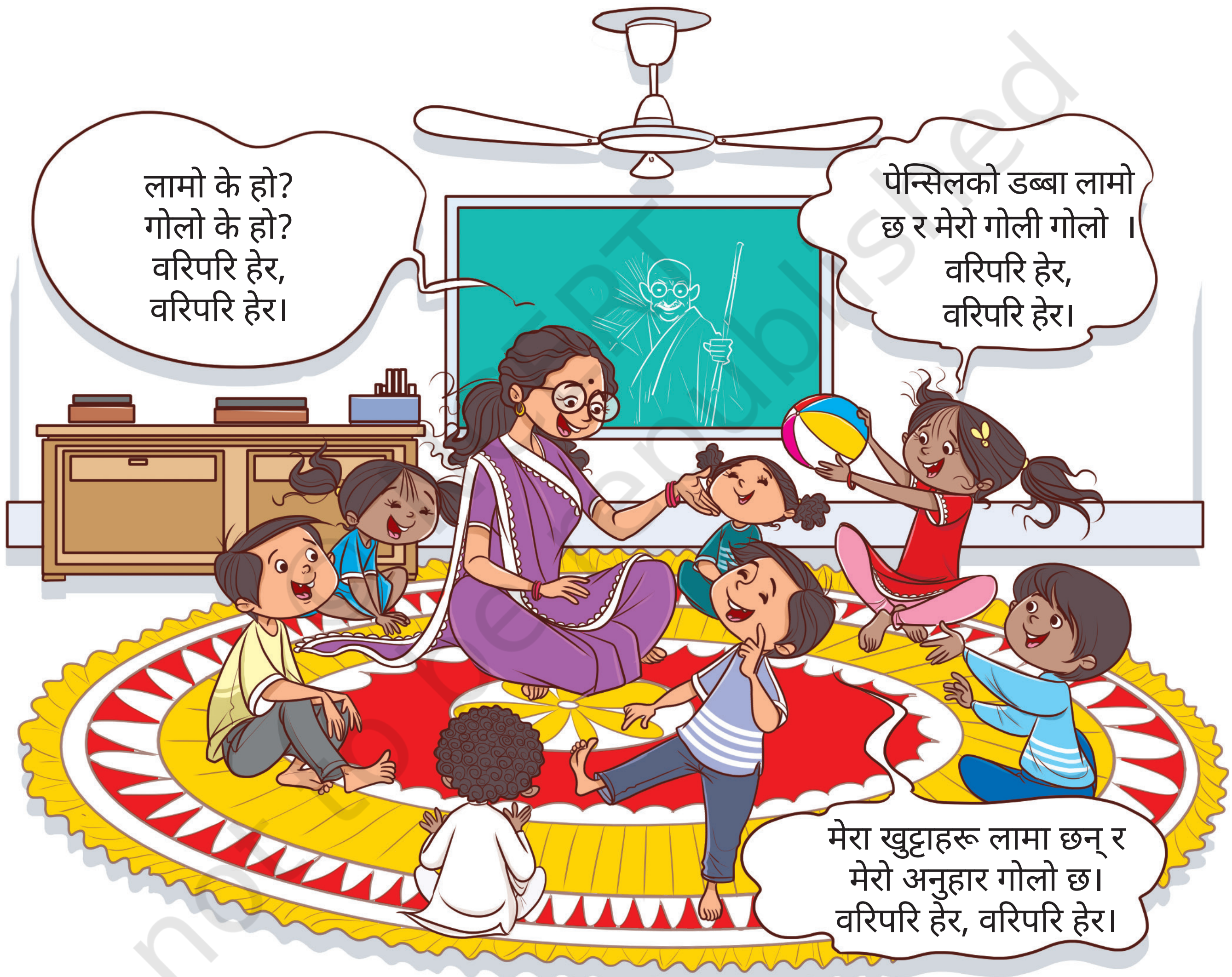
2 लामो के हो? गोलो के हो?

वरिपरि हेर!

विद्या दीदीले सबै बालबालिकाहरूलाई घेरा बनाएर बस्न लगाउनुभयो।

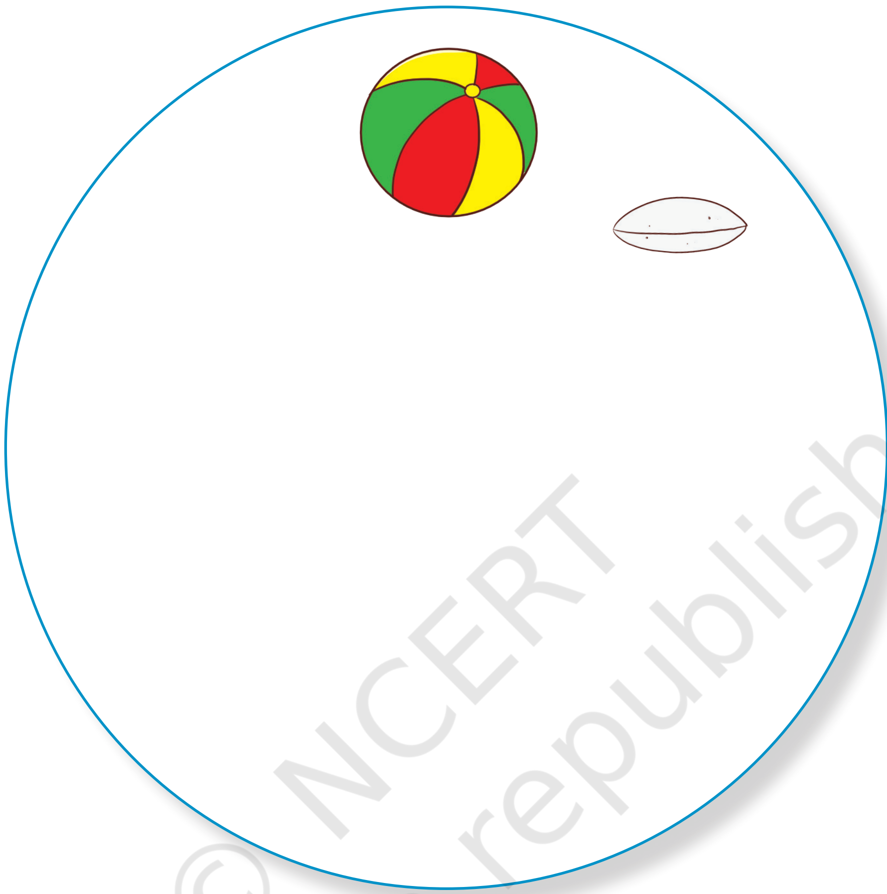


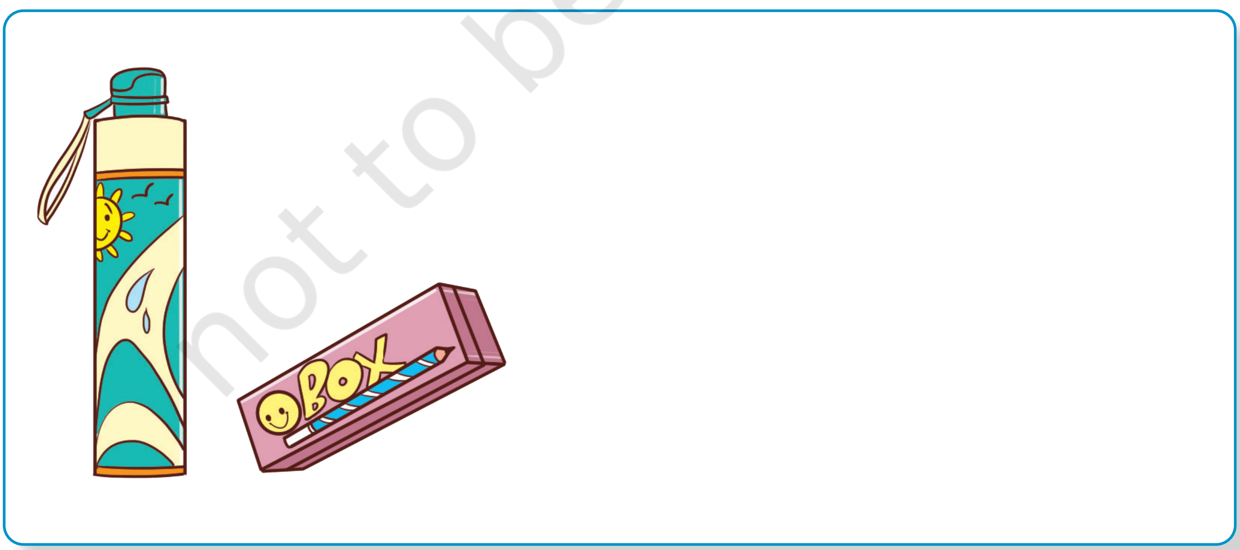
not to be republished

बालबालिकाहरूलाई कक्षामा यो खेल खेल्न लगाउनुहोस्। बालबालिकाहरूलाई दुईवटा चीजको नाम भन्न लगाउनुहोस् - एउटा लामो र अर्को गोलो। प्रत्येक पल्ट, उनीहरूले नयाँ वस्तुको नाम भन्न सक्छन् र दोहोऱ्याउनुबाट जोगिनुहोस्। लामो वस्तुहरूका लागि, बालबालिकाहरूले अग्लो, चौडा, आदि जस्ता एउटा आयाममा ध्यान केन्द्रित गर्न सक्छन्। उदाहरणका लागि, कसैले गिलास लामो भन्न सक्छन् भने अरूको लागि यो गोलो हुन सक्छ। दुवै दृष्टिकोणलाई विचारणीय छन्। बालबालिकाहरूलाई त्यस भनाईको तर्क बुझाउन दिनुहोस्।

सोच्नुहोस् र गर्नुहोस्

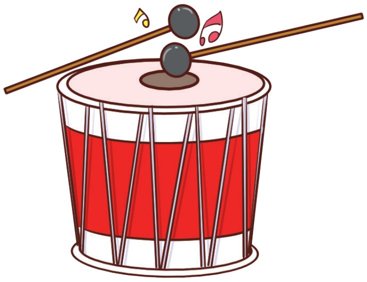
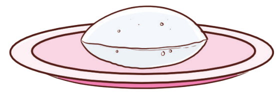
A. गोलो वस्तुहरू भित्र बनाउनुहोस् र लामो वस्तुहरू भित्र बनाउनुहोस्।

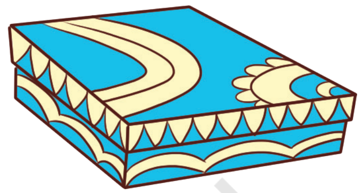
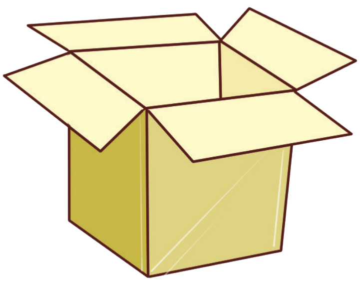


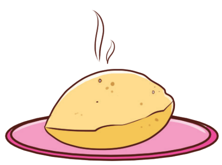


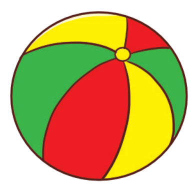
© NCERT not to be republished

B. मिल्दोजुल्दो आकारका वस्तुहरू मिलाउनुहोस्।

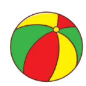



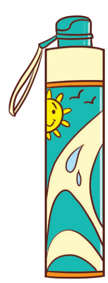





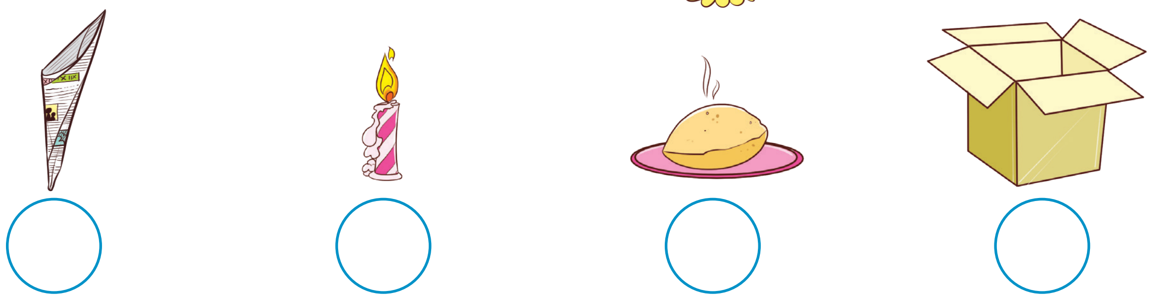


© NCERT not to be republished

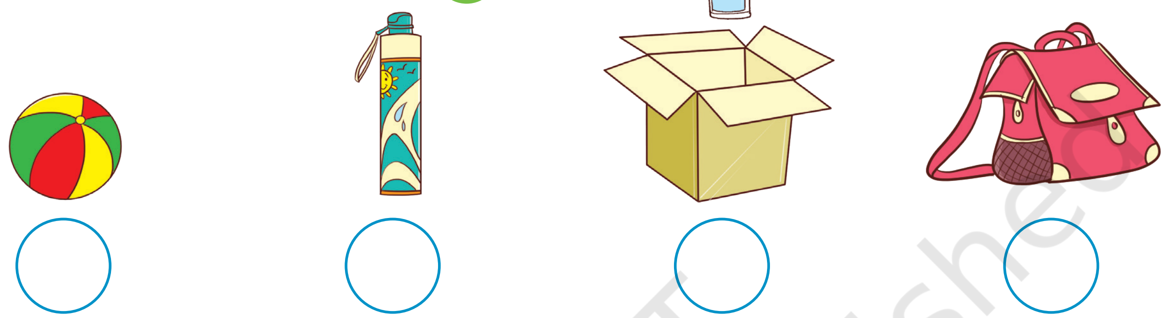
C. गोली जस्तो आकारमा टिक लगाउनुहोस्  ।



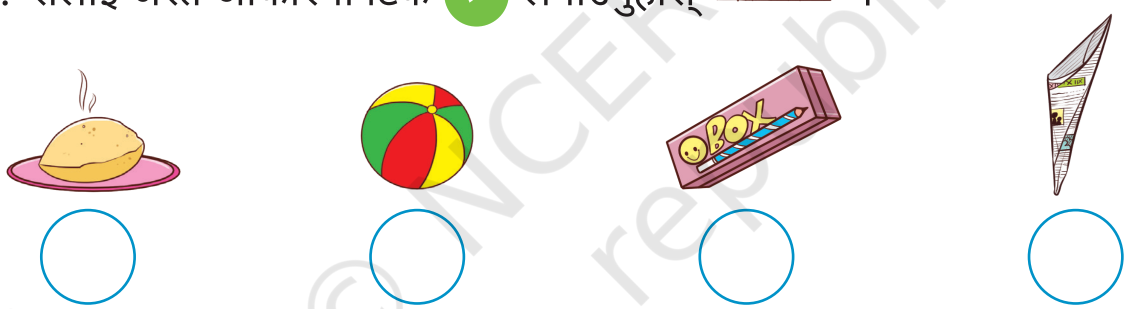
D. टोपी जस्तो आकारमा टिक ✓ लगाउनुहोस्।



E. गिलास जस्तै आकारमा टिक ✓ लगाउनुहोस्। ।



F. सलाई जस्तै आकारमा टिक ✓ लगाउनुहोस् ।



© NCERT not to be republished

आउनुहोस् गरौँ

तपाईंको वरिपरिका भएका विभिन्न वस्तुहरू प्रयोग गर्दै घर, खेलौना, टावर, रोबोट, बस वा तपाईंलाई मनपर्ने कुनै वस्तु बनाउनुहोस्। तपाईंले कापी, किताब, पेन्सिलको डब्बा, पानीको बोतल, फोहोर वा पुरानो डब्बा, जन्मदिनको टोपी, सोली, आदि पनि प्रयोग गर्न सक्नुहुन्छ।

बालबालिकाहरूलाई चार समूहमा विभाजन गर्नुहोस्। प्रत्येक समूहलाई एउटा आकार दिनुहोस् र बालबालिकाहरूलाई त्यो आकार जस्तै दुईवटा फरक आकार भएको वस्तु ल्याउन लगाउनुहोस्। सङ्ग्रह गरिएका सबै वस्तुहरू कक्षाकोठामा देखाउनुहोस् र बालबालिकाहरूलाई उनीहरूका चीजहरू बाँड्न लगाउनुहोस् र उनीहरूले ती विशेष चीजहरू छनौट गर्ने कारण बताउन लगाउनुहोस्।

बुद्धिमानी हजुरआमा

एक समयमा एउटा सानो भेडा थियो1 ऊ आफ्नो हजुरआमालाई भेट्न जाँदै थियो।

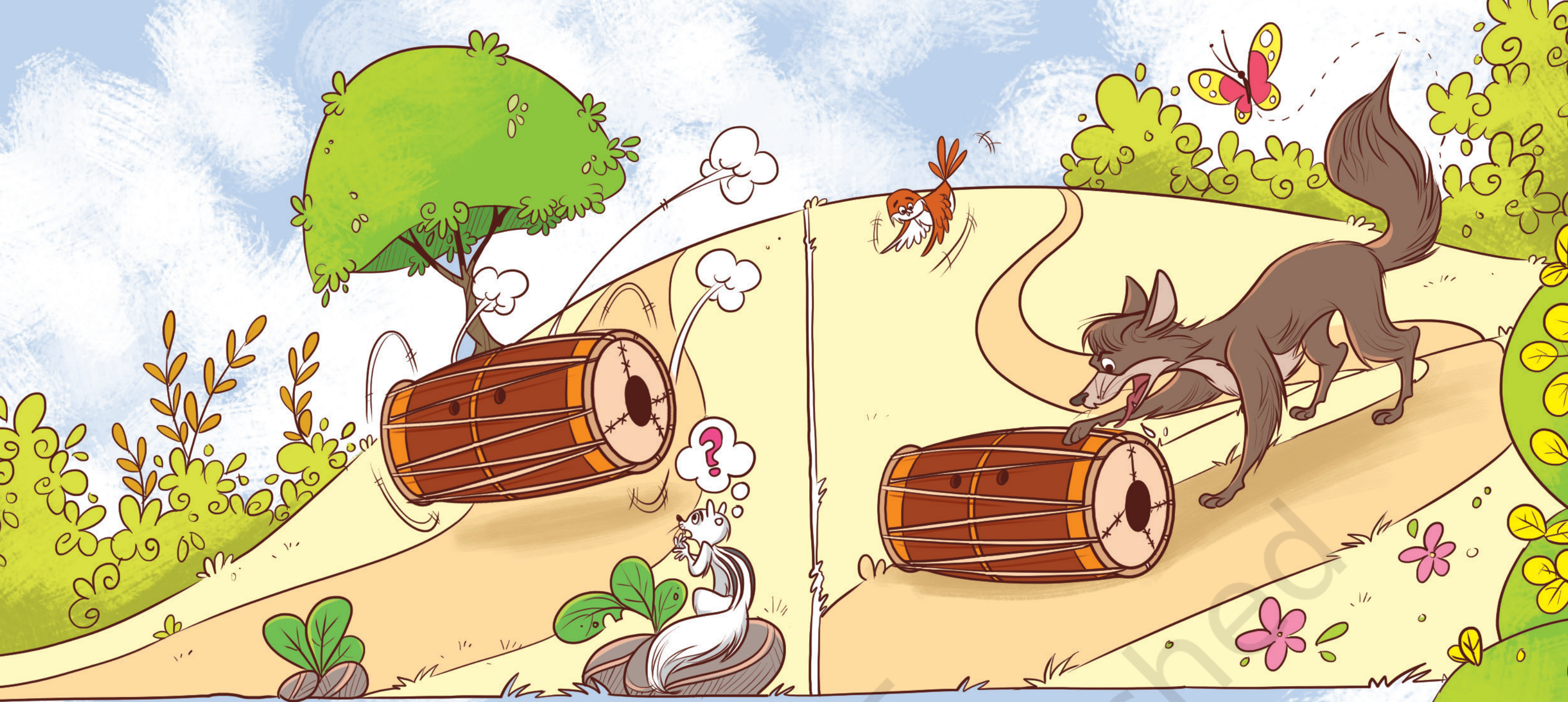
एउटा ब्वाँसोले त्यो भेडालाई देख्यो र उसलाई पक्रन खोज्यो।

भेडाले आफ्नो हजुरआमालाई ब्वाँसोको बारेमा सबै कुरा बतायो।

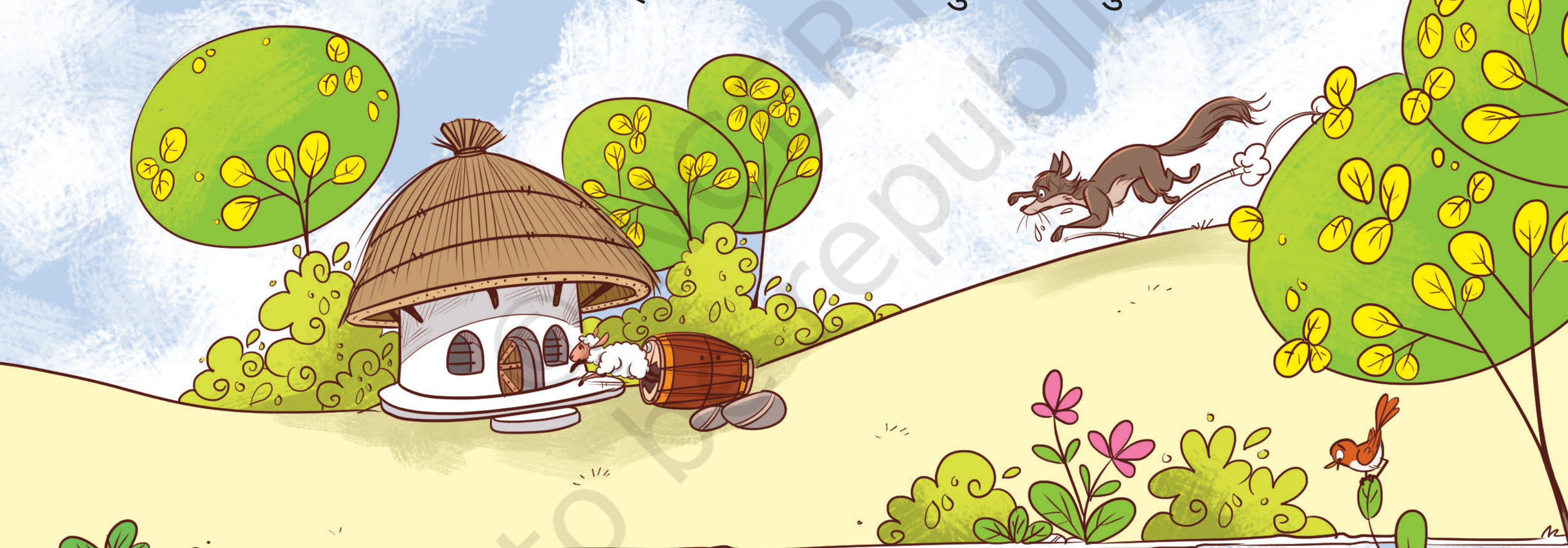
हजुरआमालाई एउटा उपाय आयो र भेडालाई एउटा ढोलकमा राख्नुभयो र त्यो उसको घरमा पुग्ने गरि घुमाई दिनुभयो।

स्वस्वर कथा पढ्नुहोस् र बालबालिकाहरूलाई त्यसको अभिनय गर्न लगाउनुहोस्।

ढोलक छिटो घुम्दै गयो र ब्वाँसो त्यसको पछि दौडन थाल्यो।



ब्वाँसोले भेडालाई पक्रन सकेन र ऊ सकुशल घर पुग्यो।



बालबालिकाहरूलाई ढोलक किन घुम्दै गयो भन्ने बारे विचार गर्न दिनुहोस्। यसको आकार र जङ्गलदेखि भेडाको घरसम्मको भिरालो/ढाल परेको सतहको बारेमा छलफल गर्ने व्यवस्था गर्नुहोस्।

© NCERT not to be republished

हामी सुल्किने खेलौँ

तल चित्रमा देखाइए अनुसार बालबालिकाहरू क्यारम खेलिरहेका छन्। तपाईं पनि खेल्न सक्नुहुन्छ र हेर्नुहोस् कसरी हिर्काउने गोट्टी कुनासम्म पुग्यो।

A. तल दिइएको चित्रमा फनफनी घुम्ने वस्तुहरूको लागि **'R'** चिन्ह र सुल्किने वस्तुहरूको लागि **'S'** चिन्ह लगाउनुहोस्। ◯ ।

B. आफ्ना वरिपरिबाट विभिन्न वस्तुहरू सङ्ग्रह गर्नुहोस् र हेर्नुहोस् कि तिनीहरू घुम्छन् वा सुल्किन्छन्।

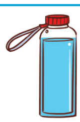
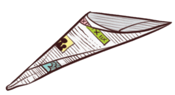
C. के तपाईंहरूले दुवै घुम्ने र सुल्किने चीजहरू देख्नुभयो? यदि हो भने, कक्षामा छलफल गर्नुहोस।

बालबालिकाहरूलाई उनीहरूको घर वा विद्यालयका विभिन्न वस्तुहरू बारे बताउन लगाउनुहोस् जुन घुम्छ साथै सुल्किन्छ पनि। वस्तुहरूका कस्ता आकारले तिनीहरूलाई समतल सतहमा फनफनी घुम्न र सुल्किन मद्दत गर्छ छलफल गर्नुहोस् ।

© NCERT not to be republished

सोच्नुहोस् र गर्नुहोस्

तल दिइएका वस्तुहरू घुम्छन्, सुल्कन्छन् वा दुवै गर्छन् पत्तो लगाउनुहोस्।
सही ✓ वा गलत X को चिन्ह लगाउनुहोस्

वस्तु	घुम्छ	सुल्किन्छ	घुम्दै सुल्किन्छ1
			
			

परियोजना कार्य

A. जुत्ताको डब्बा, खानाको रित्तो डब्बा , फलको डब्बा , आदि जस्ता कार्डबोर्डको डब्बाहरू सङ्ग्रह गर्नुहोस्। यी डब्बाहरूको अगाडिको भाग काटेर आँखा, मुख र नाक बनाउनुहोस् र आफ्ना अभिभावक वा शिक्षकको सहयोग लिएर कठपुतली बनाउनुहोस्। आफुलाई मनपर्ने कथाको कठपुतली बनाएर कक्षाकोठामा कठपुतली खेल देखाउनुहोस्।

B. विभिन्न वस्तुहरू लिएर टावर बनाउनुहोस्। कुन आकारका वस्तुहरूले अग्लो र स्थिर टावरहरू बनिन्छन् पत्तो लगाउनुहोस्।

C. माटो प्रयोग गरेर विभिन्न आकार र वस्तुहरू बनाउनुहोस्।

© NCERT not to be republished