



0224CH04

4

## ਪਰਛਾਵਿਆਂ ਨਾਲ ਕਹਾਣੀ (ਤੋਗਲੂ)



ਵਾਹ ! ਇਹ  
ਪਰਛਾਵੇਂ ਬਹੁਤ  
ਅਦਭੁਤ ਹਨ।

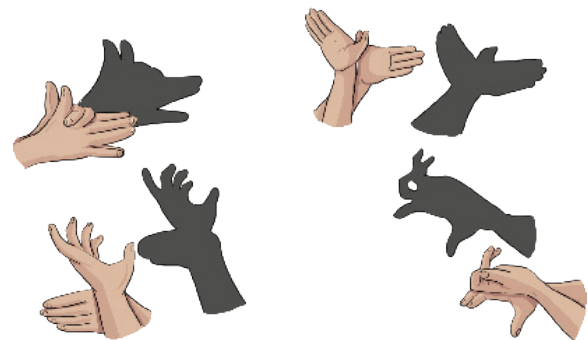


ਇਹ ਪਰਛਾਵੇਂ  
ਕਿਵੇਂ ਬਣ ਰਹੇ  
ਹਨ ?



ਨਕੁਲ ਅਤੇ ਉਸ ਦੇ ਦੋਸਤਾਂ ਨੇ ਇੱਕ ਪਿੰਡ ਦੇ ਮੇਲੇ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਪਰਛਾਵੇਂ ਦਾ ਨਾਟਕ ਦੇਖਿਆ, ਜਿਸ ਨੂੰ 'ਤੋਗਲੂ ਗੋਮਬੇਯਤ' ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਸਾਰੇ ਪਰਛਾਵਿਆਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਕੇ ਖੁਸ਼ ਅਤੇ ਅਚੰਭਿਤ ਹੋ ਗਏ।

ਉਹ ਵੀ ਪਰਛਾਵੇਂ ਬਣਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਸਨ। ਇਸ ਲਈ, ਉਹਨਾਂ ਨੇ ਆਪਣੀਆਂ ਉਂਗਲਾਂ ਨਾਲ ਕੰਧ 'ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੇ ਪਰਛਾਵੇਂ ਬਣਾਏ। ਤੁਸੀਂ ਵੀ ਪਰਛਾਵੇਂ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।



ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ 'ਤੋਗਲੂ ਗੋਮਬੇਯਤ' ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਸਾਂਝੀ ਕਰੋ ਜੋ ਕਿ ਕਰਨਾਟਕ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਚਲਿਤ ਇੱਕ ਕਠਪੁਤਲੀ ਕਲਾ ਦਾ ਰੂਪ ਹੈ। ਕਠਪੁਤਲੀਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਭਾਰਤੀ ਮਹਾਂਕਾਵਿ ਦੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਕਠਪੁਤਲੀ ਸ਼ੋਅ ਦੇਖਣ ਦੇ ਆਪਣੇ ਅਨੁਭਵ ਵੀ ਸਾਂਝੇ ਕਰਨ ਦਿਓ।





## ਆਓ ਕਰੀਏ

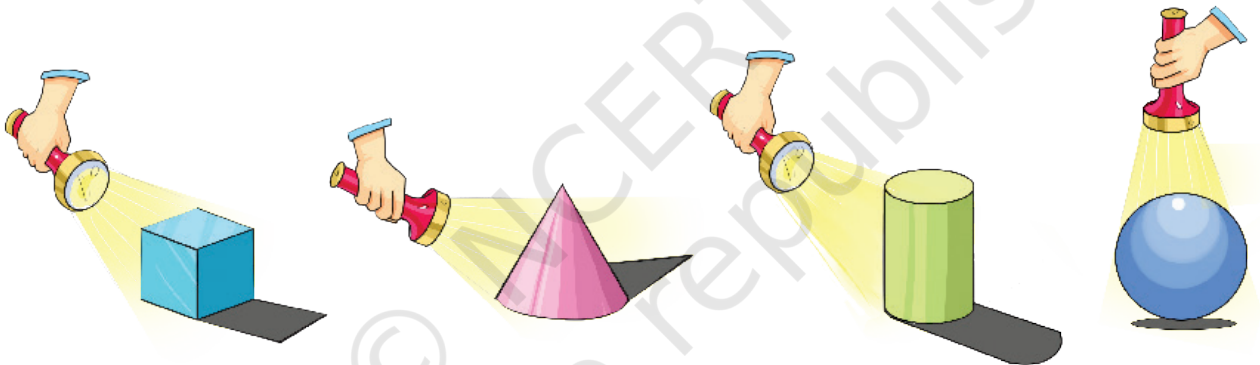
ਵੱਖ-ਵੱਖ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੇ ਪਰਛਾਵੇਂ ਬਣਾ ਕੇ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਅਵਾਜ਼ਾਂ ਕੱਢਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਰੋਲ-ਪਲੇ ਕਰੋ ।



## ਆਓ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰੀਏ

- ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣਾ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਰੁੱਖ, ਕੁੱਤੇ, ਗਾਂ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਜਾਨਵਰ ਦਾ ਪਰਛਾਵਾਂ ਦੇਖਿਆ ਹੈ ?
- ਅਸੀਂ ਪਰਛਾਵਾਂ ਕਦੋਂ ਦੇਖਦੇ ਹਾਂ ?
- ਕੋਈ ਵੀ ਪਰਛਾਵਾਂ ਕਦੋਂ ਗਾਇਬ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ?

## ਪਰਛਾਵਿਆਂ ਨਾਲ਼ ਮੌਜ਼-ਮਸਤੀ



ਹੁਣ ਆਪਣੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ 'ਤੇ ਟਾਰਚ ਦੀ ਰੌਸ਼ਨੀ ਮਾਰੋ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਪਰਛਾਵੇਂ ਦੇ ਆਕਾਰ ਨੂੰ ਦੇਖੋ ।

- ਕੀ ਟਾਰਚ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਬਦਲਣ 'ਤੇ ਪਰਛਾਵੇਂ ਦਾ ਆਕਾਰ ਵੀ ਬਦਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
- ਦਿਨ ਦੇ ਕਿਹੜੇ ਸਮੇਂ ਤੁਹਾਡਾ ਪਰਛਾਵਾਂ ਸਭ ਤੋਂ ਲੰਬਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ?
- ਦਿਨ ਦੇ ਕਿਹੜੇ ਸਮੇਂ ਤੁਹਾਡਾ ਪਰਛਾਵਾਂ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ?

ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਦਿਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਮਿਆਂ 'ਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਪਰਛਾਵਿਆਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹੋ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਦੇ ਕਾਰਨਾਂ ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕਰੋ ।





## ਆਓ ਟ੍ਰੇਸ ਕਰੀਏ

- A. ਆਪਣੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਟ੍ਰੇਸ ਕਰੋ; ਜਿਵੇਂ ਰਬੜ (ਅੱਖਰ-ਮਿਟਾਉਣੀ), ਪੱਤਾ, ਮਾਚਿਸ, ਸ਼ਾਰਪਨਰ, ਪੈਨਸਿਲ ਰੰਗ, ਆਦਿ।



- B. ਟ੍ਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਆਕਾਰਾਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਓ।



## ਆਓ ਸੋਚੀਏ

ਉਹਨਾਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਨਾਮ ਲਿਖੋ, ਜਿਹਨਾਂ ਦੀ ਟ੍ਰੇਸ ਇੱਕੋ ਜਿਹੀ ਹੋਵੇ:

- A. ਬੋਤਲ ਦਾ ਢੱਕਣ

- B. ਰਬੜ



## ਲੁਕਣ-ਮੀਟੀ

ਗੋਲਾ ○ ਅਤੇ ਆਇਤ □ ਲੁਕਣ-ਮੀਟੀ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹਨ। ਆਇਤ ਗੋਲੇ ਤੋਂ ਲੁਕ ਰਹੀ ਹੈ







ਤੁਸੀਂ ਕਿੱਥੇ ਹੋ ? ਕੀ ਤੁਸੀਂ  
ਟੀਵੀ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਹੋ ?

ਮੈਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਫੜ ਲਿਆ !  
ਤੁਸੀਂ ਬੁਟਾਂ ਦੇ ਡੱਬੇ ਦੇ  
ਪਿੱਛੇ ਹੋ ।



ਹੁਣ ਮੇਰੀ ਵਾਰੀ ਹੈ 1, 2,  
3...10



ਮੈਂ ਕਿੱਥੇ  
ਲੁਕਾਂ ??

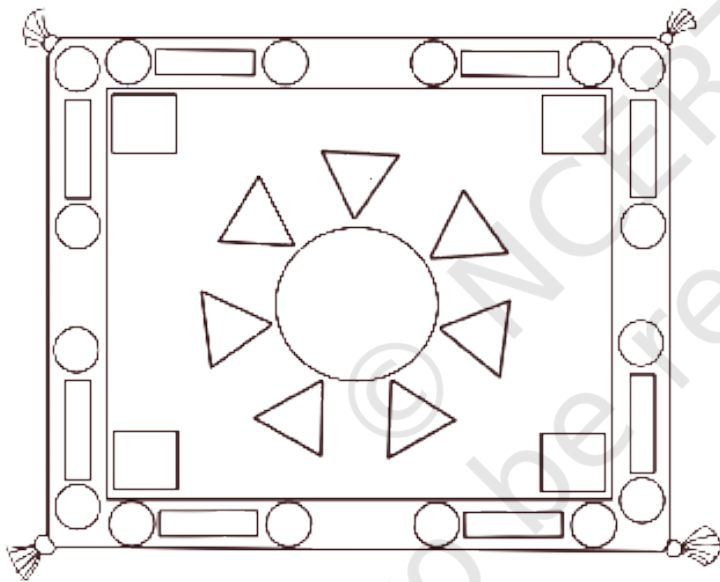
ਦਰਵਾਜ਼ੇ ਦੀ ਘੰਟੀ ਵੱਜੀ  
ਅਤੇ ਤਿਕੋਣ ਤੇ ਵਰਗ ਵੀ  
ਆ ਕੇ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋ  
ਗਏ ।



## ਹੁਣ ਉਹ ਸਾਰੇ ਇਕੱਠੇ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹਨ ।

- A. ਗੋਲਾ ○ ਲੁਕ ਸਕਦਾ ਹੈ ਘੜੀ ਵਿੱਚ, ਗੋਂਦ ਵਿੱਚ , \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.
- B. ਆਇਤ □ ਲੁਕ ਸਕਦਾ ਹੈ ਫੋਟੋ ਫਰੇਮ ਵਿੱਚ, ਬੂਟਾਂ ਦੇ ਡੱਬੇ ਵਿੱਚ, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.
- C. ਪਰ ਤਿਕੋਣ △ ਅਤੇ ਵਰਗ □ ਉਲਝਣ ਤੇ ਹੈਰਾਨੀ ਵਿੱਚ ਹਨ, ਕਿ ਹੁਣ ਕਿੱਥੇ ਲੁਕੀਏ? ਕੁਝ ਅਜਿਹੇ ਸਥਾਨ ਦੱਸੋ, ਜਿੱਥੇ ਉਹ ਲੁਕ ਸਕਦੇ ਹਨ ।
- ਤਿਕੋਣ ਲੁਕ ਸਕਦਾ ਹੈ △ \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ਅੰਦਰ.
  - ਵਰਗ ਲੁਕ ਸਕਦਾ ਹੈ □ \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ਅੰਦਰ.

## ਗ਼ਲੀਚੇ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰੋ



ਤਿਕੋਣਾਂ ਵਿੱਚ ਲਾਲ ਰੰਗ ਭਰੋ ।



ਗੋਲਿਆਂ ਵਿੱਚ ਹਰਾ ਰੰਗ ਭਰੋ ।



ਆਇਤਾਂ ਵਿੱਚ ਪੀਲਾ ਰੰਗ ਭਰੋ ।



ਵਰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਨੀਲਾ ਰੰਗ ਭਰੋ ।



ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਕਾਰਾਂ ਨਾਲ਼ ਆਪਣਾ ਖ਼ੁਦ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਓ ਅਤੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਨੂੰ ਭਰੋ ।



## ਕੋਨਾ ਫੜੋ !

ਨਵੀਨ ਅਤੇ ਉਸ ਦੇ ਦੋਸਤ ਇੱਕ ਖੇਡ ਨੂੰ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹਨ। ਨਵੀਨ ਕੰਧ ਵੱਲ ਮੂੰਹ ਕਰਕੇ ਤਾੜੀਆਂ ਵਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਉਹ ਤਾੜੀਆਂ ਵਜਾਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਦੇ ਦੋਸਤ ਮੇਜ਼ ਦੇ ਚਾਰ-ਚੁਫੇਰੇ ਦੌੜਦੇ ਹਨ। ਜਦੋਂ ਉਹ ਤਾੜੀਆਂ ਵਜਾਉਣਾ ਬੰਦ ਕਰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਹਰ ਕੋਈ ਰੁਕ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜਿਹੜਾ ਬੱਚਾ ਕਿਸੇ ਕੋਲੇ 'ਤੇ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਵਾਲਾ ਬੱਚਾ ਤਾੜੀ ਵਜਾਏਗਾ ਅਤੇ ਖੇਡ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਾਰੀ ਰਹੇਗੀ।



## ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਦੇਖੋ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸਵਾਲਾਂ ਦੇ ਜਵਾਬ ਦਿਓ।

- ਮੇਜ਼ ਦੇ ਕੋਨਿਆਂ ਕੋਲ ਖੜ੍ਹੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਨਾਮ ਦੱਸੋ।
- ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਦੱਸ ਸਕਦੇ ਹੋ ਕਿ ਅਗਲੀ ਵਾਰ ਤਾੜੀ ਕੌਣ ਵਜਾਏਗਾ ?
- ਵਸੀਮ ਕਿੱਥੇ ਖੜ੍ਹਾ ਹੈ ?
- ਕੀ ਇਹ ਖੇਡ ਇੱਕ ਗੋਲ ਮੇਜ਼ ਦੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਖੇਡੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ? ਕਿਉਂ ਜਾਂ ਕਿਉਂ ਨਹੀਂ ?
- ਸਾਡੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਉਹਨਾਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਨਾਮ ਦੱਸੋ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਸਿੱਧੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
- ਸਾਡੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਘੁਮਾਉਦਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕੁਝ ਹੇਠਾਂ ਦਿਖਾਏ ਗਏ ਹਨ। ਅਜਿਹੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਨਾਮ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰੋ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰੋ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੇਖਦੇ ਹੋ।



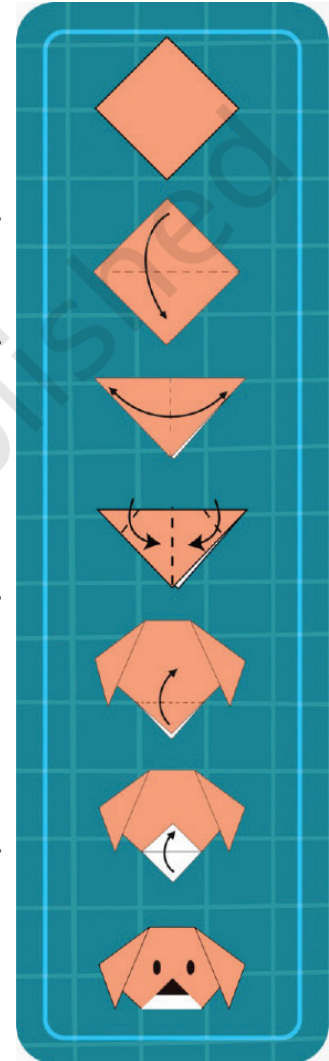


## ਆਓ ਸੋਚੀਏ

- A. ਘੁਮਾਉਦਾਰ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਵਾਲੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਕਿੰਨੇ ਕੋਨੇ/ਸਿਖਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ?
- B. ਉਹਨਾਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਨਾਮ ਦੱਸੋ, ਜਿਹਨਾਂ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਸਿੱਧੇ ਅਤੇ ਘੁਮਾਉਦਾਰ ਦੋਵੇਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ?

## ਓਰੀਗਾਮੀ ਦੀ ਮੌਜ-ਮਸਤੀ

- A. ਇੱਕ ਕਾਗਜ਼ ਲਓ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਮੋੜ ਕੇ ਇੱਕ ਵਰਗ ਬਣਾਓ ।
- B. ਇਸ ਦੇ  ਕੋਨੇ ਅਤੇ  ਕਿਨਾਰੇ ਹਨ ।
- C. ਤਸਵੀਰ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਏ ਅਨੁਸਾਰ, ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਦੋ ਕੋਨਿਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਅੱਧ ਤੋਂ ਮੋੜੋ ।
- D. ਉਸ ਆਕਾਰ ਤੇ ਸਹੀ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ☒ ਲਗਾਓ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹੋ ।
- i. ☒ ii. ☐ iii. ☐
- E. ਇਸ ਆਕਾਰ ਦੇ  ਕੋਨੇ ਅਤੇ  ਕਿਨਾਰੇ ਹਨ ।
- F. ਤਿਕੋਣ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਾਗਜ਼ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਅੱਧ ਤੋਂ ਮੋੜੋ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹੋ ।
- G. ਹੁਣ ਤਿਕੋਣ ਦੇ ਦੋ ਕੋਨਿਆਂ ਤੋਂ ਦੋ ਤਿਕੋਣ ਬਣਾਓ ।
- H. ਹੁਣ ਕਿੰਨੇ ਕੋਨੇ ਹਨ ?
- I. ਤੀਜੇ ਕੋਨੇ ਨੂੰ ਉੱਪਰ ਵੱਲ ਮੋੜੋ ਅਤੇ ਦਿਖਾਏ ਅਨੁਸਾਰ ਨੱਕ ਅਤੇ ਅੱਖਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾਓ ।



ਤੁਹਾਡਾ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਕੁੱਤਾ ਤਿਆਰ ਹੈ।



ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਵਰਗਾਕਾਰ ਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਮੋੜ ਸਕਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਕਿ 4 ਭੁਜਾਵਾਂ ਵਾਲਾ ਆਕਾਰ ਮਿਲ ਸਕੇ ? ਹੁਣ ਇਸ ਦੇ ਕਿੰਨੇ ਕੋਨੇ ਹਨ ?

ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਸਤੂਆਂ ਦੀ ਪੜਚੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹੋ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆਂ, ਕੋਨਿਆਂ ਅਤੇ ਪਾਸਿਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਦਾ ਪਤਾ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਕਹੋ ।



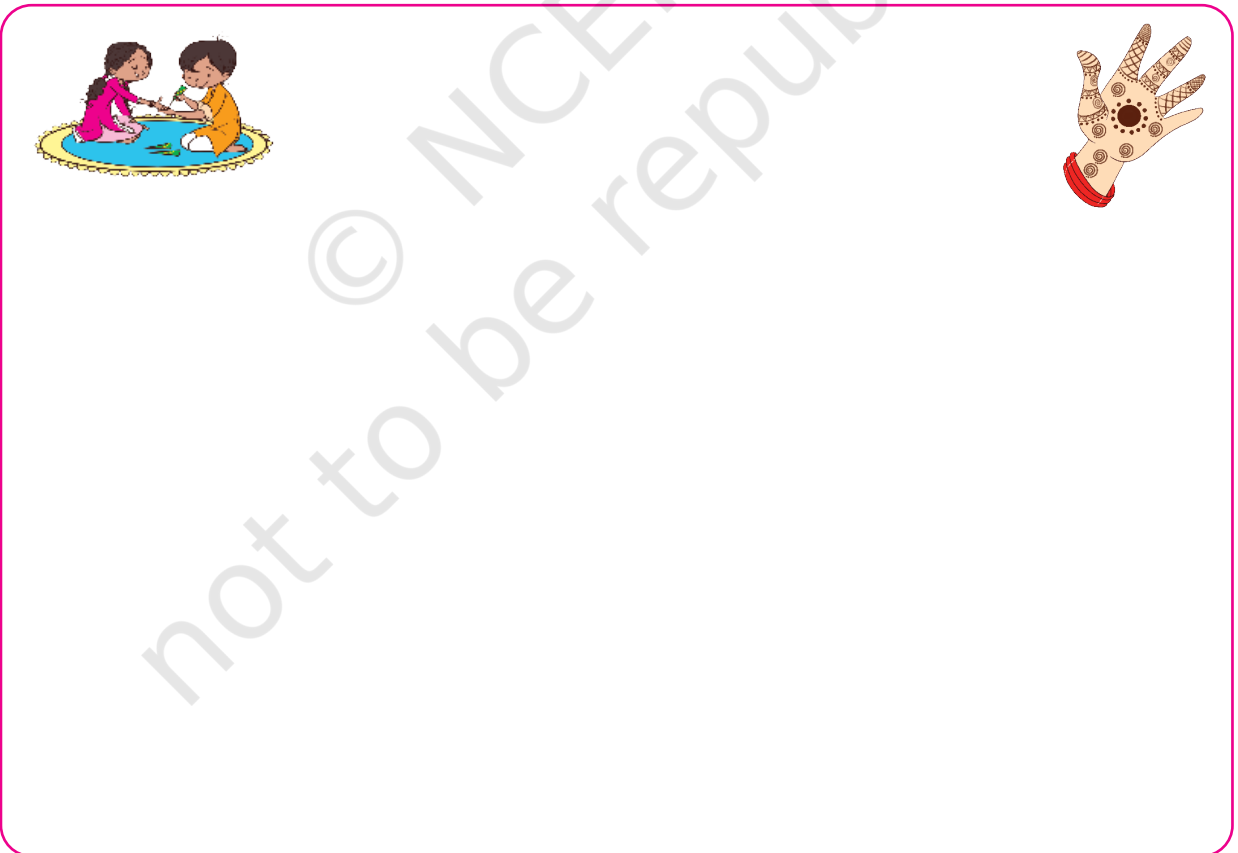


## ਪੈਟਰਨ

A. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਕਾਰਾਂ ਵਾਲੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ — ਬੋਤਲਾਂ ਦੇ ਢੱਕਣ, ਰਬੜਾਂ, ਪੈਨਸਿਲ, ਸਿੱਕੇ ਆਦਿ ਦੀ ਛਾਪ ਲਗਾ ਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਓ।



B. ਰਾਧਾ ਆਪਣੇ ਹੱਥਾਂ 'ਤੇ ਮਹਿੰਦੀ ਲਗਾ ਰਹੀ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਵੀ ਕਾਗਜ਼ 'ਤੇ ਆਪਣੇ ਹੱਥ ਦੀ ਛਾਪ ਲੈ ਕੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਮਹਿੰਦੀ ਦੇ ਪੈਟਰਨ ਜਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਓ।





## ਆਓ ਕਰੀਏ

ਨਿਤਿਆ ਪੱਤੀਆਂ ਨਾਲ ਖੇਡ ਰਹੀ ਹੈ ਅਤੇ ਨਮੂਨੇ ਬਣਾ ਰਹੀ ਹੈ।



ਹੁਣ ਤੁਸੀਂ ਵੀ ਕੁਝ ਪੱਤੇ ਇਕੱਠੇ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇੱਕ ਪੈਟਰਨ ਬਣਾਓ। ਪੱਤੇ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਨੂੰ ਰੰਗ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਜਗ੍ਹਾ 'ਤੇ ਛਾਪੋ।

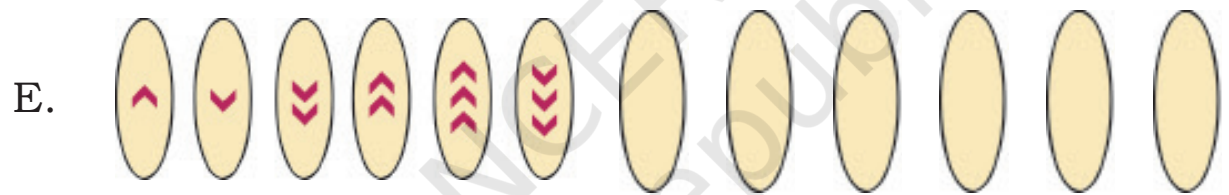
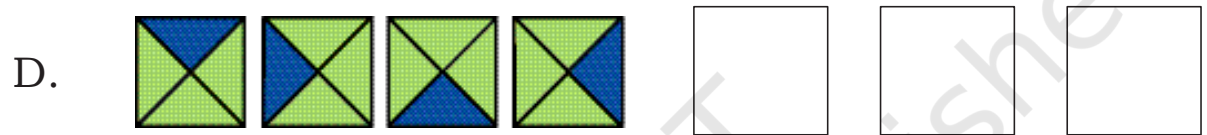
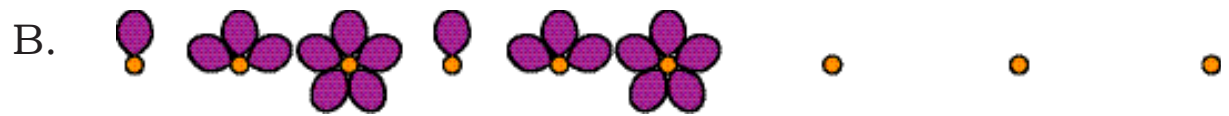
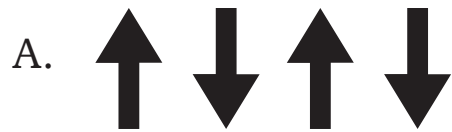


## ਪਰਿਯੋਜਨਾ ਕਾਰਜ

ਆਪਣੇ ਘਰ ਜਾਂ ਜਮਾਤ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਲਈ ਆਪਣੇ ਵੱਡਿਆਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਕਾਰਾਂ ਦੇ ਕੱਟਿਆਊਟਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੰਧ ਦੀ ਲਟਕਣ ਬਣਾਓ।




ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਪੈਟਰਨਾਂ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਵਧਾਓ ।



G. AB BC CD


H. AA BB CC DD EE



ਕਿੱਕੂ ਖ਼ਰਗੋਸ਼ ਚੌਥੀ ਟਾਈਲ 'ਤੇ ਛਾਲ ਮਾਰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਭੁੱਲ ਗਿਆ ਕਿ ਅੱਗੇ ਕਿੱਥੇ ਛਾਲ ਮਾਰਨੀ ਹੈ। ਅਗਲੀਆਂ ਟਾਈਲਾਂ  'ਤੇ ਇੱਕ ਗੋਲਾ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰੋ।

1, 4, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



ਕਿੱਕੂ ਦੀ ਮਾਂ ਵੀ 6ਵੀਂ ਟਾਈਲ 'ਤੇ ਛਾਲ ਮਾਰਦੀ ਹੈ। ਅਗਲੀਆਂ ਟਾਈਲਾਂ 'ਤੇ  ਲਗਾ ਕੇ ਉਸ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰੋ।

1, 6, 11, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



**ਆਓ ਕਰੀਏ**

**ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਸੰਖਿਆ ਪੈਟਰਨਾਂ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਵਧਾਓ।**

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

