ಕರ್ನಾಟಕ ಸರ್ಕಾರ

ವಯಸ್ಸು 4 ರಿಂದ 5 ವರ್ಷಗಳು

# ಚಿಲಿಪಿಲಿ Plus

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಕೈಪಿಡಿ

ಪುಸ್ತಕ 4

- ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಭೇದ
- ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆ

ಸರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಭಿಯಾನ
ಎಲ್ಲರೂ ಓದೋಣ - ಎಲ್ಲರೂ ಬೆಳೆಯೋಣ

ಸಮಗ್ರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕರ್ನಾಟಕ

ಮಹಿಳಾ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಇಲಾಖೆ

Scanned with CamScanner

# ಪರಿವಿಡಿ

## ವಿಷಯ 4: ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಭೇದ


**ಉಪವಿಷಯ 4.1: ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಧಗಳು**

ಸಂಭಾಷಣೆ . . . . . . . . . . 2
ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯಗಳು . . . . . . . . . . 9
ಶಿಶುಗೀತೆಗಳು . . . . . . . . . . 11
ಕಥೆ . . . . . . . . . . 16
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು . . . . . . . . . . 18
ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 27
ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 30
Total Physical Response . . . . . . . . . . 31

**ಉಪವಿಷಯ 4.2: ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು**

ಸಂಭಾಷಣೆ . . . . . . . . . . 36
ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯಗಳು . . . . . . . . . . 42
ಶಿಶುಗೀತೆಗಳು . . . . . . . . . . 43
ಕಥೆ . . . . . . . . . . 46
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು . . . . . . . . . . 48
ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 54
ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 56
Total Physical Response . . . . . . . . . . 58

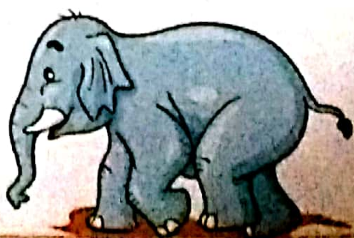
**ಉಪವಿಷಯ 4.3: ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಹಕ್ಕಿಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳ ಉಪಯುಕ್ತತೆ**

ಸಂಭಾಷಣೆ . . . . . . . . . . 62
ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯಗಳು . . . . . . . . . . 67
ಶಿಶುಗೀತೆಗಳು . . . . . . . . . . 69
ಕಥೆ . . . . . . . . . . 72
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು . . . . . . . . . . 74
ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 77
ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು . . . . . . . . . . 80
Total Physical Response . . . . . . . . . . 83


## ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆ


**ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಹಾಗೂ ನಿರ್ವಹಣೆ**

ಸಿದ್ಧತಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು . . . . . . . . . . 88
ಪರಿಶೋಧನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು . . . . . . . . . . 90
ವಿಸ್ತರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆ . . . . . . . . . . 92



Scanned with CamScanner

ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ:

## ಮೌಖಿಕ ಭಾಷಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಸಂಭಾಷಣೆ

ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯಗಳು

ಶಿಶುಗೀತೆಗಳು

ಕಥೆ

Total Physical Response (TPR)

---

## ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಮತ್ತು ಸ್ಥೂಲ ಚಲನ ಕೌಶಲ, ಸಾಮಾಜಿಕ-ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

---

## ಇಂದ್ರಿಯ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಸಿದ್ಧತಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಪರಿಶೋಧನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ವಿಸ್ತರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆ

ಅನ್ವಯಿಸುವಿಕೆ

Scanned with CamScanner

# ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು

2019–20ನೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ 276 ಕರ್ನಾಟಕ ಪಬ್ಲಿಕ್ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಗಿದೆ. ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಶಿಕ್ಷಕಿಯರಿಗೆ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಅನುಸರಿಸಲು ಕೈಪಿಡಿಯ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿರುವುದರಿಂದ, ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಲು ಈ ಕೆಳಕಂಡ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ರಚನಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡಲಾಗಿತ್ತು.

ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ರಚನೆಗೆ ಸಹಕರಿಸಿದ ಮಹಿಳಾ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಯಾಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಇಲಾಖೆಯ ಅಂಗನವಾಡಿ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರು, ನಲಿ–ಕಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು, ಅಕ್ಷರ ಫೌಂಡೇಷನ್, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್, ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್ ಲರ್ನಿಂಗ್, ಕಮ್ಯೂನಿಟಿ ಬೇಸ್ಡ್ ರಿಹ್ಯಾಬಿಲಿಟೇಷನ್ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್(ಸಿ.ಬಿ.ಆರ್), ಕಲಿಕೆ–ಟಾಟಾ ಟ್ರಸ್ಟ್, ಪ್ರಜಾಯತ್ನ, ಪ್ರಜ್ಞಾ ವಿದ್ಯಾ–ಕ್ರಿಯೇಟಿವ್ ಸ್ಕೂಲ್, ಪ್ರಾಪ್ತಿ ಫೌಂಡೇಷನ್, ಪ್ರಾಮಿಸ್ ಫೌಂಡೇಷನ್, ಟ್ರೈಡ್ ಲರ್ನಿಂಗ್ ಮತ್ತು ವಿ.ಹೆಚ್.ಡಿ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್ ಆಫ್ ಸೈನ್ಸ್‌ರವರು ತಮ್ಮ ಅನುಭವ, ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಶಿಕ್ಷಕಿಯರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ಸಹಕರಿಸಿದವರೆಲ್ಲವರಿಗೂ ಧನ್ಯವಾದಗಳನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಚಿಲಿ ಪಿಲಿ ಕಲಿಕಾ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳಿಂದ ಕೆಲವು ಆಯ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಕಥೆಗಳು, ಪದ್ಯಗಳು, ಎನ್‌ಸಿಇಆರ್‌ಟಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಂದ ಥೀಮ್ ಬೇಸ್ಡ್ ಅರ್ಲಿ ಚೈಲ್ಡ್ ಕೇರ್ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು, ಸೇವ್‌ದ ಚಿಲ್ಡ್ರನ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸಂಸ್ಥೆಯಿಂದ ರೆಡಿ ಟು ಲರ್ನ್ ಅರ್ಲಿ ಲಿಟರೆಸಿ ಆಂಡ್ ಮ್ಯಾಥ್ಸ್, www.storyweavers.org.in, ಮತ್ತು ಇತರೆ ಮುಕ್ತ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳಿಂದ ಅಗತ್ಯ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಅವಶ್ಯಕತೆ ಮತ್ತು ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಆರ್ಥಿಕ ಮತ್ತು ತಾಂತ್ರಿಕ ನೆರವು ನೀಡಿದ ಯುನಿಸೆಫ್ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಧನ್ಯವಾದಗಳನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತೇವೆ.

(ಡಾ. ಎಂ.ಟಿ. ರೇಜು, ಭಾ.ಆ.ಸೇ.)
ರಾಜ್ಯ ಯೋಜನಾ ನಿರ್ದೇಶಕರು
ಸಮಗ್ರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕರ್ನಾಟಕ
ಬೆಂಗಳೂರು

Scanned with CamScanner

# ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಭೇದ

# ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಧಗಳು

Scanned with CamScanner

# ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

## ಉಪವಿಷಯ 4.1: ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಧಗಳು

### 3–4 ವರ್ಷಗಳು

1. ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು/ಹೆಸರಿಸುವುದು.
2. ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಪಂಚವು ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಪಕ್ಷಿಗಳು, ಮೀನುಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಿಧದ ಕೆಲವು ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.
3. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲೂ ಹೇಗೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ(?) ಸ್ವಚ್ಛತೆಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.

### 4–5 ವರ್ಷಗಳು

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಮನುಷ್ಯರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಹೇಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಅವಲಂಬಿಸಿದ್ದಾರೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಣಿಗಳು – ಸಾರಿಗೆ, ಕೃಷಿ, ಸರಕು ಸಾಗಾಣಿಕೆ, ಮನೆಗಳು ಮತ್ತು ತೋಟಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲು ನಮಗೆ ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಮನುಷ್ಯರು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಪಂಜರದಲ್ಲಿ ಬಂಧಿಸುವುದು, ಪ್ರದರ್ಶನ ಹಾಗೂ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಬಳಸುವುದರ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಪೂರಕ ಉತ್ಪನ್ನಗಳಾದ ರೇಷ್ಮೆ, ಜೇನುತುಪ್ಪ, ಉಣ್ಣೆ, ಮುಂತಾದವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಮನುಷ್ಯರ ಪರಸ್ಪರ ಅವಲಂಬನೆಯನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುವುದು.
4. ಗೃಹೋಪಯೋಗಿ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಆರೈಕೆ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕಾಳಜಿ ತೋರುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಹಿಂಸೆ ಮಾಡದಿರುವುದು, ಅತಿಯಾಗಿ ಭಾರವನ್ನು ಹೊರಿಸದಿರುವುದು, ಕೆಲಸ ಮಾಡಿಸದಿರುವುದು, ತೊಗಲಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟದಿರುವುದು ಮೊದಲಾದ ಸರಿಯಾದ ಆರೈಕೆ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು.
5. ಕಾಡು ಮತ್ತು ಹಸಿರು ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವುದು. ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳು ನಾವಿರುವ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಏಕೆ ಬರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವು ನಮಗೆ ಹಾನಿ ಮಾಡಬಹುದು ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### 5–6 ವರ್ಷಗಳು

1. ಭೂಮಿಯ ಮೇಲಿನ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿ, ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳಿಂದ ಮೀನುಗಳು ಮತ್ತು ಜಲಚರಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದು.
2. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಂದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮರಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ಗುಣ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಮತ್ತು ವರ್ತನೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.
3. ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಪಂಚದ ಆರಿಸಿದ ಕೆಲವು ಜೀವಿಗಳ–ಚಿಟ್ಟೆ, ಕಪ್ಪೆಗಳು, ಕೋಳಿ, ಮಂಗ ಅಥವಾ ಹಸು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಜೀವನ ಚಕ್ರವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
4. ಸಹಜ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಜೀವಿಸುವ ಮತ್ತು ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಗೆ ಕಾಳಜಿಯನ್ನು ತೋರುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

Scanned with CamScanner

ಉಪವಿಷಯ 1

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಧಗಳು

### ಕಲಿಕಾ ಉದ್ದೇಶಗಳು

ಈ ವಿಷಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.

- ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳಲ್ಲಿನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಿ ವಿವರಿಸುವುದು.
- ಗಾತ್ರ, ಕಾಲುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ, ಬಣ್ಣ, ಕೊಕ್ಕು, ದೇಹದ ವಿನ್ಯಾಸ (ಪಟ್ಟೆಗಳು), ರೆಕ್ಕೆಗಳು, ಶಬ್ದ ಮತ್ತು ಚಲನೆಯ ರೀತಿ, ಮುಂತಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಾಣಿ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.
- ನಮ್ಮ ನೆರೆಹೊರೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.
- ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಉಪಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದು ಪ್ರೀತಿಸಬಹುದಾದ ಜೀವಿಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಅವುಗಳಿಗೆ ತೊಂದರೆ ಕೊಡುವುದು ತಪ್ಪು ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.



Scanned with CamScanner

ಸಂಭಾಷಣೆ 1

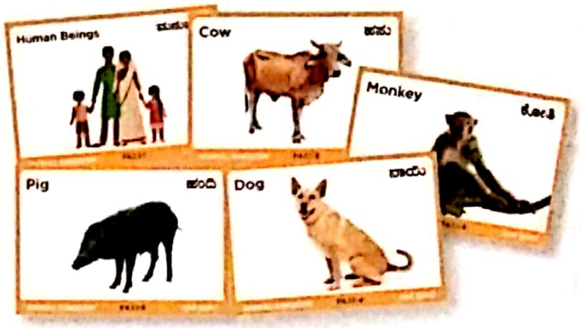
# ಪ್ರಾಣಿಗಳು

## ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು.

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.1: ಪ್ರಾಣಿಗಳು:** 1. ಮನುಷ್ಯನ ದೇಹ 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು 7. ಮೊಲ 8. ಇಲಿ 9. ಆಡು (ಮೇಕೆ) 10. ಕುರಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಅಳಿಲು




## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು, ಅವು ಉಂಟುಮಾಡುವ ಶಬ್ದಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮೊದಲೇ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

### ಹಂತ 1

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳುವುದು.
2. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಬಹುದು. ಒಬ್ಬ ಮಗುವನ್ನು ಕರೆದು ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಅಥವಾ ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆಯಾದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಮಾತನಾಡುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಮನುಷ್ಯನ ದೇಹದ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ಅವೆರಡನ್ನೂ ಹೋಲಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ಮಕ್ಕಳು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನೋಡುತ್ತಿರುವುದರ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಲು ಬಿಡುವುದು.
5. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ–
   - ಪ್ರಾಣಿ ಮತ್ತು ಮನುಷ್ಯನಿಗಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೇನು?
   - ಅವುಗಳಿಗಿರುವ ಸಾಮ್ಯತೆಗಳೇನು?
   - ಮನುಷ್ಯನ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ, ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಇತರ ಲಕ್ಷಣಗಳೇನು?
6. ಮಕ್ಕಳು ಕೊಡುವ ಎಲ್ಲಾ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಿ.
7. ಮಕ್ಕಳು ಗಮನಿಸದಿರುವ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವರು ಗಮನಿಸಿರುವ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಹೇಳಿ. ಬೇರೆ ರೀತಿ ಇರುವ ಲಕ್ಷಣಗಳೆಂದರೆ– ಎರಡು ಕೈ ಮತ್ತು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲುಗಳಿವೆ, ಆನೆಯ ಸೊಂಡಿಲು, ಹಸುವಿನ ಕೊಂಬುಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಬಾಲ ಇದ್ದು ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಇಲ್ಲದಿರುವುದು, ಮನುಷ್ಯನ ಚರ್ಮ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ತುಪ್ಪಳ ರೋಮದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಚರ್ಮವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು ಚೂಪಾದ ಹಾಗೂ ಹರಿತವಾದ ಹಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಕೈಬೆರಳುಗಳು ಮತ್ತು ಕಾಲ್ಬೆರಳುಗಳಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಪಂಜ ಮತ್ತು ಕಾಲಿನ ಉಗುರುಗಳಿವೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ. ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅರಿತಿರಬೇಕು. ಮರುದಿನದ ಸಂಭಾಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಮೇಲಿನ ಅಂಶಗಳು ಪುನರ್ ಮನನಗೊಳ್ಳಲಿ.

**ಗಮನಿಸಿ:** ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸಿ, ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

### ಹಂತ 2

1. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಅಥವಾ 5 ಮಕ್ಕಳು ಇರುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುವುದು.
2. ಅವರಿಗೆ ಎರಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳು ಇರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.
3. ಮಕ್ಕಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸಿ ನೋಡಲಿ.
4. ಅವೆರಡರಲ್ಲಿನ ಹೋಲಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಹಸು ಮತ್ತು ನಾಯಿ, ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ಮೊಲ, ಕೋತಿ ಮತ್ತು ಇಲಿ ಇತ್ಯಾದಿ.

## ವಿಸ್ತರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆ: ನಮ್ಮ ನೆರೆಹೊರೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.2: ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳು:** 1. ಸಿಂಹ 2. ಹುಲಿ 3. ಆನೆ 4. ಕುದುರೆ 5. ಜಿರಾಫೆ 6. ಒಂಟೆ 7. ಕರಡಿ 8. ಜಿಂಕೆ 9. ನೀರಾನೆ (ಹಿಪ್ಪೊಪೊಟಮಸ್) 10. ಖಡ್ಗಮೃಗ 11. ಜೀಬ್ರಾ 12. ನರಿ 13. ಕಾಂಗರೂ

### ಸೂಚನೆಗಳು

### ಹಂತ 1

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳುವುದು. ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳ ಸರಣಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹೆಸರು ತಿಳಿದಿದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳುವುದು. ಅವರ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು. ನಂತರ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ತೋರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವುದು.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಭಾಷಣೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.

1. ನಮ್ಮ ನೆರೆಹೊರೆಯಲ್ಲಿ ನೀವು ಈ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀರಾ? ಏಕೆ? ಇವುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ನೋಡಬಹುದು?
2. ಕುದುರೆ ಮತ್ತು ಜಿರಾಫೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ, "ಈ ಎರಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೇನು?" ಎಂದು ಕೇಳಿ – ಬಣ್ಣ, ಉದ್ದವಾದ ಕತ್ತು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ
3. ಅದೇ ರೀತಿ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ವಿಶಿಷ್ಟ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ– ಖಡ್ಗಮೃಗದ ಕೊಂಬು, ಜೀಬ್ರಾದ ಪಟ್ಟಿಗಳು, ಕಾಂಗರೂವಿನ ಚೀಲ, ಕರಡಿಯ ದಪ್ಪನಾದ ತುಪ್ಪಳ, ಒಂಟೆಯ ಡುಬ್ಬ ಇತ್ಯಾದಿ ಉತ್ತರ ಪಡೆಯಿರಿ.



Scanned with CamScanner

**ಸಂಭಾಷಣೆ 1**

**ಪ್ರಾಣಿಗಳು**

## ಹಂತ 2

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.2: ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳು:** 1. ಸಿಂಹ 2. ಹುಲಿ 3. ಆನೆ 4. ಕುದುರೆ 5. ಜಿರಾಫೆ 6. ಒಂಟೆ 7. ಕರಡಿ 8. ಜಿಂಕೆ 9. ನೀರಾನೆ (ಹಿಪ್ಪೊಪೊಟಮಸ್) 10. ಖಡ್ಗಮೃಗ 11. ಜೀಬ್ರಾ 12. ನರಿ 13. ಕಾಂಗರೂ.

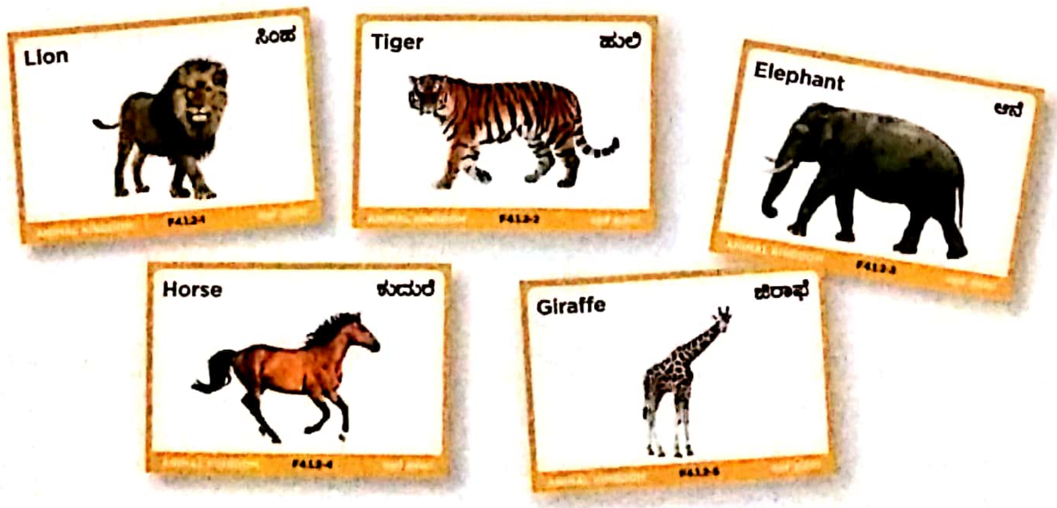
- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ದುರ್ಬೀನುಗಳ ರೀತಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ರಟ್ಟಿನ ಕೊಳವೆಗಳು (ಎರಡೆರಡನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಇಟ್ಟು ಪಿನ್ ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಕೊಡುವುದು).

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಹೊರಗಡೆ ಮರಗಳಲ್ಲಿ ತೂಗುಹಾಕಿ. ಅವುಗಳನ್ನು ದುರ್ಬೀನುಗಳಲ್ಲಿ ನೋಡಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲೂ ಕಾಣಸಿಗದಂತಹ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಕಾಡಿಗೆ ಹೊರಸಂಚಾರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದೇವೆಂದು ಹೇಳುವುದು.
2. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರನ್ನು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ಎರಡು ಜೊಡಿಗಳು ಕರೆದು, ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ದುರ್ಬೀನನ್ನು ಕೊಡುವುದು.
3. ತರಗತಿಯ ಒಳಗೆ ಹಾಗೂ ಹೊರಗಡೆ ಸುತ್ತುಹಾಕಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಜೋಡಿಯೂ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಾಣಿ/ಪಕ್ಷಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇಡೀ ತರಗತಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಆ ಪ್ರಾಣಿ/ಪಕ್ಷಿಗಳ ಹೆಸರು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳು ನೆನಪಿದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳುವುದು.






Scanned with CamScanner

## ವಿಸ್ತರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆ: ಚಿತ್ರಬಂಧ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

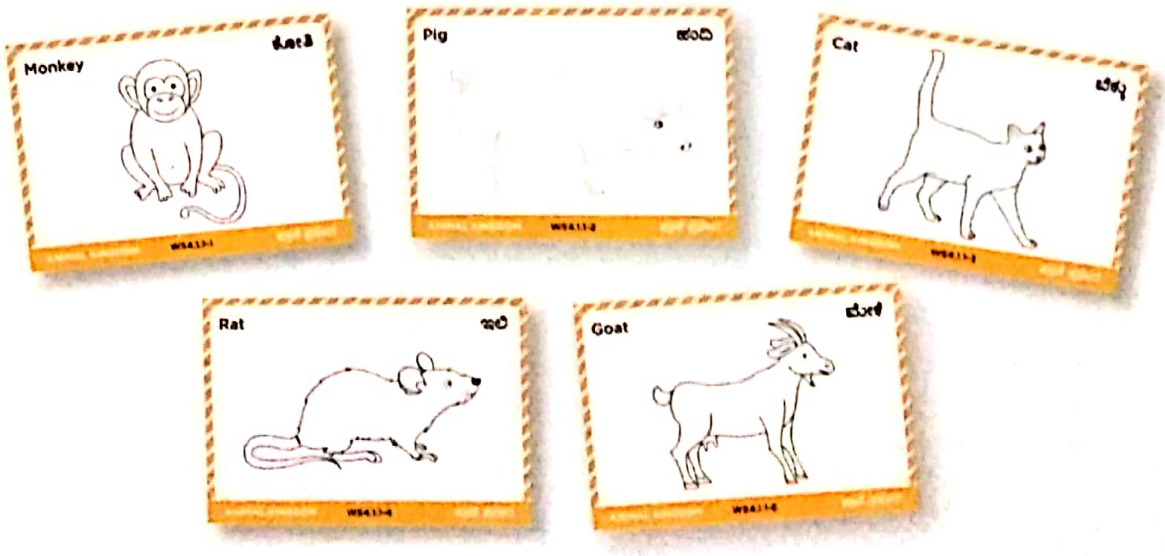
**ಪ್ರಾಣಿಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳು– WS4.1.1.** (ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಗತ್ಯವಾದಷ್ಟು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು), ಬಣ್ಣಗಳು, ಕತ್ತರಿಗಳು, ರಟ್ಟು, ಅಂಟು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು. (ಮುಂಚಿತವಾಗಿಯೇ ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು). ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿದ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಟ್ಟಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿ ಅದೇ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸುವುದು. ಅಂಟಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು 5–6 ಅಸಮವಾದ ತುಂಡುಗಳನ್ನಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸುವುದು. ಜೋಡಿಸಿದಾಗ ಚಿತ್ರಬಂಧವಾಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಮಕ್ಕಳು ಇರುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ತರಗತಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಿ.
2. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಚಿತ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.
3. ಒಂದು ಗುಂಪು ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ, ಅದನ್ನು ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ತುಂಡುಗಳಾಗಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಚಿತ್ರಬಂಧದ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಲು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.



## ಸಂಭಾಷಣೆ 2

## ಪಕ್ಷಿಗಳು

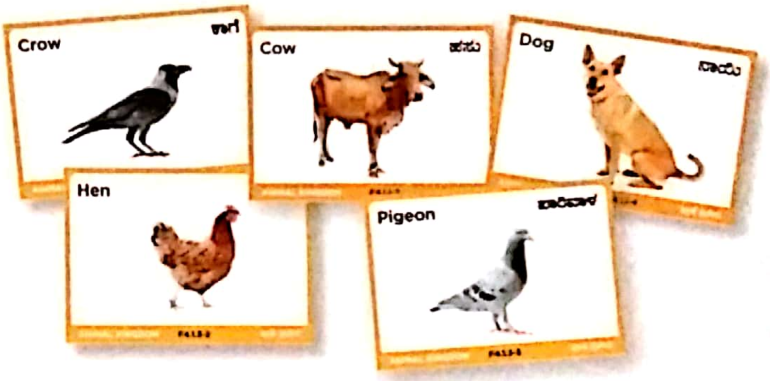
### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಪಕ್ಷಿಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ವಿವರಿಸುವುದು (ರೆಕ್ಕೆಗಳು, ಕೊಕ್ಕುಗಳು, ಕಾಲ್ಬೆರಳುಗಳು.........); ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.1: ಪ್ರಾಣಿಗಳು:** 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು 7. ಮೊಲ 8. ಇಲಿ 9. ಆಡು 10. ಕುರಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಆಳಿಲು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.3: ಪಕ್ಷಿಗಳು:** 1. ಕಾಗೆ 2. ಕೋಳಿ 3. ಪಾರಿವಾಳ 4. ಗಿಳಿ 5. ಗುಬ್ಬಿ 6. ನವಿಲು 7. ಬಾತುಕೋಳಿ




### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಬೇಕಾದ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಪಕ್ಷಿಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು, ಅವುಗಳು ಉಂಟುಮಾಡುವ ಶಬ್ದಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಓದಿ ಅರಿತುಕೊಂಡಿರುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂರಿಸುವುದು.
2. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಾಣಿ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಯ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅವೆರಡನ್ನೂ ಹೋಲಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನೋಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಲು ಬಿಡುವುದು.
4. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು
   - ಪ್ರಾಣಿ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೇನು?
   - ಅವುಗಳಿಗಿರುವ ಸಾಮ್ಯತೆಗಳೇನು?
5. ಮಕ್ಕಳು ಕೊಡುವ ಎಲ್ಲಾ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುವುದು.
6. ಪ್ರಾಣಿ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ ವಿವಿಧ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿ. ಅವರು ಗಮನಿಸಿದ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವರು ಗಮನಿಸದೇ ಇರುವ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕಾಗಿರುವ ಲಕ್ಷಣಗಳೆಂದರೆ– (1) ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ರೆಕ್ಕೆಗಳಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಹಾರಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ, ಆದರೆ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ರೆಕ್ಕೆಗಳಿವೆ ಮತ್ತು ಹಾರಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ; (2) ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಬಾಯಿ ಇದೆ ಆದರೆ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಕೊಕ್ಕು ಇದೆ; (3) ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ ಕಾಲುಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಾಗಿವೆ; (4) ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲುಗಳಿವೆ ಆದರೆ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಎರಡೇ ಕಾಲುಗಳಿವೆ; (5) ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಚರ್ಮ ಮತ್ತು ತುಪ್ಪಳ ಇರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಪುಕ್ಕ ಮತ್ತು ರೆಕ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.
7. ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅರಿತಿರಬೇಕು. ಮರುದಿನದ ಸಂಭಾಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯು ಪುನರ್ಬಲನಗೊಳ್ಳಬೇಕು.



Scanned with CamScanner

## ವಿಸ್ತರಣಾ ಚಟುವಟಿಕೆ: ಚಿತ್ರಬಂಧ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

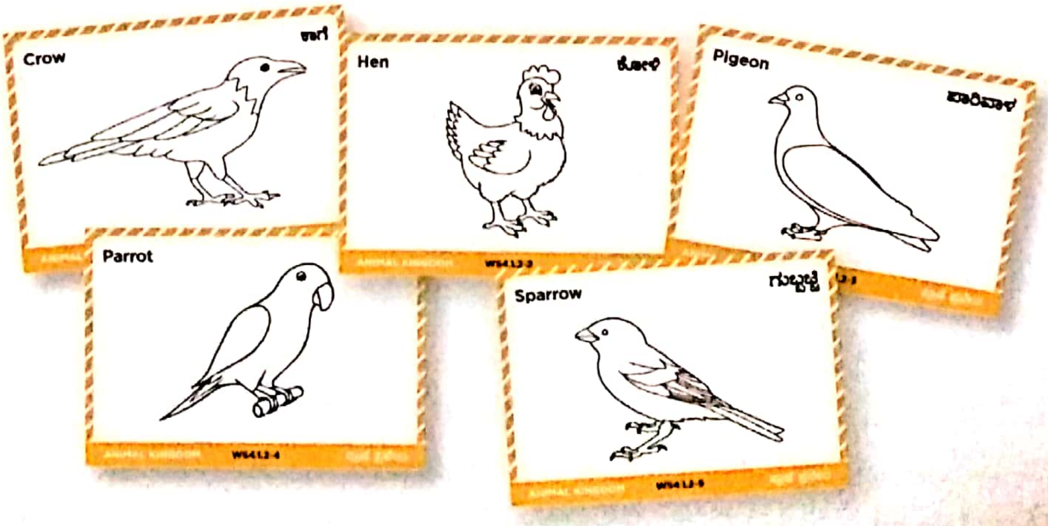
**ಪಕ್ಷಿಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳು– WS4.1.2,** (ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ಅಗತ್ಯವಾದಷ್ಟು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು), ಬಣ್ಣಗಳು, ಕತ್ತರಿಗಳು, ರಟ್ಟು, ಅಂಟು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಪಕ್ಷಿಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀಡಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿದ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಟ್ಟಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿ ಅದೇ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸುವುದು.
3. ಅಂಟಿಸಿದ ಈ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು 5 – 6 ಅಸಮವಾದ ತುಂಡುಗಳನ್ನಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮತ್ತು ಜೋಡಿಸಿದಾಗ ಚಿತ್ರಬಂಧವಾಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
4. ಚಿತ್ರಬಂಧದ ತುಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಸರಣಿ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಡುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಮಕ್ಕಳು ಇರುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ತರಗತಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಿ.
2. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಚಿತ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಪಕ್ಷಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.
3. ಒಂದು ಗುಂಪು ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ, ಅದನ್ನು ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ತುಂಡುಗಳಾಗಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಚಿತ್ರಬಂಧದ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಲು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.





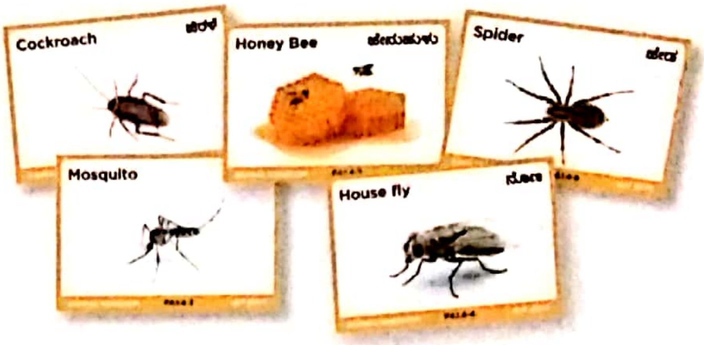

Scanned with CamScanner

## ಸಂಭಾಷಣೆ 3

## ಕೀಟಗಳು

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಕೀಟಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ವಿವರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು.




### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಗಾಜಿನ ಬಾಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿರುವ ಜೀವಂತವಿರುವ ಒಂದು ಜಿರಲೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಕೀಟ.

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಯ ಸರಣಿ F4.1.4:** ಕೀಟಗಳು: 1. ಜಿರಲೆ 2. ಜೇನುನೊಣ 3. ಸೊಳ್ಳೆ 4. ನೊಣ 5. ರೇಷ್ಮೆಹುಳ 6. ಜೇಡ 7. ಇರುವೆ 8. ಚಿಟ್ಟೆ 9. ಮಿಡತೆ 10. ಶತಪದಿ (ಬಂಡಿ ಹುಳ)

ಕೀಟವನ್ನು ಬಾಟಲಿಯಲ್ಲಿ ತರುವುದು ಕಷ್ಟವಾದರೆ, ಮರಳಿನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ / ಹೊರಗಡೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಇರುವೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ನಂತರ ಅವರು ಏನನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಜೀವಂತ ಕೀಟವನ್ನು ತರಗತಿಗೆ ತನ್ನಿ ಅಥವಾ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಸುವ ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಪೋಷಕರಿಗೆ ಅದನ್ನು ತರಲು ಹೇಳುವುದು. ಅದನ್ನು ಬಾಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕುವಾಗ ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಗಮನಿಸುವಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತೊಂದರೆಯಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಮತ್ತು ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ನಡೆಸುವ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಅದರ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ವಾಸಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಿಡುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂರಿಸುವುದು.
2. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೀಟವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಅದನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಆ ಕೀಟವನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಲು ಬಿಡುವುದು.
4. ಕೀಟವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಅವರ ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವುದು.
5. ಈಗ ಕೀಟಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು–
   - ಇದು ಪಕ್ಷಿಯೇ, ಪ್ರಾಣಿಯೇ ಅಥವಾ ಕೀಟವೇ? ನಿಮ್ಮ ಯೋಚನೆ ಏನು? ಏಕೆ?
   - ಅದೇ ಕೀಟದ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ – ಇದಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಕಾಲುಗಳಿವೆ? ಅದರ ಬಣ್ಣ ಏನು ಮತ್ತು ಗಾತ್ರ ಹೇಗಿದೆ? ಎಂದು ಕೇಳಿ.
   - ನೀವು ಇದನ್ನು ಈ ಮೊದಲೇ ನೋಡಿದ್ದೀರಾ? ಹೌದು ಎಂದಾದರೆ ಎಲ್ಲಿ? ಅದು ಏನು ಮಾಡುತ್ತಿತ್ತು?
6. ಕೀಟಗಳು ಸಣ್ಣದಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ಒತ್ತಿ ಹೇಳುವುದು.
7. ನಂತರ, ಇನ್ನು ಬೇರೆ ಯಾವ ಕೀಟಗಳನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀರಿ ಎಂದು ಕೇಳುವುದು. ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚು ಕೀಟಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಕೀಟಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯ 1

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸ್ವಚ್ಛತೆ – ಆಟಿಕೆಯ ನಾಯಿ/ಹಸುವನ್ನು ತೊಳೆಯುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಯೋಜನಾಕಾರ್ಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಕಲಿತಿರುತ್ತಾರೆ.

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದರ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಶುಚಿಗೊಳಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಎರಡು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಪಾತ್ರೆಗಳು, ಮಣ್ಣು, ಸಾಬೂನಿನ ನೀರು, ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳಾದ ಹಳೆಯ ಹಲ್ಲುಜ್ಜುವ ಬ್ರಶ್, ಟವೆಲ್, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ನ ನಾಯಿ ಅಥವಾ ಇತರ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

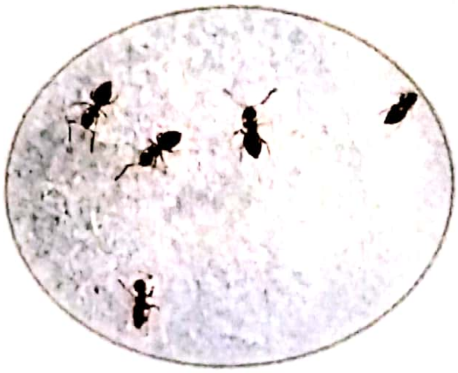
1. ಮೊದಲು ಒಂದು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಪಾತ್ರೆಗೆ ಮಣ್ಣು ತುಂಬಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಆಟದ ಬಯಲಿನಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಣ್ಣನ್ನು ತಂದು ಹಾಕಿ ನಂತರ ನೀರನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದು.
3. ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿ ಗೊಂಬೆಗಳು ಕೊಳಕಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.
4. ಇನ್ನೊಂದು ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಬೂನಿನ ನೀರು ಮತ್ತು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು, ಮಕ್ಕಳು ಈ ಮೊದಲೇ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಅಥವಾ ಬೀದಿ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಸಾಕಿದ್ದೀರಾ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.
2. ರೋಗಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಕೀಟಾಣುಗಳಿಂದ ಬಾಧಿತರಾಗದಿರಲು ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದರ ಅಗತ್ಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅವರೊಡನೆ ಮಾತನಾಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ತಮ್ಮನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಸ್ನಾನ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅದೇ ರೀತಿ ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿಡಲು ಅವುಗಳನ್ನು ನಿಯಮಿತವಾಗಿ ತೊಳೆಯುವುದು, ಅಂದಗೊಳಿಸುವುದು, ಉಗುರು ಕತ್ತರಿಸುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.
3. ನಂತರ, ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿ, ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಣ್ಣು ಕದಡಿದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಹೇಳುವುದು. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಕೊಳೆಯಾಗಿದ್ದರೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತೀರಿ? ಎಂದು ಕೇಳುವುದು.
4. ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನೀರನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಶುಚಿಮಾಡಲು ಹೇಳುವುದು.

Scanned with CamScanner

## ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯ 2: ಆಹಾರದ ಸ್ವಚ್ಛತೆ ಮತ್ತು ಹಾನಿಕಾರಕ ಕೀಟಗಳು – ನಾವು ಆಹಾರವನ್ನು ಹೊರಗೆ ಇಟ್ಟರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ನಂತರ ಏನಾಗುತ್ತದೆ? (ಇರುವೆಯ ಪ್ರಯೋಗ)



### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಯೋಜನಾಕಾರ್ಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಕಲಿತಿರುತ್ತಾರೆ.
ಆಹಾರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಡಬೇಕಾಗಿರುವುದರ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಡಬ್ಬಿಯಲ್ಲಿ ಸಕ್ಕರೆ.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಸಕ್ಕರೆಯನ್ನು ಇಡಲು ಒಂದು ನೆರಳಿನ ಜಾಗವನ್ನು ಆರಿಸುವುದು. (ಗಮನಿಸಿ: ಸಕ್ಕರೆಯನ್ನು ಬಿಸಿಲಿನಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಡಿ).
2. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪುನಃ ತರಗತಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಮತ್ತು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ನಂತರ ಅಲ್ಲಿ ಏನಾಗುವುದೆಂದು ಮತ್ತೆ ನೋಡಲಿದ್ದೀರಿ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು.
3. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ನಂತರ ಮತ್ತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಸಕ್ಕರೆಗೆ ಏನಾಯಿತೆಂದು ತೋರಿಸುವುದು. (ಬಹುಶಃ ಈಗ ಸಕ್ಕರೆಗೆ ಇರುವೆ ಬಂದಿರಬಹುದು).
4. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಸಂವಾದ ಮಾಡುವುದು.
   - ಇರುವೆಗಳು ಏಕೆ ಬಂದಿರಬಹುದು?
   - ಮೊದಲು ಅವುಗಳು ಎಲ್ಲಿದ್ದಿರಬಹುದು?
   - ಸಕ್ಕರೆಗೆ ಇರುವೆಗಳು ಮುತ್ತಿಕೊಂಡರೆ ಏನಾಗಬಹುದು?
   - ಸಕ್ಕರೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವೆಗಳಿದ್ದರೆ ನೀವು ಅದನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಏಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ?
   - ಸಕ್ಕರೆಗೆ ಇರುವೆ ಮುತ್ತಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?
   - ನೀವು ಹಣ್ಣು ಮತ್ತು ಸಿಹಿತಿಂಡಿಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚದೆ ಹಾಗೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ? ನಿಮ್ಮ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳಿಗೆ ಇರುವೆಗಳು, ನೊಣಗಳು ಮುಂತಾದ ಕೀಟಗಳು ಬರುವುದನ್ನು ನೀವು ನೋಡಿದ್ದೀರಾ?
   - ಇತರ ಯಾವ ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳು ಇರುವೆಗಳು ಮತ್ತು ನೊಣಗಳಂತಹ ಕೀಟಗಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತವೆ?
   - ಕೀಟಗಳು ಇರುವ ಆಹಾರವನ್ನು ತಿನ್ನಬಹುದೇ ಅಥವಾ ಕೀಟಗಳು ತಿಂದ ಆಹಾರವನ್ನು ತಿನ್ನಬಹುದೇ? ನೀವು ಅದನ್ನು ತಿಂದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?
5. ಕತ್ತರಿಸಿದ ಹಣ್ಣುಗಳು/ಸಿಹಿತಿಂಡಿಗಳು ಮತ್ತು ಬೇಯಿಸಿದ ಆಹಾರವನ್ನು ನೊಣಗಳು ಕೂರುವಂತೆ ತೆರೆದಿಟ್ಟಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಏಕೆ ತಿನ್ನಬಾರದು ಎಂದು ಹೇಳುವುದು. ಅವುಗಳನ್ನು ತಿಂದರೆ ಏನಾಗಬಹುದೆಂದು ಹೇಳುವುದು.
6. ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳಿಗೆ ಕೀಟಗಳು ಮುತ್ತಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಏನೇನು ಮಾಡಬಹುದೆಂದು ಯೋಚಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಹೇಳುವುದು.
7. ಆಹಾರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಡುವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ಅಡುಗೆ ಮನೆ, ಊಟ ಮಾಡುವ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
8. ಕೀಟಗಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸದಂತೆ ತಾವು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪಾತ್ರೆ ಮತ್ತು ತಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ತೊಳೆಯುವುದರ ಅವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು.
9. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಲು ಮತ್ತು ಅವರ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

## ಶಿಶುಗೀತೆಗಳ ಸೂಚನೆಗಳು

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

'ಬಾ ಬಾ ಹಕ್ಕಿ', 'ಇರುವೆ ಇರುವೆ ಎಲ್ಲಿರುವೆ?' 'ಚಿಟ್ಟೆ, ಗರಿ ಬಿಚ್ಚಿ ಗರಿ ಬಿಚ್ಚಿ ನವಿಲೆ' ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಪದ ಉಚ್ಚಾರಣೆ ಮತ್ತು ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ಹಾಡಲು ಸಮರ್ಥರಾಗುವುದು.

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಶಿಕ್ಷಕರ ಕೈಪಿಡಿ

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಶಿಶುಗೀತೆ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾದ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರಿನಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆಯುವುದು. ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಅದೇ ಹಾಳೆಯ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಿ ಅದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಾಣುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ನೋಡಲು ಬಿಡುವುದು.

**ಗಮನಿಸಿ:** ಮಕ್ಕಳು 3 ಅಥವಾ 4 ಬಾರಿ ಎಲ್ಲಾ ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನು ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ಹಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಷಯದ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತನೆಗೊಳಿಸಬೇಕು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳು ಯಾವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು.
2. ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದೊಂದಿಗೆ ಹಾವಭಾವದೊಂದಿಗೆ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹಾಡುವುದು.
3. ಗೀತೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಾಲನ್ನೂ ನೀವು ಹಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಹಾಡುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಅದರ ಅರ್ಥವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಹೇಳುವುದು.
4. ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
5. ಈಗ ನಿಮ್ಮ ಜೊತೆಗೆ ಅಭಿನಯ ಮಾಡುತ್ತಾ ಹಾಡಲು ಹೇಳುವುದು.
6. ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಹಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

**ಶಿಶುಗೀತೆ 1**

**ಬಾ ಬಾ ಹಕ್ಕಿ**

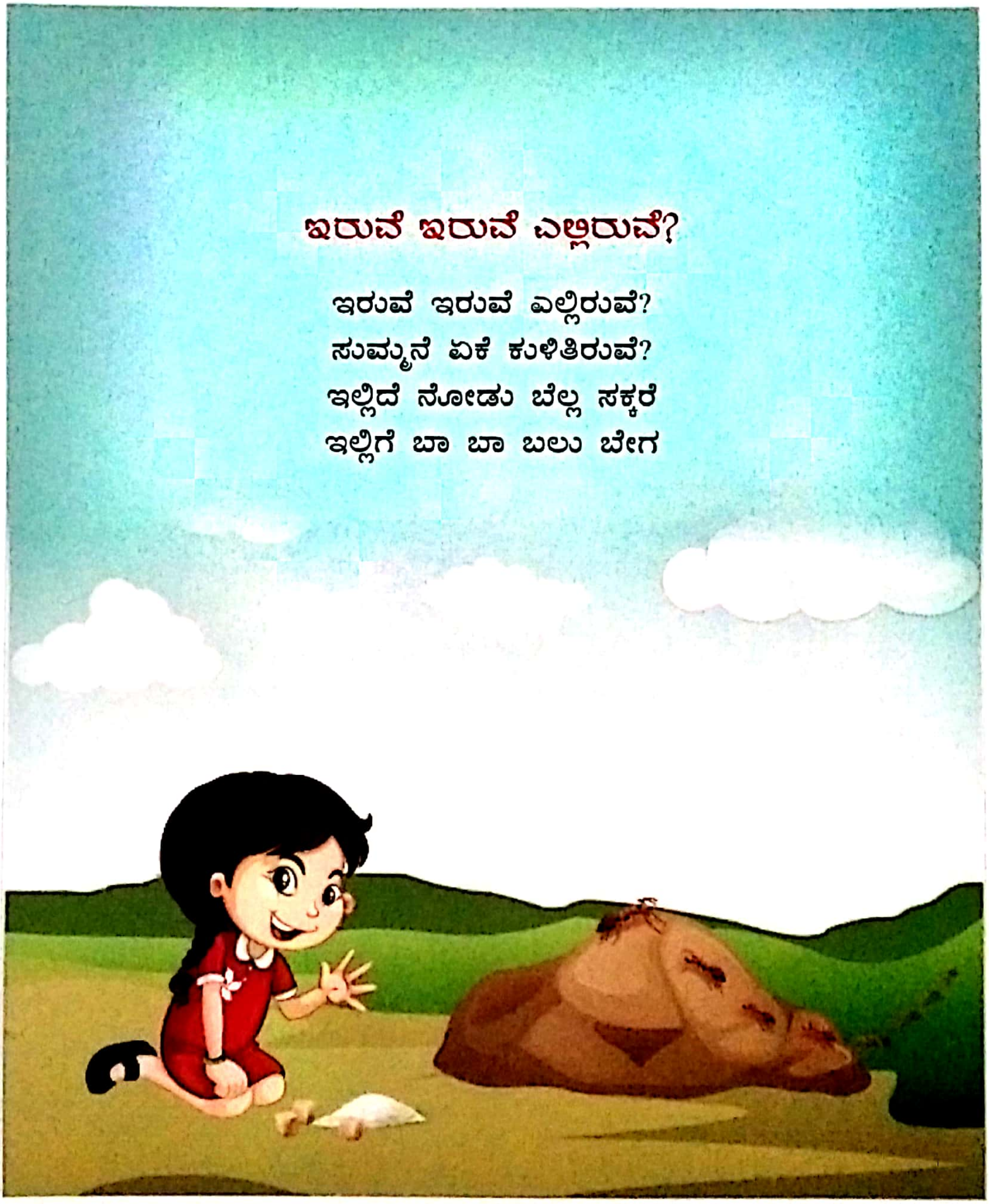
# ಬಾ ಬಾ ಹಕ್ಕಿ

ಬಾ ಬಾ ಹಕ್ಕಿ ಬಣ್ಣದ ಹಕ್ಕಿ
ಅಮ್ಮನು ಇಲ್ಲ ಅಪ್ಪನು ಇಲ್ಲ
ನಾನು ನೀನು ಇಬ್ಬರು ಜೋಡಿ
ಅತ್ತ ಇತ್ತ ಹಾರುವ ಬಾ

Scanned with CamScanner

ಶಿಶುಗೀತೆ 2

## ಇರುವೆ ಇರುವೆ ಎಲ್ಲಿರುವೆ?






Scanned with CamScanner

ಶಿಶುಗೀತೆ 3

## ಚಿಟ್ಟೆ

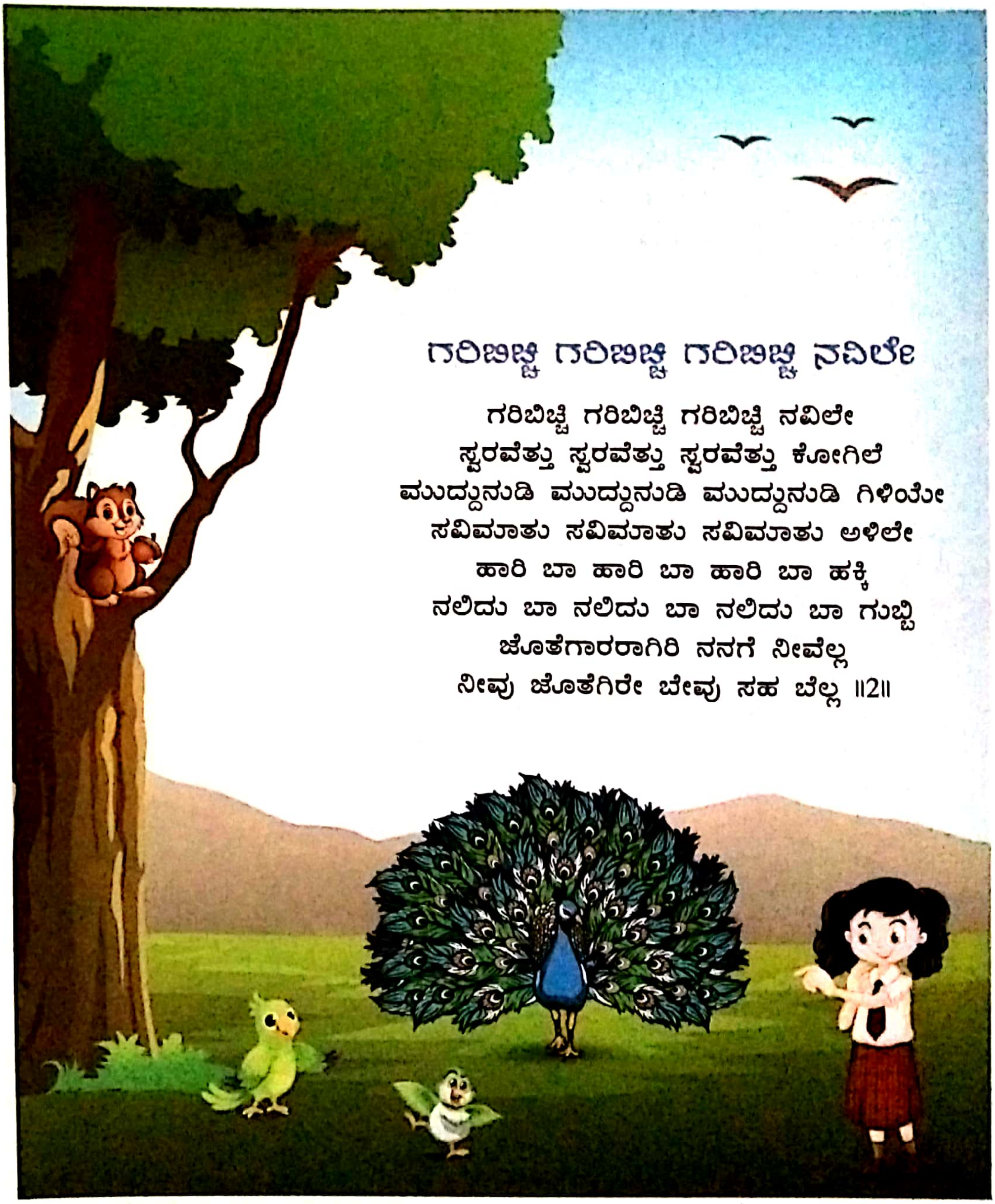
### ಚಿಟ್ಟೆ

ಚಿಟ್ಟೆ ಚಿಟ್ಟೆ ಬಣ್ಣದ ಚಿಟ್ಟೆ
ಹೊಟ್ಟೆಯು ನಡುವೆ ತೆಳ್ಳಗೆ ಹೊಟ್ಟೆ
ಅಕ್ಕ ಪಕ್ಕ ಬಣ್ಣದ ರೆಕ್ಕೆ
ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗಿ ಅಂಟಿತು ಬಣ್ಣವು
ಚಿಟ್ಟೆಯು ಮುಟ್ಟಿ ನಾ ಕೆಟ್ಟೆ

Scanned with CamScanner

ಶಿಶುಗೀತೆ 4

## ಗರಿಬಿಚ್ಚಿ ಗರಿಬಿಚ್ಚಿ ಗರಿಬಿಚ್ಚಿ ನವಿಲೇ



# ಪಾಲನೆ ಮತ್ತು ಪ್ರೀತಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗುಣಪಡಿಸುತ್ತದೆ

## ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

"ಪಾಲನೆ ಮತ್ತು ಪ್ರೀತಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗುಣಪಡಿಸುತ್ತದೆ" ಕಥೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು, "ಏನು? ಏಕೆ? ಹೇಗೆ? ಮತ್ತು ಯಾವಾಗ? ಎಂಬ ಸರಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಊಹಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವುದು.

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿರೂಪಿಸುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿ

ಕಥೆ ಪುಸ್ತಕ

ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ರಾಜ ಎಂಬ ಹುಡುಗನು ವಾಸಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಅವನು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ತುಂಬಾ ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಮತ್ತು ಅವುಗಳು ಅವನನ್ನು ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತಿದ್ದವು. ಒಂದು ದಿನ, ಅವನು ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕೆಲವು ಹುಡುಗರು ಮರದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿದ್ದ ಒಂದು ಪಾರಿವಾಳಕ್ಕೆ ಕಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ನೋಡಿದನು. ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಪಾರಿವಾಳಕ್ಕೆ ತಗುಲಿ ಅದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದುಬಿಟ್ಟಿತು. ರಾಜನಿಗೆ ತುಂಬಾ ಗಾಬರಿಯಾಯಿತು. ಅವನು ಹಕ್ಕಿಯ ಬಳಿಗೆ ಓಡಿಹೋಗಿ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಡಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಏನಾಯಿತೆಂದು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿದನು. ಅದು ಜೀವಂತವಾಗಿತ್ತು, ಆದರೆ ನೋವಿನಿಂದ ನರಳುತ್ತಿತ್ತು. ಅವನು ತನ್ನ ಕೈಗಳಿಂದ ಪಾರಿವಾಳವನ್ನು ಮೃದುವಾಗಿ ಮೇಲೆತ್ತಿ ನೋಡಿದಾಗ ಅದರ ಒಂದು ರೆಕ್ಕೆಯು ಮುರಿದುಹೋಗಿ ವಿಕಾರಗೊಂಡಿತ್ತು. ರಾಜನು ಪಾರಿವಾಳವನ್ನು ಮನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋದನು. ಅವನು ತನ್ನ ತಾಯಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ರಟ್ಟು, ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆ, ಒಣಹುಲ್ಲು ಮತ್ತು ಕಾಗದಗಳಿಂದ ಒಂದು ಗೂಡನ್ನು ಮಾಡಿದನು. ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಅದಕ್ಕೆ ತಿನ್ನಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಳುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟನು ಮತ್ತು ಕುಡಿಯಲು ಒಂದು ಬಟ್ಟಲಿನಲ್ಲಿ ನೀರು ಇಟ್ಟು ನೋಡಿಕೊಂಡನು. ಅವನ ಪ್ರೀತಿ ಮತ್ತು ಆರೈಕೆಗಳಿಂದ ಕೆಲವು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಗುಣವಾಗಿ ಚೇತರಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಅವನು ಪಾರಿವಾಳವನ್ನು ಹತ್ತಿರದ ಬಯಲಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹಾರಲು ಬಿಟ್ಟನು. ಪಾರಿವಾಳ ಸಂತೋಷದ ಒಂದು ಕೂಗು ಹಾಕಿ ಹಾರಿಹೋಯಿತು.

## ಪಾಲನೆ ಮತ್ತು ಪ್ರೀತಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗುಣಪಡಿಸುತ್ತದೆ

### ಸೂಚನೆಗಳು

**ಹಂತ 1:** ಮೇಲಿನ ಕಥೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು. (ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾ ಅದನ್ನು ಅವರ ದಿನನಿತ್ಯದ ಅನುಭವಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸುವುದು. ಹಾಗೂ ಪುಸ್ತಕದ ಮುಖಪುಟವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾ ಕಥೆ ಯಾವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಇರಬಹುದು ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದು.)

**ಹಂತ 2:** ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಥೆಯನ್ನು ಹಾವಭಾವದಿಂದ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು.

**ಹಂತ 3:** ಕಥೆ ಓದುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು. ಮುಖ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತಾ ಕಥೆಯಲ್ಲಿನ ಮುಖ್ಯ ಪಾತ್ರಗಳು ಹಾಗೂ ಘಟನೆಗಳ ಕಡೆಗೆ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುವುದು. ಕಥೆಯ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ ಅರ್ಥವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರತಿಧ್ವನಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.

ಪ್ರತಿಧ್ವನಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಉದಾಹರಣೆಗಳು:

- ಯಾರು ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತಿದ್ದರು? – ರಾಜನು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತಿದ್ದನು.
- ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಅವನು ಏನನ್ನು ನೋಡಿದನು? – ಕೆಲವು ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಪಾರಿವಾಳಕ್ಕೆ ಕಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ನೋಡಿದನು.
- ಮರದಿಂದ ಏನು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದಿತು? – ಪಾರಿವಾಳ.

**ಹಂತ 4:** ಕಥೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ, ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಮತ್ತು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು. ಈ ರೀತಿಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಕೆಲವು ಉದಾಹರಣೆಗಳು:

- ಪಾರಿವಾಳಕ್ಕೆ ಏನಾಯಿತು?
- ಹಕ್ಕಿಗೆ ಗೂಡು ಮಾಡಲು ರಾಜನಿಗೆ ಯಾರು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದರು?
- ರಾಜ ಹಕ್ಕಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಏನನ್ನು ಕೊಟ್ಟನು?
- ಅವನು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಆರೈಕೆ ಮಾಡಿದನು?

**ಹಂತ 5:** ಕಥೆಯಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂವೇದನೆ ತೋರಿಸುವ ಸರಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.

- ಮಕ್ಕಳು ಪಾರಿವಾಳಕ್ಕೆ ಕಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ರಾಜನಿಗೆ ಏನು ಅನಿಸಿತು?
- ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಕಲ್ಲು ಹೊಡೆಯುವುದು ಸರಿಯೇ?
- ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಮತು ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಭಾವನೆಗಳಿವೆಯೇ? ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಂಸಿಸಿದಾಗ ಅವುಗಳು ಏನೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು?

**ಹಂತ 6:** ಊಹಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ:

- ಹಕ್ಕಿಯು ಏಕೆ ನೋವಿನಿಂದ ನರಳುತ್ತಿತ್ತು? – ಏಕೆಂದರೆ ಅದರ ರೆಕ್ಕೆ ಮುರಿದಿತ್ತು.
- ರಾಜನು ಪಾರಿವಾಳವನ್ನು ಏಕೆ ಮನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋದನು? – ಆರೈಕೆ ಮಾಡಲು.
- ಹಕ್ಕಿಗಳು ಏನು ತಿನ್ನುತ್ತವೆ?

**ಹಂತ 7:** ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಪದಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು 2 –4 ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಲು ನೆರವು ನೀಡುವುದು.

**ಚಟುವಟಿಕೆ 1**

## ಕಾಗದದಿಂದ ಹಕ್ಕಿಗಳು, ಚಿಟ್ಟೆಗಳು ಮತ್ತು ಹಾವುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

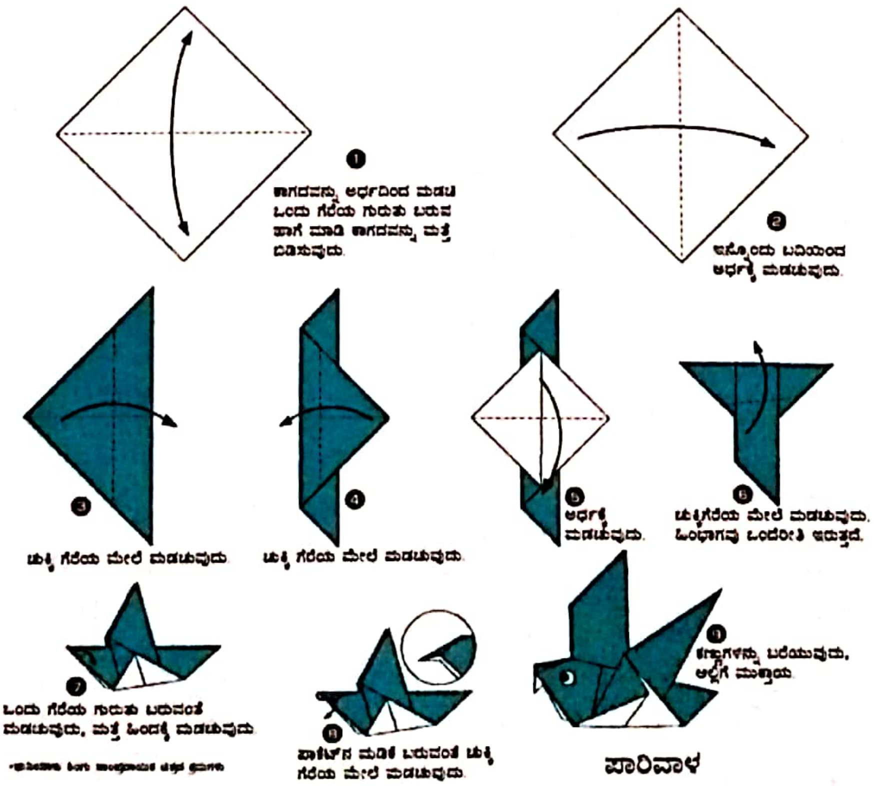
ವಿವಿಧ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಗಳಿರುವ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳು, ದಾರ

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧವಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು 3 ರಿಂದ4 ದಿವಸಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮಗುವಿಗೆ ಇದನ್ನು ಒಂದು ದಿನದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಉಳಿದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮರುದಿನವೂ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸಬಹುದು. ಆದ್ದರಿಂದ, ಮೊದಲನೆಯ ದಿವಸ ಅಪೂರ್ಣವಾದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಎತ್ತಿಟ್ಟು ಮರುದಿವಸ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡಲು ತಯಾರಾಗಿರುವುದು. ಕಾಗದದಿಂದ ಹಕ್ಕಿಗಳು, ಚಿಟ್ಟೆಗಳು ಮತ್ತು ಹಾವುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿರುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡುವುದೆಂದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವುದು.
2. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿ/ ಪಕ್ಷಿಗಳು (ಚಿಟ್ಟೆ, ಹಕ್ಕಿ, ಹಾವು ಇತ್ಯಾದಿ) ಇವುಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯಮಾಡುವುದು.
3. ಒರಿಗಾಮಿ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಹಕ್ಕಿ, ಚಿಟ್ಟೆ, ಮತ್ತು ಹಾವುಗಳಿಗೆ ದಾರ ಕಟ್ಟಲು ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ತಯಾರಿಸಿದ ಹಕ್ಕಿಗಳು/ಕೀಟಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನೇತುಹಾಕಿ ಅವುಗಳೊಡನೆ  ಆಟವಾಡಲು ಬಿಡುವುದು.

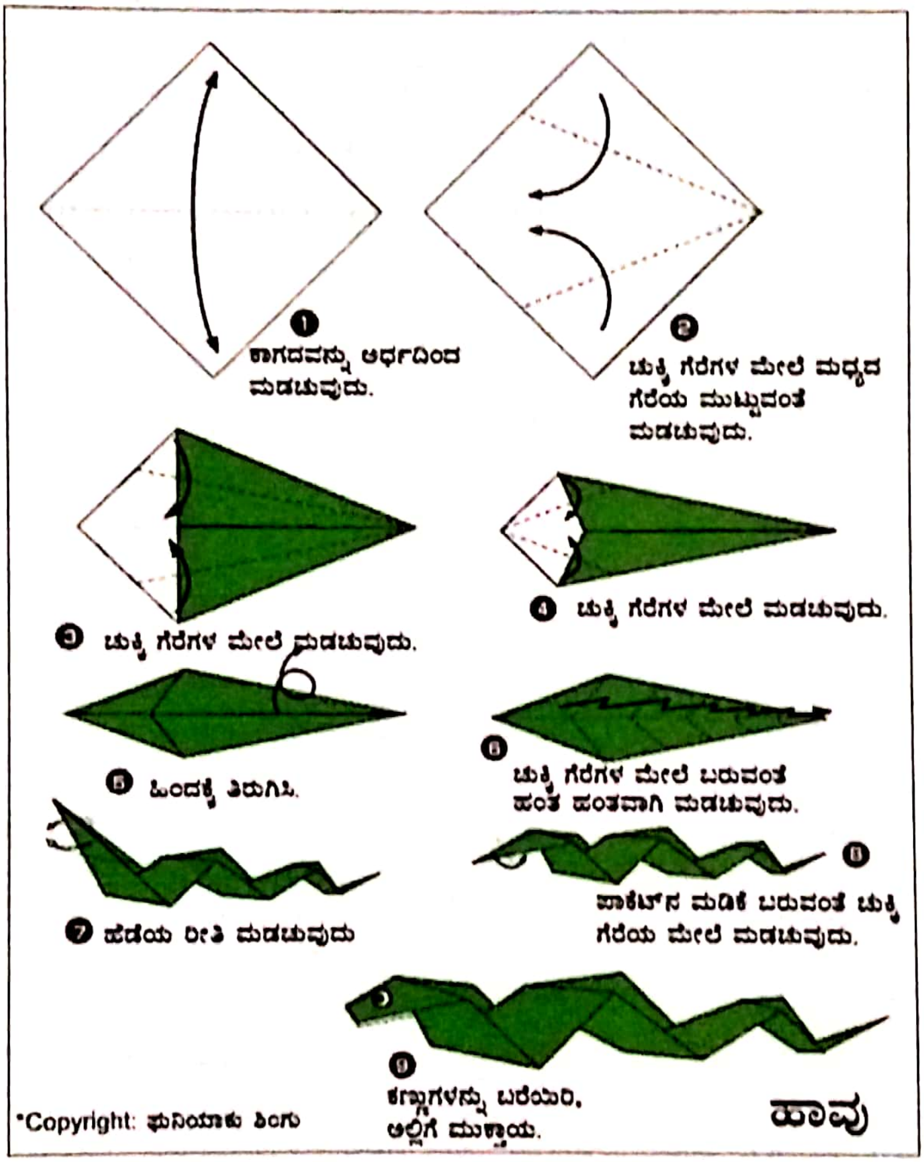



Source: Pigeon - https://en.origami-club.com/traditional/pigeon/pigeon/index.html



Scanned with CamScanner

# ಕಾಗದದಿಂದ ಪಕ್ಷಿಗಳು, ಚಿಟ್ಟೆಗಳು ಮತ್ತು ಹಾವುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು




ಒರಿಗಾಮಿ ಹಾವು

ಒರಿಗಾಮಿ ಚಿಟ್ಟೆ

**Source:**

Butterfly - https://mypoppet.com.au/makes/how-to-paper-butterfly-garland/

**Source:**

Snake - http://www.barneyfrank.net/beautiful-examples-of-easy-origami-animals/



Scanned with CamScanner

## ಚಟುವಟಿಕೆ 2

## ಬಣ್ಣ ಹಾಕುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಬಣ್ಣದ ಕ್ರೆಯಾನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳು **WS4.1.1** – (ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ಅಗತ್ಯವಾದಷ್ಟು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು).

### ಸೂಚನೆಗಳು

**ವಿಧಾನ 1:**

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣದ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು.
2. ಮಕ್ಕಳು ಅದರಲ್ಲಿ ಏನನ್ನಾದರೂ ಬರೆದು ಬಣ್ಣ ಹಾಕಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಅವರು ಏನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳುವುದು. ಅವರಿಗೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ಚಿತ್ರದ ಹೆಸರು, ಮಗುವಿನ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬರೆದು ತೂಗುಹಾಕುವುದು.

**ವಿಧಾನ 2:**

ಪ್ರಾಣಿಯ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು. ರೇಖಾಚಿತ್ರದ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಲು ಹೇಳುವುದು.

Scanned with CamScanner

## ಚಟುವಟಿಕೆ 3

## ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಮಾದರಿ ಮಾಡಲು ಜೇಡಿಮಣ್ಣು ಮತ್ತು ನೀರು

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗನುಗುಣವಾಗಿ ಅವರನ್ನು 3–4 ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳುವುದು.
2. ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಜೇಡಿಮಣ್ಣನ್ನು ಇಡಲು ದಿನಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಹರಡುವುದು.
3. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಜೇಡಿಮಣ್ಣನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅದರಿಂದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ಅವರಿಗೆ ಇಷ್ಟವಾಗಿರುವ ಏನನ್ನಾದರೊಂದರ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡಬೇಡಿ. ಅವರು ಸಹಾಯ ಕೇಳಿದರೆ ಮಾಡುವುದು.
5. ಅವರು ಮಾದರಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಏನು ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ. ಮಾಡಿರುವುದರ ಯಾವುದಾದರೂ ಭಾಗವನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.

Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 4

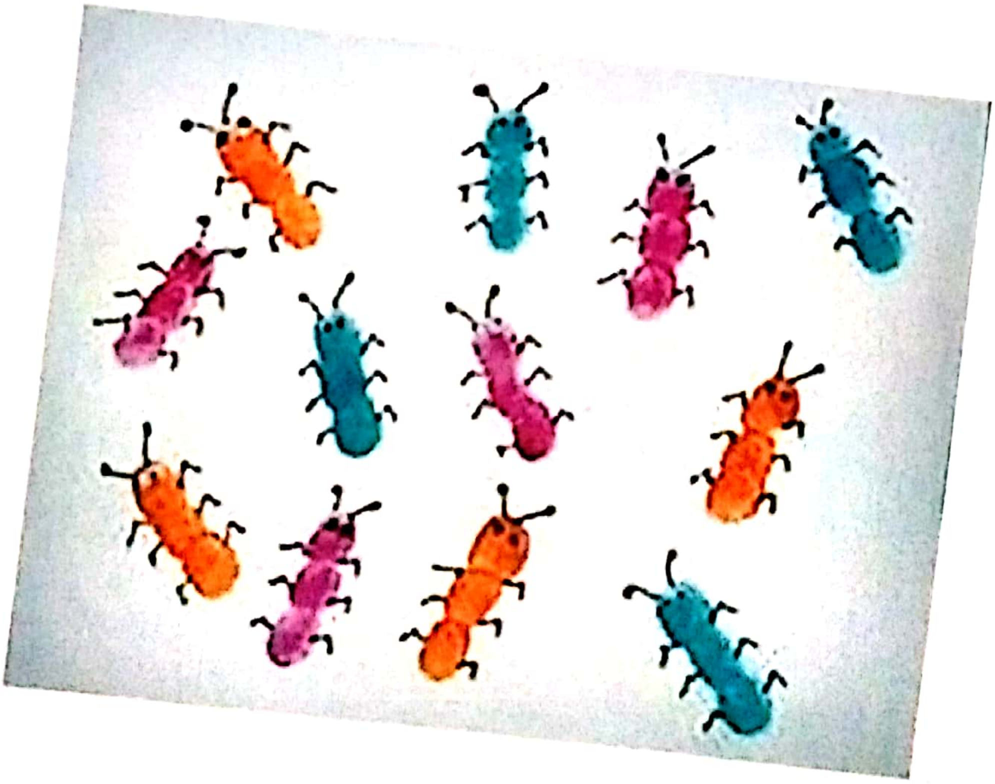
## ಹೆಬ್ಬೆರಳಚ್ಚಿನಿಂದ ಕೀಟಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಬಣ್ಣಗಳು, ಬಣ್ಣದ ಕ್ರೆಯಾನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಎ4 ಅಳತೆಯ ಬಿಳಿ ಹಾಳೆಗಳು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಅವಶ್ಯವಿರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು.
2. ತಮ್ಮ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಕಾಗದದ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನ ಅಚ್ಚು ಹಾಕಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಅದು ಒಣಗಿದ ಮೇಲೆ ಅಚ್ಚಿನ ಮೇಲೆ ಇರುವೆಯ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಹೇಳುವುದು (ಕಾಲುಗಳು, ಕಣ್ಣುಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ).





Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ ೫

# ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಚಿ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಯುಳ್ಳ ಆನೆ ಮಾಡುವುದು

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಕನಿಷ್ಠ ಮೂರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಗಳುಳ್ಳ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳು (ಒರಟಾದ, ನಯವಾದ, ತುಪ್ಪಳದಂತಹ ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಯುಳ್ಳ ಕಾಗದ). ಶಿಕ್ಷಕರು ಇವುಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಸ್ಟೇಷನರಿ ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ತರಬಹುದು ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೆಯಿಂದ ತರಲು ಹೇಳಬಹುದು.

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

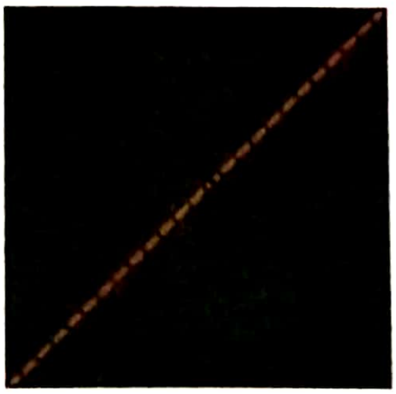
1. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳ/ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಗಳುಳ್ಳ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಅಂಚುಗಳು ಒಂದೇ ರೀತಿ ಇರುವಂತೆ ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಕಾಗದದ ತುಂಡುಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಡಚಲು ಮತ್ತು ನಿಭಾಯಿಸಲು ಸುಲಭವಾಗುವಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು.
3. ತರಗತಿಗೆ ಮುನ್ನ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

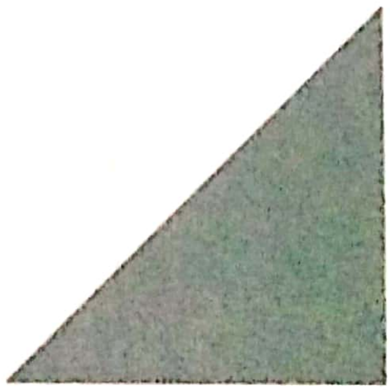
1. ಕಾಗದ ಮಡಚಿ ಆನೆ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ನಿಮ್ಮನ್ನು ಅನುಸರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
2. ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುವವರೆಗೆ ಕಾಯುವುದು. ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇದ್ದರೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.

### ಹಂತಗಳು

1. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಚುವುದು. ಕೆಂಪು ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು.



ಹೊರಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು



ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು

**Source:**

Elephant - http://www.origami-make.org/easy-origami-elephant.php

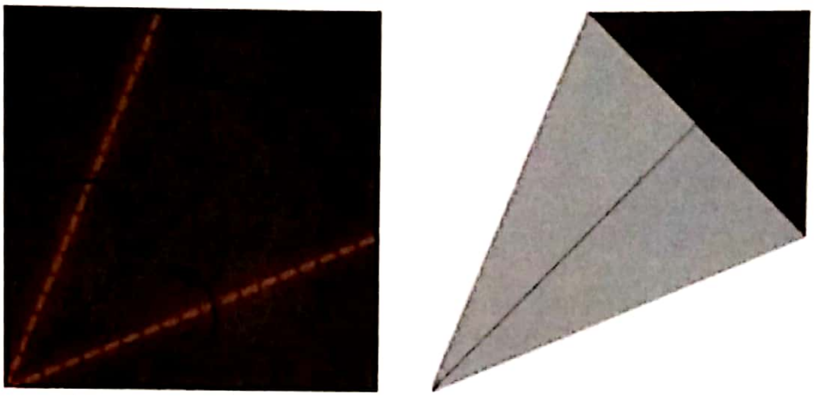


Scanned with CamScanner

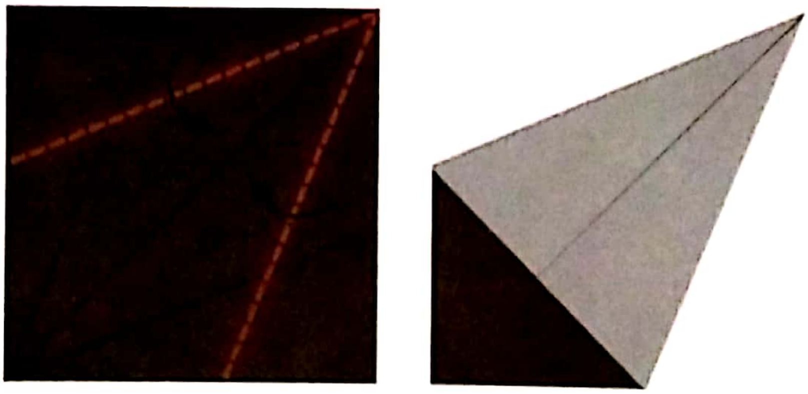
ಚಟುವಟಿಕೆ ೫

## ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಚಿ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಯುಳ್ಳ ಆನೆ ಮಾಡುವುದು

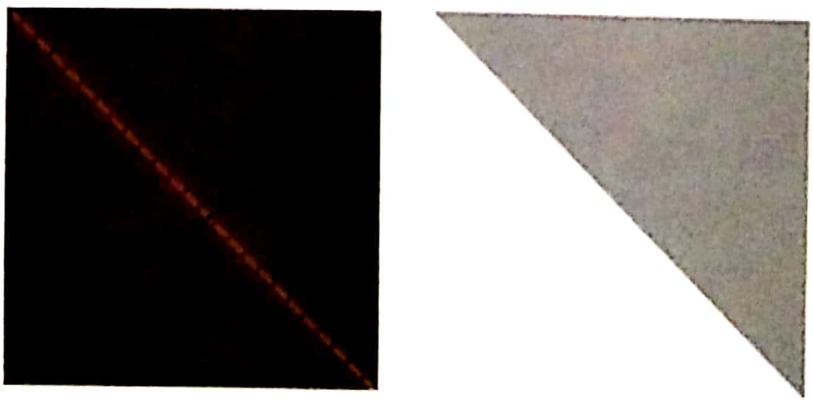
2. ಕಾಗದವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಈ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಮಡಚುವುದು. ಈಗ ಕೆಂಪು ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು.



3. ಮಡಚಿರುವುದನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಗೆರೆಯ ಗುರುತು ಕಾಣುವುದೆಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

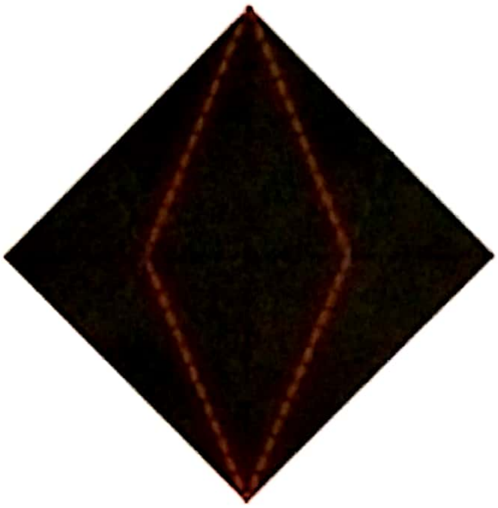


4. ಮತ್ತೆ ಬಿಡಿಸಿ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಮಡಚುವುದು. ಕೆಂಪು ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು.

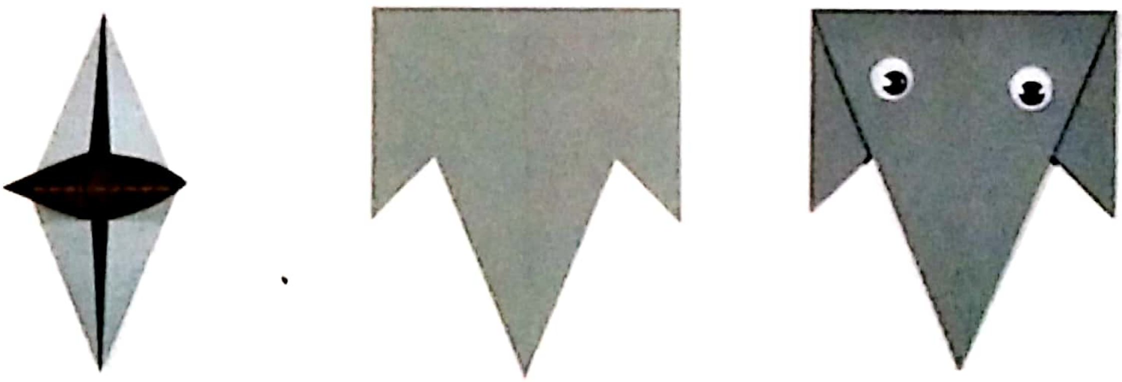


## ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಚಿ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆಯುಳ್ಳ ಆನೆ ಮಾಡುವುದು

5. ಈಗ ನಿಮಗೆ 6 ಗೆರೆಗಳ ಗುರುತು ಕಾಣುವುದು. ಕಾಗದವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವುದು. ಮತ್ತೆ ಬಿಡಿಸುವುದು. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಮಡಚುವುದು. ಕೆಂಪು ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು. ನೀಲಿ ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಹೊರಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು.



6. ಕೆಂಪು ಚುಕ್ಕಿಗೆರೆ ಇರುವಲ್ಲಿ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಡಚುವುದು ಆನೆಯ ಮುಖ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು ಅಂಟಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಬರೆಯುವುದು.



7. ಅವರ ಆನೆಗೆ ಒಂದು ಹೆಸರು ಕೊಡಲು ಹೇಳುವುದು. ಮಗುವಿನ ಹೆಸರು ಮತು ಆನೆಯ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದು.
8. ಈ ಕೆಳಗೆ ತಿಳಿಸಿದ ಇನ್ನೊಂದು ಒಳಾಂಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ (ಸಂಖ್ಯೆ 5) ಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಜಾಗ್ರತೆಯಾಗಿ ಎತ್ತಿಡುವುದು.


Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 6

# ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ಜೇಡ

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳು (ಒಂದು ಜೇಡಕ್ಕೆ 4 ರಂತೆ), ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣ, ಚಾರ್ಟ್/ವೆಲ್ವೆಟ್ ಕಾಗದ (ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿ), ಅಂಟು, ಕತ್ತರಿ.

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

- ತರಗತಿಗೆ ಮುನ್ನ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿ ಒಣಗಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಜೇಡವನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.

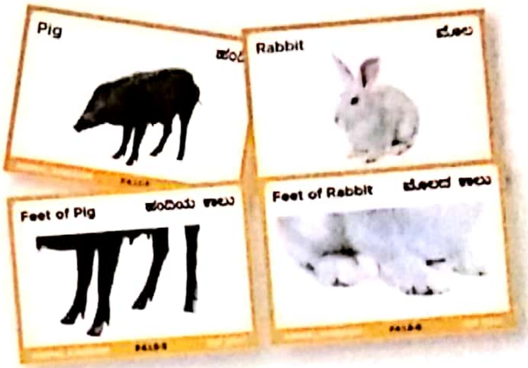
### ಹಂತಗಳು

1. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ 4 ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳು ಬೇಕು. ಅವುಗಳ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚುವುದು. ನಂತರ ಅವುಗಳನ್ನು ಒಣಗಲು ಇಡುವುದು.
2. ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರಿನಿಂದ ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವುದು (ಇದು ಜೇಡದ ಮುಖವಾಗಿರುತ್ತದೆ) ಮತ್ತು ಸಣ್ಣ ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿ ವೃತ್ತಾಕಾರಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು.
3. ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಜೇಡದ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸುವುದು.
4. ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು **"X"** ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಅಂಟಿಸುವುದು. ಇವುಗಳು ಜೇಡದ ಕಾಲುಗಳು. ಅವುಗಳನ್ನು ಒಣಗಲು ಬಿಡುವುದು.
5. ಈಗ ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಜೇಡದ ಮುಖವನ್ನು ಅಂಟಿಸುವುದು. ನಿಮ್ಮ ಜೇಡ ಈಗ ತಯಾರಾಗಿದೆ.
6. ಈ ಮೊದಲು ಮಾಡಿದ ಆನೆಯ ಚರ್ಮಕ್ಕಿಂತ ಜೇಡದ ಚರ್ಮವು ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಚರ್ಚಿಸುವುದು.

Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 1

## ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಕಾಲುಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಸುವುದು




### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು:

**ಮಿಂಚುಪಟ ಸರಣಿ F4.1.1:** ಪ್ರಾಣಿಗಳು – 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 5. ಹಂದಿ 7. ಮೊಲ

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.2:** ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳು – 1. ಸಿಂಹ ಮತ್ತು 3. ಆನೆ

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.4:** ಪಕ್ಷಿಗಳು – 7. ಬಾತುಕೋಳಿ

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.5:** ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಪಾದಗಳು – 1. ಸಿಂಹ 2. ಆನೆ 3. ಹಸು 4. ಕೋತಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಮೊಲ 7. ಬಾತುಕೋಳಿ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಮಕ್ಕಳು ಇರುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ತರಗತಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಿ. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಕಾಲುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕಲಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು.
2. ಅವರು ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲಿ.
3. ಒಂದು ಗುಂಪು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆನ್ನು ಮಾಡಲಿ, ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಇನ್ನೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಲಿ.
4. ಅವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಮಾಡಬಹುದು.

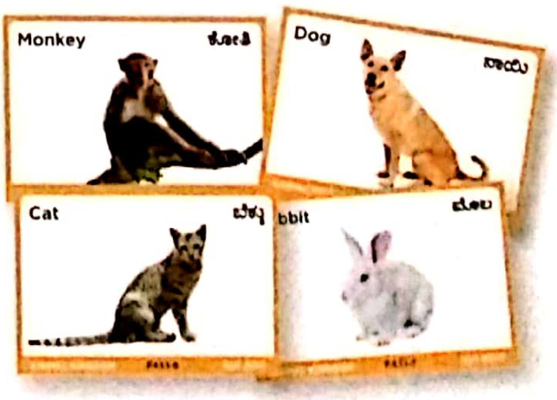
---

ಚಟುವಟಿಕೆ 2

## ಕಾಣೆಯಾದ ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.1:** ಪ್ರಾಣಿಗಳು – 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು




### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ಚಾಪೆಯ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಇಡುವುದು.
2. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಒಂದು ಮಗುವಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಲು ಹೇಳಿ.
4. ಈಗ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.
5. ಮಗುವಿಗೆ ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ನೋಡಿ ಕಾಣೆಯಾಗಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಹೇಳಿ.



Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 3

## ಜೇಡರ ಬಲೆಯ ಆಟ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ದಾರದ ಉಂಡೆ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳುವುದು.
2. ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಕರೆದು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಈಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ದಾರದ ಉಂಡೆ ಕೊಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ. ತಮ್ಮ ಎದುರು ಕುಳಿತಿರುವವರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾ ಹೋಗಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ಇದು ಒಂದು ಜೇಡರ ಬಲೆಯಂತಾಗಲು, ದಾರವನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಕೊಡುವ ಮೊದಲು ದಾರದ ಉಂಡೆ ಹಿಡಿದ ಮಗು ಅದರ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರಬೇಕು.
5. ಬಲೆಯ ರಚನೆ ಆದ ನಂತರ ದಾರವನ್ನು ತುಂಡು ಮಾಡದೆ ಸಿಕ್ಕು ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಬರುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಅವರಿಗೆ ಹೇಳುವುದು.

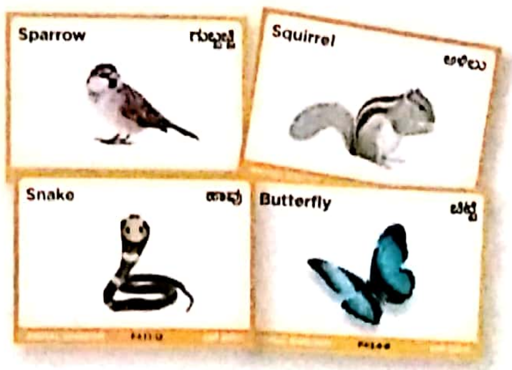
---

ಚಟುವಟಿಕೆ 4

## ವಿಂಗಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳು – **F4.1.1, F4.1.3, F4.1.4** – ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿಗಳಿಂದ ಕೆಲವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.




### ಸೂಚನೆಗಳು

ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮತ್ತು ಕೀಟಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಮಿಶ್ರಮಾಡಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.



Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 5

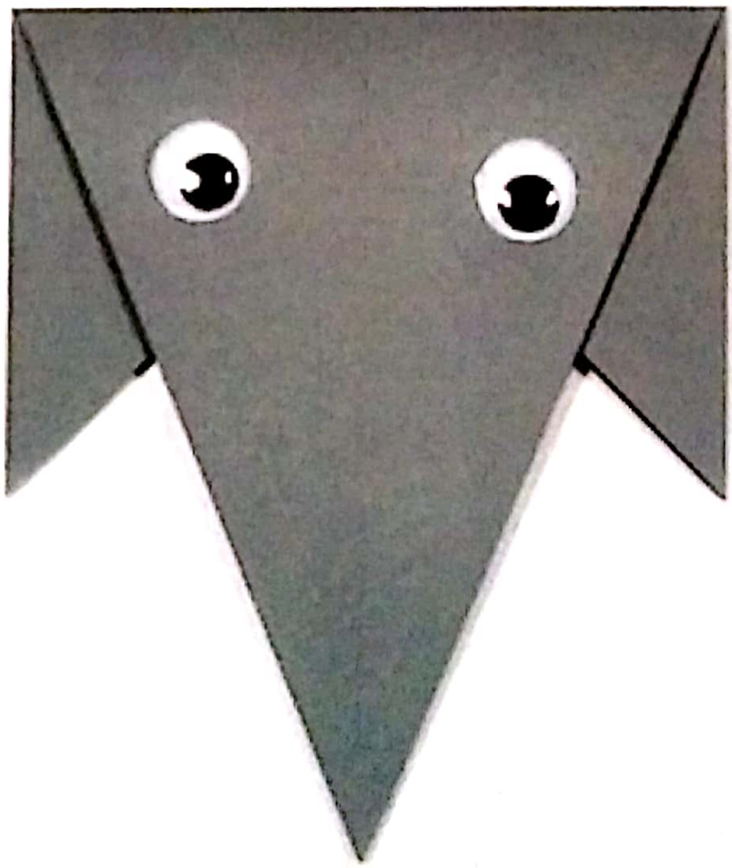
## ಆನೆಗಳನ್ನು – ಅವುಗಳ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ಹೊಂದಿಸುವುದು – ಹಿಂದೆ ಮಾಡಿದ ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಮಕ್ಕಳು ಈ ಹಿಂದೆ ಮಾಡಿದ ಕಾಗದದ ಆನೆಗಳು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಎಲ್ಲಾ ಆನೆಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ/ಡಬ್ಬಿಯೊಳಗೆ ಹಾಕುವುದು.
2. ಒಂದೇ ರೀತಿಯಾಗಿರುವ 2 ಆನೆಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡದೆ, ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿ ನೋಡಿ ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು.
3. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಮೇಲ್ಮೈ ರಚನೆ ಇರುವ ಆನೆಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದ ಮೇಲೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರಗಳಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಿ ತೆಗೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುವುದು.





Scanned with CamScanner

**ಚಟುವಟಿಕೆ 1**

## ಹಗ್ಗದ ಕೆಳಗೆ ಹೋಗುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಹಗ್ಗ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಹಗ್ಗವನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯಲಿ.
2. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಹಗ್ಗದ ಅಡಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಹೋಗಬೇಕು.
3. ಪ್ರತಿಬಾರಿಯೂ ಮಕ್ಕಳು ಅಡಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟದೆ ಹೋದಾಗ ಅದರ ಎತ್ತರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ.

---

**ಚಟುವಟಿಕೆ 2**

## ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಣಿಗಳಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುವುದು

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ವಿಶಾಲವಾಗಿರುವ ತರಗತಿಗೆ ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊರಗಡೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು.
2. ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವುದು – "ಸಿಂಹ".
3. ಸಿಂಹವನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳುವುದು– ಅದರ ಗರ್ಜನೆ, ನಡೆ ಇತ್ಯಾದಿ.
4. ನಂತರ ಇತರ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು/ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು – ಉದಾಹರಣೆಗೆ ನವಿಲು, ಹಸು, ನಾಯಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
5. ಅವುಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಮಯಾವಕಾಶ ಕೊಡುವುದು ಮತ್ತು ಈ ರೀತಿಯ ಶಬ್ದ ಮತ್ತು ಚಲನೆ/ನಡೆಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಖುಷಿ ಪಡಲಿ.

---

**ಚಟುವಟಿಕೆ 3**

## ಘುರ್ ಆಟ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕೂಗಿ ಹೇಳುವುದು.
2. ನೀವು ಒಂದು ಪಕ್ಷಿಯ ಹೆಸರು ಹೇಳಿದರೆ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ; ಕಾಗೆ, ಮಕ್ಕಳು 'ಘುರ್' ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ಹಾರಬೇಕು.
3. ಅದು ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ಸುಮ್ಮನೆ ನಿಂತಿರಬೇಕು.



Scanned with CamScanner

# ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಧಗಳು

## Week 1

1. Hop like a rabbit
2. Fly like a bird
3. Swim like a fish

1. Hop like a rabbit
2. Fly like a bird
3. Swim like a fish

1. Hop like a rabbit
2. Fly like a bird
3. Swim like a fish

1. Swing like a monkey
2. Gallop like a horse

1. Swing like a monkey
2. Gallop like a horse

1. Swing like a monkey
2. Gallop like a horse

Say

gesture

model

1. Hop like a rabbit
2. Fly like a bird
3. Swim like a fish
4. Swing like a monkey
5. Gallop like a horse

1. Swing like a monkey
2. Swim like a fish
3. Fly like a bird
4. Gallop like a horse
5. Hop like a rabbit



Scanned with CamScanner

## ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಭೇದ

# ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು

Scanned with CamScanner

# ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

## ಉಪವಿಷಯ 4.2: ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು

### 3–4 ವರ್ಷಗಳು

1. ವಾಸಸ್ಥಾನದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದು (ಮನೆಯ ಮುದ್ದಿನ/ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಕೃಷಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಬೀದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು).
2. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಸೇವಿಸುವ ವಿವಿಧ ಆಹಾರಗಳು ಮತ್ತು ತಿನ್ನುವ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳು ಜೀವಿಸಲು ಸಮರ್ಪಕವಾದ ವಾಸಸ್ಥಾನದ ಆವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಸಹಜ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಜೀವಿಸುವ/ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಪಳಗಿಸಿದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹಾಗೂ ಒಡನಾಡಲು ಸುರಕ್ಷಿತವಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### 4–5 ವರ್ಷಗಳು

1. ಗಾಳಿ, ನೆಲ ಮತ್ತು ನೀರು ಈ ರೀತಿಯ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.
2. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ (ಪಕ್ಷಿಗಳು, ಕೀಟಗಳು, ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳು) ಬಗೆಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವುಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸುವುದು. ಉದಾ. ಗುಹೆಗಳು, ಕೊಟ್ಟಿಗೆಗಳು, ಗವಿಗಳು, ಗೂಡುಗಳು, ಬಿಲಗಳು, ಮೃಗಾಲಯಗಳು, ಸಮುದ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಮರಗಳು.
3. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸುವುದು – ಈಜುವುದು, ಹಾರುವುದು, ಹತ್ತುವುದು, ಕೆದರುವುದು, ಓಡುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು, ತೆವಳುವುದು.
4. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಹೇಗೆ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು – ನೋವು ಮತ್ತು ಸಂತೋಷ, ದೈಹಿಕ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ, ಧ್ವನಿ/ಕೂಗುವುದು.
5. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಯಾತನೆಯಾದಾಗ, ಪೆಟ್ಟಾದಾಗ ಅಥವಾ ಭಯವಾದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಆರೈಕೆ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### 5–6 ವರ್ಷಗಳು

1. ವಾಸಸ್ಥಾನದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು (ಪರ್ವತದಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಮರುಭೂಮಿಯಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ನೀರಿನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು) ಗುರುತಿಸುವುದು.
2. ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಭೂಮಿ ಮತ್ತು ನೀರು ಎರಡರ ಮೇಲೂ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು (ಕಪ್ಪೆಗಳು, ಮೊಸಳೆಗಳು, ಹಾವುಗಳು, ಆಮೆ ಮುಂತಾದವುಗಳು ಮತ್ತು ಪೆಂಗ್ವಿನ್).
3. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ವಾಸಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಜೀವಿಸಲು ಹೇಗೆ ಅವುಗಳ ದೇಹಗಳ ಭಾಗಗಳು (ಬಾಲಗಳು, ರೆಕ್ಕೆಗಳು, ಈಜುರೆಕ್ಕೆಗಳು, ಪಂಜರಗಳು/ಉಗುರುಗಳು) ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
4. ಕಾಯಿಲೆ ಇರುವ ಮತ್ತು ಗಾಯಗೊಂಡ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಗೆ ಕಾಳಜಿಯನ್ನು ತೋರುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗಳು ಮತ್ತು ಪಶುವೈದ್ಯರ ಪಾತ್ರವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

Scanned with CamScanner

ಉಪವಿಷಯ 4.2

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಉದ್ದೇಶಗಳು

ಈ ವಿಷಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಫಲಿತಗಳನ್ನು ಅರಿಯುತ್ತಾರೆ.

- ಗಾಳಿ, ನೆಲ ಮತ್ತು ನೀರು ಈ ರೀತಿಯ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.
- ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ (ಪಕ್ಷಿಗಳು, ಕೀಟಗಳು, ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳು) ಬಗೆಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವುಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸುವುದು. ಉದಾ. ಗುಹೆಗಳು, ಕೊಟ್ಟಿಗೆಗಳು, ಗವಿಗಳು, ಗೂಡುಗಳು, ಬಿಲಗಳು, ಮೃಗಾಲಯಗಳು, ಸಮುದ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಮರಗಳು.
- ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸುವುದು – ಈಜುವುದು, ಹಾರುವುದು, ಹತ್ತುವುದು, ಕೆದರುವುದು, ಓಡುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು, ತೆವಳುವುದು.
- ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಹೇಗೆ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು – ನೋವು ಮತ್ತು ಸಂತೋಷ, ದೈಹಿಕ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ, ಧ್ವನಿ/ಕೂಗುವುದು.
- ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಯಾತನೆಯಾದಾಗ, ಪೆಟ್ಟಾದಾಗ ಅಥವಾ ಭಯವಾದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಆರೈಕೆ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸಂಭಾಷಣೆ 1

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳು – ನೆಲ, ನೀರು ಮತ್ತು ಗಾಳಿ

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಈ ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನೆಲ ಮತ್ತು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುವ ಹಾಗೂ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವ ಪ್ರಾಣಿ/ಪಕ್ಷಿಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.1:** ಪ್ರಾಣಿಗಳು 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು 7. ಮೊಲ 8. ಇಲಿ 9. ಮೇಕೆ 10. ಕುರಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಅಳಿಲು.

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.2:** ಪ್ರಾಣಿಗಳು– 1. ಸಿಂಹ 2. ಹುಲಿ 3. ಆನೆ 4. ಕುದುರೆ 5. ಜಿರಾಫೆ 6. ಒಂಟೆ 7. ಕರಡಿ 8. ಜಿಂಕೆ 9. ನೀರಾನೆ 10. ಘೇಂಡಾಮೃಗ 11. ಹೇಸರಗತ್ತೆ 12. ನರಿ 13. ಕಾಂಗರೂ.

**ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.3:** ಪಕ್ಷಿಗಳು– 1. ಕಾಗೆ 2. ಕೋಳಿ 3. ಪಾರಿವಾಳ 4. ಗಿಳಿ 5. ಗುಬ್ಬಿ 6. ನವಿಲು 7. ಬಾತುಕೋಳಿ.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಸಂಭಾಷಣೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಓದಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

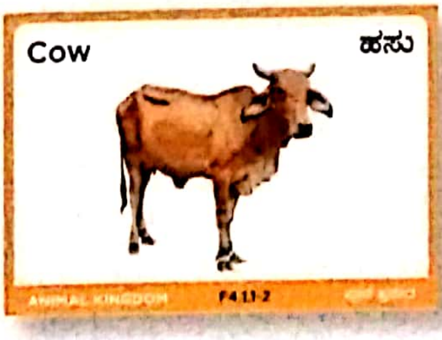
1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೂರಿಸುವುದು.
2. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಸಮನಾದ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು, ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ. ನಾವು ವಾಸಿಸಲು ಹೇಗೆ ನಮಗೆ ಮನೆ ಬೇಕೋ ಅದೇ ರೀತಿ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಗಳು ವಾಸಿಸಲು ಮನೆ ಬೇಕು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಇರುವುದರಿಂದ, ಅವುಗಳ ಮನೆಗಳೂ ಕೂಡಾ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಇನ್ನೊಂದು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು.
3. ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.2**ರಿಂದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಭಾಷಣೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವುದು.
   - ಒಂದು ಸಿಂಹವನ್ನು ಮನೆಗೆ ತಂದು ಸಾಕುಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದೇ? ಏಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ? ಸಿಂಹಗಳು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? – ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ.
   - ಆನೆಗಳು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲವೆ? ದನದ ಕೊಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅವುಗಳು ವಾಸಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೆ? ಏಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ?
   - ಯಾವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ನೀವು ಸಾಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳಂತೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು? ಆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಏಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು? ಉಳಿದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಏಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ?
   - ಪಕ್ಷಿಗಳು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? – ಮರದಲ್ಲಿ. ಅವು ಎಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ? – ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ.
   - ನೀವು ಪಕ್ಷಿಗಳ ಗೂಡುಗಳನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀರಾ? ಈ ಗೂಡುಗಳು ಎಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ? ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತವೆಯೋ? ಮರಗಳ ಕೊಂಬೆಗಳ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತವೆಯೋ?
   - ಒಂದು ವೇಳೆ ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನೀವು ಎಲ್ಲಿಡುತ್ತೀರಿ?
   - ಮೀನುಗಳು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? ಒಂದು ವೇಳೆ ನೀವು ಮೀನುಗಳನ್ನು ನೀರಿನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ತೆಗೆದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?



Scanned with CamScanner

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳು – ನೆಲ, ನೀರು ಮತ್ತು ಗಾಳಿ

- ಮೀನುಗಳು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆಯೋ ಅಥವಾ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತವೆಯೋ? ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಏಕೆ?
- ಪಕ್ಷಿಗಳ ಮರಿಗಳು ಎಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ? ದೊಡ್ಡ ಪಕ್ಷಿಗಳಂತೆ ಅವುಗಳು ಏಕೆ ಹಾರುವುದಿಲ್ಲ? (ಅವುಗಳು ಬೆಳೆಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಹಾರಲು ಕಲಿಯಬೇಕು.)
- ಕರಡಿಗಳು ಮತ್ತು ಹುಲಿಗಳು ಎಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುತ್ತವೆ? (ನೆಲದ ಮೇಲೆ) ಅವುಗಳು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? – ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ.
- ಆನೆಗಳು ನದಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆಯೇ? ಏಕೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ?
- ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನೂ ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿ ಪುನರಾವಲೋಕನ ಮಾಡಿ.



Scanned with CamScanner

ಸಂಭಾಷಣೆ 2

# ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನ

## ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

1. ಈ ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ವಿವರಿಸಲು ಶಕ್ತರಾಗುವುದು.
2. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿವಿಧ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಕಥೆ ಪುಸ್ತಕ.

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ತರಗತಿಗೆ ಮುನ್ನ ಅದನ್ನು ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದೊಂದಿಗೆ ಓದಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಕಥೆಯ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತರೂಪ

ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಜೇನುನೊಣ ವಾಸವಾಗಿತ್ತು. ಒಂದು ದಿನ ಅದಕ್ಕೆ ಮನೆಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಲು ದಾರಿ ಗೊತ್ತಾಗಲಿಲ್ಲ. ಅದು ತನ್ನ ಗೂಡನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತಿರುವಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಆನೆ ಎದುರಾಯಿತು. ನಂತರ ಅದು ಆನೆಗೆ "ನಾನು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಕಳೆದುಹೋಗಿದ್ದೇನೆ. ನನಗೆ ನನ್ನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ದಾರಿ ಸಿಗುತ್ತಿಲ್ಲ. ದಯವಿಟ್ಟು ನನಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತೀಯಾ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು.

ಆನೆಯು ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ಮನೆಯ ದಾರಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿತು. ಅದು ಒಂದು ಗೂಡನ್ನು ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ತೋರಿಸಿ "ಈ ಗೂಡು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. "ಓಹ್, ಅದು ಅಲ್ಲ! ಇದು ಹಕ್ಕಿಯ ಗೂಡು, ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ" ಎಂದು ಸಣ್ಣ ಜೇನುನೊಣ ಅಳಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಆನೆಯು "ಅಳಬೇಡ, ನನ್ನ ಜೊತೆ ಬಾ. ನಾನು ನಿನಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿತು. ಆನೆಯು ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಹೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ "ಇದು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. "ಅಲ್ಲ ಇದು ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ, ಇದು ಸಿಂಹದ ಮನೆ" ಎಂದು ಜೇನುನೊಣ ಹೇಳಿತು. ನಂತರ ಆನೆಯು ಒಂದು ಬಿಲದ ಬಳಿ ಕರೆದೊಯ್ಯು "ಈ ಬಿಲ ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. "ಅಲ್ಲ, ಇದು ಹಾವಿನ ಬಿಲ, ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ" "ನನಗೆ ನನ್ನ ಮನೆ ಸಿಗುತ್ತಿಲ್ಲ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ ಜೇನುನೊಣ ಜೋರಾಗಿ ಅಳಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಆನೆಯು ಜೇನುನೊಣವನ್ನು ಸಂತೈಸಿತು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಒಂದು ಕೊಟ್ಟಿಗೆ (ಹಟ್ಟಿ)ಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. "ಈ ಹಟ್ಟಿ ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ" ಎಂದು ಆನೆ ಕೇಳಿತು. "ಅಲ್ಲ, ಇದು ಹಸುವಿನ ಹಟ್ಟಿ, ಈ ರೀತಿಯ ದೊಡ್ಡ ಮನೆ ನನಗಿಲ್ಲ, ನನ್ನ ಮನೆ ಮರದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ನನ್ನನ್ನು ದಯವಿಟ್ಟು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತೀಯಾ?" ಎಂದು ಜೇನುನೊಣ ಕೇಳಿತು. ಆನೆಯು ಜೇನುನೊಣವನ್ನು ಒಂದು ಜೇನುಗೂಡಿನ ಬಳಿ ಕರೆದುಕೊಂಡುಹೋಗಿ "ಈ ಗೂಡು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ತುಂಬಾ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು. "ಹೌದು! ಇದು ನನ್ನ ಮನೆ" ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತಾ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಆನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಕುಣಿದಾಡಿತು.



Scanned with CamScanner

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನ

### ಸೂಚನೆಗಳು

**ಹಂತ 1**

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕಥೆಯನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಓದುವುದು.

**ಹಂತ 2**

1. ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿ ಅವರು ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಕೇಳಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳಿದಾಗ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿವಿಧ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳು ತಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಬಳಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿ.
2. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾ ಒಂದು ಬಾರಿ ಕತೆಯನ್ನು ಓದಿ ನಂತರ ಅದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಒಂದು ಬಾರಿ ಕತೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಓದಿ ಹೇಳಿ ಅವರು ಅದನ್ನು ಆಸ್ವಾದಿಸಿದ ನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕತೆಯನ್ನು ಓದಿ. ಓದುವಾಗ ಒಂದೊಂದು ವಾಕ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ.
4. ಆನೆಯು ಒಂದು ಗೂಡನ್ನು ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ತೋರಿಸಿ "ಈ ಗೂಡು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. "ಓಹ್, ಅದು ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ. ಇದು ಹಕ್ಕಿಯ ಗೂಡು" ಎಂದು ಜೇನುನೊಣ ಅಳಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು: ಸಣ್ಣ ಜೇನುನೊಣ ಏನು ಹೇಳಿತು? ಇಲ್ಲಿಂದ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿ. ನೀನು ಗೂಡನ್ನು ನೋಡಿರುವೆಯಾ? ಅಲ್ಲಿ ಯಾರು ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ? ಹಕ್ಕಿಗಳು ಎಲ್ಲಿ ಗೂಡು ಕಟ್ಟುತ್ತವೆ? ಹಕ್ಕಿಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮರದ ಮೇಲೆ ಗೂಡು ಕಟ್ಟುತ್ತವೆ, ಏಕೆಂದರೆ ಮರಿಗಳು ಅಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು.
5. ಮುಂದಿನ ಪ್ರತಿಧ್ವನಿ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳಿ: ಆನೆಯು ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಹೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ "ಇದು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. "ಅಲ್ಲ ಇದು ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ, ಇದು ಸಿಂಹದ ಮನೆ" ಎಂದು ಜೇನುನೊಣ ಹೇಳಿತು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು: ಸಣ್ಣ ಜೇನುನೊಣ ಏನು ಹೇಳಿತು? ಗುಹೆ ಯಾರ ಮನೆ? ಸಿಂಹದ ಮನೆ. ನಾವು ಗುಹೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ನೋಡುತ್ತೇವೆ? ಸಿಂಹಗಳು ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿರುವ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆಯೆ? ಇಲ್ಲ? ಅವು ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆಯೆಂದು ಯೋಚಿಸುತ್ತೀರಿ?
6. ಜೇನುನೊಣವನ್ನು ಒಂದು ಬಿಲದ ಬಳಿ ಕರೆದೊಯ್ದು "ಈ ಬಿಲ ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. ಅಲ್ಲ, ಇದು ಹಾವಿನ ಬಿಲ, ನನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲ" ಎಂದು ಜೇನು ನೊಣ ಹೇಳಿತು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು: ಆನೆಯು ಜೇನು ನೊಣವನ್ನು ಎಲ್ಲಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು? – ಒಂದು ಬಿಲದ ಹತ್ತಿರ. ಬಿಲದಲ್ಲಿ ಯಾರು ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ? – ಹಾವುಗಳು. – ಈ ಬಿಲಗಳು ಎಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ? – ನೆಲದ ಮೇಲೆ. – ಆನೆಗಳು, ಸಿಂಹಗಳು ಬಿಲದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಏಕಿಲ್ಲ?
7. "ಈ ಕೊಟ್ಟಿಗೆ (ಹಟ್ಟಿ) ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ" ಎಂದು ಆನೆ ಕೇಳಿತು. "ಅಲ್ಲ, ಇದು ಹಸುವಿನ ಕೊಟ್ಟಿಗೆ (ಹಟ್ಟಿ), ಈ ರೀತಿಯ ದೊಡ್ಡ ಮನೆ ನನಗಿಲ್ಲ, ನನ್ನ ಮನೆ ಮರದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು: ಆನೆ ಜೇನುನೊಣವನ್ನು ಏನು ಕೇಳಿತು? ಜೇನು ನೊಣ ಏನು ಹೇಳಿತು? ಕೊಟ್ಟಿಗೆ ಯಾರ ಮನೆ? ನೀನು ಕೊಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀಯಾ?ಅದು ಎಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಿರುತ್ತದೆ?
8. "ಈ ಗೂಡು ನಿನ್ನ ಮನೆಯೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿತು. ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ತುಂಬಾ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು. "ಹೌದು! ಇದು ನನ್ನ ಮನೆ" ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಹೇಳಿತು ಮತ್ತು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಆನೆಯೊಡನೆ ಕುಣಿಯಿತು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು: ಆನೆ ಏನನ್ನು ತೋರಿಸಿತು? ಜೇನುನೊಣಕ್ಕೆ ಏಕೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು? ಜೇನುನೊಣ ಎಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ? ನೀನು ಜೇನು ಗೂಡನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೀಯಾ?



Scanned with CamScanner

## ಸಂಭಾಷಣೆ 2

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನ

ಚರ್ಚೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನೀವು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾರ್ಡಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಚರ್ಚೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಹಾಗೂ ಅವರು ಆಲೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಈ ರೀತಿಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ.

1. ಒಂದು ವೇಳೆ ಎರಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ? ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಜೇನು ನೊಣ ಮತ್ತು ಸಿಂಹ ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ ಏನಾಗಬಹುದು?
2. ಕೋತಿಗಳು ಮರದ ಮೇಲೆ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಮಳೆ ಬಂದರೆ ಅವು ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗುತವೆ?

### ಹಂತ 3

ಕಥೆಯ ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಮಾಡಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.

ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆಯ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕಥೆಯನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸಬಹುದು. ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಲಾದ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿ.

## ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಮುಂದುವರಿದ ಭಾಗ: ಹೊಂದಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.1:** ಪ್ರಾಣಿಗಳು– 2. ಹಸು 4. ನಾಯಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಅಳಿಲು.

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.2:** ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳು– 2. ಹುಲಿ 4. ಕುದುರೆ

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.3:** ಪಕ್ಷಿಗಳು– 5. ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.2.1:** ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳು–1. ನಾಯಿ ಗೂಡು 2. ಗೂಡಿರುವ ಮರಗಳು 3. ಕುದುರೆ ಲಾಯ 4. ಹಸುಗಳ ಕೊಟ್ಟಿಗೆ 5. ಗವಿ 6. ಪೊಟರೆಯಿರುವ ಮರ 7. ಕೊಳ 8. ಬಿಲ

ರೇಖಾ ಚಿತ್ರಗಳು: **WS4.2.1**ರಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ A4 ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಇದರ ನಕಲು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ತರಗತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು 4 ಅಥವಾ 5 ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ರೇಖಾ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಬಣ್ಣ ತುಂಬಲು ಹೇಳಿ.
2. ನಂತರ ಯಾವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾರ್ಡಗಳು ಯಾವ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾರ್ಡಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿ.
3. ತಮ್ಮ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಮಾಡಲು ಹಾಗೂ ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ.



Scanned with CamScanner

ಸಂಭಾಷಣೆ 3

# ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು

## ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿವಿಧ ಚಲನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಸಂಭಾಷಣೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳು.

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.1:** 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು 7. ಮೊಲ 8. ಇಲಿ 9. ಮೇಕೆ 10. ಕುರಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಅಳಿಲು

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.3:** ಪಕ್ಷಿಗಳು – 1. ಕಾಗೆ, 2. ಕೋಳಿ, 3. ಪಾರಿವಾಳ, 4. ಗಿಳಿ 5 ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ 6. ನವಿಲು 7. ಬಾತುಕೋಳಿ

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಮೇಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಓದಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

1. ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಕರೆಯಿರಿ.
2. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡನ್ನು ತೆಗೆದು ನಿಮಗೆ ಕೊಡಲು ತಿಳಿಸಿ. (ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವಿರುವ ಭಾಗ ಕಾಣಿಸದಂತೆ ಅದನ್ನು ಹಿಮ್ಮುಖವಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರಬೇಕು).
3. ಮಗುವಿಗೆ ನೀವು ಕೆಲವು ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತೀರೆಂದು ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಪ್ರಾಣಿ ಎಂದು ಮಗುವು ಊಹಿಸಬೇಕೆಂದು ಮಗುವಿಗೆ ಸೂಚಿಸಿ.

ಗಮನಿಸಿ: ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಆದ್ಯತೆ ಕೊಟ್ಟು, ಅದರ ಬಗೆಗಿನ ಸುಳಿಹುಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಕಷ್ಟವಾದರೆ ಇತರೆ ಸುಳಿವುಗಳಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳು, ಶಬ್ದಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಹೇಳಿ.

ಈ ಕೆಳಗೆ ಕೆಲವೊಂದು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.

1. ಒಂದು ವೇಳೆ ಮಗು ಕೋತಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ, ಈ ರೀತಿಯ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ. – ಅದು ಒಂದು ಮರದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮರಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತದೆ; ಅದಕ್ಕೆ ಉದ್ದವಾದ ಬಾಲವಿದೆ. ಅದು ಬಾಳೆಯ ಹಣ್ಣನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ದೇವಸ್ಥಾನಗಳ ಬಳಿ ಇದು ಕಾಣುತ್ತದೆ.
2. ಮೀನಿನ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಈ ರೀತಿಯ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ– ಅದು ಈಜುತ್ತದೆ. ಅದು ನೀರಿನಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.
3. ಕಾಗೆ– ಅದು ಹಾರುತ್ತದೆ, ಅದು ಕಾಳನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತದೆ, ಅದು ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಕೊಕ್ಕು ಇರುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು, ಮಕ್ಕಳು ಊಹಿಸುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿ. ನೀವು ನಿಮ್ಮ ತರಬೇತಿಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

## ಮುಂದುವರಿದ ಸಂಭಾಷಣೆ

1. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಹಾಗೂ ಕೆಲವೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಲು ಹೇಳಿದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಯೊಂದಿಗೆ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ.



Scanned with CamScanner

## ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯ 1: ಪ್ರಾಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳಾದ ನೋವು ಮತ್ತು ಸಂತೋಷವನ್ನು ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳಾದ ನೋವು ಮತ್ತು ಸಂತೋಷ ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಆರೈಕೆ ಮಾಡುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.
2. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ನೋವಾದಾಗ, ಗಾಯವಾದಾಗ ಅಥವಾ ಭಯವಾದಾಗ ಹೇಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.

---

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.2.2:** ಭಾವನೆಗಳು– 1. ಸಂತೋಷ 2. ಬೇಸರ 3. ಕೋಪ 4. ನೋವು

ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ **F4.1.1** ಮತ್ತು **F4.1.2** (ಮಕ್ಕಳು ಅಭಿನಯಿಸಲು ಆಗುವಂತಹವುಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ – ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೆಕ್ಕು, ನಾಯಿ, ಕೋತಿ, ಆನೆ, ಸಿಂಹ)

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಮೇಲಿನ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮುಖವಾಡಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳ ಎರಡೂ ಚಿತ್ರಗಳ ಸರಣಿಯನ್ನು ಬೇರೆ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುವುದು.
2. ಚಿತ್ರಸರಣಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಮ್ಮುಖವಾಗಿ ಒಂದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೊಂದನ್ನು ಇಡುವುದು.
3. ಒಂದು ಮಗುವು ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಕಾರ್ಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಸೂಚಿಸುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಸಂತೋಷ+ನಾಯಿ ಅಥವಾ ಬೇಸರ+ಕೋತಿ, ಅಥವಾ ನೋವು+ಆನೆ.
4. ಈ ರೀತಿಯ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಯಾವ ರೀತಿ ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಯಾವ ರೀತಿ ವರ್ತಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಮತ್ತು ತೋರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಚಿಸುವುದು.
5. ಮಕ್ಕಳು ಅಭಿನಯಿಸಿ ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ ಆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಆ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಅನುಭವಿಸಲು ಏನು ಕಾರಣವಿರಬಹುದೆಂದು ಯೋಚಿಸುತ್ತೀರಿ? ಎಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.
6. ಮಕ್ಕಳ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ನಮ್ಮಂತೆಯೇ ಹೇಗೆ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.
7. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಗೆ ಕರುಣೆ ತೋರಿಸಬೇಕು, ಅವುಗಳಿಗೆ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಅಥವಾ ನೋವಾದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಆರೈಕೆ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವುದು.
8. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಗಾಯವಾದಾಗ ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಅವುಗಳಿಗೆ ನೀವು ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಹುದು. ಉದಾ: ನಾಯಿಯಂತಹ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ನೀವು ಸಾಕಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನೀವು ಆರೈಕೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ.ಸಾಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ನಿಮ್ಮನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಭಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ನೀವು ಅವುಗಳಿಂದ ದೂರವಿರುವುದು ಸೂಕ್ತ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

# ಶಿಶುಗೀತೆಗಳ ಸೂಚನೆಗಳು

## ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

"ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ", "The bees on the flowers go buz buzz buzz" ಈ ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಸರಿಯಾದ ಶಬ್ದಗಳು, ಉಚ್ಚಾರ ಮತ್ತು ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ಹೇಳಲು ಸಮರ್ಥರಾಗುವುದು.

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಶಿಕ್ಷಕರ ಕೈಪಿಡಿ

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

- ಶಿಶುಗೀತೆಗಳು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವ ಅಭಿನಯಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ದೊಡ್ಡ ರಟ್ಟಿನ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ದೊಡ್ಡ ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ಪದ್ಯವನ್ನು ಮತ್ತು ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಸಚಿತ್ರ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಮಕ್ಕಳು ಸರಿಯಾಗಿ ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ತೂಗುಹಾಕುವುದು.
- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ನೋಡಲು ಬಿಡುವುದು.

ಗಮನಿಸಿ: ಎಲ್ಲಾ ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನೂ 3–4 ಬಾರಿ ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಪುನಃ 'ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿಷಯ'ದ ಕಲಿಕೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕೂಡಾ ಹೇಳಿಕೊಡುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

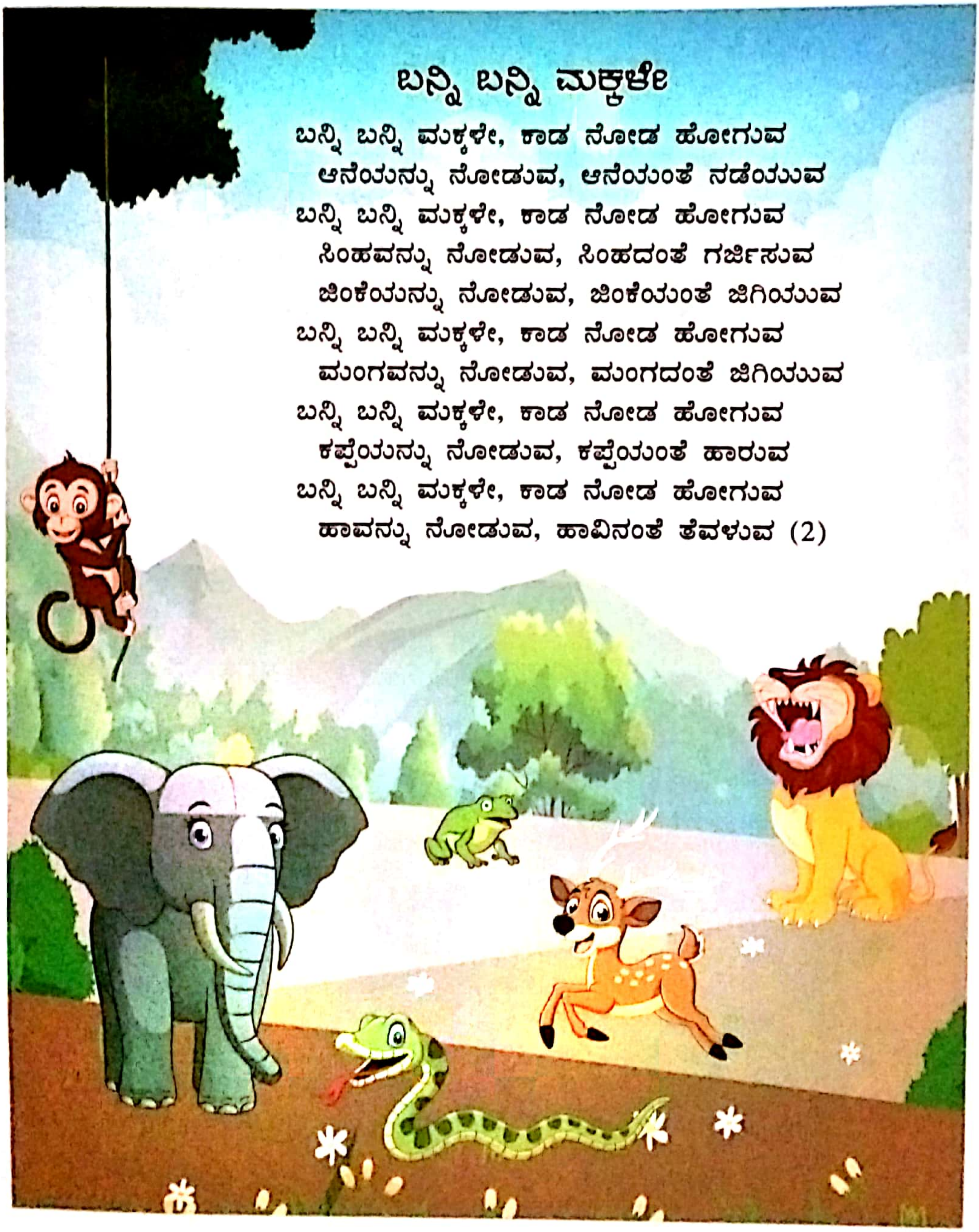
1. ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದು ಯಾವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಇದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.
2. ಶಿಶುಗೀತೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಕೇಳುತ್ತಿರುವಾಗ ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾಸಬದ್ಧವಾಗಿ ಹಾಡಿಸುವುದು.
3. ನೀವು ಹಾಡಿದ ನಂತರ ಆ ಸಾಲನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಪ್ರತಿ ಸಾಲಿನ ಅರ್ಥವನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು.
4. ಪದಗಳೊಂದಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತತೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
5. ಈಗ ಮಕ್ಕಳು ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಹಾಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.
6. ಮಕ್ಕಳು ಒಬ್ಬರೇ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.



Scanned with CamScanner

ಶಿಶುಗೀತೆ 1

## ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ



### ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ

ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ, ಕಾಡ ನೋಡ ಹೋಗುವ
ಆನೆಯನ್ನು ನೋಡುವ, ಆನೆಯಂತೆ ನಡೆಯುವ
ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ, ಕಾಡ ನೋಡ ಹೋಗುವ
ಸಿಂಹವನ್ನು ನೋಡುವ, ಸಿಂಹದಂತೆ ಗರ್ಜಿಸುವ
ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ನೋಡುವ, ಜಿಂಕೆಯಂತೆ ಜಿಗಿಯುವ
ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ, ಕಾಡ ನೋಡ ಹೋಗುವ
ಮಂಗವನ್ನು ನೋಡುವ, ಮಂಗದಂತೆ ಜಿಗಿಯುವ
ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ, ಕಾಡ ನೋಡ ಹೋಗುವ
ಕಪ್ಪೆಯನ್ನು ನೋಡುವ, ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಹಾರುವ
ಬನ್ನಿ ಬನ್ನಿ ಮಕ್ಕಳೇ, ಕಾಡ ನೋಡ ಹೋಗುವ
ಹಾವನ್ನು ನೋಡುವ, ಹಾವಿನಂತೆ ತೆವಳುವ (2)



Scanned with CamScanner

ಶಿಶುಗೀತೆ 2

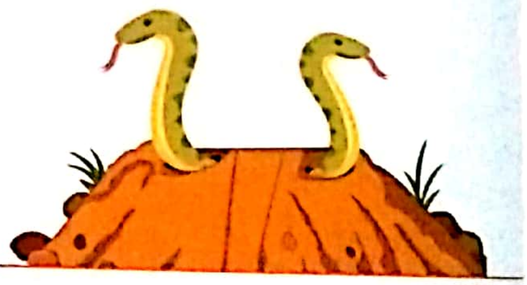
## The bees on the flowers

# The bees on the flowers

The bees on the flowers go buz buzz buzz
buz buzz buzz, buz buzz buzz
the bees on the flowers go buz buzz buzz
all around the garden

The birds on the trees go chirp chirp chirp
chirp chirp, chirp, chirp chirp chirp
the birds on the trees go chirp chirp chirp
all above the garden

The snakes in the burrows go sss.. sss. Sss
sss.. sss. Sss , sss.. sss. Sss
the snakes in the burrows go sss.. sss. Sss
all under the garden



The frogs in the water go trr trr trr
trr trr trr, trr trr trr
the frogs in the water go trr trr trr
up and down the garden



Scanned with CamScanner

## ಸತ್ಯ ಗಮನವಿರಲಿ!

### ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಗಳು

"ಸತ್ಯ ಗಮನವಿರಲಿ!" ಕಥೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು, "ಏನು? ಏಕೆ? ಹೇಗೆ? ಮತ್ತು ಯಾವಾಗ? ಎಂಬ ಸರಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಊಹಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವುದು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿರೂಪಿಸುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಸತ್ಯ ಗಮನವಿರಲಿ!
Satya, Watch Out!

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿ

ಕಥೆ ಪುಸ್ತಕ.

### ಕಥೆಯ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ರೂಪ

ಸತ್ಯನಿಗೆ ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಂತಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅವನು ಓಡುತ್ತಾನೆ, ಹಾರುತ್ತಾನೆ, ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ, ಉರುಳುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಬೀಳುತ್ತಾನೆ.ಅಪ್ಪ ಅವನಿಗೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಇರಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಅವನ ಅಕ್ಕ ಅವನಿಗೆ ಪೆಟ್ಟಾದಾಗ ನನ್ನ ಹತ್ತಿರ ಅಳುತ್ತಾ ಬರಬೇಡ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಅವನ ತಾತ ಅವನಿಗೆ ಏನನ್ನೂ ಒಡೆದು ಹಾಕಬೇಡ ಎಂದು ಎಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವನ ಶಿಕ್ಷಕರು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ತೊಂದರೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಸತ್ಯನಿಗೆ ಸುಮ್ಮನಿರಲು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ ಏಕೆಂದರೆ ಅವನ ಕೈ ಮತ್ತು ಕಾಲುಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಏನಾದರೊಂದು ಮಾಡುತ್ತಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಕುಣಿಯಲು ಬಯಸುತ್ತವೆ. ಭಾನುವಾರ ಸತ್ಯನಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದ ದಿನ. ಏಕೆಂದರೆ ಆ ದಿನ ಅವನು ಅವನ ಅಮ್ಮ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ತೋಟದ ದಾರಿ ತುಂಬಾ ದೂರವಿದೆ. ಅದು ಏರು, ತಗ್ಗುಗಳಿಂದ, ಬಯಲು ಜಾಗದಿಂದ, ದಟ್ಟ ಕಾಡುಗಳಿಂದ, ನಿಧಾನವಾಗಿ ಹರಿಯುವ ತೊರೆಗಳಿಂದ ಸಾಗುವ ದಾರಿ. ಸತ್ಯ ಮೊಲದಂತೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಜಿಂಕೆಯಂತೆ ಜೋರಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. "ಮಣ್ಣು ಮೆತ್ತಗಿದೆ, ಜಾಗ್ರತೆ!" ಎಂದು ಅಮ್ಮ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಅವನು ಸಹಸ್ರಪದಿಯಂತೆ ತೆವಳುತ್ತಾನೆ, ಹಾವಿನಂತೆ ಹರಿಯುತ್ತಾನೆ. "ಮುಳ್ಳುಗಳಿವೆ ನೋಡಿಕೋ" ಎಂದು ಅಮ್ಮ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಜೇಡದಂತೆ ನೇತಾಡುತ್ತಾನೆ, ಕೋತಿಯಂತೆ (ಲಂಗೂರು) ಹಾರುತ್ತಾನೆ. "ವೀಈಈಈಈ! ಎಂದು ಮಂಗನಂತೆ ಆಡುತ್ತಾನೆ. "ಗಟ್ಟಿಯಾದ ರೆಂಬೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೋ ನನ್ನ ಪುಟ್ಟ ಕೋತಿ" ಎಂದು ಅಮ್ಮ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಾತುಕೋಳಿಯಂತೆ ಕಾಲು ಬಡಿಯುತ್ತಾನೆ, ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಈಜುತ್ತಾನೆ. "ಹೆಚ್ಚು ಆಳವಿಲ್ಲದ ಕಡೆ ಇರು" ಎಂದು ಅಮ್ಮ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಹಲ್ಲಿಯಂತೆ ಹತ್ತುತ್ತಾನೆ, ಮೇಕೆಯಂತೆ ಹಾರುತ್ತಾನೆ. "ಜಾರಿ ಬೀಳಬೇಡ" ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ ಅಮ್ಮ. ಸತ್ಯ ತನ್ನ ಕೈಗಳನ್ನು ರೆಕ್ಕೆಗಳಂತೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ತಾನು ಹದ್ದಿನಂತೆ ಆಗಸದಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತಿರುವಂತೆ, ತೇಲಿಹೋಗುತ್ತಿರುವಂತೆ ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಸೂರ್ಯ ಮುಳುಗಿ ಮಿಡತೆಗಳು ಜೀಗುಟ್ಟಿದಾಗ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುವ ಸಮಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಬಳಲಿದ ಸತ್ಯ ಅವನ ಅಮ್ಮನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಜೋತುಬೀಳುತ್ತಾನೆ. ಅವರು, ಏರಿಳಿತದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ, ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ, ಕಾಡುಗಳ ಹಾಗೂ ತೊರೆಗಳ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಂತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಿಂದ ಸುಸ್ತಾಗಿ ಮೈಪೂರ್ತಿ ಮಣ್ಣಾಗಿರುವ ಸತ್ಯನನ್ನು ನೋಡಿ ಅವನ ಅಪ್ಪ, ತಾತ ಮತ್ತು ಅಕ್ಕ ನಗುತ್ತಾರೆ. ತಾತ ಅವನಿಗೆ ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಪ್ಪ ಅಡಿಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅಕ್ಕ ಹೇಳುವ ಅವನ ಇಷ್ಟವಾದ ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ನಿದ್ದೆಗೆ ಜಾರುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಕನಸಿನಲ್ಲಿ ಸತ್ಯ ಓಡುತ್ತಾನೆ, ಹಾರುತ್ತಾನೆ, ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಉರುಳುತ್ತಾನೆ.



Scanned with CamScanner

## ಶಿತ್ಯ ಗಮನವಿರಲಿ

### ಸೂಚನೆಗಳು

ಹಂತ 1: ಕಥೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು: (ವಿಷಯವನ್ನು ಅವರ ಜೀವನದ ಅನುಭವಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸಿ ಮತ್ತು ಮುಖಪುಟವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಕಥೆ ಯಾವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಇದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದು.

ಹಂತ 2: ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಥೆಯನ್ನು ಹಾವಭಾವದಿಂದ ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದೊಂದಿಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು.

ಹಂತ 3: ಮುಖ್ಯ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು, ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿ ಮುಖ್ಯಪದಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತಾ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆಯ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯಲು ಪ್ರತಿಧ್ವನಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು. ಪ್ರತಿಧ್ವನಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಉದಾಹರಣೆಗಳು.

- ಸತ್ಯನಿಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ವಾರದ ದಿನ ಯಾವುದು?
- ಸತ್ಯ -----ನಂತೆ ಹಾರುತ್ತಾನೆ. --------ನಂತೆ ಹರಿಯುತ್ತಾನೆ.
- ಸತ್ಯನ ಅಮ್ಮ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಏನೆಲ್ಲಾ ಸಿಗುತ್ತದೆ? (ಏರಿಳಿತಗಳಿರುವ ಹಾದಿ, ಬಯಲು ಜಾಗ, ದಟ್ಟ ಕಾಡು, ನಿಧಾನವಾಗಿ ಹರಿಯುವ ತೊರೆ)
- ಸತ್ಯಾ ಅವನ ಅಮ್ಮನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಏಕೆ ಹತ್ತಿದ? (ಏಕೆಂದರೆ ಅವನು ಬಳಲಿದ್ದ)

ಹಂತ 4: ಕಥೆ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗಿದೆಯೇ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆಯೇ ಎಂದು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಕೆಲವು ಸರಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.

- ಸತ್ಯ ಏನು ಮಾಡಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾನೆ?
- ಅವನ ಅಕ್ಕ ಅವನಿಗೆ ಏನು ಹೇಳಿದಳು? ಅವನ ಅಪ್ಪ ಅವನಿಗೆ ಏನು ಹೇಳಿದರು? (ತಾತ, ಶಿಕ್ಷಕ)
- ಸತ್ಯನಿಗೆ ಭಾನುವಾರವೆಂದರೆ ಏಕೆ ಇಷ್ಟ?
- ಅವನು ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಚಲಿಸಿದ?
- ಅವನು ಯಾವ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ತೆವಳಿದ ಮತ್ತು ಹರಿದಾಡಿದ?
- ಮೇಕೆ ಮತ್ತು ಹಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ? (ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕೇಳಿ)
- ತಾತ, ಅಪ್ಪ ಮತ್ತು ಅಕ್ಕ ಸತ್ಯನನ್ನು ನೋಡಿ ಏಕೆ ನಕ್ಕರು? ಅವನು ಹೇಗೆ ಅಷ್ಟು ಮಣ್ಣು ಮಾಡಿಕೊಂಡ?
- ತಾತ, ಅಪ್ಪ ಮತ್ತು ಅಕ್ಕ ಅವನಿಗೆ ಏನು ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟರು? ಸತ್ಯ ಕನಸಿನಲ್ಲಿ ಏನನ್ನು ಕಂಡನು?

ಹಂತ 5: ಮಕ್ಕಳು ಕತೆಯಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರಗಳ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಸರಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು.

- ಸತ್ಯ ಮರದ ಕೊಂಬೆಯ ಮೇಲೆ ನೇತಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಅಮ್ಮ ಏನೆಂದುಕೊಂಡಳೆಂದು ನಿಮಗೆ ಅನ್ನಿಸಿತು?
- ಅಪ್ಪ, ಅಕ್ಕ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸತ್ಯ ಆ ರೀತಿ ಓಡಾಡುವುದು ಇಷ್ಟವಾಯಿತೆಂದು ನಿಮಗೆನಿಸುತ್ತದೆಯೇ? ಏಕೆ?

ಹಂತ 6: ಮಕ್ಕಳು ಊಹಿಸಬಹುದಾದಂತಹ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ. ಅಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಉದಾಹರಣೆಗಳು:

- ಸತ್ಯ ಯಾರು?
- ಸತ್ಯ ಬೇರೆ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಏಕೆ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಗಲಿಲ್ಲ?
- ಅಮ್ಮ ಅವನಿಗೆ ಏಕೆ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿದಳು? ಅವನು ಹಾರಲು ಮತ್ತು ಜಿಗಿಯಲು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?

ಹಂತ 7: ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸ್ವಂತ ಪದಗಳಲ್ಲಿ 2 ರಿಂದ 4 ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಗೆ ಒತ್ತುಕೊಟ್ಟು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ.



Scanned with CamScanner

# ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

**ಚಟುವಟಿಕೆ 1**

## ಕಾಗದದ ಮಾದರಿಗಳು, ಜೇಡಿ ಮಣ್ಣಿನ ಮಾದರಿಗಳು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

1. ಸ್ಥಳಿಯವಾಗಿ ಸಿಗುವ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು. (ಕಲ್ಲು, ಎಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಕಡ್ಡಿಗಳು)
2. ಮದುವೆ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ಒಣ ಹುಲ್ಲು, ಸ್ಟೇಷನರಿ ವಸ್ತುಗಳು, ಕ್ರೆಯಾನ್‌ಗಳು, ಕಾಗದ ಮತ್ತು ಮಣ್ಣು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಜೇಡಿ ಮಣ್ಣನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರೇ ತರುವುದು.
2. ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳು ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.
2. ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಮಾದರಿಗಳು: ಗುಹೆಗಳು, ಕೊಟ್ಟಿಗೆಗಳು, ಗವಿಗಳು, ಗೂಡುಗಳು, ಬಿಲಗಳು, ಪ್ರಾಣಿ ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳು, ಸಮುದ್ರ, ಮರಗಳು, ಜೇನುಗೂಡು.
3. ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮಾದರಿಗಳು.
4. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಲಕ್ಷಣಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಿವಿಧ ಅಂಗಗಳು – ಕಾಲು, ಬಾಲ, ತಲೆ.
5. ಮೇಲಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೂಕ್ತ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುವುದು.
6. ಮಾದರಿಗಳನ್ನು, ಕುಶಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡಬಹುದು.



Scanned with CamScanner

## ಚಟುವಟಿಕೆ 2

## ಫೋರ್ಕ್ (ಮುಳ್ಳು) ಚಮಚದಿಂದ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಫೋರ್ಕ್ (ಮುಳ್ಳು) ಚಮಚ, ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳು, ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯಲು ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ದೊಡ್ಡ ಡಬ್ಬಿಯ ಮುಚ್ಚಳ.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮುಖವಾಡಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು.
2. ಒಂದು ಬಾರಿ ಇದನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡುವುದು ಎಂದು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವುದು.
3. ಮೊದಲಿಗೆ ಮುಚ್ಚಳದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯುವುದು.
4. ನಂತರ ಮುಳ್ಳು ಚಮಚದಿಂದ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹಚ್ಚಲು ತಿಳಿಸುವುದು.
5. ಬಣ್ಣ ಒಣಗಿದ ನಂತರ ಸಿಂಹ ಅಥವಾ ಕರಡಿಯ ಮುಖದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.

Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 3

# ಚಿಟ್ಟೆ

## ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಕಡ್ಡಿ, ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ/ದಿನಪತ್ರಿಕೆ, ಅಂಟು

## ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

1. ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಶಿಕ್ಷಕರು ಚಿಟ್ಟೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮೊದಲೇ ಮಾಡಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

## ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ಚಿಟ್ಟೆ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಊಹಿಸಲು ಹೇಳಿ ಅಥವಾ ಒಂದು ಚಿಟ್ಟೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು.
2. ಕಡ್ಡಿ, ಅಂಟು ಮತ್ತು ದಿನಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಸುವುದು.
3. ಚಿಟ್ಟೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮಾಡಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತಾ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

## ಮುಂದುವರೆದ ಚಟುವಟಿಕೆ

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆದ ನಂತರ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸದೆ ಅಥವಾ ಕೇವಲ ಹೇಗೆ ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಸೂಚಿಸಿ ಚಿಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವುದು.

Scanned with CamScanner

# ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

**ಚಟುವಟಿಕೆ 4**

## ಕಾಗದ ಮಡಚುವುದು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

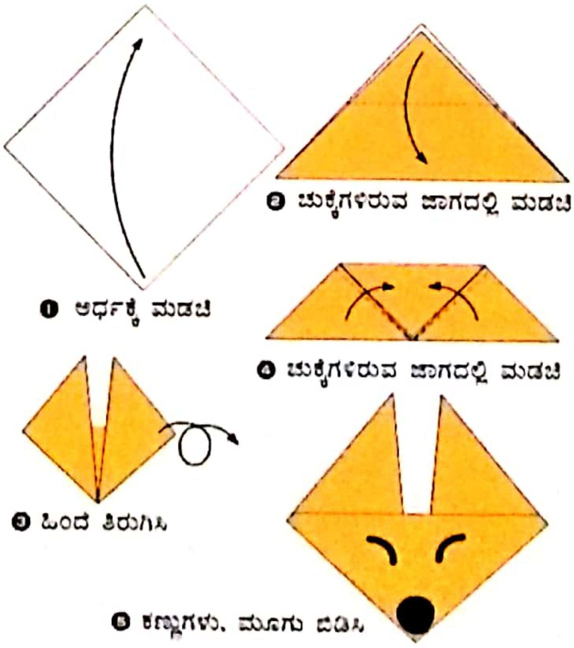
ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ನರಿಯ ಮುಖದ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಮಾಡಲು ತರಗತಿಗೆ ಮುನ್ನವೇ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಒಂದು ಕಾಗದದ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಡುವುದು.
2. ನರಿಯ ಮುಖವನ್ನು ಮಾಡಲು ಕಾಗದದ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಡಚಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು.
3. ಕಾಗದ ಮಡಚುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದೂ ಹಂತದಲ್ಲೂ ನಿಮ್ಮನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
4. ನರಿಯ ಮುಖವಾಡದ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ದಾರ ಪೋಣಿಸುವುದು.
5. ಮುಖವಾಡವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಖುಷಿಪಡುವುದು.




**ತೋಳ (ಮುಖ)**

**Source:**
Fox Face - https://origami-amazing.blogspot.com/2011/10/foxface.html



Scanned with CamScanner

## ಚಟುವಟಿಕೆ ೫

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಬಾಟಲಿ ಮುಚ್ಚಳ, ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳು, ಗೂಗ್ಲಿ ಕಣ್ಣುಗಳು, ಅಂಟು, ಕತ್ತರಿ.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ತಪ್ಪಿಲ್ಲದೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದು. ಕಣ್ಣು, ಬಾಯಿ, ಈಜುರೆಕ್ಕೆಗಳು ಮತ್ತು ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ತರಗತಿಗೆ ಮೊದಲೇ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು.
2. ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಸುವುದು.
3. ಮುಚ್ಚಳದ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು, ಕಿವಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಮೀಸೆಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಅಂಟಿಸುವುದು ಎಂದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವುದು.
4. ಸೀಸೆಯ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.

Scanned with CamScanner

## ಚಟುವಟಿಕೆ 6

# ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯ ಹಾವು

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

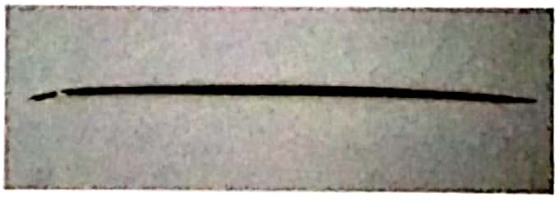
ತೆಂಗಿನ ಗರಿ

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

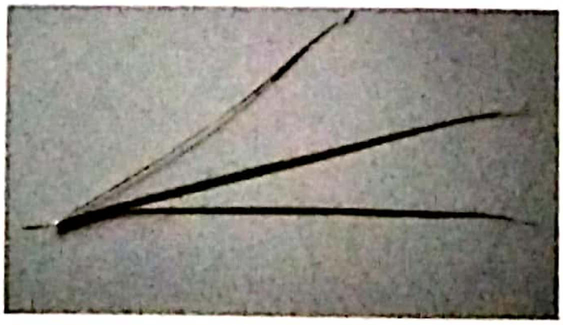
ಕುಶಲ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಲು ತರಗತಿಗೆ ಮುನ್ನ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಹಾವನ್ನು ಮಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಚಿಸುವುದು.
2. ಹಾವನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡುವುದು ಎಂದು ಒಂದೊಂದೇ ಹಂತವನ್ನೂ ವಿವರಿಸುತ್ತಾ ತೋರಿಸುವುದು.
3. ಒಂದು ಹಂತ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುವವರೆಗೆ ಕಾದು ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು.



ಹಂತ 2. ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸದೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಅದರಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ತೆಗಿಯಿರಿ.



ಹಂತ 3. ಎರಡೂ ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯನ್ನು ತುದಿಯವರೆಗೆ ಹೆಣೆಗೆ ಮಾಡಿರಿ.

Scanned with CamScanner

**ಚಟುವಟಿಕೆ 1**

## ಕಾಪಿಕ್ಯಾಟ್

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

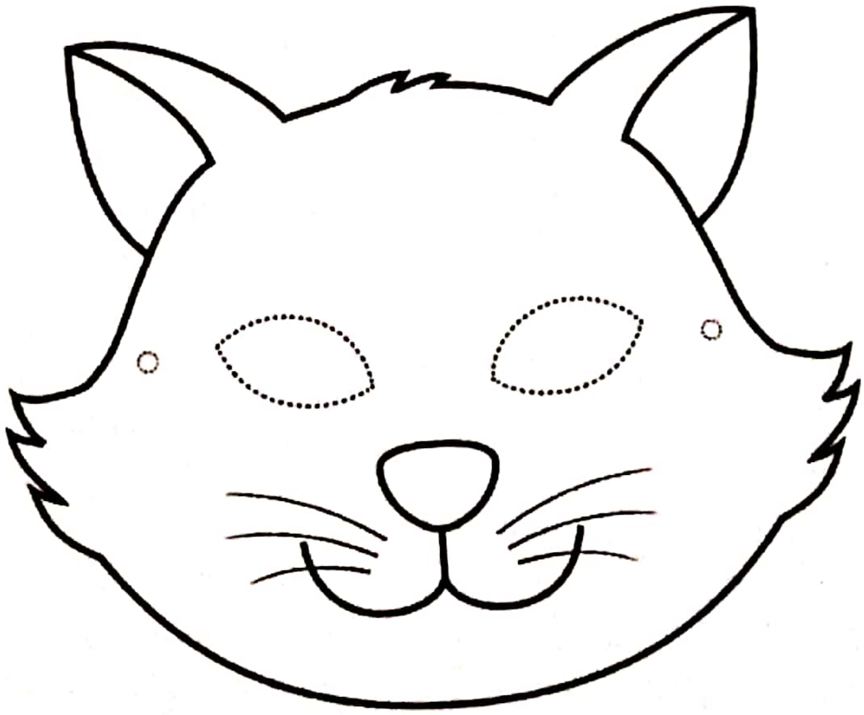
ಬೆಕ್ಕಿನ ಮುಖವಾಡ – ರಟ್ಟಿನ ಕಾಗದ, ರಿಬ್ಬನ್ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣದ ಲೇಖನಿ.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಚಿತ್ರಪಟದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ತರಗತಿಗೆ ಮೊದಲೇ ಬೆಕ್ಕಿನ ಮುಖವಾಡವನ್ನು ಮಾಡಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಕಾಪಿಕ್ಯಾಟ್ ಆಟವಾಡಲು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಸೂಚಿಸುವುದು.
2. ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು "ಕಾಪಿಕ್ಯಾಟ್" ಮಾಡಿ. ಅವಳು/ನು ನೀವು ಮಾಡಿದ ಬೆಕ್ಕಿನ ಮುಖವಾಡವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಲಿ.
3. ಮುಖವಾಡ ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಮಗುವು ಬೆಕ್ಕಿನಂತೆ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವ ಅಥವಾ ಕಳ್ಳ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಹಾಕುವ ನಟನೆಯನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳೂ ಅದು ಮಾಡಿದಂತೆ ಮಾಡಲು ಹೇಳುವುದು.
4. ತನ್ನ ಮುಖವಾಡವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಮಗುವಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತದೆ, ಆ ಮಗುವು ಹೊಸ ಬೆಕ್ಕಾಗುತ್ತದೆ, ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಅದರ ನಟನೆಯನ್ನು ನಕಲು ಮಾಡುತ್ತವೆ.





Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 2

## ನಾನು ಏನು ಹೇಳುತ್ತೇನೋ ಅದನ್ನು ಮಾಡಿ. ನಾನು ಏನು ಮಾಡುತ್ತೇನೋ ಅದನ್ನು ಮಾಡಬೇಡಿ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅರ್ಧ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀವು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ ಮತ್ತು ನೀವು ಮಾಡಿದ್ದನ್ನು ಮಾಡಬಾರದೆಂದು ತಿಳಿಸುವುದು.
2. ಮೊದಲಿಗೆ ಮೂಗು ಎಂದು ಹೇಳಿ ನಿಮ್ಮ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತೋರಿಸುವುದು.
3. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಅಭ್ಯಾಸದ ಕೆಲವು ಸುತ್ತುಗಳ ನಂತರ ಹೇಳುವುದು ಒಂದು, ಮಾಡುವುದು ಬೇರೊಂದು. ಈ ರೀತಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗೊಂದಲ ಉಂಟುಮಾಡಿ.
4. ಮಕ್ಕಳು ನೀವು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು ನಿಮ್ಮ ನಟನೆಯನ್ನು ಅವರು ಮಾಡಬಾರದು ಎಂಬುದು ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ನಿಮ್ಮ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ" ಎಂದು ಹೇಳಿ. ಮತ್ತು ನೀವು ನಿಮ್ಮ ತಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಿ. ಮಕ್ಕಳು ಅವರ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆ ಹೊರತು ತಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಯಾರು ಅವರ ತಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕಬೇಕು.

---

ಚಟುವಟಿಕೆ 3

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮೆರವಣಿಗೆ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲು ತಿಳಿಸಿ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ನಾಯಕನನ್ನಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು.
2. ನಾಯಕ ಒಂದು ಮಗುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾನೆ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಮಗುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾರೋ ಆ ಮಗುವು ನಾಯಕನು ಹೆಸರಿಸಿದ ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಬೇಕು.
3. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿದ ನಂತರ, ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರೂ ನಾಯಕನ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ "ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮೆರವಣಿಗೆ"ಗೆ ಒಂದು ಸಾಲನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.
4. ಪ್ರತಿಯೊಂದೂ ಮಗುವೂ ಅವನು/ಳು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಲನೆಯೊಂದಿಗೆ ಕೊಠಡಿಯ ಸುತ್ತ ಚಲಿಸಬೇಕು.
5. ಬದಲಾವಣೆ: ಇನ್ನೊಂದು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಬೇಕು ಅಥವಾ ಶಬ್ದ ಮತ್ತು ಚಲನೆಯೊಂದಿಗೆ ಇದನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.



Scanned with CamScanner

**ಚಟುವಟಿಕೆ 1**

## ಯಾರು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ?

### ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

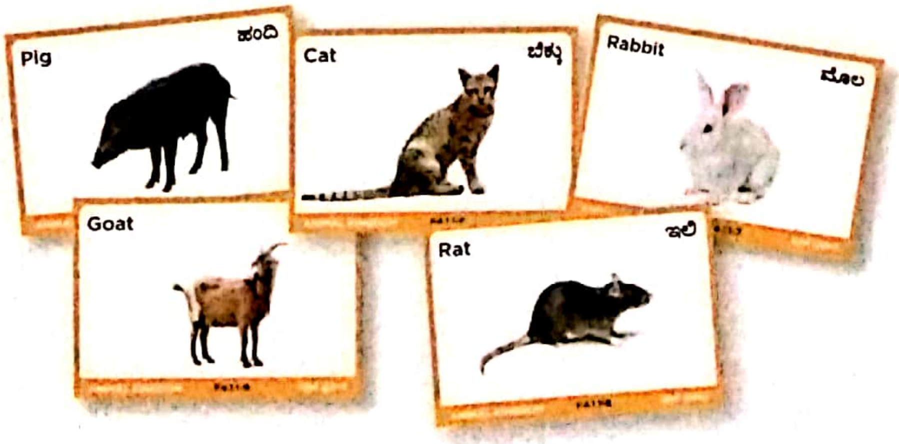
ಖಂಜೀರ, ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿ ಸರಣಿ F4.1.1: ಪ್ರಾಣಿಗಳು: 2. ಹಸು 3. ಕೋತಿ 4. ನಾಯಿ 5. ಹಂದಿ 6. ಬೆಕ್ಕು 7. ಮೊಲ 8. ಇಲಿ 9. ಮೇಕೆ 10. ಕುರಿ 11. ಮೀನು 12. ಹಾವು 13. ಅಳಿಲು.

### ಶಿಕ್ಷಕರ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆ

ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು.
2. ಆಟ ಆಡುವ ಒಟ್ಟು ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಒಂದು ಕಡಿಮೆ ಇರಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಒಟ್ಟು 10 ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ 9 ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು.
3. ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರದ ಸುತ್ತ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿ. "ಓಡಿ, ಓಡಿ, ಓಡಿ" ಎಂದು ಖಂಜೀರವನ್ನು ಬಾರಿಸುತ್ತಾ ಕೂಗುವುದು.
4. ನೀವು ಯಾವಾಗ ಬಾರಿಸುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತೀರೋ ಆಗ ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
5. ಯಾರಿಗೆ ಚಿತ್ರ ಸಿಕ್ಕುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ.
6. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿನ ಆಟದಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.
7. ಯಾವ ಮಗು ಕೊನೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೋ ಆ ಮಗುವನ್ನು ವಿಜೇತ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಬೇಕು.
8. ಒಂದು ವೇಳೆ ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿ, ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಗುಂಪು ಆಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.






Scanned with CamScanner

ಚಟುವಟಿಕೆ 2

## ನಿಮ್ಮ ಸಂಗಡಿಗನೊಂದಿಗೆ ಜೊತೆಯಾಗಿ

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಯನ್ನು ಮಾಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. (ಈಜುವುದು, ಹಾರುವುದು, ಹತ್ತುವುದು, ಓಡುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು, ತೆವಳುವುದು)
2. ಅವರು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಆ ಚಲನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪರಿಚಯವಿರಬೇಕು.
3. ಕೊನೆಯಪಕ್ಷ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳಿಗಾದರೂ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಕೊಡಬೇಕು.
4. ತಮಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳು ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲೆಲ್ಲಾ ಚದುರಿಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸುವುದು.
5. ನೀವು "ನಿಲ್ಲಿಸಿ" ಎಂದು ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಅವರ ಚಲನೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅದೇ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

---

ಚಟುವಟಿಕೆ 3

## ಓಡುವುದು ಮತ್ತು ಹಿಡಿಯುವುದು

### ಸೂಚನೆಗಳು

1. ಮಕ್ಕಳು ಹಿಡಿಯುವವರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಬೇಕು. ಹಿಡಿಯುವವ ಓಡಿ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು.
2. ಯಾವ ಮಗುವನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾನೋ ಆ ಮಗು ಮತ್ತೆ ಓಡಿ ಬೇರೆ ಮಗುವನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು.



Scanned with CamScanner

## ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು

### Week 2

1. Bark like a dog
2. Purr like a cat
3. Cluck like a hen

1. Bark like a dog
2. Purr like a cat
3. Cluck like a hen

1. Bark like a dog
2. Purr like a cat
3. Cluck like a hen

1. Bleat like a goat
2. Grunt like a pig

1. Bleat like a goat
2. Grunt like a pig

1. Bleat like a goat
2. Grunt like a pig

1. Bark like a dog
2. Purr like a cat
3. Cluck like a hen
4. Bleat like a goat
5. Grunt like a pig

1. Purr like a cat
2. Bleat like a goat
3. Grunt like a pig
4. Bark like a dog
5. Cluck like a hen

Say
gesture
model