Julia Robinson Mathematics Festival

التعليم فوق الجميع | education above all

د شکل ترتیب

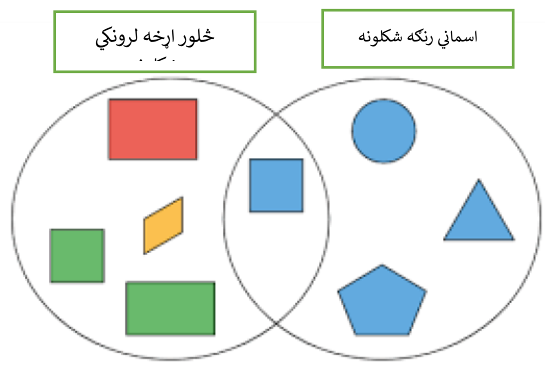
درجه	صفري درجه (د عمر ګروپ له ۴ څخه تر ۵ کلونو پورې)
د اړتیا وړ سرچینې	هغه شیان چې هندسوي مختلف شکلونو په څیر دي (د هر زده کوونکې لپاره لږ تر لږه ۵ عدده). سریښ لرونکی ټیپ.
د سرچینو بدیل غوراوي	تاسو کولی شئ د سریښ لرونکې ټیپ پرځای تار یا تباشیر څخه کار واخلئ. همدا راز، که زده کونکې له کوچنې شیانو څخه استفاده کوي، تاسو کولی شئ د پنسل او کاغذ په کارولو سره د شکل بڼې جوړې کړئ. کوچنیان کولی شي هندسوي شکلونه د کاغذ څخه جوړ کړي یا کولی شي د کور له ځینو شیانو څخه کار واخلي. د بیلګې په توګه، یو قوطی د مربع شکل په څیر، د بوتل حلقوي سرپوخ او یا هم هرکاره د دایرې په څیر، مبایل او یا کوم قوطی د مستطیل په توګه او یا هم د ونو پاڼې د یو مثلث په توګه وکاروي.
د پوښښ موضوع	شکلونه او اندازې
په نخښه شوي مهمارتونه	د شکلونو پیژندل او د یو شکل ځانګړتیاوې بیانول.
الهام اخیستنه	[Busy Toddler](#)
اړین وخت	15 دقیقې (د لوبې کولو لپاره) 10 دقیقې (د شینانو د راغونډولو او تنظیم لپاره)
تېرو زده کړو ته اړتیا	د شکلونو او د شکلونو د ځانګړتیاو پیژندنه.
ملاتړ ته اړتیا	منځمهاله ځارنه

د لوبې قوانین:

موخه	هغه لوبغاړی چې خپل ټول شکلونه په سمه توګه تر ټولو د مخه تنظیم کړي د ګټلو لپاره تر ټولو ډیر نمرې ترلاسه کوي.
قوانین ق	هر لوبغاړی کولای شي په ۳ هڅو کې شکل په صحیح توګه تنظیم کړي. لوبغاړي په سمه توګه په لومړۍ هڅه کې د یوه شکل ترتیب کولو لپاره ۲ نمرې ترلاسه کوي ، او بیا په راتلونکو هڅو کې د هر شکل ترتیب کولو لپاره یوازې ۱ نمره ترلاسه کولای شي.
مرحلې	لمړۍ مرحله: لارښود د تمرین لپاره درې (۳) شکلونه انتخابوي، د بیلګې په توګه: دایره، مربع، مثلث او یا هم مستطیل او یا داسې نور. له دې وروسته، دغه درې لوی شکلونه په فرش یا ځمکه باندې د پلاستر او یا هم تباشیر پواسطه د هر لوبغاړي لپاره جوړوي. د شکلونو په اړوند د لا زیاتو معلوماتو لپاره لاندې تصویورونو ته رجوع وکړئ. دوهمه مرحله: لارښود هر زده کوونکي ته ۵ ساده او مختلف شکل لرونکي څیزونه ورکوي. دریمه مرحله: لارښود کولای شي لوبغاړو ته ووایې چې لوبه پیل کړي. لوبغاړي د ورکړل شویو شیانو څخه د مختلفو شکلونو په جوړولو کې مسابقه پیل کوي. څلورمه مرحله: هغه لوبغاړی چې تر ټولو دمخه د ورکړل شویو توکو څخه په صحیح ډول شکلونه بشپړ کړي، د هر صحیح بشپړ شوي توکي لپاره ۲ نمرې ترلاسه کوي. پینځمه مرحله: که چیرته لوبغاړي تیروتنه وکړي، هغوي کولای شي چې دوباره د صحیح شکل جوړونې لپاره د ۱ نمرې په ترلاسه کولو کې د بیا ځل لپاره هڅه وکړي. هغه زده کوونکی چې تر ټولو لوړې نمرې ترلاسه کړي د لوبې ګټونکی دی.

انځورونه	 دا انځور د "Busy Toddler" ويب پاڼې څخه اخيستل شوی. د وين ډياګرام
د لوبې بدلونونه	ماشومانو ته د توکو ورکولو په ځای، ماشومان خپله کولای شي د کور څخه مختلف توکې راغونډ کړي او په شکلونو کې يې ځای پر ځای کړي. لاربښود به د يوه شکل نوم اخلي او لوبغاړي بايد په ګړندۍ توګه د همغه شکل په څير تر ټولو ډير توکې پيدا کړي او په هغو ځايونو کې چې د تباشير او يا هم پلستر پواسطه جوړ شوي دي ځای پر ځای کړي. د هر صحيح توکې لپاره هر لوبغاړی ۱ نمره ترلاسه کوي. هغه لوبغاړی چې تر ټولو ډيرې نمرې ترلاسه کړي د لوبې ګټونکی ده. د بيلګې په توګه، لاربښود د دايرې نوم اخلې او ماشومان هغه توکې چې دايروي شکلونه لري لکه د بوتل سر، هرکاره، قابګې او داسې نور په صحيح دايروي شکل ځای کې ځای پر ځای کوي.

<table>
<tr>
<td>غني کول</td>
<td>
● د ډېرو مغلقو (پېچلو) شکلونو لکه مسدس، شپږضلعي، اته ضلعي او یا هم د ستورو څخه استفاده وکړئ.
● زده کوونکو ته د ۵ څخه ډېر توکي د چمتو کولو لپاره ورکړئ.
● داسې ګروپونه (کټګورۍ) جوړې کړئ چې څلور اړخونه د تقاطع پواسطه وپوښي، لکه په لاندې تصویر کې د نیلي رنګ لرونکي. د پلاستر پواسطه کولای شئ چې د ځلا ځایون پر ځای د وین ډیاګرام جوړ کړئ (لکه څرنګه چې یې په انځور کې لیدلی شئ.)

● کولای شئ هغه توکي چې ورته شکلونه لري په یوه حلقه کې ځای پر ځای کړئ. که چیرته یو توکی د یو څخه ډېرو ګروپونو پورې تړاو ولري، زده کوونکی کولای شی هغه توکی په تقاطع (د دوو حلقو ترمنځ ګډ ځای) کې کیږدي.


</td>
</tr>
<tr>
<td>آسانه کول</td>
<td>
● هر زده کوونکي ته له ۵ څخه کم توکي د چمتوکولو لپاره ورکړه.
● زده کوونکي وهڅوئ چې په ټیمونو او یا هم په جوړو (دوه نفره ګروپ) کې کار وکړي.
</td>
</tr>
</table>