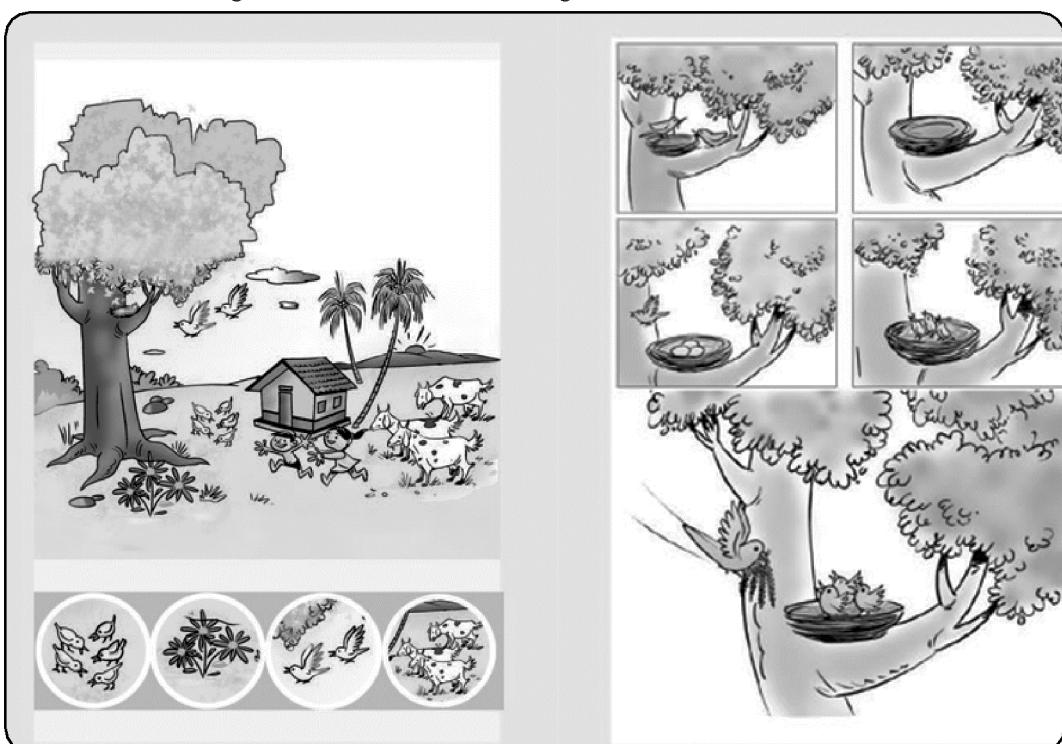


ആമുഖം

1 മുതൽ 5 വരെ സംഖ്യകൾ പരിചയപ്പെടുന്നതിനുള്ളതാണ് ഈ വുണിറ്റ്. താരതമ്പര്യത്തിനുപദേശിക്കുന്ന പദങ്ങൾ കഴിഞ്ഞെതാ വുണിറ്റിൽ കൂട്ടികൾ ഒന്നുണ്ടാക്കിക്കഴിഞ്ഞു. വസ്തുക്കളെ കൂട്ടങ്ങളാക്കി കൂട്ടങ്ങളുടെ സവിശേഷതകൾക്കുസിച്ച് അവവെ സംഖ്യവുംബാവി മെന്ദി പെടുത്തി മുള വുണിറ്റിൽ അവതരിച്ചിട്ടിരിക്കുവാണ്. 1 മുതൽ 5 വരെ വസ്തുകൾ എന്നിവെടുത്ത് കൂട്ടങ്ങളാക്കുന്നതിനും അവവെ രോക്കങ്ങൾ ഉപദേശിച്ച് എഴുതുന്നതിനും വസ്തുകൾ എന്നിവെടുത്ത് രേഖപ്പെടുത്തുന്നതിനുമുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളും ഉൾപ്പെടുത്തി വിരിക്കുന്നു. കളികളിലേക്കപ്പെടുന്നതിനും ചിത്രം വരവുകുന്നതിനും പാട്ടുപാടുന്നതിനുമുള്ള അവസ്ഥകളും മുള വുണിറ്റിലൂടെ കൂട്ടികൾക്കു ലഭിക്കുന്നു. പരസ്പരമെന്ദും കണ്ണഭത്താനും സംഖ്യകളെ ക്രമീകരിക്കാനും താരതമ്പര്യം ചെയ്യാനും എന്നിവെടുക്കാനും മുള വുണിറ്റിലൂടെ കൂട്ടികൾ കഴിവണം. തുടർന്നുള്ള വുണിറ്റുകൾ മുള രംഗിതരെ വിത്തനിന്നുക്കാണാം വികസിക്കുന്നത്.



യുണിറ്റിലേക്ക്

സാമഗ്രികൾ : ചിത്രങ്ങൾ, മഞ്ഞൾ, മുത്തുകൾ, ഇന്നർക്കിലുകൾ, കളിപ്പാട്ടങ്ങൾ, ധാരു മൺികൾ, ശോലികൾ തുടങ്ങിയവ.

സമയം : 40 പിംഗലൈം

പ്രവർത്തനം - 1

മൃഗരാജൻ

‘കൂട്ടം’ എന്ന ആശയമാണ് ഇവിടെ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്. (എരു മെമ്പാന്തരം ക്ഷേണം തേടുന്ന പലതരം മൃഗങ്ങളുടെയും പക്ഷികളുടെയും ചിത്രം കാണിക്കുന്നു. ഒരു വർഷത്ത് ഒളിത്തു നിന്ന് നോക്കുന്ന സിംഹവും ഉണ്ട്).

എരു കാട്ടിൽ ധാരാളം മൃഗങ്ങളും പക്ഷികളും പാർത്തിരുന്നു. അവർ സന്ദോഷത്തോടെ ജീവിച്ചുവന്നു.

കമ്യാക്കിടയിൽ ചില ചോദ്യങ്ങളാണോ.

- കാട്ടിൽ ഏതെല്ലാം മൃഗങ്ങളാണുള്ളത്?
- ഏതെല്ലാം പക്ഷികൾ?

കൂട്ടികൾ പറയട്ടു.

കൂടുതൽ ഉള്ളത് ഏതായിരിക്കും? മൃഗങ്ങളോ പക്ഷികളോ? - ചർച്ച.

ചീച്ചർ കമ തുടരുന്നു.

എരു ദിവസം കാട്ടിലെ രാജാവായ സിംഹം മുന്നിലെത്തി. സിംഹത്തെ കണ്ണ് എല്ലാ മൃഗങ്ങളും കൂട്ടത്തോടെ ഓടി സൂലംവിട്ടു, പക്ഷികൾ പറന്നുപോയി.

- എന്തിനാണ് ഓടിയത്?
- എങ്ങോട്ടായിരിക്കും ഓടിയത്?
- ആരോക്കയാണ് ഓടിയത്?
- പറന്നുപോയവർ ആരോക്കയായിരിക്കും?

ചർച്ച

- മുയലുകൾ ഒരു കൂട്ടമായി ഒരുമിച്ചോടി, മാനുകൾ ഒരു കൂട്ടമായി ഓടി, കാകകൾ ഒരു കൂട്ടമായി പറന്നുപോയി.

എരു മാൻ മാത്രം സിംഹത്തിന്റെ മുന്നിൽ പെട്ടു.

“എന്ന കൊല്ലേല്ലോ” - മാൻ കരണ്ടുകൊണ്ട് പറഞ്ഞു.

“എനിക്കാരു കൂണ്ടുണ്ട്. അവൾ ദ്രോക്കായിപ്പോകും” - മാൻ പറഞ്ഞു.

“എനിക്ക് വിശക്കുന്നു. എനിക്ക് നിന്നെ വേണു” - സിംഹം പറഞ്ഞു.

“എക്കിൽ എന്ന് എന്റെ കൂണ്ടെന്നിന് പാലുകൊടുത്തിട്ടു വരാം. അതുവരെ കാത്തിരിക്കണം.” - മാൻ പറഞ്ഞു. സിംഹം സമ്മതിച്ചു.



കുണ്ടിന് പാൽ കൊടുക്കാൻ പോയ മാൻ അൽപ്പസമയത്തിനുശേഷം തിരിച്ചുവന്നു. “ഈനി എനെ കൊന്നുതിനോളു്” - മാൻ പറഞ്ഞു. പക്ഷേ, സിംഹം മാനിനെ തിനില്ല. സിംഹം പറഞ്ഞു: “നിന്റെ കുണ്ട് ഒറ്റയ്ക്കല്ലേണ്ടി നീ കുണ്ടിനെ നല്ല രീതിയിൽ വളർത്തുക, എന്ന് പോവുകയാണ്.” സിംഹം പോയി. മറ്റുള്ളവർ കൂടുമായി മാനിന്റെ അടുത്തത്തി.

അഭിനയിക്കാം

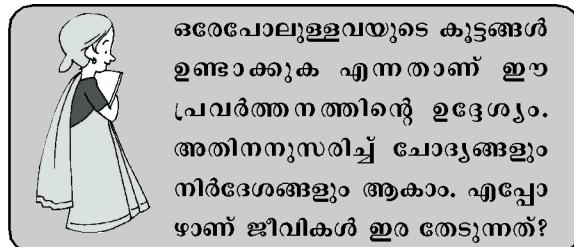
ഈ കമ ഓസിൽ അഭിനയിച്ച് കാണിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരുക്കം നടത്തണം.

- മാനുകൾ ആരോക്കേ?
 - മുയലുകൾ, പക്ഷികൾ ആരോക്കേ?
 - സിംഹം ആർ?
- കൂട്ടങ്ങൾ രൂപീകരിക്കുക.
- മൃഗങ്ങളുടെയും പക്ഷികളുടെയും സമ്മാരരീതി - ചർച്ച
- അഭിനയിച്ചു കാണിക്കുന്നു. സിംഹം അലറിക്കൊണ്ടു വരുന്നോൾ മാൻ, മുയൽ, പക്ഷികൾ - ഓസിന്റെ വിവിധ മുലകളിലേക്ക് ഓടി കൂടുമാക്കുന്നു.
 - കൂട്ടികൾ നിർദ്ദേശിച്ച കൂട്ടത്തിലേക്കുതന്നെന്നയാണോ പോകുന്നത്?
 - അനുഭവപ്പെട്ട പ്രയാസങ്ങൾ എന്തെല്ലാം?
- ഓരോ കൂട്ടവും ടീച്ചറുടെ നിർദ്ദേശത്തിനുസരിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

118

ഉദാ: മാൻകൂട്ടം ഓട്ടെട്ട്.

പക്ഷിക്കൂട്ടം പറന്നുപോകക്കൂട്.



അഭിനയത്തിലെ മികവ്, കൂടുമകുന്ന
തിലെ ധാരണ, കായിക ക്ഷമത,
പ്രവർത്തനത്തിലെ പകാളിൽക്കൂടുതു
ഞ്ചയവ വിലയിരുത്തണം.



പ്രവർത്തനം - 2

പാഠാനേഗത്തേക്ക് - ചിത്രവായന

(പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 16)

- കൂട്ടികൾ ചിത്രം നിരീക്ഷിക്കുന്നു.
- എത്രാക്കേ വസ്തുകളുടെ/ജീവികളുടെ കൂട്ടങ്ങളാണ് ഉള്ളതെന്നു കണ്ണെത്തി പറയുന്നു.
- കൂട്ടികൾ പരസ്പരം ചർച്ചചെയ്യുന്നു.
- ചിത്രത്തിൽ അടിയിൽ കൊടുത്തിട്ടുള്ള കൂട്ടങ്ങൾ മുകളിലെ ചിത്രത്തിലുണ്ടോ എന്ന് കണ്ണെത്തി ചേർത്തു വയ്ക്കുന്നു.
- ചേർത്തു വരച്ചത് പരസ്പരം വിലയിരുത്തുന്നു.

നിങ്ങളുടെ വീടിന്റെ ചുറ്റുപാട് മനുവിന്റെ വീടിന്റെ ചുറ്റുപാടുപോലെയാണോ? വ്യത്യാസമുണ്ടോ?

നിങ്ങളുടെ വീടിനുചുറ്റും കൂട്ടങ്ങളായി എന്തൊക്കെയുണ്ട്?

കൂട്ടികൾ കണ്ണഭത്തി പറയുന്നു. കൂട്ടങ്ങളും കൂട്ടികൾ കണ്ണഭത്തി പറയുന്നു.

കൂട്ടം കണ്ണഭത്താം

ടീച്ചർ കൂസിൽ പലയിടത്തായി പല കൂട്ടങ്ങൾ ഒളിച്ചുവച്ചിട്ടുണ്ട്. ഒരു പാട്ടുപാടിക്കാണ്ട് അവയിൽ ഒരു കൂട്ടം കണ്ണഭത്താൻ പറയുന്നു.

ടീച്ചർ: ഞാനാരുകൂട്ടമൊളിപ്പിച്ചു
കല്ലിൻകൂട്ടമതാണല്ലോ.
കണ്ണുപിടിക്കു കൊണ്ണുവരു.

ടീച്ചർ കൈ ചുണ്ണുന ആൾ കല്ലിൻകൂട്ടം എടുത്തുകൊണ്ടു വരണം. തുടർന്ന് ഇതുപോലെ കൂട്ടികൾ പരസ്പരം ചെയ്യുന്നു.



വ്യത്യസ്ത കൂട്ടങ്ങൾ - ശോലി, ചോക്ക്, കല്ല്, പന്ത്, മഞ്ചാടി, പുവ് തുടങ്ങിയവ ഒരുക്കണം.

കൂട്ടക്രമവർത്തന

ഒട്ടിക്കാം, വരയ്ക്കാം

വിവിധ ചിത്രങ്ങൾ മുറിച്ചെടുത്ത് പല കൂട്ടങ്ങളായി നോട്ട്‌ബുക്കിൽ ഒട്ടിച്ചുവയ്ക്കണം. ബാലമാസികകൾ ഉപയോഗിക്കാം. എല്ലാം ഒരു എന്നിവകൊണ്ടും കൂട്ടങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കാം.

അരോരുത്തരും അവർ ചെയ്തത് പ്രദർശിപ്പിച്ച് മികവ് പറയുന്നു. തുടർന്ന് ചർച്ച.

- ആരുടെ നോട്ട്‌ബുക്കാണ് കൂടുതൽ നന്നായത്?
- മികവ് പുലർത്തിയവർ ആരോരെയെന്നുണ്ട്?
- എന്തൊക്കെ പ്രധാനങ്ങൾ നേരിട്ടു?

പ്രവർത്തനം - 3

കൂട്ടത്തെ വലുതാക്കാം, ചെറുതാക്കാം

ടീച്ചർ കൂസിൽ 2 മഞ്ചാടിക്കൂട്ടങ്ങൾ രണ്ടു പാത്രങ്ങളിലായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഏതാണ് വലിയ കൂട്ടം?

രണ്ടാമത്തെ കൂട്ടത്തെ ഇനിയും വലുതാക്കാമോ? എങ്ങനെ?

മറ്റൊരു പാത്രത്തിലെ മഞ്ചാടി വാൻ ഈ കൂട്ടത്തിലേക്ക് ഇട്ടാൽ മതി.

ഇനിയും വലുതാക്കാണോ? ഇനിയുമിട്ടാൽ മതി.

ചെറിയ കൂട്ടമുണ്ഡാക്കാൻ എന്തു ചെയ്യണം?

ചിത്രവായനയിലെ മികവ്, കൂട്ടങ്ങളാക്കിയ തിന്റെ യുക്തി വിശദിക്കിക്കൽ, വിവരങ്ങൾ രണ്ടിന്റെ കഴിവ്, കൂട്ടങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള ധാരണ എന്നിവ വിലയിരുത്തണം.



കൂട്ടികൾ പരസ്പരം വിലയിരുത്തണം.
പോർട്ടേഫോളിയോയുടെ ദാഖലായി ടീച്ചർ വിലയിരുത്തണം.

മമ്പാടി വാരിമാറ്റിയാൽ മതിയല്ലോ. കൂട്ടികൾ ഓരോരുത്തരായി വന്ന് മമ്പാടി വാരി രണ്ടാമത്തെ പാത്രത്തിലേക്ക് മാറ്റും. ഇനിയും ചെറുതാക്കാനോ? ഇങ്ങനെ കൂട്ടത്തെ ചെറുതാക്കി അവസാനം ഒരു മമ്പാടിമാത്രമാക്കുന്നു.

പ്രവർത്തനം - 4

പാഠപുസ്തകത്തിലേക്ക് - കുറുവിക്കമെ

പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 17, 18-ലെ ചിത്രങ്ങൾ കൂട്ടികൾ നിരീക്ഷിക്കുന്നു, ടീച്ചർ കമ്പ പറയുന്നു.

ടീച്ചർ കമയിൽ പറയുന്ന അത്യയും കൂട്ടത്തിലുണ്ടോ എന്ന് കൂട്ടികൾ പരിശോധിക്കുന്നു.

തുടർന്ന് കമയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ചില ചോദ്യങ്ങളും ചർച്ചകളുമാവാം.

പക്ഷികളോടും മുത്തേജ്ഞാനക്കും കൂരത പാടി ലിംഗം അവർക്കും ജീവിക്കാനുള്ള അവകാശമുണ്ടെന്നും കൂട്ടികൾക്ക് ബോധ്യപ്പെടണം. സഹജീവികളോട് സന്നേഹത്താട പെരുമാറ്റം ഏന്തും ചർച്ച ചെയ്യണം.



തുടർന്ന് പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 19-ലെ പാട്ട് ടീച്ചറും കൂട്ടികളും ഒരുമിച്ച് പാടും. ഓരോ എന്നിവും പറയുന്നോൾ അത് കൈവിരലുകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി കാണിക്കണം. സമാനമായ മറ്റൊക്കളും ആകാം.

പ്രവർത്തനം - 5

120

പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 20-ലെ പ്രവർത്തനം കൂട്ടികൾ സയം ചെയ്യണം. കൂട്ടികൾ പരസ്പരം വിലയിരുത്തി മെച്ചപ്പെടുത്തരും.

ചുവരെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പാട്ടുകൾ സന്ദർഭത്തിനുസരിച്ച് ഉപയോഗിക്കാം.

മാനത്തവിളി ഒന്നല്ലോ

കുടയ്ക്ക് കാലും ഒന്നല്ലോ

പുള്ളിപ്പള്ളിന് വാലോന്

അപ്പുവിനയും മൃക്കാന്

പശുവിന് കാലുകൾ നാല്

മേശയ്ക്ക് കാലുകൾ നാല്

കാറിന് ചക്രം നാല്

മൃംഘു മൃംഘു കരയും

വീരന് കാലെത്രേ? പറയാമോ?



പ്രവർത്തനം - 6

പുന്നോട്ടത്തിലെ കൂട്ടുകാർ (പേജ് 21)

ഓരോ കൂട്ടത്തിലെയും എല്ലാത്തരം പൊട്ടുകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള പ്രവർത്തനമാണിത്. എല്ലാത്തരം അക്കങ്ങളായി എഴുതുന്നതിന്റെ പ്രാഥമിക പടിയുമാണിത്.

കുട്ടികൾ പൊട്ടുകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി വരയ്ക്കേണ്ട്. തുടർന്ന് എത്ര എത്ര പുക്കൾ (പേജ് 22) ടീച്ചറും കുട്ടികളും ചേർന്ന് പാടണം. തുടർന്ന് പേജ് 23-ലെ ‘തേനാവിൻ്റെ കുട്ടുകാർ’ എന്ന പ്രവർത്തനം.

പ്രവർത്തനം - 7

പലപല കുടങ്ങൾ

ടീച്ചർ ഒരു മണ്ഡാടി സുതാര്യമായ കവറിൽ ഇടുന്നു. ഈ മണ്ഡാരു കുടം ഉണ്ടാക്കിയാലോ? (തുടർന്ന് ടീച്ചർ 5 വരെയുള്ള കുടങ്ങൾ വിവിധ കവറുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു).



തുടർന്ന് കുട്ടികളെ 3 പേരും തമ്മുള്ള ശൃംഗാരകളുണ്ടാക്കുന്നു. ഇതേ രീതിയിൽ കുടങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത സാധനങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉണ്ടാക്കുന്നു. (കക്ക, ഇഞ്ചികൾ, മുത്ത്, കല്ല്, കടല, പയർ തുടങ്ങിയവ ഉപയോഗിക്കാം).

എല്ലാ ശൃംഗാര കുടങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കിയാൽ രണ്ട് കുട്ടികളെ വിളിച്ച് ടീച്ചർ കൂസിനു പുറത്തു നിർത്തുന്നു.

മറ്റ് കുട്ടികളോട് - നിങ്ങൾ കവറിൽ ശേഖരിച്ചിരിക്കുന്നത് മിംബയിയാണെന്ന് വിചാരിക്കുക - നമ്മുടെ കുട്ടുകാർ ഇവിടേയ്ക്കു വരുന്നു.

അവരെ ഉള്ളിലേക്ക് ക്ഷണിച്ച് കൂസിന് മുന്നിൽ നിർത്തുന്നു. ഇവർക്ക് മിംബയി കൊടുക്കണം. ഓരോക്ക് ഒരു മിംബയി എന്ന ക്രമത്തിൽ. ഓരോ ശൃംഗാര നിങ്ങൾ കുടങ്ങളാക്കിയ തിൽ എത്ര കുടം ഇവർക്ക് കൊടുക്കും? മിംബയി കുടുതൽ എല്ലാം കൊടുക്കരുത്.

കുട്ടികൾ കുടം തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ട്. അതിനുള്ള നൃയൈകരണം ശൃംഗ് പറയുക.

രണ്ടിൽ കുടുതലുള്ള കുടം എടുത്താൽ - അധികം വരിലേ, കുടുതൽ കൊടുക്കേണ്ട ആവശ്യമില്ല - പറഞ്ഞ് ഒഴിവാക്കണം.

കുട്ടികൾ ശേഖരിച്ച രണ്ടിൽ വിവിധ കുടങ്ങൾ മേശപ്പെടുത്തുവച്ച് ടീച്ചർ പരിശോധിക്കുന്നു. (ഈ കുട്ടത്തിന് പറയുന്ന പേരാണ് രണ്ടിൽ കുടം).

രണ്ട് മണ്ഡാടി, രണ്ട് കല്ല്, രണ്ട് കടല, രണ്ട് ഇഞ്ചികൾ, രണ്ട് കുട്ടികൾ തുടങ്ങിയ വിശദീകരണം ടീച്ചർ പറയുന്നു.



വസ്തുകൾ കൊടുക്കുവോൾ രണ്ട് എല്ലാമുള്ള വ്യത്യസ്ത കുടങ്ങൾ വരാൻ ശാഖികരണം. 2 മണ്ഡാടി, 2 മുത്ത്, 2 ചോകൾ, ... ഭ്രാഹ്മികരണ തിൽ രണ്ട് എന്ന് ആവർത്തിച്ചു പറയുകയും കുട്ടികൾക്ക് പറയാൻ അവസരം നൽകുകയും വേണം.

തുടർന്ന് ഈ വസ്തുകളെ ചിത്രം കാണിച്ചും സ്ഥാക്കബോർഡിൽ വരച്ചു കാണിച്ചും രണ്ട് എന്നു പറയിപ്പിക്കണം.

തുടർന്ന് ഒന്ന്, മൂന്ന്, നാല്, അഞ്ച് എന്നീ എല്ലാങ്ങളുടെ കുട്ടത്തെയും ഇതുപോലെ പരിപാലപ്പെടുത്തണം. വ്യത്യസ്തമായ തന്റങ്ങളും ഉപയോഗപ്പെടുത്താം.



ഒന്നിനൊന്ന് പൊരുത്തപ്പെടുത്തി ഒരേപോലുള്ള കൂട്ടങ്ങൾക്ക് പേരു നൽകുകയാണ് ഇവിടെ ചെയ്യുന്നത്. 1 മുതൽ 5 വരെയുള്ള കൂട്ടത്തെ അവയുടെ എല്ലാത്തിരിൾ സവിശേഷതകൾക്കുസിച്ച് തരംതിരിക്കാൻ കൂട്ടി കിറയണം. അതിനായി 1 മുതൽ 5 വരെയുള്ള കൂട്ടങ്ങളെ പലതവണ നിരീക്ഷിക്കാനുള്ള അവസ്ഥാണ് ഇവിടെ നൽകേണ്ടത്.

തുടക്കപ്രവർത്തനം

എല്ലാ കൂട്ടികളും 5 ഷിറ്റ് പേപ്പർവീതം എടുത്ത് ഓന്നിൽ ഓന്ന്, അടുത്തതിൽ രണ്ട്, അടുത്തതിൽ മൂന്ന് എന്നീ ക്രമത്തിൽ സ്ക്രാംപിറ്റ് സീൽ ചെയ്യേണ്ട്. തുടർന്ന് ശുപ്പുകളിൽ ഒരേപോലുള്ള കൂട്ടങ്ങൾ ചേർത്തുവയ്ക്കണം. ഓരോരുത്തരും അവർ ചെയ്തതിനെ മറ്റുള്ള വരുദ്ദേതുമായി താരതമ്യം ചെയ്യേണ്ട്. തുടർന്ന് ടീച്ചറുടെ നിർദ്ദേശമനുസരിച്ച് 1 രീതു കൂട്ടം, 2 രീതു കൂട്ടം, 3 രീതു കൂട്ടം, ... തുടങ്ങിയവ കൂട്ടികൾ എടുത്തു കാണിക്കുന്നു.

പ്രവർത്തനം - 8

കൂട്ടങ്ങളാക്കൽ കളി

“പറയു പറയു എത്ര പേര്” എന്ന് ആവർത്തിച്ചു പാടിക്കൊണ്ട് കൂട്ടികൾ വടക്കിൽ ഓടുന്നു. ഈ സമയം ടീച്ചർ മൂന്ന് എന്ന് പറയുന്നു, ടീച്ചർ പറയുന്നതിനുസരിച്ച് കൂട്ടമാക്കുന്നു. കൂട്ടമാക്കാൻ പറ്റാത്തവർ പുറത്താക്കുന്നു.

അബ്ലക്കിൾ

കൂട്ടികൾ വടക്കിൽ ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നു. ടീച്ചർ ഒരു സംഖ്യ (5-ൽ താഴെ) പറയുന്നു. അപ്പോൾ പെട്ടെന്ന് അതെയും അംഗങ്ങളുടെ വിവിധ കൂട്ടങ്ങൾ രൂപപ്പെടുണ്ട്. ഒരു കൂട്ടത്തിലും പെടാതെ വരുന്ന കൂട്ടിയും ടീച്ചർ പറഞ്ഞ എല്ലാത്തിൽ കൂടുതലോ കുറവോ ഉള്ള കൂട്ടങ്ങൾ രൂപപ്പെട്ടാൽ ആ കൂട്ടം മുഴുവനും പുറത്താക്കും. എതിരെ കൂട്ടം? എത്ര പേരുള്ള കൂട്ടം? തുടങ്ങിയ ചില ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാം.

കാഡിക്കഷണൽ വിലയിരുത്തുന്ന തിന് ഈ പ്രവർത്തനം ഉപയോഗ ചെയ്യുന്നതാം.



പ്രവർത്തനം - 9

അക്കങ്ങൾ പരിചയപ്പെട്ടാം

തുടർന്നുള്ള പ്രവർത്തനം ഇതുവരെ പരിചയപ്പെട്ട് 1 മുതൽ 5 വരെ കൂട്ടങ്ങളെ അക്കങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ളതാണ്.

കൂട്ടികളെ ഓന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന്, നാല്, അഞ്ച് പേര് വീതമുള്ള ശുപ്പുകളാക്കുന്നു. ഓരോ ശുപ്പിലും എത്രപേരുടെ കൂട്ടമാണെന്ന് അവർ പറയും. ഒരു ഭാഗത്ത് പൊട്ടുകളും മറ്റും ഗതത് അക്കങ്ങളും എഴുതിയ കാർഡുകൾ മേശപ്പുറത്ത് വയ്ക്കണം (1 - 5). ഓരോ ശുപ്പിലും അവരുടെ കൂട്ടത്തിനുസരിച്ചുള്ള കാർഡുകൾ എടുക്കേണ്ട്. (പൊട്ടുകളുടെ എല്ലാം നോക്കി). ഓരോ ശുപ്പിലും കാർഡുകൾ ഉയർത്തിക്കൊണ്ടിച്ച് തെങ്ങൾ നാലു പേരുടെ കൂട്ടം, തെങ്ങൾ മൂന്ന് പേരുടെ കൂട്ടം എന്നിങ്ങനെ പറയും. തുടർന്ന് കാർഡ് തിരിച്ചു പിടിച്ച് - അക്കങ്ങൾ കാണിച്ച് - ഈത് ആവർത്തിക്കണം. ഓരോ ശുപ്പിലും അക്കങ്ങൾ പറയുന്നോൾ ടീച്ചർ അത് വോർഡീൽ എഴുതിക്കൊണ്ടിക്കണം.

പിതൃത്തിലെ കൂടങ്ങളുടെ എല്ലാം കൂട്ടികൾ പരിശോധിക്കണം. തുടർന്ന് കൂടത്തിലെ എല്ലാത്തെ സുചിപ്പിക്കുന്ന അക്കങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുത്തുക.

പ്രവർത്തനം - 10

എല്ലാം എത്ര? (പേജ് 24)

അക്കങ്ങളെ പെൻസിലിഡ്രീ എല്ലാവുമായി ബന്ധിപ്പിക്കുന്നത് പരിശോധിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനമാണിത്. കൂട്ടികൾ ചേർത്തു വരയ്ക്കണം. ഈ കൂട്ടികൾ പരസ്പരം വിലയിരുത്തണം. (പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 24).

ടീച്ചർ ചില കൂടങ്ങൾ ബോർഡിൽ വരയ്ക്കുന്നു. അവയുടെ എല്ലാം കൂട്ടികൾ എഴുതുതുടർന്ന് തുടർന്ന് സംഖ്യകൾ ബോർഡിൽ എഴുതണം. കൂട്ടികൾ അവർക്കി ഷടമുള്ള കൂടങ്ങൾ നോട്ടബുക്കിൽ വരയ്ക്കണം. ഇങ്ങനെ കൂടത്തെ സംഖ്യ കളായും തിരിച്ചും എഴുതുന്ന പ്രവർത്തനം നടക്കണം.



വിലയിരുത്തത്താലുപ്പെടുത്തുന്നത്

പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 25-ലെ പ്രവർത്തനം കൂട്ടികൾ സയം ചെയ്യുക. ഈ പരസ്പരം പരിശോധിക്കുകയും ചെയ്യണം.

കൂടക്കുപ്പെടുത്തുന്നത്

കാർഡുകൾ നൽകുന്നു

ഒരു വശത്ത് പൊട്ടുകൾ (5 വരെ), മറുവശത്ത് സംഖ്യ എഴുതാനുള്ള സഹലം. അതു പോലെ തിരിച്ചും - സംഖ്യകൾ നൽകുന്നു. അതിനുസരിച്ച് പൊട്ട് വരയ്ക്കുക എന്ന പ്രവർത്തനം നൽകാം.



കൂടതെ അക്കങ്ങളുമായി ബന്ധ ചെടുത്തൽ, അക്കങ്ങൾ എഴുതുന്ന രീതി ഫന്നിവ ടീച്ചർ വിലയിരുത്തണം.

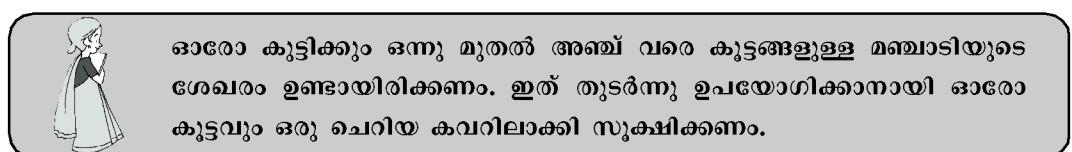


പ്രവർത്തനം - 11

ചെറുത് മാറ്റം

ഒന്നു മുതൽ അഞ്ചുവരെ സംഖ്യകളെ വലുപ്പത്തിനുസരിച്ച് ക്രമീകരിക്കുന്ന പ്രവർത്തനമാണിത്. നേരത്തെ 5 പേപ്പറിൽ സ്ക്രാംപിറ്റ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടെല്ലാ. അവയിൽ ഓരോനിലും കൂട്ടികൾ സംഖ്യ എഴുതുക. ശുപ്പിൽ ഏറ്റവും കുറവുള്ള കൂട്ടം കണ്ണെത്തി മാറ്റിവയ്ക്കുന്നു. ഇനിയുള്ള നാല് കൂടത്തിൽ ഏറ്റവും കുറവുള്ളതെന്ത്?

അത് നേരത്തെ വച്ചതിനോട് ചേർത്തുവയ്ക്കുന്നു. അങ്ങനെ 1 മുതൽ 5 വരെ ക്രമീകരിക്കുന്നു.



തുടർന്ന് സമാനമായ മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങളും കൊടുക്കാം.

ഉദാ: • അഞ്ച് പേരുകൾ മഞ്ഞാടി കൊടുക്കുന്നു. (1, 2, 3, 4, 5 എന്നിങ്ങനെ). അവർക്ക് കിട്ടിയ എല്ലാം കാണിക്കുന്ന കാർഡ് എടുക്കണം. ഏറ്റവും കുറവും കിട്ടിയവർ

ആദ്യം, അടുത്തയാൾ പിന്നീട് എന്നിങ്ങനെ വരിയായി നിന്ന് കാർഡ് ഉയർത്തിക്കാണിക്കണം.



സോക്സാൻഡ്ര

- കൂട്ടിയിട്ടിരിക്കുന്ന കാർഡുകൾ ക്രമമായി എടുക്കൽ.
- എറ്റവും കൂടുതലുള്ളതിൽനിന്ന് കുറ നേത്തിലേക്ക് വന്തുക്കൊള്ള ക്രമീകരിക്കൽ.

കലാപരമായി ചിത്രിക്കിക്കാനുള്ള കഴിവ് വിലയിരുത്തണം. നോട്ട്‌ബുക്കിലെ ചിത്രങ്ങൾ, രേഖ ചെടുത്തൽ എന്നിവ പോർട്ട്‌ഫോളിയോയുടെ ഭാഗമായി വിലയിരുത്തണം.



വിലയിരുത്തൽ

തുടർന്ന് സോക്സാൻഡ്ര സ്ലാംപിറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രങ്ങളുടെ കൂട്ടങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കണം. അതിന്തീര്ണ കൂട്ടത്തിലെ എല്ലാ കാണിക്കുന്ന അക്കങ്ങൾ എഴുതണം.

പ്രവർത്തനം - 12

എല്ലിയെടുക്കാം

‘ഒരു കൂടുതലിൽ എത്രയുണ്ട്’ എന്ന് ക്രമീകരിക്കാനും കൂട്ടം സോക്സി പറയാനും എഴുതാനും ക്രമീകരിക്കാനും ഇപ്പോൾ കൂട്ടിക്കൾക്കിയാം. തുടർന്ന് വസ്തുക്കൾ എല്ലിയെടുക്കുന്നതിനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് കൊടുക്കുന്നത്.

ഒരു പാത്രത്തിൽ മഞ്ചാടി വയ്ക്കുന്നു. ഇതിൽനിന്ന് 5 ശ്രേ വലിയ കൂട്ടം ഉണ്ടാക്കണം. എങ്ങനെ ഉണ്ടാക്കും?

124

ഒരെല്ലം ടീച്ചർ എടുത്ത് മേശപ്പുറത്ത് വയ്ക്കുന്നു.

ഇത് എത്രയെല്ലാമുള്ള കൂട്ടമാണ്? 1 ശ്രേ കൂട്ടം.

തുടർന്ന് ഒരെല്ലംകൂടി എടുത്തുവയ്ക്കുന്നു.

ഇപ്പോൾ ഇത് എത്രയുടെ കൂട്ടമാണ്. 2 ശ്രേ കൂട്ടം.

ഇനി ഒരെല്ലംകൂടി എടുത്തുവയ്ക്കുന്നു.

ഇപ്പോൾ ഇത് എത്രയുടെ കൂട്ടമായി. 3 ശ്രേ കൂട്ടം.

ഇങ്ങനെ 5 വരെ എടുത്തു വച്ച് 5 ശ്രേ കൂട്ടമാക്കുന്നു.



സോക്സാൻഡ്ര

തുടർന്ന് മേശപ്പുറത്ത് കൂറേ മഞ്ചാടി വയ്ക്കുന്നു. കൂട്ടിക്കൾക്ക് 1 മുതൽ 5 വരെ സംഖ്യകളിൽ എത്രക്കിലും ഒരെല്ലം എഴുതിയ കാർഡ് നൽകുന്നു. അതെയും മഞ്ചാടി എല്ലിയെടുത്ത് കാർഡിൽ വച്ച് കാണിക്കുന്നു. തുടർന്ന് കാർഡുകൾ മാറ്റി നൽകി പ്രവർത്തനം ആവർത്തിക്കണം.

കൂട്ടികൾ വ്യക്തിഗതമായി ചെയ്യുന്നു.

പരസ്പരം വിലയിരുത്തുന്നു.

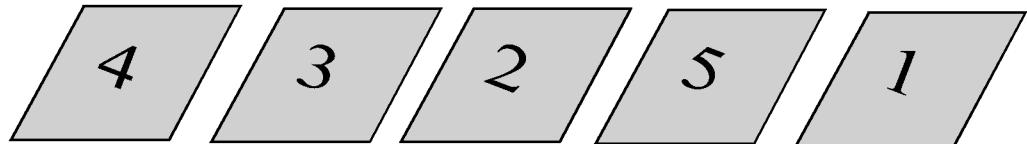
കൂട്ടികൾ അവർത്തനെ എല്ലാ 5 പേര് വീതമുള്ള ശുപ്പുകൾ, 4 പേര് വീതമുള്ള ശുപ്പുകൾ ആയി മാറ്റുക.

എല്ലാനുള്ള കഴിവ്, സംഖ്യകൾ രേഖചെടുത്തൽ, എന്നിവ വിലയിരുത്തണം.

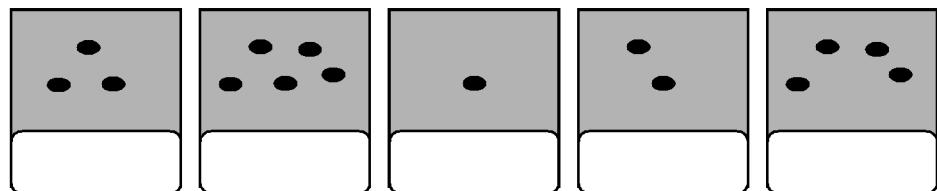


തുടർന്ന് വിലയിരുത്തൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാം.

1. പാഠപുസ്തകത്തിലെ പേജ് 27-ലെ ‘എന്നും എഴുതുക’ എന്ന പ്രവർത്തനം സയം ചെയ്യണം.
2. സംഖ്യകൾ എഴുതിയ കാർഡിൽ അതിന് സമാനമായ എന്നും മന്ദാടി വയ്ക്കുക.



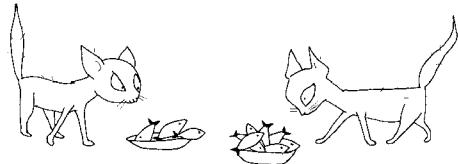
3. പൊട്ടുകളുടെ എന്നത്തിനനുസരിച്ച് സംഖ്യ എഴുതുക.



യുണിറ്റ് വിലയിരുത്തലിനായി താഴെ കൊടുത്ത വർക്കഷീറ്റും സമാനമായ വർക്കഷീറ്റും ഉപയോഗിക്കാം.

വർക്കഷिट്

1. കുടുതൽ മീൻ കിട്ടിയ പുംബയ്ക്ക് നിറം നൽകു.

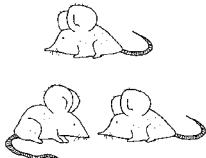


2. കുറച്ച കാര്ദ്ദ കിട്ടിയ മുയലിന്റെ ചുറ്റം വട്ടം വരയ്ക്കു.



3. സംഖ്യ എഴുതു.





4. ഏറ്റവും ചെറുത് ആദ്യം, ഏറ്റവും വലുത് അവസാനം എന്ന ക്രമത്തിൽ എഴുതു.

2

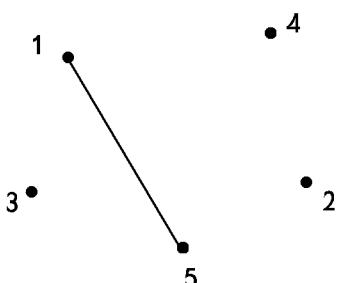
1

4

5

3

- 5.



ഒരു നിർഭേശം നൽകണം:

- 1 തണ്ടിനു 2 ലേക്ക് വരയ്ക്കുക.
- 2 തണ്ടിനു 3 ലേക്ക് വരയ്ക്കുക.
- 3 തണ്ടിനു 4 ലേക്ക് വരയ്ക്കുക.
- 4 തണ്ടിനു 5 ലേക്ക് വരയ്ക്കുക.

കിട്ടിയ രൂപത്തിന് നിറം നൽകുക.