

II. பின்வரும் தொடர்களுக்கு எது சரி ☒, எது தவறு ☐ குறியிடுக.

$5 \times 1 = 5$

10. மின்னணுக் கழிவுப் பொருள்களை மறுசுழற்சி செய்ய வேண்டும். ☐

11. “பாட்டு ராணி” பட்டம் பெற்ற பறவை குயில். ☐

12. கோபிநாத் தன் தாத்தாவுடன் விளையாட்டுப் போட்டிக்குச் சென்றான். ☐

13. ‘நீதிநெறி விளக்கம்’ பாடலை எழுதியவர் அழ. வள்ளியப்பா. ☐

14. காவ்யா ஊர்த்தலைவருக்குச் சிட்டுக்குருவியைப் பரிசாகக் கொடுத்தாள். ☐

III. அ) பின்வரும் வினாக்களில் எவையேனும் ஐந்தனுக்கு விடை எழுதுக.

$5 \times 3 = 15$

15. தமிழகப் பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் எவை?

16. கல்வி கற்றவரின் இயல்பு எவ்வாறு இருக்க வேண்டும்?

17. கோபிநாத் பேசிய போது மலை என்ன செய்தது?

18. இணையம் என்றால் என்ன?

19. அறிவியல் விழாவில் கலந்து கொள்வதற்காக மாணவர்களை ஆசிரியர் எவ்வாறு ஊக்கப்படுத்தினார்?

20. செயற்கைக் கோளினால் விளையும் பயன்களுள் ஐந்தினைக் குறிப்பிடுக.

ஆ) அடிமாறாமல் பிழையின்றி எழுதுக.

$1 \times 4 = 4$

21. பாடப்பகுதியில் உள்ள “நீதிநெறி விளக்கம்” பாடலை அடிமாறாமல் பிழையின்றி எழுதுக.

இ) பொருத்துக.

$4 \times 1 = 4$

22. ஆழி - குற்றம்

23. உள்ளம் - பல்லாங்குழி

24. நவை - மனம்

25. உள்ளரங்க விளையாட்டு - கடல்

IV. விடுபட்ட இடங்களில் உரிய சொற்களை நிரப்பிக் கடிதத்தை முழுமையாக்குக. $1 \times 5 = 5$

26.

அன்புள்ள _____

நாங்கள் அனைவரும் _____ அதுபோல அனைவரின் _____
அறிய ஆவல்.

அடுத்த வாரம் _____ ஊரில் _____ கண்காட்சி நடைபெற
_____ அதில் பல்வேறு _____ காட்சிக்கு வைக்கப்படும்.
வளர்ச்சிக்குத் _____ பல்வேறு நூல்களை ஒரே _____ கண்டு
மகிழலாம். _____ யில் கலந்து கொள்ள _____ அனுப்பினால்

நாங்கள் _____ சேர்ந்து _____ பார்த்து மகிழ்வோம். பல
_____ வாங்கிப் பயன் பெறுவோம்.

எனவே _____ அனுப்பி வைக்குமாறு வேண்டுகிறேன்

தங்கள் அன்புள்ள,

உறைமேல் முகவரி

_____,
அண்ணா நகர்,
சென்னை

V. பின்வரும் வினாவிற்கு விடை எழுதுக.

5 × 1 = 5

27. 'விடுகதை' - (இச்சொல்லில் இருந்து புதிய சொற்களை உருவாக்கு).
28. அம்மா கொடுத்த தட்டிலே தண்ணீர் விட்டேன். நிற்கவில்லை அது என்ன?
(விடுகதையைக் கண்டுபிடி)
29. பறவைகள் வானில் பறந்தன.
(இத்தொடரில் உள்ள எழுவாய், பயனிலை எழுதுக.)
30. புலனம், காட்சித்திரை (கணினி சம்பந்தப்பட்ட இச்சொற்களுக்கு ஆங்கிலச் சொல் எழுதுக.)
31. கும்மியடி பெண்ணே கும்மியடி - சுகம்
கோடி விளைந்திடக் கும்மியடி.
(இப்பாடலில் முதல், இரண்டாம் எழுத்து ஒன்று போல வருவதை எழுதுக.)

VI. பின்வரும் உரைப்பகுதியைப் படித்து வினாக்களுக்கு விடையளிக்க.

5 × 1 = 5

32. விளையாட்டும் பொழுதுபோக்கும் ஓரினத்தின் பண்பாட்டு வரலாற்றில் குறிப்பிடத்தக்க இடம் பெறுவன. சங்க காலத்தில் இளையரும், முதியவரும் பல வகையான விளையாட்டுகளிலும் பொழுது போக்குகளிலும் ஈடுபட்டனர். அவற்றுள் ஒன்று, ஏறு தழுவுதல், முல்லை நிலத்தில் வாழ்ந்த மக்கள் கூரிய கொம்புகளை உடைய காளைகளை அடக்குவதனை வீர விளையாட்டாகக் கருதினர்.

வினாக்கள்.

1. ஓரினத்தின் பண்பாட்டு வரலாற்றில் குறிப்பிடப்படுவன யாவை?
2. ஏறு தழுவுதல் என்றால் என்ன?
3. உரைப்பகுதியில் இடம் பெற்றுள்ள எதிர்ச் சொற்களை எழுதுக.
4. ஏறு தழுவுதல் எந்த நிலத்துடன் தொடர்புடையது?
5. ஏறு தழுவுதல் என்பது _____ விளையாட்டு. (உள்ளரங்க / வெளியரங்க)