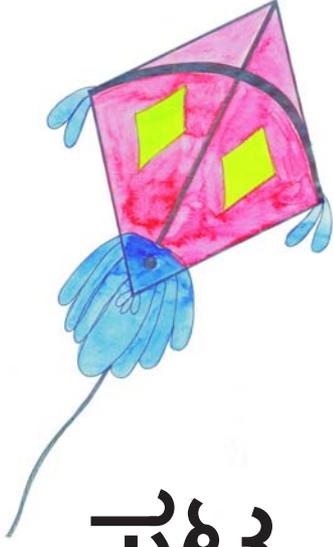




ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಪದಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯಾಗಿ ಓದಲು ಮತ್ತು ನಕಲು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ.
- ◆ ಗೆಳೆಯರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಉಕ್ತಲೇಕನ ಬರೆಸುವುದು.



ಪಟ



ಉಡ



ಚಮಚ



ಉದಯ

3



ಪಾಢನ

70

ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಕಾರ್ಡನಲ್ಲಿಯ ಪದಗಳನ್ನು ಓದಿ ನಂತರ ನಕಲು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ.
- ◆ ಗೆಲೆಯರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಉಕ್ತಲೇಕನ ಬರೆಸುವುದು.

ಜಪ, ಜಯ, ನಟ, ಪದ, ದಡ

ನಯನ, ವಚನ, ಉರಗ, ಪದರ

ಚಟಚಟ, ಡಬಡಬ, ಅಪಜಯ



ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಪದಗಳನ್ನು ಓದಿ ನಂತರ ನಕಲು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ.
- ◆ ಗೆಳೆಯರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಉಕ್ತಲೇಕನ ಬರೆಸುವುದು.



ಉದಯದ ಸಮಯ



ಸಮಯದ ಗಮನ



ಸೂಚನೆ : ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಬಣ್ಣದ ದಾರದಿಂದ ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

<input type="radio"/>		ಚಮಚ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ನಯನ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಪಟ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಉರಗ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಉದಯ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಉಡ	<input type="radio"/>

3



ಆಫ ಆಟ

76

ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾರ್ಡ್

ರ	ಜ	ವ	ನ
ಪ	ಗ	ಮ	ಅ
ಉ	ಸ	ಡ	ಯ
ಬ	ಟ	ದ	ಚ



- ಸೂಚನೆ :**
- ◆ 'ಆಶ' ಆಟದ ಕಾರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಕಾರ್ಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೊದಲನೆ ಕಾರ್ಡು ನಂತರದ ಕಾರ್ಡುಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಕಾರ್ಡುಗಳು.
 - ◆ ಮಕ್ಕಳ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀಡುವುದು ಜೊತೆಗೆ ಒಂದಷ್ಟು ಕಲ್ಲು/ ಬೀಜ / ಮಣಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು.
 - ◆ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾರ್ಡನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು / ಗೆಲೆಯ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು / ಪದಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದು ಹೇಳುವುದು.
 - ◆ ಹೇಳಿದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು / ಪದಗಳನ್ನು ಆಲಿಸಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಡಿನಲ್ಲಿನ ಅಕ್ಷರ / ಪದದ ಮೇಲೆ ಕಲ್ಲು/ಬೀಜ / ಮಣಿಗಳನ್ನು ಇರಿಸುವುದು.
 - ◆ ಗೆದ್ದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.

3



ಆಶ ಆಟ

76

★	ರ	ಜ	ವ
ಪ	ಗ	★	ಮ
ಉ	★	ಸಿ	ಡ
ಬ	ಟ	ದ	★

3



ಆಶ ಆಟ

76

ರ	★	ಜ	ವ
ನ	ಪ	★	ಗ
ಮ	ಅ	ಉ	★
★	ಸ	ಟ	ಬ

3



ಆಶ ಆಟ

76

ಎ	ಗ	★	ಪ
★	ರ	ಜ	ವ
ಮ	ಅ	ಉ	★
ಡ	★	ಯ	ಬ

3



ಆಶ ಆಟ
(ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾರ್ಡ್)

76

ರ	ಜ	ವ	★
ಒ	★	ಜ	ಗ
★	ಮ	ಅ	ಡ
ಚ	ದ	★	ಯ



	೨		೩	
ಪ	ರ	ಇ		ಇಂ
ದ...ನ	ಲಿ		ಋ	
ನ		ಊ...ನ		ಋ
	ಉದ... ನಗ...	ಆ		

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಚೌಕಾ ಬಾರಾ ಆಟದ ಕ್ರಮದಂತೆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿರುವ ಮನೆಯಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.
- ◆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎಂದು ಬರೆದಿರುವ ಡೈಸ್ (ದಾಳ) ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ◆ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ಕಾಯಿ ನಡೆಸಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ತೆರನಾದ ವಸ್ತು ನೀಡಬೇಕು.
(ಉದಾ : ಕಡ್ಡಿ, ಬೀಜ, ಬಳೆಚೂರು)
- ◆ ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಗರಿಷ್ಠ ನಾಲ್ಕು ಮಕ್ಕಳು ಆಡಬಹುದು.
- ◆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ಮಗು ಡೈಸ್ ಅನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಟ್ಟು ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಅಂಕಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ತನ್ನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ನಡೆಸುವುದು.
- ◆ ಮಗು ಕಾಯಿ ನಡೆಸಿದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಅಕ್ಷರ, ಪದ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಹೇಳುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ತನ್ನ ನೋಟ್‌ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
- ◆ ಈ ರೀತಿ ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.

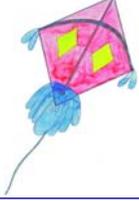


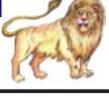
ನನ್ನ ಸಾಧನೆ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಪದ ಹೊಂದಿಸು

ಸೂಚನೆ : ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಬಣ್ಣದ ದಾರದಿಂದ ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

◆ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಪದ ಹೊಂದಿಸುವ ಕಾರ್ಡಿಗೆ ಉಲ್ಲಾಸದಾರ ಪೋಣಿಸಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

◆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಜೈರಾಕ್ಸ್ ಪ್ರತಿ ನೀಡಿ, ಉತ್ತರ ಬರೆಸಿ, ತಿದ್ದಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಡುವುದು.

<input type="radio"/>		ಉಡ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಜನ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಆರ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಚಮಚ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ದಸರ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಪಟ	<input type="radio"/>



II. ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಅಕ್ಷರ ಬರೆ.



ಗ.....ಗಸ



ಉದ.....



.....ಟ



ಚ.....



ಅ.....ನ



.....ರ



III. ಈ ಪದಗಳನ್ನು ಉಕ್ತಲೇಖನ ಬರೆ :

ಸರ, ರಸ, ಉರಗ, ಮಗ, ಸರಸರ, ಮಜ
ಉಮ, ಜಪ, ಚಟಚಟ, ಮದಗಜ, ನವರಸ

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸೂಚನೆ :

ಹಿಂದಿನ ಹಂತದ ಸಾಧನಾ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಬರುವ
ಎಲ್ಲಾ ಪದಗಳನ್ನು ಉಕ್ತಲೇಖನ ನೀಡಬಹುದು.

IV. ಬಿಟ್ಟ ಅಕ್ಷರ ತುಂಬಿ ಪದ ಬರೆ :

ಅ.....ಸ

ಗ.....ನ

.....ಜ

ನ..... ಸ

ಸರ.....

ಮದ.....

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸೂಚನೆ :

ಸಾಧನಾ ಕಾರ್ಡ್‌ನ ಪದಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನ ಮಾದರಿಯಂತೆ
ಬರೆಸಬಹುದು.



V. ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ ಪದ ಹೇಳು :



VI. ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗುರ್ತಿಸಿ ಹೇಳು.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸೂಚನೆ : 1ನೇ ಹಂತದ (ರಗಸದಅ) ಸನ್ನಿವೇಶ ರಚನೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಸನ್ನಿವೇಶ ಗುರುತಿಸಿ ಹೇಳುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. ಮುಖ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿ ಬರೆಯಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

VII. ಈ ಕೆಳಗಿನ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರ ಗುರ್ತಿಸಿ ಹೇಳು :

ಜ ವ ಮ ಬ ನ



ಪದಗಳ ಸೈ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಧವರೂಪದ ಬಣ್ಣಗಳು, ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರಗಳು, ಹಲ್ಲುಜ್ಜುವ ಬ್ರಶ್, ಬಿಳಿಯ ಹಾಳೆ

ವಿಧಾನ : ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪದಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬಿಳಿಯ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಬ್ರಶ್‌ನಿಂದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಅದ್ದಿಕೊಂಡು ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆಲ್ಲಾ ಸೈ ಮಾಡುವುದು ನಂತರ ಇದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಮಾಡಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ : ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದು ಕಲಿಕಾ ಚಪ್ಪರದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಿಡುವುದು.

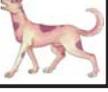


ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಕಾರ್ಡನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಇದರಲ್ಲಿರುವ ಚರಕ, ಕಮಲ, ಸಲಗ, ಪದಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
- ◆ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಸರಿಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.

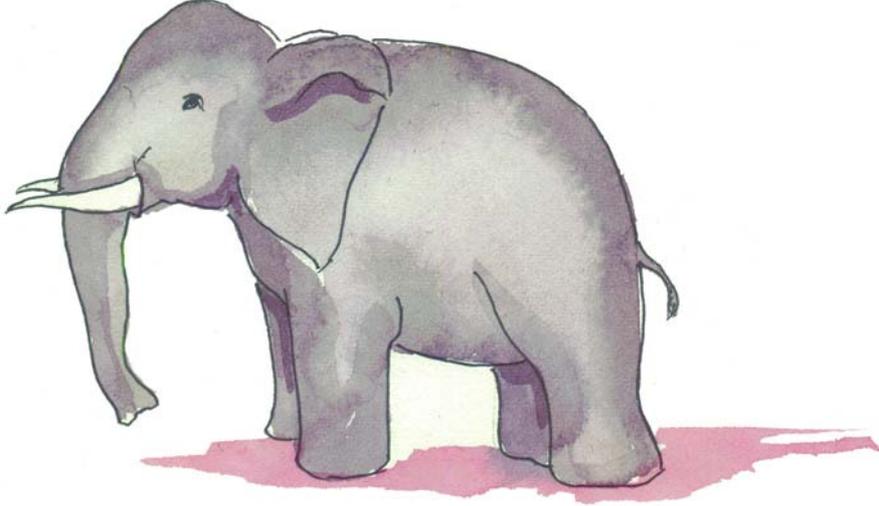


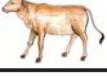
4



ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹೆಸರಿಸು

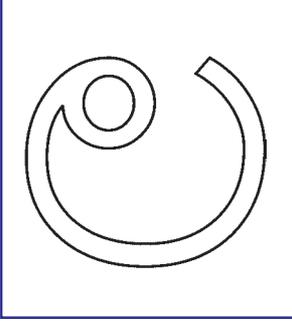
81





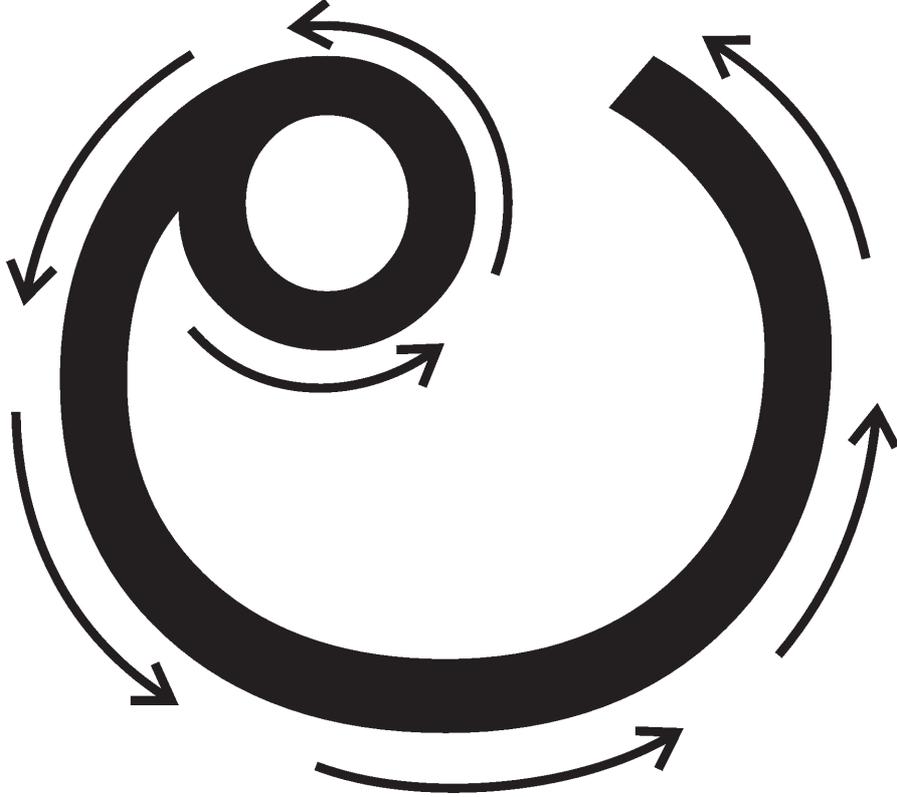
- ಸೂಚನೆ :**
- ◆ ಮೊದಲ ಅಡ್ಡಸಾಲನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಉಳಿದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಮಿಂಚು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
 - ◆ ಮೂಲ ಕಾರ್ಡನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಖಾಲಿ ಮನೆಗಳು ಹಾಳೆ / ಬೋರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
 - ◆ ಈ ಹಂತದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹೋಲುವ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಲ ✂	ಷ	ಈ	ಲೂ	ಝ
ಲ ✂	ಷ	ಈ	ಲೂ	ಝ
ಲ ✂	ಷ	ಈ	ಲೂ	ಝ
ಲ ✂	ಷ	ಈ	ಲೂ	ಝ
ಲ ✂	ಷ	ಈ	ಲೂ	ಝ



ಸೂಚನೆ :

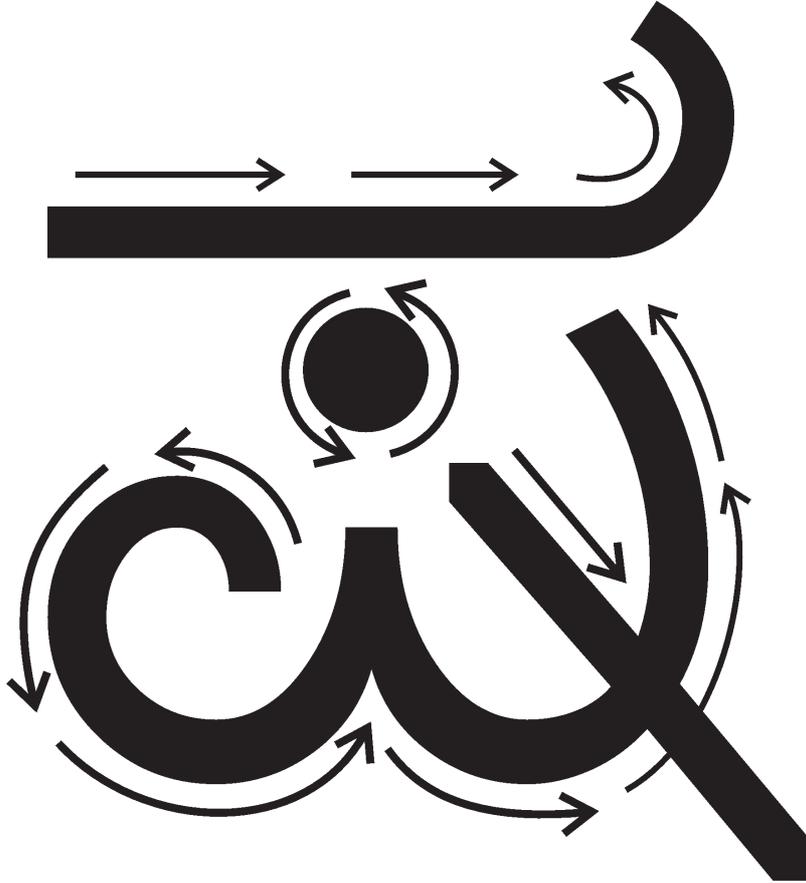
- ◆ ರಬ್ಬರ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ನೀಡಿ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೆರಳಾಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿನಂತೆ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬೀಜ, ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯುವ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಹಿಂದೆ ಕಲಿತಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪದರಚನೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

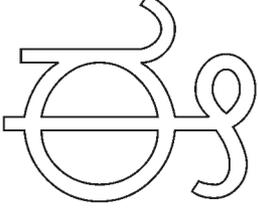




ಸೂಚನೆ :

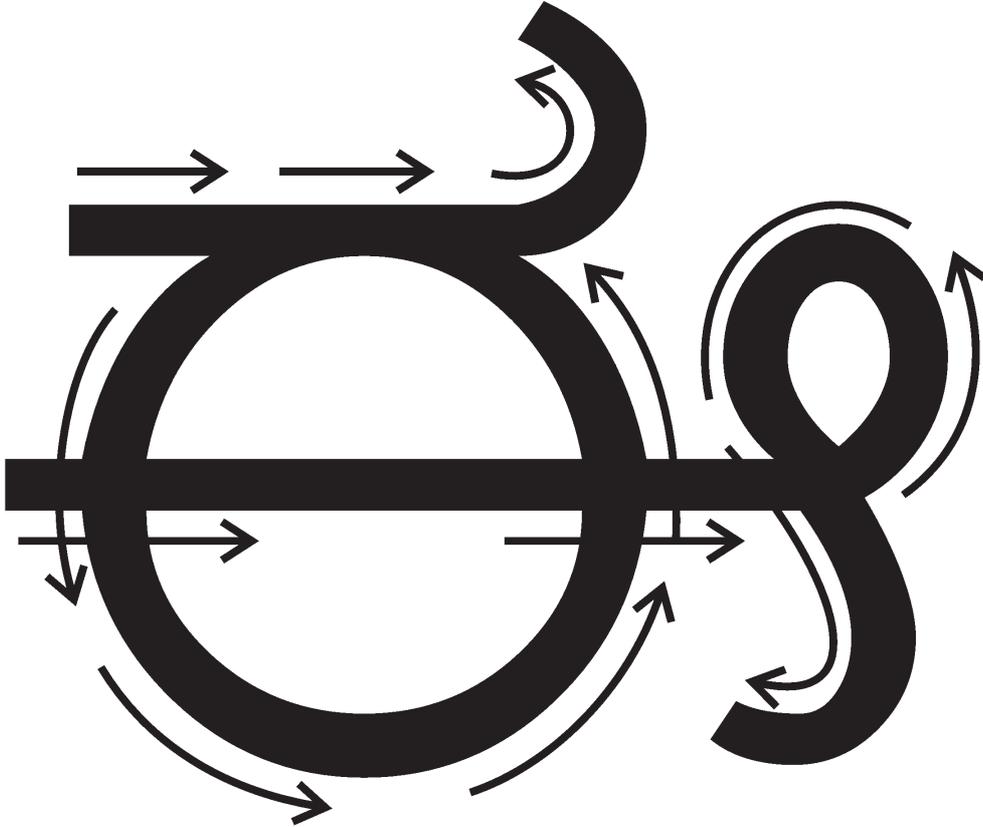
- ◆ ರಬ್ಬರ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ನೀಡಿ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೆರಳಾಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿನಂತೆ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬೀಜ, ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯುವ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಹಿಂದೆ ಕಲಿತಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪದರಚನೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

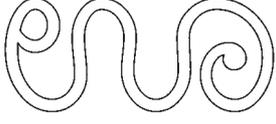




ಸೂಚನೆ :

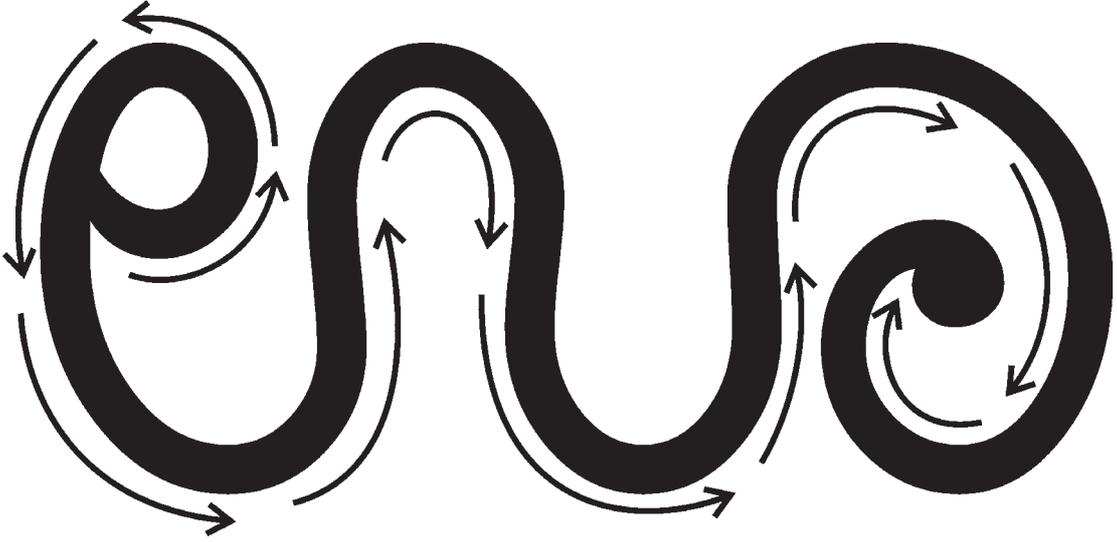
- ◆ ರಬ್ಬರ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ನೀಡಿ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೆರಳಾಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿನಂತೆ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬೀಜ, ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯುವ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಹಿಂದೆ ಕಲಿತಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪದರಚನೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

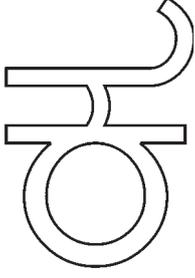




ಸೂಚನೆ :

- ◆ ರಬ್ಬರ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ನೀಡಿ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೆರಳಾಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿನಂತೆ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬೀಜ, ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯುವ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಹಿಂದೆ ಕಲಿತಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪದರಚನೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.





ಸೂಚನೆ :

- ◆ ರಬ್ಬರ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ನೀಡಿ ರಬ್ಬರ್ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೆರಳಾಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಬಾಣದ ಗುರುತಿನಂತೆ ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಬೀಜ, ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯುವ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಸುವುದು.
- ◆ ಹಿಂದೆ ಕಲಿತಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪದರಚನೆ ಮಾಡಿಸುವುದು.

