کاونٹ می اِن 4,5, 6

ہم آپکو کاونٹ می ان 4,5, 6 میں خوش آمدید کہتے ہیں

ڈنڈی سٹی کونسل اور کلائیڈز ڈیل بینک پارٹنر شب پرائیمری اسکول کی عمر کے بچوں میں ریاضی کے نظریات اور تصوارت کی ذہنی نشو ونما کے لیے کتابوں اور کھیلوں کے بیگز فراہم کرتی ہے۔

کاونٹ می ان-4 ایسے بچوں کے لیے ہے جو £2 کی مالیت کی رقم کی قدر و قیمت کو سمجھ رہے ہیں۔

کتاب: دی گریٹ پٹ سیل (پالتو جانوروں کی شاندار سیل) Book: The Great Pet Sale

5p پالتو جانوروں کی گیم 5p Pets Game

- پالتو جانوروں کو ان کے ناموں کے ساتھ ملائیں۔
- کتنے پالتو جانوروں کی قیمت 5p ہے؟
- 5p کو مختلف طریقوں سے جمع کریں یا جمع کر کے دیکھائیں۔
- ہر پرس میں 5p ڈالیں۔
- تمام سکّوں کو استعمال کریں۔
- اگر ہر جانور کی قیمت 5p ہے تو پینگوئین، طوطا، platypus، پیلیکن کو خرید نے کے لیے کتنا خرچہ ہوگا؟

9p دی پیر (جوڑا) 9p the pair

- پالتو جانوروں کو اُن کے ناموں کے ساتھ ملائیں۔
- کوالا اور آنٹ ایٹر کو بورڈ پر رکھیں۔
- منی کارڈ کو استعمال کریں تا کہ پتہ چل سکے کہ 9p کو کتنے طریقوں سے جمع کیا جا سکتا ہے۔

ہماری کیا قیمت ہے؟ How much do we cost?

- کتاب کو دیکھنے کے بعد پالتو جانوروں کو ایک قطار میں رکھیں، پہلے سستے پھر مہنگے۔
- سکّوں کے ٹھپے کو استعمال کر کے دیکھائیں کہ ہر جانور کی کیا قیمت ہے۔

منی سنیپ Money snap

- کسی کو اپنے خلاف کھیلنے کے لیے تلاش کریں۔
- ہر دفعہ جب کارڈز میچ کریں تو جتنی زور سے ممکن ہو snap پکاریں۔

کاونٹ می اِن 4,5,6

ہم آپکو کاونٹ می اِن 4,5,6 میں خوش آمدید کہتے ہیں

ڈنڈی سٹی کونسل اور کلائیڈز ڈیل بینک پارٹنرشب پرائیمری اسکول کی عمر کے بچوں میں ریاضی کے نظریات اور تصوارت کی ذہنی نشو ونما کے لیے کتابوں اور کھیلوں کے بیگز فراہم کرتی ہے۔

کاونٹ می اِن-5

کتاب: ہورڈ ہنری گیٹس رچ کوئیک (گندہ ہنری جلدی سے امیر ہوجاتا ہے) Horrid Henry Gets Rich Quick

کہانیوں کو پڑھنے اور سننے کے بعد بچے کرداروں اور ان کرداروں کے بیگ میں موجود عملی ایکٹیوٹیز کے ساتھ کیا تعلق ہے کا تصور کر سکتے ہیں۔اس کھیل میں۔سادے فریکشنز/تقسیم،لمبائی اور وقت کی پیمائش،£20 تک رقم کے ساتھ کام کرنا اور حساب کی ذہنی صلاحیتوں کا استعمال شامل ہے۔

ناپسندیدہ ہنری کے پین کیکز Horrid Henry's Pancakes

- چار پلیٹیں سامنے رکھیں۔
- کتنے پین کیک تیار ہوئے ہیں اُن کی گنتی کریں۔
- فیملی کے ہر فرد کو کتنے پین کیک ملنے چاہیے کا حساب کرنے کے لیے فریکشن کارڈز استعمال کریں۔
- ہنری کی پلیٹ کے بارے میں آپ کیا چیز نوٹ کرتے ہیں؟
- پیٹر کی پلیٹ کے بارے میں آپ کیا چیز نوٹ کرتے ہیں؟

فریکشن ایکشن سنیپ Fraction action snap

- کسی کو اپنے خلاف کھیلنے کے لیے تلاش کریں۔
- ہر دفعہ جب کارڈز میچ کریں تو جتنی زور سے ممکن ہو snap پکاریں۔

انڈے اور چمچ کی دوڑ The egg & Spoon Race

- چھ لمبے کارڈز کو دو سیٹ میں تقسیم کریں۔سینٹی میٹرز اور میٹر سینٹی میٹرز۔
- اب کارڈز کو Miss Battle-Axe's کے رزلٹ ٹیبل پر رکھیں۔اس بات کو یقینی بنائیں کہ آپ نے کارڈز درست کالم میں رکھے ہیں۔
- اب آپ کو ٹیپ کی ضرورت ہے تاکہ آپ انڈے اور چمچ کے آغاز کی لائن مارک کرسکیں۔اسکے علاوہ سات مارکرز جن پر نام درج ہوں کی ضرورت ہے۔آپکو انڈا ٹراک سے گرنے سے پہلے بچے جو فاصلہ طے کرتے ہیں اس کی پیمائش کرنی پڑے گی۔
- فرش پر وسیع خالی جگہ تلاش کریں اور اس پر ریس شروع کرنے کے لیے لائن کو مارک کریں۔

● پرفیکٹ پیٹر کا انڈا سب سے پہلے گرا۔ اُس کے نام والے مارکر کو فرش پر رکھیں (ریس شروع کرنے والی لائن سے 1 میٹر اور 24 سینٹی میٹر کے فاصلے پر)
● اب ایسا ہی دوسرے تمام بچوں کے ساتھ کریں۔
● سب سے زیادہ دور کون گیا؟

جلدی سے امیر بنیں Get Rich Quick

● ہیومنی بینکز کو ایک بنڈل میں رکھیں، ہیوسائیڈ نیچے کی جانب رکھیں۔
● بٹوا خالی کریں اور نوٹوں اور سکّوں کو پھیلائیں۔
● پہلے ہیو بینک کو پلٹیں اور دیکھیں کہ کتنی بچت کی گئی ہے۔
● اس تعداد کے برابر سکّوں اور نوٹ کا انتخاب کریں۔
● تمام ہیوبینکز کو باری باری پلٹیں اور دیکھیں کہ ہر ایک میں کتنی بچت ہوئی ہے
● کس نے سب سے زیادہ بچت کی ہے؟
● کس نے سب سے کم بچت کی ہے؟
● ہیومنی بینکز کو ترتیب وار رکھیں، سب سے زیادہ بچت والا پہلے اور سے سب سے کم بچت والا آخر میں۔
● ہیومنی بینکز کو ترتیب وار رکھیں، سب سے کم بچت والا پہلے اور سب سے زیادہ بچت والا آخر میں۔
● ہر بچے کو £20 بچانے کے لیے مزید کتنی رقم کی بچت کرنی پڑے گی۔

سانٹا کی قطار Santa's Queue

● 8 ڈیجیٹل کارڈز کو بنڈل میں رکھیں، نام والی سائیڈ اوپر کی جانب رکھیں۔
● پہلا کارڈ پلٹیں۔ انلاگ گھڑی کی سوئیوں سے وہی وقت دیکھائیں جو وقت ڈیجیٹل ٹائم کارڈ پر درج ہے۔
● اب، ایک ایک کر کے بنڈل میں موجود تمام ڈیجیٹل ٹائم کارڈز پر درج وقت کو انلاگ گھڑی پر دیکھائیں۔
● سانٹا کو اپنے دائیں جانب رکھیں، اب آپ کو سانٹا کی قطار بنانے کے لیے ڈیجٹل ٹائم کارڈز کی ضرورت ہوگی۔
● سانٹا کی قطار کو اس طرح ترتیب وار بنائیں کہ سانٹا کو پہلے دیکھنے والا بچہ پہلے اور بعد میں دیکھنے والا بعد میں آئے۔ کارڈز کو 24 گھنٹے کا وقت دیکھانا چاہیے۔
● سانٹا کو سب سے پہلے کس نے دیکھا؟
● قطار میں سب سے آخر میں کون تھا؟

کاونٹ می اِن 4,5,6

ہم آپکو کاونٹ می اِن 4,5,6 میں خوش آمدید کہتے ہیں

ڈنڈی سٹی کونسل اور کلائیڈز ڈیل بینک پارٹنرشپ پرائیمری اسکول کی عمر کے بچوں میں ریاضی کے نظریات اور تصوارت کی ذہنی نشو ونما کے لیے کتابوں اور کھیلوں کے بیگز فراہم کرتی ہے۔

کاونٹ می اِن ۔6 کتابیں:

دی ڈینجرزون ۔قدیم یونانی اولمپکز میں شمولیت سے گریز کریں۔ The Danger Zone- Avoid Entering The Ancient Greece

قدیم یونان کی نمائش ۔شاندار۔ برائے مہربانی صفحے ملاحظہ کریں

یہ کارروائیاں قدیم یونان سے تعلق رکھتی ہیں۔ بہت سے مشہور حساب دان اس تہذیب سے آئے تھے اور ان کی دریافتوں کا تعلق آج کے اسکولوں میں پڑھائے جانے والے حساب کی صلاحیتوں سے ہے۔کاونٹ می اِن 6 کی کارروائیوں کا مرکز درج ذیل ہے۔

10 کو ایسے عدد سے ضرب دیں جو 10 سے ضرب دیا جا سکے، کیلکو لیٹر استعمال کر کے، 7,8,9 کو ضرب دیئے جانے والے عدد سے ضرب دیں۔ اسٹاپ واچ استعمال کریں اور دیکھیں کہ کتنا وقت لگا۔ حساب لگانے کے لیے ٹائم لائن کا استعمال کریں۔

ٹروجن ہارس ڈائس (پانسہ) گیم Trojan Horse Dice Game

نیچے درج فارمولہ استعمال کر کے دو قدیم یونانی سولجرز (سپاہیوں) کے اسکورز کا حساب لگائیں۔

فارمولا= a) ڈائس (پانسہ) پر درج نمبروں کو جمع کریں۔

b) جواب کو 10 سے ضرب دیں۔

- اپنا سپاہی چنیں۔
- پہلا کھلاڑی ۔ڈائس پھینکے۔ اگر ڈبل ملے تو دوبارہ پھینکیں۔
- تھوراکس کے اسکور کا حساب لگانے کے لیے فارمولے کا استعمال کریں۔
- دوسرا کھلاڑی ۔ڈائس پھینکے۔ اگر ڈبل ملے تو دوبارہ پھینکیں۔
- ارسطوز کے اسکور کا حساب لگانے کے لیے فارمولا کا استعمال کریں۔
- ارسطوز کا اسکور ایک الگ کاغذ پر لکھیں۔
- وہ سپاہی جو سب پہلے 200 سے زیادہ کا اسکور کرتا وہ جیت جائے گا۔
- آپ یا تو اسکور کو ذہن میں شمار کر سکتے ہیں یا پھر کیلکو لیٹر کے استعمال سے ٹوٹل کو چلتا رکھیں۔

تھی سی ایس اور منوٹار (آدھا آدمی آدھا گھوڑا) Theseus & the Minotau

200 کے اندر 7,8,9 سے ضرب دیئے جانے والے اعداد ڈھونڈنے کے لئے تقسیم کا استعمال کریں۔

- آپکا کام ہے کہ تھی سی ایس کو منوٹار کے شکنجوں سے بچنے کے لیے 3 بھول بھلیوں سے راستہ تلاش کرنے میں مدد دینا ہے۔ آپ متوازی، عمودی اور آڑی سمتوں میں حرکت کر سکتے ہیں۔ آپ ایک وقت میں ایک ہی چوکور چل سکتے ہیں۔

● 7 سے ضرب دی جانے والی بھول بھلیوں سے شروع کریں۔ اپنا پہلا کاونٹر 35 پر رکھیں۔
● دوسرے نمبر جن کو 7 سے ضرب دیا جاسکتا ہے کو استعمال کرتے ہوئے بھول بھلیوں سے اپنا راستہ تلاش کریں
● اپنی صلاحیتوں کا استعمال کرتے ہوئے تھیسی ایس کی 8,9 کے ملٹی پلز کی بھول بھلیوں میں رہنمائی کریں۔

دی اولمپک گیمز The Olympic Games

● انفارمیشن ٹیبل پر مردوں کی 800 میٹر دوڑ کا پروگرام دیکھیں۔ کھلاڑیوں کے وقت سے اندازہ لگائیں کہ کون پہلے، دوسرے اور تیسرے نمبر پر آیا ہے۔ جھنڈے والے تختہ پر صحیح جھنڈے لگائیں۔
● اب اسٹاپ واچ (دوڑ کا دورانیہ بتانے والی گھڑی) کے ساتھ پریکٹس کریں تا کہ آپکو پتہ چل سکے کہ اسٹاپ واچ کو کیسے استعمال کرنا ہے۔ آٹھ کھلاڑیوں کی دوڑ ختم کرنے کا ٹائم دیکھیں۔ اسٹاپ واچ کو بالکل ان ٹائمز پر روکنے کی کوشش کریں۔
● کچھ ایسی کارروائیوں کا سوچیں جس میں آپ اور آپ کے دوست وقت کے اندر رہتے ہوئے مقابلہ کرسکیں اور مقابلہ کے دوران یہ دیکھیں کہ کس نے کتنا وقت لیا۔

قدیم یونان ٹائم لائن Ancient Greek Timeline

● 12 تاریخ بتانے والے مقناطیسکو ترتیب سے رکھیں۔ پہلے والے کو پہلے اور بعد والے کو بعد میں۔
● پہلے رنگ کا Fact Key کارڈ ڈھونڈیں۔ اسکو ایک طرف رکھیں۔ آپ کو حساب لگانے کے لیے اسکی ضرورت پڑے گی۔
● انفارمیشن کارڈز کو دو بنڈلوں میں بانٹیں۔ پہلے والے کو پہلے اور بعد والے کو بعد میں۔
● پکچر والے مقناطیسوں کو پھیلانے کے لیے جگہ تلاش کریں۔
● پہلے انفارمیشن کارڈز کو پہلے استعمال کریں۔
● ایک ایک کر کے انفارمیشن کارڈز استعمال کریں اور حساب لگائیں کہ پکچر والا مقناطیس کس تاریخ سے ملتا ہے۔
● اب بعد والے انفارمیشن کارڈز استعمال کریں۔
● ایک دفعہ پھر انفارمیشن پڑھیں اور اندازہ لگائیں کہ اپنی ٹائم لائن بنانے کے لیے پکچر والے مقناطیس کہاں رکھنے ہیں۔