په قطار کې دريدل

درجه	لومړۍ درجه (له ۶ تر ۷ کلنۍ پورې)
د ارتیا وړ سر چیني	د کاغذي شکلونو جوړولو لپاره کاغذ، پنسل، رابرتیپ یا سریښ
د سرچینو لپاره بدیل انتخابونه	هیڅ
د پوښښ موضوع	شمیرې او عملیې
په نښه شوي مهارتونه	د شمیرو لوستل، د شمیرو ترتیب یا برابروالی
انګیزه ورکونکی	Third Space Learning
د اړتیا وخت	۱۰ دقیقي جوړښت لپاره ۱۵ دقیقي د لوبې لپاره
مخکینۍ زده کړه	له ۱ څخه تر ۲۰ پورې پوهیدل
مرستې ته اړتیا	منځنۍ مرسته

د لوبې قوانین:

موخه	هغه ټیم ګټونکی دی چې لومړی خپل ځانونه په سمه توګه مرتب کړي.
قوانین	لوبغاړي په ۲ ګروپونو سره وویشئ هر لوبغاړي ته یوازې یو ځل شمیره ویل کیږي
مرحلې	لومړۍ مرحله: د خپل ورغوي په اندازه د کاغذونو ټوټې جوړې کړئ. له ۲۰ څخه لاندې شمیرو دوه د مسلسل عددونو ګروپونه ولیکئ. د کاغذونه شمیر باید د لوبغاړو د شمیر سره یو شان وي. دویمه مرحله: د رابرتیپ په کارولو سره د کاغذونو ټوټې د لوبغاړو په شاه و نښلوئ او لوبغاړي باید له خپلو شمیرو څخه خبر نه وي. دریمه مرحله: لوبغاړي په لوړ غږ یو د بل شمیرې په خپلو ګروپونو کې وایي/لولي. څلورمه مرحله: په هماغه ګروپ کې د شمیرو په اساس لوبغاړي باید خپل ځانونه په عددي ترتیب سره برابر کړي. پنځمه مرحله: هغه ګروپ ګټونکی دی چې لومړی خپل ځانونه مرتب کړي
انځورونه	هیڅ انځور

د لوبې بدلون	د مسلسل اعداد پر ځای، لوبغاړو ته هغه اعداد ورکول کیږي چې د ۲ یا ۳ شمیره پکې له منځه تللي وي. نو په همدې اساس هغوی باید خپل ځانونه د ۲ یا ۳ عددونو په ضربولو سره ترتیب کړي. د لویو اعدادو د ترتیب پر ځای، له لوبغاړو څخه وغواړئ چې د کوچنیو اعدادو په ترتیب سره ځانونه برابر کړي.

	د عددونو ترتیب کولای شي چې ۱ څخه تر ۵۰ پورې لوړ شي
تقویتي برخه	د ځیني هندسي تمرینونو لپاره، له زده کوونکو څخه وغواړئ چې په مستقیم خط یا نورو شکلونو په شان ځانونه برابر کړي
آسانتیا	که چیرته لوبغاړي د خپلې شمیرې د ځو ځل ویلو ته اړتیا ولري، نورو لوبغاړو ته اجازه شته چې له هغه سره مرسته وکړي او شمیره ور په یاد کړي. له ۱ – ۲۰ پر ځای، د عددونو ترتیب کولای شي چې له ۱ – ۱۰ پورې شي