



## ବୃତ୍ତ ଓ ଏହା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ମାପ



ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଚିତ୍ର ପ୍ରତିଯୋଗିତା ହେଉଥାଏ । ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ଦେଖୁଥିବା ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଗାଡ଼ିର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବାକୁ କୁହାଯାଇଥାଏ । କିଏ କେଉଁ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିଛନ୍ତି ଲକ୍ଷ୍ୟ କର ।

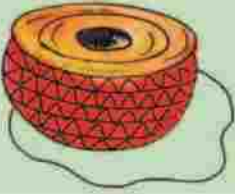


- କେଉଁ ପିଲାର ଚିତ୍ର ତୁମକୁ ଭଲ ଲାଗୁଛି ? କାହିଁକି ?
- ତୁମ ମନ ପସନ୍ଦର ଗାଡ଼ିର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କନ କର ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗାଡ଼ିର ଚକର ଆକୃତି କିପରି ?
- ଗାଡ଼ିର ଚକଗୁଡ଼ିକ ବର୍ଗାକୃତି ହୋଇଥିଲେ କ'ଣ ହୋଇଥାନ୍ତା ?





ଚକର ଆକୃତି ହେଉଛି ବୃତ୍ତ । ଆମ ଚାରିପଟରେ ଥିବା ଅନେକ ଜିନିଷରେ ଆମେ ବୃତ୍ତ ଆକୃତି ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ତୁମେ ଦେଖୁଥିବା କେଉଁ ଜିନିଷର ଆକୃତି ବୃତ୍ତ ଭଳି ତା'ର ଏକ ଚାଲିକା ତିଆରି କର ।




---

---

---



କାଗଜ ଉପରେ ଗୋଟିଏ ଚିତ୍ର ରଖ । ଏହାର ଧାରରେ ଫେନ୍‌ସିଲରେ ଗାର ପକାଅ । ଏବେ ଚିତ୍ରଟିକୁ ଉଠାଇ ନିଅ । କାଗଜ ଉପରେ ତୁମେ ଗୋଟିଏ ଚିତ୍ର ପାଇବ । ଏ ପ୍ରକାର ଚିତ୍ରକୁ ବୃତ୍ତ କୁହାଯାଏ ।

ଆସ, ବୃତ୍ତ ଆକୃତି ତିଆରି କରିବା,

ହାସିନା, ରୁନୁ ଓ ଅନ୍ୟମାନେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କି ସାରିବା ପରେ ପଡିଆକୁ ଖେଳିବାକୁ ଗଲେ । ରୁନୁଲ ଚୋରି ଖେଳିବା ପାଇଁ ପଡିଆ ମଝିରେ ଗୋଟିଏ ବଡ଼ ବୃତ୍ତର ଆକୃତି ଖାଲି ହାତରେ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କଲା ହାସିନା ।

ହାସିନାର ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖି ପିଲାମାନେ କହିଲେ, “ହାସିନା କରିଥିବା ଚିତ୍ରଟି ବୃତ୍ତଭଳି ଦିଶୁନାହିଁ ।



(ସିଧା ଯିବା ମନା  
ପ୍ରବେଶ ନିଷେଧ)



(ଆଗ ଗାଡ଼ିକୁ  
ଅତିକ୍ରମ / ଓଉର ଟେକି  
କରିବା ମନା)



(ଗାଡ଼ି ବେଗର  
ସୀମା)



ଉପରେ ଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖ ।

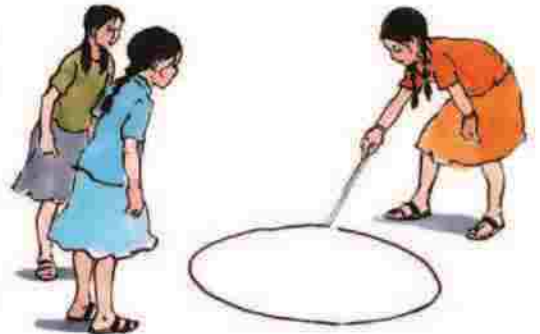
ରାସ୍ତା କଡ଼ରେ ଏପରି ଚିତ୍ର ଥିବା ବୋର୍ଡ଼ମାନ ଦେଖୁଥିବ । ପ୍ରଥମ ଚିତ୍ରରେ ଆଗକୁ ଥିବା ରାସ୍ତାରେ ଯିବାକୁ ମନା କରାଯାଇଛି ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଚିତ୍ରରେ, ଆଗରେ ଯାଉଥିବା ଗାଡ଼ିକୁ ଅତିକ୍ରମ କରି ଆଗକୁ ଯିବାକୁ ମନା କରାଯାଇଛି । ତୃତୀୟ ଚିତ୍ରରେ, ଘଣ୍ଟାପ୍ରତି ୫୦ କି.ମି ବେଗରୁ ଅଧିକ ବେଗରେ ଗାଡ଼ି ଚଳାଇବାକୁ ମନା କରାଯାଇଛି ।

ଏ ସମସ୍ତ ‘ରାସ୍ତା ନିରାପତ୍ତା’ ସଙ୍କେତକୁ ମାନି ଗାଡ଼ି ଚଳାଇଲେ, ଗାଡ଼ି ଚାଳକର ଜୀବନ ନିରାପଦ ରହିବ । ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଗାଡ଼ିର ଯାତ୍ରା ତଥା ପଥକମାନେ ନିରାପଦରେ ଯାତ୍ରା କରିବେ ।

ଯେଉଁ ବୃତ୍ତର ଆକୃତି ଭିତରେ ରାସ୍ତା ନିରାପତ୍ତା ଚିତ୍ରମାନ ରହିଛି, ରୁନୁ ସେପରି ବୃତ୍ତର ଆକୃତି ଆଙ୍କିବ । ଦେଖ ।

ରୁନୁ କହିଲା - “ଦେଖ, ମୁଁ ଏବେ ଯେଉଁ ବୃତ୍ତ ଆଙ୍କିବି ତାହା ହାସିନା ଆଙ୍କିଥିବା ଚିତ୍ରଠାରୁ ଭଲ ହେବ ।”





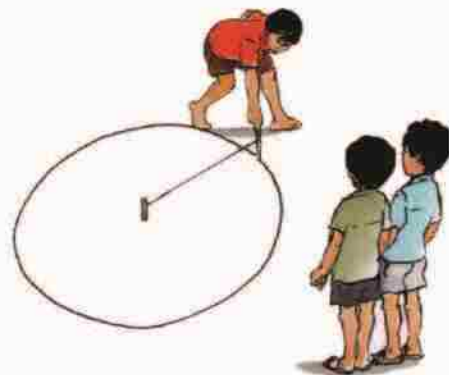


- ଜୋଶେଫ, ହାସିନା ଓ ରୁନି ଆଜିଥିବା ଚିତ୍ର ମଧ୍ୟରୁ କାହାର ଚିତ୍ରଟି ଅଧିକ ଭଲ ହୋଇଛି ? ତୁମର ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହିତ ଆଲୋଚନା କରି ଲେଖ ।
- ତୁମେ ଶ୍ରେଣୀ ଚଟାଣରେ ଚକ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ତୁମେ ବୃତ୍ତ ଆଙ୍କି ପାରିବ କି ? ଚେଷ୍ଟା କରି ଦେଖ ।
- କେବଳ ପେନସିଲ୍ ବ୍ୟବହାର କରି ତୁମ ଖାତାରେ ତୁମେ ବୃତ୍ତ ତିଆରି କର ।
- ତୁମ ସାଙ୍ଗମାନେ ତିଆରି କରିଥିବା ବୃତ୍ତର ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ । କିଏ ସବୁଠାରୁ ଭଲ ଭାବେ ବୃତ୍ତ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିଛି ?

ଶ୍ରେଣୀର ସବୁ ପିଲାଙ୍କୁ ଡାକି ବୁରୁ କହିଲା, “କିପରି ବୃତ୍ତ ଆଙ୍କିବାକୁ ହୁଏ ମୁଁ ତୁମକୁ ଦେଖାଇବି । ମୋ ଜେଜେବାପା ଏହିପରି କରିଥିବାର ମୁଁ ଦେଖୁଛି ।”

ଆସ ଦେଖିବା, ବୁରୁ କିପରି ବୃତ୍ତ ତିଆରି କଲା ।

- ଗୋଟିଏ ସୂତା ନେଇ ତାର ଦୁଇ ମୁଣ୍ଡରେ ଦୁଇଟି କଣ୍ଟା ବାନ୍ଧିଦେଲା ।
- ଗୋଟିଏ କଣ୍ଟାକୁ ଭୂଇଁ ଉପରେ ପୋତି ଦେଲା ।
- ନିଜର ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହଯୋଗରେ ସେ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କଲା ।  
(ବୁରୁ ସବୁବେଳେ ନିଜେ ଧରିଥିବା ସୂତାଟିକୁ ଟାଣି କରି ଧରିବ, ଯେପରି ସୂତାଟି ସବୁବେଳେ ସଳଖ ରହେ ।)



### ତୁମ ପାଇଁ କାମ

ବୁରୁ ଯେଉଁ ଭଳି ବୃତ୍ତ ତିଆରି କଲା, ତୁମେ ସେହି ଭଳି ଉପାୟରେ ଭୂମି ଉପରେ ବୃତ୍ତ ତିଆରି କରି ପାରିବ କି ? ଚେଷ୍ଟା କରି ଦେଖ ।



କେଉଁ କେଉଁ ଖେଳ ଖେଳିବା ବେଳେ ତୁମେ ବୃତ୍ତ ଆଙ୍କିଛ ମନେପକାଇ ଲେଖ ।

### ତୁମ ପାଇଁ କାମ

- " ତୁମ ଶ୍ରେଣୀର ପିଲାମାନେ ଦୁଇ-ଦୁଇ ଜଣ ହୋଇ ଦଳରେ ବସ ।
- " ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ଅଲଗା ଅଲଗା ଦୈର୍ଘ୍ୟର ସୂତା ନିଅ ।
- " ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ଦୁଇଟି ଲେଖାଏଁ କଣ୍ଟା ସଂଗ୍ରହ କର ।
- " ସୂତାର ଦୁଇଟି ମୁଣ୍ଡରେ ଦୁଇଟି କଣ୍ଟାକୁ ବାନ୍ଧ ।
- " ଗୋଟିଏ କଣ୍ଟାକୁ ଭୂଇଁରେ ପୋତି ଅନ୍ୟ କଣ୍ଟାଟିକୁ ଚାରିପଟେ ଘୁରାଇ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କର ।
- " ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ତିଆରି କରିଥିବା ବୃତ୍ତଗୁଡ଼ିକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କର ।



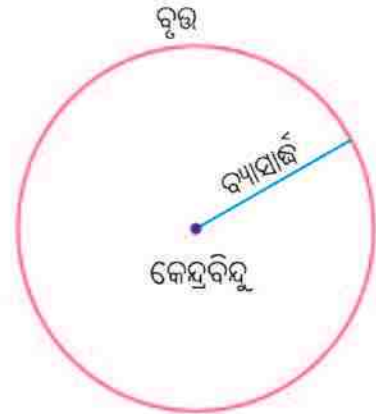


ତୁମେ କରିଥିବା କାମକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟକରି ନିମ୍ନ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକର ଉତ୍ତର ଲେଖ-

- କେଉଁ ଦଳ ସବୁଠାରୁ ବଡ଼ ଆକାରର ବୃତ୍ତ ତିଆରି କରିପାରିଲା ?
- କେଉଁ ଦଳ ତିଆରି କରିଥିବା ବୃତ୍ତର ଆକାର ସବୁଠାରୁ ସାନ ?
- ସବୁଠାରୁ ବଡ଼ ଆକାରର ବୃତ୍ତ ତିଆରି ପାଇଁ ଯେଉଁ ସୂତା ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥିଲା ତା'ର ଦୈର୍ଘ୍ୟ କେତେ ?
- ଯେଉଁ ଦଳ ତିଆରି କରିଥିବା ବୃତ୍ତଟି ସବୁଠାରୁ ସାନ, ସେ ଦଳରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥିବା ସୂତାର ଦୈର୍ଘ୍ୟ କେତେ ?



**ଜାଣି ରଖ-** ବୃତ୍ତ ତିଆରି ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥିବା ସୂତାର ଦୈର୍ଘ୍ୟ, ସେହି ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସଙ୍ଗେ ସମାନ । ବୃତ୍ତର କେନ୍ଦ୍ରବିନ୍ଦୁ ଓ ବୃତ୍ତ ଉପରିସ୍ଥ ଏକ ବିନ୍ଦୁକୁ ଯୋଗକରୁଥିବା ରେଖାଖଣ୍ଡକୁ ଏକ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ କୁହାଯାଏ ।



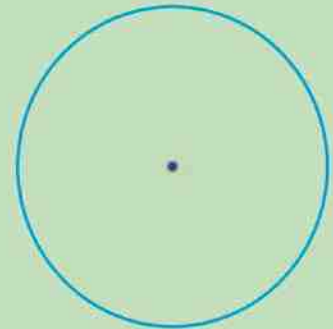
ତଳେ ଦିଆଯାଇଥିବା ବୃତ୍ତଗୁଡ଼ିକରେ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଆଙ୍କ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରି ଲେଖ ।



(ପ୍ରଥମ ଚିତ୍ର)



(ଦ୍ୱିତୀୟ ଚିତ୍ର)



(ତୃତୀୟ ଚିତ୍ର)

### ବୃତ୍ତ ପାଇଁ କାମ

- ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ି ନିଅ ।
- ଏହାକୁ ସାଧାକାଗଜ ପୃଷ୍ଠା ଉପରେ ଥୋଇ ଭଲ ଭାବରେ ଚାପି ଧର ।
- ଏହାର ଧାର ଚାରିପଟେ ଯେନସିଲରେ ଗାର ଦିଅ । ତୁମେ ନିର୍ଣ୍ଣିତ ଭାବେ ଗୋଟିଏ ବୃତ୍ତ ଆକୃତି ପାଇଥିବ ।
- ଏହାର କେନ୍ଦ୍ରବିନ୍ଦୁକୁ ଚିହ୍ନଟ ପାରିବ କି ?







ତୁମେ କିପରି କେନ୍ଦ୍ର ବିନ୍ଦୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବ ଲେଖ ।

### ତୁମ ପାଇଁ କାମ

- ଗୋଟିଏ ବୃତ୍ତାକୃତି ବିଶିଷ୍ଟ କାଗଜ ନିଅ ।
- ଏହାକୁ ଠିକ୍ ମଝିରୁ ଭାଙ୍ଗି ଦିଅ ଯେପରି ଦୁଇଟି ଯାକ ଭାଗର ଧାର ମିଶିଯିବ ।
- ଏହି ଭାଙ୍ଗା ଧାରଟି ବୃତ୍ତର ଗୋଟିଏ ବ୍ୟାସ ।
- ଏହାକୁ ସେହିପରି ଆଉ ଥରେ ମଝିରୁ ଭାଙ୍ଗି ଦିଅ ।
- ଏହାପରେ କାଗଜଟିକୁ ଖୋଲି ଦିଅ ।
- ଲକ୍ଷ୍ୟ କର, ଏଥିରେ ଦୁଇଟି ସିଧା ଭାଙ୍ଗା ପଡ଼ିଛି ଓ ତାହା ପରସ୍ପରକୁ ଛେଦ କରୁଛନ୍ତି ।
- ସେହି ଛେଦ ବିନ୍ଦୁ ହେଉଛି ବୃତ୍ତର କେନ୍ଦ୍ର ।



ଦିନେ ପିଲାମାନେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ କଲେ - “ଗୁରୁଜୀ, କେବଳ ରୁଡ଼ି, ଗ୍ଲାସ ଭଳି ଗୋଲାକୃତି ତଳ ଥିବା ଜିନିଷ ବ୍ୟତୀତ ଆମେ ଆଉ କିପରି ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରିପାରିବୁ ତିକେ ବୁଝାଇ ଦିଅନ୍ତୁ ।”

ତୁମେ କହିପାରିବ କି ? ଆଉ କେଉଁ କେଉଁ ଉପାୟରେ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରାଯାଇ ପାରିବ ?

ବୁକୁ ଠିଆ ହୋଇ କହିଲା - “ମୋ ଭଉଣୀ କମ୍ପାସ୍ ବ୍ୟବହାର କରି ବୃତ୍ତ ଚିତ୍ରାରି କରିବା ମୁଁ ଦେଖୁଛି ।”

### ତୁମ ପାଇଁ କାମ



- କ୍ୟାମିଡି ବାକ୍ସରେ ଥିବା କମ୍ପାସଟିକୁ ନିଅ ।
- ଲକ୍ଷ୍ୟ କର, ଏହାର ଦୁଇଟି ଗୋଡ଼ । ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ପେନସିଲ ଖୋସିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରାଯାଇଛି । ଅନ୍ୟ ଗୋଡ଼ଟି ଛୁହୁପରି ମୁନିଆଁ ।
- ପେନସିଲ ଖୋସିବା ପାଇଁ ଥିବା ଗୋଡ଼ରେ ପେନସିଲକୁ ଲଗାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକର (ଆବଶ୍ୟକ ପଡ଼ିଲେ ଅନ୍ୟ ସାଙ୍ଗ ବା ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସହାୟତା ନିଅ) ।
- ଏହାର ମୁନିଆଁ ଗୋଡ଼କୁ କାଗଜ ପୃଷ୍ଠା ଉପରେ ଚାପି ରଖ ।
- କମ୍ପାସର ମୁନିଆଁ ଗୋଡ଼କୁ ସ୍ଥିର ରଖି ପେନସିଲ ଲାଗିଥିବା ଗୋଡ଼କୁ ମୁନିଆଁ ଗୋଡ଼ ଚାରିପଟେ ଘୁରାଅ, ଯେପରି ପେନସିଲ ମୁନ ସବୁବେଳେ କାଗଜ ଉପରେ ଲାଗି ରହୁଥିବ ।
- ଏବେ ଥରେ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ରୂପେ ଘୁରାଇ ଆଣ ।
- କେଉଁ ପ୍ରକାରର ଚିତ୍ର ପାଇଲା ?





ଯେଉଁଠାରେ କମ୍ପାସର ମୁନିଆଁ ଗୋଡ଼କୁ ତୁମେ ରଖୁଥିଲ, ସେହି ବିନ୍ଦୁର ନାମ ‘କ’ ଦିଅ । ‘କ’ ବିନ୍ଦୁକୁ ବୃତ୍ତର କେନ୍ଦ୍ର କୁହାଯାଏ । ତୁମେ ଆଙ୍କିଥିବା ବୃତ୍ତରେ ଗୋଟିଏ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଅଙ୍କନ କର ଓ ଏହାର ନାମ ଦିଅ । ଏହି ବୃତ୍ତର କେତୋଟି ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଅଙ୍କନ ସମ୍ଭବ ?



୧. ନିମ୍ନ ଉକ୍ତିଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଯେଉଁ ଉକ୍ତି ବୃତ୍ତ ପାଇଁ ଠିକ୍, ସେହି ଉକ୍ତିର ଡାହାଣ ପାଖରେ ଥିବା ଘରେ ଠିକ୍ ଚିହ୍ନ (✓) ଦିଅ । ଭୁଲ ଉକ୍ତି ପାଇଁ ଖାଲିଘରେ ଭୁଲ ଚିହ୍ନ (×) ଦିଅ ।

- (କ) ବୃତ୍ତ ହେଉଛି ଗୋଲାକାର । ☐ (ଖ) ବୃତ୍ତର ପରିସୀମା ଅଛି । ☐
- (ଗ) ବୃତ୍ତ ଏକ ଆବକ୍ଷ ଚିତ୍ର । ☐ (ଘ) ବୃତ୍ତ ଏକ ସରଳରେଖା ଦ୍ଵାରା ଗଠିତ ଚିତ୍ର । ☐
- (ଙ) ପ୍ରତ୍ୟେକ ବୃତ୍ତର ମାତ୍ର ଗୋଟିଏ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଅଙ୍କନ କରାଯାଇ ପାରିବ । ☐

୨. ପାଖରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ବୃତ୍ତକୁ ଦେଖ ।

- (କ) ଏହାର କେନ୍ଦ୍ରବିନ୍ଦୁ ନାମ କ’ଣ ? \_\_\_\_\_
- (ଖ) ଏହି ବୃତ୍ତରେ ଅଙ୍କାଯାଇଥିବା ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ନାମ କ’ଣ ? \_\_\_\_\_
- (ଗ) ଏହାର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ କେତେ ମାପି ଲେଖ । \_\_\_\_\_
- (ଘ) ଖାଲି ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧକୁ ‘ଖ’ ଦିଗରେ ବଢ଼ାଅ । ବଢ଼ାଇବାରୁ ବୃତ୍ତକୁ ଯେଉଁ ବିନ୍ଦୁରେ ଛେଦ କରୁଛି, ତାହାର ନାମ ‘ଗ’ ଦିଅ ।  
ବର୍ତ୍ତମାନ କ’ଣ ମିଳିଲା ? \_\_\_\_\_  
ଗାଁ ରେଖାଖଣ୍ଡକୁ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସ କୁହାଯାଏ । \_\_\_\_\_
- (ଙ) ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସ ଦୈର୍ଘ୍ୟ କେତେ ?
- (ଚ) ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ଓ ବ୍ୟାସର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ କ’ଣ ସଂପର୍କ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରୁଛ ?



### ତୁମ ପାଇଁ ଜାମ

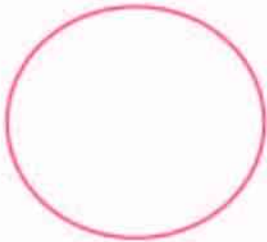


- ସୁତା କିମ୍ବା ମାପ ଫିଟା ବ୍ୟବହାର କରି ସାଇକେଲ ଓ ଶଗଡ଼ ଗାଡ଼ି ଚକର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କର ।
- ସାଇକେଲ ଓ ଶଗଡ଼ ଗାଡ଼ିର ଚକ ମଧ୍ୟରେ କାହାର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଅଧିକ ?
- ତୁମେ ଦେଖୁଥିବା କେଉଁ ଗାଡ଼ିର ଚକର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ ?





୧.



(ପ୍ରଥମ ଚିତ୍ର)



(ଦ୍ୱିତୀୟ ଚିତ୍ର)



(ତୃତୀୟ ଚିତ୍ର)

(କ) ବୃତ୍ତ ତିନୋଟିକୁ ଦେଖି ତଳ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକର ଉତ୍ତର ଲେଖ ।

କେଉଁ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ ?

କେଉଁ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସବୁଠାରୁ କମ୍ ?

(ଖ) ସ୍କେଲ୍ ବ୍ୟବହାର କରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରି ଲେଖ-

କେଉଁ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ ?

କେଉଁ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସବୁଠାରୁ କମ୍ ?

୨. କମ୍ପାସ ବ୍ୟବହାର କରି ଚିତ୍ରିତ କେତୋଟି ଡିଜାଇନ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛି । ଲକ୍ଷ୍ୟ କର ।



ତୁମେ ସେହିଭଳି ଆଉ କେତୋଟି ଡିଜାଇନ୍ ତିଆରି କରି ସେଥିରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ଦିଅ । ତୁମେ ତିଆରି କରିଥିବା ଡିଜାଇନ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ ଶ୍ରେଣୀ କୋଠାରେ ଟାଙ୍ଗ ।

ଖୁବ୍ ଜୋରରେ ବର୍ଷା ହେଉଥାଏ । ପିଲାମାନେ ଖେଳିବାକୁ ପଡ଼ିଆକୁ ଯାଇପାରିଲେ ନାହିଁ । ବୁରୁ କହିଲା - “ଚାଲ, ଶ୍ରେଣୀ କୋଠାରେ ବସି ଗୋଟିଏ ନୂଆ କାମ କରିବା । ଆମ ଗାଁ/ ସହର ବିଷୟରେ ଲେଖିବା ।”

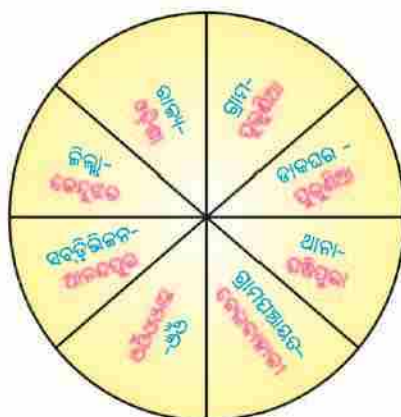
କଳାପଟାରେ ସେ ନିଜ ଗାଁ ସଂପର୍କରେ କିଛି ଲେଖିଦେଇ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଖାଲିଘର ପୂରଣ କରିବାକୁ କହିଲା ।





ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ପିଲାଙ୍କ ନିମନ୍ତେ	ସହରାଞ୍ଚଳ ପିଲାଙ୍କ ନିମନ୍ତେ
ଗ୍ରାମ _____	ସହରର ନାମ _____
ଡାକଘରର ନାମ _____	ଖୁର୍ଦ୍ଧ ନମ୍ବର _____
ଥାନାର ନାମ _____	ଡାକଘରର ନାମ _____
ଗ୍ରାମ ପଞ୍ଚାୟତର ନାମ _____	ଥାନାର ନାମ _____
ବୁଝର ନାମ _____	ସବ୍‌ଡିଭିଜନର ନାମ _____
ସବ୍‌ଡିଭିଜନର ନାମ _____	ଜିଲ୍ଲାର ନାମ _____
ଜିଲ୍ଲାର ନାମ _____	ରାଜ୍ୟର ନାମ _____
ରାଜ୍ୟର ନାମ _____	

ବୁଝୁ ଲେଖୁଥିବା ତଥ୍ୟକୁ ରିମା ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଭଳି ସଜାଇଲା । ଲକ୍ଷ୍ୟ କର ।



ରିମାର ସଜାଇବା ଦେଖୁ ଶିକ୍ଷକ ଖୁସି ହେଲେ । ଗୋଟିଏ ୪ ସେ.ମି. ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ବିଶିଷ୍ଟ ବୃତ୍ତ ଆଙ୍କି ସେଥିରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲାଙ୍କୁ ଲେଖିବାକୁ କହିଲେ । ୪ ସେ.ମି. ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ବିଶିଷ୍ଟ ବୃତ୍ତ କିପରି ଅଙ୍କନ କରିବାକୁ ହେବ ତାହା ପଚାରିଲା ବୁଝୁ ।

ଆସ ଦେଖିବା, କିପରି ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଦୈର୍ଘ୍ୟର (ମନେ କରାଯାଉ ୪ ସେ.ମି.) ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ବିଶିଷ୍ଟ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରାଯାଏ ।

### ତୁମ ପାଇଁ କାମ

- " କାଗଜପୃଷ୍ଠାର ମଧ୍ୟଭାଗରେ ଗୋଟିଏ ବିନ୍ଦୁ ନିଅ ।
- " ସେଲର '୦' ଚିହ୍ନିତ ଦାଗ ଉପରେ କମ୍ପାସ ମୁନକୁ ରଖ ।
- " ପେନସିଲର ମୁନ ଯେପରି ୪ ଉପରେ ରହିବ, ସେପରି କମ୍ପାସର ଦୁଇ ଗୋଡ଼କୁ ମେଲା କର ।
- " ପ୍ରଥମେ ନେଇଥିବା ବିନ୍ଦୁରେ କମ୍ପାସର ମୁନକୁ ରଖି କମ୍ପାସରେ ଲଗାଯାଇଥିବା ପେନସିଲର ମୁନକୁ ବିନ୍ଦୁ ଚାରିପଟେ ଘୁରାଅ ।
- " ଘୁରାଇବା ଦ୍ୱାରା ଯେଉଁ ବୃତ୍ତ ଚିତ୍ରିତ ସୃଷ୍ଟି ହେଲା ତାହାର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ୪ ସେ.ମି. ।
- " ଏବେ ତୁମେ ଗୋଟିଏ ୪ ସେ.ମି. ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ବିଶିଷ୍ଟ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରି ସେଥିରେ ରିମା ସଜାଇଥିବା ଭଳି ତୁମ ଗ୍ରାମ / ସହର ସଂପର୍କୀୟ ତଥ୍ୟକୁ ସଜାଅ ।



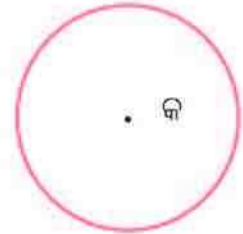




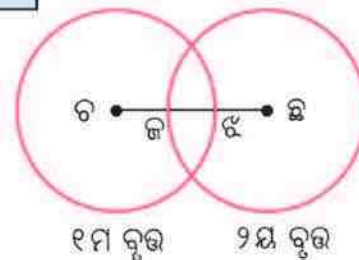
## ଅଭ୍ୟାସ

୧. ଗୋଟିଏ କେନ୍ଦ୍ରବିନ୍ଦୁ ଥାଇ ୨ ସେ.ମି., ୩ ସେ.ମି., ୪ ସେ.ମି. ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ବିଶିଷ୍ଟ ବୃତ୍ତମାନ ଅଙ୍କନ କର ।
୨. ପାଖରେ ଥିବା ବୃତ୍ତ ଉପରେ ଏପରି ଭାବେ ସାତଟି ବିନ୍ଦୁ ନିଅ ଯେପରି ମାତ୍ର ଦୁଇଟି ବ୍ୟାସ ଓ ସାତଟି ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ ଅଙ୍କନ ହୋଇ ପାରିବ । ସେହି ବ୍ୟାସ ଓ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧଗୁଡ଼ିକର ନାମ ଲେଖ ।

ବ୍ୟାସର ନାମ	ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ନାମ

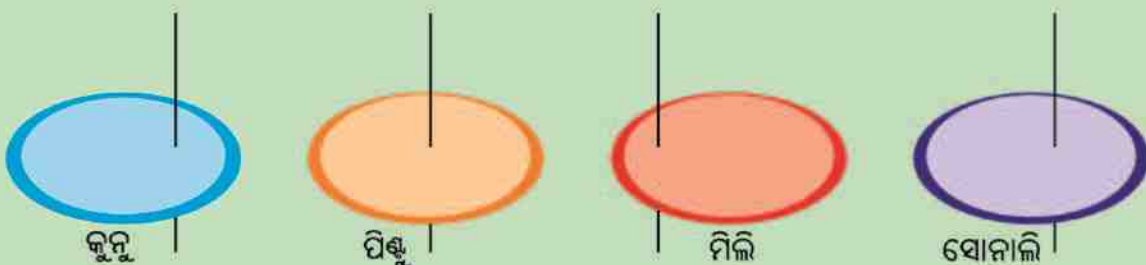


- ୩.(କ) ଚିତ୍ରରେ ୧ମ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ କିଏ ? \_\_\_\_\_
- (ଖ) ଚିତ୍ରରେ ୨ୟ ବୃତ୍ତର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧ କିଏ ? \_\_\_\_\_



### ନବୁ ତିଆରି ଖେଳ -

ଚାରିଜଣା ପିଲା ମୋଟା କାଗଜ (କାଗଜପଟି) ନେଇ ସେଥିରେ ସମାନ ଆକାରର ବୃତ୍ତ ତିଆରି କଲେ । ସେହି କାଗଜପଟିରେ କଣା କରି ସେଥିରେ ଗୋଟିଏ ଦିଆସିଲି କାଠି ଭର୍ତ୍ତି କଲେ ଓ ତାହାକୁ ନବୁ ଭାବରେ ଘୁରାଇବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କଲେ ।



କାଗଜପଟିରେ କିଏ କେଉଁଠାରେ କଣା କରି ଦିଆସିଲି କାଠିକୁ ଭର୍ତ୍ତି କରିଛି ଦେଖ । ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହ ଆଲୋଚନା କରି ଉତ୍ତର ସ୍ଥିର କର, ତୁମ ଉତ୍ତର ସପକ୍ଷରେ କାରଣ ଦର୍ଶାଅ-

- କାହାର ନବୁ ଆଦୌ ଘୁରିବ ନାହିଁ ?
- କାହାର ନବୁ ଅଳ୍ପ ସମୟ ପାଇଁ ଘୁରିବ ?
- କାହାର ନବୁ ସବୁଠାରୁ ଉଲ ଭାବରେ ଘୁରିବ ?
- କେଉଁଠାରେ କଣା କରାଗଲେ ନବୁଟି ଉଲଭାବରେ ଘୁରିବ ?

