

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5, 6

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5 6 ਵਿਚ ਸੁਆਗਤ ਹੈ

ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਸਕੂਲ ਦੀ ਉਮਰ ਵਾਲੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਹਿਸਾਬ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਧਾਰਣਾਵਾਂ ਨੂੰ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਡੰਡੀ ਸਿਟੀ ਕੌਸਲ ਅਤੇ ਕਲਾਈਡਜ਼ਡੇਲ ਬੈਂਕ ਪਾਰਟਨਰਸ਼ਿਪ (ਭਾਈਵਾਲੀ) ਕਿਤਾਬਾਂ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ (ਖੇਡਾਂ) ਦੇ ਬੈਗ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ-4 ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ £2 ਤਕ ਪੈਸਿਆਂ ਦੀ ਖੋਜ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰੇ।

ਕਿਤਾਬ: ਦੀ ਗ੍ਰੇਟ ਪੈਂਟ ਸੇਲ

5 ਪੀ ਪੈਂਟਸ ਗੇਮ (ਪਾਲਤੂ ਜਾਨਵਰਾਂ ਵਾਲੀ ਗੇਮ)

- * ਪੈਂਟਸ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਨਾਂਵਾਂ ਨਾਲ ਮੈਚ ਕਰੋ।
- * ਕਿੰਨਿਆਂ ਪੈਂਟਸ ਦੀ ਕੀਮਤ 5 ਪੈਂਸ ਹੈ ?
- * ਵੱਖ ਵੱਖ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ 5 ਪੀ ਬਣਾਓ।
- * ਹਰ ਇਕ ਪਰਸ ਵਿਚ 5 ਪੀ ਪਾਓ।
- * ਸਾਰਿਆਂ ਸਿਕਿਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
- * ਜੇਕਰ ਹਰ ਇਕ ਜਾਨਵਰ ਦੀ ਕੀਮਤ 5 ਪੀ ਹੋਏ ਤਾਂ ਪੈਂਗੁਇਨ, ਤੇਤੇ, ਪਲੇਟੀਪੱਸ ਅਤੇ ਪੈਲੀਕਨ ਨੂੰ ਖਰੀਦਣ ਲਈ ਕਿੰਨੇ ਪੈਸੇ ਲਗਣਗੇ ?

9 ਪੀ ਵਾਲਾ ਜੋੜਾ

- * ਪੈਂਟਸ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਨਾਂਵਾਂ ਨਾਲ ਮੈਚ ਕਰੋ।
- * ਕੋਆਲਾ ਅਤੇ ਕੀੜੇ ਖਾਣੇ ਪਸ਼ੂ ਨੂੰ ਬੋਰਡ ਤੇ ਰੱਖੋ।
- * ਮਨੀ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਪਤਾ ਕਰੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕਿੰਨਿਆਂ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ 9 ਪੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਸਾਡੇ ਤੇ ਕਿੰਨਾ ਖਰਚਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ?

- * ਕਿਤਾਬ ਨੂੰ ਵੇਖਣ ਤੋਂ ਬਾਦ, ਪੈਂਟਾਂ (ਪਾਲਤੂ ਜਾਨਵਰ) ਨੂੰ ਇਕ ਕਤਾਰ ਵਿਚ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੱਖੋ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਸਸਤੀ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮਹਿੰਗੀ ਅਨੁਸਾਰ ਰੱਖੋ।
- * ਕੋਆਇਨ ਫੈਨ ਸਿੱਕੇ ਦਾ ਪੱਖਾ) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਕੇ ਦੱਸੋ ਕਿ ਹਰ ਇਕ ਪੈਂਟ ਤੇ ਕਿੰਨਾ ਖਰਚਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਮਨੀ ਸਨੈਪ

- * ਇਸ ਖੇਡ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵਿਰੁੱਧ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਬੰਦੇ ਨੂੰ ਢੂੰਢੋ।
- * ਜਦੋਂ ਵੀ ਕਾਰਡ ਮੈਚ ਕਰ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਜਿੰਨੀ ਜ਼ੋਰ ਦਾ ਹੋ ਸਕੇ ਸ਼ਾਊਟ ਕਰੋ ਸਨੈਪ।

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5, 6

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5 6 ਵਿਚ ਸੁਆਗਤ ਹੈ

ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਸਕੂਲ ਦੀ ਉਮਰ ਵਾਲੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਹਿਸਾਬ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਧਾਰਣਾਵਾਂ ਨੂੰ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਡੰਡੀ ਸਿਟੀ ਕੌਸਲ ਅਤੇ ਕਲਾਈਡਜ਼ਡੇਲ ਬੈਂਕ ਪਾਰਟਨਰਸ਼ਿਪ (ਭਾਈਵਾਲੀ) ਕਿਤਾਬਾਂ ਅਤੇ ਗੋਮਾਂ (ਖੇਡਾਂ) ਦੇ ਬੈਗ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ – 5

ਕਿਤਾਬ: ਡਰਾਉਣਾ ਹੈਨਰੀ ਜਲਦੀ ਅਮੀਰ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਕਹਾਣੀਆਂ ਪੜ੍ਹਣ/ਸੁਣਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬੱਚੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਲੋਕਾਂ ਅਤੇ ਇਸ ਬੈਗ ਵਿਚ ਵਾਲੀਆਂ ਵਿਹਾਰਕ ਸਰਗਰਮੀਆਂ ਨਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਸਬੰਧ ਕਿਵੇਂ ਬਣਦਾ ਹੈ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣਗੇ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਗੋਮਾਂ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹਨ— ਸੌਖੇ ਫਰੈਕਸ਼ਨ/ਡਵੀਜ਼ਨ (ਭਿੰਨ ਭਿੰਨ ਇਕਾਈਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣਾ/ਤਕਸੀਮ ਕਰਨੀ), ਲੰਬਾਈ ਅਤੇ ਸਮੇਂ ਨੂੰ ਨਾਪਣਾ, £20 ਤਕ ਪੈਸੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਅਤੇ ਗਣਿਤ ਦੀਆਂ ਜ਼ਬਾਨੀ ਮੁਹਾਰਤਾਂ।

ਡਰਾਉਣੇ ਹੈਨਰੀ ਦੇ ਪੈਨਕੇਕ

- 4 ਪਲੇਟਾਂ ਲਗਾਓ।
- ਗਿਣੋ ਕਿੰਨੇ ਪੈਨਕੇਕ ਬਣਾਏ ਗਏ ਹਨ।
- ਇਹ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿ ਫੈਮਲੀ ਦੇ ਹਰ ਇਕ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਕਿੰਨੇ ਪੈਨਕੇਕ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਫਰੈਕਸ਼ਨ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
- ਤੁਸੀਂ ਹੈਨਰੀ ਦੀ ਪਲੇਟ ਬਾਰੇ ਕੀ ਨੋਟਿਸ (ਵੇਖਦੇ) ਕਰਦੇ ਹੋ ?
- ਤੁਸੀਂ ਪੀਟਰ ਦੀ ਪਲੇਟ ਬਾਰੇ ਕੀ ਨੋਟਿਸ ਕਰਦੇ ਹੋ ?

ਫਰੈਕਸ਼ਨ ਐਕਸ਼ਨ ਸਨੈਪ

- ਕਿਸੇ ਇਹੋ ਜਿਹੇ ਬੰਦੇ ਨੂੰ ਲੱਭੋ ਜਿਸ ਦੇ ਵਿਰੁੱਧ ਤੁਸੀਂ ਖੇਡ ਸਕੋ।
- ਜਦੋਂ ਵੀ ਕਾਰਡ ਮੈਚ ਕਰਨ, ਹਰ ਵਾਰੀ ਉੱਚਾ ਬੋਲੋ ਸਨੈਪ।

ਦੀ ਐਂਗ ਐਂਡ ਸਪੂਨ ਰੇਸ

- 6 ਲੰਬੇ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ 2 ਸੈੱਟਾਂ ਵਿਚ ਛਾਂਟੋ—ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਅਤੇ ਮੀਟਰ/ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ।
- ਹੁਣ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ ਮਿਸ ਬੈਟਲ ਐਂਕਸ ਦੇ ਰੀਜ਼ਲਟਸ (ਨਤੀਜਿਆਂ) ਟੇਬਲ ਤੇ ਰੱਖ ਦਿਓ। ਇਹ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕਰੋ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ ਠੀਕ ਕਾਲਮ (ਖਾਨੇ) ਵਿਚ ਰੱਖਦੇ ਹੋ।
- ਹੁਣ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਕ ਟੇਪ ਐਨਸੂਅਰ, ਅੰਡੇ ਅਤੇ ਚਮਚੇ ਵਾਲੀ ਰੇਸ ਦੀ ਸਟਾਰਟਿੰਗ (ਸ਼ੁਰੂ) ਲਾਈਨ ਅਤੇ 7 ਨਾਂ ਮਾਰਕਰਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਏਗੀ। ਅੰਡੇ ਟੁੱਟਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲੋਂ ਤੁਸੀਂ ਬੱਚਿਆਂ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤੇ ਗਏ ਫਾਸਲੇ ਨਾਪੋਗੇ।

- ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਕਾਫੀ ਵੱਡੀ ਥਾਂ ਲੱਭੋ ਅਤੇ ਸਟਾਰਟਿੰਗ ਲਾਈਨ ਲਗਾਓ।
- ਪਰਫੈਕਟ ਪੀਟਰ ਦੇ ਅੰਡੇ ਪਹਿਲੋਂ ਡਿੱਗੇ ਸਨ। ਉਸ ਦੇ ਮਾਰਕਰ ਨੂੰ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਸਟਾਰਟਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ 1 ਮੀ 24 ਸੈਂ ਮੀ ਤੇ ਰੱਖੋ।
- ਹੁਣ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਾਕੀ ਸਾਰਿਆਂ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਕਰੋ।
- ਕੌਣ ਸਭ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਗਿਆ ਸੀ ?

ਜਲਦੀ ਅਮੀਰ ਬਣੋ

- ਹਿੱਪੋ ਮਨੀ ਬੈਂਕਾਂ ਨੂੰ ਇਕ ਬੰਡਲ ਵਿਚ ਰੱਖੋ, ਹਿੱਪੋ ਵਾਲਾ ਪਾਸਾ ਥੱਲੇ ਨੂੰ ਰੱਖੋ।
- ਬਟੂਏ ਨੂੰ ਖਾਲੀ ਕਰੋ ਅਤੇ ਨੋਟਾਂ ਅਤੇ ਸਿੱਕਿਆਂ ਨੂੰ ਵਿਛਾਓ।
- ਪਹਿਲੇ ਹਿੱਪੋ ਬੈਂਕ ਨੂੰ ਉਲਟਾਓ ਅਤੇ ਵੇਖੋ ਕਿ ਕਿੰਨਾ ਕੁਝ ਬੱਚ ਗਿਆ ਹੈ।
- ਇੰਨੀ ਹੀ ਰਕਮ ਨੂੰ ਇਕੱਠਿਆਂ ਕਰਨ ਲਈ ਸਿੱਕੇ ਅਤੇ ਨੋਟ ਚੁਣੋ।
- ਇਕ ਇਕ ਕਰਕੇ, ਸਾਰੇ ਹਿੱਪੋ ਮਨੀ ਬੈਂਕਾਂ ਨਾਲ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਕਰੋ।
- ਕਿਸ ਨੇ ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸੇਵ ਕੀਤਾ ਹੈ ?
- ਕਿਸ ਨੇ ਸਭ ਤੋਂ ਘੱਟ ਸੇਵ ਕੀਤਾ ਹੈ ?
- ਹਿੱਪੋ ਮਨੀ ਬੈਂਕਾਂ ਨੂੰ ਤਰਤੀਬ ਵਿਚ ਰੱਖੋ, ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਰਕਮ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਕੇ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟੀ ਰਕਮ ਤਕ।
- ਹਿੱਪੋ ਮਨੀ ਬੈਂਕ ਨੂੰ ਤਰਤੀਬ ਵਿਚ ਰੱਖੋ, ਸਭ ਤੋਂ ਘੱਟ ਰਕਮ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡੀ ਰਕਮ ਤਕ ਜਾਓ।
- £20 ਦੀ ਬੱਚਤ ਕਰਨ ਲਈ ਹਰ ਇਕ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਹੋਰ ਕਿੰਨੇ ਪੈਸੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ ?

ਸਾਂਟਾ ਦੀ ਕਤਾਰ

- ਬੰਡਲ ਵਿਚ 8 ਡਿਜੀਟਲ ਟਾਈਮ ਕਾਰਡਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਵਾਲੇ ਪਾਸੇ ਨੂੰ ਉਪਰ ਕਰਕੇ ਰੱਖੋ।
- ਪਹਿਲੇ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਉਲਟਾਓ। ਐਨੇਲਾਗ (ਸਮਾਨਰੂਪ) ਕਲਾਕ ਦੀਆਂ ਸੂਈਆਂ ਨੂੰ ਹਿਲਾਓ ਤਾਂ ਜੋ ਇਹ ਉਹੋ ਸਮਾਂ ਹੀ ਵਿਖਾਉਣ ਜਿਹੜਾ ਡਿਜੀਟਲ (ਅੰਕੀ) ਟਾਈਮ ਕਾਰਡ ਤੇ ਹੈ।
- ਹੁਣ, ਇਕ ਇਕ ਕਰਕੇ ਅਤੇ ਐਨੇਲਾਗ ਕਲਾਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ, ਬੰਡਲ ਵਿਚ ਵਾਲੇ ਸਾਰਿਆਂ ਡਿਜੀਟਲ ਕਾਰਡਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਇੰਝ ਹੀ ਕਰੋ।
- ਸਾਂਟਾ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਰੱਖੋ। ਹੁਣ ਸਾਂਟਾ ਦੀ ਕਤਾਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਤੁਹਾਨੂੰ ਡਿਜੀਟਲ ਟਾਈਮ ਕਾਰਡ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਏਗੀ।
- ਸਾਂਟਾ ਦੀ ਕਤਾਰ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤਰਤੀਬ ਦਿਓ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਹ ਬੱਚਾ ਕਤਾਰ ਵਿਚ ਸਭ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਹੋਏ ਜਿਸ ਨੇ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲੋਂ ਸਾਂਟਾ ਵੇਖਿਆ ਸੀ ਅਤੇ ਉਹ ਬੱਚਾ ਸਭ ਤੋਂ ਅਖੀਰ ਵਿਚ ਹੋਏਗਾ ਜਿਸ ਨੇ ਉਸ ਨੂੰ ਸਭ ਤੋਂ ਬਾਦ ਵਿਚ ਵੇਖਿਆ ਸੀ। ਕਾਰਡਾਂ ਤੇ 24 ਘੰਟੇ (24 ਆਵਰਜ਼) ਵਾਲਾ ਸਮਾਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- ਪਹਿਲੋਂ ਸਾਂਟਾ ਕਿਸ ਨੇ ਵੇਖਿਆ ਸੀ ?
- ਕਤਾਰ ਵਿਚ ਅਖੀਰ ਤੇ ਕੌਣ ਸੀ ?

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5, 6

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ 4, 5 6 ਵਿਚ ਸੁਆਗਤ ਹੈ

ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਸਕੂਲ ਦੀ ਉਮਰ ਵਾਲੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਹਿਸਾਬ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਧਾਰਣਾਵਾਂ ਨੂੰ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਡੰਡੀ ਸਿਟੀ ਕੌਸਲ ਅਤੇ ਕਲਾਈਡਜ਼ਡੋਲ ਬੈਂਕ ਪਾਰਟਨਰਸ਼ਿਪ (ਭਾਈਵਾਲੀ) ਕਿਤਾਬਾਂ ਅਤੇ ਗੋਮਾਂ (ਖੇਡਾਂ) ਦੇ ਬੈਗ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ-6

ਕਿਤਾਬਾਂ:

ਦੀ ਡੇਂਜਰ ਜ਼ੋਨ-ਐਵੇਅਇਡ ਐਂਟਰਿੰਗ ਦੀ ਏਨਸੀਐਂਟ ਗ੍ਰੀਕ ਓਲੰਪਿਕਸ!

ਏਨਸੀਐਂਟ ਗ੍ਰੀਸ ਰਵੀਲਡ ਵਿਲੱਖਣ ਸੀ—ਬਹੁ(ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਵੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ) ਪੰਨੇ।

ਇਹ ਐਕਟਿਵਟੀਆਂ (ਸਰਗਰਮੀਆਂ) ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਗ੍ਰੀਸ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਹਨ। ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਮਸ਼ਹੂਰ ਹਿਸਾਬਦਾਨ ਇਸ ਸਭਿਅਤਾ ਵਿਚੋਂ ਆਏ ਸਨ ਅਤੇ ਅੱਜ ਕਲ ਜਿਹੜਾ ਹਿਸਾਬ ਸਕੂਲਾਂ ਵਿਚ ਪੜ੍ਹਾਇਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਉਸ ਦਾ ਸਬੰਧ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਲੱਭਤਾਂ ਨਾਲ ਹੈ। ਕਾਊਂਟ ਮੀ ਇਨ ਦੀਆਂ ਐਕਟਿਵਟੀਆਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਤੇ ਧਿਆਨ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ—10 ਵਾਲੇ ਮਲਟੀਪਲਜ਼ (ਗੁਣਜਾਂ) ਨਾਲ ਜ਼ਰਬਾਂ ਦੇਣੀਆਂ, ਕੈਲਕੂਲੇਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ, 7, 8 ਅਤੇ 9 ਦੇ ਮਲਟੀਪਲਜ਼, ਸਟਾਪਵਾਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਅਤੇ ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਹਿਸਾਬ ਲਗਾਉਣਾ।

ਟ੍ਰੇਜ਼ਨ ਹਾਰਸ ਡਾਈਸ ਗੇਮ

ਫਾਰਮੂਲੇ (ਗੁਰ) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਦੋ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਗ੍ਰੀਕ ਸੋਲਜ਼ਰਾਂ ਦੇ ਸਕੋਰਾਂ (ਨੰਬਰਾਂ) ਦਾ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਲਗਾਓ।

ਫਾਰਮੂਲਾ = ਉ) ਡਾਈ ਤੇ ਵਿਖਾਏ ਗਏ ਨੰਬਰਾਂ ਦਾ ਜੋੜ ਕਰੋ।

ਅ) ਜਿਹੜਾ ਵੀ ਜੋੜ ਹੋਏ ਉਸ ਨੂੰ 10 ਨਾਲ ਤਕਸੀਮ ਕਰੋ।

- ਆਪਣਾ ਸੋਲਜ਼ਰ ਚੁਣੋ।
- ਖਿਡਾਰੀ1— ਡਾਈ ਸੁੱਟੋ। ਜਾਂ ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡਾ ਡੱਬਲ ਆ ਜਾਏ ਤਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਫਿਰ ਸੁੱਟੋ।
- ਬੋਰਖਸ ਦੇ ਸਕੋਰ ਦਾ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਫਾਰਮੂਲੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
- ਖਿਡਾਰੀ2— ਡਾਈ ਸੁੱਟੋ। ਜਾਂ ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡਾ ਡੱਬਲ ਆ ਜਾਏ ਤਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਫਿਰ ਸੁੱਟੋ।
- ਅਰਿਸਟੋ ਦੇ ਸਕੋਰ ਦਾ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਫਾਰਮੂਲੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
- ਅਰਿਸਟੋ ਦੇ ਸਕੋਰ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਲਿਖੋ।
- ਉਹੋ ਸੋਲਜ਼ਰ ਫਰਸਟ ਆਏਗਾ ਜਿਹੜਾ 200 ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਨਿਕਲ ਜਾਏਗਾ।
- ਤੁਸੀਂ ਸਕੋਰਾਂ ਨੂੰ ਜਾਂ ਤਾਂ ਜ਼ਬਾਨੀ ਜਮਾਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਰਨਿੰਗ ਟੋਟਲ (ਨਾਲੋ ਨਾਲ) ਟੋਟਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੈਲਕੂਲੇਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਬੈਸਿਊਸ ਅਤੇ ਮਾਈਨੋਟੋਰ

200 ਦੇ ਅੰਦਰ 7, 8 ਅਤੇ 9 ਦੇ ਮਲਟੀਪਲਜ਼ ਲੱਭਣ ਲਈ ਤਕਸੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।

- ਤੁਹਾਡਾ ਕੰਮ ਬੈਸਿਊਸ ਨੂੰ 3 ਮੇਜ਼ਜ਼ (ਭੁੱਲ-ਭੁਲਈਆਂ) ਵਿਚੋਂ ਰਸਤਾ ਲੱਭਣ ਵਿਚ ਸਹਾਇਤਾ ਦੇਣੀ ਹੈ ਅਤੇ ਮਾਈਨੋਟੋਰ ਦੇ ਕਲਚਿਜ਼ (ਪਕੜਾਂ) ਤੋਂ ਬੱਚਨਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਹੋਰੀਜ਼ੋਟਲੀ (ਲੇਟਵੀਂ ਰੇਖਾ) ਵਰਟੀਕਲੀ (ਖੜਵੀਂ) ਜਾਂ ਡਾਇਗਨਲੀ (ਤਿਰਛੇ) ਜਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਇਕ ਸਮੇਂ ਕੇਵਲ ਇਕ ਖਾਨਾ ਹੀ ਚਲ ਸਕਦੇ ਹੋ।
- 7 ਮੇਜ਼ ਦੇ ਮਲਟੀਪਲਜ਼ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੋ। ਆਪਣੇ ਪਹਿਲੇ ਕਾਊਂਟਰ ਨੂੰ 35 ਤੇ ਰੱਖੋ।
- 7 ਨਾਲ ਤਕਸੀਮ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਹੋਰ ਨੰਬਰਾਂ ਨੂੰ ਲੈ ਕੇ ਮੇਜ਼ (ਭੁੱਲ-ਭੁਲਈਆਂ) ਵਿਚੋਂ ਰਸਤਾ ਬਣਾਓ।
- 8 ਅਤੇ 9 ਮੇਜ਼ਜ਼ ਦੇ ਮਲਟੀਪਲਜ਼ ਰਾਹੀਂ ਬੈਸਿਊਸ ਨੂੰ ਰਹਿਨੁਮਾਈ ਦੇਣ ਲਈ ਆਪਣੀਆਂ ਮੁਹਾਰਤਾਂ ਨੂੰ ਜਾਰੀ ਰੱਖੋ।

ਓਲੰਪਕ ਗੇਮਜ਼

- ਬੰਦਿਆਂ ਦੀ 800 ਮੀਟਰ ਈਵੈਂਟ ਲਈ ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੇਬਲ ਨੂੰ ਵੇਖੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਮਿਆਂ ਤੋਂ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਲਗਾਓ ਕਿ ਕੌਣ 1,2 ਅਤੇ 3 ਆਦਿ ਸਥਾਨ ਤੇ ਆਇਆ ਹੈ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਫਲੈਗ ਬੇਸਬੋਰਡ ਤੇ ਠੀਕ ਝੰਡੇ ਲਗਾਓ।
- ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਸਟਾਪਵਾਚ ਦੀ ਮਸ਼ਕ ਕਰਦੇ ਰਹੋ ਤਾਂ ਜੋ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਹੋ ਸਕੇ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕਰਨੀ ਹੈ। 8 ਐਥਲੀਟਾਂ ਦੇ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ (ਖਤਮ ਹੋਣ ਵਾਲੇ) ਸਮਿਆਂ ਨੂੰ ਵੇਖੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਬਿਲਕੁਲ ਪੂਰੇ ਸਮੇਂ ਤੇ ਸਟਾਪਵਾਚ ਨੂੰ ਰੋਕ ਦਿਓ।
- ਕੁਝ ਇਹੋ ਜਿਹੀਆਂ ਐਂਕਟਿਵਟੀਆਂ (ਸਰਗਰਮੀਆਂ) ਬਾਰੇ ਸੋਚੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਤੁਸੀਂ ਕਲਾਕ ਦੇ ਵਿਰੁੱਧ ਕੰਪੀਟ (ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣਾ) ਕਰ ਸਕੋ। ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਟਾਈਮ ਨੂੰ ਵੇਖੋ।

ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਗ੍ਰੀਕ ਟਾਈਮ ਲਾਈਨ

- 12 ਡੇਟ ਮੈਗਨਟ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲਗਾਓ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਪੁਰਾਣਾ ਪਹਿਲੋਂ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਆਧੁਨਿਕ ਆਖਿਰ ਵਿਚ ਆਏ।
- ਪੀਲਾ ਕਿ ਫੈਕਟ ਕਾਰਡ ਲੱਭੋ। ਇਸ ਨੂੰ ਇਕ ਪਾਸੇ ਰੱਖੋ। ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਸ ਦੀ ਲੋੜ ਆਪਣੇ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਕਰਨ ਲਈ ਪਏਗੀ।
- ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ 2 ਬੰਡਲਾਂ ਵਿਚ ਛਾਟੋ-ਪਹਿਲੇ ਅਤੇ ਬਾਦ ਵਾਲੇ।
- ਸਾਰਿਆਂ ਪਿਕਚਰ ਮੈਗਨਟਾਂ ਨੂੰ ਵਿਛਾਉਣ ਲਈ ਥਾਂ ਲੱਭੋ।
- ਪਹਿਲੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ ਪਹਿਲੋਂ ਵਰਤੋ।
- ਇਕ ਇਕ ਕਰਕੇ ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਕਾਰਡਾਂ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹੋ ਅਤੇ ਹਿਸਾਬ ਲਗਾਓ ਕਿ ਕਿਹੜਾ ਮੈਗਨਟ ਕਿਹੜੀ ਤਾਰੀਖ ਦਾ ਹੈ।
- ਹੁਣ ਬਾਦ ਵਾਲੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
- ਇਸ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਫਿਰ ਪੜ੍ਹੋ ਅਤੇ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਲਗਾਓ ਕਿ ਆਪਣੀ ਟਾਈਮ ਲਾਈਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਪਿਕਚਰ ਮੈਗਨਟਾਂ ਨੂੰ ਕਿਥੇ ਰੱਖਣਾ ਹੈ।

