

د ضرب د عملي چيندرو

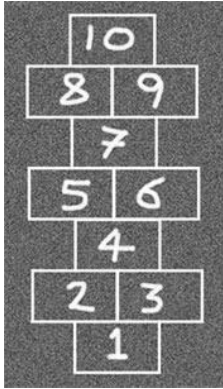
دوهمه درجه (عمر: ۸ څخه تر ۱۰ کلونو پورې)	درجه
تياشير کاتی او يا هم يوه کوچنی کانی	اړينې سرچينې
عددونه او عملي	د پوښنې موضوع
ضرب	په نښه شوي مهارتونه
Third Space Learning	الهام اخيستنه
د لوبې لپاره ۱۵ دقيقې د چمتو کولو لپاره ۵ دقيقې	اړين وخت
د ۲، ۳، ۴، ۵، او ۱۰ ضرب زباني	مخکينيو زده کړو ته اړتيا
متوسط ملاتړ	ملاتړ ته اړتيا

د لوبې قوانين:

هر هغه لوبغاړی چې د لوبې په پای کې تر ټولو لوړې نمرې ترلاسه کړي، د لوبې گټونکی گڼل کېږي.	موخه
لوبغاړی يواځې يو چانس (مهلت) لري ترڅو کاتی (کوچنی کانی) واچوي.	قواعد
هغه نمرې چې يو لوبغاړی يې ترلاسه کوي د هغوی د ضرب د عملي د ځواب له مخې تعين کېږي. کچيرته د هغوی ځواب ۱۶ وي او هغوی په چيندرو کې ۱۶ ځانې بشپړې کړي، هغوی ۱۶ نمرې ترلاسه کوي.	
کچيرته زده کوونکی په هغه مربع خانه کې پښه کېږدي په کوم کې چې کاتی وي، لوبغاړی هېڅ نمرې هم نه ترلاسه کوي.	
کچيرته زده کوونکی د کاتي د را اوچتولو په وخت کې خپل توازن د لاسه ورکړي، هغوي هېڅ نمرې هم نه ترلاسه کوي.	
کچيرته د ضرب ناسم ځواب ووايي، لوبغاړی هېڅ نمرې نه ترلاسه کوي.	

<p>لومړۍ مرحله: د تباشير په واسطه يو ۱۰ خانه يې چيندرو په يوه پياده رو کې رسمه کړي (تاسو کولی شئ د لا ډيرو مالوماتو لپاره لاندې انځور وگورئ)</p> <p>دوهمه مرحله: لوبغاړي (چې تعداد يې ۳ يا ۴ تنه وي) په قطار کې درېږي، او مدير بايد د ضرب اعداد د اول پړاو لپاره ووايي. د بيلگې په توگه، د دوو ضرب زباني</p> <p>درېمه مرحله: لومړی لوبغاړی کاتي يوې مربع خانې ته واچوي او ځواب به وايي (د خانې شمېره 2×2). د بيلگې په توگه: کچيرته کاتي په ۷ خانه کې وغورځيږي، نو لوبغاړی بايد ژر تر ژر د 2×7 ځواب ووايي.</p> <p>څلورمه مرحله: کچيرته لوبغاړی سم ځواب ووايي، هغه بايد هماغې خانې ته خيز واچوي. هغه بايد په هغو خانو کې چې يوه خانه لري، په يوه پښه او هغو خانو کې چې دوه خانې لري په ده پښو خيزونه واچوي. لوبغاړی ددې اجازه نه لري چې هغې خانې ته خيز واچوي چې په هغې کې کاتي پروت وي.</p>	<p>مرحلې</p>
--	--------------

<p>پينځمه مرحله: د بيرته راگرځيدو په وخت کې هم لوبغاړی ددې اجازه نه لري چې په هغې خانې کې پښه کېږدي چې کاتي لري. البته، لوبغاړی بايد کاتي را پورته کړي او بيرته يې د لوېې پيل ته راوړي.</p> <p>شپږمه مرحله: لومړی لوبغاړی کاتي دوهم لوبغاړي ته ورکوي. کچيرته لومړی لوبغاړی ټولې مرحلې په سم ډول سره ترسره کړي، هغوی به ۱۴ نمرې تر لاسه کړي.</p> <p>اوومه مرحله: کله چې ټول لوبغاړي ۳ پړاو لوبه ترسره کړي، لوبه پای ته رسېږي. هر هغه لوبغاړی چې تر ټولو لوړې نمرې ولري، د لوېې گټونکی شمېرل کيږي.</p>	
--	--

<p>د جيندرو مربع خانې:</p> 	<p>انځورونه</p>
---	-----------------

<p>1. تاسو کولی شئ دا لوبه د مختلفو ضرب زبانيو سره ترسره کولی شو. د بيلگې په توگه: ۳، ۴، ۵ او ۱۰.</p> <p>2. لوبغاړي بايد د هغې شميرې نمبر ووايي چې هغوی غواړي په هغې خانه کې خپل کاتي واچوي. د بيلگې په توگه، دوهم لوبغاړی وايي 8×2 د ۱۶ شمېره جوړوي. نو له همدې کبله هغه اړ دی چې کاتي په ۸ خانه کې واچوي. کچيرته کاتي په سمې خانه کې و نه غورځيږي، هغوی خپل نوبت او نمرې دواړه له لاسه ورکوي.</p>	<p>په لوبه کې بدلونونه</p>
---	----------------------------

<p>يو بل ډول عمليه وکاروئ، لکه د تقسيم عمليه</p>	<p>غني کوول</p>
--	-----------------

<p>1. د ضرب د عملي پر ځای د جمع او تفریق عملیه ترسره کړئ.</p> <p>2. کچیرته سم ځواب وویل شي، لوبغاړي ددې اجازه لري چې یو ځل بیا خپل کوشن ترسره کړي.</p>	<p>ساده کوونه</p>
--	-------------------