

ਜੰਪਿੰਗ ਮੈਥ (ਲੇਵਲ 1)

ਵੇਰਵਾ-	ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਆਪਣੀ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਕਤਾਰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕਰੇਗਾ ਤਾਂ ਜੋ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਬਿਹਤਰ ਸਮਝ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕੇ ਅਤੇ ਸਧਾਰਣ ਜੋੜ ਅਤੇ ਘਟਾਓ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕੇ।
ਮੁੱਖ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਕਤਾਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ?
ਕੁੱਲ ਲੋੜੀਂਦਾ ਸਮਾਂ	5 ਘੰਟੇ ਕੁੱਲ 4 ਦਿਨਾਂ ਵਿੱਚ
ਲੋੜੀਂਦੀ ਸਮੱਗਰੀ	ਰੰਗ , ਕਾਗਜ਼, ਕੈਂਚੀ, ਗੱਤਾ
ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਨਤੀਜੇ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ਜਿਸਤ ਤੇ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ ਬਾਰੇ ਸਮਝ ਵਿਕਸਿਤ ਹੋਵੇਗੀ 2. ਗਣਿਤ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਿਆਂ ਦੋ ਸੰਖਿਆਵਾਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਸਧਾਰਣ ਸੰਬੰਧ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ। . 3. ਸਥਾਨਕ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਮਝਣਾ ਤੇ ਸੰਪੂਰਨ ਸੰਖਿਆ ਵਿਚ ਆਰਡਰ ਕਰਨਾ 4. Represent the place value of two-digit numbers (tens and ones) using real objects, models and expanded notation 5. ਸੰਪੂਰਣ ਸੰਖਿਆ ਨੂੰ ਜੋੜਨਾ ਤੇ ਘਟਾਉਣਾ
ਪਹਿਲਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ	0-20 ਤੱਕ ਦੇ ਅੰਕ ਆਉਂਦੇ ਹੋਣ ਅਤੇ ਅੰਕ ਲਿਖਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਣ

ਪਹਿਲਾ ਦਿਨ (1)

ਅੱਜ ਤੁਸੀਂ ਸਿੱਖੋਗੇ ਕਿ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਕਤਾਰ ਕੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ।

ਸੁਝਾਇਆ ਗਿਆ ਸਮਾਂ	ਗਤੀਵਿਧੀ ਅਤੇ ਵੇਰਵਾ (ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਪਹਿਲੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਬੱਚੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ)
10 ਮਿੰਟ	ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ 0-20 ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਨੂੰ ਬੋਲਣਗੇ
50 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਆਪਣੀ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨਗੇ: ਉਹ ਹਰੇਕ ਨੰਬਰ ਨੂੰ ਪੇਂਟ ਕਰੇ, ਲਿਖੋਗੇ ਅਤੇ 0 - 20 ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਦੀ ਸੰਖਿਆ ਨੂੰ ਕੱਟਣਗੇ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਜ਼ਮੀਨ 'ਤੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿੱਚ ਲਗਾਓਗੇ • ਜਿਸਤ ਸੰਖਿਆ ਇਕ ਰੰਗ ਵਿਚ ਹੋਵੇਗੀ ਤੇ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ ਹੋਰ ਰੰਗ ਵਿਚ ਹੋਵੇਗੀ

	<ul style="list-style-type: none"> • ਨਤੀਜਾ : 2 – 4 – 6 – 8 – 10 – 12 – 14 – 16 – 18 – 20 ਜਿਸਤ ਸੰਖਿਆ ਅਤੇ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ 1 – 3 – 5 – 7- 9 – 11 – 13 – 15 – 17 – 19
--	---

ਦੂਜਾ ਦਿਨ (2)

ਸੁਝਾਇਆ ਗਿਆ ਸਮਾਂ	ਗਤੀਵਿਧੀ ਅਤੇ ਵੇਰਵਾ(ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਪੰਜਵੀਂ ਕਲਾਸ ਦੇ ਬੱਚੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ)
30 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਕਿਊਬ ਦੀ ਸਮਝ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਆਪਣੀ ਡਾਇਸ਼ ਤਿਆਰ ਕਰਨਗੇ। • ਨਤੀਜਾ : ਇਕ ਘਣ ਇਕ ਤਿੰਨ-ਅਯਾਮੀ ਠੋਸ ਆਬਜੈਕਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਛੇ ਵਰਗ ਚਿਹਰਿਆਂ ਨਾਲ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਹਰ ਇਕ ਸਿਖਰ 'ਤੇ ਤਿੰਨ ਮੀਟਿੰਗਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਆਪਣੇ ਘਰ ਦੇ ਹੋਰ ਕਿਸੇ (ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਆਈਸ ਕਿ.ਕਿਊਬ, ਸ਼ੂਗਰ ਕਿਊਬ, ਵਰਗ ਟਿਸ਼ੂ ਬਕਸੇ ਆਦਿ) ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਘਣ ਦਾ ਵੇਰਵਾ ਲਿਖ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਹੀ ਖਿੱਚ ਸਕਦੇ ਹਨ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਕਿਊਬ ਦੇ ਵੱਖੋ ਵੱਖਰੇ ਵਰਗਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨਗੇ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ 4 ਪਾਸਿਆਂ ਦੀ ਬਰਾਬਰ ਲੰਬਾਈ ਨਾਲ ਖਿੱਚਣਗੇ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਘਰ ਵਿਚ ਆਇਤਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਵੀ ਕਰਨਗੇ ਅਤੇ ਵਰਗ ਅਤੇ ਆਇਤਾਕਾਰ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਫਰਕ ਨੂੰ ਵੇਖਣ ਲਈ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਖਿੱਚਣਗੇ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਪੱਕੇ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਖਿੱਚ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਲਾਈਨਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਇਕ ਘਣ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿਚ ਇਕਠੇ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ. • ਇਸ ਦੇ ਉਲਟ, ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਗੋਮ ਲਈ ਸਪਿਨਿੰਗ ਵ੍ਹੀਲ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨਗੇ. ਇਨਪੁਟ: ਇੱਕ ਕਤਾਈ ਚੱਕਰ ਇੱਕ ਚੱਕਰ ਜਾਂ ਗੋਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਘੜੀ ਵਰਗਾ ਬੋੜਾ ਲਗਦਾ ਹੈ. ਇਕ ਘੜੀ ਦੇ ਹੱਥਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ, ਸਾਨੂੰ ਇਕ ਹੱਥ ਜਾਂ ਤੀਰ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਸਪਿਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਇਕ ਚੋਣ 'ਤੇ ਉਤਰਨਗੇ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਕਿਸੇ ਵੱਡੇ ਚੱਕਰ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਗੋਲ ਆਬਜੈਕਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ. ਉਹ ਫਿਰ 6 ਬਣਾਏਗਾ ਚੱਕਰ ਵਿੱਚ ਭਾਗ <ul style="list-style-type: none"> • ਸੁਝਾਅ: ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਹੇਠਾਂ ਇਕ ਹਵਾਲਾ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਦੇਖੋ ਅਤੇ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਇਸ ਨੂੰ ਇਕ ਵਿਸ਼ਾਲ ਪੀਜ਼ਾ ਜਾਂ ਕੇਕ ਦੇ ਚੱਕਰ ਬਾਰੇ ਕਲਪਨਾ ਕਰ ਕੇ ਸਮਝ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪੀਜ਼ਾ ਦੇ 6 ਟੁਕੜੇ ਕੱਟਣੇ ਸਨ) • ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਹੁਣ ਕਤਾਈ ਤੀਰ ਬਣਾਉਣਗੇ - ਜੋ ਕਿ ਇੱਕ ਪੇਪਰ ਕਲਿੱਪ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜੋ ਇੱਕ ਪੇਪਰ ਪਿੰਨ ਵਿੱਚ ਪਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੋ ਚੱਕਰ ਦੇ ਕੇਂਦਰ ਵਿੱਚ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ.

	<ul style="list-style-type: none"> • ਵਿਕਲਪਿਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਗੱਤੇ ਜਾਂ ਸੰਘਣੇ ਪੇਪਰ ਤੇ ਤੀਰ ਕੱਟ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸਨੂੰ ਖੁੱਲ੍ਹੇ ਹੋਏ ਪੇਪਰ ਕਲਿੱਪ ਜਾਂ ਪੇਪਰ ਪਿੰਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਚੱਕਰ ਦੇ ਕੇਂਦਰ ਵਿੱਚ ਪਾ ਸਕਦੇ ਹਨ. • ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਹੁਣ ਸਾਰੇ ਨੰਬਰ ਲਿਖ ਕੇ ਛੋਟੇ ਕਾਰਡਾਂ ਵਿੱਚ ਕੱਟ ਦੇਣਗੇ. • ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਵੱਖਰੇ ਛੋਟੇ ਕਾਰਡਾਂ (+ ਜੋੜ / - ਘਟਾਓ / ਵੱਧ / ਇਸਤੋਂ ਵੀ ਘੱਟ) ਤੇ ਮੁੱਖ ਗਣਿਤ ਦੇ ਕਾਰਜ ਵੀ ਲਿਖਣਗੇ
--	---

ਤੀਜਾ ਦਿਨ (3)

ਸੁਝਾਇਆ ਗਿਆ ਸਮਾਂ	ਗਤੀਵਿਧੀ ਅਤੇ ਵੇਰਵਾ(ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਪਹਿਲੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਬੱਚੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ)
45 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਸਾਰੀਆਂ ਤਿਆਰੀਆਂ ਹੁਣ ਵਾਧੂ ਗੇਮ ਖੇਡਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹਨ! • ਨਿਯਮ: ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਡਾਈਸ ਸੁੱਟਣਗੇ ਜਾਂ ਫਿਰ ਸਪਿਨਰ ਨੂੰ ਘੁੰਮਣਗੇ ਅਤੇ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਸੰਖਿਆ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਉਸ ਨੰਬਰ ਤੇ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ. ਲਰਨਰ 0 ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਵੇਗਾ (ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਜੇ ਪਾੜਾ 3 ਹੈ, ਉਹ 3 ਨੰਬਰ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਣਗੇ, ਫਿਰ ਪਾਸਾ ਸੁੱਟੋ ਅਤੇ ਜੇ ਇਹ 5 ਹੈ - ਉਹ 8 (3 + 5) ਤੱਕ ਛਾਲ ਮਾਰਨਗੇ • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਵੀ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਆ ਸਕਦੇ ਹਨ. ਉਦਾਹਰਣ: ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਜਿਸਤ ਨੰਬਰ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ 2 ਕਦਮ ਅੱਗੇ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਇਕ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ 3 ਕਦਮ ਅੱਗੇ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ. ਸਿੱਖਿਅਕ ਉਹਨਾਂ ਰਕਮਾਂ ਨੂੰ ਲਿਖ ਕੇ ਇੱਕ ਸੰਖਿਆਤਮਕ ਪ੍ਰਤੀਨਿਧਤਾ ਨੂੰ ਵੀ ਪੂਰਾ ਕਰੇਗਾ ਜਿਸਦਾ ਉਹ ਅਭਿਆਸ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ, ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ. $3 + 5 = 8$
15 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਇੱਕ ਨੰਬਰ ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਣਗੇ. ਜੇ ਸਿੱਖਿਅਕ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਜਿਸ ਪਰਿਵਾਰ ਤੇ ਖੜੀ ਹੈ ਉਹ ਪਰਿਵਾਰ ਦੁਆਰਾ ਚੁਕੀ ਗਈ ਗਿਣਤੀ ਤੋਂ ਵੱਧ ਹੈ ਉਹ ਆਪਣੇ ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ. ਜੰਪਿੰਗ ਜੈਕ ਆਦਿ • ਉਦਾਹਰਣ: ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਇੱਕ ਨੰਬਰ 4 ਲਿਆਉਂਦਾ ਹੈ, ਜੇ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲਾ 6 ਤੇ ਖੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਕਿਉਂਕਿ 4 ਤੋਂ 6 ਵੱਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ - ਸਿੱਖਣ ਵਾਲਾ ਪਰਿਵਾਰ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਅਭਿਆਸ ਦਿੰਦਾ ਹੈ

	<p>• ਸਿੱਖਿਅਕ ਇਸ ਨੂੰ ਇੱਕ ਸੰਖਿਆਤਮਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿੱਚ 4 ਤੋਂ ਵੱਧ 6 ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਉਣਗੇ</p>
--	---

ਚੌਥਾ ਦਿਨ (4)

ਸੁਝਾਇਆ ਗਿਆ ਸਮਾਂ	ਗਤੀਵਿਧੀ ਅਤੇ ਵੇਰਵਾ(ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਦੂਜੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਬੱਚੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ)
45 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਸਾਰੀਆਂ ਤਿਆਰੀਆਂ ਹੁਣ ਘਟਾਓ ਗੇਮ ਖੇਡਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹਨ • ਨਿਯਮ: ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਪਾਸਾ ਸੁੱਟਣਗੇ ਜਾਂ ਫਿਰ ਸਪਿਨਰ ਨੂੰ ਘੁੰਮਣਗੇ ਅਤੇ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਸੰਖਿਆ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਉਸ ਨੰਬਰ ਤੋਂ ਹੇਠਾਂ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ। ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ 20 ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਵੇਗਾ (ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਜੇ ਪਾਸਾ 3 ਹੈ, ਉਹ ਹੇਠਾਂ 17 (20-3) ਤੇ ਜਾਣਗੇ, ਫਿਰ ਪਾਸਾ ਸੁੱਟੇ ਅਤੇ ਜੇ ਇਹ 5 ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਹੇਠਾਂ 12 (17-5) 'ਤੇ ਜਾਣਗੇ। • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਹੋਰ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਵੀ ਆ ਸਕਦੇ ਹਨ. ਉਦਾਹਰਣ: <ul style="list-style-type: none"> • ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਜਿਸਤ ਸੰਖਿਆ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ 2 ਕਦਮ ਅੱਗੇ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ • ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ 3 ਕਦਮ ਅੱਗੇ ਜਾਣਾ ਪਏਗਾ • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਉਹਨਾਂ ਰਕਮਾਂ ਨੂੰ ਲਿਖ ਕੇ ਇੱਕ ਸੰਖਿਆਤਮਕ ਪ੍ਰਤੀਨਿਧਤਾ ਨੂੰ ਵੀ ਪੂਰਾ ਕਰੇਗਾ ਜਿਸਦਾ ਉਹ ਅਭਿਆਸ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ, ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ. $20 - 3 = 17$
15 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> • ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਇੱਕ ਨੰਬਰ ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਣਗੇ। ਜੇ ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਦਾ ਨੰਬਰ ਪਰਿਵਾਰ ਦੁਆਰਾ ਚੁੱਕੀ ਗਈ ਗਿਣਤੀ ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਆਪਣੇ ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਜਾਂ ਕੋਈ ਖੇਡ ਖੇਡਣ ਨੂੰ ਕਹਿਣਗੇ। • ਉਦਾਹਰਣ: ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ 13 ਨੰਬਰ ਚੁੱਕਣਗੇ, ਜੇ ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ 8 'ਤੇ ਖੜ੍ਹਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਕਿਉਂਕਿ 13 ਤੋਂ ਘੱਟ 8 ਹੁੰਦਾ ਹੈ - ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਪਰਿਵਾਰ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਅਭਿਆਸ ਕਰਨ ਨੂੰ ਦੇਵੇਗਾ। • ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਇਸ ਨੂੰ ਸੰਖਿਆਤਮਕ ਤੌਰ ਤੇ ਪ੍ਰਸਤੁਤ ਕਰਨਗੇ ਕਿ 13 ਤੋਂ ਘੱਟ 8 ਹੈ।

ਪੰਜਵਾਂ ਦਿਨ (5)

ਸੁਝਾਇਆ ਗਿਆ ਸਮਾਂ	ਗਤੀਵਿਧੀ ਅਤੇ ਵੇਰਵਾ(ਇਹ ਗਤੀਵਿਧੀ ਤੀਸਰੀ ਕਲਾਸ ਤੋਂ ਲੈਕੇ ਪੰਜਵੀ ਕਲਾਸ ਤਕ ਦੇ ਬੱਚੇ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ)
45 ਮਿੰਟ	<ul style="list-style-type: none"> ● ਗੇਮ ਨੂੰ ਸਾਰੇ ਚਾਰ ਅੰਕੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨਾਲ ਖੇਡੋ ● ਪਰਿਵਾਰਕ ਮੈਂਬਰ ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਾਰਡ ਅਤੇ ਇੱਕ ਨੰਬਰ ਕਾਰਡ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ. ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਫਿਰ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਕਰਨਗੇ ਜਿਵੇਂ ਕਿ. + 6, - 3, ਨੰਬਰ 2 ਤੋਂ ਵੱਧ ਹੈ. ● ਸਿੱਖਿਆਰਥੀ ਸਾਰੇ ਗਣਿਤ ਦੇ ਕਾਰਜਾਂ ਨੂੰ ਸੰਖਿਆਤਮਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਲਿਖਣਗੇ ● ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਜਿਸਤ ਨੰਬਰ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਸ ਤੋਂ ਕਈ ਵਾਰ ਛਾਲ ਮਾਰਨੀ ਪਏਗੀ ● ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਇਕ ਟਾਂਕ ਸੰਖਿਆ 'ਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹੋ - ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਸ ਆਦਮੀ ਨੂੰ ਉਮੀਦ ਕਰਨੀ ਪਏਗੀ