खेल पुस्तिका!

जोश में आना!

फ़िएस्टा जॉय

जाने जाने का आनंद

खेल अगुओं के लिए खेल निर्देश और प्रिंटआउट

विषय-सूची

जोश में आना!

1. "होला बा"
2. लीडर की नकल करो
3. होला बा सिएस्टा फिएस्टा
4. इडली चटनी!
5. वाओ पॉप टॉट

फिएस्टा खेल!

1. **लीडर को ढूंडो**
2. **मटके का मुँह खेल**
3. **सोम्ब्रेरो टोपी फेकना**
4. **फिएस्टा जॉय बिंगो!**
5. **संगीतमय कार्य!**

प्रिंटआउट:

1. **शीपी और पेड्रो कठपुतलियाँ (x4 पृष्ठ)**
2. **वाओ पॉप कार्ड (x8 पृष्ठ)**
3. **मटके का मुँह खेल (x2 पृष्ठ)**
4. **सोम्ब्रेरो टोपी फेकना (x2 पृष्ठ)**
5. **फिएस्टा जॉय बिंगो (x9 पृष्ठ)**

Equip & Grow
बच्चें महत्वपूर्ण है

पाठ 1

होला! बा!
पेड्रो और शीपी की दो कठपुतलियाँ इस प्रकार बनाएं:

- चारों चित्रों के रंगीन प्रिंट बनाएं।
- पेड्रो और शीपी के आगे के दृश्य को मोटे कागज/कार्ड के कोने पर चिपकाएं।
- कठपुतलियों के चेहरों के पीछे की तरफ बीच में बड़ी लॉलीपॉप की डंडी चिपका दें। कठपुतलियों को नचाने के लिए ये हैंडल/डंडी होंगी।
- ध्यानपूर्वक उनके पीछे के दृश्य को सामने के दृश्य के विपरीत चिपकाएं, ताकि दिशा और आकार मेल खा सके।
- जब सूख जाए तो कागज को किनारे से काट लें।

बच्चों को खड़े होने के लिए कहें।
जब आप पेड्रो का चेहरा दिखाते हैं, तो बच्चे चिल्लाएंगे "होला" (स्पेनिश में इसका मतलब हैलो होता है) और जब आप शीपी का चेहरा दिखाते हैं, तो बच्चे चिल्लाएंगे "बा" (भेड़ का हैलो कहने का तरीका!)।
धीरे-धीरे शुरू करें और तेज़ी बढ़ाते जाएं, कठपुतलियों को अनियमित ढंग से दिखाते रहें! जो बच्चे गलत बोलते हैं उन्हें बैठ जाना होगा।

पाठ 2

"लीडर की नकल करो" (साइमन सेज़ खेल की तरह)
लीदर आगे खड़ा होता है और क्रियाएँ करता है, या तो यह कह कर “पैड्रो कहता है कि यह करो” या केवल कह कर “यह करो”। बच्चों को केवल वही करना चाहिए जो पैड्रो कहता है! “यह करो…” का मतलब है कि बच्चों को वह क्रिया नहीं करनी चाहिए!
प्रत्येक बच्चे को उनके “जीवन” के रूप में रंगीन कागज के 4 टुकड़े दें और जब भी वे गलती करें तो एक कागज ले लें। अंत में सबसे ज़्यादा कागज़ वाले बच्चे जीतते हैं! खेल को बाद में दोहराने के लिए कागज़ों को इकट्ठा करके रख लें!

पाठ 3

“होला बा सिएस्टा फिएस्टा!”
(शीपी और पेड्रो की कठपुतलियों की आवश्यकता है) पहले की तरह खेल खेलें, लेकिन अब जब आप पेड्रो के पीछे दिखाते हैं (उसकी टोपी), तो बच्चे "सिएस्टा" चिल्लाएंगे और जब आप शीपी के पीछे दिखाते हैं, तो बच्चे "फिएस्टा" चिल्लाएंगे! अनियमित रूप से दिखाएँ और जैसे-जैसे बच्चे अधिक आत्मविश्वासी होते जाएँ, गति बढ़ाएँ! गलत शब्द बोलने वाले बच्चे “आउट” हो जाते हैं और उन्हें बैठ जाना होगा।

पाठ 4

जोश में आना!

“इडली चटनी”
5 बच्चों को आगे आने के लिए चुनें। उन्हें बहुत गंभीर दिखना चाहिए! उनसे कई सवाल पूछें लेकिन वे केवल यही जवाब दे सकते हैं कि "इडली चटनी" (या कोई स्थानीय भोजन)। अगर वे यह कहते हुए मुस्कुराते या हंसते हैं, तो उन्हें अपनी सीट पर वापस जाना होगा।
(यदि बच्चे छोटे हैं, तो उन्हें बिना मुस्कुराये/हँसें उत्तर देने के 3 अवसर दें)।

उदाहरण प्रश्न:
जब आप बीमार होते हैं तो डॉक्टर आपको क्या देता है?
आप अपने बाल किससे धोते हैं?
आप किससे नहाते हैं?
आपकी माँ अपने हैंडबैग में क्या रखती हैं?
आपके पिताजी काम पर जाते समय किस पर बैठते हैं?
बड़े होकर आप क्या बनना चाहेंगे?

पाठ 5

वाओ पॉप टॉट!
रंगीन कार्डों का प्रिंटआउट लें या लैपटॉप का उपयोग करके स्क्रीन पर दिखाएं।
5 बच्चों को सामने बुलाएँ। समझाएँ कि चौकोर आकार को वाओ और त्रिभुज आकार को पॉप कहते हैं। जब आप एक-एक करके कार्ड दिखाएँगे, तो बच्चों को चित्र में दिए गए आकार के नाम क्रम में सही-सही बोलने होंगे (उदाहरण के लिए, पॉप वाओ पॉप!) हरे रंग के क्रॉस, टॉट को इसमे शामिल कर दें।
जो बच्चे नाम गलत बोलेंगे, उन्हें अपनी सीट पर वापस जाना होगा। समय मिलने पर 5 और बच्चों के साथ दोहराएँ।

फिएस्टा खेल!

पाठ 1

“लीडर को ढूंडो” खेल
बच्चे एक बड़े घेरे में खड़े हो जाते हैं। घेरे में से एक बच्चे को "पुलिस" के रूप में चुनें और उसे आँखें बंद करके और कान ढक के एक तरफ़ बैठा दें!
चुपचाप घेरे में से एक बच्चे को लीडर के रूप में चुनें - वे एक ऐसा कार्य करेंगे जिसे बाकी सभी को नकल करना होगा। "पुलिस" को घेरे के बीच में आने और खड़े होने के लिए बुलाएं। लीडर को कार्य बदलते रहना चाहिए और "पुलिस" के पास यह अनुमान लगाने के लिए 3 मौके हैं कि लीडर कौन है!
नये “पुलिस” और लीडर के साथ आवश्यकतानुसार इसे कई बार दोहराएं।

पाठ 2

"मटके का मुँह" खेल
मटके इस प्रकार बनाएं:

- डिज़ाइन का प्रिंटआउट लें और आवश्यकतानुसार कॉपीज़ बनाएँ
- प्रत्येक पृष्ठ को बिंदीदार रेखा पर काटें और मुंह वाले क्षेत्र को काट दें
- इनहे मोटे कार्ड पेपर की बड़ी शीट पर गोंद से चिपका दें
- प्रत्येक मटके का मुंह काट दें
- कुर्सी या मेज के सहारे खड़े कर दें (कुर्सी/मेज पर चिपकाने के लिए टेप का उपयोग करें)

आवश्यकता: प्रत्येक टीम के लिए 5 अख़बार के कागज़ से बनी गेंदें
5-8 बच्चों की टीमें बनाएं और उन्हें मटको के सामने टीम लाइन में खड़ा करें। प्रत्येक टीम का पहला बच्चा 5 अख़बार की गेंदें फेंकता है, जिसका लक्ष्य गेंद को मटके के खुले मुंह में डालना होता है! हर सफल थ्रो के लिए 10 अंक स्कोर होंगे! अख़बार की गेंदें इकट्ठा करें, पहला बच्चा लाइन के पीछे चला जाता है और अगला बच्चा अपनी बारी लेता है। आखिरी बच्चे के खेलने तक जारी रखें और फिर तब तक दोहराएँ जब तक कि हर बच्चे को खेलने के दो मौके न मिल जाएँ।

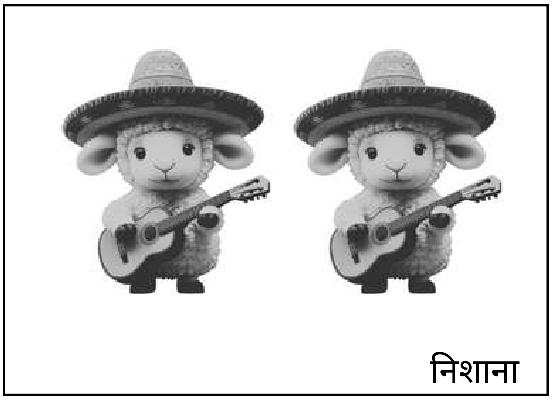
फिएस्टा खेल!

पाठ 3

“सोम्ब्रेरो टोपी फेकना” खेल
आवश्यकता: ज़मीन पर एक कागज़ का निशाना और प्रति टीम के लिए 5 सोम्ब्रेरो टोपी:

- भेड़ वाले निशाने का प्रिंटआउट लें और उसे बड़े कार्ड पेपर पर चिपका दें (प्रत्येक टीम के लिए एक)
- सोम्ब्रेरो टोपियों का प्रिंटआउट लें, आवश्यकतानुसार कॉपीज़ बनाएं, कार्ड पेपर पर चिपकाएं और काट लें

- टीमें कतारों में खड़ी होती हैं और बच्चे बारी-बारी से अपनी टीम में टोपियाँ फेंकते हैं, ताकि वे भेड़ों पर गिरें! भेड़ों पर पूरी तरह से टोपियाँ गिरने पर 10 अंक और भेड़ों को छूने वाली टोपियों पर 5 अंक मिलते हैं। सबसे ज़्यादा अंक पाने वाली टीम जीत जाती है!



पाठ 4

फिएस्टा जॉय बिंगो!
खेल की तैयारी इस प्रकार करें:

- चित्र कार्ड की दो कॉपीज़ प्रिंट करें, एक पृष्ठ को काटकर बच्चों को दिखाने के लिए चित्रों के रूप में उपयोग करें। दूसरे पृष्ठ को संदर्भ ग्रिड के रूप में उपयोग कर के बच्चों को दिखाए गए चित्रों को उस पर डालें।
- बिंगो कार्ड प्रिंट करें (एक सेट प्रिंट करें और आवश्यकतानुसार कॉपीज़ बनाएँ, प्रत्येक बच्चे के लिए एक)

प्रत्येक बच्चे को एक बिंगो चित्र कार्ड और एक पेंसिल दें और समझाएँ कि खेल कैसे खेलना है। जब बच्चों को प्रत्येक चित्र दिखाया जाता है, वे अपने कार्ड पर उस चित्र पर एक रेखा खींचते हैं। पहले पूरी लाइन खत्म करने वाले, सभी 4 कोनों को पहले खत्म करने वाले, चित्रो की तिर्छी रेखा को खत्म करने वाले पहले बच्चे, आदि को आप विजेता बना सकते हैं और फिर अंतिम विजेता वह होगा जो चित्रों के पूरे कार्ड को खत्म कर लेगा!
फिर से खेलें, इस बार चित्रों पर विपरीत दिशा की रेखा डालकर क्रॉस बनाएं।

पाठ 5

फिएस्टा खेल!

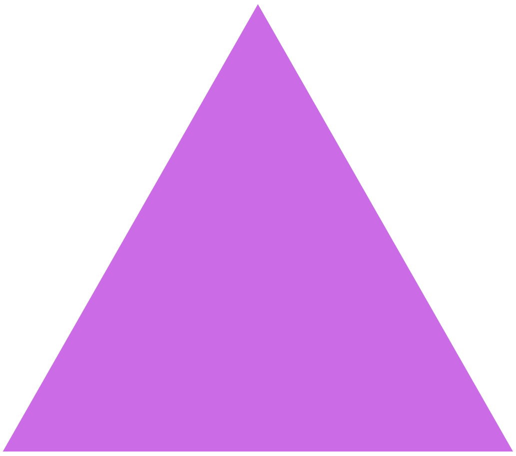
संगीतमय कार्य
एक बैग में 3 अलग अलग रंग के गेंद रखें। बच्चे एक घेरे में बैठते हैं और जैसे ही संगीत बजता है, वे घेरे मे एक दूसरे के बीच एक वस्तु बढाते हैं (यह कोई भेड़ वाला खिलौना या गेंद आदि हो सकता है)। जब संगीत बंद हो जाता है, तो वस्तु को पकड़े हुए बच्चे को बिना देखे बैग से एक गेंद उठाना होगा। गेंद का रंग तय करता है कि कौन कार्य करेगा - उदाहरण के लिए, गुलाबी गेंद का मतलब है कि सभी लड़कियाँ कार्य करेंगी, नीली गेंद का मतलब है कि सभी लड़के कार्य करेंगे और हरी गेंद का मतलब है कि कोई भी कार्य नही करेगा। आवश्यकतानुसार दोहराएं

उदाहरणार्थ कार्य:
- कुत्ते की तरह भौंको
- भूखी बिल्ली की तरह शोर मचाओ
- कमरे में मेंढक की तरह उछलो
- मुर्गे की तरह शोर मचाओ
- बत्तख की तरह चलो
- एक पैर पर खड़े होकर बाल संवारने का अभिनय करो, इत्यादी

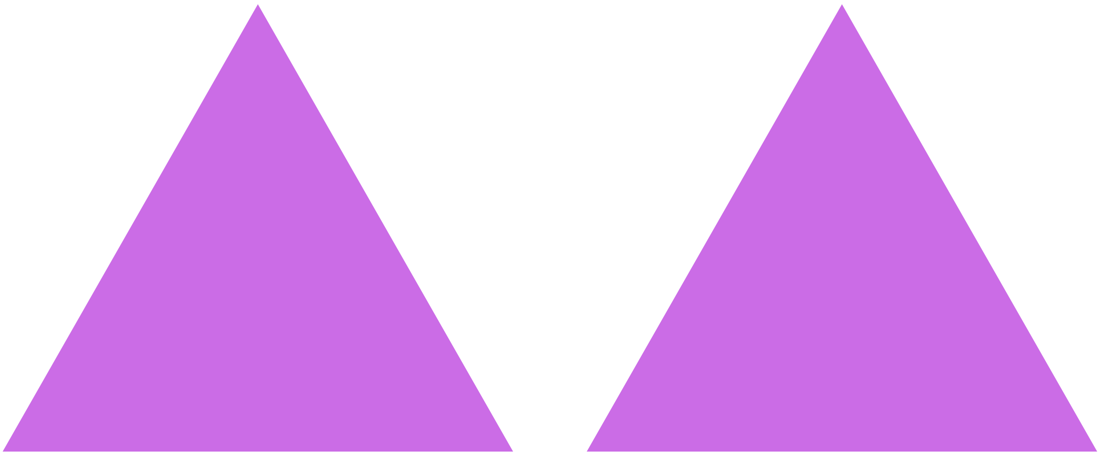
शीपी और पेड्रो कठपुतलियाँ

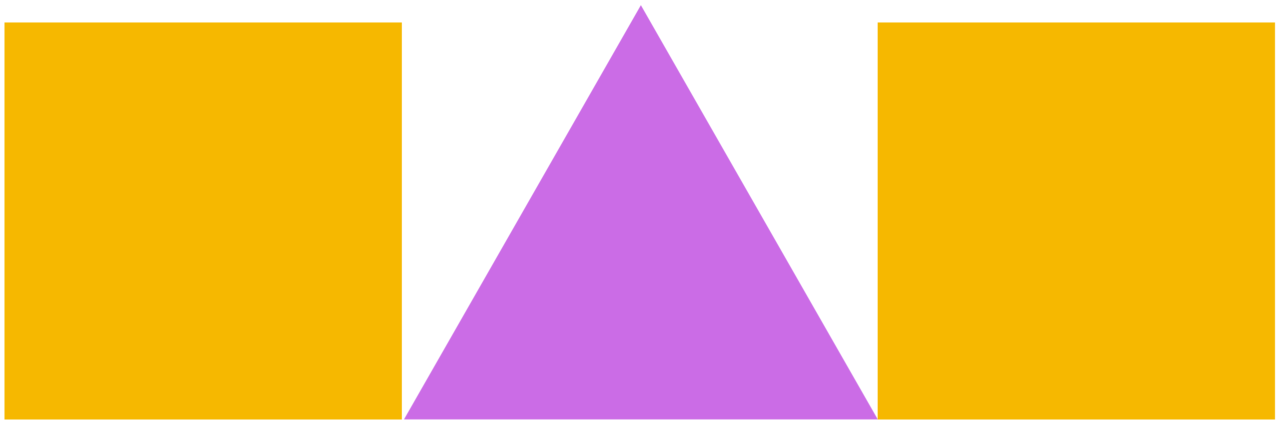
वाओ पॉप कार्ड

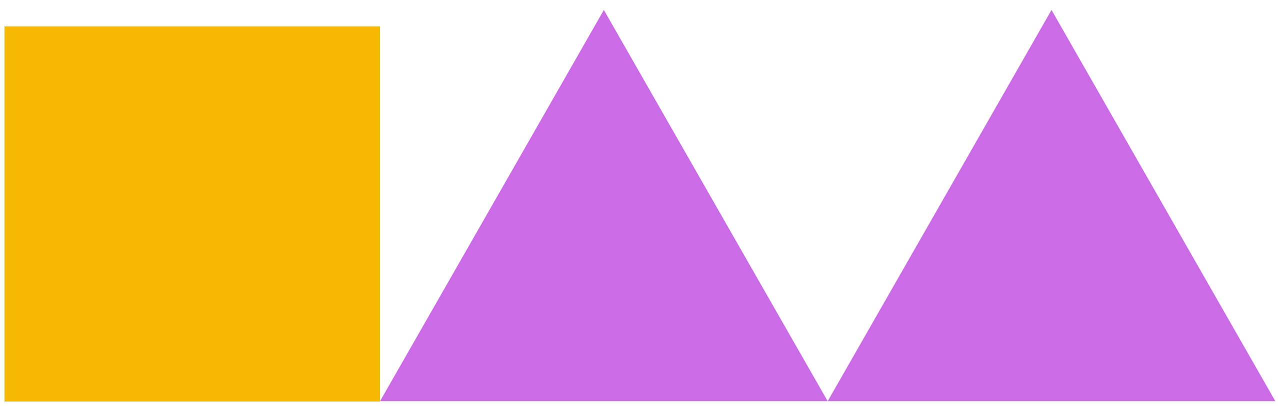
वाओ

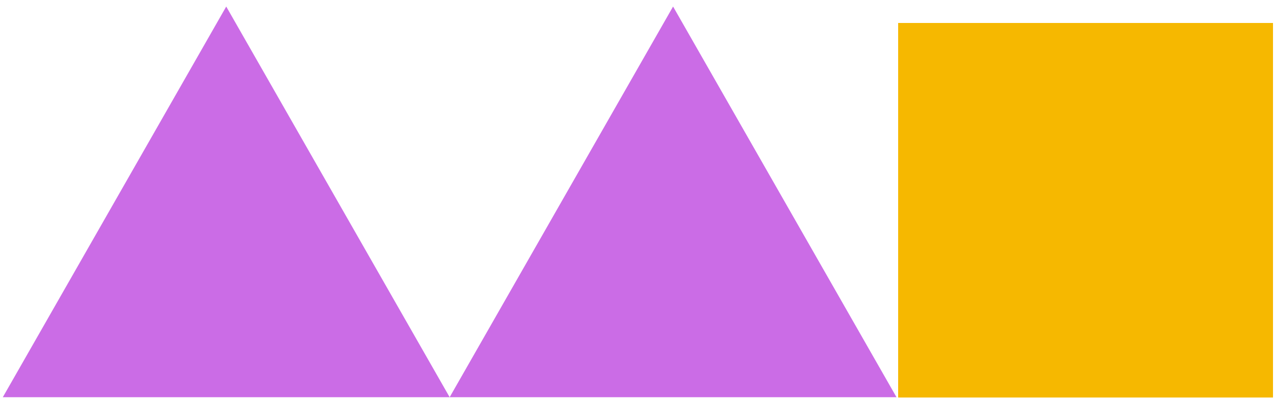


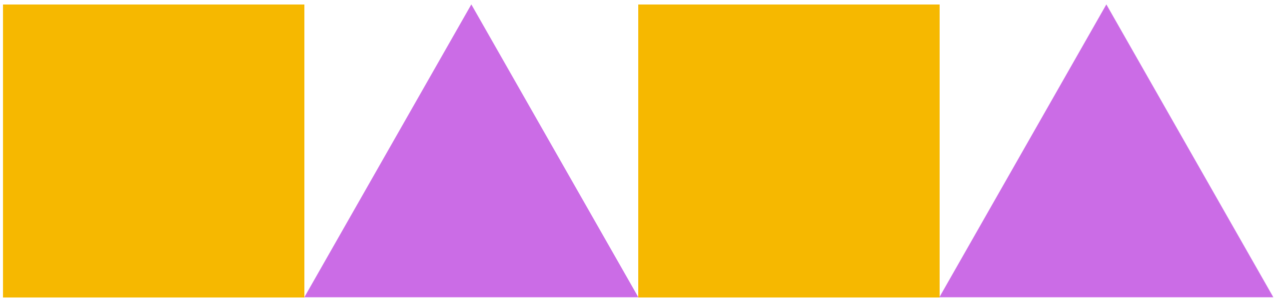
पॉप

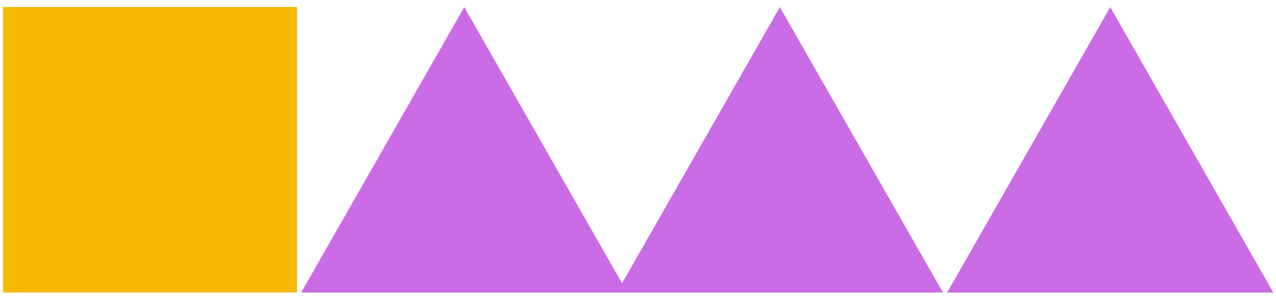




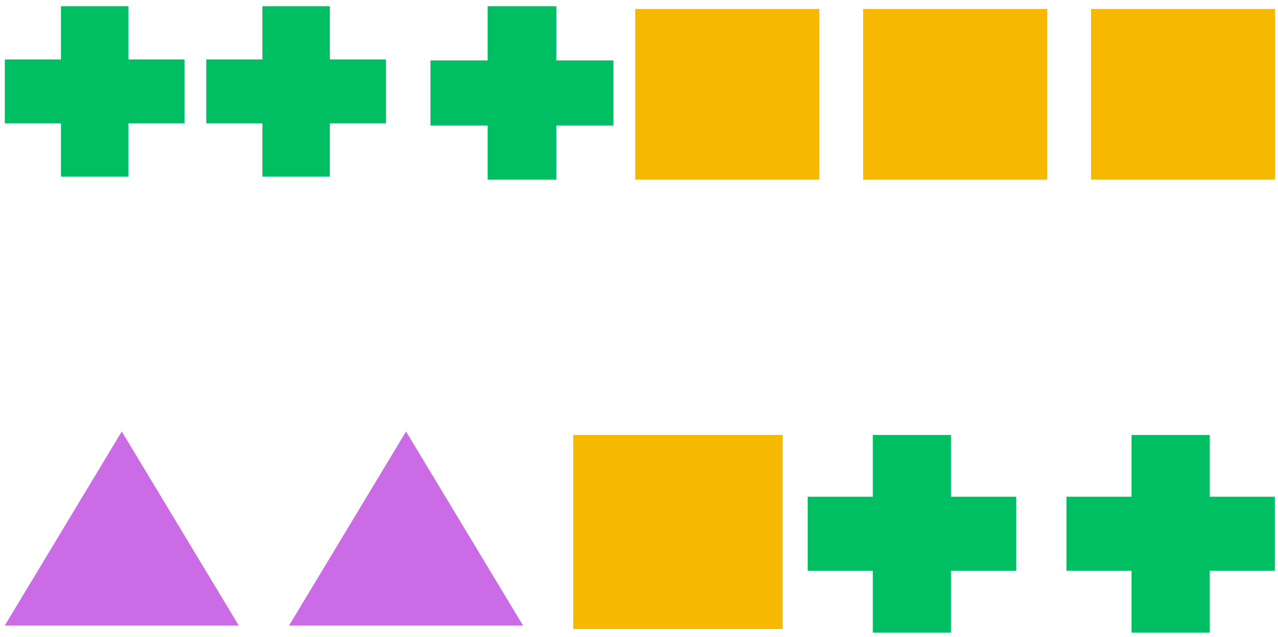








टॉट



मटके का मुँह खेल

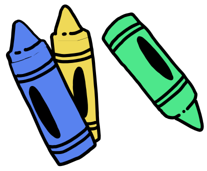
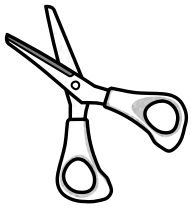
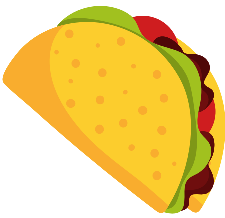
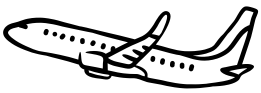
इस क्षेत्र को
काटें

इस क्षेत्र को काटें

पाठ 3: सोम्ब्रेरो टोपी फेंकने के लिए भेड़ का नीशाना

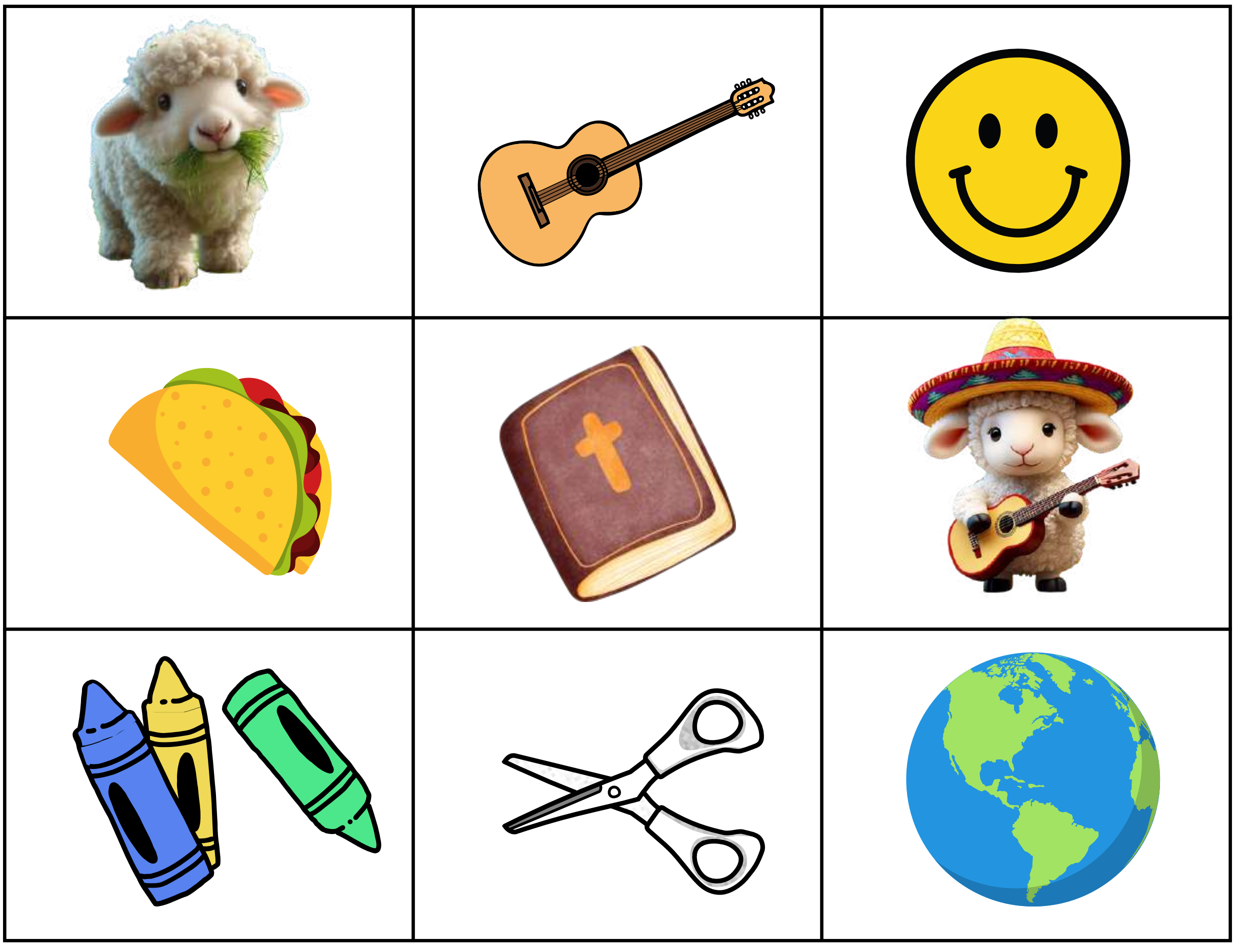
पाठ 3: सोम्ब्रेरो टोपी फेंकने के लिए टोपियाँ

फिएस्टा जॉय बिंगो कार्ड और चित्र

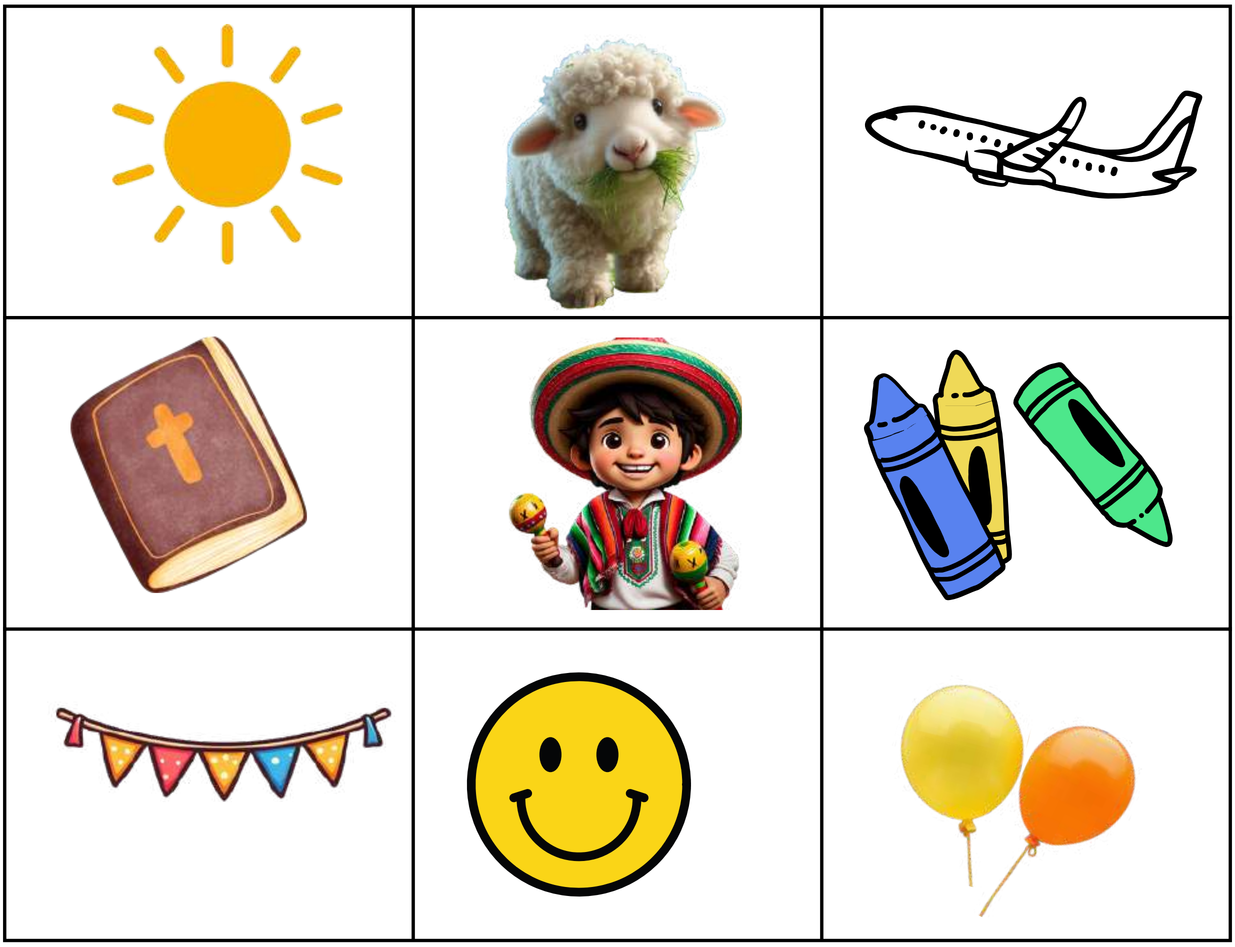
			
			फिएस्टा
			

2 कॉपीज़ प्रिंट करें - चित्र कार्ड बनाने के लिए एक कॉपी काटें

1



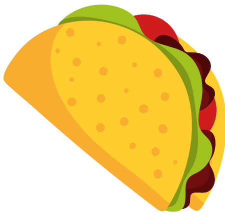
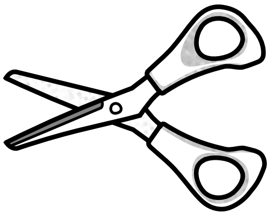
2



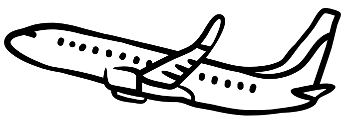
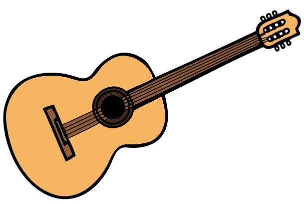
3

4

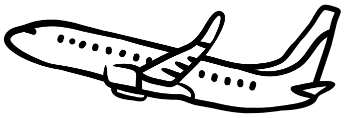
5

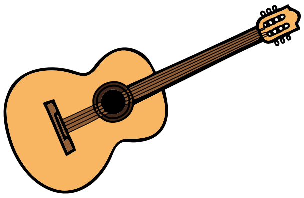
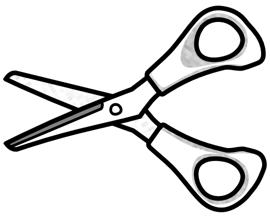
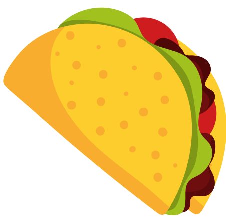
6

फिएस्टा		
		
		

7

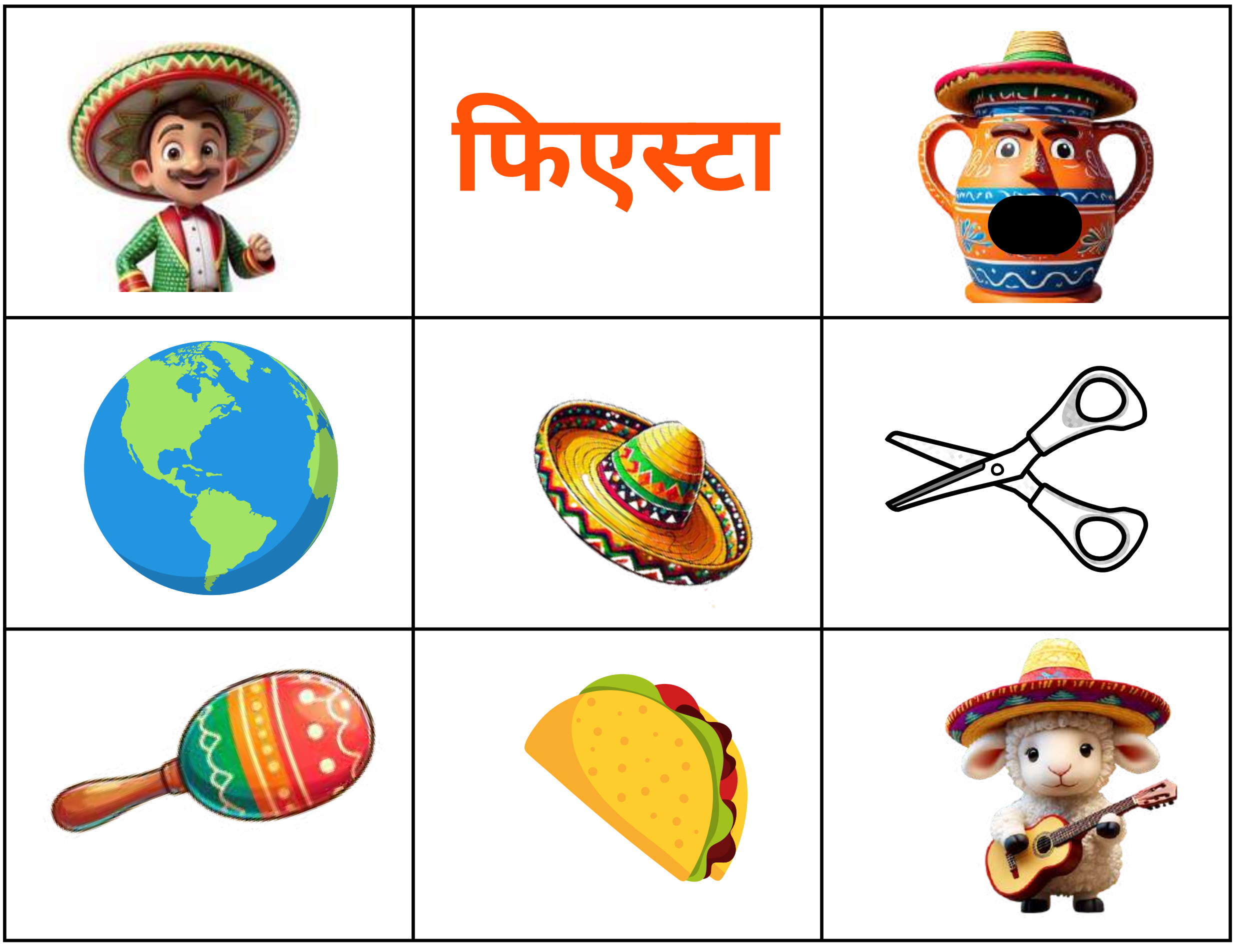
		फिएस्टा

8

9

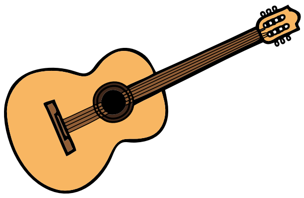
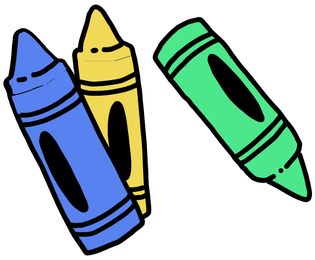
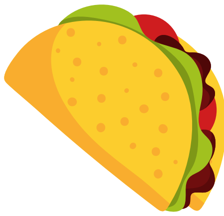
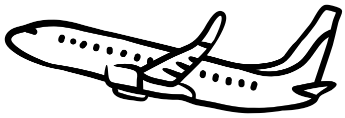
10



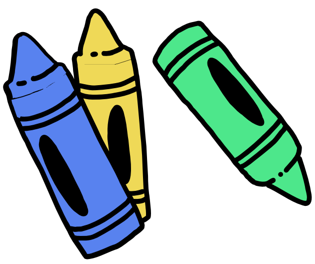
11

12

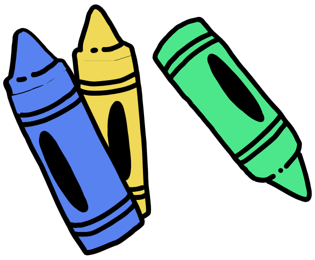
13

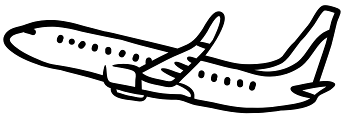
14

	फिएस्टा	
		

15

16

		
फिएस्टा