

د کسرونو جنگ (مسابقه)

درجه	دریمه درجه (د عمر گروپ : ۱۱ څخه تر ۱۴ کلونو)
اړینې سرچینې	د کارتونو ډیک (بندل)
د سرچینو لپاره بدیلې لارې	د شمیره لرونکو کارتونو د بیلگو لپاره د انځورونو څانګه وګورئ. د شمیره لرونکو کارتونو د جوړولو لپاره لاندې نقطې په پام کې ونیسئ: 1. د خپل ورغوي په نیمایي اندازه ۱۰ مربع شکل ورقي پرېکړئ. 2. په هره ورقه کې له ۱ څخه تر ۱۰ شمیرې ولیکئ 3. هر لوبغاړی باید د ۱۰ کارتونو یو ډیک (بندل) ولري
د پوښتنو موضوع	شمیرې او عملي
په نښه شوي مهارتونه	د کسرونو پرتله کول
الهام اخیستنه	Julia Robinson Mathematics Festival - Gordon Hamilton
د اړتیا وړ وخت	د لویې لپاره ۳۰ دقیقې د ۳۰ دقیقې د تنظیم (چمتووالي) لپاره
مخکینيو درسونو ته اړتیا	له صفر څخه تر ۲۰ پورې د عددونو پوهاوی د لاندې موضوعاتو په اړه پوهاوی: د کسر تعریف، مضرب او قاسم
ملا تر ته اړتیا	ټیټه (کمه) څارنه

د لویې قوانین:

موخه	هغه لوبغاړی چې ټول کارتونه بشپړ کړي، د لویې ګټونکی دی.
------	--



<p>لومړۍ مرحله: ښوونکي د کارتونو يو ډيک جوړوي چې په هغه کې هر زده کوونکي ته ۱۰ کارتونه ورسېږي.</p> <p>دوهمه مرحله: ښوونکي ټول لوبغاړي په دوه نفري گروپونو کې را غونډوي.</p> <p>درېمه مرحله: ښوونکي هر زده کوونکي ته لس کارتونه مخ په خټ په يوه ټولگه کې ورکوي. لوبغاړي بايد خپلو کارتونو ته ونه گوري.</p> <p>څلورمه مرحله: کله چې ټول توکي لوبغاړو ته ورکړل شول، هغوی کولی شي په جوړه ای شکل سره لوبه پيل کړي.</p> <p>پينځمه مرحله: په هره جوړه کې، دواړه لوبغاړي بايد خپل دوه پورتنې کارتونه له خپلو ډيکونو څخه مخ په پورته کيږدي.</p> <p>شپږمه مرحله: زده کوونکي بايد د هغو دوو شمېرو کسر جوړ کړي چې دوی د کارتونو د شمېرو څخه ترلاسه کړي دي. د بېلگې په توگه: $\frac{6}{5}$. مضرب بايد د قاسم څخه وروکي واوسېږي. په هغه صورت کې چې مضرب او قاسم سره مساوي وي، بيا فرق نه کوي چې کوم عدد مضرب او کوم قاسم انتخابوي.</p> <p>اوومه مرحله: لوبغاړي به خپل جوړ شوي کسرونه پرتله کړي. هغه لوبغاړی چې غټ کسر يې ترلاسه کړی وي، ټول څلور کارتونه پورته کوي او د خپل ډيک لاندې يې ځای پرځای کوي. که چيرته دواړه کسرونه سره مساوي وي، بيا دواړه لوبغاړي خپل دواړه کارتونه بيرته را اخلي او هغه کارتونه د قطو په پای کې بيرته ځای پر ځای کوي.</p> <p>اتمه مرحله: ۵ او ۷ مرحله تر هغه تکرار کړی چې هر لوبغاړی ۲۰ کارتونه ترلاسه کړي.</p> <p>نهمه مرحله: تاسو کولی شئ له لوبغاړو څخه وغواړئ چې دا لوبه هره دوه نفري ډله د يو ځل لپاره پای ته ورسوي، يا له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د تعين شوي وخت تر پایه پورې ترسره کړي. (د بېلگې په توگه: ۳۰ دقيقې). په دوهم حالت کې کله چې يو لوبغاړی د لويې يو وار وگتي، تاسو بايد ۳، ۵ او ۸ مرحله تکرار کړئ.</p>	<p>مراحل</p>										
<p>د شمېرو لرونکو کارتونو نمونې</p> <table border="1" data-bbox="196 1438 1125 1766"> <tr> <td>۱</td> <td>۲</td> <td>۳</td> <td>۴</td> <td>۵</td> </tr> <tr> <td>۶</td> <td>۷</td> <td>۸</td> <td>۹</td> <td>۱۰</td> </tr> </table>	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	<p>انځورونه</p>
۱	۲	۳	۴	۵							
۶	۷	۸	۹	۱۰							



<ul style="list-style-type: none">● له لوبغاړو څخه وغواړئ چې له ۱۰ لسو څخه ډيرو کارتونو سره لوبه ترسره کړي.● له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د لويو شميرو لرونکو کارتونو سره لوبې ترسره کړي.● له زده کوونکو څخه وغواړئ چې څلور کارتونه سرچپه کړي ترڅو دوه کسرونه جوړ کړي. هغه لوبغاړی چې تر ټولو لوی کسر جوړ کړي، ټول ۸ کارتونه د خپل د کارتونو د ډيک لاندې ځای پر ځای کړي.	غڼې کوونه
<ul style="list-style-type: none">● له زده کوونکو څخه وغواړئ چې د ۱۰ څخه کمو کارتونو سره لوبه ترسره کړي.● له زده کوونکو څخه وغواړئ چې د ورو شميرو لرونکو کارتونو سره لوبه ترسره کړي.	ساده کوونه