

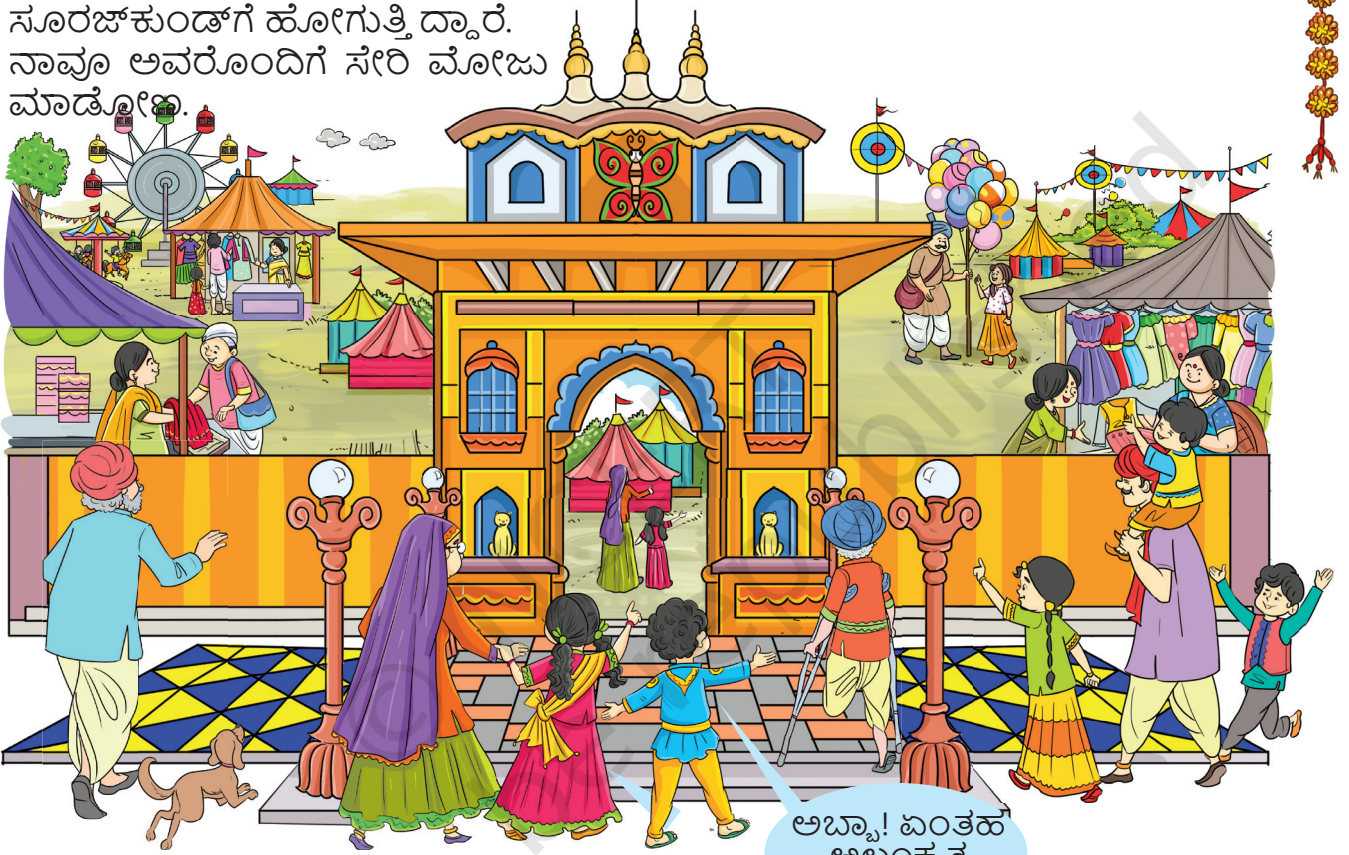
೧೪ ಸೂರಜ್‌ಕುಂಡ್ ಜಾತ್ರೆ



0333CH14



ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ತಮ್ಮ ಅಜ್ಜ-ಅಜ್ಜಿಯರೊಂದಿಗೆ ಜಾತ್ರೆಯನ್ನು ನೋಡಲು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಹರಿಯಾಣದ ಫರಿದಾಬಾದ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಸೂರಜ್‌ಕುಂಡ್‌ಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ನಾವೂ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿ ಮೋಜು ಮಾಡೋಣ.



ಅಬ್ಬಾ! ಏಂತಹ ಅಲಂಕೃತ ಅಂಗಡಿಗಳು



ನಾವು ಚರ್ಚಿಸೋಣ

- ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನೀವು ಏನನ್ನು ನೋಡುತ್ತೀರಿ?
- ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಬದಿಯಿಂದ ಒಂದೇ ರೀತಿ ಕಾಣುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿ.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಅವರು ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ ಯಾವುದೇ ಸ್ಥಳೀಯ ಮೇಳದ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಲು ಮತ್ತು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಟೈಲಿಂಗ್ ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ನೋಡುವ ಸಮ್ಮಿತಿಯಂತಹ ವಿಭಿನ್ನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಅವರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ.

ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ

ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ಒಂದು ಸ್ಟಾಲ್ ತಲುಪುತ್ತಾರೆ, ಅಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪುರುಷ ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆ ಮಣಿಗಳಿಂದ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ನಾನು ಕೂಡ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತೇನೆ

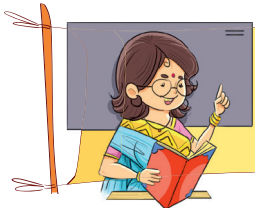
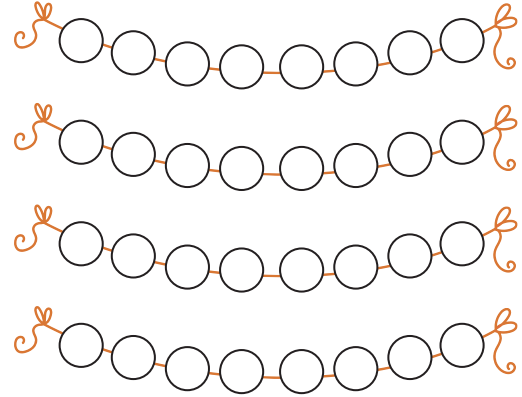
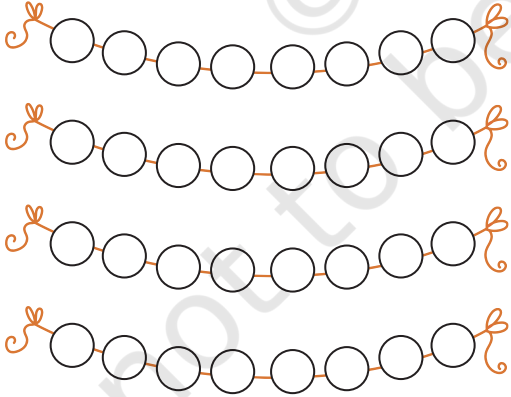
ಯಾಕಾಗಬಾರದು, ನೀವು ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬುಟ್ಟಿಯಿಂದ ಮಣಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು

ಆ ಮಣಿಗಳಿಂದ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ, ಆ ಒಂದು ಬಣ್ಣದವು ಮತ್ತು ಇನ್ನೂ ಆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಣ್ಣದವು.



ನಾವು ಮಾಡೋಣ

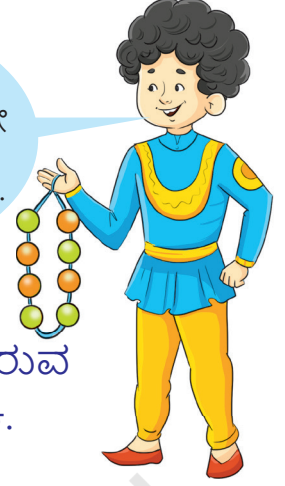
೧. ನೀವು ಮಾಡಿದ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು (●●) ಬಳಸಿ ದಾರಗಳಲ್ಲಿನ ಮಣಿಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ನೀವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ದಾರ ಮತ್ತು ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳ ಆ ಮಣಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಗಿಣಮಾಲೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಬಹುದು. ಅವರು ಇಲ್ಲಿರುವ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಬಣ್ಣಗೊಳಿಸಿ ತಮ್ಮ ನಿರ್ಮಾಣದ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.



ನನ್ನ ಮಾಲೆಯ
ಎರಡು ಅರ್ಧ ಭಾಗಗಳು
ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಒಂದೇ
ರೀತಿ ಇದ್ದವು. ನನ್ನ ಮಾಲೆ
ಸಮಪ್ರಮಾಣವಾಗಿದೆ.

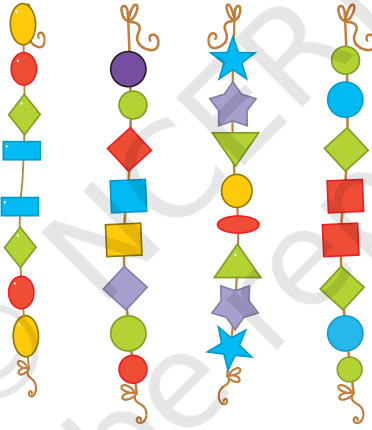


ನನ್ನ ಮಾಲೆಯ
ಎರಡು ಭಾಗಗಳು ಒಂದೇ
ರೀತಿ ಇಲ್ಲ. ನನ್ನ ಮಾಲೆ
ಅಸಮಪ್ರಮಾಣವಾಗಿದೆ.

೧. ಹಿಂದಿನ ಪುಟದಲ್ಲಿ, ಸಮಪ್ರಮಾಣವಾಗಿರುವ
ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಮಾಡಿ ಹಾಕಿ.

೨. ಅಂತಹ ಎಷ್ಟು ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು? ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಅ. ಸಮಪ್ರಮಾಣ ಆಗಿರುವ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಮಾಡಿ ಮತ್ತು
ಅಸಮಪ್ರಮಾಣ ಆಗಿರುವಂಥವು(ಗಳನ್ನು) ಗುರುತು ಮಾಡಿ.



ಆ. ಈಗ, ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದ ೬ ಮಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಬಣ್ಣದ ೨
ಮಣಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸಮಪ್ರಮಾಣದ ಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.



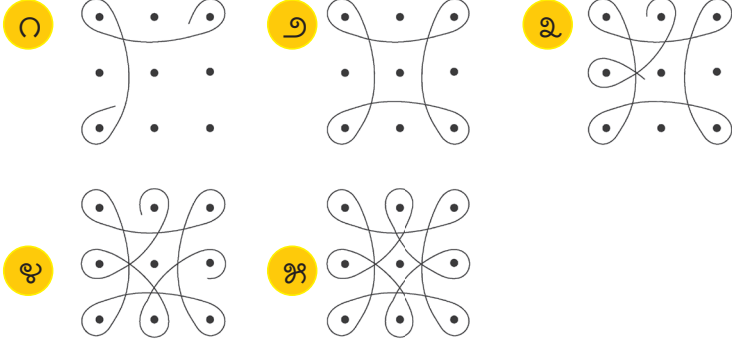
ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಸಮಪ್ರಮಾಣ ಆಗಿರುವ ಮತ್ತು ಅಸಮಪ್ರಮಾಣ
ಆಗಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ.
ಅವರ ಸಮರ್ಥನೆ ಮತ್ತು ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರಿಗೆ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು
ಒದಗಿಸಿ.



ವನಕ್ಕಂ! ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯಲೂ ರಂಗೋಲಿ!

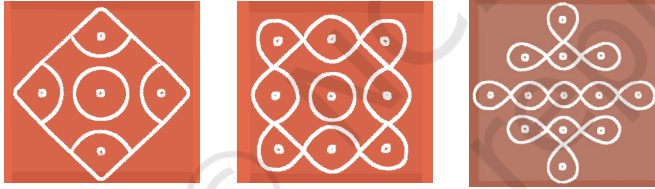
ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ತಮಿಳುನಾಡಿನ ಮಳಿಗೆ/ಸ್ವಾಲ್ಗೆ ಆಗಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಮ್ಮ ಗುಡಿಸಲಿನ ಮುಂದೆ ಕೋಲಂ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಹಂತಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ:



ನಾವು ಆಲೋಚಿಸೋಣ

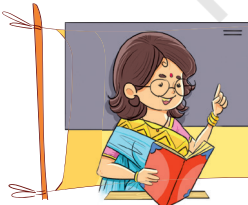
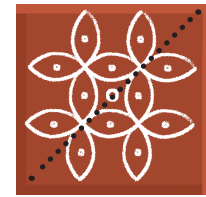
೧. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ರಂಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ರಂಗೋಲಿಗಳು ಸಮಪ್ರಮಾಣವಾಗಿವೆಯೇ?



ನಾನು ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಮೂಲಕ ನನ್ನ ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ಎರಡು ಸಮಾನ ಅರ್ಧ ಭಾಗಗಳಾಗಿ ನೋಡಬಹುದು.



- ಈ ರಂಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಹುಡುಕಿ. ರಂಗೋಲಿಯ ಅರ್ಧಭಾಗವು ನಿಖರವಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಅರ್ಧದ ಮೇಲೆ ಇರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಿ ಕಾಗದವನ್ನು ಪದರ ಮಾಡಿ.
- ಕೊಟ್ಟಿರುವ ರಂಗೋಲಿಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.
- ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಇತರ ಸಮಪ್ರಮಾಣ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ. ಚರ್ಚಿಸಿ.



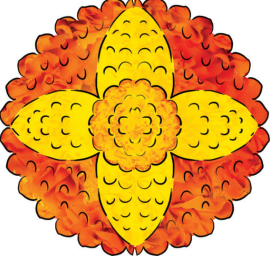
ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಕೋಲಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಸೇರಿರುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ನೀವು ಪುಟ ಸಂಖ್ಯೆ ೧೯೨ ರಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾದ ಡಾಟ್ ಗ್ರಿಡ್‌ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಅವರು ಇದನ್ನು ಸಮಪ್ರಮಾಣದ ರಂಗೋಲಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.



ನಾವು ಮಾಡೋಣ

ರಂಗೋಲಿಗಳು ಹಾಕುವುದು ಆನಂದಿಸಿ

ಪೂಕ್ಕಲಂ, ಕೇರಳ

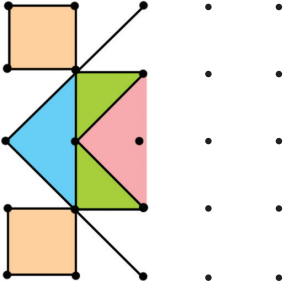


ಬಪಾನ್, ಉತ್ತರಾಖಂಡ್

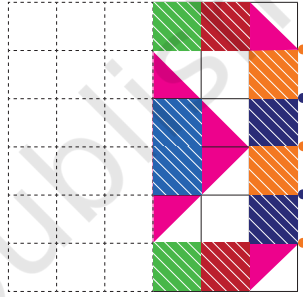


೧. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಸಮಪ್ರಮಾಣದ ರಂಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

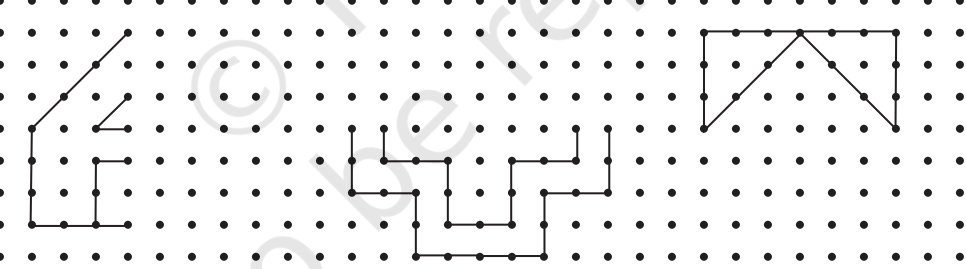
ಅ.



ಆ.



ಇ.



೨. ನಿಮ್ಮ ನೋಟ್‌ಬುಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮಪ್ರಮಾಣವಾಗಿರುವ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ರಂಗೋಲಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ನೀಡಲಾದ ರಂಗೋಲಿಯ ಅರ್ಧವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ನೀಡಿ. ಮಕ್ಕಳು ರಂಗೋಲಿಯ ಉಳಿದ ಭಾಗವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಉಳಿದ ಅರ್ಧವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವಾಗ ಅವರು ಏನನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ? ಅವರು ಯಾವ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ? ನೋಡಿ.

ದೇಶದ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಂದ ರಂಗೋಲಿ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ.

ಮುಖವಾಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ!

ಅಬ್ಬಾ! ಅಲ್ಲಿ
ಅನೇಕ ಸುಂದರವಾದ
ಮುಖವಾಡಗಳಿವೆ.



ನಾನು ಕೂಡ
ಮುಖವಾಡ
ತಯಾರಿಸಲು
ಬಯಸುತ್ತೇನೆ.



ಆಯಿತ್ತು ಮುಖವಾಡ
ತಯಾರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ
ಎಂದು ನಾನು ನಿಮಗೆ
ಹೇಳುತ್ತೇನೆ.



ನಾವು ಬೆಕ್ಕಿನ
ಮುಖವಾಡವನ್ನು
ಮಾಡೋಣ...

ಕಾಗದವನ್ನು
ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
ಮಡಚಿ.

ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಈ
ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕನ್ನು
ಚಿತ್ರಿಸಿ.

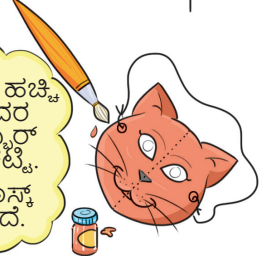
ಒಂದು ಜೋಡಿ
ಕತ್ತರಿಯನ್ನು
ಬಳಸಿ ಅದನ್ನು
ಕತ್ತರಿಸಿ.



ಈಗ
ಮಡಿಚುವುದನ್ನು
ತೆರದು ಕಣ್ಣು,
ಮೂಗು
ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು
ಮಾಡಿ.



ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿ
ಮತ್ತು ಅದರ
ಬೆನ್ನಿಗೆ ರಬ್ಬರ್
ಬ್ಯಾಂಡ್ ಕಟ್ಟಿ.
ನಿಮ್ಮ ಮಾಸ್ಕ್
ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ.



ಅಬ್ಬಾ! ಎಲ್ಲರೂ
ಮಾಸ್ಕ್ ಧರಿಸಿರುವುದನ್ನು
ನಾನು ಸ್ವಷ್ಟವಾಗಿ
ನೋಡಬಲ್ಲೆ.



ಸೋನಿಯ ಮುಖವಾಡವು
ಸಮರೂಪವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು
ಅವಿಯ ಮುಖವಾಡವು
ಸಮರೂಪವಾಗಿಲ್ಲ.

ಓಹ್! ನಾನು
ಕೇವಲ ಒಂದು ಕಣ್ಣಿನಿಂದ
ಮಾತ್ರ ನೋಡಬಲ್ಲೆ. ಏನು
ತಪ್ಪಾಗಿದೆ ಎಂದು ನಾನು
ಆಶ್ಚರ್ಯ ಆಗುತ್ತಿದೆ?



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಅವಿಯು ಕೇವಲ ಒಂದು ಕಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾತ್ರ ಏಕೆ ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು ಎಂಬುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಎರಡು ನಿಖರವಾದ ಅರ್ಥಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾದ ವಸ್ತುಗಳು, ಅಂದರೆ ಒಂದು ಅರ್ಥವು ಇನ್ನೊಂದು ಅರ್ಥದ ಮೇಲೆ ಅತಿಯಾಗಿ ಬೀಳುವ ವಸ್ತುಗಳು ಸಮ್ಮಿತೀಯವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

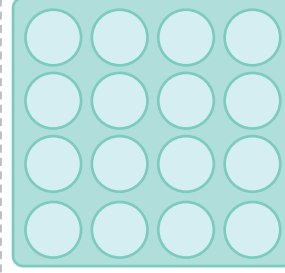
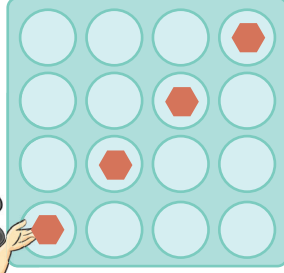
ಮಿರರ್ ಗೇಮ್

ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ನಾವು ಅವರೊಂದಿಗೆ ಆಡೋಣ.

ಅವಿ, ನಾನು ನನ್ನ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕೌಂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಸೋನಿ ಬದಿ

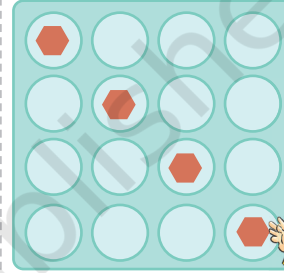
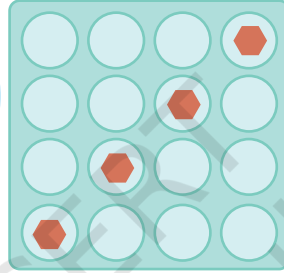
ಅವಿಯ ಬದಿ



ಈಗ ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಕೌಂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ನನ್ನ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರವು ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ.

ಸೋನಿ ಬದಿ

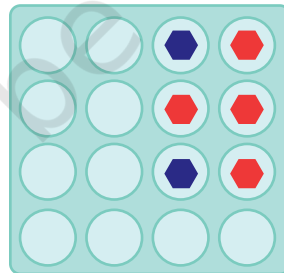
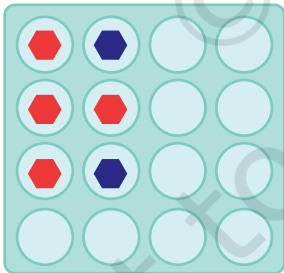
ಅವಿಯ ಬದಿ



ಅವಿ ಕೌಂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿದಾಳೆಯೇ? ಎಳೆಯಲಾದ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ಕನ್ನಡಿಯನ್ನು ಇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅದನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ.

ಅವಿಯ ಬದಿ

ಸೋನಿ ಬದಿ



ನಾನು ಇರಿಸಿರುವ ಕೌಂಟರ್‌ಗಳು ನೀವು ಇರಿಸಿರುವ ಕೌಂಟರ್‌ಗಳ ಕನ್ನಡಿ ಪ್ರತಿಬಿಂಬದಂತಿವೆ. ನೀವು ಒಪ್ಪುತ್ತೀರಾ? ಪರಿಶೀಲಿಸಿ.

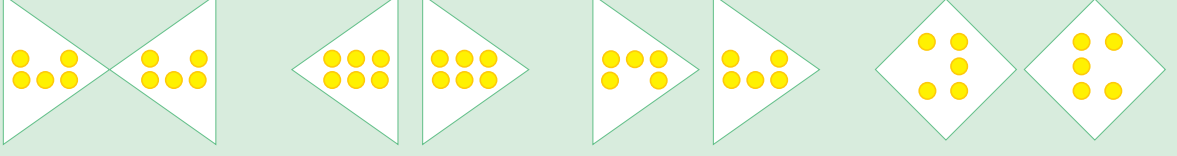


ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ವಿಸ್ಮರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಯೂನಿಟ್ ಕ್ಯೂಬ್ ಗಳು, ಕೌಂಟರ್ ಗಳು ಮುಂತಾದ ವಿವಿಧ ಎರಡು-ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಒಮ್ಮೆ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ನಾಲ್ಕು ಕೌಂಟರ್ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ಸವಾಲು ಹಾಕಬಹುದು.

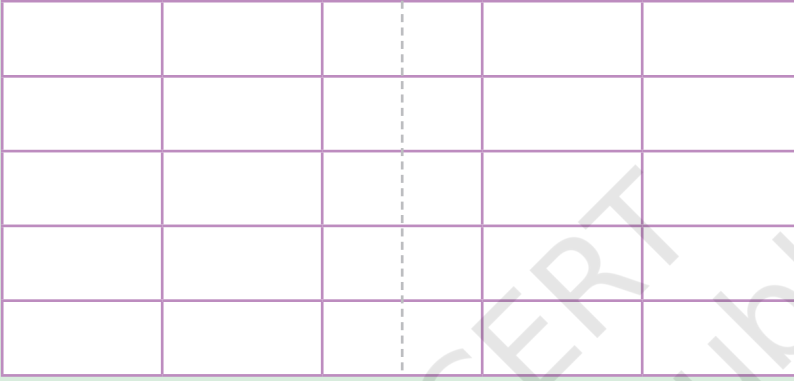


ನಾವೀಗ ಅನ್ವೇಷಿಸೋಣ

೧ ಬೆಸವಾದದನ್ನು ಆರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಾರಣಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.

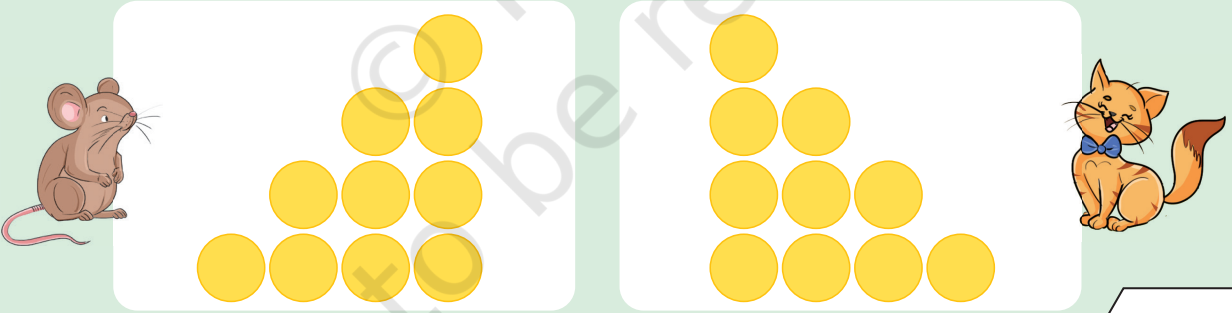


೨ ಒಂದು ಬದಿಯು ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯ ಕನ್ನಡಿಯ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವಾಗುವಂತೆ ೪ ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದಿಂದ ಮತ್ತು ೨ ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದಿಂದ ತುಂಬಿಸಿ.

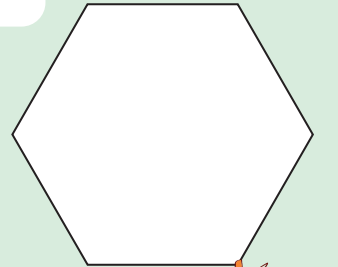


ನೀವು ಅದನ್ನು
ಎಷ್ಟು
ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಭರ್ತಿ
ಮಾಡಬಹುದು?
ಯೋಚಿಸಿ, ಯೋಚಿಸಿ!

೩ ಮೈಸಿಯ ಬದಿಯನ್ನು ಕ್ಯಾಟಿಯ ಬದಿಯಂತೆಯೇ ಮಾಡಿ. ನೀವು ಮೈಸಿಯ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮರುಹೊಂದಿಸಬಹುದು.



೪ ಯಾವ ಆಕಾರದ ಕಟೌಟ್‌ಗಳು ಕೊಟ್ಟಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಅತಿಕ್ರಮಣವಿಲ್ಲದೆ ಮತ್ತು ಅಂತರಗಳಿಲ್ಲದೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಪುಸ್ತಕ ಸಂಖ್ಯೆ ೧ ರಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿ ಭಾಗವು ಬೆಸವಾಗಿರಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ತಾರ್ಕಿಕ ಕಾರಣವನ್ನು ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಬೆಸವಾದದನ್ನು ಗಮನಿಸಲಿ ಮತ್ತು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲಿ..

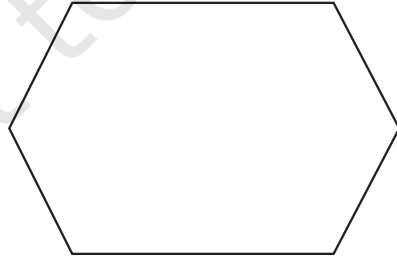
ಟೈಲಿಂಗ್ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ

ಟೈಲ್‌ಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಕಾಲು ಸಿಲುಕಿಕೊಂಡಿದೆ ಎಂದು ತೋರುತ್ತದೆ. ನೀವಿಬ್ಬರೂ ನನ್ನ ಕೈ ಹಿಡಿದಿರುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದಾಯಿತು.

ಅಜ್ಜ, ನೀವು ನಿಮ್ಮ ನೋಯಿಕೊಳ್ಳಲಿವೆಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತೇವೆ?

ನಾವು ಮಾಡೋಣ

೧. ಯಾವುದೇ ಅಂತರಗಳು ಮತ್ತು ಅತಿಕ್ರಮಗಳಿಲ್ಲದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ತುಂಬಲು ರಂಗೋಮೆಟ್ರಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ.



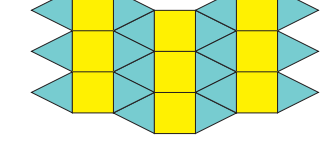
ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಮಕ್ಕಳು ನೋಡುವ ವಿವಿಧ ಪುಟ್ಟಾಕಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಅಂತರಗಳು ಮತ್ತು ಅತಿಕ್ರಮಗಳಿಲ್ಲದ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಅವರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ..

ಟೈಲ್‌ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು, ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು

ಸೋನಿ ಮತ್ತು
ಅವಿ ವಿಭಿನ್ನ
ಆಕಾರಗಳನ್ನು
ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ
ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಟೈಲ್
ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು
ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದಾರೆ.



ಸೋನಿಯ ಟೈಲ್‌ಗಳು

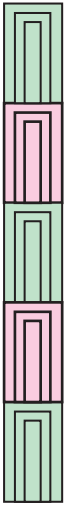


ಅವಿಯ ಟೈಲ್‌ಗಳು

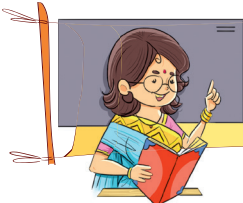
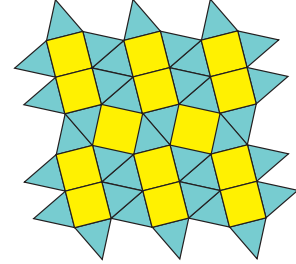
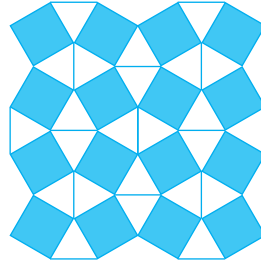
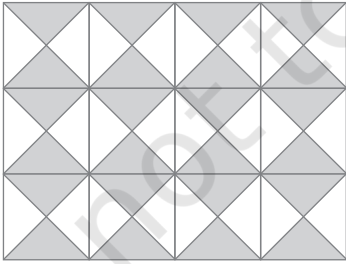


ನಾವು ಮಾಡೋಣ

- ನಿಮ್ಮ ಟೈಲ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ರಂಗೋಮೆಟ್ರಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ. ಈಗ ವಿಭಿನ್ನ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಟೈಲ್‌ಗಳ ಹುಡುಕಾಟ ಮಾಡಿ.



- ಈ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ಮಕ್ಕಳು ಖಾಲಿ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ವಿಭಿನ್ನ ಟೆಸೆಲೇಶನ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಅವರ ಕೆಲಸವನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬಹುದು. ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಘಟಕವನ್ನು ಅವರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಬೃಹದಾಕಾರದ/ಬಹಳ ದೊಡ್ಡ ಚಕ್ರ

ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ನಡುವಿನ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಓದಿ ಮತ್ತು ಅವರು ಮಾತನಾಡುತ್ತಿರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.



"ನಾನು ನೋಡುತ್ತಿರುವ ಅಂಗಡಿಯನ್ನು ನೀವು ಊಹಿಸಬಹುದೇ? ಅದು ಕುಲ್ಪಿ ಕಾರ್ಟ್ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದೆ."



ಅದರ ಮೇಲೆ ನೀಲಿ ಧ್ವಜವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು?

ಇಲ್ಲ, ಅಲ್ಲಿಂದ ಎರಡನೇ ಸ್ಟಾಲ್, ಹಳದಿ ಛಾವಣಿಯ ಅಂಗಡಿಯ ಮುಂದೆ.



ಓಹ್! ನಾನು ಅದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದೆ! ಅಲ್ಲಿ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇಡಲಾಗಿದೆ.



ನಾವು ಆಡೋಣ

ನೀವು ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿಯೊಂದಿಗೆ ಕುಳಿತಿದ್ದೀರಿ ಎಂದು ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ನೀವು ಒಂದು ಸ್ಥಳ ಅಥವಾ ಅಂಗಡಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುತ್ತೀರಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಅಂಗಡಿಯ ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸುತ್ತಿದ್ದೀರಿ/ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೀರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ಸವಾಲು ಹಾಕುತ್ತೀರಿ. ಹೌದು ಅಥವಾ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಅವರಿಗೆ ಊಹಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಹುದು.

ಅಜ್ಜ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿಗಾಗಿ ಹುಡುಕಾಟ

ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿಯ ಅಜ್ಜ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿ ಕಾಣೆಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಅವರ ಪ್ರಕಟಣೆಯನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

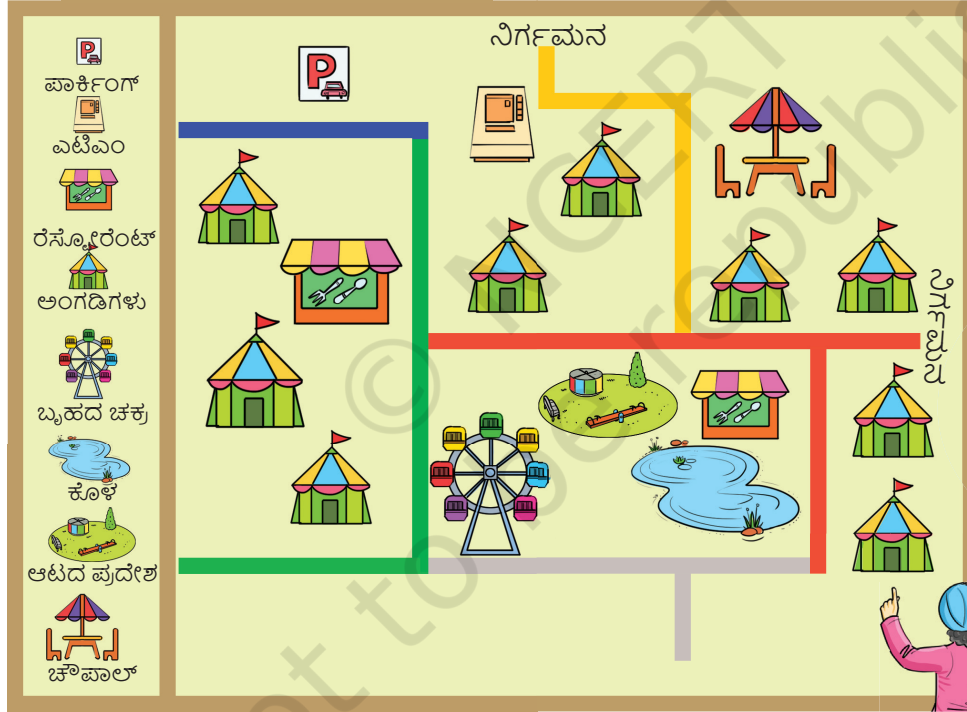
ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿಯ ಅಜ್ಜ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿ ಚೌಪಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರಿಗಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.



ಚೌಪಾಲ್ ಎಲ್ಲಿದೆ?

ಅಂಕಲ್, ಚೌಪಾಲ್‌ಅನ್ನು ಹುಡುಕಲು ನೀವು ನಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಹುದೇ?

ಇಲ್ಲಿ ಇರಿಸಲಾಗಿರುವ ನಕ್ಷೆಯಿಂದ ನಾವು ಚೌಪಾಲ್ ಅನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.



ಈ ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳ ಹೆಸರುಗಳೊಂದಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ. ಗುಡಿಸಲಿನ ಚಿತ್ರವು ಕರಕುಶಲ ಮಳಿಗೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.




ಶಿಕ್ಷಕರ ಟಿಪ್ಪಣಿ: ದಿಕ್ಕುಗಳ/ನಿರ್ದೇಶನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸಲು, ಅವರೊಂದಿಗೆ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು, ಅಲ್ಲಿ ಅವರು ವಸ್ತುವನ್ನು ಇರಿಸಲಾಗಿರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತಲುಪಲು ನಿರ್ದೇಶನದ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬಹುದು. ಅವರು ನಿಮ್ಮ ಬಲಕ್ಕೆ ೨ ಹೆಜ್ಜೆ, ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ, ೫ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದೆ, ನಿಮ್ಮ ಎಡಕ್ಕೆ ೩ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂತಾದ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.



ನಾವು ಮಾಡೋಣ


೧. ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯಲು/ಓದಲು ಮತ್ತು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ:

ಅ.  ಚಿಹ್ನೆಯು ಯಾವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ?

.....

ಆ. ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರ ಹಾಕಿ?

.....

ಇ.  ಚಿಹ್ನೆಯು ಯಾವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ?

.....

ಈ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ನಿರ್ಗಮನ ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ?

.....

೨. ಅವಿ ಮತ್ತು ಸೋನಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಿರುವ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ.

ಅ. ನೀಲಿ ಬಿದಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿರಿ.

ಆ. ಹಸಿರು ಬಿದಿದಲ್ಲಿ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ.

ಇ. ನಿಮ್ಮ ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೀವು ರೆಸ್ಟೋರಂಟ್‌ನ್ನು ನೋಡುತ್ತೀರಿ. ಅಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಡಿ.

ಈ ಕೆಂಪು ಬಿದಿ ಕಡೆಗೆ ಎಡಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ.

ಉ. ಚಿನ್ನದ ಬಿದಿ ಕಡೆಗೆ ಮೊದಲ ಎಡ ತಿರುವು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ನೋಡಲು ಸ್ವಾಲ್‌ಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಊ. ಚೌಪಾಲ್ ಅನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಮಳಿಗೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಿ ಅಜ್ಜ ಅಜ್ಜಿಯನ್ನು ಭೇಟಿ ಮಾಡಿ.

೩. ಒಬ್ಬ ಚಿಕ್ಕಪ್ಪ ಅಜ್ಜನಿಗೆ ಎಟಿಎಂಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿಯನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅವನಿಗೆ ಚೌಪಾಲ್‌ನಿಂದ ಎಟಿಎಂಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿಯನ್ನು ತಿಳಿಸಿ.

.....

.....

.....

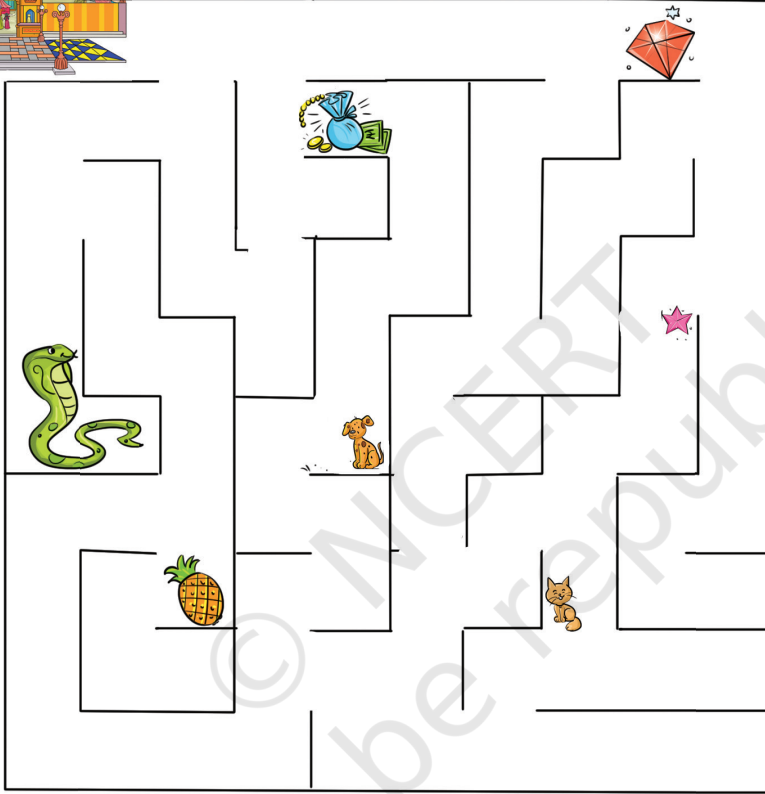
.....



ನಾವು ಮಾಡೋಣ

೧. ಸೂರಜ್‌ಕುಂಡ್ ಜಾತ್ರೆಯಿಂದ ಹೊರಹೋಗಲು ಎರಡು ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಚಕ್ರವ್ಯೂಹದಂತೆ/ಜಟಿಲವಾಗಿ ತೋರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ನೇರವಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

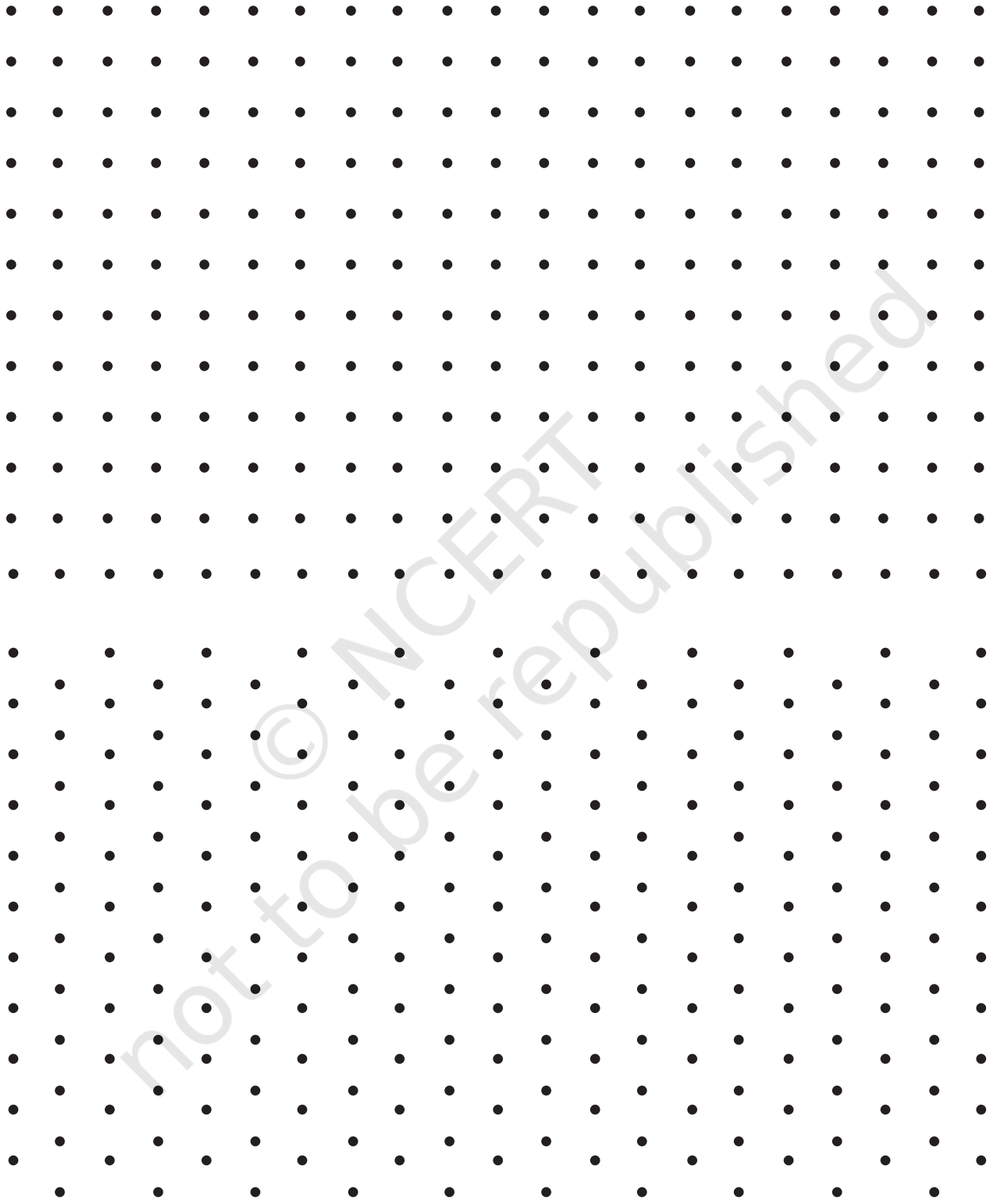
ಜಾತ್ರೆಯಿಂದ ಹೊರ ಬರಲು ಸೋನಿ ಮತ್ತು ಅವಿ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಚಕ್ರವ್ಯೂಹ ಮಾರ್ಗ ಅನುಸರಿಸಿ.



೨. ನೀವು ಚಕ್ರವ್ಯೂಹದ/ಜಟಿಲತೆಯ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೋದ ರೀತಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ. ನೀವು ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಕೊಂಡ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

.....
.....
.....

ಚುಕ್ಕೆ/ಡಾಟ್ ಗ್ರಿಡ್‌ಗಳು





ಸಂಖ್ಯೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು

೧	೨	೩	೪
೫	೬	೭	೮
೯	೧೦	೧೧	೧೨
೧೩	೧೪	೧೫	೧೬
೧೭	೧೮	೧೯	೨೦
೨೦	೪೦	೫೦	೬೦
೭೦	೮೦	೯೦	೧೦೦
೨೦೦	೩೦೦	೪೦೦	೫೦೦
೬೦೦	೭೦೦	೮೦೦	೯೦೦



ಸಂಖ್ಯೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು

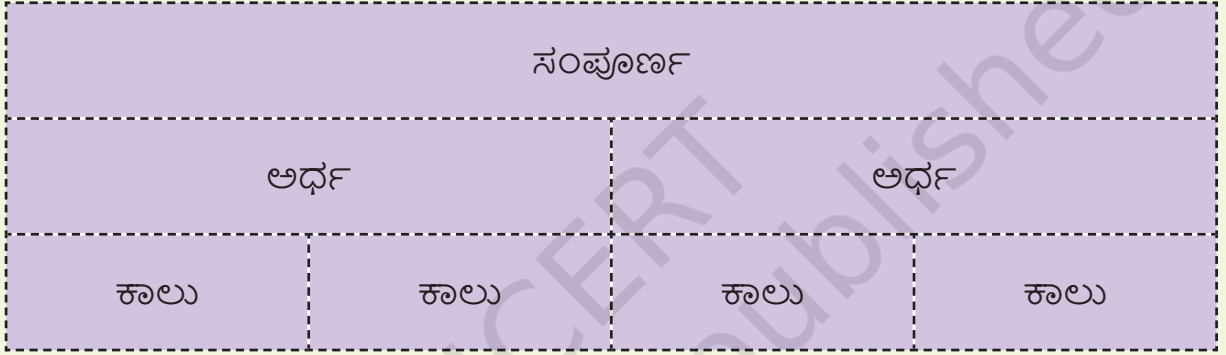
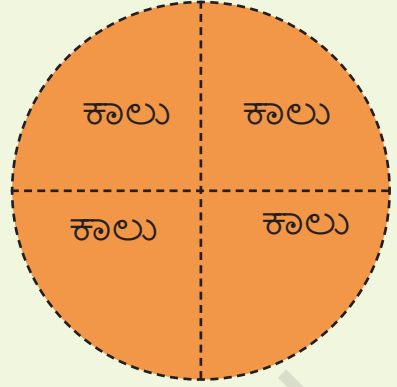
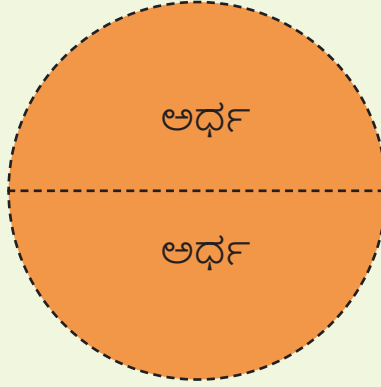
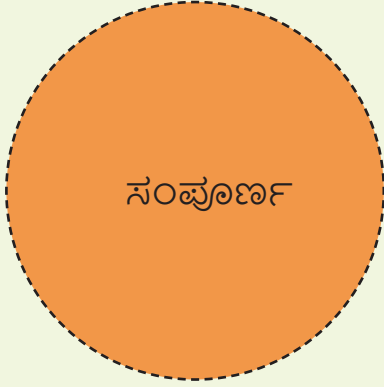


ನಾಲ್ಕು	ಮೂರು	ಎರಡು	ಒಂದು
ಎಂಟು	ಏಳು	ಆರು	ಐದು
ಹನ್ನೆರಡು	ಹನ್ನೊಂದು	ಹತ್ತು	ಒಂಬತ್ತು
ಹದಿನಾರು	ಹದಿನೈದು	ಹದಿನಾಲ್ಕು	ಹದಿಮೂರು
ಇಪ್ಪತ್ತು	ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು	ಹದಿನೆಂಟು	ಹದಿನೇಳು
ಅರವತ್ತು	ಐವತ್ತು	ನಲವತ್ತು	ಮೂವತ್ತು
ನೂರು	ತೊಂಬತ್ತು	ಎಂಭತ್ತು	ಎಪ್ಪತ್ತು
ಐದು ನೂರು	ನಾಲ್ಕು ನೂರು	ಮೂರು ನೂರು	ಮೂರು ನೂರು
ಒಂಬತ್ತು ನೂರು	ಎಂಟು ನೂರು	ಏಳು ನೂರು	ಆರು ನೂರು



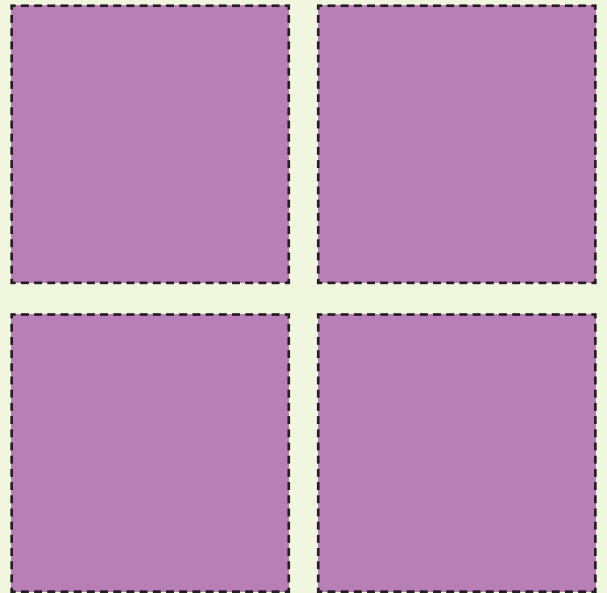
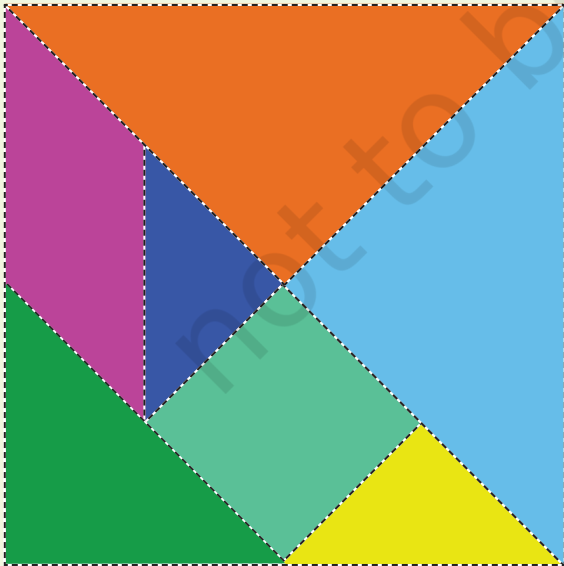


ದಶಮಾಂಶ/ಫ್ರಾಕ್ಷನ್ಸ್ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು

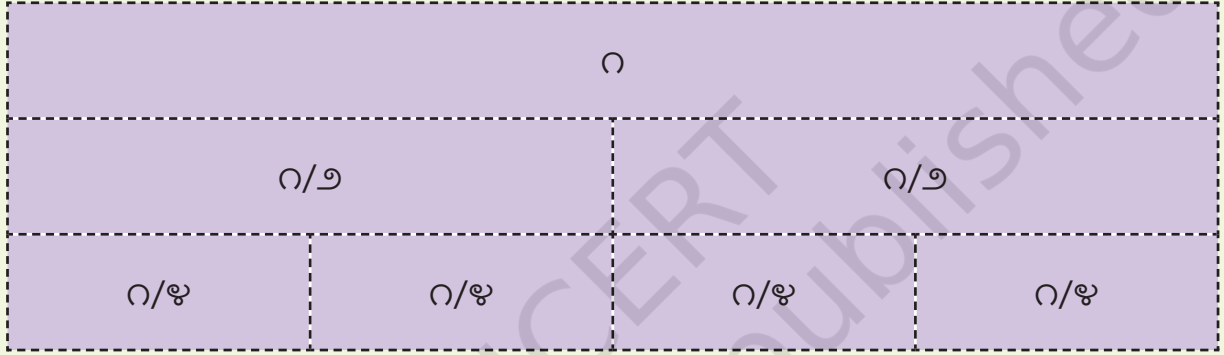
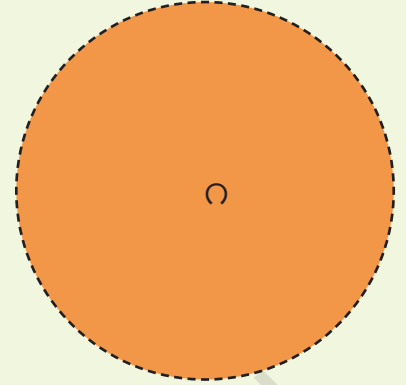
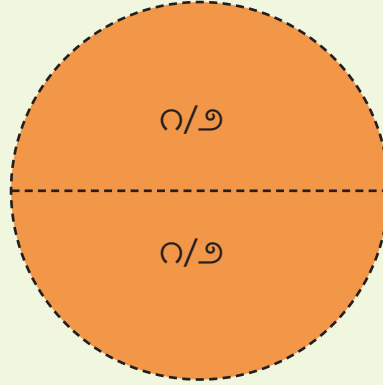
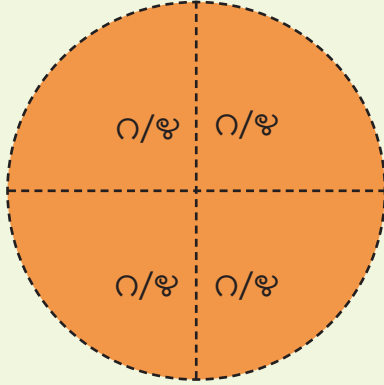


ತಂಗ್ರಾಮ್

ಚೌಕ

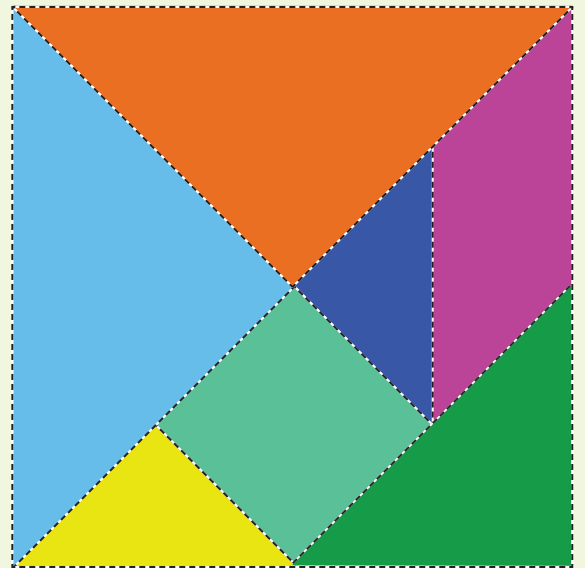
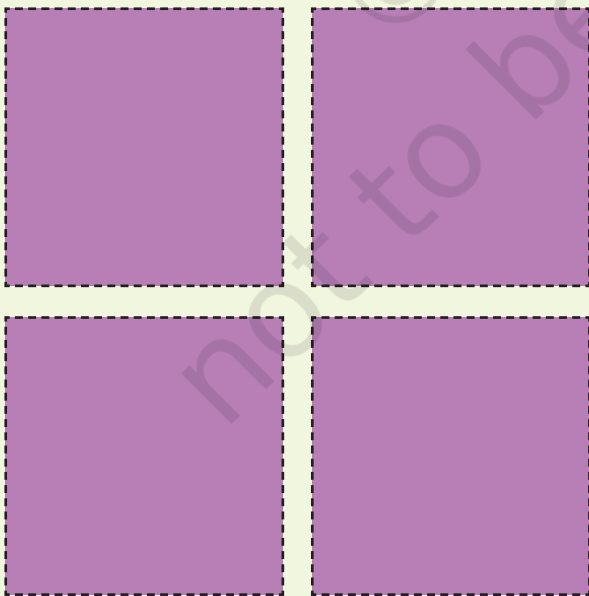


ದಶಮಾಂಶ/ಫ್ರಾಕ್ಷನ್ಸ್ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು



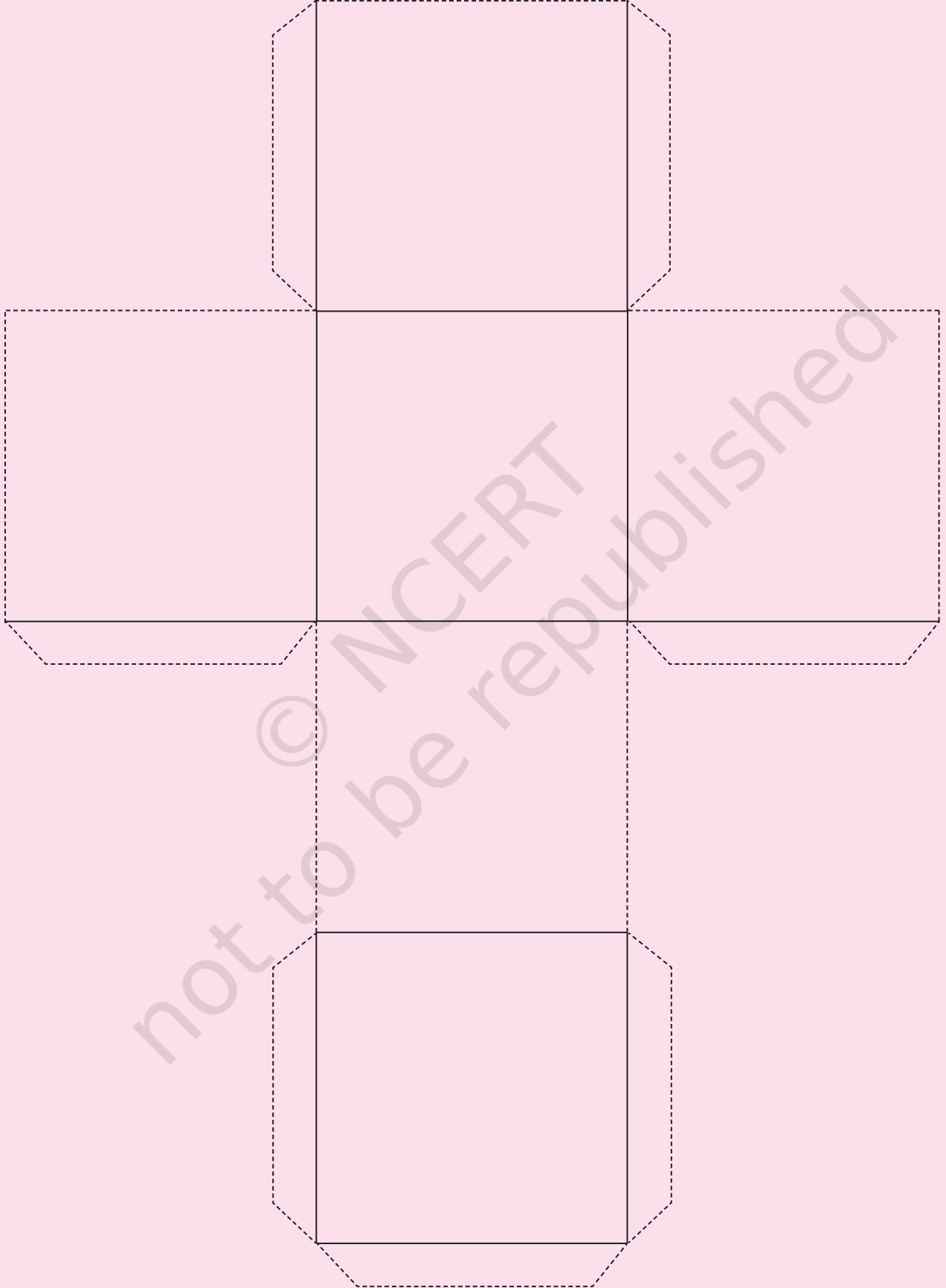
ಚೌಕ

ತಂಗ್ರಾಮ್



ಒಂದು ಘನದ ಬಲೆ

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮಡಚಿ.

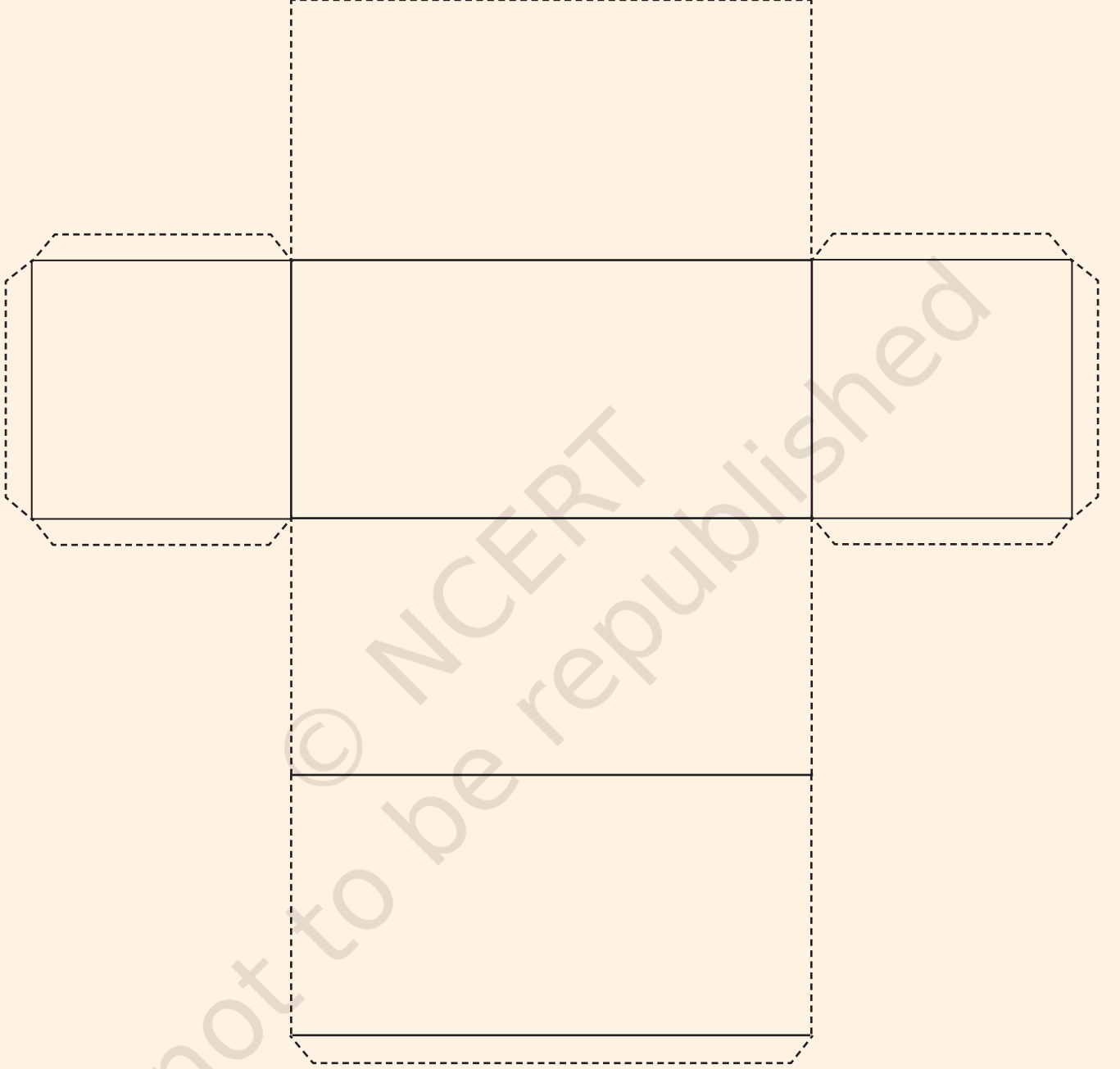


© NCERT
not to be republished



ಘನಾಕೃತಿಯ ಬಲೆ

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮಡಚಿ.

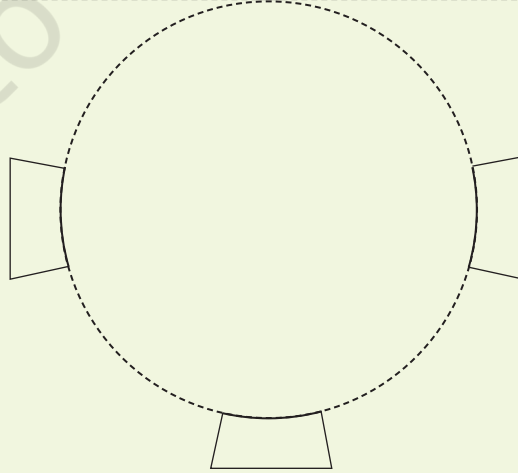
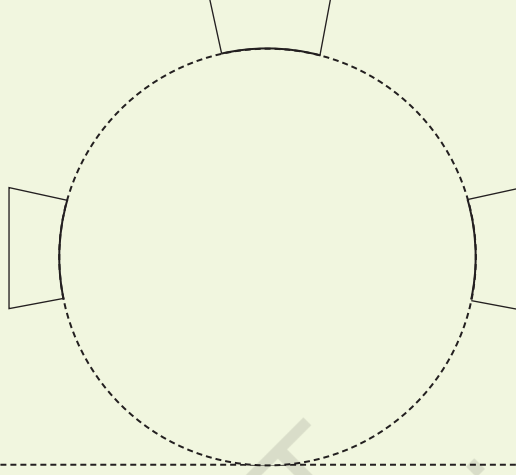


© NCERT
not to be republished



ಸಿಲಿಂಡರ್‌ನ ಬಲೆ

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮಡಚಿ.



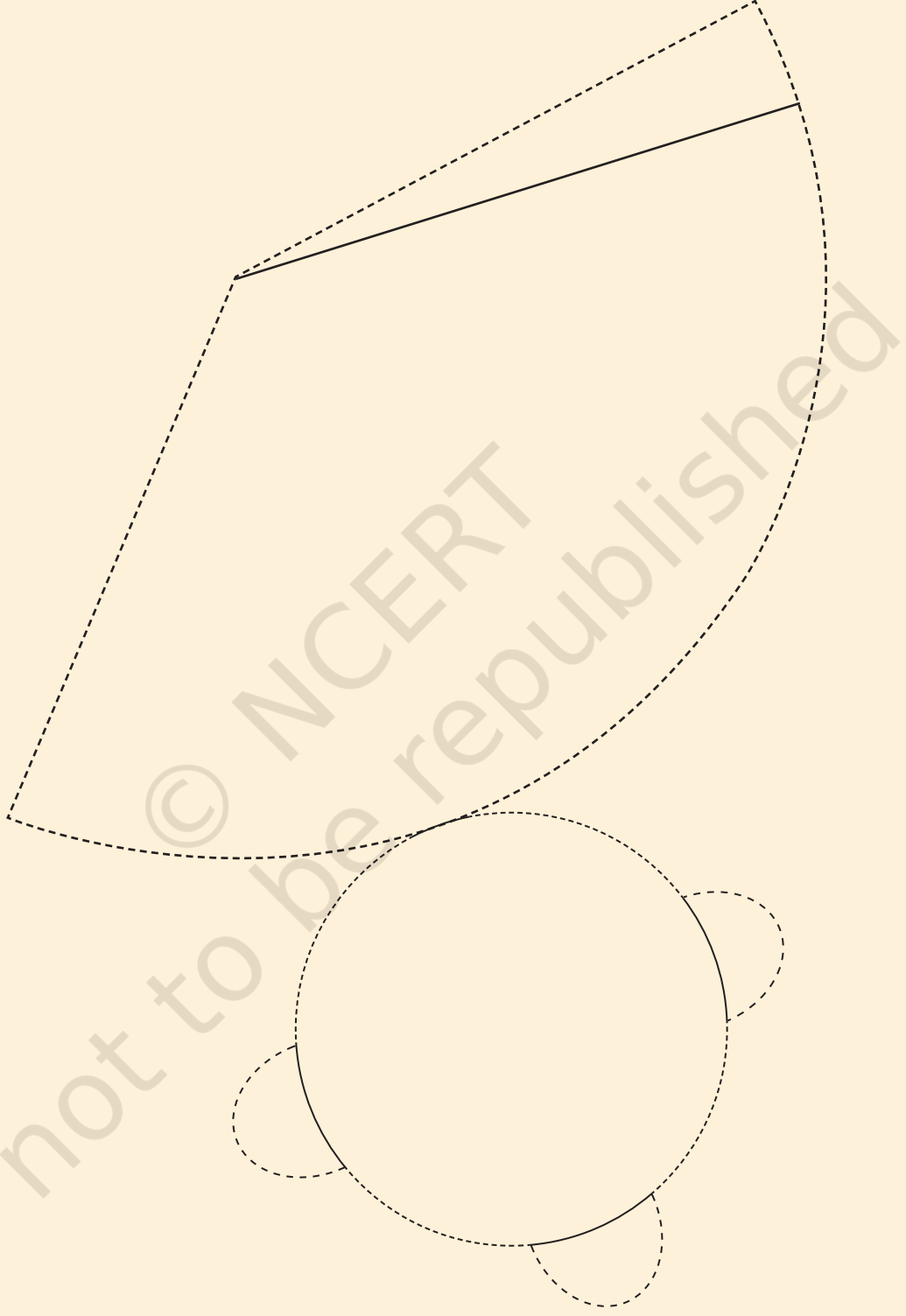
© NCERT
not to be republished

© NCERT
not to be republished



ಕೋನದ ಬಲೆ

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮಡಚಿ.



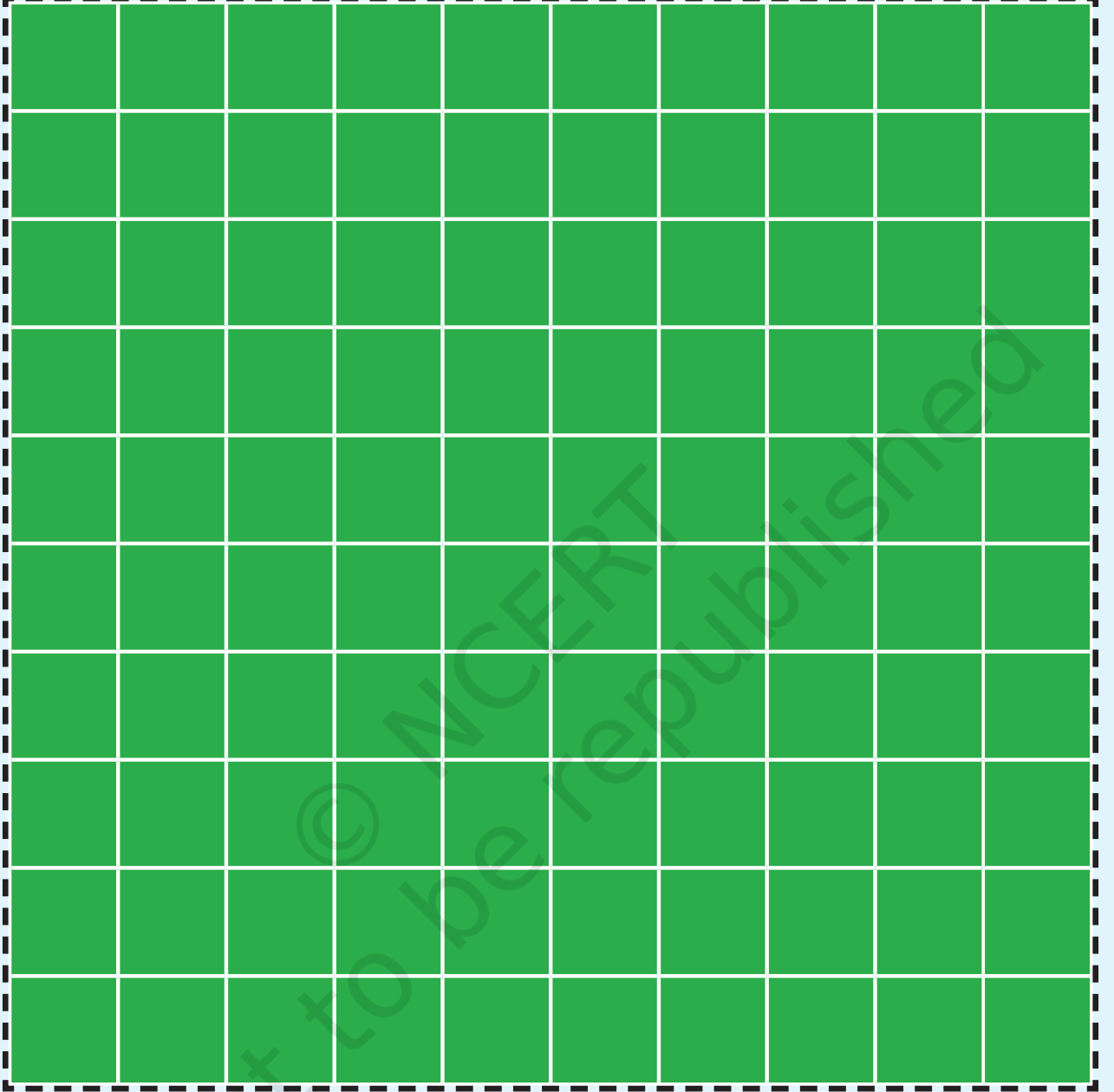
© NCERT
not to be republished





ಡೈನ್ಸ್ ಬ್ಲಾಕ್ಸ್

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವಷ್ಟು ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ನೀವು ಮಾಡಬಹುದು.



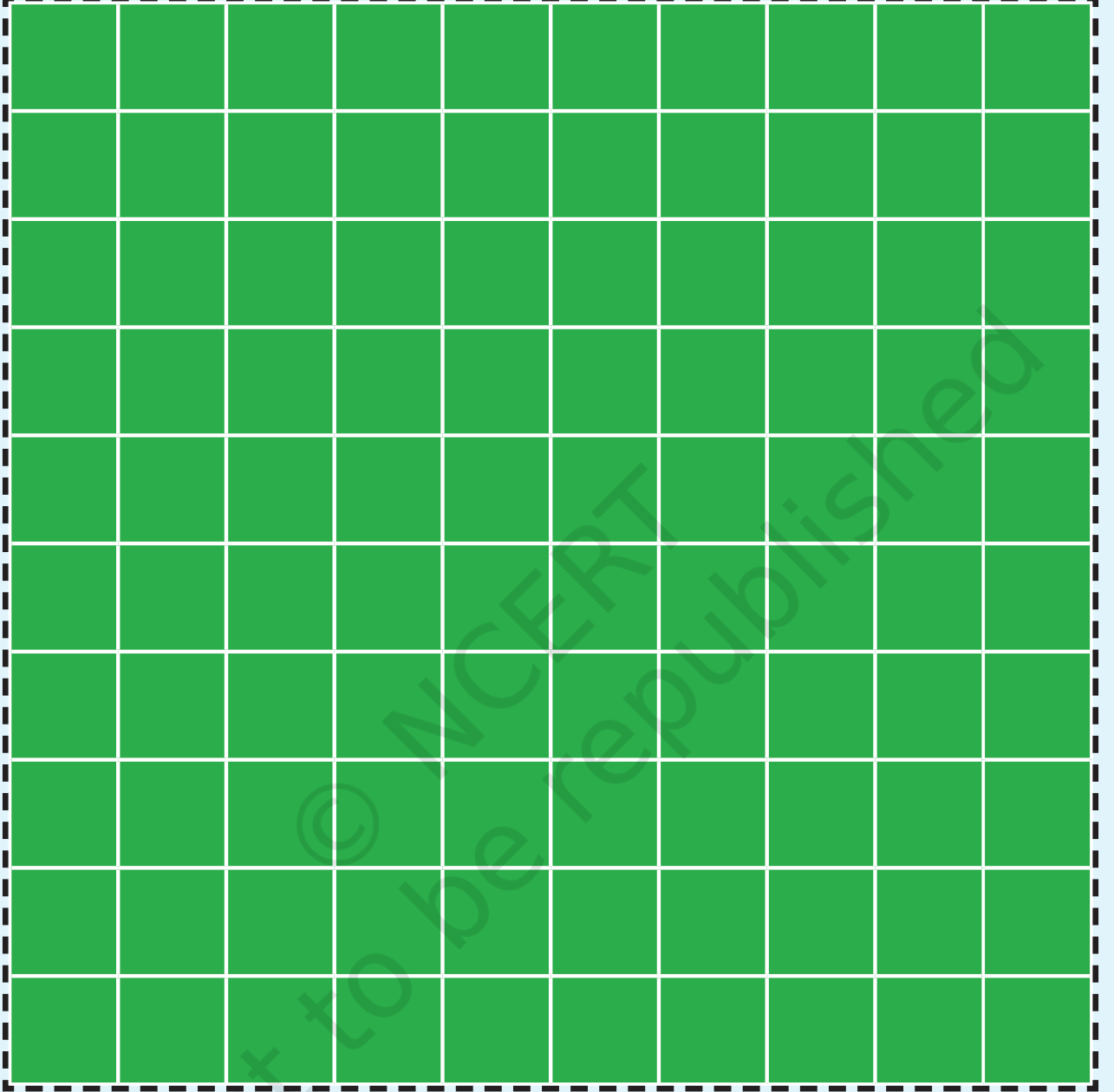
© NCERT
not to be republished





ಡೈನ್ಸ್ ಬ್ಲಾಕ್ಸ್

ಸೂಚನೆ: ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ರೇಖೆಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವಷ್ಟು ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ನೀವು ಮಾಡಬಹುದು.



© NCERT
not to be republished

