



<p>لومړۍ درجه (عمر: د ۶ څخه تر ۷ کلونو پورې)</p>	<p>درجه</p>
<p>د شمېرو لرونکو کارتونو یو ډیک د ">" علامي لرونکي کارتونه (هر زده کوونکي ته ۱ دانه) حسابوونکي توکي (يو دانه په لوبه کې هر زده کوونکي ته؛ د بيلگې په توگه، که چېرته ۵ زده کوونکي د لوبې د ترسره کولو لپاره واوسي نو ۲۵ دانې)</p>	<p>اړينې سرچينې</p>
<p>د قطو له يوه ډيک څخه عکس لرونکي ټول کارتونه لرې کړئ ترڅو شميرې لرونکي کارتونه جوړ کړئ. په بدیلې توگې سره، تاسو کولی شئ د لاندې لارښوونو په تعقیبولو سره خپل کارتونه جوړ کړئ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. یو مستطیل شکل کارت یا ورقه د خپل ورغوي په اندازه پرې کړئ. 2. د کارت په یوه اړخ (طرف) باندې د ۲ شمیره ولیکئ او ۲ زړونه په سور او یا هر بل رنگ چې ستاسو خوښ وي رسم کړئ. 3. دا عملیه د ۲ څخه تر ۱۰ شمېرو پورې تکرار کړئ. په هر ځل کارت جوړولو کې د شمیرې په مطابق زړونه رسم کړئ (لکه د ۳ شمیرې کارت لپاره ۳ زړونه رسم کړئ) او داسې نور. 4. کله چې د ۲ څخه تر ۱۰ پورې د کارتونو یوه ټولگه بشپړه شوه، بیا همدا عملیه د خشت، پشه او قرې قطو لپاره ترسره کړئ. 5. کله چې تاسو دا عملیه ترسره کړه، تاسو باید ۳۶ قطې ولرئ چې ۴ سیتونه (ټولگې) ولري چې په هر سیت کې له ۲ څخه تر ۱۰ شمېرو کارتونه شتون ولري. د قطو هر سیت باید مختلف ډیزاینونه ولري. د قرې او لعل سیتونه باید یو رنگ ولري او د بېشي او خيشت قطې باید بل رنگ ولري. 6. ددې لپاره چې ډاډ ترلاسه کړئ چې قطې سمې جوړې شوي دي، تاسو کولی شئ د انځورونو په برخه کې انځورونو ته ځیر شئ. <p>که چېرته تاسو خپل کارتونه جوړوي، تاسو کولی شئ د ۲ څخه تر ۱۰ شمېرو څخه پرته نورې شمیرې انتخاب کړئ. زموږ وړاندیز له ۱ څخه تر ۴۰ پورې شمیرې دي.</p> <p>د ">" علامي د کارتونو جوړولو لپاره</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. یو ورقه یا کارت را واخلي او د خپل ورغوي په اندازه مستطیل شکل کارتونه پرې کړئ. 2. په هر کارت باندې د ">" رسمه کړئ. <p>د حسابوونکو توکو پر ځای تاسو کولی شئ کوچني کانې، سکې، یا نور واړه توکي وکاروئ ترڅو د لوبې په اوږدو کې خپل بریالیتوب حساب کړئ.</p>	<p>د سرچینو لپاره بدیلې لارې</p>
<p>عددونه او عملي</p>	<p>د پوښتنې موضوع</p>
<p>له صفر څخه تر ۱۰۰ پورې شمیرې له لور څخه ښکته او له ښکته څخه پورته لور ته تنظیم کړئ.</p>	<p>په نښه شوي مهارتونه</p>
<p>Board game designer, Gordon Hamilton</p>	<p>الهام اخیستنه</p>



د اړتيا وړ وخت	د چمتو کولو لپاره ۱۰ دقيقې د لوبې لپاره ۲۰ دقيقې
پخوانيو درسونو ته اړتيا	له ۱ څخه تر ۴۰ د شمېرو پوهه د لويو او کوچنيو شمېرو پېژندنه او همدا راز د مساوي عددونو پېژندنه
ملا تر ته اړتيا	په ټيټه سطحه څارنه

د لوبې قوانين:

موخه	هغه زده کوونکي چې د لوبې په پای کې تر ټولو ډير حسابوونکي ولري (د سمو اټکلونو تر ټولو لوی نمبر) د لوبې کټونکی دی.
قوانين	زده کوونکي کولی شي خپلو کارتونو ته وگوري خو دوی باید په دې وښتوانېږي چې نور زده کوونکو کارتونه ووبښي.
مرحلي	لومړۍ مرحله: زده کوونکي به په يوه دايره کې کيښي دوهمه مرحله: ښوونکي باید هر زده کوونکي ته د ">" علامې يو کارت ورکړي. درېمه مرحله: ښوونکي به ډيک کې پورتنۍ کارت گوري او د شاگردانو په مينځ کې يې ځای پر ځای کوي ترڅو هيڅ زده کوونکي ونشي کولای چې دا کارت ووبښي. ښوونکي باید په یاد ولري چې په دې کارت کې کومه شمېره ده. ښوونکي کولی شي شمېره په پټه توگه د کاغذ په يوه ټوټه باندې وليکي ترڅو د شمېرې په یاد ساتلو کې له ښوونکي سره مرسته وکړي. څلورمه مرحله: د ډيک له باقي پرو څخه به ښوونکي هر زده کوونکي ته يوه يوه پرته په داسې شکل ورکړي چې پرې مخ پر شا وي. پينځمه مرحله: ښوونکي يو زده کوونکي انتخاب کوي ترڅو لمری خپل عمل ترسره کړي. شپږمه مرحله: زده کوونکي به خپل د ">" علامې کارت په مينځ کې مخ په پټ کارت او د پټ کارت څخه په بل لور ته ځای پر ځای کړي. که چېرته د ">" کارت خوله د پټ کارت پر لور واوسي، زده کوونکي غواړي ووايي چې د پټ کارت شمېره ددوی د کارت له شمېرې څخه لويه ده. او که داسې نه وي، او ددوی ">" علامې کارت خوله د پټ کارت پر لور ونه اوسي، زده کوونکي غواړي ووايي چې ددوی د کارت شمېره د پټ کارت له شمېرې څخه غټه ده. تاسو کولی شئ د انځورونو په برخه کې ددې فعاليت يوه بېلگه وگورئ. اوومه مرحله: که چېرته د زده کوونکي اټکل سم واوسي، ښوونکي به د هغوی د ">" علامې پر کارت يو شمېرونکی کيږدي. او که چېرته د زده کوونکي اټکل ناسم واوسي، ښوونکي به بل زده کوونکي ته نوبت ورکړي ترڅو هغه خپل اټکل ووايي.



<p>تمه مرحله: ۶ او ۷ مرحله له کین لوري څخه ښي لوري ته تر هغه تکرار کړئ چې هر زده کوونکي ته خپل نوبت ورسېږي.</p>	
<p>نهمه مرحله: له دې څخه وروسته چې هر زده کوونکي خپل نوبت ترسره کړ، ښوونکي به پټ کارت را څرگند کړي. هغه زده کوونکي چې سم اټکلونه یې کړي وي، کولی شي هغه حسابوونکي ترلاسه کړي چې ښوونکي ددوی په “>” علاې کارت باندې ایښي ول.</p> <p>لسمه مرحله: ښوونکي یو نوی زده کوونکي انتخاب کوي ترڅو لمری خپل عمل ترسره کړي. د کار د آسانه کولو لپاره، ښوونکي کولی شي هغه زده کوونکي د لمری عمل لپاره غوره کړي چې په مخکې دوره کې تر ټولو ورسټی وه.</p> <p>یوولسمه مرحله: هرکله چې ټولو زده کوونکو د لومړي عمل کوونکي په حیث خپل نوبت ترسره کړ، لوبه پای ته رسېږي. هغه زده کوونکي چې په پای کې تر ټولو لوی د حسابوونکو شمیر له ځانه سره ولري، د لوبې کټونکي شمیرل کيږي.</p>	
<div style="text-align: center;"> </div> <p>(کین لور ته انځور) د لوبې په پیل کې ۱۵ زده کوونکي لوبه پیل کړه چې په هغو کې یواځې ۵ تنو سم اټکلونه وکړل او یو ټوکن یې ترلاسه کړ. ۷۱ زده کوونکي باید اټکل وکړي چې آیا د هغه د کارت شمیره د پټ کارت له شمیرې څخه وړه ده که غټه. (ښي لور ته انځور) له بده مرغه د هغه ځواب ناسم وه.</p>	<p>انځورونه</p>
<p>زده کوونکي نه شي کولی په ډاډ سره پوه چې آیا دوی سم اټکل کړي او که نه مگر دوی کولی شي یو علمي اټکل دهغه کارت پر بنسټ ترسره کړي چې دوی ته ورکړل شوی ده. د بیلگې په توګه، که یو زده کوونکي ته د ۱ شمیرې کارت ورکړل شوی وي، په ډیر احتمال سره د پټ کارت شمیره به ددغې شمیرې څخه ستره وي.</p>	<p>غڼې کوونه</p>
<ul style="list-style-type: none"> • یواځې کوچني عددونه وکاروئ. • زده کوونکو ته اجازه ورکړئ چې د ټولو نورو زده کوونکو د کارتونو شمیري وګوري (پټ کارت باید مخ په ځمکه پروت واوسي). • د یو ډیر ساده لوبې لپاره، زده کوونکو ته اجازه ورکړئ چې پټ کارت هم د لوبې د اټکل کولو څخه دمخه وګوري. په دې لوبه کې، زده کوونکي به تل وکولای شي چې سم اټکلونه وکړي. دا له زده کوونکو سره مرسته کوي چې پ ریاضي باندې تمرکز وکړي. 	<p>آسانه کوونه</p>

