

درجه	لومړی درجه (له ۶ تر ۷ کلنی پورې)
د سرچینو اړتیا	د بویزو، لسیزو، او سلیزو سره د مکانی ارزښت چارټ د قطو یو ډیک (ټولګه) ورقه پنسل
د سرچینو لپاره بدیل انتخابونه	د لاندې مرحلو په تعقیبولو سره د شمیرو جدول جوړ کړئ: 1. په یوه سپینه ورقه درې لوی کالمونه رسم کړئ 2. دغه کالمونه له کین خواه د سلیز، بیا ورپسې د لسیز او بڼې خواه د یویز نوم ورکړئ د لوبو د کارتونو (قیطو) یوه کڅوره جوړه کړئ. ماشومانو ته سپارښتنه کيږي چې د لاندې مرحلو په تعقیبولو سره د شمیرو لیکل تمرین کړي: 1. یوه ورقه د خپل ورغوي په اندازه د مستطیل په شکل پرې کړئ 2. د ورقي په یوه مخ د ۲ شمیره ولیکي او دوه زرونه (لالونه) رسم کړئ 3. دغه فعالیت له ۱ څخه تر ۱۰ پورې تکرار کړئ او هر کارت ته د شمیرې په تعداد زرونه یا (لالونه) رسم کړئ. د بیلګې په توګه دریمه شمیره (۳)، همدغه عدد ته درې زرونه (لالونه) رسم کړئ. 4. کله چې دغه فعالیت له ۱ څخه تر ۱۰ شمیرو پورې د زرونو (لالونو) لپاره تر سره شي، بیا دغه فعالیت نورو شکلونو د کارتونو (قیطو) لپاره تر سره کړئ. د بیلګې په توګه، مربع شکلونه، مستطیل شکلونه، دایروي شکلونه، مکعب شکلونه، د خشت شکلونه، د قره شکلونه او د پشه شکلونو. 5. هر شکل ته درې مخه شکلونه جوړ کړئ (غلام، ملکه، او شاه). دغه کارتونه هر درې مخه کارتونو ته فرعي سرلیک کيږي. کله چې مو دا فعالیت بشپړ کړ، تاسو باید ۴ ټولګې د ۲ څخه تر ۱۰ پورې ولری، او A څخه تر J پورې چې ټولټال ۵۲ کارتونه کيږي. باید پام کې مو وي چې هر سیټ (ټولګه) باید بیلابیلې نښې ولري.
د پوښتنو موضوع	عددونه او عملي
په نښه شوي مهارتونه	مکانی ارزښت (کمیت)
انګیزه ورکونکی	Third Space Learning
د اړتیا وخت	کچېرته سرچینې چمتو وي، د لوبې کولو لپاره ۱۰ دقیقې کچېرته یواځې د مکانی ارزښت چارټ جوړولو ته اړتیا وي، ۱۲ دقیقې کچېرته کارتونه او مکانی ارزښت دواړو جوړولو ته اړتیا وي، د چمتو کولو لپاره ۳۰ دقیقې
مخکینی زده کړې ته اړتیا	له ۱ څخه تر ۱۲۰ پورې شمیرې
مرستی ته اړتیا	په نښه کچه ملاتړ

د لوبې قوانين:

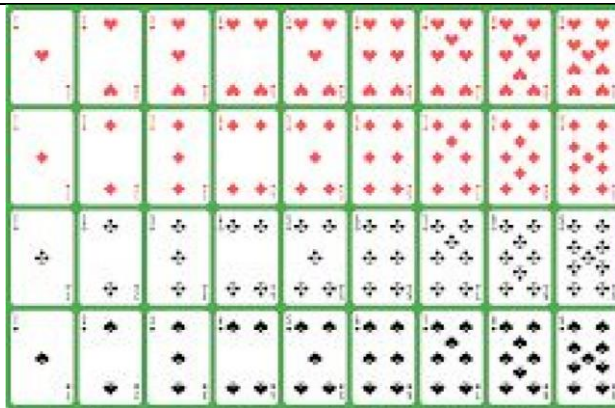
<p>هغه لوبغاړی چې د لوبې په پای کې تر ټولو ډیرې نمرې ولري، د لوبې گټونکی دی. ددې لپاره چې زده کوونکی یوه نمره تر لاسه کړي، باید د هر سیټ (ټولگي) په آخر کې باید تر ټولو لویه شمیره ولري.</p>	<p>موخه</p>
<p>کله چې په یوه کالم کې یو کارت کیشودل شو، لوبغاړی اجازه نه لري چې وروسته هغه له یو کالم څخه بل کالم ته بدل کړي.</p>	<p>قوانین</p>
<p>هر لوبغاړی باید د کارتونو له ډیک څخه چې په منځ کې ایښودل شوي دي، د سر کارت پورته کړي.</p>	
<p>لومړۍ مرحله: باید ډاډ تر لاسه کړی چې هر لوبغاړی (۲ څخه ۴ لوبغاړي) یو د مکاني ارزښت چارټ لري.</p> <p>دوهمه مرحله: کله چې یو لوبغاړی یو کارت را واخلي، هغه باید د مکاني ارزښت چارټ خالي کالم انتخاب کړي. ددوی موخه د تر ټولو څخه د لوی عدد تر لاسه کول دي.</p> <p>د بیلگي په توگه، په لومړي پړاو کې، لومړی لوبغاړی به ۵ شمیره د سلیز خانه کې رسم کړي. په بل پړاو کې به ۲ شمیره د یویز خانه کې رسم کړي. په دریم پړاو کې به لومړی لوبغاړی به ۷ شمیره رسم او د سلیز خانه به یې کیردي. له هغې وروسته به لومړی لوبغاړی د ۷۵۲ شمیره په دغې لوبه کې جوړه کړي. که چیرته دغه جوړه شوې شمیره تر ټوله لوبه شمیره وي، بیا نو لومړی لوبغاړی گټونکی دی.</p> <p>څلورمه مرحله: هغه لوبغاړی چې د لوبې په پای کې در ټولو لوبه شمیره ولري، یو امتیاز تر لاسه کوي. د لوبیدلو پړاونه د لوبغاړو له شمیر څخه یوه شمیره ډیر وي. د بیلگي په توگه، که چیرته ۳ لوبغاړي وي، د لوبیدلو پړاونه بیا ۴ وي.</p> <p>د دغې لوبې د ښه ترسره کولو لپاره استاد باید د کارتونو یوه کڅوره چې له صفر تر ۹ پورې وي، جوړه کړي.</p>	<p>مرحلي</p>

انځورونه

د عدد ارزښت (قيمت) په جدول کې:

سليز	لسيز	واحدونه

د لوبو د کارتونو کڅوړه (قيطې):



د لوبې بدلون

کولای شئ چې دغه لوبه د کوچنیو شمېرو په تر لاسه کولو ولوبوئ. نو هغه لوبغاړی چې تر ټولو کوچنی عدد ولري، یو امتیاز تر لاسه کوي.

تقویتی برخه

لوبه بدله کړئ چې موخې بدلې شي:

تر ټولو لویه شمېره جوړه کړئ، بیا تر ټولو کوچنی شمېره جوړه کړئ، بیا تر ټولو دویمه لویه شمېره جوړه کړئ او همداسې نور ...

آسانتیا

- د شمېرو د درې کالمونو پر ځای، کولای شئ چې لوبه په لسيزو او یویزو باندې تر سره کړئ.
- کله چې یو لوبغاړی یو کارت یا قیطه په یوه کالم کې کیږدي، د بل پړاو کې هغوی ته اجازه شته چې یوه جوړه کارتونه سره بدل کړي.