

১৪ সুৰজকুণ্ড মেলা



0333CH14



চনী আৰু অভিযে তেওঁলোকৰ ককাক-আইতাকৰ সৈতে এখন মেলা চাবলৈ গৈছে। তেওঁলোক হাৰিয়ানাৰ ফৰিদাবাদ জিলাৰ সুৰজকুণ্ডলৈ গৈছে। আহা আমি তেওঁলোকৰ লগত যোগদান কৰি আনন্দ কৰো।



আমি আলোচনা কৰোঁ আহা

- ছবিখনত তুমি কি দেখিছা?
- ছবিখনত বাওঁ আৰু সোঁফালৰ পৰা একেই বস্তুবোৰ চিহ্নিত কৰা।



শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলৰ সৈতে তেওঁলোকে ভ্ৰমণ কৰা যিকোনো স্থানীয় মেলাৰ বিষয়ে আলোচনা কৰক। তেওঁলোকক ছবিখন চাবলৈ আৰু বিভিন্ন আৰ্হি পৰ্যবেক্ষণ কৰিবলৈ উৎসাহিত কৰক, যেনে মজিয়াৰ টাইলিং আৰু তেওঁলোকে বস্তু আৰু আকাৰত দেখা সমমিতি।

মালা বনোৱা

চনী আৰু অভিযে এখন দোকানত উপস্থিত হয় য'ত এজন পুৰুষ আৰু এগৰাকী মহিলাই মণিৰে মালা তৈয়াৰ কৰি আছে।



মইও মালা
বনাব বিচাৰো

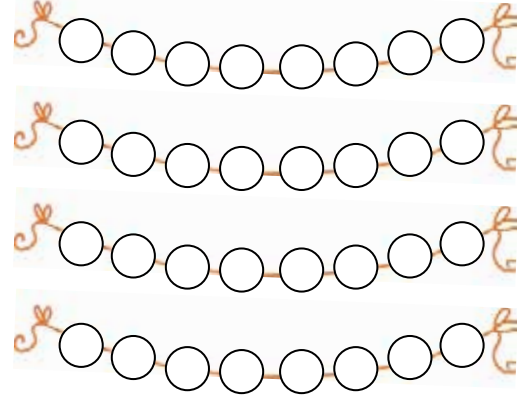
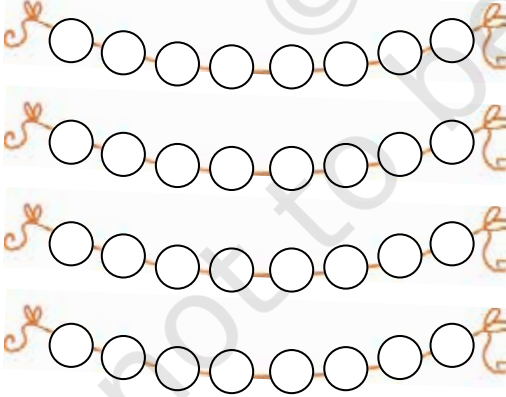
কিয় নহব, তুমি মালা বনাবলৈ
পাচিৰ পৰা মণি ল'ব পাৰা

৮ ডাল মণিৰে মালা বনোৱা,
এটা ৰঙৰ ৪ ডাল আৰু
আনটোৰ ৪ ডাল



আমি কৰোঁ আহা

১. দুটা ৰং ব্যৱহাৰ কৰি তাঁৰৰ মণিবোৰ ৰং কৰক (●●)
তুমি তৈয়াৰ কৰা মালা দেখুৱাবলৈ।



শিক্ষকৰ টোকা: আপুনি শিশুসকলক এটা জিনমালাৰ পৰা এডাল তাঁৰ আৰু দুটা ৰঙৰ ৪ ডাল মালা দিব পাৰে। তেওঁলোকে ইয়াত দিয়া মালাবোৰ ৰঙীন কৰি তেওঁলোকৰ নিৰ্মাণৰ তথ্য লিপিবদ্ধ কৰিব পাৰে।



মোৰ মালাৰ দুটা অৰ্ধাংশ
একেবাৰে একেই। মোৰ মালা
সমতুল্য।

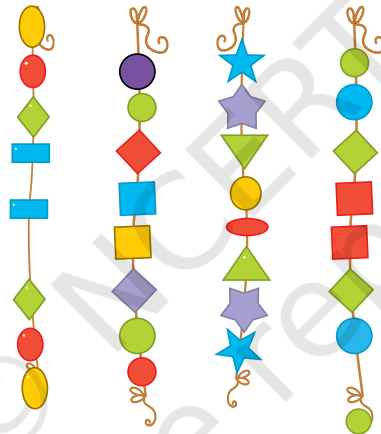


মোৰ মালাৰ দুটা অৰ্ধাংশ
একে নহয়। মোৰ মালা
সমতুল্য নহয়।

২. পূৰ্বৰ পৃষ্ঠাত, সমমিত মালাবোৰ ☒ টিক কৰা।

৩. এনেকুৱা কিমান মালা বনাব পাৰি? আলোচনা কৰা।

a. সমমিত মালাবোৰ টিক কৰা ☒ আৰু অসমমিত মালাবোৰ ক্ৰচ কৰা। ☒



b. এতিয়া, সমমিত মালা তৈয়াৰ কৰিবলৈ এটা বঙৰ ৬ডাল মালা আৰু আন এটা
বঙৰ ২ডাল মালা ব্যৱহাৰ কৰা।



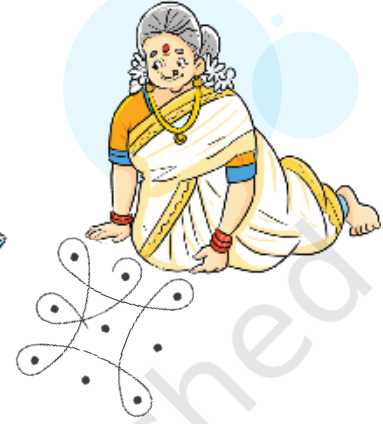
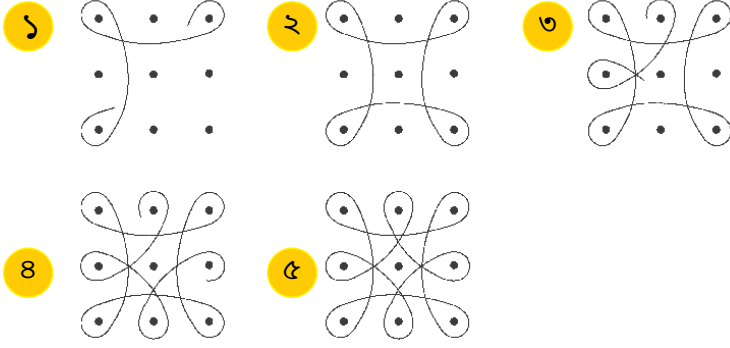
শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলক তেওঁলোকৰ চাৰিওফালে সমমিত আৰু অসমমিত বস্তুৰ
মাজৰ পাৰ্থক্য চাবলৈ উৎসাহিত কৰক। তেওঁলোকক তেওঁলোকৰ যুক্তি আৰু কাৰণ কৰাৰ
সুযোগ প্ৰদান কৰক।



নমস্কাৰ! বংগোলী চাৰিওফালে!

চনী আৰু অভি তামিলনাডুৰ ষ্টলত উপস্থিত হয়। মাকে ঘৰৰ সন্মুখত কোলাম বনাই আছিল।

পদক্ষেপবোৰ অনুসৰণ কৰা:



আমি চিন্তা কৰোঁ আহা

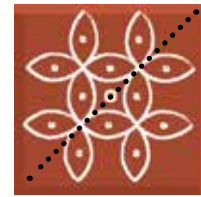
১. তলত দিয়া বংগোলীবোৰ লক্ষ্য কৰা। সকলো বংগোলী সমতুল্য হয়নে?



মই এডাল ৰেখা
আঁকি মোৰ
বংগোলিত দুটা সমান
অৰ্ধাংশ দেখিবলৈ
পাওঁ।



- এই বংগোলীবোৰ এখন কাগজত বিচাৰা। ট্ৰেচিং কাগজখন এনেদৰে ভাঁজ কৰা যাতে বংগোলীৰ আধা অংশ ঠিক আনটো অংশত থাকে।
- প্ৰদত্ত বংগোলীবোৰত ৰেখা আঁকা যিয়ে দুটা একে অৰ্ধাংশত বিভক্ত কৰে।
- তোমাৰ চাৰিওফালে থকা আন সমতুল্য বস্তুবিলাক বিচাৰা। আলোচনা কৰা।



শিক্ষকৰ টোকা: কোলাম, আৰু ইয়াৰ পৰম্পৰা আৰু ৰাজ্যসমূহৰ বিষয়ে আলোচনা কৰক। আপুনি পৃষ্ঠা নম্বৰ ১৯২ত দিয়া ডট গ্ৰীডটো ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে। তেওঁলোকে ইয়াক প্ৰতিসম বংগোলী তৈয়াৰ কৰিবলৈ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে।



আমি কৰোঁ আহা

ৰঙ্গেলী বনোৱা উপভোগ কৰা

পুৰ্ণানাম, কেৰালা

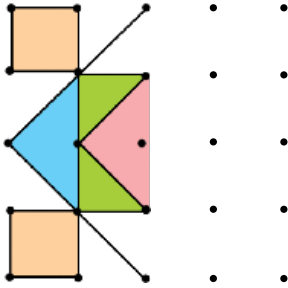


আইপান, উত্তৰাখণ্ড

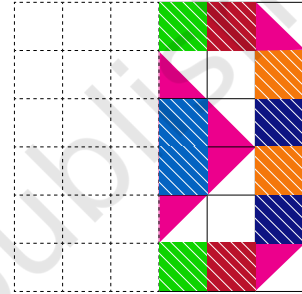


১. তলত দিয়া সমতুল্য ৰঙ্গেলীবোৰ আঁকা আৰু সম্পূৰ্ণ কৰা।

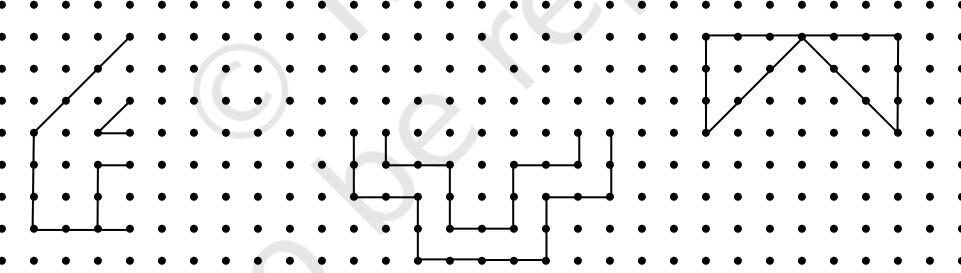
ক.



খ.



গ.



২. তোমাৰ টোকাবহীত কিছুমান সমতুল্য ৰংগেলী আঁকা।



শিক্ষকৰ টোকা: এটা ৰঙ্গেলীৰ আধা অংশ সম্পূৰ্ণ কৰিবলৈ অতিৰিক্ত ব্যায়াম কৰক। শিশুসকলে ৰঙ্গেলীৰ আন আধা অংশ কেনেদৰে আঁকে সেয়া পৰ্যবেক্ষণ কৰক আৰু আলোচনা কৰক। বাকী আধাটো সম্পূৰ্ণ কৰাৰ সময়ত তেওঁলোকে কি লক্ষ্য কৰে? তেওঁলোকে কি কৌশল ব্যৱহাৰ কৰে?

শিশুসকলক দেশৰ বিভিন্ন প্ৰান্তৰ পৰা ৰংগেলীৰ আৰ্হি সংগ্ৰহ কৰিবলৈ আৰু সেইবোৰ শ্ৰেণীত আলোচনা কৰিবলৈ কওঁক।

মুখা বনোৱা!

বাঃ! তাত
বহুতো ধুনীয়া মুখা।

মই এখন মুখা বনাব
বিচাৰো।

হয় মই তোমাক
ক'ম কেনেকৈ
মুখা বনাব লাগে।

আহক আমি মেকুৰীৰ
মুখা বনাওঁ...

১.

মাজভাগত
কাগজখন ভাঁজ
কৰা।

২.

এফালে এনেদৰে
মেকুৰী এটা আঁকিবা।

৩.

এষোৰ কেঁচি
ব্যৱহাৰ কৰি
ইয়াক কাটা।

৪.

এতিয়া ভাঁজটো
খুলি চকু, নাক
আদি বনোৱা।

৫.

ইয়াক ৰং কৰি
পিঠিত ৰবৰ বেণ্ড
এটা বান্ধা।
তোমাৰ মুখা সাজু।

বাঃ! মই স্পষ্টভাৱে
সকলোকে মুখা পিন্ধা
দেখিবলৈ পাওঁ।

ওহ! মই কেৱল এটা
চকুৰে হে চাব পাৰো।
কি ভুল হৈছে?

চনিৰ মুখা সমতুল্য আৰু
অভিৰ মুখা অসমতুল্য।

শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলৰ সৈতে আলোচনা কৰক যে অভিযে কেৱল এটা চকুৰে কিয়
চাব পাৰিছিল। শিশুসকলে বুজি পোৱা উচিত যে যিবোৰ বস্তুক দুটা সঠিক অৰ্ধাংশত ভাগ
কৰা হয় যেনে এটা অৰ্ধাংশ আনটো অৰ্ধাংশত অতিৰিক্তভাৱে আৰোপ কৰা হয় সেইবোৰ
সমতুল্য।

যেনে কৰ্ম তেনে ফল

চনীয়ে তাইৰ ছবিখন এজন চিত্ৰশিল্পীৰ দ্বাৰা নিৰ্মাণ কৰাইছে।



আমি চিন্তা কৰোঁ আহা

১. চিত্ৰশিল্পীগৰাকীয়ে কি কৌশল ব্যৱহাৰ কৰিলে? চিত্ৰশিল্পীজনে আঁকিব পৰাকৈ বস্তু বিচাৰি যাতে তেওঁ আৰু কৌশলটো ব্যৱহাৰ কৰিব নোৱাৰে। ইয়াত এনেধৰণৰ তিনিটা বস্তু আঁকা।

not

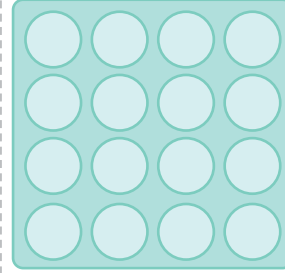
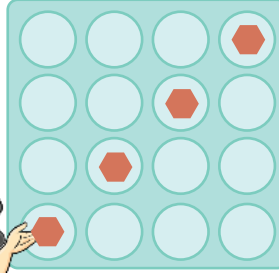
আইনাৰ খেল

চনি আৰু অভিযে এই খেলখন খেলিবলৈ আৰম্ভ কৰিছে। আমি তেওঁলোকৰ সৈতে খেলোঁ আহা।

অভি, মই মোৰ ফালে
চাৰিটা কাউণ্টাৰ
ৰাখিছো।

চনিৰ ফাল

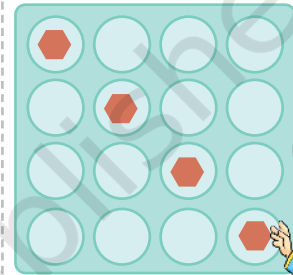
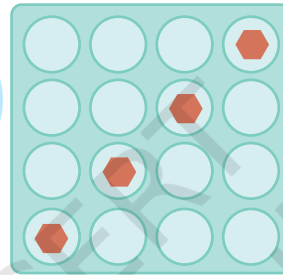
অভিৰ ফাল



এতিয়া তুমি তোমাৰ
কাউণ্টাৰবোৰ এনেদৰে
ৰাখা যাতে ই মোৰ আইনাৰ
প্ৰতিচ্ছবি হয়।

চনিৰ ফাল

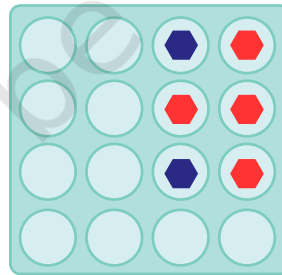
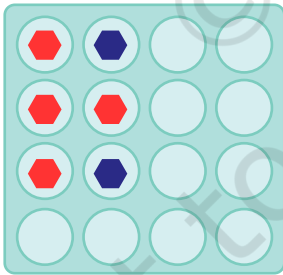
অভিৰ ফাল



অভিয়ে কাউণ্টাৰবোৰ সঠিক স্থানত ৰাখিছেনে? আঁকা শাৰীত
আইনা ৰাখি ইয়াক পৰীক্ষা কৰা।

অভিৰ ফাল

চনিৰ ফাল



মোৰ দ্বাৰা স্থাপন
কৰা কাউণ্টাৰবোৰ
হৈছে তুমি স্থাপন কৰা
কাউণ্টাৰৰ আইনাৰ
ছবি। তুমি সন্মত
হৈছানে? পৰীক্ষা কৰা।

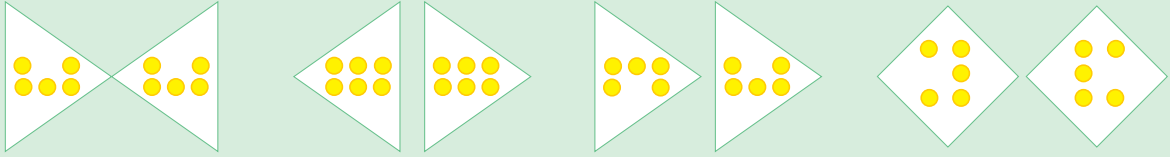


শিক্ষকৰ টোকা: সম্প্ৰসাৰণ কাৰ্যকলাপ হিচাপে, শিশুসকলে বিভিন্ন দুটা বঙৰ বস্তু যেনে
একক ঘনক, কাউণ্টাৰ আদি ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে। এবাৰ ল 'ৰা-ছোৱালী'বোৰে এই খেলখন
মাটিত খেলে। এই খেলত শিশুসকলে চাৰিটাতকৈ অধিক বস্তু ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে আৰু
তেওঁলোকৰ বন্ধুবৰ্গক প্ৰত্যাছান জনাব পাৰে।



আমি অন্বেষণ কৰোঁ আহা

১ বিচিত্রটো বাছনি কৰি কাৰণ দিয়া।

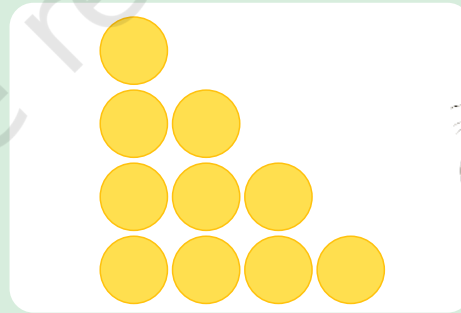
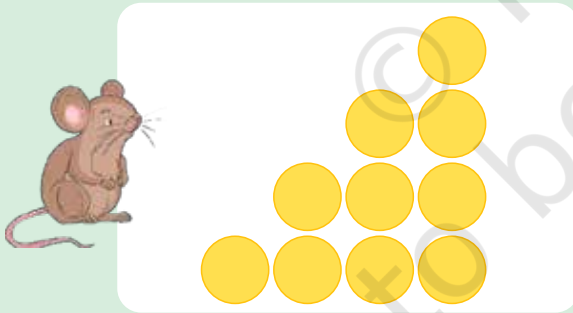


২ ৮টা বাকচ ৰঙা ৰঙেৰে আৰু ৩টা নীলা ৰঙেৰে এনেদৰে পূৰণ কৰক যাতে এফালে আনটো ফালৰ আইনাৰ ছবি হয়।

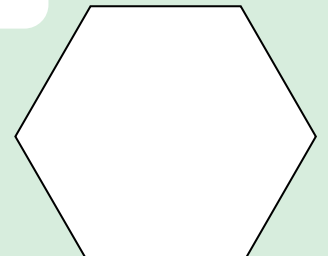
তুমি ইয়াক কিমান
ধৰণে পূৰণ কৰিব
পাৰে?

ভাবা, ভাবা!

৩ নিগনিৰ ফালে মেকুৰীৰ ফালে থকাৰ দৰেই। তুমি নিগনিৰ ফালে মাত্ৰ তিনিটা
পুনৰ বিন্যাস কৰিব পাৰিবা।



৪ কোনটো আকৃতিৰ কাটআউটবোৰ অতিৰিক্ত নোহোৱাকৈ আৰু
ব্যৱধান নোহোৱাকৈ নিৰ্দিষ্ট আকাৰত খাপ খাব।



শিক্ষকৰ টোকা: প্ৰশ্ন নং ১-৩, প্ৰতিটো অংশ বিচিত্ৰ হ'ব পাৰে। শিশুসকলক তেওঁলোকৰ উত্তৰৰ
যৌক্তিক কাৰণ দি বিচিত্ৰটো পৰ্যবেক্ষণ কৰিবলৈ আৰু বিচাৰি উলিয়াবলৈ দিয়ক।

পথবোৰ টাইলিং কৰা

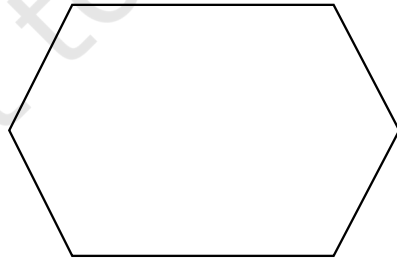
এনে লাগিছে যেন মোৰ ভৰি টাইলৰ
মাজৰ লাগি ধৰিছে। ভাল লাগিল যে
তোমালোক দুয়োজনে মোৰ হাত ধৰিলা।

ককা, আশা
আপুনি আঘাত পোৱা
নাই?



আমি কৰোঁ আহা

- কোনো ব্যৱধান আৰু ওপৰা-ওপৰি নোহোৱাকৈ আকৃতিবোৰ পূৰণ কৰিবলৈ
ৰেঞ্জোমেট্ৰি আকৃতি ব্যৱহাৰ কৰা।



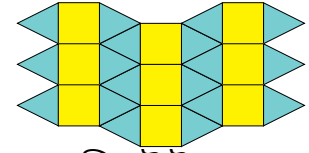
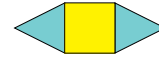
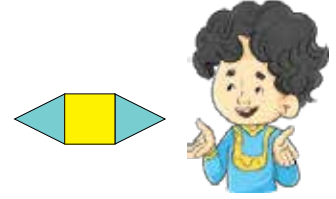
শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলৰ সৈতে তেওঁলোকে দেখা বিভিন্ন পদপথৰ বিষয়ে আলোচনা
কৰক, আৰু তেওঁলোকক কোনো ব্যৱধান আৰু ওপৰা-ওপৰি নোহোৱাকৈ টাইল দি পথ
বনাবলৈ উৎসাহিত কৰা।

টাইল নিৰ্মাণ কৰা, পথ সৃষ্টি কৰা

চনী আৰু অভিযে বিভিন্ন
আকৃতি একত্ৰিত কৰি
নিজৰ টাইল তৈয়াৰ
কৰিবলৈ আৰম্ভ কৰিছে।



চনিৰ টাইলচ



অভিৰ টাইলচ

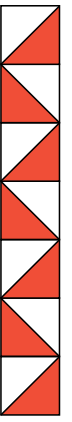
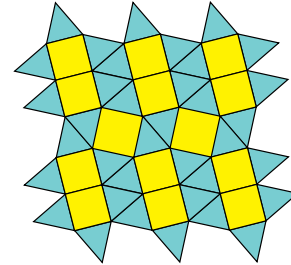
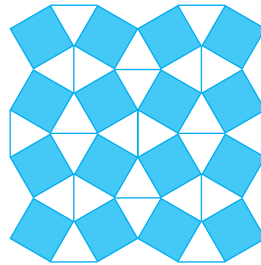
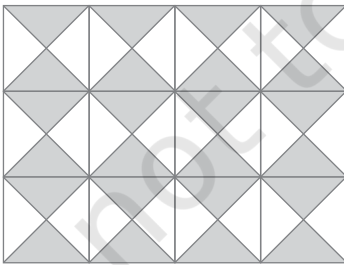
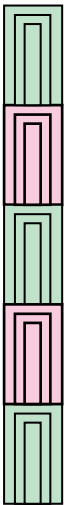


আমি কৰোঁ আহা

- তোমাৰ টাইলছ তৈয়াৰ কৰিবলৈ দুই বা ততোধিক ৰেঙ্গোমেট্ৰি আকৃতি ব্যৱহাৰ কৰা।
এতিয়া বিভিন্ন পথ সৃষ্টি কৰিবলৈ টাইলবোৰ বিচাৰা।



- এই পথবোৰ তৈয়াৰ কৰিবলৈ চেষ্টা কৰা।



শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলে এখন খালী চাদৰত বিভিন্ন টেছেলেচন সৃষ্টি কৰিব পাৰে
আৰু তেওঁলোকৰ কাম শ্ৰেণীত প্ৰদৰ্শন কৰিব পাৰে। তেওঁলোকৰ সৈতে পুনৰাবৃত্তি
এককৰ বিষয়ে আলোচনা কৰক।

বিশাল চক্ৰ

চনী আৰু অভিৰ মাজত হোৱা কথোপকথন পঢ়া আৰু সিহঁতে কথা পাতি থকা ঠাইখন চিহ্নিত কৰা।



"মই চাই থকা ষ্টলটো
তুমি অনুমান কৰিব
পাৰিবানে? এইখন এখন
কুলফি গাড়ীৰ ওচৰত আছে।।"



নীলা পতাকা থকাখন
নেকি?

নহয়, তাৰ পৰা দ্বিতীয়
ষ্টলখন, হালধীয়া চালৰ
দোকানৰ সন্মুখত।



ওহ! মই বিচাৰি
পালোঁ! য'ত
পুতলাবোৰ পাচি
ৰখা হয়।



আমি খেলো আহা

কল্পনা কৰা যে তুমি চনী আৰু অভিৰ সৈতে বহি আছা। তুমি এখন ঠাই বা ষ্টলৰ কথা চিন্তা কৰা আৰু তোমাৰ বন্ধুক তোমাৰ মনত কোনটো ষ্টল আছে সেইটো জানিবলৈ প্ৰত্যাশ্বান জনায়। তুমি হয় বা নহয় বুলি উত্তৰ দি তেওঁলোকক অনুমান কৰাত সহায় কৰিব পাৰা।

ককা আৰু আইতাৰ সন্ধান

চনি আৰু আভিৰ ককাক-আইতাক সন্ধানহীন হৈ আছে। সিহঁতে সিহঁতৰ ঘোষণা শুনিছে।

চনি আৰু আভিৰ ককাক আৰু আইতাকে চৌপালত তেওঁলোকৰ বাবে অপেক্ষা কৰি আছে।

চৌপাল ক'ত আছে?

খুড়া, আপুনি আমাক চৌপাল বিচাৰাত সহায় কৰিব পাৰিবনে?

আমি ইয়াত বখা মানচিত্ৰৰ পৰা চৌপাল বিচাৰি পাম।



এই মানচিত্ৰখনত তেওঁলোকৰ নামৰ সৈতে ইয়াত ছবি আছে। ঘৰৰ ফটোখনত হস্তশিল্পৰ দোকানবোৰ দেখুওৱা হৈছে।

শিক্ষকৰ টোকা: শিশুসকলক নিৰ্দেশনাৰ বিষয়ে অৱগত কৰিবলৈ, তেওঁলোকৰ সৈতে বিভিন্ন খেল খেলিব পাৰি য'ত তেওঁলোকে বস্তুটো বখা স্থানত উপনীত হ'বলৈ নিৰ্দেশনা অনুসৰণ কৰিব পাৰে। তেওঁলোকে আপোনাৰ সোঁফালে ২টা খোজ ল'ব পাৰে, এটা খোজ আগুৱাই ল'ব পাৰে, ৫টা খোজ পিছুৱাই ল'ব পাৰে, আপোনাৰ বাওঁফালে ৩টা খোজ ল'ব পাৰে ইত্যাদি শব্দ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে।



আমি কৰোঁ আহা

১. চনী আৰু অভিক মানচিত্রখন পঢ়িবলৈ আৰু নিম্নলিখিতসমূহ বিচাৰি উলিওৱাত সহায় কৰক:

ক. চিহ্নটোৱে কোনটো  স্থান দেখুৱায়?

.....

খ. মানচিত্রখনত থকা ছবিখন বৃত্তাকাৰ কৰা যিয়ে খেলৰ স্থান দেখুৱায়?

.....

গ. চিহ্নটোৱে কোনটো  স্থান দেখুৱায়?

.....

ঘ. মেলাখনত কেইটা প্ৰস্থান পথ আছে?

.....

২. অভি আৰু চনীয়ে অনুসৰণ কৰি থকা পথটো অনুসৰণ কৰা।

ক. নীলা লেনত খোজ কাঢ়া।

খ. সেউজীয়া লেনত সোঁফালে ঘূৰিবা।

গ. তুমি তোমাৰ সোঁফালে এখন ৰেষ্টুৰেণ্ট দেখিবা। তাত নবহিবা।

ঘ. ৰঙা লেনত বাওঁফালে যাবা।

ঙ. সোণালী লেনৰ ফালে প্ৰথম বাওঁফালে ঘূৰা। বাটত দোকানবোৰ দেখা পাবা।

চ. চৌপাল বিচাৰিবলৈ ষ্টলবোৰ পাৰ কৰি ককা-আইতাক লগ কৰা।

৩. এজন খুৰাই ককাক এ. টি. এম. লৈ যোৱাৰ পথ সোধে। তেওঁক চৌপালৰ পৰা এ. টি. এম. লৈ যোৱাৰ পথটো কোৱা।

.....

.....

.....

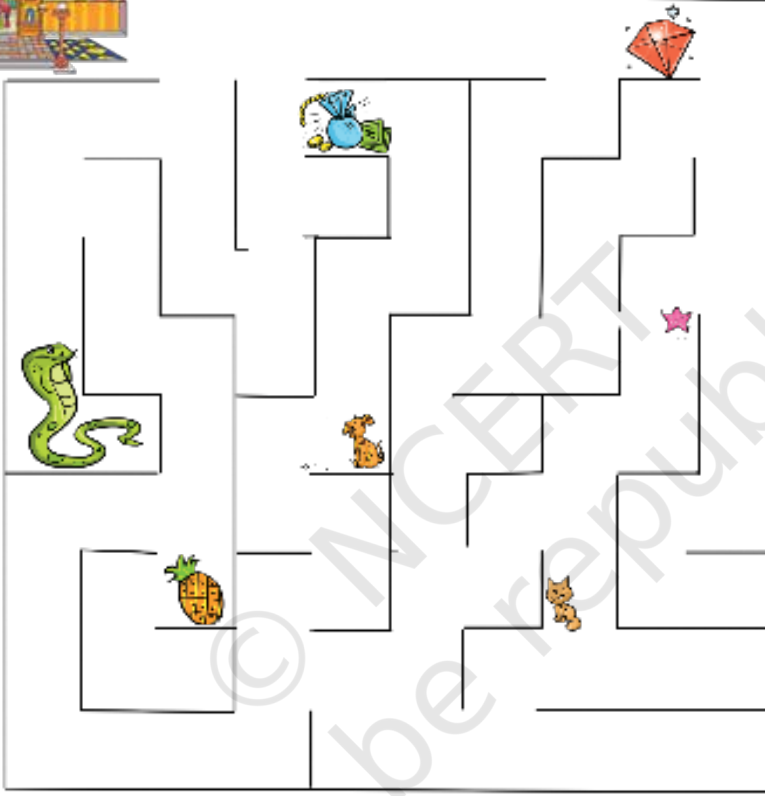
.....



আমি কৰোঁ আহা

১. সুৰজকুণ্ড মেলাৰ পৰা বাহিৰলৈ যাবলৈ দুটা পথ আছে। এটা গোলকধাৰা যেন লাগে আৰু আনটো পোনপটীয়া।

মেলাৰ পৰা ওলাই যাবলৈ চনী আৰু আভিৰ সৈতে গোলকধাৰা অনুসৰণ কৰা।



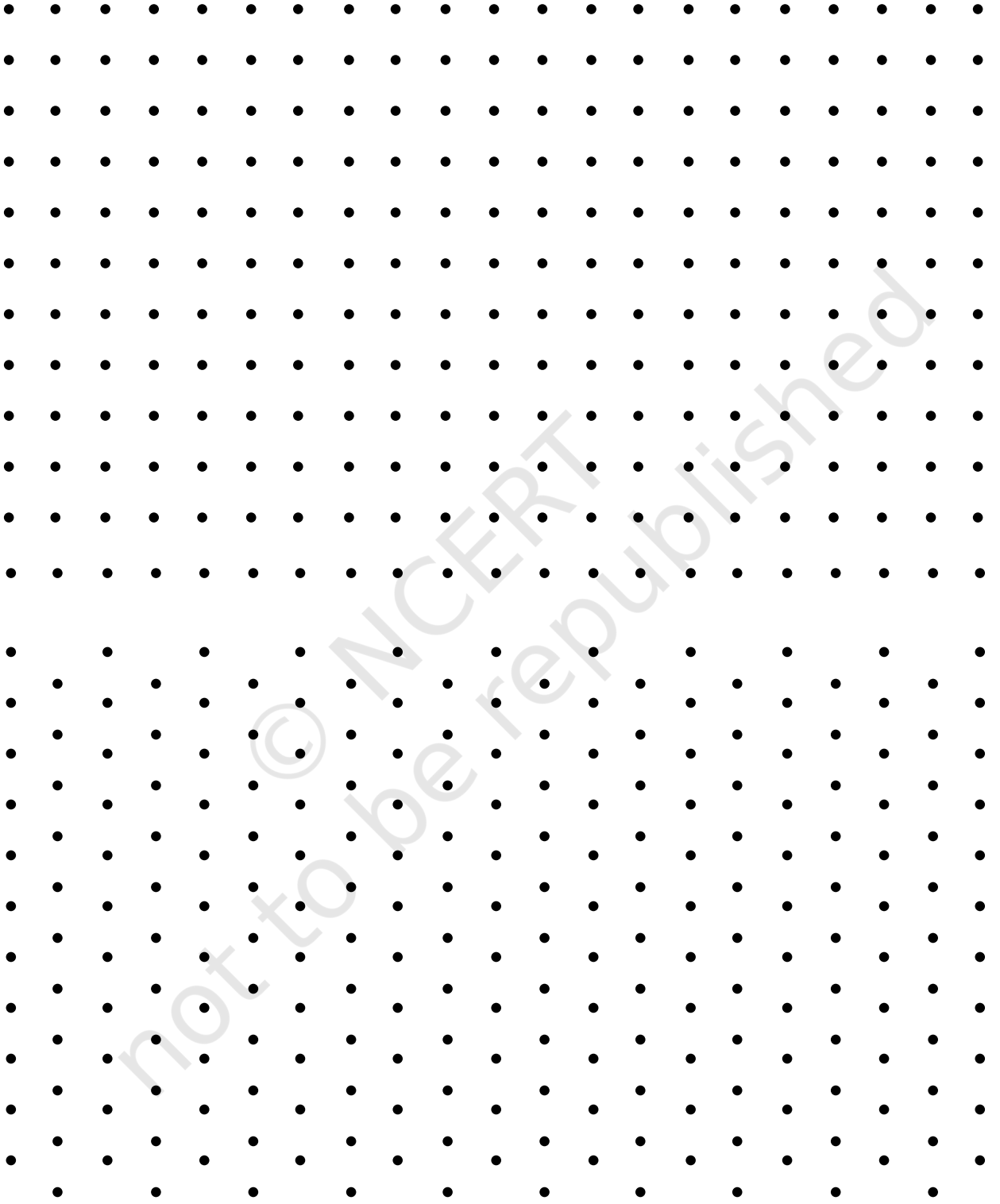
২. তুমি গোলকধাৰাৰ মাজেৰে পাৰ হোৱাৰ উপায় আলোচনা কৰা। বাটত তুমি পোৱা বস্তুবোৰ লিখা।

.....

.....

.....

ডট গ্রিডসমূহ





সংখ্যা কার্ডসমূহ

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



সংখ্যা কাৰ্ডসমূহ

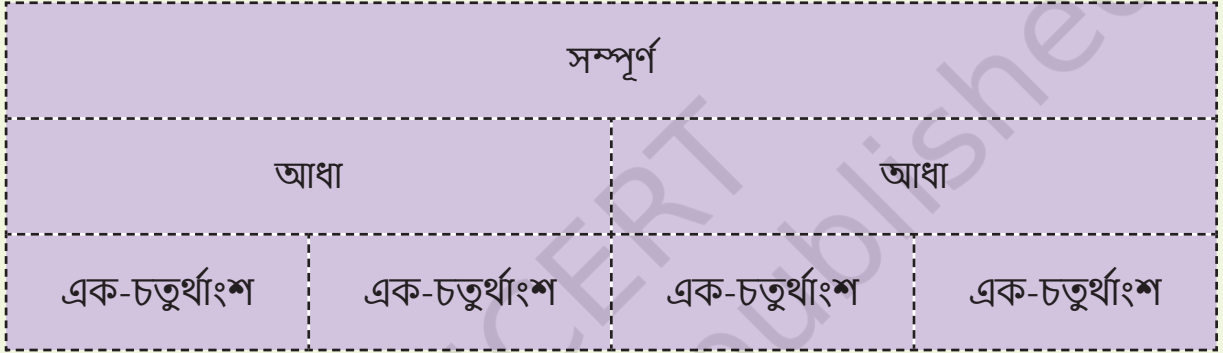
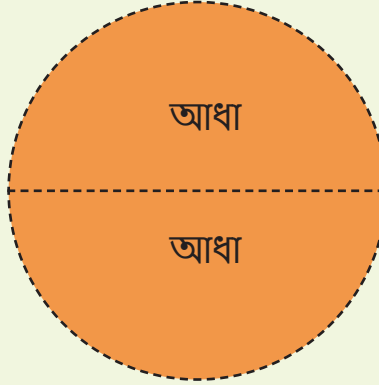


চাৰি	তিনি	দুই	এক
আঠ	সাত	ছয়	পাঁচ
বাৰ	এঘাৰ	দহ	ন
ষোল্ল	পোন্ধৰ	চৈধ্য	তেৰ
বিশ	উনৈশ	ওঠৰ	সোতৰ
ষাঠী	পঞ্চাশ	চল্লিশ	ত্ৰিশ
এশ	নবৈ	আশী	সত্তৰ
পাঁচশ	চাৰিশ	তিনিশ	তিনিশ
নশ	আঠশ	সাতশ	ছশ



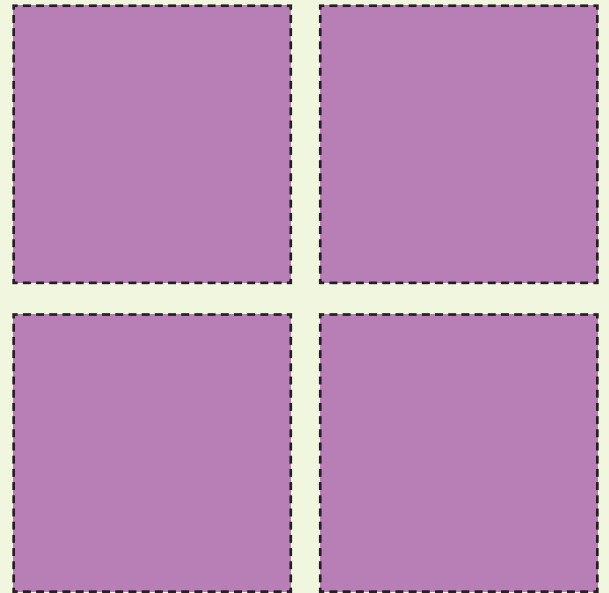
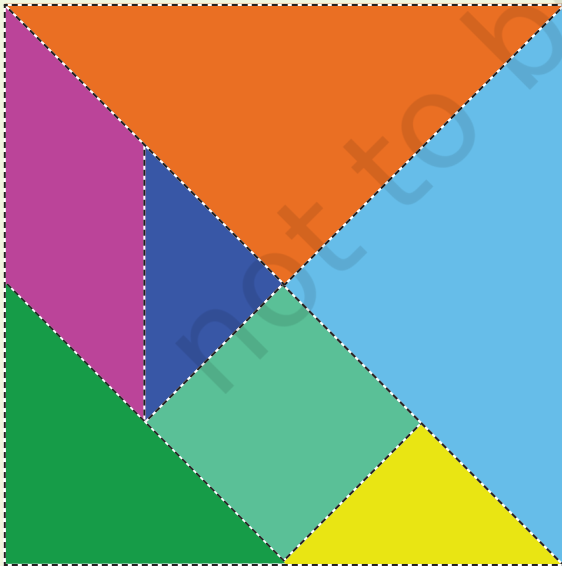


ভগ্নাংশ কার্ড

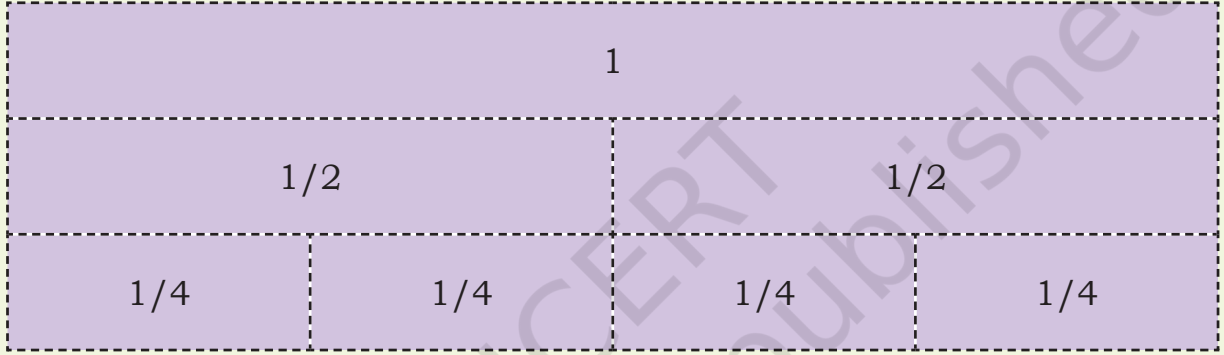
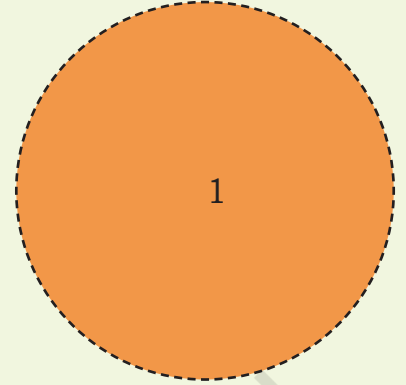
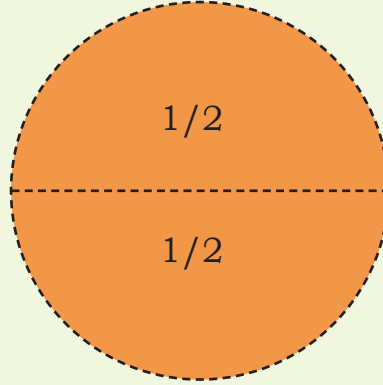
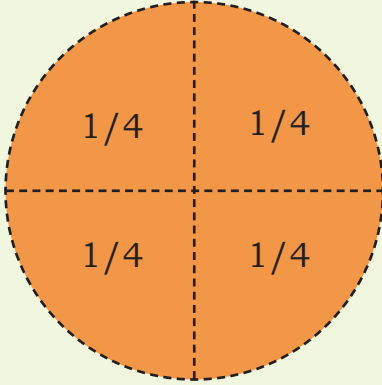


টাংবাম

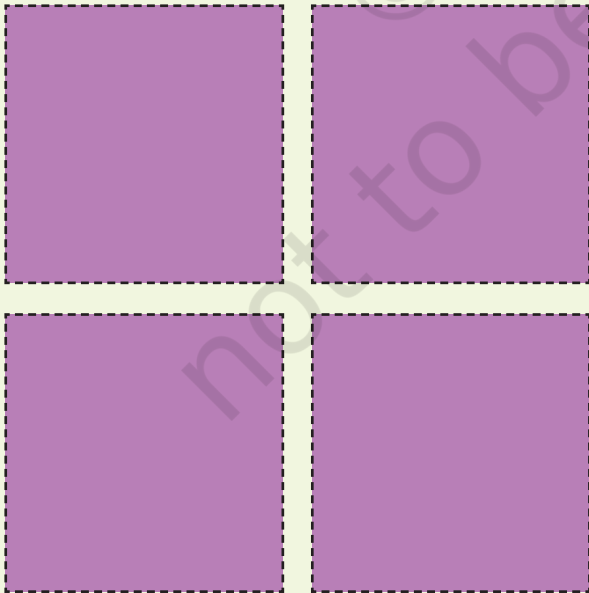
বর্গসমূহ



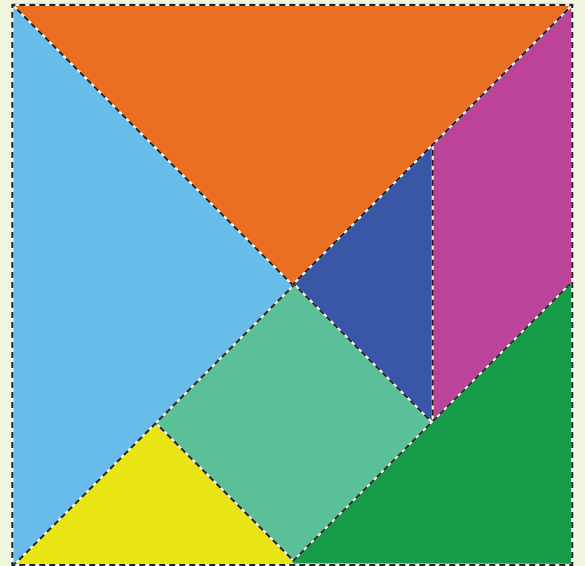
ভগ্নাংশ কার্ড



বর্গসমূহ



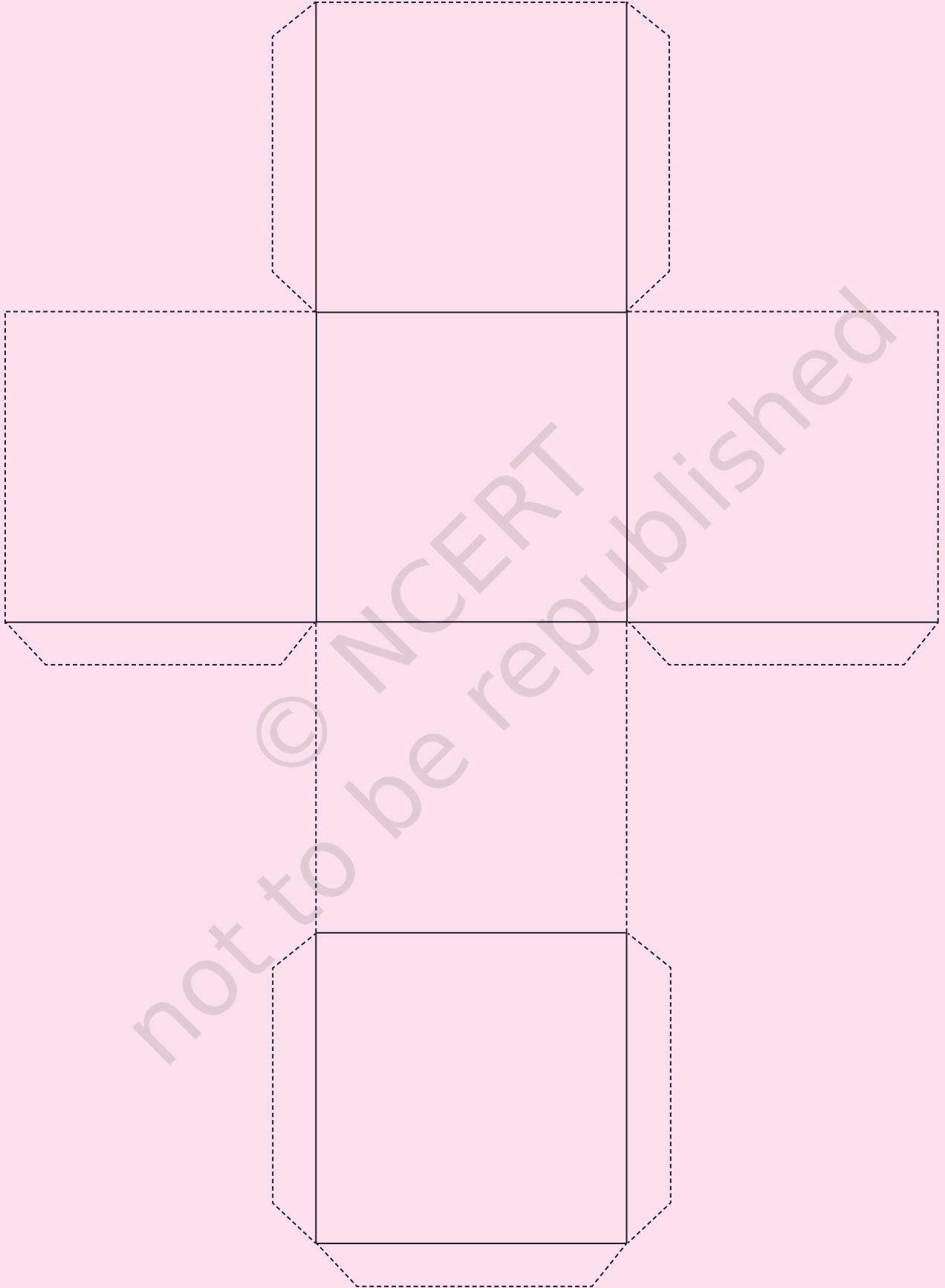
টাংবাম





ঘনকৰ জাল

টোকা: বিন্দুযুক্ত ৰেখা কাটা আৰু ক'লা ৰেখা ভাঁজ কৰা।





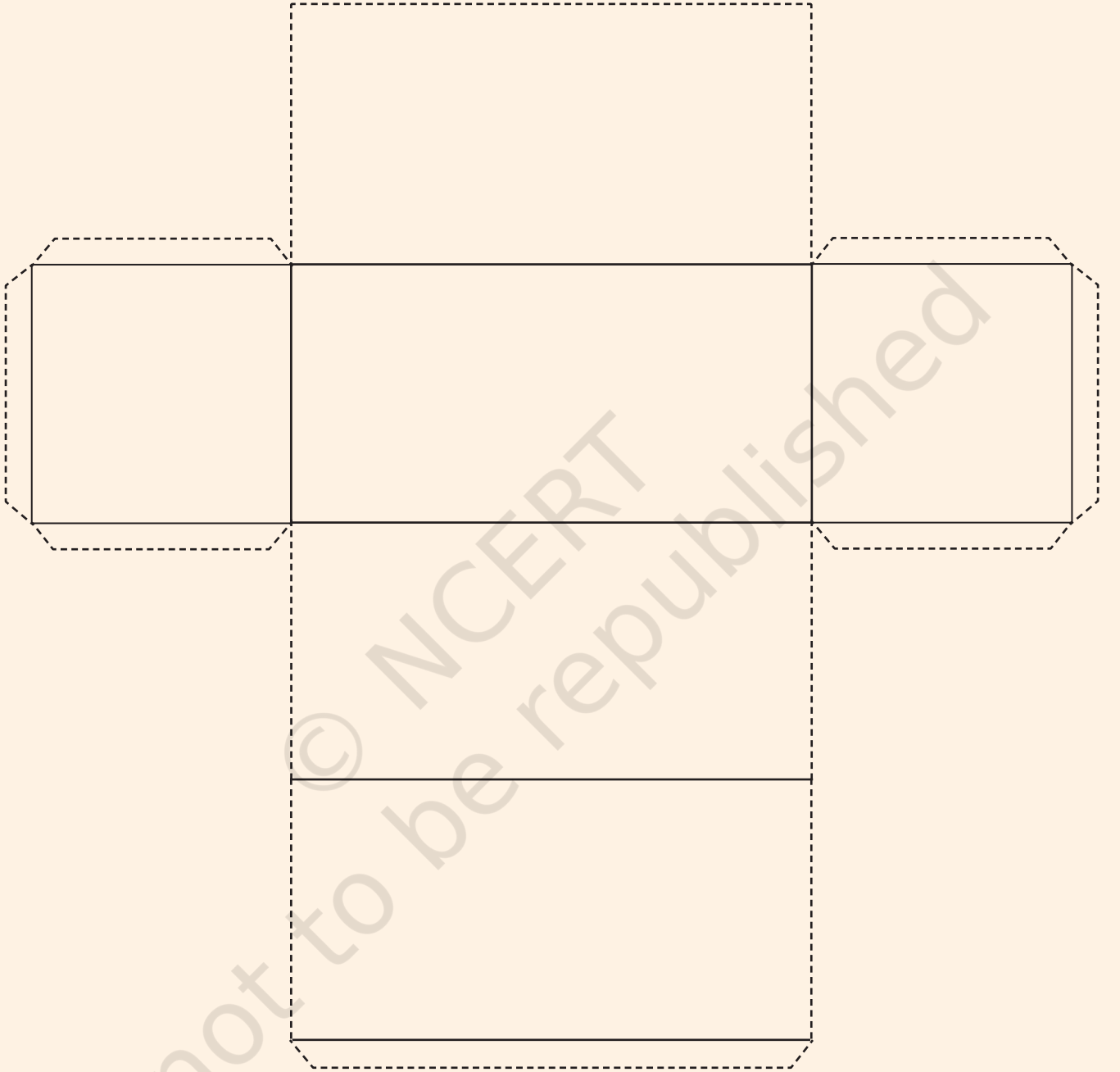
© NCERT
not to be republished





কিউবইডৰ জাল

টোকা: বিন্দুযুক্ত ৰেখা কাটা আৰু ক'লা ৰেখা ভাঁজ কৰা।





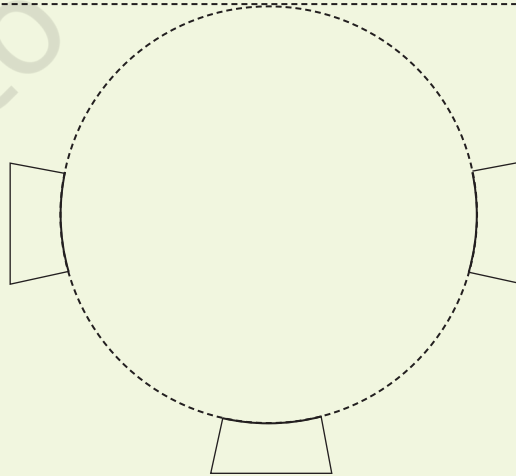
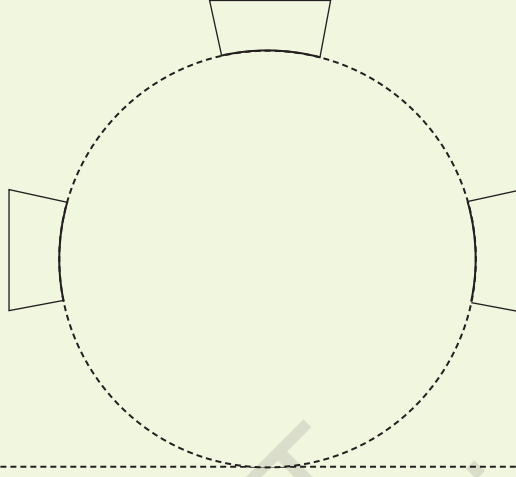
© NCERT
not to be republished





চলিগুৰৰ জাল

টোকা: বিন্দুযুক্ত ৰেখা কাটা আৰু ক'লা ৰেখা ভাঁজ কৰা।





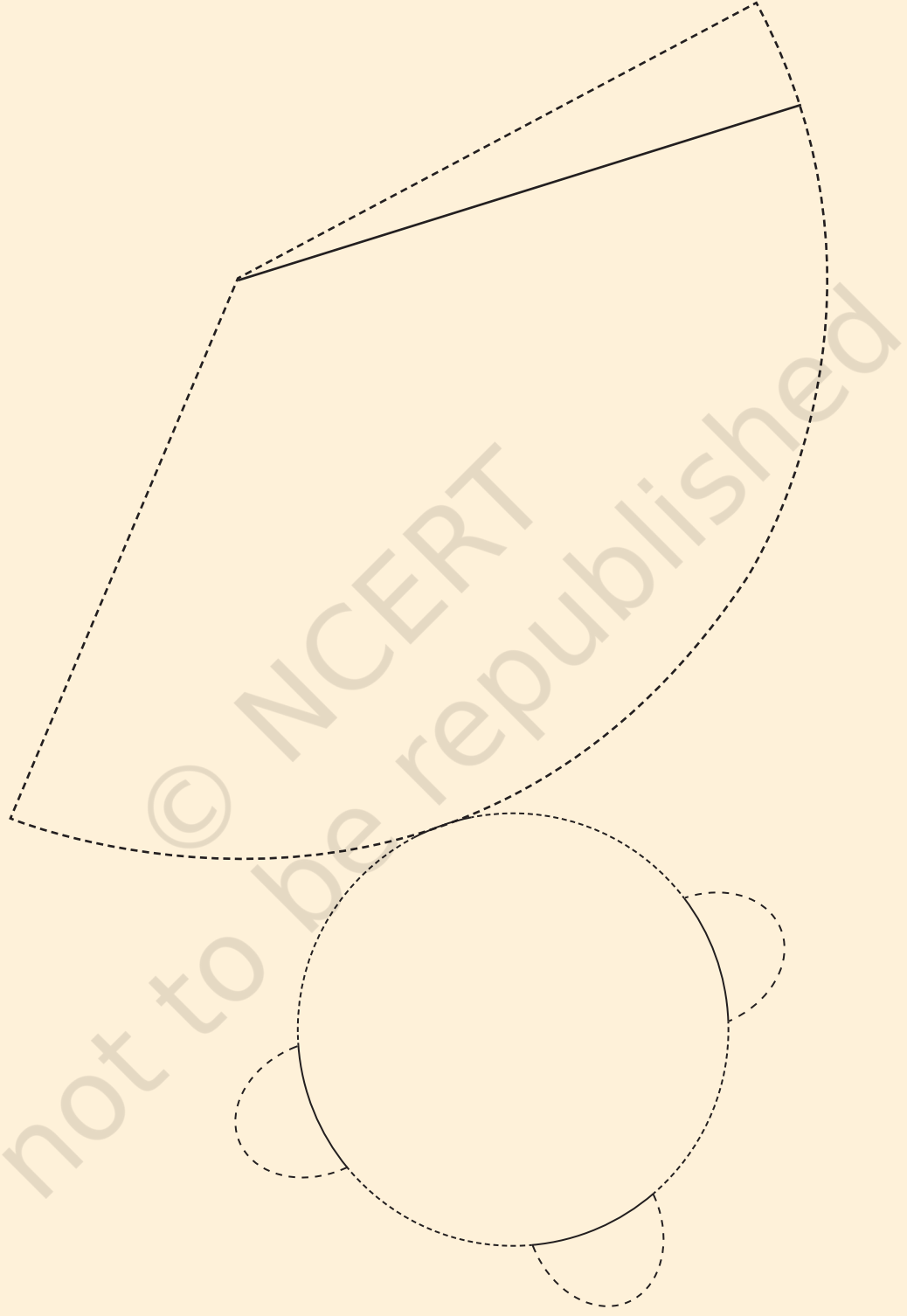
© NCERT
not to be republished





শঙ্কু এটাৰ জাল

টোকা: বিন্দুযুক্ত ৰেখাৰ কাটা আৰু ক'লা ৰেখা ভাঁজ কৰা।



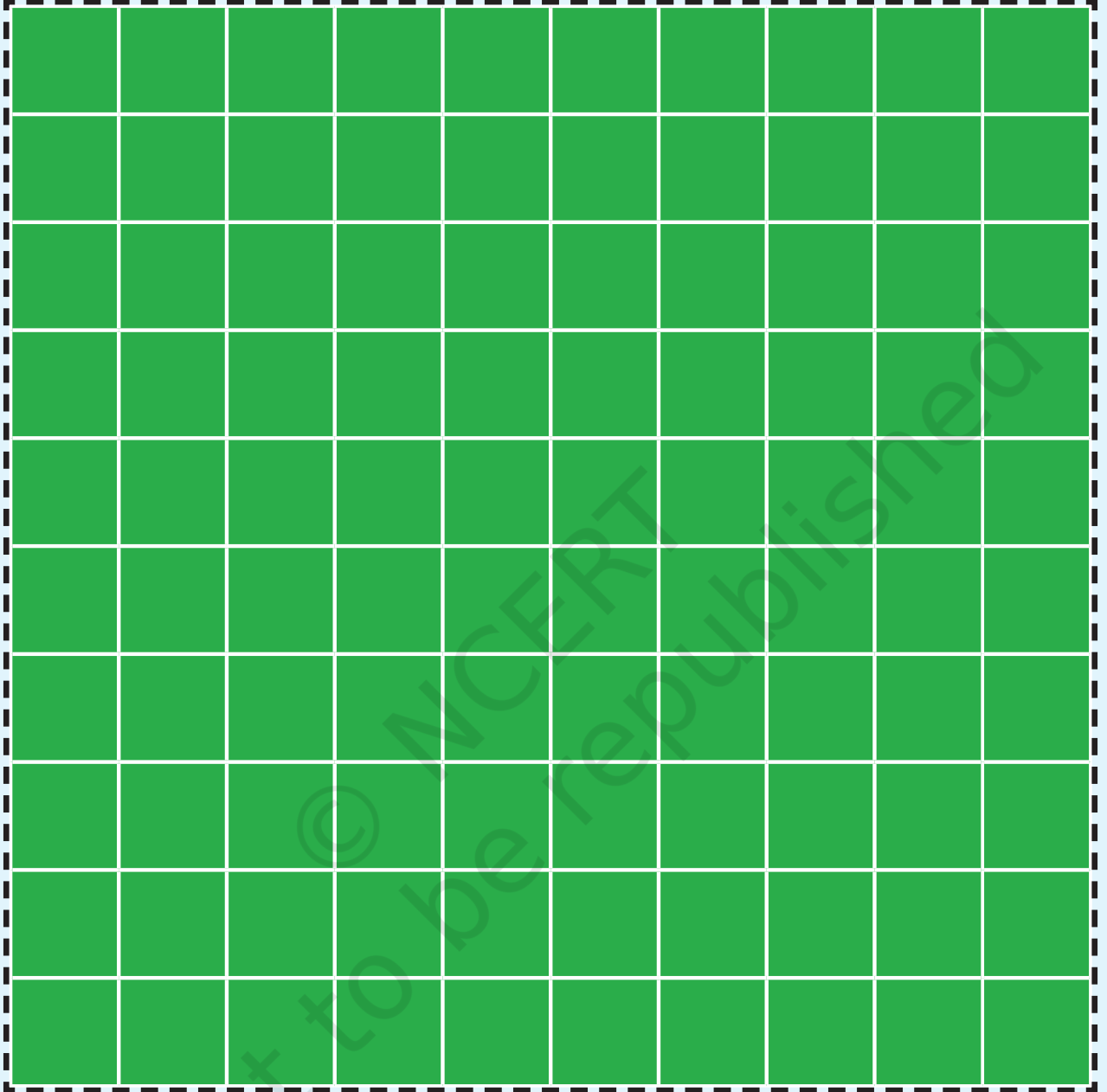


© NCERT
not to be republished



ডাইনৰ ব্লকসমূহ

টোকা: বিন্দুযুক্ত শাৰীবোৰ কাটা। তুমি কাৰ্য্যকলাপসমূহৰ বাবে প্ৰয়োজন হোৱাৰ দৰে অধিক ব্লক বনাব পাৰিবা।



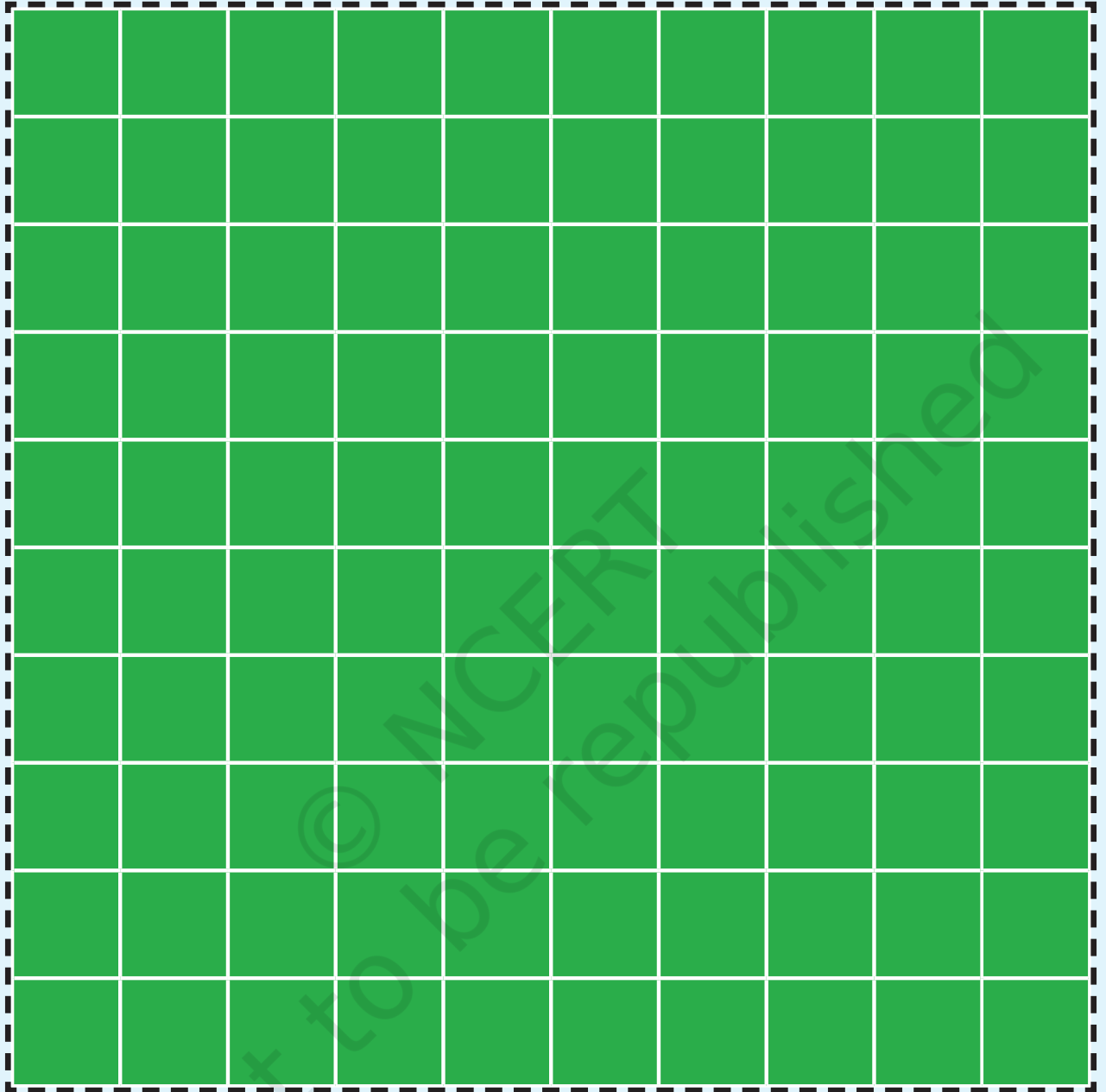


© NCERT
not to be republished



ডাইনৰ ব্লকসমূহ

টোকা: বিন্দুযুক্ত শাৰীবোৰ কাটা। তুমি কাৰ্যকলাপসমূহৰ বাবে প্ৰয়োজন হোৱাৰ দৰে অধিক ব্লক বনাব পাৰিবা।





© NCERT
not to be republished

