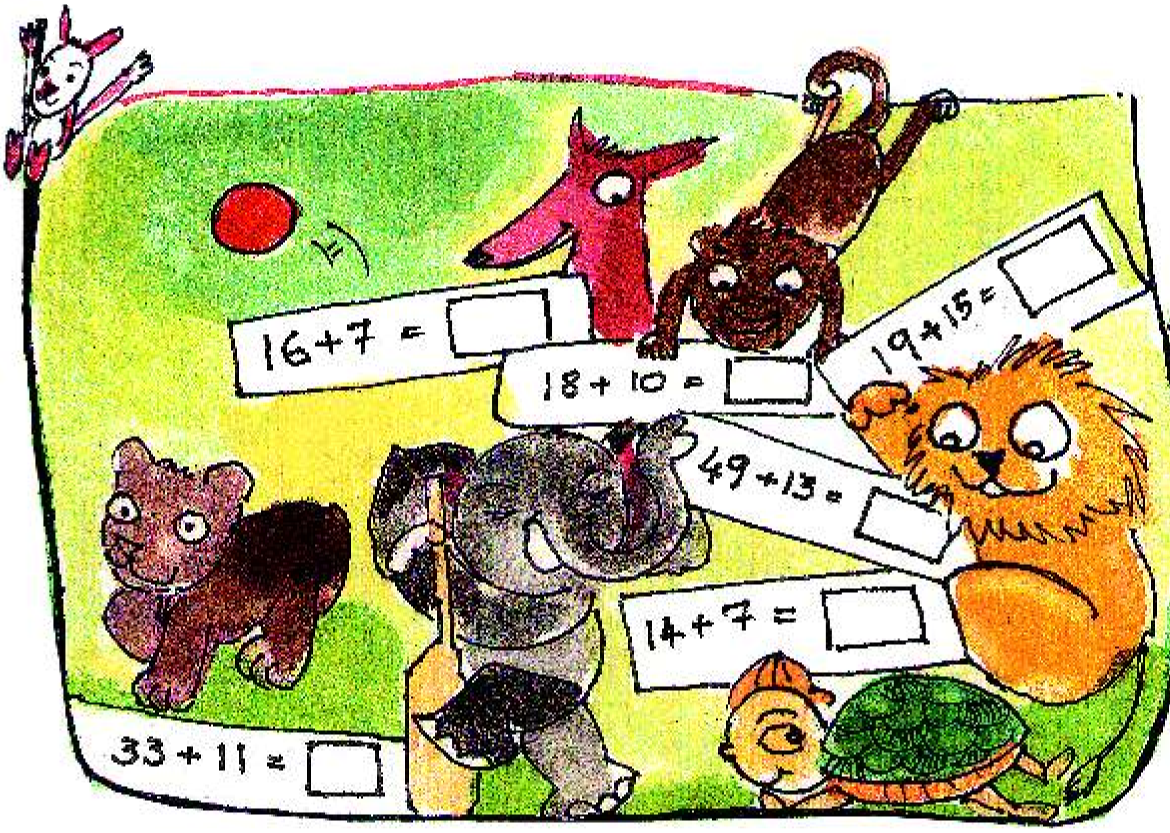
10 अंक जोड़ो

गेंद उछालो

जानवर जंगल में खेल रहे हैं। बारी–बारी से वे बल्ले पर गेंद उछालते हैं जब तक कि गेंद गिर न जाए। हर खिलाड़ी को दो बार मौका मिलता है। बुन्नू खरगोश उनके अंक जोड़ता जाता है। क्या तुम जानते हो कि वह कैसे जोड़ता है?

बुन्नू साँप के खानों में अंक जोड़ता है। 14 और 7 को जोड़ने के लिए बुन्नू 14 पर खड़ा होता है। वह 7 कदम आगे की ओर कूदता है। वह 21 पर पहुँच जाता है।

तुम भी इस तरह साँप के खानों में जोड़ सकते हो।



★ खेल में कौन जीता? ____________

★ खेल में कौन हारा? ____________

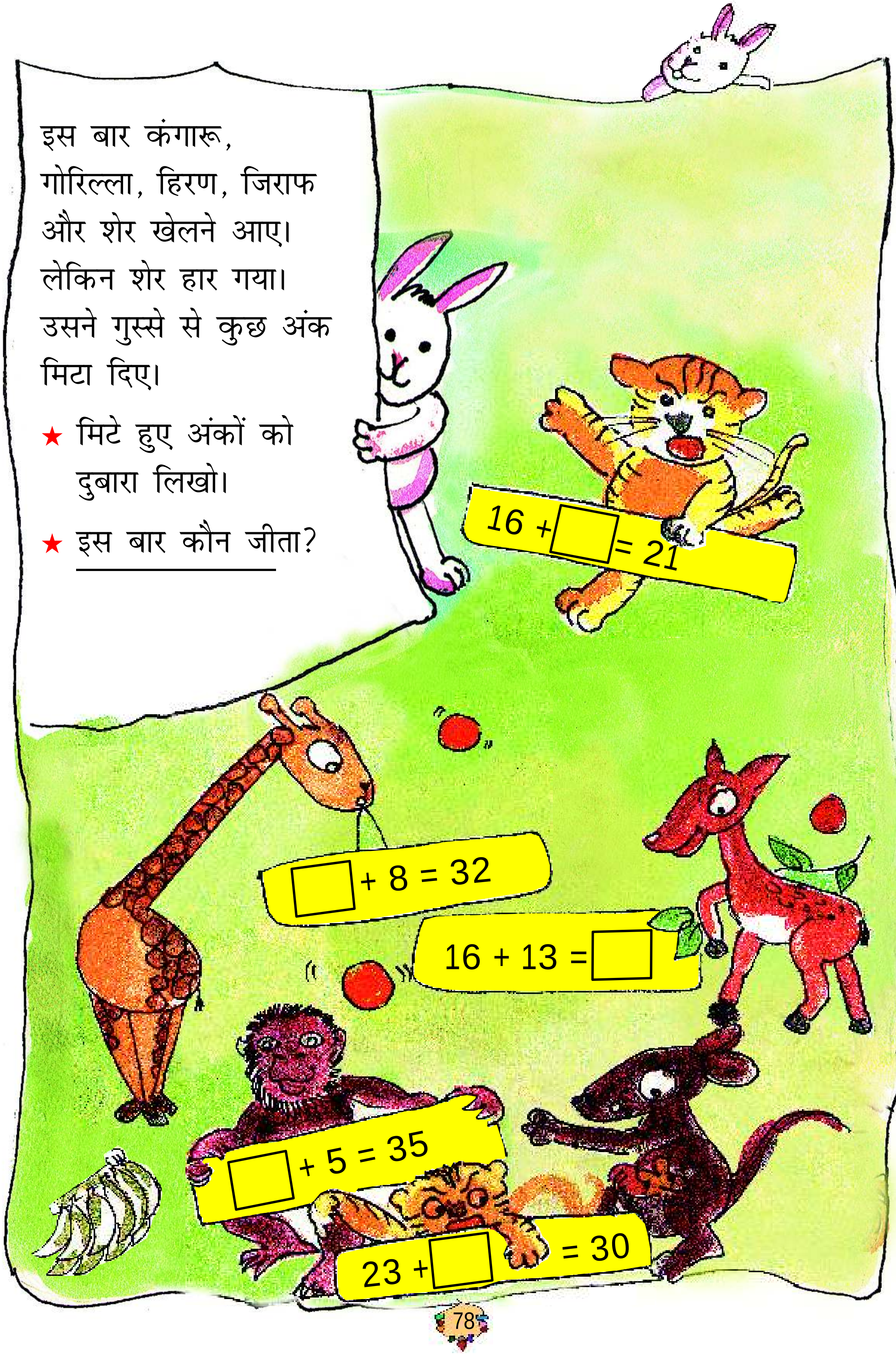
बुन्नू ने जीतने वाले को केले दिए।

बूझो और बताओ

प्रभा अपने पड़ोस के गाँव में नानी के यहाँ जा रही है। वह अपने साथ 15 किलोग्रामग न्ना,7 ि कलोग्रामस ेबअ ौर8 किलोग्रामट माटरल ेज ानाच ाहतीह ै।उ से एक नदी पार करनी है। नाव में वह 25 किलोग्राम तक का भार ले जा सकती है। क्या वह सारा सामान ले जा सकती है?

इस बार कंगारू, गोरिल्ला, हिरण, जिराफ और शेर खेलने आए। लेकिन शेर हार गया। उसने गुस्से से कुछ अंक मिटा दिए।

- ★ मिटे हुए अंकों को दुबारा लिखो।
- ★ इस बार कौन जीता? ____________



चित और पट

क्या तुमने एक रुपये के सिक्के को दोनों तरफ से ध्यान से देखा है?
किस तरफ 1 लिखा होता है? चित / पट

समीना और सादिक़ खेल रहे हैं। उनके पास बोर्ड पर 1 से 99 तक संख्याएँ लिखी हैं। हर खिलाड़ी के पास एक बटन है। वे सिक्का उछालते हैं। जब 'चित' आता है, बटन 10 कदम आगे की ओर बढ़ा दिया जाता है। जैसे– यदि समीना 6 पर है तो वह 16 पर चली जाएगी। अगर उसका 'पट' आता है, तब वह केवल एक कदम आगे बढ़ेगी।

91	92	93	94	95	96	97	98	99	घर
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

शुरू

अब तुम भी इस खेल को खेलो। जो पहले घर पहुँचेगा वह खेल जीत लेगा। 10 कदम आगे बढ़ने का छोटा रास्ता क्या है?

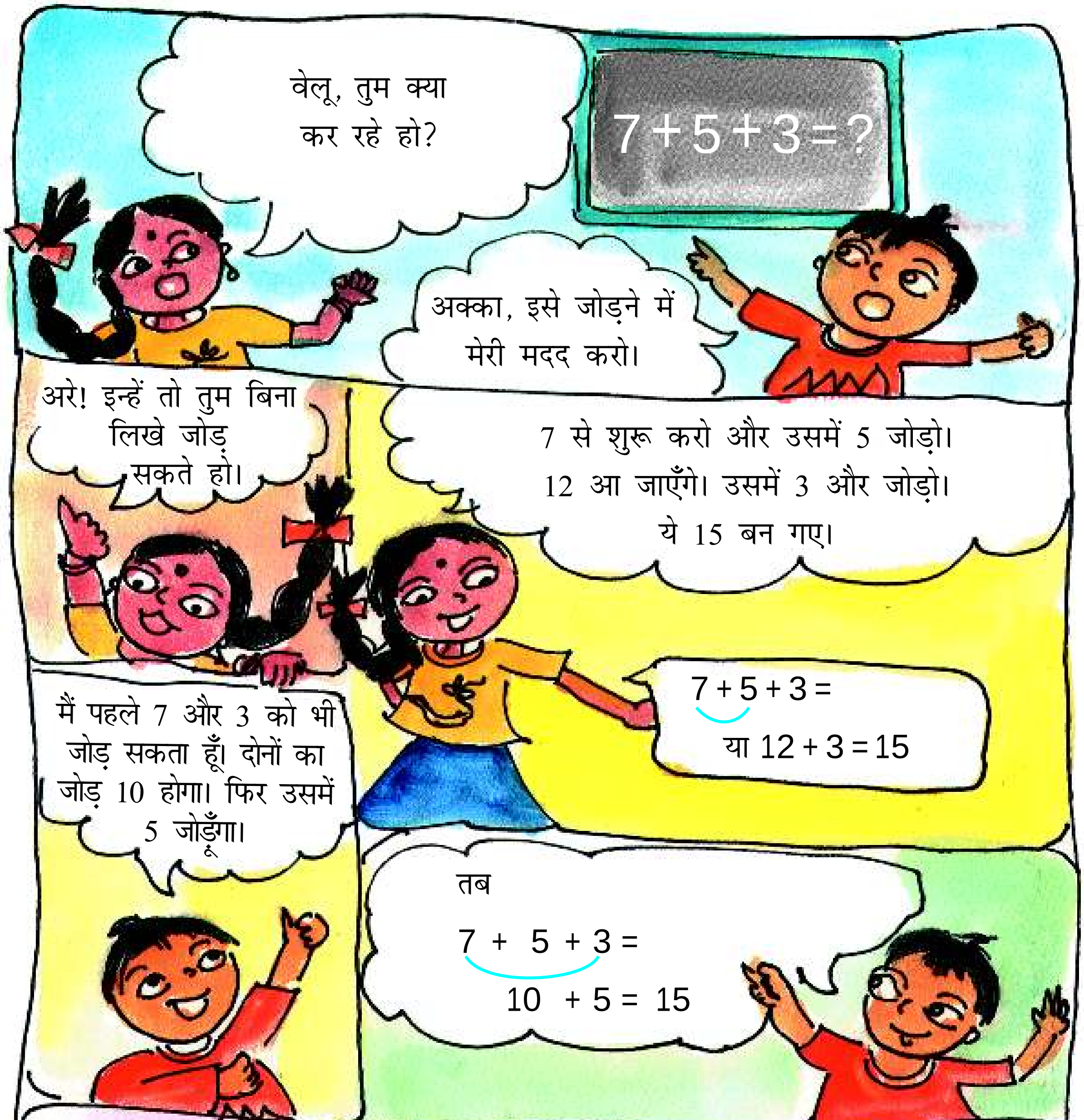
2015-16

एक बार में दो

चिंटू और मिंटू खरीददारी कर रहे थे। वे कुछ सामान खरीद कर लाए। सामान की कीमत चुकाने के लिए उन्होंने सिक्कों और नोटों का इस्तेमाल किया। पर एक बार में सिर्फ़ दो का ही।

★ नीचे दिखाई गई चीज़ें खरीदने के लिए इनमें से कौन–से दो वे ले सकते हैं? वे एक ही तरह का नोट या सिक्का बार–बार भी इस्तेमाल कर सकते हैं।

फटाफट जोड़



इन्हें करो

5 + 5 + 7 = ☐

6 + 5 + 4 = ☐

9 + 4 + 1 = ☐

7 + 3 + 8 = ☐

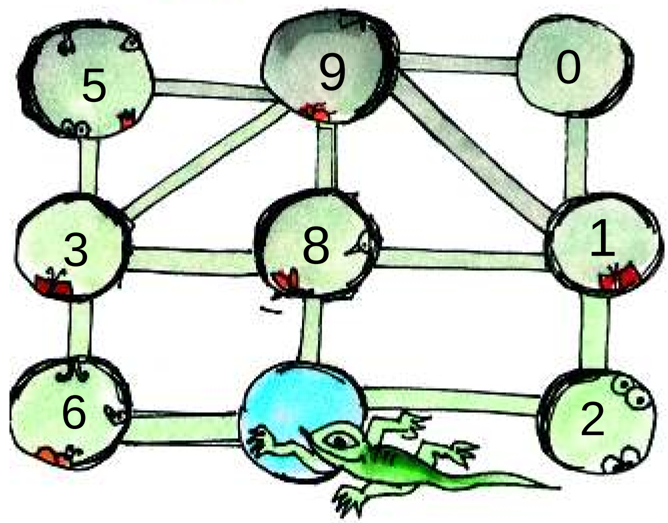
8 + 3 + 2 = ☐

बच्चों को यह जोड़ मन ही मन करने दें। अगर कुछ इसे नहीं कर पा रहे हैं तो उन्हें साँप खेल या सौ खानों वाले चार्ट के प्रयोग करने के लिए प्रेरित करें। अलग-अलग युग्मों के मेल द्वारा शीघ्रतापूर्वक जोड़ने में उनकी मदद कीजिए।

पेटू छिपकली

एक छिपकली एक छेद से दूसरे छेद की ओर बढ़ती है। जैसे-जैसे वह बढ़ती है, छेद में छिपे हुए कीड़ों को वह खाती है।

छिपकली इन्हीं लकीरों पर चल सकती है।



चित्र में दिखाए गए छेद से शुरू करते हुए, छिपकली तीन छेद तक जाती है और 18 कीड़े खाती है।

छिपकली ने ये रास्ता पकड़ा –

(8) + (1) + (9) = 18

✷ 12 कीड़े खाने के लिए छिपकली कौन-सा रास्ता लेगी?

◯ + ◯ + ◯ = 12

✷ 20 कीड़े खाने के लिए छिपकली कौन-सा रास्ता लेगी?

◯ + ◯ + ◯ = 20

इस बार छिपकली कीड़े खाने के लिए चार छेदों में जाती है।

✷ 18 कीड़े खाने के लिए उसे कौन-सा रास्ता लेना पड़ेगा?

◯ + ◯ + ◯ + ◯ = 18

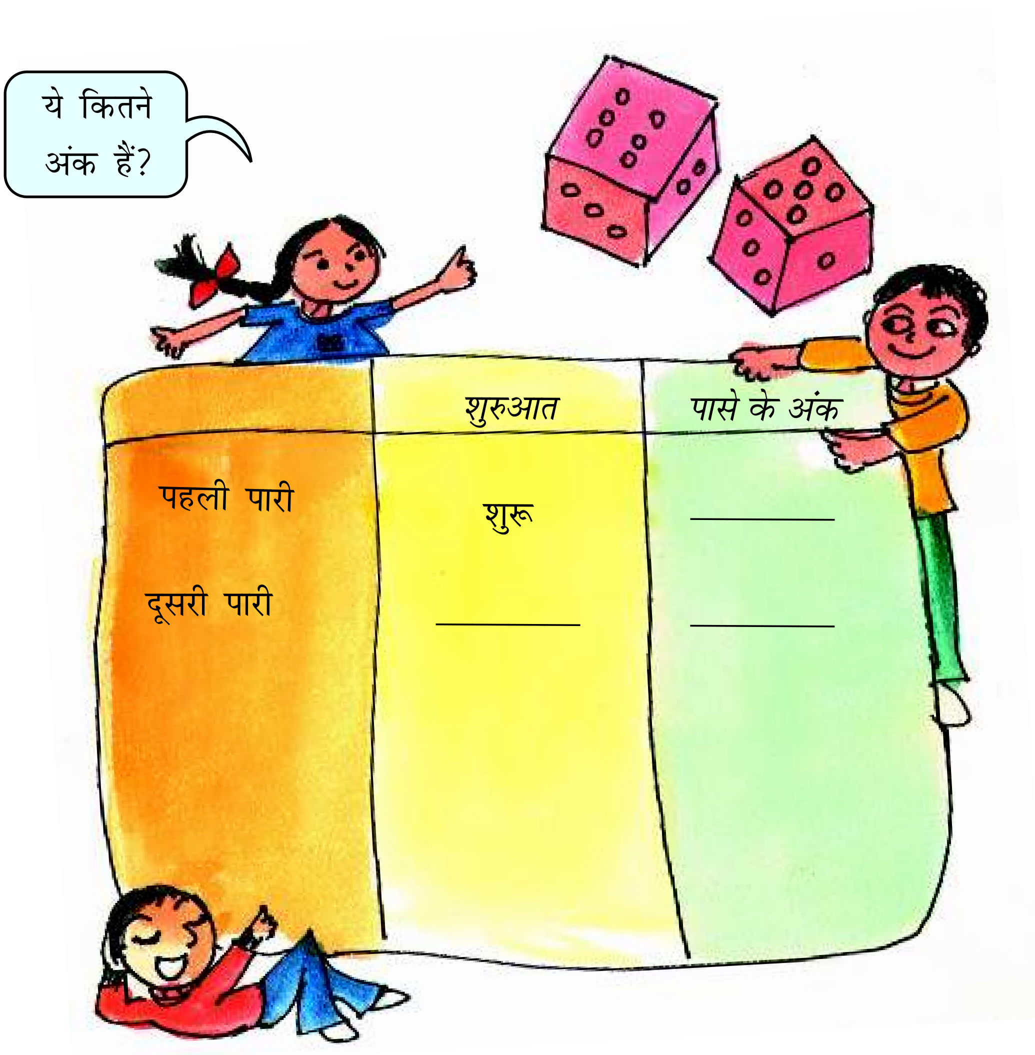
✷ 12 कीड़े खाने के लिए छिपकली कौन-सा रास्ता लेगी?

◯ + ◯ + ◯ + ◯ = 12

खेलो खेल

समीना और सादिक़ अब एक दूसरा खेल दो पासों से खेल रहे हैं। वे अपने अंक जानने के लिए दोनों पासों के अंकों को जोड़ते हैं।

तुम भी इस खेल को खेल सकते हो। पासा फेंको और अपने आए अंकों को लिखो। देखो कि तुममें से कौन पहले घर पहुँचता है।



इस रिकॉर्ड से बच्चे अपनी-अपनी चाल के बारे में जान पाएँगे। उदाहरण के लिए – वे देख सकते हैं कि बाएँ कॉलम से 1 अंक से शुरू कर वे दाईं ओर के अंकों को जोड़कर दूसरी पारी के लिए आगे बढ़ते हैं।