# കളിപ്പെട്ടി

## വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

### സ്റ്റാൻഡേർഡ് 1

**കേരളസർക്കാർ**
**വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്**

**സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)**
**2017**

## ദേശീയഗാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹേ

ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ,

പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത മറാഠാ

ദ്രാവിഡ ഉത്കല ബംഗാ,

വിന്ധ്യഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,

ഉച്ഛലജലധിതരംഗാ,

തവശുഭനാമേ ജാഗേ,

തവശുഭ ആശിഷ മാഗേ,

ഗാഹേ തവ ജയ ഗാഥാ

ജനഗണമംഗലദായക ജയഹേ

ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ

ജയഹേ, ജയഹേ, ജയഹേ,

ജയ ജയ ജയ ജയഹേ!

## പ്രതിജ്ഞ

ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യമാണ്. എല്ലാ ഇന്ത്യക്കാരും എന്റെ സഹോദരീസഹോദരന്മാരാണ്.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തെ സ്നേഹിക്കുന്നു; സമ്പൂർണവും വൈവിധ്യപൂർണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്തിൽ ഞാൻ അഭിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഞാൻ എന്റെ മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കന്മാരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തിന്റെയും എന്റെ നാട്ടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഐശ്വര്യത്തിനും വേണ്ടി പ്രയത്നിക്കും.

Prepared by :

**IT@School Project**
Poojappura, Thiruvananthapuram-12, Kerala
for **State Council of Educational Research and Training (SCERT)**
Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

First Edition : 2017
*Website* : *www.itschool.gov.in, www.scertkerala.gov.in*
email : contact@itschool.gov.in, scertkerala@gmail.com
Phone : 0471-2529800, 0471-2341883, Fax: 0471-2529810, 0471-2341869
Type setting : IT@School Project
Layout : IT@School Project
Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi-30
© Department of Education, Government of Kerala

പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ,

കളിയും കാര്യവുമായി നിങ്ങൾക്കൊരു
കൂട്ടുകാരനിതാ.

ചിത്രം കാണാം, വരയ്ക്കാം,
നിറങ്ങൾ ചേർക്കാം.

ഒരു കൂട്ടുകാരനായി, സഹായിയായി.

പുത്തൻ അറിവുകളുമായി, പുതിയ കളികളുമായി
കമ്പ്യൂട്ടർ വരവായി.

കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാൻ, പഠിക്കാൻ
ഈ പുസ്തകം നിങ്ങളെ സഹായിക്കട്ടെ.

സ്നേഹാശംസകളോടെ,

**ഡോ. ജെ. പ്രസാദ്**
ഡയറക്ടർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.

# പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

## വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 1

### ചെയർമാൻ

**കെ. അൻവർ സാദത്ത്**
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
ഐ.ടി.@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

### അംഗങ്ങൾ

**രാജേഷ് എം. പി**
ജില്ലാ കോ–ഓർഡിനേറ്റർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

**ജി. ദേവരാജൻ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
എറണാകുളം

**അബ്ദുൽ ഹക്കീം**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

**പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടറ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

**ഗിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കണ്ണൂർ

**ശങ്കരൻ കെ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

**ഗണേഷ് കുമാർ എം.**
അക്കാദമിക് ഓഫീസർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്

**കെ. ശബരീഷ്**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

**ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

**കൃഷ്ണൻ എം. പി**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

**വാസുദേവൻ. കെ. പി**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തൃശ്ശൂർ

**പി. യഹിയ**
ജി.ജി.എം.ജി.എച്ച്.എസ്.എസ്.
ചാലപ്പുറം, കോഴിക്കോട്

**സന്തോഷ് വി**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
ആലപ്പുഴ

**സുരേഷ് എസ്. ആർ**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കോഴിക്കോട്

### ചിത്രീകരണം

**ഇ. സുരേഷ്**
കാർട്ടൂണിസ്റ്റ്, പള്ളിക്കര
കോഴിക്കോട്

**മൂസ മുസ്തജിബ്**
ചിത്രകലാധ്യാപകൻ
എം. എം. ഇ. ടി. എച്ച്. എസ്.
മേൽമുറി, മലപ്പുറം

### കോ–ഓർഡിനേറ്റർ

**ഹസൈനാർ മങ്കട**
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

### അക്കാദമിക് കോ–ഓർഡിനേറ്റർ

**ഡോ. മീന. എസ്**
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രൊഫസർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.
തിരുവനന്തപുരം

# ഉള്ളടക്കം


കമ്പ്യൂട്ടർ 09
1. ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാര്? 10
2. ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കണ്ടെത്തൂ 11
3. മത്സ്യം പിടിക്കാം 12
4. പൂച്ചെടികൾക്ക് വെള്ളമൊഴിക്കാം 13
5. ഒളിച്ചുകളി 14
6. എണ്ണിവരയ്ക്കാം 15
7. വീട് നല്ല വീട് 16
8. ആരാദ്യം 18
9. ഒന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന് 19
10. കുത്തുകളെത്ര? 20
11. അക്ഷരമഴ 21
12. കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീട്ടിലെത്തിക്കാമോ? 22
13. എണ്ണാം... പഠിക്കാം... 24
14. എണ്ണാം... അടുക്കാം... 25
15. ഒന്നും ഒന്നും രണ്ട്, രണ്ട് ചെണ്ടുമല്ലി 26
16. കൂട്ടിനോക്കാം 27
17. മാന്ത്രികന്റെ തൊപ്പി 29
18. നിഴൽ ആരുടെ? 30

**ടീച്ചറോട്,**

2 മുതൽ 14 വയസ്സു വരെയുള്ള കുട്ടികൾക്ക് കളികളിലൂടെ പഠിക്കാനുള്ള ജികോമ്പ്രിസ്, പ്രൈമറി വിദ്യാർഥികൾക്ക് ചിത്രരചനയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ടക്സ്പെയിന്റ്, വായന, ചതുഷ്ക്രിയകൾ, നിറത്തെക്കുറിച്ചുള്ള ബോധം, യുക്തിചിന്ത എന്നിവ ബലപ്പെടുത്തുന്ന കളികളടങ്ങുന്ന പൈസിയോ ഗെയിം എന്നിവയിലൂടെയുള്ള ലഘുപ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഈ പാഠ പുസ്തകത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

ഭാഷയിലും ഗണിതത്തിലും ഐ.സി.ടി. സാധ്യതകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനും അക്ഷരശേഷി, സംഖ്യാബോധം എന്നിവ ഉറപ്പിക്കാനും സഹായകമായ കളികൾ ജികോമ്പ്രിസിലുണ്ട്. പാഠഭാഗങ്ങളിലെ വിവിധ സന്ദർഭങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കളികൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നതിലൂടെ പ്രസ്തുത വിഷയത്തിലെ പഠനനേട്ടങ്ങൾ ഉറപ്പുവരുത്താനും അതോടൊപ്പം കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗത്തെക്കുറിച്ചുള്ള പ്രാഥമിക ധാരണകൾ കുട്ടികളിലേക്കെത്തിക്കാനും കഴിയും.

ഇതിലെ ഒന്നു മുതൽ അഞ്ചു വരെ പാഠഭാഗങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ പരിചയപ്പെടാനും പ്രവർത്തിപ്പിക്കാനുമുള്ള പ്രാഥമികധാരണകൾ ഉറപ്പിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ളതാണ്. എണ്ണി വരയ്ക്കാം, ആരാദ്യം, ഒന്ന് രണ്ട് മൂന്ന്, കുത്തുകളെത്ര, എണ്ണാം പഠിക്കാം, എണ്ണാം അടുക്കാം, ഒന്നും ഒന്നും രണ്ട്, രണ്ടു ചെണ്ടുമല്ലി, കൂട്ടിനോക്കാം, മാന്ത്രികന്റെ തൊപ്പി എന്നീ പാഠഭാഗങ്ങൾ ഗണിതാശയങ്ങൾ ഉറപ്പിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതാണ്. അതേപോലെ വലുത്, ചെറുത്, ആരോഹണക്രമം, കൂട്ടങ്ങളാക്കൽ, സങ്കലനം, വ്യവകലനം തുടങ്ങിയവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെയും വിവിധ കളികളിലൂടെയും കടന്നുപോകുന്നു.

വീട് നല്ല വീട്, കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീട്ടിലെത്തിക്കാമോ എന്നീ പാഠഭാഗങ്ങളിൽ വിവിധ വസ്തുക്കളുടെ നിറം, ആകൃതി, പരിസരത്തു കാണുന്ന ജീവികൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പഠനനേട്ടങ്ങൾ ഉറപ്പിക്കാനും വാക്കുകൾ തിരിച്ചറിഞ്ഞ് വായിക്കാനും രേഖപ്പെടുത്താനും സാധിക്കുന്ന കളികളാണ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്. കേരളപാഠാവലിയിലെ **വീട് നല്ല വീട്** എന്ന യൂണിറ്റിന്റെ അനുബന്ധപഠനമായി ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാം.

ഓരോ കുട്ടിയുടെയും പഠനനില പരിഗണിച്ച് യോജിച്ച പഠനാനുഭവങ്ങൾ നൽകാൻ ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ സഹായകമാണ്. ഭിന്നശേഷിക്കാരായ കുട്ടികളെ പരിഗണിക്കാനും അവർക്ക് യോജിച്ച രീതിയിൽ പഠനപ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിട്ടപ്പെടുത്താനും ഈ പുസ്തകത്തിന്റെ ഫലപ്രദമായ ഉപയോഗത്തിലൂടെ കഴിയും. കണ്ടും കേട്ടും സ്പർശിച്ചും, വൈവിധ്യമാർന്ന കളികളിലൂടെ, പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ കുട്ടിയെ അറിവിന്റെ ലോകത്തേക്കു നയിക്കാനുതകുന്ന രീതിയിൽ ഇതിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആസൂത്രണം ചെയ്യണം.

പാഠപുസ്തകത്തിൽ നൽകിയ കളികളും പ്രവർത്തനങ്ങളും അവസാനവാക്കല്ല എന്ന കാര്യവും ശ്രദ്ധിക്കുമല്ലോ. തീർച്ചയായും അത് അങ്ങനെയാവുകയും അരുത്. ലളിതവും പ്രവർത്തനോന്മുഖവുമായ മറ്റു രീതികളും ക്ലാസ്റൂം വിനിമയത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

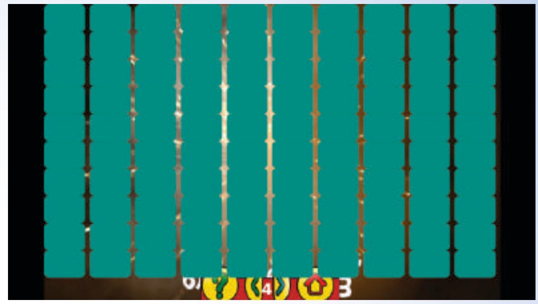
# കമ്പ്യൂട്ടർ

## കമ്പ്യൂട്ടർ

ഞാനൊരു രസികൻ കമ്പ്യൂട്ടർ
വേഗമിണങ്ങും ചങ്ങാതി
മൗസിൽ തൊട്ടു പറഞ്ഞോളൂ
സ്ക്രീനിൽ നോക്കിയിരുന്നോളൂ
കാഴ്ചകളനവധി കാണാലോ
പാട്ടുകൾ പലകുറി കേൾക്കാലോ
കുത്തിവരഞ്ഞു കളിക്കാലോ
കളികളിലൂടെ പഠിക്കാലോ...

കളിക്കാം
ചിത്രം വരയ്ക്കാം
പാട്ടുകേൾക്കാം
സിനിമ കാണാം
കണക്കുകൂട്ടാം
ടൈപ്പ് ചെയ്യാം.

# 1 ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാര് ?



കട്ടകൾ മായ്ച്ച്
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരാണെന്ന്
കണ്ടെത്താമോ?

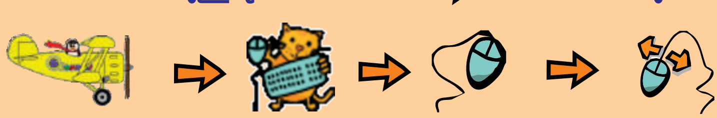
നിങ്ങൾക്ക് കിട്ടിയ
ചിത്രങ്ങൾ
എന്തെല്ലാമെന്ന് പറയൂ.

**ടീച്ചറോട്** **പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്**

**Applications ⇨ Education ⇨ Educational Suite GCompris**

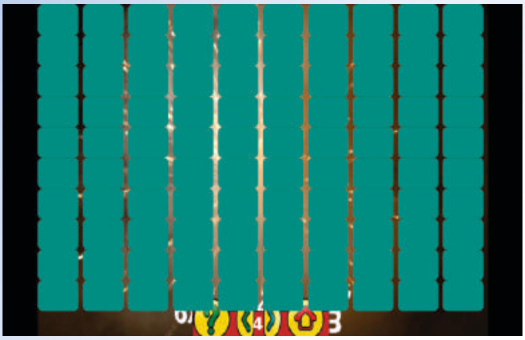
**ജികോമ്പ്രിസ് ⇨ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ⇨ മൗസ് ഉപയോഗം**

**പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ⇨ മൗസ് ചലിപ്പിക്കുക**



**കുട്ടികൾക്ക് ഗെയിം തുറന്നു നൽകേണ്ടതാണ്.**

# 2 ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കണ്ടെത്തൂ



ഇതിനുള്ളിലും
എന്തോ ഉണ്ടല്ലോ!

ഈ കളിയിൽ കട്ടകൾ
ഒഴിവാക്കാനായി ക്ലിക്ക്
ചെയ്യുകയാണ് വേണ്ടത്.

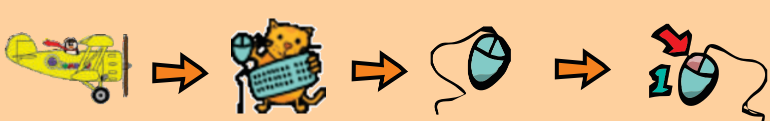
മൗസിന്റെ
ഇടതുബട്ടൺ
അമർത്തണേ...

**ഒളിച്ചിരിക്കുന്നത്
ആരെല്ലാമാണെന്ന്
കണ്ടെത്തിയോ...?**

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോംപ്രിസ് ⇨ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ⇨ മൗസ് ഉപയോഗം**

**പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ⇨ മൗസ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ**



# 3 മത്സ്യം പിടിക്കാം

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോമ്പ്രിസ് ➡ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ➡ മൗസ് ഉപയോഗം**

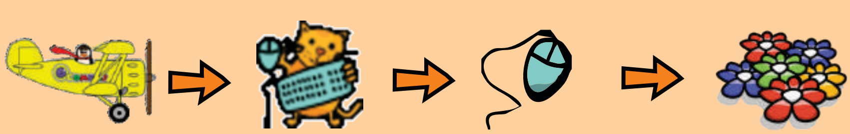
**പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ➡ എന്നെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ**

മത്സ്യത്തിന്റെ ചലനം നിരീക്ഷിക്കുക. മൗസ് പോയിന്റർ മത്സ്യത്തിന് മുകളിൽ എത്തിച്ച് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മത്സ്യത്തെ പിടിക്കാം.

# 4 പൂച്ചെടികൾക്ക് വെള്ളമൊഴിക്കാം

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

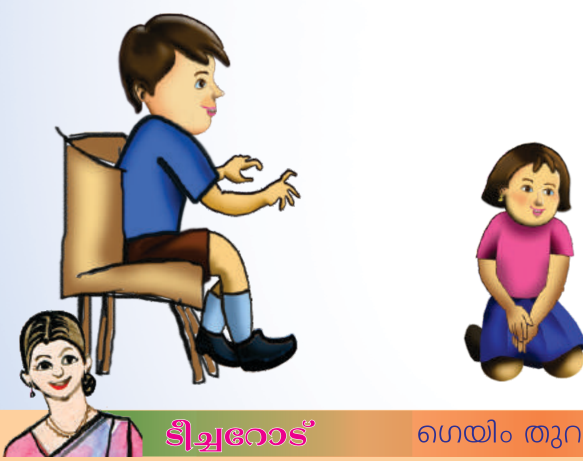
**ജികോംപ്രിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മൗസ് ഉപയോഗം പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → ഹോസ് പൈപ്പ് നിയന്ത്രണം**



മൗസ് പോയിന്റർ വെള്ളസംഭരണിയിൽനിന്നു കുഴലിലൂടെ പുറത്തേക്കു ചലിപ്പിക്കണം. വെള്ളം മൗസ് പോയിന്ററിനൊപ്പം സഞ്ചരിക്കുന്നതു കാണാം.

# 5 ഒളിച്ചുകളി

ചതുരക്കട്ടകൾ
ഒഴിവാക്കി
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരെന്ന്
കണ്ടുപിടിക്കൂ...

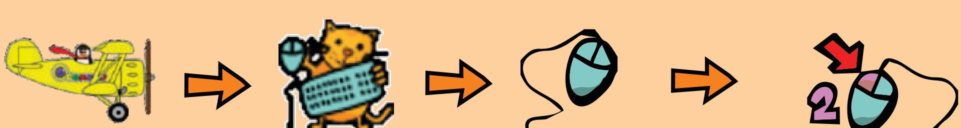


ഓരോ കട്ടയിലും
രണ്ടു പ്രാവശ്യം
ക്ലിക്ക് ചെയ്തു
നോക്കൂ.

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോമ്പ്രിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മൗസ് ഉപയോഗം**

**പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → ഒളിച്ചുകളി**

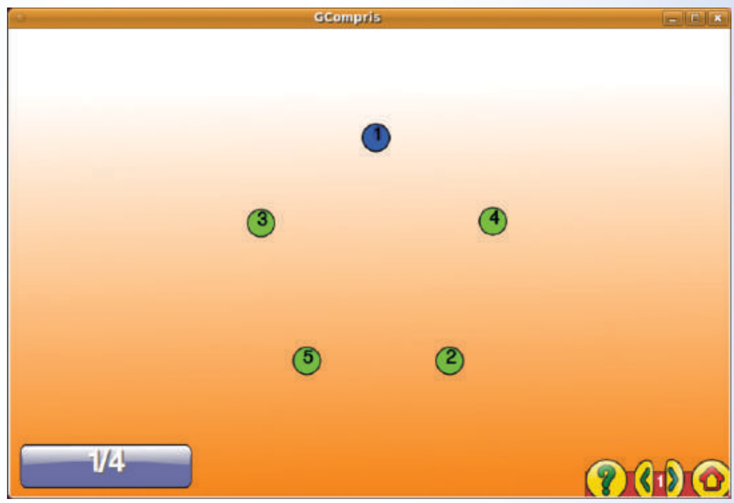


കട്ടകളിൽ മൗസ് എത്തിച്ച് ഇടതുബട്ടൺ രണ്ടുതവണ തുടർച്ചയായി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ കട്ട അപ്രത്യക്ഷമാകും.

# 6 എണ്ണി വരയ്ക്കാം

കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നതാരാണെന്ന് കണ്ടെത്തൂ.

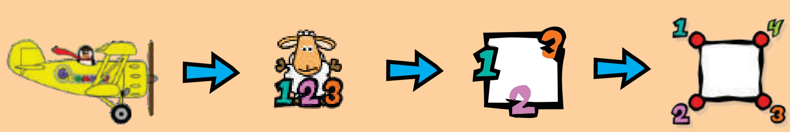
സംഖ്യകളുടെ ക്രമത്തിൽ
കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക്
ചെയ്തുനോക്കൂ



ഇത് കളിക്കണമെങ്കിൽ
എണ്ണാൻ അറിയണം.

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോംപ്രിസ് → കണക്ക് → എണ്ണൽ → സംഖ്യകളുടെ ക്രമം**

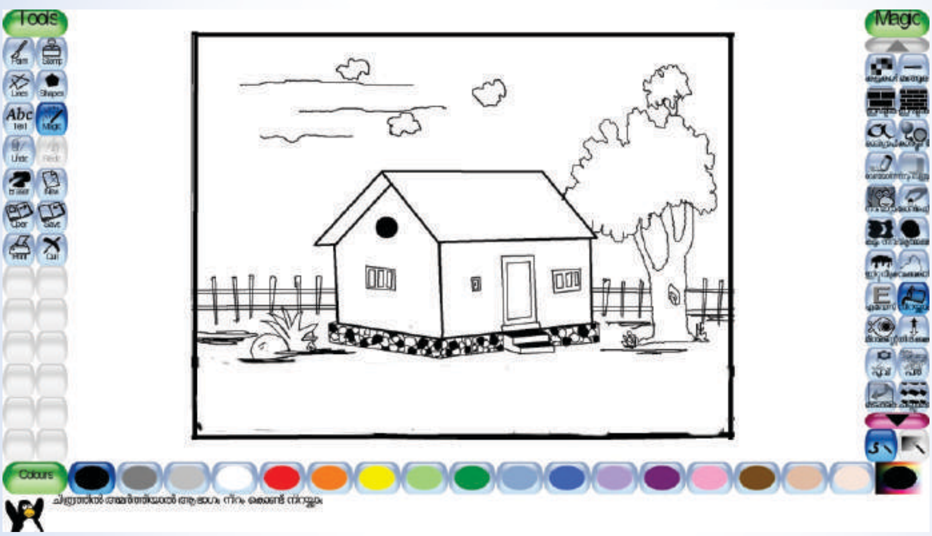


**കളങ്ങളിലെ സംഖ്യകളിൽ ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.**

# 7 വീട് നല്ല വീട്

താരയുടെ വീട് ഇഷ്ടപ്പെട്ടില്ലേ?

ഈ വീടിന് നിറം കൊടുത്താലോ?
താരയുടെ കൂട്ടുകാരെയും ഇവിടെ
ചേർക്കണേ...



**നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തുനോക്കൂ.**

## ടീച്ചറോട്

Tux Paint ഉപയോഗിച്ചാണ്. ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടത്.

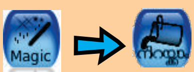
### ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കാൻ

**Applications ➡ Education ➡ Tux Paint**

### ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ

എന്ന ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് വീടിന്റെ ചിത്രം തുറക്കുക.

### നിറം നൽകാൻ




എന്ന ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. കളങ്ങളിൽ നിന്ന് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പൂവ് വരയ്ക്കാം

പുല്ല് വരയ്ക്കാം

ഇഷ്ടിക വരയ്ക്കാം

### സ്റ്റാമ്പ് ഉൾപ്പെടുത്താൻ

എന്ന ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് സ്റ്റാമ്പുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താം.

ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

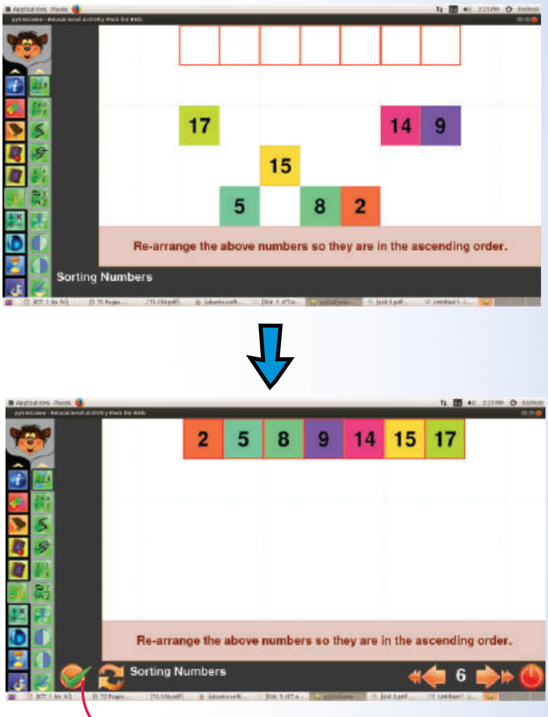
ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച് വ്യത്യസ്ത ചിത്രക്കൂട്ടങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

### വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പെടുത്താൻ

എന്ന ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാം.

# 8 ആരാദ്യം

സംഖ്യകൾ ക്രമത്തിലാക്കുന്ന കളിയായാലോ?




ചെറിയ സംഖ്യകൾ ആദ്യം വരണം.
കളങ്ങളിൽ ക്രമമായി അടുക്കിവയ്ക്കൂ.

ശരിയാണോ എന്നറിയാൻ
ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ മതി.

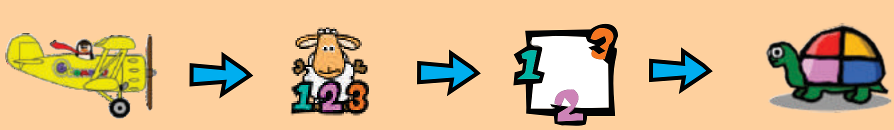
**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics 3 Sorting and Comparing ➡ Sorting Numbers**

# 9 ഒന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന്

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോമ്പ്രിസ്** → **കണക്ക്** → **എണ്ണൽ** → **എത്രയെണ്ണം**

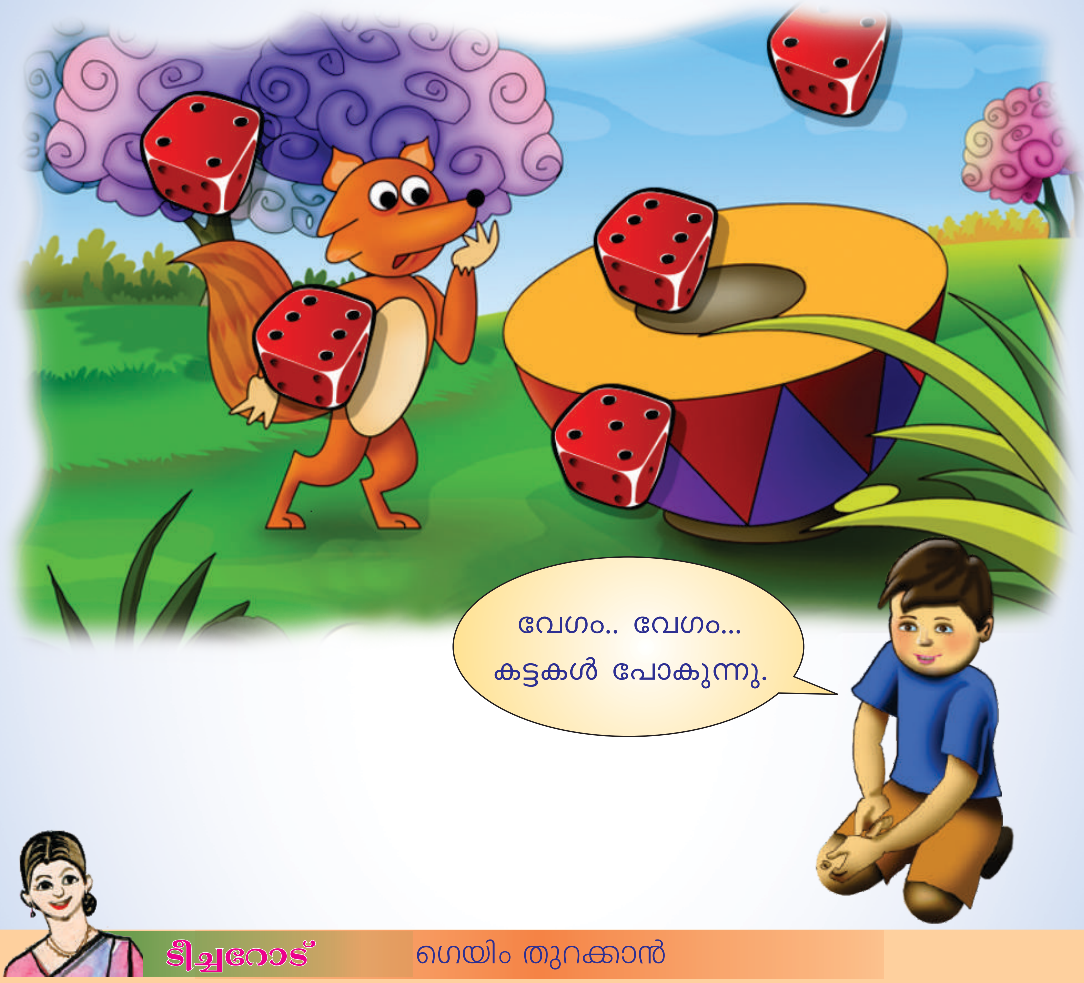


**ചിത്രത്തിലെ വസ്തുക്കൾ എണ്ണിനോക്കുക. താഴെ വലതുഭാഗത്ത് നൽകിയിരിക്കുന്ന യോജിച്ച കളങ്ങളിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.**

# 10 കുത്തുകളെത്ര?

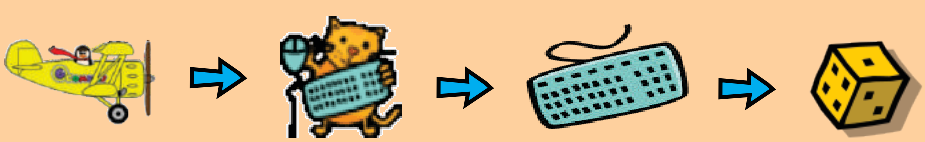
**ഓരോ കട്ടയിലും എത്ര കുത്തുകളുണ്ട്?**

**ഉത്തരം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.**




**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോമ്പ്രിസ് ➡ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ➡ കീബോർഡ് ഉപയോഗം പഠിക്കാനുള്ള കളികൾ ➡ സംഖ്യകളടങ്ങിയ കട്ട**

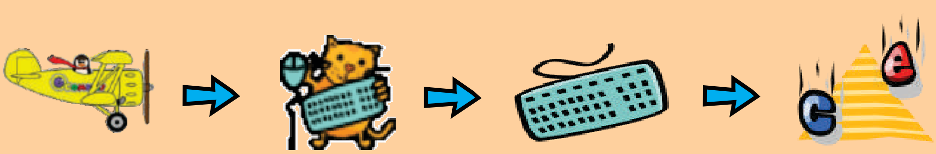


വീണുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന കട്ടകളിലെ കുത്തുകളുടെ എണ്ണം നിശ്ചിത സമയത്തിനകം കീബോർഡിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.

# 11 അക്ഷരമഴ

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോമ്പ്രിസ് ➡ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ➡ കീബോർഡ് ഉപയോഗം പഠിക്കാനുള്ള കളികൾ ➡ അക്ഷരങ്ങൾ**



# 12 കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീട്ടിലെത്തിക്കാമോ..?

**ചുവടെയുള്ള ചിത്രങ്ങളിൽ ആരൊക്കെയാണുള്ളത്. എഴുതൂ.**

താര

എഴുതിയ വാക്കുകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന കളങ്ങളിൽ നിറം നൽകിയാലോ...

**നിറം നൽകാൻ**

നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തുനോക്കൂ.

## ടീച്ചറോട്

Tux Paint ഉപയോഗിച്ചുള്ള പ്രവർത്തനം

**ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കാൻ**

**Applications ⇨ Education ⇨ Tux Paint**

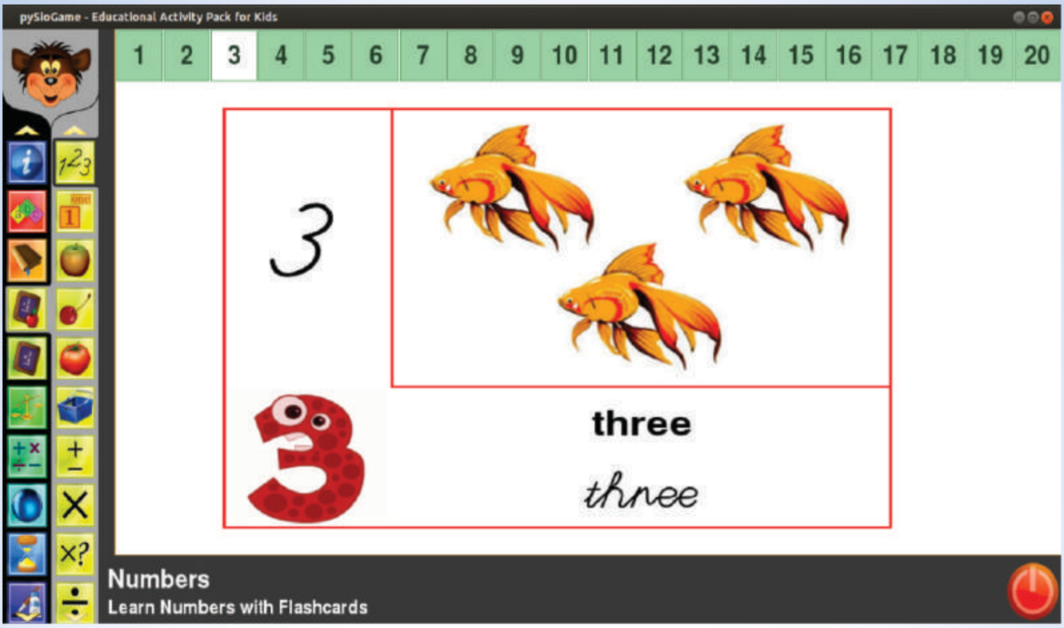
**ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ**

എന്ന ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പദമരത്തിന്റെ ചിത്രം തുറന്നുനൽകുക.

**നിറം നൽകാൻ**

കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ വൃത്തം ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയ ഭാഗത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ മതി.

# 13 എണ്ണാം...പഠിക്കാം...



**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-Numbers & Basic Operations ➡ Numbers-Learn Numbers**

# 14 എണ്ണാം...അടുക്കാം...

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

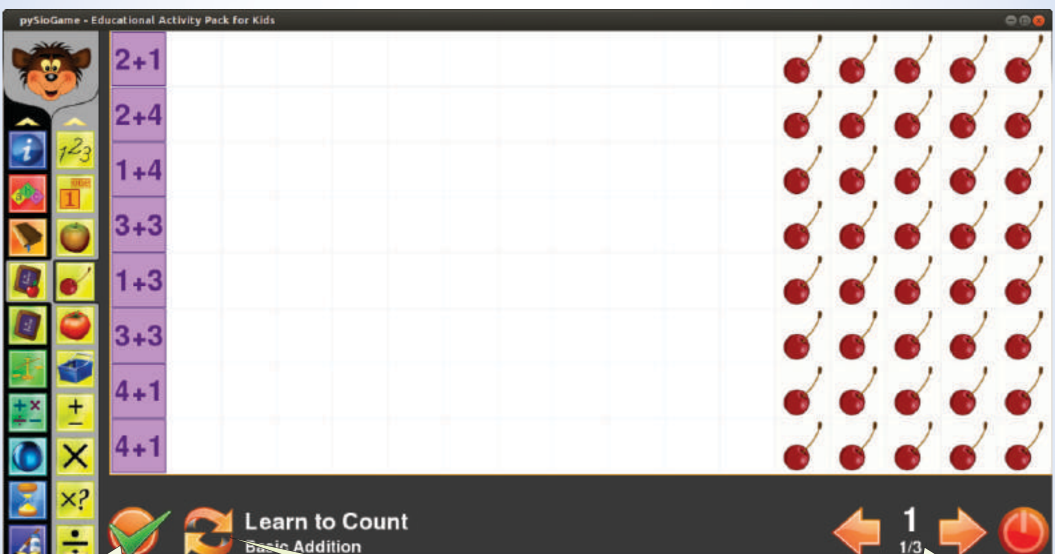
**Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-Numbers & Basic Operations**

**➡ Learn to Count**

# 15 ഒന്നും ഒന്നും രണ്ട്, രണ്ട് ചെണ്ടുമല്ലി

പൂക്കളമൊരുക്കാൻ എത്ര ചെണ്ടുമല്ലി കിട്ടി? തുമ്പപ്പൂവോ?

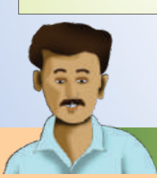
കൂട്ടിനോക്കിയാലോ?




ചെയ്തതിനുശേഷം ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യണേ...

പുതിയ കൂട്ടം സംഖ്യകൾക്ക് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമല്ലോ...

പുതിയ ലവലിലേക്ക് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.



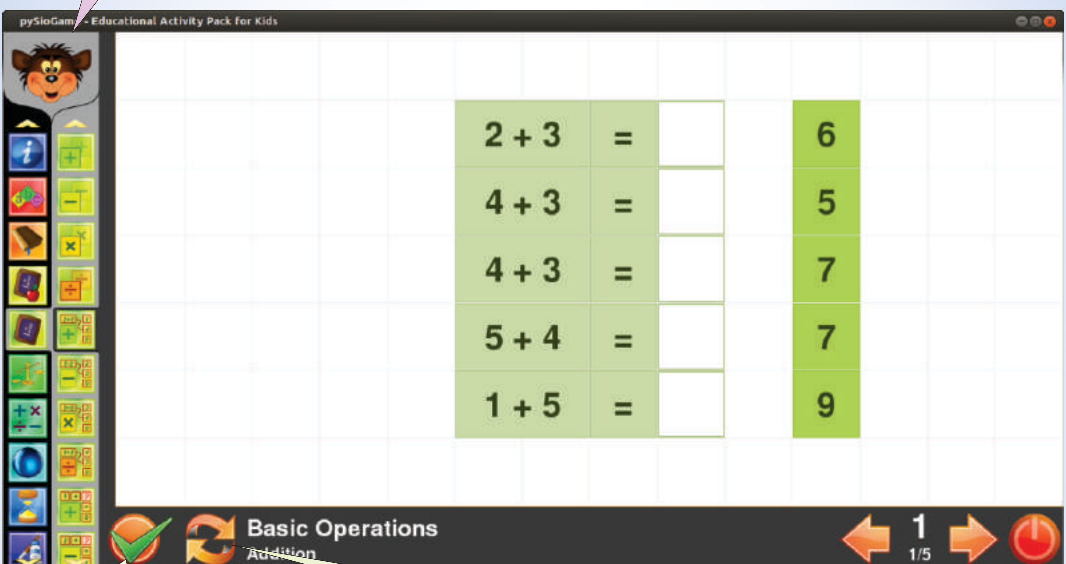
**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**Applications ➔ Games ➔ pySioGame ➔ Mathematics Numbers & Basic Operations ➔ Learn to Count Basic Addition**

# 16 കൂട്ടിനോക്കാം

രണ്ടും
മൂന്നും
എത്ര?

വലതുവശത്തെ കള്ളിയിൽ നിന്നു ശരിയുത്തരം കണ്ടെത്തൂ.




പൂർത്തിയാക്കിയതിനുശേഷം ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.

പുതിയ കൂട്ടം സംഖ്യകൾക്ക് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

ഇവിടെ മൂന്നു സെറ്റ് വരെയുള്ളവ ചെയ്തുനോക്കൂ.

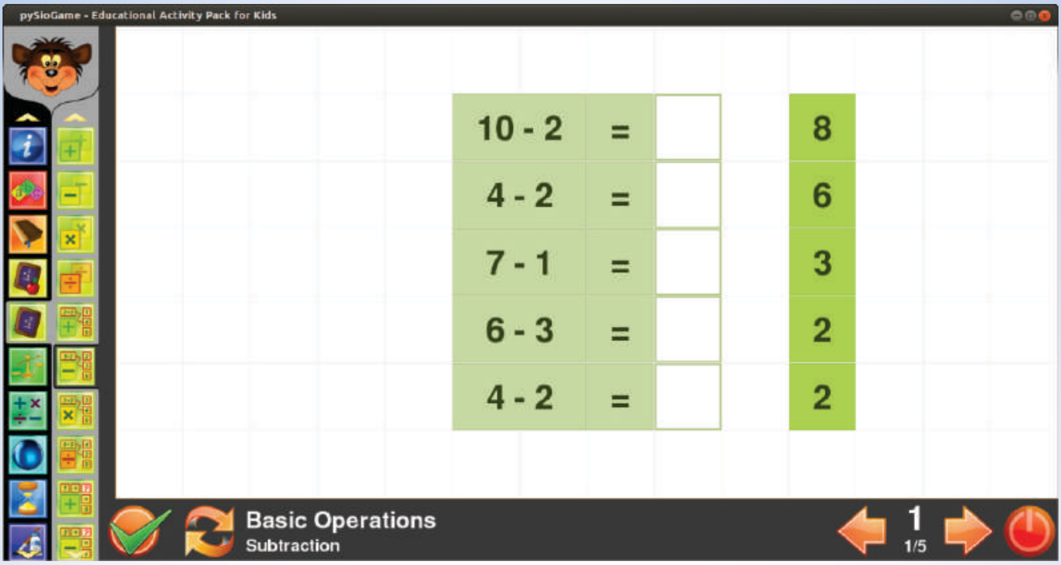
**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics 2**

**Basic Operations - Exercises ➡ Basic Operations - Addition**

ശരിയുത്തരങ്ങൾ വലിച്ച് അതത് കളങ്ങളിൽ കൊണ്ടുവെക്കുക.

താഴെയുള്ള പ്രവർത്തനവും ഇതേ രീതിയിൽ ചെയ്യാമല്ലോ..

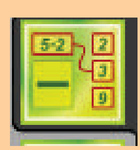


ടീച്ചറോട്

ഗെയിം തുറക്കാൻ

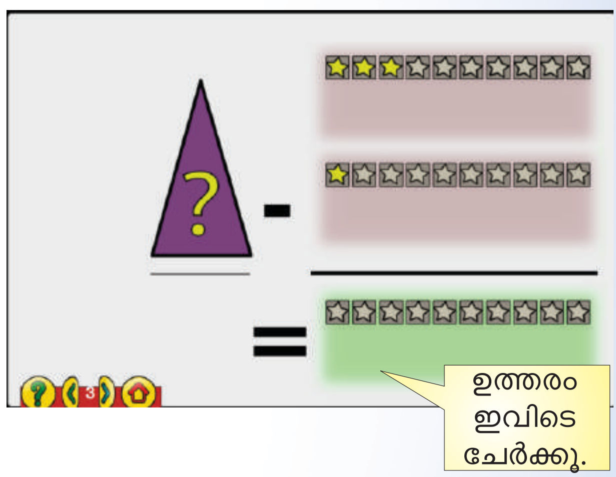
**Applications ⇨ Games ⇨ pySioGame ⇨ Mathematics 2**

**Basic Operations - Exercises ⇨ Basic Operations - Subtraction**

➡ ➡ 

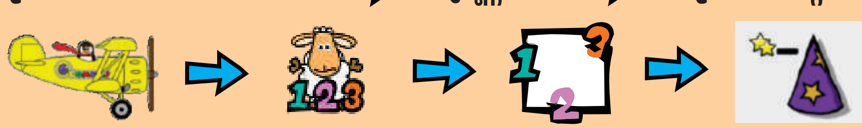
# 17 മാന്ത്രികന്റെ തൊപ്പി

തൊപ്പിയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ...



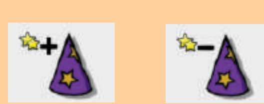
**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**ജികോംപ്രിസ് → കണക്ക് → എണ്ണൽ → മാന്ത്രികന്റെ തൊപ്പി**

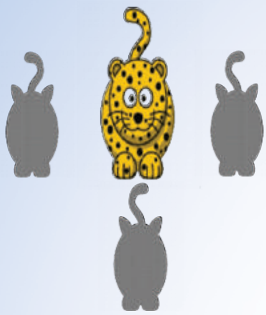


തൊപ്പിക്കുള്ളിലേക്കും പുറത്തേക്കും പോയ നക്ഷത്രങ്ങൾ എണ്ണിനോക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ശേഷം തൊപ്പിയിൽ ബാക്കിയുള്ളവയുടെ എണ്ണം താഴെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് രേഖപ്പെടുത്തുക.

കൂട്ടലും കുറയ്ക്കലും വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങളായി ചെയ്യണം.



# 18 നിഴൽ ആരുടെ?



ചിന്നുപ്പുലിയുടെ നിഴലേതെന്ന് പറയാമോ?

എങ്ങനെ കണ്ടുപിടിക്കും?

എന്റെ നിഴൽ ഏതാണാവോ?

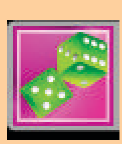
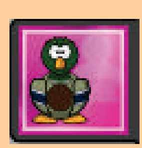
ചിത്രത്തിലും നിഴലിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്തു നോക്കൂ.

ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് അടുത്ത ഗെയിമിലേക്കു കടക്കാം.

**ടീച്ചറോട്** ഗെയിം തുറക്കാൻ

**Applications → Games → pySioGame → Games & Mazes**

**→ Match Animals 2 Match Animals to their shadows**

→  → 

# കുറിപ്പുകൾ

# കുറിപ്പുകൾ