

## জপিওৱা অংক (পৰ্য্যায় ১)

<b>বিৱৰণ</b>	শিক্ষার্থীয়ে সংখ্যাৰ বিষয়ে বুজি পাবলৈ আৰু সাধাৰণ যোগ-বিয়োগ অংক কৰিব পৰাকৈ তেওঁলোকৰ নিজৰ সংখ্যা ৰেখা খেল ৰূপাঙ্কন কৰিব।
<b>শীৰ্ষস্থানীয় প্ৰশ্ন</b>	তুমি নিজৰ সংখ্যা ৰেখা প্ৰস্তুত কৰিব পাৰিবা নে?
<b>মুঠ সময়ৰ প্ৰয়োজন</b>	৪ দিনত মুঠ ৫ ঘণ্টা
<b>প্ৰয়োজনীয় সঁজুলি</b>	ৰং, কাগজ, কেচি, কাৰ্ডবোর্ড।
<b>শিকনৰ ফলাফল</b>	১) যুগ্ম-অযুগ্ম সংখ্যাৰ বোধ। ২) সঠিক গাণিতিক নিয়ম ব্যৱহাৰেৰে দুটা সংখ্যাৰ মাজৰ সাধাৰণ সমন্ধৰ বৰ্ণনা। ৩) সংখ্যাৰ স্থানীয় মান আৰু পূৰ্ণ সংখ্যাৰ বোধ। ৪) দুটা অংকৰ সংখ্যাৰ অংকবোৰৰ স্থানীয় মান, আৰ্হি বা অন্য বস্তুৰ সহায়ত উপস্থাপন কৰা আৰু বহলাই লিখা। ৫) পূৰ্ণ সংখ্যাৰ যোগ আৰু বিয়োগ।
<b>প্ৰাৰম্ভিক জ্ঞান</b>	০ পৰা ২০ লৈ বোধ আৰু লিখিবলৈ সক্ষম হোৱা।

### দিন ১

আজি তোমালোকে শিকিবা সংখ্যা ৰেখা কি হয় আৰু কেনেকৈ প্ৰস্তুত কৰে।

প্ৰস্তাৱিত সময়	ক্ৰিয়াকলাপ আৰু বিৱৰণ
<b>১০ মিনিট</b>	❖ শিক্ষার্থীয়ে ০ ৰ পৰা ২০ লৈ পুনৰ অনুশীলন কৰিব।
<b>৫০ মিনিট</b>	❖ শিক্ষার্থীয়ে তেওঁলোকৰ নিজৰ সংখ্যা ৰেখা সাজি উলিয়াব: ০ ৰ পৰা ২০ লৈ চাৰ্ট পেপাৰত লিখি প্ৰতিটো সংখ্যা ৰং কৰিব আৰু কাৰ্টি উলিয়াই যথাক্ৰমে মজিয়াত লগাই যাব। ❖ যুগ্ম সংখ্যাত এটা ৰং আৰু অযুগ্ম সংখ্যাত আন এটা ৰং দিব। ❖ যথাক্ৰমে: ২-৪-৬-৮-১০-১২-১৪-১৬-১৮-২০ ইত্যাদি যুগ্ম সংখ্যা আৰু অযুগ্ম সংখ্যাৰোৰ হ'ল ১-৩-৫-৭-৯-১১-১৩-১৫-১৭-১৯ আদি। সহায়: যদি তোমাৰ ঘৰৰ মজিয়া টাইলছৰ হয় - শিক্ষার্থীসকলক সংখ্যাসমূহ

প্রতিটো টাইলছত এটাকৈ সংখ্যা আঠা লগাব দিয়ক অথবা সংখ্যাসমূহৰ মাজৰ সমান দূৰত্ব পৰিমাণ কৰি লওঁক।

## দিন ২

আজি তোমালোকে শিকিবা কেনেকৈ নিজৰ লুডু গুটি (পাশা গুটি) আৰু ঘূৰি থকা চকা প্ৰস্তুত কৰিব পাৰিব।

প্ৰস্তাৱিত সময়	ক্ৰিয়াকলাপ আৰু বিৱৰণ
৩০ মিনিট	<p>❖ শিক্ষাৰ্থীয়ে বুজি পোৱাকৈ লুডু গুটিৰ দৰে এটা ঘনক তৈয়াৰ কৰিব।</p> <p>❖ সহায়ঃ ঘনক হৈছে ত্ৰিমাত্ৰিক এক কঠিন বস্তু যাৰ ছখন সমতল ক্ষেত্ৰ থাকে, প্রতিটো ক্ষেত্ৰৰ দীঘ, প্ৰস্থ, উচ্চতা সমান, আৰু প্রতিটো শীৰ্ষবিন্দুত সমতলীয় ক্ষেত্ৰৰ তিনিটা বাহু মিলিত হয়। - শিক্ষাৰ্থীয়ে ঘৰতে থকা ঘনক আকাৰৰ বস্তু চিনাক্ত কৰি উলিয়াব (যেনে- চেনিৰ দানা, বৰফৰ টুকুৰা, বৰ্গাকৃতিৰ বাকচ ইত্যাদি।) আৰু ঘনকৰ বিষয়ে বৰ্ণনা কৰি লিখিব আৰু চাই অংকন কৰিব। - শিক্ষাৰ্থীয়ে ঘনকত থকা বৰ্গকেইটা চিনাক্ত কৰিব, হিচাব কৰিব আৰু চাৰিটা সমান বাহুৰ সৈতে অংকন কৰিব। - শিক্ষাৰ্থীয়ে ঘৰত থকা আয়ত আকৃতিৰ বস্তু চিনাক্ত কৰিব লগতে বৰ্গ আৰু আয়তৰ মাজৰ পাৰ্থক্য বুজিবলৈ অংকন কৰিব। - শিক্ষাৰ্থীয়ে তলত দিয়া ছবিটো চাই অংকন কৰিব আৰু সাজিব, ৰেখাৰ মাজেৰে ভাঁজ দি এটা ঘনকৰ আকাৰ দিব পাৰে।</p> <div data-bbox="667 1288 981 1668" data-label="Image"> </div> <p>বিকল্পঃ শিক্ষাৰ্থীয়ে খেলটোৰ বাবে এটা ঘূৰি থকা চকা সাজিব পাৰে।</p> <p>যোগানঃ এটা ঘূৰি থকা চকা হৈছে দেখাত ঘড়ীটোৰ দৰে বৃত্তাকাৰৰ। ঘড়ীৰ কাটাৰ দৰে, আমি এখন হাত বা কাঁড় সাজিব লাগিব যাতে আমি ঘূৰাব পাৰোঁ আৰু ইচ্ছা অনুসৰি ৰখাব পাৰোঁ। শিক্ষাৰ্থীয়ে যিকোনো ঘূৰণীয়া বস্তুৰ পৰা বৃত্ত আকাৰৰ বৃত্ত কাটি উলিয়াব পাৰে।</p> <p>সহায়ঃ শিক্ষাৰ্থীয়ে তলৰ চিত্ৰটো চাই ছটা ভাগেৰে বিভক্ত এটা বৃত্ত গোল</p>

আকাৰৰ পিঠা বা কেকৰ ধাৰণাৰে বুজিব পাৰিব ।

- ❖ শিক্ষার্থীয়ে এইবাৰ ঘূৰি থকা কাঁড় সাজিব- এটা কাগজত লগোৱা ক্লিপবিশেষ যিটো তলত দেখুৱাৰ দৰে বৃত্তটোৰ সোঁমাজত এটা কাগজত লগোৱা পিনৰ মাজেৰে সুমুৱাব।



- ❖ বিকল্প, শিক্ষার্থীয়ে কাৰ্ডবোৰ্ড অথবা ডাঠ কাগজৰ পৰা এডাল কাঁড় কাটি উলিয়াব আৰু এটা খোলা কাগজত লগোৱা ক্লিপ বা কাগজত লগোৱা পিনৰ সহায়ত বৃত্তটোৰ সোঁমাজত লগাব।
- ❖ শিক্ষার্থীয়ে এইবাৰ সকলো সংখ্যা লিখি উলিয়াব আৰু সৰু আকাৰত কাটিব।
- ❖ শিক্ষার্থীয়ে প্ৰধান গাণিতিক নিয়ম/প্ৰণালী সমূহ পৃথকে কাৰ্ডত লিখি উলিয়াব: + (যোগ), - (বিয়োগ), × (পূৰণ), ÷ (হৰণ), বেছি, কম।

## দিন ৩

আজি তোমালোকে যোগ কৰিবলৈ শিকিব।

প্ৰস্তাৱিত সময়	ক্ৰিয়াকলাপ আৰু বিৱৰণ
৪৫ মিনিট	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ যোগ অংক খেলিবলৈ এতিয়া সকলো উপস্থাপন সাজু হৈছে।</li> <li>❖ নিয়ম: শিক্ষার্থীয়ে লুডু গুটি নিষ্ক্ষেপ কৰিব আৰু যিটো সংখ্যা আহিব, সেই সংখ্যাৰ আগৰ সংখ্যালৈ জাপ মাৰিব লাগিব। শিক্ষার্থীয়ে ০ ৰ পৰা আৰম্ভ কৰিব (যেনে- লুডু গুটিটোত যদি ৩ থাকে, তেওঁলোকে জাঁপ মাৰিব লাগিব ৩ লৈ (০+৩), আকৌ লুডু গুটি নিষ্ক্ষেপ কৰিব আৰু</li> </ul>



	<p>এইবাৰ যদি গুটিতোত ৫ থাকে তেন্তে লেওঁলোকে ৮ লৈ জপিয়াব লাগিব(৩+৫)।</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ইয়াৰ উপৰিও শিক্ষার্থীয়ে অন্য কিছুমান নিয়মো লব পাৰে: যেনে             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ যদি তুমি কোনো এটা যুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ২ খোজ আগুৱাই জপিওৱা।</li> <li>▪ যদি তুমি এটা অযুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ৩ খোজ আগুৱাই জপিওৱা।</li> </ul> </li> <li>❖ শিক্ষার্থীয়ে ওপৰত খেলা খেলটোৰ যোগ অংকবোৰ লিখি সাংখ্যিক উপস্থাপন সম্পূৰ্ণ কৰিব পাৰিব। যেনে- ৩+৫=৮</li> </ul>
<p><b>১৫ মিনিট</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ পৰিয়ালৰ সদস্যই এখন সংখ্যাৰ কাৰ্ড তুলি লব। যদি শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে যিটো সংখ্যাত থিয় হৈ আছে সেই সংখ্যা যদি পৰিয়ালৰ সদস্যই তুলি লোৱা সংখ্যাতকৈ ডাঙৰ হয় তেন্তে তেওঁলোকৰ পচন্দ অনুসৰি পৰিয়ালৰ সদস্যই কিবা এক ক্ৰিয়াকলাপ পৰিৱেশন কৰি দেখুৱাব লাগে।</li> <li>❖ উদাহৰণ: পৰিয়ালৰ সদস্য গৰাকীয়ে ৪ সংখ্যাটো তুলি লব, যদি শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে সংখ্যা ৬ ত থিয় হৈ আছে তেন্তে দেখা যায় যে ৬ ৪ তকৈ ডাঙৰ। গতিকে শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে পৰিয়ালৰ সদস্য গৰাকীক কিবা এক ক্ৰিয়াকলাপ পৰিৱেশন কৰিবলৈ দিব।</li> <li>❖ শিক্ষার্থীয়ে চিহ্নে উপস্থাপন কৰিব, ৬ ৪ তকৈ ডাঙৰ।</li> </ul>

## দিন ৪

আজি তোমালোকে বিয়োগ অংক কৰিবলৈ শিকিবা।

প্ৰস্তাৱিত সময়	ক্ৰিয়াকলাপ আৰু বিৱৰণ
<p><b>৪৫ মিনিট</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ বিয়োগ অংক খেলিবলৈ এতিয়া সকলো উপস্থাপন সাজু হৈছে।</li> <li>❖ নিয়ম: শিক্ষার্থীয়ে লুডু গুটি নিষ্ফেপ কৰিব আৰু যিটো সংখ্যা আহিব, সেই সংখ্যাৰ আগৰ সংখ্যালৈ জাপ মাৰিব লাগিব। শিক্ষার্থীয়ে ২০ ৰ পৰা আৰম্ভ কৰিব (যেনে- লুডু গুটিটোত যদি ৩ থাকে তেওঁলোকে জাঁপ মাৰিব লাগিব ১৭ লৈ (২০-৩), আকৌ লুডু গুটি নিষ্ফেপ কৰিব আৰু এইবাৰ যদি গুটিটোত ৫ থাকে তেন্তে লেওঁলোকে ১২ লৈ জপিয়াব লাগিব(১৭-৫)।</li> <li>❖ ইয়াৰ উপৰিও শিক্ষার্থীয়ে অন্য কিছুমান নিয়মো ল'ব পাৰে: যেনে             <ul style="list-style-type: none"> <li>-যদি তুমি কোনো এটা যুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ২ খোজ আগুৱাই জপিওৱা।</li> <li>-যদি তুমি এটা অযুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ৩ খোজ আগুৱাই</li> </ul> </li> </ul>



	<p>জপিওৱা।</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ শিক্ষার্থীয়ে ওপৰত খেলা খেলটোৰ বিয়োগ অংকবোৰ লিখি সাংখ্যিক উপস্থাপন সম্পূৰ্ণ কৰিব পাৰিব। যেনে- ২০-৩=১৭</li> </ul>
১৫ মিনিট	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ পৰিয়ালৰ সদস্যই এখন সংখ্যাৰ কাৰ্ড তুলি ল'ব। শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে যিটো সংখ্যাত থিয় হৈ আছে সেই সংখ্যা যদি পৰিয়ালৰ সদস্যই তুলি লোৱা সংখ্যাতকৈ সৰু হয় তেন্তে তেওঁলোকৰ পচন্দ অনুসৰি পৰিয়ালৰ সদস্যই কিবা এক ক্ৰিয়াকলাপ পৰিৱেশন কৰি দেখুৱাব লাগে।</li> <li>❖ উদাহৰণ: পৰিয়ালৰ সদস্য গৰাকীয়ে ১৩ সংখ্যাটো তুলি ল'ব, যদি শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে সংখ্যা ৮ ত থিয় হৈ আছে তেন্তে দেখা যায় যে ৮ ১৩ তকৈ সৰু। গতিকে শিক্ষার্থী গৰাকীয়ে পৰিয়ালৰ সদস্য গৰাকীক কিবা এক ক্ৰিয়াকলাপ পৰিৱেশন কৰিবলৈ দিব।</li> <li>❖ শিক্ষার্থীয়ে সাংখ্যিক চিহ্নেৰে উপস্থাপন কৰিব, ৮ ১৩ তকৈ সৰু, ।</li> </ul>

## দিন ৫

আজি তোমালোকে শিকিবা বিয়োগ অংক।

প্ৰস্তাৱিত সময়	ক্ৰিয়াকলাপ আৰু বিৱৰণ
৪৫ মিনিট	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ চাৰিওটা সাংখ্যিক ফলনৰ সৈতে খেল খেলা।</li> <li>❖ পৰিয়ালৰ সদস্যই যিকোনো এখন ফলনৰ কাৰ্ড আৰু এখন সংখ্যাৰ কাৰ্ড তুলি ল'ব। শিক্ষার্থীয়ে অংকটো কৰি দেখুৱাব, যেনে +৬, -৩, ২তকৈ ডাঙৰ সংখ্যা হয়।</li> <li>❖ শিক্ষার্থীয়ে সকলো গাণিতিক নিয়ম বা প্ৰণালী সংখ্যাৰ সৈতে লিখিব।</li> <li>❖ যদি তুমি কোনো এটা যুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ২ খোজ আগুৱাই জপিওৱা।</li> <li>❖ যদি তুমি এটা অযুগ্ম সংখ্যাত আছা তেন্তে ৩ খোজ আগুৱাই জপিওৱা।</li> </ul>

## মূল্যায়নৰ মাপকাঠী

- ❖ বিভিন্ন আকাৰ আৰু সেইবোৰৰ সৈতে চিনাকী হোৱা।
- ❖ লুডু গুটি সাজা।
- ❖ বঙৰ স্পষ্টতা, সংখ্যাৰ গঠন আৰু অংকৰ সাংখ্যিক উপস্থাপন।



❖ গভীৰ সংখ্যা বোধ

## অতিৰিক্ত সমৃদ্ধিকৰণ ক্ৰিয়াকলাপ

- ❖ -১০/-২০ লৈ সংখ্যা বেখা সাজি উলিওৱা।
- ❖ খেলটোত ২ ৰে পূৰণ আৰু হৰণৰ বাবে নিয়ম সাল্লিৰিষ্ট কৰা।
- ❖ ৩০ ৰ পৰা ৫০ লৈ সংখ্যা বেখা সাজা।

-----