

ہندسوں کی سمجھ بوجھ اور گنتی:

- 1000 تک اعداد کو ترتیب میں لکھیں
- \$10 تک رقم کو پڑھیں اور لکھ کر دکھائیں
- تین ہندسوں والے اعداد کے گروپ بنائیں
- سیٹ کی کسروں (fractions) کا کھوج لگائیں
- 1، 2، 5، 10، 25، اور 100 میں گنتی کریں
- تین ہندسوں والے اعداد کو جمع اور تفریق کریں
- ایک ہندسے والا عدد جس پر کسی عدد کو تقسیم کیا جائے اس کے ذریعے ایک ہندسے والی ضرب، اور تقسیم کو اصلی زندگی کی صورت احوال سے ملائیں

پیمائش:

- کلومیٹر کے ذریعے فاصلے کی پیمائش کریں
- قریبی 5 منٹوں تک وقت بتائیں
- درجہ حرارت کے بینچ مارکس کی شناخت کریں
- معیاری اکائیوں کے ذریعے احاطے کی پیمائش کریں
- کلوگرام میں کمیت اور لیٹر میں گنجائش کی پیمائش کریں
- گرڈ پیپر کے استعمال سے رقبے کی پیمائش کریں
- معیاری اکائیوں کے ذریعے چیزوں کی لمبائی، کمیت، اور وسعت کا موازنہ کریں
- منٹوں کا گھنٹوں سے، گھنٹوں کا دنوں سے، دنوں کا ہفتوں سے، اور ہفتوں کا سالوں سے تعلق پیدا کریں

جیومیٹری اور وسعت مکانی (Spatial) کی سمجھ بوجھ:

- نوے درجے کے زاویوں کی شناخت کیلئے اور زاویوں کے نوے درجے کے زاویے سے موازنے کیلئے حوالے کے ٹول کا استعمال کریں
- جیومیٹرک خواص (پہلوؤں اور زاویوں کی تعداد) کے ذریعے دو ڈائی مینشنل اشکال کی درجہ بندی کریں
- جیومیٹرک خواص (رخوں، کناروں، اور زاویائی نقاط کی تعداد) کے ذریعے تین ڈائی مینشنل اشکال کی درجہ بندی کریں
- چار ضلع والی مختلف چوکور اشکال کا موازنہ کریں
- منشور اور مخروط کو نام دیں
- مماثل یعنی سائز اور شکل میں ایک جیسی دکھائی دینے والی اشکال کی شناخت کریں
- گرڈ والے نقشے پر نقل و حرکت کی وضاحت کریں
- تبدیلیوں کی شناخت کریں

نمونے (Patterning) اور الجبرا:

- بڑھنے اور گھٹنے والے نمونے بنائیں اور ان میں توسیع کریں
- بالترتیب اعداد، نمبر لائن، اور بار گراف کے ساتھ جیومیٹرک نمونے بنائیں
- ایک اور دو ہندسوں والے اعداد کے ذریعے جمع اور تفریق والے سوالات میں جو اعداد موجود نہیں ہیں انہیں تلاش کریں
- ضرب میں صفر اور ایک کے خواص کے بارے میں جانیں

ڈیٹا مینیجمنٹ اور امکانیت (Probability):

- دیا اس سے زیادہ خدوخال کے ذریعے چیزوں کو مختلف زمروں میں ترتیب دیں
- مختلف زمروں والا اور جدا گانہ ڈیٹا جمع کریں اور اسے ترتیب دیں
- عمودی اور افقی بار گراف کے ذریعے ڈیٹا پڑھیں اور ظاہر کریں
- اس قدر کو سمجھیں جو کسی ڈیٹا سیٹ میں کثرت سے وقوع پذیر ہوتی ہے
- کسی نتیجے کی فریکوئنسی کی پیش گوئی کریں
- منصفانہ گیموں کا اسی طرح کے واقعات سے تعلق پیدا کریں