

കുളിപ്പ്

വിവരവിനിയ സാക്ഷതികവിദ്യ

സ്കാൻഡേർഡ് 2



കേരളസർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)
2017

ഇന്നത്തെ അധിനായക ജയഹോ
 ഭാരത ഭാഗവിധാതാ,
 പത്വാബസിന്ധു ശുജിനാത്ത മിഠാ
 ഭ്രാവിഡ ഉത്കല ബംഗാ,
 വിസ്യഹിമാചല യമുനാദംഗാ,
 ഉച്ചലജലധിതരംഗാ,
 തവരുദ്ധനാമേ ജാഗ്രേ,
 തവരുദ്ധ ആശിഷ മാഗ്രേ,
 ഗാഹോ തവ ജയ ഗാമാ

 ഇന്നത്തെ ഗലഭായക ജയഹോ
 ഭാരത ഭാഗവിധാതാ

 ജയഹോ, ജയഹോ, ജയഹോ,

 ജയ ജയ ജയ ജയഹോ!

പ്രതിജ്ഞ

ഈ ഏഞ്ച് രാജുമാൻ. എല്ലാ ഇന്ത്യക്കാരും ഏഞ്ച് സഹോദരീസഹോദരമാരാണ്.

ഈ ഏഞ്ച് രാജുതെത്ത സ്റ്റേപിങ്കുനു; സമ്പൂർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്തിൽ തൊൻ അദിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഈ ഏഞ്ച് മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കമൊരെയും മുതിർന്നവരെയും പൊറുമാനിക്കും.

ഈ ഏഞ്ച് രാജുത്തിന്റെയും ഏഞ്ച് നാട്കുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഹൃദയാലോറേണ്ടി പ്രയത്നിക്കും.

Prepared by :

IT@School Project

Poojappura, Thiruvananthapuram-12, Kerala

for **State Council of Educational Research and Training (SCERT)**

Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

First Edition : 2017

Website : www.itschool.gov.in, www.scertkerala.gov.in

email : contact@itschool.gov.in, scertkerala@gmail.com

Phone : 0471-2529800, 0471-2341883, Fax: 0471-2529810, 0471-2341869

Type setting : IT@School Project

Layout : IT@School Project

Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi

© Department of Education, Government of Kerala

പ്രിയപേട കുട്ടികളേ,

രസിച്ചുകളിക്കാനും
കളിയിലുടെ പറിക്കാനും
വരയ്ക്കാനും നിറം കൊടുക്കാനും
പാടാനും പറയാനും നിങ്ങളോടൊപ്പം
ഒരു ചണ്ണാതിയായി കമ്പ്യൂട്ടർ
എത്തിയിരിക്കുന്നു.

ഈ ചണ്ണാതിയെ പരിചയപ്പെടാൻ,
ഒപ്പം കളിക്കാൻ, കുട്ടുകുടാൻ
ഈ പുസ്തകം
നിങ്ങളെ സഹായിക്കും.

സ്നേഹാദംഡകളോടെ,

ഡോ. ജീ. പ്രസാദ്
ധയാക്കൽ
എസ്.എസ്.എ.ആർ.ടി.



പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിജ്ഞ

സ്ഥാൻഡേർഡ് 2

ചെയർമാൻ

കെ. അനൂപൻ സാദത്ത്
എക്സാക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

അംഗങ്ങൾ

രാജേഷ് എം. പി
ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

ജി. ദേവരാജൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
എറണാകുളം

അബ്ദുൾ വാകീം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടേ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഗിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കൊല്ലൂർ

രക്കൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

ഗണേഷ് കുമാർ എം.
അകാദമിക് ഓഫീസർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്

ചിത്രീകരണം
ഈ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂൺിസ്റ്റ്, പ്രളികൾ
കോഴിക്കോട്

അകാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഡോ. ചീന. എസ്
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രോഫസർ
എസ്.സി.ഐ.ആർ.ടി.
തിരുവനന്തപുരം

കെ. ശ്രീഷ്ഠ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

കൃഷ്ണൻ എം.പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

വാസുദേവൻ. കെ.പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
രുച്ചുർ

പി. യഹിയ്
ജി.ജി.എം.ജി.എച്ച്.എസ്.എസ്.
പാലപ്പുറം, കോഴിക്കോട്

സനോഷ് വി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
ആലപ്പുഴ

സുരേഷ് എസ്. ആർ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കോഴിക്കോട്

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഹിതെസനാർ മകട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എൽ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഒരു നിംബക്കാൾ

കളിക്കാനും പറിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ	9
1. നിറമേത്?	11
2. കുടലും കുറയ്ക്കലും	12
3. പഴക്കടയിൽ	14
4. ഡയസ് കളിക്കാം	15
5. എൻ്റർ നാട്	16
6. ഓർമ്മക്കളികൾ	18
7. മാണിക്യചെമ്പാഴുക	19
8. സാവിത്രിയുടെ കളിവീട്	21
9. രാമുഖിന്റെ പണശപ്തി	23
10. തരംതിരിക്കാം	25
11. കാട് ഞങ്ങളുടെ വീട്	26
12. എന്ന തിരിച്ചറിയാമോ?	27



ശീച്ചോട്,

കുട്ടികൾ കളിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നവരാണ്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ പാംഭാഗങ്ങൾ കളികളിലൂടെ വിനിമയം ചെയ്യുന്നോൾ അവരിൽ താൽപര്യം ജനിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. രണ്ടാം ക്ലാസിലെ പാംഭാഗങ്ങളുടെ വിനിമയം രസകരമാക്കുക എന്ന ഉദ്ദേശ്യത്തോടെയാണ് ഈ പുസ്തകം തയാറാക്കിയിരിക്കുന്നത്. മലയാളം, ഗണിതം, ഇംഗ്ലീഷ് എന്നീ പാംപുസ്തകങ്ങളിലൂടെ ആർജിക്കേണ്ട പഠനേട്ടങ്ങൾ കളികളിലൂടെ കുട്ടികളിലെത്തിക്കുക എന്ന ഭാത്യം നിർവഹിക്കാനും ഈ പുസ്തകം നിങ്ങളെ സഹായിക്കും. കമ്പ്യൂട്ടർ പഠനം എന്നതിനപ്പുറം കുട്ടികൾക്കാരു കളിക്കുട്ടുകാരൻ എന്ന നിലയിലാണ് കമ്പ്യൂട്ടറിനെ ഇവിടെ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പെപമറി വിദ്യാർമ്മികൾക്ക് വിവിധ ശേഷികൾ ഉറപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന ജികോഗ്രാഫിസ്, ടക്സ്‌പെയ്സ്, പെപസിയോ ശൈറ്റ്, ഒമ്മ നിടക്സ് തുടങ്ങിയ സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള കളികളാണിതിൽ ഉൾക്കൊള്ളിച്ചിരിക്കുന്നത്. ലളിതമായ 12 കളികളിലൂടെ പാംപുസ്തകത്തിലെ പല പ്രധാനപ്രവർത്തനങ്ങളും വിനിമയം ചെയ്യാൻ കഴിയും. വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഈ പുതുരീതികൾ കുട്ടികളെ ആകർഷിക്കുമെന്നതിൽ സംശയമില്ല.

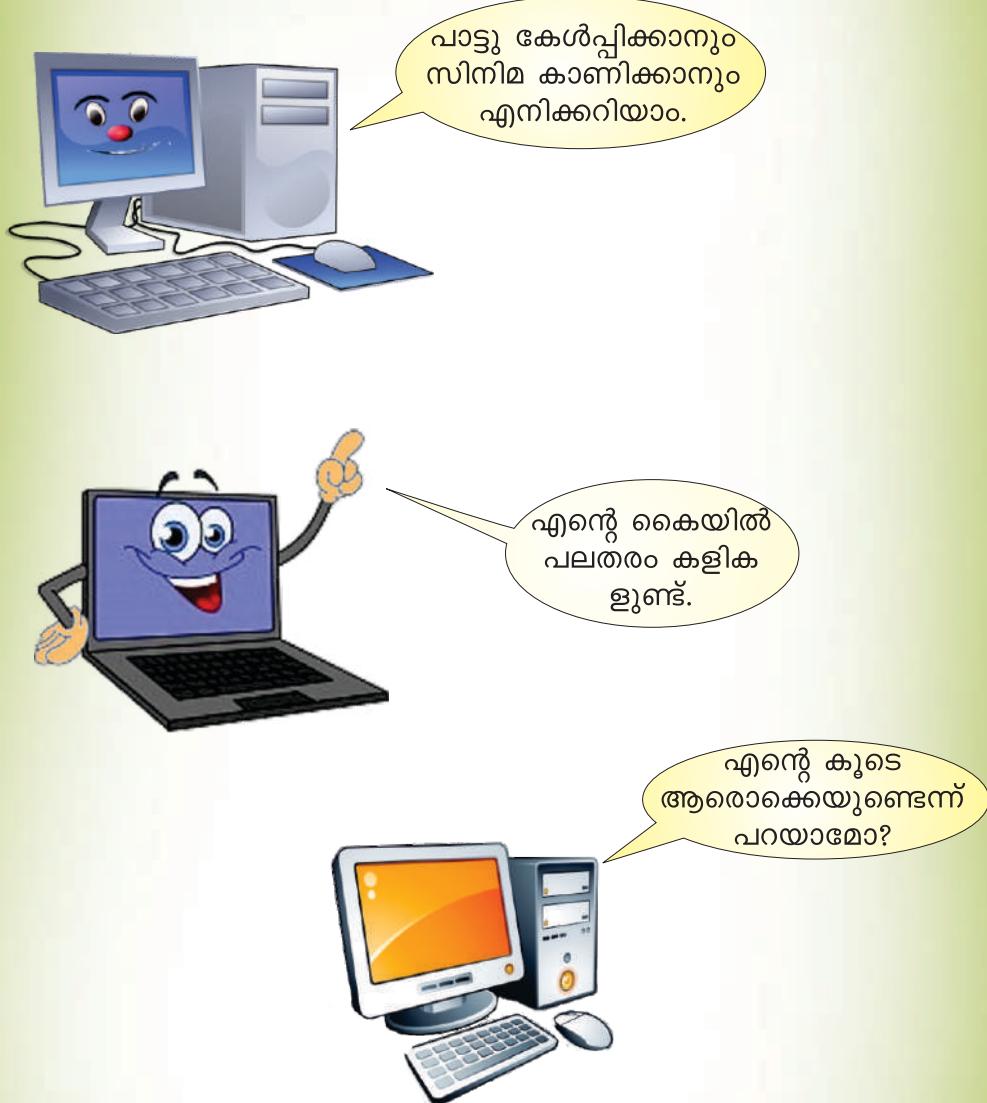
ഗണിത പാംപുസ്തകത്തിൽ പ്രതിപാദിക്കുന്ന സംഖ്യകൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള കുടലും കുറയ്ക്കലും പരിശീലിക്കാനും അവ ഉറപ്പിക്കാനും ഇവിടെ അവതരിപ്പിച്ച കുടലും കുറയ്ക്കലും, ഓർമ്മകളി തുടങ്ങിയ യുണിറ്റുകൾ ഉപകരിക്കും. ഗണിതത്തിലെ തന്നെ കളിവീക എന്ന ഭാഗത്തുള്ള പണത്തിന്റെ വിനിമയം രസകരമായി അവതരിപ്പിക്കാൻ രാമുദിന്റെ പണപ്പെട്ടിയും കളിവീക വരച്ചുണ്ടാക്കി നിറം കൊടുക്കാൻ സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിവീടും ഉപയോഗിക്കാം. നാടിനെക്കുറിച്ചും വീടിനെക്കുറിച്ചുമുള്ള കുട്ടിയുടെ സകൽപ്പങ്ങൾക്ക് ചീരുക നൽകാൻ എന്റെ നാട്, മാണിക്യചൃഷ്ണശുക്ര എന്നീ യുണിറ്റുകൾ സഹായിക്കുന്നു.

നിരങ്ങളും രൂപങ്ങളും തിരിച്ചറിയാനും പഴങ്ങളെയും പച്ചക്കറികളെയും വർഗ്ഗീകരിക്കാനുമുള്ള നേന്മുണ്ണി വികസിപ്പിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. ശബ്ദം കേട്ട ജീവികളെ തിരിച്ചറിയാനുള്ള ചില പ്രവർത്തനങ്ങളുമുണ്ട്.

രണ്ടാം കൂസിലെ പാഠാഗങ്ങളുടെ വിനിമയം ആസുത്രണം ചെയ്യുന്നോൾ, ആർജിക്കേണ്ട പഠനനേട്ടങ്ങൾ പരിഗണിച്ചുകൊണ്ടുള്ള പ്രവർത്തന ന അംഗൾ സാങ്കേതികവിദ്യയിലുന്ന രസകരമായി അവതരിപ്പിക്കാൻ ഇതിലെ കളികളിലുടെ സാധ്യമാവും.

കളിക്കാനും പറിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ

കൂടുകാർക്ക് കമ്പ്യൂട്ടർ ഇഷ്ടമാണല്ലോ. കമ്പ്യൂട്ടറിൽ എന്തെല്ലാം കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും എന്നറിയാമോ?



കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാൻ ഇഷ്ടമല്ലോ! ഈതാ ധാരാളം കളി കളുമായാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ വനിട്ടുള്ളത്. അതിലെണ്ണാണ് ജിക്കോൺവിസ്. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ജിക്കോൺവിസ് കളിച്ചുനോക്കു...

ജിക്കാഗ്രാഫിസ് തുറക്കാം

Applications



Education



Educational suite GCompris



ജിക്കാഗ്രാഫിസിലെ ബഹുശൃംഖല



സഹായം ലഭിക്കാൻ



കളിയുടെ നിലവാരം മാറ്റാൻ



കളിയിൽനിന്നു മടങ്ങാൻ



കളി ആവർത്തിക്കാൻ



1 നിറമേത്?

കരുപ്പ്, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല... മറ്റെതല്ലാം നിരങ്ങൾ കൃട്ടകാർക്കരിയാം?

കൃടുതൽ നിരങ്ങൾ അറിയുന്നതിന് കമ്പ്യൂട്ടറിലെ നിരങ്ങൾ എന്ന കളി ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കോ.

ഇവിടെ എഴുതിയിരിക്കുന്നത് ശ്രദ്ധിക്കു



മുകളിൽ പറഞ്ഞ നിരത്തിലുള്ള കിളിയുടെ മുകളിൽ കുട്ടികൾ ചെയ്യു.

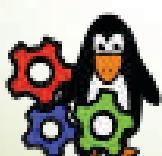
നിരങ്ങൾ കണ്ണടത്തിയ നിരങ്ങളുടെ പേര് എഴുതാൻ മറക്കരുതേ.



ഗൈം കളിക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് തുറക്കുക

കണ്ണപിടിക്കാമോ



നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്
കളിക്കാം



നിരങ്ങൾ



മുകളിൽ നൽകിയിരിക്കുന്ന നിർദ്ദേശം വായിക്കുക. ശരിയായ നിരത്തിൽ കുട്ടികൾ ചെയ്യുക.

2 കുടലും കുറയ്ക്കലും

വെള്ളത്തിൽ വീഴാൻ പോകുന്ന ടക്സിനെ രക്ഷിക്കാമോ?



അക്കങ്ങളുടെ തുക ടെപ്പ് ചെയ്യാനുള്ള കളി കളിച്ച് ടക്സിനെ വേഗം രക്ഷിക്കു.





ശ്രദ്ധിക്കാൻ

ജീക്കാസ്പിസ് തുറക്കുക

കണക്ക് കണക്കുകൂടലുകളിലേക്ക് കണക്കിലെ സകലം
പോകാം കളികളിലേക്ക് പോകാം പരിശീലിക്കുക



സംവ്യക്കളുടെ തുക കാണുന്നതിനുള്ള കളിയുടെ തുടർച്ചയായി
സംവ്യക്കളുടെ പ്രത്യാസം കാണാനുള്ള കളികളും കൂട്ടിക്കളെ പരിചയപ്പെടു
ത്താവുന്നതാണ്.

3 പഴക്കടയിൽ



കമ്പ്യൂട്ടർ ആവശ്യപ്പെടുന്ന ലിസ്റ്റിലുള്ള പഴങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ സഹായിക്കാമോ?

Shopping List	
1	carrot
1	watermelon
3	strawberries
1	red apple

Check the shopping list and drag all needed items into the basket.

← 5 → 1/5



ഗൈം കളിക്കാൻ

pySioGame തുറക്കുക



4 ഡയസ് കളിക്കാം



രണ്ടു കടകളിലെയും
കുത്തുകൾ കുടഞ്ഞേ...

കടകൾ പോകുന്നതിനു
മുമ്പ് എണ്ണിക്കോ..
കുട്ടുകാരം...



ശെയിം കളിക്കാൻ

ജിക്കാപ്പിസ് തുറക്കുക

കണക്ക്

എണ്ണൽ

കടയിലെ സംഖ്യകൾ



അരുമിച്ചു വരുന്ന രണ്ടു കടകളിലെയും കുത്തുകൾ എണ്ണി ഒട്ടപ്പ് ചെയ്യുക.

5 ഫുണ്ട് നാട്



പാപുസ്തകത്തിലെ ഈ ചിത്രത്തിന് നിങ്ങളും നിരം നൽകിയില്ലോ? ഏതെല്ലാം നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചു? ഇനിയും നിരങ്ങൾ മാറ്റി ചിത്രം കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കിയാലോ...?

താൻ
സഹായിക്കാം

Tux Paint

Tools

- Paint
- Stamp
- Lines
- Shapes
- Text
- Magic
- Undo
- Redo
- Eraser
- New
- Open
- Save
- Print
- Quit

Brushes

Colors

OK then... Let's keep drawing this one!

A small penguin icon is at the bottom left.

ക്ക് പെയിന്റ് തുറന്ന ചിത്രത്തിന് നിരം നൽകു.



ചീത്രം വരക്കാൻ

ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കുക

ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കാൻ

Applications → Education → Tux Paint



ബട്ടൺ അമർത്തി പുതിയ കാൾവാസുകളിൽനിന്നു
ചീത്രം കണ്ടത്തുക.



മാജിക് ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



കളങ്ങളിൽ നിന്ന് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

Colors



ചീത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

6 ഓർമ്മകളികൾ

തനിതിക്കുന്ന കാർധ്യകൾ കണ്ണോ. ഇതിൽ ചില അക്കങ്ങൾ കൂട്ടാനും കുറയ്ക്കാനുമുള്ള നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നുണ്ട്. അവയുടെ ഉത്തരം എവിടെയാണെന്ന് കണ്ടെത്തു.



തൊൻ ഒരെണ്ണം
കണ്ടെത്തി.
ഹി...ഹി...



ഗൈം കളിക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് തുറക്കുക

കണക്ക്

കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്ക്
പോകാം

ഓർമ്മശക്തി
ഉപയോഗിച്ചുണ്ടെങ്കിലെ
കണക്കിലെ കളികൾ

കൂട്ടലും
കുറയ്ക്കലും



7 മാണിക്യചൈവഴുകൾ

“ഓടുന്നുണ്ടാടുന്നുണ്ട്
മാണിക്യചൈവഴുകൾ
ആ കൈയിലീരകൈയിലോ
മാണിക്യചൈവഴുകൾ...”



ജിക്കോസ്പിസ് തുറന്ന് ഷയ്ഭുജം എന്ന ശൈലിം കളിച്ച് ഓരോ കളത്തിലും ഒളിത്തിരിക്കുന്ന സ്റ്റ്രോബറി പഴം കണ്ണെടത്തു.



ഞാനോരു സുത്രേം പറയാം.
പഴത്തിന്റെ അടുത്തു
വരുന്നേതാറും കളങ്ങൾക്ക്
ചുവപ്പ് കുടിവരും.



അത് ശരിയാ...
അകലുന്നേതാറും ചുവപ്പ്
കുറയുന്നുമുണ്ട്.

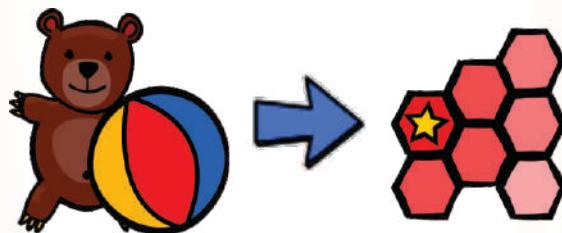


ശെയിം കളിക്കാൻ

ജിക്കാസ്യിൽ തുറക്കുക

ഉല്ലാസക്കളികൾ

ഷഡ്ഭൂജം



8 സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിപീട്



സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിപീട് കണ്ടല്ലോ.
ഇതുപോലൊരും നിങ്ങൾക്ക് വരച്ചുണ്ടാക്കാമോ?

വിഷമിക്കേണ്ട
നോൺ
സഹായിക്കാം.



ഇതുപയോഗിച്ച്
ചിത്രങ്ങൾ
ചേർക്കാം.

ജിക്കാഗ്രിസ് തുറന്ത് ചിത്രങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ
എന്ന ഗൈംിം എടുത്ത് ഒരു വീട് വരയ്ക്കാം.



ഇവ
ഉപയോഗിച്ച്
വരയ്ക്കാം.

ഇവിടെനിന്ന് നിറങ്ങൾ
തിരഞ്ഞെടുക്കാം.



ഗൈം കളിക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് തുറക്കുക

കണക്ക്

ജ്യാമിതി

ചിത്രങ്ങൾ
എഴുപ്പത്തിൽ



9 രാഖുവിന്റെ പണപണ്ഡി

25 രൂപയ്ക്ക് പച്ചകൾ വാങ്ങി. 25 രൂപാം നോട്ട് എൻ്റെ കൈയിലില്ലല്ലോ...?

രണ്ട് 10 രൂപയ്ക്കും ഒരു 5 രൂപയ്ക്കും കൊടുത്താൽ പോരേ....?



ഇതുപോലുള്ള
പ്രഗ്രാമം എനിക്കുമുണ്ട്.
എന്നയും
സഹായിക്കണം...!

ജിക്കാഗ്രിസ് തുറന്ത് രൂപയ്ക്കും നാണയങ്ങളും
എന്ന ശൈലിം കളിച്ചുനോക്കു.



ശെയിം കളിക്കാൻ

ജിക്കാപ്പിസ് ടുറ്റക്കുക

കണക്ക്



എല്ലാൽ



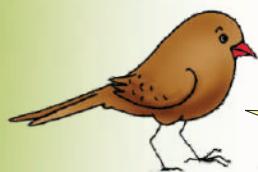
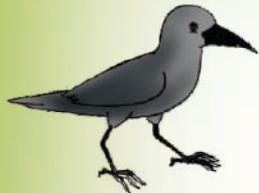
രൂപയും നാണ്യങ്ങളും
കളികളിലൂടെ പഠിക്കാം

പണം



10 തരംതിരിക്കാം

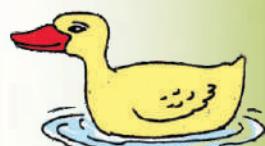
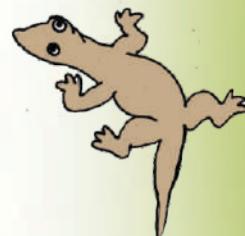
എത്രയെന്ത് ജീവികളാണ്
നമുക്കു ചുറ്റുമുള്ളത്?



ഞാൻ
പറക്കും.

എനിക്ക്
നീന്താനിയാം.

കുഞ്ച് പെയിൻറിലും ധാരാളം
ജീവികളുണ്ട്. ഈവയെ
തരംതിരിച്ച് ചാർട്ട്
തയാറാക്കാമോ...?



ചിത്രങ്ങൾ കാണാൻ

കുഞ്ച് പെയിൻറ് തുറക്കുക



തുറന്ന് ജീവികളുടെ ചിത്രങ്ങളും
വാക്കുകളും കാണബാസിൽ
ഉൾപ്പെടുത്തുക.

11 കാട് ടൈളൂട്ട് വീട്



കാടിൽ കുറുക്കെന്നും പുച്ചയും തമ്മിൽ ഒരു മത്സരം നടക്കുകയാണ്.
കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഇതിന്റെ ചിത്രം വരയ്ക്കു.



ചിത്രം വരക്കാൻ

ടക്സ് പെയിൻ്റ് തുറക്കുക



ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
മുഗങ്ങൾ ഉള്ള സ്റ്റാമ്പുകൾ
കണ്ടെത്താം.

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
മുഗങ്ങളെ തിരിക്കാം.

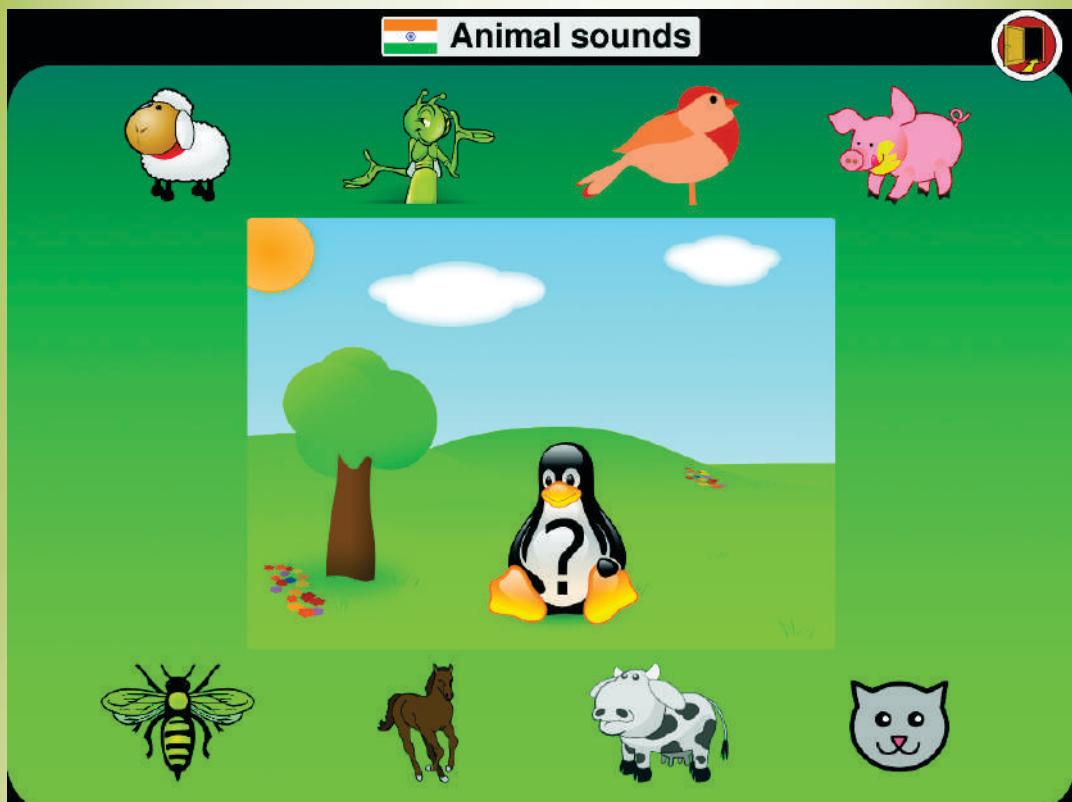
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
മുഗങ്ങളെ മറിക്കാം.

ഈവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
വലുപ്പം കുട്ടാം.

12 എന്ന തിരിച്ചറിയാമോ?



മെംസി ടക്സ്-ലൈറ്റ് തുറന്ത് അനിമൽ സൗണ്ട്സ് എന്ന ശൈഡിം കളിച്ചുനോക്കു.



ശൈഡിം കളിക്കാൻ

Omnitux-light തുറക്കുക

Omnitux-light

Associations

Animal Sounds



രണ്ട് നിലവാരത്തിലുള്ള കളികളാണ് ഇതിലുള്ളത്. ടക്സിലെ ചോദ്യ ചിഹ്നത്തിൽ കീക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ കേൾക്കുന്ന ശബ്ദം ഏതു ജീവിയുടെ ഓവയെ ശ്രദ്ധിക്കുക. ആ ജീവിയുടെ ചിത്രം സ്കോറിൽനിന്നു കണ്ടതിനാവായ ടക്സിലെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്കു വലിച്ചിട്ടുക.

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ