

توضیحات:	زده کوونکي د مختلفو کارتې لوبو په ترسره کولو سره د شمېرو، لوبو او کوچنیو عددونو، جمع، تفریق او ترادف په اړه ژوره پوه ترلاسه کوي.
مخکېنه پوښتنه	آیا تاسو کولی شئ چې خپلې کارتې لوبې چمتو کړئ؟
ټولټال اړین وخت	۴ ساعته په ۳ ورځو کې
اړین توکي	کاغذ، قلم، قینچې او رنگونه
د زده کړو پایلې	<ul style="list-style-type: none"> - د شمیر او مقدار تر منځ د اړیکو په اړه پوهاوی - د ابتدایي حسابي عملیو ترسره کول او پلي کول لکه جمع او تفریق - د لوبې د چلند د زده کولو تمرین په شمول د نوبت اخیستنې، قوانینو او اهداف پیژندنې - د الجبريکي فکر کولو ته د اعدادو نمونو جوړونې په واسطه وده ورکول - په انتزاعي او کمیتی توګه دلایل وړاندې کول - دا معلومه کړئ چې آیا په یوه ګروپ کې نسبت بل ګروپ ته د توکو شمیر ډیر دي او که کم. - ددوی پوهاوي ته د عددونو په سیستم کې د نمونو پیژندنې په هکله وده ورکړئ د مثال په توګه: ترتیب او یا هم نسبتونه
مخکینې درسونو ته اړتیا	<ul style="list-style-type: none"> - د ۱ څخه تر ۲۰ پورې د اعدادو لیکل - په دې پوهیدل چې د جمع عملیه یوځای راوړلو او اضافه کولو ته وايي

۱ ورځ

زده کوونکي باید د کارتې لوبو په شمول خپلې لوبې او د قوانینو د بانو جوړول پیل کړي.

تاکل شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۳۰ دقیقې	<p>له زده کوونکي څخه وپوښئ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - آیا تاسو کله هم د کارت لوبه کړې؟ - که داسې وي نو هغه کوم شیان دي چې تاسو مخکې تجربه کړي دي چې باید په نظر کې یې ونیسئ ترڅو خپلې کارتې لوبې جوړې کړئ. (ممکن ځوابونه: شمېرنه، کارتونه، رنگ، د لوبو قوانین، او داسې نور.)

له زده کوونکو څخه وغواړئ چې خپلې کارټي لوپې جوړې کړي.

دوی باید داسې مستطیل شکله (یا بل هر شکل چې ددوی خوښ وي) کارټونه جوړ کړي چې ددوی د ورغوي په اندازه وي.

کچېرته دوی د خطونو د رسم کولو لپاره خط کش ونه لري، دوی کولی شي چې د کتاب او یا هم د یوه قوطي د سرپوښ څخه د رسم کارولو لپاره کار واخلي.

ددغو کارټونو عرض باید ددوی د غټې گوټې د اوږدوالي په اندازه وي او اوږدوالی (طول) یې باید ددوی د لاس د ورغوي په اندازه وي. زده کوونکي باید ۴۰ کارټونه په ورته شکل جوړ کړي. کچېرته زده کوونکي تر ۴۰ شمیرنه نشي کولای دوی کولی شي چې په دوه ۲۰ کارته گروپونو کې دا لوبه ترسره کړي.

زده کوونکي کولی شي چې خپل کارټونه یو د لاندې څلورو رنگونو باندې رنگ کړي لکه سور، ژیر، زرغون او شین. دوی کولی شي چې بل د خپلې خوښې رنگ هم انتخاب کړي.

له زده کوونکو څخه وپوښئ کچېرته مور ۱۰ کارټونه په ژیر رنگ کې ولرو او هر بل رنگ کې هم په هم دې تعداد کارټونه ولرو نو ټولټال به څو کارټونه په شین، زرغون، سور او نورو رنگو کې ولرو.

لارښوونه: ریاضیکي بحث – زده کوونکو سره د ممکن ځوابونو د ترلاسه کولو لارو چارو په هکله بحث وکړئ. ډیره اړینه ده چې زده کوونکي وهڅوئ ترڅو په بحث کې رغنده برخه واخلي او ډیرې خبرې وکړي. زده کوونکو ته په کافي اندازه وخت ورکړئ چې په خپله خپلې ستونزې حل کړي. تاسو کولی شئ چې له زده کوونکو څخه پوښتنې وکړئ ترڅو سوالونو ته ځوابونه پیدا کړي. د بیلگې په توګه: دا څرنگ جوړوئ؟ یا دا په کومه بله طریقه جوړولی شئ؟ او یا داسې پوښتنه کولی شئ چې زه غواړم چې پوه شم کچېرته ته دا () له دې () سره جمع کړئ په نتیجه کې به مور څه ترلاسه کړو.

زده کوونکي باید له ۱ څخه تر ۲۰ پورې عددونه په ډبل خط د کارت په منځنۍ برخه کې ولیکي. زده کوونکي باید د هر عدد څخه په دوو مختلفو رنگونو کې کارټونه جوړ کړي او باید ځان مطمئن کړي چې په یوه رنگ کې یو ډول عددونه ځای پر ځای نکړي. د بیلگې په ډول: کچېرته د ۳ کارت په ژیر رنگ کې وي بل هغه کارت چې ۳ عدد پرې لیکل شوی وي باید په بل رنگ یا شین رنگ کې وي.

زده کوونکي باید د کارټونه په بله خوا خپل نومونه، لوګو، او یا هم د خپلو نومونو اول توري ولیکي.

مخ	شا	مخ	شا
۳	نوم لوګو د نوم اول توری	۳	نوم لوګو د نوم اول توری

<p style="text-align: right;">لمرې لوبه: سنپ</p> <p>موخه: به چټکې د ورته کارتونو په پيژندلو سره د ټولو کارتونو گټل</p> <p>قوانين:</p> <p>لمرې پړاو: ټول کارتونه له يو بل سره بدل کړئ (پې ترتيبه پې کړئ) او د لوبغاړو تر منځ پې په مساوي شکل وويشئ.</p> <p>دوهم پړاو: هر لوبغاړی په خپل وار د کارتونو له کڅورې (ډيک) څخه يو کارت پورته کوي او د ميز په سر پې ږدي.</p> <p>درېم پړاو: که دوه کارتونه يو شان شميرې ولري، لوبغاړي وايي "snap"، لومړی شخص چې سنيپ ووايي، لاندې ټول مخ په پورته کارتونه ترلاسه کوي.</p> <p>کچيرته د ورته رنگ دوه کارتونه ښکاره شي، لوبغاړي کولی شي سنيپ ووايي، او د ورته رنگ دوه کارتونه واخلي.</p> <p>زده کونکي د هر کارت لپاره چې دوی پې گټي يوه نمره ترلاسه کوي</p> <p>که په ټوله لوبه کې ورته (يو شکل) کارتونه شتون ونلري، لوبه لغوه کيږي او بيا پيل کيږي.</p> <p>هغه لوبغاړی چې په پای کې تر ټولو ډير کارتونه لري د لوپې گټونکی کيږي.</p> <p>زده کوونکي بايد لوبه ترسره کړي او خپلې نمرې د نمرې په ورقه کې په لاندې ډول ځای پر ځای کړي.</p> <p style="text-align: right;">:</p> <table border="1" data-bbox="230 1037 1164 1379"> <thead> <tr> <th>د لوبغاړي نوم/نومونه</th> <th>نمرې</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>علي</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>مطيع</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې	علي	3	مطيع	5					<p style="text-align: center;">۱۵ دقيقې</p>
د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې										
علي	3										
مطيع	5										
<p style="text-align: right;">دوهمه لوبه: د حافظې لوبه:</p> <p>زده کونکي لومړی بايد د حافظې لوبه وکړي - پدې لوبه کې دوی ټول کارتونه بدلوي او بيا د کارت د شميرې اړخ مخ په ښکته لوري ږدي.</p> <p>موخه: د ورته (هم شکله) کارت شميرو په يادولو او پورته کولو سره د امکان تر حده ډيرې نمرې ترلاسه کړئ.</p>	<p style="text-align: center;">15 دقيقې</p>										

قوانين:

اول پړاو: له زده کونکي څخه وغواړئ چې بدل شوي (پې ترتیه شوی) کارتونه د 8 کارتونو په 5 قطارونو کې تنظیم کړي یا بدل (پې ترتیه شوی) شوي کارتونه د 5 کارتونو په 8 قطارونو کې ترتیب کړي.

دویمه مرحله: لمری لوبغاړی یو کارت پورته کوي.

دریمه مرحله: لمری لوبغاړی یو بل کارت پورته کوي.

څلورمه مرحله: له زده کونکو څخه وغواړئ چې د صحیح کارت شمیرو په یادولو او پورته کولو کې لوبغاړو ته د نمرې ورکولو څرنگوالي په اړه فکر وکړي.

د بېګي په توګه،

- که 2 کارتونه د ورته شمیرې سره سمون خوري، دوی کولی شي کارتونه له قطارونو څخه لرې کړي او په کالم کې 2 نمرې ترلاسه کړي.

- که 2 کارتونه یو رنگ ولري مګر د سمون شمیره ونلري، دوی په خپل کالم کې 1 نمره ترلاسه کوي او کولی شي کارتونه بیرته کېږدي او په ورته ترتیب کې یې ځای په ځای کړي.

- که 2 کارتونه په شمیر یا رنگ کې سره سمون نه خوري، دوی هیڅ نمرې نه ترلاسه کوي او یوازې په ترتیب سره کارتونه بیرته پخپل ځای کې ږدي.

پینځمه مرحله: دوهم لوبغاړی یو کارت پورته کوي.

شپږمه مرحله: دووهم لوبغاړی یو بل کارت پورته کوي.

زده کوونکي باید هغه نمرې چې دوی ترلاسه کړي، په خپل کالم کې یو له بل سره جمع کړي. هر هغه چا چې تر ټولو ډیرې نمرې ترلاسه کړي وي، د لوېې ګټونکی دی. زده کوونکي کولی شي د نمرې ورکونې ورځه په لاندې ډول سره وکاروي:

د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې	د مقابل لوري نمونه	نمرې
علي	2	پلار	3
مطیع	5	مور	3

<p>بیا لیدنه: مور او پلار/ د کورنۍ غړي به د زده کونکو سره کار وکړي ترڅو د ورځې فعالیتونو ته بیا کتنه وکړي. د کارت لویې فعالیتونو په اړه په فکر کولو سره چې نن ترسره شوي دي، آیا تاسو کولی شئ مور ته ووايست چې:</p> <ul style="list-style-type: none">- هغه درې شیان کوم دي چې تاسو د ننۍ لویې څخه زده کړل؟- دوه هغه شیان چې تاسو ته ډیر جالب ول څه دي؟- هغه کوم شی دی چې تاسو یې اوس هم په اړه پوښتنه لرئ؟	<p>۱۵ دقیقې</p>
--	-----------------

زده کوونکي باید دوه نورې لوپې هم ترتیب او جوړې کړي ترڅو د لویو او کوچنیو عددونو ترمنځ توپیر په مفهوم ښه ځان پوه کړي.

ټکال شوی اړین وخت	فعالیت او توضیحات								
۲۰ دقیقې	<p>دریمه لوبه: لویه تمساح</p> <p>موخه: د لوړ کارت په درلودلو سره د 5 پړاوونو وروسته د ډیرو نمرې ترلاسه کول (د هغه کارت چې تر ټولو لوړه شمیره ولري) - (کولای شئ همدا لوبه د یو بل بدلون سره ترسره کړئ. هر هغه لوبغاړی چې تر ټولو د لږ شمیرې لرونکی کارت ترلاسه کړي د لوپې گټونکی دی).</p> <p>قوانین:</p> <p>لمړی پړاو: کارتونه بدل را بدل (پې ترتیبه) کړئ او هر لوبغاړي ته ۲ کارتونه ورکړئ. دوهم پړاو: له زده کونکو څخه وغواړئ چې په دې اړه فکر وکړي چې څنګه لوبغاړو ته د لوړې شمیرې کارت درلودو لپاره نمرې ورکړي. د مثال په توګه، هر لوبغاړی خپل لوړ کارت لوبوي او هغه څوک چې لوړ کارت لري هغه لوبه گټي، د بیلګې په توګه، که چیرې لمړی لوبغاړی د ۳، او ۱۲ شمیرې لرونکی کارتونه ولري، دوهم لوبغاړی د ۴، او ۸ شمیرې لرونکی کارتونه ولري، او دریم لوبغاړی د ۹ او ۲۰ شمیرې لرونکی کارتونه ولري، دریم لوبغاړی د لوړ کارت (۲۰) په درلودلو سره د لوپې گټونکی دی. د هر پړاو گټونکی ۲ نمرې ترلاسه کوي او نهایي گټونکی هغه څوک دی چې د 5 پړاوونو په پای کې ترټولو ډیرې نمرې ترلاسه کړي.</p> <p>له زده کونکو څخه وغواړئ چې فکر وکړي چې څنګه دوه لوبغاړي د ورته لوړو کارتونو درلودو لپاره نمرې ترلاسه کوي، د بیلګې په توګه، که دوه لوبغاړي ورته لوړ کارتونه ولري، دوی دواړه کولی شي خپل راتلونکی لوړ کارتونه ولوبوي او څوک چې په دویم پړاو کې لوړ کارتونه ترلاسه کړي هغه به دلوپې گټونکی شي.</p> <p>زده کوونکي دې لوبه وکړي او نمرې دې د نمرې په ورځه کې ولیکي.</p> <p>زده کوونکي کولی شي د نمرې ورکونې ورځه په لاندې ډول سره وکاروي:</p>								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="699 1480 1157 1591">د لوبغاړي نوم/نومونه</th> <th data-bbox="240 1480 699 1591">نمرې</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="699 1591 1157 1675">علي</td> <td data-bbox="240 1591 699 1675">3</td> </tr> <tr> <td data-bbox="699 1675 1157 1759">مطيع</td> <td data-bbox="240 1675 699 1759">5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="699 1759 1157 1839"></td> <td data-bbox="240 1759 699 1839"></td> </tr> </tbody> </table>	د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې	علي	3	مطيع	5		
د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې								
علي	3								
مطيع	5								

<p>زده کوونکي باید د لویو دريو دورو لپاره د لویو عددونو د نخښې په کارولو نمرې وليکي، د بیلگې په توگه د 12 د 8 څخه لوی او د 12 د 8 څخه لوی دی.</p>									
<p>څلورمه لوبه: لوی عددونه</p> <p>موخه: د 5 پړاوونو وروسته د ټولټال نمرو تر ټولو لوړه کچه ترلاسه کول</p> <p>قوانین:</p> <p>- لمرې پړاو: کارتونه بدل (پې ترتیبه) کړئ او هر لوبغاړي ته 3 کارتونه ورکړئ.</p> <p>- دوهم پړاو: هر لوبغاړی د خپلو کارتونو سره د ورکړل شویو عددونو شمیرې جمع کوي</p> <p>- دریم پړاو: له زده کوونکو څخه وغواړئ چې فکر وکړي چې څنګه لوبغاړو ته د دوی په کارتونو کې د ډیرو نمرو اخیستو لپاره نمرې ورکړي. د مثال په توګه، ټول لوبغاړي د خپلو ټولو نمرو مجموعه وایي او هر هغه لوبغاړی چې تر ټولو لوړې نمرې ترلاسه کوي د لویې گټونکي شمیرل کيږي. د بیلگې په توګه:</p> <p>لمرې لوبغاړی 4، 11، او 16 نمرې لري، او دوهم لوبغاړی 16، 9، او 2 نمرې لري - نو د لومړي لوبغاړي مجموعه 31 ده او د 2 لوبغاړي مجموعه 27 ده. نو لومړی لوبغاړی د ډیرو نمرو په درلودلو سره د لویې گټونکي شمیرل کيږي. د هر پړاو گټونکي 2 نمرې ترلاسه کوي او نهایي گټونکي هغه څوک دی چې د 5 پړاوونو په پای کې ترټولو لوړې نمرې ترلاسه کړي.</p> <p>له زده کوونکو څخه وغواړئ چې هغوی هغو دوو لوبغاړو ته چې ورته لوړې نمرې یې ترلاسه کړي وي څنګه نمرې ورکړي. د بیلگې په توګه: کچیرته د دوو لوبغاړو د نمرو مجموعه په کارتونو کې یو شان وي، دوی کولی شي چې د کارتونو له کڅورې (ډیک) څخه یو بل کارت را واخلي او د نمرو له مجموعې سره یې جمع کړي. هرغه لوبغاړی چې تر ټولو لوړ د نمرو مجموعه ولري، د لویې گټونکي دی.</p> <p>زده کوونکي لوبه ترسره کوي او د نمرو په یوه پاڼه کې د لوبغاړو نمرې ځای پر ځای کوي. د نمرو پاڼه د لوبغاړو نومونه باید له خپل ځان سره ولري. زده کوونکي کولی شي د لاندې د نمرو ورکولو پاتې څخه استفاده د بیلگې په توګه استفاده وکړي.</p>	<p>۲۰ دقیقې</p>								
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="212 1224 699 1346">نمرې</th> <th data-bbox="699 1224 1182 1346">د لوبغاړي نوم</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="212 1346 699 1434">3</td> <td data-bbox="699 1346 1182 1434">علي</td> </tr> <tr> <td data-bbox="212 1434 699 1522">5</td> <td data-bbox="699 1434 1182 1522">مطیع</td> </tr> <tr> <td data-bbox="212 1522 699 1604"></td> <td data-bbox="699 1522 1182 1604"></td> </tr> </tbody> </table>	نمرې	د لوبغاړي نوم	3	علي	5	مطیع			
نمرې	د لوبغاړي نوم								
3	علي								
5	مطیع								
<p>همدا راز، زده کوونکي باید د دريو کارتونو ټولې نمرې چې په دريو پړاوونو کې یې ترلاسه کړي دي په یوه ورقه کې وليکي.</p> <p>- لومړی لوبغاړی: $31 = 16 + 11 + 4$</p> <p>- دوهم لوبغاړی: $27 = 2 + 9 + 16$</p> <p>- نهایي نتیجه: 31 له 27 څخه غټ دی نو له همدې کبله لومړی لوبغاړی گټونکي دی</p>									

همدا راز له لوبغاړو څخه وغواړئ چې څنگه کولای شي دوه هغو لوبغاړو ته نمرې ورکړي چې ددوی مجموعي نمرې د پورته کړل شوي کارت سره تر ټولو نږدې وي.
کچېرته دوه لوبغاړي یو شان لورې نمرې ولري، دا دواړه لوبغاړي د کارتونو له کڅورې څخه یو بل کارت پورته کوي او د هغوي نمرې د خپلو مجموعي نمرو سره جمع کوي. هر هغه څوک چې تر ټولو لورې نمرې ترلاسه کړي، د لویې گټونکي شمېرل کېږي.

زده کوونکي دې لوبه وکړي او نمرې دې د نمرې په داسې ورځه کې ولیکي چې د لوبغاړو نمونه او نمرې لپاره ځای ولري.

زده کوونکي کولی شي د نمرې ورکونې ورځه په لاندې ډول سره وکاروي:

د لوبغاړي نوم/د لوبغاړو نمونه	نمرې
علي	3
مطیع	5

زده کوونکي به همدا راز د هرې کارتې لویې چې هغوی یې درې ځله ترسره کوي، څلور مجموعي عددونه ولیکي.

- لمرې لوبغاړې $4 + 11 + 16 = 31$

- دوهم لوبغاړې: $16 + 9 + 2 = 27$

- پرتله کول: $17 - 17 = 0$ او $17 - 31 = 14$

- نهايي نتيجه: ۱۴ د ۱۰ څخه لوی دی، نو ۱۰ عدد لرونکي دا لوبه گټي ځکه چې دا تر ټولو نږدې عدد دی.

شپږمه لوبه: ترتیب - شمېر

۲۰ دقیقې

موخه: د شمېرو د ترتیب په جوړولو سره د لوبو په ۵ پړاوونو کې تر ټولو ډیرې نمرې ترلاسه کړئ

قوانین:

لومړی پړاو: کارتونه سره بدل را بدل (پې ترتیبه) کړئ، او هر لوبغاړي ته ۳ کارتونه ورکړئ او متبقي کارتونه بند پرېږدئ

دوهم پړاو: هر لوبغاړی به یو نوبت ولري. دوی به یو کارت د کارتونو له کڅورې (ډیک) څخه پورته کوي او یا به یې له بې ځایه شویو کارتونو له ډلې څخه انتخابوي. او همدا راز دوی به یو کارت بې ځایه کوي.

هغه لوبغاړی چې ۳ داسې د کارتونو شمېرې ترلاسه کړي چې په ترتیب سره د یو بل په تعقیب کې وي، د لویې گټونکي دی. لکه: ۱، ۲، ۳ یا ۱۱، ۱۲، ۱۳

<p>زده کوونکي دې لوبه وکړي او نمرې دې د نمرې په داسې ورقه کې وليکي چې د لوبغاړو نمونه او نمرې لپاره ځای ولري. زده کوونکي کولی شي د نمرې ورکونې ورقه په لاندې ډول سره وکاروي:</p>	
د لوبغاړي نوم/نومونه	نمرې
علي	3
مطیع	5
<p>زده کوونکي باید د لوبې په جریان کې ټول هغه عددي ترتیبونه چې له مختلفو ترتیبونو څخه جوړ شوي وي وليکي.</p>	
<p>۱۵ دقیقې</p> <p>بیا لیدنه: مور او پلار/ د کورنۍ غړي به د زده کوونکو سره کار وکړي ترڅو د ورځې فعالیتونو ته بیا کتنه وکړي. د کارت لوبې فعالیتونو په اړه په فکر کولو سره چې نن ترسره شوي دي، آیا تاسو کولی شئ مور ته ووايست چې:</p> <ul style="list-style-type: none"> - هغه درې شيان کوم دي چې تاسو د ننۍ لوبې څخه زده کړل؟ - دوه هغه شيان چې تاسو ته ډیر جالب ول څه دي؟ - هغه کوم شی دی چې تاسو یې په اړه غواړئ نور هم واورئ ا اضافي معلومات ترلاسه کړئ؟ 	

ارزونه:

- په کارتونو باندې د الفبا او د عددونو واضح لیکنه
- د لوبې په قوانینو پوهیدنه
- ددې تواناېي درلودل چې لوبه ترسره کړي او د حافظې فعالیتونه، د لویو او کوچنیو عددونو پیژندل، نږدېوالی، جمع او تفریق او ترتیبونو عملې پلي کړي.