

پښتو - Pashto

د ریاضی لوبې

د شمیرو د مهارتونو لوړولو لپاره فعاله او د ساتیري لوبې



نورو ریاضی لوبو لپاره مهرباني وکړئ
د QR کوډ سکین کولو سره زموږ د ریاضی لوبو کتلاک
ته لاسرسی ومومئ.

اسانگر ته يادونه

دا کتاب د ریاضی 20 لوبې لري چې د فزیکي پلوه ښکېل کیدو لپاره ډیزاین شوي پداسې حال کې چې د ریاضی مفکورو تمرین هم کوي. هره لوبه لاندې برخې لري :

Name of the Game → Game 1 LINE UP!

Leading Question → Can you line up in number order?

Materials Needed + Instructions → Materials Needed Paper and Pencil
How to Play:
• Make 2 or 3 teams of players.
• Each team member is given a number.
• The team must line up in the correct number order from small to big without talking.
• The first team to line up wins and runs to catch the players from other teams!

Ideas for Variations →
• Larger numbers for older kids.
• Challenge them to read numbers in English.

Guiding Image →

• ماشومان فکر وکړئ او اصلی پوښتنې باندې بحث وکړئ.

• د لوبې پیل کولو دمخه ساده مفاهیم لکه انگلیسي شمیرې ، شکلونه او نور زده کړئ ، هرکله چې اړتیا وي.

• ماشومان کولی شي په پښتو یا دري کې شمیرې او مفکورې تمرین کړي مگر څومره چې امکان ولري په انگلیسي یې معرفي کړي.

• د ماشومانو د عمر او کچو پورې د لوبې مقررات تنظیم کړئ

• زاړه ماشومان وهڅوئ چې د کوچني ماشومانو لپاره لوبې اسانه کړي.

• د وخت په تیریدو سره لوبې تکرار کړئ او نوي تغیرات هم هڅه وکړئ!

Pashto Numbers

۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
صفر	يو	دوه	درې	څلور	پنځه	شپږ	اووه	اته	نهه	لس
sifer	yaw	dwa	dre	calor	pinja	shpazh	owa	ata	nah	las
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Dari/Farsi Numbers

۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
صفر	يك	دو	سه	چهار	پنج	شش	هفت	هشت	نه	ده
sefr	yek	do	se	chahār	panj	shesh	haft	hasht	noh	dah
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

یکسوونه تک (✓) کریئ

کله چې تاسو یو فعالیت بشپړ کریئ

یو ځل
ترسره شو

نه تر 4
ځله

+5
ځله

Math Game



1	Line Up			
2	Ball Games			
3	Jump for Math			
4	Treasure Hunt			
5	Bull's Eye			
6	Bowl Them Over			
7	Let's Make 10!			
8	Number Relay			
9	What Shape Are You?			
10	Grouping Game			
11	Toss Game			
12	Coin's Luck			
13	Puddle Jump			
14	Hopscotch			
15	Place Value Race			
16	Goal, Goal!			
17	Round and Run!			
18	Who Says?			
19	Shape Hunt			
20	Hit The Target			

ايا تاسو کولى شى د شمير و ترتيب کي ليکه ونيسى؟

اړين توکي

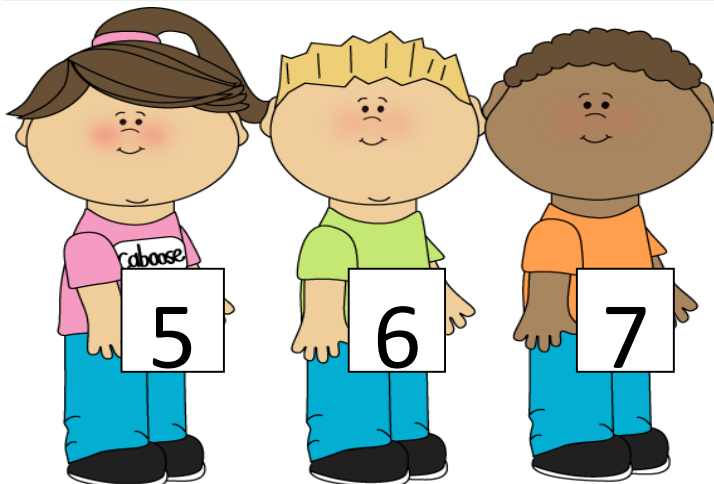
کاغذ او پنسل

څنگه لوبه وکړو

- د لوبغاړو 2 يا 3 ټيمونه جوړ کړئ.
- د ټيم هر غړي ته يوه شميره ورکول کيږي.
- ټيم بايد په سمه شميره ترتيب کي له کوچني څخه تر لوی پورې قطار ونيسي پرته لدې چې خبرې شي.
- لومړی ډله چې ليکه جوړوي گټونکې کيږي او منډې وهې تر څو د نورو ټيمونو لوبغاړي ونيسى



- د زړو ماشومانو لپاره لوی شميره.
- دوی چلنج کړئ چې په انگليسي کې شميرې ولولئ.



ايا تاسو كولى شىء تر 10 پورې حساب وكړئ؟

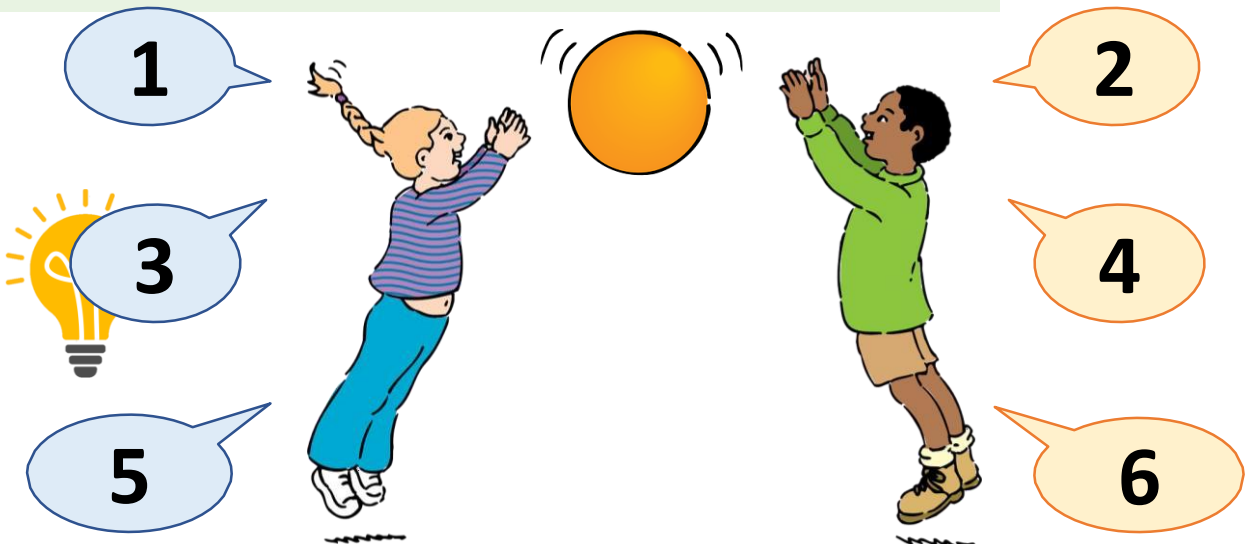
اړين توكي

د هر جوړې لپاره 1 توپ

څنگه لوبه وكړو

- هر جوړه ته يو توپ يا نرم څيز ورکړئ.
- يو جوړه توپ اچوي او کيچ کوي.
- کله چې لوبغاړي توپ اخلي ، دوى په لوړ غږ حساب کوي.
- که بال غورځيږي ، له اول څخه پيل وکړئ.
- لومړى ټيم چې 10 ته ورسېږي (يا لوى حد) پرته له دې چې توپ وغورځوي گټونکى دى!

- شريکان د شميرې پرېښودو هڅه کوي.
- د جال په مينځ کې سره ، 2 لوى ټيمونه جوړ کړئ او ورته لوبه وکړئ!



ایا تاسو شمیرې اضافه کولی شئ؟

اړین توکي

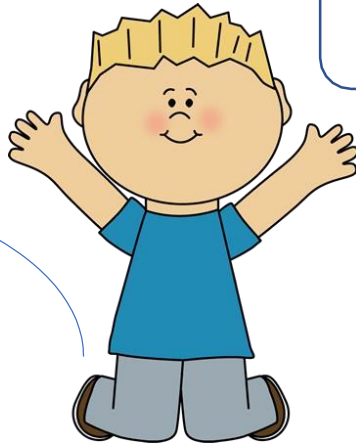
کاغذ او پنسل

څنگه لوبه وکړو

- شمیرې ولیکئ او په ځمکه باندې یې کیږدئ
- د اضافي پوښتنو غوښتنه وکړئ: "2 + 1".
- لوبغاړي اړتیا لري په ځمکه کې سم ځواب (3) ته ورشي. د سم ځواب لپاره 1 نمره ورکړئ.



- د کمولو هڅه وکړئ.
- د 2 عددي شمیرو څخه شمیرل پیل کړئ ،



$$1+2$$



تاسو څومره شمیرې موندلی شئ؟

اړین توکي

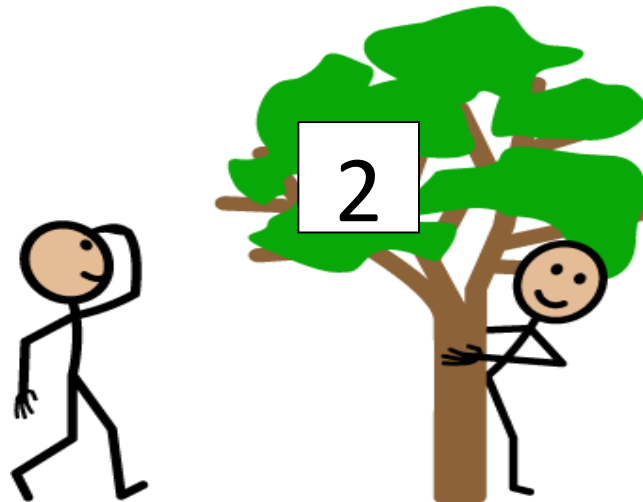
کاغذ او پنسل

څنگه لوبه وکړو

- په کاغذ باندې له 1-10 څخه شمیرې ولیکئ (شمیرې څو ځله تکرار کړئ)
- کاغذونه پټ کړئ په عام/ولا/مرکب.
- 2 یا 3 ټیمونه ولری د شمیرو په لټه کې شئ.
- هغه ټیم چې د هر لوبغاړي په سر یو کاغذ ومومي او پخپله یې د 1 څخه تر 10 پورې جوړ کړي، وگټی!



- د ساده کولو لپاره ، د اصلي شمیرو پرځای ، شیان د شمیرلو لپاره رسم کړئ
- لوی او دوه عددې شمیرې وکاروئ.



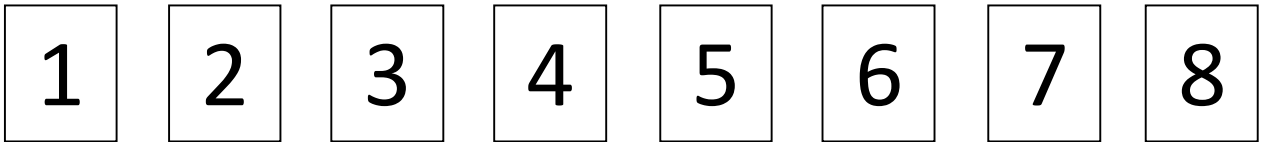
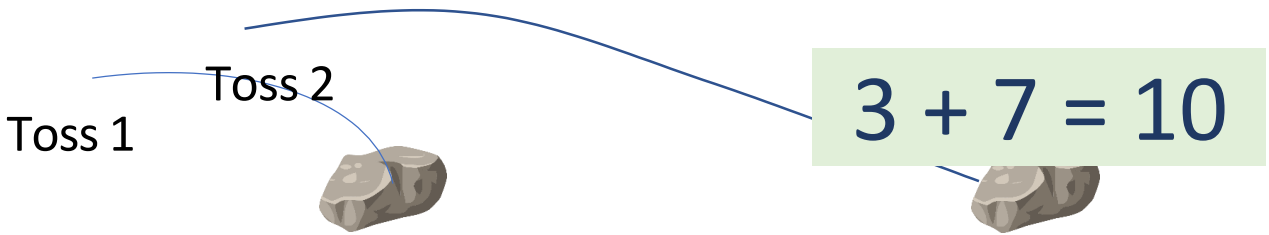
ايا تاسو د شمېرو باندېونه جوړولې شئ؟

اړين توکي

کاغذ ، پېنسل او ډبرې

څنگه لوبه وکړو

- له 1-10 څخه شمېرې په کاغذ وليکئ او په ځمکه يې له يو بل څخه لرې وساتئ.
- لوبغاړي په 2 ټيمونو کې گروپ کړئ.
- لوبغاړی په نمبر کې د ډبرې اچولو نوبت اخلي.
- بل لوبغاړی بايد شمېره ته ډبره وغورځوي دا بايد پخوانی شمېرې ته اضافه شي ترڅو 10 رقم جوړ کړي او مساوات ثبت کړي.



- په ټاکل شوي وخت حد کې هغه ټيم چې مساوات ثبت کړئ (د مثال په توگه: 5 دقيقې) لوبه وگټله!

ايا تاسو کولی شی له 10-1 څخه شمیرې اضافه کړی؟

اړین توکي

مارکر ، توپ ، 10 پلاستيکي بوتلونه

څنگه لوبه وکړو

- په پلاستيکي بوتلونو کې له 10-1 څخه یوه شمیره ولیکئ او لکه څنگه چې بنودل شوي ډیر یې کړئ.
- لوبغاړي په 2 ټیمونو کې ګروپ کړئ
- لوبغاړي په نوبت سره توپ څرخوی تر څو بوتلونه وغورځوی.
- لوبغاړي د هغه نمره د ترلاسه کولو لپاره د بوتلونو شمیره اضافه کوي چې دوی یې وهلي
- د لورې نمره سره ټیم وګټله!



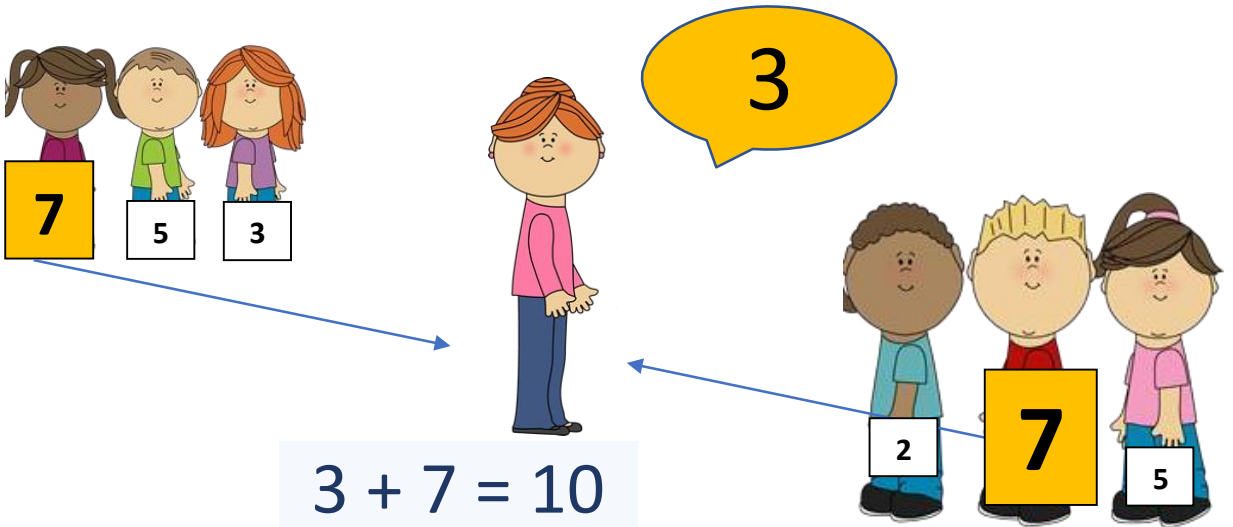
ايا تاسو د شمېرو باندېونه جوړولې شئ؟

اړين توکي

کاغذ او پېنسل

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په دوه گروپونو تقسيم کړئ .
- هر ټيم د 10-0 څخه د کارتونو يو سيټ ترلاسه کوي.
- 10 کارټونه د لوبغاړو ترمينځ ويشل شوي.
- د دواړو ټيمونو ترمينځ ودريږئ او يوه شمېره غږ ووهئ.
- د دواړو ټيمونو لوبغاړي د هغه شمېر سره چې دې ته اضافه کوي ترڅو مينځ ته 10 منډې جوړې کړي (7)
- منځ ته رسيدو لومړی لوبغاړی يو نمره ترلاسه کوي!



ايا تاسو کولی شی په انگلیسي کې شمیرې وویاست؟

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په 2 گروپونو ویشئ.
- هر لوبغاړی ترلاسه کړئ ترڅو یو شی راوړي چې دوی یې په اسانۍ سره وړلی شي.
- د پیل او پای ټکۍ په نښه کړئ.
- هر لوبغاړی له یو بل څخه په ځانگړي واټن کې ولاړ وي ، لکه د ریل مسابقه کې ، او یو شی وړي.
- لومړی لوبغاړی "یو" وایي ، دوهم لوبغاړي ته ځي او خپل اعتراض دوی ته سپاري.
- دوهم لوبغاړی خپل شی اخلي او خپل ځان ورسره وړي او دریم لوبغاړي ته له تگ دمخه "دوه" وایي.
- هر ټیم چې مسابقې پای ته ورسوي لومړۍ ټیم گټلئ!



- که دوی د شمیره ویل یا یادول له لاسه ورکړي ، دوی باید د 4 ثانیو لپاره ودربري.
- د پریښودو شمیره تمرین کړئ.



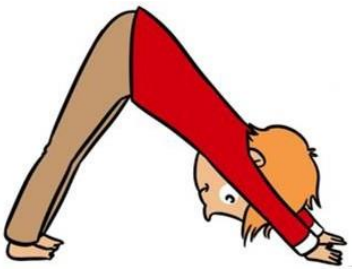
ایا تاسو د شکلونو نومونه پیژنئ؟

اړین توکي

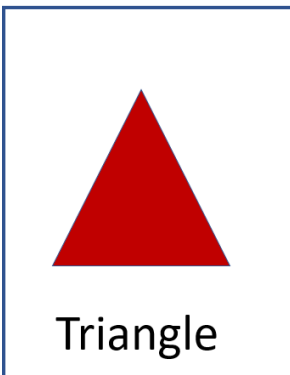
کاغذ او پنسل

څنگه لوبه وکړو

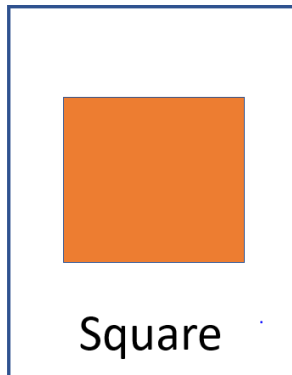
- د کاغذ کارتونو باندې شکلونه رسم کړئ او د هغوی نومونه په انګلیسي ولیکئ. د لوبغاړو سره د دې له لارې لارښی.
- لوبغاړي په دوه تیمونو وویشئ.
- یو لوبغاړی کارت غوره کوي او شکل یې کاروي.
- که چیرې بله ډله د دې په رسمولو سره شکل په سمه توګه اټکل کړي ، دوی یو ټکی ترلاسه کوي! بونس ټکی ترلاسه کړئ که په انګلیسي کې د شکل نوم ووايي.



Triangle



Square



Star



ايا تاسو شميرې ویشلی شی؟

اړين توکي

موسيقي

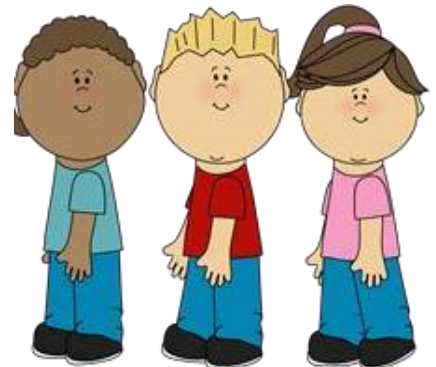
څنگه لوبه وکړو

- ميوزیک وغږوئ او لوبغاړي شاوخوا حرکت يا نڅا وکړئ.
- کله چې ميوزیک ودريږي ، يوه شميره غږ کړئ.
- لوبغاړو گروپ کړئ پخپله د شميرو له مخې.
- هره ډله چې د لوبغاړو ناسم شمير لري بهر دی.
- زاړه زده کونکي وهڅوئ چې معادله وليکي.
- د لوبغاړو وروستی جوړه گټل پريښودل!

$$6 \div 3 = 2$$



3



ايا تاسو کولی شی له 1-15 څخه شمیرې اضافه کړئ؟

اړین توکي

د کاغذی گیلانس شمیر ، د کاغذ توپ

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي د لیرې واټن څخه شمیرل شوي گیلانسونو ته د کاغذ توپ اچوي.
- کله چې توپ دوه ځله په گیلانس کې رانښکته شي ، لوبغاړي دوه نمرې اضافه کوي ترڅو خپله نمره ترلاسه کړي.
- د لوړې نمرې سره لوبغاړی گټونکی دی !



- د ساده کولو لپاره ، زده کونکي یوازې لوی شمیر پیژني.
- زوړ زده کونکي کولی شي شمیرې ضرب یا کم کړي.



تاسو د احتمالات په اړه څه پوهیږئ؟

اړین توکي

سکه

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په دوه ټیمونو ویشل شوي.
- لوبغاړي د سګې تاس کولو لپاره نوبت اخلي. که دا په مخ رانښکته شي ، ټیم 1 یو ګام مخکې ځي. که دا په شا رانښکته شي ، ټیم 2 یو ګام مخکې ځي.
- د پای ټکي ته رسیدو لومړی ټیم یې گټی!
- دا لوبه تکرار کړئ او بحث وکړئ که دا غوره وي چې مخ یا شا ولرئ.



ايا تاسو کولی شئ شميرې په لورېدو ترتيب کړئ؟

اړين توکي

کاغذ او مارکر يا تباشير

څنگه لوبه وکړو

- د تباشير په کارولو سره په کاغذ يا ځمکه کې شميرې وليکئ. دوی بايد له يو بل څخه د جمپ کولو په فاصله کې وي.
- لوبغاړي بايد د شميرې په لورېدو ترتيب کې له يوه "پوډل" څخه بل ته جمپ شي. (له کوچني څخه تر لوی پورې).
- ثبت کړئ چې هر لوبغاړی څومره وخت نيسي. ترټولو گړندی لوبغاړی وگټله!



- د زړو زده کونکو لپاره عمليات شامل کړئ. (۲ + ۴ ، ۳ - ۵ ، او نور)
- په ټيمونو کې لوبه وکړئ. هر ټيم د دې لپاره "پوډل" تنظيموي نور ټيم ته.



ايا تاسو پوهيږئ چې څنگه شميرې ضرب کړئ؟

اړين توکي

شگه ، تباشير

څنگه لوبه وکړو

- د چندلک لوبې ايستلو لپاره تباشير وکاروئ لکه څنگه چې لاندې ښودل شوي او په هر بکس کې شميرې وليکئ
- لوبغاړي په يوه شميره کې ډبرې اچوي.
- عمليات ورکړئ: "(شميره) $\times 2 = \underline{\quad}$ "
- لوبغاړی بايد سم ځواب ووايي او له مربعو بايد چمپ کړئ تر څو يو امتياز تر لاسه کړئ



- د ساده کولو لپاره ، اسانه عمليات ورکړئ ($>$ ، $<$ ، $+$ ، $-$)

$$1 \times 2 = 2$$



ايا تاسو د 100-999 څخه شميرې پيژنئ؟

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په 3 گروپونو وویشئ
- د 3 عددي شميره غږ ووهئ او وليکئ (د مثال په توگه: 232)
- ټيمونه د دوی گوتو کې شميرې پدې ډول نښي:



232



Player 1



Player 2



Player 3

- لومړی ټيم چې سم شميرې په سم ترتيب کې ساتي او وايي په لوړ غږ شميره يوه نمره گټي!



- په يو ټاکلي واټن کې له 0 څخه تر 9 پورې (ډيری سیتونه) د نمبر کارتونه قطار کړئ. د ټيم غړي اړتيا لري د شميرې جوړولو لپاره کارت پورته کړي.

تاسو خومره گړندی اضافه او ضرب کولی شی؟

اړین توکي

فوتبال او یو دیوال ، مارکر او کاغذ

څنگه لوبه وکړو

- گروپ په 2 مساوي ټیمونو وویشئ.
- په دیوال کې ، شمیرې په مختلف لوړوالي او فاصلو کې ولیکئ.
- لوبغاړي یو شمیر ته د توپ وهلو لپاره نوبت اخلي او د نمره لپاره یې اضافه کوي.
- مقابل ټیم کولی شي یو گول وهونکی ولري ترڅو توپ ته د شمیرو رسیدو مخه ونیسي.
- د لورې نمره ټیم بریا ترلاسه کوي!



- د فوتبال یوه ریښتیني لوبه وکړئ او هڅه وکړئ د شمیرو ته د بال په وهلو سره د امکان تر حده ډیری ټکي ترلاسه کړئ!



ايا تاسو کولی شئ نږدې 10 ته شميرې راوباسئ؟

اړين توکي

کاغذ او مارکر

څنگه لوبه وکړو

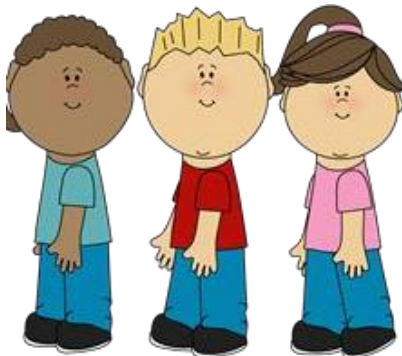
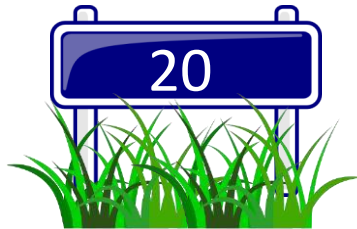
- د 10 ، 20 ، 30 ، 40 ، 50 ، 60 ، 70 ، 80 او 90 لپاره ځايونه مشخص کړئ (د کاغذ او مارکر په کارولو سره نښې جوړ کړئ.)
- يو نمبر ته غږ ووهئ (د مثال په توگه ، 33)
- لوبغاړي بايد نږدې 10 ته ورشي .
- لومړی لوبغاړی چې سم ځای ته ورغلی (30) 1 ټکی ترلاسه کوي .
- هغه لوبغاړی چې ډيرې نمرې لري وگټله!



- د نږدې 100 سره ورته لوبه هڅه وکړئ!



33



څوڪ وايي؟

ايا تاسو له 1-50 څخه شميرې پيژنئ؟

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په يوه دايره کې ناست وي.
- لوبغاړي له 1 څخه تر 50 پورې هرې شميرې ته غږ کولئ شي. (د مثال په توگه 12)
- لومړی لوبغاړی چې جمپ کوي (يا کوم بل عمل چې تاسو يې په گډه پريکړه کوئ) مخکې د (11) او وروسته د (13) ته غږ کوي .
- که په سمه توگه وويل شي ، دوی يو نمره ترلاسه کوي.
- هغه لوبغاړی چې ډيرې نمرې لري وگټله!



- زور زده کونکي کولی شي په بلل شوي شميره نور عمليات ترسره کړي (مثال: د 3 سره ضرب ، 15 اضافه کول ، او نور). د مخکنې شميرو باندې د بې عملی کړی



ايا تاسو کولی شئ خپل شاوخوا شکلونه وپيژنئ؟

څنگه لوبه وکړو

- لوبغاړي په 2 ټيمونو وویشئ.
- شکل ته غږ وکړئ يا يې رسم کړئ (د مثال په توگه: مستطیل)
- ټيمونه ځی او ډیری شيان راوړي چې دا هغه شکل ولري د وخت په محدودیت کې. (د مثال په توگه: بکس ، کتاب ، ټری ، او نور)
- هغه ټيم چې ډیری شيان لري يو نمره ترلاسه کوي.
- فعالیت د مختلف شکلونو سره تکرار کړئ.



- د ساده کولو لپاره ، زنگ ووهئ چې لوبغاړي ورته ډیری شيان راوړي
- د زړو زده کونکو لپاره ، د 3D شکلونه وښايئ او فعالیت وکړئ.

2D Shapes



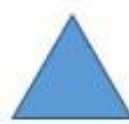
Rectangle



Square



Circle



Triangle



Oval

3D Shapes



Cuboid



Cube



Sphere



Cone



Cylinder

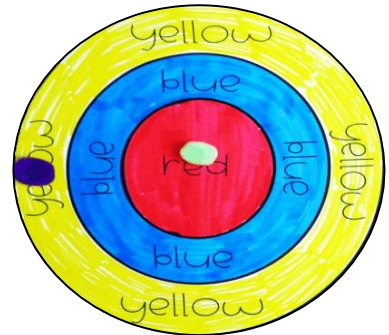
ايا د شميرو ماركونو په كارولو سره معلومات ثبت كيدى شي؟

اړين توکي

مارکر او کاغذ / تباشیر / ټیپ ، شگه

څنگه لوبه وکړو

- يو هدف جوړ کړئ ، لکه څنگه چې ښودل شوي په ځمکه کې. (ټیپ ، تباشیر یا کاغذ وکاروئ.)
- لوبغاړي په 2 ټیمونو وویشئ.



TARGET TOSS		
YELLOW		6 TOSSES
BLUE		8 TOSSES
RED		6 TOSSES

- 3 کالونه جوړ کړئ او د رنگونو نومونه ولیکئ. دا پاڼه هر ټیم ته ورکړئ.

- د هر ټیم لوبغاړي له ليرې څخه هدف ته د ډبرې اچولو لپاره نوبت اخلي او د دوی د ټیم په پاڼه کې شمیر په نښه کوي.
- ټیمونه ټول ټاسونه محاسبه کوي او د دوی نمرې ترلاسه کولو لپاره د رنگ ارزښت ضرب کوي (سره = 10 ، نیلي = 2 ، ژیر = 1)
- هغه ټیم چې ډیری نمرې لري وگټي!