የቁጥር እውቀት ለሁሉም

የሂሳብ ስሌቶችን የማስተማሪያ መርጃ ግብዓቶች

የቁጥር እውቀት ለሁሉም

የሂሳብ ስሌቶችን የማስተማሪያ መርጃ ግብዓቶች

በክፍል ውስጥ የተነቃቃና የሚያዝናና የሂሳብ ስሌት ክፍለ ጊዜን እንዲኖር ለማበረታታት እንዲሁም የመማር ማስተመር ሂደቱን የሚያግዙ መርጃ ግብዓቶች እንዴት በአነስተኛ/ያለምንም ወጪ መስራት እንደሚቻል ማሳያና መመሪያ እንዲሆን ታስቦ ለመምህራን እና ለአሰልጣኞች የተዘጋጀ ነው።

VSO

UKaid

መግቢያ

ይህ መመሪያ (ቡክሌት) አሰልጣኞች፣ መምህራንና ሕፃናት የሂሳብ ስሌቶችን ለማስተማር፣ ለመማር እና ለመረዳት የሚያግዛቸውን ሃሳቦችና መርጃ ግብዓቶች የያዘ ነው። የሂሳብ ስሌቶችን ለማስተማር ቁሶችን (ማቴሪያሎችን) መጠቀም ለምን አስፈላጊ ሆኖ ተገኘ?
ለአንድ ሕፃን የሂሳብ ስሌቶች እውቀት ማደግ መረዳት (መገንዘብ) እና ምንነት ወይም ትርጉም እጅጉን ወሣኝ ናቸው፤ ቁሶችን መጠቀም ደግሞ ይህን ሂደት ያግዛል። ምንም አይነት መረዳት ከሌለ የትኛውም አይነት ስልት (ስትራቴጂ) ትርጉም አይኖረውም። ብዙ ትምህርት ቤቶች በባለሞያ የተሠሩ የስሌቶች ማስተማሪያ ግብዓቶች የሏቸውም። ለዚህ ደግሞ ምክንያቱ የግብዓቶቹ ውድ መሆን ነው። ይህ መመሪያ የሂሳብ መምህራንን የተጠቀሰውን ችግር ለመፍታት ያግዛቸዋል። ከዚህም በተጨማሪ መመሪያው መምህራንና ሕፃናት የበዙ የሂሰብ ስሌቶች ማስተማሪያ ግብዓቶችን እንዲያገኙ ስለሚያስችላቸው የማስተማሩ ሂደት ይበልጥ ውጤታማ ይሆናል፤ የመማር ሂደቱም ትርጉም ያለውና አዝናኝ ይሆናል።

መመሪያው ማስተማሪያ ግብዓቶችን በቅርብ የመኖሪያ አካባቢዎች ተጥለው ከሚገኙና ምንም ወጪ በማያስወጡ ወይም በርካሽ ዋጋ ከሚገኙ ቁሳቁሶች እንዴት መስራት እንደሚቻል ያሳያል። ማስተማሪያ ግብዓቶች እንዴት እንደሚሠሩና እንዴትስ መጠቀም እንደሚቻል የሚያመለክቱ ዝርዝሮችና ትክክለኛ የፎቶ መግለጫዎችንም መመሪያው ያሳያል። ሕፃናት በቀላሉ ሊሠሩባቸው የሚችሉባቸው ማስተማሪያ ግብዓቶች በበቂ ሁኔታ መገኘታቸው ቁልፍ ጉዳይ ነው። ማስተማሪያ ግብዓቶች ለማሣያነት ብቻ መዋል የለባቸውም። በርካታ ቅጅዎችን መሥራት ጊዜ የሚፈጅ ቢሆንም ይህን ለማድረግ ጥረት ማድረግ ግን በጣሙን ዋጋ አለው። የመምህሩ/ሯ በመማሪያ ክፍል ውስጥ አንድ ማስተማሪያ ግብዓት በምሳሌነት ከፍ አድርጎ ለሕፃናቱ ማሣየት ብቻ ፈጽሞ ትርጉም የለውም፣ ውጤትም አያመጣም።

ማስተማሪያ ግብዓቶች አንድ ጊዜ ከተሠሩ በኋላ ለረጅም ጊዜ እንዲቆዩ ለማድረግ በጥንቃቄና በአግባቡ መቀመጣቸው በጣም አስፈላጊ ነው። ሕፃናቱ ማስተማሪያ ግብዓቶችን ከፍ ያለ ዋጋ እንዳላቸው እንዲረዱና እንዲከባከቡ እንዲሁም ከተጠቀሙባቸው በኋላ በአግባቡ ወደነበሩበት ሥፍራ መመለስ እንዳለባቸው ትምህርት ሊሰጣቸው ይገባል። ሕፃናቱ ለመጠቀም ሲፈልጉ በቀላሉ እንዲያገኟቸው ለማድረግም ማስተማሪያ ግብዓቶች እነሱ ሊደርሱባቸው በሚችሉበት ሥፍራ መቀመጥ አለባቸው። እንዲሁም የማስተማሪያ ግብዓቹን ማስቀመጫ ቦርሳዎች (መያዣዎች) ላይ መለያ ፅሁፍ መፃፉ በጣም አሰፈላጊ ነው። ሕፃናቱ በቀላሉ ለማግኘት እንዲችሉና የት ሥፍራ ላይም መልሰው ማስቀመጥ እንዳለባቸው እንዲያውቁ የሚያመለክቱ ቦርሳ መሰል መያዣዎች ላይ መለያ መፃፍ በጣም አስፈላጊ ነው። የመመሪያው ጀርባ ላይ ስለተለያዩ የማስቀመጫ/መያዣ አይነቶች አንዳንድ ምክረ - ሃሳቦች ይገኛሉ።

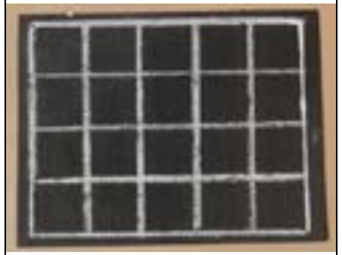
የተለያዩ አይነት ያላቸው ማስተማሪያ ግብዓቶች መኖራቸውም በጣም አስፈላጊ ነው (ለምሳሌ፣ ከተለያዩ ቁጥሮች መሀል አንደኛው ቁጥር ያለበት ቦታ ያለውን ቁጥራዊ ዋጋ ለማስተማር የተለያዩ አይነት ያላቸውን ቁሶች መመርመር መረዳትን ወይም ግንዛቤን ጥልቅ እንዲሆን ያደርጉታል።) ይህ ደግሞ ከተመሳሳይ ማስተማሪያ ግብዓቶች በርካታ ስብስቦችን የመሥራት ጫናን ያስወግዳል ምክንያቱም ሕፃናቱን አንድና ተመሳሳይ ሃሳብ የሚያስተምራቸውን ልዩ ልዩ አይነት ያላቸውን ማስተማሪያ ግብዓቶች እየተቀያየሩ እንዲጠቀሙ ያስችላቸዋል - ለምሣሌ የሕፃናቱ አንደኛው ቡድን አንድ ቁጥር ከተቀመጠለት ቦታ (ከያዘው ቦታ) አኳያ ያለውን ዋጋ መማሪያ ጡቦች (ብሎክስ) ሊጠቀም ይችላል። ሌላኛው ቡድን ደግሞ የቁጥር መደርደሪያን (አባከስን) ሊጠቀም ይችላል።

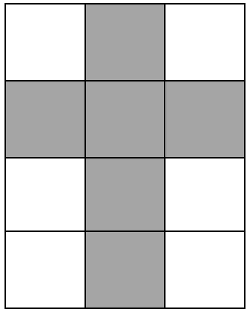
ይህን መመሪያ እንደ አንድ የሃሳቦች ምንጭ አድርጎ መገልገል ይገባል፤ ማስተማሪያ ግብዓቶቹም እንዴት እንደሚሠሩና ጥቅም ላይ እንደሚውሉም አሰልጣኞች ለመምህራኖቹና ለሕፃናቱ በተግባር ሊያሳዩ ይገባል። መምህራኑን ልክ እንደሕፃናት ማስተማሪያ ግብዓቶቹን እንዲሞክሯቸው በማድረግ የማስተማር ዘዴው ለእነሱም አዲስ ሊሆንባቸው ስለሚችል በስነ ዘዴው ላይ ያላቸውን ግንዛቤ ማዳበር ይቻላል። ከተቻለም በተግባራዊ ማሳያ የትምህርት ክፍለ ጊዜ ከሕፃናቱ ጋር በመሆን ቁሶቹን አብረው ይጠቀሙ፤ ይህን ማድረጉም መምህራኑ ቁሶቹን እንዴት መገልገል እንዳለባቸው ትክክለኛ ግንዛቤ እንዲኖራቸው ያስችላል።
በዚህ መመሪያ/ቡክሌት/ ውስጥ የሚገኙትን ቁሶች ሁሉ እኔ ራሴ ልሰራቸው የቻልኩት የVSO በጎ ፈቃደኛ በነበርኩበት ወቅት በአነስተኛ ወይም ያለምንም ወጪ በአካባቢዬ ከሚገኙና ወድቀውም ያገኘኋቸውን ቁሶች በመጠቀም ነው። ቁሶቹም ከትምህርት ባለሙያዎች፣ ከመምህራን ከሕፃናት ጋር በተግባር ተሞክረዋል። ፍተሻም ተደርጎባቸዋል።

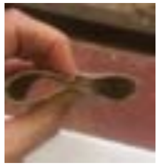
ሜሪ ዋትኪንስ

ይህን መገልገያ በነፃ ለማባዛት በማናቸውም ዘዴ እና ቅርፅ/ፎርማት ለማሰራጨት ይቻላል፣ ነገር ግን ለመመሪያው ባለቤትና ለመገልገያዎቹ ተገቢ የሆነውን እውቅና እና ምስጋና መስጠት ግዴታ ነው። መመሪያውን እና መገልገያዎቹን ለንግድ ነክ ዓላማዎች ማዋል በጥብቅ የተከለከለ ነው። መመሪያውን አቀላቅሎ፣ ለዋውጦ ወይም አዳብሮ ማሰራጨትም የተከለከለ ነው።

ከዚህ መመሪያ ጋር የተያያዙ ተንቀሳቃሽ ምስሎች/ቪዲዮዎችም አብረው ይገኛሉ። በ "MESHGuides Youtube" ላይ ፈልጎ ማግኘት ይቻላል፤ ተጨማሪ ትምህርታዊና ጥናታዊ የምርምር ሥራዎችና መረጃዎችም በ http://www.meshguides.org/ ላይ ይገኛሉ

የመገልገያ ግብዓቶች ምስልና ተያያዥ መግለጫ	እንዴት እንደሚሠራ ማሳያ	አጠቃቀም (እንዴት ጥቅም ላይ እንደሚውል ማሳያ)	ሌሎች አስተያየቶች/መግለጫዎች
1. ሰሌዳዎችን አሳየኝ አንደኛው ጐን ምንም ያልተጻፈበት፣ ሌላኛው ጎን ደግሞ ፍርግርግ የተሰመረበት (ምሣሌ፣ በ5 X 4) 	ቀጭኑን እንጨት ወይም ወፍራም የወረቀት ሰሌዳውን በአራት ማዕዘን (ሬክታንግል) ልክ መቁረጥ (መጠኑ በA5 እና በA4 መካከል ቢሆን ጥሩ ነው)። በወፍራሙ የወረቀት ሰሌዳ ላይ ማንኛውም አይነት ማጣበቂያ ካለ ማስወገድ፣ ነጭ ቀለም ያለው መፃፊያ በመጠቀም በሰሌዳው አንደኛው ጎን ፍርግርግ ካሬዎችን (አራቱም ማዕዘናቸው እኩል የሆኑ) ማስመር/መስራት	1. በግል (ሰሌዳዎች ካሉ) በጥንድና በቡድን የሚከናወን ሥራ፡፡ ሕፃናቱ በሰሌዳዎች ላይ በጠመኔ ይጽፋሉ፡፡ ከዚያም መምህሩ/ሯ ምልክት ሲሰጡ (ለምሣሌ፣ 1፣ 2፣ 3 ስል አሳዩኝ)ሁሉም ተማሪዎች ሰሌዳዎቹን ከፍ በማድረግ ለመምህሩ/ሯ ያሳያሉ፡፡ ይህ እነማን እየተሳተፉ እንደሆነ ለማወቅና መልሶቹንም ለመገምገም በቀላሉ ያስችላል፡፡ 2. ለረቂቅ (ለመጀመሪያ) ሥራ ቁጥሮቹን መፃፍ ለመለማመድ የሂሳብ ስሌት መልመጃዎች (ኘሮብሌሞችን) በግርድፉ ለመሥራት፣ ከፊል ከፊል ሙሉ ስዕላዊ መግለጫዎችን፣ የቁጥር አረፍተነገሮችን፣ ወዘተ ለመለማመድ ጥሩ ዘዴ ነው፡፡ 3. ፍርግርጉ የተሳለበት የሰሌዳው ጎን ቁጥሮቹ በያዙት ቦታ ላይ ዋጋ ለመረዳት ያግዛል ቁጥሮቹ በትክክል መጻፋቸውን ለመረጋገጥ ወይም ቀላል የሆኑ ቀመሮችን (ግራፎችን) ለመሣል ወይም ቁጥሮቹ በያዙት ቦታ ላይ ያላቸውን ዋጋ ከቁጥር መደርደሪያው (አባከሱ) ላይ ለመረዳት ይጠቅማል። 4. የሰሌዳው ፍርግርግ የተሳለበት ጎን ለክፍልፋዮች እና እንደ ቢንጎ እና ነጠብጣብ ባለባቸው ኩቦች ባሉ የሂሳብ ስለት ጨዋታዎችን ለመጫወት ይጠቅማል፡፡ 5. ክፍልፋዮች – ልዩ ልዩ አይነት ያላቸው ቅርፆችን መሣል እና በግማሽ፣ በሩብ ወዘተ ማቅለም፡፡ 6. ቅርፆችን መሣል – መምህሩ/ሯ ወይም ከጥንዶቹ ወይም ደግሞ በቡድን ሥራ ውስጥ ካሉት ሕፃናት አንዱ/ዷ በሚጠይቀው/ በምትጠይቀው መሠረት ቅርፅ መሣል፡፡ 7. የግድግዳ ሰዓት በመሣል እጅን በሰአቱ ላይ በማሳለፍ በትክክል የተጠየቀውን የሰአት ጥያቄ መልስ ማሳየት፡፡ 8. የተለያዩ አይነቶች መስመሮችን መሣል (ማስመር) ማለማመድ፣ 9. ሴንቲሜትሮችን መገመት – ለምሣሌ መምህሩ/ሯ ሕፃናቱን 6 ሴሜ ርዝመት ያለው መስመር መሣል (ማስመር) ወዘተ 10. “የግመታ” ጨዋታ ማድረግ፡፡ ሕፃኑ/ኗ (መምህሩ/ሯ) አንድ የሆነ አይነት ቅርፅ ይሣል፡፡ ቁጥር ይፃፍ፣ ወዘተ፡፡ ስለተሳለው ወይም ስለ ተፃፈው ነገር ምን እንደሆነ ሌሎቹ ሕፃናት እንዲገምቱ ፍንጭ ይሰጣቸው ወይም አዎ ወይም አይደለም የሚል መልስ ብቻ የሚሰጥባቸውን ጥያቄዎች ሕፃናቱ ሊጠይቁ ይችላሉ፡፡ ለምሣሌ የተሳለው ቅርፅ አራት ጎኖች ያሉት ነው ብለው መጠየቅ ይችላሉ፡፡ 11. ሰሌዳውን እየተቀጠመ ያለው ሙሉ ክፍሉ በአንድ ላይ ከሆነ ለሕፃናቱ የማሰቢያ ጊዜ መስጠት አስፈላጊ ነው፤ ሰሌዳዎቻቸውን ማሣየት ያለባቸውም መምህሩ/ሯ ምልክት ሲሰጧቸው ብቻ ነው፡፡	ይህ ምናልባትም መማሪያ ክፍሉ ውስጥ ቁሳቁሶች እጅግ በጣም ሁለገብና አስፈላጊው ነው፡፡ በሁሉም ትምህርቶች ላይም ጥቅም ላይ ሊውሉ ይችላል፡፡ ክፍሉን በሙሉና በፍጥነት ለመገምገም ከማስቻሉም በላይ ተሳትፎን መቶ በመቶ (100%) ለማረጋገጥ ያስችላል፡፡ በመጀመሪያዎቹ ጥቂት ጊዜያት ሕፃናቱ ሰሌዳዎቹን በመጠቀማቸው ሊደመሙና የተለየም ስሜት ሊያሳድርባቸው ይችላል፣ ሆኖም ሰሌዳዎች በየዕለቱ መጠቀም ሲጀምሩ እንደተለመደ ነገር ይወስዷቸዋል፡፡ ያለምንም መረበሽም እየተደሰቱ ይጠቀሙባቸዋል።

2. ኩብ  	አነስተኛ መጠን (4 ወይም 5 ሴሜ ርዝመት ያላቸው) የእንጨት ኩቦችን መጠቀም፣ በኩቦቹ ላይ በማርከር (ወፍራም ቀለም ያለው መፃፊያ) ነጠብጣቦች መሣል ወይም ቁጥሮችን መፃፍ፡፡ የነጠብጣቦች ብዛት ከ1-6 የነጠብጣቦች ብዛት ከ0-5 (የኩቡ አንድ ጎን ባዶ ሲሆን ሌሎቹ ጎኖች ግን ከ1-5 ነጠብጣቦች ይኖራቸዋል፡፡) ከካርድ (ወፍራም መጠን ያለው ወረቀት) ሰሌዳ ኩቦችን መሥራት ፍርግርግ መስመሮች ያሉቸውን ካሬዎችን (4 ሴሜ ወይም 5 ሴሜ ርዝመት ያላቸው ወይም ደግሞ እንደማስመሪያው ስፋት የሚቀጥለውን በመምረጥ) መሳል (ማስመር)፣ ከዚያም 6 እርስ በርስ የተያያዙ ካሬዎችን ቆርጦ ማውጣት፣ መስመሮቹን በመከተል ማጠፍና (ማስመሪያውን መጠቀም መስመሮቹን የበለጠ ቀጥ ያደርጋቸዋል) ኩብ ለመሥራት በማጣበቂያ ማጣበቅ፡፡ የወተትና ፍራፍሬዎች ጭማቂ መያዣ ካርቶኖች በጣም ጥሩ የሆኑ ኩቦችን ሊያሠሩ ይችላሉ ምክንያቱም ቀድሞውኑ የታጠፉ መስመሮች ስላሏቸውና ለማየትም አስደሳች ስለሚሆኑ ነው ። እርስ በርስ የተያያዙትን ለመሥራት በቂ ካርድ ከሌለ ካሬዎቹን አንድ ላይ በማጣበቅ ኩብ መስራት ይቻላል፡፡ በመጀመሪያዎቹ ካሬዎቹን እርስ በርስ እንዲያያዙ በወረቀት ላይ በመለጠፍና ከዛም ማጠፍና ማጣበቅ ይቻላል፡፡	1. በጥንድ ወይም በቡድን የሚሠራ፡፡ ኩቡን በእጅ አሽከርክሮ በትንሹ ከፍ አድርጎ መወርወር፡፡ በኩቡ የላይኛው ጎን የሚታዩትን ነጠብጣቦች መቁጠርና ቁጥሩን ለሌሎች መንገር፡፡ ከዚያም ይህን ቁጥር በእጅ መሸፈን ፡፡ ይህን በአንድ ወይም በሁለት ኩቦች ማከናወን ይቻላል፡፡ 2. ጨዋታውን ጥንድ ጥንድ በመሆን ወይም ሕፃናቱን በሁለት ቡድኖች (እንደሕፃናቱ ብዛት በአንድ ቡድን ውስጥ 2፣ 3 ወይም 4 ሊመደቡ ይችላሉ) በመክፈል ማጫወት፡፡ ወረቀት ወይም የ <አሳዩኝ> ሰሌዳዎችን በመጠቀም እያንዳንዱ ቡድን (ከ 1-6 ነጠብጣቦችን የሚጠቀም ከሆነ) በ 2 እና በ 12 ቁጥሮች መካከል የሚገኙትን ቁጥሮች ይፃፍ፣ ወይም (ከ 1-5 ነጠብጣቦችን የሚጠቀም ከሆነ) በ 0 እና በ 10 ቁጥሮች መካከል የሚገኙትን ቁጥሮች ይፃፍ፡፡ ቡድኖቹ (ጥንዶቹ) ሁለት ኩቦችን በየተራቸው አሽከርክረው ይወርውሩ (በቡድን ሥራ ጊዜ በአንድ ቡድን ውስጥ ያሉ ሁለት ሕፃናት ተሳታፊነትን ለመጨመር እያንዳንዳቸው አንድ አንድ ኩቦችን አሽከርክረው ሊወረውሩ ይችላሉ) ነጠብጣቦቹን ይደምሯቸውና የተፃፈውን ቁጥር ካገኙ ቁጥሩ ላይ የ<X> ምልክት ያድርጉ (ወይም በጠጠር ወይም በጠርሙስ ክዳን ይሸፍኑት)፡፡ በጠቅላላው ድምር ቀድሞውኑ ተሸፍኖ ከነበረ የጠቅላላው ድምር ቁጥር 7 (ሰባት) ከሆነ 5 እና 2፣ 1 እና 6 ወይም 3 እና 4ን ሊሸፍኑ ይችላሉ፡፡ ቁጥሮቹ እስኪያልቁ ድረስ ጨዋታው ይቀጥል፡፡ ኩቦቹን አሽከርክረው በወረወሩ ጊዜ ሁሉ ሂሳባዊ ስሌቶችን ለመለማመድ መልሱን መናገር አለባቸው፡፡ አሸናፊዎቹ ቁጥሮቻቸው ላይ በመጀመሪያ (ቀድመው) የ <X> ምልክትን ያደረጉት ናቸው፡፡ ይህን ጨዋታ አስቀድሞውኑ በተዘጋጁ ቁጥሮች ባሉባቸው (የካርድ ሰሌዳዎች) ሰሌዳዎች ላይ መጫወት ይቻላል፡፡ ለምሣሌ ፣ ከ1-10 ወይም ከ 2-12 ቁጥሮች ያሉባቸው ሰሌዳዎች፡፡ ይህንኑ ጨዋታ በሌሎች ቁጥራዊ ስሌቶችም ላይ መጫወት ይቻላል፡፡ (ለምሣሌ ኩቦቹን አሽከርክሮ በመወርወር የሚገኙትን ቁጥሮች በማባዛት ወይም በመቀነስ ስሌት ማጫወት ይቻላል)፡፡ የማካፈል ስሌትንም መሥራት ይቻላል ነገር ግን ውስብስብ ሊሆን ይችላል፡፡ 3. ጨዋታውን የበለጠ ፈታኝ ለማድረግ 3 (ሶስት) ኩቦችን እና አንድ መቶ ካሬዎችን ይጠቀሙ፣ ሕፃናቱም ለሂሳብ ስሌቶች የሚሰጡት መልስ ላይ የጠርሙስ ክዳን ይቀመጥ፡፡ (ለምሣሌ 1፣ 2,፣3 እና 5ን በመወርወር 2 X 3 = 6 ሲደመር 5 = 11 በመስራት፣ በ11 ቁጥር ላይ ወይም 2X3X6 = 36 ላይ የጠርሙስ ክዳንን ማስቀመጥ ይችላል)። መደመርን ወይም መቀነስን ወይም አራቱን ስሌቶች በመጠቀም ጨዋታውን መወሰን ይቻላል፡፡ ጨዋታው የሚካሄደው በቡድኖች መካከል ከሆነ ሕፃናቱ የተለያዩ ቀለማት ያላቸው የጠርሙስ ክዳኖች ያስፈልጋቸዋል ወይም አንዱ ቡድን የጠርሙስ ክዳኑን በመገልበጥ፣ ወይም አንዱ ቡድን የጠርሙስ ክዳን ሌላኛው	ኩቦችን እጅግ በብዙ መጠቀም ይቻላል፡፡ ከ1-5 ነጠብጣቦች ያሉትና አንደኛው ጎኑ ባዶ (ልሙጥ) የሆነ ኩቡ ዜሮ ቁጥርን ለማግኘት ጥሩ ከመሆኑም ሌላ ከ10 ቁጥር ለተያያዙ ቁጥሮች ጠቃሚ ነው፡፡ ሕፃናቱ አብዛኛውን ጊዜ የማይገናኙ (ወይም የማይዛመዱ) ቁጥሮችን ሊወረውሩ ይችላሉ፡፡ ነገር ግን ይህን እያደረጉም ቢሆን በአእምሮአቸው በርካታ የሂሳብ ስሌቶችን እየሠሩ ነው፡፡ ጨዋታዎች እጅግ በጣም መልካም የሆኑ ሕፃናት ለራሳቸው እንኳን ሳይታወቃቸው በርካታ የሂሳብ ስሌቶችን በአእምሯቸው በርካታ የሚሰሩባቸው መንገዶች/ዘዴዎች ናቸው፡፡



የአሃዝ ኩብ/የቁጥሮች ኩቦች

መጠናቸው ትላልቅ የሆኑ ካሬዎችን (ለምሣሌ የጎን ርዝመታቸው ከ20 እስከ 30 ሳሜ የሆኑ) በመጠቀም ትልልቅ የመማሪያ ክፍል ኩቦችን መሥራት ይቻላል፡፡ ይህ አይነቱ ኩብ ላይ ከጎኑ በኩል የፕላስቲክ ኪሶች ካሉ መፃፊያ ካርዶችን በኪሶቹ ውስጥ መክተት ስለሚቻል ኩቡ ለብዙ ነገሮችም ሊጠቅም ይችላል፡፡

በጣም ርካሽና ቀላል የሆነ ኩብን ከመፀዳጃ ቤት መገልገያ ለስላሳ ወረቀት ቱቦ መሰል መጠቅለያ መሥራት ይቻላል፡፡ የኩብ ቅርፅን ለመሥራት መጠቅለያውን ይዘርጉት፡፡

ከመጠቅለያው የላኛውን ክፍል በተንሹ ይቁረጡና ይቁረጡና የቆረጡትንም ቱቦውን ወደ ታች ለመለካት ይጠቀሙበት (ወይም በአማራጭ ከጠርዞቹ አንዱን ይለኩ እንደሁም የኩቡን ወደታች የሚወርደውን ጎን ይለኩ)፡፡ በትንሹ የሚቆረጡት ቁራጮች ኩቦች ተመሳሳይ መጠን ያላቸው የላይም ሆነ የታች ክፍል የሌላቸው መሆን አለባቸው፡፡

አንደኛውን ከሌላኛው አኳያ ቀጥ ብሎ እንዲቆም ያዙሩት፣ ከዚያም ሌላኛው ቁራጭ ኩቡ ውስጥ ያስገቡት፡፡ ይህም ቀላል ኩብ ነው፡፡ ጠንካራና ንፁህ እንዲሆን ፕላስተር መለጠፍ ቢቻልም ይህ ግን አስፈላጊ አይደለም፡፡ የኩቡ ፊቶች እንደአስፈላጊነቱ ስዕል ይሣሉ፣ ቁጥሮችን ወይም ነጠብጣቦችን ያኑሩ፡፡

ከዚህ በላይ የተመለከቱት የኩቦች አይነቶችን ሁሉ እንደ የአሃዝ ኩቦች/የቁጥር ኩቦች መጠቀም ይቻላል፡፡ እነዚህ ኩቦች በፊቶቻቸው ላይ ቁጥሮች የተፃፈባቸው ጠጠሮችን መጠቀም አለባቸው፡፡ ይህም የሚደረገው የትኛው ቡድን የትኞቹን ቁጥሮች እንደሸፈነ ለመለየት ነው።

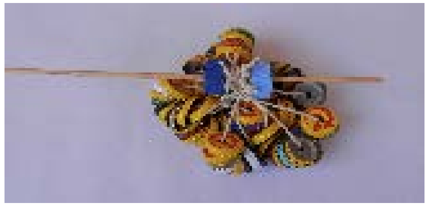
4. ቀላል ስዕላዊ መግለጫ1/አነስተኛ ችሎታ የሚጠይቅ ጨዋታ እያንዳንዱ ጥንድ /ቡድን ከ 1-9 ነጠብጣቦች ያሉበት አንድ ፍርግርግ ሰሌዳ (ከወተት መያዣ፣ ከወረቀት ወይም ከካርድ የተሠራ) ይኖረዋል፡፡ ሁለት ባለነጠብጠብ ኩቦችን (0-5) አሽከርክሮ መወርወርና ነጠብጣቦቹን መደመር፡፡ ከድምሩ ውጤት ጋር የሚመሳሰለው ቁጥር የተፃፈበትን የጠርሙስ መወርወር ወይም የጠርሙስ ክዳን መፈለግና ፍርግርጉ ላይ ማስቀመጥ (መክደን)፡፡ አሸናፊ የሚሆነው ሁሉንም ካሬዎች በቀዳሚነት የሸፈነው (የከደነው) ይሆናል፡፡ ከተወረወሩ በኋላ ኩቦቹ ሲታዩ ምንም ያልተፃፈባቸው (ባዶ) ከሆኑ ተጫዋቾቹ በድጋሚ መወርወር ወይም በኩቦቹ ላይ ካሉት ማናቸውም ቁጥሮች መርጠው መጠቀም ይችላሉ፡፡ (ይህ ሂደት ተጫዋቾቹ እንዲያስቡ ያደርጋዋል)፡፡ ይህን ጨዋታ ከባለነጠብጣብ ኩቦች ይልቅ በባለ ቁጥር ኩቦች መጫወት ይበልጥ ፈታኝ ያደርገዋል፡፡ (ከጎን ያለውን ምስል ይመልከቱ)

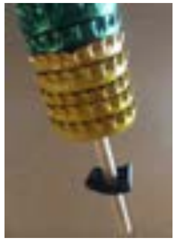
5. በጨዋታው እንደተመረጠው የኩብ አይነት አንድ ህፃን በ 2 እና 12 መካከል ወይም በ 0 እና በ 10 መካከል ያለ ቁጥር ይመርጣል፣ ከዚያም ሁለቱም ኩቦች በየተራ አሽከርክሮ የወረውርና ቁጥሮቹን ይደምራል፡፡ የተመረጠውን ቁጥር በቅድሚያ ማን እንዳገኘ እርስዎ ይመልከቱ፡፡ ቁጥሩን በ<አሣየኝ> ሰሌዳው ላይ ለመሥራት ኩቦቹ ከተወረወሩ በኋላ ሊወጡ (ሊታዩ) የሚችሉ መጣመሮችን (ውህዶችን) ይፃፉ፡፡ (ከፊል - ከፊል - ሙሉ ስዕላዊ መግለጫ/ዲያግራምን መጠቀም ይቻላል)
6. አንዱን ኩብ ይወረውሩና ተመሣሣይ ቁጥር ያላቸውን የጠርሙስ ክዳኖች ይቁጠሩ፣ ወይም ብዙ ኩቦችን ይወርውሩና ይደምሯቸው (ይቀንሷቸው፣ ያባዟቸው) ከዛም ተመሣሣይ ቁጥር ያላቸውን የጠርሙስ ክዳኖች/ጠጠሮች ይቁጠሩ፣ ወዘተ

ልብ ይበሉ፤ እርስዎ 2 X1- 6 ቁጥር ያለችውን ኩብ በመደመር 1ን ሊያገኙ አይችሉም፤ እነሱ ግን መቀነስን፣ ማባዛትን /X/ ወይም ማካፈልን ተጠቅመው ከሆነ 1ን ሊያገኙ ይችላሉ፡፡
አንድ መቶ ካሬን በተለያዩ መንገዶች መጠቀም ይቻላል፡፡ ኩቡን አሽከርክረው በመወርወር ሕፃናቱ የቻሉትን ያህል በርካታ ስሌቶች ይሠራሉ፣ አንዱን ሊመርጡና በመሞከር በመደዳ/በረድፍ አራት ሊሰሩ ይችላሉ፡፡

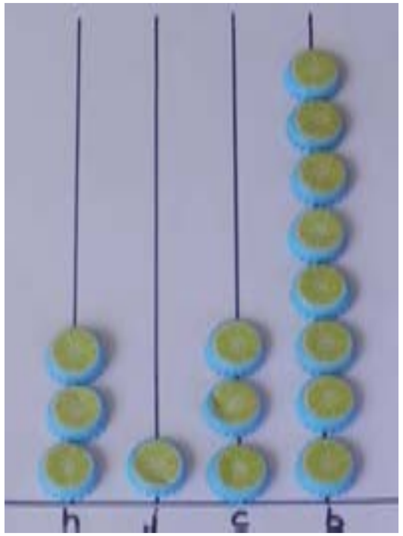
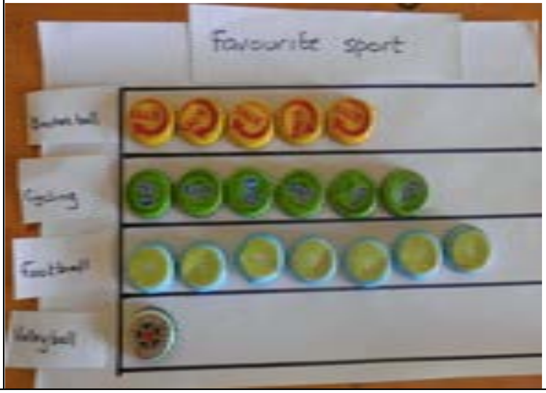
 	ናቸው፡፡ ስድስት (6) ፊቶች ብቻ የሚኖራቸው በመሆኑና በአብዛኛውም የሚያስፈልጉት ከ0-10 በመሆኑ ኩቦቹን በጣም በጥሩ ሁኔታ ለመጠቀም አንደኛው መንገድ አንደኛው ክብ ላይ 0,1,2,3,4,5 በሌላኛው ክበ ላይ 0,6,7,8,9 ቁጥሮችን መፃፍ ነው፡፡ በሁለተኛ ኩብ ላይ አንድ ያልተፃፈበት (ባዶ) ፊት ይኖሮታል ወይም ሁለተኛው 0 (ዜሮ) ሊኖሮት ይችላል፡፡ የተለያየ ቀለማትንም መጠቀም ይቻላል፡፡ (ሀብቶቹ/ቁጥሮቹ በያዙት ሥፍራ ያላቸውን ዋጋ ለማዛመድ ቢጫን በሺህዎች አረንጓዴን በመቶዎች፣ በማያዊን በአስሮች፣ ቀይን በአንዶች/በነጠላ ቁጥሮች መወከል ይቻላል፡፡) ቢጫ ቀለም ያለው ማርከርን (መጻፊያን) ብዙውን ጊዜ ማግኘት ስለሚያስቸግር በቢጫው ምትክ ጥቁር ቀለምን መጠቀም ይቻላል፡፡ የ 8 ኩቦች ስብስብ 4 X 0,1,2,3,4 4 X 0,6,7,8,9 ከ0 – 9999 ያሉትን ሁሉንም ቁጥሮች ይሠራል፡፡	7. ኩቡን ይወርውሩና የሚወጣውን (የሚታየውን) ቁጥር በ <አሳየኝ> ሰለዳው ላይ ወይም በማስታወሻ ደብተር ላይ ይፃፉ፣ ወይም በመፃፊያ ካርድ ላይ ቁጥሩን ይፃፉ፡፡ የአሃዝ /የቁጥር ኩቦችን ለመጠቀም የሚያስችሉ ሃሳቦች 8. ከላይ የተመለከተቱትን ማናቸውም የኩቦች ጨዋታዎች ከባለነጠብጣብ ኩበች ይልቅ ባለ አሃዝ/በባለ ቁጥር ኩቦች መጫወት ይቻላል (ይህም ከረቂቁ/ከአብስትራክቱ ይልቅ ሥዕላዊ መግለጫ ባለው እንደማለት ነው፡፡) 9. እላያቸው ላይ ቁጥር በተፃፈባቸው አነስተኛ የመፃፊያ ካርዶች ወይም የጠርሙስ ክዳኖች እንደሚጠቀሙ ሁሉ በቡድኖች መካከል ሰለሚኖሩ ጨዋታዎች ቁጥር ለመስጠትም ተመሣሣይ ዘዴ ይጠቀሙ፡፡ 10. 1፣ 2 ወይም 3 ኩቦችን ይወርውሩና ውሱን የሆኑ ማቴሪያሎችን (ቁጥሩ በያዘው ስፍራ ላይ ያለውን መገልገያ በመጠቀም) ይለዩ፡፡ 11. አራት (4) አሃዝ ቁጥር ያላቸውን ለማውጣት (ለምሣሌ፣ 3 ኩቦች ለ 3 አሃዝ/ቁጥር ወዘተ) አራት (4) ኩቦችን ይወርውሩና ያስተካክሉ፡፡ ከዚያም ለመምህሩ/ሯ መመሪያዎች ምላሽ ይስጡ፡፡ (ለምሣሌ፣ ኩቦቹን ሣይገለባብጡ ካሉት ውስጥ ትልቁን ቁጥር ትንሹን ቁጥር ለማውጣት፣ ቁጥሩ ላይ 6ን ለመደመር ዳግም ያስተካክሉ) ይህን ለማድረግ ሕፃናቱ ኩቦቹን መገለባበጥ ወይም ሌሎች ኩቦችን መለወጥ አለባቸው፡፡ 12. አንድ ቁጥር ይለይና ለመምህሩ/ሯ መመሪያዎች ምላሽ ይስጡ፡፡ የለዩት ቁጥር ላይ 14ን (አስራ አራትን) ይደምሩ፣ ትልቅ ቁጥር ለማግኘት ዳግም ያስተካክሉ ወዘተ፡፡ የክፍሉ ሕፃናት በሙሉ ያገኟቸው ቁጥሮች ተመሣሣይ ከሆኑ በክፍሉ ውስጥ እየዞሩ ለመገምገም ቀላል ይሆናል፡፡ 13. ባለነጠብጣቦቹን እና ባለአሃዝ/ባለቁጥር ኩቦች አንድ ላይ መጠቀም፡፡ አንድ፣ ሁለት ወይም ሶስት ኩቦችን ይወርውሩና ነጠብጣቦቹን ይቁጠሩ፣ ከዚየም ቁጥሮቹን ከባለአሀዞቹ ኩቦች ላይ ያግኙ፡፡ ይህን በአንድ በጥንድ ወይም በቡድን መጫወት ይቻላል፡፡ ይኸውም አንዱ ‘ቡድን ‘ ኩቦቹን ወርዋሪ ይሆናል፡፡ ሌላኛው ደግሞ ቁጥሩን ፈልጎ ያገኛል፡፡ 14. ጨዋታውን ይሰልጥ ፈታኝ ለማድረግ ትላልቅ ቁጥሮችን (ማለትም ከ 6-9) ለባለ አሃዝ ኩቦቹ ይስጡ፡፡ በጫዋታው አነስተኛ ብቃት ላሳዩት ደግሞ አነስ አነስ ያሉትን (ማለትም ከ1-5) ባለአሃዝ ኩቦች ይስጡ፡፡ የማባዛት ሠንጠረገዦችን ለመለማመድ ጨዋታዎቹን ይጫወቱ፡፡ ሁለት ኩቦችን ይወረውሩና የሚገኙትን ቁጥሮች ያባዟቸው፡፡ ኩቦቹን ሲወረውሩ ባዶ ጎኖቹ ከወጡ ድጋሚ ሊወረውሩ የፈለጉትን ማናቸውንም ቁጥር ሊመርጡ ይችላሉ፡፡ ህፃናቱ በየተራቸው ሲጫወቱ ውጤቱን ይፃፉ፡፡ አሸናፊ የሚሆነውም የተመደበው ጊዜ ሲጠናቀቅ ከፍተኛውን አጠቃላይ ውጤት ያገኘው ይሆናል፡፡	

3. ሌሎች ኩቦች 	ይህ ከላይ እንደተመለከተው ሆኖ የሚከናወነው ግን ለሌሎቹ የሂሳብ ርዕሶች ነው፡፡ በኩቦቹ ላይ የተለያዩ ቅፆችን፣ ክፍልፋዮችን፣ ሰዓቶችን፣ ወዘተ ይስሩ/ይሣሉ፡፡ ሰዓቶቹን ሲስሉ የማርከር ቀለም ሰለሚወፍር እሱን ከመጠቀም ይልቅ መደበኛውን ብዕር በመጠቀም ቁጥሮቹን ይፃፉ፡፡ ትክክለኛ ክብ ቅርፅ ለመሣል ክብ የሆነ ነገር ይጠቀሙ (ለምሣሌ የኘላስተር መጠቅለያን መጠቀም ይችላሉ፡፡)	1. የማይዛመዱ መልመጃዎች- እነዚህን መልመጃዎች ሕፃናቱ ልክ እንደ ጨዋታ የሚጫወቱት አነስተኛ መጠን ባላቸው መፃፊያ ካርዶች ላይ የተፃፉትን በኩቦቹ ጎኖች ላይ ከተፃፉት ጋር በማዛመድ ነው፡፡ ኩቡን አሽከርክረው ይወረውሩና የወጣውን ከትክክለኛው የመፃፊያ ካርድ ጋር ያዛምዱ፡፡ ወይም ደግሞ መፃፊያ ካርዱን ገልብጠው ያስቀምጡ፣ ከዚያም የቡድኑ አባላት በመፃፊያ ካርዱ ላይ የሚዛመደውን እስኪያገኙ ድረስ በየተራ ኩቡን እያሽከረከሩ ይወርውሩ፡፡ በወረወሩ ቁጥር ያገኙትን መናገር ይኖርባቸዋል፡፡ (ይህን ደጋግሞ መለማመድ ያስፈልጋል፡፡) 2. ከዚህ በላይ በተመለከተው መሠረት እንደተጫወቱት ይኼንንም ይጫወቱ፡፡ ሕፃናቱ ይህን ጨዋታ የሚጫወቱት በቡድን በቡድን ሆነው ነው፡፡ መምህሩ/ሯ አንድ ጥያቄ ሲጠይቋቸው ሕፃናቱን መልሱን ከኩቡ ላይ ይፈልጋሉ፡፡ ከዚያም ኩቡን ከፍ አድርገው ያሳያሉ ወይም ጠረጴዛው ላይ መልሱ በኩቡ ላይ እንዲታይ አድርገው ያስቀምጣሉ፡፡ ለለምሣሌ መምህሩ/ሯ ሕፃናቱን ዘጠና (90) ዲግሪ የለው የሶስት ማዕዘን ምስል አሳዩኝ፣ ክብ ምስል አሳዩኝ ወይም ቀጥ ያሉ ጠርዞች ያሉትን ቅርፅ አሳዩኝ የሚል ጥያቄ ሊጠይቁ ይችላሉ፡፡ ቀጥሎም መምህሩ/ሯ በክፍሉ እየተዘዋወሩ መልሶቹን ያረጋግጣሉ፡፡ 3. በቡድን በቡድን ሆነው የሚጫወቱት ጨዋታ፡፡ አንደኛው ሕፃን የአንድን ቅርፅ (ለምሣሌ፣ ካሬ) መጠሪያ በቃሉ ይናገራል፡፡ ከዚያም ህፃናቱ ኩቡን በየተራ እየወረወሩ የካሬ ምስል እስኪያገኙ ድረስ ይጫወታሉ፡፡ ሕፃናቱ ኩቡን በወረወሩ ቁጥር ያገኙትን ቅርፅ መጥራት (መናገር) ይኖርባቸዋል፡፡ የተጠየቀውን ቅርፅ ያገኘው/ችው ሕፃን አንድ ነጥብ (ወይም አንድ የጠርሙስ ክዳን) ይሸለማል/ትሸለማለች፡፡ ይኼ የተጠየቀውን ምስል ላገኙ ሌሎች ሕፃናትም ይሰጣል፡፡ 4. በቡድኑ ውስጥ ላሉት ሕፃናት ኩቡን ይወረውራል፣ በዚሁ ቡድን ውስጥ ያለ ሌላኛው ሕፃን ደግሞ ኩቡ ላይ የወጣውን ቅርፅ በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ላይ ይስላል፡፡ ሌሎቹዋ ሕፃናት ይህንኑ ያደርጋሉ፡፡ እርስዎ በሰሌዳው ላይ የተሳሉትን ቅርፆች በማዋሀድ (አንድ ላይ በማድረግ) አንድ ሥዕል ለመሥራት ይሞክሩ፡፡ 5. አንድ ኩብ ላይ ቃላቶች የተፃፉበት ሌላኛው ላይ ደግሞ ሥዕሎች የተሳሉበት ከሆነ ያለዎት ጨዋታውን እንደሚከተለው መጫወት ይቻላል፡፡ ይኸውም አንደኛው ሕፃን ቃላቶች የተሳሉበትን ኩብ ሲወረውር ሌላኛው ደግሞ ሥዕሎች የተሳሉበትን ኩብ ይወረውራል፤ የተቀሩት ሕፃናት ደግሞ ቃላቶቹና ሥዕሎቹ ሲዛመዱ (ሲመሳሰሉ) መዛመዳቸውን የሚናገሩ ይሆናሉ፡፡ ወይም ደግሞ አንዱ ሕፃን ቃሎችን የተፃፉበትን ኩብ ሲወረውር የተቀሩት ሌሎች ሕፃናት ደግሞ ከቃላቱ ጋር የሚዛወደውን ሥዕል ቀድሞ ለማግኘት ሌላኛውን ኩብ ተራ በተራ ይወረውራሉ፡፡ (ይህንን አዘዋውሮ መጫወትም ይቻላል)፡፡ 6. በኩቡ ላይ የሚታየውን ትክክለኛ ሰዓት ለማሣየት በሰዓቱ ላይ ያሉትን መቁጠሪያዎች በእጅ በማዞር ያመልክቱ/ያሳዩ (ስዕሉን ይመልከቱ)። 7. መምህሩ/ሯ ጨዋታውን ይበልጥ ፈታኝ ለማድረግ ከፈለጉ ጥያቄዎቹን ለወጥ አድርገው ሊጠይቁ ይችላሉ፤ ለምሣሌ - 10 ሰዓትን ሰዓቱ ላይ አሣዩኝ፣ ተኩል ሰዓትን በሰዓቱ ላይ አሳዩኝ፣ የመሳሰሉት … 8. የሰዓት ምስል የተሳለባቸውን ኩቦች ያሽከርክሩና ትክክለኛውን (ማለትም እየጫወቱ ባለበት ጊዜ አቆጣጠር) ሰዓት ያመልክቱ/ያሳዩ።	ተግባራቱን በጥንድ እና በቡድን ሆነው ለማከናወን ብዙ መገልገያ ሀብቶች ያስፈልጋሉ፡፡ ባሉት ሀብቶች ለመሥራት ግን አንዱን የመጫወቻ ስብስብ ከአንድ በላይ የሆኑ ቡድኖች ሊጫወቱባቸው ይችላሉ፡፡ ለምሣሌ፣ ስምንቱን (8) የሰዓት ምስል ያሉባቸው ኩቦች ለሁለት ቡድኖች አራት አራት ሊሰጡ ይችላሉ፡፡ ከዚያም በደረጃ ኩቦችን ሊቀያይሩ ይችላሉ፡፡ ጠቃሚ ጥቆማ፤ በእንጨት የተሠሩ ኩቦርን የእንጨት ዴስኮች ላይ መወርወር ድምፁ ሊረብሽ እስከሚችል ይህ ለማስወገድ ሕፃናቱ ኩቦቹን ደብተር ላይ ሊወረውሩ ይችላሉ፡፡

4. የጠርሙስ ክዳኖች የቁጥር ሥራ Mini counting stick using bundles of ten. 	በጠርሙስ ክዳኖች ውስጥ በመማሪያ ክፍል ውስጥ መጠቀምና መጫወት ከመጀመሩ በፊት ክዳኖቹ በሣሙና እና በውሀ በደንብ መታጠብና መድረቅ ይኖርባቸዋል፡፡ የጠርሙስ ክዳን፣ መቁጠሪያ እንጨቶች፣ እና ክዳኖቹ ሾልከው እንዳይወድቁ ለማድረግ መቁጠሪያ እንጨቱ ሁለት ጫፎች ላይ የሚታሰሩ ገመዶች ይኖራሉ። መዶሻና ወፈር ያለ ምስማር በመጠቀም የጠርሙስ ክዳኖቹ ላይ ቀዳዳ ይስሩ። የጠርሙስ ክዳኖቹን በቀዳዳዎቿቸው በኩል ገመድ ሽቦ፣ የሞባይል ስልክ ቻርጀር ገመድ ወይም በጣም ቀጫጭን እንጨቶችን በማስገባት ያያይዟቸው፡፡ የ1፣ 2፣ 3 ወዘተ.... ብዜቶችን ለመሥራት እንዲያች የጠርሙስ ክዳኖቹን በየቀለም አይነታቸው በቡድን መመደበ ይቻላል፡፡ የጠርሙስ ክዳኖች በቁጥር አስር አስር እየሆኑ አንድ ላይ ከተያያዙ ትላልቅ ቁጥሮችን ለመሥራት ይጠቅማሉ፡፡ መጠኑ አነስተኛ መቁጠሪያ እንጨት ከቀርከሃ እንጨትና የታሰሩትም እንዳይበታተኑና እንዳይወድቁ ለማድረግ ከሚያስችሉ ሁለት የውሀ ጠርሙስ ክዳኖቹ አንድ ላይ ሲገፉ የብረቱ ጫፎችን ቦታቸው ላይ እንዲቆዩ ያደርጋል፡፡ 	1. መቁጠር - የጠርሙስ ክዳኖችን እንደ አንድ ቀላል መገልገያ በመጠቀም መቁጠር፤ 2. ነጠላ የጠርሙስ ክዳኖችን ለመደመር እና ለመቀነስ ስሌቶች መጠቀም ይቻላል፡፡ 3. የቡድን (ወይም ስብስብ) የጠርሙስ ክዳኖችን ለብዜት እና ለማካፈል ስሌቶች መጠቀም ይታላል፡፡ 4. በአነስተኛ እንጨቶች ላይ ያሉት የጠርሙስ ክዳኖች ለመቁጠር እና ለሌሎች የቁጥር ስሌቶች (+ - X ÷) የተመቹ ከመሆናቸውም ሌላ እንደፈለጉ ለመጠቀምም ቀላል ናቸው (በቁጥር የበዙ የጠርሙስ ክዳኖችን ከመያዝ ይልቅ ማለት ነው)፡፡ 5. አንድ በአንድ (ወይም በተናጠል) ለመቁጠር ካልፈለጉ በገመድ ላይ ያሉትን የአስር መቁጠሪያ ስብስቦች 100ን (አንድ መቶን) በትናንሽ እንጨቶች ለማሳየት (ለማመለከት) የሚያስችሉ ከመሆናቸውም ሌላ እስከ 100 እና ከዚያ በላይ ለመቁጠር ይጠቅማሉ፡፡ 6. አንድ ቁጥር በያዘው ቦታ ያለው ዋጋ እና ቁጥርን መረዳት – በ 1000 (አንድ ሽህ) የጠርሙስ ክዳኖች የሚሠራው የ <እባብ> መቁጠሪያ ሕፃናቱ ላይ የአድናቆት (የመገረም) ስሜት የሚፈጥር ከመሆኑም ሌላ አንድ ሺህ ምን እንደሚመስል የመረዳት ስሜት ያሳድርባቸዋል፡፡ ቀደም ተከተል ያለው የባለ 100፣ 10፣ 1 ገመድ በያዘው ቦታ ላይ ያለውን ዋጋ ለመረዳት እንዲችሉ ሕፃናቱን ያግዛቸዋል፡፡ አስር አስር የጠርሙስ ክዳኖችን በየቀለም አይነታቸው እየለዩ በቡድን በቡድን ማድረጉ ቆጠራውን ለማካሄድ ቀላሉ መንገድ ነው፡፡ ከዚህ በታች የተመለከተው ሥዕላዊ ምሣሌ እንደሚያሳየው 10 (አስር) ቢጫ ቀለም ያላቸው እና 10 (አስር) የተለያዩ ቀለማት ያላቸው የጠርሙስ ክዳኖች በቅደም ተከተል ይደጋገማሉ፡፡ 	ለዓይነስውር ልጆች እና የመረዳ ችግር ለሚስተዋልባቸው ህፃናት የሚሆን ጥሩ የሚዳሰስ ማስተማሪያ ግብዓት ነው የ ‘igihumbi እባብ ህፃናት አንድ ሺ ምን እንደሚመስል እንዲረዱ ለማድረግ ይረዳል፡፡ በተለይም 4 አሀዝ ያላቸውን ቁጥሮች ለማሣየት ያግዛል፡፡ ለምሳል 1267- ቁጥሮች በጠርሙስ ክዳኖች ሊሰሩ ይችላሉ እንዲሁም የተሳሳተ አረዳድ ያላቸውን ልጆች 7 ቁጥር ትልቁ ቁጥር መሆኑን ቦታ በመቀያር የሚመጣውን ለውጥ ለማስረዳት ያስችላል

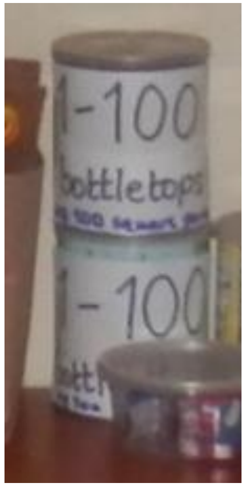
ከጠርሙስ ክዳን የተሰራ የገመድ መቁጠሪያ ረጅም ከጠርሙስ ክዳን የተሰራ የዱላ እና ገመድ መቁጠሪያ 	ይህን ማድረጉ አስቀምጦ ለማቆየትና እርስ በርሳቸውም እንዳይተሳሰሩ ያስችላል። በእንጨቶቹ ጫፍና ጫፍ የጠርሙስ ክዳኖቹ ሾልከው እንዳይወድቁ ለማድረግ ማጣበቂያ ፕላስተር፣ ተጨማጭ ጥብጣቦችን (ማሠሪያዎችን) ወይም አነስተኛ መጠን ያላቸውን ጎማ መሰል ነገሮች  ማሸግ ይቻላል፡፡ ጎማ መሰሉን መጠቀምና ማሸግ ይቻላል፡፡ ጎማ መሰሉን ነገር በሚስማር በስተው የሚሙጠቀሙ ከሆነ ጎማው ሣይንሸራተት ባለበት እንዲቆይ የተበሳው ቀዳዳ መጠን ጠበብ ያለ መሆን አለበት፡ እንጨቱን (ለምሣሌ፡ ቀርከሃውን) የመለኪያ ቁጥሮች ባሉበት ማስመሪያ ይለኩና ከአንዱ ጫፍ በኩል ገመድ ይሰሩበት፡፡ የሚጠቀሙት ገመድ ፕላስቲክ ከሆነ የቀለጠ ሻማ ፍሳሽ በመጠቀም ማሰሪያው አጥብቆ እንዲይ ማድረግ ይቻላል። ወይም ከብስክሌት/ሞተር ብስክሌት የውስጠኛውን ቱቦ መሰል ጎማ (ከመነዳሪ) መጠቀምም ይችላሉ። መጠቀም የፈለጉት ግን ጥቂት የጠርሙስ ክዳኖችን ብቻ ከሆነ ወይም ክዳኖቹን በቡድን ለመክፈል ወይም በብዛት ከፈለጉ መለያዎችን በጎማ ወይም የገመድ መስራት ይችላሉ። እነዚህን መለያዎች በቀላሉ አውጥቶ የትኛውም የእንጨቱ ክፍል ላይ ማድረግ ይችላሉ።	7. ሕፃናቱ የባለ 100 (አንድ መቶ) የጠርሙስ ክዳኖች ገመዱን በመጠቀምና ከባለ 1000 የጠርሙስ ክዳኖች ገመድ ጋር ከፍ አድርገው በትይዩ በመያዝ በ1000 (አንድ ሺ.ህ) ምን ያህል 100 (አንድ መቶዎች) እንዳሉ ለማየት ወይም በመቶዎች በመቶዎች በመቁጠር ምን ያህል የጠርሙስ ክዳኖች እንዳሉ ለማወቅ ይችላሉ፡ 8. ጫፍና ጫፎቻቸው ላይ የጠርሙስ ክዳን ያለባቸውን እንጨቶች ለማባዛትና ለማካፈል የስሌት አይነቶች መጠቀም ይቻላል፡፡ ለምሳሌ፣ ሕፃናቱ በመጀመሪያ ምን ያህል ተመሣሣይ ቀለም ያላቸው የጠርሙስ ክዳኖች አንድ ላይ እንዳሉ ፈልገው (አስልተው) ሊያገኙ ይችላሉ፡፡ ከዚያም በነጠላ ሳይሆን በብዛት ሊቆጥሩ ይችላሉ፡፡ 9. ሕፃናቱ በየግላቸው የትናንሽ ቁጥሮችን የመደመርና የመቀነስ ስሌቶች ሲሰሩቀ በገመዶቹ እና በንጨቶቹ ላይ ያሉት የጠርሙስ ክዳኖች ለመማሪያ የሚያገለግሏቸው ጠቃሚ መሣሪያዎች ናቸው፡፡ 10. የጠርሙስ ክዳኖቹን የማስወገጃ ገመዶችና እንጨቶችም ጠቃሚ እገዛ ያደርጋሉ፡፡ ሕፃናቱ ቀደም ተከተሉን እየተከተሉ ሊቆጥሩ ፣ ሊደምሩ ፣ ወይንም ሊቀንሱ ይችላሉ፡፡ (ሊወገዱ የሚችሉ የጠርሙስ ክዳኖችን ጥንቃቄ በተመለከተ ተጨማሪ አስተያየቶች ሥር ያለውን ማስታወሻ ይመልከቱ፡፡) 11. በመማሪያ ክፍል ውስጥ በመቁጠሪያ እንጨቱን እንደማሳያ መጠቀም ይቻላል፡፡ ወይም ደግሞ ሕፃናቱን በቡድን ሆነው ሊጠቀሙበት ይችላሉ፡፡ 12. ጎማ መሰል መለያዎቹን ቁጥሮቹን በክፍል በክፍል ለማድረግ ይቀጠቀሙባቸው፣ ለምሣሌ – (ሁለት ቁጥሮቹን አንድ ላይ ለመደመር፣ የብዜት ስሌቶችን ለመሥራት፣ ለቁጠር የሚፈልጉትን ቁጥሮች ለይቶ ለማስቀመጥ – ለምሣሌ ከ – 20 ያሉትን ቁጥሮች ለማስተማር እነዚህን ቁጥሮች ለማስተማር እነዚህን ቁጥሮች ለይቶ ማስተማር ያስፈልጋል፡፡ 13. ከ1-100 መቁጠር 14. በ1 እና በ100 መካከል ያሉትን ቁጥሮች መገመትከላይ በዝርዝር ከተመለከተው በትናንሽ (አነስተኛ) የመቁጠሪያ እንጨቶች እና የገመዶችን ቅደም ተከተል የመገልገል ተግባሮችን እነዚህም ላይ መጠቀም	

ባለ አሃዝ/ቁጥር እና ነጠብጣብ የጠርሙሱ ክዳኖች 	የቁጥር መቁጠሪያዎችን ለመሥራት ባዶ (ምንም ያልተፃፈባቸው) የጠርሙስ ክዳኖች በጣም አመቺ ናቸው፡፡ የጠርሙስ ክዳኑ ላይ ቁጥር መፃፍና ሌላኛው ጎኑ ደግሞ ቁጥሩን በስዕል መልክ(ነጠብጣቦችን በመጠቀም) መመዝገብ ይችላሉ (ረቂቅ ሥዕላዊ ሃሳብ)። ባልተፃፈበት ጎኑ በግልፅ ለመፃፍ የማርከር መፃፊያ ብዕርን ይጠቀሙ፡፡ የተለያዩ የቀለም አይነቶችን የሚጠቀሙ ከሆነ በቡድን ሥራው (መልመጃው) ወቅት ለሌሎች ሲያካፍሉ የቁጥሮች ስብስቦችን በቀላሉ ለማግኘት ያስችላል፡፡ የጠርሙስ ክዳኖቹ ላይ የተፃፈ ነገር ካለ በኘላስተር ይሸፍኑትና ላዩ ላይ ይፃፉበት ወይም ነጭ ቀለም ይቀቡት የሚያስፈልገው አንደኛው ጎን ብቻ ከሆነ በጠርሙስ ክዳኑ የታችኛው ጎን ላይ ይፃፉበት፡፡ ከ 0-9 ያሉትን ስብስቦች በተለያዩ ቦታዎች ለመጠቀም በጣም አመቺ ነው፤ የባለ 2፣ 3 እና 4 አሃዝ ቁጥሮችን ለመሥራትም ጥሩ ነው የተለያዩ ቀለማትን መጠቀም ስብስቦቹን በቀላሉ ለመለየት ይጠቅማል፡፡ በፒ1 ለመቁጠር ከ1-10 ከ0-10 የሚያያዙ (የሚጣመሩ) ቁጥሮችን መሥራት የጠርሙስ ክዳኖቹ በግልፅ እንዲታይ አድርገው ይፃፉባቸውና በማሰሮ መሰል ወይም በቆርቆሮ ማስቀመጫዎች ውስጥ ያስቀምጧቸው፡፡ ወይም ደግሞ የጠርሙስ ክዳኖች ስብስቦቹን ለቡድኖቹ በቀላሉ ለመከፋፈል እንዲቻል ከተቆራረጡ ወረቀቶች በተሠሩ መያዣዎች ውስጥ ወይም በአሮጌ የወተት መያዣ ውስጥ ማስቀመጥ ይቻላል፡፡	1. መቁጠር 2. ባለነጠብጣብ ጎኑን በመጠቀም የጠርሙስ ክዳኖቹን በቅደም ተከተል ማስቀመጥ 3. የባለአሃዞችን/ቁጥሮቹን ጎን በመጠቀም የጠርሙስ ክዳኖቹን በቅደም ተከተል ማስቀመጥ 4. ነጠብጣቦቹን ከአሃዞች/ቁጥሮቹ ጋር ማዛመድ (ማመሳሰል) – ሁለት ስብስቦችን ይቀጠሙና ሕፃናቱ በተቻላቸው ፍጥነት ነጠብጣቦቹን እና አሃዞቹን/ቁጥሮቹን ለማጣመር (ለሚዛመድ) ይሞክሩ፡፡ 5. ከ 0-10 ስብስቦች (ለማዛመድ) (ከተጨማሪ 5 ጋር) ለሚጣመር (ለሚዛመድ) ቁጥር መጠቀም ይቻላል፡፡ ሕፃናት በቡድን በቡድን ሆነው ቁጥሮቹን በጥንድ በጥንድ በማጣመር ሊሠሩ ይችላሉ፡፡ ወይም ደግሞ መምህሩ/ሯ አንድ ቁጥር ሲጠሩ ወይም ሲያሳዩ 10ን ለመሥራት የሚያስችለውን ቁጥር በላዩ ላይ የያውን የጠርሙስ ክዳን ሕፃናቱ ከፍ አድርገው ወደ ላይ ያነሳሉ፡፡ ለምሣሌ መምህሩ/ሯ 6ን ከፍ አድርገው ሲያሳዩ/ “6” ሲጠሩ ሕፃናቱ 4ን ያነሳሉ ማለት ነው፡፡ 6. የጠርመስ ክዳኖቹን የአሃዝ/ቁጥር ጎኖች መጠቀም 7. የ 1፣ 2፣ 3 ወይም 4 የተፃፈባቸውን የጠርሙስ ክዳኖች ይውሰዱና አንድ ቁጥር ለመሥራት ያስተካክሏቸው፡ 8. ትልቅ ወይም ትንሽ ቁጥር ለመሥራት ከእንደገና ያስተካክሏቸው 9. ለፅሁፍ ሥራው (መልመጃው) ቁጥራዊ ስልቶችን ለመሥራት ይጠቀሙባቸው (መልመጃው) ቁጥራዊ ስሌቶችን ለመሥራት ይጠቀሙባቸው ስሌቶቹን ለመሥራት ቁጥሮቹ በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ፍርግርግ ጎን ላይ ሊቀመጡ ይችላሉ ወይም ዴስኩም ላይ ሊቀመጡ ይችላሉ፡፡ 10. የሆኑ አይነት ቁጥሮችን ይስጡ ፣ ከዚያም በእነዚህ ቁጥሮች ላይ ስሌቶቹን ይስሩ፡፡ ለምሳሌ <ቁጥር 567 ይሰጥ፡፡ እዚህ ቁጥር ላይም 31 ይደመር፡፡> 11. ቁጥሮቹን ለመሥራት ክፍት የሆኑ ጥያቄዎችን ይጠቀሙ (ለምሣሌ፡- ከአንድ መቶዎች ይልቅ አስሮች በብዛት ያሉበት ሶስት አሃዞችን/ቁጥሮቹን ይስሩ) 12. ተከታታይ ቁጥሮቹን በመሥራት የሌሉትን ቁጥሮች ፈልጎ ማግኘት፡፡ 13. ቁጥሮቹን በቅደም ተከተላቸው ወደ ላይ/ መፃፍ 14. ስሌቶችን ይስሩ - ለምሣሌ፡- በፅሁፍ ከመሥራት ይልቅ የጠርሙስ ክዳኖችን በመጠቀም ሕፃናቱ ክዳኖቹን በማስተካከል ትክክለኛ ስሌቶችን ይስሩ (ለምሣሌ፡- 45 + 31 = 76) 15. ጨዋታ ይጫወቱ - ሁሉም የጠርሙስ ክዳኖች በአንድ መያዣ (ቦርሳ) ውስጥ ይቀመጣሉ- እያንዳንዱ ቡድን መያዣው (ቦርሳው) ይኖረዋል፡፡ አንደኛው ሕፃን አንድ የጠርሙስ ክዳን ከመያዣው ሲያወጣ ሌሎቹ ቁጥሩን ድምፃቸውን ከፍ አድርገው ይጠራሉ/ ይቆጥራሉ፣ ወዘተ ...፡፡ ይህንኑ በሌሎቹም የጠርሙስ ክዳኖች ላይ ይድገሙት፡፡ ወይም ሕፃናቱ እያንዳንቸው አንድ አንድ ስ ከመያዣው ካወጡ በኋላ (በቅደም ተከተል ወደ ላይ/ወደታች) ያስተካክሏቸው፡፡ ወይም ደግሞ መምህሩ/ሯ አንድ ምሣሌ ይስጡ – ለምሣሌ፡- አንድ ትልቅ/ከፍተኛ ቁጥር አውጡና አሣዩ ሊሉ ይችላሉ፡፡ ሕፃናቱ እያንዳንዳቸው አንዳንድ የጠርሙስ ክዳን ካለጡ በኋላ ትልቁን/ከፍተኛውን ቁጥር ያገኙ ነጥብ ይሰጧቸዋል፡፡ የተለያዩ ጥያቄዎችን ይጠቀሙ – ለምሣሌ፡- ጎዶሎ ቁጥሮች /ሙሉ ቁጥሮች/ 10 ቁጥርን ለመሥራት (ለማግኘት) 6 ላይ የሚጨመረውን ቁጥር ሊጠይቁ ይችላሉ፡፡	በእጅ ሊዳሰሱ የሚችሉ ጥሩ ቁሶች ናቸው፡፡ በነፃ (ያለምንም ክፍያ) ለማግኘትም ቀላል ነው፡፡ ብዙ ጊዜ የጠርሙስ ክዳኖችን በፒ1 ብቻ ለመጠቀም እንደሚያስችሉ ይታሰባል፡፡ ነገር ግን ጥያቄዎች በጥንቃቄ ከተመረጡ የባለ አሃዝ/ቁጥር የጠርሙስ ክዳኖች ለሁሉም ሰው ፈታኞች ናቸው፡፡ ለምሣሌ የተለያዩ አሃዞች/ቁጥሮች ያለባቸውን አራት የጠርሙስ ክዳኖችን ይውሰዱና የቻሉትን ከፍተኛ ቁጥርን (ለምሣሌ 9754 ለመሥራት ያስተካክሏቸው፡፡ አሁን ደግሞ ቁጥሮቹን ያሰባባጥሯቸውና ሁለተኛውን ከፍተኛ ቁጥር ይስሩ፡፡

<table>
<tr>
<td>ሕፃናቱን ደስ የሚያሰኙና ዘና የሚያደርጋቸው ባለ ሳቂታ ፊት የጠርሙስ ክዳኖች
 </td>
<td>በጥቂት የጠርሙስ ክዳኖች ላይ ማርከር በመጠቀም ሳቂታ ፊቶችን ይሣሉ፡፡
ሕፃናት መምህራቸው ፈገግ ሲሉላቸው ደስ ይላቸዋል፤ ሳቂታ ፊት የተሳለበት የጠርሙስ ክዳን ሲሸለሙም ደስተኛ ይሆናሉ፡፡</td>
<td>1. ጥሩ ለሠሩ፣ በቡድን ሥራም ወቅተ ላገኙ ፣ መልካም ጠባይ ላላቸው ፣ ወዘተ የሚሰጡ ባለሳቂታ ፊት የጠርሙስ ክዳኖች ይዘጋጁ
2. የዕለቱ ትምህርት ሲጠናቀቅም የትኛው በቡድን/ተማሪ ብዙ ሣቂታ ፊቶችን እንዳገኘ ይመልከቱ፡፡
3. በተጨማሪም ባለሳቂታ ፊት የጠርሙስ ክዳኑን የክፍሉ ተማሪዎች በሙሉ ለሣዩት መልካም ጠባይ በሽልማትነት የተሰጡት ሁሉም ባለሳቂታ ፊት የጠርሙስ ክዳኖች የሚቀመጡት ተማሪዎቹ ጋር ሣይሆን ለሁሉም የጋራ በሆነ ማስቀመጫ ውስጥ ነው፤ በዕለቱ /በሣምንቱ የትምህርት ማብቂያ ጊዜም የክፍሉ ተማሪዎች በሙሉ ምን ያህል ሳቂታ ፊት ያላቸውን የጠርሙስ ክዳኖች እንዳገኙ ይመልከቱ፡፡ ይህን ውጤት ከባለፉት ቀናት/ሣምንት ጋር ያነፃጽሩት (ያወዳድሩት)፡፡ ለሕፃናቱ በጠቅላላው ላገኙት መልካም ውጤት ምስጋና ያቅርቡላቸው፡፡</td>
<td>አንዳንድ ሕፃናት በሂሳብ ትምህርት ላይ በራስ መተማመን ይጎድላቸዋል፡፡ የመልካም ጠባይ አያያዝን እና ሽልማቶችን መጠቀም የሕፃናቱን በራስ መተማመን ለመመርመርና አንዳንድ ህፃናት ከሂሳብ ትምህርት ጋር በተያያዘ ያላቸውን አሉታዊ (መልካም ያልሆነ) አመለካከት ለመቀየር እጅግ በጣም ጠቃሚ ዘዴ ነው፡፡</td>
</tr>
<tr>
<td>የጠርሙስ ክዳኖቹ በጠቅላላው ስብስብ
 </td>
<td>የጠርሙስ ክዳኖቹ በደንብ ይታጠቡና ይድረቁ፡፡ በሣጥን በሣጥን ወይም በቦርሳ ውስጥ ያስቀምጧቸው የጠርሙስ ክዳኖቹን ሰብስበው ሲያስቀምጡ ሕፃናቱ በፈለጓቸው ጊዜ በቀላሉ እንዲያገኟቸው ሊሆን፡፡
</td>
<td>መቁጠር
1. መገመት - በአንደኛው የእጅ መዳፍዎ ወይም በሁለቱም መዳፎችዎ የጠርሙስ ክዳኖችን ሰብስበው ይያዙ፣ ከዚያም ምን ያህል ክዳኖችን ሰብስበው ክዳኖችን እንደያዙ ሕፃናቱን እንዲገምቱ ያድርጓቸው፡፡ ከዚያም ሕፃናቱ ክዳኖቹን ጥቁጠሩና የማን ግምት ለትክክለኛው እንደቀረበ ይመልከቱ፡፡
2. የጠርሙስ ክዳን ቀለማትን በመጠቀም ተርታዎችን እና ቅደም ተከተሎችን መሥራት፡፡
3. ባለቀለም የጠርሙስ ክዳኖቹን ቁጥሮቹን ወይም ቅርፆችን ለመሥራት ይጠቀሙባቸው፡፡
4. የቡድን ወይም የክፍል ጥናቶችን ተከትሎ (ለምሣሌ ሕፃናቱ የሚወዱትን የስፖርት አይነት በተመለከተ) ቀላል ግራፎችን ለመሥራት ፍርግርጎቹን (የ<አሳየኝ> ሰሌዳዎችን ወይም ወረቀትን) ይጠቀሙ፡፡


5. ሕፃናቱ አንድ ቁጥር በያዘው ቦታ ላይ ያለውን ዋጋ ሲማሩ የአባከስ ቁጥሮች ለመሥራት ፍርግርጎቹን (የ<አሳየኝ> ሰሌዳዎችን ወይም ወረቀትን) ይጠቀሙ፡፡
6. ባለቀለም የጠርሙስ ክዳኖቹን ለጨዋታዎቹ አንድ ቁጥር (ቀደም ብሎ ከላይ በኩቦቹ ክፍለ ጊዜ እንደተገለጸው ማለት ነው)፡፡</td>
<td>መልካምና በእጅ ሊዳሰስ የሚችል ቁስ (መገልገያ)</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>
5. በጠርሙስ ክዳኖች የባለ አንድ መቶ ካሬ ጨዋታዎች

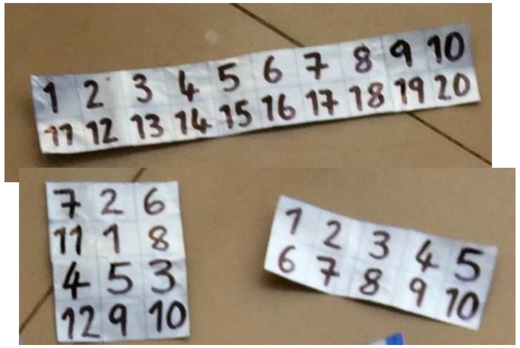


</td>
<td>
ምንም ባልተፃፈባቸው የጠርሙስ ክዳኖቹ ጎኖች ላይ ማርከር በመጠቀም በግልፅ መጻፍ (ለምሳሌ፡- ከ1-100 ያሉትን ቁጥሮች መፃፍ)

የጠርሙስ ክዳኖቹን በመያዣዎች ወይም በቆርቆሮዎች ውስጥ ማስቀመጥ፡፡ አንዳንድ ቁጥሮች ሊጠፉ ስለሚችሉ በመያዣዎች ውስጥ ምንም ያልተፃፈባቸውን ጥቂት የጠርሙስ ክዳኖች ያስቀምጡ።

በወረቀት ወይም በወተት መያዣ የውስጠኛው ክፍል ላይ አንድ መቶ ካሬዎችን ይሥሩ።

አሃዞች/ቁጥሮች የተፃፈባቸውን የጠርሙስ ክዳኖች ከወረቀት፣ ከካርድ፣ ከወተት መያዣ ከተሠሩ ወይም በ <አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ በተሠመሩት አነስተኛ ፍርግርጎች ላይ መሥራት ይቻላል፡፡



</td>
<td>
1. ሕፃናቱ በቡድን በቡድን በመሆን የጠርሙስ ክዳኖቹን በቅደም ተከተል ያስተካክሏቸው (ለምሣሌ፡- ከ 1-10፣ ከ1-20 እና ከ1-50)፡፡

2. ባለ100 ካሬውን በመጠቀም ቁጥሮቹን ያዛምዷቸው፡፡ ሕፃናቱ በምን ያህል ፍጥነት ሊሠሩ እንደሚችሉ ለማየት ጊዜ ወስነው ይስጧቸው ወይም እርስ በርሣቸው በቡድን በቡድን ተወዳድረው የትኛው ቡድን ቀድሞ እንደሠራ (አንደኛ እንደሆነ) ሊመለከቱ ይችላሉ፡፡

3. የባለ 100 ካሬን ሕፃናቱ አንዴ በደንብ ካወቁ (ከሌሎች ትምህርቶቻቸው ማለት ነው) እነሱን በጥሩ ሁኔታ ሊፈትናቸው የሚችለው በባለ 100 ካሬው ላይ ባሉ ቦታዎች ላይ ትክክለኛውን የባለ አሃዝ/ቁጥር የጠርሙስ ክዳኖች ማስቀመጥ ነው፡፡ (ይኸም ምንም ባልተፃፈበት የ10 X 10 ፍርግርግ ላይ ማለት ነው)፡፡ በሌሎች ቀናትም ይህ ሥራ በተደጋጋሚ በተለማመዱ ቁጥር እየተሻሻሉ ሰለሚሄዱ ነው፡፡ ከዚህ በተጨማሪም የባለ 100 ካሬን ምስል ሕፃናቱ አእምሮ ላይ በግል ከተቀረፀ በአእምሯቸው የሂሳብ ስሌቶችን በፍጥነት ለመሥራት እንዲችሉ ይረዳቸዋል፡፡

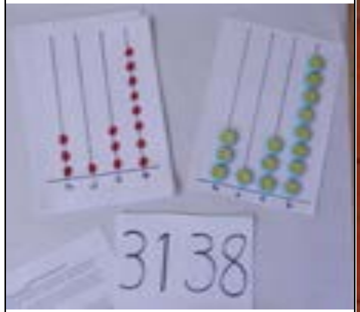
4. በቁጥር በርከት ያሉ የጠርመስ ክዳኖችን እና የባለ 100 ካሬውን መጠቀም የማባዛት ስሌት (የብዜት) ሠንጠረዦችን ለማጥናት በጣም ጥሩ የሆነ ዘዴ ነው፡፡
</td>
<td>
ጥሩ ጥራት ያላቸው የወተት መያዣዎች የመማር ሂደቱን ለማገዝ የሚያስችሉ ጠንካራና ሁለገብ ቁሶች ወይም መገልገያቻቹ ናቸው፡፡ የወተት መያዣዎቹ ስስ እና በቀላሉ ተጣጣፊ ከመሆናቸውም ሌላ በማርከር ሊፃፍባቸው ይችላሉ፡፡ ላያቸው ላይ የተጻፈባቸውንም ማጥፋት ይቻላል፡፡

የወተት መያዣዎቹን ማጠብ አስደሳች ሥራ ባይሆንም በብዛት ሊገኙ ስለሚችሉና እነሱን በተደጋጋሚ መጠቀም ከወጪ ያድናል፡፡ ለአካባቢ ጥበቃም ይጠቅማል፡፡
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>

6. አንድ ቁጥር በያዘው ቦታ (ሥፍራ) ላይ ያለውን ዋጋ የመማሪያ ሃሳቦች

የአባከስ ቁጥሮችንና አሃዞችን መፃፊያ ካርዶች (እንደየሕፃናቱ ደረጃ 2፣ 3፣ ወይም 4 አሃዞች ሊሆኑ ይችላሉ)



</td>
<td>

አንድ ቁጥር በያዘው ቦታ ላይ ያለውን ዋጋ ማሣያ የመፃፊያ ካርዶች(አባከስ)

ባለ ኤ 4 እና ኤ 6 መጠኖች የቡድን ስብስቦች

የባለ ኤ4 ወረቀት (የክፍል ስብስብ) ወይም በባለ ኤ 6 ካርዶች (ለቡድን ሥራ) ላይ ፍርግርጎችን ማስመር

<የራስን ቁጥሮች ለመሥራት> ጥቂት ባዶ ሥፍራዎችን ያስቀሩ

ቁጥሮችን ለመሥራት በጥቂቶቹ ላይ <ዶቃዎችን> ይሣሉ፣ እንዲሁም ሊጣመዱ (ሊጣመዱ) የሚችሉ የአሃዝ ካርዶችን ይስሩ (ኤ5 እና ኤ7)

ባዶ በሆኑት ፍርግርጎች ላይ የጠርሙስ ክዳኖችን ይጠቀሙ፡፡ በባዶዎቹ ፍርግርጎች ላይ 1፣ 10፣ 100 እና 1000 በላያቸው የተፃፈባቸውን የጠርሙስ ክዳኖች መጠቀም ጥሩ ሃሳብ ነው፡፡

</td>
<td>

1. 10 ባለ ኤ4 መፃፊያ ካርዶች ስብስብ። <ወደ መፃፊያ ካርዱ የመጠቆም ጨዋታን> ይጫወቱ፡፡ የባለ አሃዝ ካርዶቹን በክፍሉ አካባቢ ያስቀምጡ፣ አንድ የአባከስ ካርድን ከፍ አድርገው ይያዙ፣ ለሕፃናቱ የማሰቢያ ጊዜ ይስጧቸው፣ ከዚያም አንድ ምልክት ይስጡ (ለምሣሌ 1፣2፣3 ነጥብ) ሕፃናቱ ትክክለኛውን መልስ ይጠቁሙ ፡፡

2. አንድ የመፃፊያ ካርድ ወይም የባለ አሃዝ ካርድ ለሁለት ሕፃናት ይስጡ አንደኛውን ጥንድ (ጥምረት) ከመቀመጫ እንዲነሱና ካርዳቸውን እንዲያሣዩ ይጠይቁ፡፡ <መልሱን> ያገኘ (የያዘውን) ጥንድ (ጥምረት) ከመቀመጫው ተነስቶ እንዲቆም ያድርጉ፡፡ ክፍሉ እንዳለ ያረጋግጣል፡፡ ይህንኑ በሌላኛው ጥንድ (ጥምረት) ላይም ይድገሙት፡፡ እርስዎ አባከሱን ወይም የባለአሃዝ ካርዱን ሊያሳዩ ይችላሉ፡፡
3. የአባከስ ካርዶቹን ይስጧቸው፡፡ ፍንጭ ይስጧቸው (ክፍት ጥያቄዎች) ለምሣሌ፡- እኔ የምፈልገው ቁጥር 3 አስሮች ያሉት ነው/ ከአንዶቹ ይልቅ ብዙ አስሮች ያሉት ነው/ ከ4000 የበለጠ ነው ወዘተ ሊሉ ይችላሉ፡፡ መልሶች ሊሆኑ የሚችሉትን የያዙ ሕፃናት ከመቀመጫቸው ተነስተው ይቆማሉ፡፡ ክፍሉ ያረጋግጣል፡፡
4. ከፊት ለተቀመጡት 10 ተማሪዎች ለ5ቱ የአባከስ ካርዶች ለ5ቱ የባለ አሃዝ ካርዶችን ይስጧቸው፣ ቀሪዎቹ ተማሪዎች ካርዶቹን ለመዛመድ እገዛ ያደርጋሉ፡፡
5. የቡድን ሥራ – ተማሪዎቹ የባለአሃዝ ካርዱን ከአባከስ ካርዱ ጋር ያዛምዱ፡፡
6. እርስዎ የባለ አሃዝ ካርዶቹን ብቻ ይጠቀሙ፣ ሕፃናቱ የአባከስ ካርዶችን በጠርሙስ ክዳኖቹና በባዶ ፍርግርግ ይሥሩ፡፡
7. የመደመርና የመቀነስ ስሌቶችን ለማሣየት የጠርሙስ ክዳኖቹን ፍርግርጎቹ ላይ መሥራት (ከተቀናናሾችና ከዞሩ ድምሮች ጋር) ለምሣሌ፡- 1 2 3 4 ሲደመር 9፡፡ 4ቱ የጠርሙስ ክዳኖች ላይ 9 የጠርሙስ ክዳኖች ይጨምሩ፡፡ ከዚያም እስከ 10 ይቁጠሩና ወደ ላይ እየቆጠሩ በየአስሮቹ አንድ አንድ የጠርሙስ ክዳን ይለዋወጡ (ይቀያየሩ)፡፡ በላያቸው ላይ 1፣ 10፣ 100፣ እና 1000 የተፃፈባቸውን የጠርሙስ ክዳኖች ይጠቀሙ፡፡
8. የ <አሳየኝ> ሰሌዳዎችን ይጠቀሙ (ከጀርባ ያለውን ፍርግርግ እንደ አባከስ ፍርግርግ መጠቀም ይቻላል)፡፡ የባለ አሃዝ ካርድ ያሳዩ፡፡ አባከሱን ለማስመር ሕፃናቱ ጥንድ ጥንድ ሆነው ወይም አነስ አነስ ባሉ ቡድኖች ተከፍለው ይስሩ፡፡ መምህሩ/ሯ ምልክት ሲያሳዩ ሕፃናቱ የሰሩትን ያሳያሉ፣ ከመፃፊያው ካርዱም ጋር ያነፃፅራሉ፡፡
9. መምህሩ/ሯ ከመፃፊያ ካርዱ ላይ በመመልከት ሕፃናቱ አንድ የሆነ ቁጥር እንዲደምሩ ወይም እንዲቀንሱ ይጠይቋቸው፡፡ በ <አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ አባከሶችን ያስምሩና አዲሱን ቁጥር በአሀዞች ይፃፉ፡፡
10. እርስዎ የአባከስ የመፃፊያ ካርዱን ከፍ አድርገው ያሳዩ፣ ሕፃናቱም ተደራቢውን የቁጥር በያዘው ቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ካርዶችን በመጠቀም ቁጥሩን ይሥሩ፡፡ (ይህ በጋራ በቡድን በቡድን ሆነው የሚሠሩት ነው)።

</td>
<td>

ይህ ሁለገብ ጨዋታ ሁሉንም የክፍሉ ተማሪዎች ለመገምገም ቀላሉ ዘዴ ነው፡፡

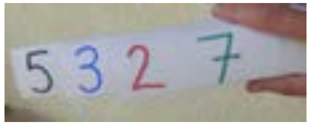
በመማሪያ ክፍሉ ውስጥ ያሉት ሕፃናት ከ40 የማይበልጡ ከሆነ ተጨማሪ የመፃፊያ ካርዶችን ይሥሩ ወይም ደግሞ ሕፃናቱን በ3 ቡድኖች ከፍለው ካርዶቹን ይስጧቸው፡፡

.

የመጫወቻ ግብዓቶች ቁጥር (ብዛት) ውስን ከሆነ የስብስቡን ግማሽ ግማሽ ለእያንዳንዱ ቡድን ይሰጡና ሲጨርሱ እንዲቀየሩ ያድርጓቸው።

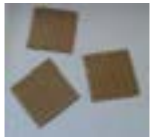
</td>
</tr>
</table>

7. ከ <ይበልጣል> ወይም ከ <ያንሣል> ማስተማሪያ – በእይታ የሚታገዝ 	በካርድ ሰሌዳው ላይ የአዞ ምስል (ሁለቱም ጎኖች የያዘ ይሣላል፤ ሥዕሉ የሚሳለውም በወፍራም ማርከር) < እና > (የይበልጣል/ያንሣል ምልክቶች) የአዞውን መንጋጋ እንዲያመለክቱ ተደርጎ ነው፡፡ በሥዕሉ ላይ እንደሚታየውም የአዞ ሁለቱም ጎኖች አሉ፡፡ በአሣ የተመሰለ/ሉ ቁጥር ይስሩ፤ ይህንንም የሚያደርጉት ሕፃናቱ አዞ ትልቅ ቁጥር ወዳለው አሣ ይሄዳል የሚለውን ሃሳብ እንዲያገኙ ስለሚያስችላቸው ነው፡፡ 12 57 	1. የአዞ ፊት ሁልጊዜ የሚዞረው ወደ ትልቁ ቁጥር መሆኑን ለሕፃናቱ ያስተምሯቸው፡፡ (ትልቁ ቁጥር ያለውን አሣ ለማሣየት እርስዎ ቁጥሮቹን ይፃፉና በዙሪያቸው የአሣ ምሥል ይሣሉ)። 2. ምልክቱን (ሥዕሉ ላየ እንደሚታየው) በሁለት ጣቶችዎ ይሥሩ፤ ሕፃናቱ በሙሉ እንደረዱ ጣቶችዎን ከፍ አድርገው እያሳዩ በሰሌዳው ላይ 2 ቁጥሮች ይፃፉ ወይም ሁለቱን ቁጥሮች በመፃፊያ ካርዱ ላይ ከፍ አድርገው ያሳዩዋቸው፡፡ 	ረቂቅ ሃሳቦችን ለመረዳት የእይታ እገዛን የሚያደርግ በመሆኑ ጠቃሚ ነው፡፡
8. ከ 0-9 የመፃፊያ ካርዶች ለመምህሩ/ሯ የኤ 4 ስብስብ፣ ለቡድን ሥራው ደግሞ የኤ 6 ስብስቦች 	በወፍራም ካርድ፣ በቀጭኑ ካርድ ወይም በወረቀት የሚሠሩ ካርዱን መጠኑን እየጠበቁ ይቆራርጡት (ኤ 4 ለክፍሉ በጠቅላላው ማስተማሪያ፤ ኤ 6 ወይም ወይም ከእሱም አነስ ያለው ደግሞ ለቡድን ሥራ) አሃዞቹን/ቁጥሮቹን በተቻሎት መጠን ትልቅ አድርገው ይፃፏቸው ፡፡ ቦታውን ሙሉ በሙሉ እንዲሸፍኑ አድርገው ማለት ነው፡፡ ሁሉንም ተመሣሣይ መጠን እንዲኖራቸው፣ ንፅህና ወፍራም ያድርጓቸው።	1. ለጠቅላላው ክፍል ሥራ እና ጨዋታዎች ትላልቆቹን ስብስቦች ይጠቀሙ፡፡ 2. እርስዎ (መምህሩ/ሯ) መፃፊያ ካርዱን ከፍ አድርገው ሲያሳዩ ሕፃናቱ ቁጥሩን ይጥሩ 3. መምህሩ/ሯ ቁጥር ሲጠሩ ሕፃናቱ ቁጥሩን የሚያመለክተው አነስተኛ መፃፊያ ካርዱን ከፍ አድርገው ያሳዩ፤ ወይም ትልቁ የመፃፊያ ካርድ ይጠቁሙ፣ ወዘተ፡፡ ጨዋታውን ይበልጥ ፈታኝ ያድርጉት፤ለምሣሌ እርስዎ 4 ቁጥር ይጥሩና ቀጠል አድርገው ደግሞ <ሲባዛ> ብለው 6ን ይጥሩ (ሕፃናቱ 6 X 4ን ይሠራሉ)፤ ወይም ደግሞ 10 ቁጥርን ይጥሩና <ሲቀነስ> ብለው 2 ቁጥርን ይጥሩ (10-2) 4. አነስተኛ የቡድን የመፃፊያ ካርዶች፣ ማስተካከል፣ ቁጥር መሥራት፡፡ 5. አንድ መፃፊያ ካርድ ከፍ አድርገው ይያዙና <<መልሱ ይህ ከሆነ ጥያቄው ምንድነው?>> ብለው ይጠይቋቸው፡፡ ሕፃናቱ ጥያቄው ምን ሊሆን እንደሚችል ምላሽ ይሰጣሉ፡፡ ለምሣሌ፡- መልሱ 9 ከሆነ 10-1፣ 4+5፣ 63*7 ወዘተ ሊሆን ይችላል፡፡	<መፃፊያ ካርዶቹን መንካት> – 6 የመፃፊያ ካርዶችን በመሃላቸው ክፍተት እንዲኖር አድርገው ጥቁር ሰሌዳው ላይ ይለጥፏቸው፡፡ ክፍሉ መሬት ላይ በቾክ ከተሰመረ መስመር ኋላ 6 ያህል ሕፃናት ይቁሙ። መምህሩ/ሯ ጥያቄ ሲጠይቁ ሕፃናቱ ሮጠው በመንካት መልሱን ያሳዩ፡፡ ከ3ቱ ያህል ጥያቄዎች በኋላ ይሄን ቡድን በሌላ ቡድን ይተኩ፡፡

9. አንድ ቁጥር በያዘው ቦታ ላይ ያለውን ዋጋ ለመረዳት አባከስን መጠቀም፡፡ 	አባከስን በቀላሉ መሥራት ይቻላል፡፡ አባከሱን ለመሥራት የሚያስፈልጉት በአንድ ጎኑ ቀዳዳ የተሠራለት 4 ሴሜ ውፍረት ያለው ኩብ እና የእንዝርት እንጨት ናቸው፡፡ የእንዝርቱ እንጨት ጫፉ ሹል እንዳይሆን ከአናቱ ይቆረጥ፡፡ እንጨቱን ቀዳዳው ውስጥ ጠበቅ ብሎ እንዲይዘው አድርገው ይክተቱት፡፡ ወፍራም ምስማር በመጠቀም የጠርሙስ ክዳኖቹ ላይ ቀዳዳ ይሠራ፡፡ ቀዳደዎቹ ከተሠነጠቁ ወይም በጣም ከጠበቡና እንጨቶቹ ላይ መንቀሳቀስ ካቃታቸውና ቀዳዳውም ትልቅ ሆኖ እንዲቆይ በእሳት የጋለ ምስማር በአካባቢው ያሉትን ኘላስቲኮች እንዲቀልጡ ያድርጓቸው፡፡ በአንድ የእንዝርት እንጨት ላይ 9 ክዳኖች ይክተቱ፡፡ ኩቦቹ ላይ ዘሸ፣ ሸ፣ ዘ፣ ዧን ለመፃፍ ኘላስተር ይጠቀሙ፡፡ እያንዳንዱ ኩብ 4 መለያዎች ይፃፉበታል፡፡ በእያንዳንዱ ጎን አንድ – ይህን ማድረግም የአባከስ እንዝርቱን ለብዙ ሥራዎች ለማዋል ያስችላል፣ ሕፃናቱም ኩቡን እንደፈለጉ ኩቡን ያሽከርክሩታል፡፡	1. ቁጥሮች ይስጡ 2. ባለአሃዝ የመፃፊያ ካርዶችን ያድሏቸው፣ ከዚያም ሕፃናቱ ቁጥሮቹን አባከሱ ላይ ይስሩ፡፡ 3. ባለአሃዝ ኩቦችን መጠቀም፡፡ ሕፃናቱ ኩቦቹን ከወረወሩ በኋላ ቁጥሮቹን ያስተካክሉ፣ ከዚያም ቁጥሮቹን አባከሱ ላይ ይስሩ፡፡ 4. አንድ የሆነ ቁጥር በመጀመር አባከሱ ላይ መሥራት፡፡ መምህሩ/ሯ መመሪያዎች ይሰጣሉ፤ ለምሣሌ፡- 21 ደምሩ ወይም 102 ቀንሱ ሲሉ ሕፃናቱ አዲሱን ቁጥር ይሠራሉ፡፡ 5. 1000+100+20+2 = 1122፣ ወዘተ ለማሣየት ተደራራቢ (ተደጋጋሚ) የቁጥሮችን ቦታቸው ላይ ያላቸውን ዋጋ ማሣያ ካርድን ወይም ፋኖችን በመጠቀም ቁጥሮችን መሥራት፡፡ 6. አባከሱ ላይ ቁጥሮች ይስሩና በማስታወሻ ደብተር ላይ ወይም ደግሞ በ <አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ ይፃፏቸው፡፡ 7. የሚዛወሩ ቁጥሮች ያሉበትን የመደመር ስለትን እና ተቀናናሽ ያለበትን የመቀነስ ስሌት ለማሣየት ይጠቀሙበት፡፡ 8. ጨዋታን መጫወት – መምህሩ/ሯ ወይም አንዱ ሕፃን (በመምህሩ/ሯ እገዛ) አንድ የአባከስ ካርድ ይምረጡ/ይምረጥ (የተቀሩት ሕፃናት ካርዱን ማየት የለባቸውም)፡፡ ሌሎቹ ሕፃናት ጥያቄዎችን በመጠየቅ ቁጥሩን ማየለት የለባቸውም፡፡ (አዎ/ አይደለም በማለት መልስ ይስጡ/ይስጥ)፤ ለምሣሌ፡- 5 ቁጥሮች አሉበት? (አዎ)፤ ከአንደች ይልቅ ብዙ አስሮች አሉበት? (አይደለም- ስለሆነም በአስሮቹ ውስጥ 1፣2፣3፣ ወይም 4 የግድ አለበት ማለት ነው)፡፡ ለጥያፀቀዎቹ ከሚሠጡት መልሶች ምን እንደሚያውቁ ተወያዩበት፡፡ ይህን እያደረጉ ሲቀጥሉም ሕፃናቱ በቡድን በቡድን ሆነው በአባከሱ ላይ ቁጥሩን ይሠራሉ፡፡ 9. አባከሱን ለፒ1 እስከ 1 ለመቁጠር ያላቸው ችሎታ ዝቅ ላለ ሕፃናት እንደ ቀላል የቁጥር መቁጠሪያ እንጨት መጠቀምም ይቻላል፡፡	ሕፃናቱ ሲጨርሱ ቁሶቹን/መገልገያዎ ቹን በጥንቃቄ ወደ ሣጥኑ/አባከሱ መልሰው እንዲያስቀምጡ ያሰልጥኗቸው፡፡ በአባከስ እንዝርቱ ላይ 10 (አስር) ቁጥር ላይ እንዴትና መቼ እንደሚደረስ እንዲሁም 10 ላይ ሲደረስም ወደ ሌላኛው እንዝርት ከመሸጋገር በፊት አንድ አንድ ዶቃ እንደሚቀያየሩ (እንደሚለዋወጡ) ያሳዩዋቸው፡፡ በዚህ ጨዋታ ላይ ለሕፃናቱ ለጥያቄዎቹ የሚሰጡት መልሶች ምን እንደሚነግሯቸው መረዳታቸውን ለማረጋገጥ መምህሩ/ሯ ሊያግዟቸው ይገባል፡፡ ለቁጥር ቆጠራው አባከሱን ሲጠቀሙ ዘሸ፣ ሸ፣ ዘ፣ ዧ ተብለው የተፃፉትን መለያዎች ያስወግዷቸው፡፡

10. ተዳሳሽ ቁሶችን/ መገልገያዎችን በመጠቀም ስለ ቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ይበልጥ ማወቅ፡፡

በካርድ ሰሌዳ ጡቦች፣ በካሬዎች፣ በበትሮች/ዘንጎችና በትናንንሽ ካሬዎች ውስጥ የሺ ቤቶችን፣ የመቶ ቤቶችን፣ አስር ቤቶችን እና የአንድ ቤቶችን ማሣያ፡፡



በቀርከሃ እንጨቶች በመጠቀም የመቶ ቤቶችን፣ የአስር ቤቶችንና የአንድ ቤቶችን ማሣያ፡፡

የሕፃናቱን የቁጥር ግንዛቤ (አረዳድ) ለማጠናከር ልዩ ልዩ የቁጥሮችን የቦታ ላይ ማስተማሪያ መንገዶች ዘዴዎች ለማስተማሪያ በጣም አስፈላጊ ናቸው፡፡ በመሆኑም ተመሣሣይ ሃሳቦችን/ፅንሰ ሃሳቦችን ለማስራራት የተለያዩ አይነቶች ቁሶችን/መገልገያዎችን መጠቀም ጥሩ ነው፡፡

በካርድ ሰሌዳ – በጡቦች/፣ በዘንጎች እና ካሬዎች ላይ ቁጥሮች በያዙት ቦታ ላይ ያላቸው ዋጋ ስብስብ፡፡

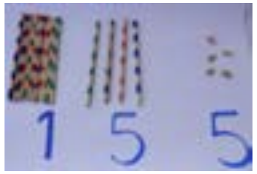
እዚህ ላይ የተመለከቱት ሁሉ የተሰሩት ከካርድ ሰሌዳ ላይ ነው፡፡ <የአንድ ቤቶች> ባለ 1 ሴሜ ካሬዎች ናቸው፡፡ (ኩቦቹን ለመሥራት ረጅም ጊዜ የሚወስድ ቢሆንም እነሱም ግን ባለ 1 ሴሜ ናቸው።)

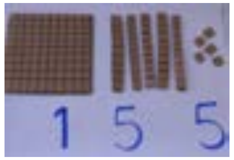
የካርድ ሰሌዳውን ከመቆራረጥ አስቀድሞ (ወይም ኩቡን ለመስራት ከማጣጠፍ አስቀድሞ) በካርድ ሰሌዳው ላይ ፍርግርጎቹን ለመስራት ይቀላል።

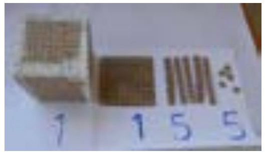
እነዚህን ከባለ ጎን (2ዲ) ይልቅ ከእንጨትና ከባለ 3 ጎን (3ዲ) መስራትም ይቻላል። ይህም ማለት የአንድ ቤቶች 1 ሴሜ X 1 ሴሜ X 1 ሴሜ ናቸው፤ የአስር ቤቶች ዘንግ ደግሞ 10 ሴሜ X 1 ሴሜ ናቸው።

የመቶ ቤቶች ደግሞ 10 ሴሜ በ 10 ሴሜ ካሬ ነው። የሺህ ቤቶች ኩብ 10 ሴሜ X 10 ሴሜ X 10 ሴሜ ነው፣ ወይም ደግሞ ልሙጥ ከሆነ የመገልገያ ሀብት/ቁስ የሚሰራ አስር 10 X 10 ካሬዎች ሊሆን ይችላል።

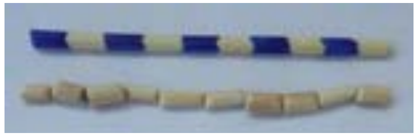
1. ቁሶቹን/መገልገያዎቹን በመጠቀም ቁጥሮችን ይስሩ፡፡



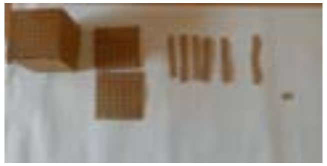




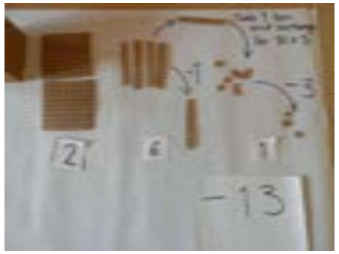
2. ዞረው የሚደመሩና የሚለዋወጡ ቁጥሮች ባሉባቸው መደመደመር ስሌትን ለማሣየት ይጠቀሙባቸው፡፡

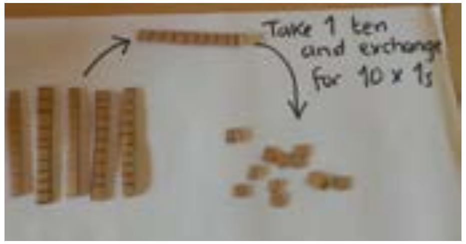


3. 1 አስር = 10 አንድዎች



4. ቁጥሩ ላይ 29ን ደምሩበት፡፡ 11 አንድዎች ስለሚኖሩ አስር አንዶችን ለአንድ አስር መቀያየር/መለዋወጥ ይቻላል፡፡
5. የሚለዋወጡ/የሚቀያየሩ ቁጥሮች ባሉባቸው የመቀነስ ስሌትን ያሳይዋቸው፡፡

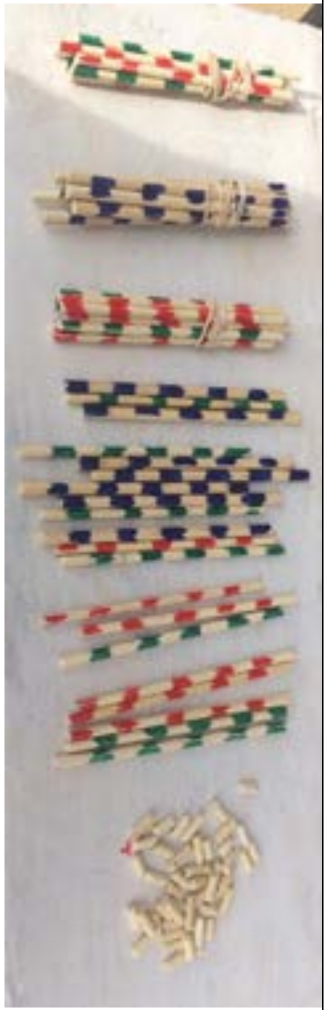




ባለ 1000 ኩቦች ለመሥራት በጣም ጊዜ የሚወስድ ከሆነ ይህንኑ የ1000 ቤቶችን በፍርግርግ ላይም ማሣየት ይቻላል፡፡

በአንድና ተመሳሳይ ትምህርት በሚሰትበት ወቅት መገልገያዎቹን እያደበላለቁ መጠቀምም ይቻላል (ለምሣሌ፡- የቀርከሃ ዘንጎችን፣ አባከስን እና የካርድ ሰሌዳዎችን ቁሶችን እያደበላለቁ መጠቀም)

ተማሪዎቹ ቁሶቹን ተንከባክበው እንዲጠብቋቸው፣ ከተጠቀሙባቸው በኋላ በጥንቃቄ ወደ ማስቀመጫዎች ውስጥ እንዲመልሷቸ ያበረታቷቸው፡፡ መጠናቸው በጣም አነስተኛ የሆኑ

	**የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ስብስብ ከቀርከሃ እንጨቶች የሚሠራ (የመቶ ቤቶች የአስር ቤቶች የአንድ ቤቶች)** 1 X ሽ 1 X ዘ 1 Xፕ (ዩኒት = አንድ) የቀርከሃ እንጨቶቹን በ10 ሴሜ ርዝመት ይቁረጧቸው፡፡ እንጨቶቹን አንድ ላይ ያድርጓቸውና በፕላስተር ዙሪያውን በማዞር ያይዟቸው፡፡ ከዚያም ጠረጴዛው ላይ በቁመት ሳይሆን በጎን ያስቀምጧቸው፡፡ የ 1 ሴሜ ርዝመት ያላቸው መስመሮች በማስመሪያ ይለኩና ከእንጨቶቹ በቀኝ በኩል ወደ ታች ያስምሩ፡፡ በእያንዳንዱ ሴሜ ማርከር እና ቀለም (ከለር) ይጠቀሙ፡፡ እነዚህ የ10 ቤቶች ዘንጎች ናቸው፡፡ ለባለ አንድ ቤቶች 1 ሴሜ የሚረዝም ይቁረጡ፡፡ የአንድ መቶ ቤቶች 1 ሴሜ ለመሥራት 10 እንጨቶችን አንድ አድርገው ይሠሩ (ወይም 10 ባለ 10 ጥቅሎችን ይሥሩ)	6. ባለአሃዝ ካርዶቹን ከፍ አድርገው ይያዙ ወይም ደግሞ የጠመኔ ሰሌዳው ላይ ቁጥሮችን ይፃፉ፣ ከዚያም ቡድኖቹ የቁጥሮችን የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ መገልገያዎችን በመጠቀም ቁጥሮቹን ይሥሩ፡፡ 7. ሕፃናቱ ልዩ ልዩ አይነት ያላቸውን የቁጥሮችን የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ መገልገያዎችን እንደፈለጉ እየቀያየሩ መሥራት እንዲችሉ በርካታ ዕድሎች ሊኖሯቸው ይገባል፡፡ አስር ካሬዎችን በመስመር ይደርድሩና የአስር ቁጥር ዘንግ እንደሚሰራ ይመልከቱ፡፡ 8. ከአስሩ እንጨት ጎን ለጎን የእያንዳንዳቸው ርዝመት 1 ሴሜ የሆነ አስር እንጨቶችን ይደርድሩና ተመሳሳይ መሆናቸውን ይመልከቱ፡፡ 9. ሕፃናቱ ምን ያህል የአንድ ቤቶች እንዳሉ ለመገመት እንዲችሉ ለመጠየቅ የአንድ ቤቶችን በአንድ እጅዎ መዳፍ እያፈሱ ይስጧቸው፡፡ ይቁጠሯቸውና በአስር ቤቶች ይመድቧቸው፡፡ ለእያንዳንዱ የአስር እንጨቶች ስብስብ አንድ አስር ይቀያየሩ፡፡ ይህን በወረቀት ላይም በ <አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ በስዕል ያስቀመጡ፡፡ ከዚያም ተዛማጅ ቁጥሩን ይፃፉ፡፡ 10. ለመቀነስ ስሌት ሕፃናቱ 4 አንዶችን እንዲወስዱ አንድ የሆነ ቁጥር ይሥሩ፡፡ (ለምሣሌ፡- የሚወስዱትን ቁጥር 12 ቢሆን የአስር እንጨት እና ሁለት አንድ አንዶች)፡፡ ሕፃናቱ ይህን ሊሠሩ ስለማይችሉ የአስር እንጨትን በ <መቆራረጥ> (ይህም ተለዋጭ/ተቀያሪ ማለት ነው)፡፡ እንዴት አድርገው <አንዶችን> መሥራት እንደሚችሉ ይጠይቋቸው፡፡ 11. **ልኬት** 12. የአስር ቤቶች እንጨቶች፣ የአንድ ቤቶች እንጨቶች፣ የአስር ቤቶች ዘንጎች እና የአንድ ቤቶች ካሬዎች በጠቅላላው በሴንቲሜትሮች፣ ዴሲሜትሮችን ወደ ሜትሮች በመቀየር ለመጠቀምም ይቻላል፤ ይህም የሚሆነው እነዚና ራሳቸው የቁጥሮችን የቦታ ላይ ዋጋ መረዳትን የግድ ስለሚጠይቁ ነው፡፡ 13. በጥንድ በጥንድ ወይም በቡድን በቡድን ሆነው የሚከናወኑ ተግባራዊ ሥራዎች ምሳሌዎች 14. የአስር ቤቶች እንጨትን ይጠቀሙና ከ10 ሴሜ የሚያንሱ/የሚበልጡ ሶስት ዕቃዎችን ያግኙ፡፡ 15. የዴስኩን ስፋት ለመለካት ምን ያህል የአስር ቤቶች እንጨቶች ያስፈልጋሉ? ይህ ደግሞ በሴንቲሜትሮች ምን ያህል ነው? የአስር ቡድኖች ዘንጎች በመጠቀም ማስታወሻ ደብተራችሁን ለኩ፡፡ የማስታወሻ ደብተሩን ርዝመት (ቁመት) እና ስፋትን አግኙ፡፡ 16. የብዕራችሁን ዝርመት በሴሜ ስንት እንደሚሆን ገምቱ፡፡ ከዚያም መገልገያዎቹን በመጠቀም ብዕሩን ይለኩት፡፡	በርካታ መገልገያዎች አሉ፡፡ ጠቃሚ መረጃ - ከተቻለ ጠፍጣፋ እና ዋጋው ርካሽ የሆነ የእንዝርት እንጨት ይጠቀሙ፡፡ ዋጋቸው ከፍ ያሉት የእንዝርት እንጨቶች ጠመም ያለ ቅርፅ ስላላቸው በሕፃናቱ ዴስኮች ላይ እየተንከባለሉ ያስቸግራሉ፡፡ የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ መረዳትን (መገንዘብን) ለማሣደግ፣ የመቀነስ ስለትን ከነተለዋዋጩ እንደሁም የመደመር ስሌትን ከነዞሮ ተደማሪው ጋር ሕፃናቱ የሚኖራቸውን ግንዛቤ ለማጎልበት የተግባር ልምምድ እጅግ አስፈላጊ ነው፡፡

<table>
<tr>
<td>

የተደራቢ የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ቁጥሮች

ከ1-9999 ያሉ ቁጥሮችን ይሥሩ፡፡

ተደራቢ ካርዶች

</td>
<td>

<የቆሙ> የተደራቢ ቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ቁጥሮችን ለመሥራት የኤ 4 መጠን ያለውን ወረቀት በግማሽ ይጠፉና ይቁረጡት፣ ግማሹንም እንደገና በግማሽ ይጠፉት፡፡ በአሃዞቹ መሀል እኩል ርቀት እንዲኖር አድርገው 1000ን ወረቀቱ ላይ ይፃፉ (ተመሣሣይ መጠን ያለውን ወረቀት በአራት እኩል ቦታዎችም ማጣጠፍ ይቻላል)፡፡ ከ2000-9000 ያሉትን ለመሥራትም ይህንኑ ሂደት መድገም ቢኖርብዎትም የ1000ዎችን ለመሥራት ግን ወረቀቱ እንደገና በግማሽ ይጠፉት፡፡

የ1000 ቤትዎችን እና የ1 ቤትዎችን ለመሥራት ወረቀቱን እንደገና ይጠፉትና ይቁረጡት፣ ይህን ሲያደርጉም አንዱ ቁራጭ ሶስት ሩቦች ሌላው ደግሞ አንድ ሩብ ይሆናል፡፡

ማርከን በመጠቀም ሁሉም ቁራጮች የቀኝ ጫፍ ማዕዘን ላይ ምልክት ያድርጉባቸው፡፡

ይህ በተመሳሳይ ሀብት የሚሠራ ቢሆንም ካርዶቹ <የሚቆሙ> አይደሉም፡፡ አብዛኛውን ጊዜም የሚሠሩት መጠኑ ስስ ከሆነ የካርድ ሰሌዳ ነው፡፡

9 16 ሴሜ በ4 ሴሜ ካርዶችን ይቁረጡና ከ 1000 – 9000 ይፃፉባቸው፡፡

የመቶ ቤቶቹ ካርዶች 12 ሴሜ በ4 ሴሜ ናቸው፡፡

የአስር ቤቶች ካርዶች 8ሴሜ በ4ሴሜ ናቸው፡፡

የአንድ ቤቶች ካርዶች 4 ሴሜ በ4ሴሜ ናቸው፡፡

ካርዶቹን ለማሰለፍ (ለመደርደር) እንደ ምልክት እንዲረዳ በቀኝ እጅ በኩል ማዕዘናቸው (ኮርነሩ) ላይ የካርዶቹን ጫፎች ይቁረጧቸው፣ ወይም ደግሞ ጫፎቹን ሳይቆርጡ ልክ <በሚቆሙት> ካርዶች ላይ በተሠራው አይነት ጫፎቻቸው ላይ በማርከር ምልክት ያድርጉባቸው፡፡

የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ፋን ከተደራቢ ቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ካርዶች ጋር ተያይዞ (ተገናኝቶ) የሚሠራ ስለሆነ ካርዶቹ ሊጠፉ አይችሉም፣ ለአጠቃቀምም ቀላል ይሆናል፡፡

</td>
<td>

1. ይህ የመገልገያ ግብዓት ሕፃናቱ ትላልቅ ቁጥሮችን እንዴት መፃፍ እንዳለባቸው እንዲረዱ ለማድረግ ስለሚያግዛቸው በጣም ጠቃሚ ነው፡፡ 1000+400+60+5 ሲፃፍ 1465 ነው፡፡ ሆኖም ግን ይህ በጣም ግራ አጋቢ ሊሆን ይችላል፡፡ ብዙውን ጊዜ ህፃናት ሁሉንም ወይም ጥቂቶቹን ዜሮዎችን የሳያሉ፣ ሕፃናቱም ቁጥር በሚሠሩበት ጊዜ ወደየት እየሄዱ እንደሆነ ሊመለከቱ (ሊያውቁ) ይችላሉ፡፡
2. ለምሳሌ፣
3. አራት ሕፃናት ወደ ፊት ለፊት እንዲወጡና ከቁጥሮቹ 1000+400+60+5ን እንዲያገኙ ይጠይቋቸው፤ እነዚህ ሕፃናት ከሌሎቹ የክፍሉ ሕፃናት ፊት በመስመር ይቁሙ፡፡ 1000 ይውሰዱና 400ን ይደርቡበት፤ ይህን የሚያደርጉትም በክፍሉ የቀኝ ጎን (ኮርነር) በኩል ነው፡፡ ሌሎቹ ቁጥሮችም ላይ ይህንኑ ይድገሙት፡፡ ዜሮዎች የት ላይ እንዳሉ ከማሳየት ቁጥሮቹን ያንሱ፡፡ ቁጥሮቹ እንዴት እንደተሠሩና ዜሮዎቹም እንዴት እንደተሸፈኑ ለማሣየት ካርዶቹን ይደራርቧቸው (ይህ 104 ለመፃፍ 1004 ተብሎ የሚፃፍበትን የተለመደ ስህተት ለማስወገድ ያግዛል)፡፡

4. ይህ ከቁጥሮች መሀል አንዱን ስተውት ከሆነ ዜሮው ግን በግልፅ እየታየ እንደሚቀዩ እንደማሳያም ሊሆን ይችላል፡፡ ለምሣሌ፣ የመቶ ቤቶች ባይኖሩ ኖሮ ቁጥሩ 1065 ይሆናል በ1000ዎች ካርድ የተፃፈው ዜሮው ነው፡፡
5. ይህንን በሌሎች መገልገያዎችም ይጠቀሙ (ለምሣሌ፣ ቁጥሮቹን ለመሥራት በአባከስ፣ በ<አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ ይጠቀሙ)፡፡
6. እነዚህን ካርዶች ከቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ መገልገያዎች ጎን ለጎን ይጠቀሟቸው፤ ሕፃናቱም ተዳሳሽ ቁሶቹን/መገልገያዎቹን በመጠቀም ቁጥሮቹን ሲሰሩ ቁጥሮቹን በተደራቢ ቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ካርዶችን ይሠሯቸዋል፡፡
7. ከዚህ በላይ ከተገለፀው የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ካርዶች ጋር በተጠቀሙበት ተመሣሣይ መንገድ ይጠቀሙ፡፡
8. ከ1 – 9999 ማናቸውወንም ቁጥሮች ለመሥራት ይጠቀሙበት፡፡
9. ቁጥሮችን በቡድን በቡድን ሆነው ይሥሩ፡፡
10. አንዱን ሕፃን አንድ ቁጥር እንዲሠራና ይህን ቁጥርም የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ፋንን በመጠቀም እንዲያሳይ ይጠይቁት፡፡

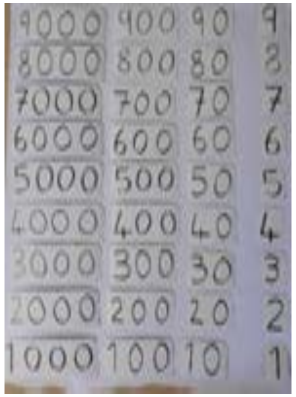
</td>
<td>

ቁጥሮቹ በመሀላቸው ክፍተት መኖሩን ወይም ቁራጮቹ ሲደራረቡ በትክክል መስመራቸውን ያልያዙ ሊሆኑ ስለሚችሉ ይህንን ማረጋገጡ በጣም አስፈላጊ ነው፡፡ ይህን ለማረጋገጥ ቀላሉ ዘዴ አንዱን ወረቀት አራት ጊዜ በማጣመር እሱን እንደ መመሪያ መጠቀም ነው፡፡

ይህ የመገልገያ ሀብት 13 ቁራጭ ወረቀቶች ብቻ ከመሆኑም ሌላ በፍጥነትና በቀላሉም የሚሰራ ነው።

ሕፃናቱ ቁጥሮቹን የሚደራርቡት በቀኝ በኩል መጨረሻው ላይ መሆኑን ማወቃቸውን ያረጋግጡ (መለያዎቹን ይደርድሯቸው ወይም ማዕዘኑ ላይ ጫፉን ይቁረጡት)

</td>
</tr>
</table>



የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ፋን (አየር ማራገቢያ የመሰለ መገልገያ)

ቁርጥራጭ ካርድን (ምሣሌ፡- ያልተፃፈበት የፍሊፕቻርት የኋላ ጎን) በመጠቀም ትልቅ የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ፋን ይሥሩ፡፡ የ5 ሴሜ ስፋት ያላቸው መስመሮችን ያስምሩ

(ለምሳሌ)
9 ካርዶች ባለ 25 ሴሜ
9 ካርዶች ባለ 20 ሴሜ
9 ካርዶች ባለ 15 ሴሜ
9 ካርዶች ባለ 10 ሴሜ

በመሃላቸው ክፍተት እንዲኖር ተጠንቅቀው በካርዶቹ ላይ ቁጥሮቹን ይፃፉባቸው፡፡ እያንዳንዱ አሃዝ/ቁጥር በ5 ሴሜ ካሬው በውስጠኛው ጎን በኩል ይጀምሩና በቀኝ በኩል (ለማሠሪያ) የመጨረሻውን ካሬ ባዶ አድርገው ይተውት፡፡ በቀኝ እጅ በኩል በተመሣሣይ ቦታ ላይ በሁሉም ካርዶች ላይ ቀዳዳ ይሥሩ፡፡ ቁጥሮቹን በትክክል በቅደም ተከተል ገመድ ያሾልኩ፡፡ አጥብቀው ካሰሩት በኋላ እንደማይሾልክ ለማረጋገጥ ኘላስቲክ አቅልጠው የታሰረበት ቦታ ላይ ያድርጉት፡፡

ለተማሪዎቹ አነስተኛ መጠን ያላቸውን ካርዶች (ለምሣሌ፣ ከጠመኔ መያዣ አነስተኛ ካርቶን) በመጠቀም መሥራት ይቻላል፡፡
ከዚህ በተጨማሪም እንደአስፈላጊነቱ የ 2 እና 3 አሀዝ ተመሣሣዮችን የ 1ን የ 10ን ወይም የ1ን፣ የ10ን እና የ100ዎችን ካርዶችን መጠቀም ይቻላል፡፡

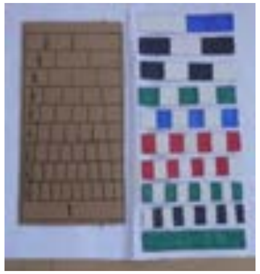
11. ሌሎቹ ሕፃናት በቡድን በቡድን ሆነው ይህንን ቁጥር የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ መገልገያዎችን በመጠቀም ይሠራው፣ ወይም ቁጥሩን በ<አሳየኝ> ሰሌዳዎችላይ በአባከስ ቅርፅ ይስላሉ፣ ወይም ደግሞ ተደራራቢ የቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ካርዶችን በመጠቀም ይሠራሉ፡፡
12. በቡድን በቡድን የሚጠየቁ ጥያቄዎችን ለመመለስ ይጠቀሙበት (መልሶቹን እጃቸውን ወደላይ ከፍ አድርገው ያሳዩ ከታች በሥዕሉ ላይ ከተመለከተው ሁኔታ ጋር በተመሣሰለ መልኩ ነው የሚያሳዩት)

የቁጥሮቹን የቦታ ላይ ዋጋ ማሳያ ፋን እጅግ በጣም ጥሩ የሆነ የመገልገያ ሀብት ነው፡፡ ከ1 – 9999 ያሉት ሁሉም ቁጥሮች በአንድ ቦታ ላይና አንድ ላይ ታስረው ስለሚገኙ የትኞቹንም አሃዞች ሊያጧቸው አይችሉም፡፡ ለመሥራትም ሆነ ለመጠቀም በጣም ቀላል ነው፡፡

<table>
<tr>
<td>

11. የክፍልፋይ ሰሌዳዎች እና ክፍልፋዮች

የክፍልፋይ ጭረቶች (ያልተቆረጡ)



ተሽከርካሪ የክፍልፋይ ቱቦዎች

</td>
<td>

ከካርቶን ሳጥኖች ላይ የተወሰዱ የካርድ ሰሌዳን ይጠቀሙ፡፡
አራት ማዕዘኖችን (ሬክታንግሎችን) በጥንቃቄ ይለኩና በሥዕሉ ላይ እንደተመለከተው በፍርግርግ ይከፋፍሉት፡፡
ለየት እና ጎላ ብለው እንዲታዩ ክፍሎቹ የተለያዩ ቀለማት ይኑራቸው፡፡
<ተገጣጣሚ መጫወቻ> ቁራጮችን ለመሥራት የካርድ ሰሌዳውን ጭረቶች (ወይም መስመሮች) ይቁረጡ፡፡
ለክብ ክፍልፋይ ሰሌዳዎች ክብ ሥዕል (መስመር) ይስሩ (ለምሣሌ፡- ትንሽ ሳህን ወይም ቆርቆሮ በመጠቀም)፡፡ ቁራጮቹን በትክክል ለማስገባት የመሠረት ሰሌዳ (ቤዝ ቦርድ) ይሥሩ፤ ቁራጮችን ለማስቀመጫም አነስተኛ የካርድ ሰሌዳ ሲሊንደር ይሥሩ፡፡

የክፍልፋይ ሰሌዳዎችን በሠሩበት መንገድ ይሥሩ፣ ሆኖም ቁራጮቹን እንዳይቆራርጧቸው፡፡
የክፍልፋይ ቱቦዎች ቀላልና አስደሳች ናቸው፡፡ የሽንት ቤት የመፀዳጃ ወረቀቶች መጠቅለያዎችን በመገጣጠም መሥራት ይቻላል፡፡ የውስጠኛን ቱቦ ይቁረጡና ያያይዙት፣ ዲያሜትሩም ትንሽ ስለሚሆን በውጪኛው ቱቦ ውስጥ ሊገባ ይችላል፡፡ ክፍልፋይና አማራጭ መልሶችንም ይፃፉበት፡፡ በውጪኛው ቱቦ ላይ መስኮቶች ጥቁረጡና ያሽከርክሩት፣ መስኮቶቹም ትክክለኛውን መልስ ያሳዩ፡፡

</td>
<td>

1. ቁርጮቹ ከሙሉ አራት ማዕዘኑ (ሬክታንግሉ) በመለየት ሰለዳዎች (ቤዝ ቦርድ) ላይ ከተሳለው ክብ ጋር በትክክል እንደሚገጥመው ያረጋግጡ፡፡
2. ለሕፃናቱ ቁርጮቹን ይስጧቸውና ምን አይነት ክፍልፋዩን መሥራት እንደሚችሉ ይጠይቋቸው፡፡ እርስዎም ሕፃናቱ የሰሩት በትክክል እንደሚገጥም ያረጋግጡ፡፡
3. ለማነፃፀርም የክፍልፋይ ጭረቶቹን (መስመሮቹን) ይጠቀሙ፡፡ ምን ያህል ግማሾች 1ን ይሠራሉ፣ ምን ያህል አንድ ስምንተኛዎቹ ከግማሽ ጋር ይመሳሰላሉ፣ ወዘተ
4. ልዩ ልዩ ክፍልፋዮችን ለመሥራትና ለማቅለም የ <አሳየኝ> ሰሌዳን ይጠቀሙ፡፡
5. ይህን ከእውነተኛ (ነባራዊ) ህይወት ጋር ያያይዙት – ስለማካፈል ያስቡ – ለምሣሌ፣ ብስኩት ስለማካፈል፡፡
6. እኩል የሆነ ክፍልፋዮችን በቀላሉ ማነፃፀር (ማወዳደር) – ለምሣሌ ምን ያህል ሩቦች (አንድ አራተኛዎች) ከግማሽ ጋር ይመሳሰላሉ፡፡
7. ስለ ትልቅ ነገር ያስቡ – ሕፃናቱ የብስኩቱን አንድ ስምንተኛ ወይም ሩቡን ይመርጡ እንደሆነ ይጠይቋቸው፡፡ ብስኩቱን ወይም በካርድ ሰሌዳ ላይ የተሠራውን ክብ በመጠቀም ያሳይዋቸው፡፡
8. ቅርፆቹን በተፅፉት ክፍልፋዮች ላይ ካሉት ቁጥሮች ጋር ያያይዟቸው፡፡ ከታች ያለው ቁጥር (አካፋዩ) ቅርፁ እንዳል በሙሉ ተቆራርጦ የሚገኙት በጠቅላላው ቁራጮች ብዛት (ቁጥር) ነው፡፡ ከላ ያለው ቁጥር (ተከፋይ) ደግሞ ያላቸው የቁራጮች ብዛት (ቁጥር) ነው፡፡
9. የክፍልፋይ ጭረቶች/መስመሮች (ያልተቆረጡ)
10. በክፍልፋዮች ጭረቶቹን ለቡድኑ ይስጡና ምን ክፍልፋይ እንዳላቸውና እንዴትስ እንዳወቁ ይጠይቋቸው፡፡
11. ጭረቶችን ከሰሌዳዎቹ ጋር ያመሳክሯቸው፡፡
12. ሌላ የቁራጮች ስብስብ ይሥሩና ምን ያህሉ ሙሉውን እንደሚሰሩ ለማሳየት ከክፍልፋዩ ጭረቶቹ ጋር አብረው ይደርድሯቸው፡፡
13. **የክፍልፋይ ቱቦዎች**
14. በቱቦዎች ለመጫወት ሕፃናቱ በቡድን በቡድነ መሆን አለባቸው፡፡ የክፍል ቀለማት ያለውን ቅርፅ ለማሣየት የውጭውን ቱቦ ያዙሩት፡፡ ከቅርፅ ጋር ለማጣጣምና ትክክለኛውን የክፍልፋይ ቁጥር ለማግኘት ቱቦውን ሌላኛውን ቱቦ እያዞረ (እያሽከረከረ) ለነበረው ሕፃን ይስጡት፡፡

</td>
<td>

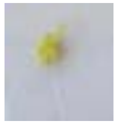
ልጆቹ መገልገያዎቹን ወደ ማሰወቀመጫው መመለሳቸውን ያረጋግጡ

</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>12.. ከ1-10 ያሉ ቁጥሮችን ፋን
በአንድ ጎን ደግሞ አሃዞች/ቁጥሮች

 </td>
<td>ከካርድ/ከወተት/ ከፍራፍሬ ጭማቂ ካርቶኖች ላይ የፋን ቅርፆችን (የአየር ማራገቢያ የመሠሉ ቅርፆች) ይቁረጡ፡፡

በእያንዳንዱ ቁራጭ የታችቻው ክፍል ላይ ቀዳዳ ይሥሩና በቀዳዳው ውስጥ ገመድ ያስገቡ፡፡
በፋኑ የላይኛው ክፍል ላይ ቁጥሮችን በግልፅ ለመፃፍ ማርከር ይጠቀሙ፡፡

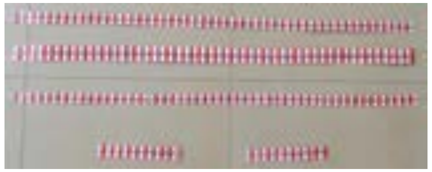
በፋኑ ሌላኛው ጎን ላይ ደግሞ ፕላስተር ያጣብቁበትና በሌላኛው ጎኑ ካሉ ቁጥሮች ጋር የሚጣመዱ ነጠብጣቦችን ይሳሉበት፡፡</td>
<td>1. በግል ወይም በጥንድ የሚሠራ – በአንደኛው ገን ያሉትን ነጠብጣቦች ይቁጠሩና በሌላኛው ጎን አሃዝ/ ቁጥር ጋር ይዛመዱ እንደሆነ ለማረጋገጥ ፋኑን አዙረው ይመልከቱ፡፡
2. ይህንን ቁጥሮችን ለመረዳት ዘግየት ለሚሉ ሕንናት ማጣቀሻ እንዲሆን ይጠቀሙበት፡፡ እነዚህ ሕፃናት ቁጥሮችን በሚጽፉበት ጊዜ ፋኑን በመመልከት ለማረጋገጥ ይችላሉ፡፡
3. መምህሩ/ሯ ጥያቄ ሲጠይቁ ሕፃናቱ መልሱን ከፍ አድርገው ያሳያሉ፡፡
4. ይህንን ከአስር ጋር ለሚያያዝ ቁጥር ይጠቀሙበት፡፡ መምህሩ/ሯ አንድ ቁጥር ሲጠሩ ሕፃናቱ አስርን ለመሥራት ከተጠራው ቁጥር ጋር የሚጣመረውን ቁጥር ከፍ አድርገው ያሳያሉ፡፡</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>የቁጥር ፋን ከ1 – 9999
 </td>
<td>ይህ ከላይኛው እንደተመለከተው አሠራር ጋር በተመሣሣይ የሚሠራ ሆኖ ነገር ግን የተለያዩ ቀለሞች ባሏቸው ማርከሮች የተፅፉ ቁጥሮች አራት ስብስቦችን ለመጠቀም ሲፈልጉ በቀላሉ ለማግኘት ያስችላል፡፡ በደንብ አድርገው ከሠሩ በኋላ ጠበቅ አድርጎ እንዲይዝ መቋጠሪያው ላይ የቀለጠ ላስቲክ ጠብ ያድርጉበት፡፡

የባለ 4 አሃዝ/ ቁጥር ፋን (ከ 1 – 9999) ለመሥራት ከ 1-9 አንድ ስብስብ እንዲሁም ከ 0 – 9 ቁጥሮች አንድ ስብስብ እንዲሁም ከ0 – 9 ቁጥሮች ሶስት ስብስቦችን ይቀጠሙ፡፡
የባለ 3 አሃዝን/ቁጥርን ፋን ለመሥራት ከ 1 – 9 ቁጥሮች አንድ ስብስብ እንዲሁም ከ 0 – 9 ቁጥሮች ሁለት ስብስቦችን ይጠቀሙ፡፡
የባለ 2 አሃዝ/ቁጥር ፋን ለመሥራት ከ 1 – 9 ቁጥሮች አንድ ስብስብ እንዲሁም ከ0 – 9 ቁጥሮች አንድ ስብስብ ይጠቀሙ፡፡</td>
<td>1. <አሳየኝ> ሰሌዳዎች ላይ በተጠቀሙበት መንገድ ይህንንም ይጠቀሙበት፤ መምህሩ/ሯ አንድ ጥያቄ ሲጠይቁ ተማሪዎቹ (ትንሽ የማሰቢያ ጊዜ ከተሰጣቸው በኋላ) መምህሩ/ሯ አንድ ጥያቄ ሲጠይቁ ተማሪዎች (ትንሽ የማሰቢያ ጊዜ ከተሰጣቸው በኋላ) መምህሩ/ሯ ምልክተ ሲሰጧቸው (ለምሣሌ፣ 1፣ 2፣ 3 <አሳዩኝ> ሲሉ ፋኑን ከፍ በማድረግ መልሱን ያሳያሉ፡፡
2. የጥያቄዎቹ ምሣሌዎች – <<…ቁጥር ስሩ>>፣ << … ሲደመር …. ስንት ይሆናል?>> << …አራቱ ማዕዘኖች (ሬክታንግሎች) ስንት ጎኖች አሏቸው?>>፣ – <<የ…ግማሽ (አጋማሽ) ምንድነው?>>፣ <<የአስሮቹ ቁጥሮች ከመቶዎቹ ቁጥሮች ይልቅ ትልቅ የሚሆኑበትን ቁጥር ስሩ>>
3. የ1፣ የ2፣ የ3 ወይም የ4 አሃዝ ቁጥሮችን መሥራት፡፡ መልሱን ከፍ አድርገው ያሳዩ፡፡
4. በየትኛውም የቁጥር ሥራ ላይ ይህን መጠቀም ይቻላል፡፡
5. ግምገማ ለማድረግም ሊጠቅም ይችላል (ለምሣሌ፣ መልመጃዎች በማስታወሻ ደብተር ላይ ከተሠሩ በኋላ መልሾቹ ፋኖቹን በመጠቀም እንዲሠሩ መምህሩ/ሯ ሊጠይቁ ይችላሉ፡፡)</td>
<td></td>
</tr>
</table>

13. **ቅርፆች** **የኩብ ቅርፅ** **የሰሌዳዎች ቅርፅ** 	ቅርፆችን በቀላሉ መሥራት ይቻላል፡- ከካርድ ሰሌዳ ላይ ክቦችን፣ ካሬዎችን፣ ሬክታንግሎችንና የተለያዩ አይነት ያላቸውን ሶስት ማዕዘን ቅርፆች መቁረጥ፡፡ የተለያየ መጠን ያላቸውን ቅርፆች ይስሩ። መምህሩ/ሯ ለማሳያ እንዲረዳቸው እንዲሁም ጠቅላው የክፍል ሥራዎች ትላልቆቹን ቅርፆች መጠቀም ይቻላል፡፡ **የኩብ ቅርፅ** (ስለ አሠራሩ የኩብ ክፍል ላይ የሠፈሩትን ይመልከቱ) **የሰሌዳዎች ቅርፅ** ለዚህ ወረቀት (ለምሳሌ፣ በቀላሉ ለመጠምዘዝ ስለሚቻል የመፀዳጃ ቤት የንፅህና ወረቀት መጠቅለያ) ይቀጠሙ፡፡ ወረቀቱን ጠበቅ አድርገው ይጠምዝዙትና ቅርፁን ለመሥራት የካርድ ሰሌዳው የታችኛው ክፍል ላዩ በፈሳሽ ማጣበቂያ ያጣብቁት፡፡ የቅርፆቹን ስሙችና መለያ ባህርያት በወረቀት ወይም በካርድ ላይ በመፃፍ የመፃፊያ ሰሌዳው ላይ ያይዙት፡፡ እነዚህ ቅርፆች የአይን እይታ ችግር ላለባቸው/በመዳሰስ	1. የቅርፆቹን ስም/መጠሪያ እና መለያ ባህሪያት ለማስተማር መፃፊያ ካርዶቹን ይጠቀሙ፡፡ 2. ለእያንዳንዱ ሕፃን አንድ አንድ ቅርፅ ይስጡ፡፡ አንድ አይነት ቅርፅ የያዙትን ሕፃናት አንድ ላይ ከመቀመጫቸው ተነስተው እንዲያሳዩ ይጠይቋቸው፡፡ 3. ትናንሾቹ ቅርፆች በዙሪያቸው ለመፃፍና መጠሪያም ለመስጠት እንደ ምሣሌዎች ሊሆኑ ይችላሉ፡፡ 4. <ወደ መፃፊያ ካርዱ ጠቁሙ> ጨዋታን ይጫወቱ፡፡ የተለያዩ ቅርኃች በክፍሉ ውስጥ እንዲታዩ ሆነው ይቀመጡ፤ ከዚያም ሕፃናቱ (መምህሩ/ሯ ለምሳሌ፣ 1፣ 2፣ 3 ጠቁሙ ሲሉ) ወደተጠየቀው ቅርፅ ይጠቁሙ/ያመልክቱ፡፡ የቅርፁን መጠሪያ ወይም ባህሪያት በመጠቀም ጥያቄዎቹን መለዋወጥ ይቻላል (ለምሣሌ፣ ወደ ሶስት ማዕዘኑ ጠቁሙ/ሶስት ጎኖች ወዳሉት ቅርፅ ጠቁሙ/አመልክቱ)፡፡ ከአንድ የበለጠ መልስ ያላቸው ጥያቄዎች ሕፃናቱን ይበልጥ እንዲያስቡ ያደርጋቸዋል፡፡ 5. የ <አሳየኝ> ሰሌዳዎች፡፡ ሕፃናቱ ቅርፆችን ይሠሩና ከፍ አድርገው ያሳያሉ፡፡ 6. የተመረጡ ቅርፆችን በቦርሳ ውስጥ ይክተቱ፡፡ አንዱ ሕፃን እጁ ወደ ቦርሣው በመክተት ቅርፁን ለማወቅ ይዳስሳል (ፈጽሞም መመልከት የለበትም) – ከዚያም ቅርፁ ምን እንደሚመስል ሲገልፅላቸው ሌሎቹ ግምቶቻቸውን ይናገራሉ፡፡ 7. <ስለ አንድ ቅርፅ እያሰብኩኝ ነው> የሚባለውን ይጫወቱ፡፡ መምህር/ሯ አንደኛው ሕፃን ስለ አንድ ቅርጽ ያስባሉ፣ ሌሎቹ ደግሞ ስለ ቅርፁ መለያ ባህርያት ጥያቄ ያቀርቡና ግምቶቻቸውን ይናገራሉ፡፡ 8. የቅርፆችን ጎኖች፣ ዙሪያ፣ ዲያሜትር፣ ሬዲየስ ለመለካት የጨርቅ መለኪያዎችን፣ የእንጨት ማስመሪያ ወይም ገመድ በመጠቀም መለካት፡፡ 9. ልዩ ልዩ ቅርፆችን ለቡድኖቹ ይስጧቸውና እንደአይነታቸው እንዲመድቧቸው ያድርጉ፡፡ ቡድኖቹ በተለየ መንገድ ቅርፆችን ሊመድቧቸው ችለው ይሆን? (ለምሣሌ፣ የቀጥታ መስመር ያሉቸውን ጎኖች አንድ ላይ፣ አራት ማዕዘኖች ያሏቸውን ቅርፆች አንድ ላይ ወዘተ) 10. የሶስት ማዕዘን ቅርፆችን ከሌሎቹ ለይተው ከመደባቸው በኋላ ሶስት ማዕዘን ቅርፆችን ሊመደብባቸው የሚችሉ መንገዶች/ዘዴዎች ላይ ተወያዩ፡፡ ልዩ ልዩ ሶስት ማዕዘኖችን ያስተምሯቸው፡፡ 11. ሶስት ማዕዘን ቅርፆች ይስጧቸው፡- ለምሣሌ ጎኖቻቸው እኩር ርዝመት ያላቸው፡ ሶስቱን ጎኖቻቸው እኩል ርዝመት ያላቸው፣ ሶስቱም ጎኖቻቸው የተለያዩ ርዝመት ያላቸው፣ ከዚያም እንዲመድቧቸው ወይም ከመጠሪያዎቻቸው ጋር እንዲያዛምዷቸው ይጠይቋቸው፡፡ 12. የሰሌዳዎች ቅርፅ – ሕፃናቱ መጠሪያውንና መማያ ባህሪያቱን ከቅርፅ ገር እንዲያዛምዱ ያድርጉ፡፡ አንዳንዶቹ ተመሣሣይ መለያ ባህሪያት (ለምሣሌ፣ ካሬ እና ሬክታንግል ሁለቱም 4 ጎኖች አሏቸው) ለእያንዳንዱ ቀርፅ ሶስት ወይም አራት	

<table>
<tr>
<td></td>
<td>ወይም በመነካካት ለሚማሩ ሕፃናት በጣም ጥሩ ማስተማሪያ ናቸው፡፡
 </td>
<td>መፃፊያ ካርዶችን ይሥሩ፤ ይህንን ካደረጉ አንዱ ቅርፅ ብዛት ያለው መፃፊያ ካርዶች ቢሮሩት እንዚን ሕፃናቱ የትኛው የመፃፊያ ካርድ ወደ ሌለኛው ቅርፅ መወሰድ እንደሚገባው ይወስናሉ፡፡
13. የሰሌዳዎቹ ቅርፅ በእጅ በጣም ሊዳሰስ ወይም ሊነካካ የሚችል ነው ፡፡ ምክንያቱም የቅርፁ ጠርዞች ወደ ላይ ጉብ ጉብ ያሉ በመሆኑ ነው፡፡ የአይን እይታ ችግር ላለባቸው ሕፃናትም ጥሩ ነው፡፡ ከዚህ በተጨማሪም ሁሉም ሕፃናት ቅርፁን በመነካካት በአይናቸው ስለሚያገኙት በትክክል ምን እንደሆነ ሊገምቱ ይችላሉ፡፡</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>14. ክብደትን እና የዕቃዎች የመያዝ አቅምን መለካት

 </td>
<td>ከተለያዩ ቦታዎች የተለያዩ መጠኖች ያሏቸውን መያዣዎች ይሰብስሱ፡፡
አንዳንዶቹ መያዣዎች ላይ መጠናቸው ተጽፎባቸው ሊሆን ይችላል፡፡ (በሚሊ ሜትር ወይም በሊትር)
በወረቀት ቦርሳዎች ሰብስበው ያያይዟቸው ላያቸው ላይ በግልፅ የተፃፈባቸው በመሆኑ ለቡድኖቹ በውሀ/ፈሳሽ የተሞሉ ከሆኑ እንደ ክብደት መመዘኛም ሊጠቅሙ ይችላሉ፤ ለምሳሌ፣ 1 ሊትር = 1 ኪሎ ግራም

</td>
<td>የአቅም ተግባራት/ ሥራዎች፡
1. ሊይዙት እንደሚችሉት የውሃ መጠን/አቅም ወደ ላይ/ወደታች በቅደም ተከተል መያዣዎቹን ይደርድሯቸው፡፡
2. ከ 500 ሚሊ የሚበልጡትን/የሚያንሱትን አንድ ላይ መመደብ፡፡
3. የተለያዩ መያዣዎችን የመያዝ አቅም ለመለካት ውሀ እና መጠናቸው የታወቁ ጠርሙሶችን ይጠቀሙ፡፡ (ለምሳሌ፣ ምንም ባልተፃፈበት የባለ 800 ሚሊ ጠርሙስ ውስጥ ምን ያህል የውሃ መጠን ሊገባ እንደሚችል ለማወቅ የ ባለ 500 ሚሊ እና የባለ 100 ሊ መያዣን መጠቀም)
4. አንድ የባለ 1.5 ሊትር ጠርሙስ እና አንድ የባለ 1 ሊትር ጠርሙስ ይጠቀሙ፤ በባለ 1.5 ሊትር ጠርሙሱ ላይ 1 ሊትር የሚያሳየውን መስመር ምልክት ያድርጉበት፤ ይህን ካደረጉም የትኞቹ መያዣዎች ከ 1 ሊትር የበለጠ/ያነሰ ሊይዙ እንደሚችሉ ሊለኩበት ይችላሉ፡፡
5. 1 ሚሊ ምን ያህል ትንሽ እንደሆነ ለማሣየት በጣም አነስተኛ መጠን ያላቸውን መያዣዎች ይጠቀሙ፡፡ 1 ሴሜ X 1ሴሜ X 1ሴሜ የሆነ ውሀ እንዲጨምሩበት የላኛው ክፍሉ ባዶ የሆነ ኩብ ይሥሩ፡፡ 1 ሚሊ ምን ያህል እንደሆነ ለማሣየት ኩቡ ውስጥ ያለውን ውሀ በመዳፍዎ ላይ ያፍስሱ፡፡ የባለ 1 ሚሊ ኩቡን አነስተኛ ዕቃ (ለምሣሌ – ማንኪያ) ውስጡ ለመክተት ይጠቀሙበት፡፡ አንድ ቀሰም (መምጠጫ) በመጠቀም ቀሰሙን አንድ ስኒ ውሀ ውስጥ ይክተቱት፡፡ ውሀው እንዳይፈስ ለማድረግ የቀሰሙን ጫፍ በጣትዎ ይድፈኑት፡፡ 1 ሚሊ መጠንን ለማሣየት ቀሰሙ ላይ የመስመር ምልክት ያድርጉበት (እንደ ቀሰሙ መጠን 1.5 ሴሜ ሊሆን ይችላል)፡፡ በቀሰሞቹ ሕፃናቱ ሚሊ ሊትርን ለመለካት ሊለማመዱበት ይችላሉ፡፡
6. ክብደት የመለካት ተግባራት
7. ጠርሙሶችን በውሃ ይሙሉዋቸውና በእጅዎ በማንሳት ክብደታቸውን እንዲሰማዎት ያድርጉ (እጅዎን እንደ ሚዛን ሊጠቀሙ ይችላሉ፡፡)
8. ድንጋዮችን በመጠቀም/መያዣዎችን በአፈር/በድንጋይ በመሙላት፣ ወዘተ ከ/ኪግ እንዲበልጡ/እንዲያነሱ ይደርድሯቸው፡፡</td>
<td></td>
</tr>
</table>

15. የጨርቅ መለኪያዎችን እና የእንጨት መለኪያዎችን በመጠቀም ርዝመትን መለካት 	የአንድ ሜትር ርዝመት ካለ ቀርከሃ የመለኪያ እንጨት ይስሩና በ የ10 ሴሜ ምልክት ያድርጉባቸው፡፡ በ የ10 ሴሜ የተከፋፈሉትን ክፍሎች በማርከር ቀለም መቀባት ይቻላል፣ በኘላስተር መሸፈን ይቻላል ወይም ደግሞ ተለይተው እንዲታዩ አድርጎ ቅርፊቶቹን ምልክት በተደረገባቸው ልክ መላጥ ይቻላል፡፡ መለኪያዎቹ ከወረቀት (ለምሣሌ፣ የመፃፊያ ቻርት/ፍሊኘቻርት የፊት ለፊት ሽፋኑ ጠንካራና አንፀባራቂ ስለሆነ)፣ ከወተት መያዣዎች፣ ከወተት መያዣ ካርቶኖች እና ከአሮጌ የጥርስ ቡርሾች እጄታ ሊሠሩ ይችላሉ፡፡ ከወረቀት የተሠሩ መለኪየዎችን በውስጡ አሳልፎ በሚያሳይ ጠንካራ ኘላስቲክ መሸፈን ይቻላል፡፡ በወረቀት/በወተት መያዣው ላይ 1 ሴሜ ስፋት ያለው አምድ ያስምሩ፡፡ እያንዳንዱን ቀጣም አምድም ቀለም ይቀቡት፡፡ በሚፈለገው የመለኪያው ስፋት ላይ መስመሮች ያስምሩ፡፡ (ለምሳሌ፣ የማስመሪያው ስፋት)፡፡ የተሠመሩትን ይቆራርጡቸውና በኘላስተር ያያይዟቸው፡፡ የተለያየ ርዝመት ያላቸውን ይስሩ፡፡	1. በእንጨት የተሠራውን ሜትር ከ 1 ሜትር የሚረዝሙ/የሚያጥሩ ዕቃዎችን ለማግኘት ይጠቀሙበት፡፡ 2. የእንጨት ሜትሩን የተለያዩ ዕቃዎችን – የዴስክ ርዝመትን፣ የሕፃን ቁመትን፣ ወዘተ ለመለካት ይጠቀሙበት፡፡  3. በኘላስተር የተሠሩ መለኪያዎችን ልዩ ልዩ ዕቃዎችን ይለኩባቸው- ሕፃናቱ በጣም ጥሩ የሆነውን መለኪያ 1-10 ሴሜ፣ 1-20 ሴሜ እና 1-100 ሴሜ ሥራ ይምረጡ፡፡ 4. እነዚህ የቅርያችን ጠርዞች ለመለካትም ይጠቅማሉ፡፡ 5. የሜትር እና የዴሲሜትር እንጨቶችን ርዝመቶችን ለመገመትና ለመለካት መጠቀም ይቻላል፡፡ 6. የሆኑ ርዝመቶችን በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ላይ ያስምሩ። 7. እጅዎን በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ላይ ያስቀምጡና ዙሪያውን አስምረው የኘላስቲክ መለኪያ ወይም የዴሲሜትር እንጨት በመጠቀም ይለኩት፡፡ 8. ሕፃናት ሁሌ ከመለካታቸው በፊት እንዲገምቱ ያበረታቷቸው። 	መለኪያዎቹ ቁጥሮቹ የሚያርፉበትን ለመቁጠር፣ የመደመር ስሌትን (ቆጠራውን እየቀጠሉ ለመሄድ) ወይም ለመቀነስ ስሌት (ወደኋላ እየቆጠሩ ለመሄድ) ያግዛሉ። በእንጨት የሚሰሩ ሜትሮችን እንደ መቁጠሪያ እንጨቶች አድርጎም መጠቀም ይቻላል፡፡

16. የሩዝ መያዣ ጆንያ ፖስተሮች እና ቻርቶች 	ፖስተሮችና ቻርቶች በጣም ጠቃሚ የማስተማር ሂደቱ አጋዥ ከመሆናቸውም በተጨማሪ ለማጣቀሻነት በክፍሉ ውስጥ በቋሚነት ማስቀመጥ ይቻላል፡፡ በምትገለብጡበት (ኮፒ በምታደርጉበት) ወቅትም ሁሌም በጥንቃቄ ለኩ፣ መመሪያ ሊሆኑ የሚችሉ መስመሮችን አስምሩ፣ እንዲሁም ፊደሎቹ በሥርዓትና በእኩል መጠን መፃፋቸውንም አረጋግጡ፡፡ 	1. ፖስተሩ እንዲታይ አድርገው ያስቀምጡና ሕፃናቱን ጥያቄዎች ይጠይቋቸው፡፡ 2. ፖስተሩ ላይ ጥያቄዎች ተፅፈው ያሉ ከሆነ ሕፃናቱ ጥንድ ጥንድ/በቡድን በቡድን ሆነው ምላሽ ሊሰጡ ይችላሉ፡፡ 3. ለቡድን ሥራው እንደ መገልገያ ሀብት ይጠቀሙበት (ለምሳሌ፣ አንደኛው ቡድን የቁጥሮቹን የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ፖስተር ላይ ሊሠራ ይችላል፣ ሌሎቹ ደግሞ በቁጥሮች የቦታ ላይ ዋጋ ማሣያ ሌሎች መገልገያዎችን በመጠቀም ሊሰሩ ይችላሉ፤ ከጨረሱም በኋላ ተቀያይረው ይስሩ፡፡ 4. ምሳሌ፣ ሥዕላዊ ቻርት፡፡ ሕፃናቱን እንደ ምሳሌ በመውሰድ የራሳቸውን ጥናት ይስረ፤ ይህንንም ሕፃናቱ የራሳቸውን ሥዕላዊ ቻርት በመሣል ወይም ባዶ ፍርግርግን እና የጠርሙስ ክዳኖችን በመጠቀም ወይም ደግሞ በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ላይ ማከናወን ይችላሉ፡፡ 	

<table>
<tr>
<td>17. ሰዓት መቁጠሪያ – በቁጥር የሚሠሩ (ዲጅታል) እና ቆጣሪዎቹ በሚዞሩ (አናሎግ) የሚሰሩ ሰዓቶች

</td>
<td>ክብ ቅርፅ ለመሥራት ወፍራም መጠን ያለው የካርድ ሰሌዳ ይጠቀሙ፡፡ የክብ ቅርፁን የሰሀን ቅርፅን ዙሪያ ወይም የእርሳስ ጫፍ ላይ ገመድ በማሰር (ማስመር) ይቻላል፡፡ ገመዱን የካርድ ሰሌዳው መሃል ላይ አጥብቀው በማዞር የክብ ቅርፁን ይሣሉ፡፡ የክቡን መጠን ሰሌዳው በሚተለው ልክ መሆን አለበት፡፡
ከ9 – 12 ቁጥሮችን በግልፅ እንዲታይ አድርገው በማርከር ይፃፉ፡፡ በየሩቦቹ 1፣ 2፣ 3፣ 6፣ 9ን ይፃፉ፡፡ ከዚያም በሌሎቹ ቁጥሮች መካከል እኩል ስፋቶች እንዲኖሩ ያድርጉ፡፡
ለሰዓቶቹ ሁለት <እጆች> ይስሩላቸው የደቂቃ ማመልከቻው እጅ ደግሞ አጠር ይላል፡፡ ከሰዓቱ ጋር ተመሣሣይ ቀለም ያላቸው ከሆነ ለየት ብለው እንዲታዩ ቀለም ይቀቧቸው፡፡
በክቡ መሃል ላይ እና በእጆቹ የታችኛው ክፍል ላይ ቀዳዳዎችን በምስማር ይስሩ፡፡ የመቋጠሪያውን ሁለቱንም ጎኖች እንዲጠብቁ የቀለጠ ፈሳሽ ያድርጉባቸው፡፡
አነስ አነስ ያሉ ሰዓቶች ለተማሪዎቹ ተግባራት/ መልመጃዎች፣ ትላልቆቹን ሰአቶች ደግሞ ለመምህሩ/ሯ ወይመ ለጠቅላላው የክፍል ሥራዎች መሥራት ይቻላል፡፡

የዲጅታል ሰዓቶችን የካርድ ሰሌዳውን ሰንጥቆ በመቁረጥና በላያቸው የሰዓት መጠን ማሣያ ቁጥሮች የተፃፈባቸውን ወረቀቶች በማያያዝ ወይም መፃፊያ ካርዶችን በመራት በሚታዩ የኘላስቲክ ኪሶች ውስጥ በማስቀመጥ ኪሶቹንም የካርድ ሰሌዳው ላይ በኘላስተር በማጣበቅ መሥራት ይቻላል፡፡

አዝናኝ የሆነ ትላልቅ ሰዓቶችን ኘላስቲክ የውሀ መያዣ ጠርሙሶችንና ከ 1-12 የተፃፉባቸውን የመፃፊያ ካርዶች በመጠቀም መሥራት ይቻላል፡፡ <ደቂቃ> የሚለውን ደግሞ በሌላኛው እጅ ላይ</td>
<td>በሰዓቶች፣ በመፃፊያ ካርዶችና በጊዜ መቁጠረያ ኩብ የሚሠሩ ተግባራት፡፡
1. ሰዓቶቹን (ዲጅታል ወይም አናሎግ) እንደ መፃፊያ ካርዶች ይጠቀሙባቸው- የሰዓቱን ጊዜዎች በመለዋወጥ ሕፃናቱን ስንት ስንት ንደሆነ ይጠይቋቸው፡
2. ሰዓቶቹን ለህፃናቶቹ ይስጧቸውና እርስዎ የሚጠሩትን የጌዜ መጠን (ሰዓት) እንዲያሳዩ ያድርጉ፡፡
3. በአናሎጉ ሰዓት ላይ ያለውን የሰዓት (የጊዜ) መጠን ያሳዩዋቸውና ሕፃናቱ ጥንድ ጥንድ ሆነው ወይም በቡድን በቡድን ሆነው የተመለከቱትን የሰዓት መጠን በ <አሳየኝ> ሰሌዳዎቹ ላይ (በቃላቶች ወይም በዲጅታል ሰዓቱ ላይ እንደሚታየው) እንዲጽፉ ይጠይቋቸው፡፡
4. ሕፃናቱ ይህንኑ የዲጅታል ሰዓቱን በመጠቀምና የአናሎግ ሰዓቱ ላይ የተመለከተውን በመሥራት (በመሣል) እንዲደግሙት ያድርጉ፡፡
5. ቡድኖቹ በመምህሩ/ሯ የሚነገራቸውን የሰዓት መጠን እንዲሰሩ ትናንሽ ሰዓቶችን ይስጧቸው፡፡ የተለያዩ የሰዓት መጠኖችን ለመሥራት አንዳቸው አንዳቸውን ሊጠይቁ ይችላሉ፤ ወይም ደግሞ ሃሳቦችን ለማግኘት በመማሪያ መፅሐፉ ላይ ያሉ መልመጃዎችን ሊጠቀሙ ይችላሉ፡፡
6. ቡድኖቹ በሰዓቶቹ ላይ የተለያዩ የጊዜ መጠኖችን ይስሩ፡፡ ከየቡድኖቹ አንድ አንድ ተወካይ ወደፊት በመምጣት የሰዓት መጠኖቹን ያስተካክሉ፡፡
7. <ወደ መፃፊያ ካርዱ ጠቁሙ> ጨዋታን ይጫወቱ፡፡ የተለያዩ የሰዓት/የጊዜ መጠኖችን (አናሎግ ወይም ዲጂታል) ለማሳየት ክፍሉ ውስጥ ትላልቅ መፃፊያ ካርዶችን ያስቀምጡና ሕፃናቱ መልሱን እንዲጠቁሙ ይጠይቋቸው፡፡
8. አንድ ትልቅ የመፃፊያ ካርድ (ዲጂታል ወይም በቃላቶች የተፃፈበት) ከፍ አድርገው ይያዙና ሕፃናቱ የሚመለከቱትን የሰዓት መቀን በትናንሽ ሰዓቶቻቸው ላይ ወይም ትናንሽ መፃፊያ ካርዶችን በመጠቀም እንዲሰሩ ይጠይቋቸው፡፡
9. የቡድን ሥራ – የጊዜ ኩቦችን የማዛመድ ሥራ፡፡ ኩቡን ያሽከርክሩና የመፃፊያ ካርደቹን ኩቡ ላይ ካለው የሰዓት ፊት ጋር ያዛምዱ፡፡ በቃላቶች የተፃፈውን የጊዜ መጠንም ያዛምዱ፡፡ የመገልገያ ሀብቶች ለቡድን ሥራ በበቂ መጠን የሌሉ ከሆነ መገልገያዎቹን ሶስት ቡድኖች ይከፋፍሏቸውና ሲጨርሱ ይቀያየሩ፡፡
10. የጠቅላላው ክፍል ሥራ – ጥንድ ጥንድ ለሆኑ ሕፃናት አንድኩብ ወይም የመፃፊየ ካርድ ይስጧቸው፡፡ኩቦቹን የያዙ ሕፃናት ወደፊት ወጥተው በመስመር ይሰለፉ፡፡ አንድ ሕፃን በመፃፊያ ካርዶቹ ላይ ያሉትን የሰዓት</td>
<td></td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>

 </td>
<td><ሰዓት> የሚለውን ደግሞ በሌላኛው እጅ ላይ ይፃፉ (በወረቀት ላይ ፅፈውም ማጣበቅ ይችላሉ)፡፡ የተለያዩ የጊዜ መጠኖችን ሊሠሩ ይችላሉ፡፡

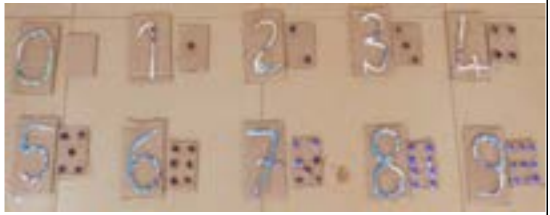
የጊዜ መቁጠሪያ ኩቡን በኩቦቹ ላይ የሰዓት ፊቶችን በመሣል መሥራት ይቻላል፡፡ በኩቦቹ ላይ የአናሎግ፣ የዲጅታል ሊሠራባቸው ይችላሉ፣ በላያቸው ላይም የሰዓት መጠኖች መፃፍ ይቻላል፡፡</td>
<td>መጠኖች ሲያነብላቸው ኩቦቹን የያዙት ሕፃናት ከኩቦቹ ላይ ትክክለኛውን የሰዓት ፊት ማግኘት አለባቸው፡፡ አቀያይረውም ያጫውቷቸው፡፡
11. ጨዋታን ይጫወቱ፡፡ ለእያንዳንዱ ቡድን አንድ አንድ ኩብ ይስጧቸው፡፡ በእያንዳንዱ ቡድን ውስጥ አንድ ተማሪ/ሕፃን ኩቡን ያሽከርክር፡፡ ሌሎቹ ደግሞ ሰዓቱ ስንት እንደሚል ይናገሩ ወይም ኩቡ ላይ የተፃፈው ሰዓት ስንት እንደሚል በ <አሳየኝ> ሰሌዳው ላይ ይፃፉ፡፡
12. የውሀ ጠርሙሶቹን አንድ ላይ በማያያዝ እጆች የሚሠሩለት ትልቅ ሰዓት የቡድኑ ሕፃናት እንዲሞክሩና ሰዓት እንዲሠሩ ከዚያም በላዩ ላይ የተለያዩ የጊዜ መጠኖችን ለመሥራት ፈታኝ የቡድን ሥራ ሊሆን ይችላል፡፡
13. ሕፃናቱ ይህን መሬት ላይ ሰርተው ለክፍሉ በጠቅላላው ሊያሳዩ ይችላሉ፡፡

</td>
<td></td>
</tr>
</table>

18. በእውነተኛ ሕይወት ወይም ኑሮ ውስጥ ገንዘብን መጠቀም 	የካርድ ሰሌዳን በመጠቀም የተለያዩ የምግብ አይነቶችን ይስሩ (በሥዕል መልክ ያስቀምጡ)። የሳኗቸውን ምግቦች ቀለም ይቀቧቸውና ከካርድ ሰሌዳው ላይ ቆርጠው ያውጧቸው፡፡ የምግቦቹን ዋጋዎች ጀርባቸው ላይ ይፃፉባቸው ወይም ሌላ የተለየ የሩዝ ጆንያ ቻርት ይስሩ፡፡ ገንዘብን ከተጣሉ/ከቁራጭ ወረቀት እና ከጠርሙስ ክዳኖች መስራት ይቻላል። የተለያዩ ቀለማት ያላቸውን የጠርሙስ ክዳኖች የሳንቲም መጠኖችን እንዲወክሉ ሆነው ይጠቀሙባቸው፡፡	1. የተለያዩ የምግቦችና የመጠጦች አይነቶች ዋጋዎችን በተመለከተ ተወያዩና ዋጋዎቹን በቻርቱ ላይ ያስቀምጡ ወይም ደግሞ በጥቁር ሰሌዳው ላይ ያስቀምጡ፡፡ 2. ሕፃናት ይህን በቡድን በቡድን ሆነው ይሠራሉ፤ የሚገዙትን ይምረጡ፡፡ አንደኛው ቡድን እንደሻጭ ይሆናል፤ ለመግዛት የሚጠቀሙትም <ገንዘብ> ነው፡፡ 3. ልዩ ልዩ ነገሮችን በቡድን መሥራት – ለምሣሌ፣ የሶስት በጣም ውደ/ርካሽ ምግቦች ዋጋ፡፡ የፈለጉትን ሶስት አይነቶች ይምረጡ እና የገንዘብ መልሣቸውን (ከገዙ በኋላ የሚመለስላቸውን ገንዘብ) ያስሉ፡፡ የገንዘብ መልሱን በእርስዎ የ <አሳየኝ> ሰሌዳ ላይ ይፃፉ፡፡ 4. ሁሉንም ነገሮች ከገዙ ጠቅላላውን ወጪ ያስሉ፡፡ 5. በቃላቶች የሚጠየቁ ለምሳሌ፣ <<አንተ/አንቺ የለህ ያለሽ 150 ብር ነው- በዚህ የብር መጠን ምን መግዛት ትችላለህ/ትችያለሽ?>> ወዘተ 6. <<ሁለት አንድ አይነት ነገሮችን በ100 ብር ገዛሁ>> የገዛሁት ምንድነው?	በመማሪያ ክፍሉ ውስጠ የተለያየ ችሎታ/አቅም ያላቸውን ሕፃናት የሚመጥኑ የተለያዩ ጥያቄዎችን ለመጠየቅ መልካም አጋጣሚን/ዕድልን የሚሰጥ በመሆኑ ጥሩ ነው፡፡
19. የብዜት ስሌት ሠንጠረዦች ጨዋታ 	በወረቀት፣ በካርድ ወይም በወተት መያዣዎች ላይ ፍርግርጎችን ያስምሩ፡፡ በእንዳንዳንዱ ካሬ (አንድ ፍርግርግ ለአንድ የብዜት ሠርጠረዥ) ላይ የብዜት (የማባዛት) ስለት ጥያቄዎችን ይፃፉ፡፡ መልሶቹን በጠርሙስ ክዳኖች፣ በትናንሽ የካርድ ቁራጮች፣ በወረቀት፣ በወተት መያዣዎች፣ ወዘተ ላይ ይፃፉ።	1.የማባዛት ስሊት ሠንጠረዦችን የማዛመድ ሥራ፡፡እያንዳንዱ ቡድን የተለያዩ ሠንጠረዦች ፍርግርግ ይኖረዋል፣ መልሶቹንም ያዛምዳሉ፡፡ ሌላኛውን ሠንጠረዥ ለመሙላት ይለዋወጡ፡፡ ሕፃናቱ በሚሠሩበት ጊዜ ሁሉ እንዲፈጥኑ ያደፋፍሯቸው።. 	

20. ባለ መቶ ካሬ 	10 X 10 የሆነ ፍርግርግ ያስምሩና ማርከር በመጠቀም ቁጥሮችን ደመቅ አድርገው ይፃፉ፡፡ ይህን የሚሠሩትም ወረቀት፣ የካርድ ሰሌዳ ወይም የወተት መያዣ ፣ የወተት ካርቶኖችን በመጠቀም ነው፡፡ ባዶ (ምንም ያልተፃፈባቸው) ባለመቶ ካሬዎችም (10 X 10 ፍርግርግ) ጠቃሚ ናቸው፡፡ በሩዝ ጆንያው/መያዣ ላይ ባለመቶ ካሬ ይስሩ፡፡ 	1. የጠርሙስ ክዳኖችን ከ 1-100 ቁጥሮች ከተፃፈባቸው ካሬዎች ጋር ያዛምዷቸው፡፡ 2. በአንዱ ቁጥር ላይ መቁጠሪያ ወይም የጠርሙስ ክዳን ያስቀምጡበት፡፡ ከዚህ ቁጥር ተነስተው ሠንጠረዡ ላይ አስር ቆጥረው ከተገዙ በኋላ የሚያርፉበት ላይ ሁለተኛውን መቁጠሪያ ወይም የጠርሙስ ክዳን ያስቀምጡበት፡፡ ከሌሎቹ የመጀመሪያ ቁጥሮች በመነሣትም ይህንኑ ይድገሙ፡፡ አስርን ለመደመር መቁጠሪያው አንድ ረድፍ ወደ ታች ዝቅ የሚል መሆኑን እንዲረዱ ሕፃናቱን ያበረታቷቸው፡፡ አንድ ለመደመር ደግሞ ወደ ቀኝ አንድ ካሬ ይሄዳሉ፡፡ አስርን ለመቀነስ አንድ ረድፍ ወደላይ፣ አንድን (1) ለመቀነስ ደግሞ አንድ ካሬ ወደ ግራ ይሄዳሉ፡፡ ይህን ሕፃናቱ ተነግሯቸው ሳይሆን ራሳቸው ፈልገው የማግኘታቸው ጉዳይ በጣም ወሳኝ/አስፈላጊ ነው፡፡ ባለመቶ ካሬውን ወደፊት አስር እየቆጠሩ በመሄድዓ አስር እየቆጠሩ ወደ ኋላ በመመለስ የመደመርና የመቀነስ ስሌቶችን ለመሥራት ይጠቀሙበት፡፡ 3. እርስዎ ከባለመቶ ካሬው ላየ ጥቂር ቁጥሮችን ይሸፍኑና ሕፃናቱ የተሸፈኑት ቁጥሮች ምን እንደሆነ ለማወቅ ስሌቶችን ይሥሩ፡፡ 4. የብዜት ሠንጠረዦቹን ተርታ ወይም አሰላለፍ ለማወቅ ብዜቶቹ ላይ የጠርሙስ ክዳኖችን ወይም መቁጠሪያዎችን ያስቀምጧቸው፡፡ 5. በኩቦቹ ጨዋታዎችን ተላወቱ (ከዚህ በፊት የነበረውን ወደኋላ ተመልሰው ይመልከቱ፡፡ ኩቦቹን ወይም ቁጥር የተፃፈባቸውን ኩቦች ወርውሩ፡፡ ቁጥሮቹን በባለመቶ ካሬው ላይ ለመሥራት የመደመር፣ የመቀነስ፣ የማባዛት (አንዳንዴም የማካፈል) ስሌቶችን ሥሩቸቸ ኩቡን አንድ ጊዜ ብቻ በመወርወር ትልቁን/ትንሹን ቁጥር የሠራው ማን ነው? ሁለት ቡድኖችን የተለያዩ ቀለ ያላቸውን መቁጠሪያዎች በመጠቀም በአንድ ካሬ ላይ እንዲጫወቱ ያድርጓቸውና አብዛኛውን ሊሸፍን የቻለው/በመደዳ ሶስት ወይም አራት ያገኘው/በአራት የጠርሙስ ክዳኖች መስቀል የመሠለ የሠራው/ወዘተ የትኛው ቡድን እንደሆነ ይመልከቱ፡፡ 6. ባዶ የባለመቶ ካሬዎች - ቁጥሮች በተፃፉባቸው የጠርሙስ ክዳኖች ባዶ ቦታዎችቹን መሙላት፡፡ ይህ ሕፃናቱ በምን የህል ፍጥነት ሊሠሩ እንደሚችሉ ለማየት ወይም ቀድሞ የሚጨርሰዡን ለማየት እርስ በርስ እንዲወዳደሩ ለማድረግ አመቺ ጊዜ ይሰጣል፡፡ 7. እርስዎ ወደ አንዱ ባዶ ካሬ ሲጠቁሙ ሕፃናቱ እዛ ቦታ ላይ የሚኖረውን ቁጥር የማስላት ሥራ ይሠራሉ፡፡ 8. ሁለት ጥንድ ቁጥሮች ሲደመሩ 100 የሚሆኑትን ወይም ሌላ ቁጥርን ፈልገው ወይም አስልተው ያግኙ፡፡ 9. <ወደ 100 መሮጥ> ተጫወቱ፡፡ እያንዳንዳንዱ ተጫዋች መቁጠሪያ ይረዳዋል፡፡ ሁለት ኩቦችን ይወርውሩና ይደምሯቸው፡፡ ወደ ድምሩ ውጤት ይሂዱ፡፡ ቀጥሎ ሲወረውሩ የወጡት (ለምሳሌ፣ 3+4) ቁጥሮችን ተከትሎ ወደ 7 መሄድ፡፡ አንዱ ተጫዋች 100 ላይ እስኪደርስ ድረስ መጫወቱን ይቀጥሉ፡፡ ይህንን ባለነጠብጣብ ኩቦች ወይም ቁጥር በተፃፈባቸው ቁጥሮች መጫወት ይቻላል፡፡ ወይም ደግሞ ከ 100 በመጀመር ወደኋላ በመሄድ 1 ላይ ለመድረስ የመቀነስ ስሌትን ይጠቀሙ።

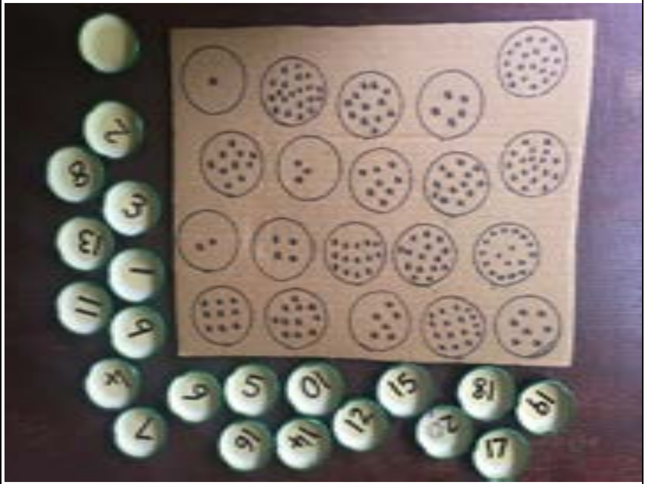
21. የማዛመድ ሰሌዳዎች 	ይህ የሚሠራው ከካርድ ሰሌዳ ነው፡፡ ጥያቄዎቹን በግራ በኩል መልሶቹን ደግሞ በቀኝ በኩል ይፃፉ ሆኖም ሁለቱም በመደዳ ወደ ጎን አይፃፉም፡፡ ለምሳሌ፣ 20+21 የሚለውን ከላዩ/ ከአናት ከሆነ የተፃፈው (በግራ በኩል) መልሱ የሚፃፈው ደግሞ በቀኝ በኩል ወደ ታች ዝቅ ብሎ ነው፡፡ ከጥያቄዎቹ አጠገብ ቀዳዳ ይሥሩ፣ ገመድ አሾልኮ በማሰር ይቋጥሩት፡፡ ከመልሶቹ አጠገብ ደግሞ አነስ ያለ ስንጥቅ ወይም ሶስት ማዕዘን ይስሩ፡፡ ገመዱ መልሱ ላይ እስከሚደርስ ያረጋግጡ፡፡ ይህን ለየትኛውም ሂሳባዊ ስሌት መጠቀም ይቻላል፡፡	1. በጥምረት ወይም በአነስተኛ ቡድኖች በመሆን ገመዱን በመጠቀም መልሱን ከጥያቄው ጋር የማዛመድ ሥራ ይሥሩ፡፡ የማዛመድ ሥራ መልካምነቱ የመገልገያ ሀብቱን ደግሞ ደጋግሞ መጠቀም ማስቻሉ ነው፡፡ (መስመሮቹ የሚሰመሩት በብዕር ከሆነ ግን ሀብቱን መጠቀም የሚቻለው ለአንድ ጊዜ ብቻ ነው) 2. የተለያዩ አይነቶች ካርዶችን ይሥሩ – ለምሣሌ፡- ክፍልፋዮች፣ ቅርፅ፣ መደመር፣ መቀነስ፣ ማባዛትና ማካፈል፡፡ 3. ይህ ርዕሶቹን ተመልሶ ለመከለስ/ለመገምገም በጣም ጥሩ ነው፡፡ ሕፃናቱ በተለያዩ ካርዶች ማጫወትና መቀያየር ይችላሉ (ተመሣሣይ ካርዶችን ብዙ ጊዜ መሥራት አስፈላጊ አይደለም) 4. ልዩነቶችን በቀላሉ ለማየት ያስችላል- አንዳንዶቹንም የበለጠ ፈታኝ ያደርጋቸዋል። 5. ሕፃናቱ ሥራቸውን ሲጨርሱ ወይም ትምህርት ከመጀመሩ በፊት የሚኖራቸውን ትርፍ ጊዜ እንዲጠቀሙበት ያደርጋል፡፡
22. የፕላስቲክ ጠርሙሶች 	በማርከር ወረቀት ላይ መለያ ፅሁፎችን ይፃፉና አሮጌ ጠርሙሶች ላይ ይለጥፏቸው፡፡ በወረቀት ቦርሳዎች ውስጥ ያስገቧቸውና (የወረቀት የመያዣ ቦርሳውን ጠንከር እንዲል ለማድረግ ወረቀቱን ያጣጥፉት) መለያ ይፃፉበት፡፡ መለያ ፅሁፎቹ አሃዞች፣ ክፍልፋዮች፣ ቅርፆች፣ ሰዓት፣ የሳምንቱ ቀናት፣ የአመቱ ወራት፣ ወዘተ ሊሆኑ ይችላሉ፡፡ ጠርሙሶቹን በተደጋጋሚ ለመጠቀም በጠርሙሶቹ የውጭ ክፍል/አካል ላይ መለያ ሊቀመጥባቸው የሚችሉ የፕላስቲክ ኪስ ይስሩላቸው፤ መለያዎቹን እንደየርዕሱ ይለዋውጡት፡፡	1. እንደመፃፊያ ካርዶቹ ተጠቀሙበት፡፡ ሕፃናቱ ወደ ክፍሉ ፊት ይውጡና ቁጥሮቹን በሥርዓቱ ያስተካክሏቸው፤ ትልቁን ቁጥር ይምረጡ፣ ትንሹን ቁጥር ይምረጡ፣ ድምራቸው 12 የሚሆኑ ሁለት ጠርሙሶችን ይምረጡ፡፡ ወዘተ .... 2. ለቡድን ሥራ ማከናወኛም ይጠቅማል፡፡ 3. አሃዞች ያሉባቸው ጠርሙሶችን ልክ እንደ መፃፊያ ካርዶቹ ወይም የጠርሙስ መሰል ቅርፅ ያላቸውን ዘናፊዎች (ወይም ፒኖች) አንድ ህፃን በአጭር ርቀት ራቅ ብሎ ይቆምና ኳሱን ወደ ዘናፊዎቹ/ፒኖቹ ይወረውራል፡፡ 4. ሌላኛው ሕፃን በኳሱ ተመትተው የወደቁትን ፒኖች፤ የእንጨት ዒላማዎች ያነሣቸዋል፣ ቡድኑም ድምራቸውን ይሠራና ጠርሙሶቹ ላይ ያሉትን ቁጥሮች ይናገራል፡፡ ወይም የወደቁትን ጠርሙስ መሰል መጫወቻ ለእያንዳንዳቸው አንድ አንድ ይስጧቸው፡፡ ጠርሙሱን የያዘው ሕፃን ጠርሙሱ ላይ ተጽፎ በሚገኘው ቁጥር ልክ ያጨበጭባል ወይም ወደ ላይ ይዘላል፡፡ 5. የማዛመድ ሥራዎች – ቅርፆችና ቃላቶች፣ ክፍልፋዮች፣ በቃላቶች የተፃፉ የሰዓት/የጊዜ መጠን ማሳያዎች፤ ዲጂታል ወይም አናሎግ ሰዓቶች፣ ወዘተ የተለጠፉባቸው ጠርሙሶች፡፡ 6. ለእያንዳንዱ ሕፃን አንድ አንድ ጠርሙስ (ቁጥር የተፃፈበት) ይስጡ፤ ሕፃናቱ በሥርዓቱ ሰልፍ ይዘው መቆም አለባቸው፡፡ ወይም ደግሞ ጎዶሎ ቁጥር የያዙትን ሕፃናት እንዲቆሙ ወይም የያዙትን ጠርሙስ ከፍ አድርገው እንዲያሳዩ ይጠይቋቸው፡፡ ጥያቄዎቹን ይለዋውጧቸው፡፡ ለምሳሌ፣ ከ1-10 የበለጠ፣ ከ16 ያነሰ የያዛችሁ አሣዩ ሊሉ ይችላሉ፡፡ ተመሣሣይ ሥራዎችን የተለያዩ መለኪያዎች ባሉባቸው ጠርሙሶችም መሥራት ይቻላል፡፡ (ለምሳሌ፣ የሰዓት/የጊዜ መጠን ማሣያ – እርስዎ የሰዓቱን መጠን ሲናገሩ የዲጂታል ሰዓት፣ የአናሎግ ሰአት፣ በቃላቶች የተፅፉ ሰዓቶችን የያዙት ይቆማሉ/ከፍ አድርገው ያሳያሉ) ፡፡ 7. ሁሉም ሕፃናት ጠርሙስ ይዛሉ፡፡ መምህሩ/ሯ አንዱን ሕፃን ተነስቶ እንዲቆም ያድርጉና << .... ለማግኘት እዚህ ቁጥር ላይ መደመር ያለበት ቁጥር ምንድን ነው>> ሲሉ ትክክለኛውን ጠርሙስ የያዘው ተነስቶ ይቆማል፡፡ ክፍሉ ያረጋግጣል፡፡

23. የሚዳሰሱ ቁጥሮች ጉብ ጉብ ያሉ ቁጥሮችን <በመዳሰስ ስሜት> ማወቅ ይቻላል፡፡ ሥዕላዊ እና ረቂቅ ቁጥሮች፡፡ 	በአንድ የመፃፊያ ካርድ ላይ በእርሳስ ቁጥር ይፃፉ፡፡ <ገመድ> መሰል ነገር ለመሥራት ወረቀቱን ጠበቅ አድርገው ይጠምዝዙት (ይህን ለማድረግ የመፀዳጃ ወረቀት መጠቅለያ/ካርቶን አመቺ ነው)፡፡ በእርሳስ የፃፉትን ቁጥር እንደመመሪያ በመጠቀም የጠመዘዙትን ያጣብቁት፡፡ ትናንሽ የወረቀት ቁርጥራጮችን ይጠምዝዙና ጉብ ጉብ ?ያሉ ባለነጠብጣብ የመፃፊያ ካርዶችን ለመሥራት በማስቀመጥ በፈሳሽ ማጣበቂያ ያጣብቋቸው፡፡ በካርድ ሰሌዳ ላይ አንድ 5 X 2 የሆነ ፍርግርግ ያስምሩ፡፡ ቀዳዳ ያሉባቸውን የጠርሙስ ክዳኖች በመጠቀም ካርዶቹ (ከ1-10) ላይ ያይዟቸው፡፡	1. ሕፃናቱ በራሳቸው እንዲመራመሩና እንዲያገኙ ለማስቻል በእነዚህ በርካታ መገልገያ ሀብቶች እንዲጫወቱ ዕድሎችን ይስጧቸው፡፡ 2. የማዛመድ ሥሪዎች – ሥዕላዊ እና ረቂቅ  3. የጠርሙስ ክዳን ያለባቸውን የመፃፊያ ካርዶች በመቁጠር ከቁጥሮች ጋር ማዛመድ፡፡ 4. በጠርሙስ ክዳን ካርዶቹ አማካኝነት ከ10 ጋር የሚያያዘውን (የሚጣመደውን) ቁጥር ማግኘት (10ን ለማግኘት የተሰወረው/የጠፋው ቁጥር ምድንነው?) 5. ጉብ ጉብ ያሉትን ቁጥሮች ሕፃናቱ ቁጥሮችን በሚማሩበት ጊዜ በጣቶቻቸው በመዳደስ እነሱ አገዛን ሊያገኙ ይችላሉ፡፡	ዝቅ ያለ ችሎታ ላላቸው፣ የአይን እይታ ችግር ላለባቸው እንዲሁም በመዳሰስ/በመነካካት ለሚመሩ ሕፃናት በጣም ጠቃሚ ነው፡፡
24. ማርከሮችን እንደ መቁጠሪያ ወይም ክፍልፋይ መጠቀም	የማይሰሩ አሮጌ ማርከሮችን በወረቀት ወይም በኘላስተር መሸፈን ይቻላል፡፡ ማርከሮቹ እንደ ቁጥር መቁጠሪያ እንዲያገለግሉ መስመሮች ያስምሩባቸው ወይም ቁጥሮችን ላያቸው ላይ ይፃፉባቸው፣ ወይም ደግሞ ለክፍልፋዮች እንዲያገለግሉ በክፍል በክፍል በክፍል ይከፋፍሏቸው፡፡	1. ትናንሽ የቁጥር መቁጠሪያዎች 2. ሴሜ ከተፃፈባቸው አነስተኛ የልኬት መስሪያ/መለኪያ ሊሆኑ ይችላሉ፡፡ 3. ክፍልፋዮችን ወይም ከክፍልፋዮች ጋር እኩል የሆኑትን ለመሳየት ይቀጠሙበት፤ ለምሣሌ፣ ግማሽ እና ሩቦች ግማሽ እንደሚሠሩ ያሳዩ፡፡ 4. ባዶ/ያልተፃፈባቸው አሮጌ ማርከሮችን ለሕፃናቱ ይስጧቸው፡፡ እነሱም የራሳቸውን የቁጥር መቁጠሪያ፣ ወዘተ ሊሠሩባቸው ይችላሉ፡፡	
25. ማከሮችን እንደ መናገሪያ ቁስ መጠቀም	በቡድን ውስጥ ያሉትን እያንዳንዳቸውን እንዲሳተፉ ለማበረታታት ከአሮጌ ማርከር የተሠራውን <ተናጋሪ ቁስ> ይጠቀሙ፡፡ በላዩ ላይ ኘላስተር ወይም ወረቀት ይለጥፉበትና ቀለም ይቀቡት፣ ይህን ካደረጉ ቁሱ ማርከር አይምስልም!	1. ሕፃናቱ አንድ ሥራ በተሰጣቸው ጊዜ በየተራ መሥራታቸውን ለማረጋገጥ <ተናጋሪውን ቁስ> በቡድኑ ውስጥ ያዙሩት፣ ቁሱን የያዘው ተረኛ (ለምሳሌ፣ ለጨዋታ) ይሆናል ወይም የመናገር ተራው የእሱ ይሆናል፡፡ በቡድኑ ውስጥ የበላይነት ለሚያሳዩት ወይም አይን አፋር ለሆኑ ሕፃናት ይጠቅማል፡፡ ሪፖርት የሚያደርገውን ቡድን ሲመርጡም ለክፍሉ በጠቅላላው ሊጠቀሙበት ይችላሉ፡፡ ቡድኑን በመምረጥዎም የክፍሉን ጠቅላላ ትኩረት ለማግኘር ጥሩ ዘዴ ነው፡፡ ከዚያም አንዱ ቡድን ቶሎ ተናጋሪውን ቁስ የሚሰጠውን ቡድን ሊመርጥ ይችላል፡፡	

<u>ጨዋታዎች</u>፡- ጨዋታዎች የሕፃናቱን የመማር አቅምና ሁኔታ ለማጠንከር እንዲሁም እነሱ ራሳቸው የሂሳብ ስሌቶችን እየሠሩ እንደሆነ እንኳን ሳያጤኑት ሂሳባዊ ክህሎቶችን እንዲለማመዱ የሚያስችሉ አዝናኝ ዘዴዎች ናቸው፡፡

በዚህ መመሪያ ውስጥም በርካታ ጨዋታዎችን ለማስተዋወቅ ተችሏል፡፡ አንዳንድ ጨዎታዎችን መቼ ማስተዋወቅ እንደሚገባ ለማወቅ ከባድ ሊሆን ይችላል፤ አንዳንድ ጊዜም ደግሞ መምመምህራን ሕፃናት እየተጫወቱ ከሆነ ትምህርቱን እየተማሩ አይደለም ብለው ይሰጋሉ፡፡ ጨዋታዎችን በትምህርት ውስጥ እንደ አንድ ሥራ/ተግባር አንድ አካል በማድረግ መጠቀም ይቻላል። ጨዋታዎቹን ሕፃናቱ አንዴ ከተማሩ በራሳቸው ደግመው ደጋግመው ይጫወቷቸዋል፡፡ ሕፃናቱ ጨዋታዎቹን ሥራቸውን ከጨረሱ በኋላ ሊጫወቱ ይችላሉ ወይም ደግሞ ትምህርት ቤት ሲመጡም እንዳያረፍዱ ለማበረታታት ይጠቅማሉ፤ ለምሣሌ ወደ ት/ቤታቸው ከሰዓቱ ቀድመው የመጡ፤ ወይም በሰዓቱ የመጡ ሕፃናት ቀድመው ሲጫወቱ ዘግይተው የሚመጡት ለመጫወት ተራቸውን የሚጠብቁ ይሆናል፡፡ (እኔ በግሌ በክፍሉ ውስጥ ጥቂት ተማሪዎች የተገኙ ቢሆንም እንኳን መምህራን ማስተማራቸውን እንዲጀምሩ አበረታታለሁ፡፡ በሰአታቸው የመጡ ተማሪዎች መቀጣት የለባቸውም፣ ሌሎቹ በመዘግየታቸው/በማርፈዳቸው ምክንያት የእነሱ ትምህርት መስተጓጎል የለበትም) መጫወቻዎች በቀላሉ ሊገኙ በሚችሉባቸው ሥፍራዎች መቀመጥ አለባቸው ምክንያቱም ሕፃናቱ በሚፈልጓቸው ጊዜ መምህራኖቻቸውን ሳይረብሹ ሊያገኙዋቸው ይችላሉ፡፡

ሕፃናቱ ሊጫወቷቸው የሚችሉ በሺህዎች የሚቆጠሩ ጨዋታዎች አሉ፤ የራሣቸውን መጫወቻዎች እንዲሰሩም ሊበረታቱ ይገባል፡፡ ከዚህ በታች የተመለከቱት ጥቂት ቀላል ምሣሌዎች ናቸው፡፡



ቁጥሮች በሥዕላዊ መግለጫ (ነጠብጣቦች) የተወከሉበት ሰሌዳ (ቦርድ)፡፡ በማርከር ቁጥሮች የተጻፉባቸው ክዳኖች፡፡ አንዳንድ ጊዜ ሊጠፉ ስለሚችሉ ሁኔም አንድ ወይም ሁለት ትርፍ (መቀየሪያ) እንዲሁም እንዲሁም ባዶ ክዳኖችን መያዝ መልካም ሃሳብ ነው፡፡

- ነጠብጣቦቹን ከቁጥሮቹ ጋር የማዛመድ ቀላል ሥራ፡፡ ሕፃናቱን እርስ በርሳቸው እንዲወዳደሩ ማድረግ ይቻላል፣ ወይም ደግሞ ጊዜ ተወስኖ ተሰጥቷቸው የየራሳቸውን ጊዜ ለማሻሻል ሙከራ ሊያደርጉ ይችላሉ?

- ቁጥሮቹን ለመሸፈን (እንዳይታይ ለማድረግ) ክዳኖቹን ገልብጠው ያስቀምጧቸው፡፡ ሕፃናቱ አንድ ክዳን ገልብጠው የሚዛመደውን ቁጥር ከሰሌዳው (ቦርዱ) ላይ ይፈልጋሉ። ሕፃናቱ በየተራቸው ይህንን ይሠራሉ፡፡

- አንዱ ሕፃን ወደ ሥዕላዊ መግለጫው ሲጠቁም ሌሎቹ የሚዛመደውን ቁጥር ከክዳኑ ላይ ፈልገው ሲያገኙ ከፍ አድርገው ያሳያሉ፡፡ ትክክለኛውን ቁጥር ማግኘታቸውን ሕፃኑ ያረጋግጣል፤ ትክክለኛውን ቁጥር ያገኘውም ሕፃን ክዳኑን ራሱ ይዞ ይቆያል፡፡ ሁሉም ክዳኖች እስኪያልቁ ጨዋታውን ይደጋግሙ፡፡ አሸናፊ የሆነው ብዙ ክዳኖችን የያዘው ነው፡፡

- መምህሩ/ሯ የሚመሩት ጨዋታ፡፡ እያንዳንዱ ቡድን በሥዕሉ ላይ የተመለከተው የመጫወቻ ሀብት ይኖረዋል፡፡ መምህሩ/ሯ አንድ ጥያቄ ሲጠይቁም ሕፃናቱ መጭሱን ከሰሌዳውና ከክዳኑ ላይ ፈልገው በማግኘት ያዛምዳሉ፡፡ ለምሳሌ፣ 5 ሲደመር 5፣ ወይም ሶስት ላሞችና ሁለት ዶሮዎች ምን ያህል እግሮች አሏቸው፣ 20 ሲካፈል ለ 4፣ 17ን ለማግኘት 6 ቁጥር ላይ የትኛውን ቁጥር መደመር ያስፈልገኛል - የሚሉ ጥያቄዎችን ሊጠየቁ ይችላሉ፡፡

ቁጥሩን መገመት፡ መምህሩ/ሯ (ወይም አንዱ ሕፃን) ወደ ክፍሉ ፊት ይመጡና << አንድ ቁጥር እያሰብኩ ነው ይህ ቁጥር ግን ….. አይደለም>> ሲሉ ሕፃናቱ አይደለም የተባለውን ቁጥር ክዳኖች አንድ ቁጥር ብቻ እስኪቀር ሰሌዳው ላይ ያስቀምጣሉ፡፡ ይህን አሸናፊው በመጨረሻ የቀረውን ቀድሞ ወደ ላይ ከፍ አድርጎ ያሳየው ይሆናል፡፡ ይህን አንድ ጊዜ ካሳይዋቸው ቀድሞ ወደ ላይ ከፍ አድርጎ ያሳየው ይሆናል፡፡ ይህን አንድ ጊዜ ካሳይዋቸው በኋላ ሕፃናቱ ራሳቸው በቡድን በቡድን ሆነው ይጫወቱታል፡፡ ለምሣሌ፣ << ስለ አንድ ቁጥር እያሰብኩ ነው፣ ይህ ቁጥር ደግሞ ጎዶሎ ቁጥር አይደለም>> (የዚህን ጊዜ ሕፃናቱ ክዳኖቹን ሁሉም ገዶሎ ቁጥሮች ላይ ያስቀምጣሉ)፤ <<ስለ አንድ ቁጥር ደግሞ 16-6 ነው>> (ሕፃናቱ ክዳኑን 10 ቁጥር ላይ ያስቀምጣሉ)፤ <<ስለ አንድ ቁጥር እያሰብኩኝ ነው፣ ይህ ቁጥር ከ12 አይበልጥም>> – ሕፃናቱ ክዳኖቹን 14፣ 16፣ 18፣ እና 20 ላይ ያስቀምጣሉ፡፡ አንድ ቁጥር ብቻ እስኪቀር ጨዋታው ይቀጥላል፡፡

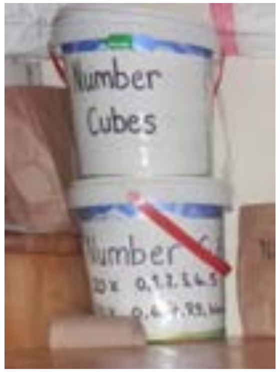
	ማርከር በመጠቀም በግልፅ ከ1-20 ቁጥሮች የተፃፉባቸው ክዳኖች፡፡ • ቀላል የማሰተካከል ሥራ – ሥራውን/ጨዋታውን አዝናኝ ለማድረግ ሕፃናቱ በቡድን በቡድን ሆነው እንዲወዳደሩ ማድረግ ይቻላል፡፡ የማስተካከል ጨዋትው ወደ ላይ ወይም ወደታች በመደርደር ሊሆን ይችላል፡፡ • የማስተካከለ ጨዋታው በ 2፣ 3፣ 4 ወይም በ 5 ብዜቶች ሊሆን ይችላል (ወደላይ ወይም ወደታች በመደርደር) • ከማጣመር ከ 10 ጋር የሚያያዙ ቁጥሮችን መሥራት (ከ1 – 10 ክዳኖችን በመጠቀም) (አንድ ትርፍ 0 ቁጥር የተፃፈበት ክዳን ሊጨምሩበት ይችላሉ) ወይም ደግሞ ከ20 ጋር የሚያያዙ ቁጥሮችን ሁሉንም ክዳኖች በመጠቀም መሥራት፡፡ ሕፃናቱ ሊጠቀሙባቸው የማይችሉትን ክዳኖች ይመልከቱ (ለምሳሌ፣ 5 ምክንያቱም ሌላ ተጨማሪ 5 ስለሚያስፈልግ)፡፡ • ክዳኖቹን ያዘበራርቋቸው ሆኖም ግን ፊታቸው እንዲተይ ወደ ላይ ይሁን፡፡ አንድ ሕፃን ሌሎቹ ሣይመለከቱ አንድ ቁጥር አንስቶ ይያዝ፡፡ ሌሎቹ ሕፃናት የተሠወረውን ቁጥር ፈልገው (አስልተው) ያግኙ፡፡ • መልሳቸው በ 1 እና በ 20 መካከል የሚገኙ ጥያቄዎችን ሕፃናቱ እርስበርሳቸው ይጠያየቁ፡፡ መልሱን ከፍ አድርገው ያሳዩ፡፡ • ከላይ የተመለከተው ቁጥር የመገመት ጨዋታ ከሰሌዳው ጋር ሳያዛምዱም መጫወት ይቻላል፡፡
	ከ 0 –10 የተፃፉባቸው ሁለት ሰለዳዎች፡፡ ከአሮጌ የካርድ ሰሌዳ የተሠሩና ከ0-5 የተፃፈባቸው ሁለት ኩቦች፡፡ ሕፃናቱ ጥንድ ጥንድ ሆነው ወይም በሁለት ትናንሽ ቡድኖች ሆነው ሊሰሩት ይችላሉ፡፡ እያንዳንዱ ቡድን አንድ ሰሌዳ ይኖረዋል፡፡ በአንድ አነስተኛ ቡድን ውስጥ ከ 3 ወይም ከ4 መብለጥ የለባቸውም፡፡ የጠርሙስ ክዳኖች፡- • ሁለቱን ኩቦች ይወርውሩና አሃዞቹን ይደምሩ፡፡ በካርዱ ላይ አንድ የጠርሙስ ክዳን ወይም ጠጠር ያስቀምጡ፡፡ ሁሉም ቁጥሮች እስኪያልቁ ይቀጥል፡፡ ይህን ለማድረግ የቀደመው አሸናፊው ይሆናል፡፡ ሌሎቹ ስሌቶችንም ተጠቀሙ (ስለሆነም ተጫዋቹ ቁጥሮቹን ለመደመር፣ ለመቀነስ፣ ለማባዛት ወይም ለማካፈል ይችላል)፡፡ ይህንን የበለጠ ውስብስብም ማድረግ ይቻላል – ውስብስብ ለማድረግ የሚቻለውም ቁጥሮቹን ለብዙ ጊዜ በተደጋጋሚ እንዲጠቀሙት በመፍቀድ ነው፡፡ ለምሣሌ 2 ወይም 3ን ከወረወሩ 2+3 = 5፣ ወይም 2 X 3 = 6 ወይም 2 +3 + 3 = 8 ፣ ወይም 2 X 2= 4+3 = 7 - 2=5 ወዘተ… • በአንድ ሰሌዳ እና በሁለት ተጫዋች የሚደረግ ጨዋታ፡፡ አንደኛው ከሰለዳው ላይ አንድ ቁጥር ይመርጥና በላዩ ላይ የጠርሙስ ክዳን ያስቀምጡበታል፡፡ ሁለቱ ተጫዋቾች በየተራ ኩቡን ወርውረው ቁጥሩን ለመሥራት (ለማግኘት) ይሞክራሉ፡፡ አስተሳሰባቸው የጠርሙስ ክዳኑን ያነሱና ይይዛሉ፡፡ ከዛም ከሰሌፋው ላይ አንድ ቁጥር ይመርጡና ሌላ አዲስ የጠርሙስ ክዳን ያስቀምጡታል፡፡ ይህንንም ቁጥር አስሩ የጠርሙስ ክዳን ይይዛሉ፡፡ ለተወሰነ የጊዜ መጠን ይጫወቱ፡፡ ከአሸናፊዎቹ በመጨረሻ ላይ ብዙውን የጠርሙስ ክዳኖች የያዙት ይሆናሉ፡፡ 0፣ 6፣ 7፣ 8፣ 9፣ 12፣ 13፣ 14፣ 15,፣16, 17, 18 የተፃፉባቸው ሁለት ሰሌዳዎች፡፡
	ከአሮጌ የካርድ ሰሌዳ የተሠሩና 0፣ 0፣ 6፣ 7፣ 8፣ 9 የተፃፉባቸው ሁለት ኩቦች፡፡ ሕፃናቱ ጥንድ ጥንድ ወይም በአነስተኛ ቡድኖች ተካፍለው ሊጫወቱ ይችላሉ፡፡ እያንዳንዱ ቡድን አንድ ሰሌዳ ይኖረዋል፡፡ በአንድ ቡድን ውስጥ ከ 3 ወይም ከ 4 መብለጥ የለባቸውም፡፡ የጠርሙስ ክዳኖች ጨዋታዎቹን ከላይ በተመለከተው አይነት መጫወት ይችላሉ፡፡

	አነስተኛ የወረቀት እሽግ (ኤንቨሎፕ) (ከወረቀት ከአሮጌ የወተት መያዣ የተሠራ) ወይም ለማስቀመጫ አነስተኛ ሣን እና ከ0-9 የተፃፉባቸው የጠርሙስ ክዳኖች፡፡ 10ን ከጨመሩ እና ሌላም ትርፍ 5 ካላቸው ከ 10 ጋር ለመያያዝ ለሚችሉ ቁጥሮች ይጠቀሙባቸዋል፡፡ • የእኔን ቁጥር ገምቱ፡፡ ሁሉም የጠርሙስ ክዳኖች ፊታቸው እንዲታይ ሆኖ ይቀመጣል፡፡ አንዱ ሕፃን (ወይም ጥንድ የሆኑት) አንድ ቁጥር ያስብና በሚስጥር ይፈፅማል፡፡ ሌላኛው ህፃን (ወይም ተማሪው) ስሌቶችን በመጠቀም ጥያቄዎችን ሊጠይቅና ቁጥሩን ሊገምት ይችላል፡፡ ለምሣሌ፣ ቁጥሩ ከ16 ላይ 12 ሲቀነስ ነው? ትክክል ካልሆኑ የጠርሙስ ክዳኑን (4) ዞር ያደርጋሉ፡፡ ምክንያቱም ሕፃናቱ መልሱ ከሚቀሩት የጠርሙስ ክዳኖች ውስጥ አንዱ እንደሆነ ስለሚያውቁ ነው፡፡ መልሱ አንዴ ከተገመተ ለቀሩት ለእያንዳንዱ የጠርሙስ ክዳት አን አንድ ነጥብ ያስቆጥራሉ፡፡ በመጀመሪያው መገመት ከቻሉ 10 ነጥቦችን ያስቆጥራሉ፡፡ ሶስት ጊዜ ከሞከሩ 3 የጠርሙስ ክዳኖች ዞር ይደረጉና 7 ነጥብ ያብቆጥራሉ፡፡ ጨዋታውን ለወጥ ለማድረግ በላያቸው ላይ + - X * ምልክቶች የተፃፉባቸውን መጠቀም ይቻላል፡፡ ገልብጠው ያስቀምጧቸውና እያንዳንዳቸው ለተጨዋwቹ ከመሠጣቸው በፊት ምልክቱ የተቀመጠበትን የጠርሙስ ክዳን ከተገለበጠበት አንስተው ፊቱ እንዲታይ ያደርጋሉ፣ ከዛም የተመለከቱትን የስሌት ምልክት ለሂሳብ ስሌት ሥራው ይጠቀሙበታል፡፡ • ስለ አንድ ቁጥር እያሰብኩ ነው – ከላይ የተመለከተውን ጨዋታ በተመሣሣይ በጠርሙስ ክዳኖቹም መጫወት ይቻላል፡፡
 	ከካርድ ሰሌዳ ወይም ከወተት መያዣ/ከወተት ካርቶኖች የተሠራ ባለ 100 ካሬ። ከ1 – 100 የተፃፉባቸው የጠርሙስ ክዳኖች። • ማዛመድ – የጠርሙስ ክዳኖቹን ቁጥሮች በመጠቀም ቁጥሮቹን ከ100 ካሬው ጋር ማዛመድ • ሕፃናቱ ባለ100 ካሬውን አንዴ በደንብ ካወቁት በኋላ የ10 X 10 ባዶ ፍርግርጉን በመጠቀም የጠርሙስ ክዳኖቹን ቁጥሮች በትክክለኛው ቦታ ላይ ያስቀምጧቸው። የሚሠሩበት የሰዓት መጠን ይያዝላቸውና የራሳቸውን ሰዓት ለማሻሻል ይሞክሩ። ወይም ደግሞ የተለያዩ ቡድኖች ሊወዳደሩም ይችላሉ። • ኩቦችን በመጠቀም ጨዋታዎችን ይጫወቱ። ኩቦቹን እየወረወሩ መደመርን/መቀነስን/ማባዛትን/ማካፈልን በመጠቀም የተለያዩ ቁጥሮችን ይስሩ። መልሶቹ ላይ የጠርሙስ ክዳን ያስቀምጡባቸው። አሸናፊ የሚሆነው ብዙዎቹን መልሶች የሸፈነው ቡድን ነው። ጨዋታውን በሌላ ባለ100 ካሬዎች ላይ ወይም ደግሞ በዛው ላይ እያንዳንዱ ቡድን የተለያየ ቀለማት ባላቸው የጠርሙስ ክዳኖች (ወይም አንደኛው ቡድን የጠርሙስ ክዳኖቹን ገልብጦ) መጫወት ይችላል። • ይህ ጨዋታ ከላይ ከተመለከተው ጨዋታ ጋር ተመሳሳይ ቢሆንም ቡድኖቹ በመደዳ/በረድፍ አራት የጠርሙስ ክዳኖችን ማስቀመጥ አለባቸው። • ተርታቸውን/አሰላለፋቸውን ለማየት የጠርሙስ ክዳኖቹን በብዜቶቹ ላይ ያስቀምጧቸው። ወደ 100 መሮጥ። (ወደ 1 መሮጥ) ኩቡን ይወርውሩ – (2፣ 3፣ ወይም 4 ኩብ) ቁጥሮቹን ይደምሩና ወደ ድምሩ ውጤት መቁጠሪያውን ያንቀሳቅሱ/ይውሰዱ። 100 ላይ እስኪደርሱ በየተራ እየወሰዱ/እያንቀሳቀሱ ይቀጥሉ። ወይም ከ100 ይጀምሩና 1 ላይ ለመድረስ እየቀነሱ ይሂዱ። ሌሎች የስሌት ስራዎችን በመጠቀምም ወደ ምን ያህል ቦታዎች መንቀሳቀስ እንዳለባቸው ለማወቅ ይችላሉ (ለምሳሌ፡ 2፣3፣4 ይወርውሩና የድምር ስሌት ሰርተው ወደ 9 ይንቀሳቀሱ ወይም 2 X3 X4 ሰርተው ወደ 24 መንቀሳቀስ)።

	የካርድ ሰሌዳ የማዛመድ ጨዋታ። ጥቄዎችና መልሶች በገመድ ይያያዘሉ። ገመዱ በአንድ ጎን ይቋጠራል፣ ገመዱ በሌላኛው ጎን በትክክል እንዲገባም አነስተኛ ስንጥቅ ይሰራል። እነዚህን ለበርካታ የተለያዩ ርዕሶች መስራት ይቻላል። ገመድን ተጠቀምን ማለት ደግመን ደጋግመን ልንጫወትባቸው/ልንጠቀምባቸው እንችላለን ማለት ነው። • ሕፃናቱ ስራቸውን ሲጨርሱ፣ ቀድመው ት/ቤት ሲደርሱ ወይም እየተማሩም በመሀሉ ነፃ ጊዜ ሲኖራቸው ጊዜያቸውን ለዚህ ጨዋታ ሊጠቀሙበት ይችላሉ። • ለክለሳም በጣም ጥሩ ነው – የተለያዩ ቡድኖች የተለያዩ መጫዎቻዎች ሊኖሯቸው ስለሚችሉ መቀያየር ይችላሉ። • ሕፃናቱም የራሳቸውን ሊሰሩ ይችላሉ።
	ስብስብ – ከወተት ካርቶኖች/መያዣዎቸ ወይም ከካርድ ሰሌዳ የተሰሩ አነስተኛ ሰሌዳዎች፣ ከካርድ የተሰሩ ኩቦች (ከ0 – 5 ነጠብጣቦች)፣ ቁጥሮቹ (1–9) የጠርሙስ ክዳኖች/ቆርኪዎች መቁጠሪያዎች። እያንዳንዱ ጥምረት (ወይም በግል) አንድ ሰሌዳና ከ1–9 መቁጠሪያ ስብስብ ይኖረዋል። እያንዳንዱ ቡድን ሁለት ኩቦች ይኖሩታል። አንዱ ቡድን ኩቦቹን ወርውሮ ይደምራል። ከዚያም የሚጣመደው ቁጥር ላይ አንድ መቁጠሪያ ያስቀምጣሉ። ሁሉም ቁጥሮች እስኪሸፈኑ ድረስ ይቀጥሉ። የወረወሩት 2 X ባዶ (ማለትም 0) ከሆነ እንደገና መወርወር ወይም በአንደኛው ኩብ ላይ ያለውን ቁጥር ይመርጣሉ። (ይህ የትኛውን ቁጥር እንደሚፈልጉ/እንደሚያስፈልጋቸው እንዲያስቡ ያደርጋቸዋል)
	ቁጥሮች የተፃፉባቸው ሠንጠረዦች የተሰሩባቸው የካርድ ሰሌዳ ወይም የወተት መያዣ ሰሌዳዎች። በካርድ ሰሌዳ፣ በወተት መያዣ ወይም በጠርሙስ ክዳኖች ላይ የተፃፉ ሌሎች/ለብቻ የተለዩ ቁጥሮች። • የማዛመድ ጨዋታ። ቁጥሩን ይገልብጡና/ያዙሩና ሰሌዳው ላይ ካለው ስሌት ጋር ያዛምዱ። ይሞክሩ፣ በተቻለም መጠን በፍጥነት ይስሩ። • ሁሉንም ቁጥሮች ከላይ ወደታች ይገልብጧቸው። አንደኛው ተማሪ/ሕፃን ስሌቱን ይመርጣል፣ ሌሎቹ ደግሞ በየተራ መልሱ እስኪገኝና ሰሌዳው ላይ እስኪቀመጥ ቁጥሮቹን መገልበጣቸውን ይቀጥላሉ። ሌላኛውን ስሌት ከሚመርጠው ተማሪም ጋር ይህን ይድገሙት። ጨዋታውን ለወጥ ለማድረግ አንድ ተማሪ አንድ ቁጥር ሲጠራ ሌሎቹ በየትኛው ስሌት ላይ እንደሚያስቀምጡ ለማወቅ ይሰራሉ። • የተለያዩ ቡድኖች የተለያዩ ሠንጠረዦችን ሊሠሩ ይችላሉ።

መገልገያ ሀብቶቹን/ቁሶቹን በጥንቃቄ ማስቀመጥ በጣም አስፈላጊ ነው። ሀብቶቹን/ቁሶቹን ለመሥራት ብዙ ጊዜና ጥረትን ስለሚጠይቅ እንዲንከባከቧቸው፣ ሲፈልጓቸውም በቀላሉ ለማግኘት መለያዎችን እንዲያኖሩባቸው ወይም እንዲፅፉና እንዲለጥፉባቸው መምህራኖችን ያበረታቷቸው።

የሀብቶቹን/ቁሶቹን ማስቀመጫዎች በተመለከተ ጠቃሚ ሃሳቦች – የወረቀት ቦርሳ፣ቆርቆሮዎች፣ ጣሳዎች፣ ጠርሙሶች፣ ሳጥኖች፣ የወረቀት እሽጎች/ኤንቨሎፕ ወይም የወተት መያዣዎች



በነፃ የሚገኙ መገልገያዎች/ቁሶች

በፋብሪካ የሚመረቱ መገልገያዎች ከፍ ያለ ወጪን ይጠይቃሉ፣ ሆኖም ግን በየአካባቢያችን በጣም ብዙ በነፃ ልንጠቀም የምንችለውባቸው መገልገያዎችንና የተጣሉ ቁሶችን እናገኛለን። እነዘህን የተጣሉ መገልገያዎችን መጠቀም የሚያስገኘው ሌላኛው ጥሩ ነገር ደግሞ አካባቢያችንን ከብክለት ማዳናችን ነው። የሚከተሉትን መገልገያዎች/ቁሶች እንዲሰበስቡ መምህራኑን (እንዲሁም ሕፃናቱን) ያበረታቷቸው።

የፕላስቲክ ጠርሙሶች
ጣሳዎች
ቆርቆሮዎች
የጠርሙስ ክዳኖች
የወተት ቦርሳዎች/መያዣዎች
ከፕላስቲክ የተሠሩ መያዣዎች
የወተትና የጭማቂ ካርቶኖች
የተጣሉ/ቁርጥራጭ ወረቀቶች
የካርድ ሳጥኖች (ለምሳሌ፡ የቾክ፣የእስክርቢቶ)
የካርድ ሰሌዳ ሳጥኖች
የመጻጃ ወረቀት መጠቅለያዎች
የተጣሉ/ቁርጥራጭ ፕላስቲኮች
የፍሊፕቻርት ሽፋኖች
የመጻጃ ወረቀት ጥቅሎች/ቱቦ መሰል ዕቃዎች
የጥርስ ማፅጃ ቱቦ መሰል ዕቃ
ባዶ ጥቅሎች (ለምሳሌ፡ መለጠፊያ ፕላስተር)
ያለቁ/የተጣሉ ማርከሮች
የእስኪርቢቶ ክዳኖች
አሮጌ ሽቦዎች
አሮጌ የውስጥ ቱቦዎች
ቁርጥራጭ እንጨቶች
አሮጌ ቦርሳዎች

የመገልገያ ግብዓቶቹን ለመስራት የሚያስፈልጉ ጥሬ ዕቃዎች

በዚህ መመሪያ/ቡክሌት የሚገኙትን የመገልገያ ዕቃዎች ለመስራት ጥቂት ሊገዙ የሚገባቡ ወሳኝና አስፈላጊ ቁሶች/መሳርያዎች አሉ።

መቀሶች
ማጣበቂያ ፕላስተሮች
ማርከሮች
ማስመሪያ
ላጲስ/ማጥፊያ
እርሳስ
እስኪርቢቶ
ገመድ
መዶሻ
ምስማሮች
ሻማ
ክብሪቶች
ጥቁር ቀለም
ነጭ ቀለም
ጠመኔ

ጥቂት የመጨረሻ ጠቃሚ መረጃዎች

በዚህ መመሪያ/ቡክሌት ውስጥ የሚገኙትን ቁሶች ሁሉ እኔ ራሴ ልሰራቸው የቻልኩት የባህር ማዶ የበጎ ፈቃደኛ በነበርኩበት ወቅት በአነስተኛ ወይም ያለምንም ወጪ በአካባቢዬ ከሚገኙና ወድቀውም ያገኘኋቸውን ቁሶች በመጠቀም ነው፡፡ አብዛኞቹ ጥሬ ዕቃዎች ለምሳሌ፣ እንደ አሮጌ ካርቶኖች፣ የጠርሙስ ክዳኖች፣ የፕላስቲክ ጠርሙሶች፣ ወዘተ ያሉት ተጥለው የሚገኙ ስለሆነ ምንም የገንዘብ ወጪ አያስወጡም። ሌላው ጠቃሚ ጎናቸው ደግሞ መልከዐ ምድርን ሊያበላሹ/ሊበክሉ ይችሉ የነበሩ ቁሶችን በድጋሚ በመጠቀም አካባቢያችንንም እንድንጠብቅ ማስቻላቸው ነው። በዚህ መመሪያ/ቡክሌት ውስጥ የተመለከቱትን አንዳንድ ጥሬ ዕቃዎች በሁሉም አገራት ውስጥ በቀላሉ ላይገኙ ይችላሉ ነገር ግን ሌሎች ልንጠቀምባቸው የሚችሉ አማራጭ ቁሶች ይኖራሉ። ፈጠራን በመጠቀም የተገኙትን ጥሬ ዕቃዎች መጠቀም በጣም አስፈላጊ ነው። በዚህ መመሪያ ውስጥ ከአካባቢ የሚገኙ ተፈጥሯዊ ቁሶች እምብዛም ጥቅም ላይ አልዋሉም ነገር ግን እንደ ቀርከሃ፣ አፈር፣ አሸዋ፣ የእህል ዘሮች፣ ድንጋዮች/ጠጠሮች፣ እንጨቶች የመሳሰሉትን በውጤታማነት መጠቀም ይቻላል።

በዚህ መመሪያ/ቡክሌት ውስጥ የተመለከቱትን ሃሳቦች በጣም ጥሩ በሆነ ለመገልገል የሚከተሉት መረጃዎች ጠቃሚ ናቸው፡

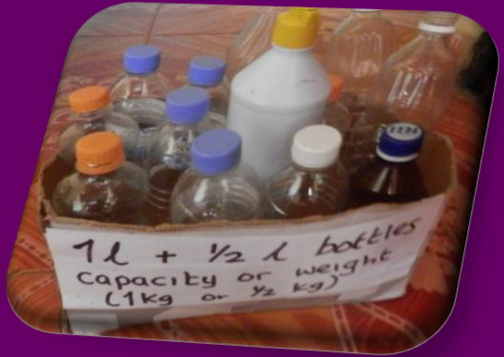
- የመገልገያ ሀብቶቹ ማራኪ እንዲሆኑና ለረጅም ጊዜ እንዲያገለግሉ ተገቢ ጊዜ በመስጠት በጥሩ ሁኔታ መሰራት አለባቸው። ቁጥሮቹና ፊደሎቹ በግልፅ እንዲታዩ ሆኖ በጥንቃቄ መፃፍና መሳል አለባቸው፣ ስዕሎቹም ለተመልካችም ለተጠቃሚም ሲታዩ ሞያዊ ሊመስሉ ይገባል። መገልገያ ቁሶቹ ያረጁ፣ የተጎሳቀሉ፣ በግዴለሽነት የተሠሩ ከሆነም የሚጠቀሟቸው ሕፃናት ዋጋ አይሰጧቸውም፣ ተንከባክበው በጥንቃቄም አይዟቸውም፤ ከዚህ በባሰም ቁጥሮቹ በግልፅ የማይነበቡ ከሆነ ግራ ሊያጋቡ ይችላሉ። መሪ መስመሮችን ለመስራት ማስመሪያ (ወይም ጠርዙ ቀጥ ያለ ቁስ) እና እርሳስ ተጠቀሙ፣ ቁጥሮቹ እኩል መጠን/ቁመት ኖሯቸው መፃፋቸውንና በመሃላቸውም እኩል መጠን ያለው ርቀት መኖሩን ያረጋግጡ። ቁጥሮቹን/ፊደሎቹን ወዘተ በተቻለ መጠን ጎላ እንዲሉ አድረጓቸው።
- ለየክፍል ጊዜዎቹ መማሪያ በቂ የሆኑ የመገልገያ ሀብቶችን ይስሩ። መምህሩ/ሯ አንድ ናሙና ብቻ ሰርተው ለሕፃናቱ ማሳየቱ ምንም ፋይዳ/ጥቅም የለውም። አብዛኞቹ መገልገያዎች ሕፃናቱ እንደፈለጉ እንዲጠቀሙባቸው ተብለው የሚሰሩ ናቸው። በክፍሉ ውስጥ ያሉት ተማሪዎች ቁጥር ከፍተኛ ከሆነ የመክፈል/የማጋራት/የመቀያየር ዘዴዎችን ይጠቀሙ። (አንዱን የመገልገያ ስብስብ ለቡድኖቹ ያካፍሉ፣ እንዲጋሩ ያድርጉ፣ ቡድኖቹ ሲጨርሱም እንዲቀያየሯቸው ያድርጉ፤ በዚህ ዘዴም ሁሉም ተማሪዎች ሁሉንም መገልገያዎች ሊጠቀሙ ይችላሉ)።
- የመገልገያዎቹ ማስቀመጫ ጉዳይ ወሳኝ ነው። ተመራጭ የሚሆነው በመያዣዎች (ሳጥን፣ ቦርሳ፣ ጠርሙስ፣ ካርቶን፣ ወዘተ) እና በስብስብ ውስጥ ለአንድ ቡድን ወይም ለሙሉ ክፍሉ የሚበቃ መገልገያዎችን ማስቀመጥ ነው፤ ማስቀመጫዎቹ ላይም ሕፃናቱ በቀላሉ እንዲያገኟቸው መለያ በግልፅ ሊፃፍባቸው ይገባል። በጥንቃቄ የተቀመጡ ቁሶች ለዓመታት ሊያገለግሉ ይችላሉ።
- መገልገያዎቹን ለሕፃናቱ በሚያድሉበት ጊዜ ለመሰብሰብና ወደቦታው ለመመለስ ኃላፊ የሚሆኑ የቡድን ተወካዮችን ይጠቀሙ። ይህ የመምህሩ/ሯን ጊዜ የሚቆጥብ ከመሆኑም ሌላ መገልጌዎቹ ተገቢ እንክብካቤ እንደሚደረግላቸው አመላካች ሊሆን ይችላል።
- በተለያዩ ትምህርቶች ውስጥ ለመጠቀም የሚያስችሉ መገልገያዎችን ለመስራት ይሞክሩ። ምሳሌ፡ ቁጥሮች ያሉባቸው የጠርሙስ ክዳኖችን ለተለያዩ የሂሳብ ስሌት ትምህርቶች መጠቀም ይቻላል። ምሳሌ፡ ከ0–9 ቁጥሮች ስብስብን የነጠላ አሃዞችን/ቁጥሮችን በሥርዓት ለማስተካከል ወይም የ4 ወይም 5 አሃዝ ቁጥሮችን ለመስራት መጠቀም ይቻላል።
- ሕፃናት ከቤታቸው በመሰብሰብ የራሳቸውን መገልገያ ሀብቶች እንዲሰሩ ያበረታቷቸው። ስለአጠቃቀማቸው ለወላጆቻቸው ለማሳየት የሚያስችላቸው ከመሆኑም ሌላ ያመነቱ የነበሩ ወላጆችን በልጆቻቸው ትምህርት ውስጥ ተሳታፊ እንዲሆኑ ያደርጋል።

- መገልገያዎቹ ሁሌም እንዲኖሩ/እንዲገኙ ያድርጉ፣ ሕፃናቱም እንዲጠቀሙባቸው ያበረታቱ። ሕፃናቱ እነዚህን መገልገያዎች ከመጠቀም በላይ አልፈው ሄደዋል/ተራምደዋል የሚለውን ሃሳብ ያስወግዱ።
- በአካባቢዎ ያሉ የንግድ ቤቶችን፣ ሱቆችን፣ ቡና ቤቶችን ሆቴሎችን፣ ወዘተ ጥሬ ዕቃዎቹን እንዲሰበስቡልዎ ይጠይቋቸው። መገልገያ ሀብቶቹን ለመስራት ሕፃናቱና ወላጆቻቸውም ሊያግዝዎት ይችሉ ይሆናል። መገልገያዎቹን መስራት ብዙ ጊዜ የሚወስድ በመሆኑ ያገኙትን እገዛ ሁሉ ይጠቀሙ።
- መገልገያ ሀብቶቹን ከሕፃናቱ ጋር ከመሞከርዎ በፊት እንዴት አድርጎ መጠቀም እንደሚቻል ለመረዳት ከሌሎች መምህራን ጋር ይሞክሯቸው።
- በዚህ መመሪያ/ቡክሌት ውስጥ ያሉት የመገልገያ ሀብብችና የመልመጃ ተግባራት ሁሉንም አጠቃለው የያዙ አይደሉም። በሚጠቀሟቸው ጊዜ ሁሉ አዳዲስ ሃሳቦች ሊመጡልዎ ይችላሉ። ሃሳቦቹን በፅሁፍ ያስፍሯቸውና ለሌሎች ያካፍሏቸው። ሁላችንም አንዳችን ከአንዳችን እንማራለን።

ሃሳቦቹን ጠቃሚ ሆነው እንዳገኟቸው ተስፋ አደርጋለሁ። ይህ መመሪያ/ቡክሌት http://www.meshguides.org ላይ የሚገኘው ሰፊ የመገልገያ ሀብት አንድ አካል ነው።

Favourite sport
Basket ball
Cycling
Football
Volley ball

0-9
9 sets


1l + ½ l bottles
capacity or weight
(1kg or ½ kg)

VSO

UKaid