|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| የቪዲዮ አርዕስት | **እነቆቀልሽ #3 ተጫዋቾቹ የሂሳብ ሊቆች** | |  |
| የትምህርት ርዕስ | አመንክንዮ | |  |
| አላማ(ዎች) | ከጥያቄው ትርፍ መረጃ የመሰበሰብ ችሎታን ማሰልጠን፣በመለየት መስራት | |  |
| ርዝመት | 25 ደቂቃ | |  |
| የካምፕ አድራሻ |  | |  |
| አስተባባሪዎች |  | |  |
| የ ተማሪዎች ብዛት |  | |  |
| ቀን |  | |  |
| አስፈላጊ  መሳሪያዎች | እስኪርብቶ፣ ወረቀት | |  |
| ዝግጁነቶች | ምንም | |  |
|  | | | |
| **የቪዲዮ ጊዜ** | **የአስተባባሪ ስራ** | **የተማሪ ስራ** | |
| 00:00 - 00:26 | አጠቃላይ የቨርቹዋል ሒሳባ ካምፕ ቪዲዮ ማሰታወቂያ | |  |
| 00:27 - 00:46 | ቪዲዮ ማሰታወቂያ | |  |
| 00:47 – 02:11 | እንቆቅልሽ | |  |
| ቪዶው ካለቀ በኋላ | * ሂደቱን ማገዝ፣ ሃሳብን ማነሳሳት * የመፈትሄ ሃሳብ ሲጠቆም ተማሪዎችን ተከታታይ ጥያቆዎችን በመጠየቅ እነዳነዱ መልስ ማብራሪያ እነዳለው ማረጋገጥ | * ከ እነቆቅልሹ ገለጻ ምን መረጃ እንደሚያገኙ መወያት * የትኞቹ ሁኔታዎች እንደሚተው መለየት * አስቻይ መፍትሄዎችን ማወጅ | |

**መፍትሄ**

ያሉት አማራጮች (ቅደም ተከተሉ ለውጥ አያመጣም) አነዚህ ናቸው፡-

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ሀ** | **ለ** | **ሐ** | **ድምር** |
| 1 | 1 | 36 | **38** |
| 1 | 2 | 18 | **21** |
| 1 | 3 | 12 | **16** |
| 1 | 4 | 9 | **14** |
| 2 | 2 | 9 | **13** |
| 2 | 3 | 6 | **11** |
| 1 | 6 | 6 | **13** |
| 3 | 3 | 4 | **10** |

እነዚህ ያሉት ሁሉም አማራጮች መሆናችውን ለማሳመን 36 ማየት ይቻላል 3222 መሆኑን፡፡ ከዚያ በኋላ እያነዳነዱን ተካፋይ በ ወረቀት ላይ መጻፍ እና በወረቀቶቹ 3 ቡድን ለመመስረት መሞከር ይቻላል፡፡ ባዶ ቡድን ማለት አንድ ነው፡፡

ደግሞ፣ ከ **1 1 36**  በመጀመር እና ከዚያ የመጨረሻውን ቁጥር ቀስ እያሉ በመቀነስ ሞክሩ፡፡

ከላይ ያለው ሰንጠረዥ የምናወቀውን ይወክላል ለ ሁለተኛው ሂሳብ ሊቅ (ፊል) ምለሶች ምስጋና ይግባውና

ግን ሌላው ጠቃሚ መረጃ የመጀመሪያው የሂሳብ ሊቅ (ሚኪ) ትክክለኛውን ጥምረት ማወቅ አለመቻሉ ነው፣ ምንም እንኳን ድምሩን ቢያውቅም!

ይህ ሊከሰት የሚችለው ከትክክለኛው ድምር ጋር ተዛማጅ የሆነው ቁጥር ከአንድ ጊዜ በላይ በዝርዝሩ ውስጥ ከተገኘ ነው! (ካልሆነ ተክክለኛውን ቁጥር ከ ሁለተኛው ጥያቄ በኋላ ይገምታል)ስለዚህ ድመሩ 13 መሆን አለበት፣ አናም ተዛማጅ ጥምረቶቹ፡-

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | 2 | 9 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 6 | 6 |

የመጨረሻው ፍንጭ በጣም ትንሹ ሴሚያዊ አይን አለው ነው፡፡

ከዚህ ፍንጭ የምናውቀው ነገር በጣም ትንሽ ልጅ እነዳለ ነው!

ስለዚህ **2 2 9** አይሆንም አና **1 6 6** የሚቀረው በቸኛ አማራጭ ነው፡፡