په ۴۶ ورځو کې په نړۍ کې سفر(۳ درجه)

توضیح	زده کونکي د نړۍ د هیوادونو په اړه خپله جغرافیه پوهه پلي کوي او خپله د بورډ لوبې ډیزاین کوي. که چیرې د حوالې مواد شتون ونلري، د هیوادونو پرځای، زده کونکي کولی شي د خپل هیواد په ښارونو یا اړوندو ځایونو کې کار وکړي چې د کورنۍ غړي یې د معلوماتو چمتو کولو توان لري.
مخکښه پوښتنه	تاسو په ټوله نړۍ کې د خپلو مخالفینو سره څومره ګړندی سیالی کولی شئ؟
ټولټال اړین وخت	د لوبې چمتوکولو لپاره ۶ ساعته او ۱ ساعت د لوبې کولو او بیا کتنې لپاره
اړین توکي	د مأخذ یا مرجع توکي (ګوګل، اتلس(نقشه)، د والدینو معلومات)، ورقه، پنسل، کارټ بورډ، قینچی او رنګونه د ترجیح وړ: د مأخذ یا مرجع لپاره چمتو شوی کارټ بورډ
د زده کړو پایلې	1. د خلکو، ځایونو او چاپیریال درک کول 2. د بورډ لوبو ډیزاین او جوړولو څرنګوالی زده کړه 3. د مختلفو هیوادونو کلتور، سیاست او ملي هویت سپړنه. 4. د لوبې ډیزاین له لارې د ریاضیکي مفاهیمو (ترکیب) پوهیدل او پلي کول
د پوښښ موضوعات/ مفهومونه	● ۳ بعدي شکلونه ● د بورډ لوبې/د لوبې پر بنسټ زده کړه ● د لوبې ډیزاین ● په ټوله نړۍ کې براعظمونه او هیوادونه ● جغرافیه ● سیاسي جغرافیه ● انتقادي فکر ● خلاقیت
مخکیني اړینې زده کړې	د نقشې ډیزاین اساسی پوهه د بیلابیلو هیوادونو / طبیعي پیښو په اړه د معلوماتو لټون او پوهیدو وړتیا.

لومړی ورځ

نن به تاسو زده کړئ چې څنګه د جغرافیه پراساس د بورډ لوبه جوړه کړئ او څنګه یو ټاس (ګیټۍ) جوړه کړئ

وړاندیز شوی وخت **فعالیت او توضیحات**

۳۰ دقیقې

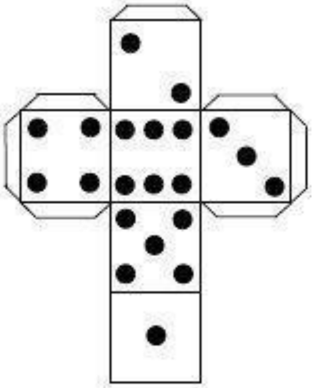
- د خپلې خوښې لوبې (بورډ لوبه یا فزیکي لوبه) تشریح کړئ او د هغه څه په اړه وغږیږئ چې تاسو یې د لوبې په اړه خوښوی.
- د لوبې موخه او قوانین ولیکئ.
- دا د دې فرصت دی ترڅو تاسو وکولای شی خپله یوه لوبه چمتو کړی.

۱۰ دقیقې

- د لوبې اساس (بنسټ) دا دی چې د چاپیریال د یوه ناورین له امله، لوبغاړي اړ دې چې خپل هیواد پریږدي او نړۍ ته سفر وکړي او څومره ژر چې دوی کولی شي باید بیرته راستانه شي.
- زده کوونکي به د هغو مرحلو په اړه فکر وکړي چې دوی یې باید د لوبې د چمتو کولو لپاره په پام کې ونیسي.
- هغه مرحلې چې زده کوونکي یې باید تعقیب کړي په لاندې ډول دي:
  - د څرخولو لپاره یو ډایس (ګیټۍ) جوړه کړی
  - داسې یو بورډ جوړ کړئ چې د ۱۴ مرتبطو هیوادونو نقشه له ځانه سره ولري.
  - د هر انتخاب شوي هیواد لپاره د پوښتنو کارتونه جوړ کړئ.
  - د هر لوبغاړي لپاره یوه نښه جوړه کړئ.
  - د یوه نوم په اړه فکر وکړئ او د قوانینو یوه ورقه چمتو کړئ.

۲۰ دقیقې

- د یو مکعب په اړه د خپلو زده کړو پر بنسټ د لوبو یو ډایس (ګیټۍ) جوړه کړئ.
- *یادونه: مکعب یو دري اړخیز جامد څیز دی چې د شپږو مربع مخونو پورې تړلی دی، چې دري یې په هر محورکې سره یو ځای کیږي. زده کوونکي کولی شي نورکیوبونه لکه د یخ مکعب او د شکرکیوبونه وپیژني.*
- خپل ډایس (ګیټۍ) رسم او ډیزاین کړئ. خطونه باید سره قات شي او له یو بل سره په داسې ډول ونښلول شي چې یو مکعب شکل ورځخه منځته راشي.



وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۱۰ – ۱۵ دقیقې	● زده کوونکي به ۱۴ هیوادونه په ۴ بیلابیلو لویو وچو (براعظمونو کې انتخاب کړي. زده کوونکي به دا د رياضي د عملیو په څیر ولیکي. د بیلګې په توګه: - د څلورو براعظمونو (افریقا، آسیا، اروپا او سویلي امریکا) څخه ۳ هیوادونه او له ۲ براعظمونو (آسټرالیا او شمالي امریکا) څخه یو هیواد (۳ × ۴ = ۱۲) + (۱ × ۲ = ۲) = ۱۴) - له ۳ براعظمونو (افریقا، آسیا او اروپا) څخه ۳ هیوادونه، له ۲ براعظمونو (شمالي امریکا او سویلي امریکا) څخه ۲ هیوادونه او له یوه براعظم (آسټرالیا) څخه یو هیواد. (۳ × ۳ = ۹) + (۱ × ۱ = ۱) = ۱۴ ● لارښوونه: زده کوونکي باید هغه هیوادونه انتخاب کړي چې دوی ورسره آشنايي ولري، د هغوی په اړه لیوالتیا ولري، او یا هغه هیوادونه چې ددوی د کورنۍ غړي یې په اړه معلومات ولري. سرچینه: http://ontheworldmap.com/world-map-1750.jpg
۱ ساعت	● خپل بورډ له داسې یوه چوکاټ سره جوړ کړئ چې ستاسو د هیواد په شمول ۱۴ نور هیوادونه پکې ځای پر ځای کړای شي چې په ټوله کې به دا چوکاټ ۱۵ هیوادونه او ۲۴ خالي ځایونه ولري.

- تاسو کولی شی دا د ۳ عددي یو ټیبل (چوکاټ) پر اساس وویشی. مثلا: خپل هیواد، یو خالي ځای، دوهم خالي ځای، دوهم هیواد، دریم خالي ځای، څلورم خالي ځای، دریم هیواد او داسې نور.
- تاسو کولی شی دا په یو بل ډول چې ۴۶ شکافونه ولري جوړ کړی (لاندې انځور د یوې مرجع په حیث وکاروئ)
- په بیضوي کې باید لومړنۍ فضا د خپل هیواد واوسي (د پیل نقطه) چې همدا به د پای د نقطې هو به هو وي.

- بیلګې
- لارښوونه: د هر هیواد نوم ولیکئ او د هر هیواد ځای د هغه هویاد د بیرق په شکل کې ډیزاین (جوړ) کړئ او یا داسې یو شی انتخاب کړئ چې هماغه هیواد پورې تړاو ولري.
- لارښوونه: تاسو کولی شی هیوادونه د هغوی د اصلي ځایونو په شکل لکه څنګه چې په نقشه کې لیدل کیږي، ځای پر ځای کړی.
- لارښوونه: کچیرته تاسو وغواړی، تاسو کولی شی خالي ځایونه د طبیعي ځانګړتیاو سره ډک کړی لکه، اقیانوسونه، غرونه او داسې نور.

دریمه ورځ

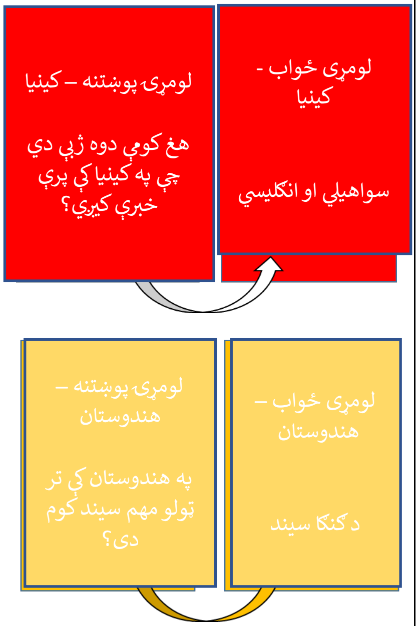
تاسو به نن د خپلې لوبې لپاره د ۱۴ هغو هیوادونو په اړه پوښتني ولټوی چې تاسو انتخاب کړي دي.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحا
۱۰ دقیقې	د هغو هیوادونو په اړه چې تاسو ورسره ډیره لیوالتیا لری ۳ کټګوری انتخاب کړئ (د بیلګې په توګه: د هیواد مرکز، ملي ژبه، اړین تاریخي ځایونه، طبیعي ځانګړنې، د خوښې خواړه، مشهورې سندرې، د ښه راغلاست یوه جمله او داسې نور.

۴۰ دقیقې

- د همدغو ۱۴ ځایونو په اړه دغو پوښتنو ته ځوابونه ولټوئ. تاسو کولی شی دا ځوابونه په انسایکلوپیډیا، اجتماعیاتو، ګوګل او یا هم د کورنۍ د غړو څخه په پوښتنو کولو سره ترلاسه کولی شی.

- لارښوونه: *کچیرته دا منابع موجودې ونه اوسي، تاسو باید دا ځایونه هغهو ښارونو او یا ځایونو ته تبدیل کړی چې ستاسو په هیواد کې شتون ولري او ستاسو د کورنۍ غړي د هغوی په اړه معلومات ولري او وکولای شي ستاسو تولو مرتبطو پوښتنو ته ځواب ووايي.*



د پوښتنو ځینې بیلګې ممکن په لاندې ډول واوسي:

- د انتخاب شوي هیواد ملي حیوان (ژوی) کوم دی؟ (د بیلګې په توګه: پانډا خرس او اژدهار په چین کې)
- د انتخاب شوي هیواد مرکز کوم دی؟ (د بیلګې په توګه: د برازیل مرکز براسیلیا دی)
- په انتخاب شوي هیوا کې تر تولو لوړ غر کوم دی؟ (د بیلګې په توګه، مونټ ایوریسټ په نیپال کې.)
- په انتخاب شوي هیواد کې رسمي ژبه کومه ده؟ (د بیلګې په توګه: په ارجنټینا کې هسپانوي)
- په انتخاب شوي هیواد کې ترټولو لوی دین کوم دی؟ (د بیلګې په توګه: په پاکستان کې اسلام)
- د انتخاب شوي هیواد اوسنی مشر (رهبر) څوک ده؟ (لکه په جاپان کې شینګزو ابې)
- د انتخاب شوي هیواد په بیرغ کې کوم رنګونه شته؟ (لکه، اسماني، سپین او سور رنګونه د امریکا په بیرغ کې.)

څلورمه ورځ

نن ورځ به تاسو د خپل د بورډ لوبې ډیزاین بشپړ کړی او همدا راز به د نظر اخیستنې یوه ورقه هم چمتو کړی.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۴۵ دقیقې	د لوبو ۳ نښې ډیزاین کړئ – دا نښې ممکن مختلف نقلیه وسایل واوسي (راکیټ، کیښتۍ، موټر او داسې نور) یا ممکن ځېي کرکټرونه واوسي چې د کورنۍ د غړو نمایندګي وکړي (پلار، مور، ورور او داسې نور). دا نښې باید د کارټ بورډ په یوه داسې سټنډ باندې واوسي چې ونغورځېږي. • خپل د بورډ لوبې لپاره د یو نوم د انتخابولو لپاره فکر وکړئ. • د لوبې د قوانینو لپاره یوه ورقه چمتو کړئ. • د لوبې د قوانینو ورقه باید لاندې نقطې ولري: ۱. د لوبې نوم ۲. د لوبې موخه ۳. د لوبې قوانین (په بورډ کې څنګه حرکت وکړو، که یو څوک سم ځواب ونه وایي، څه به ترسره شي، او داسې نور) ۴. د لوبغاړو تعداد (حد اقل او حد اکثر) ۵. د نښې په اړه معلومات یا تشریح • تاسو باید نوښتګره واوسی! • د قوانینو د ورقې یوه نمونه په لاندې ډول سره ده: **د لوبې نوم** د لوبې په اړه متن: زده کوونکي کولی شي یو کوچنی متن د هغې طبیعې پیښې په اړه ولیکي چې د دې لامل شو چې دوی او ددوی ملګري اړ شول ترڅو له خپل هیواد څخه بهر سفر وکړي. د لوبې موخه: د اکثریتو سمو ځوابونو په ورکولو سره د پای نقطې ته تر ټول لومړی رسیدل. د لوبغاړو تعداد (شمیر): احد اقل ۲ لوبغاړي او حد اکثر ۳۲ یا ۳۳ لوبغاړي. جوړښت (تنظیم): - بورډ تنظیم کړئ او ټولې نښې د خپل هیواد او یا هم د پیل په نقطه کې ځای پر ځای کړئ. - د هر هیواد په اړه د پوښتنو کارټونه د هغوی په خوا کې ځای پر ځای کړئ – د پوښتنو کارټ باید مخ په پورته واوسي او د ځوابونو کارټ باید مخ په ښکته واوسي. - ګیټۍ یا ډایس باید د څرخولو لپاره چمتو واوسي. قوانین/مرحلې: - د لوبې د پیل لپاره باید لومړنی لوبغاړی ډایس وڅرخوي

- د کور د خالي ځای ځخه د نښې حرکت ورکولو لپاره باید نومورې لوبغاړې باید ټولو هغو پوښتنو ته چې د تېریدلو ځای پورې تړاو ولري، سم ځواب ورکړي. د بېلګې په توګه: کچیرته یو لوبغاړی د ۳ شمیره وځرخوي، هغه به یواځې له ۱ ځای ځخه تیریږي او له همدې کبله باید یوې پوښتنې ته ځواب هم ووایي او کچیرته د ۶ شمیره وځرخوي، هغوی باید ۱ پوښتنې ته سم ځواب ووایي. - کچیرته لوبغاړي وتوانیږي چې ټولو پوښتنو ته سم ځوابونه ووایي، دوی باید د ځرخولو په اندازه مخې ته ولاړ شي. او کچیرته لوبغاړي یواځې وکولای شي چې نیمو پوښتنو ته سم ځوابونه ووایي (لکه د ۲ پوښتنو ځخه یوې ته سم ځواب) هغوی به د ډایس د شمیرې په نیمه توګه مخ پر وړاندې حرکت وکړي. - کله چې یوه پوښتنه ترسره شوه او سم ځواب يې ترلاسه شو، هغه به بل لوري ته واچول شي او بل لوبغاړی باید د پوښتنو بل کارټ انتخاب کړي. هر هغه لوبغاړی چې تر ټولو د مخه د لوبې پای ته ورسیږي، د لوبې ګټونکی شمیرل کیږي.	

۵ ورځ

نن ورځ به تاسو خپل ټول نووښتګره مهارتونه او د جغرافیه په اړه خپل عمومي معلومات وکاروی چې تاسو به مخکینیو د بورډ په لوبو کې کارولي ول!

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۲۰ دقیقې	• د لوبغاړو لپاره د لوبې د نظر اخیستنې یوه ورقه جوړه کړئ.
	• دا ورقه باید لاندې نقطې له ځان سره ولري: په قوانینو د پوهیدلو آسانتیا، د کارټونو انځورونه – بورډ – نښې، په لوبه کې ساتیرې
۵۰ دقیقې	• کورنۍ به لوبه یوځای ترسره کړي.
۱۰ دقیقې	• د نظر اخیستنې د جوړې شوې ورقې پر بنسټ به زده کوونکي د خپلې کورنۍ د غړو او یا هم ملګرو ځخه چې د نظر اخیستنې د ورقې پر بنسټ لوبه تر سره کوي، نظر اخیستنه وکړي. • زده کوونکي به نظرونه د خپلو لوبو د لا ښه والي لپاره وکاروي.
۲۰ دقیقې	• په اونۍ کې ګرځیدل: زده کوونکي به د لوبې د چمتو کولو په اړه خپلې تجربې شریکې کړي او لاندې چوکاټ ځخه به کار واخلي: • د لوبې د جوړولو په هکله ما مخکې فکر کاو چې------------ (د هغه څه په اړه لینه وکړئ چې د دغې پروژې ځخه دمخه تاسو د لوبې په اړه فکر کاروه). اوس، زه فکر کوم چې ------------ (پروژې د ختمیدلو ځخه وروسته او تاسو څه فکر کوی.) د هغو بیلابیلو ۸ هیوادونو په اړه چې په دې لوبه کې اضافه شوي دي، ما مخکې فکر کوه چې--------------(د هغه څه په اړه لینه وکړئ چې د دغې پروژې ځخه دمخه تاسو د لوبې په اړه فکر کاروه).

د ارزونې معیارونه

- د قوانینو د ورقې او د لاربښوونو وضاحت او روڼتیا
- په هر هیواد کې ترلاسه شوي معلومات، د نقشې جوړونه او طبیعي آفتونه

- دا لوبه باید زړه راښکونکې او د ساتیرۍ څخه ډکه واوسي

د غني کولو اضافي فعالیت

زده کونکي کولی شي نور قواعد اضافه کړي، د مثال په توګه: زده کونکي کولی شي د چانس کارتونه اضافه کړي. په دې کې د مختلفو چاپیریالي ناورینونو سره د 4 ناورین کارتونه رسمول شامل دي، او د ناورین شدت پورې اړه لري، لوبغاړي د 1 او 3 ځایونو ترمنځ بیرته حرکت کوي (د بیلګې په توګه، سونامي دوی 3 ځایونه بیرته حرکت کوي - یو طوفان دوی بیرته 1 ځای ته حرکت ورکوي). د بخت کارتونو په هر بلاک کې باید 4 ناورین کارتونه وي (د 4 5 x ناورین کارتونه ټول). زده کونکي به د اړونده کارتونو ډیزاین کولو لپاره د چاپیریال ناورین او د دوی شدت څیړنه وکړي. زده کونکي کارتونه راوباسي او پرې کړي ترڅو په هر 5 خوشحاله کټګوریو کې 4 ځای په ځای کړي. زده کونکي کولی شي نور قواعد اضافه کړي، د مثال په توګه: زده کونکي کولی شي د چانس کارتونه اضافه کړي. په دې کې د مختلفو چاپیریالي ناورینونو سره د 4 ناورین کارتونه رسمول شامل دي، او د ناورین شدت پورې اړه لري، لوبغاړي د 1 او 3 ځایونو ترمنځ بیرته حرکت کوي (د بیلګې په توګه، سونامي دوی 3 ځایونه بیرته حرکت کوي - یو طوفان دوی بیرته 1 ځای ته حرکت ورکوي). د بخت کارتونو په هر بلاک کې باید 4 ناورین کارتونه وي (د 4 5 x ناورین کارتونه ټول). زده کونکي به د اړونده کارتونو ډیزاین کولو لپاره د چاپیریال ناورین او د دوی شدت څیړنه وکړي. زده کونکي کارتونه راوباسي او پرې کړي ترڅو په هر 5 خوشحاله کټګوریو کې 4 ځای په ځای کړي.

د آسانتیا لپاره بدلونونه

- زده کوونکي کولای شي د هر ځای لپاره یو کارټ ډیزاین یا طرح کړي.
- زده کوونکي کولای شي چې دا ځایونه ساده کړي او د کلو او یا ښارونو څخه کار واخلي چې ددوی په هیواد او یا هم ښار او یا کلو کې شتون ولري.
- زده کوونکي کولی شي چې د ځایونو شمیر ۸ ته راښکته کړي.