



# 8-9 वर्ष | सप्ताह 03

## तकनीक- अल्गोरिद्म, क्रिप्टस और रोबोटिक्स

---

1. अल्गोरिद्म- चरण पहचानो

---

2. अल्गोरिद्म- चरण लिखो

---

3. अल्गोरिद्म- क्रमवार

---

4. अल्गोरिद्म- पैटर्न पूरा करो

---

5. अल्गोरिद्म- कैटरपिलर खेल बनाओ

---

6. क्रिप्ट अंकगणित सन्दर्भ

---

7. क्रिप्ट अंकगणित

---

8. रोबोटिक्स- रोबोट का चित्र बनाओ

---

9. रोबोटिक्स- रोबोट की थीम वाली फिल्में

---

10. रोबोटिक्स- अपसाईकल्ड रोबोट

---

11. रोबोटिक्स- रोबोट की हाथ की कठपुतली

---

12. कोडिंग- पिक्सल कला

---

13. कोडिंग- पिक्सल कला

---

14. कोडिंग- पिक्सल कला

---

15. कोडिंग- पिक्सल कला

---

16. कोडिंग- पिक्सल कला

---

17. कोडिंग- पिक्सल कला

---

18. क्रिप्ट अंकगणित

---

19. क्रिप्ट अंकगणित

---

20. क्रिप्ट अंकगणित

# टी: एल्गोरिथम - चरणों को लिखें



क्या आप कभी अपने परिवार के साथ पिकनिक पर गए हैं? आपने देखा होगा कि कैसे आपके माता-पिता पिकनिक के लिए सब कुछ तैयार कर लेते हैं। सबके लिए खाना-पीना, आपके और आपके भाई-बहनों के लिए खिलौने। क्या आप समुद्र तट पर पिकनिक पर जाने के लिए नीचे दिए गए चरणों को पूरा कर सकते हैं?

- 1 पिकनिक की टोकरी में वे चीज़ें लिखिए जिन्हें आप ले जाना चाहेंगे।

---

---



- 2 साथ में दिए गए चित्र में क्या दिखाया गया है? उनमें से एक बनाने के लिए आपको क्या चाहिए?

---

---



- 3 आप समुद्र तट पर किसके साथ खेलना चाहेंगे?

---

---



- 4 समुद्र तट पर किन अन्य सामानों की आवश्यकता है?

---

---



उत्तर कीर्ति: 1. सैब, फ़ैटी, बिस्किट, चॉकलेट 2. रेत भरल, रेत भरल किकट 3. वॉलीबॉल, किकट 4. काले चश्मे, सूर्य तट टॉपिया, छाता, सनस्क्रीन

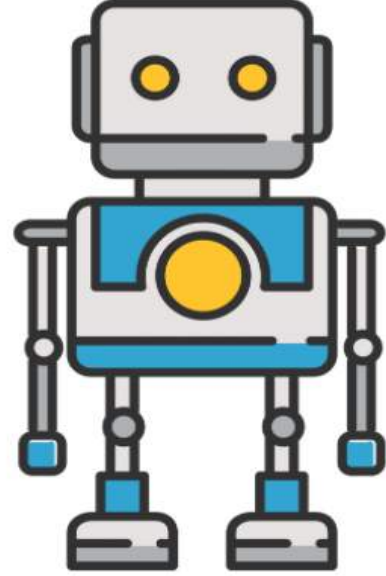
# टी: एल्गोरिदम - चरण दर चरण



रोबोट बनाने के कुछ चरण नीचे दिए गए हैं। उन चरणों को ध्यान से पढ़ें और देखें कि वे सही हैं या नहीं। यदि नहीं, तो उन्हें सुधारें और उन्हें नीचे लिखें।

## मेरा रोबोट

- 1 आज हम एक रोबोट बनाने जा रहे हैं।
- 2 जैसा कि आप देख सकते हैं कि रोबोट की बॉडी त्रिकोणीय है।
- 3 इसलिए एक चार भुजाओं वाला त्रिभुज बना
- 4 उसके चेहरे के बीच में उसके 2 कान हैं।
- 5 रोबोट के हाथ षट्कोणीय हैं।
- 6 अंडाकार आकार के पैर ड्रा करें।
- 7 आपका रोबोट लगभग तैयार है।
- 8 जैसा कि आप देख सकते हैं, उन्होंने रोबोट को हरा रंग दिया है।
- 9 यदि आपके पास हरा रंग नहीं है, तो आप हरा रंग बनाने के लिए लाल और पीले रंग को मिला सकते हैं।
- 10 टाडा! आपका रोबोट तैयार है।



## सही स्टेप्स

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_

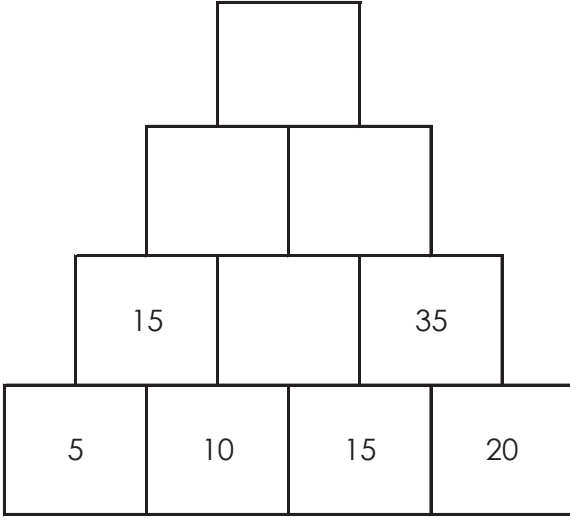
उत्तर कुंजी: 2. रोबोट का शरीर बर्तुभुज आकार का है। 3. एक 6 भुजाओं वाला बर्तुभुज खींचिए। 4 उसके चेहरे के बीच में उसकी आंखें हैं। 5. रोबोट के हाथ समचतुर्भुज के आकार के होते हैं। 6. पैर घनाकार आकार के होते हैं। 8. रोबोट का रंग गलाबी है। 9. पीला और लाला मिलाकर

# : एल्गोरिदम: पैटर्न को पूरा करें

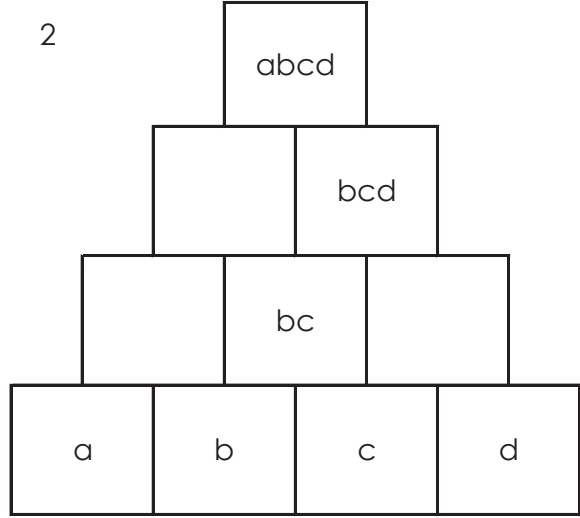


कुछ पैटर्न नीचे दिए गए हैं। उनका निरीक्षण करें और उन्हें पूरा करने का प्रयास करें।

1

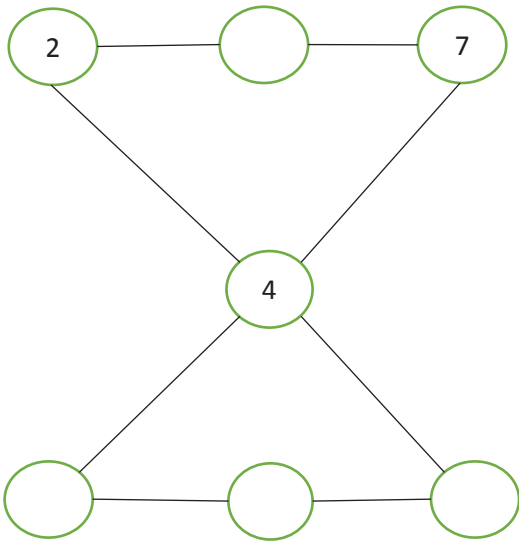


2



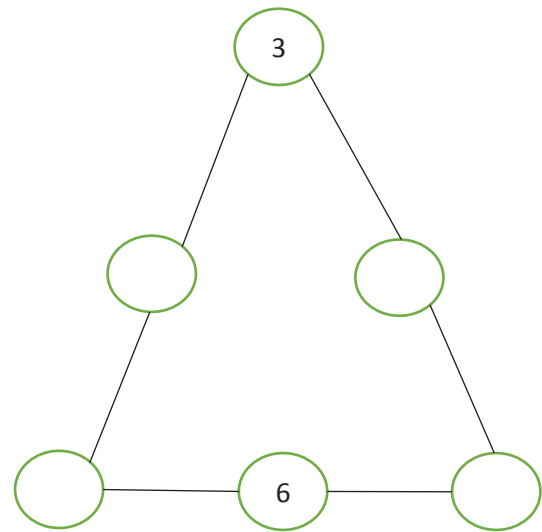
3

नीचे दिए गए पैटर्न में 1 से 9 तक की संख्याएँ भरनी हैं और प्रत्येक पंक्ति का योग 12 होना चाहिए। साथ ही किसी संख्या की पुनरावृत्ति नहीं होनी चाहिए। अतः छोटे हुए नंबरों को भरें।



4

नीचे दिए गए जादुई त्रिभुज में 1 से 6 तक की संख्याएँ भरें और प्रत्येक भुजा का योग 9 होना चाहिए।



उत्तरकीर्ण: 1, 25, 40, 60, 100 2. ab, cd, abc 3. 2-3-7, 7-4-1, 2-4-6, 1-5-6, 4, 3-4-2, 3-5-1, 2-6-1.

# टी:एल्गोरिथम - एक कैटरपिलर गेम बनाएं



आइए हम इस मजेदार बोर्ड गेम को खेलें और अपना कैटरपिलर बनाएं। एक पासे का उपयोग करके आपको कैटरपिलर बनाने के लिए भागों को इकट्ठा करने के लिए बोर्ड के चारों ओर घूमना होगा। चेक किए गए भाग प्रत्येक 2 अंक हैं और ठोस भाग प्रत्येक 10 अंक हैं। इसलिए यदि आप 5 चेक किए गए भागों को इकट्ठा करते हैं, तो आप उन्हें 1 ठोस भाग के लिए बदल सकते हैं। अंत में, गिनें कि आपने कितने अंक एकत्र किए हैं और आपका कैटरपिलर कितना लंबा है।

18	19	20	21	22	23	24	FINISH
17	16	15	14	13	12	11	10
9	8	7	6	5	4	3	2
1	2	3	4	5	6	7	START

# टी:कोडिंग - पैटर्न की मूल बातें



नीचे कुछ पैटर्न दिए गए हैं। ध्यान से सोचें और इन पैटर्नों को पूरा करें।

1	123	234	345	456	567			
---	-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

2	zyx	wvu	tsr	qpo	nml			
---	-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

3	5	10	15	20	25			
---	---	----	----	----	----	--	--	--

4								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

5								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

6								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

उत्तर कुंजी: 1. 678,789,8910 2. केजी, एचजीएफ, ईडीसी 3. 30,35,40, 4. क्रॉस एच, क्षैतिज तीर, लंबवत तीर 5. 3 क्षैतिज 3 लंबवत रेखाएं, 4 क्षैतिज 3 लंबवत रेखाएं, 4 क्षैतिज 4 ऊर्ध्वरेखर पंक्तियां। 6. तीर का सामना करना पड़ रहा है - नीचे, बाएं ऊपर



## क्रिप्ट अरिथमैटिक रेफ़रेंस

क्रिप्टारिदम एक मैथमेटिकल पज्जल है जिसमें अंकों को अक्षरों से बदल दिया जाता है। इन पज्जलों में; प्रत्येक अक्षर अलग अंक का प्रतीक होता है। 0 किसी भी संख्या का पहला अंक नहीं होता। इन पज्जलों के कई उत्तर हो सकते हैं।

$$A+A+A = BA$$

चरण 1: अक्षरों को ध्यान से देखें, "A" 1,2,3 नहीं हो सकता है। समझें क्यों? चरण 2: क्योंकि अंक का तीन बार योग एक अंक वाली संख्या होता है परन्तु उत्तर दो अंकों वाली संख्या "BA" है।

$$1+1+1=3 ; 2+2+2= 6 ; 3+3+3 =9.$$

चरण 3: इसलिए "A" 4,5,6,7,8, या 9 में से एक अंक होना चाहिए। सोचें क्यों?

$$\text{चरण 4 : } 4+4+4=12 ; 5+5+5=15; 6+6+6=18; 7+7+7=21; 8+8+8=24; 9+9+9=27.$$

चरण 5: क्या अब आपको हल पता है ?

चरण 6: हल है - A =5 और B = 1.

$$SUN + FUN = SWIM$$

चरण 1: अक्षरों को ध्यान से देखें और "U" 0 नहीं हो सकता है। समझें क्यों ?

चरण 2: क्योंकि N+N और U+U का योग एक अलग अंक है।

चरण 3: "N" और "U" 1 से 9 के बीच कोई भी अंक हो सकते हैं।

चरण 4: देखें यह संभव क्यों नहीं है N =1 और U =6 तो  $1+1 = 2$  और  $6+6=12$ ?

सोचें क्यों ?

चरण 5:

तो "N" और "U" के साथ कॉम्बिनेशन बनाएँ; मान लीजिए N= 2 और U = 3

चरण 6: "S" और "F" की जाँच करें - एक अंकों का योग दो अंकों की संख्या बनाता है।

चरण 7: मान लीजिए S=1 और F =9.

चरण 8: क्या अब आप हल ढूँढ़ सकते हैं ? इसमें एक से अधिक हल भी हो सकते हैं।

S=1; F=9; U= 3; N=2; W=0; I= 6 और M=4.

$$SUN + FUN = SWIM \quad \underline{\hspace{2cm}} \quad 132+932= 1064$$

# क्रिप्ट अरिथमैटिक



निर्देश:

1. प्रत्येक अक्षर एक अलग एकल अंक का प्रतीक होता है। शून्य किसी भी संख्या का पहला अंक नहीं होता।
2. यदि कोई अक्षर एक से अधिक बार प्रयोग होता है, तो वह उसी एक अंक का ही प्रतीक होता है। नीचे दी गयी समस्या के एक से अधिक हल हो सकते हैं।
3. एक आपके लिए कर दिया गया है।
4. क्रिप्ट अरिथमैटिक के बारे में और जानने के लिए रेफ़रेंस शीट देखें।

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = 2 ; B = 6 ; C=3$$

$$26+36$$

$$BA$$

$$62$$

$$AB + AB$$

$$\text{Solution : } A = \underline{\quad} ; B = \underline{\quad} ; C = \underline{\quad}$$

$$CA$$

$$AB + BA$$

$$\text{Solution : } A = \underline{\quad} ; B = \underline{\quad} ; C = \underline{\quad}$$

$$CC$$

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = \underline{\quad} ; B = \underline{\quad} ; C = \underline{\quad} ; D = \underline{\quad}$$

$$AAD$$

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = \underline{\quad} ; B = \underline{\quad} ; C = \underline{\quad} ; D = \underline{\quad}$$

$$ADD$$

# इ: रोबोटिक्स - रोबोट थीम वाली फिल्में



इंसानों की तरह दिखने वाले रोबोट को एंड्रॉइड कहा जाता है, और झुंड वाले रोबोट कीड़े की तरह दिखते हैं। विक्टर स्कीनमैन ने सबसे पहले इलेक्ट्रिक आर्म डिजाइन किया था, और इसे प्यूमा कहा जाता था। आइए हम एक प्रसिद्ध हॉलीवुड रोबोट-आधारित फिल्मों से नीचे दिए गए मुख्य पात्रों की पहचान करने का प्रयास करें और पात्रों के नाम लिखें और पात्रों के बारे में वर्णन करें।



चरित्र का नाम:

चरित्र का वर्णन करें:



चरित्र का नाम:

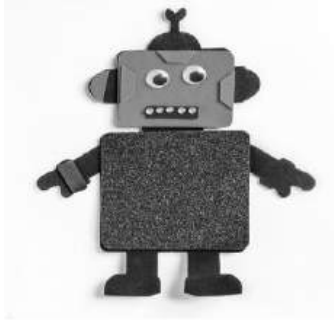
चरित्र का वर्णन करें:

उत्तर कुंजी: 1.ए-एक्स-एन, 2.अलिटा

# इ: रोबोटिक्स - अपसाइकल रोबोट



रोबोट नवीनतम तकनीक और आधुनिक इंजीनियरिंग का परिणाम हैं। क्या आपको रोबोट पसंद हैं? आइए हम आपके घर पर उपलब्ध पुनः प्रयोज्य वस्तुओं का उपयोग करके एक रोबोट बनाएं। इसके लिए आप कुछ फोम शीट, नट, बोल्ट, टिन, बोतल आदि का उपयोग कर सकते हैं। आप अपने रोबोट को पेंट, पेंट स्टिक, कागज, पत्थर, बोतल के ढक्कन आदि का उपयोग करके सजा सकते हैं। आप इस रोबोट छवि को देख सकते हैं।



उन सामग्रियों की सूची लिखिए जिनका उपयोग आप अपना रोबोट बनाने के लिए करेंगे।

1

2

3

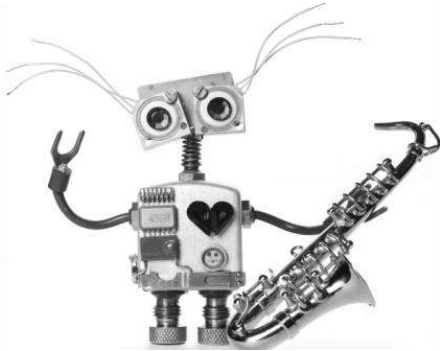
4

5

6

7

8



अपना पुनर्नवीनीकरण रोबोट बनाने के लिए आपके द्वारा अनुसरण किए गए चरणों को लिखें।

---

---

---

---

---

---

---

---

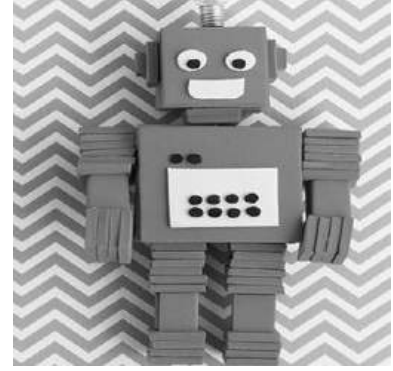
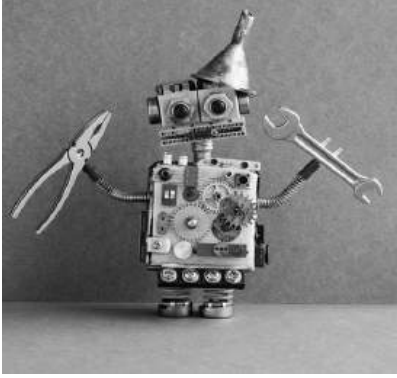
---

---

# इ:रोबोटिक्स- रोबोट हाथ की कठपुतली



जॉर्ज देवोल ने पहला रोबोट बनाया जिसे यूनियमेट कहा जाता है, जो डिजिटल रूप से चलता है। रोबोट आमतौर पर विनिर्माण इकाइयों में नियुक्त किए जाते हैं। क्या आप एक रोबोट बनाने में रुचि रखते हैं? आइए हम घर पर उपलब्ध कुछ की मदद से एक रोबोट हाथ कठपुतली बनाने की कोशिश करें।



यहां आपके रोबोट को हाथ की कठपुतली बनाने का एक सुझाव है।

- 1 "कुछ पुराने कार्डबोर्ड, फोम शीट, पुराने टिन, ब्राउन पेपर किराना बैग, बोल्ट, नट, पुराने खिलौने आदि का प्रयोग करें।"
- 2 आप अपने रोबोट को पेंट, स्टिक, पेपर, बॉटल कैप, प्ले डो आदि का उपयोग करके सजा सकते हैं।
- 3 "रोबोट के पीछे एक रस्सी चिपका दें या टिन में अपना हाथ डालें और खेलना शुरू करें।"

उन सामग्रियों की सूची लिखिए जिनका उपयोग आप अपने रोबोट के हाथ की कठपुतली बनाने के लिए करेंगे।

क्या आप अपने रोबोट को हाथ की कठपुतली बनाने के चरणों को लिख सकते हैं?

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

# इ:यांत्रिक - गियर्स



कई यांत्रिक उपकरणों में गियर्स का उपयोग किया जाता है। वे कई महत्वपूर्ण कार्य करते हैं, लेकिन सबसे महत्वपूर्ण बात यह है कि वे मोटर चालित उपकरणों में गियर की कमी प्रदान करते हैं। उदाहरण के तौर पर उस प्रकार के गियर का उपयोग करने वाले गियर और मशीन का नाम लिखिए।

1



गियर का नाम: \_\_\_\_\_

एक उदाहरण जहां इसका उपयोग किया जाता है: \_\_\_\_\_

2



गियर का नाम: \_\_\_\_\_

एक उदाहरण जहां इसका उपयोग किया जाता है: \_\_\_\_\_

3



गियर का नाम: \_\_\_\_\_

एक उदाहरण जहां इसका उपयोग किया जाता है: \_\_\_\_\_

4



गियर का नाम: \_\_\_\_\_

एक उदाहरण जहां इसका उपयोग किया जाता है: \_\_\_\_\_

उत्तर कुंजी: 1. स्पर गियर्स, साइकिल, 2. बस गियर, हेल्थकीट, 3। पंचदार गियर, गन्धे का रस मशीन, 4. गियर रोक, रेलवे



## कोडिंग पिक्सल आर्ट

छुपी हुई कृतियों का पिक्सल आर्ट बनाते हैं! C1, C2 निर्देशानुसार प्रत्येक पंक्ति में रंग भरिए। देखते हैं क्या होता है!

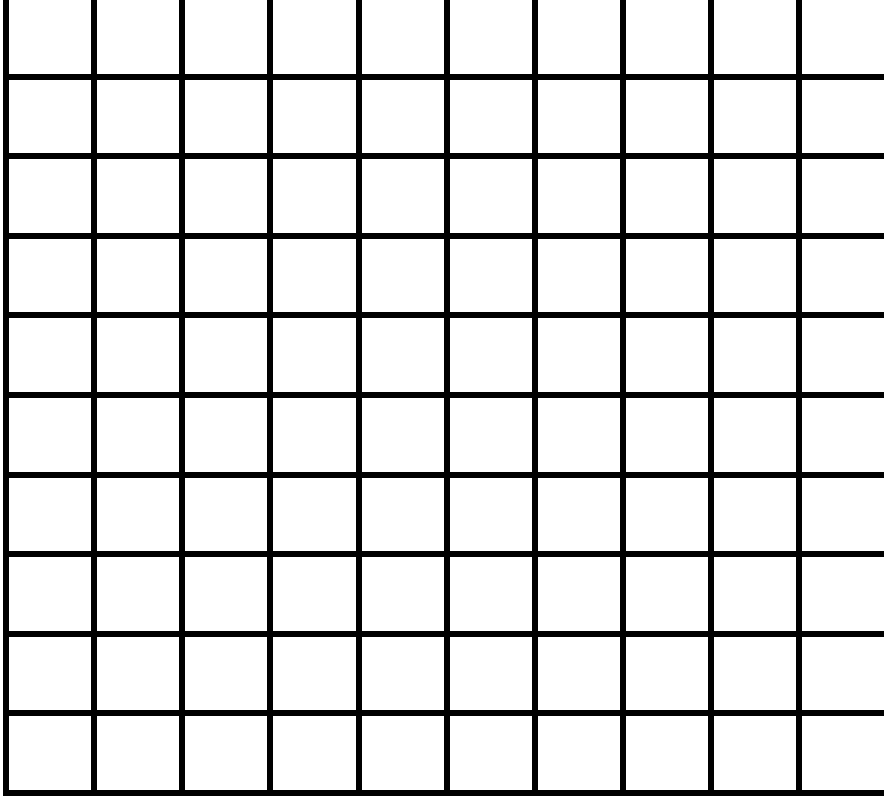

7-C1					
1-C1	2-C2	1-C1	2-C2	1-C1	
1-C2	2-C2	1-C2	2-C2	1-C2	
1-C2	5-C1	1-C2			
1-C2	5-C1	1-C2			
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1	
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1	
3-C1	1-C2	3-C1			
7-C1					


7-C1						
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
7-C1						



## कोडिंग – बिंदु कला

आइए छिपी छवियों को बिंदु कला से बनाएं! अपने पसंदीदा दो रंग लीजिये, C1, C2। हर लाइन को उसके निर्देशानुसार रंगे। आइए देखें क्या दिखाई देता है!



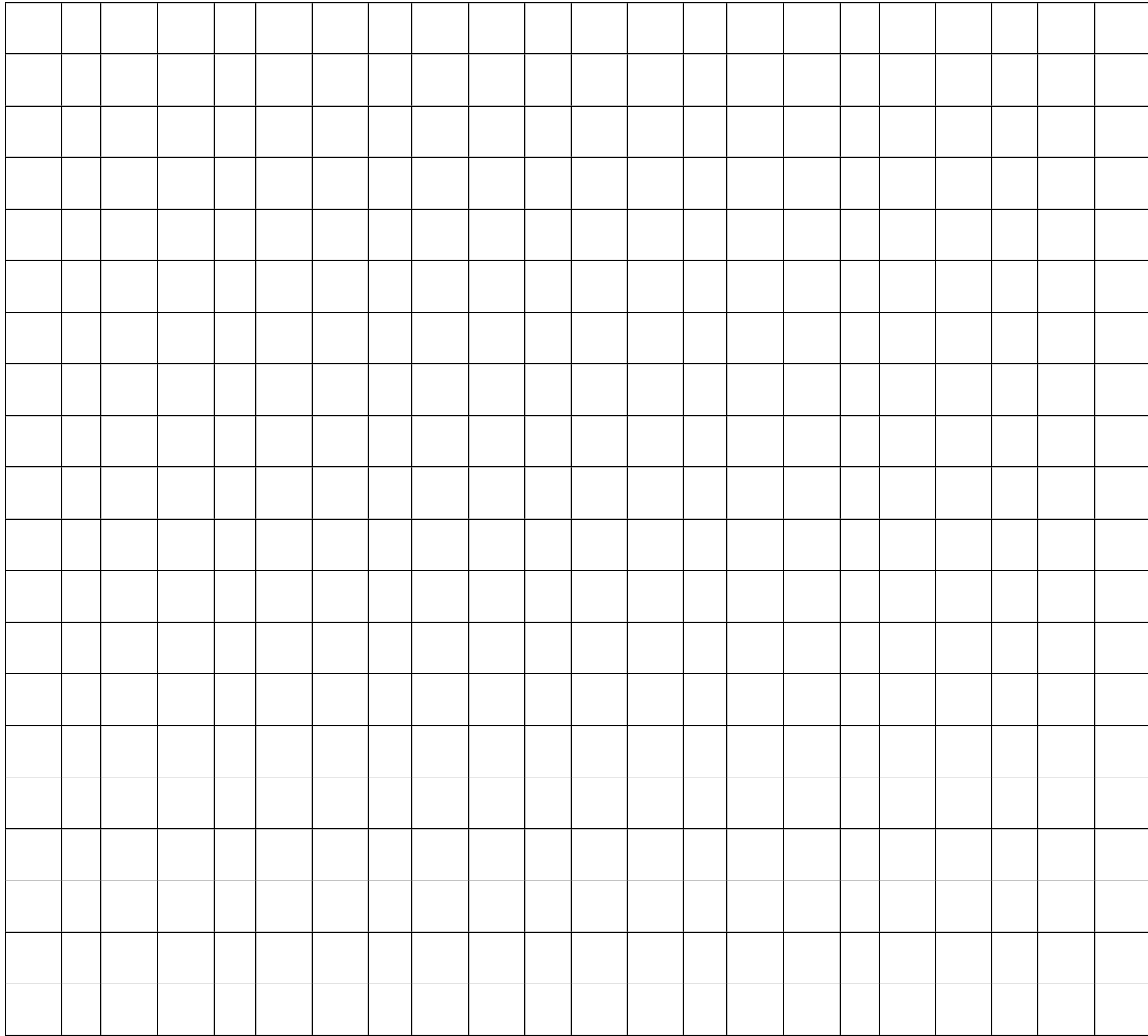
पंक्ति 1	4	→	2	पीला रंग	4	→				
पंक्ति 2	4	→	1	नीला रंग	1	हरा रंग	4	→		
पंक्ति 3	3	→	4	हरा रंग	3	→				
पंक्ति 4	3	→	2	लाल रंग	1	नीला रंग	1	हरा रंग	3	→
पंक्ति 5	2	→	6	हरा रंग	2	→				
पंक्ति 6	1	→	2	हरा रंग	1	नीला रंग	5	हरा रंग	1	→
पंक्ति 7	1	→	8	हरा रंग	1	→				
पंक्ति 8	3	हरा रंग	2	लाल रंग	2	नीले रंग	3	हरा रंग		
पंक्ति 9	4	→	2	भूरा रंग	4	→				
पंक्ति 10	4	→	2	भूरा रंग	4	→				



## कोडिंग - बिंदु कला

आइए छिपी छवियों को बिंदु कला से बनाएं! अपनी पेंसिल उठाओ और प्रत्येक पंक्ति को उसके निर्देशों के अनुसार ड्रा करें। आइए देखें क्या दिखाई देता है!

4 → 1 ↘ 1 ↑ 1 ↗ 2 ↑ 2 ↘ 1 ↓ 1 ←  
1 ↓ 1 ← 8 ↓ 2 ← 1 ↗ 2 ↖ 4 ← 2 ↙  
1 ↓ 2 ← 1 ↗ 2 ↑ 1 ↖ 3 ↑ 3 ← 3 ↖  
2 ↑ 3 → 2 ↗ 2 → 3 ↘ 1 ↓ 1 ↘ 2 ↓  
1 ↙ 2 ← 1 ↖ 4 ↑





## कोडिंग - बिंदु कला

आइए छिपी छवियों को बिंदु कला से बनाएं! अपने पसंदीदा दो रंग लीजिये, C1, C2। हर लाइन को उसके निर्देशानुसार रंगें।  
आइए देखें क्या दिखाई देता है!


7-C1		
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	2-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	3-C2	2-C1
7-C1		


7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
5-C1	1-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	1-C2	3-C1		
2-C1	1-C2	4-C1		
1-C1	5-C2	1-C1		
7-C1				


7-C1				
1-C1	5-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	1-C2	3-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				



## कोडिंग – बिंदु कला

आइए छिपी छवियों को बिंदु कला से बनाएं! अपने पसंदीदा दो रंग लीजिये, C1, C2। हर लाइन को उसके निर्देशानुसार रंगें।  
आइए देखें क्या दिखाई देता है!


7-C1				
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	2-C2	2-C1		
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1
1-C1	1-C2	2-C1	1-C2	2-C1
1-C1	5-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
7-C1				


7-C1				
1-C1	5-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	5-C1		
1-C1	4-C2	2-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				


7-C1				
3-C1	2-C2	2-C1		
2-C1	1-C2	4-C1		
1-C1	1-C2	5-C1		
1-C1	4-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				

# कोडिंग – बिंदु कला



आइए छिपी छवियों को बिंदु कला से बनाएं! अपने पसंदीदा दो रंग लीजिये, C1, C2। हर लाइन को उसके निर्देशानुसार रंगें।  
आइए देखें क्या दिखाई देता है!


7-C1		
1-C1	5-C2	1-C1
5-C1	1-C2	1-C1
4-C1	1-C2	2-C1
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	1-C2	4-C1
2-C1	1-C2	4-C1
2-C1	1-C2	4-C1
7-C1		


7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				


7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	4-C2	1-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	3-C2	3-C1		
7-C1				

# क्रिप्ट अरिथमैटिक



निर्देश:

1. प्रत्येक अक्षर एक अलग एकल अंक का प्रतीक होता है। शून्य किसी भी संख्या का पहला अंक नहीं होता।
2. यदि कोई अक्षर एक से अधिक बार प्रयोग होता है, तो वह उसी एक अंक का ही प्रतीक होता है। नीचे दी गयी समस्या के एक से अधिक हल हो सकते हैं।
3. एक आपके लिए कर दिया गया है।
4. क्रिप्ट अरिथमैटिक के बारे में और जानने के लिए रेफरेंस शीट देखें।

HOP + HOP

Solution : H=6; O=0; P=4; F=1; R=2; G=8

604+604

FROG

1208

ON + ON

UP

I + WE

Solution :

FUN

I + DO

Solution :

IT

SUN + FUN (hint : F=8; U=6)

Solution :

SWIM

# क्रिप्ट अरिथमैटिक



निर्देश:

1. प्रत्येक अक्षर एक अलग एकल अंक का प्रतीक होता है। शून्य किसी भी संख्या का पहला अंक नहीं होता।
2. यदि कोई अक्षर एक से अधिक बार प्रयोग होता है, तो वह उसी एक अंक का ही प्रतीक होता है। नीचे दी गयी समस्या के एक से अधिक हल हो सकते हैं।
3. एक आपके लिए कर दिया गया है।
4. क्रिप्ट अरिथमैटिक के बारे में और जानने के लिए रेफ़रेंस शीट देखें।

$A \times A$
Solution : $A=6; B=3$
$6 \times 6$

$BA$
$36$

$A \times AB$
Solution :

$CA$

$A \times BB$
Solution :

$CAD$

$AA \times BB$
Solution :

$DADC$

$ABC \times 9$
Solution :

$BDA$



# क्रिप्ट अरिथमैटिक

निर्देश:

1. नीचे दिए गए बॉक्स में आप अपनेआप क्रिप्ट अरिथमैटिक पज्जल और हल बनाएँ। अपने परिवार के सदस्यों और मित्रों से उन्हें हल करने के लिए कहें इन पज्जलों को बनाने के लिए नियमों का पालन करें।

नियम 1: प्रत्येक अक्षर एक अलग एकल अंक का प्रतीक होता है। शून्य किसी भी संख्या का पहला अंक नहीं होता।

नियम 2: यदि कोई अक्षर एक से अधिक बार प्रयोग होता है, तो वह वही अंक होता है। नीचे दी गयी समस्या के एक से अधिक हल हो सकते हैं।

2. क्रिप्ट अरिथमैटिक के बारे में और जानने के लिए रेफरेंस शीट देखें।

हल :


हल :


हल :


हल :


हल :
