



**abc123**  
reach every student

[ontario.ca/abc123](http://ontario.ca/abc123)

## 5.1 ਗਣਿਤ ਗੁਰ ਜੂਨੀਅਰ

ਸਿਰਲੇਖ : ਤੁਹਾਡੇ ਬੱਚੇ ਲਈ ਗਣਿਤ ਵਿਚ ਮਦਦਗਾਰ 10 ਗੁਰ

ਕਾਪੀ :

### ਕਿੰਡਰਗਾਰਟਨ 4 ਤੋਂ 6 ਲਈ ਗੁਰ

- ਗਣਿਤ ਨੂੰ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਸ਼ਿਦਰੀ ਨਾਲ ਜੋੜੋ।** ਆਪਣੇ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਦੀ ਸ਼ਿਦਰੀ ਵਿਚ ਗਣਿਤ ਦੀ ਮਹੱਤਤਾ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ। ਤੁਸੀਂ ਗਣਿਤ ਨੂੰ ਤੁਹਾਡੀ ਨੌਕਰੀ ਅਤੇ ਘਰ ਦੇ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਵਿਚ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਬਾਰੇ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰੋ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਟੈਕਸ ਵਾਰਮ ਜਾਂ ਤੁਸੀਂ ਬਿੱਲਾਂ ਦਾ ਭੁਗਤਾਨ ਕਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਇਹ ਵਿਖਾਓ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪੁੱਛੋ ਕਿ ਉਹ ਦਿਨ ਵਿਚ ਗਣਿਤ ਨੂੰ ਕਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਰਤਦੇ ਹਨ।
- ਸਿੱਕਿਆਂ ਨੂੰ ਵਰਤ ਕੇ ਦਿਮਾਗੀ ਗਣਿਤ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਕਰੋ।** ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ, ਇਹ ਵਿਖਾਓ ਕਿ ਇਕ ਨਿਸ਼ਚਤ ਵਸਤੂ ਦੀ ਨਿਸ਼ਚਤ ਕੀਮਤ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਪੁੱਛੋ ਕਿ ਇਸ ਕੀਮਤ ਨੂੰ ਅਦਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜੇ ਸਿੱਕਿਆਂ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।
- ਇਕੱਠੇ ਖੇਡ ਖੇਡੋ।** ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿਖਾਓ ਕਿ ਗਣਿਤ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਅਤੇ ਉਤੇਜਨਾ ਭਰਪੂਰ ਹੈ। ਗਣਿਤ ਸਰਗਰਮੀਆਂ ਵਿਚ ਉਤਸ਼ਾਹ ਭਰਨ ਲਈ ਪਰਿਵਾਰਕ ਖੇਡਾਂ ਖੇਡੋ, ਜਿਵੇਂ ਸ਼ਤਰੰਜ ਜਾਂ ਚੈਕਰਜ਼ ਜਾਂ ਕਾਰ ਵਿਚ ਖੇਡਣਾ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਗਣਿਤ ਬਿੰਗੋ ਜਾਂ ਲਾਇਸੰਸ ਪਲੇਟਾਂ ਦੇ ਨੰਬਰ ਜੋੜਣਾ। ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਬੋਰਡ ਖੇਡਾਂ ਜਿਵੇਂ *Junior Monopoly®*, ਜਾਂ ਤਾਸ਼ ਦੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਜਿਵੇਂ *Uno®* ਲਈ ਗਣਿਤ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
- ਖਾਣਾ ਪਕਾਉਂਦੇ ਗਿਣਤੀ ਦਾ ਮਜ਼ਾ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ!** ਵੱਡੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਰਾਤ ਦੇ ਖਾਣੇ ਸਮੇਂ ਮਦਦ ਕਰਨ ਲਈ ਲਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪਕਵਾਨਾਂ ਲਈ ਸਮੱਗਰੀ ਮਿਣਨ ਵਿਚ ਜਾਂ ਹਰੇਕ ਦੇ ਭੋਜਨ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਆਲੂਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਦਾ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਮਦਦ ਲੈਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਉਣ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਖੇਡੋ।** ਆਪਣੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਮਿਣਤੀਆਂ, ਦੂਰੀਆਂ, ਸਮਾਂ ਅਤੇ ਕਰਿਆਨਾ ਬਿੱਲਾਂ ਦੇ ਅਨੁਮਾਨ ਪੁੱਛੋ। ਅਸਲ ਬਿੱਲਾਂ ਨਾਲ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਜ਼ਰੂਰ ਕਰੋ। ਜਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇਹ ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਉਣ ਦਿਓ ਕਿ ਜੇ ਸੇਬ ਤੁਸੀਂ ਖਰੀਦ ਰਹੇ ਹੋ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕਿੰਨਾ ਵਜ਼ਨ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਫਿਰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਰਿਆਨਾ ਸਟੋਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਤੱਕੜੀ ਕੋਲ ਲੈ ਜਾਓ ਅਤੇ ਤੋਲੋ।
- ਸਮੇਂ ਦਾ ਹਿਸਾਬ-ਕਿਤਾਬ ਕਰੋ।** ਉਦਾਹਰਣ ਵਜੋਂ, ਇਕ ਵਾਕ ਬਣਾਓ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਕਹੋ ਕਿ ਉਹ ਇਸ ਨੂੰ 15 ਸਕਿੰਟਾਂ ਵਿਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਿੰਨੀ ਵਾਰ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੋਲੇ। ਫਿਰ ਉਸਨੂੰ ਕਹੋ ਕਿ ਉਹ ਇਸ ਨੂੰ 1 ਮਿੰਟ, 5 ਮਿੰਟ, 10 ਮਿੰਟ ਆਦਿ ਵਿਚ ਕਿੰਨੇ ਵਾਰ ਦੁਹਰਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਗਣਿਤ ਸੰਕਲਪਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਾਉਣ ਲਈ ਆਮ ਖਿਡੌਣੇ ਵਰਤੋ।** ਬਲਾਕਾਂ ਤੋਂ ਟਾਵਰ ਬਣਾਓ। ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਕਰੋ। ਫਿਰ ਇਸ ਦੇ ਸਹੀ ਆਧਾਰ ਦੇ ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਸਥਿਰਤਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਬਲਾਕਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਬਾਰੇ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰੋ।
- ਖੇਡਾਂ ਅਤੇ ਗਣਿਤ।** ਖੇਡਾਂ ਵਿਚ ਗਣਿਤ ਦੀ ਬਹੁਤ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ : ਬੱਲੇਬਾਜ਼ੀ ਔਸਤ, ਪ੍ਰਤਿ ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਕ, ਬਚਤ ਪ੍ਰਤਿਸ਼ਠ - ਇਹ ਗਣਿਤ ਦੀ ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ ਹੈ, ਇਸ ਨੂੰ ਖੇਡਾਂ ਦਾ ਹਰ ਇਕ ਸ਼ੈਕੀਨ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਬੱਚੇ ਨਾਲ ਰਲ ਕੇ ਖੇਡ ਵੇਖਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਅਗਲੇ ਦਿਨ ਕਿਸੇ ਵੇਲੇ ਅਖਬਾਰ ਦੀ ਰਿਪੋਰਟ ਨੂੰ ਇਕੱਠੇ ਪੜ੍ਹੋ ਅਤੇ ਗਣਿਤ ਸੰਕਲਪਾਂ ਬਾਰੇ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰੋ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ + ਗਣਿਤ = ਦਿਲਪਰਚਾਵਾ।** ਗਣਿਤ ਲਈ ਬਹੁਤ ਚੰਗੀਆਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਖੇਡਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹਨ - ਆਪਣੇ ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀਅਨ ਜਾਂ ਸਥਾਨਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਟੋਰ ਤੋਂ ਪਤਾ ਕਰੋ। ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਇਹ "ਮਾਤਾ-ਪਿਤਾ ਪ੍ਰਵਾਨਤ" ਹਨ। ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਗਣਿਤ ਖੇਡਾਂ ਲਈ ਅਤਿਉੱਤਮ ਵੈੱਬਸਾਈਟਾਂ ਵੀ ਹਨ, ਇਸ ਲਈ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਉੱਤੇ ਸਾਈਟਾਂ ਦੀ ਖੋਜ ਕਰੋ ਅਤੇ ਭਵਿੱਖ ਵਿਚ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਨਿਸ਼ਾਨਦੇਹੀ ਕਰੋ।

10. **ਮਿਣਤੀ ਆਸਾਨ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ।** ਵੱਖ-ਵੱਖ ਅਕਾਰਾਂ ਦੇ ਖੇਤਰਫਲ ਦਾ ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਓ ਅਤੇ ਮਿਣਤੀ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ, ਛੋਟੀਆਂ ਵਰਗਾਕਾਰ ਵਸਤਾਂ (ਪਲਾਸਟਿਕ ਟਾਈਲਾਂ, ਡਾਈਸ ਆਦਿ) ਲੈ ਕੇ ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਓ ਅਤੇ ਫਿਰ ਮਿਣਤੀ ਕਰੋ ਕਿ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਚਪਟੀ ਸਤ੍ਹਾ ਜਿਵੇਂ ਰਸਾਲੇ ਦਾ ਕਵਰ ਆਦਿ ਖੇਤਰਫਲ ਨੂੰ ਢਕਣ ਲਈ ਕਿੰਨੀਆਂ ਵਸਤਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।

11.

ਤੁਹਾਡੇ ਬੱਚੇ ਦੀਆਂ ਗਣਿਤ ਕੁਸ਼ਲਤਾਵਾਂ ਨਾਲ ਮਦਦ ਕਰਨ ਲਈ ਹੋਰ ਗੁਰ, ਸੂਚਨਾ ਅਤੇ ਸਰਗਰਮੀਆਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲਈ ਗਣਿਤ ਸਿੱਖਣ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੇ ਬੱਚੇ ਲਈ ਮਦਦਗਾਰ : ਮਾਪਿਆਂ ਦੀ ਗਾਈਡ ([Helping Your Child Learn Math: A Parent's Guide](#)) ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰੋ।