



QRickit

0224CH04

4

# ଛାୟା କାହାଣୀ । (ଟୋଗାଲୁ)



ବାଃ ! ଏହି  
ଛାୟାଗୁଡ଼ିକ  
ଅତ୍ୟନ୍ତ  
ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ।

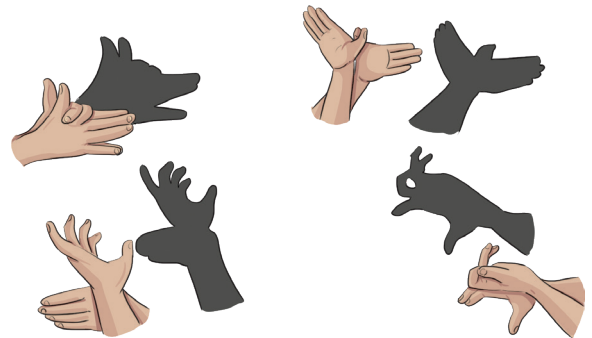


ଏହି ଛାୟାଗୁଡ଼ିକ  
କିପରି ସୃଷ୍ଟି  
ହେଉଛି?



ନାକୁଲ ଏବଂ ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗମାନେ ଏକ ଗାଁ ମେଳାରେ ଟୋଗାଲୁ ଗୋମ୍ବେୟାଟା ନାମକ ଏକ ଛାୟା ନାଟକ ଦେଖୁଥିଲେ । ସମସ୍ତେ ଛାଇ ଦେଖିବା ପାଇଁ ଆକର୍ଷିତ ହୋଇଥିଲେ ।

ସେମାନେ ମଧ୍ୟ ଛାଇ ତିଆରି କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ତେଣୁ, ସେମାନେ ଆଙ୍ଗୁଠିରେ କାନ୍ଥରେ ବିଭିନ୍ନ ପଶୁ ଛାୟା ତିଆରି କଲେ । ଆପଣ ଛାୟା ତିଆରି କରିବାକୁ ମଧ୍ୟ ଚେଷ୍ଟା କରିପାରିବେ ।



ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ଟୋଗାଲୁ ଗୋମ୍ବେୟାଟା ବିଷୟରେ ସୂଚନା ଅଂଶୀଦାର କରନ୍ତୁ ଯାହା କର୍ଣ୍ଣାଟକରେ ଅଭ୍ୟାସ କରାଯାଉଥିବା ଏକ କାଠପୁଟୁଳି କଳା ଆକୃତି । କାଠପୁଟୁଳି ମାନେ ଭାରତୀୟ ଉପନ୍ୟାସର ଦୃଶ୍ୟକୁ ଚିତ୍ରଣ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୁଏ । ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ କାଠପୁଟୁଳି ର ଖେଳ ଦେଖିବାର ଅନୁଭୂତି ମଧ୍ୟ ବାଣ୍ଟିବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ ।





## ଚାଲ କରିବା ।

ବିଭିନ୍ନ ଜୀବଜନ୍ତୁଙ୍କ ଛାୟା ତିଆରି କରି ସେମାନଙ୍କର ଶବ୍ଦ ସୃଷ୍ଟି କରି ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରନ୍ତୁ ।



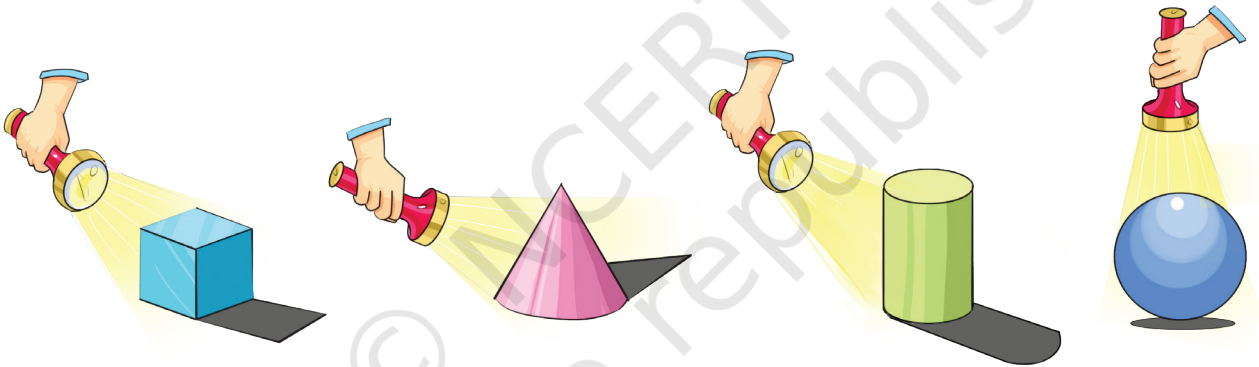
## ଚାଲ କଥା ହେବା ।

କ. ଆପଣ ନିଜ ଛାୟା କିମ୍ବା ଗଛ, କୁକୁର, ଗାଈ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ପ୍ରାଣୀର ଛାଇ ଦେଖୁଛନ୍ତି କି?

ଖ. ଆମେ କେବେ ଏକ ଛାୟା ଦେଖିବା?

ଗ. ଛାୟା କେବେ ଅଦୃଶ୍ୟ ହୁଏ?

## ଛାୟା ସହିତ ମଜା ।



ବର୍ତ୍ତମାନ ତୁମର ଚତୁର୍ଦ୍ଦିଗରେ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଟର୍ଚ୍ଚ ଲାଇଟ୍ ଜଳାଇ ରଖ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ଛାୟାର ଆକୃତିଗୁଡ଼ିକ ଦେଖ ।

କ. ଟର୍ଚ୍ଚର ସ୍ଥିତି ବଦଳାଇବାରେ ଛାୟାର ଆକାର ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେବ କି?

ଖ. ଦିନର କେଉଁ ସମୟରେ ତୁମର ଛାୟା ଲମ୍ବା ହୁଏ?

ଗ. ଦିନର କେଉଁ ସମୟରେ ତୁମର ଛାୟା ସବୁଠାରୁ ଛୋଟ ହୁଏ?

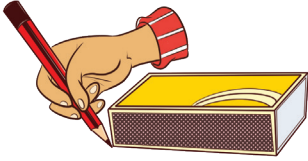
ଦିନର ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ସେମାନଙ୍କର ଛାୟା ଉପରେ ସେମାନଙ୍କର ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ଏବଂ ଏହା ପଛର କାରଣ ବିଷୟରେ ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ଆଲୋଚନା କରନ୍ତୁ ।





## ଚାଲ ଚିହ୍ନ କରିବା ।

କ. ଆପଣଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ଥିବା ବସ୍ତୁର ଆକୃତି ଚିହ୍ନ କରନ୍ତୁ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ରବର, ପତ୍ର, ଦିଆସିଲି ବକ୍ସ, ସପେନର, ପେନ୍ସିଲ୍ ରଙ୍ଗ ଇତ୍ୟାଦି ।



ଖ. ଅନୁସନ୍ଧାନ ପରେ ଆପଣ ପାଇଥିବା ଆକୃତି ଚିହ୍ନ ଗୁଡ଼ିକ ଅଙ୍କନ କରନ୍ତୁ ।



## ଚାଲ ଚିହ୍ନ କରିବା ।

ବସ୍ତୁର ନାମ ଲେଖ, ଯାହାର ସମାନ ଚିହ୍ନ ଅଛି:

କ. ବୋତଲ ଡାଙ୍ଗୁଣା ।

ଖ. ରବର



## ଲୁଚକାଳି

ବୃତ୍ତ ○ ଏବଂ □ ଆୟତକ୍ଷେତ୍ର ଲୁଚକାଳି ଖେଳୁଛନ୍ତି । ଆୟତ ବୃତ୍ତରୁ ଲୁଚି ରହୁଛି ।







କବାଟ ଘଣ୍ଟି ବାଜିଲା,  
ତ୍ରିଭୁଜ ଏବଂ ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ର  
ଆସି ଖେଳରେ ଯୋଗ  
ଦେଲେ ।



## ସେମାନେ ସମସ୍ତେ ଏକାଠି ଖେଳୁଛନ୍ତି ।

କ. ବୃତ୍ତ ○ ଘଣ୍ଟା, ବଲ୍, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ରେ ଲୁଚିଯାଏ

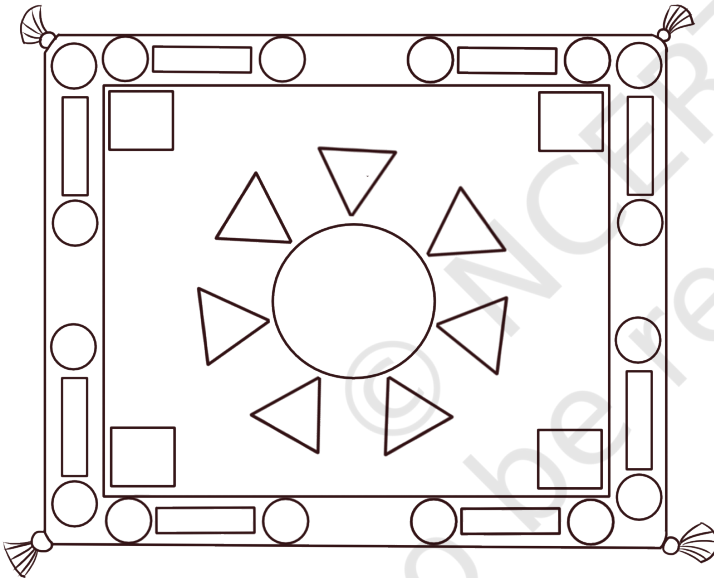
ଖ. ଆୟତକ୍ଷେତ୍ର □ ଜୋତା ବାକ୍ସ, ଫଗୋ ଫ୍ରେମ୍, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ଲୁଚାଇପାରେ ।

ଗ. କିନ୍ତୁ ତ୍ରିକୋଣ △ ଏବଂ ବର୍ଗ □ ଦୁହେଁରେ ଅଛନ୍ତି ଏବଂ ଚିନ୍ତା କରୁଛନ୍ତି ଯେ ବର୍ତ୍ତମାନ କେଉଁଠାରେ ଲୁଚିବେ । ସେମାନଙ୍କୁ କିଛି ସ୍ଥାନ ପରାମର୍ଶ ଦିଅନ୍ତୁ ଯେଉଁଠାରେ ସେମାନେ ଲୁଚି ପାରିବେ ।

i. ତ୍ରିଭୁଜ △ ଲୁଚି ରହିପାରେ \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ।

ii. ବର୍ଗକ୍ଷେତ୍ର □ ଲୁଚି ରହିପାରେ \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ।

## କାର୍ପେଟ୍ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



ତ୍ରିଭୁଜ ଲାଲ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



ବୃତ୍ତ ଗୁଡିକ ସବୁଜ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



ଆୟତ କ୍ଷେତ୍ରକୁ ହଳଦିଆ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



ବର୍ଗ କ୍ଷେତ୍ର ଗୁଡିକ ନୀଳ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



ବିଭିନ୍ନ ଆକୃତି ସହିତ ନିଜର ଡିଜାଇନ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ।



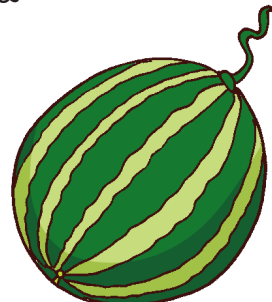
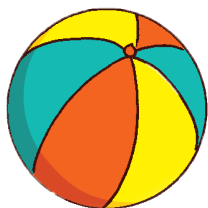
## କୋଣକୁ ଧର!

ନବୀନ ଏବଂ ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗମାନେ ଏକ ଖେଳ ଖେଳୁଛନ୍ତି । ନବୀନ କାନ୍ଥ ଆଡ଼କୁ ଠିଆ ହୋଇ କରତାଳି ଦେଉଛନ୍ତି । ସେ କରତାଳି ଦେଉଥିବା ବେଳେ ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗମାନେ ଟେବୁଲ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଦୌଡ଼ୁଛନ୍ତି । ଯେତେବେଳେ ସେ କରତାଳି ବନ୍ଦ କରନ୍ତି, ସମସ୍ତେ ଅଟକି ଯାଆନ୍ତି । ଯେଉଁ ପିଲା ଟି କୋଣରେ ନାହିଁ ସେ ବାହାରକୁ ଆସିବ । ତା'ପରେ ପିଲାଟି କରତାଳି ଦେବ ଏବଂ ଖେଳ ଚାଲିବ ।



## ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖନ୍ତୁ ଏବଂ ନିମ୍ନ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦିଅ ।

- ଟେବୁଲର କୋଣ ନିକଟରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କର ନାମ ଦିଅ ।
- ଆପଣ କହିପାରିବେ କି ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ କିଏ କରତାଳି ଦେବ?
- ଝାସିମ୍ କେଉଁଠାରେ ଠିଆ ହୋଇଛନ୍ତି?
- ଏହି ଖେଳଟି ଗୋଲାକାର ଟେବୁଲ ଚାରିପାଖରେ ଖେଳାଯାଇପାରିବ କି? କାହିଁକି କିମ୍ବା କାହିଁକି ନୁହେଁ?
- ଆମ ଚାରିପାଖରେ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ନାମ ଦିଅ, ଯାହାର ସିଧା ଧାର ଅଛି ।
- ଆମ ଚାରିପାଖରେ ଅନେକ ବସ୍ତୁର ବକ୍ର ଧାର ଅଛି । କେତେକ ନିମ୍ନରେ ଦର୍ଶାଯାଇଛି । ଏହିପରି ବସ୍ତୁର ନାମ ଆବିଷ୍କାର କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଅଂଶୀଦାର କରନ୍ତୁ ଯାହାକୁ ଆପଣ ଚାରିପାଖରେ ଦେଖନ୍ତି ।





## ଚାଲ ଚିନ୍ତା କରିବା ।

କ. ବକ୍ର ଧାର ସହିତ ବସ୍ତୁର କେତେ କୋଣ ଅଛି?

ଖ. ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ନାମ ଦିଅ, ଯାହାର ଉଭୟ ସିଧା ଏବଂ ବକ୍ର ଧାର ଅଛି?




## ଓରାଗାମି ମଜା!

କ. ଏକ କାଗଜ ନିଅ ଏବଂ ଏହାକୁ ଏକ ବର୍ଗ କରିବା ପାଇଁ ଏହାକୁ ଭାଙ୍ଗ କର ।

ଖ. ଏହାର  କୋଣ ଏବଂ  ଧାର ଅଛି ।

ଗ. ଦୁଇଟି କୋଣରେ ଯୋଗ କରି ଏହାକୁ ଅଧା କରି ଭାଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ । ଯେପରି ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଛି ।

ଘ. ତୁମେ ପାଇଥିବା ଆକୃତିକୁ ଟିକ୍ ☒ କର ।



ଙ. ଏହି ଆକୃତିର  କୋଣ ଏବଂ  ଧାର ଅଛି ।

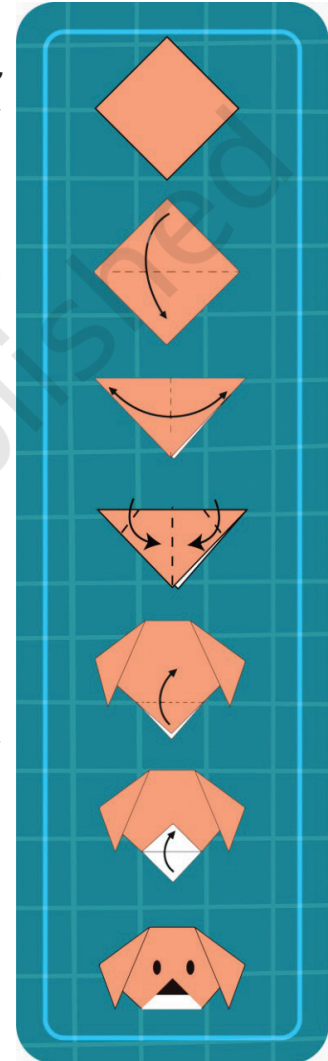
ଚ. ଏକ ତ୍ରିଭୁଜ ପାଇବା ପାଇଁ କାଗଜକୁ ପୁଣି ଅଧା କରି ଭାଙ୍ଗ କରି ତା'ପରେ ଖୋଲ ।

ଛ. ବର୍ତ୍ତମାନ ତ୍ରିଭୁଜ ର ଦୁଇଟି କୋଣରୁ ଦୁଇଟି ତ୍ରିଭୁଜ ତିଆରି କର ।

ଜ. ବର୍ତ୍ତମାନ କେତେ କୋଣ ଅଛି?

ଝ. ତୃତୀୟ କୋଣକୁ ଉପରକୁ ଭାଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି ନାକ ଏବଂ ଆଖି ତିଆରି କରନ୍ତୁ ।

ଡୁମର କାଗଜ ର କୁକୁର ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଉଛି !



ଆପଣ ବର୍ଗ ସିଟ୍ କୁ ଏପରି ଭାବରେ ଫୋଲ୍ଡ କରିପାରିବେ ଯାହା ଦ୍ଵାରା ଚାରି ପାର୍ଶ୍ଵ ସହିତ ଏକ ଆକୃତି ପାଇପାରିବେ? ବର୍ତ୍ତମାନ ଏହାର କେତେ କୋଣ ଅଛି?

ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ଥିବା ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ଧାର, କୋଣ ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ଵର ସଂଖ୍ୟା ଜାଣିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ ।





## ଭାଷା

କ. ବିଭିନ୍ନ ଆକୃତିର ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ମୋହର କରି ଡିଜାଇନ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ — ବୋତଲ ଢାଙ୍କୁଣା, ରବର, ପେନ୍ସିଲ୍, ମୁଦ୍ରା ଇତ୍ୟାଦି ।



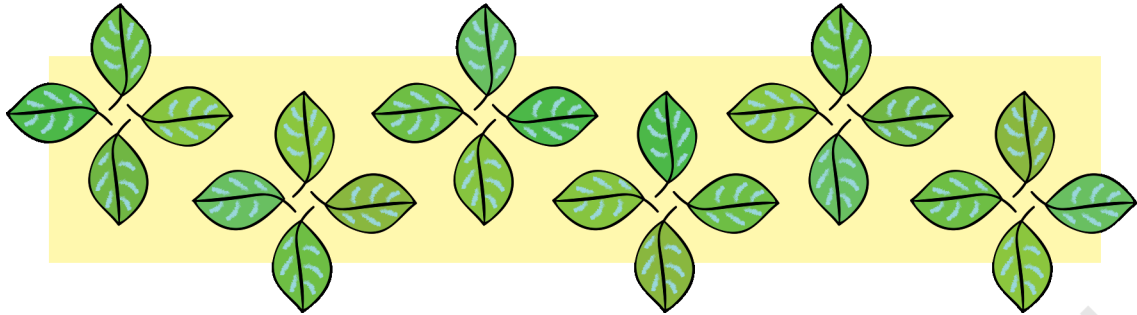
ଖ. ରାଧା ତାଙ୍କ ହାତରେ ମଞ୍ଜୁଆତିମେହେନ୍ଦୀ ପ୍ରୟୋଗ କରୁଛନ୍ତି । ଆପଣଙ୍କର ପାଇଁ ହାତ ଅନୁସରଣ ରେ ଏକ ମଞ୍ଜୁଆତି ଭାଷା କିମ୍ବା ଡିଜାଇନ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ପାରିବେ ।





## ଚାଲ କରିବା ।

ନିତିଆ ପତ୍ର ସହିତ ଖେଳୁଛନ୍ତି ଏବଂ ଢାଞ୍ଚା ତିଆରି କରୁଛନ୍ତି ।



ବର୍ତ୍ତମାନ ଆପଣ କିଛି ପତ୍ର ମଧ୍ୟ ସଂଗ୍ରହ କରି ଏକ ଢାଞ୍ଚା ତିଆରି କରନ୍ତୁ । ପତ୍ରର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ବକୁ ରଙ୍ଗ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ସ୍ଥାନରେ ଏହାକୁ ଛାପନ୍ତୁ ।

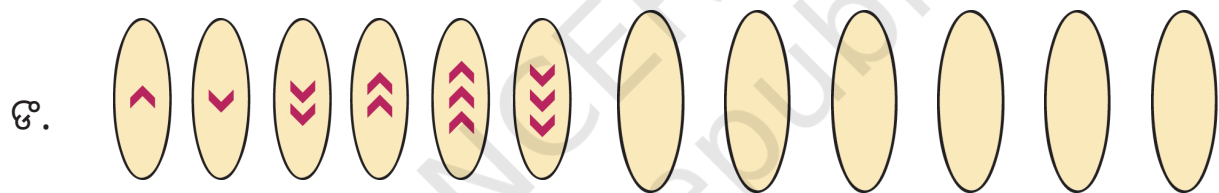
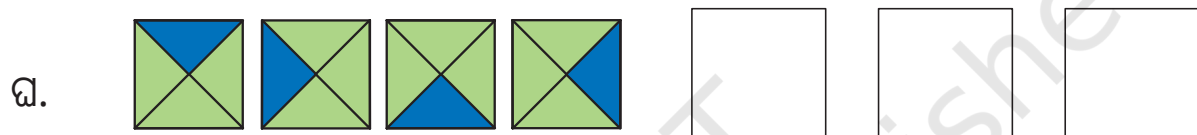
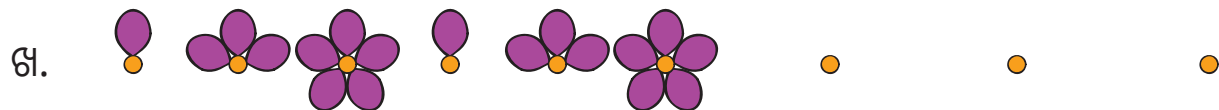
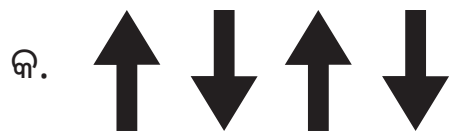


## ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ତୁମର ଘର କିମ୍ବା ଶ୍ରେଣୀଗୃହକୁ ସଜାଇବା ପାଇଁ ତୁମର ବର୍ତ୍ତମାନଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଆକୃତିର ବସ୍ତୁ କାଟି ଏବଂ ବ୍ୟବହାର କରି ଏକ କାନ୍ଥ ରେ ଟାଙ୍ଗି ଦିଅ ।



ନିମ୍ନଲିଖିତ ଢାଞ୍ଚାଗୁଡ଼ିକୁ ବିସ୍ତାର କରନ୍ତୁ ।



ଛ. AB BC CD

ଜ. AA BB CC DD EE



ଚତୁର୍ଥ ଟାଇଲ୍ ଉପରେ ଡେଇଁପଡ଼ିଲା କିନ୍ତୁ ଠେକୁଆ । ଆଗକୁ କୁଆଡ଼େ ଡେଇଁବାକୁ ହେବ ସେ ଭୁଲିଗଲେ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ଟାଇଲ୍ ଉପରେ ଏକ ଗୋଲ ଆଙ୍କି ○ ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ ।  
1, 4, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



କିନ୍ତୁକି ମା ମଧ୍ୟ ଷଷ୍ଠ ଟାଇଲ୍ ଉପରେ ଡେଇଁପଡ଼ନ୍ତି । ପରବର୍ତ୍ତୀ ଟାଇଲ୍ ଉପରେ ✕ ରଖି ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ ।  
1, 6, 11, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



**ଟାଇଲ୍ କରିବା ।**

**ନିମ୍ନଲିଖିତ ସଂଖ୍ୟା ଢାଞ୍ଚାଗୁଡ଼ିକୁ ବିସ୍ତାର କରନ୍ତୁ ।**

କ. 5, 10, 15,	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ଖ. 7, 14, 21,	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ଗ. 1, 7, 13,	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

