সেশন পাতা, চারপাশের আকার

এই সংস্করণ সম্পর্কে। এই সংস্করণটি ইংরেজি প্যাক থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) দিয়ে অনুবাদ করা হয়েছে। এতে ভুল থাকতে পারে। কিছু ঠিক করা দরকার মনে হলে, বা অন্যভাবে বলা দরকার মনে হলে hello@potnis.org ঠিকানায় লিখুন — আমরা তা ঠিক করে দেব।

About this edition. This edition was translated from the English pack with AI. It may contain mistakes. Write to hello@potnis.org if something should be fixed or said differently — we will update it.

লক্ষ্য। প্রতিটি মেয়ে ঘরে একটি আকার খুঁজে পায়, তার নাম বলে আর সেটি আঁকে।

শুরুর আগে

- চারটি আকার সবার সামনে বড় করে আঁকুন: বৃত্ত, বর্গ, আয়ত, ত্রিভুজ।
- প্রতি জোড়ায় এক মুঠো জিনিস: বড় মুখ, নুড়ি, পাতা, ভাঁজ করা কাগজ, ডাল।
- **জিনিস আপনি বাছবেন, মেয়েরা নয়। বুড়ো আঙুল আর তর্জনীর গোলে ঢোকে এমন কিছু নয়, ধারালো নয়।**
- প্রতিটি জায়গায়: পাতা ক, পাতা খ, পেনসিল। পাতা গ শুধু 60-এ।

ঘড়ি, 30 মিনিট

- 0–4: চারটি আকারের নাম
- 4–10: আকারের হাঁটা, ছুঁয়ে দেখা
- 10–17: দুটি কুপ, তারপর কোণ গোনা
- 17–26: যা পেলে, তা আঁকা
- 26–30: দেখানো, নাম বলা, শেষ

30-এ চালান; চার-পাঁচ বছরের জন্য এটিই ঠিক। 45-এ: 6, 14, 26, 38, 45। 60-এ: 6, 16, 30, 48, 60।

আপনি যা করবেন

1. গোল হয়ে বসান। প্রতিটি আঁকা আকার দেখিয়ে নাম বলুন, সবাই ফিরিয়ে বলে।
2. হাতে আকার বানান: দুই হাতে বৃত্ত, দুই তালুতে ত্রিভুজ, চার আঙুলে বর্গ।
3. বলুন: "গোল কিছুর কাছে গিয়ে তার উপর হাত রাখো।" যারা দাঁড়িয়ে থাকে তাদের সঙ্গে যান।
4. দরজার জন্য আবার করুন, তারপর তিনটি কোণ আছে এমন কিছুর জন্য।
5. প্রতি জোড়াকে এক মুঠো জিনিস দিন: "গোল জিনিস এখানে, কোণওয়ালা এখানে।"
6. একজন করে জিজ্ঞাসা করুন: "কতগুলি কোণ?" তার আঙুলে প্রতিটি কোণ একবার ছুঁয়ে গুনুন।
7. পাতা ক: যে গোল জিনিসটি ছুঁয়েছিল সেটি আঁকে, তারপর কোণওয়ালা জিনিসটি।
8. পাতা খ: একটি আকার বড় করে আঁকে, চাইলে নামটি দাগ ধরে লেখে। শেষে গোল ধরে প্রত্যেকে একটি জিনিস দেখিয়ে তার আকারের নাম বলে।

এগুলি লক্ষ করুন

1. কেউ নাম বলেনি এমন কিছু দেখিয়ে কোনও মেয়ে নিজেই তার আকার বলে দেয়।
2. কোনও মেয়ে একটি সংখ্যা আন্দাজ না করে প্রতিটি কোণ একবার ছুঁয়ে কোণ গোনে।
3. বর্গটিকে কোণের উপর ঘুরিয়ে দিলেও কোনও মেয়ে সেটিকে বর্গই বলে।

যেখানে আটকে যায়। দরজা কোন আকার জিজ্ঞাসা করলে সে বলে "দরজা"। তার আঙুল ধার ধরে চালিয়ে কোণ গুনুন।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org

শিক্ষার্থীদের পাতা, চারপাশের আকার

পাতা ক, আমি যে আকারগুলি পেলাম

প্রতিটি মেয়ের জন্য একটি কপি

নাম: _____ তারিখ: _____

যে গোল জিনিসটির উপর হাত রেখেছিলে, সেটি আঁকো।

গোল

এটির কতগুলি কোণ আছে? _____

কোণওয়ালা জিনিসটি আঁকো।

কোণ

কতগুলি কোণ? _____ কতগুলি ধার? _____

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org

পাতা খ, আমার বড় আকার

প্রতিটি মেয়ের জন্য একটি কপি

নাম: _____ তারিখ: _____

একটি আকার বেছে নাও। বড় করে আঁকো।

আমার আকার

আঙুল দিয়ে কোণ গোনো। প্রতিটি কোণ একবার ছোঁও।

কোণ: _____

চাইলে এখানে তোমার আকারের নাম লেখো।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org

পাতা গ, আমি যে আকার বানালাম (60 মিনিটের জন্যই)

প্রতিটি মেয়ের জন্য একটি কপি

নাম: _____ তারিখ: _____

60 মিনিটের সেশনের জন্যই ছাপুন। 30 বা 45 মিনিটের সেশনে এটি লাগে না।

তিনটি ডাল পাশে পাশে রেখে একটি ত্রিভুজ বানাও। যা বানালে, সেটি আঁকো।

তিনটি ডাল

ধার: _____ কোণ: _____

এখন চারটি ডাল নাও। যা বানালে, সেটি আঁকো।

চারটি ডাল

ধার: _____ কোণ: _____

তোমার কার্ডটি কেটে নাও। তোমার সবচেয়ে ভালো আকারটি তাতে আঁকো আর বাড়ি নিয়ে যাও।

আমার আকারের কার্ড

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org

কী কী ছাপবেন

- **একবার, নিজের জন্য:** পৃষ্ঠা 1, সেশন পাতা।
- **প্রতিটি মেয়ের জন্য একটি কপি:** পৃষ্ঠা 2 (পাতা ক) ও পৃষ্ঠা 3 (পাতা খ)। অর্থাৎ প্রতিটি মেয়ের জন্য 2 পৃষ্ঠা।
- **আপনার দরকার নেই:** পৃষ্ঠা 5 থেকে 12, নির্দেশিকা ও উত্তর ও পৃষ্ঠা 4 (পাতা গ)। এগুলি ছাড়াই সেশন চলে।

নির্দেশিকা, চারপাশের আকার

দল 4 থেকে 30 · SDG 4, 5 · বাংলা সংস্করণ · প্রকাশিত · AI translation from English master, Machine translation; English master by Nameet Potnis

এই সংস্করণ সম্পর্কে। এই সংস্করণটি ইংরেজি প্যাক থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) দিয়ে অনুবাদ করা হয়েছে। এতে ভুল থাকতে পারে। কিছু ঠিক করা দরকার মনে হলে, বা অন্যভাবে বলা দরকার মনে হলে hello@potnis.org ঠিকানায় লিখুন — আমরা তা ঠিক করে দেব।

About this edition. This edition was translated from the English pack with AI. It may contain mistakes. Write to hello@potnis.org if something should be fixed or said differently — we will update it.

ঘরে ঢোকার আগে

- **পেনসিলের আগে শরীর, আর কোণ গোনা হয় প্রতিটি কোণ ছুঁয়ে।**
- জিনিসগুলি আপনি বাছবেন, মেয়েরা নয়, আর কেউ আসার আগেই সেগুলি বের করে রাখুন। বুড়ো আঙুল আর তর্জনীর গোলে ঢুকে যায় এমন কিছু নয়, ধারালো কিছু নয়, আঁস্তাকুড়ের কিছু নয়।
- চারটি আকার সবাই দেখতে পায় এমন জায়গায় বড় করে আঁকুন।
- পাতা গ শুধু 60 মিনিটের সেশনের জন্য। 30 বা 45 মিনিটে পাতা ক আর খ ছাপুন।
- চার আর পাঁচ বছরের জন্য তিরিশ মিনিটই ঠিক দৈর্ঘ্য, ছেঁটে দেওয়া কিছু নয়।

এটি একবার ঘরে বসে পড়ে নিন। ঘরের ভিতরে আপনার শুধু সেশন পাতাটিই লাগবে। এখানে "আপনি" মানে যিনি সেশনটি চালাচ্ছেন: একজন শিক্ষিকা, একজন স্বেচ্ছাসেবী, বা বড় কোনও দিদি।

এটি কাদের জন্য

- **4 থেকে 7 বছরের জন্য।** যে মেয়েরা আঙুল দেখাতে, হাঁটতে, কথা বলতে আর পেনসিল ধরতে পারে। কোথাও পড়ার দরকার নেই।
- **সংখ্যা।**
- **দলের আকার।** 4 থেকে 30 জন মেয়ে, সাজানোর ধাপে জোড়ায় জোড়ায়।
- **এক ঘরে আলাদা আলাদা স্তর।** চার বছরের আর সাত বছরের মেয়ে একই কাজ করে। চার বছরের মেয়ে নিজের জিনিসগুলি দুটি কুপে সাজায় — গোল জিনিস আর কোণওয়ালা জিনিস — আর একটি আকার বড় করে আঁকে। সাত বছরের মেয়ে কোণ আর ধার গোনে, কেউ এখনও দাবি করেনি এমন একটি আকার

খুঁজে আনে, আর নিজের ছবির নিচে নামটি লেখে বা দাগ ধরে লেখে। একই জিনিস, একই পাতা, আলাদা গভীরতা।

আপনার যা লাগবে

- চারটি কাগজ, প্রতিটিতে একটি বড় আকার আঁকা: বৃত্ত, বর্গ, আয়ত, ত্রিভুজ। আপনি আঁকবেন, হাতে আঁকলেই হয়
- কুড়িয়ে পাওয়া জিনিস, প্রতি জোড়ায় এক মুঠো: বোতলের বড় মুখ, নুড়ি, পাতা, ভাঁজ করা কাগজের চৌকো, একই মাপে ভাঙা ডালের টুকরো, দলা করা কাগজের বল
- প্রতিটি মেয়ের একটি শিক্ষার্থীর পাতা, বা সাদা কাগজ
- প্রতিটি মেয়ের একটি পেনসিল, বা দুজনে একটি
- **বিনামূল্যে আর ঐচ্ছিক:** ঘরটি নিজেই, যেটিই আসল উপকরণ। দরজা, জানলা, মেঝের টালি, কাপের কিনারা, একটি চাকা, একটি পাতা, কাগজের একটি ভাঁজ করা কোণ
- **এখানে কিছুতেই টাকা লাগে না।**

এই সেশনের দরকারি প্রতিটি আকার ঘরই জুগিয়ে দেয়, তাই কিছু কেনার নেই আর পাতা ছাড়া ছাপারও কিছু নেই। আঁকা চারটি আকার আটকানোর মতো দেওয়াল না থাকলে সেগুলি গোলের মাঝখানে মেঝেতে রেখে দিন।

সেশনটি এভাবে সাজানো কেন

আপনি যে আকারগুলি আঁকেন, সেগুলি ফ্ল্যাশকার্ড নয়, একটি মনে করানো। আপনার হাতে, মেয়েদের সামনে আঁকা চারটি কাগজ একটি কেনা সেটের কাজটিই করে, আর তাতে কিছুই খরচ হয় না। মেয়েরা দেখতে দেখতে আঁকুন, আর আঁকার সময় নামটি বলুন। যে মেয়ে একটি বর্গ তৈরি হতে দেখেছে, সে তৈরি বর্গ হাতে পাওয়া মেয়ের চেয়ে সেটি ভালো বোঝে।

পেনসিলের আগে শরীর। চার থেকে সাত বছরে একটি আকার পেনসিল দিয়ে শেখার আগে হাত দিয়ে শেখা হয়। দুই হাতে একটি বৃত্ত, দুই তালুতে একটি ত্রিভুজ আর চার আঙুলে একটি বর্গ বানাতে দুই মিনিট লাগে, আর সবচেয়ে ছোটজন সহ প্রতিটি মেয়েকে এমন কিছু দেয় যা সে সঙ্গে সঙ্গেই ঠিকভাবে করতে পারে।

আকারের কাছে হেঁটে যাওয়াটাই আসল কাজ, গা গরম করা নয়। লক্ষ্য হল ঘরে খুঁজে পাওয়া আকার, তাই মেয়েদের ঘরের কাছে যেতেই হবে। "গোল কিছুর কাছে হেঁটে গিয়ে তার উপর হাত রাখো" প্রতিটি মেয়েকে কথা না বলেই সবার সামনে একটি পছন্দে বাঁধে, আর এক নজরে আপনাকে দেখিয়ে দেয় কে বুঝে করছে আর কে পাশের জনকে টুকছে।

চারটি নামের আগে দুটি কুপ। গোল জিনিস এক কুপে, কোণওয়ালা জিনিস অন্যটিতে। দুটিতে সাজানো চার বছরের মেয়ের নাগালের ভিতরে, আর এটিই সেই ভাবনা যা পরে বৃত্তকে বর্গ থেকে আলাদা করে। নাম আসে সাজানোর উপরে, তার আগে নয়।

কোণ ছুঁয়ে ছুঁয়ে গুনুন। তার আঙুল একটি কোণে রাখুন, বলুন "এক", পরেরটিতে যান, বলুন "দুই"। কোণ গোনা মানে সত্যিকারের জিনিস গোনা — সেই জন্যই এটি একটি সংখ্যার প্যাক, আঁকার প্যাক নয়। যে মেয়ে কিছু না ছুঁয়েই "চার" বলে, সে আন্দাজ করেছে, আর এখানে আন্দাজ মানে আরও এক রাউন্ড ছুঁয়ে দেখা।

আঁকাই হিসাব, লেখা বাড়তি। এই বয়সে একটি আঁকা আকারই একটি পুরো উত্তর। কোনও মেয়ে নামটি লিখতে বা দাগ ধরে লিখতে চাইলে ভালো। না চাইলে তার পাতা তাতেও শেষ, আর আপনি সেটি জোরে বলে দেন।

ঘোরালে আকার বদলায় না। কোণের উপর দাঁড়ানো একটি বর্গকে প্রায় প্রতিটি ঘরই "হিরে" বলে। তাদের সামনে জিনিসটি আস্তে ঘোরান আর প্রতিটি অবস্থানে কোণ গুনুন। ঘোরানোর আগে চারটি কোণ, পরেও চারটি কোণ।

সবাইকে নিয়ে চলা

যে মেয়ে এখনও পড়তে পারে না। এই সেশনে এটিই স্বাভাবিক অবস্থা আর এর কিছুতেই পড়ার দরকার নেই। প্রতিটি নির্দেশ মুখে বলা হয়, প্রতিটি আকার দেখানো হয়, আর পাতার প্রতিটি ফাঁকা জায়গায় একটি শব্দ নয়, একটি ছবি বসে। প্রতিটি ছবির ঘরের কোণে ছাপা ছোট কথাগুলি আপনার জন্য, তার জন্য নয়। বদলে সেগুলি জোরে বলে দিন। সে পাতায় নিজের নাম চাইলে আর লিখতে না পারলে হালকা করে লিখে দিন যাতে সে দাগ ধরে লেখে, বা তাকে নিজের একটি চিহ্ন দিতে দিন আর বলুন আজ ওই চিহ্নটিই তার নাম।

যে মেয়ে দেরিতে আসে। তার হাত ধরে আঁকা চারটি আকারের কাছে নিয়ে যান আর একবার নামগুলি বলুন। তারপর ঘর যে ধাপেই থাকুক, একটি সঙ্গী আর এক মুঠো জিনিস দিয়ে সোজা সেখানেই বসিয়ে দিন: "গোল জিনিস এখানে, কোণওয়ালা এখানে।" প্রতিটি ধাপ নিজের পায়ে দাঁড়ানো, তাই তার দরকারি কিছুই বাদ যায়নি। দলটিকে পিছিয়ে আনবেন না, আর কেন দেরি হল জিজ্ঞাসা করবেন না।

ঘরে ছেলেরা থাকলে। তারা একই কাজ আর একই পাতা করে। সেশনটি মেয়েদের দিকে থাকতে দুটি জিনিস লক্ষ করুন: আকারের হাঁটায় কে সবার আগে জিনিসটি ছোঁয়, আর কতগুলি কোণ জিজ্ঞাসা করলে কে উত্তর দেয়। একই কয়েকজন বাচ্চা যদি প্রতিবারই আগে পৌঁছে যায়, আকারটির নাম বলে তারপর এমন একটি মেয়ের নাম বলুন যে এখনও কিছু ছোঁয়নি, আর সে না ছোঁয়া পর্যন্ত তার সঙ্গে অপেক্ষা করুন। কাউকে বের করে দেওয়া হয় না আর কাউকে আলাদা পাতা দেওয়া হয় না।

ভুল হয়ে গেলে

দরজাটি কোন আকার জিজ্ঞাসা করলে সে বলে "দরজা"। সে আকারের নয়, জিনিসটির নাম বলছে — আর চার-পাঁচ বছরের মেয়ে প্রশ্নটিতে ওটিই শোনে। শব্দটি শুধরে দেবেন না। তার হাত ধরে তার আঙুল দরজার একটি ধার ধরে নামান আর বলুন "এক ধার", তারপর পরেরটি ধরে বলুন "দুই ধার", আর চারটিই গুনুন। তারপর আপনার আঁকা আয়তটি দেখিয়ে জিজ্ঞাসা করুন দরজাটি কোনটির সঙ্গে মেলে। নাম আসে মেলানোর পরে। এগিয়ে যাওয়ার আগে আরও দুটি জিনিস নিয়ে একই প্রশ্ন করুন, কারণ দ্বিতীয় আর তৃতীয়বারেই কথাটি বসে।

ঘর ঠিক করে ফেলে যে কোণের উপর ঘোরানো বর্গটি একটি হিরে। এটি একটি সাধারণ আর বুদ্ধিমান ভুল, আর একটি গোটা দল একসঙ্গে এতে রাজি হয়ে যায়। তাদের বলবেন না তারা ভুল। একটি বর্গ জিনিস তুলে ধরুন, একসঙ্গে তার কোণ গুনুন, তারপর আস্তে ঘুরিয়ে কোণের উপর দাঁড় করিয়ে আবার কোণ গুনুন। সেই চারটিই। তারপর আবার ঘুরিয়ে আগের জায়গায় আনুন। সোজা কথায় বলুন: "ঘোরালে আকারটি বদলায়নি।" দ্বিতীয় একটি জিনিস নিয়েও এটি করুন, যাতে এটি প্রথমটির কোনও কৌশল বলে মনে না হয়। তাতেও কোনও মেয়ে সেটিকে হিরে বলতে চাইলে বলতে দিন, আর মনে রাখুন ঘোরানো বর্গের শব্দটি সে পরে শিখবে।

বদলে নেওয়া

- ঘর যা দেয়, তাই নিন। দরজা, টালি, জানলা, কাপ, চাকা, টিন, পাতা আর ভাঁজ করা কাগজ — সবই চলে। মিশিয়ে নিলেও চলে।
- আপনার ঘরে স্পষ্ট কোনও ত্রিভুজ না থাকলে একটি কাগজের চৌকো কোণ বরাবর ভাঁজ করুন, দুটি ত্রিভুজ পেয়ে গেলেন। মেয়েদের সামনে একটি ভাঁজ করাই নিজে থেকেই একটি ভালো মুহূর্ত।
- চারটি আকার হল পুরো সংস্করণ। চার বছরের মেয়েদের সঙ্গে শুধু বৃত্ত আর বর্গ চালান, আর আয়ত আর ত্রিভুজ পরের সেশনে আসুক।
- ঘরের মতোই বাইরেও চলে। একটি চাকা, একটি গেট, ঝাঁট দেওয়া একটুকরো মাটি আর গাদা করা ইট — চারটি আকারই পেয়ে যাবেন।
- নাম বলাটি আগে মেয়েদের ঘরের ভাষায় চালান, তারপর পাশে একবার বাংলা শব্দটি বলুন।

ছোট বা বড় করে চালানো

30 মিনিট। 0 থেকে 4 চারটি আকারের নাম, 4 থেকে 10 আকারের হাঁটা, 10 থেকে 17 দুটি কুপ আর কোণ গোনা, 17 থেকে 26 যা পেলে তা আঁকা, 26 থেকে 30 দেখানো, নাম বলা, শেষ। চার আর পাঁচ বছরের মেয়েদের সঙ্গে এই সংস্করণটিই চালাতে হয়, আর তাদের জন্য এটি কমিয়ে দেওয়া সেশন নয়, এটিই ঠিক দৈর্ঘ্য। যা ছেড়ে দিতে হয় তা হল আঁকার ধাপে ঘরে আপনার চক্করটি — তাই বারো জনের বেশি দলে আপনি প্রতিটি মেয়ের কাছে আলাদা করে পৌঁছাতে পারবেন না, আর কোণ গোনা দুবারের বদলে একবার হয়।

45 মিনিট। সেশন পাতায় থাকা ঘড়িটি। বাড়তি মিনিটগুলি যায় কোণ গোনার দ্বিতীয় একটি রাউন্ডে, আর সে আঁকার সময় প্রতিটি মেয়ের কাছে পৌঁছানোয়।

60 মিনিট। 0 থেকে 6 চারটি আকারের নাম, 6 থেকে 16 আকারের হাঁটা, 16 থেকে 30 দুটি কুপ আর কোণ গোনা, 30 থেকে 48 আঁকা আর বানানো, 48 থেকে 60 দেখানো, নাম বলা, শেষ। আঁকার ধাপে প্রতিটি জোড়া পাতা গ-তে ডাল বা ভাঁজ করা কাগজের ফালি দিয়েও আকার বানায়: তিনটি ডালে একটি ত্রিভুজ, চারটিতে একটি বর্গ, আর তারা যা বানাল তার ধার আর কোণ গোনে। 60 শুধু এমন দলের সঙ্গেই চালান যারা থিতু আর আরও চাইছে। এই বয়সে লম্বা সেশন মানে একই কাজ আরও বেশি, আরও বিষয় কখনও নয়।

শেষ করা, প্রতিটি সংস্করণেই। গোল ধরে এগোন। প্রত্যেকে ঘরের একটি জিনিস দেখিয়ে তার আকারের নাম বলে। অন্য কোনও মেয়ে যা বলেছে সেটিই বলা চলে, আর প্রায়ই হয়। জিনিসগুলি পরের সংখ্যার সেশনের জন্য একটি থলি বা টিনে জমা করুন।

সেশন নিরাপদ রাখা

জিনিসগুলি ঘর থেকেই আসে, তাই সেগুলি আপনি বাছবেন, মেয়েরা নয়। কিছুই মুখে যাবে না। কিছু হাতে দেওয়ার আগে দেখে নিন সেটি বাচ্চার মুখে ঢুকবে না: বুড়ো আঙুল আর তর্জনী দিয়ে বানানো গোলের ভিতরে ঢুকে গেলে সেটি এই ঘরের জন্য বড্ড ছোট। বীজ, পুঁতি, পয়সা আর ছোট বোতলের মুখ বাদ। যা হাতে দিয়েছিলেন, শেষে সব গুনে ফিরিয়ে নিন। ধারালো কিছু নয়, গরম কিছু নয়, আঁস্তাকুড়ের কিছু নয়। যেগুলি ব্যবহার করবেন, সেগুলি মেয়েরা আসার আগেই টেবিলে রেখে দিন।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org. ইংরেজিতে লিখেছেন ও সম্পাদনা করেছেন নমিত পটনিস (Nameet Potnis)। এই বাংলা সংস্করণটি ইংরেজি সংস্করণ থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তার অনুবাদ; বাংলায় এটি এখনও কেউ পড়ে দেখেননি। নাম দিয়ে কপি করুন, ছাপুন, বদলে নিন, ভাগ করে নিন।

উত্তর ও পরিচালনার সংকেত

উত্তর আর কী বলবেন, চারপাশের আকার

এই সংস্করণ সম্পর্কে। এই সংস্করণটি ইংরেজি প্যাক থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) দিয়ে অনুবাদ করা হয়েছে। এতে ভুল থাকতে পারে। কিছু ঠিক করা দরকার মনে হলে, বা অন্যভাবে বলা দরকার মনে হলে hello@potnis.org ঠিকানায় লিখুন — আমরা তা ঠিক করে দেব।

About this edition. This edition was translated from the English pack with AI. It may contain mistakes. Write to hello@potnis.org if something should be fixed or said differently — we will update it.

উত্তর

এই সেশনের বেশিরভাগই মুখে বলা, আঙুল দিয়ে দেখানো বা আঁকা — তাই এই ফাইলটি উত্তরের চেয়ে বেশি দেয় সংকেত। একটি মেয়ে যা আঁকে, সেটি ঠিক যদি সে যে জিনিসটি ছুঁয়েছিল তার সঙ্গে মেলে। পাতার দুটি সংখ্যার উত্তর আছে, আর পাতায় চোখ রাখার আগে সেগুলি জানা ভালো।

আকার	ধার	কোণ
বৃত্ত	একটি ধার, আর সেটি পুরোটা জুড়ে বাঁকা	একটিও নয়
ত্রিভুজ	3	3
বর্গ	4, সবগুলিই সমান লম্বা	4
আয়ত	4, দুটি লম্বা আর দুটি ছোট	4

এই উত্তরগুলিও গোনা হয়, তাই এগুলি ভুল ধরবেন না:

- **বৃত্তে শূন্য কোণ — 0 লেখা, একটি দাগ কাটা, বা জোরে বলা "একটিও নেই"।** তিনটিই একই উত্তর।
- **বর্গকে আয়ত বলা।** বর্গ হল সেই আয়ত যার ধারগুলি সমান হয়ে গেছে, তাই এটি ভুল নয়, সত্যি। বলুন "হ্যাঁ, আর এটির একটি আলাদা নামও আছে, কারণ চারটি ধারই সমান"।
- **একটি এলোমেলো ছবি।** হাতে আঁকা, ধার কাঁপা কিন্তু চারটি কোণওয়ালা একটি আকার একটি বর্গই। কোণ গুনুন, পরিপাটি দেখা নয়।
- **ঘরের ভাষায় বলা একটি আকারের নাম।** ওটিই আকারটির ঠিক নাম। পাশে একবার বাংলা শব্দটি বলে দিন আর তার শব্দটি পাতায় থাকতে দিন।
- **কেউ আশা করেনি এমন একটি জিনিস।** কাগজের একটি ভাঁজ করা কোণ, কোনও কিছুর একটি ফালি, গেটের ফাঁকটি। সে যদি ধার আর কোণ দেখিয়ে দিতে পারে, সে একটি আকার খুঁজে পেয়েছে।

আপনি যা দেখতে পারেন

পাতায় যা আছে	এর পর কী দেবেন
একটিই ছবি, কোনও সংখ্যা নেই, আর গোলের ঘর আর কোণের ঘরে একই রকম ছবি	তার পাশে দুটি জিনিস নিয়ে দাঁড়ান, একটি গোল আর একটি কোণওয়ালা। গোলটি গোলের ঘরে রাখতে বলুন। তারপর অন্যটির কোণগুলি একসঙ্গে গুনুন, প্রতিটি কোণ একবার ছুঁয়ে
দুটি ঘরেই ছবি আর স্পষ্ট আলাদা, কিন্তু কোণের সংখ্যা গোনা নয়, আন্দাজ করা	পেনসিলের ডগা দিয়ে নিজের ছবিটির কোণগুলি ছুঁয়ে জোরে গুনতে বলুন। তারপর সত্যিকারের জিনিসটি তার হাতে দিয়ে একই গোনা চান
দুটি ঘরেই ছবি, কোণ আর ধার ঠিক গোনা, নাম লেখা বা দাগ ধরে লেখা	ঘরে কেউ এখনও দাবি করেনি এমন একটি আকার খুঁজতে পাঠান, তারপর পাতা গ — ডাল দিয়ে আকার বানানো আর যা বানাল তার ধার গোনা

ঝামেলার জায়গা

যা হয়	যা বলবেন বা করবেন
সে আকারের নাম না বলে জিনিসের নাম বলে: "দরজা", "কাপ"	তার আঙুল একটি ধার ধরে চালান, একসঙ্গে কোণ গুনুন, তারপর আপনার আঁকা আকারগুলি দেখিয়ে জিজ্ঞাসা করুন কোনটির সঙ্গে মেলে
গোল আর কোণওয়ালা সব এক কুপে চলে যায়	তাকে শুধু দুটি জিনিস দিন, একটি স্পষ্ট গোল আর একটি স্পষ্ট কোণওয়ালা, আর একটি করে দুটি কুপ চান
ঘোরানো বর্গকে সে "হিরে" বলে	কোণ গুনুন, জিনিসটি আস্তে ঘোরান, আবার গুনুন, তারপর বলুন "ঘোরালে আকারটি বদলায়নি"
সে বলে বড় বর্গ আর ছোট বর্গ আলাদা আকার	পাশাপাশি রেখে দুটিরই কোণ গুনুন। বলুন "দুটিতেই চারটি কোণ আর চারটি সমান ধার, তাই দুটিই বর্গ। একটি শুধু বড়"
সে এখনও সোজা দাগ টানতে পারে না আর হাল ছেড়ে দেয়	তার হয়ে একটি ধার আঁকুন আর বাকিটা তাকে শেষ করতে দিন। এখানে চারটি কোণই জরুরি, সোজা ধার নয়
সে পাতায় নিজের নাম লিখতে পারে না	হালকা করে লিখে দিন যাতে সে দাগ ধরে লেখে, বা তাকে নিজের একটি চিহ্ন দিতে দিন আর বলুন আজ ওই চিহ্নটিই তার নাম
সে যে জিনিসটি পেয়েছে, সেটি রেখে দিতে চায়	শেষের গোল পর্যন্ত হাতে ধরে রাখতে দিন, তারপর সেটি পরেরবারের থলিতে যায়
সঙ্গী তার হয়ে সব সাজিয়ে দেয়	জিনিসগুলি তার হাতে ফিরিয়ে দিন আর তাড়াতাড়ি করা মেয়েকে গোনার কাজ দিন — প্রতিটি কুপের কোণ মিলিয়ে দেখা

আপনি যা দেখেছেন সেটি বলুন, তার কী নেই সেটি কখনও নয়: "তুমি ওই দরজায় চারটি কোণ খুঁজে পেয়েছ" — "তুমি এখনও আকারের নাম বলতে পারো না" নয়।

সেশনের পরে

আঁকা চারটি আকারের পাতা আর জিনিসের থলিটি রেখে দিন। পরের সংখ্যার সেশন শুরু হতে পারে এক মিনিটের "গোল কিছুর কাছে হেঁটে যাও" দিয়ে, যাতে আর কিছু শুরু হওয়ার আগেই প্রতিটি মেয়ে একটি জিত পেয়ে যায়। পাতা ক এক নজরে বলে দেয় পরেরবার কে ধার আর কোণের জন্য তৈরি, আর কার আরও একটি সেশন দুটি কুপ নিয়েই দরকার।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org