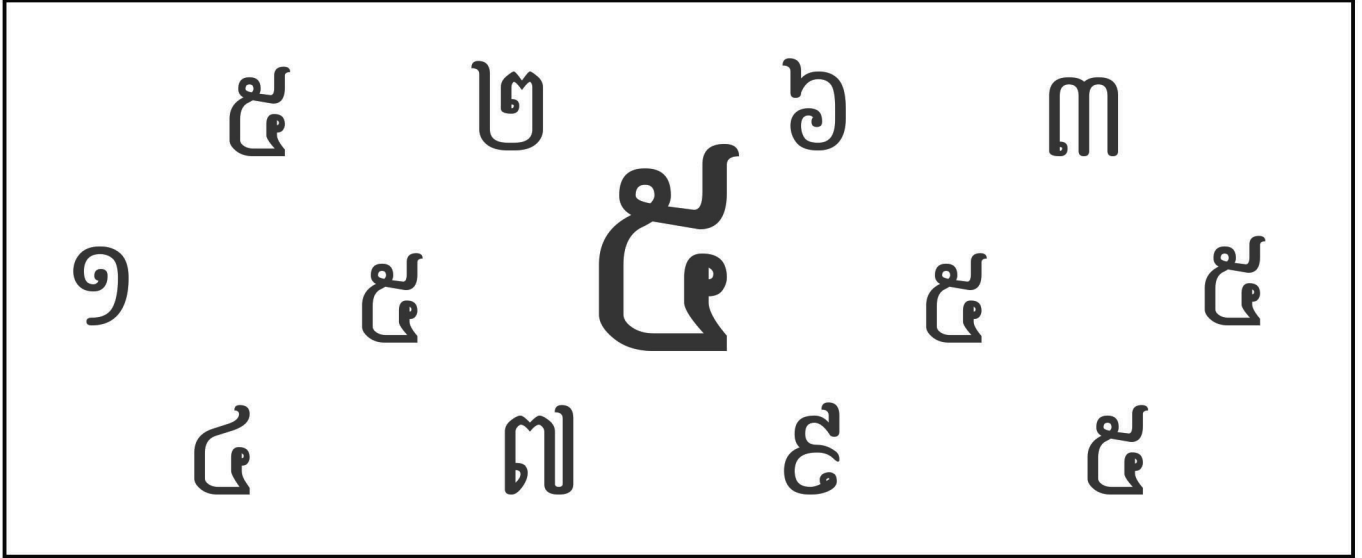


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

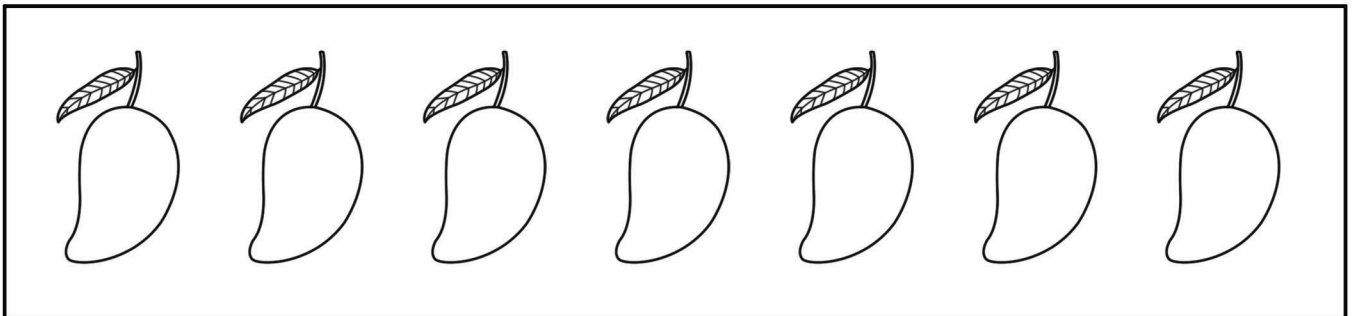
១. រឹងលេខ (៥)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៥)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (៥) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៦)

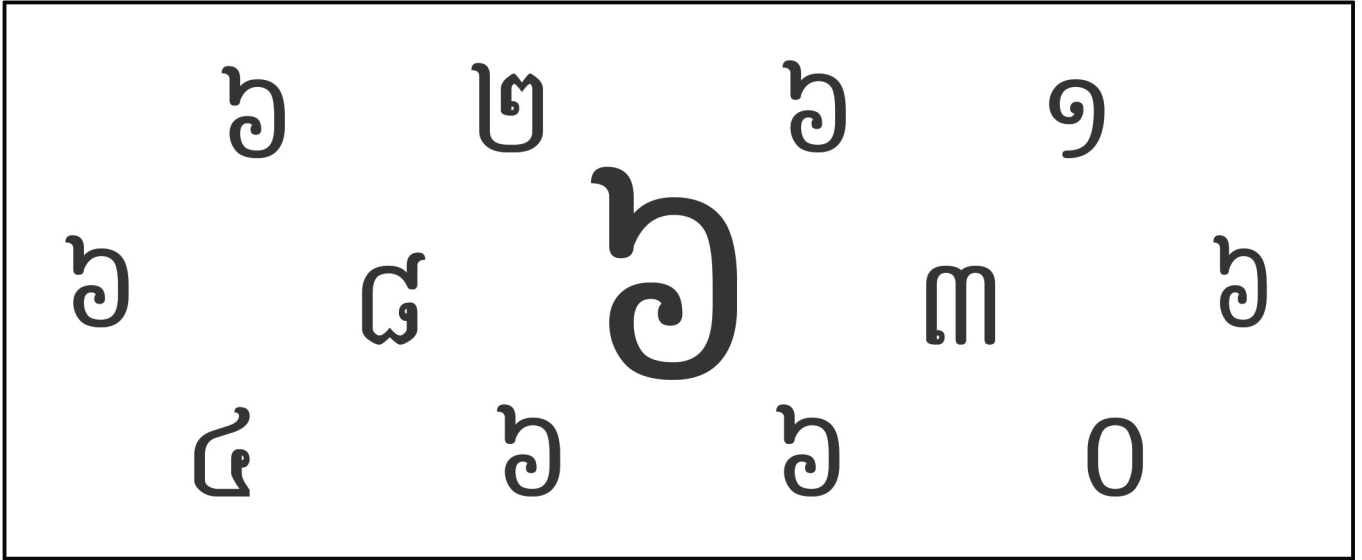
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

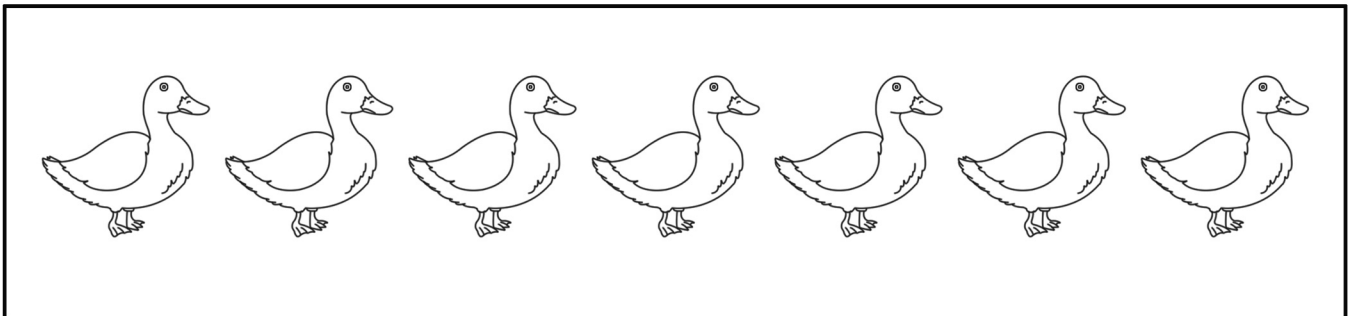
១. រឹងលេខ (៦)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៦)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (៦) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៧)

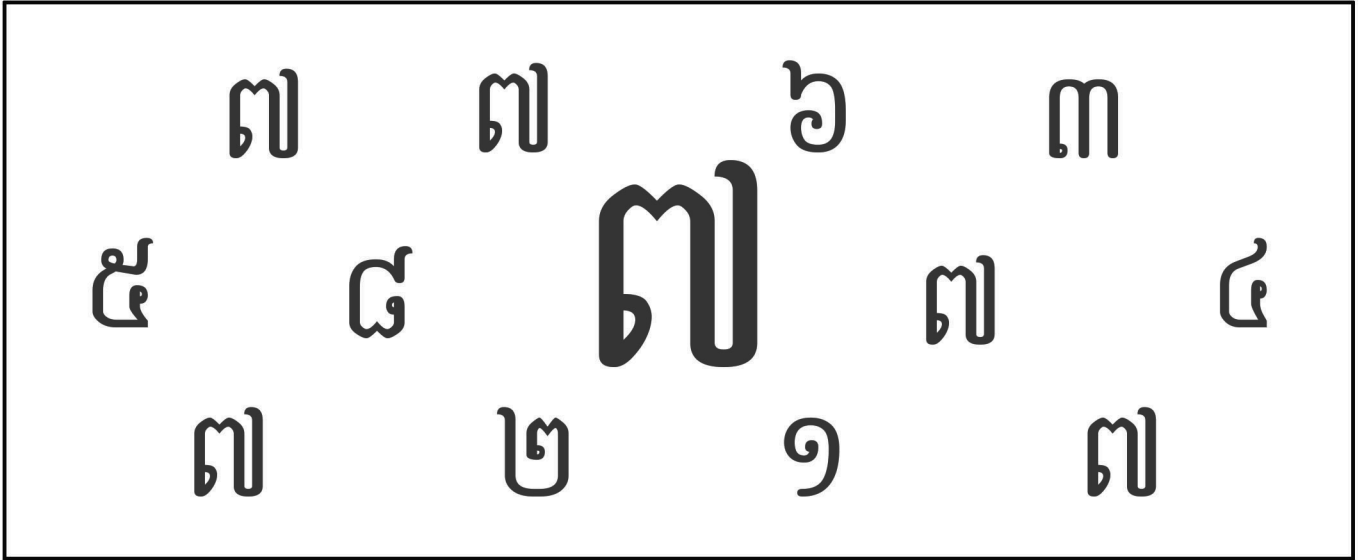
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

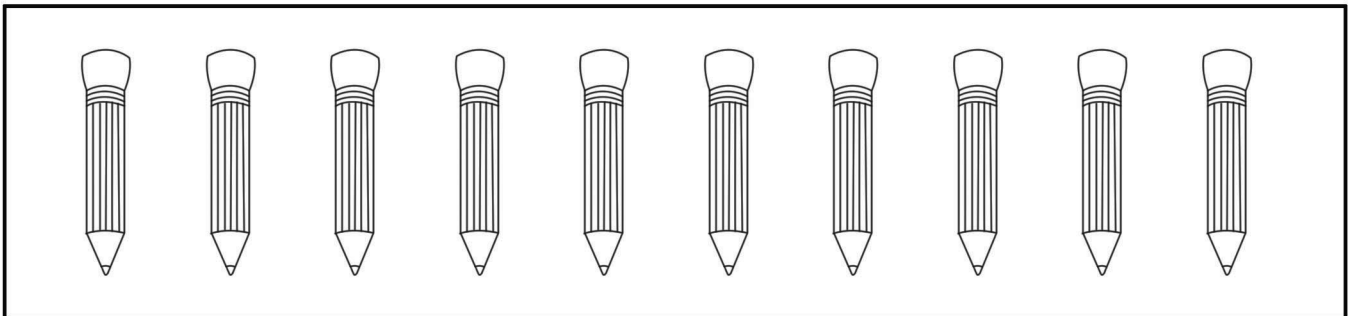
១. រឹងលេខ (៧)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៧)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៧) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៨)

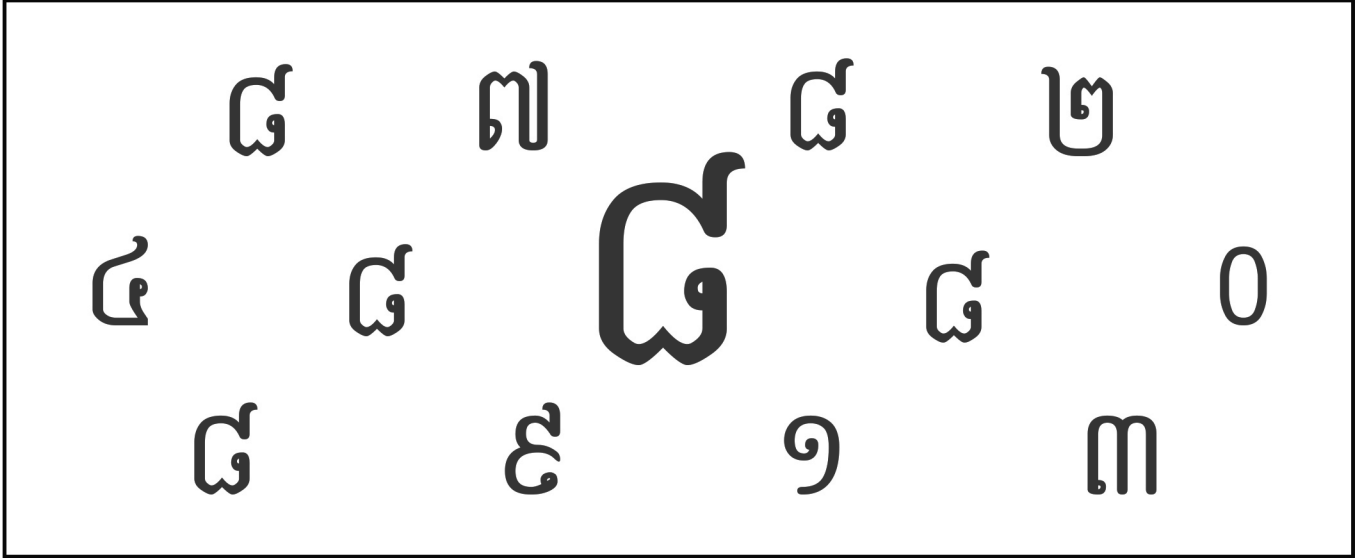
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

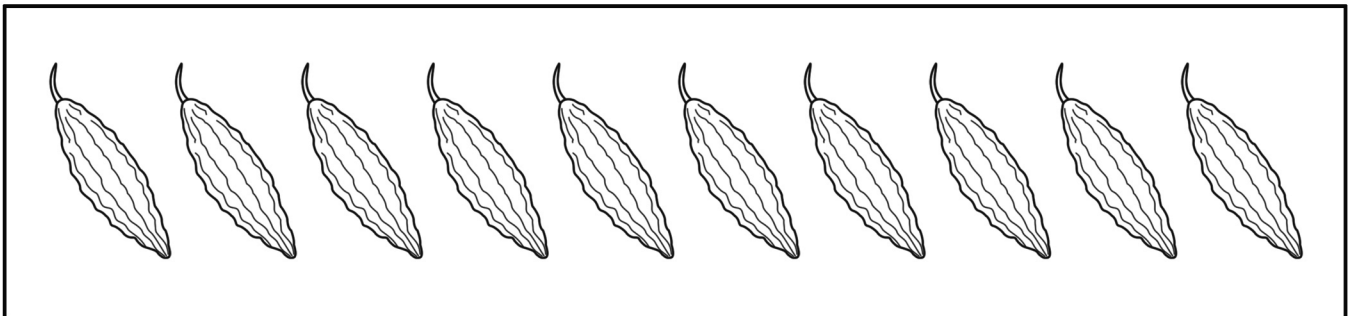
១. រឹងលេខ (៨)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៨)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (៨) រួចដាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៩)

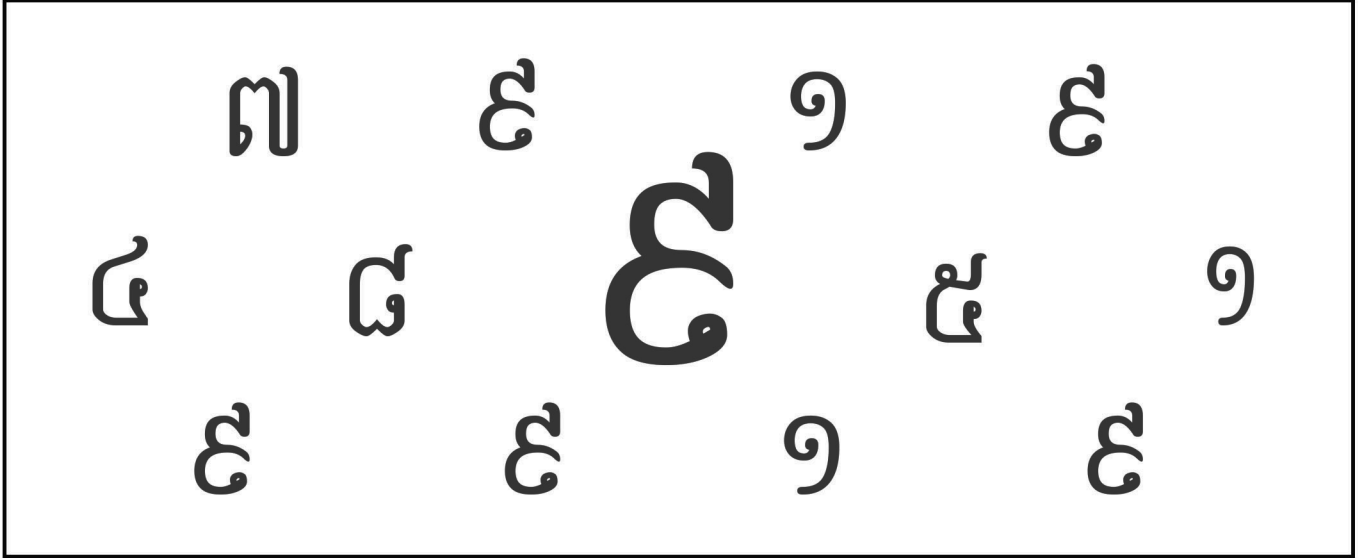


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

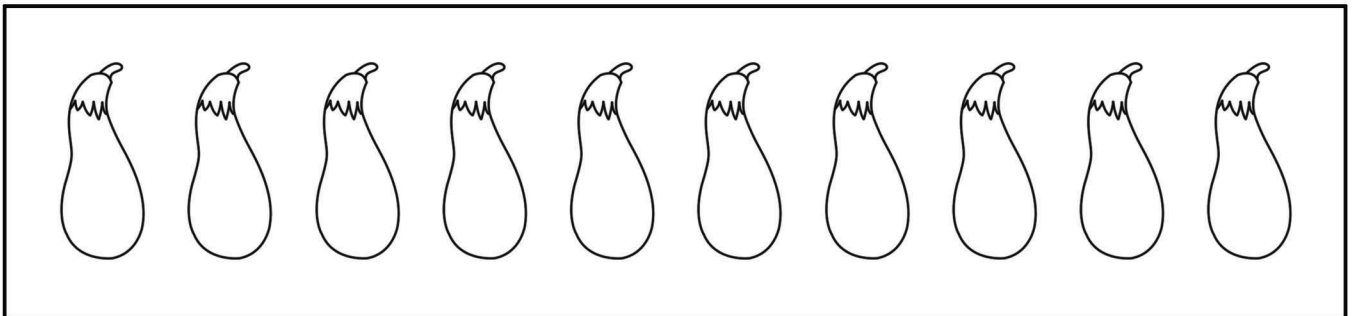
១. រឹងលេខ (៩)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៩)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៩) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១០)

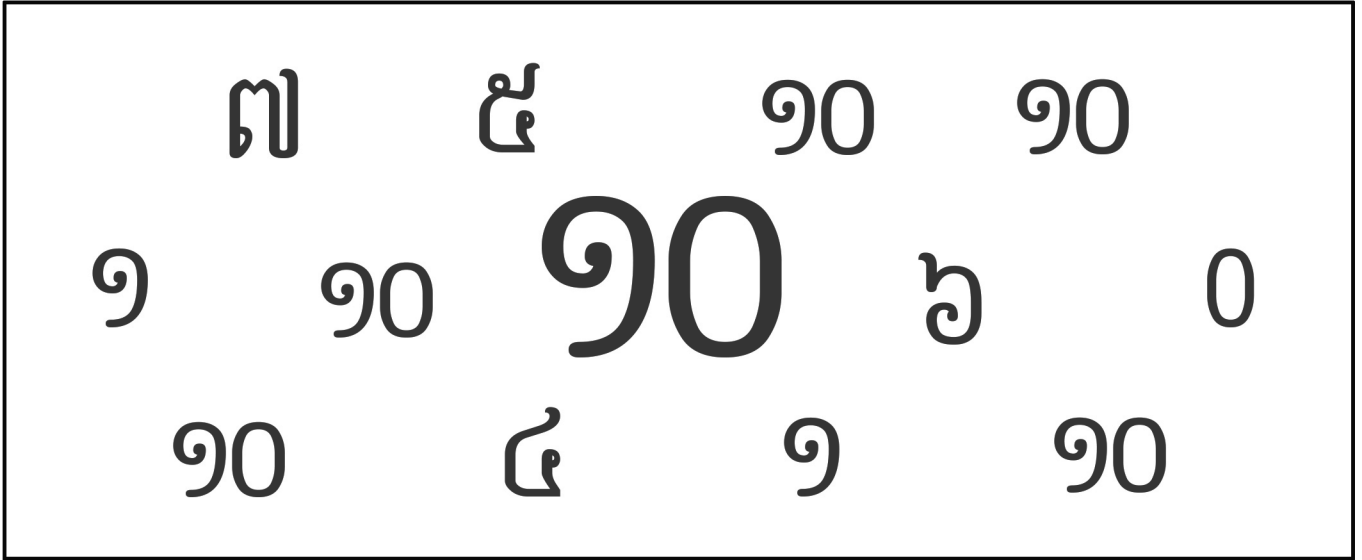
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

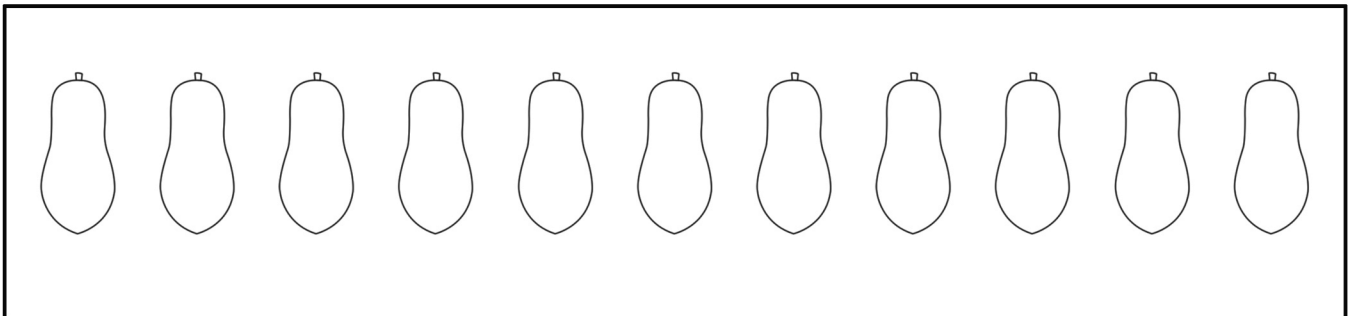
១. រឹងលេខ (១០)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១០)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១០) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១១)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១១)

១១ ៥ ១២ ១១

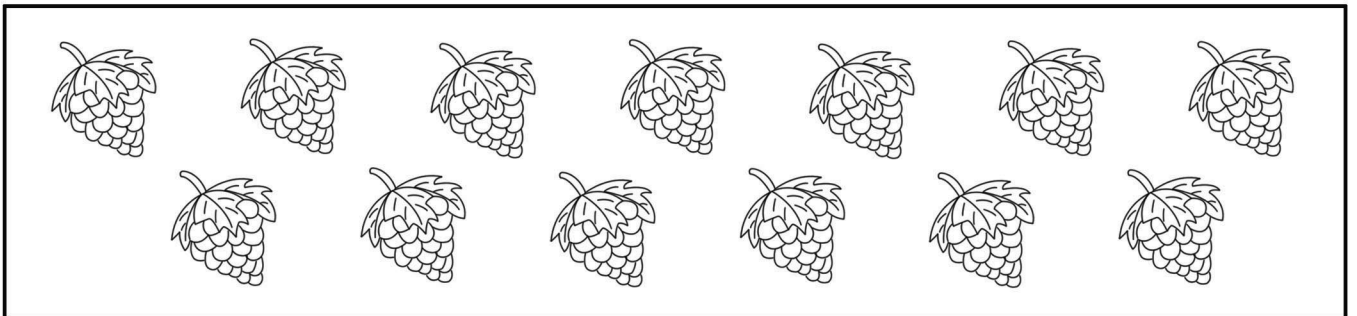
១ ១០ ១១ ៦ ១០

១៥ ១១ ១១ ១០

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១១)

១១ ១១ ១១ ១១ ១១ ១១

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១១) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១២)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១២)

២ ៥ ១២ ១១

១២ ១២ ១២ ៦ ១២

១៥ ១១ ១២ ៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១២)

១២ ១២ ១២ ១២ ១២ ១២

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១២) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៣)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (១៣)

១៣ ៥ ១៣ ១១

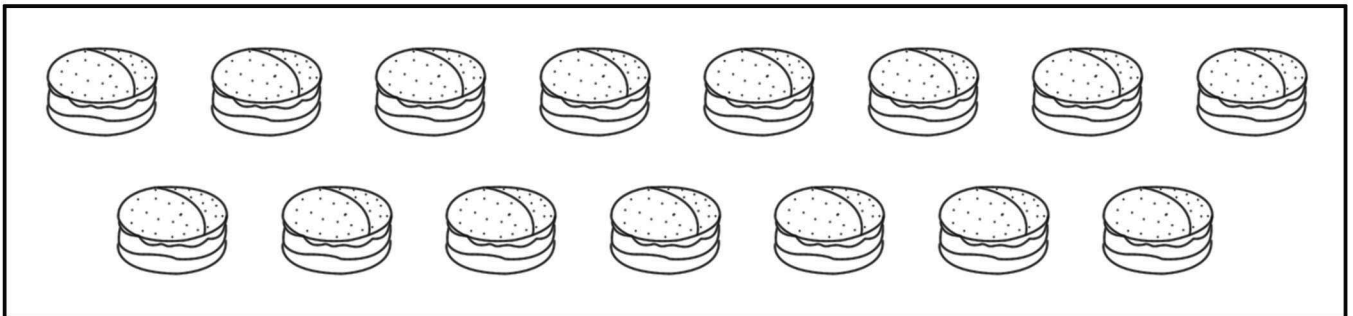
១០ ១៣ ១៣ ១៣ ១២

១៣ ១៩ ៣ ៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៣)

១៣ ១៣ ១៣ ១៣ ១៣ ១៣

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៣) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៤)

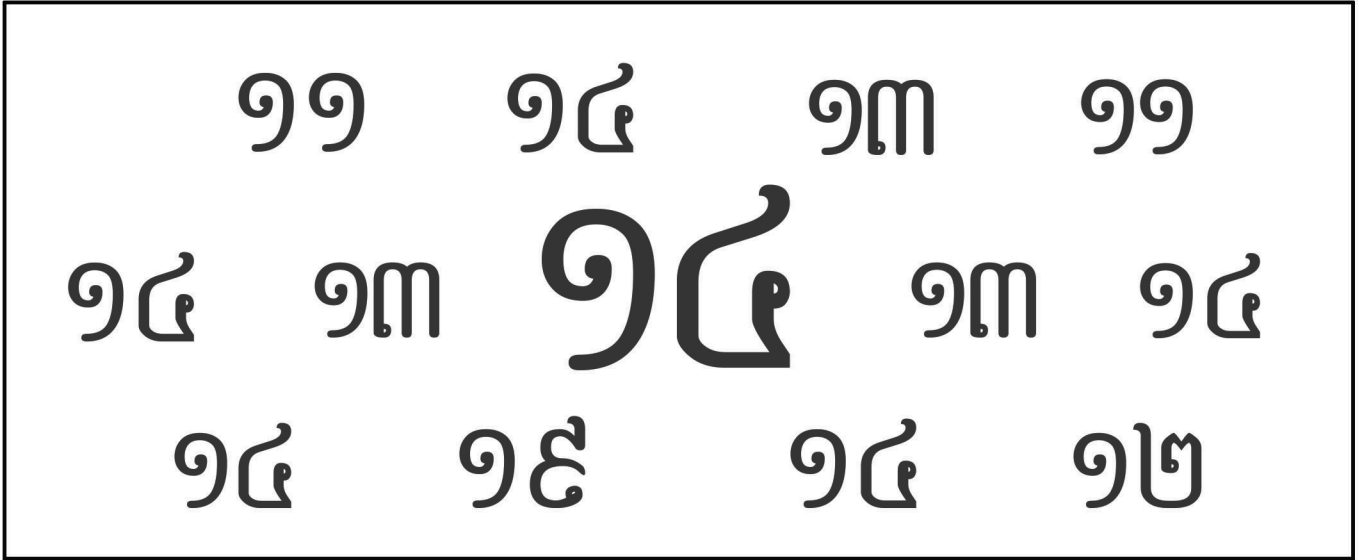
សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

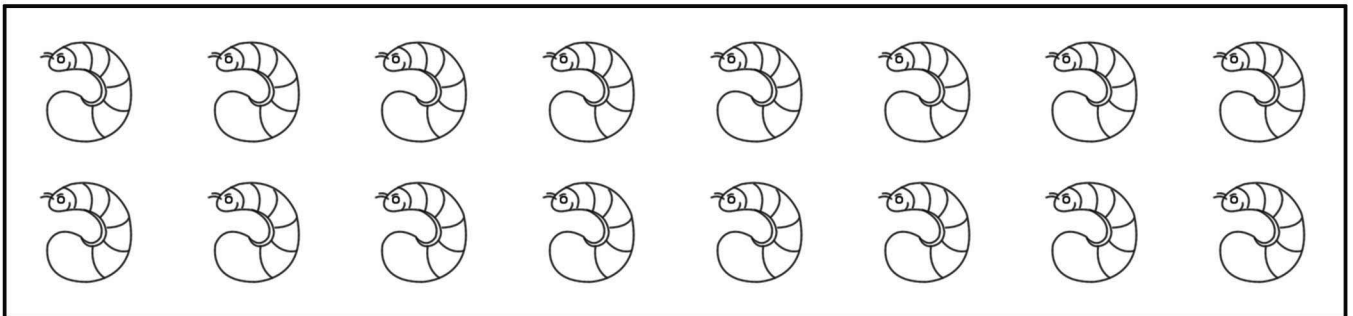
១. រឹងលេខ (១៤)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៤)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៤) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៥)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (១៥)

១៥ ១៤ ១៣ ១៥

១៥ ១៣ ១៥ ១៥ ១៤

១៤ ១៥ ១៥ ១៥ ១២

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៥)

១៥ ១៥ ១៥ ១៥ ១៥ ១៥

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៥) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៦)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (១៦)

៦ ១៦ ១៣ ៤

១៥ ១៦ ១៦ ១១ ១៧

១៦ ១៥ ១៦ ១៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៦)

១៦ ១៦ ១៦ ១៦ ១៦ ១៦

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៦) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៧)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . រឹងលេខ (១៧)

១២ ១៧ ១៣ ១

១៧ ៧ ១៧ ១៨ ១៧

១៦ ១៧ ១៦ ១៧

២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៧)

១៧ ១៧ ១៧ ១៧ ១៧ ១៧

៣ . រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (១៧) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៨)

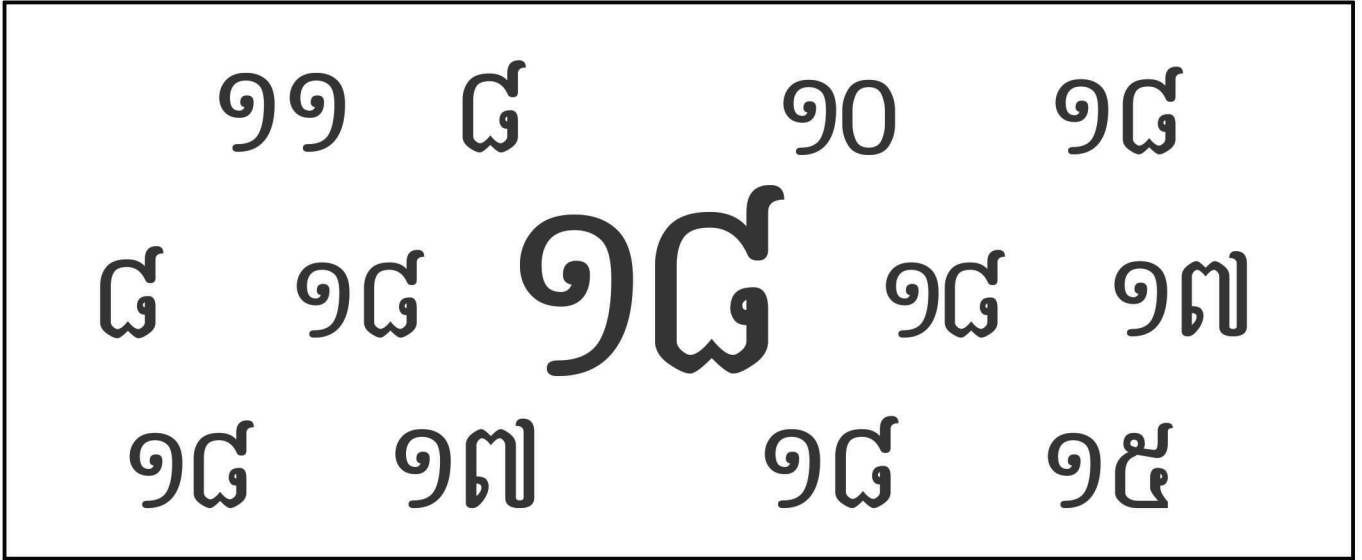


ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

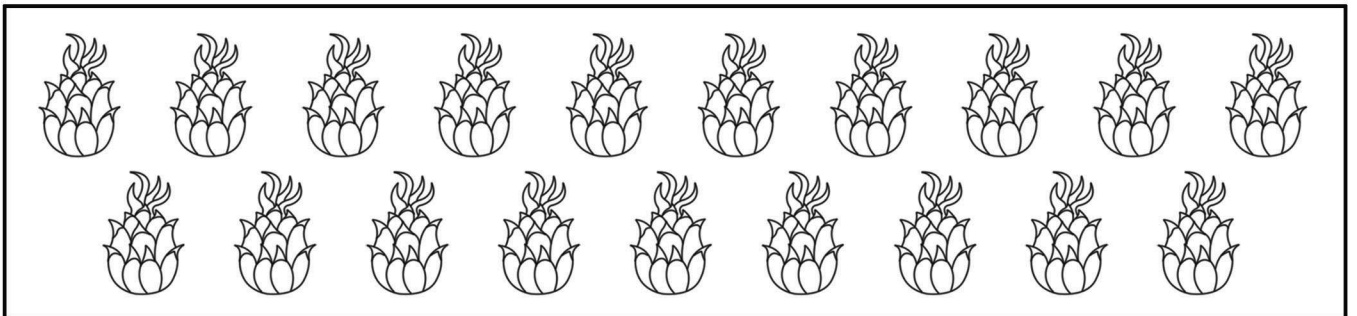
១. រឹងលេខ (១៨)



២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៨)



៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៨) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (១៩)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (១៩)

១១	១៩	១៩	១៥
១៩	១៨	១៩	១៣
១០	១៩	១៦	១៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (១៩)

១៩	១៩	១៩	១៩	១៩	១៩
----	----	----	----	----	----

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (១៩) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២០)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២០)

១១ ១៩ ២០ ១៥

២០ ១៨ **២០** ១៣ ២០

២០ ១៩ ២០ ១៩

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២០)

២០ ២០ ២០ ២០ ២០ ២០

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២០) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២១)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២១)

២១ ១៤ ២០ ២១

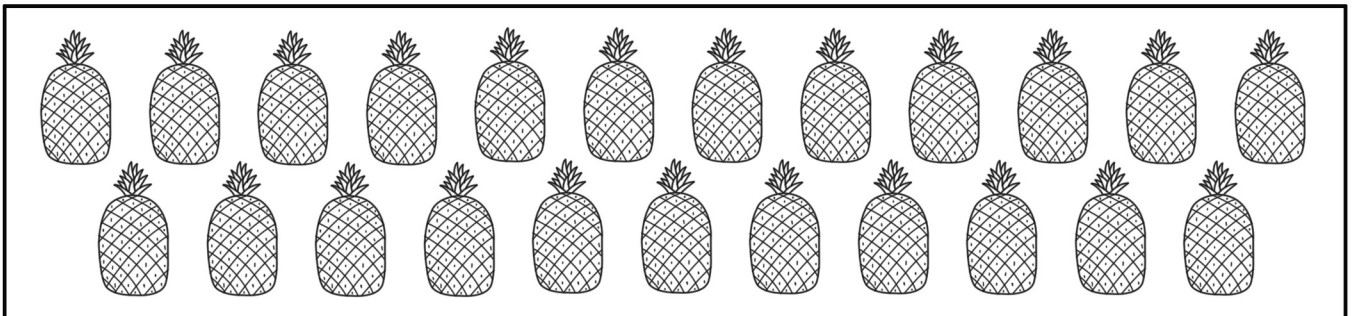
២០ ១២ **២១** ១៥ ២២

១៩ ២១ ២១ ២១

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២១)

២១ ២១ ២១ ២១ ២១ ២១

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២១) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២២)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២២)

២១ ២២ ២០ ២២

២២ ២៥ **២២** ១៥ ២២

២២ ២៣ ១៩ ២០

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២២)

២២ ២២ ២២ ២២ ២២ ២២

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២២) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៣)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១ . រឹងលេខ (២៣)

២៣ ២២ ២១ ២៣

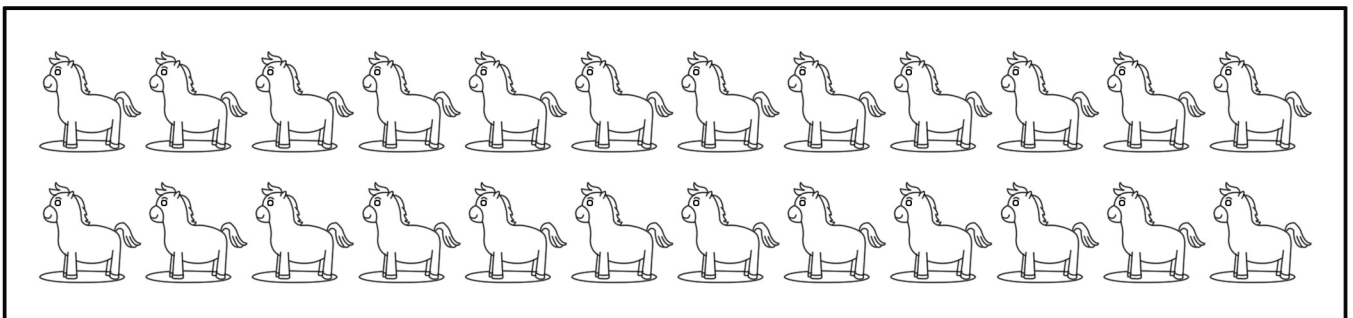
២៤ ២៣ ២៣ ២៣ ១២

២៥ ២៣ ២០ ២៣

២ . គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៣)

២៣ ២៣ ២៣ ២៣ ២៣ ២៣

៣ . រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៣) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៤)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

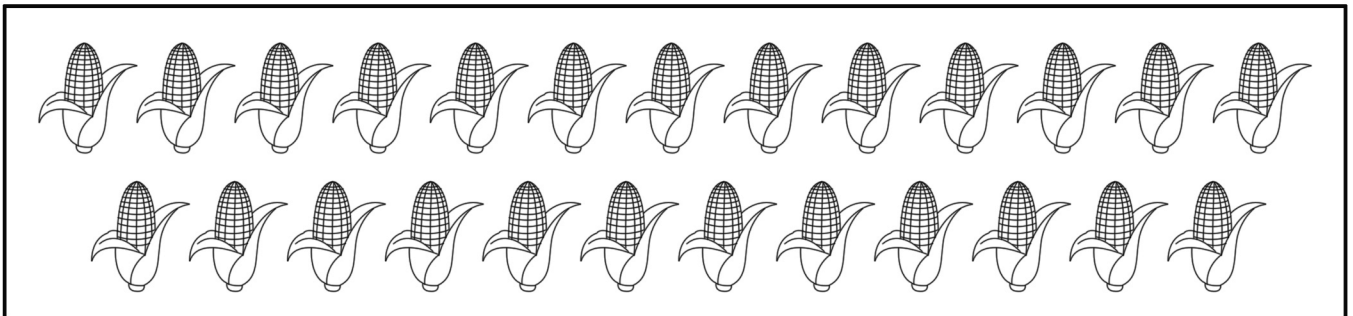
១. រឹងលេខ (២៤)

២៤ ២២ ២៤ ២៧
 ២០ ២៤ ២៤ ២៥ ១៤
 ២៦ ២៣ ២៤ ២៤

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៤)

២៤ ២៤ ២៤ ២៤ ២៤ ២៤

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៤) រួចដាក់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៥)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២៥)

២២ ២៥ ២៥ ១២

២៧ ២៣ ២៥ ២៥ ១៤

២៦ ២៥ ២៥ ២០

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៥)

២៥ ២៥ ២៥ ២៥ ២៥ ២៥

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៥) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៦)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៦)

២៦ ២៥ ២៦ ១២

២៣ ២៦ **២៦** ២៩ ២០

២៦ ២៧ ២២ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៦)

២៦ ២៦ ២៦ ២៦ ២៦ ២៦

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៦) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៧)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២៧)

២០ ២១ ២៦ ២៧

២៧ ២៧ **២៧** ២៩ ២២

២៥ ២៧ ២៧ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៧)

២៧ ២៧ ២៧ ២៧ ២៧ ២៧

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៧) រួចផាត់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៨)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (២៨)

២៨ ២០ ២៨ ២២

២៧ ២៨ ២៨ ២៩ ២៨

២៩ ២៧ ២៨ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៨)

២៨ ២៨ ២៨ ២៨ ២៨ ២៨

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (២៨) រួចដាក់ពណ៌

ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (២៩)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (២៩)

២៥ ២៩ ២៨ ២៩

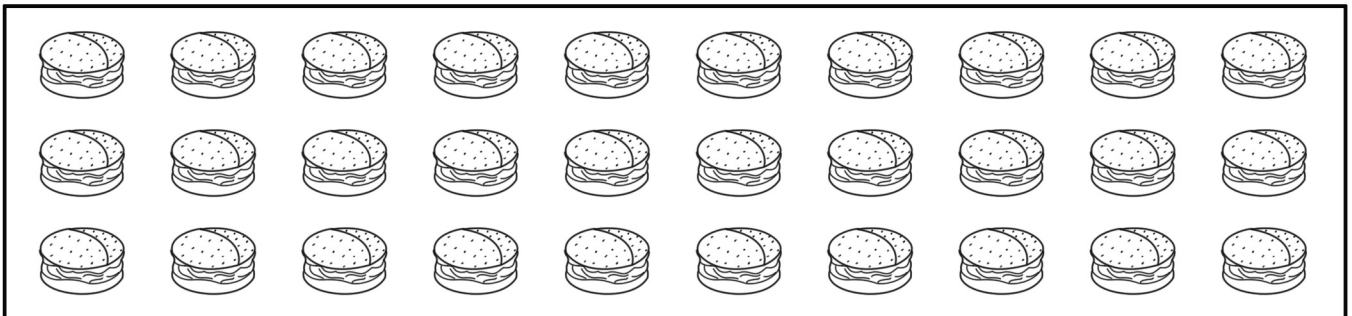
២៩ ២១ **២៩** ២៩ ៣០

២៩ ២៧ ២០ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (២៩)

២៩ ២៩ ២៩ ២៩ ២៩ ២៩

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (២៩) រួចផាត់ពណ៌



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៣០)



ស្កេន QR Code

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ

១. រឹងលេខ (៣០)

៣០ ២៣ ៣០ ១៣

៣០ ២១ ៣០ ៣១ ៣០

២៧ ២៩ ៣០ ២៦

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៣០)

៣០ ៣០ ៣០ ៣០ ៣០ ៣០

៣. រាប់ចំនួនឱ្យត្រឹម (៣០) រួចដាក់ពណ៌

30 empty ovals for counting and coloring



ល្បែងបរិមាណ និងចំនួន (៣១)

សាលាមត្តេយ្យ ថ្នាក់កម្រិត

ឈ្មោះ: កាលបរិច្ឆេទ



ស្កេន QR Code

១. រឹងលេខ (៣១)

២៦ ៣១ ៣០ ៣១

៣១ ២១ **៣១** ៣១ ២៨

២៣ ៣១ ២២ ១៣

២. គូសតាមស្នាមចុចលេខ (៣១)

៣១ ៣១ ៣១ ៣១ ៣១ ៣១

៣. រាប់ចំនួនឱ្យគ្រប់ (៣១) រួចផាត់ពណ៌