

੧੪ ਸੂਰਜਕੁੰਡ ਮੇਲਾ



0333CH14



ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਆਪਣੇ ਦਾਦਾ-ਦਾਦੀ ਨਾਲ ਮੇਲਾ ਦੇਖਣ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਉਹ ਹਰਿਆਣਾ ਦੇ ਫਰੀਦਾਬਾਦ ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਦੇ ਸੂਰਜਕੁੰਡ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਆਓ ਅਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਜੁੜੀਏ ਅਤੇ ਮਜ਼ੇ ਕਰੀਏ।



ਵਾਹ! ਸਜਾਈਆਂ
ਹੋਈਆਂ ਦੁਕਾਨਾਂ



ਆਓ ਚਰਚਾ ਕਰੀਏ

- ਤੁਸੀਂ ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਕੀ ਦੇਖਦੇ ਹੋ?
- ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਉਹਨਾਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭੋ ਜੋ ਖੱਬੇ ਅਤੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਇੱਕੋ ਜਿਹੀਆਂ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਥਾਨਕ ਮੇਲੇ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਉਹ ਦੌਰਾ ਕਰ ਚੁੱਕੇ ਹਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਵੇਖਣ ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪੈਟਰਨਾਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰਨ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰੋ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਫਰਸ਼ 'ਤੇ ਟਾਈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਉਹ ਸਮਰੂਪਤਾ ਜੋ ਉਹ ਵਸਤੂਆਂ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਵਿੱਚ ਦੇਖਦੇ ਹਨ।

ਮਾਲਾ ਬਣਾਓ

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਇੱਕ ਸਟਾਲ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹਨ ਜਿੱਥੇ ਇੱਕ ਆਦਮੀ ਅਤੇ ਇੱਕ ਔਰਤ ਮੋਤੀਆਂ ਨਾਲ ਮਾਲਾ ਬਣਾ ਰਹੇ ਹਨ।



ਮੈਂ ਵੀ ਮਾਲਾ ਬਣਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹਾਂ

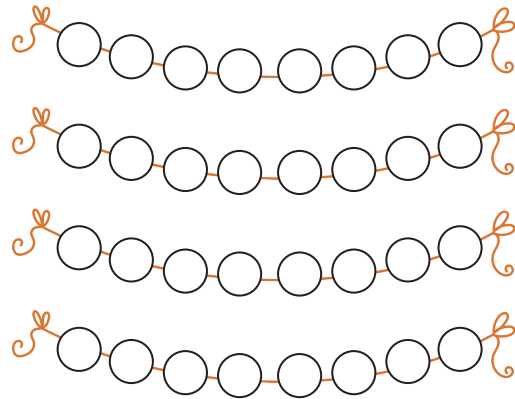
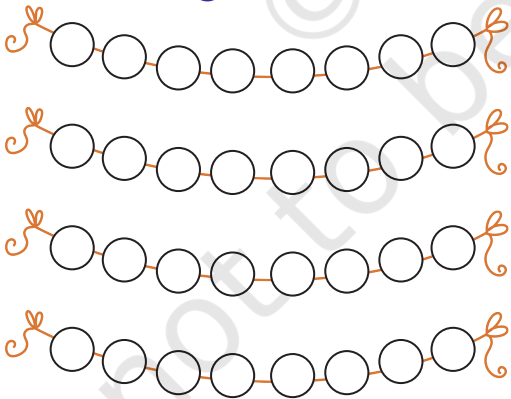
ਕਿਉਂ ਨਹੀਂ, ਤੁਸੀਂ ਮਾਲਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਟੋਕਰੀ ਵਿੱਚੋਂ ਮੋਤੀਆਂ ਨੂੰ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹੋ

੮ ਮੋਤੀਆਂ ਨਾਲ ਮਾਲਾ ਬਣਾਓ, ੪ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੇ ਅਤੇ ੪ ਦੂਜੇ ਰੰਗ ਦੇ



ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

- ਦੇ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤਾਰਾਂ ਵਿੱਚ ਮੋਤੀਆਂ ਨੂੰ ਰੰਗ ਦਿਓ (●●) ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਮਾਲਾ ਨੂੰ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਹਨ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਤੁਸੀਂ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਤਾਰ ਅਤੇ ਦੋ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ੮ ਮੋਤੀਆਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ ਗਿਨਮਾਲਾ. ਉਹ ਰੰਗ ਕਰਕੇ ਆਪਣੀਆਂ ਉਸਾਰੀਆਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਬੁਰਾ ਇੱਥੇ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ.



ਮੇਰੀ ਮਾਲਾ ਦੇਵੇ ਹਿੱਸੇ
ਬਿਲਕੁਲ ਇੱਕੋ ਜਿਹੀ ਹੈ।
ਮੇਰੀ ਮਾਲਾ ਸਮਰੂਪ ਹੈ।

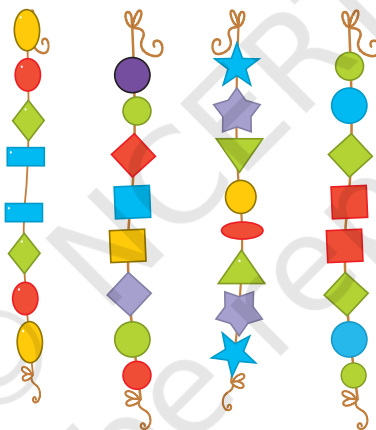


ਮੇਰੀ ਮਾਲਾ ਦੇ ਦੇਵੇਂ
ਹਿੱਸੇ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਨਹੀਂ
ਹਨ। ਮੇਰੀ ਮਾਲਾ
ਸਮਰੂਪ ਨਹੀਂ ਹੈ।

੨. ਪਿਛਲੇ ਪੇਜ ਟਿਕ ✓ ਕਰੋ ਜੇ ਮਾਲਾ ਸਮਰੂਪ ਹਨ।

੩. ਅਜਿਹੀਆਂ ਕਿੰਨੀਆਂ ਮਾਲਾਂ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ? ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰੇ ਕਰੋ।

ੳ. ਟਿਕ ✓ ਲਗਾਉ ਜੇ ਮਾਲਾ ਸਮਰੂਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕਰਾਸ ✕ ਲਗਾਉ ਜੇ
ਸਮਰੂਪ ਨਹੀਂ ਹਨ।



ਅ. ਹੁਣ, ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੇ ੬ ਮੋਤੀਆਂ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਰੰਗ ਦੇ ੨ ਮੋਤੀਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ ਤਾਂ ਜੋ
ਸਮਰੂਪ ਮਾਲਾ ਨੂੰ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕੇ।



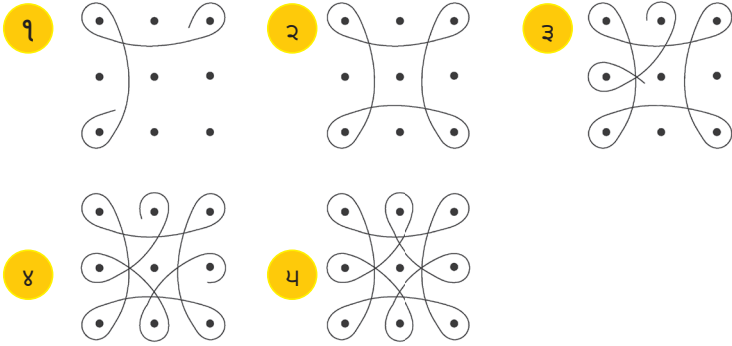
ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਸਮਰੂਪ ਅਤੇ ਗੈਰ-ਸਮਰੂਪ ਵਸਤੂਆਂ
ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਵੇਖਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਵਾਜਬ ਅਤੇ ਕਾਰਨਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਦੇ
ਮੌਕੇ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੋ।



ਵਨਾਕਮ! ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਰੰਗੋਲੀਆਂ

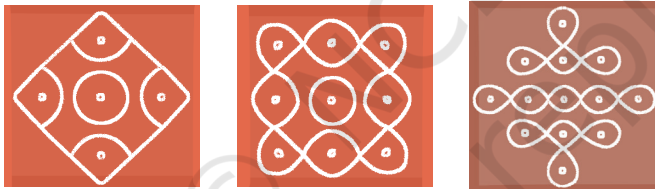
ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਤਾਮਿਲਨਾਡੂ ਦੇ ਸਟਾਲ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹਨ। ਅੰਮਾ ਝੌਂਪੜੀ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਕੋਲਮ ਬਣਾ ਰਹੀ ਸੀ।

ਕਦਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰੋ:



ਆਓ ਸੋਚੀਏ

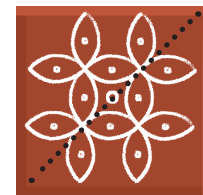
1. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀਆਂ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰੋ। ਕੀ ਸਾਰੀਆਂ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਸਮਰੂਪ ਹਨ?



ਮੈਂ ਇਕ ਰੇਖਾ ਖਿੱਚ ਕੇ ਆਪਣੀ ਰੰਗੋਲੀ ਵਿਚ ਦੋ ਬਰਾਬਰ ਹਿੱਸੇ ਦੇਖ ਸਕਦੀ ਹਾਂ।



2. ਇਹਨਾਂ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਕਾਗਜ਼ 'ਤੇ ਟ੍ਰੇਸਿੰਗ ਕਰੋ। ਪੇਪਰ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਮੋੜੋ ਕਿ ਅੱਧਾ ਹਿੱਸਾ ਰੰਗੋਲੀ ਬਿਲਕੁਲ ਦੂਜੇ ਅੱਧ 'ਤੇ ਬਰਾਬਰ ਆ ਜਾਵੇ।
3. ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਵਿੱਚ ਲਾਈਨਾਂ ਖਿੱਚੋ ਜੋ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਦੋ ਸਮਾਨ ਹਿੱਸਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਦੇ ਹਨ।
4. ਆਪਣੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਸਮਰੂਪ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਭਾਲ ਕਰੋ। ਵਿਚਾਰ ਵਟਾਂਦਰੇ ਕਰੋ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਇਸ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ ਕੋਲਮ, ਅਤੇ ਉਹ ਪਰੰਪਰਾ ਅਤੇ ਰਾਜ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਇਹ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਪੰਨਾ ਨੰਬਰ 142 'ਤੇ ਦਿੱਤੇ ਡਾਟ ਗਰਿੱਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਉਹ ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਮਰੂਪ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਰੰਗੋਲੀਆਂ।



ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਅਨੰਦ ਲਓ

ਪੂਕਲਾਮ, ਕੇਰਲ

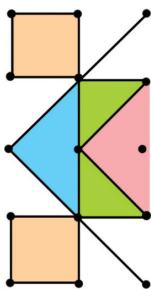


ਆਈਪਨ, ਉਤਰਾਖੰਡ

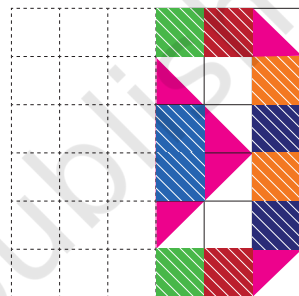


੧. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀਆਂ ਸਮਰੂਪ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਬਣਾਓ ਅਤੇ ਪੂਰਾ ਕਰੋ।

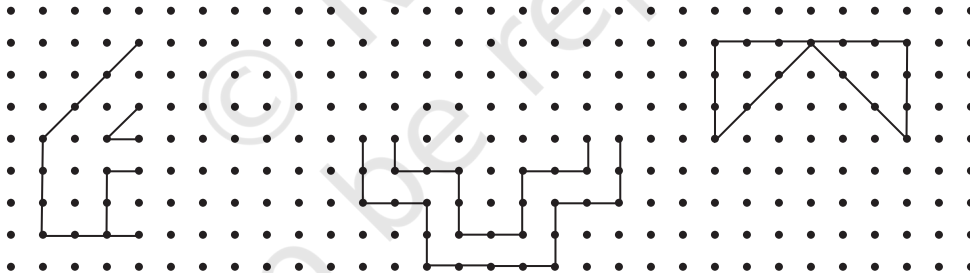
ੳ.



ਅ.



ੲ.



੨. ਆਪਣੀ ਨੇਟਬੁੱਕ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਹੋਰ ਰੰਗੋਲੀਆਂ ਬਣਾਓ ਜੋ ਸਮਰੂਪ ਹੋਣ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਰੰਗੋਲੀ ਦੇ ਅੱਧੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਵਾਧੂ ਅਭਿਆਸ ਕਰੋ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਰੰਗੋਲੀ ਦੇ ਦੂਜੇ ਅੱਧੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਖਿੱਚਣ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰੋ ਅਤੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ। ਦੂਜੇ ਅੱਧ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਉਹ ਕੀ ਦੇਖਦੇ ਹਨ? ਉਹ ਕਿਹੜੀਆਂ ਰਣਨੀਤੀਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ?

ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹਿੱਸਿਆਂ ਤੋਂ ਰੰਗੋਲੀ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਇਕੱਤਰ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕਰੋ।

ਮਾਸਕ ਬਣਾਓ!

ਵਾਹ! ਉੱਥੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਸੁੰਦਰ ਮਾਸਕ ਹਨ.

ਮੈਂ ਵੀ ਮਾਸਕ ਬਣਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹਾਂ।

ਹਾਂ ਮੈਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਦੱਸਾਂਗਾ ਕਿ ਮਾਸਕ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਣਾ ਹੈ।



ਆਓ ਅਸੀਂ ਬਿੱਲੀ ਦਾ ਮਾਸਕ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ...

ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਵਿਚਕਾਰ ਤੋਂ ਮੋੜੋ।

ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਬਿੱਲੀ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਣਾਉ।

ਕੈਂਚੀ ਦੀ ਇੱਕ ਜੋੜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇਸ ਨੂੰ ਕੱਟ ਲਓ।

ਹੁਣ ਮੋੜੋ ਤੇ ਖੋਲ੍ਹੋ ਅਤੇ ਅੱਖਾਂ, ਨੱਕ ਆਦਿ ਬਣਾਓ।

ਇਸ ਨੂੰ ਰੰਗੋ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀ ਪਿੱਠ 'ਤੇ ਰਬੜ ਦਾ ਬੈਂਡ ਬੰਨ੍ਹੋ। ਤੁਹਾਡਾ ਮਾਸਕ ਤਿਆਰ ਹੈ।

ਵਾਹ! ਮੈਂ ਸਾਫ਼ ਦੇਖ ਸਕਦਾ ਹਾਂ ਕਿ ਹਰ ਕੋਈ ਮਾਸਕ ਪਹਿਨਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।

ਸੋਨੀ ਦਾ ਮਾਸਕ ਸਮਰੂਪ ਹੈ ਅਤੇ ਅਵੀ ਦਾ ਮਾਸਕ ਸਮਰੂਪ ਨਹੀਂ ਹੈ।

ਓਹ! ਮੈਂ ਸਿਰਫ਼ ਇੱਕ ਅੱਖ ਨਾਲ ਦੇਖ ਸਕਦਾ ਹਾਂ। ਮੈਂ ਹੈਰਾਨ ਹਾਂ ਕਿ ਕੀ ਗਲਤ ਹੈ?



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ ਕਿ ਅਵੀ ਸਿਰਫ਼ ਇੱਕ ਅੱਖ ਨਾਲ ਕਿਉਂ ਦੇਖ ਸਕਦਾ ਸੀ। ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਇਹ ਸਮਝਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜਿਹੜੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਦੋ ਸਹੀ ਹਿੱਸਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਇੱਕ ਅੱਧਾ ਹਿੱਸਾ ਦੂਜੇ ਅੱਧੇ 'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਸਮਰੂਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਜੈਸੇ ਨੂੰ ਤੈਸਾ

ਸੋਨੀ ਆਪਣੀ ਤਸਵੀਰ ਇੱਕ ਚਿੱਤਰਕਾਰ ਤੋਂ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ।



ਆਓ ਸੋਚੀਏ

- ਚਿੱਤਰਕਾਰ ਕਿਹੜੀ ਚਾਲ ਖੇਡ ਰਿਹਾ ਹੈ? ਚਿੱਤਰਕਾਰ ਲਈ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਚੀਜ਼ਾਂ ਲੱਭੇ ਤਾਂ ਜੋ ਉਹ ਹੁਣ ਚਾਲ ਨਾ ਖੇਡ ਸਕੇ। ਇੱਥੇ ਅਜਿਹੀਆਂ ਤਿੰਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਬਣਾਓ।

ਸ਼ੀਸ਼ੇ ਦੀ ਖੇਡ

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਨੇ ਇਹ ਖੇਡ ਖੇਡਣੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤੀ। ਆਓ ਅਸੀਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਖੇਡੀਏ।

ਅਵੀ, ਮੈਂ ਆਪਣੇ ਪਾਸੇ ਚਾਰ ਕਾਊਂਟਰ ਰੱਖ ਰਿਹਾ ਹਾਂ।

ਸੋਨੀ ਦਾ ਪੱਖ

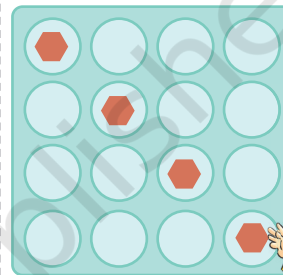
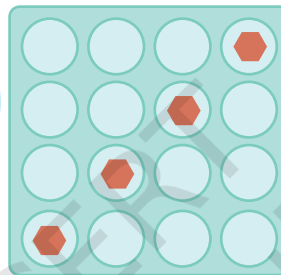
ਅਵੀ ਦਾ ਪੱਖ



ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਕਾਊਂਟਰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੱਖੋ ਕਿ ਇਹ ਮੇਰੇ ਪਾਸੇ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਬਿੰਬ ਹੋਵੇ।

ਸੋਨੀ ਦਾ ਪੱਖ

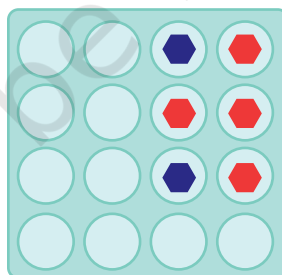
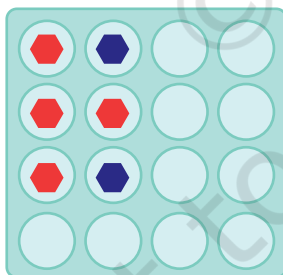
ਅਵੀ ਦਾ ਪੱਖ



ਕੀ ਅਵੀ ਨੇ ਕਾਊਂਟਰਾਂ ਨੂੰ ਸਹੀ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਰੱਖਿਆ ਹੈ? ਖਿੱਚੀ ਗਈ ਲਾਈਨ 'ਤੇ ਸ਼ੀਸ਼ਾ ਲਗਾ ਕੇ ਇਸ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰੋ।

ਅਵੀ ਦਾ ਪੱਖ

ਸੋਨੀ ਦਾ ਪੱਖ



ਮੇਰੇ ਦੁਆਰਾ ਰੱਖੇ ਗਏ ਕਾਊਂਟਰ ਤੁਹਾਡੇ ਦੁਆਰਾ ਰੱਖੇ ਗਏ ਕਾਊਂਟਰਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਤੀਬਿੰਬ ਹਨ। ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਸਹਿਮਤ ਹੋ? ਜਾਂਚ ਕਰੋ।

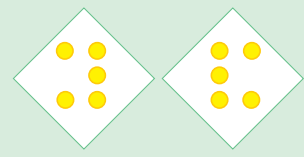
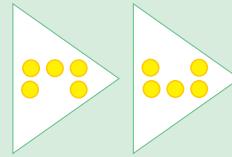
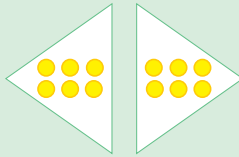
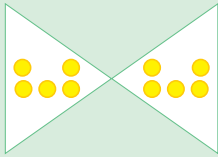


ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਇੱਕ ਵਿਸਥਾਰ ਗਤੀਵਿਧੀ ਵਜੋਂ, ਬੱਚੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਦੇ ਰੰਗਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਯੂਨਿਟ ਕਿਊਬ, ਕਾਊਂਟਰ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇੱਕ ਵਾਰ ਜਦੋਂ ਬੱਚੇ ਇਸ ਖੇਡ ਨੂੰ ਫਰਮਾ 'ਤੇ ਖੇਡਦੇ ਹਨ। ਖੇਡ ਵਿੱਚ, ਬੱਚੇ ਚਾਰ ਤੋਂ ਵੱਧ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਦੋਸਤਾਂ ਨੂੰ ਚੁਣੌਤੀ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ।

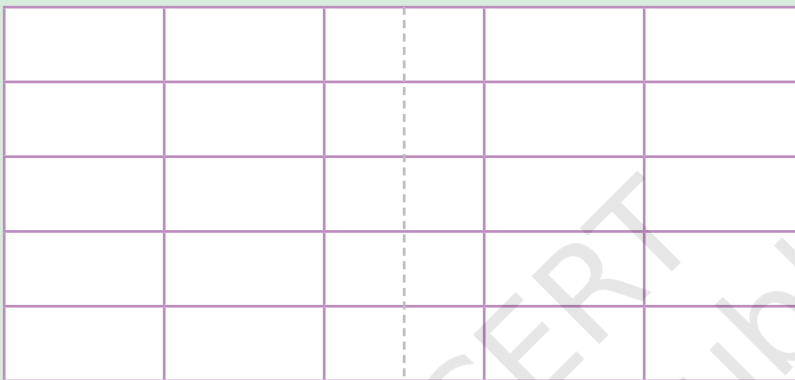


ਆਓ ਪੜਚੋਲ ਕਰੀਏ

- 1 ਅਜੀਬ ਨੂੰ ਚੁਣੇ ਅਤੇ ਕਾਰਨ ਦੱਸੋ।

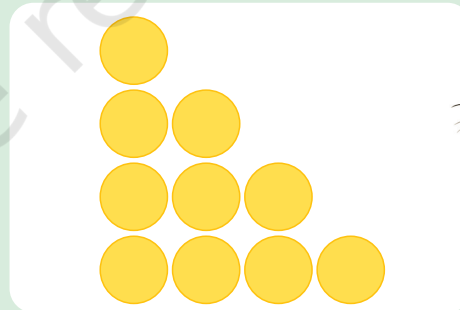
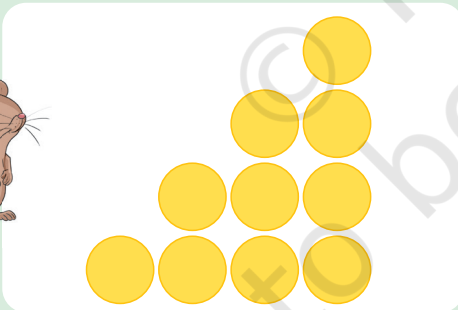


- 2 8 ਡੱਬਿਆਂ ਨੂੰ ਲਾਲ ਰੰਗ ਨਾਲ ਅਤੇ 3 ਨੂੰ ਨੀਲੇ ਰੰਗ ਨਾਲ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਭਰੋ ਕਿ ਇਕ ਪਾਸੇ ਦੂਜੇ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਬਿੰਬ ਦਿਖਾਈ ਦੇਵੇ।

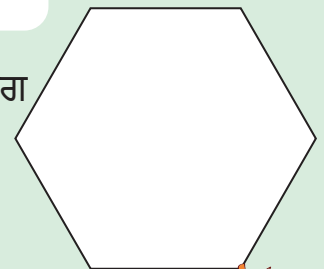


ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿੰਨੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਭਰ ਸਕਦੇ ਹੋ? ਸੋਚੋ, ਸੋਚੋ!

- 3 ਚੂਹੇ ਦੇ ਪੱਖ ਨੂੰ ਬਿੱਲੀ ਦੇ ਪੱਖ ਵਾਂਗ ਹੀ ਬਣਾਓ। ਤੁਸੀਂ ਚੂਹੇ ਦੇ ਪੱਖ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ ਤਿੰਨ ਗੋਦਾਂ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਸੰਗਠਿਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।



- 4 ਕਿਹੜੇ ਆਕਾਰ ਦੇ ਕਟਾਊਟ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਆਕਾਰ ਵਿੱਚ ਬਿਨਾਂ ਓਵਰਲੈਪਿੰਗ ਅਤੇ ਬਿਨਾਂ ਅੰਤਰ ਦੇ ਫਿੱਟ ਹੋਣਗੇ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰਬਰ 1 ਵਿੱਚ, ਹਰੇਕ ਭਾਗ ਅਜੀਬ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ. ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਜਵਾਬ ਲਈ ਇੱਕ ਤਰਕਸ਼ੀਲ ਕਾਰਨ ਦੇ ਕੇ ਅਜੀਬ ਨੂੰ ਵੇਖਣ ਦਿਓ ਅਤੇ ਲੱਭਣ ਦਿਓ।

ਰਸਤਿਆਂ ਵਿੱਚ ਟਾਈਲਾਂ ਲਾਉਣਾ

ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਮੇਰਾ ਪੈਰ ਟਾਈਲਾਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਦੇ ਪਾੜੇ ਵਿੱਚ ਫਸ ਗਿਆ ਹੈ। ਚੰਗਾ ਹੋਇਆ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਦੋਵਾਂ ਨੇ ਮੇਰਾ ਹੱਥ ਫੜ ਲਿਆ।

ਦਾਦਾ ਜੀ, ਉਮੀਦ ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਨਹੀਂ ਪਹੁੰਚਾਇਆ?

ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

1. ਇਸ ਲਈ ਰੰਗੋਮੈਟਰੀ ਆਕਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ ਭਰੇ ਉਹ ਆਕਾਰ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਅੰਤਰ ਅਤੇ ਚੜ੍ਹਾਉ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ।



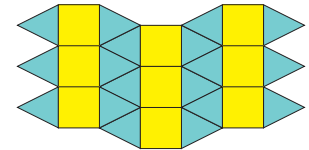
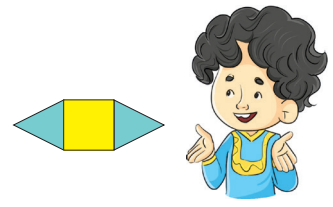
ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਫੁੱਟਪਾਥਾਂ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ ਜੋ ਉਹ ਦੇਖਦੇ ਹਨ, ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਟਾਈਲਾਂ ਨਾਲ ਰਸਤੇ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰੋ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਅੰਤਰ ਅਤੇ ਓਵਰਲੈਪ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।

ਟਾਈਲਾਂ ਬਣਾਉਣਾ, ਰਸਤੇ ਬਣਾਉਣਾ

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਨੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ
ਆਕਾਰ ਜੋੜ ਕੇ ਆਪਣੀਆਂ
ਟਾਈਲਾਂ ਬਣਾਉਣੀਆਂ ਸ਼ੁਰੂ
ਕਰ ਦਿੱਤੀਆਂ ਹਨ।



ਸੋਨੀ ਦੀਆਂ ਟਾਈਲਾਂ



ਅਵੀ ਦੀਆਂ ਟਾਈਲਾਂ

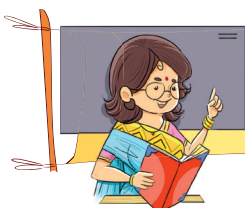
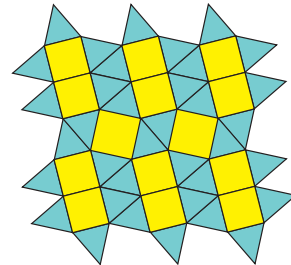
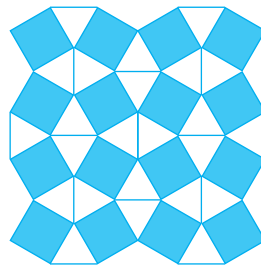
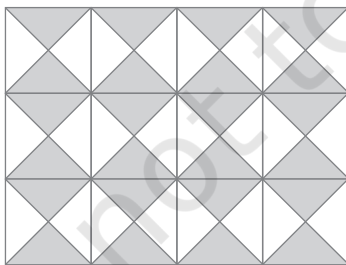
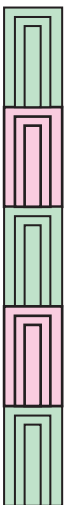


ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

1. ਆਪਣੀਆਂ ਟਾਈਲਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਰੰਗਮੈਟਰੀ ਆਕਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਹੁਣ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰਸਤੇ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਟਾਈਲਾਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਗਾਓ।



2. ਇਨ੍ਹਾਂ ਰਸਤਿਆਂ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੋ।



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚੇ ਇੱਕ ਖਾਲੀ ਸ਼ੀਟ 'ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੈਸੇਲੇਸ਼ਨ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਦੁਹਰਾਉਣ ਵਾਲੀ ਇਕਾਈ ਬਾਰੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ-ਵਟਾਂਦਰਾ ਕਰੋ।

ਵਿਸ਼ਾਲ ਪਹੀਆ

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਸੋਨੀ ਵਿਚਕਾਰ ਹੋਈ ਗੱਲਬਾਤ ਪੜ੍ਹੋ ਅਤੇ ਉਸ ਜਗ੍ਹਾ ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਾਨਬੱਧ ਕਰੋ ਜਿਸ ਬਾਰੇ ਉਹ ਗੱਲ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।



"ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਗਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਮੈਂ ਕਿਸ ਸਟਾਲ ਨੂੰ ਦੇਖ ਰਿਹਾ ਹਾਂ? ਇਹ ਇੱਕ ਕੁਲਫੀ ਦੀ ਰੇੜੀ ਦੇ ਨੇੜੇ ਹੈ।"



ਇਸ 'ਤੇ ਇੱਕ ਨੀਲਾ ਝੰਡਾ ਹੈ?

ਨਹੀਂ, ਉੱਥੋਂ ਦੂਜਾ ਸਟਾਲ, ਪੀਲੀ ਛੱਤ ਵਾਲੇ ਸਟਾਲ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਹੈ।



ਓਹ! ਮੈਂ ਸਮਝ ਗਿਆ! ਜਿੱਥੇ ਕਠਪੁਤਲੀ ਨੂੰ ਟੋਕਰੀ ਵਿੱਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



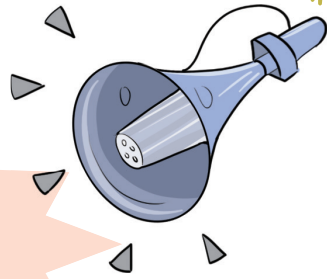
ਆਓ ਅਸੀਂ ਖੇਡੀਏ

ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਨਾਲ ਬੈਠਣ ਦੀ ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਜਗ੍ਹਾ ਜਾਂ ਸਟਾਲ ਬਾਰੇ ਸੋਚਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਦੇਸਤ ਨੂੰ ਇਹ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਚੁਣੌਤੀ ਦਿੰਦੇ ਹੋ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਦਿਮਾਗ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜਾ ਸਟਾਲ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਹਾਂ ਜਾਂ ਨਾ ਵਿੱਚ ਜਵਾਬ ਦੇ ਕੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਗਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਦਾਦਾ ਅਤੇ ਦਾਦੀ ਦੀ ਭਾਲ ਕਰੋ

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਦੇ ਦਾਦਾ ਅਤੇ ਦਾਦੀ ਲਾਪਤਾ ਸਨ।
ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਘੋਸ਼ਣਾ ਸੁਣਦੇ ਹਨ।

ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਦੇ ਦਾਦਾ ਅਤੇ
ਦਾਦੀ ਚੌਪਾਲ ਵਿੱਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ
ਉਡੀਕ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।



ਚੌਪਾਲ ਕਿੱਥੇ ਹੈ?

ਅੰਕਲ, ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਚੌਪਾਲ
ਲੱਭਣ ਵਿੱਚ ਸਾਡੀ
ਮਦਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ?

ਅਸੀਂ ਇੱਥੇ ਰੱਖੇ ਨਕਸ਼ੇ ਤੋਂ
ਚੌਪਾਲ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।



ਇੱਥੇ ਇਸ ਨਕਸ਼ੇ 'ਤੇ
ਤਸਵੀਰਾਂ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ
ਨਾਮ ਹਨ। ਝੋਂਪੜੀ ਦੀ
ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਦਸਤਕਾਰੀ
ਦੇ ਸਟਾਲ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ
ਹੈ।

ਦਾਖਲ
ਹੋਵੋ



ਅਧਿਆਪਕ ਦਾ ਨੋਟ: ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਗਰੂਕ ਕਰਨ ਲਈ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਖੇਡਾਂ
ਖੇਡੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿੱਥੋਂ ਉਹ ਉਸ ਜਗ੍ਹਾ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਣ ਲਈ ਦਿਸ਼ਾ-ਨਿਰਦੇਸ਼ਕ ਸੁਰਾਗਾਂ ਦੀ
ਪਾਲਣਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿੱਥੇ ਵਸਤੂ ਰੱਖੀ ਗਈ ਹੈ। ਉਹ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ
ਤੁਹਾਡੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ 2 ਕਦਮ ਅੱਗੇ, ਇੱਕ ਕਦਮ ਅੱਗੇ, 4 ਕਦਮ ਪਿੱਛੇ, 3 ਕਦਮ ਤੁਹਾਡੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ, ਆਦਿ।



ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

੧. ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਨੂੰ ਨਕਸ਼ਾ ਪੜ੍ਹਨ ਅਤੇ ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰੋ:

ੳ. ਕਿਹੜੀ ਜਗ੍ਹਾ ਹੈ  ਸਾਈਨ ਸ਼ੋਅ?

.....

ਅ. ਨਕਸ਼ੇ ਵਿੱਚ ਤਸਵੀਰ ਦਾ ਚੱਕਰ ਲਗਾਓ ਜੋ ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੀ ਹੈ?

.....

ੲ. ਕਿਹੜੀ ਜਗ੍ਹਾ ਹੈ  ਸਾਈਨ ਸ਼ੋਅ?

.....

ਸ. ਮੇਲੇ ਵਿੱਚ ਕਿੰਨੇ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣ ਦੇ ਰਸਤੇ ਹਨ?

.....

੨. ਉਸ ਰਸਤੇ 'ਤੇ ਚੱਲੋ ਜਿਸ 'ਤੇ ਅਵੀ ਅਤੇ ਸੋਨੀ ਚੱਲ ਰਹੇ ਹਨ।

ੳ. ਨੀਲੀ ਗਲੀ 'ਤੇ ਚੱਲੋ।

ਅ. ਹਰੇ ਲੇਨ 'ਤੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਮੋੜੋ।

ੲ. ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਇੱਕ ਰੈਸਟੋਰੈਂਟ ਵੇਖੋਗੇ। ਉੱਥੇ ਨਾ ਬੈਠੋ।

ਸ. ਲਾਲ ਗਲੀ ਵੱਲ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਜਾਓ।

ਹ. ਸੁਨਹਿਰੀ ਗਲੀ ਵੱਲ ਪਹਿਲਾ ਖੱਬਾ ਮੋੜ ਲਓ। ਰਸਤੇ ਵਿੱਚ ਸਟਾਲ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣਗੇ।

ਕ. ਸਟਾਲਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਪਾਸ ਕਰੋ ਚੌਪਾਲ ਅਤੇ ਦਾਦਾ ਦਾਦੀ ਨੂੰ ਮਿਲੋ।

੩. ਇੱਕ ਚਾਚਾ ਦਾਦਾ ਜੀ ਨੂੰ ਏਟੀਐਮ ਦਾ ਰਸਤਾ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਏਟੀਐਮ ਤੋਂ ਚੌਪਾਲ ਤੱਕ ਦਾ ਰਸਤਾ ਦੱਸੋ।

.....

.....

.....

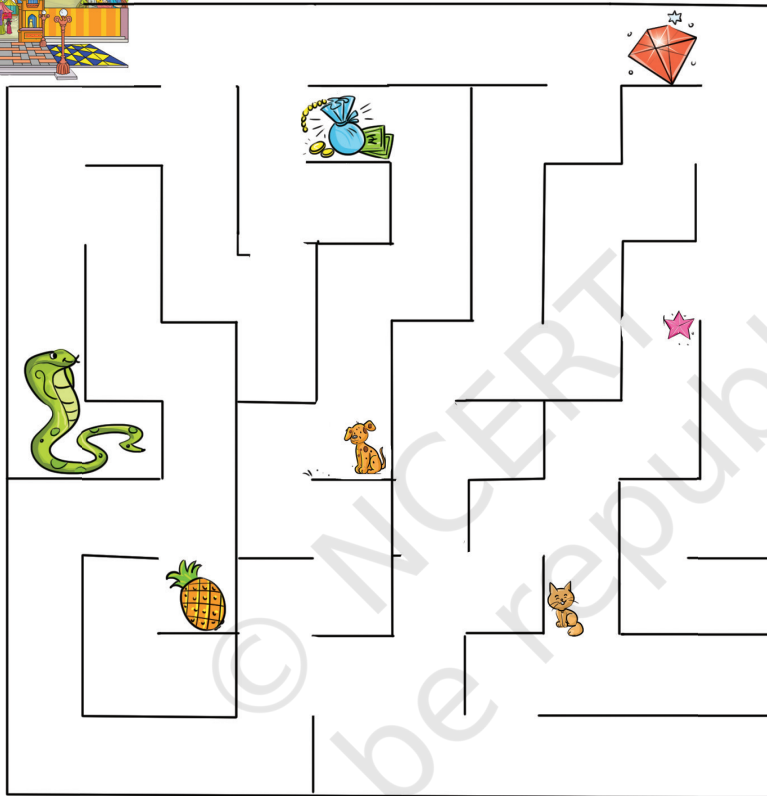
.....



ਆਓ ਅਸੀਂ ਕਰੀਏ

- ਸੂਰਜਕੁੰਡ ਮੇਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਜਾਣ ਦੇ ਦੋ ਤਰੀਕੇ ਹਨ। ਇੱਕ ਭੁਲੇਖਾ ਜਾਪਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਦੂਜਾ ਸਿੱਧਾ ਉੱਥੇ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਮੇਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣ ਲਈ ਸੋਨੀ ਅਤੇ ਅਵੀ ਨਾਲ ਭੁਲੇਖੇ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰੋ।



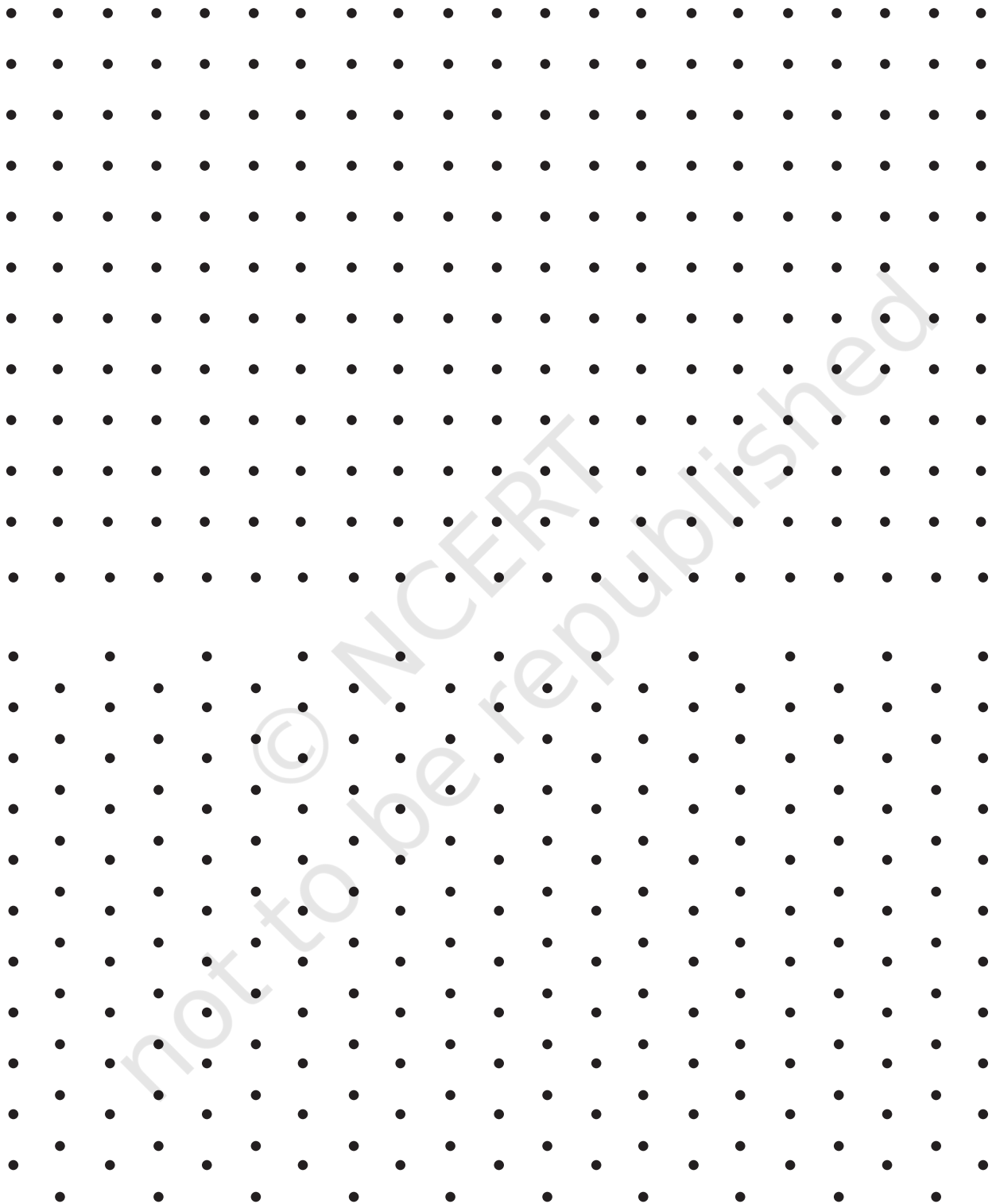
- ਉਸ ਤਰੀਕੇ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰੋ ਜਿਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਭੁਲੇਖੇ ਵਿੱਚੋਂ ਲੰਘੇ ਹੋ।
ਉਹ ਚੀਜ਼ਾਂ ਲਿਖੋ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਰਸਤੇ ਵਿੱਚ ਮਿਲੀਆਂ।

.....

.....

.....

ਡਾਟ ਗਰਿੱਡ



ਨੰਬਰ ਕਾਰਡ

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
30	40	50	60
70	80	90	100
200	300	400	500
600	700	800	900

ਨੰਬਰ ਕਾਰਡ

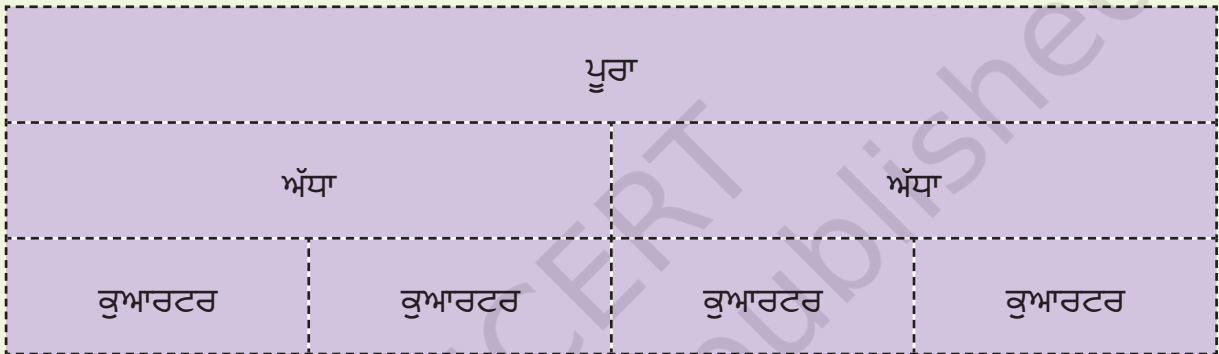
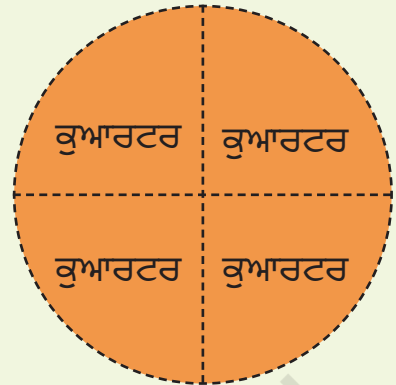
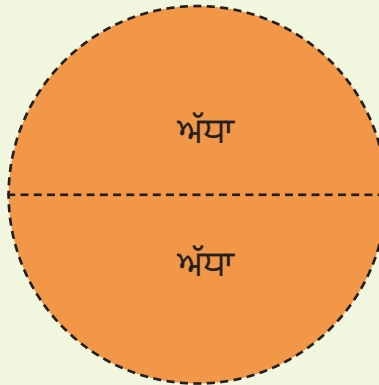
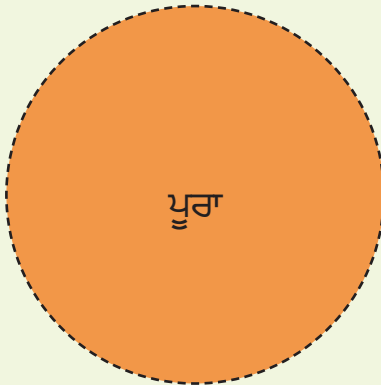


ਚਾਰ	ਤਿੰਨ	ਦੇ	ਇੱਕ
ਅੱਠ	ਸੱਤ	ਛੇ	ਪੰਜ
ਬਾਰਾਂ	ਗਿਆਰਾਂ	ਦਸ	ਨੌਂ
ਸੋਲ੍ਹਾਂ	ਪੰਦਰਾਂ	ਚੌਦਾਂ	ਤੇਰਾਂ
ਵੀਹ	ਨਿੱਟੀਨ	ਅਠਾਰਾਂ	ਸਤਾਰਾਂ
ਸੱਠ	ਪੰਜਾਹ	ਚਾਲੀ	ਤੀਹ
ਸੈਂ	ਨਿੱਟੀ	ਅੱਸੀ	ਸੱਤਰ
ਪੰਜ ਸੈਂ	ਚਾਰ ਸੈਂ	ਤਿੰਨ ਸੈਂ	ਤਿੰਨ ਸੈਂ
ਨੌਂ ਸੈਂ	ਅੱਠ ਸੈਂ	ਸੱਤ ਸੈਂ	ਛੇ ਸੈਂ

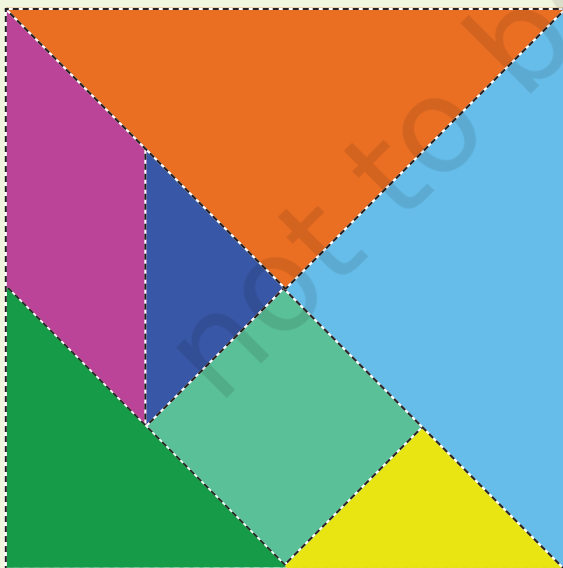




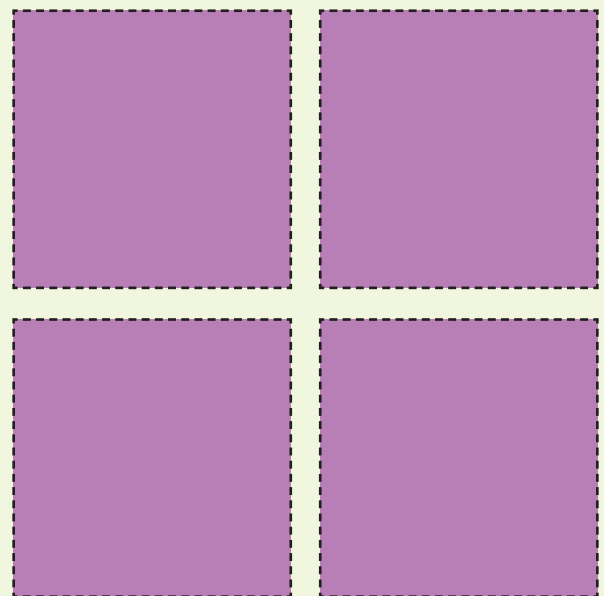
ਅੰਸ਼ ਕਾਰਡ



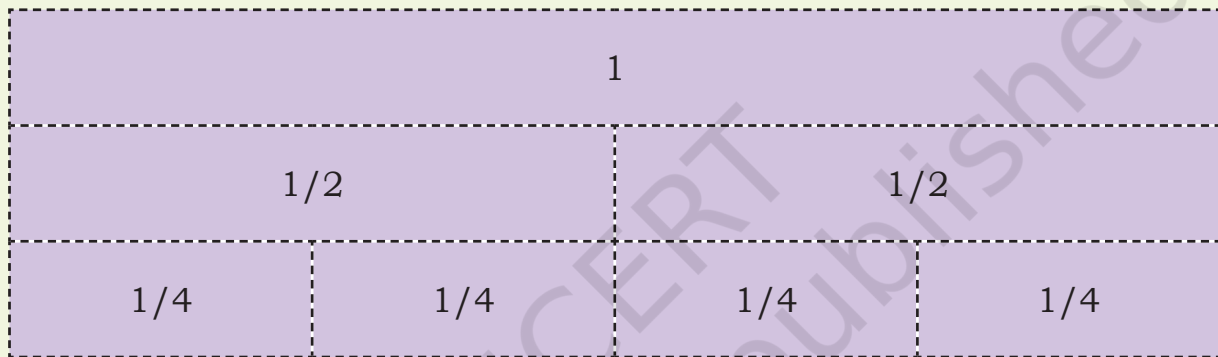
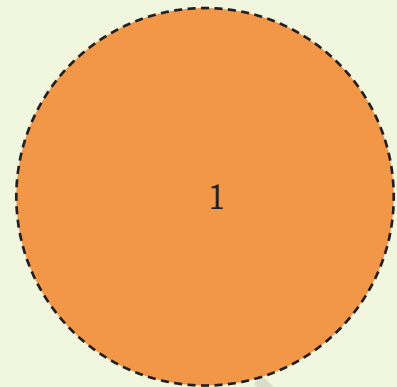
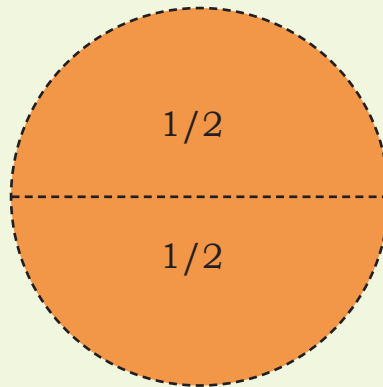
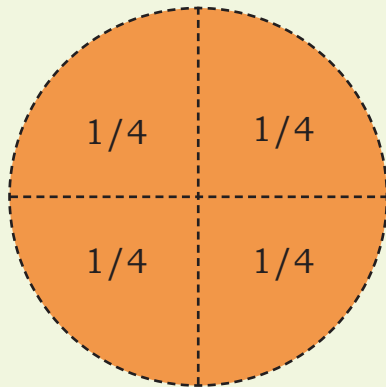
ਟੰਗਗ੍ਰਾਮ



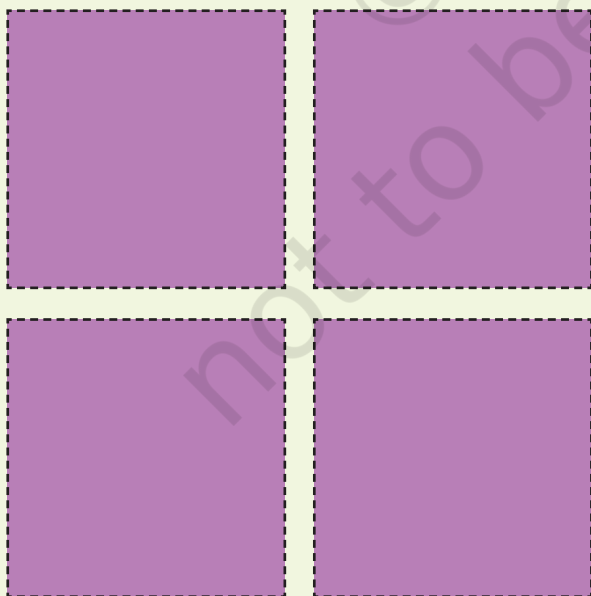
ਵਰਗ



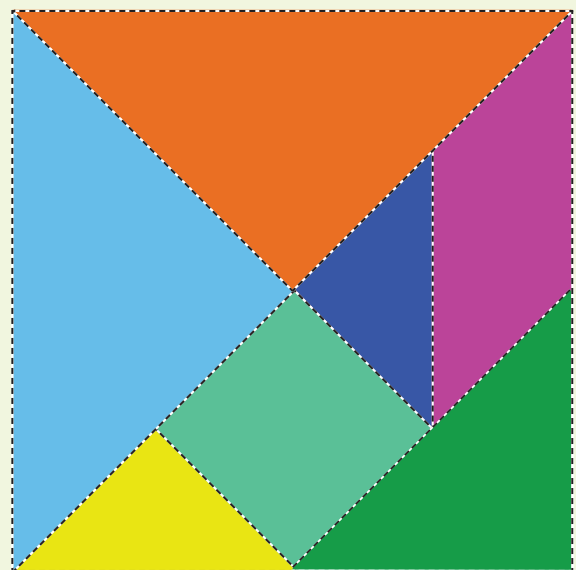
ਅੰਸ਼ ਕਾਰਡ



ਵਰਗ



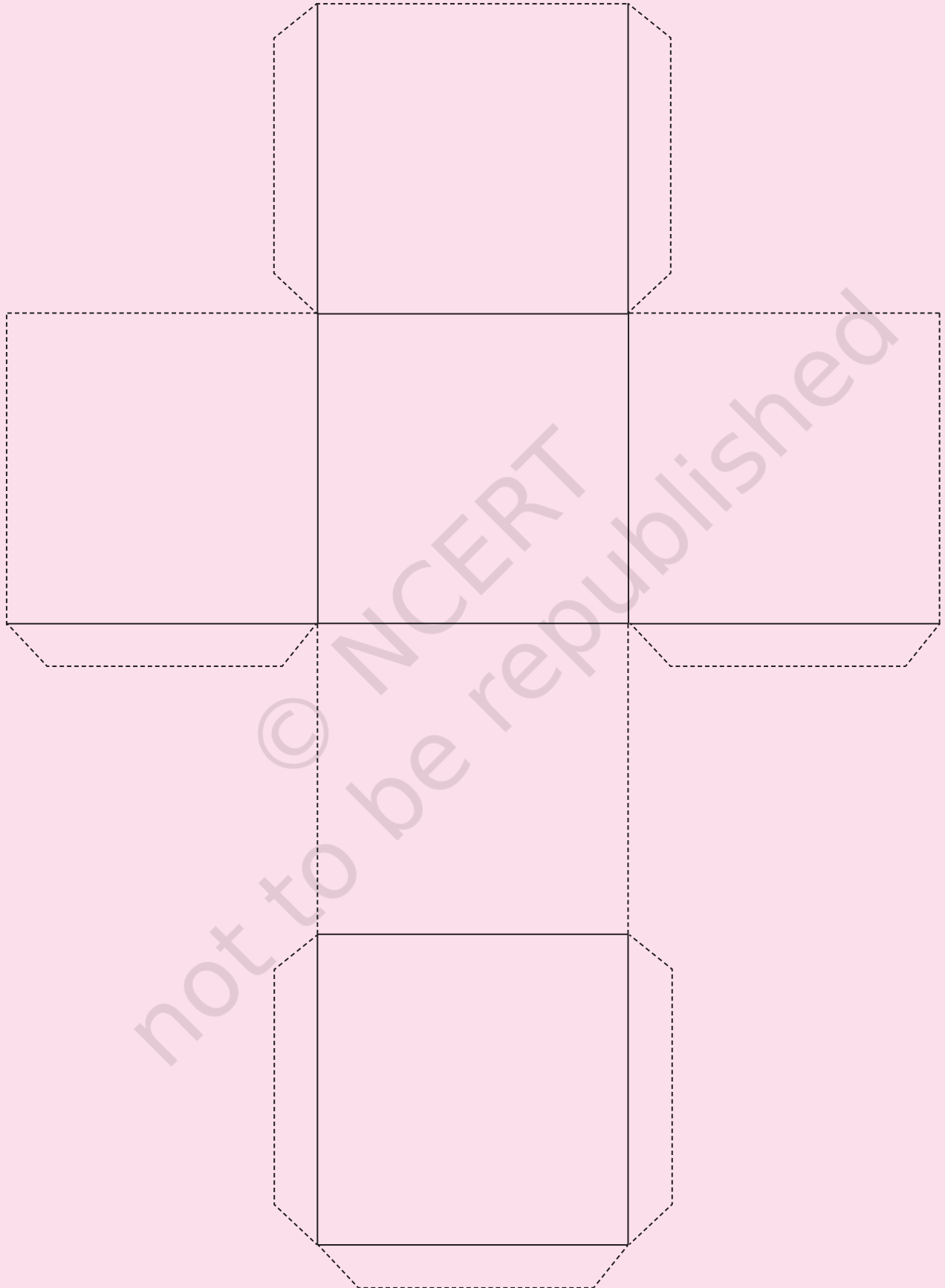
ਟੰਗਰਾਮ





ਕਿਊਬ ਦਾ ਜਾਲ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ ਅਤੇ ਹਨੇਰੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਫੋਲਡ ਕਰੋ.





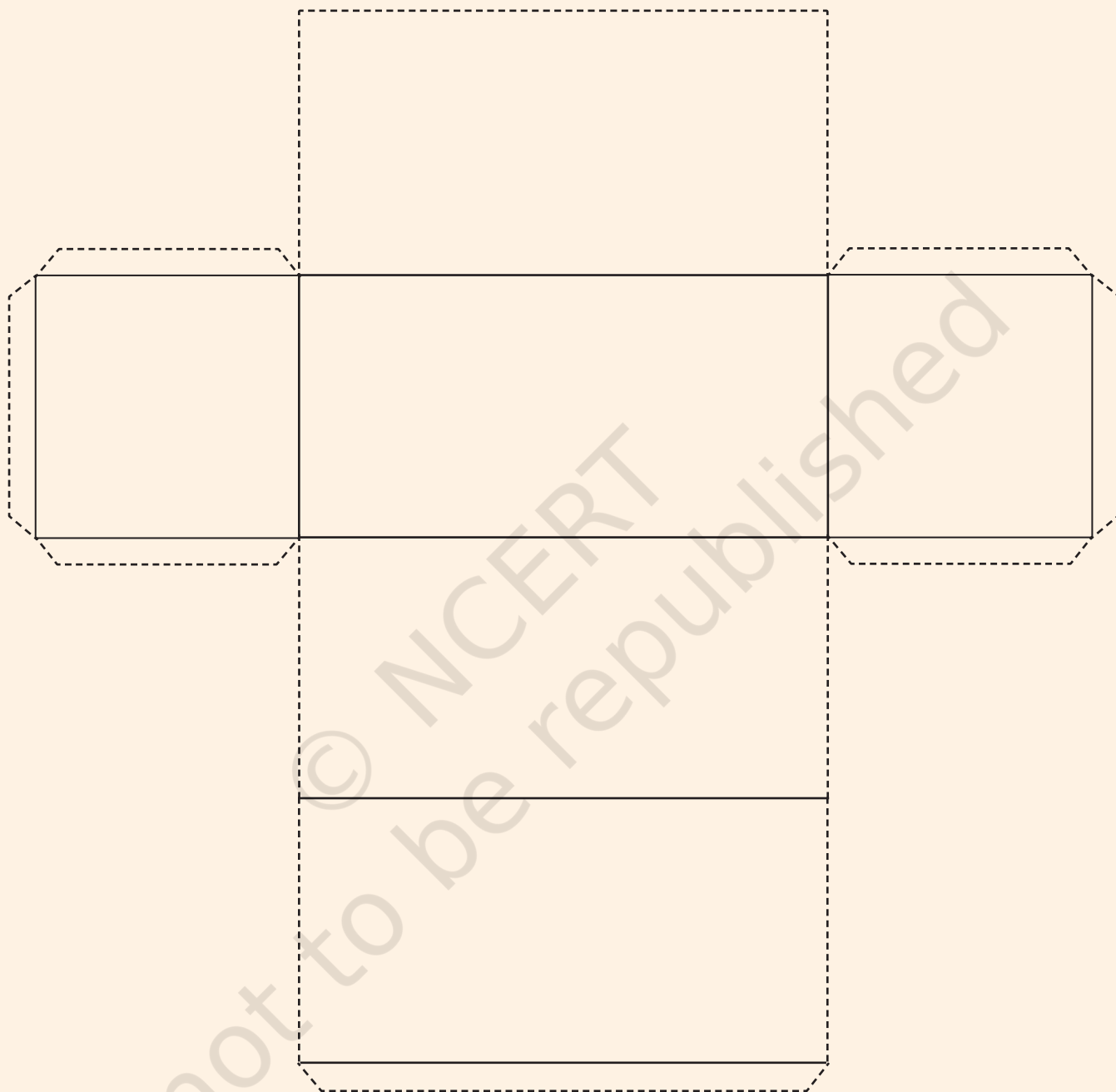
© NCERT
not to be republished





ਕਿਊਬੋਇਡ ਦਾ ਜਾਲ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ ਅਤੇ ਹਨੇਰੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਫੋਲਡ ਕਰੋ.





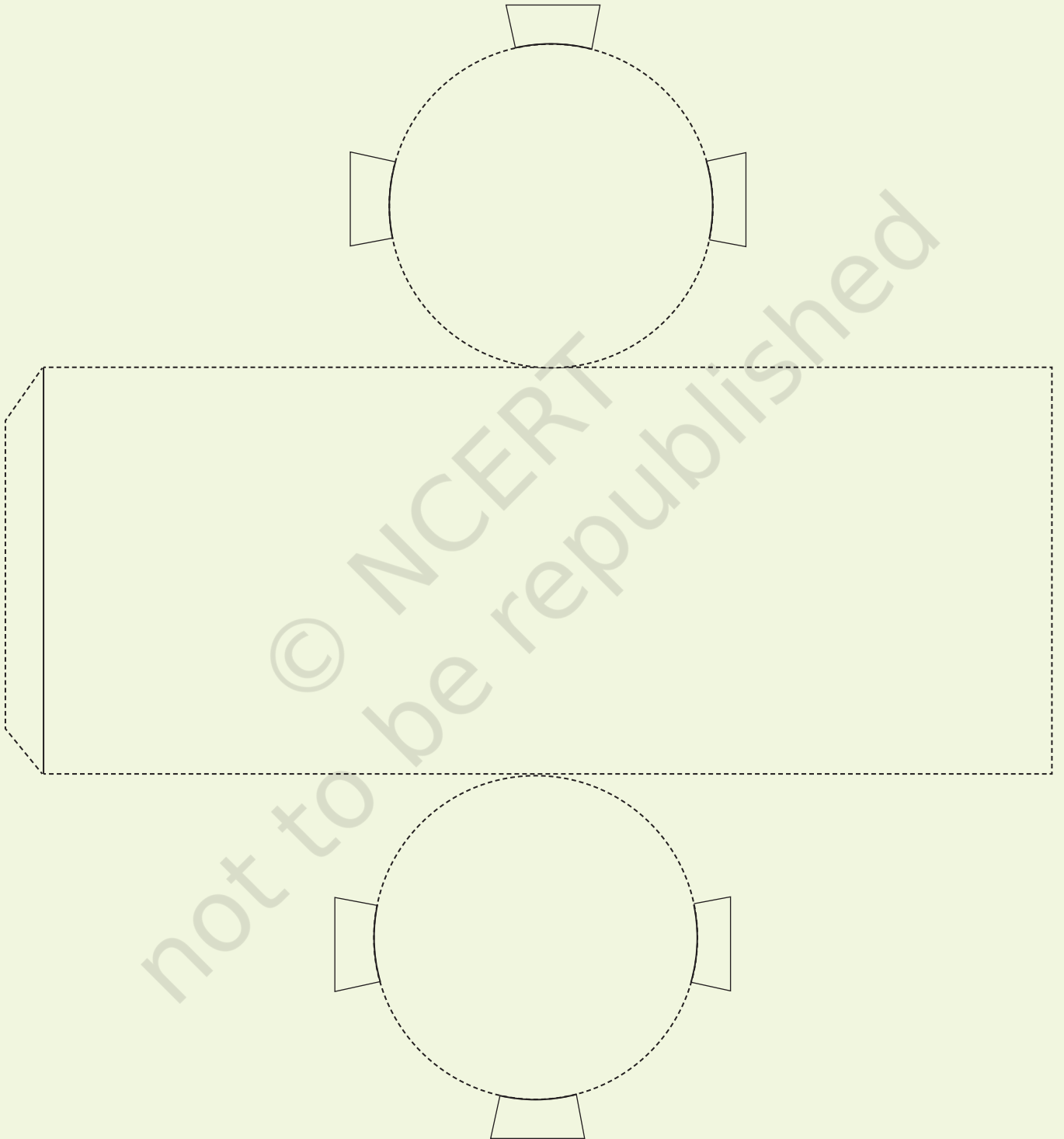
© NCERT
not to be republished





ਸਿਲੰਡਰ ਦਾ ਜਾਲ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ ਅਤੇ ਹਨੇਰੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਫੋਲਡ ਕਰੋ।





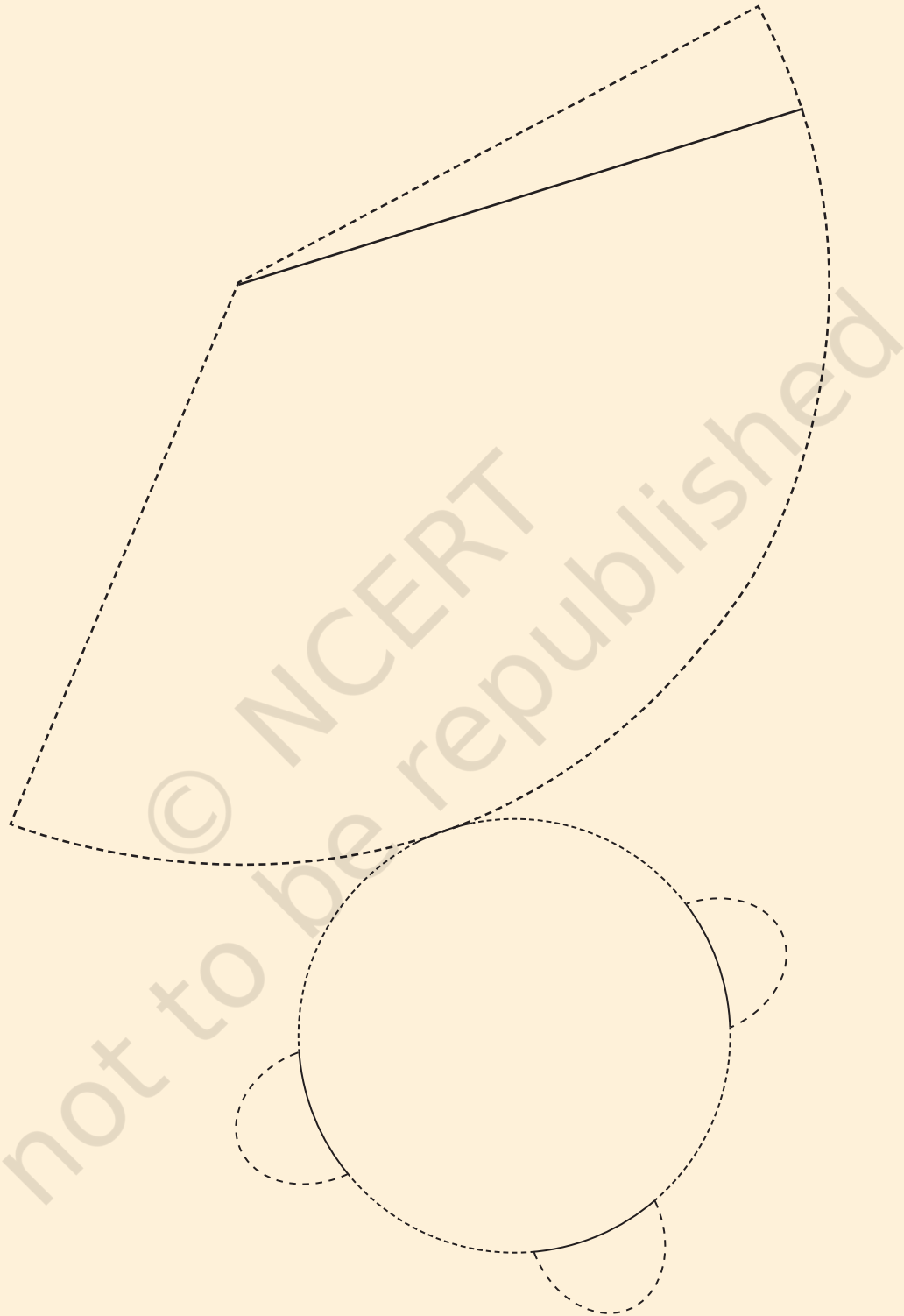
© NCERT
not to be republished





ਇੱਕ ਸ਼ੰਕੂ ਦਾ ਜਾਲ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ ਅਤੇ ਹਨੇਰੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਫੋਲਡ ਕਰੋ.





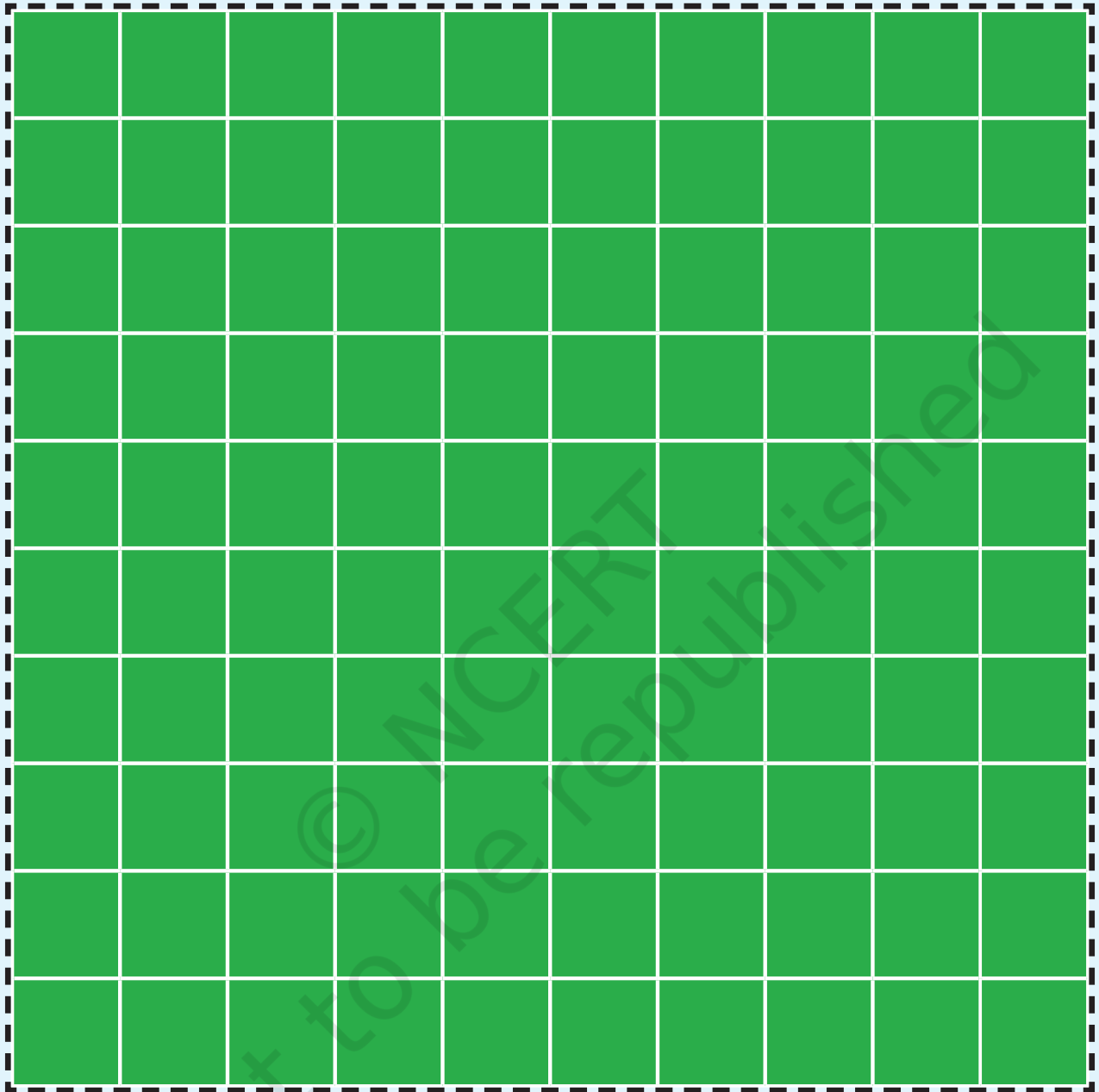
© NCERT
not to be republished





ਡਾਇਨ ਦੇ ਬਲਾਕ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ. ਤੁਸੀਂ ਅਜਿਹੇ ਹੋਰ ਬਲਾਕ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿੰਨੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਹਨ।





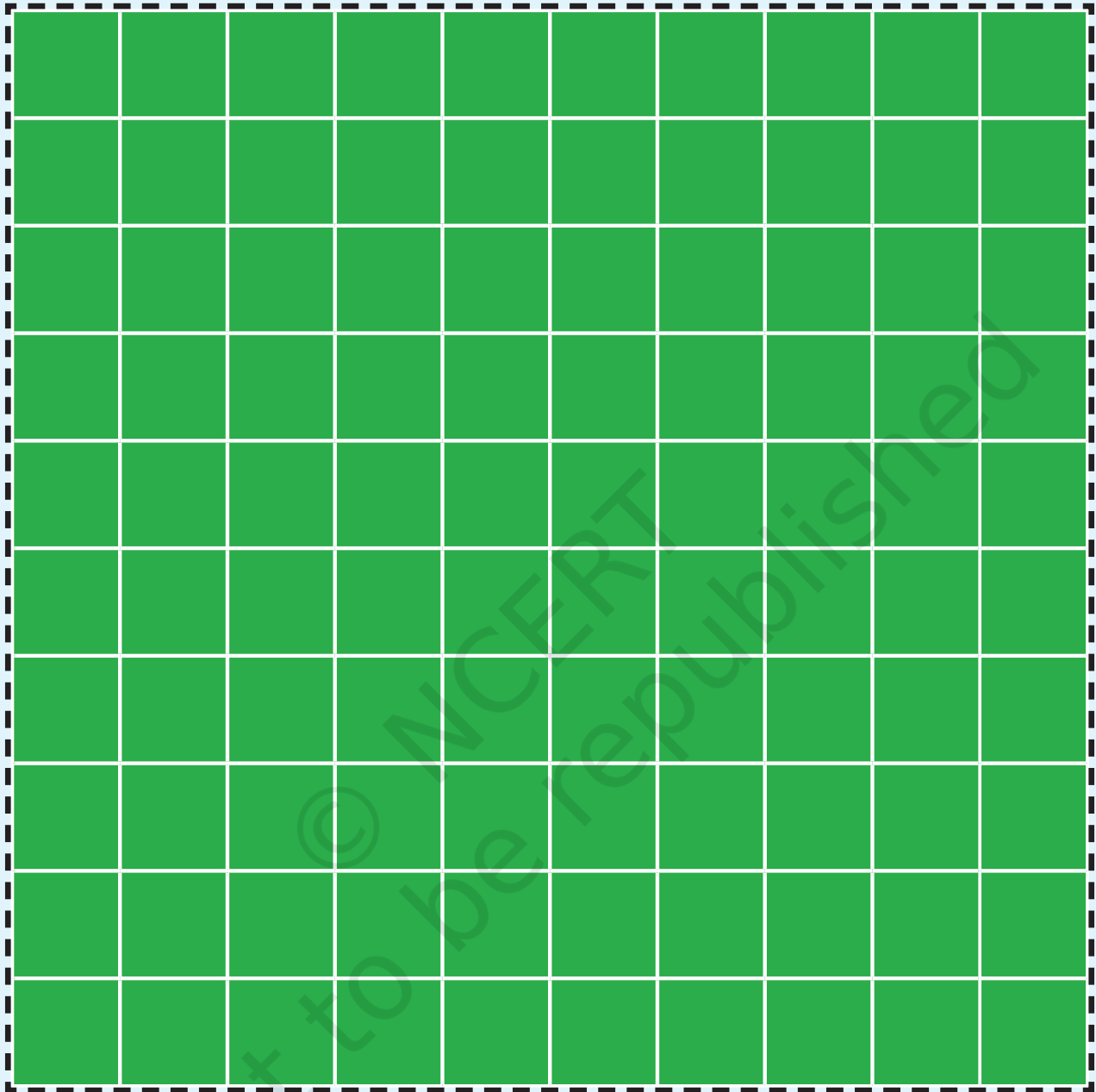
© NCERT
not to be republished





ਡਾਇਨ ਦੇ ਬਲਾਕ

ਨੋਟ: ਡਾਟ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਕੱਟੋ. ਤੁਸੀਂ ਅਜਿਹੇ ਹੋਰ ਬਲਾਕ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿੰਨੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਹਨ।





© NCERT
not to be republished

