

ବୟୁରୁ ଆକୃତି ଜାଣିବା



ବାପାଙ୍କ ସହିତ ଲିଜା ଓ ରୋଜି ସର୍କସ ଖେଳ ଦେଖିବାକୁ ଗଲେ । ଟିକେଟ କାଟି ଖେଳ ଦେଖିଲେ । ସର୍କସରେ ହାତୀ ବଲ୍ ଖେଳୁଥିଲା । ବଲ୍ର ଆଜାର ଗୋଲାକାର । ବଲ୍ ପରି ଗୋଲାକାର ବୟୁମାନଙ୍କର ନାମ ଲେଖ ।



ଏହି ପ୍ରକାର ବୟୁକୁ <mark>ଗୋଲକ କ</mark>ୁହାଯାଏ । ବାପା କହିଲେ, ଭାଲୁ ବୁଇ ହାତରେ କ'ଣ କ'ଣ ଧରିଛି ବେଖ ।



ଏହି ଆକୃତିର ବସ୍ତୁକୁ ସିଲିଞ୍ଜର କୁହାଯାଏ । ତୂମେ ଏହିପରି ଆକୃତିର ଯେଉଁ ଜିନିଷ ଦେଖୁଛ ତାର ତାଲିକା କର ।

ବୁଲ୍ ବାଡ଼ି ସିଲିଷ୍ତର ଆକ୍ତିର

ହଠାତ୍ ରୋଜି କହିଲା, "ବାପା, ବେଖ କୁକୁର କିପରି ବାକ୍ ଉପରେ ବସି ଆଇସ୍କ୍ରିମ୍ ଖାଉଛି"। ବାପା କହିଲେ, – "କୁକୁର ଯେଉଁ ବାକ୍ ଉପରେ ବସିଛି ତାହା ହେଉଛି <mark>ଆୟତଘନ</mark> ଅକୃତିର"। ବାକ୍ ପରି ଆୟତଘନ ଆକୃତି ବିଶିଷ ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା କର । '



ଏହାର କେତୋଟି ପାଖ ଅଛି ଦେଖ । ସେଗୁଡ଼ିକୁ ଗଣ ।



Giordan di addo di

ବାପା – ପାରା କ'ଣ କରୁଛି ଦେଖ ।

ରୋଜି – ବାପା, ପାରା ଲୁଡୁ ଖେଳୁଛି । ପାରା କ'ଣ ଆମ ପରି ଲୁଡୁ ଖେଳିପାରିବ ?

ବାପା – ହଁ, ପାରା ଲୁଡୁ ଖେଳିପାରିବ । ସେ ଲୁଡୁ ଗୋଟିକୁ ଦେଖ । ଆୟତଘନ ପରି ଏହାର ଦୈର୍ଘ୍ୟ, ପ୍ରସ୍ଥ ଓ ଉଚ୍ଚତା ଅଛି । ଏହାର ଧାରଗୁଡ଼ିକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କର । କ'ଣ ଦେଖୁଛ କହ ।

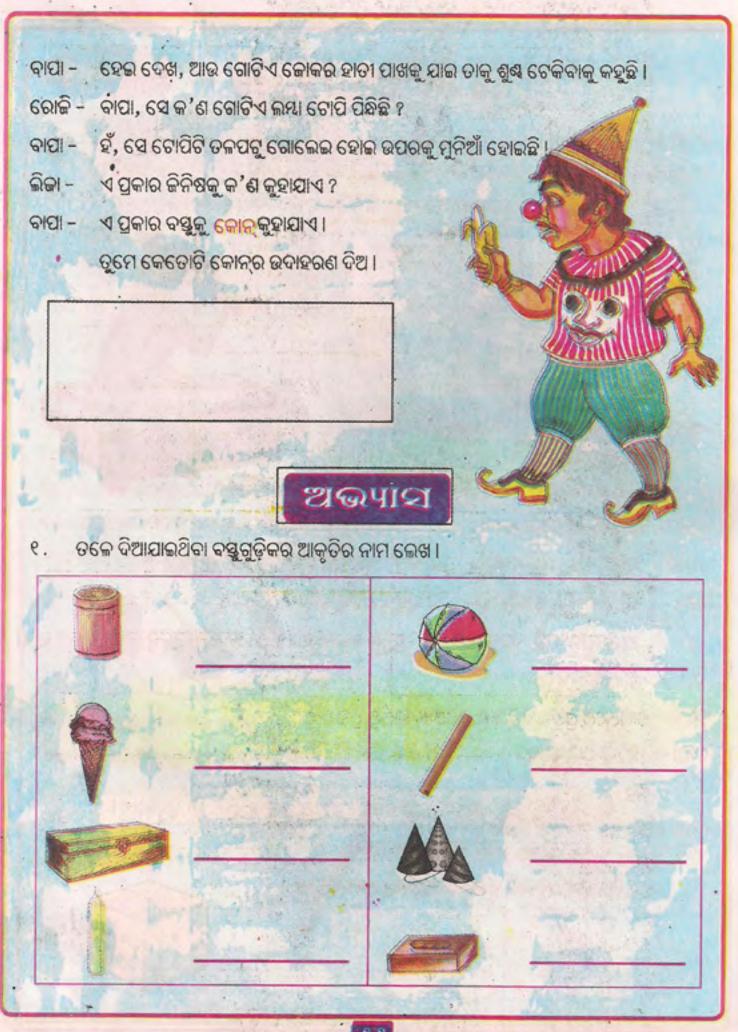
ରୋଲି - ଏହାର ଦୈର୍ଘ୍ୟ, ପ୍ରସ୍ଥ ଓ ଉଚ୍ଚତା ସମାନ ।

ବାପା - ହଁ, ତୁ ଠିକ୍ କହିଛୁ ।

ଯେଉଁ ଘନବସ୍ଥର ଧାରମାନଙ୍କର ଦୈର୍ଘ୍ୟ ସମାନ ତାହାକୁ ସମ୍ପଘନ କୁହାଯାଏ।

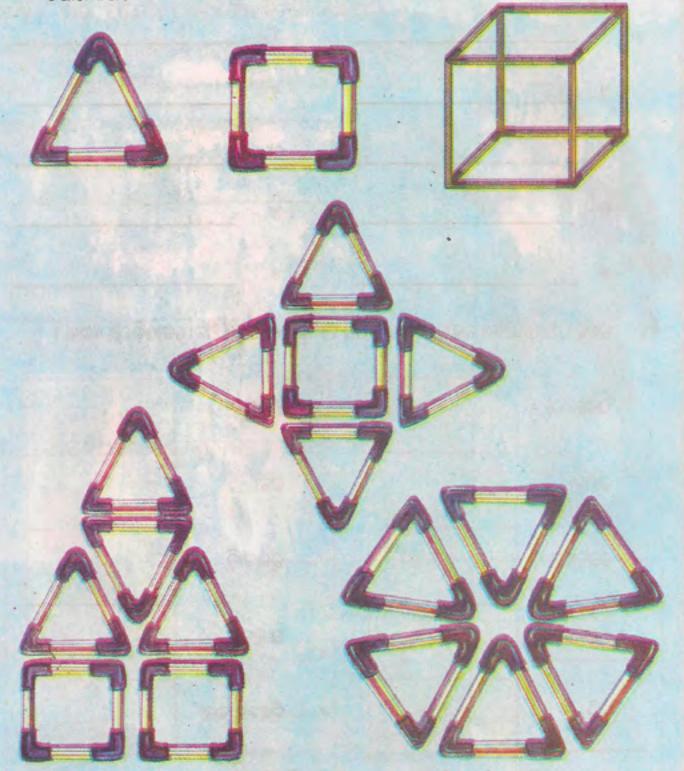
ିଲିଜା - ହଁ, ତା ହେଲେ ଲୁଡୁଗୋଟି ଗୋଟିଏ ସମଘନ । ତୁମେ କେତେଗୋଟି ସମଘନାକାର ବସ୍ତୁର ନାମ ଲେଖ ।





Ç. C.		٧.	ę. <u> </u>		
9.		9.			
ฑ.		ๆ.	পা.		
8.		8.			
8.		8.	8.		
n. ତଳେ ଦିଆଯାଇଥିବ	। ବସ୍ତୁର ଆକାର କିପରି (ତା' <mark>ଡାହାଣ ପଟେ ଥିବା</mark> କୋଠରିରେ ।	ଲେଖ ।		
ବ୍ୟାଟେରୀ		ତରଭୂଳ .			
କମଳା		ଇଟା			
ପେନ୍ସିଲ୍		ରୁଲ୍ବାଡ଼ି			
ମହମବତୀ	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ଗାଳର			
ବହି		୍ କ୍ରିକେଟ୍ ବଲ୍			
ASTRUME L			THE RESERVE AND PERSONS ASSESSED.		

୫. ଦିଆସିଲି କାଠି ଓ ସାଇକେଲ୍ର ଭଲ୍ବଟ୍ୟୁବ୍ ବ୍ୟବହାର କରି ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ଆକୃତିଗୁଡ଼ିକୂ ତିଆରି କର ।

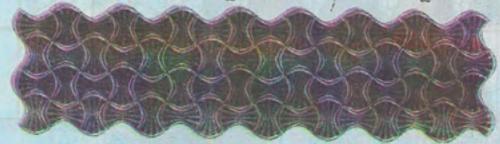


(ଏହିପରି କାଠି ଓ ଭଲ୍ବଟ୍ୟୁବ୍ / ସୂତା ବ୍ୟବହାର କରି ଅନେକ ପ୍ରକାରର ଆକୃତି ତିଆରି କରି ହେବ । ତୁମେ କେତୋଟି ତିଆରି କରିପାରିବ ?)

ବଟାଣ ସରେଇବାର ପରିକ୍ରନ୍ନ (ଜିଜାଇନ)



ଉପରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଟାଇଲର ଆକୃତିକୁ ଦେଖ । ଏହି ଟାଇଲ ଦୁଇଟି କିପରି ଯୋଡ଼ି ହୋଇପାରେ ଲକ୍ଷ୍ୟକର, ଏହିପରି ଟାଇଲ ଯୋଡ଼ି ଘର ଚଟାଣକୁ ସଳାଇବାର ଏକ୍ ପରିକଳ୍ପନାକୁ ଦେଖ ।



ଗୋଟିଏ ଆକୃତିର ଟାଇଲମାନ ନେଇ ଏପରି ସଜା ଯାଇଛି ଯେ, ଟାଇଲଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ଫାଙ୍କ ନାହିଁ ଏବଂ ଟାଇଲ ସଜା ବା ଖଞ୍ଜାରେ ପରିକଳନାଟି ଖୁବ୍ ସୁନ୍ଦର ହୋଇଛି । ତଳେ ଅନ୍ୟ ଏକ ଛଅ ଧାର ବିଶିଷ୍ଟ ଟାଇଲକୁ ଦେଖ ଏବଂ ଏହି ଆକୃତିର ଟାଇଲରେ ଘର ଚଟାଣକୁ ସଜାଇବାର ପରିକଳ୍ପନା (ଡିଜାଇନ)କୁ ଦେଖ ।





ତମେ କେଉଁ କେଉଁଠାରେ ଚଟାଣରେ ଟାଇଲସଜାର ପରିକଳ୍ପନା ଦେଖିଛ ଲେଖ ।

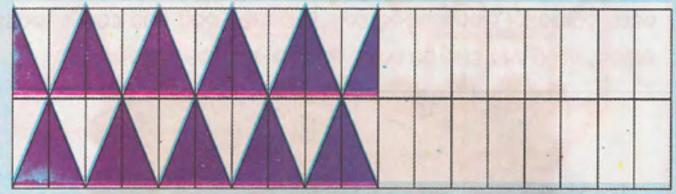
ଅଭ୍ୟାସ

୧ . ଏଗୁଡ଼ିକ ସମାନ ଆକୃତିର ଆୟତାକାର ଟାଇଲ ।

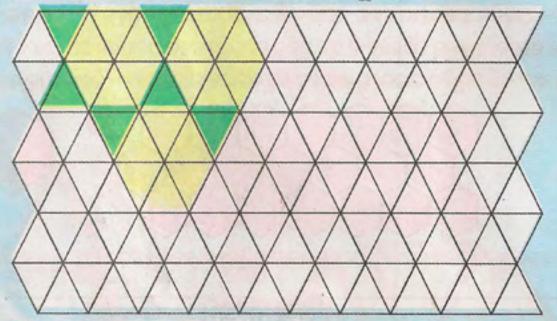
ଏହି ଆୟତାକାର ଟାଇଲକୁ ଦିଆଯାଇଛି ।	<u>ବ୍ୟବସ</u>	ହାର କର୍	ଗୋଟିଏ	ପ୍ରକାର	ଚଟାଣସ୍କାର	ପରିକଳ୍ପନା	(ଡିଜାଇନ)

ଏହି ଟାଇଲରେ ଆଉ କେଉଁ କେଉଁ ପ୍ରକାର ଡିଜାଇନ କରିହେବ ନିଜ ଖାତାରେ କର ।

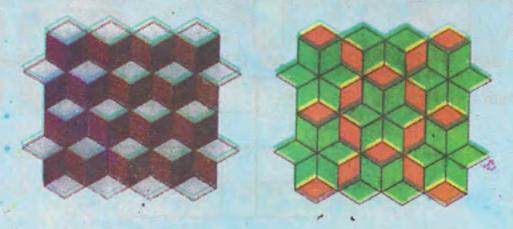
୨. ପୂରା ହୋଇନଥିବା ଚଟାଣ ସଳାକୁ ସମ୍ପୂର୍ଷ କର ।



୩. ଚଟାଣରେ କିଛି ଅଂଶରେ ଟାଇଲ ସଜା ଯାଇଛି, ଏହାକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣକ୍ର ।

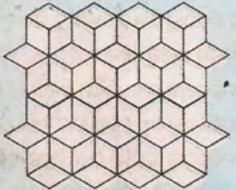


. ୪ . ଏହି ଆକୃତିର ଟାଇଲରେ ନିମ୍ନ ଡିଜାଇନର ଦୁଇଟି ଚିତ୍ର ପ୍ରଷ୍କୃତ ହୋଇଛି । ରଙ୍ଗ ମାଧ୍ୟମରେ ଗୋଟିଏ ପାହାଚଭଳି ଦିଶୁଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟଟି ଫୁଲପରି ଦିଶୁଅଛି ।

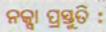


 ନିମ୍ନରେ ଗୋଟିଏ ଡିଜାଇନର ୨ଟି ଚିତ୍ର ଦିଆଯାଇଛି । ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ବ୍ୟବହାର କରି ନିଜ ପସନ୍ଦର ପରିକଳ୍ପନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

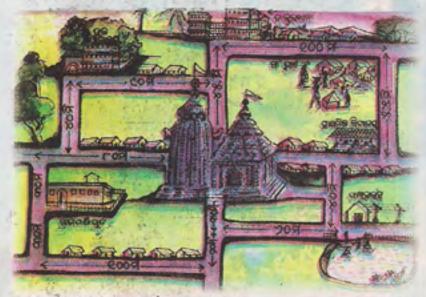




 ଡୁମେ ନିଜେ ଟାଇଲର ଏକ ଆକୃତି ପ୍ରଷ୍ତୁତ କର । ସେହି ଆକୃତିର ଚିତ୍ରକୁ ଏପରି ଭାବରେ ସଳାଅ, ଯେପରି ଏହା ଏକ କାନ୍ଥର ଡିଜାଇନ ବା ପୋଷାକର ଡିଜାଇନ ହୋଇ ପାରିବ ।



ତଳେ ଗୋଟିଏ ଗାଁର ନକ୍ୱା ଦିଆଯାଇଛି । ନକ୍ୱା ଦେଖି ଗାଁରେ କ'ଣ କ'ଣ ଅଛି କହ ।



ଚିତ୍ର ଦେଖି ନିମ୍ନ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକର ଉତ୍ତର ଦିଆ।

୧. (କ) ଗାଁ'ରେ କ'ଣ ସକୁ ଥିବାର ଡୁମେ ଦେଖୁଛ ?

- (ଖ) ମନ୍ଦିରର କେଉଁ ଦିଗରେ ପ୍ରାଥମିକ ବିଦ୍ୟାଳୟ ଅବସ୍ଥିତ ?
- (ଗ) ମନ୍ଦିରରୁ ବାହାରି ସିଧା ଉତ୍ତର ଦିଗକୁ ଗଲେ କ'ଣ ଦେଖିବ ?
- (ଘ) ମନ୍ଦିରଠାରୁ ଉଚ୍ଚ ବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ଯିବାକୁ ହେଲେ, ପ୍ରଥମେ ଉତ୍ତର ଦିଗକୁ ଯାଇ ତା'ପରେ କେଉଁ ଦିଗକୁ ଯିବାକୁ ହେବ ?
- (ଙ) ମନ୍ଦିରଠାରୁ ମୀନା ପଣ୍ଟିମ ଦିଗରେ ଓ ସୋନୁ ଦକ୍ଷିଣ ଦିଗରେ ବାହାରିଲେ, ଗ୍ରାମ ପଞ୍ଚାୟତରେ ପହଞ୍ଚିବାକୁ କିଏ ବେଶୀ ବାଟ ଚାଲିବ ?
- (ଚ) ମନ୍ଦିରଠାରୁ ବାହାରି ୩୦ ମିଟର ଦକ୍ଷିଣକୁ ଯିବାପରେ ୬୦ ମିଟର ପୂର୍ବକୁ ଗଲେ ରାଞାର ବାମକଡ଼େ କ'ଣ ଥିବାର ଦେଖିବ ?
- (ଛ) ଡାକ୍ତରଖାନାରୁ କେଉଁ ଦିଗରେ ଗଲେ ଗାଁ' ହାଟ ପଡ଼ିବ ?
- (ଜ) ଶ୍ୱେତା ଉଚ୍ଚ ବିଦ୍ୟାଳୟରୁ ବାହାରି ପ୍ରଥମେ ଦକ୍ଷିଣକୁ ଯାଇ ପରେ ପୂର୍ବକୁ ଗଲେ କେଉଁଠି ପହଞ୍ଚିବ ?
- (ଝ) ପୋଖରୀରେ ଗାଧୋଇ ସାରି ନରହରିବାବୁ ପ୍ରଥମେ କେଉଁ ଦିଗରେ ଓ ପରେ କେଉଁ ଦିଗରେ ଗଲେ ମନ୍ଦିରରେ ଠାକୁର ଦର୍ଶନ କରିବେ ?
- ୨. ତୁମ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଥିବା ଶ୍ରେଣୀଗୃହ, ଅଫିସ, ରୋଷେଇ ଘର, ପଡାକା ପୀଠ, ନଳକୂପ ଓ ବଗିଚାକୁ ଦର୍ଶାଇ ଗୋଟିଏ ନକ୍ୱା ଅଂକନ କର ।