Julia Robinson Mathematics Festival

التعليم فوق الجميع | education above all

ستر یا کوچنی

درجه	لومړي درجه (له ۶ څخه تر ۷ کلونو پورې)
اړینې سرچینې	د عددي کارتونو يوه کڅوړه (ډیک) د ”<“ علامې کارتونه (۱ دانه هر زده کوونکي ته) حسابوونکي توکي (هر زده کوونکي ته يو دانه په لوبه کې) د بيلګې په توګه که ۵ زده کوونکي لوبه کوي، بايد ۲۵ عدده حساب کوونکي توکي و اوسي.
د سرچينو لپاره بديلې لارې	د شميرو لرونکو کارټونو د يوې کڅوړې (ډيک) جوړولو لپاره ټول عکس لرونکي او خال لرونکي کارټونه د قطعو د بنډل څخه لرې کړئ. يا همدا راز تاسو کولی شی د لاندې لارښوونو په ترسره کولو سره خپل کارتونه جوړ کړی. 1. يوه ورقه را واخلئ او د خپل لاس د ورغوي په اندازه يو مستطيل شکل ورڅخه پرې کړئ. 2. د همدغه کارټ په يوه لوري باندې د ۲ شميره وليکئ او۲ د زړونو شکلونه رسم کړئ. تاسو کولی شی د زړونو شکلونو ته سور يا هر بل رنګ چې ستاسو خوښ وي ورکړی. 3. همدا عمليه د ۲ څخه تر ۱۰ پورې تکرار کړئ. هرځل چې تاسو کارټ جوړوی او شميره ورته ټاکی، تاسو به د همغې شميرې په اندازه د زړونو شکلونه هم په کارټ کې رسم کوی. (مثلا، د ۳ شميرې لپاره ۳ د زړه شکلونه.) 4. کله چې د يو شکل ټولګه (سيټ) له د ۲ څخه تر ۱۰ پورې بشپړ شو، بيا همدا عمليه د الماس شکل لپاره تکرار کړئ. (ددې ټولګې لپاره سور رنګ وکاروی يا کولی شی هماغه رنګ چې د زړونو شکل ته مو کارولی وه، د الماسو شکل ته يې هم وکاروی.) 5. کله چې تاسو خپل د کارټونو ټولګه بشپړه کړه، تاسو بايد ۴ د ۲ څخه تر ۱۰ پورې د کارتونو مختلفې ټولګې ولری (په ټوله کې بايد تاسو ۳۴ کارتونه ولری). د کارتونو هره ټولګه (سيټ) بايد مختلف شکلونه ولري. د زړونو او الماسو شکل بايد په يو رنګ کې واوسي. همدا راز د تور زړه او پشه شکلونه بايد په يو ځلا رنګ کې واوسي. 6. د انځورونو برخې ته رجوع وکړئ ترڅو ډاډ ترلاسه کړی چې آيا ستاسو جوړ شوي کارټونه سم دي او که نه. که چیرته تاسو خپل کارتونه جوړوی، تاسو کولی شی چې د ۲ څخه تر ۱۰ پر ځای نورې شميرې په کارټونو باندې وليکی. زموږ وړانديز د ۱ څخه تر ۴۰ شميرو پورې دی. د ”<“ علامه لرونکو د جوړولو لپاره 1. يوه ورقه يا کاغذ را واخلئ او د خپل د لاس د ورغوي په اندازه يې په مستطيل شکل پرې کړئ. 2. په هر کارت باندې د ”<“ علامه رسم کړئ. د حسابوونکو پر ځای تاسو کولی شی د تيږو، سيکو، او يا هر هغو وړو توکو څخه کار واخلی چې تاسو پري کولی شی د لوبې په جريان کې د خپلو د کاميابيو ليستونه پرې جوړ کړی.
د پوښښ موضوع	عددونه او عمليې
په نښه شوي مهارتونه	د صفر څخه تر ۱۰۰ پورې د عددونو په صعودي (له وړوکې شميرې څخه لويې شميرې پورې) او نزولي (د لويې شميرې څخه تر کوچنی شميرې) ترتيب تنظيمول

Julia Robinson Mathematics Festival

التعليم فوق الجميع | education above all

الهام اخیستنه	[Board game designer, Gordon Hamilton]()
اړین وخت	۱۰ دقیقې د چمتو کولو لپاره ۲۰ دقیقې د لوبې لپاره
تیرو درسونو ته اړتیا	د ۱ څخه تر ۴۰ پورې د شمیرو پوهاوی د دوه عددي شمیرو د کوچني والی (<)، لوی والی (>) او مساوي والی (=)، له جملو او اصطلاحاتو سره بلدیدل
ملاتړ ته اړتیا	ټیټه خارنه

د لوبې قوانین:

موخه	د لوبې په پای کې هغه لوبغاړی چې تر ټولو لوی د حسابوونکو عدد ولري (د سم اټکل کولو تر ټولو لوی عدد ولري)، د لوبې ګټونکی دی.
قوانین	زده کوونکي کولی شي خپلو کارټونو ته وګوري، مګر دوی نه شي کولی د نورو زده کوونکو کارټونه ووینې.

<table>
<tr><td>مرحلې</td><td>لومړۍ مرحله: زده کوونکي به په يوه دايره کې کښيني.

دوهمه مرحله: ښوونکی به هر زده کوونکي ته "<" علامې يو کارت ورکړي.

دريیمه مرحله: ښوونکی بايد پورتنۍ کارټ وګوري او هغه کارت بايد په چپه لور د زده کوونکو په منيځ کې په داسې ډول کيږدي چې هيڅ زده کوونکی ونشي کولای دا کارت ووينې. ښوونکی اړتيا لري چې د کارټ نمبر په يادو زده کړي. ددې لپاره چې د کارټ شميره يې په ياد پاتې شي، هغه کولی شي د کارټ شميره په يوه وړوکي کاغذ وليکي او له ځان سره يې وساتي.

څلورمه مرحله: بايد ښوونکی په ډيک کې د پاتې شوو کارتونو څخه هر زده کوونکي ته يو کارټ په چپه لور ورکړي.

پينځمه مرحله: ښوونکی يو زده کوونکی د لوبې د پيل کولو لپاره انتخاب کوي.

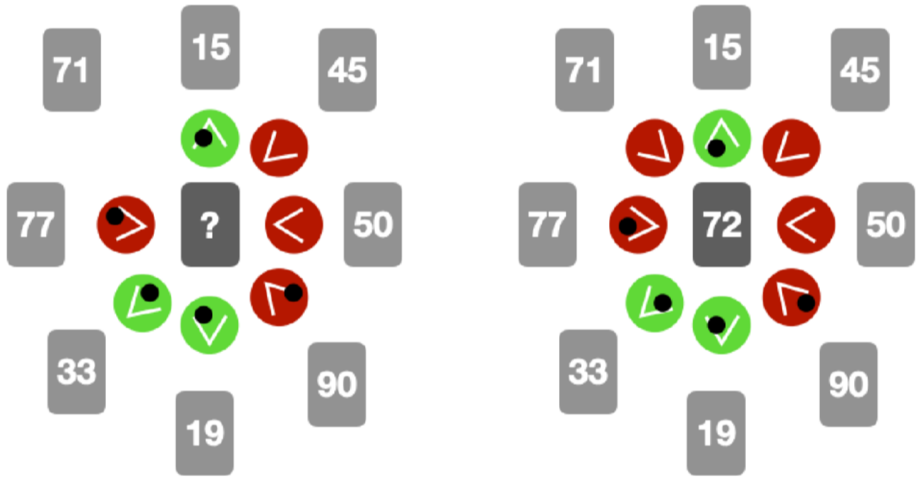
شپږمه مرحله: دا زده کوونکی بايد د "<" علامې پرانيځل شوي کارټ د پټ شوي کارټ لوري ته اشاره وکړي چې په مابين کې دی او يا دې له کارټ څخه لرې اشاره وکړي چې په مابين کې دی. که چيرته د دوی د "<" کارټ خوله د پټ شوي کارټ چې په وسط کې دی په لور وي، دا په دې مانا دی چې زده کوونکی غواړي ووايي چې پټ شوی کارټ د دوی له کارټ څخه لوی دی. او که په دا ډول نه وي، زده کوونکی غواړي ووايي چې پټ شوی کارټ چې په وسط کې ځای پرځای شوی ددوی له کارټ څخه کوچنی دی. د بيلګې لپاره د انځورونو برخه وګورئ.

اوومه مرحله: که چيرته د زده کوونکي اټکل سم وي، ښوونکی به د "<" علامې کارټ د همدغه زده کوونکي په حسابوونکو کې کيږدي. او که چيرته د هغه اټکل ناسم وي، بل زده کوونکي ته به د اټکل کولو نوبت ورسيږي.

اتمه مرحله: په چپ لوري حرکت سره ۶ او ۷ مرحلې تر هغه تکرار کړئ چې هر زده کوونکي ته نوبت ورسيږي.</td></tr>
<tr><td></td><td>نهمه مرحله: بعد له دې څخه چې هر زده کوونکی خپل نوبت ترسره کړي، پټ کارټ بايد را برسيره (ښکاره) کړئ. هغه زده کوونکي چې سم اټکل يې کړی وي هغه حسابوونکي له ځانه سره خونديې ساتي چې ښوونکي يې د دوی په "<" کارټ باندې ځای پر ځای کړي وي.

لسمه مرحله: ښوونکی يو نوی زده کوونکی د حرکت کولو لپاره غوره کوي. د کار د آسانتيا لپاره، ښوونکی کولی شي هغه زده کوونکی غوره کړي چې په مخکينې پړاو کې يې تر ټولو وروسته برخه اخيستې وه.

يوولسمه مرحله: لوبه هغه وخت پای ته رسيږي چې هر زده کوونکی د لومړي ځل حرکت کولو نوبت ترلاسه کړي. هغه لوبغاړی چې په پای کې تر ټولو ډير حسابوونکي ولري، د لوبې ګټونکی دی.</td></tr>
<tr><td>انځورونه</td><td></td></tr>
</table>

	 [کيڼ لوري ته انځور] د ۱۵ لوبغاي سره په پيل کولو او په شا لوري حرکت کولو سره، ۵ زده کوونکو سم اټکلونه وکړل او يو ټوکن يې ترلاسه کړ. د ۷۱ لوبغاړی بايد انتخاب کړي چې آيا د هغه کارت د مرکزي کارت څخه غټ دی او که کوچنۍ. [ښې لور ته انځور] هغه له بده مرغه ناسم اټکل ترسره کړ.
غني کوونه	د زده کونکي لپاره هيڅ لاره نشته چې ډاډ ترلاسه کړي چې ايا دوی سم دي يا نه، مګر دوی کولی شي د هغه کارت پراساس اټکل وکړي چې دوی ته ورکړل شوي. د مثال په توګه، که يو زده کونکی 1 ولري، پټ کارت به شايد د هغه کارت څخه لوی وي.
ساده کوونه	• يواځې له ورو (کوچنيو) شميرو څخه کار واخلئ. • زده کوونکو ته اجازه ورکړئ چې د نورو زده کوونکو د کارتونو شميرې وګوري. (منځنی پټ کارت بايد په هماغه شکل په چپه شکل پروت واوسي.) • د لوبې لا ډيرې آسانتيا لپاره تاسو همدا راز کولی شئ چې زده کوونکو ته مخکې د اټکل څخه پټ کارت هم ښکاره کړئ. په دې لوبه کې به زده کوونکي د تل لپاره وکولی شي چې سم اټکل وکړي. دا فعاليت له زده کوونکو سره مرسته کوي ترڅو پر رياضي باندې ډير تمرکز وکړي.