



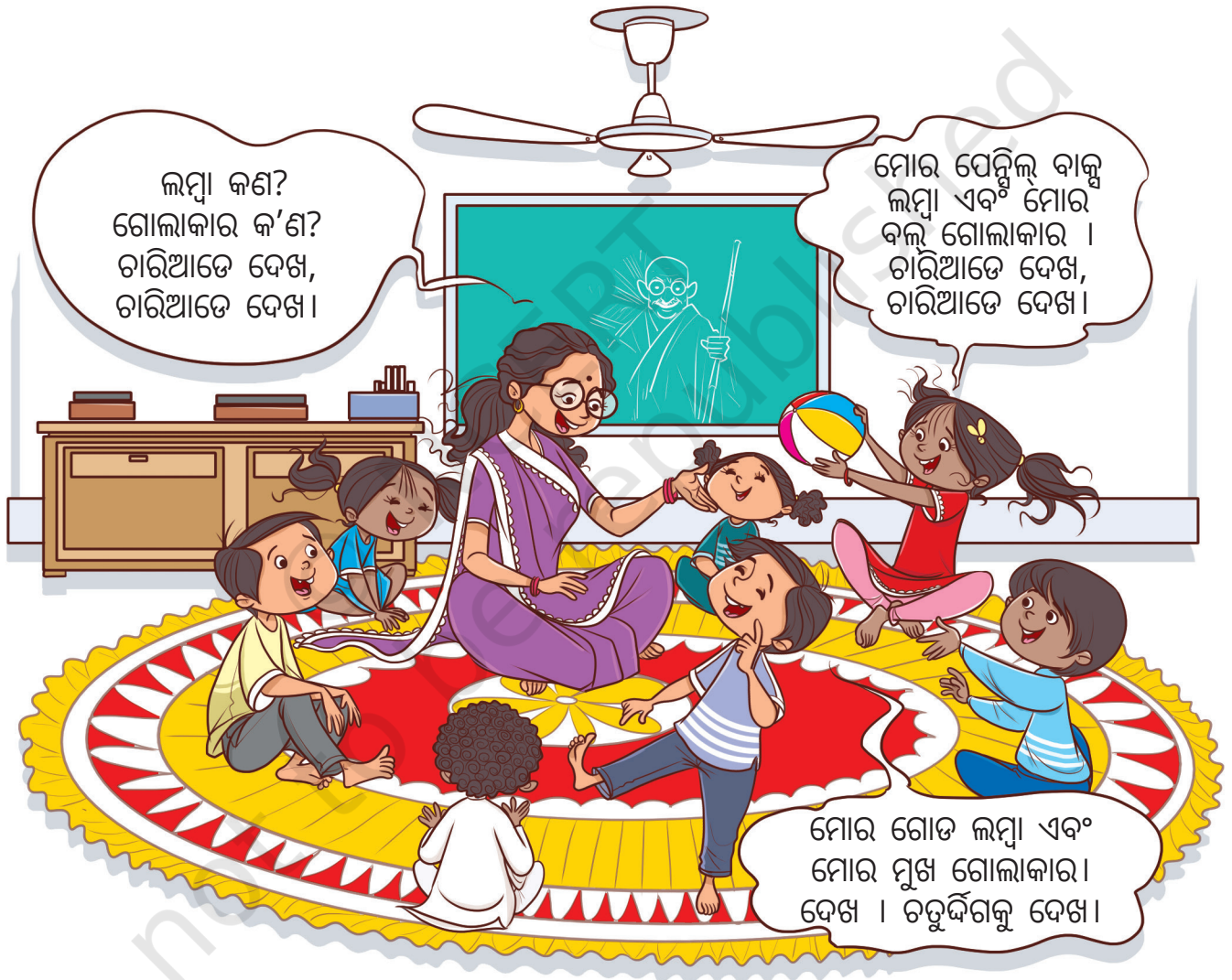
2

ଲମ୍ବା କ'ଣ? ଗୋଲାକାର କଣ?



ଚାରିଆଡ଼େ ଦେଖ!

ବିଦ୍ୟା ଦିଦି ସମସ୍ତ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ବୃତ୍ତରେ ବସିବାକୁ କହିଥିଲେ ।



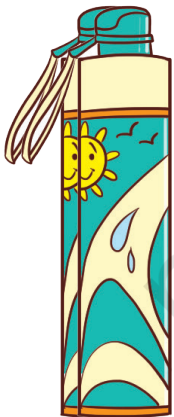
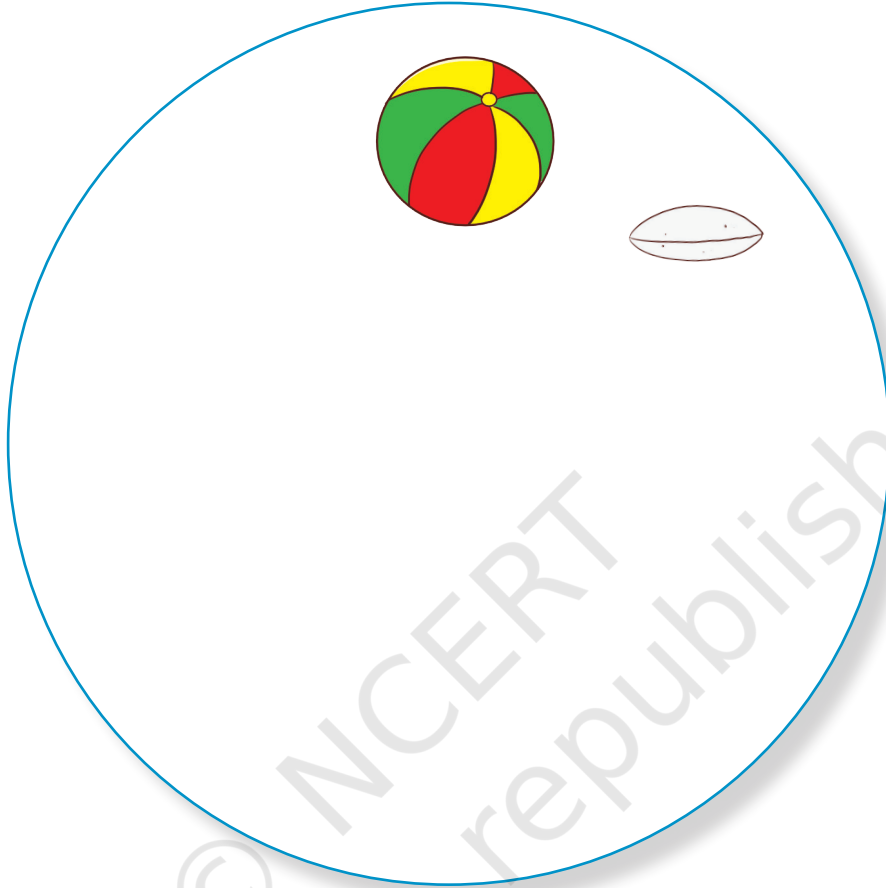
ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏହି ଖେଳ ଖେଳିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ । ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଜିନିଷର ନାମ ଦିଅନ୍ତୁ - ଗୋଟିଏ ଲମ୍ବା ଏବଂ ଗୋଟିଏ ଗୋଲାକାର । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଥର, ସେମାନେ ଏକ ନୂତନ ଜିନିଷର ନାମ ନେଇପାରନ୍ତି ଏବଂ ପୁନରାବୃତ୍ତିରୁ ଦୂରେଇ ରହି । ଲମ୍ବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ, ପିଲାମାନେ ଲମ୍ବା, ଚଉଡ଼ା ଇତ୍ୟାଦି ଏକ ଆକାର ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇପାରନ୍ତି । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, କେହି କେହି କହିପାରନ୍ତି ଏକ ଗ୍ଲାସ ଲମ୍ବା ହୋଇଥିବାବେଳେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏହା ଗୋଲାକାର ହୋଇପାରେ । ଉଭୟ ମତକୁ ବିଚାର କରିବା ଆବଶ୍ୟକ । ପିଲାମାନେ ଏପରି କହିବାର ଡର୍କକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରନ୍ତୁ ।



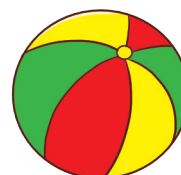
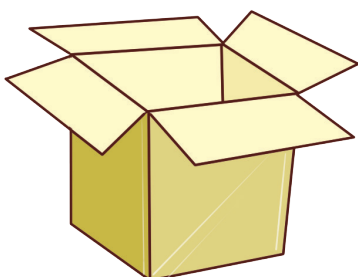


ଚିନ୍ତା କର ଏବଂ କର ।

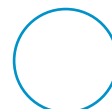
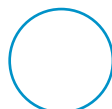
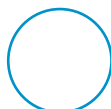
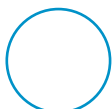
ଅ. ଭିତରେ ଲମ୍ବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକରେ ☐ ଏବଂ ଗୋଲାକାର ବସ୍ତୁ ଅଙ୍କନ କର



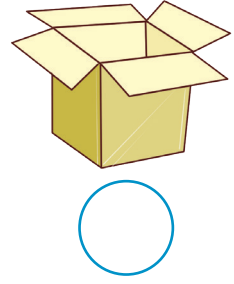
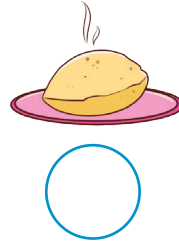
ଆ. ଆକୃତିର ସମାନ ବସ୍ତୁ ସହିତ ମେଳ କରନ୍ତୁ ।



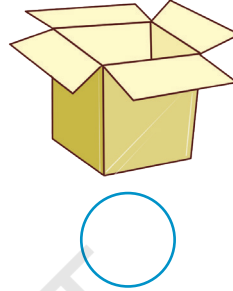
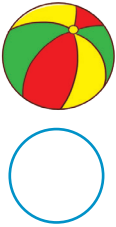
ଈ. ବଲ୍  ସହିତ ସମାନ ଆକୃତି ଟିକ୍  କରନ୍ତୁ ।



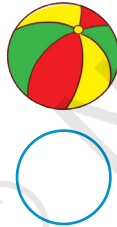
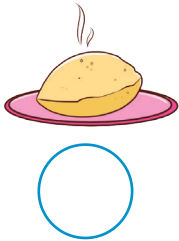
ଈ. କ୍ୟାପ୍  ସହିତ ସମାନ ଆକୃତି ଟିକ୍ ☒ କରନ୍ତୁ ।



ଉ. ଗ୍ଲାସ୍  ସହିତ ସମାନ ଆକୃତି ଟିକ୍ ☒ କରନ୍ତୁ ।



ଊ. ଆକୃତି ଟିକ୍ ☒ କରନ୍ତୁ ଯାହା ମ୍ୟାଟ୍ ବକ୍ସ ସହିତ ସମାନ ଅଟେ  ।



ଟାଲ କରିବା ।

ଏକ ଘର,ତିଆରି କରନ୍ତୁ, ଖେଳନା,ଦୁର୍ଗ, ରୋବଟ୍, ବସ୍ କିମ୍ବା ଆପଣ ପସନ୍ଦ କରୁଥିବା କିଛି ଆପଣଙ୍କ ଆଖପାଖରେ ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁ ବ୍ୟବହାର କରି । ଆପଣ ମଧ୍ୟ କରିପାରିବେ । ନୋଟବୁକ୍, ବହି, ପେନ୍ସିଲ୍ ବାକ୍ସ, ପାଣି ବୋତଲ୍, ବର୍ଜ୍ୟବସ୍ତୁ କିମ୍ବା ପୁରୁଣା ବାକ୍ସ, ଜନ୍ମଦିନର କ୍ୟାପ୍, ଫନେଲ୍ ଇତ୍ୟାଦି ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ ।

ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଚାରୋଟି ଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ କରନ୍ତୁ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ଗୋଟିଏ ଆକୃତି ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେହି ଆକୃତି ପରି ଦୁଇଟି ଭିନ୍ନ ବ୍ୟବହୃତ କିମ୍ବା ବର୍ଜ୍ୟବସ୍ତୁ ଆଣିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ । ଶ୍ରେଣୀଗୁଡ଼ିକରେ ସଂଗୃହୀତ ସମସ୍ତ ଜିନିଷ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଜିନିଷ ବାଣ୍ଟିବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନେ ସେହି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକ ବାଛିବାର କାରଣ ପଚାରନ୍ତୁ ।



ଜ୍ଞାନୀ ଜେଜେମା

ଥରେ ଗୋଟେ ଛୋଟ ମେଷଶାବକ
ଟି ତାଙ୍କ ଜେଜେମାଙ୍କୁ
ଭେଟିବାକୁ ଯାଉଥିଲା

ଗଧୁଆ ମେଷଶାବକକୁ ଦେଖିଲା
ଏବଂ ତାକୁ ଧରିବାକୁ ଚହିଲି ।

ଦୟାକରି ମୋତେ ବର୍ତ୍ତମାନ ଖାଅ
ନାହିଁ । ମୋତେ ପ୍ରଥମେ ମୋ
ଜେଜେମା'ଙ୍କ ସ୍ଥାନ କୁ ଯିବାକୁ ଦିଅ ।
ଏବଂ ମୋତେ ବଡ଼ ହେବାକୁ ଦିଅ

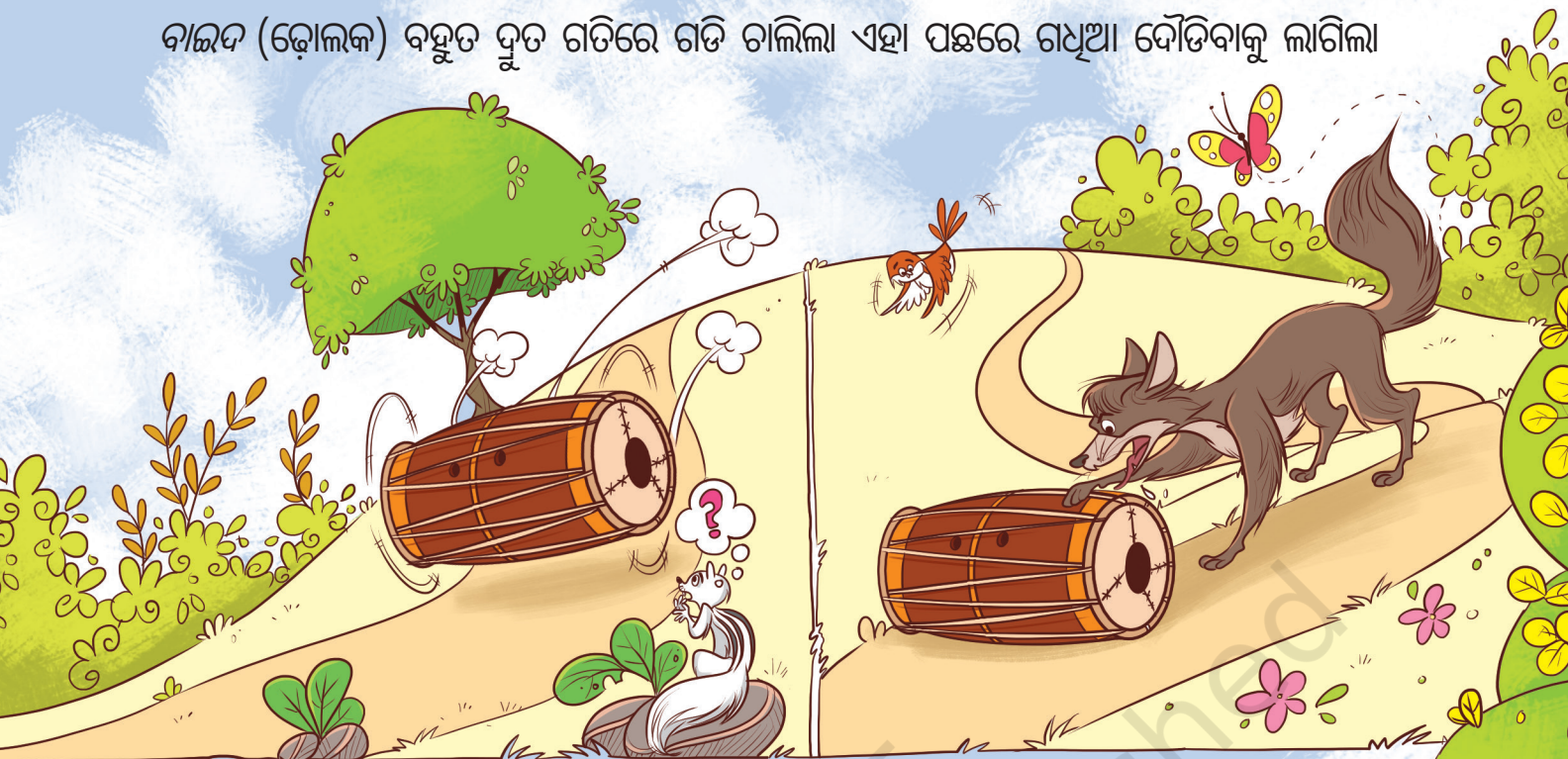
ଠିକ୍ ଅଛି, ତୁମେ
ଯାଇପାର ।

ମେଷଶାବକ ଗଧୁଆ ବିଷୟରେ ସବୁକିଛି ଜେଜେମା କୁ କହିଲା ।
ଜେଜେମା ଏକ ଧାରଣା ପାଇଲେ ଏବଂ ମେଷଶାବକକୁ ଏକ
ବାଇଦ (ଡ୍ରୋଲକ) ରେ ରଖିଲେ ।
ଏବଂ ଏହାକୁ ତାଙ୍କ ଘରକୁ ଫେରାଇ ଆଣିଲା ।

କାହାଣୀକୁ ଉଚ୍ଚ ସ୍ୱରରେ ପଢ଼ିବାକୁ ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏହାକୁ ପ୍ରଣୟନ କରିବାକୁ କୁହ ।



ବାଇଦ (ଢୋଲକ) ବହୁତ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ଗତି ଚାଲିଲା ଏହା ପଛରେ ଗଧୁଆ ଦୌଡିବାକୁ ଲାଗିଲା



ଗଧୁଆ ମେଷଶାବକକୁ ଧରି ପାରିଲା ନାହିଁ ଏବଂ ସେ ନିରାପଦରେ ଘରେ ପହଞ୍ଚି ଯାଇଥିଲା ।



ପିଲାମାନେ କାହିଁକି ବାଇଦ ଗତିଗଲା ତାହା ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ । ବ୍ୟବସ୍ଥା କରନ୍ତୁ ଏହାର ଆକୃତି ଏବଂ ପ୍ରକୃତି / ଇଚ୍ଛୁକ ମେଷଶାବକ ଜଙ୍ଗଲରୁ ଘର ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଆସିବା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରନ୍ତୁ ।





ଚିନ୍ତା କର ଏବଂ କର ।

ନିମ୍ନଲିଖିତ ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ଗଢ଼ୁଛି, ସ୍ଥାପନ କରୁଛି କି ନାହିଁ ତାହା ଖୋଜ । ☒ କିମ୍ବା ☐ ରଖନ୍ତୁ ।

ବସ୍ତୁ	ଗଢ଼ିବା	ସ୍ଥାପନ	ଗଢ଼ିବା ମଧ୍ୟ ସେହିପରି ସ୍ଥାପନ ମଧ୍ୟ ସେହିପରି ଭାବରେ
			
			
			
			
			
			
			
			



ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ଅ. ଜୋତା ବାକ୍ସ, ଖାଲି ଖାଦ୍ୟ ବାକ୍ସ, ଫଳ ବାକ୍ସ ଇତ୍ୟାଦି କାର୍ଡବୋର୍ଡ ବାକ୍ସ ସଂଗ୍ରହ କରନ୍ତୁ ବାକ୍ସ ସମ୍ମୁଖରେ ଏକ ଚଟାଣ ତିଆରି କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଆଖି, ପାଟି ଏବଂ ନାକ ଟାଣନ୍ତୁ, ଆପଣଙ୍କ ପିତାମାତା କିମ୍ବା ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟରେ ଏକ କଣ୍ଢେଇ ତିଆରି କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଏହା ସହିତ ଖେଳନ୍ତୁ । ତୁମର ପ୍ରିୟ କାହାଣୀରୁ କଣ୍ଢେଇ ତିଆରି କର ଏବଂ ତୁମ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଏକ କଣ୍ଢେଇ ପ୍ରଦର୍ଶନ କର ।

ଆ. ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁ ସହିତ ଦୁର୍ଗ ତିଆରି କରନ୍ତୁ । ବସ୍ତୁର କେଉଁ ଆକୃତି ଲମ୍ବା ଏବଂ ସ୍ଥିର ଦୁର୍ଗ ତିଆରି କରି ତାହା ଖୋଜ ।

ଈ. ମାଟି ର ବ୍ୟବହାର କରି ବିଭିନ୍ନ ଆକୃତି ଏବଂ ବସ୍ତୁ ସୃଷ୍ଟି କରନ୍ତୁ ।

