



# अंकांची गंमत



0224CH03

22

## मण्यांची माळ बघा

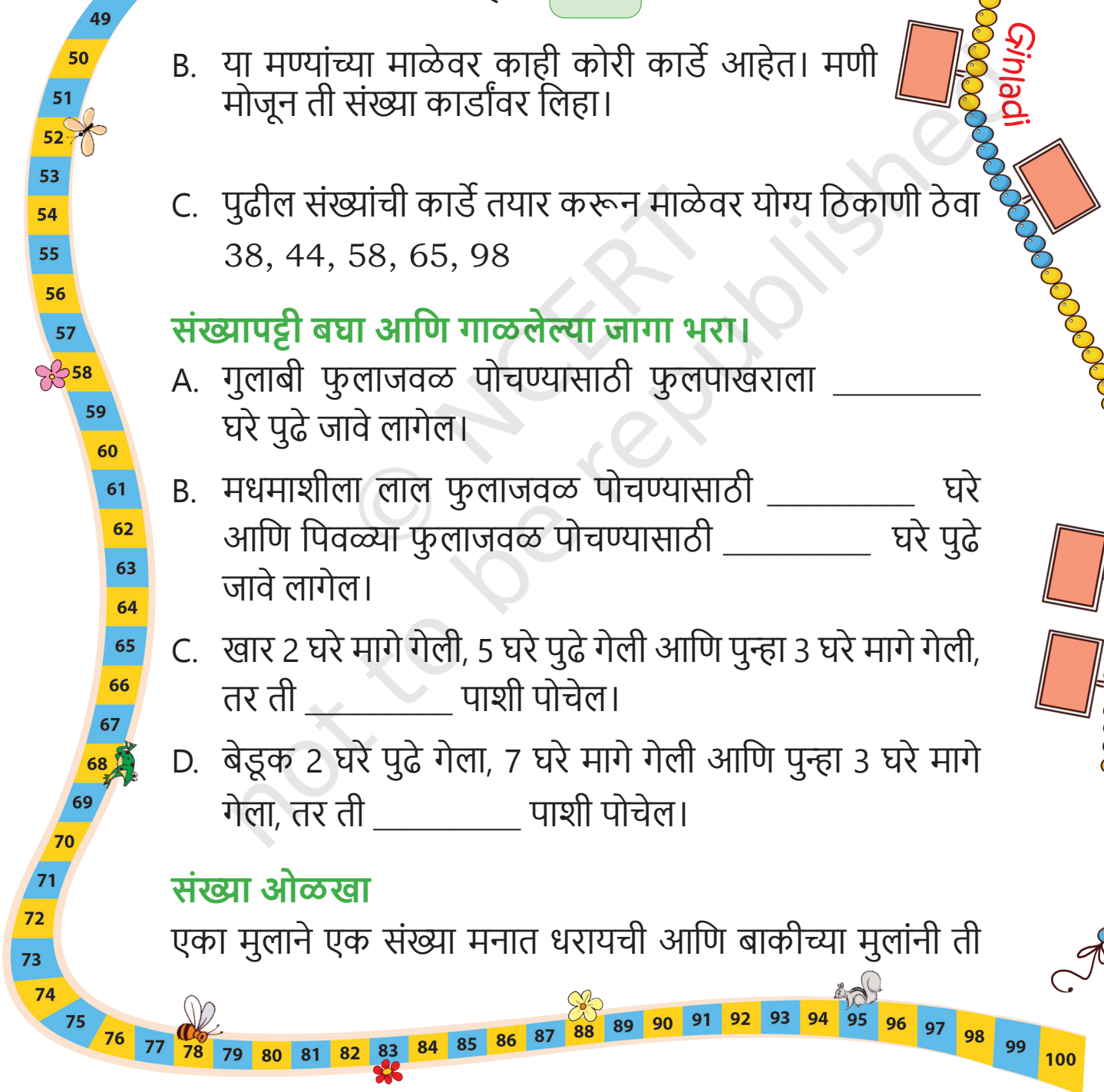
- A. माळेत किती मणी आहेत?
- B. या मण्यांच्या माळेवर काही कोरी कार्डे आहेत। मणी मोजून ती संख्या कार्डावर लिहा।
- C. पुढील संख्यांची कार्डे तयार करून माळेवर योग्य ठिकाणी ठेवा  
38, 44, 58, 65, 98

## संख्यापट्टी बघा आणि गाळलेल्या जागा भरा।

- A. गुलाबी फुलाजवळ पोचण्यासाठी फुलपाखराला \_\_\_\_\_ घरे पुढे जावे लागेल।
- B. मधमाशीला लाल फुलाजवळ पोचण्यासाठी \_\_\_\_\_ घरे आणि पिवळ्या फुलाजवळ पोचण्यासाठी \_\_\_\_\_ घरे पुढे जावे लागेल।
- C. खार 2 घरे मागे गेली, 5 घरे पुढे गेली आणि पुन्हा 3 घरे मागे गेली, तर ती \_\_\_\_\_ पाशी पोचेल।
- D. बेडूक 2 घरे पुढे गेला, 7 घरे मागे गेली आणि पुन्हा 3 घरे मागे गेला, तर ती \_\_\_\_\_ पाशी पोचेल।

## संख्या ओळखा

एका मुलाने एक संख्या मनात धरायची आणि बाकीच्या मुलांनी ती





## खेळ खेळू या

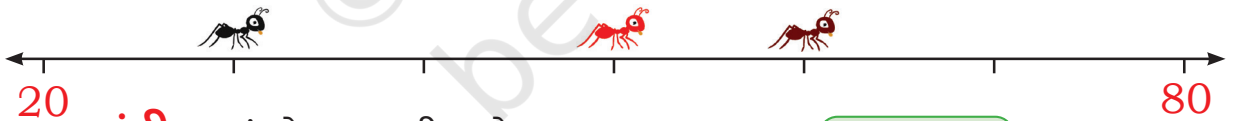
ओळखायची। मुलांनी त्याला प्रश्न विचारायचे। उदा। ती संख्या 50पेक्षा मोठी आहे का? त्या संख्येतील दोन्ही अंक तेच आहेत का? हो/नाही अशी उत्तरे येणारे प्रश्न। संख्या ओळखण्यासाठी जास्तीत जास्त 10 प्रश्न विचारता येतील।

काळी मुंगी \_\_\_\_\_ या संख्येवर बसली आहे।



## माझे स्थान ओळखा


संख्यारेषेवर तीन मुंग्या बसल्या आहेत। त्यांच्या जागेवरच्या संख्या लिहा।



20  
**लाल मुंगी** या संख्येवर बसली आहे।

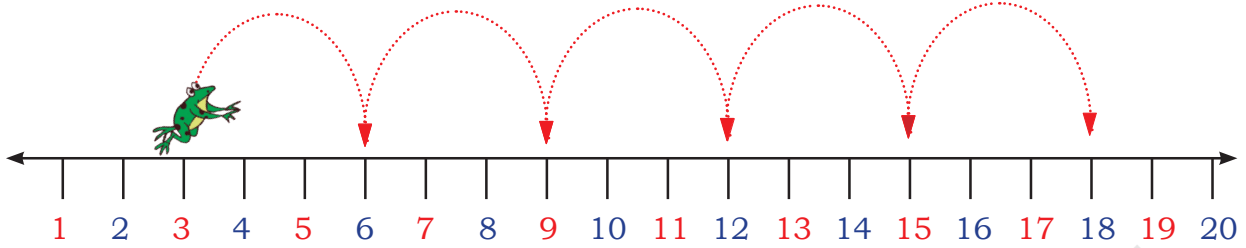
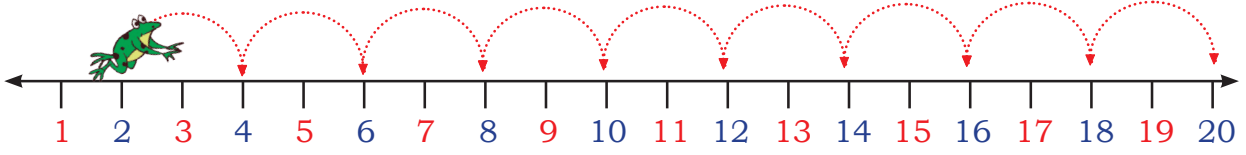
**तपकिरी मुंगी** या संख्येवर बसली आहे।

वर दाखवलेल्या संख्यारेषेवरील 65 या संख्येवर एक मुंगी काढा।

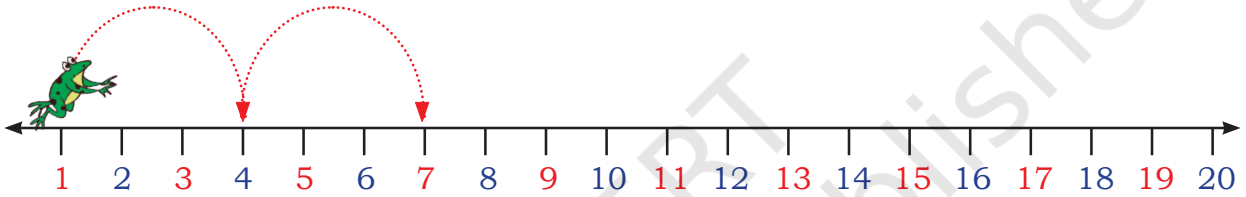
वर दाखवलेल्या  संख्यारेषेवरील 79 या संख्येवर एक साखरेचा दाणा काढा।



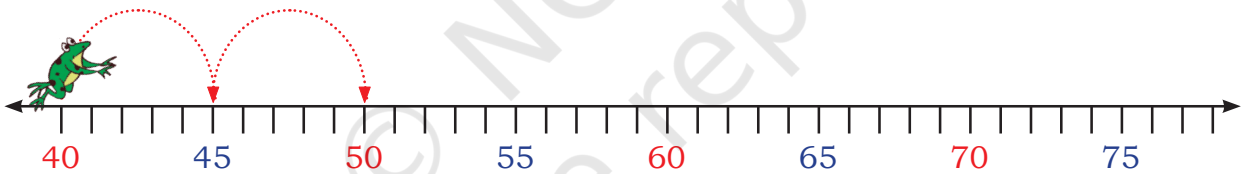
पाहा, बेडूक कशा टुणूक टुणूक उड्या मारत आहे! इथे तुम्हाला काही आकृतिबंध दिसतो का?



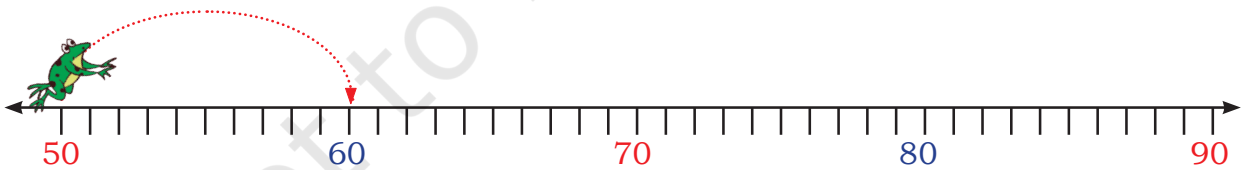
खालील आकृतिबंध पूर्ण करा।



A. 1, 4, 7, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



B. 40, 45, 50, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



C. 50, 60, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

मुलांना जमिनीवर एक संख्यारेषा काढायला आणि त्यावर उड्या मारायला प्रोत्साहन द्या। त्यांना प्रश्न विचारा : उदा। जर तुम्ही दोन-दोनच्या टप्प्यांत उड्या मारत असाल तर तुम्ही कुठल्या संख्येवर जाल?





## करून बघू या

- A. या संख्यांच्या तक्त्यामध्ये, दोनदोनच्या टप्प्याने मोजा आणि त्या संख्यांवर ● काढा आता पाचपाचच्या टप्प्याने मोजा आणि त्या संख्यांवर ▲ काढा।
- B. 2 आणि 5 या दोन्हीच्या टप्प्यात येणाऱ्या सामाईक संख्या लिहून काढा।

- C. 2, 3 आणि 5 या या सर्वांच्या टप्प्यात येणाऱ्या सामाईक संख्या लिहून काढा

- D. 5 आणि 7 या दोन्हीच्या टप्प्यात येणाऱ्या सामाईक संख्या लिहून काढा।

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

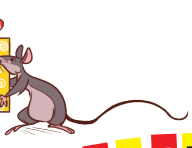
## उड्या मारा आणि उत्तरे शोधा। हो किंवा नाही लिहा

जमिनीवर एक संख्यारेषा काढा आणि त्यावर उड्या मारा।

- A. तुम्ही 10पासून सुरुवात केलीत आणि 10च्या टप्प्याने उड्या मारत गेलात, तर तुम्ही कधी 100वर जाल का?
- B. जर तुम्ही 5पासून सुरुवात केलीत आणि 5च्या टप्प्याने उड्या मारत गेलात, तर तुम्ही कधी 40वर पोचाल का, हे उड्या मारत जाऊन शोधा।
- C. जर तुम्ही 0पासून सुरुवात केलीत आणि 5च्या टप्प्याने उड्या मारत गेलात, तर तुम्ही कधी 55वर जाल का?
- D. तुम्ही 4पासून सुरुवात केलीत आणि 2च्या टप्प्याने उड्या मारत गेलात, तर तुम्ही कधी 17वर पोचाल का?
- E. जर तुम्ही 13पासून सुरुवात केलीत आणि 3च्या टप्प्याने उड्या मारत गेलात, तर तुम्ही कधी 24वर जाल का?

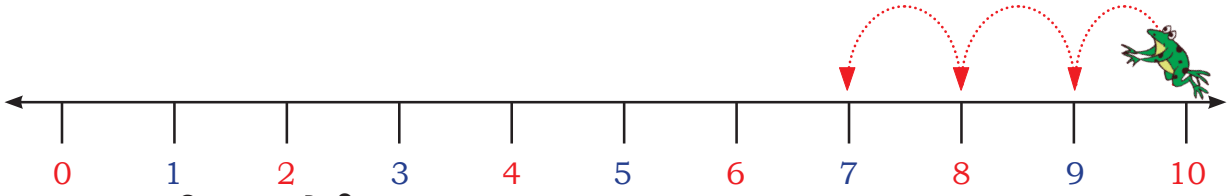






मागे उड्या मारू या।

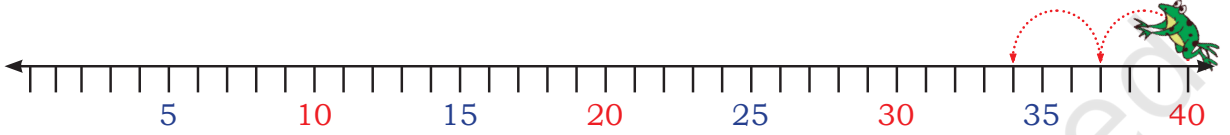
खालील आकृतिबंध पूर्ण करा।



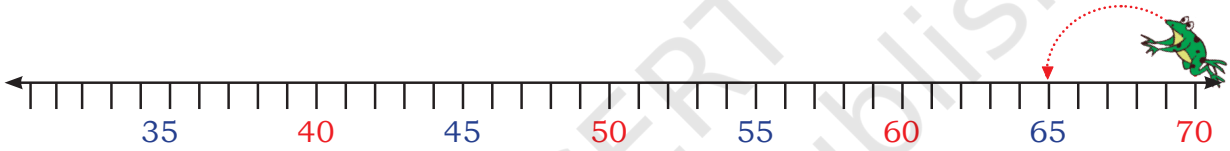
10च्या आधी काय येईल?

9च्या आधी काय येईल?

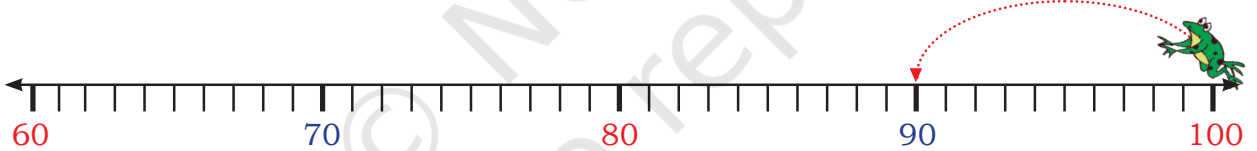
10, 9, 8,



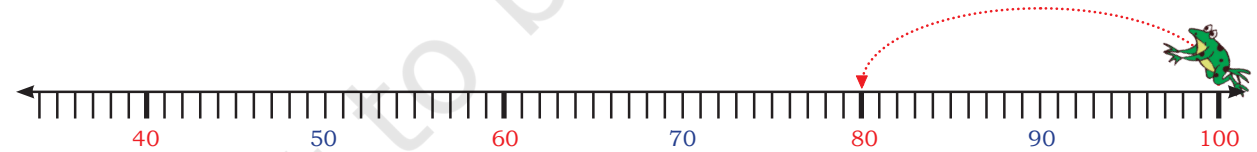
A. 40, 37, 34,



B. 70, 65, 60,



C. 100, 90,



D. 100, 80,

दिलेल्या आकड्यांमध्ये आकृतिबंध आहे का? नसेल तर आकृतिबंध तयार होईल अशा रीतीने संख्या बदला। तसेच आणखी पुढे वाढवा।

100, 90, 80, 70, 60,





## चला बोलू या

- A. रिझवान 20च्या पुढे आकडे मोजत आहे। तो 19 ही संख्या म्हणेल का? का ते स्पष्ट करा।
- B. छवी 2च्या टप्प्यात 10च्या पुढचे आकडे मोजत आहे। ती 43 ही संख्या म्हणेल का? का ते स्पष्ट करा।
- C. माला 20पासून मागचे आकडे मोजत आहे। 0पर्यंत पोचण्यासाठी तिला किती पायऱ्या लागतील? का ते स्पष्ट करा।
- D. विराज 20पासून मागचे आकडे 2च्या टप्प्याने मोजत आहे। 0 पर्यंत पोचण्यासाठी त्याला किती पायऱ्या लागतील? चर्चा करा।

## संख्यांच्या तक्त्यातील आकृतिबंध

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100







## करून बघू या

### संख्यांचा तक्ता पाहा आणि उत्तरे लिहा।

10च्या आधी येते

20च्या आधी येते

30च्या आधी येते

40च्या आधी येते

तुम्हाला यात आकृतिबंध दिसतो का? संख्यांच्या तक्त्यात ते आकडे रंगवा। हा आकृतिबंध पुढे सुरू राहतो का? असेल तर तो आकृतिबंध लिहून काढा।

\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

आता संख्यांच्या तक्त्यातील हिरव्या रंगाने रंगवलेले आकडे बघा। ते लिहा।

1, 12, 23, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

तुम्हाला कुठला आकृतिबंध दिसतो? चर्चा करा।

लक्षण्याने एक **संख्यांची खिडकी** तयार केली आणि ती खाली दाखवल्याप्रमाणे संख्यांच्या तक्त्यावर ठेवली।

A. खिडकीचा मधला उघडा चौकोन 28 या संख्येवर ठेवला तर वरच्या चौकोनात कोणती संख्या येईल?

B. खालच्या चौकोनात कोणती संख्या येईल?

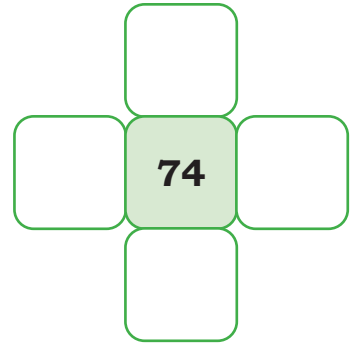
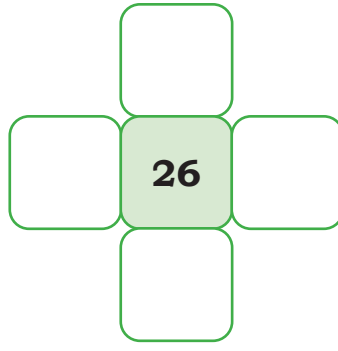
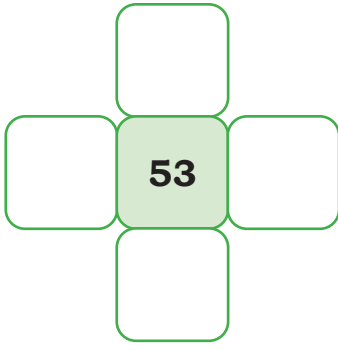
C. उजवीकडच्या चौकोनात कोणती संख्या येईल?

D. डावीकडच्या चौकोनात कोणती संख्या येईल?

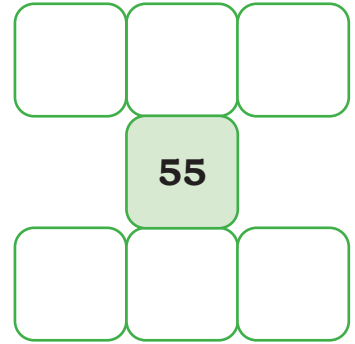
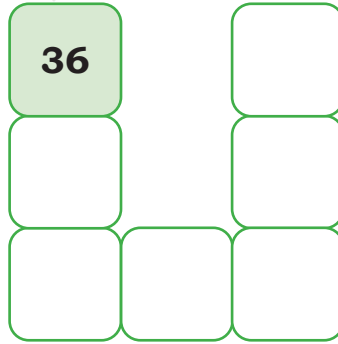
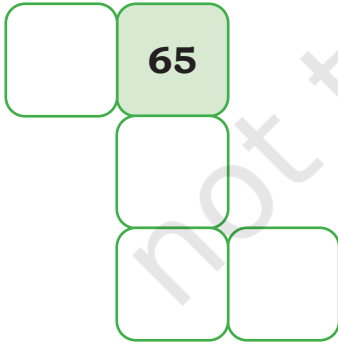
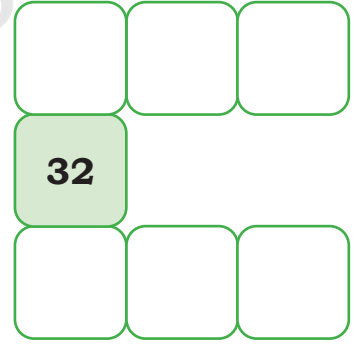
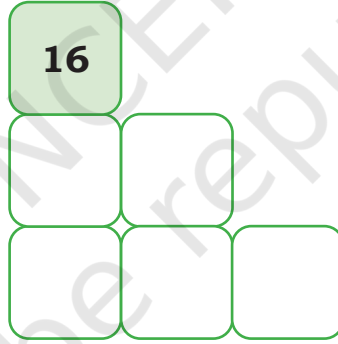
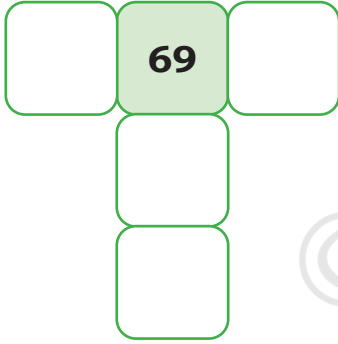
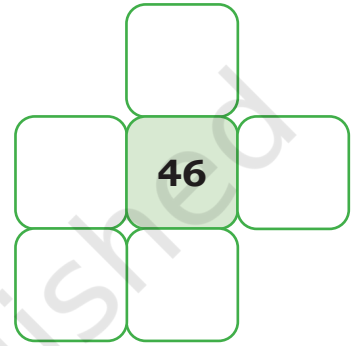
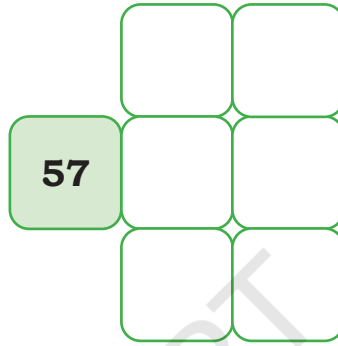
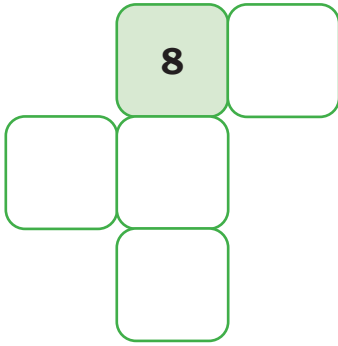
E. हेच बाकीच्या संख्यांसाठी करून बघू या

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16		10 कमी		20
21	22	23	24	25	26	1 कमी	28	1 जास्त	30
31	32	33	34	35	36		10 जास्त		40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100





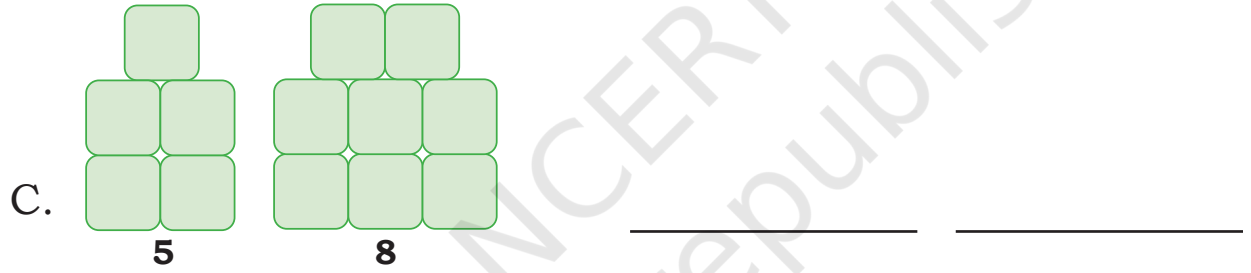
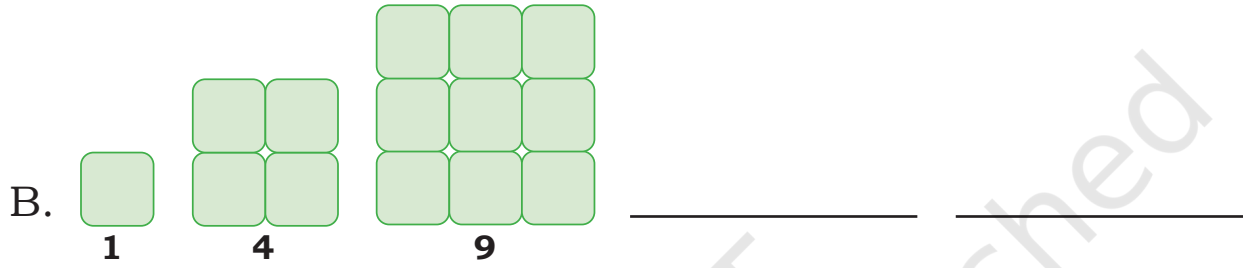
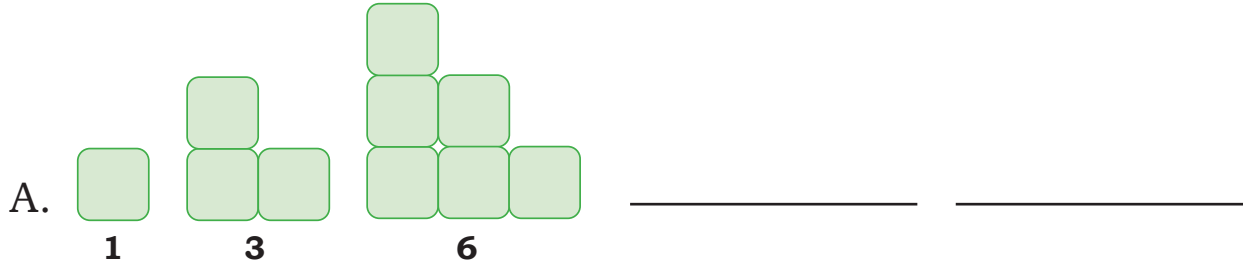
F. हाच संख्यांचा तक्ता पाहून गाळलेल्या संख्या भरा।





## आकृतिबंधांचा शोध

खालील आकारांमध्ये ठोकळ्यांची संख्या कशा प्रकारे वाढत आहे याचे निरीक्षण करा आणि आकृतिबंध पुढे वाढवा।



## बिंगो खेळू या

बिंगो खेळण्यासाठी 3x4चा 


 चौकोन तयार करा।

2 ते 12 यामधील कुठलेही आकडे चौरसांमध्ये भरा। एक आकडा एकापेक्षा जास्त वेळा वापरू शकता।

एक मुलगा दोन फासे टाकेल आणि दोन्ही फाश्यांवरील ठिपक्यांची बेरीज किती होते ते सांगेल। इतर मुले त्यांच्या चौकोनातील ती संख्या ओलांडतील। अशा प्रकारे सर्व संख्या ओलांडल्या जाईपर्यंत खेळ सुरू राहील। बिंगो!

चौकोनात कुठले आकडे लिहायचे हे ठरवण्याचे डावपेच ठरवण्यासाठी मुलांना प्रोत्साहन द्या।

