

## په ۱۰ ورځو کې په نړۍ کې سفر

توضیح	زده کوونکي به د خپلو عمومي معلوماتو په کارولو سره خپل د بورډ یوه لوبه ډیزاین (طرحه) کړي.
مخکېنه پوښتنه	تاسو په ټوله نړۍ کې د خپلو مخالفینو سره څومره گړندی سیالی کولی شئ؟
ټولټال اړین وخت	د لویې چمتو کولو لپاره ۳ نیم ساعته او ۳۰ دقیقې د د لویې کولو او بیا کتنې لپاره
اړین توکي	د مآخذ یا مرجع توکي (گوگل، اتلس (نقشه)، د والدینو معلومات)، ورقه، پنسل، کارت بورډ، فینچې او رنگونه د ترجیح وړ: د مآخذ یا مرجع لپاره چمتو شوی کارت بورډ
د زده کړو پایلې	1. د بورډ شمیرې پیژندنه 2. د غوره شوو موضوعاتو او پوښتنو په اړه پوهاوی 3. د شکلونو او څرخیدونکي جوړول
د پوښتنې موضوعات / مفهومیونه	1. لویې وچې (قارې) 2. دوه بعدي شکلونه 3. کارت بورډ لویې 4. نوښت (خلاقیت) 5. جغرافیه 6. انتقادي فکر کوونه
مخکېنې اړینې زده کړې	هیڅ

## لومړۍ ورځ

تاسو به نن د ابتدايي زده کړو بورډ لویې او څرخه جوړه کړئ.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۱۵ دقیقې	<ul style="list-style-type: none"> <li>د خپلې خوښې د بورډ لویې په اړه خبرې وکړئ او د هغه څه په اړه چې ستاسو ډیر خوښیږي بحث وکړئ.</li> <li>د لویې موخې او قوانین ولیکئ.</li> <li>دا یو فرصت دی چې تاسو خپله لوبه جوړه (ډیزاین) کړئ.</li> </ul>
۱۵ دقیقې	<ul style="list-style-type: none"> <li>د لویې د جوړولو اساس (بنسټ) او مرحلې لکه څنګه چې په لاندې ډول لیست شوي دي زده کړئ.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• د لويې اساس (بنسټ) دا دی چې د چاپیریال د یوه ناوړین له امله، لوبغاړي اړ دي چې خپل هیواد پرېږدي او نړۍ ته سفر وکړي او څومره ژر چې دوی کولی شي باید بیرته راستانه شي.</li> <li>• هغه مرحلې چې د بورډ لوبو د جوړولو لپاره باید په پام کې ونیول شي په لاندې ډول دي:</li> <li>- یو څرخنده جوړ کړی ترڅو د هغو پوښتنو کټګورۍ معینې کړي چې دوی یې په اړه غواړي پوښتنه وکړي.</li> <li>- داسې یوه تخته جوړه کړئ چې ستاسو د ټاټوبي او یا هم د نړۍ نقشه وي</li> <li>- د هرې کټګورۍ لپاره د پوښتنو کارټونه جوړ کړئ.</li> <li>- ټولو لوبغاړو لپاره سمبولونه (نښې) جوړې کړئ</li> <li>- لويې لپاره یو نوم په نظر کې ونیسی او د لويې د قوانینو ورته ولیکئ.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• د لويې لپاره ګرځنده څرخه جوړه کړئ.</li> </ul> 	<p>۲۰ دقیقې</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• د یوې لويې دایرې د جوړولو یا رسم کولو لپاره له دایروي شکله شیانو څخه استفاده وکړئ.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بیا جوړې شوې دایرې ته څلور برخې جوړې کړئ.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• د دایرې هرې برخې ته مختلف رنگونه ورکړئ (لکه، ژیر، زرغون، سور، او آسماني) همدا راز هرې کټګورۍ ته هم مختلف رنگونه ورکړئ چې په راتلونکې ورځ کې به تعین کېږي.</li> </ul> <p><b>لارښوونه:</b> لاندې حوالې (مرجع) ته رجوع وکړئ. زده کوونکي کولی شي دایره د یوه کیک یا هم پیزا په شکل سره وانګیري چې دوی غواړي ۴ برخې ورڅخه پرې کړي.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• اوس یو څرخیدونکی تیر جوړ کړئ. کولی شی دا څرخیدونکی تیر له یوه پرې شوي کاغذ څخه هم جوړ کړی چې یو میخ ولري او د رسم شوې حلقې په مابین (وسط) کې ځای پر ځای شوی وي. تاس کولی شی دا په پورتنې بیلګه کې وګورئ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• په اختیاري ډول تاسو همدا راز کولی شی چې د کاغذ څخه جوړ شوی تیر د یوه بل کاغذ په واسطه د دایرې په واسطې برخه کې ځای پر ځای کړئ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

## دوهمه ورځ

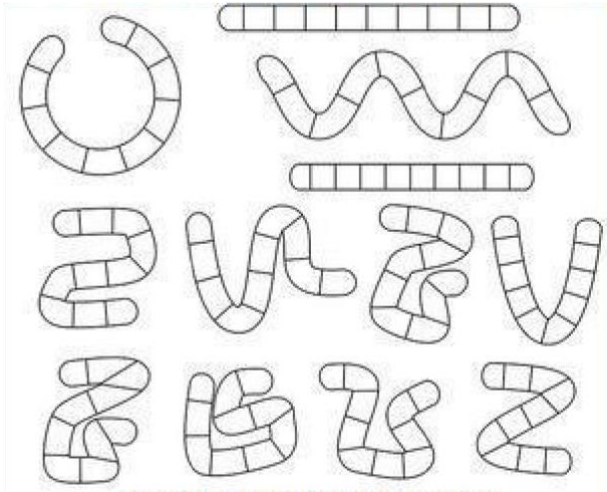
تاسو به نن خپل هنري مهارتونه وکارو ترڅو خپله د بورډ لوبه چمتو کړئ او د عمومي معلوماتو پوښتنې د خپلې لويې په اړه انتخاب کړئ.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>

فعالیت او توضیحات

<p>د زده کوونکو د مخکینې معلوماتو په اساس (بنسټ) د پوښتنو ۴ کټگورۍ انتخاب کړئ. بیلگې: حیوانات (ژوي)، مملکتونه، ریاضي، قیافه لرونکي کلمات، سیارې، ژبې او داسې نور.</p> <p>لارښوونه: زده کوونکي کولی شي هغه کټگورۍ انتخاب کړي چې دوی ورسره آشنايي ولري او همدا راز دوی د هغو په اړه په آسانتیا سره معلومات غونډل کړي شي، او همدا راز دوی وغواړي چې د همدغو کټگوریو په اړه ډیر معلومات ترلاسه کړي.</p>	<p>۱۰ دقیقې</p>
<p>خپل خوځنده څرخې کې اړوندو کټگوریو ته نومونه ورکړئ. د بیلگې په توګه: ژیر رنگ حیوانات (ژوي) دي، سور رنگ د مملکتونو نومونه دي، آسماني رنگ قیافه لرونکي کلمات دي، او زرغون رنگ ریاضي ده.</p>	<p>۵ دقیقې</p>
<p>تخته د یو چوکاټ سره چې ۱۰ خانې ولري چمتو کړئ. تاسو کولی شئ په هر شکل کې چې وغواړئ خپله تخته ترتیب کړئ.</p> <p>- لارښوونه: د هغه توري (حرف) او یا شکل په اړه فکر وکړئ چې زده کوونکي غواړي په هماغه ډول خپله تخته جوړه کړي. لکه، د Z توری او یا هم د U یا د W توری.</p>	<p>۳۰ دقیقې</p>



بورډ په یوه لوی کاغذ باندې رسم کړئ. د رسم کولو څخه وروسته به ښوونکي یا لارښود د بورډ په خپله خوبښه په یوه شکل سره پرې کړي. دا بورډ باید ۱۰ خانې ولري چې د ۱ څخه ۱۰ پورې نومونه یې ورته ورکړي وي. په دې بورډ (تخته) کې لومړۍ خانه د پیل خانه ده او ۱۰ خانه د پای خانه ده.

۱۵ دقیقې

لومړۍ خانې ته د «پیل» نوم ورکړئ او ۱۰ خانې ته د «پای» نوم ورکړئ.

- ٦ولو نورو خانو ته له ٢ څخه تر ٩ پورې د شمېرو نومونه انتخاب کړئ: ٢ - ٩
- لارښوونه: کله چې زده کوونکي خالي ځایونه انتخاب کوي، هغه ورته واضح کړئ.
- د خپل د کارت بورډ لویې ته یو نوم غوره کړئ او په کارت بورډ باندې یې ولیکئ

## دریمه ورځ

نن به تاسو د خپل بورډ لوبو لپاره له اجتماعیاتو (اجتماعي علومو) څخه ډیرې پوښتنې پیدا کړئ.

فعالیت او توضیحات	وړاندیز شوی وخت
<ul style="list-style-type: none"> <li>• هرې کټګورۍ ته ١٢ د پوښتنو او ځوابونو کارټونه جوړ کړئ. د کارټونو په یو مخ باید پوښتنه وي او په بل مخ یې باید ځواب واوسي.</li> <li>• په هر کټګورۍ کې باید ٣ پوښتنې او ٣ ځوابه واوسي یعنې هره کټګورۍ باید درې کارته ولري. (١٢=٤*٣)</li> <li>• د پوښتنو او ځوابونو ٣ کارټونو ته ٣ رنگونه د کټګوریو په رنگ ورکړئ. د بیلګې په توګه، د حیواناتو (ژو) لپاره ژبیر رنگ کارټونه او د هیوادونو لپاره د سور رنگ کارټونه او داسې نور.</li> <li>• د والدینو څخه وغواړئ چې د کارت په یوه طرف (اړخ) باندې لومړۍ پوښتنه ولیکي. (او یا ٢ او یا ٣ د هغه کارت په بنسټ چې دوی سره وي.) کوچني زده کوونکي یواځې کولی شي چې لمړۍ، دوهمه او دریمه پوښتنه د هر یوه کارت په مخ ولیکي.</li> <li>• د هرې کټګورۍ لپاره د ٣ پوښتنو په اړه فکر وکړئ. بیلګې یې ممکن په لاندې ډول واوسي: <ul style="list-style-type: none"> <li>• د هیوادونو کټګورۍ: کوم هیواد ترټول ډیر خلک یا نفوس لري؟ په یوه قاره کې تر ټولو لوی هیواد کوم دی؟ کوم هیواد ترټولو په ټیټه کچه د هوا تودوخه لري؟ څومره هیوادونه شتون لري؟</li> <li>• د جغرفې کټګورۍ: په دې قاره کې تر ټولو لوړ غر کوم دی؟ تر ټولو مهم سیند کوم دی؟ ترټولو لویه دښته (صحرا) کومه ده؟ عام ژوي یا حیوانات کوم دي؟</li> <li>• د ژوند کولو کټګورۍ: په دې قاره کې کومه ژبه د ډیرو خلکو لورې کارول کیږي؟ ٣ عام (مشهور) خواړه کوم دي؟ په خواړو کې کوم مواد ډیر کارول کیږي؟ خلک په کوم دین دي؟</li> <li>• د په زړه پوري معلوماتو کټګورۍ: پخواني مدنیتونه کوم ول؟ او داسې نور</li> </ul> </li> <li>• د والدینو/ښوونکو په ملاتړ سره، په لومړې ضمیمه کې د ځینو پوښتنو د ځوابونو په لټه کې شئ. د ځوابونو لپاره، تاسو کولی شي په کور کې د شته شیانو څخه کار واخلي او یا هم د کورنۍ د غړو څخه ځوابونه ترلاسه کړئ. والدین کولی شي ستاسو لپاره په لاندې ورځه کې پوښتنې او ځوابونه ولیکي.</li> </ul>	٣٠ دقیقې

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>

---

•

خواب	پوڀتنه	پوڀتنه	ڪٽگوري
------	--------	--------	--------

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/LGAP10k17fMyJrKJN7>

الف پوڻتنه ۱ حيوانات	الف ۱ حيوانات 		1		
			2		
			3		
نرتولو ڪرندى حيوان ڪوم دى؟			1		
			2		
			3		
			1		
			2		
			3		
			1		
			2		
			3		

ڪٽگوري ته په ڪتو سره تاسو بايد د ڀنوونڪي يا لارڻسود په ملاتر په هر ڪارٽ باندي يوه پوڻتنه وليڪي.

د ڪارٽ په بل خوا، د ڀنوونڪي د ملاتر په واسطه هماغي پوڻتنې ته خواب وليڪي او يا پي رسم ڪري.

لومري پوڻتنه هيوادونه په ڪينيا ڪي په ڪومه ڙبه خبري ڪيري؟	لومري خواب هيوادونه سواهي
---	---------------------------------

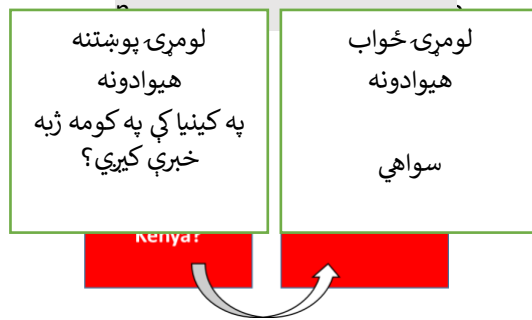
لارڻسودنه: ڪٽگوري ته په ڪتو سره تاسو ڪولي شي ڪارٽونه په مختلف شڪل سره ڊيزاين ڪري.

● د هرې ڪٽگوري لپاره د ۳ پوڻتنو په اڙه فکر وڪري. ڇيني بيلگي پي په لاندې ڊول دي:

۳۰ دقيقې



- د حیواناتو (ژو) کټگورۍ (ژیر رنگ) به ۳ پوښتنې د حیواناتو په اړه ولري، په شمول د لومړۍ پوښتنه: ترټولو چابک حیوان کوم دی؟ (پړانگ) دوهمه پوښتنه: تر ټولو ستر کب کوم دی؟ (نهنگ) دریمه پوښتنه: کوم حیوان په ولاړه ویده کيږي؟ (زرافه).
  - د هیوادونو کټگورۍ (سور رنگ) به ۳ پوښتنې د هیوادونو په اړه ولري: لومړۍ پوښتنه: کوم هیواد ترټولو غټ نفوس لري؟ (چین) دوهمه پوښتنه: په کینیا کې خلک په کومه ژبه خبرې کوي؟ (سواهیلی) دریمه پوښتنه: د یو داسې خوارو نوم واخلئ چې په ایتالیا کې خورل کيږي؟ (پیزا)
  - د قیافه لرونکو کلمو کټگورۍ (آسماني) به د ۳ کلمو په اړه پوښتنې ولري. لومړۍ پوښتنه: د «ښورول» کلمې سره موافق دوه قیافه لرونکي کلمات ولیکئ (جوړول، پخول، نویل، نقلی) او داسې نور. دویمه پوښتنه: په دې کلمو کې کومه یوه قیافه نه لري؟ (لمر، گرم، منډه وهل، ساعت تیري) دریمه پوښتنه: تاسو داسې څو کلمې جوړولی شئ چې په at باندې پای ته رسیږي؟ (فرش، بیت، خولی، مورک، پیشکه، چاق، او داسې نور.
  - د ریاضي کټگورۍ (زرغون رنگ) به ۳ پوښتنې د ریاضي په اړه ولري: لومړۍ پوښتنه: د ۸ عدد د جوړولو لپاره دوه لارې وښایاست؟  $۸ = ۴ + ۴$ ،  $۲ + ۶$ ،  $۱ + ۷$ ،  $۲ * ۴$ ،  $۱۶ / ۲$  او داسې نور) دویمه پوښتنه: پاتې شوي ځایونه ډک کړئ: ۱۱، ۱۳، ۱۴، ۱۶ (پاتې شوي شمیرې: ۱۲ او ۱۵) دریمه پوښتنه: عددونه په نزولي یا له غټ څخه وړو کې شمیرې پورې ترتیب کړئ: ۹۳، ۸، ۱۴، ۳۹، ۳۶، ۹۳، ۳۹، ۱۴، ۸.
  - هرې کټگورۍ ته په کتو سره په هر کارت باندې د ښوونکي په مرسته یوه پوښتنه ولیکئ.
  - د کارت په بل مخ باندې د ښوونکي په مرسته پوښتنې ته ځواب ولیکئ
- لارښوونه: هرې کټگورۍ ته په پام کې نیولو سره کارټونه یا کوم بل اړوندانځورونه په خپلې خونې ډیزاین او ترتیب



## خلورمه ورځ

نن به تاسو د بورډ گیم (د تختې لوبې) ډیزاین او د ارزونې او نظر ورکونې (فیډبک) ورځې جوړول پای ته ورسوئ.

### وړاندیز شوی وخت

### فعالیت او توضیحات

- ۳۰ دقیقې
- ۲ لوبغاړو ته ۲ مختلف شکلونه جوړ کړئ. تاسو کولی شئ دا شکلونه د یوه نقلیه وسیلې څخه غوره کړئ (لکه، راکټ، کبټی، د اوبتل (تحت البحري)، موټر او داسې نور). یا کولی شئ دا شکل د کورنۍ د یوه غړي وي (لکه پلار، مور، ورو او داسې نور). همدار راز، باید د شکلونو د ودرولو لپاره یو وړوکی د کارت بورډ دریدونکی شتون ولري. وړاندیز: تاسو کولی شئ په کور کې له شته کوچنیو توکو یا د لوبو د وسایلو څخه زده کوونکو ته شکلونه انتخاب کړئ.



- ۱۵ دقیقې
- له خپل مور او پلار سره کار وکړئ ترڅو د قوانینو ورځې ولیکئ. لاندې مراحل ترلاسه کړئ:
- د قوانینو ورځه
- موخه: د پای تر کرښې پورې تر ټولو د مخه رسیدل.



<ul style="list-style-type: none"> <li>• چمتو کول: تخته پرائيزی، هرې کټگوري کارتونه د پوښتنو سره په پورتنی اړخ کې ځای پر ځای کړئ. یو شکل (آیکن) غوره کړئ او څرخه په یوه ثابت سطحه کې ځای پر ځای کړئ. لوبه پیل کړئ.</li> </ul>	• مراحل:
ټول لوبغاړي به څرخه څرخوي او د هغه رنگ موافق چې دوی یې ترلاسه کوي یوې پوښتنې ته به ځواب وایي. بیا دوی خپل ځواب گوري. که چیرته د دوی ځواب سم وي، دوی به د پای ته د رسیدلو کرښې پر لور یو ځانه مخکې حرکت کوي.	-
که چیرته دوی سم ځواب نه وایي، دوی به مخکې حرکت نه کوي.	-
که چیرته په یوه ځانگړې رنگ کې دوی ټولو پوښتنو ته ځواب ورکړی وي، دوی به څرخه تر هغې څرخوي چې بل رنگ ترلاسه کړي.	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>• کله چې زده کوونکي لاندې مراحل بیانوي، تاسو د والدینو سره کار وکړئ ترڅو د قوانینو ورځه چمتو کړئ.</li> </ul>	۱۵ دقیقې
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ټول لوبغاړي به څرخه وڅرخوي. د ترلاسه کړل شوی رنگ موافق به دوی د پوښتنو یو کارت انتخابوي او پوښتنې ته به ځواب وایي. له دې څخه وروسته دوی کولی شي د یو خالیگاه په اندازه د لوپې د پای پر لور حرکت وکړي.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• که چیرته زده کوونکي د ترلاسه کړل شوي رنگ په گټوگري کې ټولې پوښتنې ځواب کړې وي او بله پوښتنه نه وي، دوی باید د څرخې څرخولو ته دوام ورکړي.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• د لوپې په اړه یو د نظر ورکوونې او د وړاندیزونو یوه ورځه ډیزاین کړئ. (دا ورځه ممکن له ۱ څخه ۳ پورې پوښتنې ولري په شمول د: آیا دا لوبه په زړه پورې وه؟ آیا ددې لوپې قوانین آسانه وه؟ آیا پوښتنې ښې وې؟)</li> </ul>	۱۵ دقیقې
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ځوابونه کیدای شي داسې واوسي: زموږ خوښ نه شو ☹️ / زموږ خوښ شو ☺️ / ډیر زیات مو خوښ شو D:</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• والدین کولی شي پوښتنې وليکي او زده کوونکي کولی شي ایموجیان (شکلونه) رسم کړي.</li> </ul>	

### پینځمه ورځ

تاسو به نن ټول هغه نوښتگره مهارتونه او عمومي معلومات چې په تېرو درسونو کې مو زده کړي ول د بورډ گیم (د تختې د لوپې) لپاره وکاروئ.

فعالیت او توضیحات

وړاندیز شوی وخت

● کورنۍ به لوبه یوځای ترسره کړي.	۳۰ دقیقې
● نظرونه او وړاندیزونه (فیدبک) را غونډ کړئ او د لوبې د پرمختګ په اړه فکر وکړئ.	۱۰ دقیقې

د ارزوونې معیارونه

- د پوښتنو کیفیت
- د لوبې په قوانینو پوهیدل
- لوبه ډیره جالبه ده او ترسره کول یې په زړه پورې دي

د غږې کولو اضافي فعالیت

- کله چې زده کوونکي په لوبه کې ښه ماهر شول دوی کولی شي چې په لوبه کې نورې کټګورۍ او پوښتنې اضافه کړي.
- زده کوونکي همدا راز کولی شي چې ستونزمن کارتونه په لوبه کې اضافه کړي. که چیرته دوی وکولای شي چې دې ستونزمنو پوښتنو ته ځواب ووايي دوی به بورډ (نخته) کې دوه ځایه پورته حرکت کوي.

د آسانه کولول لپاره بدلونونه

زده کوونکي کولی شي د پوښتنو کټګورۍ لرې کړي او یوازې ۱۰-۱۲ بورې د پوښتنې او ځواب کارتونه ولري. اسپر کولی شي شمیرې ولري او که زده کوونکي د هرې پوښتنې کارت ځواب ورکړای شي، هغوی کولی شي بلې شمیرې ته لار شي.