



2

কোনটা লম্বা? কোনটা গোলা?



ঘুরে দেখো

বিদ্যাদিদি সবাইকে গোল হয়ে বসতে বললো



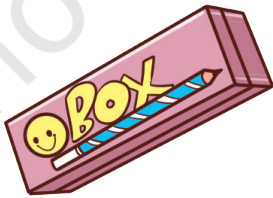
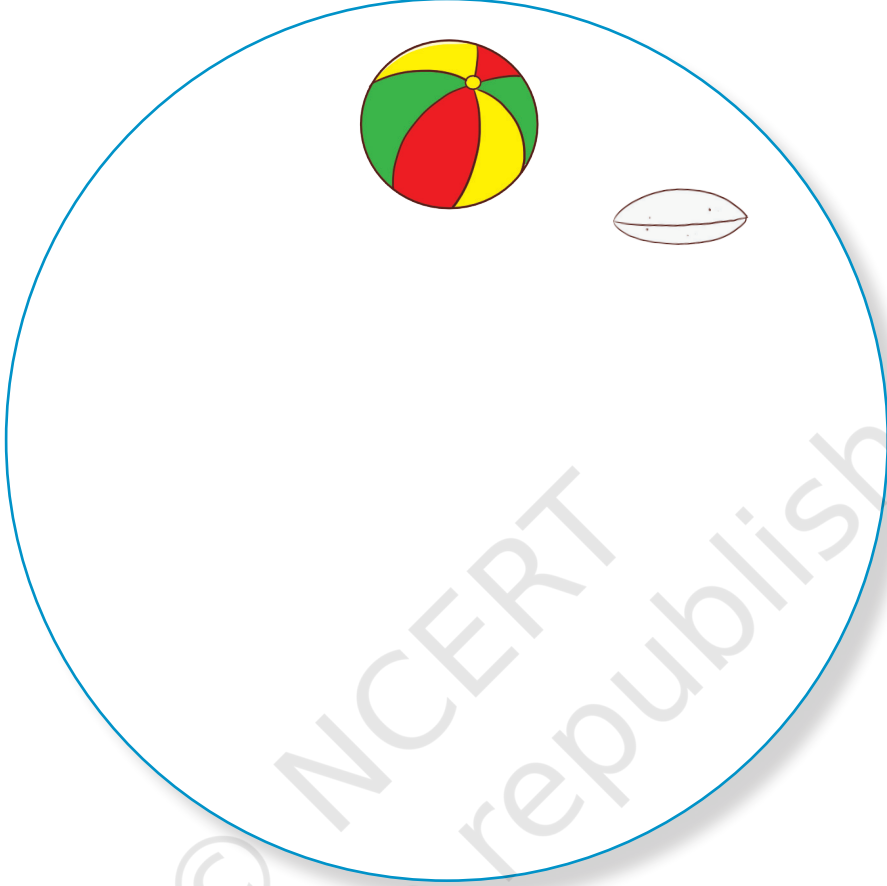
বাচ্চাদের শ্রেণিকক্ষে এই খেলাটা খেলতে বলুন। বাচ্চাদের এমন দুটো করে জিনিসের নাম বলতে বলুন যার একটি লম্বা এবং একটি গোলাকার। প্রতিবার, তারা একটি নতুন জিনিসের নাম নিতে পারে এবং পুনরাবৃত্তি এড়াতে পারে। দীর্ঘ বস্তুর জন্য, শিশুরা লম্বা, চওড়া ইত্যাদির মতো একটি মাত্রায় মনোনিবশ করতে পারে। উদাহরণস্বরূপ, কেউ কেউ বলতে পারে একটি গ্লাস লম্বা, যেখানে অন্যদের জন্য এটি গোলাকার হতে পারে। উভয় দৃষ্টিভঙ্গি বিবেচনা করা প্রয়োজন। বাচ্চাদের তাদের যুক্তি ব্যাখ্যা করতে দিন।



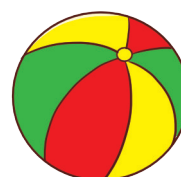
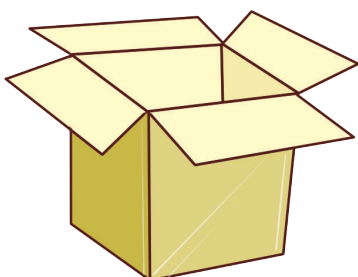


ভেবে করো

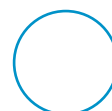
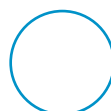
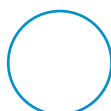
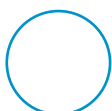
ক) বাচ্চাদের গোল জিনিস একটা **বৃত্তের**  মধ্যে আঁকতে বলুন, আর লম্বা জিনিসগুলো একটা চতুষ্কোণের  ভিতরে আঁকতে বলুন।



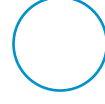
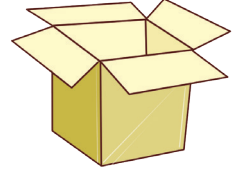
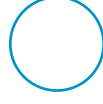
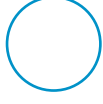
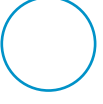
খ) এক আকারের বস্তুর সাথে মিল করো



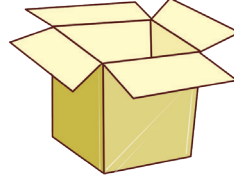
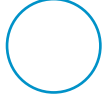
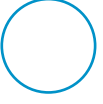
গ) বলের আকৃতির ছবি চিনহিত ☒ করো



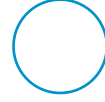
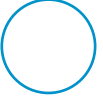
ঘ) টুপির আকৃতির ছবি চিনহিত ✓ করো



ঙ) গ্লাসের আকৃতির ছবি চিনহিত ✓ করো



চ) দেশলাই বাকসের আকৃতির ছবি চিনহিত ✓ করো



চলো আমরা করি

একটা খেলার ঘর, টাওয়ার, রোবট, বাস বা নিজের পছন্দের কিছু তৈরি করো। আশেপাশের বিভিন্ন বস্তু ব্যবহার করো। নোটবুক, বই, পেন্সিল বক্স, জলের বোতল, বা পুরনো ব্যবহার করা বাক্স, জন্মদিনের ক্যাপ, ফানেল ইত্যাদি ব্যবহার করতে পারো।

বাচ্চাদের চারটে দলে ভাগ করুন। প্রত্যেক দল কে একটি আকার দিন আর সব বাচ্চাদের বলুন তারা যেন সেই আকারের আরো দুটো ব্যবহারিত জিনিস খুঁজে নিয়ে আসে। এই বস্তুগুলো শ্রেণিকক্ষে সাজান এবং বাচ্চাদের বলতে বলুন তারা কেন ওই জিনিস দুটো বেছে এনেছে।



বুদ্ধিমতী ঠাম্মি

এক যে ছিল ছোট ভেড়া,
তার ওপরই এই ছড়া।
ছোট ভেড়া চলেছে,
তার ঠাম্মির সাথে দেখা করতে।

পথে এলো এক শেয়াল,
তার থেকে পালাতে,
ছোট ভেড়া বেহাল।

নেকড়ে ভায়া, নেকড়ে ভায়া,
আমায় এখন খেও না।
আমি যাই ঠাম্মির বাড়ি,
একটু বড় হয়ে ফিরবো আমি
তাড়াতাড়ি।

ঠিক আছে
আজ যা,
ফিরবি ধরে
এই রাস্তা।

ছোট ভেড়া ঠাম্মিকে গিয়ে বললো নেকড়ের সব কথা।
ঠাম্মী বাঁধলো এক ফন্দি, ছোট ভেড়াকে ঢোলের ভিতরে ভরে,
গড়িয়ে দিলো ওর বাড়ির দিকে।
বাহ্ ঠাম্মীর কি দারুন বুদ্ধি।

গল্পটা পড়ুন এবং বাচ্চাদের বলুন অভিনয় করে দেখাতে



ঢোল গড়ালো গড়গড়িয়ে, নেকড়ে ছুটলো হড়মুড়িয়ে।



ছোট ভেড়া আনন্দে ফিরলো ঘরে,
দুখী নেকড়ে ফিরলো বনে।



বাচ্চাদের ভাবতে দিন যে কেন ঢোল গড়ালো। আলোচনা করুন ঢোলের
আকার এবং জঙ্গল থেকে ছোট ভেড়ার বাড়ির ঢালের বিষয়ে।





চলো গড়াই

বাচ্চারা ক্যারম খেলছে। তুমিও খেলো আর লক্ষ করো, গুঁটিগুলো কি ভাবে কোণার দিকে গড়াচ্ছে



ক) যে জিনিসটা গড়াচ্ছে, ○ তার সামনে "গ" লেখো; আর যেটা হড়কে যাচ্ছে, তার সামনে "হ" লেখো।



খ) নিজের আশেপাশের থেকে এমন জিনিস জোগাড় করো যেগুলো গড়িয়ে যায় এবং যে জিনিসগুলো হড়কে যায়।

গ) তোমার আশেপাশে এমন কোনো জিনিস আছে যেটা গড়িয়ে যায় এবং হড়কে যায়। সেটার বিষয় আলোচনা করো।

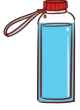
বাচ্চাদের আলোচনা করতে বলুন তাদের বাড়িতে আর বিদ্যালয়ে কোন জিনিস গড়ায় আর কোন জিনিস হড়কে যায়।





ভেবে করো

দেখো নিচের বস্তুগুলো গড়ায়, না হড়কে যায়, না দুটোই হয়। ☒ অথবা ☐ দিয়ে চিনহিত করো।

বস্তু	গড়িয়ে যায়	হড়কে যায়	গড়িয়ে যায় এবং হড়কে যায়
			
			
			
			
			
			
			
			



প্রকল্পের কাজ

- জুতার বাক্স, খালি খাবারের বাক্স, ফলের বাক্স ইত্যাদির মতো কার্ডবোর্ডের বাক্স সংগ্রহ করা। বাক্সের সামনে চিহ্ন চোখ, মুখ এবং নাক আঁকো, পিতামাতা বা শিক্ষকের সাহায্যে একটি পুতুল তৈরি করো এবং এটা নিয়ে খেলো। নিজের প্রিয় গল্প থেকে পুতুল তৈরি করো এবং শ্রেণিকক্ষে একটা পুতুল প্রদর্শন করো।
- একটা টাওয়ার বানাও নানা রকমের জিনিস দিয়ে। দেখো কোন জিনিসগুলো দিলে টাওয়ারটা লম্বা এবং স্থায়ী থাকবে।
- মাটি দিয়ে নানা আকারের জিনিস তৈরি করো।

