

## ಭಾಗ 1

ಹಾಯ್ ಸ್ನೇಹಿತರೇ, ನಾನು ..... (ನಿಮ್ಮ ಹೆಸರು). ನಾನು ಹಿಂತಿರುಗಿದ್ದೇನೆ ಮತ್ತು ಈ ವಾರ ನಾವು ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ಕೆಲವು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ಆಟದ ಸಹಾಯಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಿದ್ದೇವೆ. ಈ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನಾವು ಆಡಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ನಾನು ನಿಮಗೆ ತೋರಿಸಲಿದ್ದೇನೆ ಆದರೆ ನೀವು ಅದನ್ನು ಇತರ ಹಲವು ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದು. ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲೂ ನಾವು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಇವುಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಹೇಗೆ ಎಂದು ನಾನು ನಿಮಗೆ ತೋರಿಸುತ್ತೇನೆ.

### ಚಟುವಟಿಕೆ 1

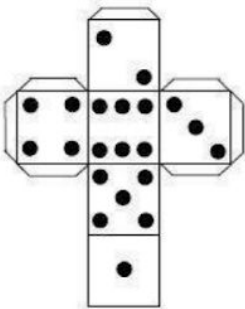
ನಮ್ಮ ಮೊದಲ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ತುಂಬಾ ಸರಳವಾಗಿದೆ ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ಮೋಜಿನ ಗಣಿತ ಆಟಕ್ಕೆ ನಮ್ಮ ಆರಂಭಿಕ ಹಂತವಾಗಿದೆ ಏಕೆಂದರೆ ನಾವು ನಂತರ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ 1-20 ರಿಂದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ನಂತರ ಅವುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸೋಣ. ಅವು ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡದಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ / ಅಂಟಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲಾ ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಒಂದೇ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣ ಮಾಡಿ.

2 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12 - 14 - 16 - 18 - 20 ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಮತ್ತು 1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19 ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಎಂದು ನೀವು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೀರಿ ಎಂದು ನಾನು ಭಾವಿಸುತ್ತೇನೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇವುಗಳನ್ನು ಇರಿಸುವಾಗ, ಈ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ನಡುವೆ ಸಮಾನ ಅಂತರವಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ 20 ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ನಿಮ್ಮ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಚಿಂತಿಸಬೇಡಿ. ಸ್ನೇಹಿತರೇ, ನಿಮ್ಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ!

### ಚಟುವಟಿಕೆ 2

ಮುಂದೆ, ನಮ್ಮ ಗಣಿತ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಎರಡು ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾವು ರಚಿಸಲಿದ್ದೇವೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ನಾವು ನಮ್ಮದೇ ಆದ ದಾಳಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಿದ್ದೇವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ದಾಳಗಳು ಹೇಗೆ ಕಾಣುತ್ತವೆ (ದಾಳಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ). ನೀವು ಗಮನಿಸಿದಂತೆ, ಒಂದು ದಾಳವು ಘನ ಆಕಾರವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಘನವು ಮೂರು ಆಯಾಮದ ಘನ ವಸ್ತುವಾಗಿದ್ದು, ಆರು ಚದರ ಮುಖಗಳಿಂದ ಸುತ್ತುವರಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ, ಪ್ರತಿ ಶೃಂಗದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಭೆ ಇರುತ್ತದೆ (ನೀವು ದಾಳವನ್ನು ತೋರಿಸುವಾಗ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಸೂಚಿಸಿ). ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಲೂ ಅಂತಹ ಅನೇಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಉದಾ. ಹಳೆಯ ರಟ್ಟಿನ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ, ಎಣ್ಣೆ ತವರ, ಐಸ್ ಘನಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

ನಿಮ್ಮ ಸ್ವಂತ ದಾಳವನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು, ಒಂದೇ ಗಾತ್ರದ 6 ಚೌಕಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ಒಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲಾ ಬದಿಗಳ ಉದ್ದವು ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿಡಿ. ಪ್ರತಿ ಚೌಕದ ಮೇಲೆ ಚುಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಎಳೆಯಿರಿ ಇದರಿಂದ ಅದು ದಾಳದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಘನ ಆಕಾರದ ದಾಳವನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಮಡಚಿ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಅಂಟಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.



### ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ದಾಳಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ, ನೀವು ಸಂಖ್ಯೆಯ ನೂಲುವ ಚಕ್ರವನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಹ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ನೂಲುವ ಚಕ್ರವು ವೃತ್ತ ಅಥವಾ ಸುತ್ತಿನಾಗಿದ್ದು ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗೆ ಗಡಿಯಾರದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಗಡಿಯಾರದ ಕೈಗಳಂತೆ, ನಾವು ಸ್ಪಿನ್ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕೈ ಅಥವಾ ಬಾಣವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಚಕ್ರದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಆಯ್ಕೆಯ ಮೇಲೆ ಇಳಿಯುತ್ತೇವೆ. ಬಂಡಿಯ ಚಕ್ರವನ್ನು ಸಹ ನೀವು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಅಲ್ಲಿ ನಾವು ಎಲ್ಲಾ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಎರಡು ಬಾಣಗಳಿಂದ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಕಾಗದ ಅಥವಾ ಹಲಗೆಯ ತುಂಡು ಮೇಲೆ ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತವನ್ನು ಪತ್ತೆಹಚ್ಚಿ ಮತ್ತು ಈ ವಲಯವನ್ನು 6 ವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ. ಈ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ. ಮುಂದೆ, ನಾವು ಬಾಣವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಲು ನಾವು ನೂಲುವ ಬಾಣವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಅದು ಈ ಆರು ಸಂಖ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಲಾದ ಪೇಪರ್ ಪಿನ್‌ಗೆ ಕಾಗದದ ಕ್ಲಿಪ್ ಅನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾವು ಸ್ಪಿನ್ ಬಾಣವನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ, ನಾವು ರಟ್ಟಿನ ಅಥವಾ ದಪ್ಪ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬಾಣವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ನಂತರ ತೆರೆದ ಕಾಗದದ ಕ್ಲಿಪ್ ಅಥವಾ ಪೇಪರ್ ಪಿನ್ ಬಳಸಿ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ದಯವಿಟ್ಟು ಕೆಳಗಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉಲ್ಲೇಖವಾಗಿ ಬಳಸಿ



ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳು (1-50), ಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಗಳು (<, >, =) ಮತ್ತು ಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು (+ ಮತ್ತು -) ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸಣ್ಣ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ. ಈಗ ನಿಮ್ಮ ಎಲ್ಲಾ ಸಹಾಯ ವಸ್ತುಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ, ನಾವು ನಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಸಿದ್ಧರಿದ್ದೇವೆ. ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲುಗಳು, ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಗಣಿತ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಲು ನಾವು ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಿದ್ದೇವೆ.

## ಭಾಗ 2

ನಾವು ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಓಡಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಸುತ್ತಲೂ ಹಾರಿದ ಸಮಯಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಡಿ. ನಾನು ಆ ಸಮಯಗಳನ್ನು ಸಹ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ. ಇಂದು, ನಮ್ಮ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ದೈಹಿಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಮರಳಿ ತರೋಣ ಮತ್ತು ನಾನು ನಿಮಗೆ ಹೇಳಿದರೆ, ನಾವು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಸಹ ಕಲಿಯಬಹುದು. ಹೇಗೆ ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ. ಆಟಗಳಿಗೆ ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಎಲ್ಲಾ ವಸ್ತುಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತೇವೆ - ಸ್ಪಿನ್ನರ್, ಡೈಸ್, ಸಂಖ್ಯೆ / ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲು.

### ಚಟುವಟಿಕೆ 1

ಇಂದು, ನಾವು ನಮ್ಮ ಕಲಿಕಾ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸೇರ್ಪಡೆ ಮತ್ತು ವ್ಯವಕಲನವನ್ನು ಕಲಿಯಲಿದ್ದೇವೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ನೀವು ದಾಳ ಅಥವಾ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ನೀವು ಎರಡರ ನಡುವೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ

ಮಾಡಬಹುದು. ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ 0 ಕ್ಕೆ ನಿಂತು ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ದಾಳವನ್ನು ಎಸೆಯಿರಿ ಅಥವಾ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಮೇಲೆ ಬಾಣವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ. ಡೈಸ್ / ಸ್ಪಿನ್ನರ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಯಾವುದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿ. ಅಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಸಂಖ್ಯೆ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಿ ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ದಾಳದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆ 3 ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡರೆ, 3 ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಸಿ ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ 3 ರಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಿ.

ಡೈಸ್ ಅನ್ನು ಮತ್ತೆ ಎಸೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಹೊಸ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ತಲುಪಲು 3 ರಿಂದ ಅಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಸರಿಸಿ/ಚಲಿಸಿ. ಅಂತೆಯೇ, ನೀವು ವ್ಯವಕಲನ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು 10 ಕ್ಕೆ ನಿಂತಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ದಾಳದಲ್ಲಿ 4 ನೇ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ನಂತರ 10 ರಿಂದ 4 ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಸಿ 6 ಕ್ಕೆ ಬರಲು.

ಈ ಎಲ್ಲಾ ಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ನೀವು ಏನನ್ನು ಮತ್ತು ಯಾವಾಗ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂದು ಬರೆಯಲು ಮರೆಯಬೇಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ:  $0 + 3 = 3$  ಅಥವಾ  $10 - 4 = 6$ . ಇದಕ್ಕೆ ನೀವು ಮೋಜಿನ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು 1 ನೇ ಸುತ್ತಿನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇಳಿದರೆ, ನೀವು 2 ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ನೀವು ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇಳಿಯುತ್ತಿದ್ದರೆ, ನೀವು 3 ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹೋಗಬೇಕು.

## ಚಟುವಟಿಕೆ 2

ನಿಮ್ಮ ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯರು, ಸ್ನೇಹಿತರು ಅಥವಾ ನೆರೆಹೊರೆಯವರೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಹ ಆಡಬಹುದು. ನೀವು ನೆರೆಹೊರೆಯ ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಸುರಕ್ಷಿತ ದೂರವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ನಂಬರ್ ಕಾರ್ಡ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರು / ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಕೇಳಿ. ನೀವು ನಿಂತಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದರೆ, ನೀವು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೀರಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನೀವು 3 ರಂದು ನಿಂತಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆ 5 ಆಗಿದ್ದರೆ 3 5 ಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದರೆ ನೀವು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು (ಉದಾ. ಒಂದು ಜೋಕ್ ಹೇಳಿ). ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಿದ್ದರೆ ನೀವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೀರಿ. ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ನಿಮ್ಮ ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯ / ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ನೀವು ಹೇಳಬಹುದು. ನೀವು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಗಣಿತ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ,  $3 < 5$  ಅಥವಾ  $3 > 1$ .

## ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ಈಗ ನಾವು ಕಲಿತ ಎಲ್ಲಾ ಆಟದ ಸಹಾಯಗಳು ಮತ್ತು ಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಇಡೀ ಕುಟುಂಬದೊಂದಿಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಿದ್ದೇವೆ. ನಿಮ್ಮ ಸ್ವಂತ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನೀವು ರಚಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ನನ್ನ ಆಟಕ್ಕೆ ನಾನು ಬಳಸಿದ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಮೂರು ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಆರಿಸಿ - ಅವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ನಂಬರ್ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯವರು ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆ / ಸಂಬಂಧ ಕಾರ್ಡ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಗಣಿತದ ಸಮೀಕರಣವನ್ನು ಮಾಡಲು ನೀವು ಈ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು 5, 3 ಮತ್ತು + ಆರಿಸಿದರೆ; ನೀವು  $5 + 3 = 8$  ಅನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದು.

ಇದನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ ನಂತರ, ನೀವು ಅದನ್ನು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಜಿಗಿಯಬಹುದು. ನಾವು ಅದನ್ನು ಬೆಸ ಅಥವಾ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಂದು ಗುರುತಿಸುವ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಂದರೆ ನಿಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನೀವು ಕುಪ್ಪಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಂದರೆ ನಿಮ್ಮ ಪಾದಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಬೇಕು/ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಉತ್ತಮ ಭಾಗ ಯಾವುದು ಎಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ? ನೀವು ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಯೋಜನೆಗಳು, ವಿಭಿನ್ನ ನಿಯಮಗಳು ಮತ್ತು ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಆಟವು ಅಂತ್ಯವಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟದಿಂದ ನೀವು ಎಂದಿಗೂ ಬೇಸರಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಾಲೆಯ ದಿನಗಳಂತೆ ನೀವು ಸಹ ಓಡಬಹುದು ಮತ್ತು ಆಡಬಹುದು. ನೀವು ಇದನ್ನು ಆನಂದಿಸುತ್ತೀರಿ ಮತ್ತು ನಿಮಗೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಮಟ್ಟವನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತೇವೆ. ಆನಂದಿಸಿ. ಬೈ.