

زه پي لرم، څوک پي لري

درجه	صفرې درجه (عمره ۴ څخه تر ۵ کلونو پورې)
د اړتيا وړ سرچينې	د (زه پي لرم، څوک پي لري) چاپ شوي کارټونه
د سرچينو لپاره بديلي لارې	<p>هېرولوم پېډلا د دياډا ناپولتر سره کولو سره اکرټونه جوړوي ک:</p> <ol style="list-style-type: none"> د خپل لاس د ورغوي په اندازه د کاغذ يوه ټوټه پرې کړئ د ورقي په نيمايي کې د پنسل په واسطه په افقي ډول خط وکارئ پياميزي ټوپ په برخه کې (زه پي لرم) وليکئ او دهغې په تعقيب د مکان د ارزښت د نمبر عکس جوړ کړئ. د بيلگې په توگه، ۳۴ عدد به د ۱۰ مکعب شکلونو په دريو ټولگيو کې د ۴ نورو جدا مکعبونو ترڅنګ رسم کړئ. د کرښې په لاندې برخه کې وليکئ "څوک پي لري" او بيا د هغه څخه وروسته به يو عدد وليکئ. د بيلگې په توگه (۱۲ څوک لري؟) دا عمل تر هغه تکرار کړئ ترڅو چې ټول ۳۰ کارټونه جوړ کړئ شي چې بيا دا ټول کارټونه د ۵۰ د برخې له شميرې سره تړاو ولري. د بيلگې په توگه، که لومړی کارت کې وويل شي چې زه ۳۴ لرم څوک ۱۲ لري، نو بل کارت کې بايد وويل شي چې زه ۱۲ لرم څوک ۴۶ لري او ورپسې بايد وويل شي چې زه ۴۶ لرم څوک ۱۵ لري او داسې نور. د هر کارت (زه لرم) برخه بايد د يويز او لسيز د عددونو انځوريزه ښوونه وکړي.
د پوښښ موضوع	تايلمع او اېرشم
يوشه ښودنه پ ه نونو اهم	د مکان ارزښت
الهام اخيستنه	Plahy Douhg to Plato
اړين وخت	۳۰ دقيقې وخت وټاکئ (کچيرته د کارټونو جوړولو ته ضرورت وي) د لوپې وخت ۱۰ دقيقې
مخکيني درسونو ته اړتيا	له ۱ څخه تر ۱۰ د عددونو سره آشنايي
ايتوا ته تړتلام	پر تلامني څخه

پهول دقوانين :

تر ټولو اوږد د کارتونو مجموعه جوړول	موخه
<p>کارتونه لمړی بدل را بدل (پې ترتیبه) کړئ او بیا پې په دوه گروپونو وویشئ چې هر گروپ پې ۱۵ کارتونه ولري. کله چې کارتونه وویشل شول، لوبغاړي نه شي کولای کارتونه له یو بل سره بدل را بدل کړي.</p>	<p>قوانين</p>
<p>لمړۍ مرحله: لوبغاړي په ۲ یا ډیرو گروپونو وویشل کيږي چې هر گروپ باید لږ تر لږه ۲ لوبغاړي ولري.</p> <p>دوهمه مرحله: هر گروپ ته ۱۵ مختلف کارتونه ورکول کيږي.</p> <p>درېیمه مرحله: د گروپ دننه د دوو (۲) لوبغاړو تر منځ ۱۵ کارتونه وویشل کيږي (هر لوبغاړي ته ۷ یا ۸ کارتونه ورکول کيږي).</p>	<p>مرحلي</p>

نور و ځنا

څلورمه مرحله: په لمړي گروپ کې يو لوبغاړی په لوبه پيل کوی او خپل کارت لولئ. د بيلگې په توگه (زه ۳۴ لرم، څوک داسې عدد لري چې د ۲ لسيزو او ۶ يویزو عددونو څخه جوړ شوی وي.)

پينځمه مرحله: په لمړي گروپ کې که چيرته د نورو لوبغاړو په منځ کې يو لوبغاړی د ۲۶ عدد ولري، نو هغه به ووايي چې زه ۲۶ لرم، څوک ۱ د لسيزو او ۳ د يویزو عددونو څخه لري.

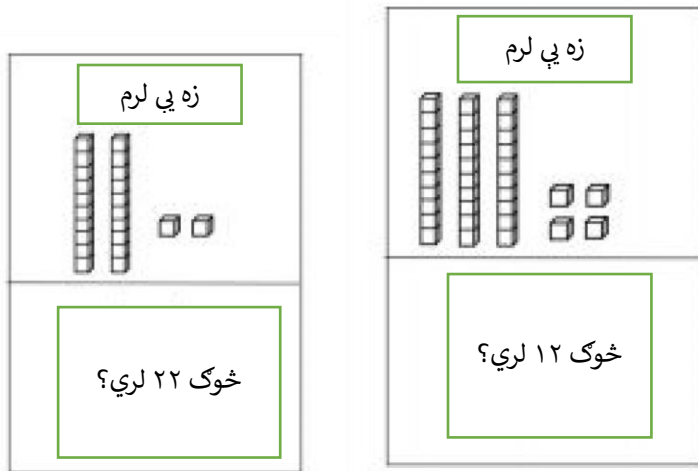
شپږمه مرحله: لکه څنگه چې دا کارتونه له يو بل سره وصل دي (تراو لري)، د يو ځنځيريز (سلسليز) شکل جوړولو لپاره په مابين کې ايڅودل کېږي.

اوومه مرحله: کچيرته د عددونو سلسلې پورې اړوند يو کارت په گروپ کې ونه موندل شي، نو د عددونو سلسله په همدغه ځای بندېږي او يوه نوې عددې سلسله پيل کېږي او هر ځل بايد لوبغاړی د هغه کارت محتوا ولولي چې هغه پورې تړاو ولري.

اتمه مرحله: دوهم گروپ هم مهاله په همدا شکل لوبې ته دوام ورکوي. لوبه هغه وخت پای ته رسېږي کله چې دواړه گروپونه خپل ټول کارتونه ولوبوي.

نهمه مرحله: هغه گروپ چې تر ټولو اوږد د عدديزو سلسلې کارتونه ولري، د لوبې گټونکی دی.

د (زه پي لرم، څوک پي لري) د کارت بيلگه:



په لوبه کې بدلونونه

د منفي، جمع، او د شکل جوړونې لوبو لپاره کولی شئ همدغې لوبې ته ورته کارتونه د بيا ځل لپاره جوړ کړئ. د (زه پي لرم، څوک پي لري) شکل په استعمال سره تر ټولو لوی د عددونو سلسلې جوړې کړئ. د بيلگې په توگه (زه ۲ + ۶ لرم څوک ۵ + ۱۰ کارت لري؟) او ددې په دوام سره کولی شئ نور عددونه ووايست مثلاً زه ۳ + ۱۲ لرم څوک ۴ + ۹ لري؟ او داسې نور. په همدې ډول تاسو کولای شئ چې د منفي (تفریق) او شکل جوړونې لپاره هم دا ترتيب وکاروئ.

لوکي غ

زده کوونکي کولی شي چې داسې کارتونه په خپله جوړ کړي چې ځايي ارزښت پکښې په انځوريز شکل ښودل شوی وي.

<p>ددې پر ځای چې هر لوبغاړی په انفرادې شکل خپل دکارتونو بڼه ولري، هغوي کولی شي چې د دوو گروپونو دکارتونو په شریکولو سره له یو بل سره مرسته وکړي.</p>	<p>لوکه داسه</p>
--	------------------