

د قطلو لوبه

درجه	دریمه درجه (عمر: ۱۱ څخه تر ۱۴ کلونو پورې)
د اړتیا وړ سرچینې	ورقه, پنسل, شمیرې لرونکي کارتونه
د سرچینو لپاره بډیلې لارې	د شمیرې لرونکو کارتونو د چمتو کولو لپاره لاندې لارښوونې په پام کې ونیسئ: 1. د یوه خط کش په واسطه د خپل ورغوي په اندازه مستطیل شکله کارتونه رسم کړئ. 2. ۱۰ همدا شکل کارتونه پرې کړئ. 3. هر کارت ته له ۱ څخه تر ۱۰ شمیرې ورکړئ. 4. له ۱ څخه تر ۳ پورې لارښوونې د ۳ ځلو لپاره تکرار کړئ ترڅو ټولټال ۳۰ کارتونه جوړ کړئ شی. د ۱ څخه تر ۱۰ پورې د هرې شمیرې لپاره باید ۳ کارتونه شتون ولري. 5. شمیرې لرونکي کارتونه له یو بل سره گډوډ کړئ.
د پوښښ موضوع	د معلوماتو مدیریت
په نڅښه شوی مهارت	د تکراري، اوسطې او وضعي عددونو تمرین کول
الهام اخیستنه	Education.com
اړین وخت	د چمتو کولو لپاره ۲۰ دقیقې (ترڅو شمیرې لرونکي کارتونه چمتو کړای شي) د لویې لپاره ۱۵ دقیقې
پخوانیو زده کړو ته اړتیا	د تکراري، وسطې او وضعي عددونو د شمیرلو په اړه پوهاوی د جمع، تفریق او تقسیم په اړه پوهاوی
ملا تر ټه اړتیا	منځنۍ ملاتړ

د لویې قوانین:

موخه	د لویې په پای کې تر ټولو لوړې نمرې ترلاسه کول. ټولټال نمرې د هرو ۳ پړاوونو د ځوابونو په جمع کولو سره لاسته راځي.
قوانین	1. کله چې ټولو زده کوونکو ته ۷ کارتونه وویشل شول، هغوی نشي کولی چې د ویش نه وروسته خپل کارتونه د پاتې کارتونو سره بدل کړي. 2. لوبغاړي اجازه نه لري چې خپلو ځوابونو ته تغیر ورکړي. په هر پړاو کې د ناسم ځواب نمرې به صفر وي. 3. د حساب ماشینونو کارولو اجازه نشته

<p>يادداښت: دا لوبه د ۳ لوبغاړو لپاره طرحه شوې ده.</p> <p>لومړۍ مرحله: هر دريو لوبغاړو ته له ۳۰ شمېرو لرونکو کارتونو څخه يواځې ۷ کارتونه ورکړئ. همدا راز، هر لوبغاړي ته يو پنسل او يوه ورق د شمېرنې لپاره ورکړئ.</p> <p>دوهمه مرحله: کله چې ټولو لوبغاړو سره ۷ کارتونه بشپړ شول، لوبه پيل کړئ. د اول پړاو په اوږدو کې له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د خپلو ۷ کارتونو اوسط محاسبه کړي. د هر لوبغاړي ځواب د هغه د اول پړاو نمېر دي. کسري عددونه اعشاري عددونو ته تبديل کړئ.</p>	<p>مرحلې</p>
<p>دريمه مرحله: د دوهم پړاو په اوږدو کې له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د خپلو کارتونو وسطي عددونه وشمېري. دا ځل هم، د هر لوبغاړي ځواب د هغه د نمېر په حيث په همدغه پړاو کې شمېرل کيږي.</p> <p>څلورمه مرحله: د دريم پړاو په اوږدو کې له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د تکراري شمېرې محاسبه وکړي. ددوی د ځواب شمېره به ددوی د همدغه پړاو د نمرو په حيث وشمېرل شي. که چېرته د يوه لوبغاړي په کارتونو کې له يو څخه زيات تکراري عددونه وي، لوبغاړی به هغه ټول عددونه د تکراري عددونو په حيث غوره کړي او محاسبه به يې کړي.</p> <p>پينځمه مرحله: د هر لوبغاړي د دريو پړاونو نمېرې سره جمع کړئ. هر هغه لوبغاړی چې ترټولو لوړې نمېرې يې ترلاسه کړې وي، د لوبې گټونکی شمېرل کيږي.</p> <p>يادداښت: په هر پړاو کې د ناسم ځواب نمېرې صفر شمېرل کيږي.</p>	
<p>د محاسبې د ستونزمنتيا لپاره، تاسو کولای شئ کارتونو ته دوه عدده شمېرې ورکړئ.</p>	<p>په لوبه کې بدلونونه</p>
<p>کوچني عددونه وکاروئ (لکه له ۱ څخه تر ۵ پورې) او د لږو کارتونو څخه کار واخلي. (د بيلگې په توگه، تاسو کولی شئ ۱۵ کارتونه جوړ کړئ چې د ۱ څخه تر ۵ پورې شمېرې پرې ۳ ځل تکرار شوې وي، همدا راز هر لوبغاړي ته ۵ کارتونه ورکړئ. همدا راز، لوبغاړو ته اجازه ورکړئ چې خپل ناسم ځوابونه تغير کړي.</p>	<p>ساده کوونه</p>