

سطحه	۲ (د عمر گروپ ۸-۱۰)
د اړتیا وړ سرچینې	د یاداشت کارتونه د شمېرې سره ورته پنسل
د سرچینو لپاره بدیل اختیار کړئ	لوبغاري به دې دغه مرکبو عددونو په واسطه ۱۵ د یاداشت کارتونه جوړ کړي: ۱۰، ۱۴، ۱۵، ۲۱، ۲۲، ۲۵، ۲۸، ۳۳، ۳۵، ۴۲، ۴۴، ۵۵، ۷۷، ۹۰ او ۹۹ لوبغاري دې ۲، ۳، ۵، ۷، او ۱۱ نوبت کارېدونو څخه په استفاده نوی سټ جوړ کړئ د هغه لومړنیو کارتونو د شمېر لپاره چې اړتیا ده د لوبغاړو په شمېر پورې اړه لري. د هر لوبغاري لپاره باید دوه اصلی کارتونه وي د بېلگې په توګه: د ۲ کارتونه د دوهم لپاره، دوه کارتونه د دریم لپاره او داسې نور
د پوښتنې موضوع	عددونه او عملیې
په نښه شوي مهارتونه	اصلي عوامل وپېژنئ
هڅول شوی	Study.com
د اړتیا وړ وخت	د لوبې لپاره ۱۵ دقیقې ۱۵ دقیقې د کارتونو د جوړولو لپاره
د اړتیا وړ مخکینۍ زده کړه	لومړي عددونه مرکب عددونه عوامل او ضرب
د اړتیا وړ ملاتړ	منځني ملاتړ

د لوبو قوانین

موخه	د دريو پړاونو څخه وروسته، هغو لوبغاړو چې يې کولی شول چې تر ټولو زیات مرکب عددونه په فکتوري عددونو واړوي، د هغه کارتونو څخه په استفاده بریالي دي.
------	--

<p>د هر پړاو لپاره د نومرو ورکولو سیستم:</p> <ul style="list-style-type: none"> - د مرکبو عددونو هر کارت ته چې کوم لوبغاړی درست ځواب ورکړ نو دوه نومرې يې اخیستي دي. - د هر پرېښودل شوي مرکب کارت لپاره لوبغاړی ۱ نومره اخلي <p>هر لوبه د ترسره کولو درې پړاونه لري، په هر پړاو کې د فکتوري عددونو کارتونه راسره جمع کېږي، گډوډ کېږي او بیا تقسیم کېږي.</p> <p>هر لوبغاړی په هر پړاو کې د دې پرېکړه کولی شي چې د مرکبو عددونو څو کارتونه انتخاب کړي او څو يې پرېږدي.</p> <p>لوبغاړی کولی شي د لوبې په پړاو کې وقفه وکړي، کارتونه راسره بدل کړي او بیا يې تقسیم کړي.</p>	<p>قوانين</p>
<p>لومړۍ مرحله: د ياداشت مرکب کارتونه د لوبغاړو په منځ کې اېښودل کېږي.</p>	<p>مرحلي</p>

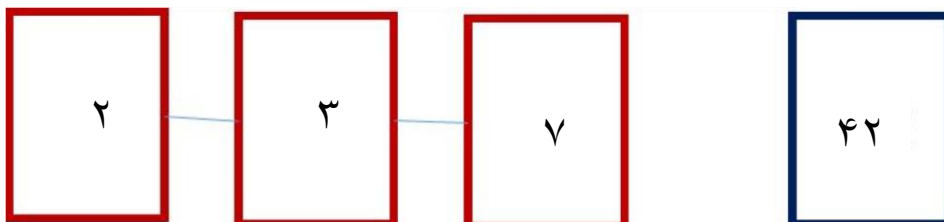
- دوهمه مرحله: د اصلي عددونو کارتونه گډوډ کړئ او تصادفي ۱۰ کارتونه بېرته لوبغاړو ته ور تقسیم کړئ.
- درېیمه مرحله: په منځ کې د دلی شویو کارتونو څخه لوبغاړي د مرکب عدد یو کارت انتخاب کولی شي.
- څلورمه مرحله: لوبغاړی به د هغه ۱۲ کارتونو څخه چې د دوی په لاس کې دي مرکب عددونه اصلي فکتوري عددونو ته تبدیلوي.
- پنځمه مرحله: لوبغاړي به د فکتوري او مرکبو عددونو هغه کارتونه پرېږدي چې استفاده شوي دي. دوی کولی شي نوي کارتونه انتخاب کړي او یا هم لوبه ودروي.

د مثال په ډول:

- که چېرته اول لوبغاړی د اولیه عددونو کارت ولري (۳، ۷، ۲، ۲، ۷، ۱۱، ۵، ۱۱) که چېرته دوی د ۳۵ مرکب عدد یو کارت پورته کړي. لومړی لوبغاړی باید د اولیه عددونو د کارت څخه استفاده وکړي ۵ یا ۷.
- لومړي لوبغاړی به د دوی په لاس کې د پاتې شویو کارتونو څخه یو بل مرکب کارت پورته کړي او په اولیه عددونو به یې وپېشي. مثلاً که لومړی لوبغاړی د پاتې اولیه کارتونو سره (۳، ۷، ۲، ۱۱، ۳، ۳، ۲، ۱۱) اوس به مرکب ۴۲ کارت پورته کړي. لومړی لوبغاړی کولی شي پاتې اولیه کارتونه وکاروي.
- لومړی لوبغاړی به د دوی په لاس کې د پاتې شویو کارتونو څخه یو بل مرکب کارت پورته کړي او په اولیه عددونو به یې وپېشي. مثلاً که لومړي لوبغاړی د پاتې اولیه کارتونو سره (۳، ۷، ۲، ۱۱، ۳، ۳، ۲، ۱۱) اوس به مرکب ۲۵ کارت پورته کړي، لومړی لوبغاړی د اولیه عدد کارت نه لري چې اولیه ته یې تبدیل کړي، کولی شي چې دغه مرکب عدد پرېږدي او نومرې یې را کمې شي او بل کارت را پورته کړي او یا هم د دې پړاو لپاره لوبه درولوی شي.
- شپږمه مرحله: دا پړاو هغه وخت پای ته رسېږي چې ټول لوبغاړي لوبه ودروي او بیا کارتونه د لوبې بل پړاو ته راسره جمع، گډوډ او بیا تقسیم شي. نومرې د هر پړاو په آخر کې د لوبغاړو له لوري سره جمع کېږي.

د اولیه کارت مثال د ۴۲ مرکب کارت لپاره:

انځورونه



کېډای شي چې په دې لوبه کې نور اوليه او مرکب عددونو هم ور اضافه شي ترڅو لا نور مغلق شي او هر پیر او ته وخت هم معین کولی شي.	غني کونه
1. زده کونکي سره يو ځای کېدای شي ترڅو په ډله بيزه توگه د اوليه عددونو په اړه پرېکړه وکړي. د ۱-۳ پورې ټول مرکب عددونه ټاکل کېږي او يوازي ۲، ۳، ۵، اوليه عددونه استفاده کېږي.	