



2

ଆମ ଚାରିପାଖରେ ଆକୃତି ।





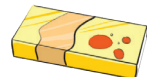
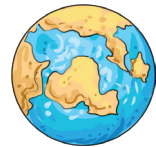
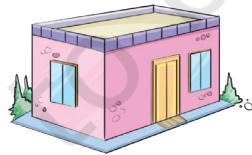
ଚାଲ କରିବା ।

ଉ. ଚିତ୍ର ଦେଖ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଅନୁଧ୍ୟାନ କର ।

- ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ରକୁ ଗୋଲେଇ କର ଯାହା ଏକ ଡ୍ରମ୍ ସହିତ ସମାନ ।
- ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ରକୁ ଟିକ୍ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଏକ ମାଠିଆ ସହିତ ସମାନ ।
- ଏକ ମହୁରୀ ର ଆକୃତି ସହିତ ସମାନ ଆକୃତିକୁ ଟିକ୍ କରନ୍ତୁ ।
(, ,)
- ହାର୍ମୋନିୟମ ଆକୃତି କିପରି ଏକ ଡ୍ରମର ଆକୃତି ଭିନ୍ନ ଅଟେ ?

ଖ. ଆପଣ କୌଣସି ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ର ଦେଖୁଛନ୍ତି କିମ୍ବା ବଜାଇଛନ୍ତି କି? ଆପଣଙ୍କର ସହପାଠୀମାନଙ୍କ ସହିତ ଆପଣଙ୍କର ଅନୁଭୂତି ଅଂଶୀଦାର କରନ୍ତୁ ।

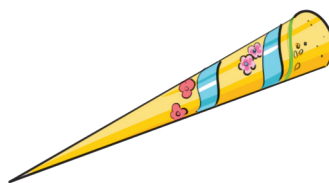
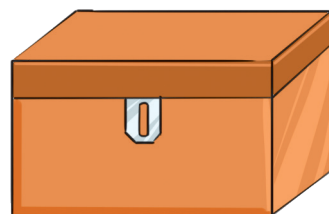
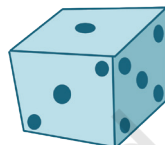
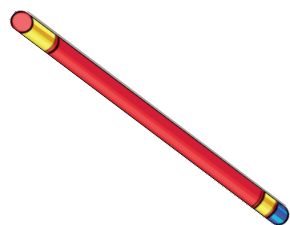
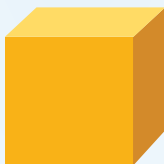
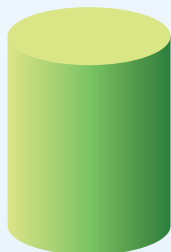
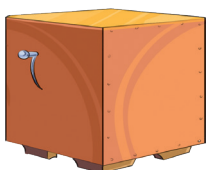
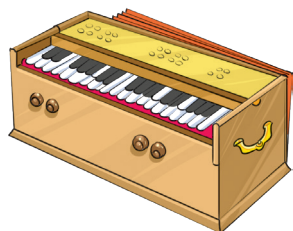
ଗ. ଭିନ୍ନ ଆକୃତିକୁ ଛକି ଚିହ୍ନ ଲଗାନ୍ତୁ



ବିଭିନ୍ନ ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ରର ଆକାରର ସମାନତା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସ୍ଥାନୀୟ ଭାବରେ ଉପଲବ୍ଧ ଯନ୍ତ୍ର ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକ ବାଜିବା ବିଷୟରେ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରନ୍ତୁ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଡ୍ରମ୍ ଏବଂ ତବଲା ସେମାନଙ୍କୁ ପିଟିବା ଦ୍ୱାରା ବଜାଯାଏ, ଯେତେବେଳେ କି ଗିଟାର ଏବଂ ସୀତାର ସେମାନଙ୍କ ତାର ବ୍ୟବହାର କରି ବଜାଯାଏ, ଏବଂ ମହୁରୀ, ବଂଶୀ ଇତ୍ୟାଦି ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବାୟୁ ପ୍ରବାହିତ କରି ବଜାଯାଏ ।



ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ର ଏବଂ ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକୁ ସେମାନଙ୍କର ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଆକୃତି ସହିତ ମେଳ କର ।
ଗୋଟିଏ ଆପଣଙ୍କ ପାଇଁ କରାଯାଇଛି ।



ହେନା ଏବଂ ଆଟିଫ୍ ।



ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଘନ ବସ୍ତୁର ପୃଷ୍ଠ, ଧାର ଏବଂ କୋଣ ଅନୁଭବ କରିବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଯେପରି ତକ ବାକ୍ସ, ଡକ୍ଟର, ତକ ଇତ୍ୟାଦି ।





ତାଲ କରାଯାଏ ।

ଯଦି ଆପଣଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଆକୃତିଗୁଡ଼ିକୁ ତାରକା, ରିବନ୍ ଷ୍ଟିପ୍ ଏବଂ ପତ୍ଟିମ୍ ବଲ୍ ସହିତ ସମାନ ଢଙ୍ଗରେ ସଜାଇବାକୁ ପଡ଼ିବ, ତେବେ ଆପଣଙ୍କୁ ଏହି ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ କେତେ ଟି ଆବଶ୍ୟକ ହେବ?

ବସ୍ତୁ	ମୁଁହ ପାଇଁ ତାରକା ସଂଖ୍ୟା ।	ଧାର / ପାର୍ଶ୍ବ ପାଇଁ ରିବନ୍ ପଟ୍ଟୀ ସଂଖ୍ୟା ।	କୋଣ ରେ ସଜାଇବା ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ବଲ୍ ସଂଖ୍ୟା ।





ଚାଲ ଚିନ୍ତା କରିବା ।

ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ସାରଣୀ ପୂରଣ କର ।

ବସ୍ତୁ	ମୁଁ କି ପରି ଦେଖାଯାଉଛି	ମୁଁହ	ଧାର	କୋଣ
	ଚାରିକୋଣିଆ (କିଉବ)			
	ଆୟତାକାର,			
	କୋଣ			
	ସିଲିଣ୍ଡର			
	ବୃତ୍ତ			
	ଆୟତାକାର,			
	କୋଣ			
	ସିଲିଣ୍ଡର			





ଚାଲ ଖେଳିବା ।

ସ୍ପର୍ଶ କର ଏବଂ କୁହ । ମୁଁ କିଏ?

ଚେହେରା, କୋଣ ଏବଂ ଧାରରେ ଭିନ୍ନତା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରନ୍ତୁ । ପିଲାଙ୍କୁ ଆଖିରେ ବାଧା, ଅନ୍ଧ କରିଦିଅ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଦିଆଯାଇଥିବା ବିବରଣୀ ଅନୁଯାୟୀ ଏକ ବସ୍ତୁ ବାଛିବାକୁ କୁହ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଏକ ଶିଶୁକୁ ଗୋଟିଏ କୋଣ ସହିତ ଏକ ବସ୍ତୁ ବାଛିବା କରିବାକୁ କୁହାଯାଇପାରେ । ସେହିଭଳି, ଅନ୍ୟ ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ବାଛିବା ଜାରି ରଖ ।



ଚାଲ କରିବା ।

ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ନାମ ଦିଅନ୍ତୁ ଯାହାର —

<p>କୌଣସି କୋଣ ନାହିଁ ।</p> <p>କ. _____</p> <p>ଖ. _____</p> <p>ଗ. _____</p>	<p>ଗୋଟିଏ କୋଣ</p> <p>କ. _____</p> <p>ଖ. _____</p> <p>ଗ. _____</p>
<p>ତିନୋଟି କୋଣ ।</p> <p>କ. _____</p> <p>ଖ. _____</p> <p>ଗ. _____</p>	<p>_____ ଗୋଟି କୋଣ</p> <p>କ. _____</p> <p>ଖ. _____</p> <p>ଗ. _____</p>



ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ଏକ କାର୍ଡବୋର୍ଡ ସିଟ୍ ନିଅ ଏବଂ ଚାରୋଟି ମୁଁହ ସହିତ ଏକ ବସ୍ତୁ ତିଆରି କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ବର୍ତ୍ତମାନ, ଗୋଟିଏ ମୁଁହ ସହିତ ଏକ ବସ୍ତୁ ତିଆରି କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତୁ ।

ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ, ଦୁଇ, ତିନି କିମ୍ବା କୌଣସି କୋଣ ନ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା ଏବଂ ଖୋଜିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କର । ସେମାନେ ମାଟି କିମ୍ବା ମଇଦା ବ୍ୟବହାର କରି ଏପରି ବସ୍ତୁ ତିଆରି କରିପାରନ୍ତି ।

