

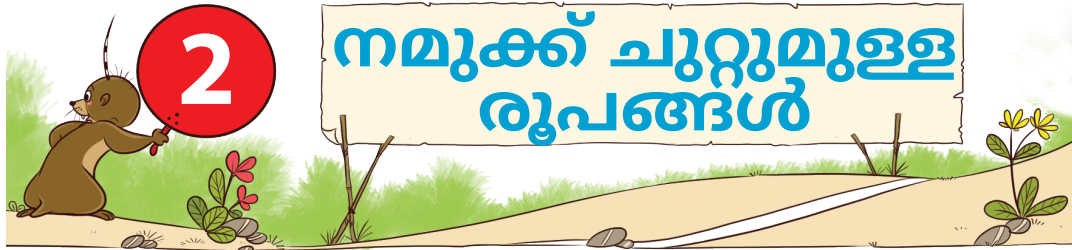


QRickit

0224CH02

2












നമുക്ക് ചുറ്റുമുള്ള രൂപങ്ങൾ





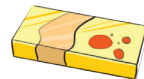
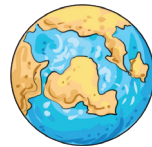
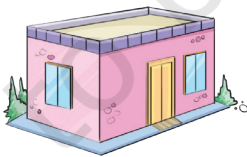
നമുക്ക് ചെയ്യാം

A. ചിത്രം നോക്കി വ്യത്യസ്ത സംഗീതോപകരണങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കുക.

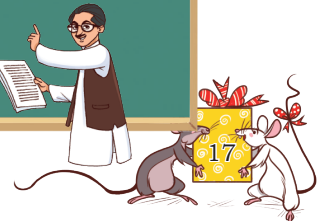
- ഡ്രമ്മിന്  സമാനമായ ആകൃതിയിലുള്ള സംഗീതോപകരണങ്ങൾ  വട്ടമിടുക.
- കൂടത്തിന്റെ  സമാനമായ ആകൃതിയിലുള്ള സംഗീതോപകരണങ്ങൾ  വട്ടമിടുക.
- ഷെഹനായിയുടെ  ആകൃതിക്ക് സമാനമായ ആകൃതിയിൽ  ടിക്ക് ചെയ്യുക ( ,  , ).
- ഹാർമോണിയത്തിന്റെ ആകൃതി എങ്ങനെ  ഒരു ഡ്രമ്മിന്റെ ആകൃതിയുമായി  വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു?

B. നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും സംഗീതോപകരണങ്ങൾ കാണുകയോ വായിക്കുകയോ ചെയ്തിട്ടുണ്ടോ? സഹപാഠികളുമായി നിങ്ങളുടെ അനുഭവങ്ങൾ പങ്കിടുക.

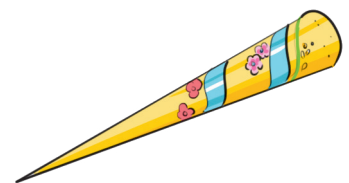
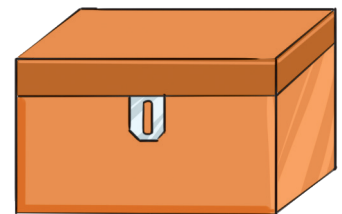
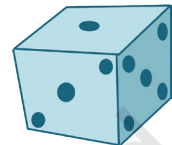
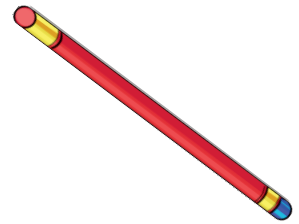
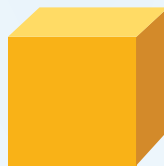
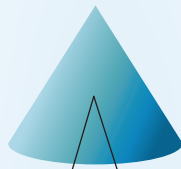
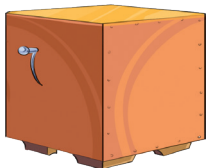
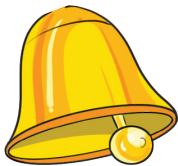
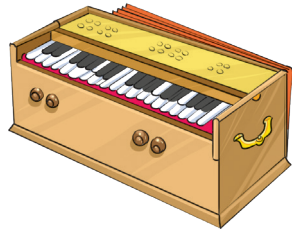
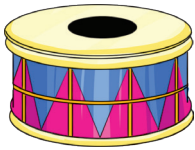
C. Cഛേദപ്പെട്ടതുകണ്ടെത്തുക



വിവിധ സംഗീതോപകരണങ്ങളുടെ ആകൃതിയിലുള്ള സമാനതകളെ കുറിച്ച് ചർച്ച തുടങ്ങുക, പ്രാദേശികമായി ലഭ്യമായ ഉപകരണങ്ങളെക്കുറിച്ചും അവ വായിക്കുന്ന രീതിയെക്കുറിച്ചും സംസാരിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഡ്രമ്മും തബലയും അവയെ അടിച്ചുകൊണ്ട് വായിക്കുന്നു, അതേസമയം ഗിറ്റാറും സിത്താറും അവരുടെ തന്ത്രികൾ മീട്ടി വായിക്കുന്നു, ഷെഹ്നായി, പുല്ലാങ്കുഴൽ മുതലായവ അവയിലേക്ക് വായു ഊതിക്കൊണ്ടാണ് വായിക്കുന്നത്.



സംഗീതോപകരണങ്ങളും വസ്തുക്കളും അവയുടെ ദൃശ്യമായ രൂപങ്ങളുമായി പൊരുത്തപ്പെടുത്തുക. നിങ്ങൾക്കായി ഒരേണ്ണം ചെയ്തിട്ടുണ്ട്.





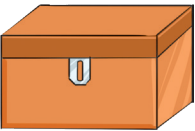
ഹീനയും ആതിഥ്യം





നമുക്ക് ചെയ്യാം

നക്ഷത്രങ്ങൾ, റിബൺ സ്ക്രിപ്പുകൾ, പോംപോം ബോളുകൾ എന്നിവ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ഇനിപ്പറയുന്ന ആകൃതികൾ അതേ രീതിയിൽ അലങ്കരിക്കണമെങ്കിൽ, ഇതിൽ എത്ര ഇനങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമാണ്?

വസ്തു	മുഖങ്ങൾക്കുള്ള നക്ഷത്രങ്ങളുടെ എണ്ണം	അരികുകൾ/ വശങ്ങൾക്കുള്ള റിബൺ സ്ക്രിപ്പുകളുടെ എണ്ണം	കോണുകൾക്കുള്ള പോംപോം ബോളുകളുടെ എണ്ണം
			
			
			





നമുക്ക് ചിന്തിക്കാം

വസ്തുക്കൾ ശ്രദ്ധിച്ച്, പട്ടിക പൂരിപ്പിക്കുക.

വസ്തു	ഞാൻ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു	മുഖങ്ങൾ	അരികുകൾ	മൂലകൾ
	ക്യൂബ്			
	ക്യൂബോയിഡ്			
	കോൺ			
	സിലിണ്ടർ			
	ഗോളം			
	ക്യൂബോയിഡ്			
	കോൺ			
	സിലിണ്ടർ			





നമുക്ക് കളിക്കാം

തൊട്ട് പറയൂ. ഞാൻ ആരാണ്?

മുഖങ്ങൾ, കോണുകൾ, അരികുകൾ എന്നിവയിൽ വ്യത്യാസമുള്ള വ്യത്യസ്ത വസ്തുക്കൾ ശേഖരിക്കുക. കുട്ടിയെ കണ്ണടച്ച് മറ്റ് കുട്ടികൾ നൽകുന്ന വിവരങ്ങൾ അനുസരിച്ച് ഒരു വസ്തു എടുക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു കോണിലുള്ള ഒരു വസ്തുവിനെ പുറത്തെടുക്കാൻ ഒരു കുട്ടിയോട് ആവശ്യപ്പെടാം. അതുപോലെ, മറ്റ് വസ്തുക്കളുമായി തുടരുക.



നമുക്ക് ചെയ്യാം

ഉള്ള വസ്തുക്കളുടെ പേര് —

മൂലകളില്ല

- A. _____
- B. _____
- C. _____

ഒരു മൂല

- A. _____
- B. _____
- C. _____

മൂന്ന് കോണുകൾ

- A. _____
- B. _____
- C. _____

_____ കോണുകൾ

- A. _____
- B. _____
- C. _____



പ്രോജക്ട് വർക്ക്

ഒരു കാർഡ്ബോർഡ് ഷീറ്റ് എടുത്ത് നാല് മുഖങ്ങളുള്ള ഒരു വസ്തു ഉണ്ടാക്കാൻ ശ്രമിക്കുക. ഇപ്പോൾ, ഒരു മുഖമുള്ള ഒരു വസ്തു ഉണ്ടാക്കാൻ ശ്രമിക്കുക.

ഒന്നോ രണ്ടോ മൂന്നോ കോണുകൾ ഉള്ളതോ കോണുകൾ ഇല്ലാത്തതോ ആയ വസ്തുക്കളെക്കുറിച്ച് ചർച്ച ചെയ്യാനും കണ്ടെത്താനും കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. അവർ കളിമണ്ണ് അല്ലെങ്കിൽ കുഴച്ചതുമുതൽ അത്തരം വസ്തുക്കൾ ഉണ്ടാക്കാം.

