

## تر ټولو لويه شميره

هچک	صفرې درجه (عمر: ۴ څخه تر ۵ کلونه)
اړينې سرچينې	د مقدار چارټ (چې پر يوه ورځه باندې رسم شوی وي) ځای پر ځای کړئ، د کارټونو د لويې کڅوړه (ډيک)
واپل ونيچر د بدلي لارې	ددې لپاره چې د کارټونو کڅوړې جوړې کړئ، مشران کولی شي - د خپل د لاس د ورغوي په اندازه مستطیل شکل رسم کړي - ۵۲ داسې کارټونه جوړ کړئ - د عکسونو په ځای کې انځورونه ځای پر ځای کړئ او همدا راز په همغه ډول عددونه، باچا، ملکه، غلام او A کاپي کړئ. او د هر يو کارت بايد ۴ کاپيانې واوسي
د پوښتنې موضوع	تابيلمع وا پرمش
هنوت اهم يو شمه بنډه پ	د قيمت ټاکل
الهام اخيستنه	Third Space Learning – Emma Johnson
ټولټال اړين وخت	۳۰ مېټيډ
متخو ولوک وتمچ د	واپل ولورجو ونوټ اکډ ۱۵ مېټيډ
د لويې وخت	۱۵ دقيقې د لويې ترسره کولو لپاره
مخکينيو درسونو ته اړتيا	له ۱ څخه تر ۲۰ پوري د عددونو د شميرلو پوهاوی د قيمت د ټاکلو پوهاوی
اينټر ټر ټلام	منځنۍ څارنه

### د لويې قوانین:

موخه	په ټولو لوبغاړو کې تر ټولو لوړه مجموعه تر لاسه کړئ.
قوانین	هر لوبغاړی بايد په يو وخت کې يو کارت ولوبوي او خپلې نمرې په ورځه کې درج کړي.

مرحلي

لومرې مرحله: هر لوبغاړی باید لومړی د یو منل شوي شمیر ځایونو سره د ځای ارزښت گړد (چارت) رسم کړي، د بیلگې په توگه: یویز، او یا هم لسيز.

دوهمه مرحله: لمړی له ۲ څخه تر ۹ پورې د ایکه کارتونو او د انځور لرونکو کارتونو (لکه بادشاه، ملکه، غلام) څخه کار واخلي. د ۲ څخه تر ۹ پورې کارتونه هر یو د خپلو شمیرو ارزښت لري، ایکه د 1 نمرې ارزښت لري او انځور لرونکي کارتونه د صفر نمره ارزښت لري.

دریمه مرحله: د کارتونو له ډلې څخه په نوبت یو کارت را پورته کړئ. هر لوبغاړی کولی شي د عدد لیکلو لپاره یو کالم (ستون) انتخاب کړي. د بیلگې په توگه، کچیرته یو لوبغاړی د ۶ کارت راپورته کړي، هغه کولی شي چې د لسيزو او یا هم د یویزو په کالم کې یې ولیکي.

د مثال په توگه، کچیرته یو زده کوونکی د ۶ عدد کارت انتخاب کړي، هغه کولی شي همدغه عدد یا په لسيزو کالم کې ولیکي او یا یې د یویزو په کالم کې ځای پر ځای کړي. راځئ چې فرض کړو چې د ۶ یې په یویز کالم کې ولیکه. نو بیا باید دوی بل کارت اوچت کړي او عدد یې د مکاني ارزښت چارټ په بل کالم کې ځای پر ځای کړي. د بیلگې په ډول، کچیرته دوهم کارت د ۳ عدد ولري، نو زده کوونکی به د ۳ عدد د لسيزو په کالم کې لیکي ځکه چې د یویز کالم مخکې له مخکې د ۶ عدد لري.

وروسته له دې چې هر لوبغاړی ۵ ځلې دا ډول لوبه وکړي او ۵ شمیرې ثبت کړي، دوی مشخص کوي چې څوک ډیرې شمیرې لري. دغه لوبغاړی گټونکی دی.

نوکه زده کوونکی په هغو کې 6 شمېره ځای پرځای کړی او که لوبغاړی ۳ کارتونه راوباسي نو لوبغاړی یې نشي کارولی ځکه چې دا اجازه نه لري چې په لسيزو کې یوازې ۰ یا ۱ شمیره ولیکي، ځکه دا شمیره 6 کیږي. او لوبغاړی به د هر هغه شمیر لپاره صفر نمره ترلاسه کړي چې ۱ وي.

په همدې ډول لوبې ته دوام ورکړئ ترڅو هر لوبغاړی یې ۵ ځل لپاره ترسره کړي.

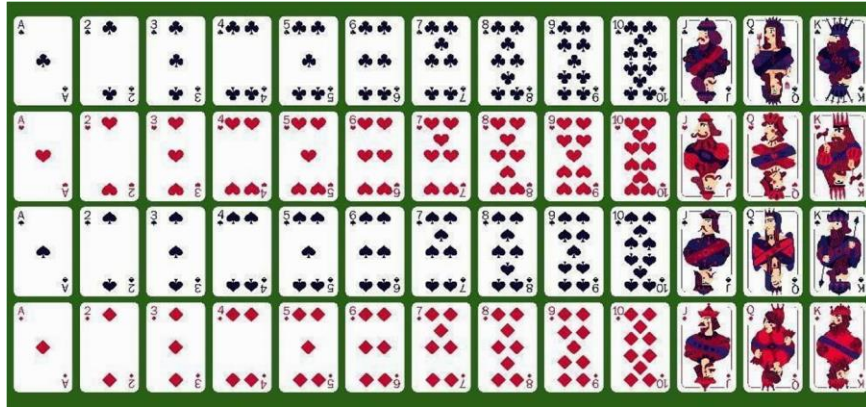
گټونکي هغه څوک دی چې د لوبې په پای کې یې تر ټولو زیاتي (له صفر څخه تر ۲۰) شمیرې ثبت کړي وي.

کلیدي موډيکي بېشټ بزرا یا د

نور وځنا

یویز	لسيز

هنوڙاڪ



لوبه د يوې بلي موخې سره تر سره كړئ. هغه لوبغاړی چې ترټولو ټيټه شميره ترلاسه كړي (0-20) د لوپې گټونكى دى.

د لوپې  
بدلونونه

- زده كوونكي كولى شي د هرې شميرې لپاره د شمېرو نومونه وليكي چې دوى د لوپې په جريان كې جوړ كړي دي.
- دوى كولى شي دا شميرې په تصويري ډول ښكاره كړي. د مثال په توگه، ۲۵ د لسيزو لويو ۲ بکسونو او د ۵ کوچنيو يويزو بکسونو په توگه ښودل كيدى شي (تاسو كولى شئ د وضاحت لپاره د مثال يو انځور وښايئ)
- زده كوونكي كولى شي ټولې شميرې له لوى څخه کوچني يا کوچني څخه تر لوى پورې تنظيم كړي.

لوکنيغ

تاسو كولى شئ يوازې له ۱ څخه تر ۲۰ پورې کارتونه ولرئ او له زده كوونكو څخه وغواړئ چې شميرې وليكي.

لوکهداس

تاسو كولى شئ چې په ډيره آسانۍ سره کوچني او لوى عددونه د عددونو په گروپ كې معلوم كړئ.