

## د خای ارزښت

درجه	۲ (د عمر له ۸-۱۰)
د اړتیا وړ سرچینې	د یاداشت کار تونه د رقمي عددونو سره
د سرچینو لپاره اختیاري بدیل	زده کونکي باید د یو رقمي عددونو کار تونه جوړ کړي 1. ۱۰ ورقي داسې غوڅې کړی چې اوږدوالی یې ستاسو د یوې گوتې په اندازه وي او پلنوالی یې د څلورو گوتو په اندازه وي. 2. په هر کارت له ۰ څخه تر ۹ پورې عدد ولیکئ. 3. د هر لوبغاړي لپاره له ۰ څخه تر ۹ پورې یو ست کار تونه جوړ کړئ.
د پوښښ موضوع	عددونو او عمليې
په نښه شوي مهارتونه	د خای ارزښت
هڅول شوي	دریمه برخه زده کړه.
د اړتیا وخت	د لوبې کولو لپاره ۱۰ دقیقې د کار تونو د جوړولو لپاره هم ۱۰ دقیقې
مخکې زده کړې چې مهمې دي	له ۱۰ څخه تر ۱۰۰۰ پورې حساب تر درې رقمي عددونو پورې د خای ارزښت
د اړتیا وړ ملاتړ	متوسطه ملاتړ

## د لوبې قوانین

موخه	په گروپونو کې لوبغاړي باید د نورو ټیمونو څخه په بېره خپل تعداد وښيي. هغه گروپ چې زیاتي نومرې یې اخیستي، گټونکی دی.
قوانین	یو ځل چې یو لوبغاړي پرېکړه وکړه، چې د یو ځانگړي خای ارزښت ونیسي، دوی بیا د لوبې تر پایه خپله خای نه شي بدلولی.. د نومرې د اخیستلو لپاره یوه ډله ځان باید لومړی برابره کړي او ووايي چې پای ته ورسېد. ډلې ته اجازه نشته چې په خپل منځ کې د نظم او عددونو په اړه بحث وکړي

<p>لومړۍ مرحله: ځان ډاډمن کړئ چې هر لوبغاړی (۶ لوبغاړي) د یاداشت د کارتونو یو ست له ځان سره ولري له ۰ څخه تر ۹ پورې.</p> <p>دوهمه مرحله: لوبغاړي په درې کسيزه ډلو وېشل کېږي. هر لوبغاړی پرېکړه کوي چې کوم ځایی ارزښت لري. د مثال په ډول، لومړی لوبغاړی د ۱۰۰ سلیزو ، دوهم د لسيزو او درېیم د یوويز په خانه کې دی.</p> <p>درېیمه مرحله: یو مشر کس د ۱۰۰ او ۴۰۰ تر منځ یو عدد وایي. مثلاً ۳۷۵.</p> <p>دا گروپونه به خپل ځانونه برابروي او په دې به ځان پوهوي چې دوی باید کوم یو د یاداشت کارت د ځان سره ولري او په ترتیب سره ودرېږي. مثلاً لومړی لوبغاړی باید ۳ ونیسي، دوهم ۷، درېیم ۵ او په ترتیب سره ودرېږي.</p> <p>پنځمه مرحله: هر هغه گروپ چې دا کار سم ترسره کړي، یوه نومره یې اخیستې</p>	<p><b>مرحلي</b></p>
--	---------------------

<p>شپږمه مرحله: دا کار څلور ځله تکرار کېږي او وروسته له هغې لوبغاړی دا تغیروي چې دوی کوم ځایی ارزښت لري.</p> <p>اوومه مرحله: دا لوبه لږ تر لږه دوه ځله ترسره کېږي وړاندې له دې چې گټونکي یې معلوم شي.</p>	
<p>1. دا لوبه د هر لوبغاړي په لاس کې د یاداشت د کارتونو په محدودولو سره هم ترسره کېدای شي. د مثال په ډول: مخکې له دې چې لوبه پیل شي، هر لوبغاړی باید پنځه د خوبني کارتونه د ځان سره ولري. یو مشر کس دا ډول پوښتنې کولی شي: د لسيزو په خانه کې تر ټولو لوی عدد جوړ کړي. نومرې تر ټولو لوی عدد ته ورکول کېږي.</p> <p>2. د ځایی ارزښت شمېره د ۱۰۰۰ گون د رقم په اضافه کولو سره زیاتلوی شی (په یو گروپ کې ۴ نفره)</p>	<p><b>د لوبې توپیر</b></p>
<p>د دغه لوبې څخه د تقسیم د مهارتونو د زده کړې لپار کار اخیستل کېږي د ځایی ارزښت د پوښتنو پر ځای مشر کس لاندې ډول پوښتنې کولی شي.</p> <p>● د ۲ تر ټولو لوی ضریبونه ووايي</p>	<p><b>غني کونه</b></p>

**سادہ کونہ**

1. د سلیزو د رقمونو پر خای تاسو کولی شئ لوبه د یوويزو او لسيزو په خانو کې وکړئ.
2. لوبغاړو ته د شمېرې ورکولو په وخت کې هر لوبغاړی کولی شي په خپل منځ کې یو له بل سره بحث وکړي.