

## ۱۰۱ پورې مسابقه

درجه	دوهمه درجه (عمر: ۸ څخه تر ۱۰ پورې)
اړينې سرچينې	قلم او پنسل ورقه ډايس (هر گروپ ته يو دانه)
د سرچينو لپاره بديلي لارې	تاسو کولی شئ يو ډايس د لاندې لارښوونو په ترسره کولو سره جوړ کړئ او تاسو کولی شئ يوه نمونه يې د انځورونو په برخه کې وگورئ: 1. په افقي ډول سره د ۴ مساوي مربع شکلونو رسمول 2. په هغه افقي خط کې چې په لومړۍ لارښوونه کې مو ترسره کړه، د دوهمې مربع په پورته او لاندې خوا کې دوه نور مربع شکلونه رسمول 3. د شکلونو پورتنۍ برخې پرې کول او د هغوی څنډې له يو بل سره نښلول ترڅو يو مکعب شکل منځته راشي. 4. د څنډو د نښلولو لپاره له سربين يا کوم بل نښلونکي مادې څخه کار اخيستل 5. د مکعب په هر طرف باندې د شمېرو د ښودلو لپاره نقطې رسمول ترڅو د ۱ څخه تر ۶ پورې د شمېرو نمايندگي وکړي. د انځورونو په برخه کې انځور ته څير شئ ترڅو دا معلومه کړئ چې څومره نقطې په کوم ځای کې پکار راځي.
د پوښتنو موضوع	شميرې او عمليې
په نښه شوي مهارتونه	په ۳ يا ۴ عدده شمېرو کې د مکاني ارزښت پېژندل
الهام اخيستنه	<a href="#">Prodigy</a> , <a href="#">Board Game Designer - Gordon Hamilton</a>
د اړتيا وړ وخت	د چمتو کولو لپاره ۲۰ دقيقې د لوبې لپاره ۱۰ دقيقې
مخکينيو زده کړو ته اړتيا	د ۱۰ په عدد باندې د ضرب عمليه
مالاتر ته اړتيا	په ټيټه کچه څارنه

د لوبې قوانين:

موخه	هر هغه ټيم چې ۱۰۱ ته پرته له دې چې له دې عدده تېر شي، نيردې شي، د لوبې گټونکي شميرل کيږي.
------	---

<p>لومړۍ مرحله: ښوونکي د ټولگي زده کوونکي په دوه برخو باندې ویشي. دوهمه مرحله: ښوونکي د زده کوونکو هرې جوړې ته یوه ورقه ورکوي چې د هغې په پورتنۍ برخه کې یې صفر لیکلی وي. همدا راز، ښوونکي د زده کوونکو هرې جوړې ته یو ډایس هم ورکوي. دریمه مرحله: زده کوونکي په خپل وار سره ډایس څرخوي. د څرخیدلو څخه وروسته چې کومه شمیره لاس ته راځي، هر گروپ کونښن کوي چې ددې پریکړه وکړي چې آیا دا شمیره د ټولټال شمېرو سره جمع کړي او که په ۱۰ کې یې ضرب کړي. که په ۱۰ کې یې ضرب کړي او بیا د هغه مجموعه د ټولټال شمېرې سره جمع کړي.</p> <p>څلورمه مرحله: کچېرته د زده کوونکو یوه جوړه د ۱۰۱ څخه پورته عدد ته ولاړه شي، هغوی له دغه پړاو څخه ویستل کيږي.</p> <p>پینځمه مرحله: د لسو څرخولو څخه وروسته، هغه جوړه چې ۱۰۱ ته له ټولو څخه ډیر نږدې شمیره ولري او له دې پرته چې له ۱۰۱ څخه ددوی شمیره اوچته شي، د لویې گټونکي شمیرل کيږي.</p>	<p>مرحلې</p>
	<p>انځورونه</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● له زده کوونکو څخه وغواړئ چې خپل ډایس دقیقاً ۲۰ ځلې وڅرخوي.</li> <li>● په ډایس باندې شمیرې لوړې کړئ او همدا راز په نښه شوی عدد هم د ۱۰۱ څخه لوړ وټاکئ.</li> <li>● له زده کوونکو څخه وغواړئ چې د یوې شمیرې څخه پیل وکړي. له زده کوونکو څخه وغواړئ چې خپل ډایس دقیقاً ۵ ځلې وڅرخوي. هغوی به خپل ټولټال نمې د څرخیدو څخه د لاسته راوړل شوي شمیره سره جمع کوي او یا به یې د لسو د شمیرې سره ضربوي.</li> </ul>	<p>غڼې کوونه</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● په نښه شوې شمیره د ۱۰۱ څخه ټیټه وټاکئ.</li> <li>● د معیاري عددونو پر ځای په ډایس باندې د ۱، ۱، ۲، ۲، ۳، ۳ او ۳ شمیرې ولیکئ.</li> </ul>	<p>ساده کوونه</p>