



**மாகாணக் கல்வித் திணைக்களம்**  
**வடக்கு மாகாணம்**  
**Provincial Department of Education, Northern Province**



**மூன்றாம் துவணைப் பரீட்சை - 2022 - (2023)**

**தரம் - 06**

**நாடகமும் அரங்கியலும்- I,II**

**நேரம்:**  
2.00 மணித்தியாலங்கள்

பெயர் / சுட்டெண் .....

**பகுதி-I**

➤ சரியான விடையின் கீழ்க் கோடிடுக.

01. போலச்செய்தலின் அடியாகத் தோற்றம் பெற்றது,  
1. நாடகம் 2. சிற்பம்  
3. ஓவியம் 4. பரதம்
02. முன்னாயத்தம் இன்றி உடனடியாகச் சித்திரிப்பது,  
1. ஊமம் 2. புதிதளித்தல்  
3. கரகாட்டம் 4. கூத்து
03. நாட்டார் அரங்க விளையாட்டாக அமைவது,  
1. உதைபந்தாட்டம் 2. பசுவும் புலியும்  
3. பஸ் 4. மேசைப் பந்து
04. கதையொன்றில் காணப்படும் முக்கியம்சம் எது?  
1. பாடல் 2. ஆடல்  
3. மேடைக் குறிப்பு 4. கரு
05. கோயில் பூசகர் ஒருவரின் வேட உடையாக அமைவது,  
1. சாரம் 2. கோட் சூட்  
3. வேட்டி, சால்வை 4. காற்சட்டை

(5X2=10 புள்ளிகள்)

➤ பொருத்தமான சொல்லை வைத்து இடைவெளி நிரப்புக.

(நடிகன், காவடி, ஊமம், நாடகாசிரியர், கோழிகோட்டான்)

06. வாய் மொழியற்ற நடிபாகத்தை சித்திரிப்பது ..... ஆகும்.
07. அரங்கின் பிரதான மூலகம் ..... ஆவான்.
08. நாடகத்தை எழுதுபவர் ..... என அழைக்கப்படுவார்.
09. பாரம்பரிய நடன வடிவம் ..... ஆகும்.
10. அரங்க விளையாட்டுக்களில் ..... ஒன்றாகும். (5X2=10 புள்ளிகள்)

➤ சரியாயின் (✓) எனவும் பிழையாயின் (✗) பிழை எனவும் இடுக.

01. நாடகத்தில் நடிகன் முக்கியமானவன் ஆவான். ( )
02. “பிள்ளை அழுத கண்ணீர்” ஓர் சிறுவர் நாடகம் ஆகும். ( )
03. நாடகத்திற்கு ஒப்பனை அவசியம் இல்லை. ( )
04. “ஆடும் வீடும்” ஓர் அரங்க விளையாட்டாகும். ( )
05. சூரன் போர் நிகழ்த்தப்படுவது மேடையில் ஆகும். ( )

(5X2=10 புள்ளிகள்)

➤ தொடர்புபடுத்துக.

1. கலாநிதி.சி.ஜெயசங்கர் தோற் கருவி
2. கிராமிய விளையாட்டு பஞ்சவர்ண நரியார்
3. சிறுவர் நாடகம் அரங்கக் கைப்பொருள்
4. மிருதங்கம் சிறுவர் நாடகாசிரியர்
5. வாள் கிட்டிப்புல்லு

(5X2=10 புள்ளிகள்)

## பகுதி-II

➤ பின்வரும் வினாத் தொகுதிகளில் 5 வினாக்களுக்கு விடை தருக.

01. நீர் வகுப்பறையில் கற்ற சிறுவர் நாடகப் பாடல் அல்லது மரபுவழி நாடகப் பாடல் ஒன்று எழுதுக.  
(12 புள்ளிகள்)

02. 1. கதைகளின் வகைகள் 3 தருக.  
2. நீர் வாசித்த கதைகளின் தலைப்புக்கள் 3 தருக.  
3. கதைகளை நாம் வாசிப்பதால் நாம் கற்றுக்கொள்ளும் விடயங்கள் 4 தருக.

(3+3+6=12 புள்ளிகள்)

03. 1. அரங்க விளையாட்டு என்றால் என்ன?  
2. உமக்குத் தெரிந்த அரங்க விளையாட்டுக்கள் 5 தருக.  
3. அவ் விளையாட்டுக்களில் ஒன்று விளையாடும் முறையை விபரிக்கുക.

(2+5+5=12 புள்ளிகள்)

04. 1. வேடமுகம் ஒன்று செய்யத் தேவையான பொருட்கள் 4 தருக.  
2. வேடமுகம் செய்யும் படிநிலையைத் தருக.  
3. வேடமுகம் ஒன்றின் பருமட்டான படம் வரைக.

(4+4+4=12 புள்ளிகள்)

- 5) 1. “பிள்ளை அழுத கண்ணீர்” என்ற நாடகத்தின் கரு யாது?  
2. “பிள்ளை அழுத கண்ணீர்” நாடகத்தில் வரும் பாத்திரங்கள் 4 தருக.  
3. இந் நாடகத்தை கற்பதால் நாம் அறிந்துகொள்ளும் படிப்பினைகள் 3 தருக.

(2+4+6=12 புள்ளிகள்)

- 6) 1. நாட்டுப்புறக் கலை வடிவங்களாகக் கொள்ளப்படுபவை எவை?  
2. கிராமிய நடன வடிவங்கள் 3 தருக.  
3. ‘கும்மி’ ஆடப்படும் முறையைத் தருக.

(3+3+6=12 புள்ளிகள்)

# ONLINE CLASSES

## TAMIL AND ENGLISH MEDIUMS

அனைத்து பாடங்களும் ஒரே கல்வி நிறுவனத்தின் கீழ்....

GRADE

6

திறமை வாய்ந்த ஆசிரியர்களினூடான சிறந்த  
வழிகாட்டலுடன் கூடிய வினைத்திறன் மிக்க  
நிகழ்நிலை வகுப்புகள்.



075 287 1457

FREE

ADMISSION

தமிழ்  
விஞ்ஞானம்  
கணிதம்

வரலாறு  
English  
ICT

சுகாதாரம்  
புவியியல்  
குடியியல்

- Spoken English Classes.
- Sinhala Reading and Writing Classes.
- Map Marking Classes

**தினமும் வகுப்பு RECORDING வழங்கப்படும்.**

Whatsapp ஊடாக எம்மை தொடர்பு கொண்டு வகுப்புகள்  
தொடர்பான மேலதிக விபரங்களை அறிந்து கொள்ள முடியும்.  
(குனிப்பாட அனுமதிகளையும் பெற்றுக்கொள்ள முடியும்)



கல்வி

Digital Learning Platform

www.kalvi.lk



## எங்கள் குறிக்கோள்

எண்ணிம உலகத்தில் மாணவர்களிற்கென சிறந்ததொரு கற்றல் கட்டமைப்பை உருவாக்குதல்.

அனைத்தும் டிஜிட்டல் மயப்படுத்தப்பட்ட இந்த காலத்தில் பல்வேறு துறைகளும் கால ஓட்டத்துடன் இணைந்து டிஜிட்டல் தளத்தில் பல்கிப்பெருகி வருகின்றன. அந்த வகையில் கல்வித்துறையும் இதற்கு விதிவிலக்கல்ல. இணையவழி கல்வியின் மூலம் கல்வித்துறை புதியதொரு பரிமாணத்தை எட்டியுள்ளது. குறிப்பாக கொரோனா பேரிடர் காலத்தில் நாடே முடக்கப்பட்டிருந்தது. இதனால் மாணவர்களிற்கும் பாடசாலை, கல்வி நிறுவனங்களிற்கு இடையிலான தொடர்பு துண்டிக்கப்பட்டது. அந்த இக்கட்டான சூழ்நிலையில் இணையவழி வகுப்புகள் மாணவர்களிற்கு வரப்பிரசாதமாக அமைந்தது என்பதே உண்மை.

இன்று தொழில்நுட்பம் மாணவர்களை தவறான பாதைக்கு இட்டு செல்வதாக ஓர் எண்ண ஓட்டம் மக்கள் மத்தியில் உள்ளது. தொழில்நுட்பம் என்பது ஒரு கருவி மட்டுமே அதை எவ்வாறு பயன்படுத்துகிறோம் என்பதில் அதன் ஆக்க மற்றும் அழிவு விளைவுகள் தீர்மானிக்கப்படுகிறது. உளியை கொண்டு சிலையை செதுக்க நினைத்தால் அவன் நிச்சயம் சிற்பி ஆகலாம். இங்கு பிரச்சினையாக காணப்படுவது மாணவர்களை வழிப்படுத்த தொழில்நுட்ப உலகில் ஓர் முறையான கட்டமைப்பு இல்லாமையே. அதை உருவாக்குவதே எங்கள் நோக்கம். அதை நோக்கியே எங்கள் பயணம் அமையும்.

**எமது இணையத்தினூடக ஊடக உங்களிற்கு தேவையான பரீட்சை வினாத்தாள்களை இலகுவான முறையில் தரவிறக்கம் செய்து கொள்ளமுடியும்.**

# kalvi.lk

**கல்வி சார் செய்திகளை உடனுக்குடன் அறிந்து கொள்ள எமது சமூக ஊடக தளங்களின் ஊடக உடனுக்குடன் அறிந்து கொள்ள முடியும்.**



Viber  
Community



Whatsapp  
Channel



Facebook  
Page