



9-10 वर्ष | आठवडा 01

गणित-भूमिती

1. संकेत आणि रंग

2. एक आकार मध्ये आकार

3. आकार सममिती

4. वर्णमाला सममिती

5. मोजा आणि लिहा- परिमिती

6. विचार करा आणि काढा- आयत

7. मोजा आणि रंग द्या

8. ओळखा आणि लिहा- कोन

9. निरीक्षण करा आणि लिहा- आकार

10. ओळखा- वर्तुळाचे गुणधर्म

11. अंकांशी खेळत आहे

12. भौमितिक आकार

13. बिंदू जोडा

14. अपूर्ण पूर्ण करा- सममिती

15. रंग कोडे- आकार

16. भूमिती- बोर्ड गेम

17. भूमिती- जाळे आणि घन आकार

18. भूमिती- परिवर्तन

19. भूमिती- परिवर्तन

20. भूमिती - प्रतिबिंब

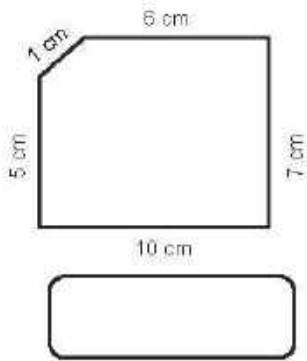


मोजा आणि लिहा

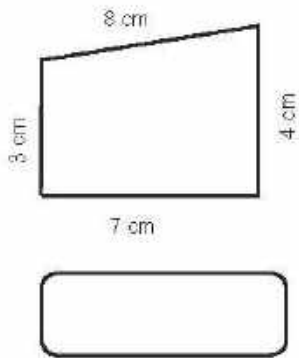


खालील आकडेवारीच्या परिमितीची गणना करा.

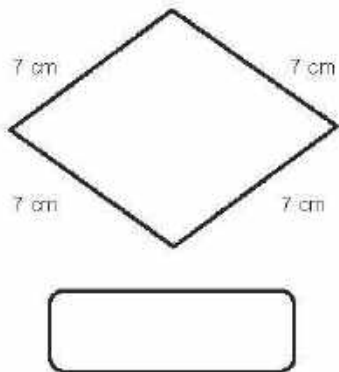
a.



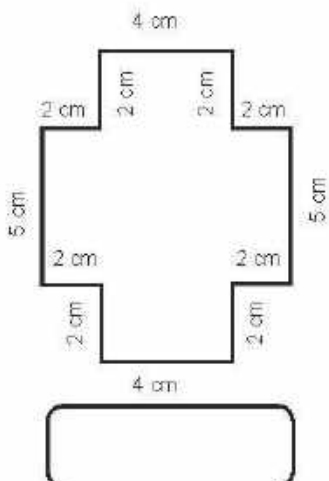
b.



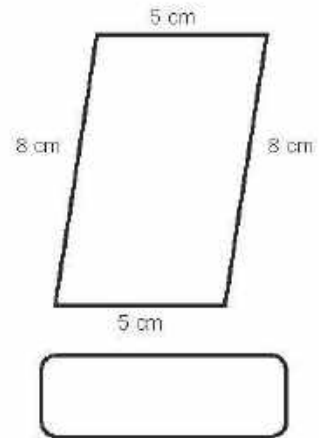
c.



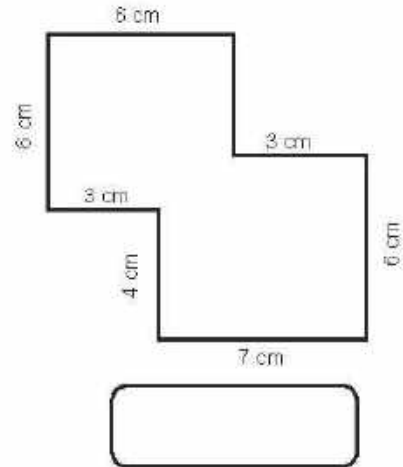
d.



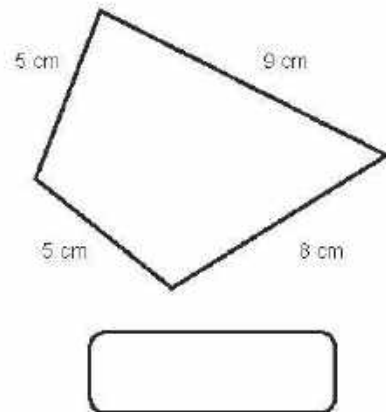
e.



f.



g.



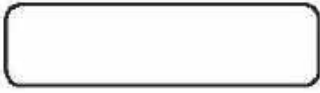
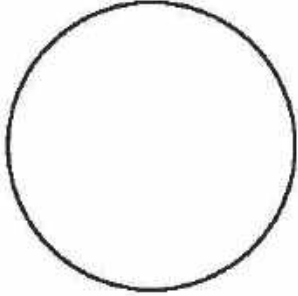


मोजा आणि लिहा

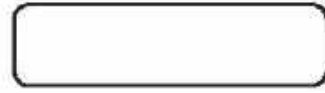


स्ट्रिंगचा वापर करून खालील आकडेवारीची परिमिती शोधा आणि प्रदान केलेल्या जागेवर उत्तर लिहा.

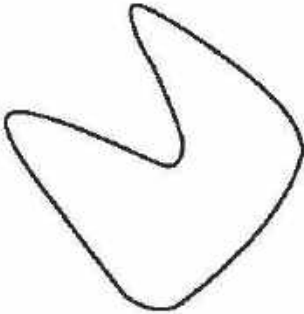
a.



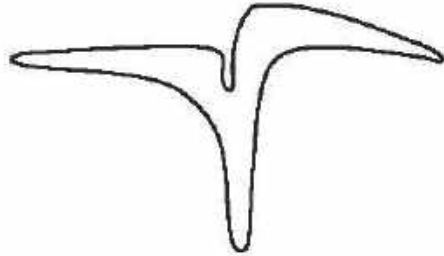
d.



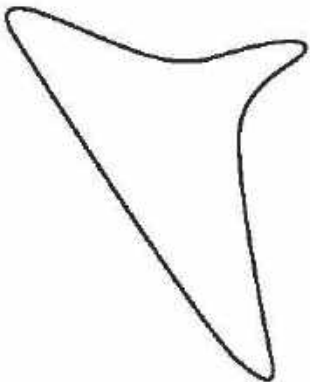
b.



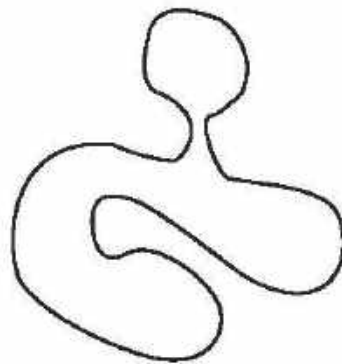
e.



c.



f.

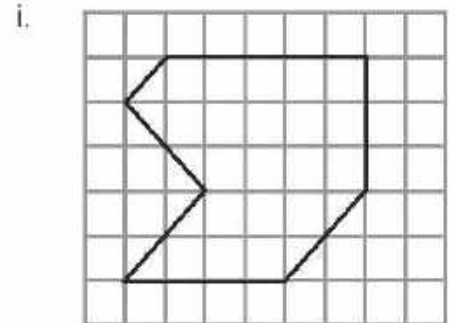
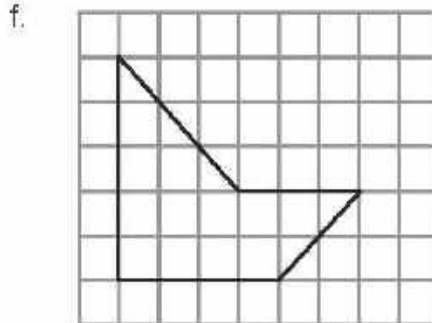
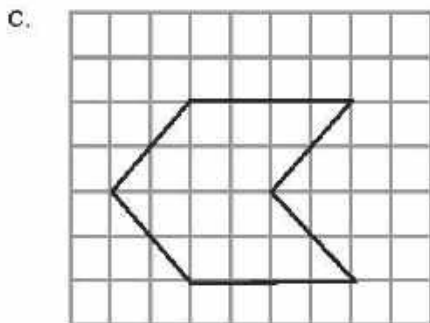
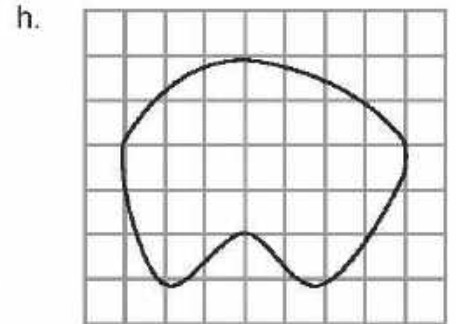
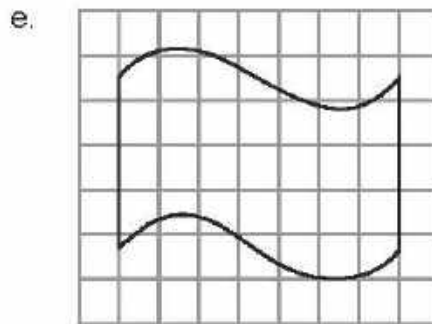
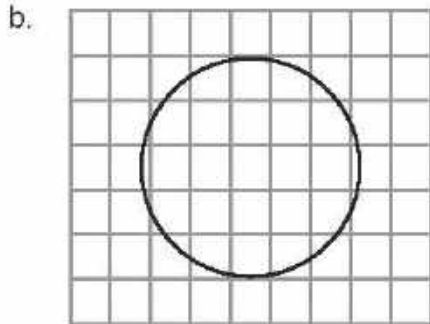
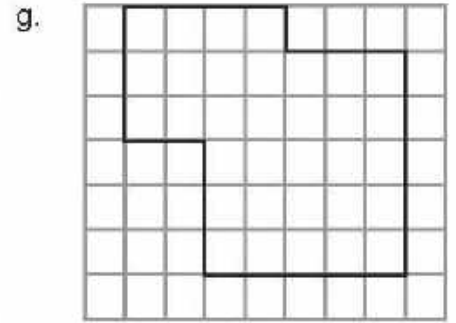
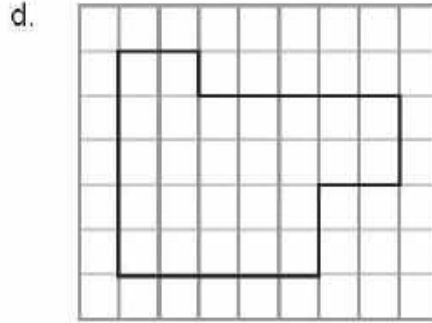
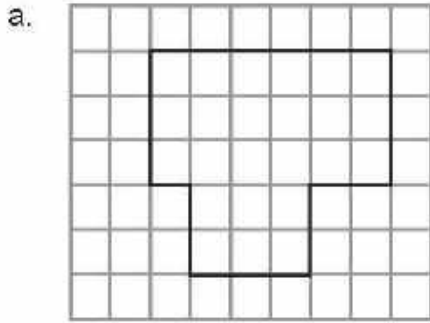




मोजा आणि लिहा

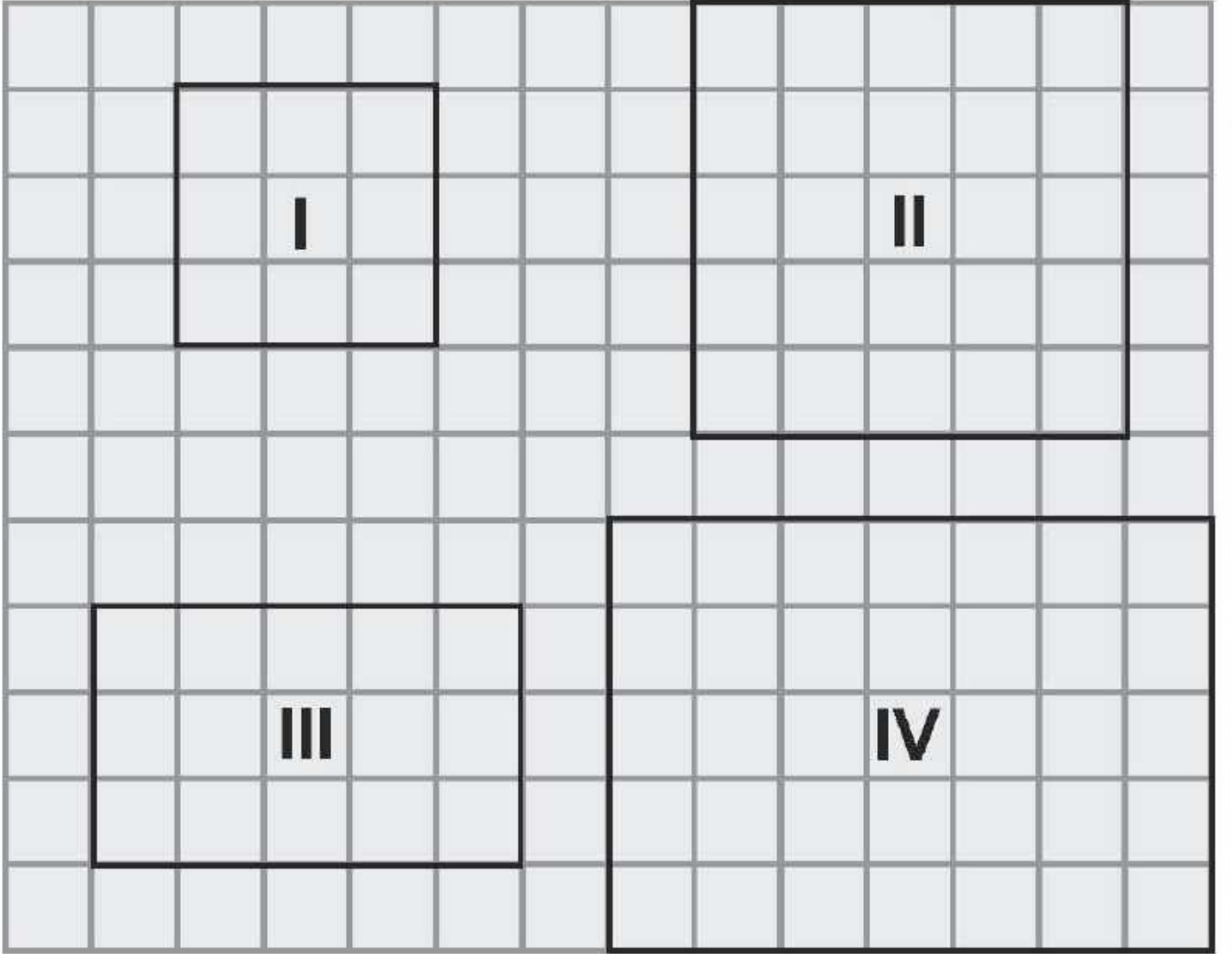


खाली दिलेल्या आकृत्यांचे क्षेत्र शोधा.





मोजा आणि लिहा



दिलेल्या प्रतिमेचे अचूक निरीक्षण करा आणि रिक्त जागा भरण्यासाठी योग्य उत्तर द्या:

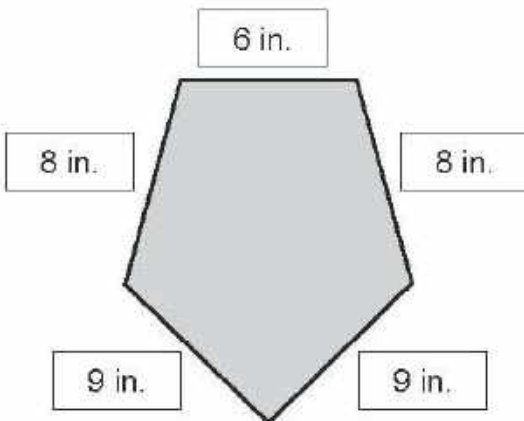
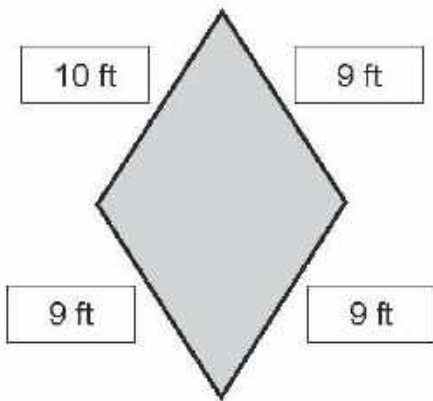
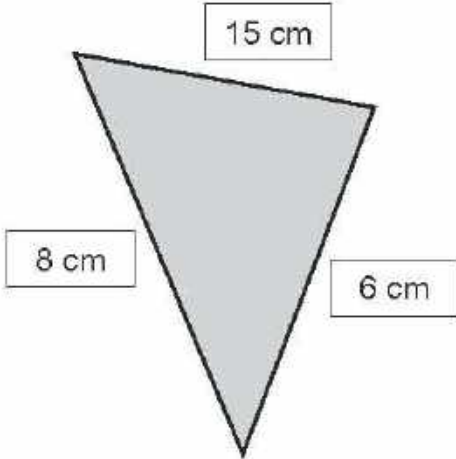
1. _____ I = श्रेणीतील वर्गांची संख्या
2. II श्रेणीतील वर्गांची संख्या = _____
3. III श्रेणीतील वर्गांची संख्या = _____
4. IV श्रेणीतील वर्गांची संख्या = _____



तुम्हाला सापडेल का?



सर्व बाजूंची लांबी एकत्र जोडून खालील आकारांची परिमिती शोधा. युनिटचा उल्लेख नक्की करा.





क्षेत्रफळ आणि परिमिती



1. पुढील आयतांचे क्षेत्र आणि परिमिती शोधा:

(a) length = 5 m breadth = 32 dm

(b) length = 9 hm breadth = 7 dam

(c) length = 17 m breadth = 13 m

(d) length = 6.9 cm breadth = 5.1 cm

2. आयताची परिमिती शोधा, ज्याची लांबी आणि रुंदी अनुक्रमे आहे.

(i) 289 cm and 111 cm

(ii) 47 m and 23 m

(iii) 27 m and 32 m

(iv) 5 cm and 15 cm

शक्य तितक्या लवकर गणित सोडवा. पत्रक पुन्हा सोडवा आणि आपल्या वेळेची नोंद ठेवा.

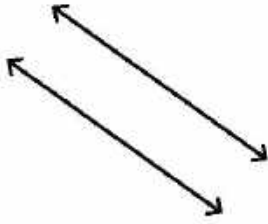


समांतर, लंब आणि छेदणारे



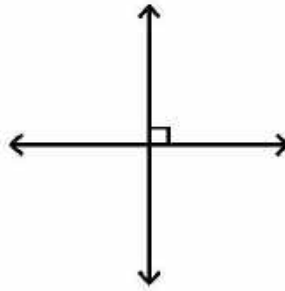
प्रत्येक जोड रेषा समांतर, लंब किंवा छेदणारे ओळखा.

1.



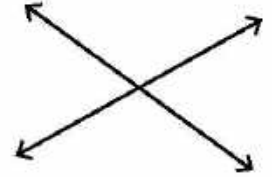
- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

2.



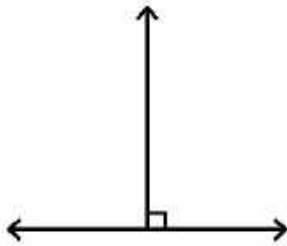
- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

3.



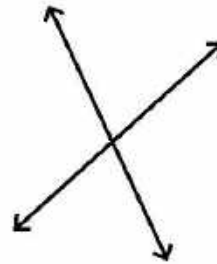
- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

4.



- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

5.



- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

6.



- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

7.



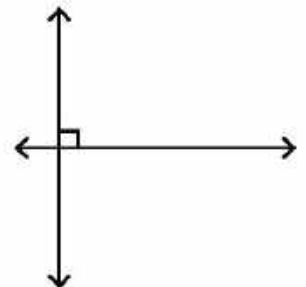
- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

8.



- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

9.



- a) intersecting lines
- b) parallel lines
- c) perpendicular lines

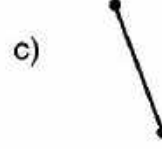


ओळी, किरण आणि छेद

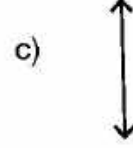
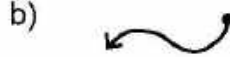


योग्य पर्याय निवडा आणि त्यावर टिक (✓) चिन्ह करा.

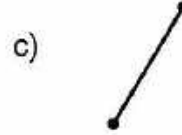
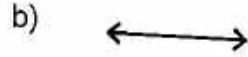
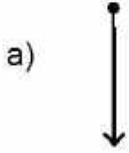
1. यापैकी कोणती आकृती ओळ आहे?



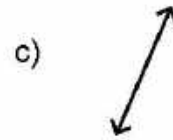
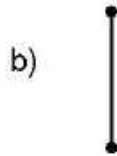
2. यापैकी कोणती किरण आहे?



3. पुढीलपैकी कोणते छेद आहे?



4. खालीलपैकी कोणती ओळ आहे?



5. पुढीलपैकी कोणता किरण आहे?





शोध - रंग सिद्धांत

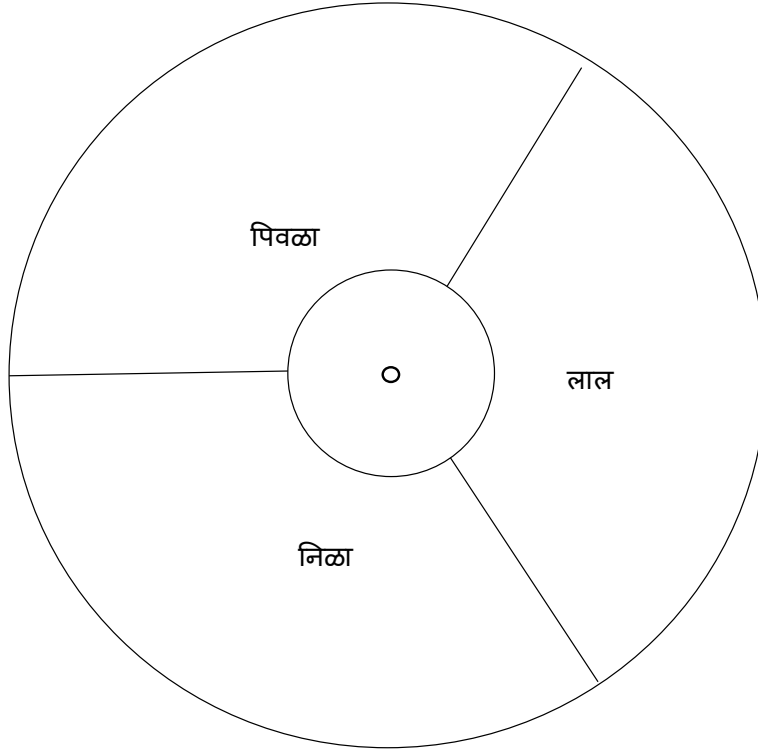
वाक्ये पूर्ण करण्यासाठी स्क्रॅम्बल केलेले शब्द उकळून घ्या

	SCRAMBLED WORDS	UNSCRAMBLE
1	रंगांच्या भीतीला _____ म्हणतात HBMHOIORCOPA	
2	एका रंगाच्या व्यवस्थेला _____ म्हणतात RENOCOMHOM	
3	गडद राखाडी रंग जो प्रकाशाच्या अनुपस्थितीत दिसून येतो UREINGEA	
4	लाल आणि पिवळा उत्तेजित _____! EGUNHR	
5	मंगळ ग्रहाला लाल रंगामुळे _____ ग्रह देखील म्हणतात. YBODOL	
6	कोणताही रंग मिसळून तयार होऊ शकत नाही असे रंग म्हणतात YPMIRAR	
7	प्राथमिक रंग मिसळून तयार केले जाऊ शकतात असे रंग म्हणतात DESRNYCOA	
8	सर्व रंगांची उपस्थिती आहे HTIWE	
9	सर्व रंगांची अनुपस्थिती आहे LCABK	
10	डासांचे प्रेम ULBE	



प्राथमिक रंग चाक

तीन प्राथमिक रंग आहेत: लाल, पिवळा आणि निळा. हे रंग विशेष आहेत कारण आम्ही ते तयार करू शकत नाही.



- कार्य १: लेबल केलेल्या प्राथमिक रंगाने चाक रंगवा.
- कार्य 2: वर्तुळाला कडेवर काप
- कार्य 3: वर्तुळाच्या मध्यभागी छिद्र करा.
- कार्य 4: जाड कागदासारख्या काही कठोर पृष्ठभागावर चिकटवा.
- कार्य 5: आपल्यास शक्य तितक्या ताकदीने हे फिरवा.
- निरिक्षण: आपण रंग मिसळलेले पाहू शकता का?

आपण चाक फिरवून काही रंग दृश्यमान करू शकता?





नकाशा वाचन - खजिना शोध

स्थिती त्याच्या क्षैतिज आणि अनुलंब दिशानिर्देशांद्वारे निश्चित केली जाते. खजिनाकडे जाण्यासाठी मार्ग चिन्हांकित करण्यासाठी खालील संकेत वाचा. एकमेव अट अशी आहे की आपण केवळ वर, खाली, डावीकडे, उजवीकडे हलवू शकता. ज्या ब्लॉक्समध्ये ऑब्जेक्ट नसतात त्यांना आपण जाऊ शकत नाही.

5					
4					
3					
2					
1					
	A	B	C	D	E

- 1 आपण A1 पासून प्रारंभ करा आणि नकाशा संकलित करा.
- 2 नकाशा वाचण्यासाठी आपल्यास होकायंत्र आवश्यक आहे.
- 3 दुर्बिण गोळा करा, हा खजिना कुठेतरी लांब ठिकाण आहे.
- 4 घड्याळ टिक टिक करत आहे, टाइमर उचला उशीर करू नका.
- 5 अरेरे! आपल्याला कदाचित जवळून पाहण्याची आवश्यकता असू शकते, आपल्यासह एक भिंग असू द्या
- 6 अरे! क्रॉस करण्यासाठी कोळी चे जाळे आहे
- 7 मी माझ्या भिंगाच्या काचेसह खजिन्यावर काही बोटाचे ठसे पाहू शकतो.
- 8 होय !!! खजिना अनलॉक केला...



विज्ञान जर्नल

एखाद्या संशोधकासारखे विचार करा

काय?



का?



कसे?



कधी?





शिडी सुडोकू (6 x6)

सुडोकू, येथे 6x6 स्पेसच्या गिडवर खेळला जातो. आडव्या आणि उभ्या ओळीत 6 "बोल्ड बॉक्स" आहेत. प्रत्येक आडव्या, उभ्या आणि ठळक बॉक्स (प्रत्येकी 6 रिक्त जागा) पुनरावृत्ती न करता 1-6 क्रमांकांने आडव्या, उभ्या आणि ठळक बॉक्स भरणे आवश्यक आहे.

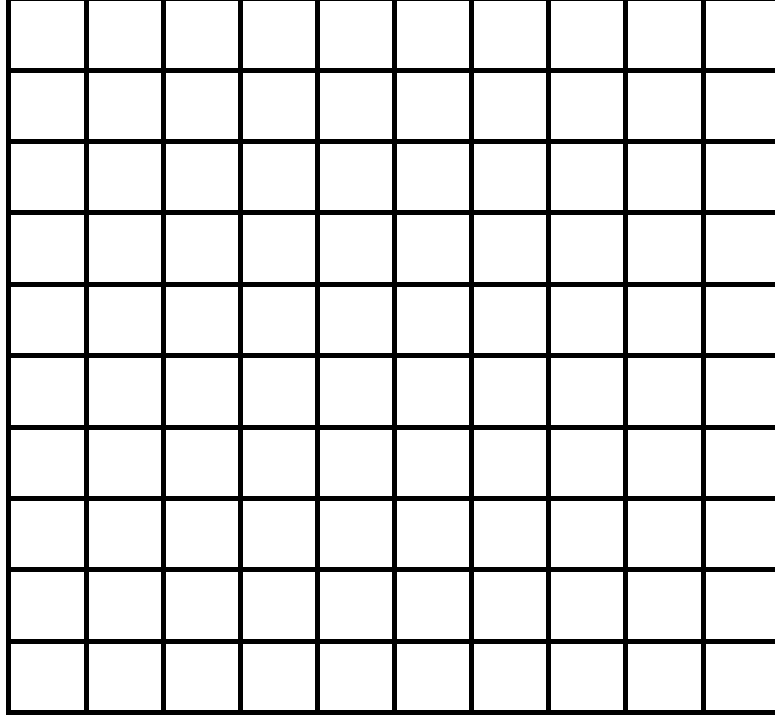
			1	5	
4		3			
	3		5		2
				2	
				1	

			4		
				1	
6		2			
			1	3	
2					
					5



कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपवलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C 2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय ते पाहूया!



रांग 1	4 →	2 रंग पिवळा	4 →
रांग 2	4 →	1 रंग निळा	1 रंग हिरवा 4 →
रांग 3	3 →	4 रंग हिरवा	3 →
रांग 4	3 →	2 रंग लाल	1 रंग निळा 1 रंग हिरवा 3 →
रांग 5	2 →	6 रंग हिरवा	2 →
रांग 6	1 →	2 रंग हिरवा	1 रंग निळा 5 रंग हिरवा 1 →
रांग 7	1 →	8 रंग हिरवा	1 →
रांग 8	3 रंग हिरवा	2 रंग लाल	2 रंग निळा 3 रंग हिरवा
रांग 9	4 →	2 रंग तपकिरी	4 →
रांग 10	4 →	2 रंग तपकिरी	4 →



चहुबाजूचे रंगीत जग पहा

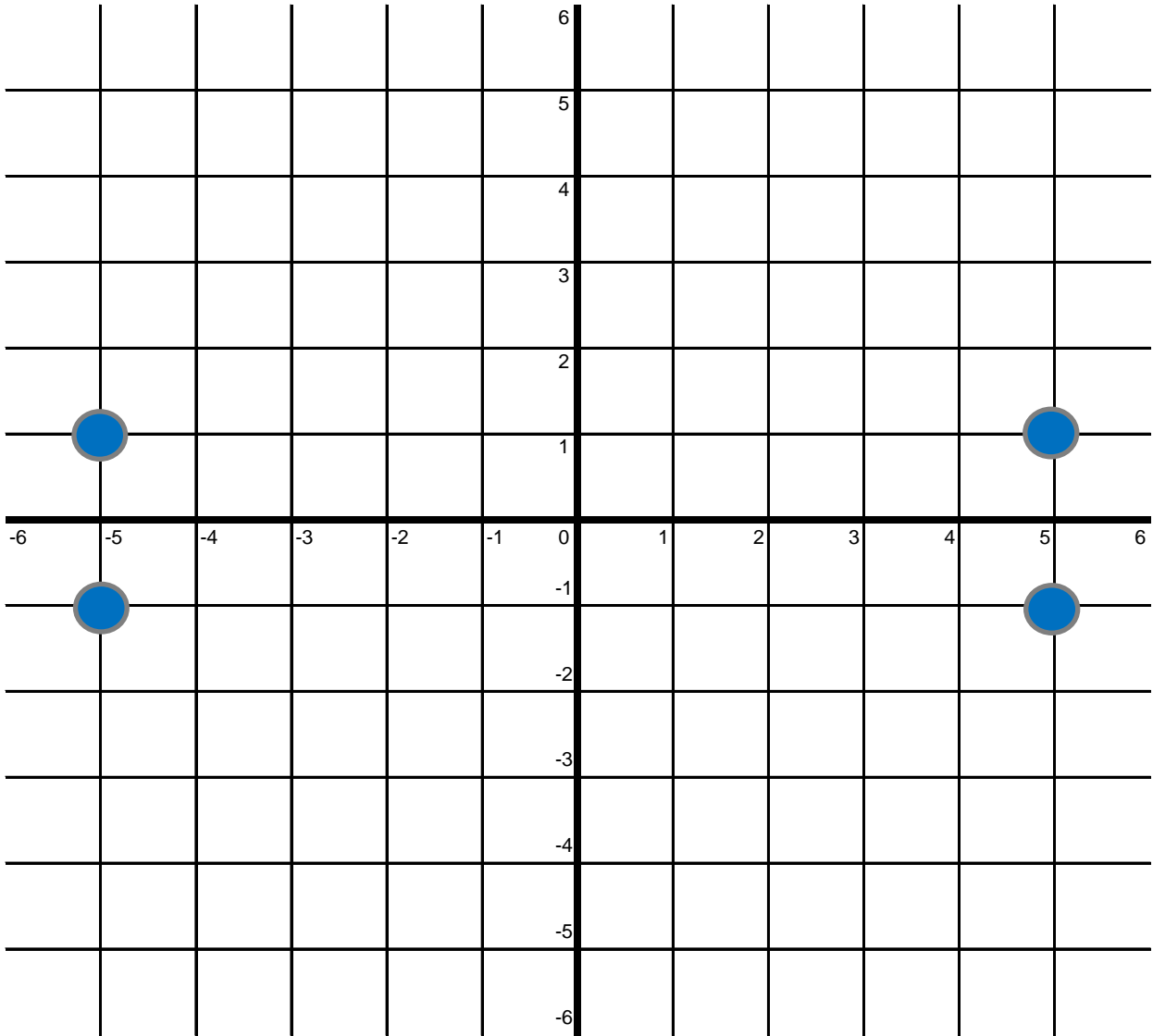
दिलेल्या रंगाच्या नावानुसार चौरस रंगवा. आपण आपल्या आजूबाजूच्या गोष्टी एकाच रंगांनी पाहू शकता. आपल्यासाठी काही उदाहरणे पूर्ण झाली आहेत.

लाल	पिवळा	निळा	केशरी	हिरवा	जांभळा
रक्त	सूर्य	बर्फाचे तुकडे	केशर	झाड	वांगे
					



COORDINATING THE COORDINATES (निर्देशांकांचा समन्वय)

Coordinates (निर्देशांक) एखाद्या गोष्टीचे ठिकाण उभ्या आणि आडव्या रेषांनी अचूक सांगतात. खाली दिलेले आकार निर्देशांकांनी नियोजित केलेल्या अचूक जागेवर काढा. एक तुमच्या साठी करून दिले आहे.

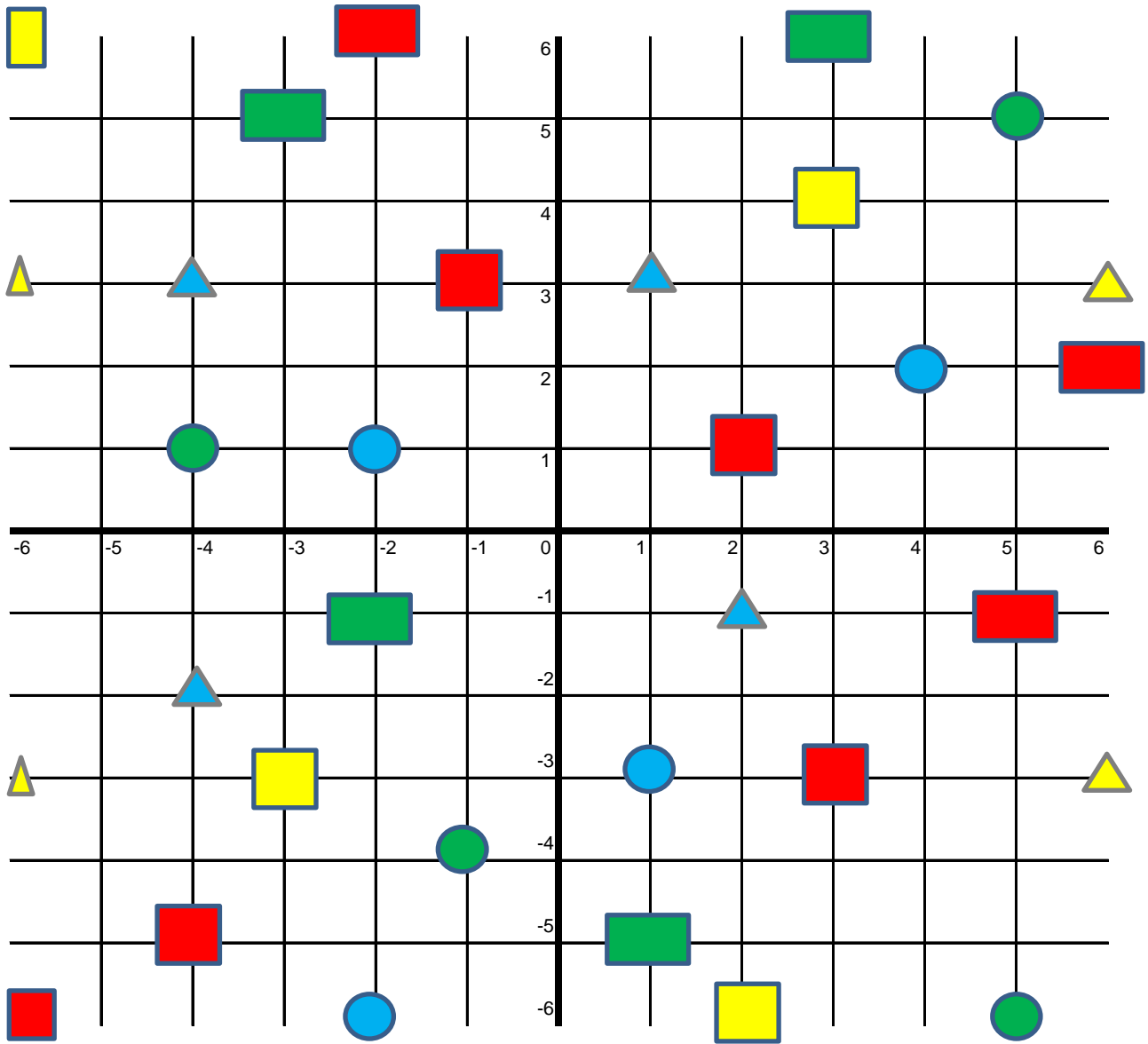


YELLOW TRIANGLE (पिवळा त्रिकोण)	(6 , 3)	(6 , -3)	(-6 , 3)	(-6 , -3)
BLUE TRIANGLE (निळा त्रिकोण)	(2 , 5)	(2 , -5)	(-2 , 5)	(-2 , -5)
RED SQUARE (लाल चौकोन)	(4 , 6)	(4 , -6)	(-4 , 6)	(-4 , -6)
GREEN CIRCLE (हिरवे वर्तुळ)	(3 , 2)	(3 , -2)	(-3 , 2)	(-3 , -2)
BLUE CIRCLE (निळा वर्तुळ)	(5 , 1)	(5 , -1)	(-5 , 1)	(-5 , -1)
RED RECTANGLE (लाल आयत)	(1 , 4)	(1 , -4)	(-1 , 4)	(-1 , -4)
GREEN RECTANGLE (हिरवे आयत)	(0 , 1)	(0 , -1)	(0 , 0)	(-1 , 0)
YELLOW SQUARE (पिवळा चौकोन)	(5 , 5)	(5 , -5)	(-5 , 5)	(-5 , -5)



COORDINATING THE COORDINATES

Coordinates (निर्देशांक) एखाद्या गोष्टीचे ठिकाण उभ्या आणि आडव्या रेषांनी अचूक सांगतात. खाली दिलेल्या समन्वय आराखड्यातील आकारांचे निर्देशांक अचूक लिहा.



YELLOW TRIANGLE (पिवळा त्रिकोण)

(6 , 3)

(6 , -3)

(-6 , 3)

(-6 , -3)

BLUE TRIANGLE (निळा त्रिकोण)

RED SQUARE (लाल चौकोन)

GREEN CIRCLE (हिरवा वर्तुळ)

BLUE CIRCLE (निळा वर्तुळ)

RED RECTANGLE (लाल आयत)

GREEN RECTANGLE (हिरवा आयत)

YELLOW SQUARE (पिवळा चौकोन)



ANAGRAMS (अनॅग्राम)

Anagram हा wordplay चा एक प्रकार आहे ज्यामध्ये एखाद्या शब्दाची किंवा वाक्यांची अक्षरे पुनर्रचना केली जातात जेणेकरून नवीन शब्द किंवा वाक्य तयार होतात. हे मूळ शब्दाची समान अक्षरे वापरून तयार केली गेली आहे, परंतु वेगळ्या रचनेसह आपल्यासाठी एक पूर्ण केले गेले आहे.

P	L	A	N	E
---	---	---	---	---

P	A	N	E	L
---	---	---	---	---

S	A	I	N	T
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

S	T	E	A	K
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

L	E	A	S	T
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

H	O	R	S	E
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

S	N	A	I	L
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

T	H	E	R	E
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

T	A	C	O	S
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

E	L	B	O	W
---	---	---	---	---

--	--	--	--	--

A	L	E	R	T
---	---	---	---	---

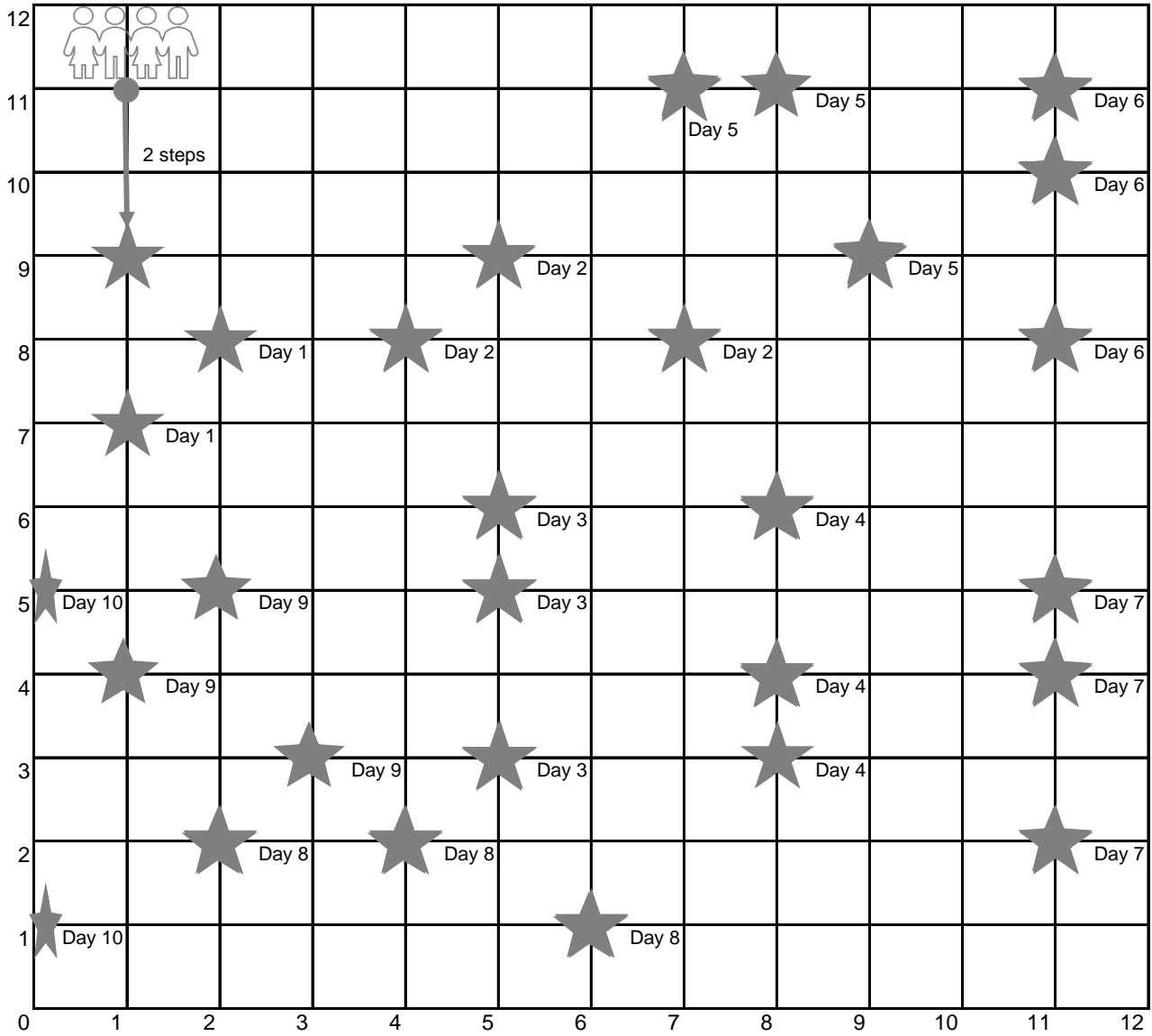
--	--	--	--	--



CORDINATING THE COORDINATES (निर्देशांकांचा समन्वय)

तुमच्या कडे 10 दिवस राहायला तुमचे मित्र मंडळ येणार आहे. तुम्ही त्या सगळ्यांना तुमचे शहर दाखवण्याचा विचार केला आहे. खाली दिलेल्या नकाशावरून स्टार नि दर्शविलेले निर्देशांक ओळखा. तसेच त्या निर्देशांकाचा एक मार्ग बनवा. एकूण अंतर मोजा. १ तुमच्यासाठी पूर्ण करून दिले आहे.

Start Here (इथुन सुरु करा)



Day 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Day 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Day 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Day 7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Day 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Day 8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Day 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Day 9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Day 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Day 10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Total Distance Covered (एकूण अंतर)



रंग कोडे



निर्देशानुसार आकार रंगवा -

circle – red, rectangle – yellow, oval – black.

triangle – green, hexagon – pink.

square – blue, octagon – orange.

