

Bengali - Count me in

কাউন্ট মী ইন 4, 5, 6

কাউন্ট মী ইন-এ আপনাকে স্বাগত জানাই

ডাব্লিউ সিটি কাউন্সিল ও ক্লাইসডেল ব্যাঙ্কের সহযোগিতা প্রাইমারি স্কুলের বয়সী শিশুদের মধ্যে অঙ্ক সম্পর্কে ধ্যান ধারণা বিকশিত করবার জন্য ব্যাগ ভর্তি বই এবং খেলা প্রদান করে।

কাউন্ট মী ইন - 4 এর মধ্যে আছে £2 মূল্যের টাকা পয়সা সম্পর্কে জানা।

বই : দী গ্রেট পেট সেল

5পি পোষা জন্তুর খেলা

- পোষা জন্তুগুলোকে তাদের নাম অনুযায়ী মেলাও।
- কতগুলি পেটদের দাম 5পি।
- অন্যভাবে 5পি তৈরি কর।
- প্রতিটি পার্সে 5পি রাখ।
- সবগুলি খুচরা পয়সা ব্যবহার কর।
- যদি প্রতি জন্তুর দাম 5পি হয় তাহলে পেন্সিইন, টিয়া, প্লাটিপাস ও পেলিকান কিনতে কত খরচ হবে।

9পি জোড়া

- পেটদের তাদের নাম অনুযায়ী ম্যাচ কর।
- কোআলা ও অ্যান্টইটারকে বোর্ডের উপরে রাখ।
- মানি কার্ড দেখে বার কর যে কত ভাবে তুমি 9পি তৈরি করতে পার।

আমাদের দাম কত ?

- বই দেখে পেটগুলিকে সব থেকে সস্তা থেকে সব চেয়ে দামি হিসাবে এক লাইনে বোর্ডের উপর রাখ।
- কয়েন ফ্যান দেখে বল প্রত্যেকটি পেট-এর দাম কত।

মানি স্ল্যাপ

- তোমার বিপরিতে খেলবার জন্য কাউকে খোঁজ।
- কার্ড ম্যাচ করলে চিৎকার করে স্ল্যাপ বল।

কাউন্ট মী ইন 4, 5, 6

কাউন্ট মী ইন-এ আপনাকে স্বাগত জানাই

ডান্ডি সিটি কাউন্সিল ও ক্লাইসডেল ব্যাঙ্কের সহযোগিতা প্রাইমারি স্কুলের বয়সী শিশুদের মধ্যে অঙ্ক সম্পর্কে ধ্যান ধারণা বিকশিত করবার জন্য ব্যাগ ভর্তি বই এবং খেলা প্রদান করে।

কাউন্ট মী ইন - 5

বই : হরিড হেনরী গেটস রিচ

গল্পগুলি পড়ে/ শুনে শিশুরা চরিত্রগুলি সম্বন্ধে ধারণা করতে পারবে এবং এই ব্যাগের ভিতরের ব্যবহারিক কার্যকলাপের সঙ্গে তাদের কি সম্পর্ক তা বুঝতে পারবে। খেলার মধ্যে রয়েছে - ভগ্নাংশ / ভাগ, দৈর্ঘ্য ও সময় মাপা, £20 পর্যন্ত টাকা পয়সা নিয়ে কাজ ও মাথার মধ্যে অঙ্ক কষা।

হরিড হেনরিস প্যানকেক

- চারটি প্লেট রাখ।
- গোন কটি প্যানকেক তৈরি করা হয়েছে।
- ভগ্নাংশ কার্ড দেখে বার কর যে পরিবারের প্রতি জন কতগুলি প্যানকেক পাবে।
- হেনরির প্লেটে তুমি কি দেখছ ?
- পিটারের প্লেটে তুমি কি দেখছ ?

ভগ্নাংশ অ্যাকশান স্ল্যাপ

- তোমার বিপরিতে খেলবার জন্য কাউকে খোঁজ।
- কার্ড ম্যাচ করলে চিৎকার করে স্ল্যাপ বল।

ডিম ও চামচ রেস

- ছটি দৈর্ঘ্য কার্ডের ২টি সেট কর - সেন্টিমিটার ও মিটার/ সেন্টিমিটার।
- এবার কার্ডগুলি মিস ব্যাটেল- অ্যাক্সের রেজাল্ট টেবিলে রাখ। মনে রাখবে কার্ডগুলি যেন ঠিক ঠিক তালিকাতে রাখা হয়।
- এবার তোমার লাগবে একটা টেপ, ডিম ও চামচ রেসের আরম্ভ লাইন ও 7টি নাম মার্কার। শিশুদের ডিম যত দূরে যেয়ে ছম করে !!! পড়ে ফেটে যাবে তুমি সেই দূরত্ব মাপবে।
- মেঝে উপরে একটা বড় খালি স্থান খোঁজ এবং স্টার্ট করবার লাইন টান।

- পারফেক্ট পিটারের ডিমটি প্রথমে পড়ল। তার মার্কারটি স্টার্টিং লাইন থেকে 1মি 24সে.মি দূরে রাখ।
- এবার অন্য সব শিশুদের এই ভাবে কর।
- কে সব থেকে দূর পর্যন্ত গেল ?

চট করে ধনী হও।

- হিপো মানি ব্যাঙ্কগুলি একটি বান্ডিলে রাখ, হিপো দিকটা নিচের দিকে রাখ।
- ওয়ালেট খালি করে নোট ও পয়সা সাজিয়ে রাখ।
- প্রথম হিপো ব্যাঙ্ক উলটে দেখ কত জমা হয়েছে।
- এর সংখ্যা পয়সা ও নোট দিয়ে তৈরি কর।
- এক এক করে সব হিপো মানি ব্যাঙ্কগুলি এই ভাবে কর।
- কে সব চেয়ে বেশি জমা করেছে ?
- কে সব চেয়ে কম জমা করেছে /
- সব চেয়ে বেশি থেকে সব চেয়ে কম সংখ্যা অনুযায়ী হিপো মানি ব্যাঙ্কগুলিকে সাজাও।
- সব চেয়ে কম থেকে সব চেয়ে বেশি সংখ্যা অনুযায়ী হিপো মানি ব্যাঙ্কগুলিকে সাজাও
- £20 জমা করতে হলে প্রত্যেকটি শিশুকে আরো কত বেশি জমা করতে হবে।

সান্টাস কিউ

- একটা বান্ডিলে ৪টি ডিজিটাল টাইম কার্ড নামের দিকটা উপরে করে রাখ।
- প্রথম কার্ড উল্টাও। ডিজিটাল টাইম কার্ডে যে সময় আছে এনালোগ ঘড়িতে কাঁটা ঘুরিয়ে সেই সময় দেখাও।
- এবার এক এক করে ও এনালোগ ঘড়ি ব্যবহার করে বান্ডিলের সবগুলি ডিজিটাল টাইম কার্ডে একই ভাবে কর।
- নিজের ডান দিকে সান্টাকে রাখ। এবার সান্টার কিউ তৈরি করবার জন্য ডিজিটাল টাইম কার্ড লাগবে।
- যে শিশু সান্টাকে সব চেয়ে প্রথমে দেখেছে থেকে শুরু করে শেষে যে দেখেছে এমন ভাবে সান্টার কিউ তৈরি কর। কার্ডগুলিতে 24 ঘন্টার টাইম দেখাতে হবে।
- সান্টাকে কে প্রথমে দেখেছে ?
- কিউতে কে সব থেকে পিছনে ছিল ?

কাউন্ট মী ইন 4, 5, 6

কাউন্ট মী ইন-এ আপনাকে স্বাগত জানাই

ডাব্লিউ সিটি কাউন্সিল ও ক্লাইসডেল ব্যাঙ্কের সহযোগিতা প্রাইমারি স্কুলের বয়সী শিশুদের মধ্যে অঙ্ক সম্পর্কে ধ্যান ধারণা বিকশিত করবার জন্য ব্যাগ ভর্তি বই এবং খেলা প্রদান করে।

কাউন্ট মী ইন 6

বই :

দি ডেঞ্জারজোন - প্রাচীন গ্রীক অলিম্পিকে ঢুকতে চেষ্টা কোরনা !

এনশিয়েন্ট গ্রীস রিভীল্ড - স্বন্দর স্বচ্ছ পাতা

প্রাচীন গ্রীসের কার্যকলাপ। এই সভ্যতা থেকে বহু গণিতবেত্তা এসেছেন এবং তাদের বার করা গণিত সম্পর্কিত দক্ষতা আজ স্কুলে পড়ান হয়। কাউন্ট মী ইন 6 কার্য কলাপের কেন্দ্র হবে - 10 এর গুণিতক দিয়ে গুণ করা, ক্যালকুলেটর ব্যবহার, 7,8, ও 9 এর গুণিতক, স্টপ ওয়াচ ব্যবহার করা ও টাইম লাইন নিয়ে ক্যালকুলেট করা।

ট্রোজান হর্স ডাইস গেম

একটি ফর্মুলা অনুসরণ করে দুজন গ্রীক সৈনিকের স্কোর ক্যালকুলেট কর।

ফর্মুলা = অ) ছক্কার উপরের সংখ্যা যোগ কর।

ব) উত্তরটা 10 দিয়ে গুন কর।

- নিজের সৈনিক বাছ।
- প্লেয়ার 1 - ছক্কা ফেল। যদি তুমি ডাবল পাও তাহলে আবার ফেল।
- ফর্মুলার সাহায্যে থোরাক্সের স্কোর বার কর।
- প্লেয়ার 2 - ছক্কা ফেল। যদি তুমি ডাবল পাও তাহলে আবার ফেল।
- ফর্মুলার সাহায্যে অ্যারিস্টোর স্কোর বার কর।
- অন্য একটি কাগজে য়রিস্টোর স্কোর লেখ।
- প্রথম সৈনিক যে 200 পার করবে সেই বিজয়ী হবে।
- তুমি মন মনে বা ক্যালকুলেটরের সাহায্যে স্কোরের মোট কত হল বার করতে পার।

থিসিয়াস ও মিনোটর

200 সংখ্যার মধ্যে ভাগ করে 7,8 ও 9এর গুণাতক বার কর।

- তোমার কাজ হল থিসিয়াসকে 3টি গোলকধাঁধা থেকে বেরোবার রাস্তা পেতে এবং মিনোটরের হাত থেকে বাঁচতে সাহায্য করা। তুমি পাশে, সোজা বা তেরছা যেতে পার। তুমি কেবল একবারে একটা চৌখুপিতে যেতে পার।
- 7টা গোলকধাঁধার গুণাতক দিয়ে আরম্ভ কর। তোমার প্রথম কাউন্টার 35এ রাখ।
- 7 দিয়ে গুণ করা যায় এমন অন্য সংখ্যা ব্যবহার করে গোলকধাঁধার ভিতরে একটা রাস্তা তৈরি কর।
- থিসিয়াসকে 8 ও 9 সংখ্যার গুণাতক দিয়ে গোলকধাঁধার ভিতরে রাস্তা দেখিয়ে যাও।

অলিম্পিক গেমস

- পুরুষদের 800 মি. রেসের তথ্য পত্র দেখ। ওদের টাইম দেখে বার কর কে প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় ইত্যাদি হয়েছে। পতাকা বেসবোর্ডের উপর উচিত পতাকাগুলি রাখ।
- এবার স্টপওয়াচ কি ভাবে ঠিক মত ব্যবহার করবে তার অভ্যাস কর। 8 জন অ্যাথলিটের ফিনিশিং টাইম দেখ। তাদের ঠিক ঠিক টাইমে স্টপওয়াচ বন্ধ করবার চেষ্টা কর।
- এমন কোন কার্য কলাপ ভাব যা তুমি ও তোমার বন্ধুরা ঘড়ির সঙ্গে প্রতিযোগিতা করতে পার।

প্রাচীন গ্রীক টাইম লাইন

- 12 টা তারিখ ম্যাগনেট সব চেয়ে প্রথম থেকে বর্তমান হিসাবে রাখ।
- হলুদ কী ফ্যান্টি কার্ড বার কর। সেগুলি এক দিকে রাখ। তোমার ক্যালকুলেশনের জন্য এগুলি লাগবে।
- তথ্য কার্ডগুলির 2টি বাস্তব তৈরি কর - প্রথমে ও পরের।
- ছবির ম্যাগনেটগুলি রাখবার জন্য একটা জায়গা বার কর।
- সব চেয়ে প্রথম দিকের তথ্য কার্ডগুলি প্রথমে রাখ।
- এক এক করে তথ্য কার্ডগুলি পড় এবং বার কর ছবির ম্যাগনেট কোন তারিখে যাবে।
- এবার পরের দিকের তথ্য কার্ডগুলি ব্যবহার কর।
- আবার তথ্য কার্ডগুলি পড় এবং টাইম লাইন তৈরি করবার জন্য বার কর ছবির ম্যাগনেট কোথায় রাখবে।