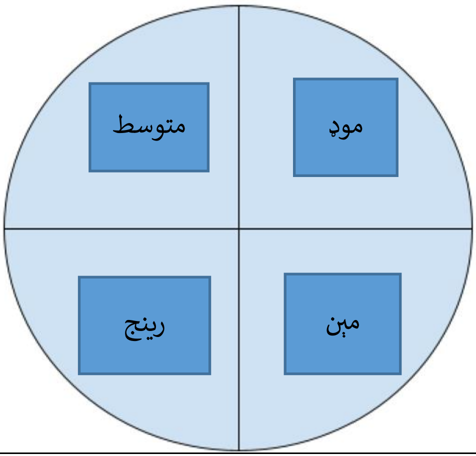
التعليم فوق الجميع | education above all

ښرخوونکی، ښرخوونکی

درجه	دریمه درجه (عمر: له ۱۲ څخه تر ۱۴ کلونو پورې)
د اړتیا وړ سرچینې	۳۱ داسې کارتونه چې شمیرې پرې لیکل شوې وي (۱۰۱ څخه تر ۱۳۰ یا له ۵۱ څخه تر ۸۰ پورې او یا هم له ۱۵۱ څخه تر ۱۸۰ پورې) ښرخیدونکې وسیله (چرخه) قلمونه هرهغه کم وزنه (سپک) شی چې د ښرخیدلو وړتیا ولري. د بیلګې په توګه: قلم، لښته، د جوس پیپ او داسې نور.
د منابعو لپاره بدیلې عملیې	زده کوونکي کولی شي د شمیرو لرونکي کارتونه په لاندې توګه چمتو کړي: 1. هغوی باید ۳۱ داسې کاغذونه پرې کړي چې پلن والی یې د څلورو ګوتو او اوږدوالی یې د یوې ګوتې په اندازې سره واوسي. 2. په هر کاغذ باندې باید د لاندې شمیرو د ټولګو څخه یوه غوره کړي او پر کاغذ یې ولیکي: ۱۰۱ څخه تر ۱۳۰ پورې، یا د ۵۱ څخه تر ۸۰ پورې او یا هم د ۱۵۱ څخه تر ۱۸۰ پورې. (عر عدد باید ۳ ځله تکرار شي) زده کوونکي کولی شي ښرخیدونکې ښرخه په لاندې ډول سره چمتو کړي: 1. د یوه دایروي شکل (لکه د یوې کاسې په واسطه) د ورقې په مابین کې یوه دایره باید جوړه کړي 2. هغه دایره باید پرې کړي 3. حلقه (دایره) په ۴ مربع شکلونو باندې باید د پنسل په واسطه تقسیم کړي. 4. په هر مربع شکل کې باید یو د لاندې کلماتو څخه ولیکي: تکراري عدد، منځنی عدد، محدودي عدد، او اوسطي عدد 
د پوهنې موضوع	د معلوماتو مدیریت کول
په نخښه شوي مهارتونه	د تکرار، منځنې، اوسطي او محدودې عدد تمرین کول
الهام اخیستنه	Deceptively Educational
د اړتیا وړ وخت	د لوبې لپاره ۱۵ دقیقې له ۲۰ څخه تر ۳۰ دقیقو پورې د سرچینو جوړولو لپاره
پخوانیو زده کړو ته اړتیا	د اوسطي، منځنې، تکراري او محدودې شمیرو په اړه پوهاوی د ۳ عددیزه شمیرو د ویش، تفریق، او جمع کولو په اړه پوهاوی
ملاتړ ته اړتیا	منځنی ملاتړ

د لوبې قوانين:

موخه	د لوبې په پای کې تر ټولو د ډېرو نمرو ترلاسه کول. نمرې د هر پړاو په پای کې د ټولټال محاسبې له مخې ټاکل کیږي. د بیلګې په توګه، که چیرته لومړی لوبغاړی د تکراري ځواب عدد ۴ ، منځنی ځواب ۵ او د رینج (محدودي) خواب یې ۵ وي، نو د همدغه لوبغاړي ټولټال نمرې ۱۴ دي.
قوانين	1. کله چې ۵ کارټونه ښکاره کړل شول، لوبغاړي ددې اجازه نه لري چې خپل کارټونه د ډیک له نورو کارټونو سره بدل کړي. 2. د حساب د ماشین کارولو اجازه نشته. 3. د عددونو د شمیرلو محاسبه کولو لپاره وخت محدود نه دی. 4. څرخونکی یواځې د یو ځل لپاره څرخول کیږي. 5. ناسمه محاسبه د نمرو کمولو لامل نه ګرځي. لوبغاړي تر ۲ ځله د سم محاسبه کولو فرصت لري. دا لوبه د ۲ څخه تر ۳ لوبغاړو لپاره توصیه کیږي.
مرحلې	1. ټول ۳۰ کارټونه له یوبل سره ګډوډ کړئ او په ۵ قطارونو کې یې مخ په شا کیږدئ. ((په هر قطار کې باید ۶ کارټونه واوسي) 2. په لومړي قطار کې باید لومړی لوبغاړی لومړی کارټ مخ پر بل واړوي (په همدې ترتیبه ۵ کارټونه باید ښکاره شي) د بیلګې په توګه ۱، ۴، ۴، ۵ او ۶ 3. څرخونکی د څرخنده وسیلې په منځ کې ایښودل کیږي او څرخول کیږي. 4. هر هغې کلمې ته چې د څرخونکي خوله برابره شي، په هغې کلمې باید محاسبه (شمیرنه) ترسره شي. د بیلګې په توګه، که چیرته د څرخونکي خوله یا د قلم نوکه د تکراري عدد په لور واوسي، لوبغاړی باید د خپلو کارټونو به قطار کې ټول تکراري عددونه وشمیري. 5. لوبغاړی له دې څخه وروسته باید د ۱، ۴، ۴، ۵ او ۶ عددونو تکراري عدد محاسبه کړي او باید ۴ ترلاسه کړي. 6. لومړی لوبغاړی ۴ نمرې ترلاسه کوي او خپلې نمرې د نمرو په یوه ورقه باندې لیکي. 7. دا لوبه تر هغه تکراریږي ترڅو چې ۶ پړاوونه پوره شي. 8. هر هغه لوبغاړی چې د لوبو په ټولو پړاوونو کې تر ټولو ډېرې نمرې ترلاسه کړي، د لوبې ګټونکی دی.
په لوبه کې بدلونونه	۱. دا لوبه د شمیرو د حد په زیاتولو سره لوبیدلی شي. د بیلګې په توګه: له ۱ څخه تر ۱۰ پرځای د ۱ څخه تر ۲۰ پورې. ددې فعالیت ترسره کولو لپاره تاسو ټولټال ډېرو کارټونو ته اړتیا لری او یو بل قطار باید اضافه کړئ. د بیلګې په توګه: ټولټال ۴۸ کارټونه او د ۸ کارټونه ۶ قطارونه. ۲. ناسمه محاسبه د انتخاب شوي پړاو د ټولټال نمرو څخه د ½ نمرو د کمیدو لامل ګرځي.

غني کوونه	تاسو کولای شی دا لوبه د عددونو د عملیو د امتحان لپاره ولوبوی. د بیلګې په توګه: لوبغاړي کولی شي لاندې نقطې په نظر کې ونیسي: 1. څرخوونکې چرخه د (+، -، × او د /) علامې لري. 2. په هر قطار کې د ۵ یا ۶ کارتونو پر ځای باید یوازې ۲ کارتونه شتون ولري. 3. هغه دوه شمیرې چې ښکاره شوې دي باید د هغو عددونو د عملیې لپاره وکارول شي چې د څرخیدونکې خوله ورته مخامخ شوي وي. 4. په عملیه کې باید د کارتونو ترتیب په پام کې ونیول شي. 5. د بیلګې په توګه: که چیرته یو لوبغاړی داسې یو قطار را پورته کړي چې د ۴ او ۹ کارتونه ولري، او څرخیدونکی د تقسیم عملیې لوري ته مخامخ شي، لوبغاړی باید پورتنی کارت (۴) د لاندې کارت (۹) باندې تقسیم کړي ترڅو لاندې عدد لاسته راوړي: 6. ۹/۴ = ۴۴،۰
ساده کوونه	۱. د ۵ کارتونو پر ځای ۳ یا ۴ کارتونه پورته کړئ. ددې فعالیت ترسره کولو لپاره، په کارتونو باندې د شمیرو حد کولی شی ۶ او ۸ ته را ښکته شي. ۲. لوبغاړي کولی شي د سم ځواب ترلاسه کولو لپاره څو ځله شمیرنه (محاسبه) وکړي.