


د لټون په لوبه کې د عدد ارزښت/قیمت

درجه	لومړۍ درجه (له ۶ تر ۷ کلنۍ پورې)
د سرچینو اړتیا	هر زده کوونکي ته ۲ - ۴ د اخبار یا مجلې پانې چې شمیرې پرې چاپ شوي وي د لټون د لوبې د پوښتونو پاڼه (سکونجر هنټ) پنسل هر لوبغاړي ته یوه قیچې (دغه برخه اختیاري ده)
د سرچینو بدیل انتخابونه	د لټون د لوبې د پوښتونو جوړولو لپاره لاندې مرحلې تعقیب کړئ او د انځور برخې ته مراجعه وکړئ: 1. دوه کالمونه رسم کړئ؛ لومړی کالم به پوښتنې ولري او دویم کالم به د پرې شوو شمیرو لپاره وي. دویم کالم لوی او لور جوړ کړئ ترڅو زده کوونکي له مجلې یا له اخباره شمیرې وښلوي. 2. په لومړی کالم کې لاندې لارښودونه لیست کړئ: لومړی لارښود: د صفر عدد په یويز خانه کې دویم لارښود: د ۲ عدد په لسيز خانه کې دریم لارښود: د ۴ عدد په سليز خانه کې څلورم لارښود: د ۵ عدد په لسيزو خانو کې پنځم لارښود: د ۲ عدد په سليزو خانه کې
د پوښنې موضوع	شمیرې او عمليې
په نښه شوي مهارتونه	د عدد ارزښت (قیمت) او شمیرل
انگیزه ورکونکی	مونډر ښوونکي یو
د اړتیا وخت	که چیرته د پوښتنې د پانې جوړولو ته اړتیا وي، ۱۵ دقیقې وخت ورکړئ د لوبې وخت ۲۰ دقیقې
مخکینې زده کړې ته اړتیا	له ۱ څخه تر ۲۰۰، ۶۰۰ پورې د واحدونه د ارزښت یا قیمت، لسيزو او سليزو په اړه پوهیدل
مرستي ته اړتیا	منځنۍ مرسته

د لوبې قوانین:

موخه	هغه لوبغاړی چې د لټون لوبه (سکونجر هنټ) له ټولو څخه پای ته ورسوي، د لوبې گټونکی دی
قوانین	یو ځل چې یو لوبغاړی له ۲ - ۴ د مجلې یا اخبار پانې را پورته کړي، بیا اجازه نه لري چې له نورو پاڼو سره یې بدلي کړي.

<p>لومړۍ مرحله: د اخبار يا مجلې پاڼې د گروپ په منځ کې کيږدئ</p> <p>دويمه مرحله: لوبغاړي (۴ - ۵ لوبغاړي) خپلې پاڼې په غير انتخابي توگه د پاڼو له ټولگې څخه را پورته کوي. هر لوبغاړی کولای شي چې ۲ - ۴ پاڼې را پورته کړي. او دا کار د پاڼو شتون پورې تړاو لري چې څو دانې دي.</p> <p>درېمه مرحله: د لټون لوبه (سکونجر هنت) پيليري. لوبغاړي منډه وهي چې ټولې شميرې پيدا کړي چې هغوی ته لارښونه کيږي. مناسبه يا برابره شميره پرې کيږي او په مناسب يا سم کالم کې ځای پر ځای کيږي</p>	
--	--

<p>څلورمه مرحله: هغه لوبغاړی گټونکی دی چې په سمه توگه لومړی دغه لارښودونه پای ته ورسوي</p>	
<p>د لټون د لوبې (سکونجر هنت) د پوښتنو د پاڼې بېلگه:</p> 	<p>انځورونه</p>
<p>که چيرته اخبار يا مجله شتون ونلري، له لوبغاړو څخه وغواړئ چې شاوخواه وگرځي او شميرې پيدا کړي. د بېلگې په توگه، د پټو شميرې په دروازه باندې، د خبرتيا تخته باندې شميرې، که چيرته د ونو ۴ قطارونه شتون ولري دوی کولای شي د (۴) شميره وليکي او داسې نور.</p> <p>تاسو کولای شئ چې هغه لارښودونو ته تغير ورکړئ چې په ورځه کې دي ترڅو تر ۵۰۰ پورې شميرې پکې راشي.</p>	<p>د لوبې بدلونونه</p>
<p>هېڅ</p>	<p>تقتوېتي برخه</p>
<p>1. د سليزو پر ځای، د عدد ارزښت يا قيمت کولای شي يوازې يويز او لسيز وي. لارښودونه کولای شي بدل شي چې دغه فعاليت بيان کړي.</p> <p>2. که چيرته دغه پاڼې شميرې ونلري، لوبغاړي کولای شي چې د اخبار يا د مجلې پاڼې بدلې کړي.</p>	<p>آسانتيا</p>