education above all
التعليم فوق الجميع

خیز وهونکی باټ

درجه	صفري: (له ۴ څخه تر ۵ کلونو پورې)
اړینې سرچینې	یو اندازه ټوکر (رخت) د سترګو پټولو لپاره
د سرچینو لپاره بدیلې لارې	هیڅ
د پوښښ موضوع	هندسه او اندازه ګیري
په نخښه شوي مهارتونه	نسبي موقعیتونه
الهام اخیستنه	هیڅ
د چمتو کولو لپاره وخت	هیڅ
د لوبې لپاره وخت	۲۰ دقیقې
تیرو درسونو ته اړتیا	ابتدایي لارښوونې (له چپ څخه ښي طرف ته او مخکې او شاته)
ملاتړ ته اړتیا	په ټیټه کچه
موخه	د حد اقل غلطیو ترسره کولو سره په لوړو نمرو هدف ته رسیدل
قوانین	- لمړنی لوبغاړی (باټ) پداسې حال کې چې دده سترګې تړل شوي وي، باید ورکړل شوې لارښوونې په دقیق ډول تعقیب کړي او د هدف په لور حرکت وکړي. - نور لوبغاړي باید د ورکړل شویو او یا تعقیب شویو سمو لارښوونو شمیر ثبت کړي او نمرې لکه څرنګ چې په لوبه کې تشریح شوي جمع کړي.
مرحلې	- دوهم لوبغاړی باید د لمړني لوبغاړي څخه ۵ قدمه لیرې چې هر ځای کې وغواړي کولی شي ودریږي - د لمړني لوبغاړي (باټ) سترګې باید تړل شوي وي او دی باید دوهم لوبغاړی ونه ویني چې چیرته ولاړ دی. - دریم لوبغاړی باید هڅه وکړي چې په ډیرو کمو غلطیو سره اول لوبغاړي (باټ) ته د بل لوبغاړي په لور لارښوونه وکړي. <u>نمونه ی لارښوونې</u> ښي یا چپ (کیڼ) لوري ته خیز واچوئ د x د تعداد په اندازه مخ پر وراندې حرکت وکړئ د x تعداد قدمونو په اندازه شاته حرکت وکړئ - لومړی لوبغاړی د هرې لارښوونې په سمه توګه ترسره کولو لپاره یوه نمره ترلاسه کوي

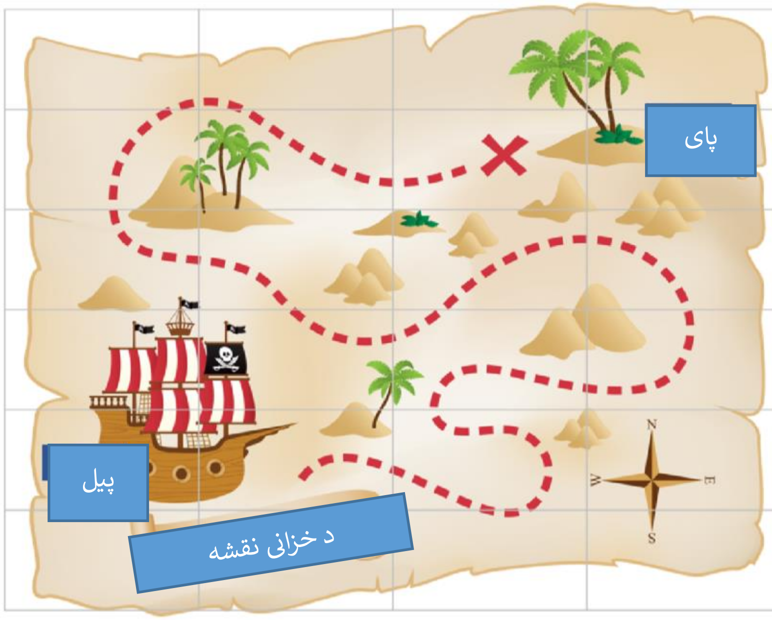
- د هرې سمې لاربشوونې سره دوهم لوبغاړی یوه نمره ترلاسه کوي.

دوهم لوبغاړی کولی شي په لاندې ډل نمرې ثبت کړي

باټ	لاربشود
||||	|||

- کله چې لومړی لوبغاړی (باټ) په بریالي توب سره هدف ته ورسیږي، تاسو له زده کوونکو څخه وغواړئ چې خپلې نمرې حساب کړي.

- لوبغاړي کولی شي په خپل نوبت سره د لومړي لوبغاړي (باټ) او یا د دوهم لوبغاړي (لاربشود) په توګه خپل رول ولوبوي.

انځورونه	
په لوبه کې بدلونونه	- تاسو کولی شئ چې دا لوبه د انفرادي ډول پر ځای په یوه ټیم کې ترسره کړئ. - د یوه لوبغاړي پرځای کولی شئ چې یو توکی د هدف په حیث وټاکئ ترڅو لومړی لوبغاړی (باټ) ورته ځان ورسوي. - د خوندي توکو (لکه د ټوکر څخه جوړ شوي د لوبو شیان، بالښت او داسې نورو) په کارولو سره د لارې په اوږدو کې باټ ته خندونه ځای پر ځای کړئ.
غني کول	- لوبغاړي کولی شي چې هغه ټوله لاره رسم کړي چې باټ یې باید ترسره کړي او ټوله لارښوونه په یو ځل باټ ته ورکړي.
اسانتیا	- لوبغاړي کولی شي د ورکړل شوو قدمونو او لارښوونو شیمر کم کړي یا لاره د لمړي لوبغاړي لپاره آسانه کړي - تسهیل کوونکی کولی شي نمرې ثبت کړي او زده کوونکي کولی شي نمرې حساب کړي ترڅو دا جوته کړي چې څنګه یې لوبه ګټلې ده.