Julia Robinson Mathematics Festival

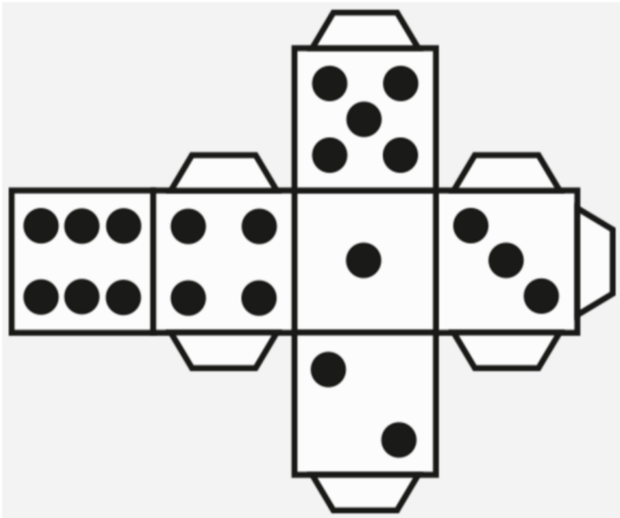
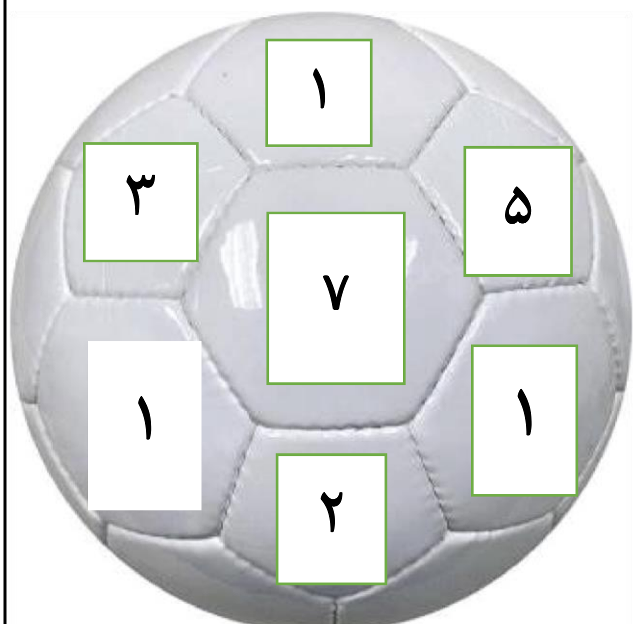
التعليم فوق الجميع | education above all

د توپ وهلو مجموعه

درجه	دویمه درجه (عمر: ۸ څخه تر ۱۰)
د ارتیا وړ سرچینې	د فوټبال پنډوسکي (۲) نه رنګیدونکی توش
د سرچینو لپاره بدیلي لارې	د بوفټبال د پنډوسکي (توپ) پرځای ښوونکی کولی شي د کوم بل داسې پنډوسکي څخه کار واخلي چې په هغه باندې شمیرې ولیکلی شي. کچیرته ښوونکی یو پنډوسکی نه لري، هغه کولای شي له زده کوونکو څخه وغواړي چې ګیټۍ (ډایس) د توپ (پنډوسکي) پرځای وڅرخوي. د ډایس یا ګیټۍ د جوړولو لپاره ښوونکی کولای شي لاندې لارښوونې په پام کې ونیسي او د انځورونو برخې ته هم ځیر شي. 1. په افقي شکل سره د څلورو مساوي مربع شکلونو رسمول 2. په اوله مرحله کې چې کوم مربع شکلونو جوړ شوي دی، په هغوی کې د دوهم مربع شکل څخه لاندې او باندې د دوو نورو مربع شکلونو رسمول. 3. ددې لپاره چې مکعب شکل جوړ کړی، تاسو باید د شکلونو بهرنۍ برخې پرې کړئ او څنډې له یو بل سره ونښلوی. 4. باید په څنډو باندې یو سرېښوونکی (لکه سریښ) وکاروی ترڅو ټولې څنډې له یو بل سره ونښلي. 5. په هر اړخ باندې باید داسې نقطې رسمې کړی چې د ۱ څخه تر ۶ د شمیرو نمایندګي وکړي. د انځورونو برخه د لا ډیرو مالوماتو لپاره وګورئ.
د پوهنیز لاندې موضوع	شمیرې او عملیې
په نښه شوي مهارتونه	د دوه عدده شمیرو حاصل جمع په ۱ عدد شمیرې باندې محاسبه کول جمع
الهام اخېستنه	[Prodigy](), [Julia Robinson Mathematics Festival]() - Gordon Hamilton
د ارتیا وړ وخت	۵ دقیقې د لوبې لپاره ۱۵ دقیقې د ډایس (ګیټۍ) جوړولو لپاره کچیرته ارتیا ورته وي
پخوانیو زده کړو ته ارتیا	د یو عدده شمیرو ضرب له ۱ څخه تر ۱۰۰ د شمیرو په اړه پوهاوی
ملاتړ ته ارتیا	متوسطه ځارنه

<u>د لوبې قوانین:</u>

موخه	د لوبې په پای کې هغه ټیم د لوبې ګټونکی دی چې تر ټولو لوړې نمرې ترلاسه کړي.
مرحلې	لومړې مرحله: ښوونکی/لاربښود/تسهیل کوونکی به له صفر څخه تر ۹ پورې شمیرې د دوو توپونو (پنډوسکو) پر مخ باندې ولیکي. د بیلګې لپاره د انځورونو برخه وګورئ. دوهمه مرحله: ښوونکی به ټولګی پر دوو برخو باندې وویشي. دریمه مرحله: په هر ټیم کې به ښوونکی یوه زده کوونکي ته د فوټبال یو توپ (پنډوسکی) ورکړي. څلورمه مرحله: کله چې ښوونکی د «پیل» کلیمه ووایي، هغه زده کوونکی چې توب ورته په پیل کې ورکړل شوی دی، توب به په خپل ګروپ کې یو بل ملګري ته په لغته ووهي. هغه لوبغاړی چې د هغه لوري ته توپ وهل شوی دی، باید د توپ په پورتنۍ برخه باندې لیکل شوې شمیرې ته وګوري. پینځمه مرحله: هغه زده کوونکی چې توپ ورسره دی، باید توپ په خپل ګروپ کې بل زده کوونکي ته په لغته باندې ووهي. هغه زده کوونکی چې توب ترلاسه کوي، باید د توپ په مخ باندې هغې شمیرې ته وګوري چې د توپ په پورتنۍ برخه باندې لیکل شوې ده. دا زده کوونکی به بیا همدغه شمیره د ټیم د ټولټال نمبرو سره جمع او یا هم ضرب کړي. شپږمه مرحله: پینځمې مرحلې ته تر هغې دوام ورکړئ ترڅو وخت نه وي پوره شی. اوومه مرحله: هر هغه ټیم چې د لوبې په پای کې تر ټولو لوړه شمیره ولري د لوبې ګټونکی شمیرل کیږي.
ساده کوونه	د فوټبال د توپ پرځای تاسو کولی شی د یوې ګیټۍ (ډایس) څخه کار واخلی.

<table>
<tr><td>انځورونه</td><td>د یوه ډایس یا ګیټۍ نمونه:

د فوټبال پر مخ باندې شمیرې په دا شکل سره ولیکئ:

</td></tr>
<tr><td>په لوبه کې بدلونونه</td><td></td></tr>
<tr><td>غني کوونه</td><td>• لوبې شمیرې (عددونه) وکاروئ.
• زده کوونکو ته اجازه ورکړئ چې د تفریق او تقسیم (ویش) عملیې هم ترسره کړي. په دې لوبه کې، هر ټیم به د ۱۰۰۰ له شمیرې څخه پیل کوي او ددې هڅه به کوي چې څومره ډېر چې کیږي باید د صفر عدد ته نیږدې شمیره په پای کې له ځانه سره ولري.</td></tr>
</table>

ساده کوونه	• يوائې کوچنی شمیرې وکاروئ • له زده کوونکو څخه وغواړئ چې يوائې د جمع عمليه ترسره کړي.
	• زده کوونکو ته وخت ورکړئ ترڅو په خپلو ورقو باندې تمرينات ترسره کړي. د لوبې دې ډول لپاره زده کوونکو ته اضافي وخت ورکړئ.