

প্রাক প্রাথমিক শিশুর সাথে করা যায় এমন কিছু কাজ অভিভাবকদের প্রতি নির্দেশ-

- শিশুদের ছোটোছোটো সহজ কিছু নির্দেশ দেবেন
- প্রথমে কাজটি করে দেখাবেন, প্রয়োজন হলে বার বার করে দেখাবেন

রঙের খেলা



শিশুর আশেপাশে আছে এমন একটি পরিচিত রঙের নাম শিশুকে বলুন। তারপর বলুন সেই রঙটি সে কোথায় দেখতে পাচ্ছে, সেই বস্তুটি স্পর্শ করে আপনাকে দেখাতে। এই ভাবে শিশু তার পরিচিত রঙগুলো চিহ্নিত করতে পারবে এবং একই ভাবে নতুন রঙের সাথে তার পরিচিতি ঘটবে।

চিরকূটের খেলা



প্রয়োজনীয় উপকরণ- চিরকূট বানানোর জন্য ছোটো ছোটো সাদা কাগজ, পেন, বাটি, রাজমা অথবা ছোলা

নির্দেশ- পাঁচটি ছোটো ছোটো চিরকূট তৈরি করুন, প্রত্যেকটায় ১-৫ অবধি যে কোনো একটি সংখ্যা লিখুন। এরপর ১৫ টি (যেহেতু আমাদের চিরকূটে ১-৫ অবধি সংখ্যা আছে তাই- $১+২+৩+৪+৫ = ১৫$) রাজমার দানা বা ছোলা একটি বাটিতে রাখুন। আপনার

শিশুকে একটি চিরকূট তুলে তাতে যে সংখ্যাটা লেখা আছে সেই পরিমাণ রাজমা বা ছোলা গুনে গুনে তুলতে বলুন। যদি আপনার শিশু ভুল বশত একটি বা দুটি বেশি রাজমা বা ছোলা তুলে নেয়, তাহলে শেষ চিরকূট-টার জন্য নির্দিষ্ট পরিমাণ রাজমা বা ছোলা থাকবে না। তখন, আপনি শিশুকে আবার রাজমা বা ছোলাগুলি গুণতে বলবেন। এই ভাবে আপনার শিশু নিজের ভুলটা বুঝতে শিখবে। যদি আপনি চিরকূটের সংখ্যা বাড়াতে চান তাহলে সেই অনুপাতে রাজমা বা ছোলার সংখ্যাও বাড়াতে হবে। এই কাজের মধ্যে দিয়ে শিশুর গাণিতিক ধারণার বিকাশ হয়, নিজের ভুল বোঝার সুযোগ তৈরি হয়।

কিতকিত

নির্দেশঃ মাটিতে চক দিয়ে পরপর খাঁচা আকারে কয়েকটি বাক্স ঐঁকে নিন। প্রথমে একটি বাক্স, তার মাথায় পাশাপাশি দুটি বাক্স, সেটির মাথায় একটি বাক্স, তারপর আবার পাশাপাশি দুটি বাক্স, এভাবে। মনে রাখবেন, শুরু আর শেষ হবে একটি বাক্স দিয়েই। কম করে মোট ৭টি বাক্স আঁকতে হবে।

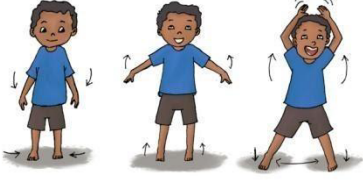


প্রত্যেকটি বাক্সের ভিতর ১, ২, ৩, ৪..... করে সংখ্যা লিখে নিন। যেখানে একটি বাক্স আছে সেখানে এক পায়ে লাফাতে হবে, দুটি বাক্স থাকলে দু পায়ে লাফাতে হবে। ছোটো শিশুদের শুধুমাত্র ১-৭ অবধি লাফিয়ে যেতে বলুন, আবার ৭-১ ফিরে আসতে বলুন।

শিশু একটু বড়ো হলে একটা ছোট নুড়ি নিয়ে শিশুকে সেটি ছুঁড়ে ঐ

খাঁচার যে কোনো বাক্সের মধ্যে ফেলতে বলুন। যে বাক্সে পড়বে, লাফিয়ে যাতায়াত করার সময় শিশু সেই বাক্সে পা দিতে পারবে না। শিশু বড়ো হলে বাক্সের সংখ্যা আরও বাড়ানো যেতে পারে। খেলাটি আপনি প্রথমে খেলে দেখিয়ে দিন। পরিবারের অন্যদেরও একসাথে খেলতে উৎসাহিত করুন।

জ্যাকের মতো লাফাও



Jumping jacks activity

প্রয়োজনীয় উপকরণ- এই কাজটির জন্য কোনো উপকরণ লাগবে না।

নির্দেশ- আপনার শিশুকে সোজা হয়ে দাঁড়াতে বলুন - পায়ের মাঝে একটুও ফাঁক না রেখে, হাত দুটিকে পায়ের ঠিক পাশে রেখে দাঁড়াতে হবে। এরপর হাঁটু সামান্য ভাঁজ করে শূণ্যে লাফাতে বলুন। যখন তারা লাফাবে তখন পা দুটিকে ছড়িয়ে ও হাত দুটি তাদের মাথার উপরে তুলবে। এরপর আবার প্রথম অবস্থায় ফিরে আসবে। এটি কয়েকবার করতে পারে।

এর মধ্যে দিয়ে শিশুর শারীরিক বিকাশ ঘটবে।

তেলতেলে এবং খসখসের ধারণা কিছু দৈনন্দিন সামগ্রী দিয়ে



প্রয়োজনীয় উপকরণঃ আপেল, মাদুর, প্লাস্টিক, নারকেল, গাছের পাতা, কাপড়ের টুকরো, গাছের ছাল

নির্দেশঃ আপনার শিশুকে সঙ্গে নিয়ে বসে তাকে চোখ বুজতে বলুন। দুটো আঙুলের সাহায্যে শিশুকে প্লাস্টিকের প্যাকেটটি অনুভব করতে বলুন। তারপর তাকে জিজ্ঞেস করুন সে কী অনুভব করলো। শিশু কী বলছে তা শুনে নিয়ে আপনি নিজে বেশ কয়েকবার "তেলতেলে" শব্দটা বলুন এবং শিশুকেও প্লাস্টিকে আঙুল বোলাতে বোলাতে আপনার সঙ্গে শব্দটা বলতে বলুন। একই ভাবে মাদুরটি আঙুল দিয়ে শিশুকে অনুভব করতে বলুন

এবং তাকে "খসখসে" শব্দটির সঙ্গে পরিচয় করিয়ে দিন। এর পরের ধাপে আপনি শিশুকে বাকি সামগ্রীগুলি দিয়ে বলতে বলুন কোনগুলো তেলতেলে আর কোনগুলো খসখসে। এই ভাবে যখন শিশুর তেলতেলে ও খসখসে-র ধারণা সম্পূর্ণ হবে, তখন শিশুকে বলুন বাড়ির মধ্যে কোন জিনিসগুলো তেলতেলে আর কোনগুলি খসখসে - তা খুঁজে বার করতে।

তালি ও তুড়ি দিয়ে প্যাটার্ণ তৈরি করা



প্রয়োজনীয় উপকরণ- এই কাজটি করানোর জন্য কোনো উপকরণ লাগবে না।

নির্দেশ-

তালি ও তুড়ি দেওয়া - শিশুকে এই প্যাটার্ণগুলি করে দেখান ও তাদেরকেও করতে বলুন-

ক) ২ বার তালি- ১ বার তুড়ি- ২ বার তালি- ১ বার তুড়ি (কয়েক বার করুন)

খ) ৩ বার তালি- ১ বার তুড়ি - ৩ বার তালি- ১ বার তুড়ি (কয়েকবার করুন)

এই কাজটি করার মধ্যে দিয়ে শিশু মন দিয়ে নির্দেশ শুনে তা পালন করতে শেখে। প্যাটার্ণ অনুসরণ করার মাধ্যমে বড় হয়ে বীজগাণিতিক অঙ্ক সহজেই শিখতে পারে।

আকারের কাট আউট দিয়ে প্যাটার্ণ বানানো



প্রয়োজনীয় উপকরণ: রঙিন কাগজ, অথবা সাদা কাগজ, রঙ ও কাঁচি

নির্দেশ: কাগজ থেকে অনেকগুলি সমান মাপের বর্গ, গোল ও ত্রিভুজ আকারের টুকরো কেটে নিন। এবার আপনি ২টি বা ততোধিক আকারের কাট আউট দিয়ে ইচ্ছে মত প্যাটার্ন বানাতে পারেন। শিশুকে আপনার বানানো প্যাটার্ন অনুকরণ করতে বা নিজের মত প্যাটার্ন বানাতে বলুন। প্যাটার্নের ধারণা স্পষ্ট হয়ে গেলে পরবর্তীকালে জটিল সংখ্যার ধারণা ও বিভিন্ন গাণিতিক ধারণা শিশু সহজেই ধরে নিতে পারবে।

পোকামাকড় এর নাম দিয়ে "বলো আমি কে?" খেলা



পরিবারের সকলে এই খেলাটিতে অংশ নিতে পারে। এই খেলাটিতে আপনি প্রথমে কোনো একটি পোকামাকড় সম্পর্কে কিছু ইঙ্গিত বা সূত্র দেবেন এবং সেটি থেকে শিশুকে পোকাটির নাম অনুমান করতে হবে। যেমন - "আমি একটি পোকা, এবং আমার দুটি রঙিন পাখা আছে। আমায় ফুলের আশেপাশে দেখা যায়। বলো তো আমি কে?" এটি শুনে শিশু বলবে - "প্রজাপতি"। যদি শিশু সঠিক উত্তর দিতে না পারে তবে আপনি তাকে সাহায্য করুন। এই

খেলাটি খেলার আগে খেয়াল রাখতে হবে যেন আপনার শিশু সাধারণ পোকামাকড়গুলি চেনে।