

درجه	لومړۍ درجه (عمر: ۵ څخه تر ۶ کلونو پورې)
د اړتيا وړ سرچينې	د لوبغاړي د سترگو پټولو لپاره يو ټوکر (کپړه) د کور يو توکی چې د موخې په حيث ورڅخه کار واخيستل شي
د سرچينو لپاره بديلي لارې	هيڅ
د پوښښ موضوع	هندسه او اندازه گيری
په نښه شوي مهارتونه	نسبتي موقعيتونه
الهام اخيستنه	Bee-Bot Game
د چمتووالي لپاره وخت	هيڅ
د لوبې لپاره وخت	۲۰ دقيقې
تيرو زده کړو ته اړتيا	ابتدائي لارښوونې (کين - نبي) (له کين خوا نبي خوا ته/له نبي خوا کين خوا لور ته)
ملا تر ټه اړتيا	په ټيټه سطحه
موخه	نښې ته له ډيرو نمر و سره ځان رسونه (له ډيرو کمو غلطيو سره موخې/نښې ته ځان رسول)
قوانين	<ul style="list-style-type: none"> <li>- لومړی لوبغاړی (بات) سترگي بايد تړل شوي واوسي او د نښې/موخې په لور بايد حرکت وکړي او د دوهم لوبغاړي لارښوونو ته بايد غور شي او وپي څاري ترڅو موخې ته ځان ورسوي.</li> <li>- نور لوبغاړي بايد هغه لارښوونې چې لومړي لوبغاړي ته ناسمې ويل کيږي او يا هم لومړی لوبغاړی هغه سمې نه څاري وشميري او لکه څنگه چې په لوبه کې تشریح شوي، نمرې کمې کړي.</li> </ul>
مرحلي	<ul style="list-style-type: none"> <li>- د پيل د کرني څخه ۱۰ يا ۲۰ قدمه لري يو توکی د موخې په حيث ځای پر ځای کړی.</li> <li>- لومړی لوبغاړی به بات واوسي او سترگي يې بايد تړل شوي واوسي - هغه بايد وښيي چې موخه/نښه وويي چې چيرته ايښودل شوې ده.</li> <li>- دوهم لوبغاړی بايد لومړي لوبغاړي (بات) ته د موخې په لور لارښوونه د حد اقل غلطيو سره ورکړي.</li> <li>- که چيرته بات (لومړی لوبغاړی) د لارښوونو په څارلو کې غلطې وکړي: د بيلگې په توگه: د کين لور څخه نبي لور ته حرکت کولو پر ځای که چيرته هغه د نبي لور څخه کين لور ته حرکت وکړي، لومړی لوبغاړی (بات) يوه نمره د لاسه ورکوي او دوهم لوبغاړی بايد ورته له سره لارښوونه وکړي.</li> </ul>



