



خبرېږئ چې د ښوونځي د  
تشناونو ساتنه ستونزه لري.  
تاسو له سربوونکي سره د  
ناستي غوښتنه کوئ تر څو  
ستونزه حل کړئ.

کړنه: لوبغاړي پر ۲ ډلو وېشل کېږي.  
۱ لوبغاړی یا د امانتولۍ د کلب مشر د  
سربوونکي رول لوبوي. لوبغاړي ۱ دقیقه  
وخت لري چې د ستونزې د حل د ناسته  
اداره کولو په اړه فکر وکړي. «سربوونکی»  
پرېکړه کوي چې کومې ډلې د ستونزې  
د حل لپاره په بريالۍ توګه نوموړی قانع  
کوي.

### «د کلیمې اړیکه»

کړنه: لوبغاړي پر ۲ ډلو وېشل کېږي.  
د بېلابېلو ډلو لوبغاړي په متناوب ډول  
په یوه دایره کې درېږي. ۱ لوبغاړی د  
امانتولۍ یا فساد سره تړلې یوه کلیمه  
وايي. لوبغاړي باید په همغه شیبې کې  
پر داسې کلیمو فکر وکړي تر څو له هغې  
کلیمې سره تړاو ولري چې د دوی چپ  
لوري ته ولاړ لوبغاړي ویلي ده. تردد  
او تکرار د لوبغاړي د وتلو لامل کېږي.  
وروستی ولاړ کس (کسان) چې په هره ډله  
پورې اړوند وي، هغه ډله لوبه ګټي.

### «سندره ویل»

د دې لوبې اساس پر دې دی  
چې ډلې په همغه شیبه کې د  
هغو سندرو په اړه فکر کوي  
چې په ګډه یې ووايي.

کړنه: لوبغاړي پر ۲ ډلو وېشل کېږي.  
ډله یې لومړی اجرا کوي. کله چې یوه  
ډله د یوې سندري څو کرښې ووايي، بیا  
بلې ډلې ته نوبت ورکوي، او هغوی باید  
بله متفاوت سندره ووايي. دا چاره تر هغې  
ادامه مومي چې ۱ ډله په ګډه د سندري  
ویلو په اړه په فکر کولو کې پاتې راشي.



## «د کليمې اړيکه»

کړنه: لوبغاړي پر ۲ ډلو وېشل کېږي. د بېلابېلو ډلو لوبغاړي په متناوب ډول په يوه دايره کې درېږي. ۱ لوبغاړی د امانتولۍ يا فساد سره تړلې يوه کليمه وايي. لوبغاړي بايد په هماغه شيبې کې پر داسې کليمو فکر وکړي تر څو له هغې کليمې سره تړاو ولري چې د دوی چپ لوري ته ولاړ لوبغاړي ويلې ده. تردد او تکرار د لوبغاړي د وتلو لامل کېږي. وروستۍ ولاړ کس (کسان) چې په هره ډله پورې اړوند وي، هغه ډله لوبه گټي.

## «په تياره کې شمېرل»

کړنه: لوبغاړي پر ۲ (يا زياتو) ډلو وېشل کېږي. هره ډله په يوه دايره کې درېږي. لوبغاړي سترگې پټوي او په لوړ غږ شمېر پيلوي. د کلب مشر يې څارنه کوي. هر کله چې د يوې ډلې دوه غړي په لوړ اوز دوي شمېرې يوځای ووايي، ډله بايد له سره پيل وکړي. لومړۍ ډله هغه ده چې تر لسو څلو پورې شمېرل وگټي.

## «د ټولنې د ډلو نقشه کول»

کړنه: لوبغاړي پر ۲ ډلو وېشل کېږي. هره ډله يوه دقيقه وخت لري چې د خپلو ټولنو د بېلابېلو ډلو لېست جوړ کړي. هره ډله چې اوږد لېست جوړ کړي گټوونکې ده.

## «د کليمې بشپړول»

کړنه: د کلب مشر له فساد او امانتولۍ سره تړلې يوې کليمې په اړه فکر کوي. د «\_ \_» په کارولو سره يې پر تخته ليکي چې هر «\_» پر يوه توري بدلېږي. لوبغاړي په ډلو کې کار کوي او هغه توري وړانديز کوي چې فکر کېږي د امانتولۍ د کلب د مشر غوره شوې کليمه جوړوي. هر کله چې يو سم توری وړانديز شي، ډله يوه نمره اخلي. هر کله چې يو ناسم توری وړانديز کېږي، ډله يوه نمره بايلي. هره ډله چې د زياتو نمرو په اخيستلو سره کليمه بشپړوي، گټوونکې ده.



## «پرې ور زيات يې کړئ»

کړنه: لوبغاړي په يوه دايره کې کښېني يا درېږي. يو کس يوه کړنه کوي، راتلونکي کس د هغه کړنه تکراروي او خپله کړنه هم پرې ورزياتوي. درېيم کس د دوو لومړيو هغو کړنې تکراروي او خپله هم پرې ورزياتوي، همداسې نور. کله چې کوم څوک يوه کړنه هېره کړي، لوبه پرېږدي او راتلونکي کس يوه نوې لړۍ پيلوي. وروستۍ ولاړ کس (کسان) چې د هرې ډلې وي، هغه ډله لوبه گټي.

## «د پايداره پرمختگ موخې»

کړنه: په خپلو ډلو کې، گډونوال چې هر څومره موخې پېژني، يا فکر کوي چې بايد د دوامداره پرمختگ موخې وي، په اړه يې فکر کوي. له درېيو دقيقو وروسته هغه ډله گټوونکې ده چې د سمو موخو ډېر شمېر موخې يې راټولې کړې وي.

## «تر ۲۱ پورې شمېر»

کړنه: ټول گډونوال په يوه دايره کې درېږي. پيل له يوه لوبغاړي کړې او هر لوبغاړی په ترتيب شمېر کوي، تر دې چې ډله ۲۱ ته رسېږي. د ۳ يا د ۳ د هر ضريب او همدارنگه ۵ او د ۵ د هر ضريب پر ځای، گډونوال «بز» وايي.

## «د توري لټون»

کړنه: هغه کس چې کارت ته رسېږي، له الفباوو څخه يو توري غوره کوي. هر کس يو دقيقه وخت لري، هر څومره ډېر چې کولای شي هغه توکي راوړي چې په ياد توري پيلېږي. هره ډله چې زيات توکي راوړي، لوبه گټي.

د بېلگې په توگه، «يو، دوه، بز، څلور، پنځه، بز هر څوک چې د بز په ځای کې بز ونه وايي، له لوبې بهر کېږي. لوبه د درېيو دقيقو لپاره يا تر هغې چې يوازې يو کس پاتې شي، ادامه پيدا کوي. هغه ډله چې تر ټولو زيات لوبغاړي يې پاتې وي، يا هغه ډله چې وروستۍ ولاړ کس يې اړوند دی، لوبه گټي.



د دندې کارت

د دندې کارت

د دندې کارت

د دندې کارت



د دندې کارت

د دندې کارت

د دندې کارت

د دندې کارت