رنگ بھریے :

۳۲ ○	۱۵ ●

۶۵ ○	۶۹ ○		
۶۷ ○	۶۳ ○	۵۴ ○	۶۱ ○
۶۲ ○	۶۶ ○	۶۰ ○	۶۸ ○
۶۶ ○	۶۵ ○	۶۴ ○	۶۱ ○

معمّہ :

سنیچر	جمعہ	جمعرات	بدھ	منگل	پیر	اتوار
۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱

منگل	بدھ	۵۳	۵۵
+ ۶۴	+ ۶۰	+ جمعرات	+ سنیچر
			۶۲

پڑھیے :

ران پور کی بات

ران پور نامی ایک گاؤں تھا۔ اس گاؤں میں ایک اسکول تھا۔ اسکول میں بہت سارے بچے پڑھتے تھے۔ اسی اسکول میں سوہن نامی ایک طالب علم بھی پڑھتا تھا۔ وہ نہایت ہوشیار اور پرسکون مزاج کا تھا وہ جتنا خاموش اور ہوشیار تھا اتنا ہی محسن بھی تھا۔ سوہن اسکول آتے جاتے وقت کسی بھی ضرورت مند کی مدد کرنے سے کبھی نہ چوکتا تھا۔ سوہن کی نظر کسی بوڑھے پر پڑتی اور اسے راستہ پار کرنا ہوتا تو وہ اس کی مدد کرتا۔ کبھی کبھار سوہن کسی کا وزن اٹھاتا تو کسی انجان شخص کو خوشی خوشی راستہ بھی بتاتا لوگ اس کے ان کاموں کو بغور دیکھتے اور اس کی تعریف بھی کرتے چونکہ کچھ طلبہ اس کا مذاق بھی اُڑاتے تھے کوئی اسے صرف دکھاوا کہتا تو کوئی نوٹنکی کہہ کر مذاق اُڑاتا۔

ایک بار کچھ یوں ہوا کہ اسکول میں چند طلبہ شرارت کر رہے تھے۔ ان طلبہ میں سوہن کا مذاق اُڑانے والے بھی تھے۔ شرارت کرتے ہوئے کھڑکی کا شیشہ ٹوٹ گیا۔ مدرس نے کلاس میں آتے ہی پوچھا، ''شیشہ کس نے توڑا؟'' سبھی طلبہ کو ایک ساتھ سزا دینے کی دھمکی دی مدرس کی سزا کی بات سے سبھی طلبہ خوف زدہ ہوگئے۔ اگر سبھی طلبہ کو سزا ہوتو قصوروار کے ساتھ بے قصور کو بھی سزا ہوگی۔ اس خیال سے سوہن نے شیشہ اُسی نے توڑا ہے کہہ کر سزا بھگتنے کی تیاری ظاہر کی۔ مدرس سوہن کی مدد کرنے کی سرگرمیوں سے واقف تھے اس لیے اسے سزا نہ دے کر صرف ڈانٹ دیا۔ یہ دیکھ کر دیگر طلبہ بھی سوہن کی احسان مندی سے متاثر ہوئے۔ جس طالب علم نے شیشہ توڑا تھا وہ طالب علم سوہن کی احسان مندی کی ہمیشہ بُرائی کرتا تھا۔ سوہن نے اس طالب علم کا نام بتا دینے کے بجائے سارا الزام اپنے سر لے لیا تھا۔ بالآخر اسی طالب علم نے مدرس کے سامنے اپنا جرم قبول کیا، اور سوہن سے بھی معافی مانگی۔ اب وہ لوگ جو سوہن کی اس سرگرمی کی بُرائی کرتے تھے وہ بھی سوہن کی طرح دوسروں کی مدد کرنے کے کام میں جُٹ گئے۔

معمّہ :

الف	حروف تہجی کے تین حروف الفاظ	
ب	الف سے شروع ہونے والے الفاظ	
ج	دو حروف کے الفاظ	
د	'ت' پر پورے ہونے والے الفاظ	

لکھیے :

- سب سے زیادہ الفاظ کون سے ہیں ؟ ☐
- الف + ج = ☐
- ب + د = ☐

سرگرمی :

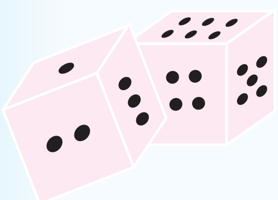
۶۱	۶۲	۶۳	۶۴	۶۵

دیکھیے اور کیجیے :

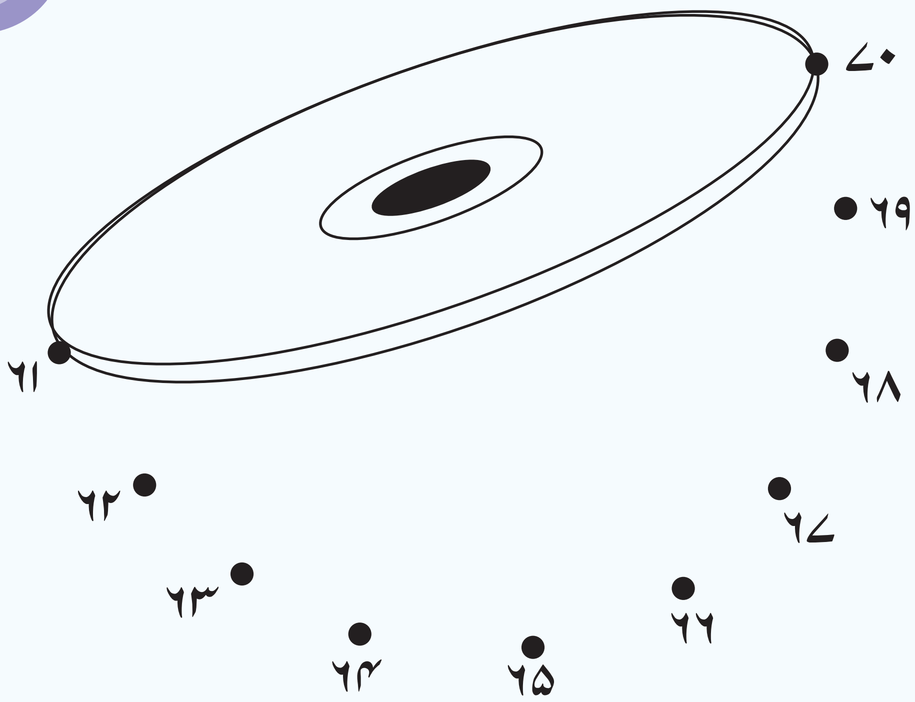
۵۱	۵۳	۵۵	۵۷	۵۹	۶۱		
۴۵			۵۴				
۸			۲۰				
۱۰						۴۰	
۱۰			۴۰				

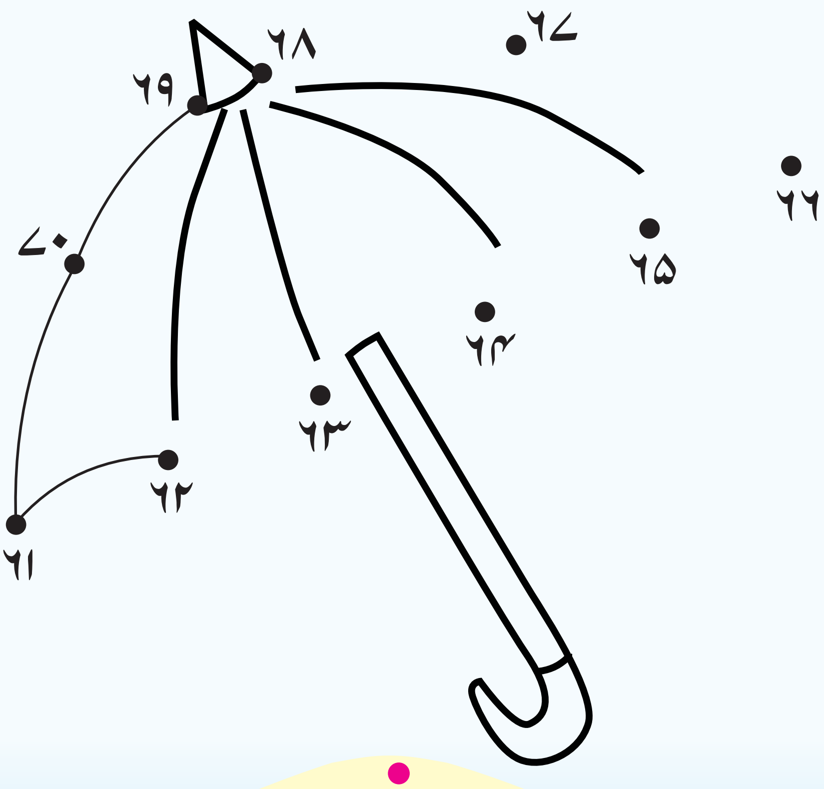
کلاس روم کا کھیل :

۶۱			۶۴			۶۷			۷۰
			۵۷		۵۵			۵۲	
	۴۲			۴۵		۴۷			۵۰
	۳۹				۳۵				۳۱
۲۱			۲۴			۲۷			
					۱۵				۱۱
۱				۵					۱۰



رنگ بھریے :





۵. گِلّی - ڈنڈا

پڑھیے :

بحث :

سلیم : چلو کھیلنے چلیں۔

میور : کیا کھیلیں گے؟

سلیم : دیکھو۔ میں نے نیا گلی ڈنڈا بنایا ہے، اسی سے کھیلیں۔

رمیلا : ہاں ... ہاں ... چلو کھیلیں۔

رمیلا : وہ.....گئی.....

میور : ارے، رمیلا ! تیری گلِّی تو بہت دور تک گئی۔

رمیلا : ہاں ہاں چلو، ناپیں کہ کتنے ڈنڈے ہوتے ہیں؟
ایک، دو، تین، پچیس، چھبّیس ۔

سلیم : اب میری باری۔ وہ.....گئی.....
ایک، دو، تین... چودہ، پندرہ

رمیلا : دیکھا ؟ میرے ڈنڈے زیادہ ہوئے نا؟

میور : ابھی میرا نمبر باقی ہے۔ اے...گئی ایک، دو، تین...چھتّیس، پینتیس، اڑتیس

سلیم : یوں ایک ہی مرتبہ سے طے نہیں ہوتا۔ ہم بھی تین تین داؤ لیتے ہیں پھر دیکھیں کس کے ڈنڈے زیادہ ہوتے ہیں۔

رمیلا اور **میور** : ہاں، چلو
وہ............گئی

کلاس روم کا کھیل :

	پہلا داؤ	دوسرا داؤ	تیسرا داؤ
رمیلا	۲٦ ڈنڈے	۲۳ ڈنڈے	۳۰ ڈنڈے
سلیم	۱۵ ڈنڈے	۲۱ ڈنڈے	۳۲ ڈنڈے
میور	۳۸ ڈنڈے	۳۰ ڈنڈے	۲۰ ڈنڈے

	پہلا داؤ	◯	تیسرا داؤ
رمیلا		◯	
سلیم		◯	
میور		◯	

	دوسرا داؤ	◯	تیسرا داؤ
سلیم		◯	
رمیلا		◯	
میور		◯	

دیکھیے اور کیجیے :

بحث :

- رمیلا کے پہلے داؤ کے مقابلے دوسرے داؤ میں کتنے ڈنڈے کم ہیں ؟

اکائی

○○○⌀⌀⌀ ٦

− ۳

۳

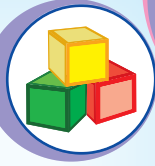
دہائی	اکائی
۲	٦
− ۲	۳
۰	۳

دہائی

⌀⌀ ۲

− ۲

۰



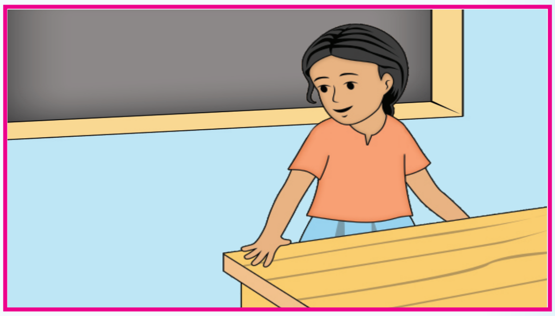
گنیے :

۳۱ − ۱۱ ۲۰	۴۱ − ۲۱	۴۳ − ۱ ۴۲	۳۸ − ۱۲
۳۴ − ۲۰	۴۹ − ۲۱	۳۷ − ۰۰	۳۸ − ۱۵ ۲۳

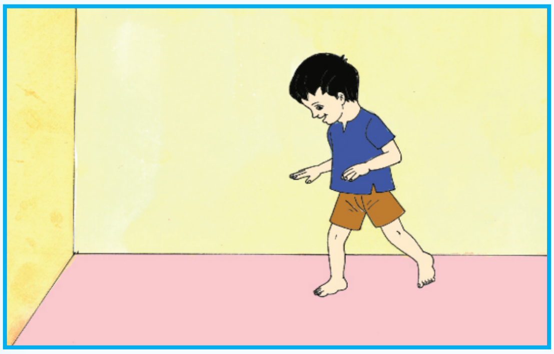
معمّہ :

۳۵ − ۱۴ الف	۴۳ − ۲۱ ب	۱۷ − ۰۷ ج	۵۴ − ۳۱ د
۲۴ − ۱۴	۶۶ − ۴۳	۴۳ − ۲۲	۵۵ −
			۲۲

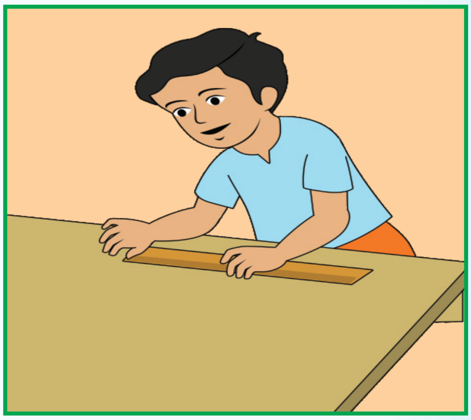
دیکھیے اور کیجیے :



*	بالشت	اُنگل
ٹیبل		
تختہ		
کھڑکی		



*	قدم	پھلانگ
تلا		
پانی کی ٹنکی		
میدان		



*	فُٹ	ہاتھ
ٹیبل		
دوست		
دروازہ		

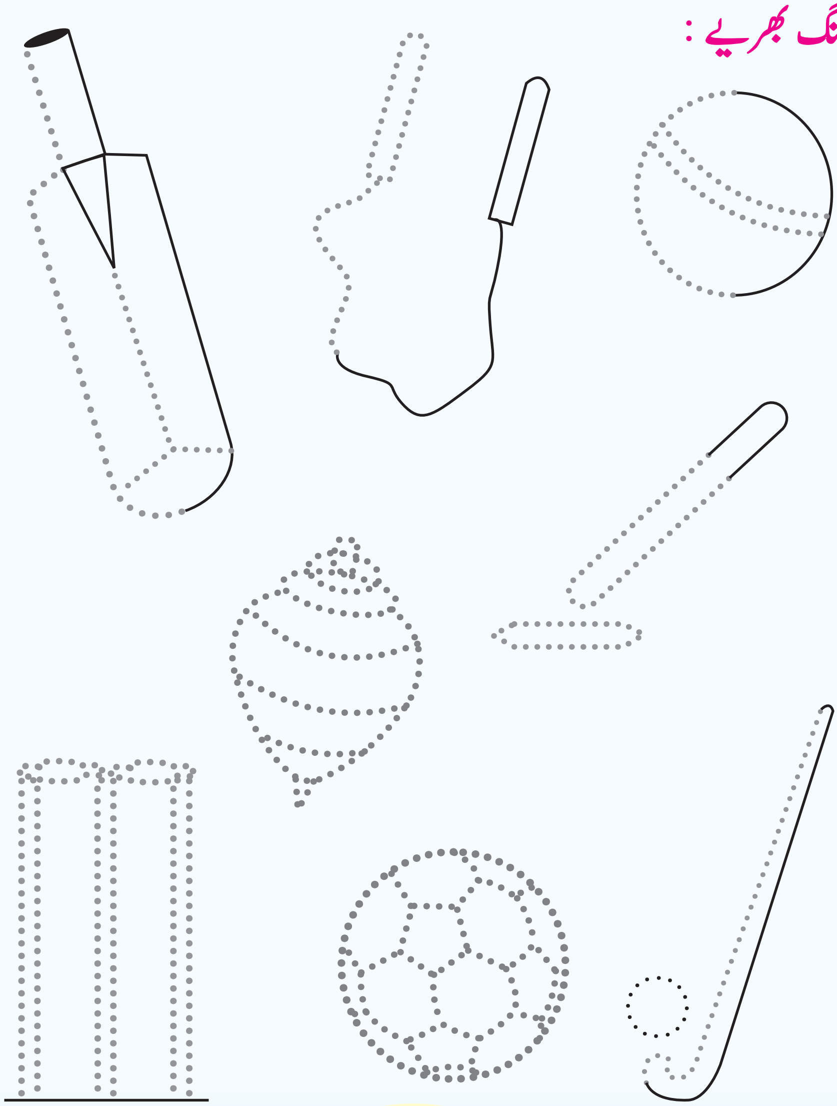
لکھیے :

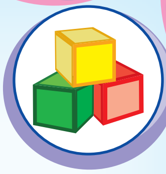
آپ کے دوست کی اونچائی کتنے فٹ ہے ؟	
آپ کے دوست کا ہاتھ کتنے انگل ہے ؟	
یہ کتاب کتنے انگل لمبی ہے ؟	

سوچیے اور کہیے :

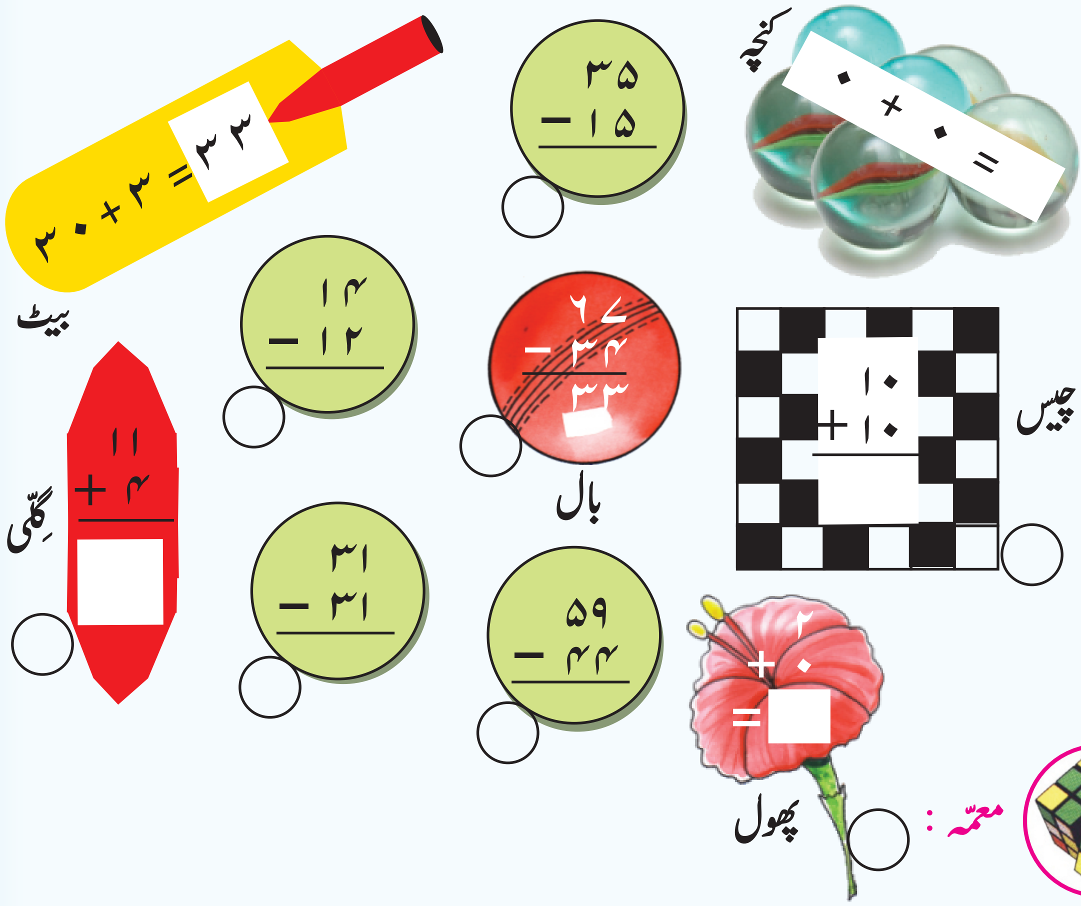
آپ کی پسند کے کھیل	آپ کے دوستوں کو پسند نہ ہوں ایسے کھیل

رنگ بھریے :

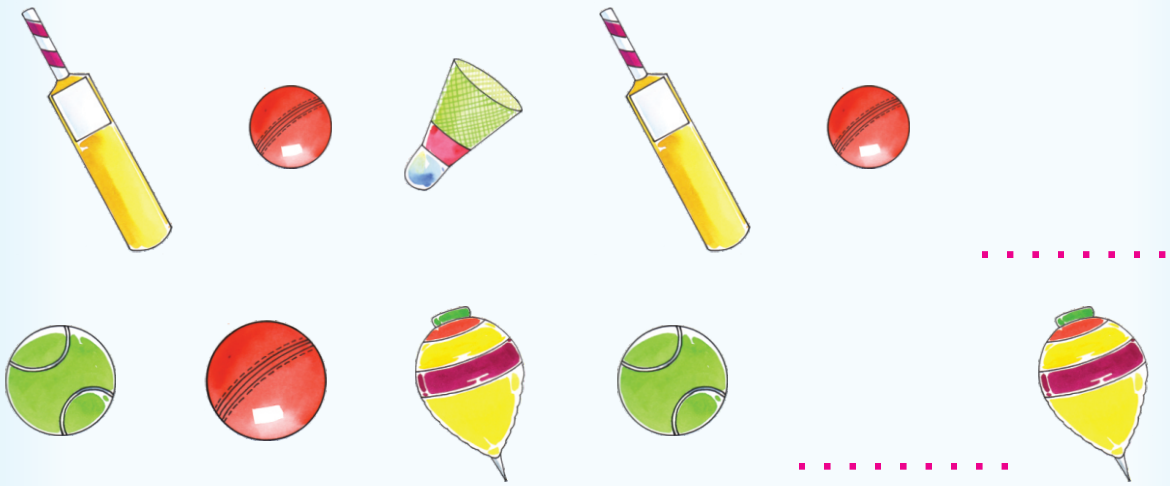


 گِنیے :

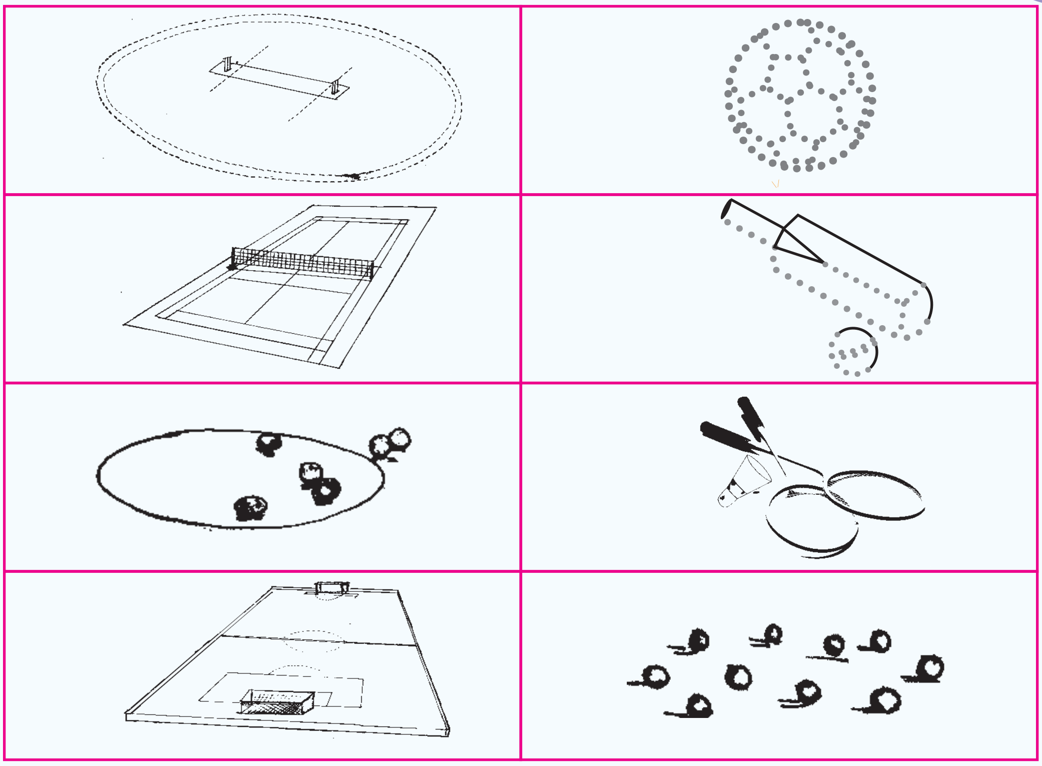
رنگ بھریے :



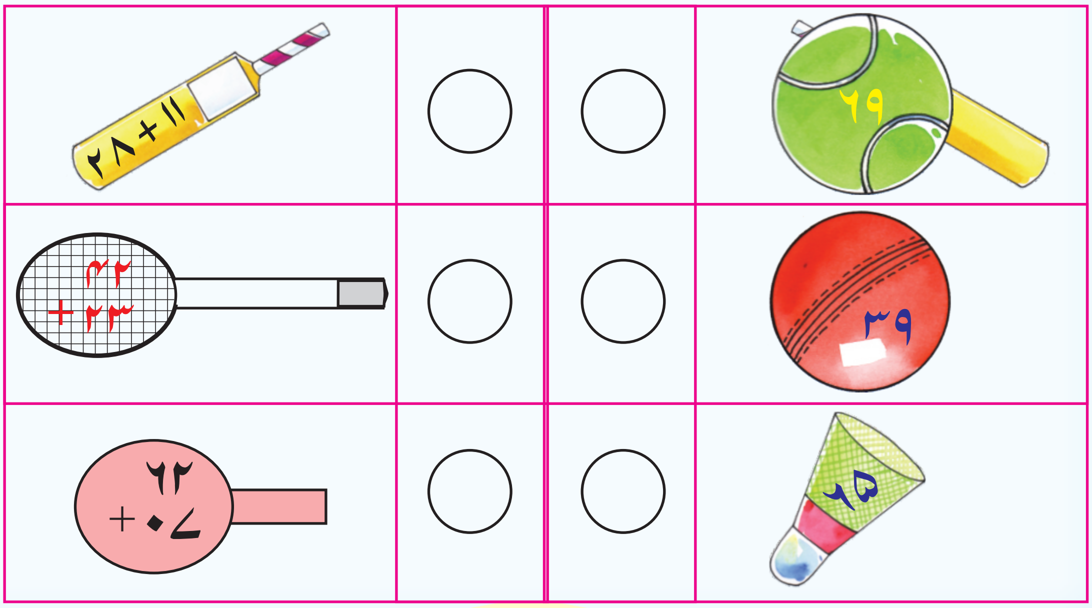
معمّہ :



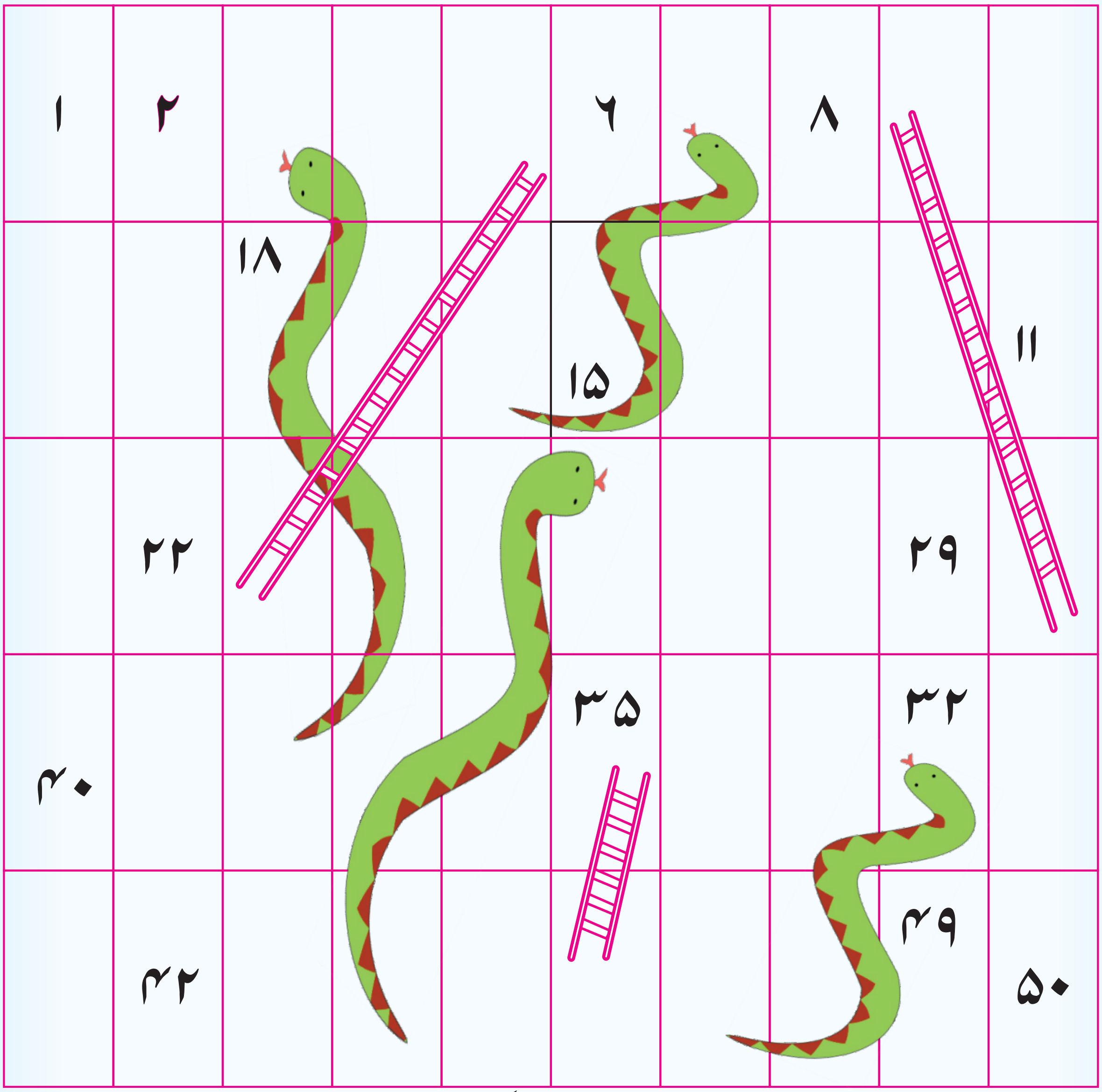
رنگ بھریے :



معمّہ :



چلیے، سانپ سیڑھی کھیلیں



- اُوپر دی گئی سانپ سیڑھی کے خالی خانوں میں اعداد لکھیے۔
- آپ کی کوکری کو ۵۰ پر رکھیے۔ پانسہ پھینکیے۔ حاصل شدہ اعداد کے مطابق اُلٹی چال چلیں۔
۱ (ایک) ہندسہ پر جو سب سے پہلے پہنچے گا وہ جیت جائے گا۔

گیت :

لکھیے :

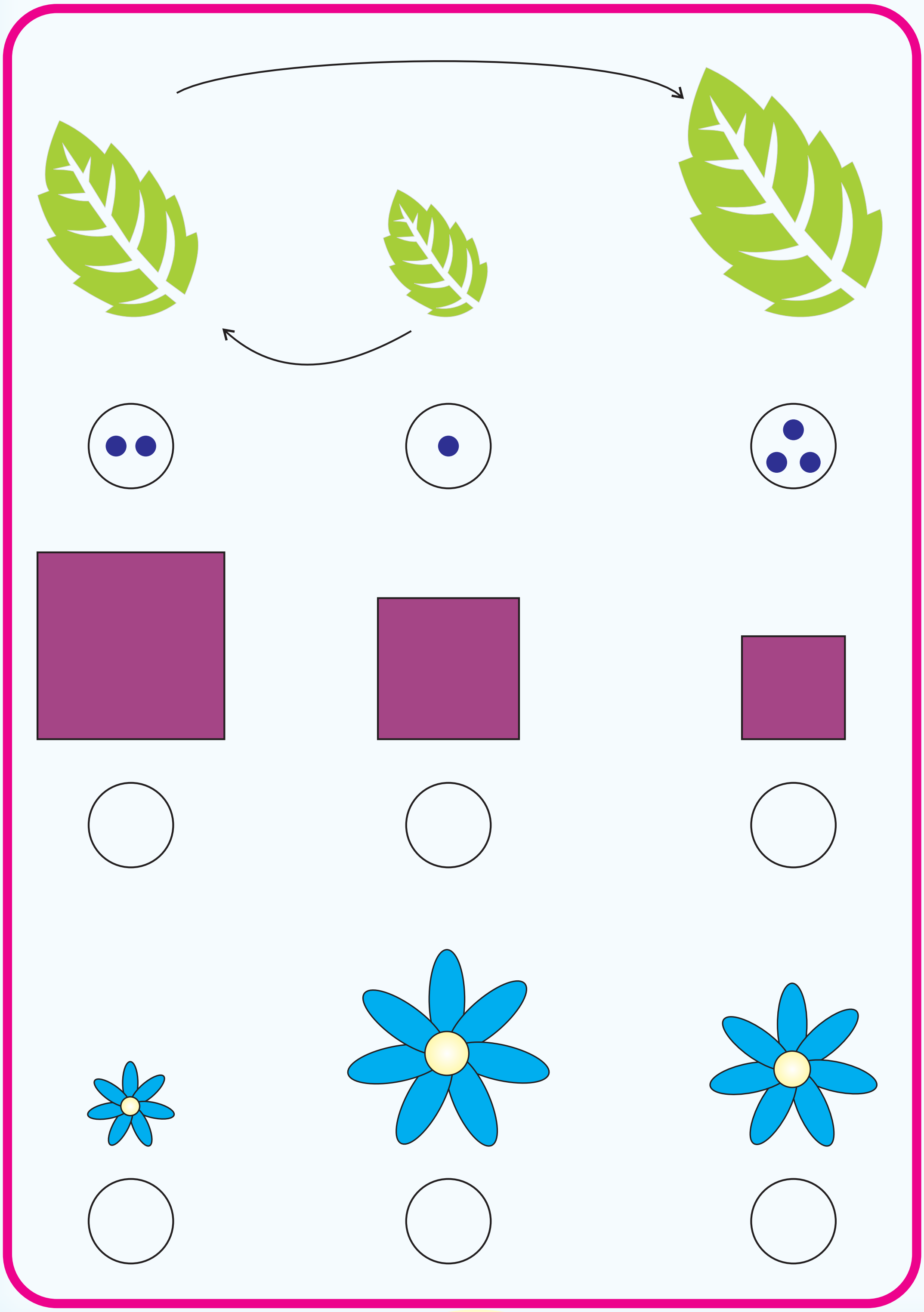
٦١			٦٤			
			٦٧			
					٧٠	
	٦١					

میدان کا کھیل :

لکھیے :

٦٩				٦٥			٦٢		
٦١						٦٧			٧٠
٦٦			٦٣					٥٨	
٥٢				٥٦				٦٠	

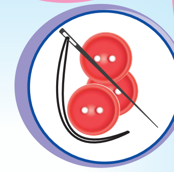
معمّہ :



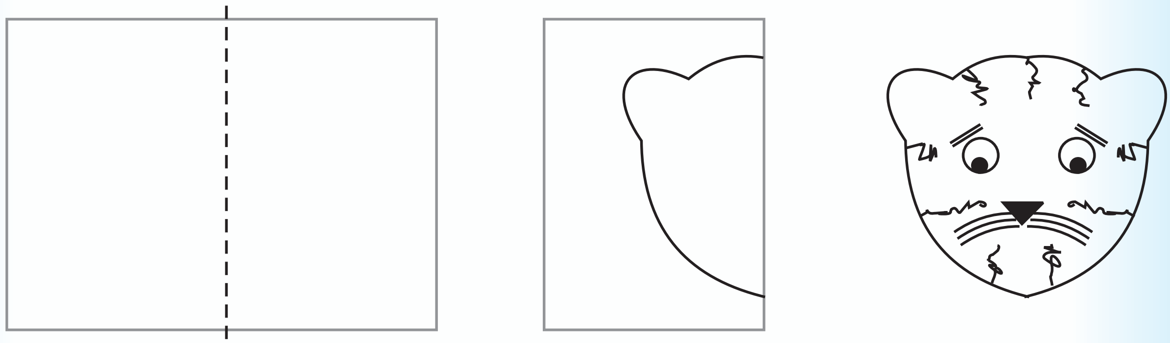
٦. شیر کی سرداری

مشاہدہ :

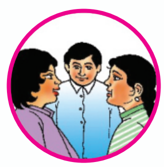
گیت :



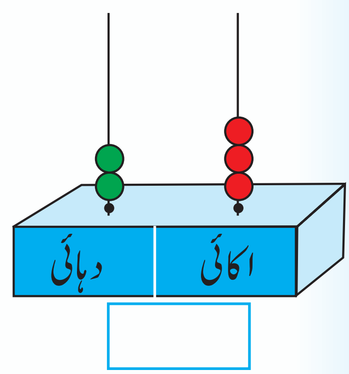
سرگرمی :

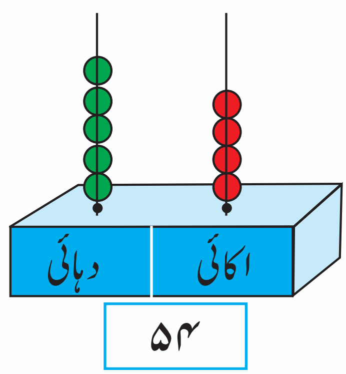


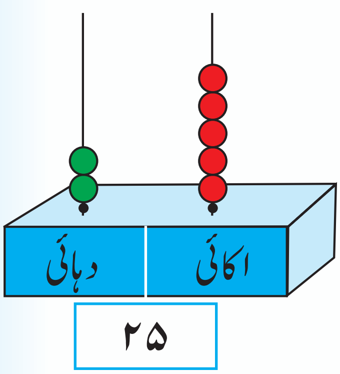
دیکھیے اور کیجیے :



بحث :

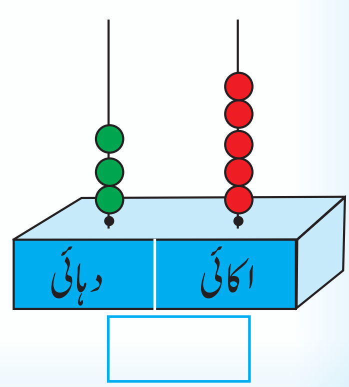


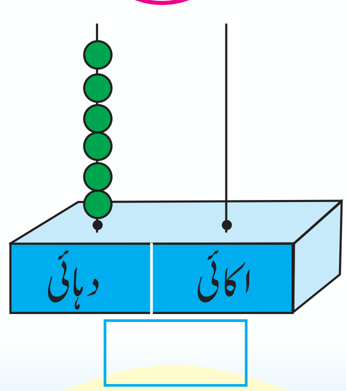


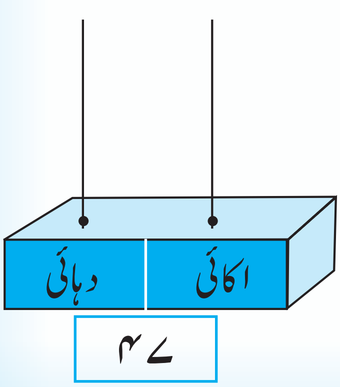


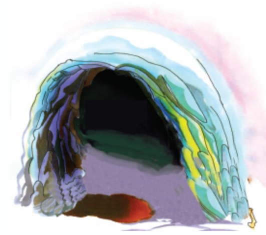
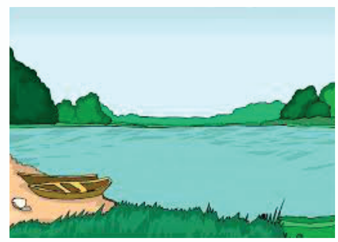
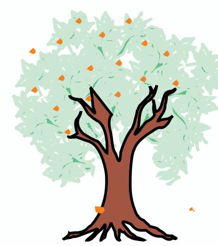
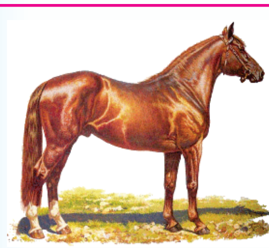
پڑھیے :

لکھیے :





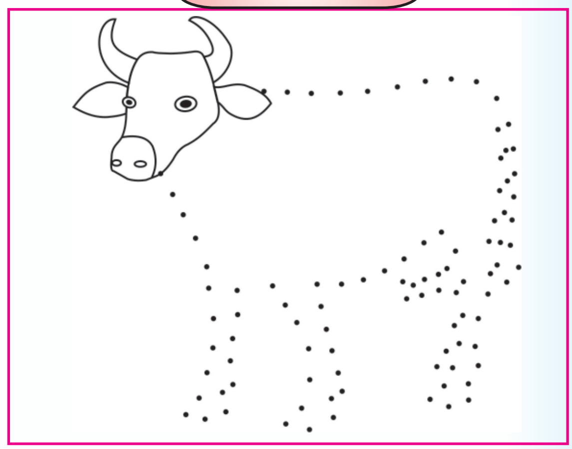


لکھیے :	گنیے :
	۹ + ۱۸
	۱۵ + ۲۴
	۳ + ۲۷
	۱۲ + ۴۳
۴۰	 ۱۰ + ۵۰
	۸ + ۳۲

رنگ بھریے :

درجہ بندی :

جانور



پرندہ