



ಸೂಚನೆ :

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



ಗೂಡು



ಹೂವು



ದೂರವಾಣಿ



ರೂಪಾಯಿ



ಸೂಚನೆ :

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

ನೂಲು, ಸೂಜಿ, ಮೂರು,
 ಚೂರು, ಪೂರಿ, ದೂರ, ಬೂದಿ,
 ಹೂರಣ, ಯೂರಿಯಾ,
 ಪೂಜಾರಿ, ತೂರಾಟ, ಶೂರತನ,
 ತೂಕಹಾಕು, ಜಾದೂಗಾರ



ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ನಿರರ್ಗಳವಾಗಿ ಓದಿ ನಕಲು ಮಾಡಲು ಸೂಚಿಸುವುದು.
- ◆ ಗೆಳೆಯರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಉಕ್ತಲೇಕನ ಬರೆಯುವುದು.



ಗೂಡು

ಮರದಲಿ ತೂಗುವ ಗೂಡು

ತೂಗುವ ಗೂಡಲಿ ಮರಿಗಳ ಬೀಡು

ಆ ಬೀಡಲಿ ಮರಿಗಳ ಚಿಲಿಪಿಲಿ ಹಾಡು



ಹೂವಿನ ಹಾರ

ಹೂವನು ದಾರದಿ ಬಿಗಿದು ಮಾಡಿದ ಹೂವಿನಹಾರ

ಮೂರು ರೂಪಾಯಿಗೆ ಮಾರುವ ಹೂವಿನಹಾರ



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

<input type="radio"/>		ಗೂಡು	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ನೂಲು	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ನೂರು	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಚೂರಿ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	100	ಹೂಜಿ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಗೂಳಿ	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ಮೂಗು	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>		ದೂರವಾಣಿ	<input type="radio"/>



ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾರ್ಡ್

ವಿಮಾನ	ಪೂರಿ	ಈಜು	ಹಾರಾಡು
ಯೂರಿಯಾ	ಸಿಪಾಯಿ	ಕನಸು	ಚೂರು
ಗೀಜಗ	ಹೂವು	ಕುಣಿ	ಜಾದೂಗಾರ
ತೂರಾಟ	ಮೂರು	ಪೂಜಾರಿ	ಗೂಡು



- ಸೂಚನೆ :**
- ◆ 2 ರೀತಿಯ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿದ್ದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಾರ್ಡ್ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಕಾರ್ಡ್ ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ.
 - ◆ ಈ ಹಂತಕ್ಕೆ ಬಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಮತ್ತು ಬೀಜ / ಮಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ.
 - ◆ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಅಕ್ಷರ / ಪದಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಸ್ಪಷ್ಟ ಉಚ್ಚಾರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಹೇಳಿ.
 - ◆ ಮಕ್ಕಳ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ತಾನು ಗ್ರಹಿಸಿದ ಶಬ್ದದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಜ / ಮಣಿಯನ್ನು ಇಡಲು ತಿಳಿಸಿ.
 - ◆ ಯಾವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಎಲ್ಲಾ ಅಕ್ಷರ / ಪದಗಳ ಮೇಲೆ ಬೀಜ / ಮಣಿಯನ್ನು ಇಡುತ್ತಾನೆಯೋ ಅವನು ಮೊದಲು ಗೆದ್ದಂತೆ ಗೆದ್ದಂತೆ ಉಳಿದವರು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುವುದು.

12



ಆಶ - ಆಟ

246

ಈಜು	ಕನಸು	★	ಮೂರು
★	ವಿಮಾನ	ಗೀಜಗ	ಯೂರಿಯಾ
ಹೂವು	ಕುಣಿ	ಪೂರಿ	★
ಸಿಪಾಯಿ	★	ಪೂಜಾರಿ	ತೂರಾಟ



★	ಕನಸು	ಗೀಜಗ	ಮೂರು
ಪೂರಿ	ಹೂವು	ಚೂರು	★
ಸಿಪಾಯಿ	ತೂರಾಟ	★	ಈಜು
ಯೂರಿಯಾ	★	ಹಾರಾಡು	ವಿಮಾನ



ಜಾದೂಗಾರ	ತೂರಾಟ	ಚೂರು	★
ಕನಸು	★	ಯೂರಿಯಾ	ಹಾರಾಡು
★	ಪೂರಿ	ಈಜು	ಗೀಜುಗ
ವಿಮಾನ	ಕುಣಿ	★	ಸಿಪಾಯಿ



ಹಾರಾಡು	★	ಯೂರಿಯಾ	ಸಿಪಾಯಿ
ಜಾದೂಗಾರ	ಪೂರಿ	★	ಕನಸು
ಚೂರು	ವಿಮಾನ	ಈಜು	★
★	ಗೂಡು	ಪೂಜಾರಿ	ಕುಣಿ



ಸೂಚನೆ :

- ◆ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಬಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಓದಿ ಅರ್ಥೈಸುವುದು.
- ◆ ಅವಶ್ಯಕವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು.
ಉದಾ : ಬಣ್ಣದ ಉಲ್ಲನ್ ದಾರ.

1. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.

ಐ, ಣ, ಒ, ಋ, ಛ

2. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪದಗಳನ್ನು ಓದಿ - ಬರೆ.

ಕಣ, ಶರಣ, ಛಲ, ಐದಳ, ಋಣ

3. ಕೆಳಗಿನ ಗುಣಿತಾಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ

ಆ ಗುಣಿತಾಕ್ಷರಗಳಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಪದಬರೆಯಿರಿ

- | | |
|------------|-------------|
| 1. ಮಾ..... | 6. ಲೀ..... |
| 2. ಕಾ..... | 7. ಹು..... |
| 3. ಚಿ..... | 8. ಯು..... |
| 4. ಗಿ..... | 9. ತೂ..... |
| 5. ಬೀ..... | 10. ರೂ..... |



4. ಕೆಳಗಿನ ಸನ್ನಿವೇಶ ಚಿತ್ರ ಗುರುತಿಸಿ ಹೇಳಿ :

ಸೂಚನೆ :

ಶಿಕ್ಷಕರು 12ನೇ ಮೈಲುಗಲ್ಲಿನ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಕಾರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು. ಅದರಲ್ಲಿನ ಮುಖ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಓದಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

5. ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ ಬಿಟ್ಟ ಅಕ್ಷರ ಬರೆಯಿರಿ.

1.



..... ದಳ

2.



..... ನರ

3.



ತ.....ಕಾ.....

4.



.....ಜಗ

5.



.....ಲಾಬಿ

6.



.....ಬೆ



6. ಬಿಟ್ಟ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ತುಂಬಿ ಪದವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ :

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. ಹ..... | 7. ಮ.....ದಿ |
| 2. ಔ.....ಣ | 8. ಶ.....ರ |
| 3. ತಾ..... | 9.ಳಸಿ |
| 4. ನಾ.....ದ | 10. ಜು.....ಕಿ |
| 5. ಗಿ.....ಮರಿ | 11.ಲಿ |
| 6. ಚಪಾ..... | 12. ವಿ.....ನ |

7. ಕೆಳಗಿನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಓದಿ ಬರೆಯಿರಿ :

1. ಒಣಮರದ ಚರಕ.
2. ಜನರ ರಾಜ ನಾಡ ಮಹಾರಾಜ.
3. ವಿಜಿ ಸವಿದ ಸಿಹಿಯಾದ ಪಾಯಸ.
4. ಗೀತಳ ಪೀಪಿ ತಗಡಿನ ಪೀಪಿ.
5. ನದಿಯ ಬಳಿ ಋಷಿಯ ಕುಟೀರ.
6. ತೂಗುವ ಗೂಡಲಿ ಮರಿಗಳ ಬೀಡು.



8. ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಪದಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ ಬರೆಯಿರಿ :

1.



ಗೂಡು

2.



ಪಿರಾಸಿ

3.



ಬಿದಿರು

4.



ಐದಳ

5.



ಒಣಮರ

6.



ಜಾದೂಗಾರ

7.



ಬೀಗ

8.



ಲಾಳ

9. ಉಕ್ತಲೇಖನ

ಸೂಚನೆ :

ಹಿಂದಿನ ವಾಚಕದಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾಸ ಪದಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಉಕ್ತಲೇಖನ ನೀಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬರೆಯುವುದು.



ತೋಳ ಮತ್ತು ನಾಯಿ

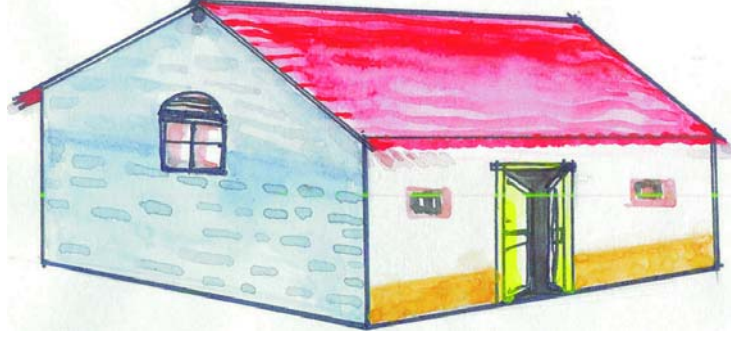
ಒಂದು ನಾಯಿಯು ಕುರಿ ಕಾಯುವವನ ಬಳಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಕಾವಲು ಕಾಯುತ್ತಿತ್ತು. ಒಂದು ತೋಳ ಕುರಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಹೇಗಾದರು ಮಾಡಿ ತಿನ್ನಲೇಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿತು. ಜಾಣ ನಾಯಿ, ಕುರಿಗಳು ಮಲಗುವ ಸುತ್ತಲೂ ತಂತಿಯ ಬೇಲಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗಂಟೆಯನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿತು. ಇದನ್ನು ಕಂಡು ತೋಳ ಒಂದು ಉಪಾಯವನ್ನು ಹೂಡಿತು.

ಮರುದಿನ ರಾತ್ರಿ ತೋಳ ಸ್ವಲ್ಪ ಕುರಿ ಉಣ್ಣೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಮರಿಯ ಮೈಗೆ ಅಂಟಿಸಿತು. ಮರಿಗೆ “ನಾನು ಹೊರಗಡೆ ಕಾಯುತ್ತೇನೆ, ನೀನು ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ಕದ್ದು ಕೊಂಡು ಬಾ” ಎಂದು ಹೇಳಿತು. ನಂತರ ಮರಿಯೊಂದಿಗೆ ಕುರಿಮರಿಗಳಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಶ್ಚರ್ಯ ಕಾದಿತ್ತು. ಕಾವಲಿನ ನಾಯಿ ಅಲ್ಲಿ ಇರಲೇ ಇಲ್ಲ. ಸಂತೋಷಗೊಂಡು ತೋಳ ತಾನೇ ತನ್ನ ಮರಿಯೊಡನೆ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗಿತು ಅಲ್ಲಿ ನೋಡಿದರೆ ಮರಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಕುರಿ ಮಲಗಿತ್ತು. ಆ ಮರಿಯನ್ನೇ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ತೋಳ ಅದನ್ನು ಕಚ್ಚಿತು. ಕುರಿಯ ವೇಷದಲ್ಲಿದ್ದ ನಾಯಿ ತೋಳದ ಮೇಲೆ ಎರಗಿತು. ಈ ಸದ್ದಿಗೆ ಕುರಿಗಳೆಲ್ಲಾ ಓಡಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದವು. ಈ ಗಲಾಟೆಯಲ್ಲಿ ತೋಳ ಒಂದು ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಆ ಮರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಮರಿಯ ತುಪ್ಪಳದ ಮೇಲಿನ ಧೂಳನ್ನು ಉಘ್ ಉಘ್ ಎಂದು ಊದಿತು. ಆಗ ಅದರ ಮೈಮೇಲಿನ ಉಣ್ಣೆಯೆಲ್ಲಾ ಹಾರಿ ಹೋಯಿತು. ಅದನ್ನು ನೋಡಿ ತೋಳ ಕಂಗಾಲಾಯಿತು, ಏಕೆಂದರೆ ಅದು ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನೇ ಹಿಡಿದು ತಂದಿತ್ತು.



ಸೂಚನೆ :

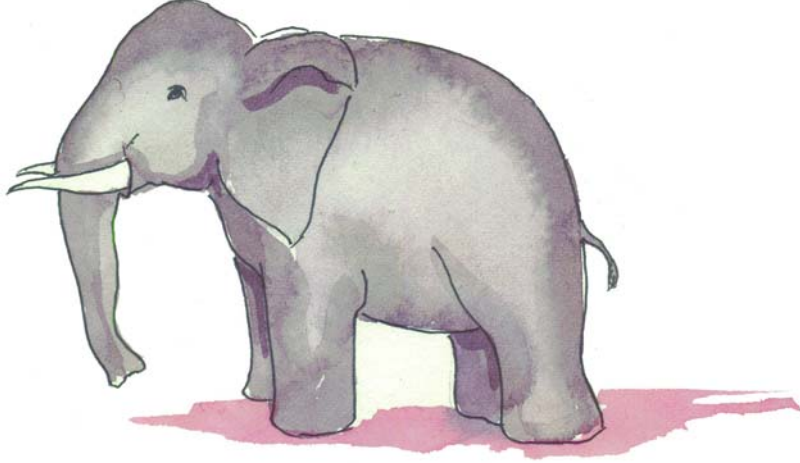
- ◆ ಕಾರ್ಡನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಇದರಲ್ಲಿರುವ ಮನೆ, ಬದನೆಕಾಯಿ, ಆನೆ, ಕಾಗೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
- ◆ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಸರಿಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.



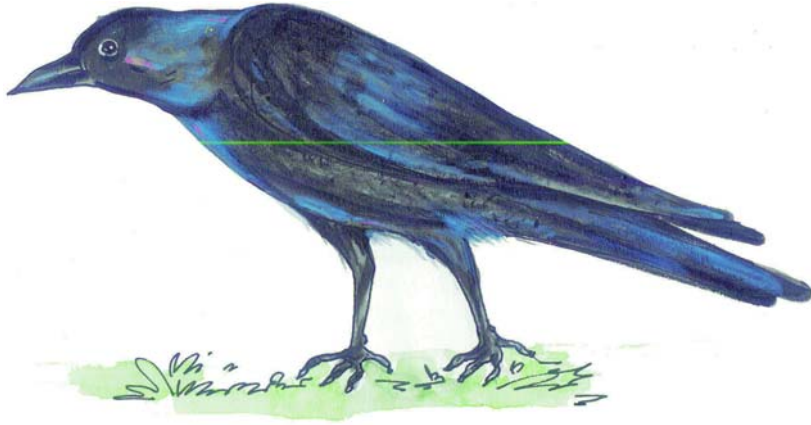
ಮನೆ



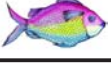
ಬದನೆಕಾಯಿ



ಆನೆ

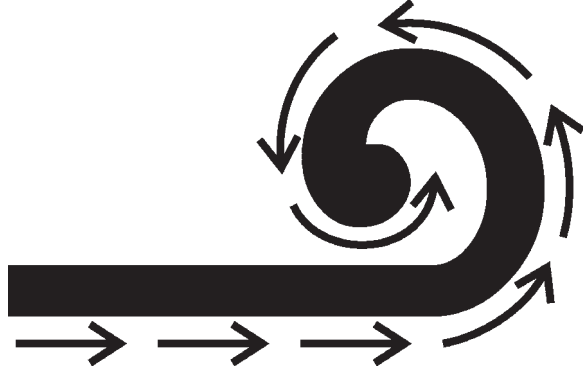


ಕಾಗೆ



ಎ

- ಸೂಚನೆ : ♦ 'ಎ' ಸ್ವರದೊಂದಿಗೆ 'ಎತ್ವ' ಸ್ವರ ಚಿಹ್ನೆಯ ಆಕಾರವನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.
 ♦ ಸ್ವರ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿ, ಬರೆಯುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ತಿಳಿಸಿ.
 ನಂತರ ಬೀಜ / ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.
 ♦ 'ಎ' ಸ್ವರ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ವ್ಯಂಜನಾಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಹಚ್ಚಿ ಉಂಟಾಗುವ
 ಗುಣಿತಾಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಓದಿಸಿ, ಬರೆಯಲು ತಿಳಿಸುವುದು.



ರ	ಗ	ಞ	ದ	ಜ	ವ
ಮ	ಬ	ನ	ಪ	ಯ	ಡ
ಟ	ಚ	ಲ	ಷ	ಠ	ಠ
ಠ	ಠ	ಠ	ಠ	ಠ	