د افاده کولو مسابقه

درجه	دریمه درجه (عمر: ۱۱ څخه تر ۱۴ کلونه)
اړینې سرچینې	نوټ کارټونه چې یو عدده شمیرې ولري
د سرچینو لپاره بدیلې لارې	زده کوونکي باید یو عدده شمیره لرونکي کارتونه جوړ کړي: 1. په یوه ورقه باندې ۱۰ کارټونه د یوې ګوټې په اوږدوالي او د څلورو ګوټو په پلنوالي سره پرې کړئ. 2. په هر کارټ باندې له صفر څخه تر ۹ پورې یوه شمیره ولیکئ. 3. د هر لوبغاړي لپاره د صفر څخه تر ۹ شمیره لرونکي کارتونه جوړ کړئ.
د پوښښ موضوع	شمیرې او عملیې
په نخښه شوې مهارتونه	مکاني ارزښت او د اولیه عددونو افاده کول
الهام اخیستنه	Third Space Learning
ټولټال وخت ته اړتیا	د لوبې لپاره ۱۰ دقیقې ۱۰ دقیقې د چمتووالي لپاره
ملاتړ ته اړتیا	متوسطه ملاتړ

د لوبې قوانین:

موخه	د یوه ګروپ په حیث خپل ځان تر ټولو ژر ترتیب کړئ. هغه ګروپ چې د لوبې په پای کې تر ټولو ډیرې نمرې ولري، د لوبې ګټونکی شمیرل کیږي.
قوانین	کله چې یوه لوبغاړي دا پریکړه وکړه چې هغه یو ځانګړی مکاني ارزښت ده، هغوی ته د لوبې تر پایه بیا د بدلولو اجازه نشته. د نمرو د ترلاسه کولو لپاره باید یو ګروپ تر ټولو لومړی خپل ځانونه د یوه ګروپ په حیث تنظیم کړي او بیا دې تر ټولو د مخه ووایې «بشپړ شو» ګروپ ته اجازه نشته چې له یو بل سره د ګروپ د ترتیب او یا هم د شمیرې په اړه له یو بل سره خبرې وکړي.
مرحلې	لومړی مرحله: باید داړ تر لاسه کړی چې ټولو لوبغاړو ته (۸ واړو لوبغاړو ته) د نوټ کارټونو یوه ټولګه ورکړل شوې ده چې د صفر څخه تر ۹ شمیرې ولري. دوهمه مرحله: لوبغاړي د په څلورو ګروپونو کې سره راغونډیږي. هر لوبغاړی ددې پریکړه کوي چې هغه باید کوم مکاني ارزښت واوسي. د بیلګې په توګه، لومړی لوبغاړی سلیزه دی، دوهم لوبغاړی لسیزه دی، او دریم لوبغاړی یویزه دی او څلورم لوبغاړی زریزه ده. دریمه مرحله: ښوونکی یا یو مشر د ۱۰۰۰ څخه تر ۴۰۰۰ پورې یو عدد په لوړ غږ سره وایي. د بیلګې په توګه: ۴۶۷۵. څلورمه مرحله: په ګروپ کې باید هر لوبغاړی د خپل شمیره لرونکي کارټ سره سم په قطار کې ودریږي تر څو همدغه عدد جوړ کړي. د بیلګې په توګه: لومړی لوبغاړی باید د ۴ کارټ اوچت کړي، دوهم

	لوبغاړی د ۶ کارټ، دریم لوبغاړی د ۷ شمیرې کارټ او څلورم لوبغاړی باید د ۵ شمیرې لرونکی کارټ په ترتیب سره اوچت کړي.

	پینځمه مرحله: هغه ګروپ چې تر ټولو لومړی ویل شوی عدد په سم ډول افاده کړي او لږ تر لږه ۳ اولیه عددونه ولري، یوه نمره ترلاسه کوي. شپږمه مرحله: هر هغه ګروپ چې دا عملیه په سم ډول بشپړ کړي یوه نمره ترلاسه کوي. اوومه مرحله: دا پروسه ۴ ځله تکراریږي او په هر ځل کې لوبغاړي کولی شي خپل مکاني ارزښت ته بدلون ورکړي.
په لوبه کې بدلونونه	1. کولی شی دا لوبه د هر لوبغاړي په لاس کې د نوټ کارټونو په محدودولو سره هم ترسره کړی. د بیلګې په توګه، د لوبې د پیل کیدو څخه مخکې، هر لوبغاړی کولی شي ۵ د خپلې خوښې کارټونه انتخاب کړي. ښوونکی او یا هم کوم بل مشر له زده کوونکو څخه غواړي چې زده کوونکي دې د دوه عددي شمیرو تر ټولو لویه شمیره جوړه کړي. 2. تاسو همدا راز کولی شی چې د مکاني ارزښت تر ۱۰۰۰۰ لس زریزه پورې لوړ کړی. ددې فعالیت لپاره باید په ګروپ کې یو پینځم وګړی هم اضافه کړی. او یا همدا راز تاسو کولی شی د اعشاریه عددونو لپاره یو وګړی په خپل ګروپ کې اضافه کړی. د بیلګې په توګه: ۴۰۵۰۶ یا ۴۵۶۷،۸ او داسې نور.
غني کوونه	ددې پر ځای زده کوونکي کولی شي د شمیرې مربع پیدا کړي او هغه په یوه ساده او یا هم د اعشاري په شکل سره واضح کړي.
ساده کوونه	1. لوبغاړي کولی شي دوه اولیه عددونه افاده کړي.