സന്നദ്ധതാപ്രവർത്തനങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ വളർച്ച (Growth), വികാസം (Development), പഠനസന്നദ്ധത (Learning readiness) എന്നിവ തിരിച്ചറിഞ്ഞുള്ള പഠനാവസരങ്ങളാണ് പ്രാരംഭഘട്ടത്തിൽ ഒരുക്കേണ്ടത്. ഒന്നാം ക്ലാസിലെ കുട്ടികൾ ഒരേ പ്രായത്തിലുള്ളവരാണെങ്കിലും വിവിധ വികാസമേഖലകളുമായി (Developmental Domains) ബന്ധപ്പെട്ട അനുഭവങ്ങളിൽ വ്യത്യസ്തരാണ്. ഈ വ്യത്യസ്തതയ്ക്ക് കാരണം പലതായിരിക്കും. ശാരീരികവും മാനസികവുമായ വെല്ലുവിളികൾ നേരിടുന്നവരും സവിശേഷ ശ്രദ്ധയും സഹായവും വേണ്ടവരും ഇക്കൂട്ടത്തിലുണ്ടാകും. കൂടാതെ വിദ്യാഭ്യാസപരമായും സാമൂഹികവുമായി വ്യത്യസ്ത പശ്ചാത്തലങ്ങളിൽ നിന്നു വരുന്ന കുട്ടികളുണ്ട്. എല്ലാവരെയും പരിഗണിച്ചുകൊണ്ട് പഠനാനുഭവങ്ങൾ ഒരുക്കണമെങ്കിൽ കുട്ടിയെക്കുറിച്ച് മനസ്സിലാക്കൽ നേരത്തേ തുടങ്ങണം. ഇവ മുൻനിർത്തിയാണ് സന്നദ്ധതാ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരുക്കേണ്ടത്. സ്കൂൾ അന്തരീക്ഷവുമായി പൊരുത്തപ്പെടുത്തി, വിവിധ വികാസമേഖലകൾക്ക് അനുയോജ്യമായ അനുഭവങ്ങൾ നൽകുന്നതിലൂടെ ഔപചാരിക പഠനത്തിന് സന്നദ്ധരാക്കുകയാണ് ലക്ഷ്യമിടുന്നത്. അധ്യയനവർഷാരംഭം മുതൽതന്നെ നിരന്തരം ഇത്തരം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരുക്കേണ്ടതുണ്ട്.

പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ രൂപരേഖ

കുട്ടികളുടെ വികാസമേഖലകളുമായി ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു ആഴ്ചയിൽ നടപ്പിലാക്കാവുന്ന പഠനപ്രവർത്തനങ്ങളുടെ പാക്കേജാണ് താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്നത്. കുട്ടികളുടെ അനുഭവതലവുമായി ബന്ധിപ്പിച്ച് ആവശ്യമായ വഴക്കത്തോടെ പഠനാനുഭവങ്ങൾ ഒരുക്കേണ്ടതാണ്. ഗണിതപാഠപുസ്തകത്തിലെ യൂണിറ്റ് - 1 സന്നദ്ധതാപ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഭാഗമായാണ് വിഭാവനം ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. വികാസമേഖലകളുമായി ബന്ധിപ്പിച്ചുള്ള ആസൂത്രണത്തിൽ ഗണിതപുസ്തകത്തിലെ ഒന്നാം യൂണിറ്റ് പ്രയോജനപ്പെടുത്തേണ്ടതാണ്.

കുട്ടികളുടെ സമഗ്രവികാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രധാന വികാസമേഖലകളും പ്രവർത്തനസൂചനകളും

1. **ഭാഷാവികാസം**
2. **വൈജ്ഞാനികവികാസം**
3. **ശാരീരിക -ചാലകവികാസം**
4. **സാമൂഹിക-വൈകാരിക വികാസം**
5. **സർഗാത്മകവും സൗന്ദര്യാത്മകവുമായ വികാസം**

മേഖല 1 : ഭാഷാവികാസം

ശ്രദ്ധിച്ചു കേൾക്കാനുള്ള ശേഷി, ഭാഷണശേഷീ വികാസം, പദസ്വാധീനം വർധിപ്പിക്കൽ, വായിക്കാനുള്ള തയാറെടുപ്പ് തുടങ്ങിയവ ലക്ഷ്യമിടുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഭാഷാവികാസത്തിനായി ഒരുക്കേണ്ടത്.

- കുട്ടികളുമായി സൗഹൃദസംഭാഷണം.

- വീട്ടിലെയും മറ്റും അനുഭവങ്ങൾ പറയാൻ അവസരം നൽകൽ.
- കുട്ടികൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നതും അവരുടെ നിലവാരത്തിനു യോജിച്ചതുമായ കഥകൾ കേൾപ്പിക്കൽ.
- പാട്ടുകൾ കേൾക്കൽ, പാടൽ.
- കഥാപുസ്തകം വായിച്ചു കേൾക്കൽ.
- നിർദേശങ്ങൾ ശ്രദ്ധിച്ച് കളിപ്രവർത്തനം ചെയ്യൽ.
- ചിത്രവായന.
- ദൃശ്യങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കൽ.
- പ്രാക്-ലേഖനപ്രവർത്തനങ്ങൾ (കുത്തുകൾ യോജിപ്പിക്കൽ, വഴി കണ്ടെത്തി വരയ്ക്കൽ മുതലായ പഠനാനുഭവങ്ങളാണ് ഇതിൽ പെടുന്നത്.)

മേഖല 2: വൈജ്ഞാനികവികാസം

പഞ്ചേന്ദ്രിയങ്ങളുടെ വികാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനസൂചനകളും വിവിധ ചിന്താപ്രക്രിയയിലൂടെ ആശയരൂപീകരണം സാധ്യമാകുന്നതിനുതകുന്ന പ്രവർത്തനസൂചനകളും ഈ മേഖലയിൽ ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

കാഴ്ച, കേൾവി, സ്പർശം, രുചി, മണം തുടങ്ങിയ സംവേദനങ്ങളുടെ വികാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കളികൾ.

- കണ്ണടച്ചു ശബ്ദങ്ങൾ കേൾക്കൽ - പ്രകൃതിയിലെ ശബ്ദങ്ങൾ തിരിച്ചറിയൽ- ദൂരെ നിന്നുള്ളവ, അടുത്തുനിന്നുള്ളവ - വേർതിരിച്ചറിയൽ.
- തൊട്ടുനോക്കി പറയൽ - സഞ്ചിയിലെ വസ്തുക്കൾ കണ്ണടച്ച് തൊട്ടുനോക്കി പറയൽ.
- കണ്ണുകെട്ടിക്കളി.
- മണത്തുപറയൽ-പൊതിയിലെ വസ്തുക്കൾ മണത്തു പറയൽ.
- ഓർമശക്തിയുടെ വികാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കളികൾ.
- യുക്തിചിന്തയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ.
- രുചിയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ.
- പാട്ടുകളും കഥകളും കേൾക്കാനുള്ള അവസരം.
- പ്രാക്- വായന, ലേഖനപ്രവർത്തനങ്ങൾ
- പ്രകൃതിനടത്തം(നിരീക്ഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കൽ).

മേഖല 3 : ശാരീരികചാലക വികാസം

ശാരീരികവളർച്ച, സ്ഥൂല-സൂക്ഷ്മ പേശീവികാസവും ഏകോപനവും എന്നിവ ഈ മേഖലയുമായി ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു.സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികൾ,വിവിധ ദിശയിൽ ഓടൽ, പന്ത് എറിയൽ, നൃത്തം ചെയ്യൽ, വിവിധ താളത്തിൽ കൈയടിക്കൽ തുടങ്ങിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പഠനാനുഭവങ്ങളായി നൽകാവുന്നതാണ്.

സ്ഥൂലപേശീവികാസത്തിനുതകുന്ന കളികൾ

- പന്തേറുകളി
- കസേരകളി
- അണ്ണാനും കൂടും കളി
- കടലാസ് കീറൽ കളി
- തവളച്ചാട്ടം
- വെള്ളം നിറയ്ക്കൽ
- പാമ്പിഴയൽ
- കളം മാറൽ
- കളത്തിൽ കയറാം
- ആയിത്തീരൽ കളി
- ലൈൻ അപ്
- എന്താണില്ലാത്തത്?
- നാരങ്ങപ്പാല്
- കയറുകളി

സൂക്ഷ്മ പേശീവികസനത്തിനുതകന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ

- വിവിധ വസ്തുക്കൾ കീറൽ (കൈകൊണ്ട്) - കടലാസ്, ഇലകൾ, ഓലകൾ തുടങ്ങിയവ.
- വിവിധ വസ്തുക്കൾ മുറിക്കൽ (കത്രിക ഉപയോഗിച്ച്) - വർണക്കടലാസുകൾ, പത്രക്കടലാസുകൾ
- ഒറിഗാമി രൂപങ്ങൾ നിർമിക്കൽ, മുത്തു കോർക്കൽ, പൂക്കൾ കോർക്കൽ
- മണ്ണ്, മൈദമാവ് കുഴച്ചു രൂപങ്ങൾ നിർമിക്കൽ, സ്വതന്ത്രമായി ചിത്രം വരയ്ക്കൽ
- കടലാസ്, ഇലകൾ, ഓലകൾ, പൂവുകൾ എന്നിവ കൊണ്ട് രൂപങ്ങൾ നിർമിക്കൽ.
- കൊളാഷ് നിർമാണം, വഴി വരച്ചു ചേർക്കൽ, കട്ടൗട്ട് ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കൽ, സ്വന്തം പേര് നോക്കി വരയ്ക്കൽ.

മേഖല 4: സാമൂഹിക-വൈകാരിക വികാസം

ആത്മവിശ്വാസം, self image, self esteem എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനും കൂട്ടായ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ പങ്കാളികളാകാനും സഹായമനോഭാവം, ആദരവ്, വൈകാരികനിയന്ത്രണം എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനുമുതകുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഇവിടെ ലക്ഷ്യമിടുന്നത്.

- കൂട്ടം ചേർന്ന് കളിക്കൽ, പഠന കളിക്കോപ്പ് കൈമാറൽ.
- ഗ്രൂപ്പ് പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടൽ.
- കഥ -പാട്ട് കേൾക്കൽ.
- ഒരുമിച്ച് ഭക്ഷണം കഴിക്കൽ.

മേഖല 5 : സർഗാത്മകവും സൗന്ദര്യാത്മകവുമായ വികാസം

കുട്ടികളുടെ സർഗാത്മക കഴിവുകൾ , സൗന്ദര്യാസ്വാദന ശേഷി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിന് ഈ മേഖലയിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

- സ്വതന്ത്ര ചിത്രരചന.
- ചിത്രങ്ങൾക്ക് നിറം നൽകൽ.
- കഥയിലെ ദൃശ്യങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ചിത്രം വരയ്ക്കൽ (നിലത്ത്, ചുമരിൽ).
- സ്വന്തം കൈപ്പത്തിയുടെ ഔട്ട്ലൈൻ വരയ്ക്കൽ.
- കൊളാഷ് നിർമാണം.

- കളിയുപകരണങ്ങൾ നിർമിക്കൽ.
- രൂപങ്ങൾ നിർമിക്കൽ.
- കടലാസിൽ ചിത്രങ്ങൾക്ക് പ്രകൃതിയിലെ വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിച്ച് നിറം നൽകൽ- ഇലകൾ, പൂക്കൾ, കല്ലുപൊടി എന്നിവ ഉപയോഗിച്ച് നിറം നൽകൽ.

സന്നദ്ധതാപ്രവർത്തനങ്ങളുടെ പാക്കേജാണ് ഇവിടെ നൽകുന്നത്. പരമാവധി വികാസമേഖലകളെ പരിഗണിക്കുന്ന ഉചിതമായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തും കൂട്ടിച്ചേർത്തും ഉപയോഗിക്കുകയാണ് അധ്യാപിക ചെയ്യേണ്ടത്.

ഒന്നാം ദിവസം

ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിന്.
2. സൂക്ഷ്മ- സ്ഥൂല പേശികളുടെ വികാസത്തിന്.
3. ശ്രദ്ധയോടെ കഥ കേൾക്കാനും ഭാഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിനും.
4. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
5. ഒറ്റയ്ക്കും സംഘമായും പാട്ടുകൾ ചൊല്ലി രസിക്കുന്നതിന്.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

കളംമാറൽ കളി

കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് ഓരോ കുട്ടിക്കും ഒന്നു വീതം വൃത്തങ്ങൾ തറയിൽ വരയ്ക്കുന്നു. വൃത്തത്തിന് ഒരു കുട്ടിക്ക് കയറിനിൽക്കാനുള്ള വലുപ്പം മാത്രം മതിയാകും. ടീച്ചർ താളം നൽകുന്നു. ഈ സമയം കുട്ടികൾ കളങ്ങൾ മാറുന്നു. പതുക്കെയുള്ള താളത്തിനനുസരിച്ച് കളം മാറുന്നു. താളത്തിന്റെ വേഗം കൂട്ടുന്നു. വേഗത്തിൽ മാറുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ഒഴിഞ്ഞ കളങ്ങൾ കണ്ടെത്തി അതിൽ കയറി നിൽക്കുക എന്നതാണ് ഈ കളിയുടെ വെല്ലുവിളി.

2. തവളകളും പാമ്പുകളും - ചിത്രം നോക്കി പറയൽ

ചർച്ച- തവളയെക്കുറിച്ചും പാമ്പുകളെ കുറിച്ചും.

തവളകളെ കണ്ടിട്ടില്ലേ? എത്ര തരം തവളകൾ?

തവളകൾ എവിടെയാണ് താമസിക്കുന്നത്?

പാമ്പുകളെയോ?...(കുട്ടികൾക്ക് ഈ ജീവികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട അവരുടെ അനുഭവങ്ങൾ പറയാൻ അവസരം നൽകണം. ഇവയുടെ പേരുകൾ വലുതായി ബോർഡിലെഴുതാം).

3. ആയിത്തീരൽ

കുട്ടികൾ തവളകളും പാമ്പുകളുമായി കളിക്കൽ (കളിക്കിടയിൽ കുട്ടികൾക്കു നൽകേണ്ട നിർദേശം.)

എല്ലാവരും തവളകൾ.... ചാടുന്ന തവളകൾ...കരയുന്ന തവളകൾ...കുളത്തിൽ മലക്കം മറിയുന്ന തവളകൾ...

എല്ലാവരും പാമ്പുകൾ... ചീറ്റുന്ന പാമ്പുകൾ... പത്തി വിടർത്തുന്ന പാമ്പുകൾ... ഇഴയുന്ന പാമ്പുകൾ...നീന്തുന്ന പാമ്പുകൾ... ചുരുണ്ടു കിടക്കുന്ന പാമ്പുകൾ...(നിരത്തിയിട്ട കസേരകൾക്കടിയിലൂടെ കുട്ടികൾ പാമ്പുകളായി ഇഴയട്ടെ).

കുട്ടികളെ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു. ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പാമ്പുകൾ. മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് തവളകൾ... തവളകളെ പിടിക്കാൻ വരുന്ന പാമ്പുകൾ. ചാടിക്കളിക്കുന്ന തവളകൾ... (കളിയിൽ താളം നൽകണം. താളത്തിനനുസരിച്ചായിരിക്കണം കുട്ടികളുടെ ചലനങ്ങൾ. താളം കുട്ടികളെ പ്രചോദിപ്പിക്കും.)

4. ചിത്രംവര (തറയിൽ ചോക്കുകൊണ്ട്)

പാമ്പും തവളയും- (പരമാവധി വലുതായി വരയ്ക്കട്ടെ).

എല്ലാവരും ഒരുമിച്ച് നടന്ന് തറയിലെ ചിത്രങ്ങൾ കാണൽ.

5. കഥപറയൽ (ടീച്ചർ പറഞ്ഞുകൊടുക്കുന്നു)

കുളം-കുളത്തിൽ കുറേ തവളകൾ- തവളയ്ക്ക് എപ്പോഴും സന്തോഷം. ഇഷ്ടം പോലെ ആഹാരം- അപ്പോഴാണ് ഒരു പാമ്പ് കുളത്തിലേക്ക് വന്നത്. സൂത്രക്കാരനായ പാമ്പ് തവളകളോട് ചങ്ങാത്തം കൂടുന്നു- തവളകളെ ഒന്നൊന്നായി പിടിച്ച് തിന്നുന്നു- തവളകൾക്ക് പേടി- അവർ കൂടിയാലോചിക്കുന്നു. ഒരു സൂത്രം കണ്ടുപിടിക്കുന്നു- പാമ്പിനെ തുരത്തുന്നു.

(കഥയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ചർച്ച)

കഥ ഇഷ്ടപ്പെട്ടോ?

എന്തുകൊണ്ട് ഇഷ്ടപ്പെട്ടു?

ആരെയാണ് കൂടുതൽ ഇഷ്ടപ്പെട്ടത്? എന്തുകൊണ്ട്?

കഥയിൽ എത്ര കഥാപാത്രങ്ങളുണ്ട്?

അവർ ആരൊക്കെയാണ്?

(കുട്ടികൾ പറയുന്ന പേരുകൾ ടീച്ചർക്ക് ബോർഡിലെഴുതാം. എഴുതിയത് ചൂണ്ടിക്കാട്ടി 'ഇതാരാണ് പറഞ്ഞത്?' എന്ന് ചോദിക്കാം.)

6. നാടകക്കളി

രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകൾ- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് തവളകൾ- മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് പാമ്പുകൾ- (നേരത്തേ കളിച്ച കളി ആവർത്തിക്കുന്നു). തവളകളും പാമ്പുകളും കൂട്ടുകാർ- കളിച്ചു രസിക്കുന്നു- (തവളകളും പാമ്പുകളും എന്തായിരിക്കും പറഞ്ഞിട്ടുണ്ടാവുക? ചോദ്യത്തിലൂടെ സംഭാഷണം വികസിപ്പിക്കാം.)

അടുത്ത ഘട്ടത്തിൽ പാമ്പുകളുടെ എണ്ണം കുറയ്ക്കാം. തുടർന്ന് നിർദേശങ്ങൾ.

മൂന്നു പാമ്പുകൾ... ബാക്കിയെല്ലാവരും തവളകൾ... തവളകൾ പാമ്പുകളെ തിന്നാൻ തുടങ്ങുന്നു. പേടിച്ചോടുന്ന തവളകൾ- ഒളിക്കുന്ന തവളകൾ...

(കളിക്കാൻ മേശയ്ക്കടിയിലോ മറ്റോ തുണി മറച്ച് ഒരു സ്ഥലമൊരുക്കണം).

മൂന്നാം ഘട്ടത്തിൽ ഒരു കുട്ടി പാമ്പ്... മറ്റുള്ളവരെല്ലാം തവളകൾ... കളി ആവർത്തിക്കുന്നു... ഈ കളി ഗണിതസന്ദർഭവുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി ഒരിക്കൽ കൂടി നടത്താം. 'എത്ര തവളകൾ? എത്ര പാമ്പുകൾ? ബാക്കിയെത്ര തവളകൾ?'

7. ചിത്രംവര - കഥയ്ക്കു യോജിച്ച ചിത്രം

നിറംനൽകൽ- ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഓരോരുത്തരും സ്വന്തം ചിത്രം കൈയിലെടുത്ത് സംസാരിക്കട്ടെ. (പേജ് 82-ലെ വർക്ക്ഷീറ്റ് കാണുക)

8. നിർമാണം

ന്യൂസ്പേപ്പർ നീളത്തിൽ ചുരുട്ടി ഒട്ടിച്ച് പാമ്പിനെ നിർമിക്കുന്നു. നിറം കൊടുക്കുന്നു.

9. രൂപങ്ങളുണ്ടാക്കൽ

മൈദ,മണ്ണ്,പ്ലാസ്റ്റിസിൻ എന്നിവ കുഴച്ച് വിവിധ രൂപങ്ങൾ നിർമിക്കുന്നു.

(പാമ്പ്,മുട്ട....)

10. പാട്ട്

പാമ്പുകളെപ്പോൽ ഇഴയുന്നു.
ഇഴയുമ്പോൾ നാം പാടുന്നു.
ലാലല ലാല ലാലല ലാല ലാലല ലാല ലാ...
തവളകളെപ്പോൽ ചാടുന്നു.
ചാടുമ്പോൾ നാം പാടുന്നു.
. . . .
കാക്കകളെപ്പോൽ പാറുന്നു.
പാറുമ്പോൾ നാം പാടുന്നു
. . . .

(അഭിനയിച്ചുകൊണ്ട് പാടുന്നു.)

രണ്ടാം ദിവസം

(കുട്ടികളുടെ പേരുകൾ ചാർട്ടിലെഴുതണം. കുട്ടികൾ തന്നെ ഹാജർ വിളിക്കട്ടെ. നെയിംസ്ലിപ്പുകൾ നൽകണം. രാവിലെ വന്ന് അവരവരുടെ സ്ലിപ്പുകൾ കുട്ടികൾ തന്നെ തിരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ.)

ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിന്.
2. സൂക്ഷ്മ- സ്ഥൂല പേശികളുടെ വികാസത്തിന്.
3. ശ്രദ്ധയോടെ കഥ കേൾക്കാനും ഭാഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിനും.
4. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
5. ഒറ്റയ്ക്കും സംഘമായും പാട്ടുകൾ പാടി രസിക്കുന്നതിന്.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

(കഴിഞ്ഞ ദിവസത്തെ കഥ ഓർമിച്ചു പറഞ്ഞുകൊണ്ടായിരിക്കണം തുടക്കം.)

1. ഓർമിക്കാം, പറയാം

കുട്ടികളെ മൂന്നു പേരടങ്ങുന്ന ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു. ക്ലാസിനു മധ്യത്തിൽ 5 വസ്തുക്കൾ വയ്ക്കുന്നു.

വസ്തുക്കൾ കാണാൻ 10 സെക്കന്റ് അനുവദിക്കുന്നു. പിന്നീട് വസ്തുക്കളെ തുണികൊണ്ട് മൂടുന്നു. ഇനി ഓരോ ഗ്രൂപ്പും വസ്തുക്കൾ ഏതൊക്കെയാണെന്ന് ഓർമിച്ച് പരസ്പരം ചർച്ച ചെയ്തു തീരുമാനത്തിലെത്തി പറയണം. വസ്തുക്കളുടെ എണ്ണം കൂട്ടി കളി തുടരാം. എല്ലാ വസ്തുക്കളുടെയും പേരുകൾ പറഞ്ഞ ഗ്രൂപ്പ് വിജയിച്ചു.

2. കടലാസ് കീറൽ കളി

കുട്ടികളെ മൂന്നു പേരടങ്ങുന്ന ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു, ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ഓരോ ഷീറ്റ് ന്യൂസ്പേപ്പർ നൽകുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ കടലാസ് ചെറുതായി കീറണം. സമയം കണക്കാക്കാൻ താളം നൽകുന്നു. താളം അവസാനിക്കുമ്പോൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും കീറിയിട്ട കടലാസുകൾ പരിശോധിക്കുന്നു. നന്നായി കീറിയ ഗ്രൂപ്പ് വിജയിച്ചു. ഗ്രൂപ്പ് അംഗങ്ങളെ പരസ്പരം മാറ്റി ന്യൂസ്പേപ്പർ നൽകി കളി മൂന്നോ നാലോ തവണ ആവർത്തിക്കാം.

3. പാട്ട്

പൂച്ച നല്ല പൂച്ച
വൃത്തിയുള്ള പൂച്ച
. . . .
(അഭിനയിച്ചുകൊണ്ട് പാടുന്നു)

ചർച്ച - പൂച്ച, എലി എന്നിവയെ കുറിച്ച്. കുട്ടികൾ അവരുടെ അനുഭവങ്ങൾ പറയട്ടെ; സമയം കൊടുക്കാം.

4. ആയിത്തീരൽ

പൂച്ചയും എലിയും കളി - എല്ലാവരും പൂച്ച- നടക്കുന്ന പൂച്ച- ഓടുന്ന പൂച്ച - കരയുന്ന പൂച്ച- അപ്പം മണക്കുന്ന പൂച്ച- അപ്പം കട്ടെടുക്കുന്ന പൂച്ച- അപ്പം തിന്നുന്ന പൂച്ച- ഉറങ്ങുന്ന പൂച്ച- നൃത്തം ചെയ്യുന്ന പൂച്ച-

എല്ലാവരും എലികൾ- തട്ടിൻ പുറത്ത് ഓടിനടക്കുന്ന എലികൾ- ഉറങ്ങുന്ന എലികൾ- പല്ലു തേക്കുന്ന എലികൾ- കളിക്കുന്ന എലികൾ- മറിഞ്ഞു വീഴുന്ന എലികൾ....

(ഇനി രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു) ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പൂച്ചകൾ- മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് എലികൾ- എലിയെ പിടിക്കാൻ വരുന്ന പൂച്ചകൾ- ഓടി ഒളിക്കുന്ന എലികൾ. കളിക്ക് താളം നൽകണം.

5. ചിത്രംവര (തറയിൽ ചോക്കുകൊണ്ട്)

പൂച്ചകൾ, എലികൾ (ചിത്രത്തിനു താഴെ എലി, പൂച്ച എന്നിങ്ങനെ എഴുതാം. ചുറ്റും നടന്ന് പൂച്ചകളും എലികളും തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം പറയാം.)

6. കഥപറയൽ

വീട്ടിൽ നിറയെ എലികൾ- ഒരു ദിവസം പൂച്ചയെത്തുന്നു- കറുകറുത്ത പൂച്ച- എലികൾക്ക് സങ്കടം- പൂച്ചയ്ക്ക് സന്തോഷം - എലിയെ ഒന്നൊന്നായി പൂച്ച പിടിക്കുന്നു- എലികൾ കാക്കകളോട് സങ്കടം പറയുന്നു- കാക്ക നായയോട്- നായ പൂച്ചയെ ഓടിക്കുന്നു...

7. നാടകക്കളി

രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകൾ- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പൂച്ചകൾ, രണ്ടാമത്തെ ഗ്രൂപ്പ് എലികൾ. പൂച്ചകൾ എലികളെ പിടിക്കുന്നു. എലികൾ ഓടി ഒളിക്കുന്നു. പേടിച്ച എലികൾ കാക്കയോട് എന്തായിരിക്കും പറഞ്ഞിട്ടുണ്ടാവുക? സംഭാഷണം കുട്ടികൾ രൂപീകരിച്ച് അവതരിപ്പിക്കുന്നു. കാക്ക നായ യോട് പറഞ്ഞത് എന്തായിരിക്കും? (കുട്ടികൾ പറഞ്ഞ സംഭാഷണം ചാർട്ടിൽ എഴുതാം.)

രണ്ടാം ഘട്ടം : 4 ഗ്രൂപ്പുകൾ. ഒന്നാം ഗ്രൂപ്പ് പൂച്ചകൾ... രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പ് നായകൾ... മൂന്നാം ഗ്രൂപ്പ് എലികൾ... നാലാം ഗ്രൂപ്പ് കാക്കകൾ... എലികളെ പിടിക്കാനെത്തുന്ന പൂച്ചകൾ- എലികൾ ഒന്നിച്ച് കാക്കയോട് സങ്കടം പറയുന്നു. കാക്കകൾ നായയോട്.. നായകൾ പൂച്ച കളെ ഓടിക്കുന്നു.

മൂന്നാം ഘട്ടം : ഒരു കുട്ടി പൂച്ച, മറ്റൊരു കുട്ടി കാക്ക, അടുത്ത കുട്ടി നായ- ബാക്കിയെല്ലാവരും എലികൾ... കളി തുടരുന്നു.

കളിക്കു ശേഷം നേരത്തേ രൂപപ്പെടുത്തിയ സംഭാഷണം കുട്ടികളോട് എഴുതാൻ പറയാം. Graphic writing.

8. ചിത്രംവര

കടലാസിൽ- കഥയ്ക്ക് യോജിച്ച ചിത്രം- നിറം നൽകണം- ചിത്രങ്ങൾ എല്ലാവരും കാണത്തക്ക രീതിയിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കണം- ഓരോ കുട്ടിക്കും സ്വന്തം ചിത്രത്തെക്കുറിച്ച് പറയാൻ അവസരം നൽകണം. ഇഷ്ടപ്പെട്ട ചിത്രങ്ങൾ കുട്ടികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ. (ചിത്രങ്ങൾ തിയ്യതി ചേർത്ത് പോർട്ട്ഫോളിയോയിലേക്ക് മാറ്റാം.)

9. കൊളാഷ്

കറുത്ത സ്കെച്ച് പേനകൊണ്ട് A4 പേപ്പറിൽ പൂച്ചയുടെ ഔട്ട്ലൈൻ വരച്ച് നൽകുന്നു, രണ്ടു കുട്ടികളുടെ ഗ്രൂപ്പിന് ഒന്നു വീതം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും പശയും കളർ പേപ്പർ ചെറു തായി മുറിച്ചതും നൽകണം. പൂച്ചയുടെ ഔട്ട്ലൈൻചിത്രത്തിൽ കളർ പേപ്പർ ഒട്ടിച്ച് കുട്ടികൾ കൊളാഷ് നിർമിക്കട്ടെ. കുട്ടികൾ നിർമിച്ചവ ക്ലാസിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കണം.

9. പൂവിലെ നിറം

കുട്ടികൾ കടലാസിൽ ചിത്രം വരച്ച് പൂക്കൾ, ഇലകൾ എന്നിവ കൊണ്ട് നിറം നൽകുന്നു.

നിറം നൽകാൻ ഉചിതമായ പൂക്കൾ, ഇലകൾ അന്വേഷിച്ച് കണ്ടെത്തുന്നു.

(**പ്രകൃതിനടത്തം**)

മൂന്നാം ദിവസം

ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിന്.
2. സൂക്ഷ്മ- സ്ഥൂല പേശികളുടെ വികാസത്തിന്.
3. ശ്രദ്ധയോടെ കഥ കേൾക്കാനും ഭാഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിനും.
4. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
5. ഒറ്റയ്ക്കും സംഘമായും പാട്ടുകൾ പാടി രസിക്കുന്നതിന്.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

കഴിഞ്ഞ ദിവസത്തെ കഥ, കളികൾ എന്നിവ ഓർമിച്ചുകൊണ്ട് തുടങ്ങാം. കുട്ടികൾക്ക് ഏറ്റവും ഇഷ്ടപ്പെട്ട കളി ഏതായിരുന്നു എന്ന് ചോദിക്കാം. എന്തുകൊണ്ട്?

കയറുകളി

7 – 8 മീറ്റർ നീളമുള്ള ഒരു കയർ വിവിധ ആകൃതിയിൽ- വളഞ്ഞു പുളഞ്ഞ് - തറയിൽ ഇടുന്നു. കയറിലൂടെ നടക്കണം. ആദ്യം ഒറ്റയ്ക്ക്- പിന്നീട് രണ്ടു പേർ - തുടർന്ന് എല്ലാവരും വരിവരിയായി.

ക്ലാസ് മുറിയിലൂടെ താളത്തിൽ വെറുതെ നടക്കുന്നു. വിസിലടിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും കയറിൽ കയറി നിൽക്കുന്നു. ഒരു മിനിറ്റ് നിശ്ശബ്ദത - വീണ്ടും താളം നടത്തം - കയറിൽ കയറി നിൽക്കൽ - നിശ്ശബ്ദത- ആവർത്തനം.

എല്ലാവരും കയറിൽ പിടിച്ചു നിൽക്കുന്നു- നടക്കുന്നു- പതുക്കെ- വേഗത്തിൽ- ഓടുന്നു- താളത്തിൽ ഓടുന്നു- ശബ്ദമുണ്ടാക്കിക്കൊണ്ട് ഒരു തീവണ്ടിയായി.

കയറിന്റെ രണ്ടറ്റവും കൂട്ടിക്കെട്ടുന്നു- വിസിലടിക്കുമ്പോൾ കയർ വൃത്താകൃതിയിൽ വലിച്ചു പിടിക്കുന്നു- താളം നൽകുന്നു- എല്ലാവരും ഒന്നിച്ച് കയറിനകത്ത് കയറൽ - പുറത്ത് നിൽക്കൽ- ആവർത്തനം.

2. കോഴിക്കുഞ്ഞും കൂടും

കയറ് ഇപ്പോൾ വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഒരു കോഴിക്കൂട്. കൂടിനകത്ത് കുട്ടികൾ കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ- തീറ്റ കൊത്തിത്തിന്നുന്ന കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ- ഒരു കുട്ടി അമ്മക്കോഴി- "പരുന്തു വരുന്നു" എന്ന് പറയുമ്പോൾ എല്ലാവരും അമ്മക്കോഴിയുടെ ചിറകിനടിയിൽ ഒളിക്കുന്നു. "പരുന്ത് പോയി". കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ പുറത്തു വരുന്നു. ചികയുന്ന കുഞ്ഞുങ്ങളും അമ്മക്കോഴിയും.

3. ചിത്രംവര

കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ- തറയിൽ/ചുമരിൽ

4. കഥപറയൽ

തള്ളക്കോഴിയും കുഞ്ഞുങ്ങളും- കുഞ്ഞുങ്ങളോട് പുറത്തിറങ്ങരുതെന്ന് പറഞ്ഞ് തള്ള ക്കോഴി തീറ്റ തേടിപ്പോകുന്നു- പൂച്ച വരുന്നു- കളിക്കാൻ വിളിക്കുന്നു- (സംഭാഷണം കുട്ടികളിൽ നിന്നും വരുത്തണം.) "അയ്യയ്യോ ഞങ്ങളില്ല"- പട്ടി വരുന്നു- (സംഭാഷണം ആവർത്തിക്കുന്നു.) തത്ത, കുഞ്ഞാറ്റക്കിളി- എല്ലാവരും വിളിക്കുന്നു. (കുട്ടികൾ സംഭാ ഷണം നൽകുന്നു.) നേരം വൈകി - വിശക്കുന്നു - അമ്മയെ കാണുന്നില്ല - പുറത്തിറ ങ്ങി- പെട്ടെന്ന് പരുന്ത്...

കഥയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ചർച്ച... കഥയിലെ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പേരുകൾ ബോർഡിലെ ഴുതാം. ഓരോരുത്തരുടെയും സംഭാഷണമെഴുതാം.

5. നാടകക്കളി

രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകൾ- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പരുന്ത്- മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ - കോഴിക്കുഞ്ഞു ങ്ങളെ പിടിക്കാൻ വരുന്ന പരുന്ത്- ഓടി ഒളിക്കുന്ന കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ. വിവിധ ഗ്രൂപ്പു കൾ- ഓരോ ഗ്രൂപ്പും- ഓരോ കഥാപാത്രം. സംഭാഷണം- കോഴിക്കുഞ്ഞിനെ വിളിക്കു ന്നത്- കോഴിക്കുഞ്ഞിന്റെ മറുപടി (താളത്തിൽ), പുറത്തിറങ്ങുന്ന കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ പരുന്ത് വരുമ്പോൾ ഓടിയൊളിക്കുന്നു.

6. ചിത്രംവര

കഥയ്ക്ക് യോജിച്ച ചിത്രം വരച്ച് നിറം നൽകൽ.

7. പാട്ട്

ചക്കിപ്പരുന്തേ
കീയോം കീയോം
നീയെന്റെ മക്കളെ
കീയോം കീയോം
നേരം വെളുക്കട്ടെ
കീയോം കീയോം
....
കീയോം കീയോം

8. നിർമാണം

രണ്ടു പേരുടെ ഗ്രൂപ്പ്- വൃത്താകൃതിയിൽ മുറിച്ച നിറമുള്ള കടലാസുകൾ (ഒന്ന് ചെറിയ വൃത്തം, മറ്റേത് കുറച്ച് വലുത്-ഒന്ന് തലയും മറ്റേത് ദേഹവും). ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നൽകുന്നു. ഇത് ഒട്ടിച്ച് കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങളെ നിർമിക്കുന്നു. കൊക്കും വാലും വരച്ചു ചേർക്കുന്നു. ആകെ എത്ര കോഴിക്കുഞ്ഞുങ്ങൾ? - എണ്ണി സംഖ്യ എഴുതാം.

നാലാം ദിവസം

ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിന്.
2. സൂക്ഷ്മ- സ്ഥൂല പേശികളുടെ വികാസത്തിന്.
3. ശ്രദ്ധയോടെ കഥ കേൾക്കാനും ഭാഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിനും.
4. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
5. ഒറ്റയ്ക്കും സംഘമായും പാട്ടുകൾ പാടി രസിക്കുന്നതിന്.
6. നിരീക്ഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിന്.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

(കഴിഞ്ഞ ദിവസത്തെ കഥയും കളികളും ഓർമിക്കൽ)

1. കണ്ണുകെട്ടിക്കളി

ഒരു കുട്ടിയുടെ കണ്ണ് കെട്ടുന്നു. മറ്റുള്ളവർ നിരനിരയായി നിൽക്കുന്നു. ഓരോരുത്തരെയായി തൊടുന്നു. തൊട്ടു നോക്കി കുട്ടിയെ തിരിച്ചറിയണം.

മൂന്നോ നാലോ പേരുടെ കണ്ണ് കെട്ടി ക്ലാസിന് നടുക്ക് നിർത്തുന്നു. ടീച്ചർ ഒരു ഭാഗത്ത് നിന്ന് മണി കുലുക്കി ശബ്ദമുണ്ടാക്കുന്നു. ശബ്ദം കേട്ട ഭാഗത്തേക്ക് നടന്ന് ടീച്ചറെ തൊടണം.

5-6 പേരുടെ കണ്ണുകെട്ടി ക്ലാസിന് നടുക്ക് നിർത്തുന്നു. മറ്റുള്ളവർ കാൺകെ ടീച്ചർ ഒരു വസ്തു ക്ലാസിൽ എവിടെയെങ്കിലും ഒളിപ്പിക്കുന്നു. മറ്റുള്ളവർക്ക് നിർദേശങ്ങൾ നൽകാം. (നേരെ ഇടത്തോട്ട്- മുന്നിലേക്ക്...) നിർദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് സഞ്ചരിച്ച് വസ്തു ആദ്യം കണ്ടെത്തുന്ന ആൾക്ക് കൈയടി നൽകാം.

2. ലൈൻ അപ്

നാല് കുട്ടികൾ ഒരു ഭാഗത്തും (എ സൈഡ്) ബാക്കിയെല്ലാവരും മറുഭാഗത്തും (ബി സൈഡ്) രണ്ടു വരികളിലായി മുഖാമുഖം നിൽക്കുന്നു. എ സൈഡിലെ കുട്ടികളെ നിരീക്ഷിക്കാൻ ബി സൈഡിലെ കുട്ടികളോട് പറയുന്നു. (10 ബീറ്റ് (താളം)നൽകണം- നിരീക്ഷിക്കാനുള്ള സമയം). പിന്നീട് ബി സൈഡിലെ കുട്ടികൾ ചുമരിനഭിമുഖമായി തിരിഞ്ഞു നിൽക്കുന്നു. (ബീറ്റ് നൽകുന്നു).എ സൈഡിലെ കുട്ടികൾ ക്രമം മാറി നിൽക്കണം. ബി സൈഡിലെ കുട്ടികൾ എ സൈഡിലെ കുട്ടികളെ കാണത്തക്ക വിധം തിരിഞ്ഞ് നിൽക്കുന്നു. ക്രമം തെറ്റി നിന്ന എ സൈഡിലെ കുട്ടികളെ പൂർവസ്ഥിതിയിലാക്കുക എന്നതാണ് ബി സൈഡിന്റെ ചുമതല.

എ സൈഡിലെ കുട്ടികളുടെ എണ്ണം വർധിപ്പിച്ച് കളി തുടരാം.

3. ചിത്രങ്ങൾ, ദൃശ്യങ്ങൾ വിശകലനം

കുന്ന്, മരങ്ങൾ, ചെടികൾ, പക്ഷികൾ, കൂടുകൾ എന്നിവ ഉൾപ്പെടുന്ന ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ചിത്രം വിശകലനം ചെയ്ത് കണ്ടെത്തിയ കാര്യങ്ങൾ കുട്ടികൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു. മരത്തെക്കുറിച്ചും മരത്തിലെ പക്ഷിക്കൂടുകളെ കുറിച്ചും കുട്ടികൾ അവരുടെ അനുഭവങ്ങൾ പറയുന്നു.

4. ആയിത്തീരൽ

കുട്ടികൾ പരസ്പരം തൊടാതെ നിൽക്കുന്നു. (ഇനി നിർദേശം)

എല്ലാവരും വിത്തുകൾ- മണ്ണിനടിയിൽ- മഴ പെയ്യുന്നു (മഴയുടെ ശബ്ദം)- വിത്ത് പതുക്കെ മുളയ്ക്കുന്നു - ഇല വിരിയുന്നു- വലുതാകുന്നു- ചെടി ഉയരത്തിലേക്ക് വളരുന്നു- പൂവിരിയുന്നു- പഴങ്ങളുണ്ടാവുന്നു - കാറ്റ് വീശുന്നു- പഴങ്ങൾ തിന്നാൻ കാക്കകൾ വരുന്നു- (എല്ലാവരും കാക്കകൾ)- കുരുവികൾ വരുന്നു- (എല്ലാവരും കുരുവികൾ)... കാക്കകൾ മരത്തിൽ കൂടു വയ്ക്കുന്നു (കുറച്ച് പേർ മരം, ബാക്കിയുള്ളവർ കാക്കകൾ)- മരത്തിനു സന്തോഷം- മരങ്ങൾ നൃത്തം ചെയ്യുന്നു (താളം).

5. ചിത്രംവര

മരവും കാക്കക്കൂടും കാക്കകളും നിലത്തോ ചുവരിലോ വരയ്ക്കുന്നു. ഓരോരുത്തരും വരച്ച ചിത്രത്തെക്കുറിച്ച് സംസാരിക്കട്ടെ.

6. കഥപറയൽ

വലിയ മരം- മരത്തിൽ കൂടുവയ്ക്കുന്ന അമ്മക്കാക്ക- ഒരു ദിവസം മുട്ടയിടുന്നു- പളുങ്കുമുട്ടകൾ-മരത്തിനടിയിലെ മാളത്തിൽ പാമ്പ്- മുട്ടകൾ തിന്നുന്നു- കാക്കയ്ക്ക് സങ്കടം- കുളം- കുളിക്കാനിറങ്ങുന്ന കൃഷിക്കാരൻ- പേഴ്സ് കരയിൽ- കാക്ക പേഴ്സ് കൊത്തിപ്പറന്ന് പാമ്പിന്റെ മാളത്തിൽ കൊണ്ടു വയ്ക്കുന്നു... (കഥയെ കുറിച്ച് ചർച്ച)

7. നാടകക്കളി

നാല് ഘട്ടങ്ങളായി തിരിച്ച് കളിക്കാം.

1. രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകൾ- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് മരങ്ങൾ- മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് കാക്കകൾ- മരത്തിൽ കൂട് കെട്ടുന്ന കാക്കകൾ- മുട്ടയിടുന്ന കാക്കകൾ.
2. മൂന്നു ഗ്രൂപ്പുകൾ- മരങ്ങൾ, കാക്കകൾ, പാമ്പുകൾ കളി ആവർത്തിക്കുന്നു. കാക്കകളുടെ മുട്ട തിന്നാനെത്തുന്ന പാമ്പുകൾ. (കുട്ടികൾ സംഭാഷണമുണ്ടാക്കി പറയുന്നു.)

3. ഒരു കുട്ടി കാക്ക- ബാക്കിയെല്ലാവരും കൃഷിക്കാരൻ- കുളത്തിൽ കുളിക്കുന്ന കൃഷിക്കാരൻ- പേഴ്സ് കൊത്തി പറക്കുന്ന കാക്ക.

4. ഒരു കുട്ടി കൃഷിക്കാരൻ- മറ്റൊരു കുട്ടി പാമ്പ്- പാമ്പിനെ കൊന്ന് പേഴ്സുമായി പോകുന്ന കൃഷിക്കാരൻ. (കൃഷിക്കാരന്റെ റോൾ ടീച്ചർക്ക് ഒരിക്കൽക്കൂടി ചെയ്തു കാണിക്കാം.)

6. ചിത്രംവര

കഥയ്ക്ക് യോജിച്ച ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നു, നിറം നൽകുന്നു. ചിത്രങ്ങളുടെ പ്രദർശനം. നല്ല ചിത്രങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ- എന്തുകൊണ്ട് നന്നായി? ചർച്ച.

7. കൊളാഷ്

A_4 ഷീറ്റിൽ മുറിച്ചെടുത്ത മരത്തിന്റെ കട്ട്ഔട്ട് നൽകുന്നു. നിറമുള്ള പേപ്പർ കുട്ടികൾ തന്നെ ചെറുതായി മുറിച്ച് ഒട്ടിച്ച് മരം നിറയ്ക്കുന്നു, പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു, അഭിപ്രായങ്ങൾ പറയുന്നു.

അഞ്ചാം ദിവസം

ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. സ്വതന്ത്രവും നിയന്ത്രിതവുമായ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിന്.
2. സൂക്ഷ്മ- സ്ഥൂല പേശികളുടെ വികാസത്തിന്.
3. ശ്രദ്ധയോടെ കഥ കേൾക്കാനും ഭാഷണശേഷി വികസിപ്പിക്കുന്നതിനും.
4. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
5. ഒറ്റയ്ക്കും സംഘമായും പാട്ടുകൾ ചൊല്ലി രസിക്കുന്നതിന്.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

1. ആരാണില്ലാത്തത്?

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരു കുട്ടി പുറത്തു പോകുന്നു. പുറത്തുപോയ കുട്ടി കാണാതെ വട്ടത്തിലിരിക്കുന്ന കുട്ടികളിൽ നിന്നും ഒരാളെ തിരഞ്ഞെടുത്ത് തുണികൊണ്ട് മൂടുന്നു. എല്ലാവരും ഇഷ്ടമുള്ള സിനിമാ പാട്ടിന്റെ 4 വരി പാടുന്നു. ഈ സമയം പുറത്തു പോയ കുട്ടി വന്ന് തുണികൊണ്ട് മൂടിയ കുട്ടി ആരാണെന്ന് പറയണം. ശരിയായി പറഞ്ഞാൽ ഒളിച്ച കുട്ടിയാണ് പുറത്തു പോകേണ്ടത്. കളി തുടരുന്നു.

2. എന്താണില്ലാത്തത്?

ക്ലാസിനു നടുക്ക് ഒരു വൃത്തം വരയ്ക്കുന്നു. വൃത്തത്തിൽ വിവിധ തരം വസ്തുക്കൾ നിരത്തുന്നു. (6 എണ്ണം). കുട്ടികളെ രണ്ട് പേരുടെ ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു. താളം നൽകുമ്പോൾ അവർ പുറംതിരിഞ്ഞിരിക്കുന്നു. വസ്തുക്കളിൽ നിന്ന് ഒരെണ്ണം എടുത്തു മാറ്റുന്നു. എടുത്തു മാറ്റിയത് ഏതു വസ്തുവാണെന്ന് ഓരോ ഗ്രൂപ്പും (ടീച്ചറോടു സ്വകാര്യം) പറയണം. വസ്തുക്കളുടെ എണ്ണം വർധിപ്പിച്ച് കളി തുടരാം.

3. ആയിത്തീരൽ

എല്ലാവരും പൂക്കൾ - ചിരിക്കുന്ന പൂക്കൾ- നൃത്തം ചെയ്യുന്ന പൂക്കൾ- കാറ്റിലാടുന്ന പൂക്കൾ- ശക്തമായ കാറ്റിൽ കൊഴിഞ്ഞു വീണ പൂക്കൾ- കരയുന്ന പൂക്കൾ എല്ലാവരും

പൂമ്പാറ്റകൾ-പറക്കുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ- തേൻ കുടിക്കുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ- നൃത്തം ചെയ്യുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ-ചിരിക്കുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ- കരയുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ- ചിറകൊടിഞ്ഞ പൂമ്പാറ്റകൾ- ഉറങ്ങുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ.

4. ചിത്രംവര

തറയിൽ/ചുമരിൽ - പൂക്കളും പൂമ്പാറ്റകളും. പൂമ്പാറ്റയുടെ പാട്ട്.

5. കഥപറയൽ

സുന്ദരിപ്പൂമ്പാറ്റയ്ക്ക് സങ്കടം- ഉറക്കെ കരയുന്നു- അമ്മ ഓടി വന്നു- കാര്യം തിരക്കി- കാട്ടിലെ നൃത്തമൽസരത്തിനു പോണം- അതിനു മാല വേണം- അമ്മ പൂക്കളും ഇലകളും കോർത്ത് മാലയുണ്ടാക്കുന്നു- സുന്ദരി പുറപ്പെടുന്നു- അപകടം- രക്ഷസൻചിലന്തിയുടെ വലയിൽ കുടുങ്ങി- ഉറക്കെ കരയുന്നു- മരത്തിൽ കൂടുകൂട്ടിയ തേനീച്ചകൾ- പുറത്തു വരുന്നു- രക്ഷസൻചിലന്തിയെ തുരത്തുന്നു...

(കഥയ്ക്കിടയിൽ സ്വാഭാവികമായി സംഭാഷണം പുറത്തുകൊണ്ടുവരണം. അത് ചാർട്ടിൽ എഴുതാം. ഇവ ഗ്രാഫിക് വായനയ്ക്ക് പ്രയോജനപ്പെടുത്താം).

6. മാലനിർമാണം

രണ്ടു പേരുടെ ഗ്രൂപ്പ്- ഇലകൾ, പൂക്കൾ എന്നിവ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും നൽകണം- ഓരോ ചരടും. ചരടിൽ പൂക്കളും ഇലകളും കോർത്ത് മാല നിർമിക്കട്ടെ. (നാടകക്കളിയിൽ പൂമ്പാറ്റകൾക്ക് ഈ മാല ധരിക്കാം.)

7. നാടകക്കളി

ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പൂമ്പാറ്റകൾ- മറ്റൊരു ഗ്രൂപ്പ് പൂക്കൾ. പൂക്കളിൽ നിന്നു തേൻ കുടിക്കുന്ന പൂമ്പാറ്റകൾ.

എല്ലാവരും ചിലന്തികൾ, തേനീച്ചകൾ.

ഒരു കുട്ടി സുന്ദരിപ്പൂമ്പാറ്റ, മറ്റൊരു കുട്ടി അമ്മ- കുറേ കുട്ടികൾ തേനീച്ചകൾ.

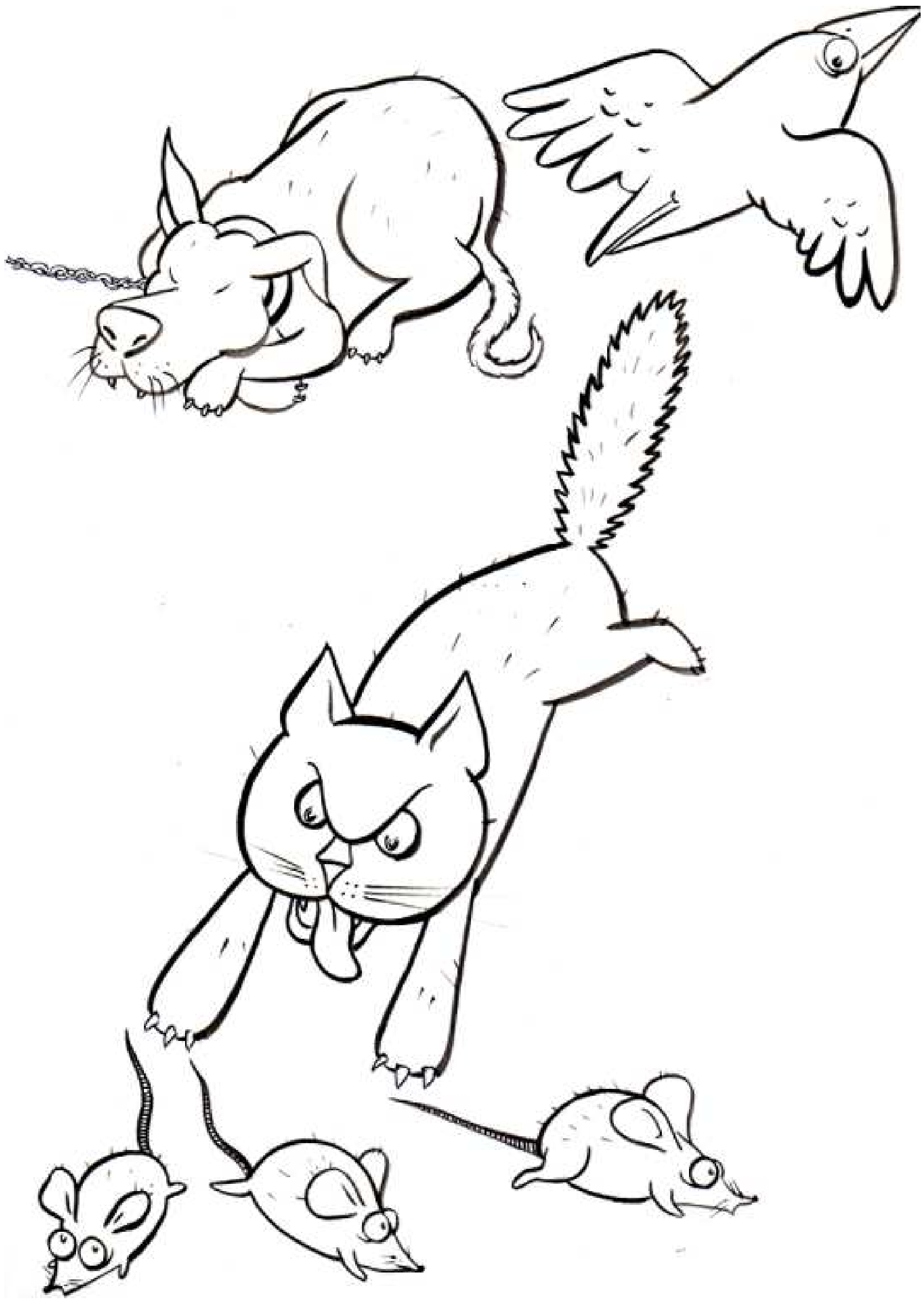
വലയിൽ കുടുങ്ങിയ പൂമ്പാറ്റ-രക്ഷസൻചിലന്തി തിന്നാനെത്തുന്നു - തേനീച്ചകൾ ഓടിവന്ന് ചിലന്തിയെ തുരത്തുന്നു.

8. ചിത്രംവര

കഥയ്ക്ക് യോജിച്ച ചിത്രം വരച്ച് നിറം നൽകുന്നു. ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു- അവരവർ വരച്ച ചിത്രത്തെക്കുറിച്ച് കുട്ടികൾ സംസാരിക്കട്ടെ.

9. സ്കൂളിനെ അറിയൽ

ടീച്ചറും കുട്ടികളും സ്കൂളും പരിസരവും ചുറ്റിക്കാണുന്നു. സ്കൂളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട സൗകര്യങ്ങൾ/സംവിധാനങ്ങൾ തിരിച്ചറിയുന്നു. (കിണർ, കുടിവെള്ളം, കഞ്ഞിപ്പുര, മൂത്രപ്പുര, പൂന്തോട്ടം, കളിസ്ഥലം...)

വർക്ക്ഷീറ്റ്

വർക്ക്ഷീറ്റ്