

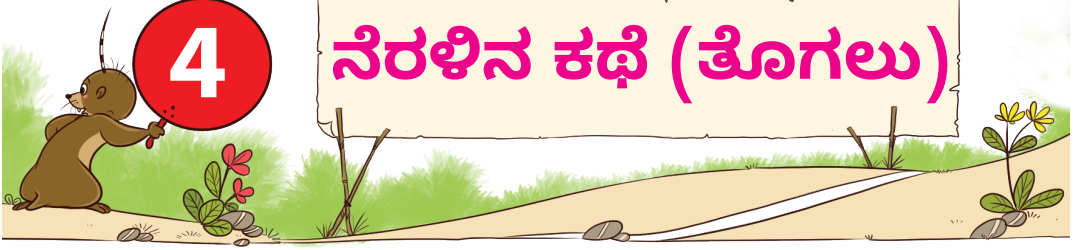


QRickit

0224CH04

4

## ನೆರಳಿನ ಕಥೆ (ತೊಗಲು)



ವಾಹ್ ಈ  
ನೆರಳುಗಳು  
ಅದ್ಭುತವಾಗಿವೆ.

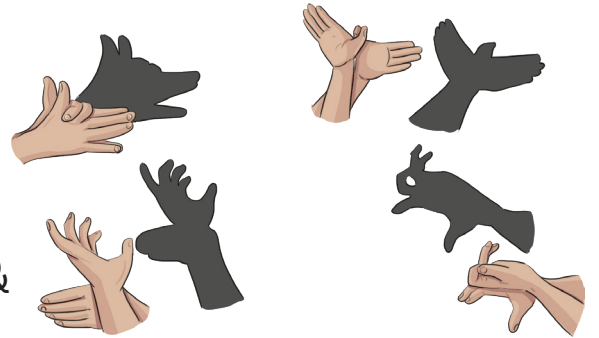


ಈ ನೆರಳುಗಳು  
ಹೇಗೆ  
ಮೂಡುತ್ತಿವೆ?



ಒಂದು ಹಳ್ಳಿಯ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ನಕುಲ್ ಮತ್ತು ಅವನ ಗೆಲೆಯರು "ತೊಗಲು ಗೊಂಬೆಯಾಟ" ಎಂಬ ನೆರಳಿನ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿದರು. ಆ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರೆಲ್ಲ ಬಹಳ ಆಕರ್ಷಿತರಾದರು.

ಅವರಿಗೆ ತಾವೂ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕೆನಿಸಿತು. ಅವರು ತಮ್ಮ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಿದರು. ಈ ರೀತಿಯ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ನೀವೂ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು.



ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ತೊಗಲುಗೊಂಬೆಯಾಟ ಎಂಬ ನೆರಳಿನ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ನೀವು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿದ ಅನುಭವವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿ





## ನಾವು ಮಾಡೋಣ

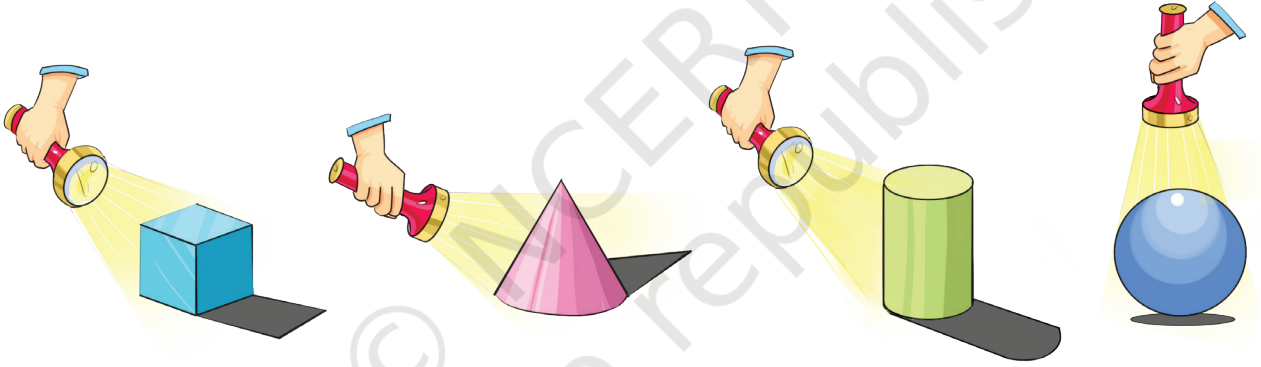
ವಿಭಿನ್ನ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಮೂಲಕ ರೋಲ್-ಪ್ಲೇ ಮಾಡಿ.



## ನಾವು ಮಾತನಾಡೋಣ

- ನೀವು ನಿಮ್ಮ ನೆರಳನ್ನು ಅಥವಾ ಒಂದು ಮರದ, ಒಂದು ನಾಯಿಯ, ಒಂದು ಹಸುವಿನ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಯ ನೆರಳನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀರಾ?
- ನಾವು ನೆರಳನ್ನು ಯಾವಾಗ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ?
- ನೆರಳು ಯಾವಾಗ ಅದೃಶ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ?

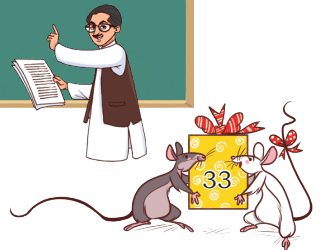
## ನೆರಳುಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿನೋದ



ಈಗ ಟಾರ್ಜ್ ನ ಬೆಳಕನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತ ಇರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲೆ ಚೆಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ನೆರಳಿನ ಆಕಾರವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

- ಟಾರ್ಜ್ ನ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬದಲಿಸಿದಂತೆ ವಸ್ತುಗಳ ನೆರಳಿನ ಆಕಾರವೂ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆಯೇ?
- ದಿನದ ಯಾವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ನೆರಳು ಅತ್ಯಂತ ಉದ್ದವಾಗಿರುತ್ತದೆ?
- ದಿನದ ಯಾವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ನೆರಳು ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿರುತ್ತದೆ?

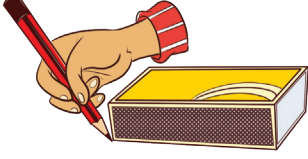
ದಿನದ ವಿವಿಧ ಸಮಯಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ನೆರಳಿನ ವಿವಿಧ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿರುವ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಕಾರಣದ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ





## ನಕಲು ಮಾಡೋಣ (ಟ್ರೇಸಿಂಗ್)

- A. ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಇರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲ್ಮೈ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಎರೇಜರ್, ಎಲೆ, ಬೆಂಕಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ, ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಚೂಪು ಮಾಡುವ ಸಾಧನ, ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಇತ್ಯಾದಿ.



- B. ತಿದ್ದಿ ಬರೆದ ಬಳಿಕ ಅವುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.



## ನಾವು ಯೋಚಿಸೋಣ

ಒಂದೇ ಮೇಲ್ಮೈ ಆಕಾರವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರು ಬರೆಯಿರಿ.

- A. ಬಾಟಲಿನ ಮುಚ್ಚಳ

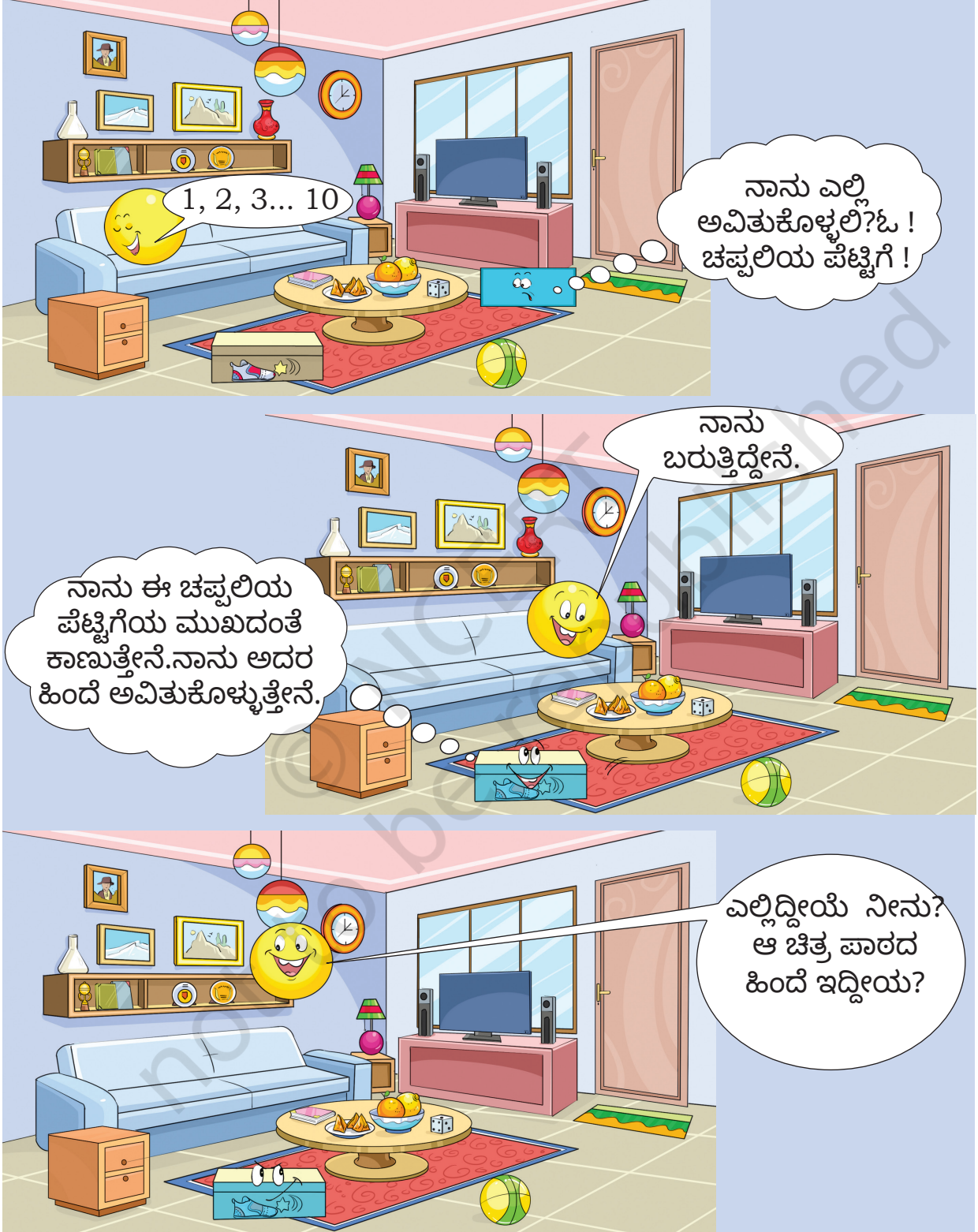
- B. ಎರೇಝರ್ (ರಬ್ಬರ್ )




## ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ

ವೃತ್ತ ○ ಮತ್ತು □ ಆಯತ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.







ಎಲಿದ್ದೀಯೆ ನೀನು? ಆ  
ಟೆವಿ ಯ ಹಿಂದೆ  
ಇದ್ದೀಯಾ?



ಆ! ನಿನ್ನನ್ನು ಹಿಡಿದು  
ಬಿಟ್ಟೆ. ನೀನು ಚಪ್ಪಲಿಯ  
ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಹಿಂದೆ  
ಇದ್ದೀಯೆ.

ಆಯತ - ಈಗ ನನ್ನ ಸರದಿ.  
1,2,3,.....10.



ನಾನು ಎಲಿ  
ಅವಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು?



ಬಾಗಿಲ ಗಂಟೆಯ  
ಸದ್ದಾಯಿತು. ತ್ರಿಕೋನ  
ಮತ್ತು ಚೌಕ ಬಂದು  
ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿಕೊಂಡರು.



ಬಾಗಿಲ ಗಂಟೆಯ ಸದ್ವಾಯಿತು. ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು ಚೌಕ ಬಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿಕೊಂಡರು.

A. ವೃತ್ತವು ಗಡಿಯಾರ, ○ ಗಳ ಹಿಂದೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. \_\_\_\_\_,

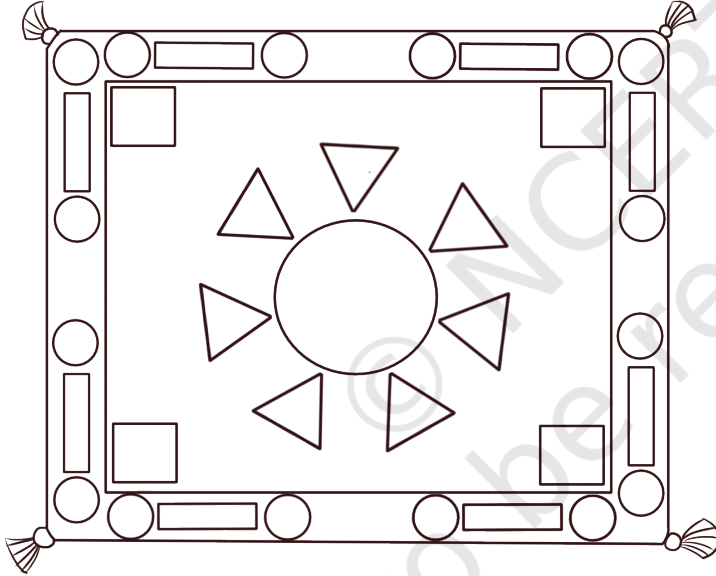
B. ಆಯತವು ಚಪ್ಪಲಿಯ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ, ಚಿತ್ರ ಪಟ □ ಗಳ ಹಿಂದೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

C. ಆದರೆ ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು △ ಚೌಕಗಳು ತಬ್ಬಿಬ್ಬಾಗುವೆ. □ ಈಗ ಎಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದು ಚಿಂತಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಎಲ್ಲಿ ಅಡಗಬಹುದೆಂದು ಸೂಚಿಸಿ.

i. ತ್ರಿಕೋನವು △ ಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಬಹುದು. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

ii. ಚೌಕವು □ ಗಳ ಹಿಂದೆ ಅಡಗಬಹುದು. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

ಹಾಸುಗಂಬಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ.



ತ್ರಿಕೋನಗಳಿಗೆ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ,



ವೃತ್ತಗಳಿಗೆ ಹಸಿರು ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ,



ಆಯತಗಳಿಗೆ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ,



ಚೌಕಗಳಿಗೆ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ.



ನೀವೇ ಸ್ವಂತ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅವುಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ.

A large empty rectangular box for drawing and coloring.



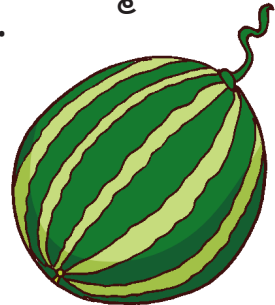
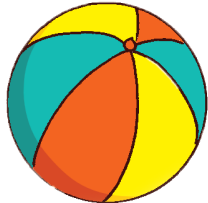
## ಮೂಲೆ ಹಿಡಿಯಿರಿ.

ನವೀನ್ ಮತ್ತು ಅವನ ಗೆಳೆಯರು ಒಂದು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ನವೀನ್ ಗೋಡೆಯ ಕಡೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಂತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಅವನ ಗೆಳೆಯರು ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ಓಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ಎಲ್ಲರು ಅಲ್ಲಲೇ ನಿಂತುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಮಗು ಮೇಜಿನ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲವೋ ಅವನು ಹೊರಗೆ. ಹೊರ ಬಂದ ಹುಡುಗ ಈಗ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಾನೆ, ಆತ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ ಕೆಳಗಿನ ಒರಶ್ಚೆಗೆ ಉತ್ತರ ಕೂಡಿ.



## ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸಿ.

- ಮೇಜಿನ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ.
- ಮುಂದೆ ಯಾರು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಾನೆ ಹೇಳಬಲ್ಲರಾ?
- ವಸೀಮ್ ಎಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದಾನೆ?
- ಈ ಆಟವನ್ನು ಗುಂಡಗಿರುವ ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ಆಡಬಹುದೇ? ಏಕೆ ಹೌದು? ,ಏಕೆ ಇಲ್ಲ ?
- ನೇರವಾದ ಅಂಚುಗಳಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಯಾವುವು ಇವೆ?ಅವುಗಳ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ.
- ನಮ್ಮ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತ ಇರುವ ಅನೇಕ ವಸ್ತುಗಳ ಅಂಚುಗಳು ಬಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅಂತಹ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಲಾಗಿದೆ. ನಿಮ್ಮ ಸಾಸುಪಾಸಿನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಅಂತಹ ಇತರೆ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರು ಬರೆಯಿರಿ.







## ನಾವು ಯೋಚಿಸೋಣ

A. ಬಾಗಿದ ಅಂಚಿನ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಮೂಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ?

B. ನೇರವಾದ ಮತ್ತು ಬಾಗಿದ ಎರಡೂ ಅಂಚುಗಳಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ.




## ಆರಿಗಾಮಿ ಮೋಜು

A. ಒಂದು ಕಾಗದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಚೌಕಾಕಾರ ಬರುವಂತೆ ಮಡಚಿ.

B. ಅದಕ್ಕೆ  ಮೂಲೆಗಳು ಮತ್ತು  ಅಂಚುಗಳು ಇವೆ.

C. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಅದರ ಎರಡು ಮೂಲೆಗಳು ನೇರುವಂತೆ ಮಡಚಿ.

D. ಈಗ ☒ ನಿಮಗೆ ದೊರೆತ ಆಕಾರವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.



E. ಈ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ  ಮೂಲೆಗಳು ,  ಇವೆ

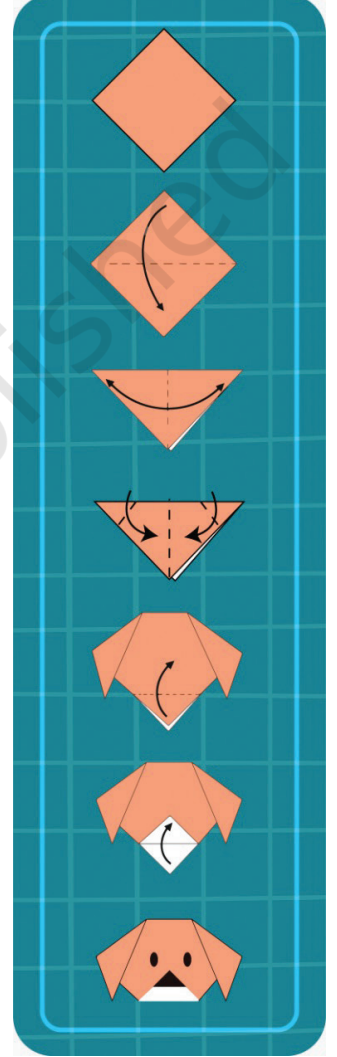
F. ಈಗ ಅದನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ತ್ರಿಕೋನ ಬರುವಂತೆ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಚಿ ಪೂರ್ತಿ ಬಿಚ್ಚಿಬಿಡಿ.

G. ತ್ರಿಕೋನದ ಎರಡು ಮೂಲೆಗಳಿಂದ ಎರಡು ತ್ರಿಕೋಣಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ.

H. ಈಗ ಎಷ್ಟು ಮೂಲೆಗಳಿವೆ?

I. ಮೂರನೆಯ ಮೂಲೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮಡಚಿ ಮೂಗು ಮತ್ತು ಕಣ್ಣು ಬರೆಯಿರಿ.

ನಿಮ್ಮ ಕಾಗದದ ನಾಯಿ ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು!



ಚೌಕಾಕಾರದ ಕಾಗದವನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಮುಖಗಳು ಬರುವಂತೆ ಮಡಚಲು ನಿಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವೇ? ಈಗ ಅದಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಮೂಲೆಗಳಿವೆ?

ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಅವುಗಳಿಗೆ ಎಷ್ಟೆಷ್ಟು ಅಂಚುಗಳು, ಮೂಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಮುಖಗಳು ಇವೆ ಎಂದು ಎಣಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ



## ಮಾದರಿಗಳು

A. ಬಾಟಲಿಗಳ ಮುಚ್ಚಳಗಳು, ಎರೇಝರ್ ಗಳು, ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಗಳು, ನಾಣ್ಯಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಆಕಾರಗಳ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅಚ್ಚು ಮಾಡಿ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ.



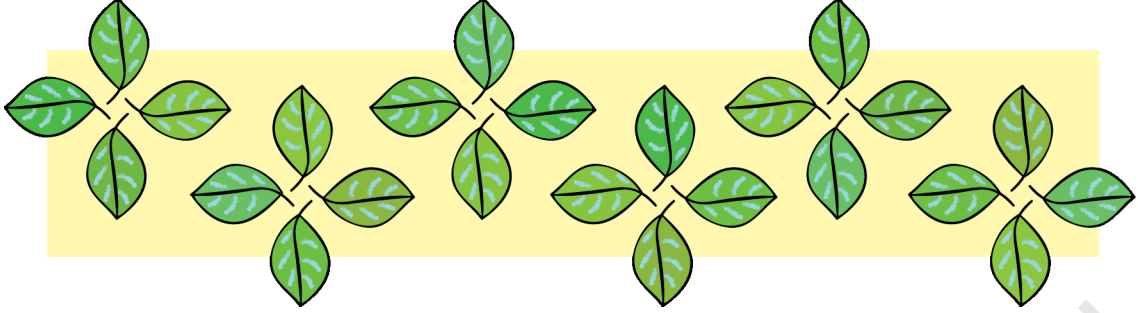
B. ರಾಧೆ ತನ್ನ ಕೈಗಳಿಗೆ ಮೆಹಂದಿ ಹಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ. ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಕೈನ ಆಕಾರವನ್ನು ಟ್ರೇಸ್ ಮಾಡಿ ಮೆಹಂದಿಯ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.





## ನಾವು ಮಾಡೋಣ.

ನಿತ್ಯ ಎಲೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ.



ಈಗ ನೀವೂ ಸಹ ಕೆಲವು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಶೇಖರಿಸಿ ಮಾದರಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಎಲೆಯ ಒಂದು ಕಡೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಅಚ್ಚು ಒತ್ತಿ.




## ನಿಯೋಜಿತ ಕೆಲಸ

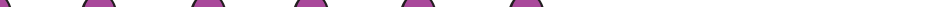
ನಿಮ್ಮ ಹಿರಿಯರ ಸಹಾಯ ಪಡೆದು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಕರಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ನಿಮ್ಮ ಮನೆ ಅಥವಾ ಶಾಲೆಗಾಗಿ ಗೋಡೆಗೆ ನೇತುಹಾಕುವ ಪಾಠಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ.






**ಈ ಕೆಳಕಂಡ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿ.**

A. 


B. 

C. 

D.



E.




A sequence of 12 yellow ovals. The first six ovals contain a single upward arrow, a single downward arrow, two downward arrows, two upward arrows, three upward arrows, and three downward arrows respectively. The remaining six ovals are empty.

F. 

G. AB BC CD

H. AA BB CC DD EE

I. 



ಕಿಕ್ಕು ಮೊಲ 1ರಿಂದ 4ನೆಯ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಹಾರಿತು. ಮುಂದೆ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹರಬೇಕೆಂದು ಅದಕ್ಕೆ ಮರೆತು ಹೋಯಿತು. ○ ಮುಂದಿನ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ವೃತ್ತ ಹಾಕಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ.  
1, 4, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



ಕಿಕ್ಕುನ ತಾಯಿ ಕೂಡ 6 ನೆಯ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಹಾರಿತು. × ಮುಂದಿನ ಕಲ್ಲಿಗೆ x ಚಿನ್ನೆ ಹಾಕಿ ಅದಕ್ಕೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ.  
1, 6, 11, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



## ನಾವು ಮಾಡೋಣ

ಈ ಕೆಳಕಂಡ ಸಂಖ್ಯಾ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿ.

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

