درجه	۲ (له ۹ – ۱۰
د اړتیا وړ سرچینې	د یادښت کارتونه له شمیرو سره. د نمرو پاڼي لپاره کاغذ.
د سرچینو لپاره بدیلې لارې	زده کوونکي کولای شي د خپل ورغوي په اندازه ۳۰ د یادښت کارتونه سره له لاندینیو لیست شوو شمیرو جوړ کړي. ۱ . ۱۵ اولیه عددونه (پیل یې له ۲، ۳، ۵، ۷، ۱۱، ۱۳، ۱۷، ۱۹، ۲۳، ۲۹، ۳۱، ۳۷، ۴۱، ۴۳، ۴۷) ۲ . په مرکبو اعدادو کې (هر عدد له ۲-۵۰ پورې بې له پورته لیکل شوو اعدادو څخه)
د پوښښ موضوع	عددونه او عملیې
په نښه شوي مهارتونه	د اولیه عددونو پیژندل
الهام ورکوونکی	Study.com
د وخت اړتیا	۱۵ دقیقې لوبې ته ۱۰ دقیقې کارت جوړولو ته
مخکینی زده کړو ته اړتیا	تر ۱۰۰ پورې د اولیه اعدادو په یاد لرل
مرستې ته اړتیا	نیمه مرستې ته اړتیا

اولیه اعدادو ته توپ وهل

<u>د لوبې قوانین</u>

موخه: هغه ډله ګټونکې ده چې په پای کې ډیرې نمرې تر لاسه کړي.
قوانین: که چیرته اولیه عدد و ویل شي، توپ ووهئ او بیا کینئ. که چیرته مرکب عدد وویل شو، ولاړ پاتې شئ. زده کوونکي دې ولاړ وي، یو تن د اولیه اعدادو فکتور وایي. یو ځل چې یو زده کوونکی کیناست، بیا نشي کولای خپل نظر بدل کړي. زده کوونکي نشي کولای چې په دې بحث وکړي چې باید کیني یا ولاړ پاتې شي. یو ځل چې یو لوبغاړی وټاکل شي چې د اولیه اعداد فکتور ووایي او ځواب ورته و نه لري، دغه ډلې یا ټیم ته هیڅ نمره نه ورکول کیږي. له هغې وروسته دې یو زده کوونکی دغه فکتور ووایي، خو هیڅ نمره نه ورکول کیږي. نمرې: هر سم کار ته یوه نمره ورکول کیږي. د بیلګې په توګه، که چیرته عدد اولیه وي او ۳/۲ زده کوونکي سره ناست وي، دغه ټیم ۲ نمرې ګټي. که چیرته یې سم فکتور ووایه، بیا یوه اضافي نمره تر لاسه کوي. **مرحلې** لومړی مرحله: زده کوونکي په دوه یا ډیرو ګروپونه سره ویشل کیږي.

دویمه مرحله: د یادښت کارتونه د ګروپونو په منځ کې ایښودل کیږي.

	دریمه مرحله: لومړی لوبغاړی د اول ګروپ څخه یو کارت پورته کوي او دویم ګروپ ته یې وایي. د بیلګې په توګه (۲۷). څلورمه مرحله: هغه چې په دویم ګروپ کې دي په انفرادي توګه فکر کول یې سم دي. دلته سم ځواب به دریدل وي (ځکه ۲۷ مرکب عدد دی). د دویم ګروپ هر ولاړ زده کوونکي ته یوه نمره ورکول کیږي چې دوی یې د نمرو په پاڼه کې تعقیبوي. پنځمه مرحله: د لومړي ګروپ څخه اول لوبغاړی د دویم ګروپ یو ولاړ لوبغاړی انتخابوي چې د ۲۷ اولیه فکتور لیست کړي (۳×۳×۳). که چیرته سم فکتور یې ووایه، یوه نمره ورکول کیږي. شپږمه مرحله: د دویم ګروپ اول لوبغاړی یو کارت را پورته کوي چې لومړي ګروپ ته یې ولولي او مرحلې تکرار کړي. اوومه مرحله: لوبه هغه وخت پای ته رسیږي چې ټول زده کوونکي لږ تر لږه یوځل یو کارت ولولي. په پای کې هغه ډله یا ټیم ګټونکی دی چې ډیرې نمرې یې تر لاسه کړې وي.
د لوبې بدلونونه	1. کله چې زده کوونکي په نیمه دایروي شکل کې دریږي، په هر ګروپ کې دي یو له بل څخه مخ واړوي. په دې کار سره هر زده کوونکی په آزاده توګه پریکړه کولی شي. 2. د شمیر اندازه کولای شي له ۱-۵۰ پر ځای له ۱-۱۰۰ پورې لوړه شي . 3. د هر ناسم ځواب ویلو او ناسم فکتور ویلو نمرې کمیږي.
تقویتي فعالیت	همدارنګه زده کوونکي کولای شي وشماري چې څو اولیه اعداد په دغه ردیف کې شتون لري او بیا دې یوې پایلې ته ورسیږي او د وړاند وینې کوښښ دې وکړي چې بل اولیه عدد په کوم ځای کې راتلی شي.
آسانتیا	1. دغه ګروپ په ګډه سره د فعالیت تر سره کولو پریکړه کوي. 2. د ۱-۵۰ پر ځای د ۱-۲۰ اعداد کارول کیږي.