

درجه	۲ (له ۸ تر ۱۰ کلنی)
د اړتیا سرچینې	کاغذ پنسلونه هر زده کوونکي ته ۲ لرگي یا خط کشونه (تر څو ساعت گر، دقیقه گر او ثانیه گر ترې جوړ کړي) د یادښت کارتونه له بیلابیل وختونو سره
د سرچینو بدیل انتخابونه	د یادښت کارتونه سره له بیلابیل وختونو جوړولو لپاره زده کوونکي کولای شي چې: ۱. د کاغذ ۱۰ توتې دي د ورغوي په اندازه پرې کړي. ۲. په هر کاغذ دي بیلابیل دیجیټلي وختونه د ۱۲ ساعته په شکل کې ولیکي. د بیلگې په توګه، د ماښام ۸:۳۰ یا د سهار ۳:۴۳ ۳. لوبغاړو ته په کتو د کارتونو شمیر ډیر کړئ (د بیلگې په توګه، ۵ لوبغاړو ته ۱۰ کارتونه)
د پوښښ موضوع	اندازه کوونه
په نښه شوي مهارتونه	پوره ساعت یا دقیقو ته نزدې د ساعت وخت د سهار او ماښام په بیانولو سره ووايي.
انګیزه ورکونکی	Third Space Learning
د اړتیا وخت	۱۵ دقیقې لوبې ته ۱۵ دقیقې تیاری/ آمادګی ته
مخکینې زده کړې ته اړتیا	له ۱-۵۵ پورې پوهیدل
مرستي ته اړتیا	نیمه اړتیا

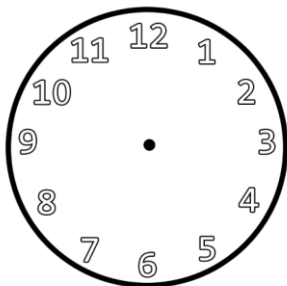
وخت ویل

د لوبې قوانین:

موخه	کله چې لوبغاړي ټول کارتونه رسم کړي، او هر لوبغاړی په خپل وار سره برابري نمرې واخلي، ګټونکی هغه لوبغاړی دی چې ډیرې نمرې ولري.
------	---

<p>يو ځل چې يو کارت رسم شي، لوبغاړو ته اجازه نشته چې پاک يې کړي.</p> <p>د نمر و سيستم:</p> <p>د هر سم ځواب په ويلو سره، شاگردان ۲ نمرې تر لاسه کوي.</p> <p>د نا سم ځواب په ويلو سره، شاگردان يوه نمره له لاسه ورکوي (۱ - نمره)</p>	<p>قوانين</p>
<p>لومړې مرحله: کارتونه د لوبغاړو په منځ کې سره و ویشئ.</p> <p>دويمه مرحله: هر لوبغاړي ته يوه ټوټه کاغذ ورکول کيږي او هغوی د ساعت عقربه بي له دقیقه بنودونکي او ثانيه بنودونکي څخه رسمي (د دغې بيلگې لپاره لاندې انځور ته وگورئ)</p> <p>دريمه مرحله: هر لوبغاړي ته دوه لږگي يا پنسلونه يا خط کشونه ورکول کيږي تر څو د ساعت دقیقه بنودونکي يا ثانيه بنودونکي ترې جوړ کړي. يو بايد له بل څخه اوږد وي.</p> <p>څلورمه مرحله: لومړی لوبغاړی کارت رسمي او پرې ليکل شوی وخت په لور غږ لولي. د بيلگې په توگه، " ۸:۳۰ "</p>	<p>مرحلي</p>

<p>پنځمه مرحله: ټول لوبغاړي خپل لږگي په کاغذ باندې داسې ردي چې ۸:۳۰ بجي و ښيي.</p> <p>شپږمه مرحله: مشران سم او ناسم ځوابونو ته نمرې ځانگړې کوي او پورتنی د نمر و سيستم د يوې ورقي په مخ باندې کاروي.</p> <p>اوومه مرحله: دويم لوبغاړی دويم کارت لولي، او هر لوبغاړی دغه پروسه په گروپ کې په نوبتي ډول تکراروي تر څو کارتونه رسم او ولولي.</p> <p>اتمه مرحله: لوبه هغه وخت پای ته رسيږي چې ټول کارتونه رسم شي.</p>	
<p>د ساعت عقربه بي له ساعت گر، دقیقه گر او ثانيه گر څخه:</p>	<p>انځورونه</p>
<p>د يادښت کارتو باندې د ديډيټلي اعدادو پر ځای، د تورو په کارولو سره دې وخت وليکل شي، لکه "اته نيمې بجې"، "دوه او پنځلس دقيقې"، "دوه نيمې بجې"، "پاو باندې اته"</p>	<p>د لوبې بدلونونه</p>



<p>دغه لوبه هرې موضوع لپاره کارول کېږي. د بېلګې په توګه، کیدای شي د وخت ویلو پر ځای د کارتونو په مخ باندې پوښتنې د شکلونو په اړه وي. وروسته بیا هر لوبغاړی د معلوماتو پر بنسټ هماغه شکل رسموي.</p>	<p>تقویني فعالیت</p>
<p>1. لوبغاړي په ګروپو باندې ویشل کېږي، هر لوبغاړي ته اجازه شته چې یو او بل سره بحث وکړي چې د هرې برخې ځواب ووايي.</p> <p>2. هیڅ منفي ټکي په پام کې نه نیول کېږي (د ناسم ځواب نمرې نه کمېږي)</p>	<p>آسانتیا</p>