



QRickit

0224CH04

4

ছায়া কাহিনী। (টোগালু)



রাঃ! এই
ছাঁবোৰ ইমান
আচৰিত।

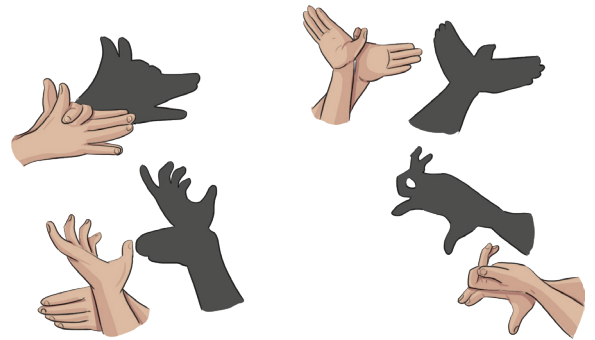


এই ছাঁবোৰ
কেনেকৈ
গঠন হৈছে ?



নকুল আৰু তেওঁৰ বন্ধুসকলে গাঁৱৰ এখন মেলাত টোগালু গোস্বায়াটা নামেৰে
এখন ছাঁয়া নাটক দেখিছিল। ছাঁবোৰ দেখি সকলোৱে মুগ্ধ হৈ পৰিছিল।

তেওঁলোকেও ছাঁ বনাব বিচাৰিছিল।
গতিকে, তেওঁলোকে আঙুলিৰে বেৰত
বিভিন্ন জন্তুৰ ছাঁ বনাইছিল।
তোমালোকেও এনেকুৱা ছাঁ বনাবলৈ
চেষ্টা কৰিব পাৰা।



শিশুসকলক কৰ্ণাটকৰ “টোগালু গোস্বায়াটা” নামৰ পুতলা শিল্পৰ লগত পৰিচয় কৰাই দিব। “টোগালু
গোস্বায়াটা” পুতলাবোৰৰ চামৰাৰে তৈয়াৰ কৰা হয় আৰু ইয়াৰ মাধ্যমেৰে প্ৰাচীন
ভাৰতৰ কাহিনীসমূহ প্ৰদৰ্শন কৰা হয়। শিশুসকলেও পুতলা নাচ চোৱাৰ অভিজ্ঞতাৰ
বিষয়ে কব।





কৰি চাওঁ আহাঁ

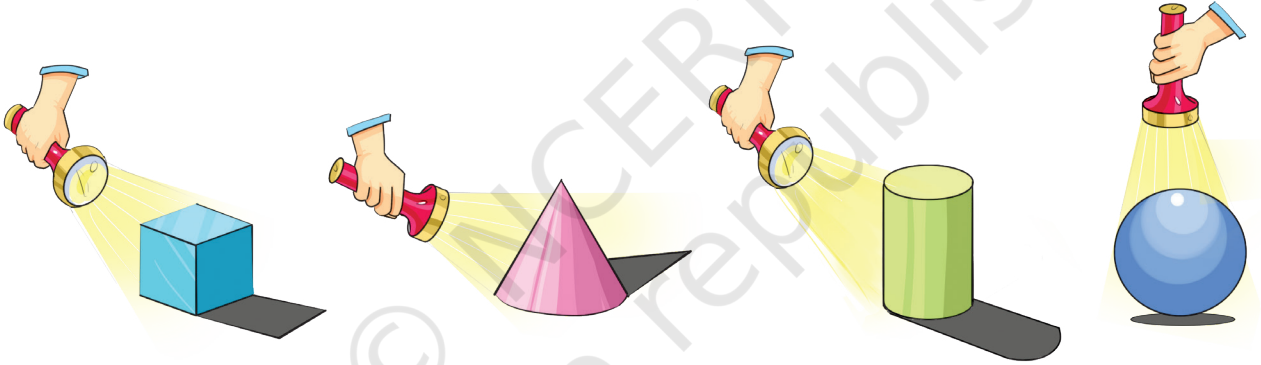
বিভিন্ন প্ৰাণীৰ ছাঁ বনাই আৰু তেওঁলোকৰ শব্দ সৃষ্টি কৰি অভিনয় কৰিব।



কথা পাতো আহাঁ

- ক) তুমি নিজৰ ছাঁ বা গছ, কুকুৰ, গৰু বা আন কোনো জন্তুৰ ছাঁ দেখিছানে?
 খ) আমি কেতিয়া ছাঁ দেখা পাওঁ?
 গ) ছাঁ কেতিয়া অদৃশ্য হয়?

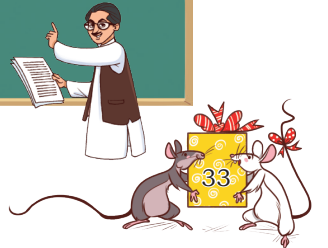
ছাঁৰ সৈতে ধেমালী



এতিয়া তোমাৰ চাৰিওফালে থকা বস্তুবোৰৰ ওপৰত টৰ্চৰ পোহৰ পেলোৱা আৰু সেইবোৰৰ ছাঁৰ আকৃতি নিৰীক্ষণ কৰা।

- ক) টৰ্চৰ অৱস্থান সলনি কৰিলে ছাঁৰ আকাৰ সলনি হ'বনে?
 খ) দিনটোৰ কোনটো সময়ত তোমাৰ ছাঁটো আটাইতকৈ দীঘল হয়?
 গ) দিনটোৰ কোনটো সময়ত তোমাৰ ছাঁটো আটাইতকৈ চুটি হয়?

দিনটোৰ বিভিন্ন সময়ত তেওঁলোকৰ ছাঁবোৰ পৰ্যবেক্ষণ কৰিব আৰু ইয়াৰ আঁৰৰ কাৰণসমূহৰ বিষয়ে শিশুসকলৰ সৈতে আলোচনা কৰিব।





ট্ৰেচ কৰোঁ আহক

ক) তোমাৰ চাৰিওফালে থকা বস্তুবোৰ যেনে- বাবাৰ, পাত, জুইশলা, চাৰ্পেনাৰ, ৰং পেঞ্চিল ইত্যাদি কাগজৰ ওপৰত ৰাখি তাৰ চাৰিওকাষে পেঞ্চিলেৰে আঁকি আকৃতি বনোৱা।



খ) ট্ৰেচিঙৰ পিছত পোৱা আকৃতিবোৰ আঁকা।



চিন্তা কৰোঁ আঁহা

যিবোৰ বস্তুৰ আকৃতি একে, সেইবোৰৰ নাম লিখা:

ক) বটলৰ ঢাকনি

খ) বাবাৰ



লুকা-ভাকু

বৃত্ত ○ আৰু আয়তক্ষেত্ৰই □ লুকাভাকু খেলি আছে। আয়তক্ষেত্ৰটো বৃত্তৰ পৰা লুকাই আছে।





তুমি ক'ত আছা? টিভিৰ
পিছফালে আছা নেকি?



বিচাৰি পালো!
জোতাৰ বাকচটোৰ
পিছফালে আছা।

মোৰ পাল এতিয়া 1,
2, 3...10



ক'ত লুকাও?



দুৱাৰৰ ঘণ্টা বাজি
উঠিল, ত্ৰিভুজ আৰু
বৰ্গ আহি খেলত যোগ
দিলে।



সকলোৱে এতিয়া একেলগে খেলিছে।

ক) বৃত্তই ○ লুকাই থাকিব পাৰে _____ ঘড়ীত, _____ বলত,

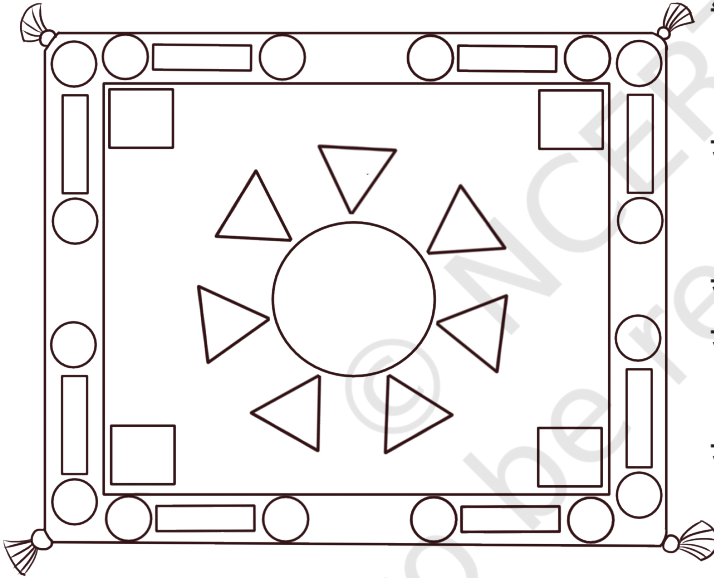
খ) আয়তক্ষেত্ৰ □ লুকাই থাকিব পাৰে _____ জোতাৰ বাকচ, _____ ফটো ফ্রেম,.

গ. কিন্তু ত্ৰিভুজ △ আৰু বৰ্গ □ ক'ত লুকাব ভাবি পোৱা নাই। তেওঁলোকে ক'ত লুকাব পাৰে তেনে ঠাইৰ পৰামৰ্শ আগবঢ়োৱা।

ক) ত্ৰিভুজ △ লুকাব পাৰে _ _____, _____.

ক) বৰ্গ □ লুকাব পাৰে _____, _____.

কাৰ্পেটখন ৰং কৰা



ত্ৰিভুজবোৰত ৰঙা ৰং দিয়া।



বৃত্তবোৰক সেউজীয়া ৰং কৰা।



আয়তক্ষেত্ৰসমূহক হালধীয়া ৰং কৰা।



বৰ্গক্ষেত্ৰসমূহক নীলাৰং কৰা।



বিভিন্ন আকৃতিৰ সৈতে নিজৰ ডিজাইন বনাওৱা আৰু ৰং কৰা।



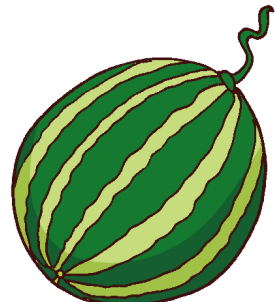
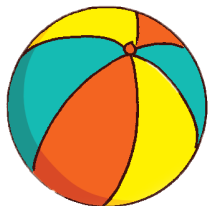
চুকবোৰত থিয় হোৱা!

নবীন আৰু তাৰ বন্ধুবোৰে খেল খেলি আছে। নবীনে বেৰৰ ফালে মুখ কৰি থিয় হৈ হাত চাপৰি বজাই আছে। হাত চাপৰি বজোৱাৰ লগে লগে তাৰ বন্ধুবোৰে টেবুলৰ কাষেৰে দৌৰে। যেতিয়া তেওঁ হাত চাপৰি বজোৱা বন্ধ কৰে তেতিয়া সকলোৱে বৈ যায়। যিটো শিশু টেবুলৰ কোণত বৈ থকা নাই তেওঁ ওলাই যাব। তাৰ পাচত বাহিৰ হোৱা শিশুটিয়ে হাত চাপৰি বজাব আৰু খেল চলি থাকিব।



ছবিখন চোৱা আৰু তলত দিয়া প্ৰশ্নবোৰৰ উত্তৰ দিয়া।

- ক) টেবুলৰ চুকবোৰৰ ওচৰত থিয় হৈ থকা ল'ৰা-ছোৱালীবোৰৰ নাম লিখা।
- খ) ইয়াৰ পিছত কোনে হাত চাপৰি বজাব কব পাৰিবানে?
- গ) রাছিম ক'ত থিয় হৈ আছে?
- ঘ) এই খেলখন ঘূৰণীয়া টেবুলৰ চাৰিওফালে খেলিব পাৰিনে? কিয় পাৰি বা নোৱাৰি?
- ঙ) আমাৰ চাৰিওফালে কাষবোৰ পোন থকা বস্তুবোৰৰ নাম লিখা।
- চ) আমাৰ চাৰিওফালে বহুতো বস্তুৰ কাষবোৰ বন্ধ। কিছুমান তলত দেখুওৱা হৈছে। তোমাৰ চাৰিওফালে দেখা এনে বস্তুৰ নাম বিচাৰি ওলিওৱা আৰু কোৱা।





চিন্তা কৰোঁ আঁহা

ক) বক্ৰ কাষ থকা বস্তুবোৰৰ কিমান চুক থাকে?

খ) পোন আৰু বক্ৰ দুয়োটা কাষ থকা বস্তুবোৰৰ নাম লিখা?

অৰগেমিৰ মজা

ক) কাগজ এখন লৈ ভাঁজ কৰি বৰ্গক্ষেত্ৰৰ দৰে কৰি লোৱা।

খ) ইয়াৰ টা চুক আৰু টা কাষ থাকে।

গ. চিত্ৰত দেখাৰ দৰে দুটা চুক লগ লগাই সমানে দুভাগ কৰা।

ঘ) যিটো ☒ আকৃতি তুমি পাইছা ৰাইট চিন দিয়া।

i. ☒

ii. ☐

iii. ☐

ঙ) এইটো আকৃতিৰ টা চুক আৰু টা কাষ থাকে।

চ) কাগজখন আকৌ সমানে দুভাগ কৰা। এটা ত্ৰিভুজ পাবা আৰু তাৰ পিছত ভাজটো খুলি দিবা।

ছ) এতিয়া ত্ৰিভুজটোৰ দুটা কোণৰ পৰা দুটা ত্ৰিভুজ বনাওক।

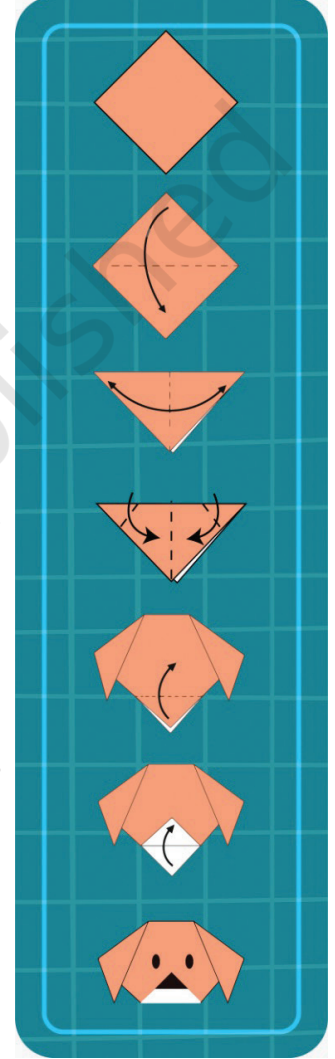
জ) এতিয়া কিমানটা কোণ আছে?

ঝ) তৃতীয় চুকটো ওপৰলৈ ভাঁজ কৰি চৰিত দেখুওৱাৰ দৰে নাক আৰু চকু বনোৱা।

তোমাৰ কাগজৰ কুকুৰটো সাজু!



বৰ্গাকৃতিৰ কাগজখন এনেদৰে ভাঁজ কৰিব পাৰিবানে যাতে 4টা কাষ থকা আকৃতি পোৱা যায়? এতিয়া ইয়াৰ কিমান চুক আছে?



শিশুসকলক তেওঁলোকৰ চাৰিওফালে থকা বিভিন্ন বস্তুবোৰ বিচাৰি উলিওৱাবলৈ কোৱা আৰু তেওঁলোকৰ কাষ, চুক আৰু কাষৰ সংখ্যা বিচাৰি উলিওৱা।



আৰ্হিবোৰ

ক) বস্তুৰ ওপৰত বিভিন্ন আকৃতি যেনে — বটলৰ ঢাকনি, ৰাবাৰ, পেঞ্চিল, মুদ্ৰা আদিৰ চাপ লৈ ডিজাইন তৈয়াৰ কৰা।



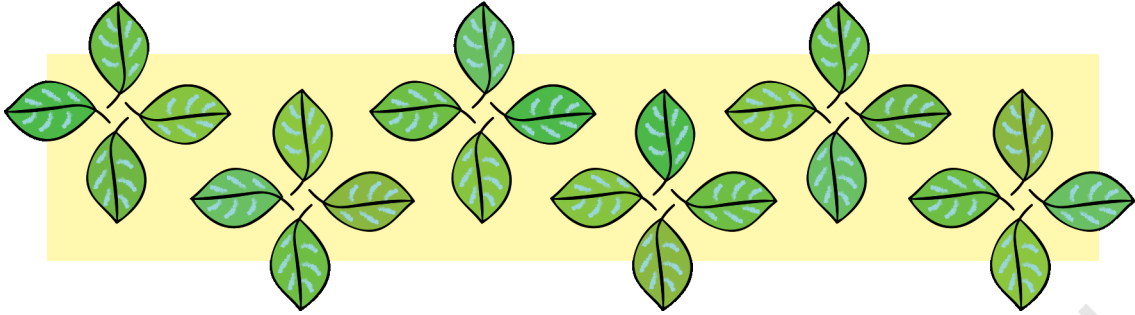
খ) ৰাধাই হাতত মেহেণ্ডী লগাই আছে। হাতখন ট্ৰেচ কৰি মেহান্দিৰ আৰ্হি বা ডিজাইন বনাবও পাৰে।





কৰি চাওঁ আহাঁ

নিত্যই পাতৰ লগত খেলি আছে আৰু আৰ্হি বনাইছে।



এতিয়া তুমিও কিছু পাত গোটাই লৈ এটা আৰ্হি তৈয়াৰ কৰা। পাতৰ এটা ফাল
ৰং কৰি তলত দিয়া ঠাইখিনিত চপা কৰা।




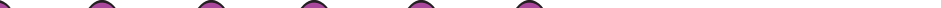
প্ৰকল্পৰ কাম

তোমাৰ বয়োজ্যেষ্ঠসকলৰ সহায়ত বিভিন্ন আকৃতিৰ কাটাআউট ব্যৱহাৰ কৰি তোমাৰ ঘৰ বা
শ্ৰেণীকোঠা সজাবলৈ দেৱালত সজোৱা বস্তু তৈয়াৰ কৰা।




তলত দিয়া আৰ্হিসমূহ সম্প্রসারিত কৰা।

A. 


B. 

C. 

D.



E.




A sequence of 11 yellow ovals. The first six ovals contain a single upward-pointing chevron, a single downward-pointing chevron, two downward-pointing chevrons, two upward-pointing chevrons, three upward-pointing chevrons, and three downward-pointing chevrons respectively. The remaining five ovals are empty.


F. 

G. AB BC CD

H. AA BB CC DD EE


I. 



কিক্কুৰ শহাপহু 4নম্বৰ টাইলছত জপিয়ায়। ইয়াৰ পিছত ক'ত জপিয়াব যাব সি পাহৰি গ'ল। পৰৱৰ্তী টাইলছবোৰত বৃত্ত  আঁকি তাক সহায় কৰা।

1, 4, _____, _____, _____, _____, _____



কিক্কুৰ মাকেও 6 নম্বৰ টাইলছত জপিয়ায়। পৰৱৰ্তী টাইলছবোৰত  চিন দি তাইক সহায় কৰা।

1, 6, 11, _____, _____, _____, _____



কৰি চাওঁ আহাঁ

তলত দিয়া সংখ্যাৰ আৰ্হিসমূহ সম্প্ৰসাৰিত কৰা।

- A. 5, 10, 15,
- B. 7, 14, 21,
- C. 1, 7, 13,

