

ಜೀವ ಜಾಲ

ವಿಷಯ: ಪರಿಸರ,

ಅವಧಿ: 60 ನಿಮಿಷಗಳು

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಜೈವಿಕ ಮತ್ತು ಅಜೈವಿಕ ಘಟಕಗಳು, ಪೇಪರ್ ಕ್ಲಿಪ್‌ಗಳು, ಪಿನ್‌ಗಳು ದಾರದ ಉಂಡೆ

ಉದ್ದೇಶ: ಆಟದ ಮೂಲಕ ಜೀವಿಗಳ ಮತ್ತು ಪರಿಸರದ ಘಟಕಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರ್ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು ಮತ್ತು ಆಹಾರ ಜಾಲವನ್ನು ತನ್ಮೂಲಕ ಜೀವಜಾಲವನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು.

ಚಟುವಟಿಕೆ

- ✓ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಕಾಗದದ ತುಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಜೈವಿಕ ಅಜೈವಿಕ ಅಂಶಗಳ / ಘಟಕಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲಿ
- ✓ ಕಾಗದದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಾಣುವಂತೆ ಧರಿಸಲಿ. ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲಿ.
- ✓ ದಪ್ಪದಾದ ದಾರದ ಉಂಡೆಯನ್ನು ಸೂರ್ಯ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಿ. ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಹೆಬ್ಬರಳಿಗೆ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ತಾನು ಯಾರಿಗೆ ಬೆಳಕು/ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡಬೇಕೋ ನಿರ್ಧರಿಸಲಿ.
- ✓ ಆ ಜೀವಿಯು ದಾರವನ್ನು ತನ್ನ ಹೆಬ್ಬರಳಿಗೆ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು, ತನಗೆ ಆಶ್ರಯ ನೀಡಬಲ್ಲ ಅಥವಾ ತಾನು ಆಶ್ರಯ ನೀಡಬಹುದಾದ ಜೀವಿಗೆ / ಜೀವಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಹಸ್ತಾಂತರಿಸಲಿ.
- ✓ ಆ ಜೀವಿಯು ತನಗೆ ಆಹಾರ ನೀಡಬಲ್ಲ ಆಹಾರವಾಗಬಲ್ಲ ಜೀವಿಗೆ / ನಿರ್ಜೀವಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಹಸ್ತಾಂತರಿಸಲಿ.
- ✓ ಪ್ರತಿ ಭಾಗೀದಾರರೂ ತಮ್ಮ ಉಳಿವಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಆವಾಸ, ಆಹಾರ, ಭಕ್ಷ್ಯ, ಭಕ್ಷಕ, ಮತ್ತು ಇತರೆ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ/ ಪರೋಕ್ಷ ಪಾರಿಸಾರಿಕ ಪಾತ್ರಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ಆಲೋಚಿಸುತ್ತಾ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.
- ✓ ಹೀಗೇ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಾ, ಎಲ್ಲಾ ಜೈವ/ ನಿರ್ಜೀವ ಘಟಕಗಳು ದಾರದ ಮೂಲಕ ಸಂಬಂಧ ಏರ್ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಅರ್ಥೈಸುವಿಕೆ

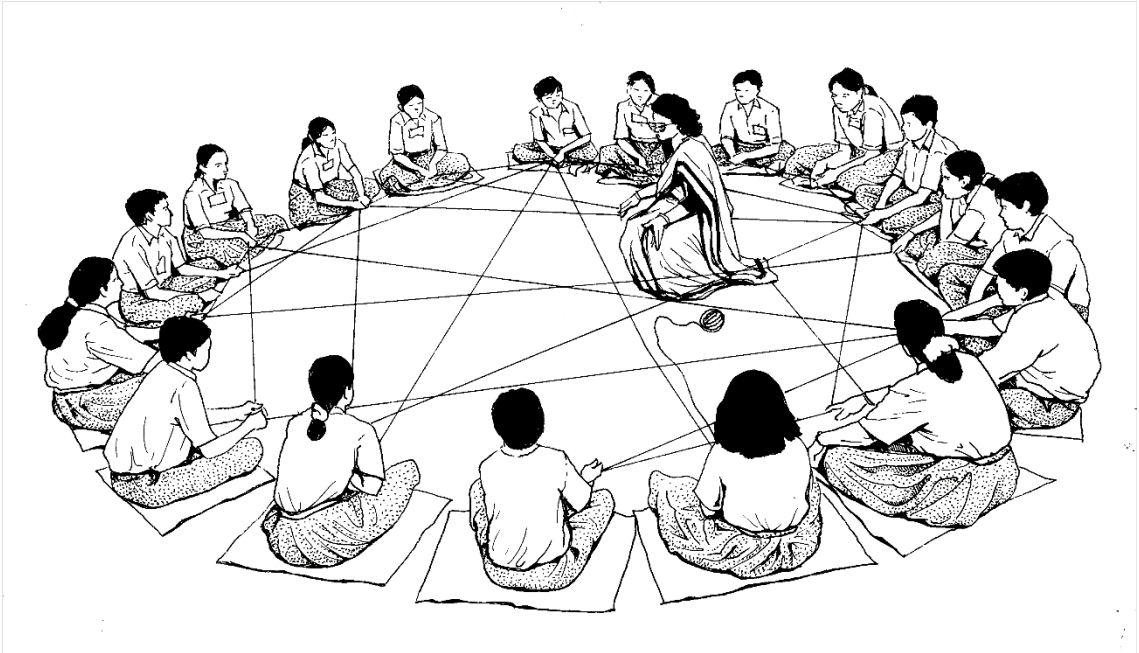
- ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ದಾರವ ತುದಿಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಿ.
- ಸುಗಮಕಾರರು ಜಾಲದ ಆರಂಭ ಹಾಗೂ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಎಂದು ಕೇಳಿದರೆ ಇದು ಅಸಾಧ್ಯ ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಂಬಂಧ ಜಾಲವು ಜೀವ ಜಗತ್ತಿನ ಅಸ್ತಿತ್ವದ ಅಡಿಪಾಯ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ
- ಸುಗಮಕಾರರು ಇಡೀ ಜಾಲವು ಸುಸ್ಥಿರವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಆರೋಗ್ಯಕರವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಬಹುದು.

ಚರ್ಚೆ

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿತ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಾವುವು?

ಆಹಾರ ಸರಪಳಿಗೂ ಆಹಾರ ಜಾಲಕ್ಕೂ, ಜೀವ ಜಾಲಕ್ಕೂ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸ

ಕಾಡುಪಾಪದ ಉಳಿವಿಗೆ ಜೀವಜಾಲದ ಇತರ ಅಂಶಗಳು ಹೇಗೆ ಕಾರಣ ಎಂಬುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.



ನಾನು ಯಾರು?

ವಿಷಯ: ಪರಿಸರ/ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಅವಧಿ: 60 ನಿಮಿಷಗಳು,

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಜೈವಿಕ ಮತ್ತು ಅಜೈವಿಕ ಘಟಕಗಳು, ಪೇಪರ್ ಕ್ಲಿಪ್‌ಗಳು, ಸುರಕ್ಷಿತ ಪಿನ್‌ಗಳು ಸೇರಿದಂತೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು.

ಉದ್ದೇಶ: ಆಟಗಾರರು ಪ್ರಕೃತಿಯ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಲ್ಲಿ ಉಹಾತ್ಮಕ ತರ್ಕವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಕೃತಿಯ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಂಶದ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಒಳನೋಟವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು.

ಚಟುವಟಿಕೆ

- ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ಅಥವಾ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಿ.
- ಸ್ವಯಂಸೇವಕರಾಗಲು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕೇಳಿ.
- ಆಟಗಾರನ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾರ್ಡ್ ಅನ್ನು (ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವ ಮೂಲಕ) ಕ್ಲಿಪ್‌ನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಕಾಣುವಂತೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ. ಕಾರ್ಡ್ ಯಾವುದೆಂದು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಹೇಳಲಾಗಿಲ್ಲ.
- ಈಗ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತಲೂ ನಡೆಯಲು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕೇಳಿ, ಆದ್ದರಿಂದ ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಕಾರ್ಡ್ ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡಬಹುದು.
- ಸಂಬಂಧಿತ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ ಅವನು / ಅವಳು ತಾವು ಯಾರನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತಾರೆಯೆಂದು ಗುರುತಿಸುವುದು ಆಟಗಾರನ ಕೆಲಸ.
- ಇತರರು 'ಹೌದು' ಅಥವಾ 'ಇಲ್ಲ' ಎಂದು ಮಾತ್ರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು.
- ಆಟಗಾರನು ಗರಿಷ್ಠ 8 ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಆಟಗಾರನು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಆಯ್ಕೆಯಲ್ಲಿ ಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ತಾರ್ಕಿಕವಾಗಿ ರಚನೆ ಮಾಡಬೇಕು, ಉದಾ. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಸಸ್ಯಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಾನು ಸಸ್ತನಿಯಾಗಿದ್ದೇನಾ? ನಾನು

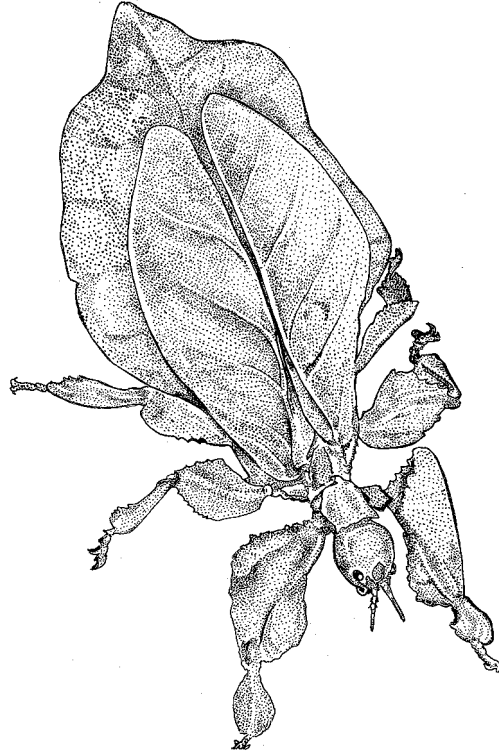
ಹಕ್ಕಿಯಾಗಿದ್ದೇನಾ ?, ನಾನು ಮಾಂಸವನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತೇನಾ ?, ನಾನು ಜಲವಾಸಿಯೇ?
ಇತ್ಯಾದಿ..

- ಆಟವು ಮುಂದುವರೆದಂತೆ, ಇದು ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿಸಲು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹತ್ತಕ್ಕೆ ಹಿಗ್ಗಿಸಬಹುದು.
- ಸ್ವಯಂಸೇವಕರು ವಿವಿಧ ಆಟಗಾರರೊಂದಿಗೆ ವಿವಿಧ ಪರಿಸರದ ಜೀವಿಗಳನ್ನು ಕುರಿತಂತೆ 10-15 ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು

ಚರ್ಚೆ

ಆಟಗಾರರು ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಕೊಂಡರು?

ಅವರು ಯಾವ ವರ್ಗೀಕರಣ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು?



ಮೀನು ಹಿಡಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ

ವಿಷಯ: ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಬಳಕೆ/ ಸುಸ್ಥಿರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ

ಗುಂಪು ಗಾತ್ರ: 10 ರಿಂದ 20 ರವರೆಗೆ,

ಸಮಯ: 60 ನಿಮಿಷಗಳು

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಪೇಪರ್ ಮೀನು - 100, ಸಂಗೀತ ಸಾಧನ (ಗಂಟೆ, ಪೀಪಿ, ಚಮಚ ಇತ್ಯಾದಿ)

ಉದ್ದೇಶ : ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನವೀಕರಿಸಬಹುದಾದ ಸಂಪನ್ಮೂಲವನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಬಳಕೆಯ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು.

ಪೂರ್ವ ತಯಾರಿ

ಪೇಪರ್ ಮೀನು (100): ಮೀನಿನ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ದಪ್ಪ ಪೇಪರ್ (ಹಳೆಯ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳು, ಭೇಟಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು, ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್, ಇತ್ಯಾದಿ) ಕತ್ತರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ನೀವು ಇದನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮೀನು ಸುಮಾರು ಮೂರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಸುಮಾರು ಒಂದು ಇಂಚಿನ ಅಗಲವಿರಲಿ. ನೀವು ಇತರ ಸಣ್ಣ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮೀನಿನಂತೆ ಬಳಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮೃದು ಪಾನೀಯ ಬಾಟಲಿಗಳ ಮುಚ್ಚಳಗಳು, ಲೋಹದ ನಾಣ್ಯಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

ವಿಧಾನ

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕೇಳಿ. ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಾರರಿಂದ ಕನಿಷ್ಠ ಮೂರು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ, 25 ಮೀನುಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿ. ಇದನ್ನು ಕೊಳ ಎಂದು ಭಾವಿಸಲಿ, ಇವರು ಮೀನುಗಾರರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಿ.

ಕೆಳಗಿನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ:

- ಮೀನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸೇರಿದೆ. ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಬದುಕಲು ಕನಿಷ್ಠ 1 ಮೀನುಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.
- ಸಂಗೀತವನ್ನು 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ ಕೇಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಮತ್ತು ಅದು ನಿಂತಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಕೊಳದಿಂದ ಮೀನನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
- ಆನಂತರ ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿರುವ ಮೀನಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನೀವು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳಿಸುತ್ತೀರಿ, ನಂತರ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತೀರಿ.
- ಆಟವು ಐದು ಸುತ್ತುಗಳವರೆಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಐದು ಸುತ್ತುಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರು ಕನಿಷ್ಠ 1 ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು.
- ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಇರುವುದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಮೀನು ಇರುವುದಿಲ್ಲ.
- ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುವುದಿಲ್ಲ.

30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳವರೆಗೆ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ಸಂಭಾವ್ಯವಾಗಿ, ಸಂಗೀತ ನಿಲ್ಲುವ ಮುನ್ನವೇ ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಮೀನುಗಳು ಖಾಲಿಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಮೀನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗದೇ ಇರುವುದರಿಂದ, ಮೀನುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಮುಂದೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರಿಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸಬೇಕು, ಏಕೆಂದರೆ ದ್ವಿಗುಣಗೊಳಿಸಲು ಯಾವುದೇ ಮೀನು ಇಲ್ಲ ಆದರೂ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುವೆ ಎಂದು ಹೇಳಿ. ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಮೀನನ್ನು ಎಷ್ಟು ಜನರು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ.

ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ನೀವು ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಿರಿ ಎಂದು ಹೇಳಿ. ಅವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ (25 ಮೀನುಗಳಿವೆ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ). ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಲು ಅನುಮತಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ನೆನಪಿಸಿ. 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳವರೆಗೆ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳಿಸಿ. ಹಿಂದಿನಂತೆ ಸಂಗೀತವು ನಿಲ್ಲುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮುಂಚೆ ಕೊಳ ಖಾಲಿಯಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ನೀವು ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಮುಂದುವರೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಮೀನನ್ನು ಎಷ್ಟು ಜನರು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ.

ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ನೀವು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಿರಿ ಎಂದು ಹೇಳಿ. ಎಲ್ಲಾ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರನ್ನು ಅವರು ಕೊಳದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ (25 ಮೀನುಗಳು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ). ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಬಹುದು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೀನುಗಾರರು ಒಂದು ಮೀನುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಸಹಕಾರ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲು ಮತ್ತು ಕೇಳಲು ಎರಡು ನಿಮಿಷಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.

30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳವರೆಗೆ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಕೆಲವು ಮೀನನ್ನು ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ. ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಮೀನನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಹೋದ ಕಾರಣ, ಅವು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳ್ಳಬಹುದು ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು ಎಂದು ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ. ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಮೀನನ್ನು ಎಷ್ಟು ಜನರು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ. ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿರುವ ಮೀನಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಮೀನಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳಿಸಲು ಸಮಾನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿ. ದ್ವಿಗುಣಗೊಂಡ ನಂತರ, ಒಟ್ಟು ಮೀನುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 25 ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಬಾರದು ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಿ.

ಮೇಲಿನ ಹಂತವನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಿ. ಮೂರನೇ ಬಾರಿಗೆ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲರೂ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತೇ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ

ಚರ್ಚೆ

– ಮೊದಲ ಎರಡು ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಏನಾಯಿತು?

ಮೊದಲ ಎರಡು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಸಂಗೀತ ನಿಲ್ಲುವ ಮುನ್ನವೇ ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಮೀನುಗಳು ಖಾಲಿಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅಂದರೆ, ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಮೀನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗದೇ ಇರುವುದರಿಂದ, ಮೀನುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಮುಂದೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಹೊರಾಟ, ನಾನು ಉಳಿಯಬೇಕೆಂಬ ಆಸೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.

– ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದ ಮೂರನೇ ಬಾರಿಗೆ ಏನಾಯಿತು?

ಮೂರನೇ ಬಾರಿಗೆ, ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ಭವಿಷ್ಯಕ್ಕೆ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಮಾತನಾಡಲು ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಲು ಅನುಮತಿಸಲಾಗಿದೆ, ಮೀನು ದ್ವಿಗುಣಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಜನರಿಗೆ ಅವರ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.

- ನಾವು ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ಯಾವುವು? ನಾವು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದು?

ಕಾಡುಗಳು, ನೀರಿನ ಮೂಲಗಳು, ಗಾಳಿ, ಇತ್ಯಾದಿ, ನಾವು ಹೊಂದಿರುವ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು. ಈ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ನಮ್ಮ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೂಲಗಳಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಹುಲ್ಲುಗಾವಲುಗಳು ನಮ್ಮ ಜಾನುವಾರುಗಳಿಗೆ ಮೇವು ಕೊಡುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ನದಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಾವು ಹೊರಹಾಕುವ ತ್ಯಾಜ್ಯ ನೀರಿನ ಸಿಂಕ್ ಆಗಿ ವರ್ತಿಸುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಾ ಜನರಿಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಹಕ್ಕಿದೆ. ಈ ಪ್ರಯೋಜನವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಸ್ತಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ದುರುಪಯೋಗ ಮತ್ತು ಅತಿಯಾದ ಬಳಕೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ದೇಶದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ, ಮೇಯುವಿಕೆಯು ಒಂದು ಸಮಸ್ಯೆಯಾಗಿದೆ. ದೇಶದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ನದಿಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕರಿಸದ ತ್ಯಾಜ್ಯಗಳನ್ನು ಸುರಿಯುತ್ತೇವೆ, ಇದರಿಂದ ಮಾಲಿನ್ಯವು ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

- ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಸ್ತಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಸುಸ್ಥಿರ ಬಳಕೆಯನ್ನು ನಾವು ಹೇಗೆ ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು? ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಸ್ತಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿರ್ವಹಣೆ ತಂತ್ರಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಭೂಮಿಯ ಬಳಕೆ, ನೀರಿನ ಬಳಕೆ, ಸಸ್ಯ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿ ಜಾತಿಗಳ ಬಳಕೆ, ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಯೋಜನೆಗಳು, ಎರಡೂ ಮತ್ತು ಪ್ರಸ್ತುತದಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ.

