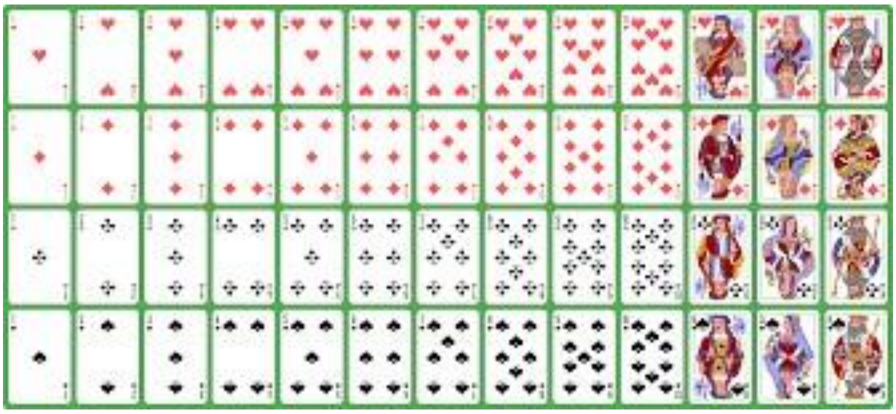
درجه	دریمه درجه (عمر: له ۱۱ څخه تر ۱۴ کلونو پورې)
د ارتیا وړ سرچینې	د لسزریزو، زریزو، سلیزو، لیسیزو او یویزو د مکاني ارزښت جوړښت د قطو یو ډیک ورقه پنسل
د سرچینو لپاره بدیلې لارې	لاندې لارښوونو ته په پاملرنې سره تاسو کولی شی د مکاني ارزښت یو جوړښت جوړ کړی: 1. په یوه ورقه باندې ۵ پراخه ساحه لرونکې کالمونه جوړ کړئ. 2. له کیڼ لورې څخه کالمونو ته په ترتیب سره نومونه ورکړئ: اول لسزریزه، بیا زریزه، سلیزه، لسیزه، او په پای کې چې د ښي لورې پای دی، د یویزې خانه ولیکئ. لوبغاړي کولی شي د تیارو هغو قطو څخه کار واخلي چې ددوی په کور کې شتون لري او یا کولی شي د لاندې لارښوونو په عملي کولو سره خپلې قطې/کارتونه جوړ کړي: 1. د خپل ورغوي په اندازه یو مستطیل شکل په یوې ورقې یا کاغذ باندې لومړی رسم کړئ او بیا یې پرې کړئ. 2. د کارټ په یوه طرف باندې د ۲ شمیره ولیکئ او بیا دوه زړونه پرې رسم کړئ. 3. همدا عملیه د ۲ د شمیرې څخه تر ۱۰ شمیرې پورې تکرار کړئ او په هرځل کې باید د شمیرې په مطابقت په کارټ باندې زړونه هم رسم کړئ. (د بیلګې په توګه، هغه کارټ چې د ۳ شمیره لري باید ۳ زړونه هم پرې رسم کړی شي او همداسې نور.) 4. کله چې یوه ټولګه د کارټونو د ۲ څخه تر لسو پورې بشپړه شوه، له هغې وروسته همدا عملیه د الماسو، پشي او قرې لپاره هم تکرار کړئ. 5. بیا د (الف، ک، ق، او ج) څلور ټولګې (سیټونه) رسم کړئ. کله چې تاسو دا عملیه بشپړه کړه، تاسو باید له ۲ څخه تر ۱۰ څلور ټولګې (سیټونه) ولرئ او همدا راز له الف څخه تر ج پورې به هم ټولګې ولرئ (ټولټال به تاسو ۵۲ کارتونه ولرئ). هر سیټ (ټولګه) باید بیلابیل سمبولونه ولري.
د پوښښ موضوع	عددونه او عملیې
په نخښه شوی مهارت	مکاني ارزښت
الهام اخیستنه	Third Space Learning
ټولټال اړین وخت	۱۰ دقیقې، کچیرته سرچینې شتون ولري ۱۲ دقیقې، که چیرته یواځې د مکاني ارزښت جوړښت جوړوی ۳۰ دقیقې، که چیرته د کارټونو او مکاني ارزښتونو دواړو جوړولو ته ارتیا وي.
مخکینیو زده کړو ته ارتیا	له ۱ څخه تر ۹۹ ۹۹۹ پورې شمیرې
ملاتړ ته ارتیا	په ټیټه کچه ملاتړ

<u>د لوبې قوانین:</u>

موخه	هغه لوبغاړی چې د لوبې په پای کې تر ټولو ډیرې نمرې ترلاسه کړي، د لوبې ګټونکی شمیرل کیږي. د نمرو اخیستلو لپاره باید لوبغاړی د هر سیټ (ټولګې) په پای کې ترټولو لوړه شمیره له خانه سره ولري.
قوانین	کله چې یو کارټ په یوه کالم کې کیښودل شو، لوبغاړی ددې حق نه لري چې هغه وروسته کوم بل کالم ته انتقال کړي. همدا راز، لوبغاړي نشي کولی د ایکو، عکس لرونکو قطو او جوکرانو څخه کار واخلي. هر لوبغاړی باید د کارټ د ډیک څخه چې په منځ کې ایښودل شوی دی، یو کارټ را پورته کړي.

مرحلې	لومړۍ مرحله: باید ډېر ترلاسه کړی چې هر لوبغاړی (۲ څخه تر ۴ لوبغاړي) یو د مکاني ارزښت جوړښت له ځانه سره لري.

	دوهمه مرحله: د کارټونو ټول ډیک له یو بل سره ګډوډ کړئ او د زده کوونکو د ګروپ په منځ کې یې په سرچپه شکل سره کېږدئ. دریمه مرحله: د کارټونو له بنډل څخه لومړی لوبغاړی یو کارټ راپورته کوي او د خپل مکاني ارزښت په جوړښت باندې یې ځای پرځای کوي (په هر کالم کې چې د لوبغاړي خوښه وي). کچیرته را پورته شوی کارټ ایکه، جوکر او یا کوم بل عکس لرونکی کارټ واوسي، لوبغاړی نشي کولی هغه وکاروي او باید د خپل دوهم نوبت لپاره منتظر پاتې شي. څلورمه مرحله: هغه لوبغاړی چې د لومړي لوبغاړي کیڼ لوري ته ناست دی، یو بل کارټ را پورته کوي او په خپل مکاني ارزښت په یوه کالم باندې یې ځای پرځای کوي. پینځمه مرحله: اول سیټ د ۳ پړاونو په ترسره کولو سره (ترڅو ټول لوبغاړي خپل د مکاني ارزښت کالم بشپړ کړي) پای ته رسیږي. شپږمه مرحله: د کارټونو د کارولو په واسطه چې لوبغاړو کومې شمیرې ترلاسه کړي، هغه لیکي. هر هغه لوبغاړی چې د هر پړاو په پای کې تر ټولو لوړ نمبر ولري، یوه نمره/امتیاز ترلاسه کوي. د هغو سیټونو شمیر چې لوبول کیږي باید د لوبغاړو د شمیر څخه یو اضافه سیټ ولري. د بیلګې په توګه، که چیرته ۳ لوبغاړي وي، د هغو سیټونو شمیر چې لوبول کیږي باید ۴ واوسي. اوومه مرحله: کله چې ټول سیټونه بشپړ شول، لوبه پای ته رسیږي. د دریمې درجې لپاره یو وړاندیز (پیشنهاد): اتمه مرحله: لوبغاړي به خپلې شمیرې/عددونه د اعشاري عدد په حیث وړاندې کوي. مخرج باید د عدد په اندازه صفرونه ولري. د بیلګې په توګه: که چیرته یو لوبغاړی د ۴۳۲۲۹ کارټ ترلاسه کړي، هغه باید دا شمیره په لاندې ډول سره ووایي: ۴۳۲۲۹/۱۰۰۰۰ نهمه مرحله: لوبغاړي دوه نفري ګروپونه جوړوي او د اعشاري کسرونه پر یو بل باندې تقسیموي لسمه مرحله: هر هغه ګروپ چې په پای کې ترټولو لوړه شمیره لاس ته راوړي، د لوبې ګټونکی شمیرل کیږي.

انځورونه	د مکاني ارزښت جوړښت د قطو یو ډیک (ټولګه):
	
په لوبه کې بدلونونه	1. تاسو کولی شی دا لوبه د ترټولو کوچني شمیر لرونکي عدد لپاره هم وکاروی. نو له همدې کبله، هغه لوبغاړی چې د لوبې په پای کې تر ټولو کوچنی شمیره ولري، یوه نمره/امتیاز ترلاسه کوي. 2. تاسو کولی شی دا لوبه د عددونو د مکاني ارزښت د په لا زیاتوالي سره ترسره کړی، لکه سلوزرو د خانې په اضافه کولو سره.
ساده کوونه	1. د ۳ کالمونو پر ځای تاسو کولی شی د لوبه د لږو مکاني ارزښتونو لکه سلیزه او یا هم لسیزه او یا هم یویزه په واسطه ترسره کړی. 2. کله چې یوه زده کوونکي یو کارټ په یوه کالم کې واچوه، د هغوی د بل نوبت لپاره، هغوی د دې اجازه نلري چې خپل کارتونه بدل کړي.