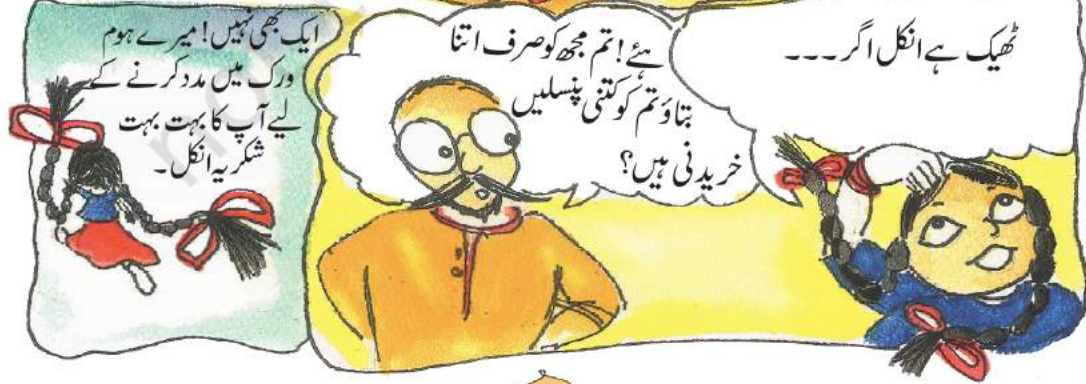
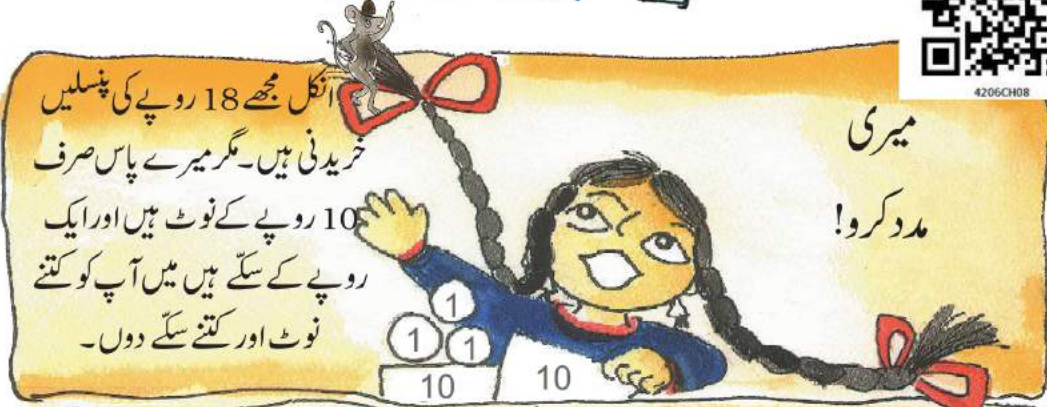


8 دہائیاں اور اکائیاں



4206CH08



کیا آپ انکل کی مدد کے بغیر یہ کر سکتے ہیں؟

درج ذیل چیزوں کے لیے آپ کو کتنے دس روپے کے نوٹ اور ایک روپے کے سکوں کی ضرورت ہوگی۔ اُن کی تصویریں بنائیے۔



Rs 20

Rs 32





Rs 55

یہ نوٹ اور سکے مل کر کتنی رقم بتاتے ہیں؟ ★



اسی طرح کی اور مشقیں آپ کلاس میں کھیل کے پیسوں سے کیجیے۔

مشق کا وقت

ٹھیک ہے! تم کہو میں
اسے کرتی ہوں۔

میں ایک عدد بتاتا ہوں آپ
اسے توڑنے کا اندازہ لگائیے

$$60 + 4$$

چونسٹھ

$$20 + 5$$

پچیس

دیکھو چونسٹھ اور پچیس کے نام ہی ہم کو ان کے
توڑنے کا طریقہ بتاتے ہیں لیکن --- بارہ الگ
ہے اسی طرح گیارہ اور انیس ہیں۔

12 کے بارے میں تمہارا کیا
خیال ہے؟ اس کو کیسے
کرو گی؟

اب آپ ان کو لکھیے اور زور
زور سے بولیے۔

آپ ان کو توڑ کر لکھنے کی
کوشش کیجیے۔

$$12 = 10 + 2$$

$$12 = 10 + 2$$

$$19 = \underline{\quad} + 9$$

$$19 = \underline{\quad} + 9$$

$$11 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

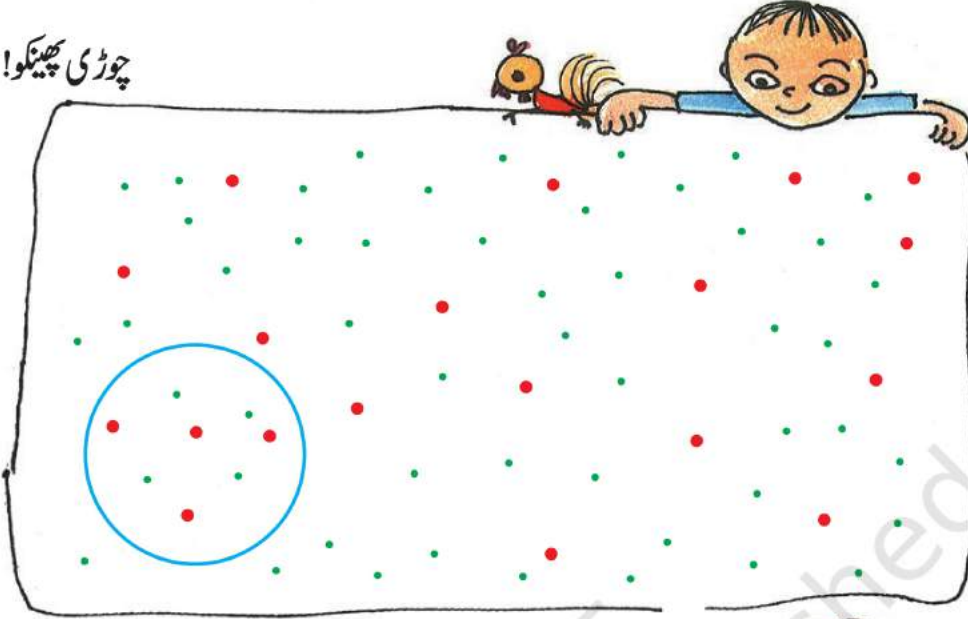
$$11 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 10 + 7$$

$$\underline{\quad} = 10 + 7$$

بچوں سے پوچھئے کہ کیا انہیں کسی اور زبان میں بھی گنتی آتی ہے۔ دیکھیے اور بات چیت کیجئے کہ کیا ان کی زبان بھی گنتی کے توڑنے کے
بارے میں کچھ اشارہ کرتی ہے۔

چوڑی پھینکو!



کرما اور کیسر چوڑی پھینکنے کا ایک کھیل کھیل رہی ہیں۔ کرمانے
چوڑی کو نقطوں پر پھینکا۔

ہر بڑے لال نقطے کے 10 پوائنٹ ہیں اور ہر چھوٹے ہرے
نقطے کا 1 پوائنٹ ہے۔

چوڑی کے اندر آنے والے نقطے اس طرح ہیں۔



40

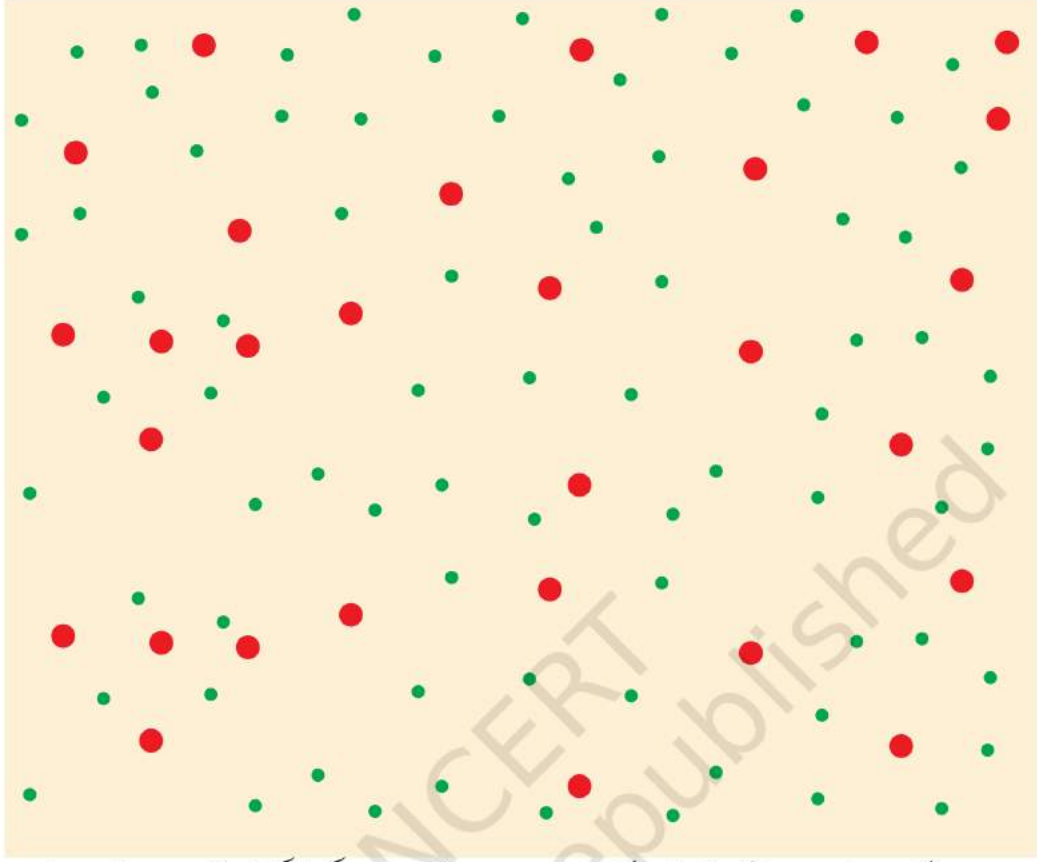


پوائنٹ 4

اس لیے کرما کو 44 پوائنٹ ملے۔

اُن دونوں نے دو دو بار چوڑی پھینکی۔ اُن کے پوائنٹ اس طرح ہیں۔

جیتنے والا	کیسر	کرما	باری
کرما	13	44	پہلی
کیسر	32	16	دوسری



اوپر دیئے گئے بورڈ کا استعمال کر کے آپ بھی اپنے دوستوں کے ساتھ یہ کھیل کھیل سکتے ہیں۔ آپ اپنی ہر باری کے پوائنٹ لکھ لیجیے۔

جیتنے والا	میرے دوست کے پوائنٹ	میرے پوائنٹ	باری
			پہلی
			دوسری
			تیسری
			چوتھی
			پانچویں
			چھٹی

بچوں کو اس بات کے لیے بڑھاوا دیں کہ وہ اپنے اپنے اسکور کو زبانی مکمل کریں۔

چوہے اور بانسری والا



1



کیا! بانسری کی
مدد سے

میں کردوں گا

3



میں کوئی ایسا آدمی چاہتا ہوں جو
ان چوہوں کو پکڑ کر باسکٹ میں
بند کر دے۔ میں اسے ہر چوہے
کے لیے ایک سونے کا سکہ دوں گا

2



لیکن تم نے اتنے سارے
چوہے کیسے گنے

صاحب میرا انعام!
میں نے 80 چوہے
پکڑے ہیں۔

5



4

61

آسان ہے! میں نے ان کارڈس کا استعمال کیا ہے۔

میں نے ایک چوہے کے لیے ایک 1 کارڈ اپنی جیب میں رکھا۔

1 ایک چوہے کے لیے

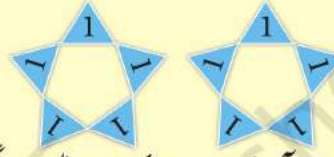
1 1 دو چوہوں کے لیے

1 1 1 1 1 1 کتنے چوہوں کے لیے



جب میرے پاس 10 کارڈ 10 ہو گئے تو میں نے ان کو اپنی جیب میں موجود اس 10 کارڈ سے بدل دیا۔

10



پھر سات چوہے اور آئے۔ تب میری جیب میں ہو گئے

17 چوہوں کے لیے



اس کی جیب میں کون سے اور کتنے کارڈ ہوں گے اگر وہ گنتا ہے۔



23 (a)

47 (b)

55 (c)

63 (d)

72 (e)

80 (f)

بچوں سے کہیے کہ وہ اپنے ٹوکن بنائیں اور مختلف مشقیں کرنے میں ان کا استعمال کریں۔

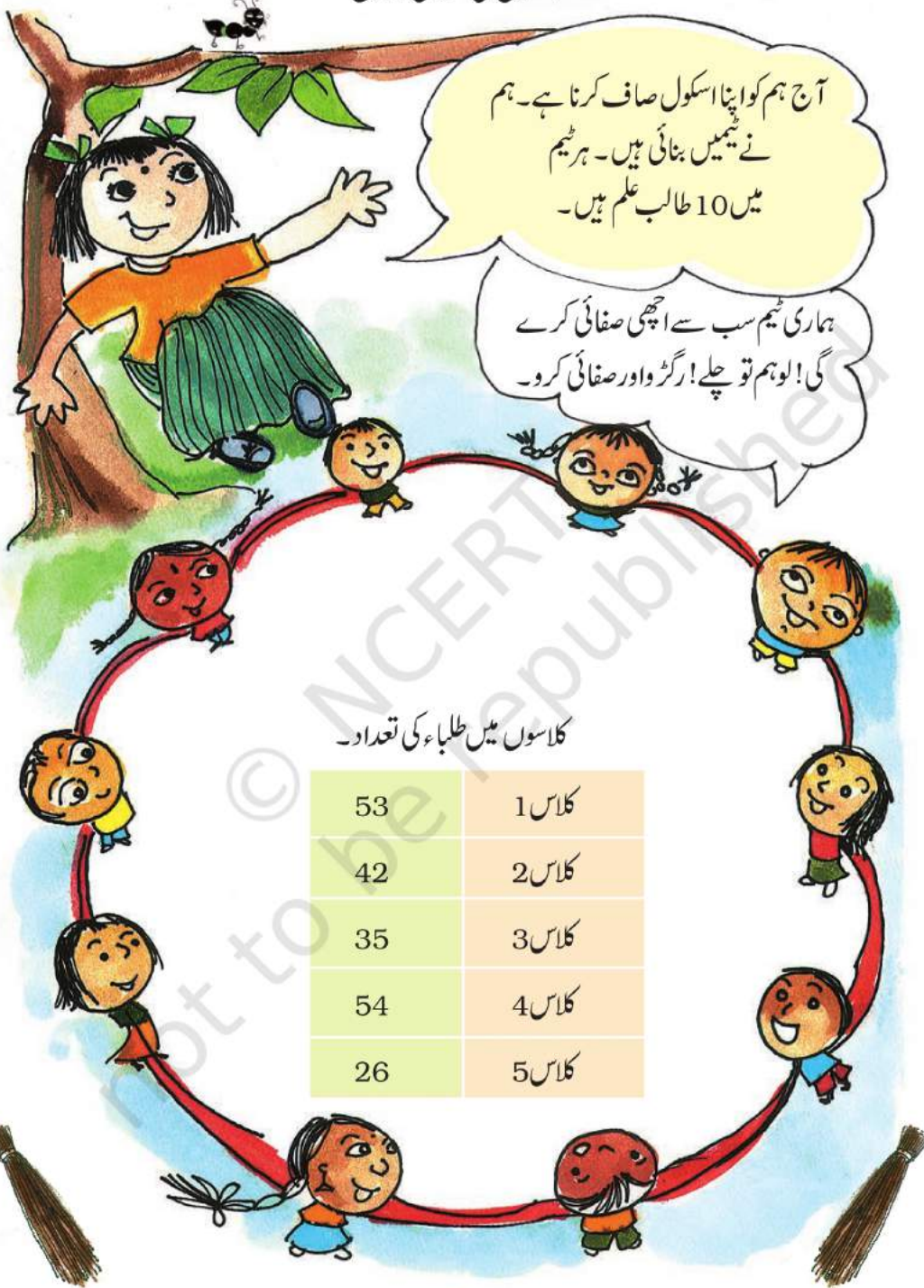
راجہ نے اسے سونے کے سکے دے دیئے۔



کیا آپ سوچ سکتے ہیں کہ پھر کیا ہوا؟
اس کہانی کو ڈرامے کی طرح اپنی کلاس میں کیجیے۔



اسکول کی صفائی کا دن



☆ ہر کلاس میں کتنی ٹیمیں بنیں گی؟ کتنے طلباء بچ جائیں گے؟ یہاں لکھیے۔

طلباء بچے	کتنی ٹیمیں بنیں؟	
		کلاس 1
		کلاس 2
		کلاس 3
		کلاس 4
		کلاس 5

☆ کل ملا کر کتنے طلباء باقی رہ گئے؟

☆ ان باقی بچے طلباء سے کتنی ٹیمیں اور بن سکتی ہیں؟۔۔۔۔

مشق کا وقت: آپ کے اسکول میں دس دس بچوں کی ٹیمیں

☆ اپنی اسکول کی ہر کلاس کے طلباء کی تعداد معلوم کیجیے۔

☆ ہر کلاس کے لیے دس دس بچوں کی ٹیمیں بنائیے۔

☆ ہر کلاس میں کتنے طلباء باقی رہ گئے؟