

## MULTIPLICATION H SCOTCH

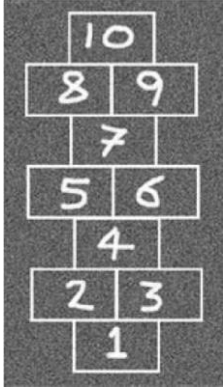
د ضرب عمليه په چيندرو لوبه كې

درجه	درېمه درجه (له ۱۱ څخه تر ۱۴ كلنې پورې)
د اړتيا سرچينې	تباشير شگه يا كوچنې تيگه
د پوښن موضوع	شميرې او عمليې
په نښه شوي مهارتونه	د اوليه اعدادو تجزيه او تاوان
انگيزه وركونكې	Third Space Learning
د اړتيا وخت	۱۵ دقيقې لوبې ته ۵ دقيقې تياري نيولو ته
مخكينې زده كړې ته اړتيا	د ۴، ۵، ۷، ۸، ۹ اعدادو ضرب تاوان او مربع جذر
مرستي ته اړتيا	منځنۍ مرسته

د لوبې قوانين:

موخه	هغه لوبغاړی گټونکی دی چې د لوبې په پای کې ډیر امتیاز تر لاسه کړي.
قوانين	<ul style="list-style-type: none"> <li>هر لوبغاړی یوازې یو چانس د شگو لوبولو لپاره لري.</li> <li>هغه شمیره د امتیاز چې دوی یې تر لاسه کوي په تاوان یا جذر کې ښودل کیږي. که چیرته د دوی ځواب د ۴ شمیره وي او په بريالیتوب سره د چيندرو لوبه پوره يا ترسره کړي، دوی به څلور (۴) امتیاز وگټي.</li> <li>که چیرته لوبغاړی خپلې پښې په مربع کې له شگې سره پر ځمکه کیږدي، امتیاز نشي تر لاسه کولی.</li> <li>که چیرته لوبغاړی د شگو ټولولو په وخت کې خپل توازن له لاسه ورکړي، هیڅ امتیاز نشي تر لاسه کولی.</li> <li>که چیرته ناسم ضرب وویل شي، لوبغاړی امتیاز نشي تر لاسه کولی.</li> </ul>

<p>مرحلي</p> <p>لومری مرحله: هر لوبغاری ۵ بیلابیل مضربونه یوی لاندې شمیرې ته لیکي: ۴، ۵، ۷، ۹، ۸. (د بیلگې په توګه: <math>4 \times 4 \times 4 = 64</math>). هر مضرب باید په یوه ټوټه کاغذ باندې ولیکل او قات شي. باید ۲۵ کاغذي ټوټې شتون ولري.</p> <p>دویمه مرحله: لوبغاري به پر ځمکه یو جدول جوړ کړي (په سعودي بڼه به شمیرې په مربع شکلونو کې ولیکل شي)</p> <p>دریمه مرحله: لوبغاري به په نوبت سره ۱۰ کاغذي ټوټې په غیر انتخابي توګه را پورته کړي.</p> <p>څلورمه مرحله: لومری لوبغاری به تیګه یا شګه وغورځوي او مربع خاني ته به ټوپ کړي. که چیرته شمیره په سمه مربع کې راشي، لومری لوبغاری باید د همغې شمیرې مربع جذر په لور غږ ووايي. که سمه مربع کې راشي، لوبغاری باید هغه شمیره تجزیه کړي. دوه اولیه فکتورونه برابر کړي یا دې هغه شمیره مکعب کړي.</p> <p>د بیلگې په توګه، که چیرته لوبغاری په ۸۱ شمیرې ودریږي، د هغه/هغې ځواب باید د (۹) شمیره وي. که چیرته په ۲۰ شمیره ودریږي، کولای شي چې ځواب یې <math>5 \times 2 \times 2</math> وي (د اولیه اعدادو تجزیه یا ۸۰۰۰ مکعبه</p>	
---	--

<p>د هر سم ځواب لپاره لوبغاري یو امتیاز تر لاسه کوي په دې شرط چې ځواب ویل یې له ۱۰ ثانیو څخه ډیره موده وننیسي.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- دوی باید تیګې بیرته له ځان سره راوړي.</li> <li>- لوبغاري به نوبت مراعات کړي او هغه لوبغاری ګټونکی دی چې په پای کې ډیر امتیاز تر لاسه کړي.</li> </ul>	
<p>د چیندرو لوبې مربع شکلونه:</p> 	<p>انځورنه</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. دغه لوبه د نورو مضربونو په کارولو سره بیا تر سره کېدای شي. د بیلگې په توګه، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۸، ۹، ۱۰، ۱۱ او ۱۲.</li> <li>2. لوبغاري اړ دي چې له لوبې مخکې د شمیرو نومونه واخلې. د بیلگې په توګه، که چیرته نوبت د شپږم ځل جدول وي، دویم لوبغاری د «<math>2 \times 6</math> چې ۱۲ کیږي» نوم اخلي. دوی باید خپله تیګه یا شګه دویمې مربع یا خاني ته گذار کړي. که چیرته په دویمه مربع یا خانه کې رانغله، دوی امتیاز نشي تر لاسه کولی او نوبت یې سوزي.</li> </ol>	<p>د لوبې بدلونونه</p>

<p>1. مخڪي لوبغارو نشوي ڪولي ڇي له تيگي سره مربع يا خاني ته تللي وي، خو اوس ڪولاي شي ڇي لار شي.</p> <p>2. ڪه ڇيرته ناسم خواب وويل شي، لوبغاري ڪولاي شي ڇي يو حل بيا لوبه تر سره ڪري.</p>	آسانتيا
--	---------