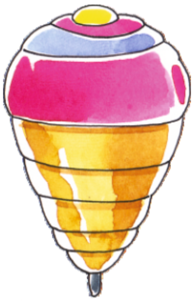
શાળા તત્પરતા કાર્યક્રમ

ધોરણ - ૧

શિક્ષક આવૃત્તિ



નામ : ______________________________

શાળાનું નામ : ______________________________

પ્રેરણા

શ્રીમતી પી. ભારતી (IAS)
સ્ટેટ પ્રૉજેક્ટ ડાયરેક્ટર
સમગ્ર શિક્ષા, ગાંધીનગર

ડૉ. વિનોદ રાવ (IAS)
માનનીય સચિવશ્રી, પ્રાથમિક અને માધ્યમિક શિક્ષણ
ગુજરાત રાજ્ય

માર્ગદર્શન

ડૉ. ટી. એસ. જોષી
નિયામક
જી.સી.ઈ.આર.ટી. ગાંધીનગર

ડૉ. એમ. આઈ. જોષી
નિયામક
પ્રાથમિક શિક્ષણ, ગુજરાત રાજ્ય

શ્રી પી. કે. ત્રિવેદી
સચિવ
સમગ્ર શિક્ષા, ગાંધીનગર

શ્રીમતી જયશ્રી દેવાંગન (GAS)
એએસપીડી
સમગ્ર શિક્ષા

લેખન-સંપાદન

સોનલબેન ચૌહાણ
મણીલાલ લાડ
નટવરસિંહ પરમાર
સલીમભાઈ લોહિયા
સુચિતકુમાર પ્રજાપતિ
સુધાબેન પ્રજાપતિ
પ્રકાશ સુથાર
મનિષભાઈ પરમાર
અનિલભાઈ ઉપાધ્યાય
પ્રકાશભાઈ ભટ્ટી
ભગવાનદાસ દૂધરેજિયા
જયેશભાઈ પટેલ
મહાવીરસિંહ ગોહિલ
પરેશભાઈ દલસાણિયા
ધર્મેશભાઈ રામાનુજ

પરામર્શન

ડૉ. હરેશ ચૌધરી
નીતલબેન પંચાલ
નિલ્પાબેન પંચાલ
રાધાબેન યાદવ
ચિંતન શાહ
રાકેશ પટેલ
દિનેશભાઈ દેસાઈ
મૌલીબેન સંખારીયા
ધ્રુવિતાબેન પ્રજાપતિ
અમિત શાહ
મહાસુખ દવે
સંજય પટેલ
ડાયેટ ભાવનગર
વિરાગ ગરાલા
સુરીલ શાહ
અતુલ પંચાલ
ડૉ. ભાવેશ પંડયા
રમેશ દેસાઈ
ઈશ્વરલાલ પ્રજાપતિ

શાળા તત્પરતા અભિગમ તરફ જતાં પહેલાં...

જો આપણે 'શિક્ષણની શરૂઆત ક્યારથી' તે પ્રશ્ન પર વિચાર કરીએ તો બાળકના જન્મથી લઈને મૃત્યુપર્યંત આ પ્રક્રિયા સતત બનતી રહેતી હોય છે. શાળામાં અભ્યાસ અર્થે પ્રવેશ પામતું બાળક તેની સમજ શક્તિ, વિચાર પ્રક્રિયા અને શીખવાની ક્ષમતાથી આગળ વધે છે અને જ્ઞાનોપાર્જન કરે છે. એટલેકે શીખવાની પ્રક્રિયાની કોઈ ચોક્કસ ઉંમર નથી હોતી પરંતુ વૈધિક રીતે શીખવાનો ગાળો ઉંમર સાથે જોડીને શીખવાની શરૂઆત કરી શકાય છે.

અહીં 'શાળા તત્પરતા અભિગમ' દ્વારા આપણે શાળામાં ધોરણ -૧ માં પ્રવેશ પામતાં બાળકને શીખવાની શરૂઆત કરતા પહેલા શા માટે શીખવું, શું કામ શીખવું, શું શીખવું, કેવીરીતે શીખવું તે બધાની પાયારૂપ સંકલ્પનાઓ શીખવવા માટેનો અભિનવ પ્રયાસ કરી રહ્યા છીએ. મોટાભાગે શાળામાં પ્રવેશ લેતાં દરેક બાળક આંગણવાડીમાંથી પસાર થઈને જ આવ્યા હોય છે. ત્યાં પણ એક શીખવાની શરૂઆતનું અલગ ભાવાવરણ નિર્માણ થયેલું જ હોય છે, પરંતુ કેટલાક બાળકો જેને આંગણવાડીનો સ્પર્શ નથી થયો તેના માટે શાળાના શિક્ષણની શરૂઆત પહેલા એક તક આપીને અન્ય બાળકો સાથે અનુસંધાનીત કરવા જરૂરી બન્યા છે.

'શાળા તત્પરતા અભિગમ' પ્રકલ્પ દરમ્યાન બાળકોને રંગ, આકાર, સ્થળ, આસપાસનું પર્યાવરણ લાગણીઓ, સુટેવ ઘડતર, શ્રવણ-કથન માટેની પૂર્વ તૈયારી, સબંધો, કુટુંબ, સ્વાસ્થ્ય, પ્રત્યાયનની પદ્ધતિ, રીત-ભાત, સામાજિકતામિતિ, ગમો-અણગમો, શીખવા માટે આત્મવિશ્વાસનું સ્થાપન, જીવન કૌશલ્યો, ઇન્દ્રિયજન્ય પ્રવૃત્તિઓ અને વર્ગના અન્ય બાળકો સાથે નિકટ લાવવા માટેનો પ્રયાસ કરવા તરફ જઈ રહ્યા છીએ.

શીખવનારા આપ સૌને મારૂ નમ્ર સુચન છે કે આપ શાળામાં પ્રવેશ પામતા બાળકને શીખવવાની ઉતાવળમાં આંગણવાડી અને ઘરના વાતાવરણમાંથી સીધું શીખવા તરફ કુદકો નાં લગાવતા તેને ગીત, રમત, પ્રવૃત્તિ, વાતચીત, રમત-ગમત, વાર્તા, જોડકણા અને પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકાની પ્રવૃતિઓનાં સહારે આગળ વધશે.

ગત શૈક્ષણિક વર્ષના પ્રાપ્ત પરિણામ અને આગળની જરૂરીયાતને ધ્યાને લઇ આ 'શાળા તત્પરતા અભિગમ' અભિગમને આપના દ્વારા વધુ સારી રીતે અમલમાં મુક્વાનો પ્રયાસ થાય તે માટે આશા સેવું છું. આપેલ શૈક્ષણિક સામગ્રી ટૂંકાગાળામાં નિર્માણ કરવા બદલ માર્ગદર્શક, સહાયક અને લેખન ટીમને પણ ધન્યવાદ આપું છું.

આ વર્ષની શરૂઆતમાં આપણો ધ્યેય મંત્ર 'પરિણામલક્ષી પ્રયત્ન' જ આપણી સફળતાનો પાયો બની રહેશે તે માટે સહિયારો પ્રયાસ કરી બાળકોની શૈક્ષણિક ગુણવત્તા અને જ્ઞાન સિદ્ધિનું સ્તર ઉતુંગ શિખરો સર કરે તે અપેક્ષા સહ પુનઃ આભાર....

ડૉ. વિનોદ રાવ (IAS)
સચિવશ્રી
પ્રાથમિક અને માધ્યમિક શિક્ષણ
ગુજરાત રાજ્ય

પ્રસ્તાવના

બાળકોના વૃધ્ધિ, વિકાસ અને શીખવા માટે જન્મથી આઠ વર્ષ સુધીનો સમયગાળો ખૂબ જ મહત્વનો છે એ બાબત સંશોધનો દ્વારા પુરવાર થયેલ છે. ૩ થી ૬ વર્ષ દરમિયાન બાળકોને આપવામાં આવતું પ્રોત્સાહન અને અનુભવ તેમના પ્રાથિમક શિક્ષણમાં શીખવાની ક્ષમતાને વેગ આપે છે. તેમજ લાંબાગાળે સ્વાસ્થ્યમાં પણ સુધારો લાવે છે.

પૂર્વપ્રાથમિક માંથી ધોરણ - ૧ માં પ્રવેશ મેળવનાર બાળક જરૂરી સંકલ્પના, કુશળતા અને પોતાના અનુભવના બીજ લઈને શાળામાં આવે છે. શાળામાં આવતા બાળકોને શાળાનું વાતાવરણ પોતાનું લાગે, શિક્ષક દ્વારા માતૃત્ત્વરૂપી હૂંફ મળે તેમજ પરસ્પર મિત્ર વર્તુળમાંથી આનંદ પ્રમોદ કરી રમત-ગમત, વિવિધ પ્રવૃત્તિઓ અને પ્રયુક્તિઓ યોજી પોતાના શૈક્ષણિક કાર્ય તરફ પ્રયાસ કરે તે માટે શાળા તત્પરતા કાર્યક્રમની આવશ્યકતા છે. આ કાર્યક્રમ આંગણવાડી, બાલવાડી અને પહેલા ધોરણને સાંકળનાર કડીરૂપ બનશે.

૩ થી ૬ વર્ષની ઉમંરના બાળકોનો કાર્યક્રમ સર્વાંગી વિકાસલક્ષી (શારીરિક વિકાસ, બૌદ્ધિક વિકાસ, સામાજીક વિકાસ, ભાવનાત્મક વિકાસ, ભાષાકીય વિકાસ અને રચનાત્મક વિકાસ / સર્જનાત્મક વિકાસ) હોવો જોઈએ. આ ઉંમરના બાળકોને એવા અનુભવ આપવા જોઈએ કે જેના દ્વારા સર્વાંગી વિકાસ સધાય, નાના બાળકો ક્રિયા કરીને, અનુભવથી, પાંચ ઈન્દ્રિયોનો ઉપયોગ કરીને શીખે છે. તેથી બાળકોને આ પ્રમાણે અનુભવ આપવા જરૂરી છે. શાળા તત્પરતા અભિગમ આ પ્રમાણે રચાયો છે. તદ્ઉપરાંત એવા ખાસ અનુભવ પણ સામેલ કરવામાં આવ્યા છે કે જે પહેલા ધોરણમાં શીખવામાં મદદરૂપ થાય.

શાળા તત્પરતાના આ કાર્યક્રમમાં વાતચીત, દ્રષ્ટિભેદ, શ્રાવ્યભેદ, ક્રમબધ્ધ યાદશક્તિ, સૂક્ષ્મ સ્નાયુઓનું સામંજસ્ય, હકારાત્મક સ્વખ્યાલ, વાંચન-લેખન તરફ અભિમુખતા, આકાર, કદ, જૂથ વગેરેની ઓળખ અને વર્ગીકરણ તથા ગણનનો સમાવેશ કરવામાં આવેલ છે.

આ કાર્યક્રમમાં હું, લાગણીઓ, ફુગ્ગા, આકાશ, સાયકલ, પુસ્તક અને મારી દુનિયા જેવા ચોક્કસ વિષયોને લઈને વાતચીત, ચર્ચા અને અન્ય પ્રવૃત્તિઓને સામેલ કરવામાં આવેલ છે.

આ પ્રવૃત્તિઓ NEP ૨૦૨૦ને ધ્યાને લઈ નિર્માણ થયેલ હોય આશા છે કે નવા વર્ષની શરૂઆતમાં શિક્ષક, વિદ્યાર્થી અને વાલીઓને પ્રારંભિક શિક્ષણ માટે ઉપયોગી નિવડશે.

પી. ભારતી(IAS)
સ્ટેટ પ્રૉજેક્ટ ડાયરેક્ટર
સમગ્ર શિક્ષા, ગાંધીનગર

પ્રવૃત્તિ માર્ગદર્શિકા

એક ઉત્તમ શિક્ષક તરીકે આપણે વર્ષોથી આપણા વર્ગમાં પ્રવૃત્તિઓ કરાવતા આવ્યા છીએ. પછી એ પ્રવૃત્તિ શિક્ષણ પૂરક હોય, સહાયક હોય કે પછી શિક્ષણેતર. પરંતુ આ બધા પાછળ આપણે આપણું નવાચારી માનસ ઉપયોગમાં લેતા હોઈએ છીએ. અહીં પણ બાળકોને શાળામાં આવતા વર્ગમાં ઉમંગથી જોડતા અને અન્ય બાળકો સાથે બાળકને જોડીને અધ્યયન કાર્યનો પ્રારંભ કરવાની એક તક આપણે ઝડપવા જઈ રહ્યા છીએ. ત્યારે આપણે આ વર્ગમાં પ્રવૃત્તિ કરાવતા પહેલા અને પ્રવૃત્તિ દરમ્યાન નીચેની કાળજીરૂપ બાબતોને ધ્યાનમાં રાખવાનો સંનિષ્ઠ પ્રયાસ કરીશું.

૧. રમત :

અહીં આપવામાં આવેલ રમત બાળકને વર્ગમાં રોચક ભાવાવરણ નિર્માણ કરી શાળાએ નિયમિત આવવા માટે આપવાનો પ્રયાસ કરેલ છે. અહીં મોટાભાગે એવી રમત પસંદ કરાયેલ છે જેનો અનુભવ દરેક શિક્ષકને છે અને તે રમત માટેના નિયમોથી વાકેફ પણ છે. રમત દરમ્યાન નીચેની બાબતોને ધ્યાને લેવી જરૂરી છે :

- દરેક બાળકને રમતમાં જોડવા.
- દરેક બાળક રમત દરમ્યાન નેતૃત્ત્વ ધારણ કરે અને તેની ક્ષમતાનો વિકાસ કરે તેનું સતત ધ્યાન રાખવું.
- નવી રમતનું નિદર્શન ધીરજથી અને દરેક બાળકન સમજાય જાય તે રીતે કરવું.
- દૈનિક નવી રમત સાથે પાછળના દિવસોની જૂની રમાયેલી રમતોનું પણ પુનરાવર્તન થતું રહે તેની કાળજી રાખવી.
- રમત દરમ્યાન કોઈ સામગ્રીનો ઉપયોગ કરવાનો થતો હોય તો તેની પૂર્વ તૈયારી કરવી.
- જરૂર જણાયે રમતનો મહાવરો સમૂહ, જૂથ કે બે-બેની જોડમાં પણ કરાવી શકાય.
- બાળકોનો વિસ્તાર, સ્થાનિક વાતાવરણ અને તેની પરંપરાગત બાબતોને પણ ધ્યાને લેવી.
- બાળકોને આવડતી રમતોને પણ સ્થાન આપવું.
- રમત બાદ તેમાંથી શું-શું શીખ્યા, કઈ-કઈ બાબતો ગમી તે અંગે વાતચીત કરવી.
- વર્ગ અને મેદાની બંને રમતોને સરખું સ્થાન મળી રહે તે ધ્યાનમાં લેવું.

૨. ગીત :

- ગીત સાથે અભિનય કરાવવો.
- એક જ ગીત વારંવાર ગવડાવીને બાળકો તે ગીતનો ઢાળ અને લય શીખે તે માટે પ્રયાસ કરવો.
- ગીત સાથે પોતાની આવડત મુજબ સંગીતના સાધનોનો સહારો લઈ શકાય. જેમ કે, ચપટી, તાળી, ખંજરી, ઢોલક કે હાર્મોનિયમ.
- ગીત સાથે ભાષા કે અંકને જોડીને વિષયની પૂરક સમજૂતી આપવી.
- ગીત દરમ્યાન જે બાળક સહભાગી ન થઈ શકતા હોય તેમની વ્યક્તિગત કાળજી લેવી.
- વર્ગમાં દિવ્યાંગ બાળક હોય તો તેને પણ અવશ્ય જોડવા.
- બાળકો સમક્ષ સારી રીતે ગીતની રજૂઆત થઈ શકે તે માટે અભિનય ગીતો મુખપાઠ કરી લેવા.
- ગીત દરમ્યાન તેમાં આવતી લાગણી, ઘટના એ પ્રસંગને અનુરૂપ હાવભાવ દર્શાવી તે ગીત સાથે બાળક સંવેદના અનુભવે તેવો પ્રયાસ કરવો.
- ગીત બાદ પ્રશ્નોત્તરી દરમ્યાન બાળકના સ્વ અનુભવોને વધુ સ્થાન મળે તે ધ્યાનમાં રાખવું.

- બાળકને દરેક ગીતમાં આવતા શબ્દો સાથે પરિચય થાય તે માટે ફ્લેશ કાર્ડ્સ, ચિત્રો, બોર્ડ પરના રેખાચિત્રો અને તે શબ્દોની સમજ આપવાનો પ્રયાસ કરવો.
- ગીતના શબ્દો અને પંક્તિઓમાં રહેલી ઘટના, પ્રસંગ કે બાબતને સમજી શકે તે માટે પ્રશ્નોતરી કરવી.
- દરેક નવા ગીત સાથે પાછળના જૂના ગીતોનો મહાવરો પણ કરાવતો રહેવો.
- ગીતના શબ્દો સાથે બાળકના પોતાના અનુભવોને પણ સ્થાન મળી રહે તે હેતુસર ગીતનું ઉચ્ચારણ વારંવાર અને અલગ-અલગ પ્રયુક્તિથી કરાવવું.

૩. **વાતચીત :**

- બાળકને વિવિધ વિષય વસ્તુઓનો પરિચય વાતચીત કરવાના માધ્યમ તરીકે પસંદ કરેલ છે. હું, લાગણીઓ, સાયકલ, ફુગ્ગા જેવી વિવિધ થીમ દ્વારા બાળકો સાથે વાતચીત કરવાનો પ્રયાસ થયો છે. આ થીમ દ્વારા બાળકોને વાતચીત કરવાનો પ્રયાસ કરવા તરફ લઈ જવાના છે.
- વાતચીત દરમ્યાન સાહજિક પ્રશ્નોતરી, માહિતી માંગતી બાબતો અને સરળ સંવાદ રચાય તે ધ્યાનમાં રાખવાનું છે.
- અહીં વાતચીતનો હેતુ માહિતી પ્રાપ્ત કરવાનો નથી પરંતુ બાળકને પ્રત્યાયન માટે તૈયાર કરવાનો છે.
- જરૂર જણાયે વાતચીત દરમ્યાન ચિત્રો, ફ્લસકાર્ડ્સ, બોર્ડ પર લેખન કે અન્ય સામગ્રીનો ઉપયોગ કરવાનો રહે છે.
- કેટલીક વાતચીત માટે બાળકોની પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકામાં થીમ ચિત્રો આપવામાં આવ્યા છે. આ ચિત્રોનો ઉપયોગ પ્રશ્નોતરી માટે કરવાનો થાય છે.
- મોટાભાગે બાળકો સાથે કોઈપણ પ્રશ્નોતરી દરમ્યાન ત્રણ પ્રકારે પ્રશ્નો પૂછવાનો આગ્રહ રાખીશું. ૧. જે દેખાય છે તેના આધારે પૂછવાના, તથ્ય આધારિત ૨. જાણકારી મુજબ પૂછવાના અને ૩. તર્કસંગત, કલ્પનાશીલ કે નવાચાર સાથે જોડાયેલા પ્રશ્ન સ્વરૂપે પ્રશ્નો પૂછવા.
- વાતચીત માટેની પ્રશ્નોતરી કર્યા બાદ જરૂર જણાયે બાળકોને સમૂહમાં, નાના-નાના જૂથમાં કે જોડીમાં મહાવરો કરવાની પણ તક આપો.
- અહીં આપેલી થીમ વાતચીતના પ્રારંભ માત્ર માટે જ છે, તે સિવાયની વાતચીત પણ કરી શકાય.

૪. **ચિત્રકામ :**

- અહીં બાળકોને ચિત્રકામ માટે ત્રણેક પ્રકારની તક આપી છે. પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકા, વાતચીત કે પ્રવૃત્તિ દરમ્યાન બોર્ડ પર, કોરા કાગળ, સ્લેટ કે નોટબૂકમાં ચિત્રકામ કરવાનું થાય છે.
- મોટાભાગે આ ઉંમરે બાળકોને ક્રેયોન (મીણિયા) કલર આપવા જોઈએ. આ રંગો સરળતાથી મળી રહે છે અને બાળકોને ઉપયોગ માટે પણ પેન-પેન્સિલની જેમ વાપરવા માટે સરળ રહે છે.
- કેટલીક પ્રવૃત્તિઓ માટે વોટર કલર પણ ઉપયોગમાં લેવાના થાય છે ત્યારે આ પ્રવૃત્તિઓ માટે તે જ કલરનો ઉપયોગ થાય તેની કાળજી લેવી.
- ચિત્રકામ બાદ તેનું નિદર્શન અને તેના વિષે પણ પ્રશ્નોતરી થાય તે અપેક્ષિત છે.
- બાળકોના ચિત્રોમાં રહેલી વિવિધતા વર્ગના દરેક બાળકને દર્શાવવી.
- બાળકોની ઉંમરે કોઈપણ ચિત્ર પૂર્ણ કે અર્થસભર ના બને તો પણ તેનો સ્વીકાર કરી બાળકનાં કામને વખાણવું.
- ચિત્રકામ દરમ્યાન નિર્માણ થયેલ ચિત્રો અલગ-અલગ તબક્કે વારંવાર કામમાં લઈ જે-તે પ્રવૃત્તિઓમાં પણ ઉપયોગમાં લઈ શકાય.
- બાળકોના ચિત્રો વાલી સુધી પહોંચે તે આદર્શ સ્થિતિ પણ નિર્માણ કરી શકાય.

૫. **પ્રવૃત્તિ :**

- મોડ્યુલમાં આપેલ વિવિધ પ્રવૃત્તિઓ જેમાં ભાષાની બાબતોનો સમાવેશ છે. તેને વિશેષ ધ્યાનથી વર્ગમાં કરાવવી.
- બાળકની સ્થાનિક બોલીને પણ વારંવાર ઉપયોગમાં લેવી.
- ભાષાની સમજ માટે ચિત્રો, વાર્તા, ગીતની પણ મદદ લેવી.
- સામગ્રીગત કે સાધનિક પ્રવૃત્તિઓમાં પૂર્વ તૈયારી કરવી જરૂરી છે.
- અહીં અવલોકન, તરાહ, સ્નાયુઓ સાથે જોડાયેલી પ્રવૃત્તિઓને પણ સ્થાન અપાયેલ છે તેનો હેતુ સમજીને તે પ્રવૃત્તિ કરાવવી.
- દરેક પ્રવૃત્તિ કરાવતા પહેલા તેનું ઉત્તમ નિદર્શન બાળકો સમક્ષ કરવું. જરૂર જણાયે એકથી વધુ વાર પણ નિદર્શન કરવું.

૬. **વાર્તા :**

- વાર્તા દરમ્યાન વાર્તામાં આવતા પાત્રોનો પરિચય આપવો કે પૂછવો.
- વાર્તાના અંતે એવા પ્રશ્નો પૂછવા જેનાથી બાળકોની જીજ્ઞાસા, તર્ક, કલ્પનાશક્તિનો વિકાસ થાય.
- બાળકને ધ્યાનમાં રાખીને પ્રવૃત્તિમાં આપેલા પ્રશ્નો સિવાયના પ્રશ્નો પણ પૂછવા.
- પ્રશ્નોત્તરી દરમ્યાન ખોટા ઉત્તરને પણ સ્વીકારવો.
- વાર્તા એક થી વધુ વાર કહેવામાં આવે તો તેનું અર્થગ્રહણ વધુ દ્રઢ બનશે તે ધ્યાને રાખી દરેક વાર્તાનું સમયાંતરે પુનરાવર્તન થયા કરે તે ઈચ્છનીય છે.
- વાર્તામાં આવતી ઘટના, પ્રસંગ કે કથાનકને વધુ રોચક બનાવવા માટે હાવભાવ, અવાજની માત્રામાં ફેરફાર, અને અન્ય સહાયક સામગ્રીનો ઉપયોગ કરવો.
- ચિત્ર કેલેન્ડર, બોર્ડ પરના રેખાચિત્રો (Matchstic Drawing) થી પણ વાર્તાનો વિકાસ ક્રમિક રીતે સમજાવો.
- વાર્તાનું નાટ્યીકરણ જૂથમાં સરળ રીતે કરાવવું.
- વિવિધ પ્રકારના પપેટ અને અનુરૂપ ચિત્રનો ઉપયોગ કરી વાર્તા વધુ સરળતાથી સમજાવવી.
- વિદ્યાર્થીઓ વાર્તા સ્થાનિક ભાષામાં કરે તો સ્વીકૃત રાખવી.
- બાળકના મનમાં થતાં નવા-નવા વિચારોને જોડીને વાર્તાને નવું સ્વરૂપ આપી નવી વાર્તાનું સર્જન કરાવવું.
- વાર્તાના પાત્રોની વિશેષતા માટે જૂથ કાર્ય કરાવવાનો પ્રયાસ કરાવવો.
- વાર્તાના સંવાદો કે વિશેષ શબ્દોનું પુનરાવર્તન કરાવવું.
- મોડ્યુલમાં આપેલ વાર્તા બાદ પૂછવા માટેના પ્રશ્નો માત્ર માર્ગદર્શન છે પરંતુ જો બાળકો એકબીજા સાથે વાત-ચીત કરવા માંડે તો તેને સમય આપવો.
- બાળકને વાર્તા કહેતા સમયે જરૂર જણાયે ચિત્રો, ફ્લસકાર્ડ્સ, પપેટ કે અન્ય સામગ્રીનો ઉપયોગ કરવો જરૂરી છે.
- વાર્તામાં આવતા પાત્રો, સંવાદો, ઘટનાઓ, ઘટનાની ક્રમિકતા, પાત્રો વિષે પ્રશ્નોતરી અને વાર્તાનો સાર બાળકોના મનમાં સ્પષ્ટ થાય તેવો પ્રયાસ કરવો જોઈએ.
- શરૂઆતમાં બાળકો વાર્તાના નાના-નાના વાક્યો બોલી શકે તે માટે પ્રયાસ કરવો જોઈએ.
- વાર્તામાં આવતા પાત્રોની લાગણીઓ, સંવાદનો લય અને તેની રૂઢિગત બાબતોને ધ્યાને લેવી.
- વાર્તા કહેતા પહેલા વાંચી મુખપાઠ થાય તેવો પ્રયાસ કરવો.

- પરિચિત વાર્તા માટે બાળકો પાસે તેઓની શક્તિ મુજબના ચિત્રો નિર્માણ કરાવી શકાય તેવો પ્રયાસ કરવો.
- બાળકોને જ્યારે કોઈ વાર્તાની ચોપડી બતાવો ત્યારે તેની સઘળી વિગત જેવી કે, મુખપૃષ્ઠ, ચિત્ર, કદ, લેખકનું નામ સાથે બતાવવી.

૭. માઈન્ડ ગેઈમ (રમત) :

- અહીં આ પ્રકારના રમત મુકવાનું કારણ બાળકોમાં રહેલી સુષુપ્ત શક્તિઓને ઉજાગર કરવાનો છે.
- અવલોકન, તરાહ, વર્ગીકરણ, તર્ક, સમસ્યા ઉકેલ, નિર્ણયશક્તિ વધારતી રમતને સ્થાન અપાયું છે.
- અહીં મોટાભાગે જે રમત આપાયેલ છે તેના નિયમોનું સ્થાપન વર્ગમાં શિક્ષકે જાતે વર્ગના બાળકોની સ્થિતિ જોઈને કરવાનું છે.
- આ પ્રકારની રમત દ્વારા બાળકોનો માનસિક વિકાસ વધુ થવા તરફ જતો હોય તે રમતને માત્ર મનોરંજન તરીકે નહિ પરંતુ જાગૃત થઈને રમાડવાનો પ્રયાસ કરવો.

૮. પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકા (વર્ગબુક) :

- બાળકો માટે આપવામાં આવેલ પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકા (વર્કબુક)માં નિયમિત રીતે કાર્ય થાય તેવું આયોજન જરૂરી છે.
- દરેક બાળકની વર્કબુકમાં તે પ્રવૃત્તિના હેતુઓ અનુસાર બાળકની સ્થિતિનું માપન થાય તે હેતુસર અવલોકન પત્રક આપવામાં આવેલ છે.
- અવલોકન પત્રકમાં આપવામાં આવેલ પ્રવૃત્તિ અનુસારના ક્ષેત્ર વિધાન મુજબ હા કે ના લખવાનું રહેશે.
- આ અવલોકન દરેક બાળકની વર્ગમાં થયેલ ક્રિયા અને સહ ભાગીદારીતા પર નિર્ભર હોવાથી તેનું ચોક્કસ તારણ જ લખવું.
- જે બાળકોને વધારે મદદની જરૂર છે તેવા બાળકો પર વિશેષ કાળજી આપવી જોઈએ.
- પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકામાં જે પ્રવૃત્તિ કરવાની છે તેના માટેની સામગ્રીની પૂર્વ તૈયારી કરવી જરૂરી છે. જરૂર જણાયે પૂર્વ તૈયારી માટે બાળકોને પણ કહી શકાય.
- રંગકામ, છાપકામ, ચીટકકામ, દરમ્યાન પ્રવૃત્તિની સૂચનાઓ અને માર્ગદર્શન સતત આપતા રહેવું જોઈએ.
- પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકામાં આપેલા ચિત્રોનો ઉપયોગ બાળકો સાથે વાતચીત દરમ્યાન અને વાર્તા કે અન્ય સંવાદ સમયે પણ કરી શકાય તેવું આયોજન વિચારેલ છે તે મુજબ ઉપયોગ કરવો જોઈએ.
- કોઈ બાળકની પ્રવૃત્તિ સૂચના અનુસાર ના હોય તેને વધુ માર્ગદર્શન આપી કાળજીપૂર્વક તે જ પ્રવૃત્તિ પુનઃ કરાવી શકાય.
- શરૂઆતમાં દરેક બાળકને પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકા આપવાનું અને કાર્ય પૂર્ણ થયે પરત લેવાનું કામ કરવું પડશે પાછળથી આ કોર્ય બાળકોને કરવા માટે પ્રેરણા આપો. જેથી આ પ્રકારનું કાર્ય જાતે કરે તેવાં વાતાવરણનું નિર્માણ થાય.
- પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકા શિક્ષક દ્વારા વર્ગમાં થયેલ કાર્યનું દસ્તાવેજી સ્વરૂપ હોવાથી ફાટી ના જાય, ખોવાઈ ના જાય તેની સતત કાળજી રાખવી.

૯. ભાષા સામગ્રીનો ઉપયોગ :

- ધોરણ ૧-૨ ના પ્રજ્ઞા વર્ગ, શાળાના બાળકો માટેની સાધન-સામગ્રીનો સહાયક સાધન-સામગ્રી તરીકે જરૂર જણાયે ઉપયોગ કરવો.
- દરેક પ્રવૃત્તિ માટેની સામગ્રી વર્ગમાં હાજર રાખવી.
- કેટલીક સામગ્રી અગાઉથી વર્ગમાં મંગાવી રાખવી.
- પ્રવૃત્તિ સમયે ઉપયોગમાં લેવાની સામગ્રીને ચકાસી લેવી.
- બાળ સામયિકો, વર્તમાનપત્રો, મીણિયા રંગો, પેન્સિલ, દોરી, સુતળી, રંગીન કાગળ, ચાર્ટ પેપર, પૂંઠા જેવી સામગ્રી વર્ગમાં પ્રથમ દિવસથી જ હાજર રાખવી.
- બાળકોને સામગ્રીના ઉપયોગ વડે ચીજ વસ્તુઓ બનાવતા આવડે અને તેના ઉપયોગ વડે પ્રવૃત્તિ કરે તેવું આયોજન કરવું.

૧૦. બાળકો વિશે આટલું સમજી લઈએ :

- બાળક નાનું છે, પરંતુ તેને પોતાનું વ્યક્તિત્વ છે. માટે તેનો સ્વીકાર કરીએ, સન્માન કરીએ.
- બાળક સ્વભાવથી વ્યવસ્થા પ્રિય છે.
- બાળકને સ્નેહ સલામતી, પ્રોત્સાહન અને હૂંફની ખૂબ જરૂર છે.
- બાળકની પ્રકૃતિ કુતૂહલ પ્રિય અને રમતિપ્રય હોય છે. તેને ખોલવું, જોડવું, તોડવું, કંઈક નવું બનાવવું અને નવી નવી રમતો રમવી ખૂબ જ ગમે છે.
- બાળકને તેના ગજાની સમસ્યાઓ જાતે ઉકેલવામાં રસ પડે છે. આવી મથામણ તેને ગમે છે.
- મોટાં કરી શકે તે બધાં જ કામ જાતે કરવાની અને તે કરવા માટેની શક્તિ કેળવવાની બાળકને હોંશ હોય છે.
- દરેક બાળક મૈત્રી ઝંખે છે અને જૂથમાં રહેવું તેને ગમે છે.
- બાળકની કલ્પના શક્તિ ખૂબ જ તેજ હોય છે. તેની આ શક્તિને તે બોલવામાં, ચિત્રો દોરવામાં સારી રીતે અભિવ્યક્ત કરે છે.
- બાળક જોઈ જોઈને, અનુકરણથી અને જાતે અનુભવીને જાતે કરીને સારી રીતે શીખે છે.
- બાળકને જવાબદારી ગમે છે. જવાબદારીભર્યું કામ કરવામાં તેનું સ્વાભિમાન પોષાય છે.
- બાળકને નકારાત્મક સૂચનો કરતાં હકારાત્મક સૂચનોની અસર વધુ થાય છે. તેને ઉપદેશ કરતાં, શિખામણ કરતાં, મૈત્રીભાવથી કરાયેલું સૂચન વધારે સ્વીકાર્ય બને છે.
- બાળકની ગ્રહણશક્તિ અને સ્મરણશક્તિ તીવ્ર હોય છે.
- બાળક શાળાએ આવે છે તે પહેલાં કુટુંબ તથા સમાજમાંથી ઘણું શીખીને આવેલું હોય છે. ભાષા વિકાસની દૃષ્ટિએ તે પુખ્ત થઈને આવે છે.
- નાનું-મોટું, ઓછું-વધુ, હળવું-ભારે, લાંબું-ટૂંકું વગેરેનો ખ્યાલ તેને આવી ગયેલો હોય છે.
- બાળકને પાણી, માટી અને રેતી સાથે રમવું ખૂબ જ ગમે છે.
- બાળક સમવયસ્ક પાસેથી વધુ ઝડપથી શીખે છે.
- ગમતી પ્રવૃત્તિમાં બાળક એકાગ્ર થઈ શકે છે. તેની એકાગ્રતાની સમયમર્યાદા ઓછી હોવાથી સમયાંતરે પ્રવૃત્તિ બદલવી હિતકારક છે. શિક્ષકે બાળકોની આ બધી વૃત્તિઓ અને શક્તિઓનો લાભ લઈને **શિક્ષણ આપવું.**

૧૧.બાળકો સાથે કામ કરવાની કેળવણીના કેટલાક પાયાના સિદ્ધાંતો :

- બાળકના વ્યક્તિત્વનો સ્વીકાર :
  - બાળકનું નામ પૂછી દોસ્તી બાંધો.
  - બાળકના નામનો અર્થ પૂછો-સમજાવો.
  - દરેક બાળકમાં કંઈક વિશેષતાઓ એવી છે કે જે બીજામાં નથી. અથવા વધુ છે. તે ઓળખો - વિકસાવો.
  - દરેક બાળકની શીખવાની ગિત ઓછી/વધુ છે, તે સ્વીકારી ઉદાર બનીએ.
  - બાળકને દરેક પ્રવૃત્તિમાં સહભાગી બનાવીએ.
- **ઈન્દ્રિય કેળવણી / ક્રિયાતંતુઓની કેળવણી :**
  - બાળકની જ્ઞાનેન્દ્રિયો આંખ, કાન, નાક, જીભ, ત્વચાની કેળવણીનાં કાર્યો/પ્રવૃત્તિઓ કરવાથી બાળકની શક્તિ

વિકસે છે. જે તેને પછીથી અનેક વિષયો શીખવવામાં મદદરૂપ થાય છે. માટે આ કેળવણીમાં થતું સમયરોકાણ ખૂબ જ લાભદાયી છે.

- **સ્વાધીનતા :**
  - વિદ્યાર્થી દરેક ક્રિયા જાતે કરતો થાય તે મહત્ત્વનું છે. આથી વર્ગ શિક્ષણમાં બને તેટલું વિદ્યાર્થીએ જાતે ક્રિયા કરીને શીખે તેવું વાતાવરણ પૂરું પાડવું.
- **સ્વનિયમન :**
  - બાળક પોતે જ પોતાના આવેગો પર કાબૂ રાખતાં શીખે તેમ ગોઠવવું. સમજ સાથે ગમતી પ્રવૃત્તિઓ તથા સાધનથી થતી પ્રવૃત્તિઓ બાળકને સ્વયંશસ્ત કેળવવા પ્રેરે છે.
- **સ્વાતંત્ર્ય :**
  - બાળકને સ્વતંત્ર રીતે કામ કરવાની ટેવ પડે તેવો કાર્યક્રમ ગોઠવો.
  - સ્વતંત્ર હોય એટલે ઈનામ અને સજા ન જ હોય.

૧૨."શાળા વ્યવસ્થાપન (આવકારની દૃષ્ટિએ)" :

ઘરનું આંગણું, શેરી મેદાન છોડીને શાળાએ આવતા બાળક માટે તેનાં રસ-રુચિ સંતોષ અને શાળાભિમુખ બને તે માટેનું સંપૂર્ણ વાતાવરણ પૂરું પાડવાની જવાબદારી શાળાની છે.

શાળાનું સમગ્ર વાતાવરણ બાળકની જિજ્ઞાસાવૃત્તિને પોષક હોવું અત્યંત જરૂરી છે. સ્વચ્છ-સુઘડ-આંગણ અને વ્યવિસ્થત વર્ગખંડ ખૂબ જ અનિવાર્ય છે. શાળા-પ્રવેશોત્સવ ઊજવવો પણ એટલો જ જરૂર છે. શાળા પ્રવેશોત્સવ દ્વારા સમાજની ભાગીદારી તથા બાળકને આવકાર આપવાને ઉત્સવ સ્વરૂપે ઊજવીએ. ગીત-સંગીત અભિનય-નાટક અને વાતોના માધ્યમથી શરૂઆતના દિવસોને ભરી દઈએ.

વર્ગખંડ : શક્ય હોય તો પહેલા ધોરણનો વર્ગખંડ અન્ય વર્ગો કરતાં મોટો હોય તો આવશ્યક છે. વર્ગખંડ 'બાલમિત્રવર્ગ' હોવો જોઈએ. હવા-ઉજાસ સાથે જરૂરી શૈક્ષણિક સાધનોથી સજ્જ હોવો જોઈએ. બાળકોની સંખ્યા મુજબ શૈક્ષણિક સાધનો હોય તે ખૂબ જરૂરી છે.

શિક્ષકની માનસિક તૈયારી : શાળાના શરૂઆતના દિવસોમાં દરેક શિક્ષકે જોડકણાં, ગીતો, વાર્તા, પ્રવૃત્તિઓ, રમતો અને અભ્યાસક્રમની ક્ષમતાઓ તાજી કરી લેવી. બાળકોની રસરૂચિ અને માનસિક ભૂમિકાને લક્ષમાં રાખી દૈનિક પ્રવૃત્તિઓ કરવી.

- **શરૂઆતના દિવસોમાં નીચેની પ્રવૃત્તિઓ કરી શકાય.**
  - બાળકોના નામનો પરિચય.
  - કુટુંબ પરિચય
  - બાળકના ગમા-અણગમાથી માહિતગાર થવું.
  - શાળાના આચાર્ય તથા અન્ય શિક્ષકોનો પરિચય.
  - જોડકણાં-ગીતો-અભિનય, વાર્તા-રમત.
  - નાસ્તો સમૂહમાં કરવો - શિક્ષકે જોડવું. (રિસેસ દરમ્યાન).

૧૩. બાળકો સાથે દોસ્તી...

શાળાએ આવતાં બાળક સાથે આત્મીય નાતો એ શિક્ષકનું સૌથી પહેલું કાર્ય હશે. અને આ નાતો દોસ્તીમાં પરિવર્તન પામવો જોઈએ. બાળક સાથે દોસ્તી બાંધવામાં નીચેના મુદ્દાઓ મદદરૂપ થશે.

- બાળકના નામથી પરિચિત થવું.
- બાળકના કુટુંબ વિશે પરિચિત થવું. કુટુંબના કોઈ સભ્યથી જો શિક્ષક પરિચિત હોય તો તરત બાળકને જાણ કરવી.
- બાળકને પ્રોત્સાહન આપો.
- ગીતો અને વાર્તા દોસ્તી બાંધવા માટે ઉત્તમ પરિબળો છે તેનો ભરપૂર ઉપયોગ કરવો.
- પ્રાર્થના સભામાં અને વર્ગમાં બાળકના જન્મદિવસની ઉજવણી કરવી. આનાથી શાળાએ અને વર્ગે બાળકને સ્વીકાર્યો છે તેની પ્રતિતી થશે.
- શાળાના આચાર્ય તથા અન્ય શિક્ષકોનો પરિચય.
- જે બાળકનો જન્મદિવસ રજાઓમાં કે વેકેશનમાં આવતો હોય તેની ઉજવણી આગળ કે પાછળના દિવસોમાં અચૂક કરવી. જન્મદિવસ નિમિત્તે નાના ચિત્રકાર્ડની ભેટ આપવી. જન્મ દિવસ નિમિત્તે બાળકોને.
- વાલીઓ દ્વારા કોઈપણ ભેટ આપવાની પ્રથા પાડવી નહિ. શાળાને અપાતી ભેટ સ્વીકાર્ય છે.
- બાળકોને વિરામ દરમ્યાન સાથે બેસીને નાસ્તો કરવાની ટેવ પાડવી. શિક્ષકે તેમાં સક્રિય જોડાવું (રોજ).
- રડતાં બાળકને હૂંફ આપીને તેને વર્ગમાં બેસતું કરવા અંગે ખાસ ધ્યાન આપવું.

૧૪. ધોરણ 1ના બાળકોને કેવી વારતા કહેવી ?

- પશુ-પંખીની વારતાઓ કહેવી, જેમાં વારંવાર પુનરાવર્તન આવતું તેવી વારતા કહેવી. દા.ત., બીકણ સસલી, કાગડો, કોઠીમડું.
- પરીઓની વારતા કહેવી.
- સામાન્ય જનજીવનની વારતાઓ કહેવી. દા.ત., દીકરીને ઘેર જાવા દે.
- જેમાં અત્યંત કરુણરસ આવતો હોય, બાળકોને રડવું આવે તેવા કરૂણ રસની જમાવટ ક્યારેય ન કરવી.
- બાળકને ડર લાગે તેવા ભયાનક રસવાળી વારતા ન કહેવી.
- દુઃખદ અંતવાળી વારતા ન કરવી.

● આ તો ન જ કરવું :

- વારતા કહ્યા પછી ક્યારેય તેમાંથી આપણે વારતામાંથી શું શીખ્યા ? તેવો બોધ આવવો નહિ કે બાળકો પાસેથી કઢાવવો નહિ. સંદેશ બાળકો પોતે ઝીલી લેતાં હોય છે. આમાં શ્રદ્ધા રાખવી.

૧૫. અવલોકન ક્ષમતા વિકસાવવાની પ્રવૃત્તિઓ :

બાળકો તેના અનુભવો, અવલોકનો દ્વારા પ્રાપ્ત કરે છે. આ અનુભવો બાળકને માનસિક ઉત્તેજન મળે છે, અને તેની જ્ઞાનેન્દ્રિય વધારે સંવેદનશીલ બને છે. અવલોકનો દ્વારા બાળક આસ-પાસની દુનિયાની સમજદારી મેળવે છે અને તેનામાં અમુક ચોક્કસ પ્રકારના ખ્યાલો બાંધવાની ક્ષમતાનો વિકાસ થાય છે. વિચારશક્તિ ખીલે છે. સૂક્ષ્મ દૃષ્ટિનો વિકાસ થાય છે અને તેના કારણે બાળકનો માનસિક વિકાસ થાય છે. આ માટે બાળકને અવલોકન આધારિત વિપુલ પ્રવૃત્તિઓ આપવી અત્યંત જરૂરી છે.

બાળકને કરાવેલ કોઈપણ પ્રવૃત્તિ બાદ વડીલો સાથેની વાતચીત વગર તમામ પ્રવૃત્તિઓ માત્ર ઔપચારિક બની જાય છે, માટે બાળકો સાથે કરેલ પ્રવૃત્તિ વિશે પ્રશ્નોત્તરી અને ચર્ચા કરવી જરૂરી છે. બાળકના મગજમાં નવા ખ્યાલો ઉમેરવા અનુભવ અને ભાષાનું સંમિશ્રણ અત્યંત જરૂરી છે. કારણ કે ભાષા ધૂંધળા વિચારોને સ્પષ્ટ કરવાનું કામ કરે છે. બાળકનો સમતોલ વિકાસ અનુભવો, પ્રવૃત્તિઓ અને ભાષાના ત્રિવેણી સંગમથી જ થઈ શકે અને આ સંગમ દ્વારા બાળક ભાષા, પર્યાવરણ અને ગણિત એક સાથે ગ્રહણ કરી શકે છે.

દરેક બાળકની માનસિક પરિપક્વતા અલગ-અલગ હોય છે. એક બાળકને સહેલી લાગતી બાબત અન્ય બાળકને ઘણી અઘરી લાગે તેવું પણ બને અને જ્યારે આમ થશે ત્યારે અસફળ બાળકોનો આત્મવિશ્વાસ ડગી જશે. શિક્ષકે વિવિધ કક્ષાના બાળકોને જૂથમાં પ્રવૃત્તિઓ અને અનુભવો પૂરા પાડવા કારણ કે બાળક-બાળક પાસેથી શીખે તેટલું વડીલો પાસેથી શીખી શકતું નથી. એકલતામાં બાળપણનાં દર્શન થાય છે, જૂથમાં બાળપણ ખીલે છે. બાળકને રમાડાતી રમતો અને પ્રવૃત્તિઓ, તેને સંઘર્ષ કરાવે અને તેના વિચારતંત્રને ઢંઢોળે તેવી હોવી જોઈએ, પરંતુ અઘરી નહીં. બાળકને તેના કુદરતી વિકાસક્રમ કરતાં આગળ ધકેલવાનાં ગંભીર પરિણામો પણ આવી શકે.

શરૂઆતમાં અવલોકનો સ્થૂળથી સૂક્ષ્મ તરફ અને અતિપરિચિતથી અલ્પપરિચિત તરફ કરાવવાં. વર્ગની ચીજ-વસ્તુઓ, શાળાની અને આસપાસની વસ્તુઓ, એકબીજાં બાળકો અને શિક્ષકોનું અવલોકન, કપડાં, રસ્તા, ઘરની આસપાસ વગેરે અવલોકનો પણ કરાવવાં. પ્રત્યેક અવલોકન રસદાયક અને જવાબદારી ભર્યું હોય તેનું ધ્યાન રાખવું. શાળામાં દાખલ થઈને શાળા વાતાવરણ સાથે બરાબર ગોઠવાય જાય ત્યારબાદ બાળકને અવલોકનો માટેની પ્રવૃત્તિઓ વિપુલ પ્રમાણમાં આપવી.

૧૬. કુતૂહલ પ્રેરક પ્રવૃત્તિઓ :

બાળક તેના જીવનના શરૂઆતના વર્ષોમાં ખૂબ જ ઝડપથી અને વધારે પ્રમાણમાં શીખે છે. આ સમયગાળામાં તેનો વધારેમાં વધારે માનસિક વિકાસ થાય અને તેનું વ્યક્તિત્વ ખીલે તેવા પ્રયત્નો થવા જોઈએ. બધાં જ બાળકોમાં જીવન વિકાસ માટે જરૂરી બધાં જ કૌશલ્યોનો વિકાસ કઈ રીતે કરી શકાય ?

કુતૂહલ એ જ્ઞાનની જનની છે. કુતૂહલના કારણે જ બાળક ક્રિયાઓ કરવા પ્રેરાય છે ? કુતૂહલ ઊભું કરવું અને તેનાથી પ્રેરાઈ બાળક ક્રિયાઓ કરી શકે - શોધખોળ કરી શકે, યાદી કરી શકે, વર્ગીકરણ કરી શકે, તારણ કાઢી શકે અને આ ઉપરાંત અન્ય અનુભવો મેળવી શકે માટે વિપુલ પ્રમાણમાં તકો ઊભી કરવી એ શિક્ષકનું સૌથી અગત્યનું કામ બની રહેશે.

બાળક આસપાસના પર્યાવરણ સાથે ઓતપ્રોત થઈને સ્વાનુભવો મેળવશે ત્યારે તેનામાં ખરા અર્થમાં આસપાસના પર્યાવરણની સમજ કેળવાશે અને કુદરત તરફ પ્રેમ વધશે. બાળક જાતે કુતૂહલથી પ્રેરાઈને ઉકેલ મેળવવા પ્રયત્ન કરતો થાય તે માટે નીચે પ્રમાણેના પ્રશ્નો તેને જવાબો શોધવાનું ઘરકામ આપી શકાય.

(૧) કપડા સાથે ચોંટે તેવી વનસ્પતિ કઈ કઈ છે ?

(૨) કાંટાવાળી વનસ્પતિ કઈ કઈ છે ?

(૩) કયા સમયે આપણો પડછાયો નાનો દેખાય છે ?

(૪) કયા સમયે આપણો પડછાયો મોટો દેખાય છે ?

(૫) ટ્યુબલાઈટ, બલ્બ અને ટિંગાડેલા ફાનસની નીચે ઊભા રહીએ તો કોની નીચે સ્પષ્ટ પડછાયો જોવા મળે ?

(૬) ખિસકોલી કઈ રીતે ખોરાક લે છે ?

(૭) કરોળિયાને કેટલા પગ હોય ?

(૮) ચકલીનો માળો કઈ કઈ વસ્તુઓનો બનેલો હોય છે ?

(૯) એવાં કયા કયા મોટાં વૃક્ષો છે કે જેના બીજ ખૂબ નાનાં હોય ?

(૧૦) વિમાનનો અવાજ રાત્રે વધારે સંભળાય કે દિવસે ?

(૧૧) શીંગડાવાળા પ્રાણીઓ કયા કયા છે ?

(૧૨) સાવ ધીમા ચાલતા પ્રાણીઓ કયા કયા છે ?

(૧૩) વધારે મોટું ઘાસ ક્યાં હોય ઝાડ નીચે કે ઝાડથી દૂર ?

(૧૪) કાચીંડો કઈ રીતે જીવડા પકડે છે ?

(૧૫) દેડકાના આગળના પગ લાંબા હોય કે પાછળના ?

(૧૬) કઈ-કઈ વનસ્પતિના પાંદડા તોડતા દૂધ નીકળે છે ?

(૧૭) તમારી આસપાસ જોવા મળતું કયુ પક્ષી ઝાડ પર બેસતું નથી ?

(૧૮) જમીન ઉપર ઈંડા મૂકતા પક્ષીઓ કયાં કયાં છે ?

(૧૯) કયા-કયા પ્રાણીઓ જીભથી પાણી પીવે છે ?

(૨૦) વેલાવાળી વનસ્પતિ કઈ કઈ છે ?

(૨૧) કયા કયા ઝાડમાંથી ગુંદર નીકળે છે ?

૧૭. વર્ગીકરણની પ્રવૃત્તિઓ

અમુક ચોક્કસ લક્ષણો ઓળખી જુદી-જુદી સમાન વસ્તુઓના જૂથ બનાવવાની ક્રિયા એટલે વર્ગીકરણ વસ્તુઓના જૂથમાંથી સરખાં અને અલગ લક્ષણોવાળી વસ્તુઓ ઓળખવાની પ્રવૃત્તિઓ વિપુલ પ્રમાણમાં આપવાથી વર્ગીકરણ કૌશલ્ય ખીલે છે. બાળક કોઈ વસ્તુ કે પદાર્થ ઓળખે છે કે નહીં તે વર્ગીકરણ દ્વારા જાણી શકાય છે. વર્ગીકરણ કૌશલ્યની ખિલવણીથી બાળક ભવિષ્યમાં પોતાના માટે જરૂરી અને ઉપયોગી વસ્તુઓ તેના લક્ષણોના આધારે પસંદ કરી શકશે. વર્ગીકરણ દ્વારા બાળકમાં વિચારશક્તિ પણ ખીલે છે. વર્ગીકરણ કૌશલ્ય વિકસાવવા માટે પ્રવૃત્તિઓ આપી શકાય.

૧૮. એકાગ્રતા અને યાદશક્તિ વિકસાવવાની પ્રવૃત્તિઓ

એકાગ્રતા વગર ઝીણવટભર્યું અવલોકન ન થઈ શકે તે જ રીતે એકાગ્રતા વગર કોઈપણ કાર્ય સારું પરિણામ ન લાવી શકે. એકાગ્રતા, યાદશક્તિ ક્યારેય ન ખીલી શકે. રસ પડે તો એકાગ્રતા કેળવાય. એકાગ્રતા કેળવાય તો યાદશક્તિ ખીલે. એકાગ્રતા આપોઆપ આવતી નથી. જેનાથી કોઈને રસ પડે અને એકાગ્રતાની જરૂર પડે તેવી અચૂક પ્રવૃત્તિઓ બાળક પાસે કરાવવી જ રહી.

ઝડપથી નામ બોલો :

ત્રણ પક્ષીના નામ બોલવાનું બાળકને કહેવું. ત્યારબાદ ત્રણ પ્રાણીઓના નામ બોલવાનું કહેવું; છેલ્લે ત્રણ પક્ષી-ત્રણ પ્રાણી એમ છ નામ એકસાથે બોલવાનું કહેવું.

ગુમ થયેલું શોધી આપો :

કોઈપણ પાંચ કે છ વસ્તુ જમીન ઉપર મૂકી બાળકને થોડી ક્ષણો ધ્યાનથી જોવાનું કહેવું. બાળકને પીઠ ફરવાનું કહેવું. કોઈપણ એક વસ્તુ ઉપાડી લઈ બાળકને ફરી વાર વસ્તુઓ જોવાનું અને કઈ વસ્તુ ગુમ થઈ તે શોધવાનું કહેવું.

ક્રમ પ્રમાણે ગોઠવો :

પાંચથી છ વસ્તુના નામ બોલવાં અને એ જ વસ્તુનાં ચિત્રના કાર્ડ બાળકને સાથી બોલાયેલા ક્રમમાં જ ચિત્રનાં કાર્ડઝ ગોઠવવાનું કહેવું.

કેટલું યાદ રાખી શકો ?

ઝડપથી આઠથી દશ શબ્દો બોલી બાળકને એ જ શબ્દો બોલવાનું કહેવું. કેટલા શબ્દો યાદ રહ્યા તેમ પૂછવું.

તમે પણ કંઈક મૂકો :

એક ખોખું મૂકવું અને શિક્ષકે કહેવું 'હું આ ખોખામાં પેન મૂકું છું' ત્યાર પછીનો બાળક કહેશે : 'હું આ ખોખામાં પેન અને રબ્બર મૂકું છું.' પછી જેનો વારો આવશે તે કહેશે કે, 'હું આ ખોખામાં પેન-રબ્બર અને ચોપડી મૂકું છું' ત્યાર બાદ દરેક બાળક એક-એક વસ્તુ ઉમેરતાં જશે અને બધી જ વસ્તુના નામ બોલતા જશે સાતથી આઠ વસ્તુ સુધી રમત રમાડવી ત્યારબાદ ફરીથી રમત શરૂ કરવી.

૧૯. સંગ્રહની પ્રવૃત્તિઓ

જે ગમી જાય તેનો સંગ્રહ કરવાની બાળકમાં સહજવૃત્તિ હોય છે. આપણને મોટેરાંઓને તુચ્છ લાગતી ઘણી વસ્તુઓ બાળકો ખિસ્સામાં કે દફતરમાં ભરીને સાથે લાવતા હોય છે. આપણે મોટાભાગે આવી વસ્તુઓ ફેંકાવી દઈએ છીએ. આ વસ્તુઓ ફેંકાવી દેવાના બદલે આ વસ્તુઓ બાળકે શા માટે પાસે રાખી છે ? તેને તે વસ્તુઓ શા માટે ગમે છે ? તેનું તે શું કરવા માંગે છે ? વગેરે પ્રશ્નો પૂછવા અને ક્યારેક તે વસ્તુ વર્ગના અન્ય બાળકને બતાવે અને સમજાવે તેમ કહેવું. ક્યારેક આવી વસ્તુઓ બાળકો પાસેથી એકઠી કરાવી વર્ગ સંગ્રહ કરાવી શકાય. આમ કરીને બાળકની સંગ્રહવૃત્તિને વૈજ્ઞાનિક દિશા આપી શકાય. બાળકની સંગ્રહવૃત્તિને પ્રોત્સાહિત કરવા નીચે પ્રમાણેની

વસ્તુઓનો સંગ્રહ કરાવી શકાય.

(૧) ફળ અને શાકભાજીના બિયાં	(૨) અનાજ-કઠોળના નમૂના
(૩) બાકસના ખોખાની છાપ	(૪) ટિકિટો
(૫) પીંછા	(૬) પક્ષીઓના માળા
(૭) જુદી-જુદી બંગડીઓ	(૮) દિવાળીનાં કાર્ડસ
(૯) વનસ્પતિનાં પાંદડાં	(૧૦) વનસ્પતિનાં પુષ્પો
(૧૧) પ્રાણી-પક્ષી ચિત્રો	(૧૨) શાકભાજી-ફળનાં ચિત્રો
(૧૩) વનસ્પતિના કાંટા	(૧૪) રમકડાં
(૧૫) જુદી-જુદી જાતના પથ્થરો	(૧૬) છીપલાં-શંખલાં-કોડી
(૧૭) જુદી-જુદી ઘડિયાળનાં ચિત્રો	(૧૮) જુદા-જુદા ભાવો દર્શાવતા ચિત્રો
(૧૯) કાપડના વિવિધ ટુકડા	(૨૦) પતંગિયાનાં ચિત્રો
(૨૧) જુદા-જુદા આકારની બાટલી	(૨૨) જુદા-જુદા પાવર
(૨૩) જુદી-જુદી પીપરમેંટના કવર	(૨૪) વનસ્પિતના બિયાં

૨૦. રચનાની તરાહ અંગેના ખ્યાલની પ્રવૃત્તિઓ

આકાર, રંગ, માપ, સંખ્યા, તાલ, સૂર વગેરેને વ્યવસ્થિત ગોઠવવાથી ચોક્કસ પ્રકારની રચના બને છે. જુદી-જુદી વસ્તુઓ દ્વારા નીત-નવી રચનાઓ કરવાથી બાળકની સર્જનશીલતા વિકાસ પામે છે. બાળકો ઘરે બાક્સનાં ખોખાં-કાંકરા-લખોટી વગેરેને જુદી-જુદી રીતે ગોઠવી અલગ-અલગ પ્રકારની રચનાઓ સતત બનાવતાં જ હોય છે. આવી નવીનતમ રચનાઓ ઊભી કરવામાં બાળકને ખૂબ જ આનંદ થાય છે. બાળકને તેના રસને અનુરૂપ અને તેના દ્વારા થતી રચનાને યોગ્ય તરેહમાં ઢાળવા માટે અવનવી રચનાઓ બનાવવાની પ્રવૃત્તિઓ બાળકો પાસે કરાવવી જોઈએ.

૨૧. વિચારશક્તિ વિકસાવવાની પ્રવૃત્તિઓ

રોજિંદા જીવનનાં વિવિધ કાર્યો માટે વિચાર શક્તિ મહત્ત્વનું અંગ છે વિચાર દ્વારા કોઈપણ સમસ્યા ઉકેલવા કે કાર્ય કરવા માટે ચોક્કસ માર્ગ અને ચોક્કસ સોપાનનો ખ્યાલ આવે છે ઉપરાંત શું પરિણામ મળશે તેનો અંદાજ કાઢી શકાય છે વિચાર એ છૂપી શક્તિ છે તેના દ્વારા બાળક કાર્ય કરવા અને સમસ્યા ઉકેલવા સજ્જ બને છે તેમાં આંતરસૂઝનો વિકાસ થાય છે.

વિચારો સાથે ભાષા ગાઢ રીતે સંકળાયેલી છે ભાષા વગર વિચારી ન શકાય વિચાર દ્વારા નિર્ણય લેવાની ક્ષમતા વિકાસ પામે છે અને સારું-નરસ- યોગ્ય-અયોગનો ભેદ પારકી શકાય છે. જિજ્ઞાસાવૃત્તિને સંતોષવા અને પરિસ્થિતિમાંથી માર્ગ કાઢવા મન ગૂંથાયેલું રહે તે માટે વિચાર શક્તિ ખાસ મહત્ત્વ છે.

૨૨. અખતરા અને અનુભવ જન્ય પ્રવૃત્તિઓ

બાળકોના જૂથને અવલોકન કરતાં જણાશે કે તેઓ કંઈકને કંઈક નવીન અખતરા કર્યા જ કરતા હોય છે. કોઈપણ વસ્તુને ખોલવી, તોડવી જોડવી વગેરે બાળકોને ખૂબ જ ગમે છે બાળક કંઈક પોતાની જાતે બનાવે ત્યારે તેને અનહદ આનંદ થાય છે. બે જુદી-જુદી વસ્તુ ભેગી કરવી, જુદી પાડવી, ઢાંકણામાં ભેગી કરવી, તેને પથ્થરથી ટીંચવાં-ઢાંકણાં ગોઠવી જુદી-જુદી આકૃતિઓ બનાવવી. ડબ્બાઓની લાઈન કરી રેલગાડી બનાવવી, ડબ્બા સાથે દોરી બાંધી જુદી-જુદી વસ્તુઓ ડબ્બામાં મૂકી દોરી વડે ગાડી ચલાવવી વગેરે રમતો બાળક રમતા હોય છે. આ બધી જ બાબતોમાં બાળકનો અખતરાઓ પ્રત્યે તેને લગાવ દેખાઈ આવે છે બાળકોની આ મનોવૈજ્ઞાનિક સહજવૃત્તિનો ઉપયોગ કરી તેનામાં વૈજ્ઞાનિક અભિગમ કેળવી શકાય બાળકોને જુદી-જુદી એવી પ્રવૃત્તિઓ આપવી કે જેમાં અખતરા ને અવકાશ હોય. અખતરા દ્વારા બાળકો આસ-પાસનું વિજ્ઞાન સમજી શકે, પર્યાવરણના ગાઢ સંપર્કમાં આવી શકે આ માટે બાળકો પાસે નીચે પ્રમાણેની ક્રિયાઓ કરાવી શકાય.

કરો, જુઓ અને કહો

૧. થાળીમાં પાણી ભરી વચ્ચે ફૂંક મારો - ફૂંક મારતાં પાણીમાં કઈ ક્રિયા થઈ ?

૨. તગારામાં પાણી ભરી અંદર કાંકરી નાંખો - કાંકરી નાખતાં કઈ-કઈ ક્રિયાઓ થઈ ?

૩. પડી ન જાય તે રીતે ચોપડી ઊભી ગોઠવો. - ચોપડીને પડી ન જાય તે રીતે કઈ રીતે ગોઠવી શકાય ?

૪. ફુલોવેલા ફુગ્ગામાં ટાંચણી ખોસો - ફુગ્ગામાં ટાંચણી ખોસતાં શું થાય છે ?

૫. ફુલાવેલા ફુગ્ગા ઉપર સેલોટેપનો ટુકડો લગાવી તેની ઉપર ટાંચણી ખોસો. - ફુગ્ગા ઉપર સેલોટેપ લગાડી ટાંચણી ખોસવાથી કઈ-કઈ ક્રિયા થઈ ?

૬. સળગતી મીણબત્તી ઉપર પ્યાલો ઢાંકો. - પ્યાલો ઢાંકતાં કઈ-કઈ ક્રિયાઓ થાય છે ?

૭. સાબુના પાણીને હલાવો. - સાબુના પાણીને હલાવતાં શું શું થાય છે ?

૮. થાળીમાં પાણી ભરી તડકે મૂકો. - થાળીને તડકે મૂકતાં શું થાય છે ?

૯. અમુક વસ્તુઓ ભેગી કરી તેને પાણી ભરેલા તગારામાં નાંખો - કઈ-કઈ વસ્તુ ડુબી જાય છે ? કઈ-કઈ વસ્તુઓ તરે છે ?

૧૦. તૂટેલી રકાબીના બે ટુકડાને એક-બીજા સાથે ઘસો. - બે ટુકડાને એક-મેક સાથે ઘસતાં શું થાય છે ?

૧૧. કપુરના ટુકડાને જમીન ઉપર મૂકો. - કપુરના ટુકડામાં શું ફેરફાર થાય છે ?

૧૨. ઉકળતાં પાણી ઉપર ઢાંકણ મૂકો ? - ઢાંકણ મૂકતાં શું ... શું થાય છે ?

શાળા તત્પરતા કાર્યક્રમ

ક્રમ	વિષયવસ્તુ	પાના નં.
૧	હું	૧૬
૨	કુટુંબ	૧૮
૩	લાગણી	૨૦
૪	મને શું ગમે	૨૩
૫.	મારું શરીર	૨૫
૬.	રંગીન ફુગ્ગા	૨૭
૭.	ફુગ્ગા અને ભાત (પેટર્ન)	૨૯
૮.	આકાશ, સૂર્ય, ચંદ્ર, તારા	૩૨
૯.	વરસાદ	૩૫
૧૦.	સાયકલ	૩૮
૧૧.	સ્કૂટર	૪૦
૧૨.	વાહન	૪૨
૧૩.	કૂકડે...કૂક	૪૩
૧૪.	પુસ્તક	૪૫
૧૫.	નદી-પર્વત	૪૭
૧૬.	મને ઓળખો	૪૮
૧૭.	મારી દુનિયા	૪૯
૧૮.	ઘડિયાળ	૫૦
પરિશિષ્ટ-૧	બાળગીતો, જોડકણાં, કવિતાઓ, અભિનય ગીત	૫૨
પરિશિષ્ટ-૨	વાર્તાઓ	૫૬
પરિશિષ્ટ-૩	અવલોકન પત્રિકા	૬૨

ક્રમ - ૧ હું

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- પોતાની અને કુટુંબની ઓળખ કરાવવી.
- ત્રણ મૂળ આકારોની ઓળખ, મોટું-નાનુંની સંકલ્પના દઢ કરવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : દડો, ખંજરી, કોરાકાગળ, મીણિયા કલર, શાકભાજીના ચિત્રો, ડોલ, રીંગ, વિવિધ આકારના ટૂકડાઓ, વાર્તાની ચોપડી, પાંદડા, સળી, પથ્થર.

૧. રમત - **ઝેરી દડો (સાધન સામગ્રી : દડો, ખંજરી)**
- બાળકોને વર્તુળમાં બેસાડવા.
- દડો પાસ કરો. સમજાવો કે ખંજરી વાગે ત્યારે બાજુમાં બેઠેલા બાળકના હાથમાં દડો આપવો.
- ખંજરી બંધ થતા જેના હાથમાં દડો આવે તેનો વારો. બાળક પોતાનું અને તેના માતા-પિતાનું અને ભાઈ-બહેનના નામ કહે.
- પછી ફરી ખંજરી વાગતા રમત આગળ વધે. આમ, દરેક બાળકનું નામ અને તેના કુટુંબીજનોના નામ એકબીજા જાણે દરેક બાળકનો વારો આવે તેમ કરવું.

૨. ગીત - **આવ રે, વરસાદ (સાધન સામગ્રી : ખંજરી)**
- આ ગીત અભિનય સાથે કરાવવું. આ ગીત બે-ત્રણ વાર કરાવવું.
- ગીત પછી ઋતુઓની ચર્ચા કરવી.
- શાકભાજીના ચિત્રો બતાવી અથવા બોર્ડ પર દોરી ઓળખ કરાવવી.

૩. વાતચીત - **હું અને મારું કુટુંબ**
- બાળકોને પ્રશ્ન પૂછી ચર્ચા કરવી. તમારા ઘરમાં કોણ રહે છે ? સભ્યોના નામ જણાવો.
- બાળકોનો જવાબ બોર્ડ પર લખો. (કોઈપણ એક બાળકને ધ્યાનમાં રાખી જવાબ પૂછવા જોતે સિવાયના સભ્યો બીજાના ઘરમાં હોય તો નોંધવું એન આગળની વાત કરવી.)
- કુટુંબની સામ્યતા અને જુદાપણા વિષે ચર્ચા કરવી - શિક્ષકે તે વિશે વાત કરવી. જેમકે, દરેકના ઘરમાં દાદાજી છે, અમુક જ ઘરમાં ફોઈ અથવા કાકા છે, વગેરે.

૪. ચિત્રકામ
- બાળકોને કાગળ તથા કલર આપી જે દોરવું હોય તે દોરવા કહો.
- ઘણા બાળકો આકૃતિ દોરશે તો ઘણાં લીટા-મીંડા પણ કરશે, જે દોરે તે સ્વીકારવું.
- બાળકોનું કામ પૂરું થયા પછી તેમને પૂછવું કે તેમણે શું દોર્યું છે, તે વિષે ચર્ચા કરવી.

૫. આકારનું (અ) વર્ગીકરણ - **સાધન સામગ્રી : વર્તુળ, ચોરસ, ત્રિકોણ દરેક આકારના ૧૫ ટુકડા**
- બાળકોને વર્તુળાકારે બેસાડવા.
- વચ્ચે ટોપલીમાં આકારના ટુકડા મૂકવા.
- દરેક આકારની ઓળખ કરાવવી.

- પાસે ત્રણે આકાર જમીન પર દોરો અથવા કાગળના મોટા આકાર ગોઠવવા.
- એક પછી એક બાળક ઊભું થાય, ટોપલીમાંથી ટુકડો લે, અને આકારનું નામ બોલે.
- પછી જમીન પર દોરેલા યોગ્ય આકાર પર ગોઠવે.

(બ) - **સાધન સામગ્રી : બહારથી લાવેલા પાંદડા, સળી, પથ્થર, વર્ગમાંથી ચોક, પેન્સિલ, ચોપડીઓ.**
- બાળકોને વર્તુળકારે બેસાડવા.
- બાળકોએ ભેગી કરેલી વસ્તુઓ શિક્ષકે લઈને બેસવું.
- એક પ્રકારની બે વસ્તુ લો જેમકે, બે પાંદડા બાળકોને બતાવવા અને પૂછવું આમાંથી મોટું પાંદડું કયું છે ?
- પછી પૂછવું આ બેમાંથી નાની કઈ છે ?
- આમ જુદી-જુદી એક પ્રકારની બે વસ્તુ લઈ નાના-મોટાની ઓળખ કરાવવી અને જુદી-જુદી ઢગલી બનાવવી.

૬. **વાર્તા** - **કીડી અને કબૂતર (સાધન સામગ્રી : વાર્તાની ચોપડી / વાર્તા ચાર્ટ બતાવીને...)**
- બાળકોને વાર્તા કહેવી. ચિત્રો બતાવવા.
- વાર્તાના અંતે પ્રશ્ન પૂછવા : 'તમે કીડી જોઈ છે ? ક્યાં જોઈ છે' તમે કબૂતર જોયું છે ?
- વાર્તાના પાત્રો, પાત્રોના મુખેથી બોલાયેલાં સંવાદ માટે પ્રશ્નોત્તરી કરવી, જરૂર જણાયે તેના શીર્ષક વિશે પણ વાત કરવી. વાર્તામાં આવતા નાના-નાના વાક્યોનું પુનરાવર્તન કરાવવું. વાર્તામાં આવતાં કેટલાંક શબ્દોની માહિતી અર્થ સાથે આપવી.

૭. **રમત** - **હું કરી શકું છું. (આંગળી અને અંગૂઠાની રમત)**
- જમણા હાથના અંગૂઠા પર ડાબા હાથની પ્રથમ આંગળી મૂકો અને ડાબા હાથના અંગૂઠા પર જમણા હાથની પ્રથમ આંગળી મૂકો.
- હવે આ સ્થિતિ બદલતી રહેવી. પણ અંગૂઠા પર અંગૂઠો ન આવે તે રીતે.
- પહેલા ધીમે પછી ઝડપથી આ ક્રિયા કરવી.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૧, ૨

નોંધ

ક્રમ - ૨ કુટુંબ

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- પોતાની અને કુટુંબની ઓળખ કરાવવી.
- ત્રણ મૂળ આકારોની ઓળખ, મોટું-નાનુંની સંકલ્પના દૃઢ કરવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- વાતાવરણના અવાજ પ્રત્યેની સભાનતા વિકસાવવી.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : ખંજરી, વાર્તાની ચોપડી, આકાર દોરેલા કાગળ.

૧. રમત - **ચકલી ઊડે**

- શિક્ષકે બાળકોને ચકલી ઊડે ફરરર... ની રમત રમાડવી.
- જ્યારે શિક્ષક પક્ષીનું નામ બોલશે ત્યારે બાળકો ફરરર બોલશે.
- શિક્ષક પક્ષી સિવાયનું નામ બોલે તો બાળકો કશું જ નહિ બોલે.

૨. ગીત - **(સાધન સામગ્રી : ખંજરી)**

- આવો મેઘરાજા.... ગીત અભિનય સાથે ગવડાવવું.
- ગીત વિશે વાત કરવી અને પ્રશ્નો પૂછવા - 'કોનું અથવા શેનું ગીત છે' તમને વરસાદ આવે તે ગમે ? બહુ વરસાદ પડે તો શું થાય ? વરસાદમાં તમે શું કરો છો ? વરસાદમાં તમને કયા કયા અવાજો સંભળાય છે ?

૩. વાતચીત - **૧ : મારી દિનચર્યા**

- બાળકોનો પ્રશ્ન પૂછી ચર્ચા કરવી.
- પ્રશ્નો - 'તમે સવારે ક્યારે ઊઠો છો ?, ઊઠીને તરત શું કરો છો ? સવારમાં બીજા કયા કયા કામ કરો છો ?'
- આમ આખા દિવસનો કાર્યક્રમ પૂછવો.
- બાળકો બોલે તે શિક્ષક બોર્ડ પર લખે.
- ચર્ચાના અંતે શિક્ષકે બાળકોએ આપેલા જવાબ બોર્ડ પરથી વાંચવા (વાંચતી વખતે શબ્દ, વાક્ય પર આંગળી ફેરવવી).
- વિવિધ ચીજવસ્તુવાળા ચિત્રો વિદ્યાર્થીને બતાવવા. વિદ્યાર્થીઓને તે ચીજવસ્તુ શા માટે ગમે છે ? કારણ પૂછો અને તેને સંબંધિત પ્રશ્નોતરી કરો. અહીં ગમા-અણગમાની વાતને પણ વણી લેવી.

જેમ કે, ચિત્રમાં શું છે ? તે ક્યાં મળે છે ?

- તે તમને ગમે છે ? તમે ક્યારે જોઈ છે ?
- તમને ના મળે તો શું થાય ? કેવું લાગે ?

૨ : શિક્ષકે પ્રથમ પોતે કોઈ ઘટનાનું વર્ણન કર્યા બાદ અગાઉ બનેલ ઘટના બાબતોના અનુભવોના આધારે બાળકને વર્ણન કરવા કહેવું. (દા.ત. મેળાનું દશ્ય, માતા-પિતા સાથેનો પ્રવાસ, ધોધમાર વરસાદ વગેરે...)

૪. રંગકામ અને ચિત્રકામ - શિક્ષકે વર્તુળ, ચોરસ અને ત્રિકોણ જેવા આકાર દોરેલા કાગળ બાળકોને આપી તેમાં રંગ પૂરાવવા.

૫. અવાજની ઓળખ / શાંતિની રમત
- બાળકોને આસપાસના વાતાવરણમાં થતા અવાજ ઓળખવા કહેવું, કયા કયા અવાજ સાંભળ્યા છે ?
- હવે આંખો બંધ કરી ધ્યાનથી અવાજ સાંભળવા કહેવું.
- વચ્ચે શિક્ષકે અવાજ કરવો. જેમકે, ઉધરસ/ખાંસી ખાવી, ચપટી વગાડવી, ખુરશી ખસેડવી, ખંજરી વગાડવી.
- વિદ્યાર્થીઓને એક થી વધુ અવાજ સંભળાવ્યા બાદ અવાજની ઓળખ અનુક્રમમાં પૂછવી.
- આજુબાજુના વાતાવરણમાં થતા અવાજ ઓળખવા કહેવું. જેમકે, પક્ષીઓનો અવાજ, બાજુના વર્ગના શિક્ષકનો અવાજ.

૬. વાર્તા
- **લપલપિયો કાચબો : (સાધન સામગ્રી : વાર્તાની ચોપડી / વાર્તા ચાર્ટ બતાવીને...)**
- બાળકોને વાર્તા કહેવી. ચિત્રો હોય તો બતાવવાં
- વાર્તાના અંતે પ્રશ્ન પૂછો : ‘કોની વાર્તા છે ? કાચબો ક્યાં રહેતો હતો ? કાચબાએ કેમ ઘર બદલવું પડયું ? કોણ કાચબાને બીજે જવામાં મદદ કરી રહ્યું હતું ? કેવી રીતે ? કાચબાએ આકાશમાં ઊડતા ઊડતા શું કર્યું, કાચબાને કેમ લપલપિયો કહ્યો છે ?’

૭. રમત
- **હું કહું તેમ કરવાનું, હું કરું તેમ નહીં.**
- બધા બાળકો શિક્ષકને જોઈ શકે તેમ અર્ધ વર્તુળાકારે બેસાડવા. જરૂર પડે તો બે - ત્રણ અર્ધવર્તુળ કરવા.
- શિક્ષકે પ્રથમ સમજ આપવી, હું બોલું તેમ કરવાનું છે, હું કરું તેમ કરવાનું નથી. આ માટે પ્રથમ એક-બે વાર ઉદાહરણ માટે કરી બતાવવું.

જેમકે, શિક્ષક બોલે નાક પકડો અને શિક્ષક પોતાનું કાન પકડશે.
- શિક્ષક જેમ કરે તેમ કરનાર વિદ્યાર્થી આઉટ ગણાશે.

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૩, ૪

નોંધ

ક્રમ - ૩ લાગણી

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- વધારે-ઓછું, ત્રણ મૂળ આકાર, મોટું-નાનુની સંકલ્પના દ્રઢ કરવી, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- લાગણીઓ જેવી કે દુઃખ, ગુસ્સો વગેરેની સમજ કેળવવી.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : ખુશખુશાલ, દુઃખી, ગુસ્સાવાળા સ્ટીક પપેટ, ડોટેડ આકારો દોરેલા કાગળ, મીણિયા કલર, પથ્થર, કાંકરા, પાંદડા, ચિત્રવાર્તાની ચોપડી.

૧. રમત - **ભીમભાઈની છીંક (હાક... છીંક)**

(૧) બાળકો શિક્ષકના હાવભાવ અને સંકેતો સમજીને ક્રિયા કરે તે આશય સાથે આ રમત મૂકવામાં આવી છે.

- બાળકોની કુલ સંખ્યાની બે ટીમ પાડવી.
- બંને ટીમને સામ સામે બેસાડી એક ટીમને 'હાક' અને બીજી ટીમ ને "છીંક" બોલવાનું કહેવું.
- શિક્ષક પોતે હા... હા... ક અને ... છીં ... ક એમ બોલશે તથા બે હાથ વડે જે ટીમને હા... હાક અને છીંક માટે કહે તે મુજબ કરાવવું.
- શિક્ષક હાક અને છીંકનો અવાજ નાનો અને મોટો કરશે. બાળકો પણ તેમ અવાજ કરાવવો.
- અહીં જે જે બાળકો બોલવામાં જોડાતા નથી તેને ધ્યાન પૂર્વક રમતમાં જોડવા.

(૨) તે પછી બે ટીમ પૈકી એક આખી ટીમ પોતે "હાક..." બોલશે. સામે તેટલા જ અવાજમાં બીજી ટીમ "છીંક..." બોલશે.

પછી આવી જ રીતે દરેક બાળકને ઉપર મુજબ સામ સામે વ્યક્તિગત બોલાવવા.

(૩) **ઝેરી દડો (સાધન સામગ્રી : દડો, ખંજરી)**

- બાળકોને વર્તુળ ઉપર છૂટા ઉભા રાખવા.
- કોઈ એક બાળકને રૂમાલનો દડો આપવો.
- શિક્ષક દૂર ઉભા રહી "કર... ર... કટ" એમ બોલશે.
- એક બાળક બીજા બાળકને દડો પાસ કરશે.
- શિક્ષક જ્યારે 'કટ' બોલે ત્યારે, જે બાળકના હાથમાં દડો હશે તે વર્તુળ બહાર જશે. તે બાળકને જગ્યા પર બેસવા કહેવું.
- તમામ બાળકો આઉટ થતાં રમત પૂર્ણ થશે.

૨. ગીત - **નાનું નાનું સસલું... ધોળુ... ધોળુ સસલું**

- ગીત અભિનય સાથે ગવડાવવું.
- ગીત પ્રથમ પંક્તિ શિક્ષક ગાશે. બાળકો તેને ઝીલશે અને ગાશે, આમ ક્રમશઃ આગળ વધવું. ગીત એકથી વધુ વખત ગવડાવવું.

- ગીત વિશે વાતચીત કરવી. જેમ કે, સસલું કોણે જોયું છે ?
  સસલું કયા-કયા રંગનું હોય છે ? નાનું એટલે શું ? ધોળું એટલે કેવું ?
- સસલું, ધોળુ, નાનું વગેરે શબ્દો બોર્ડ પર લખવા. શિક્ષકે આંગળી મૂકી સસલું, ધોળું, નાનું વગેરે શબ્દો બોલાવવા.
- કેટલાક બાળકોને સસલું ક્યાં લખ્યું છે ? ધોળું ક્યાં લખ્યું છે વગેરે પૂર્ણ શબ્દોનું વાચન અહીં અનિવાર્ય નથી. માત્ર લખેલ શબ્દને શ્રવણની સંદર્ભમાં પ્રાથમિક રીતે ઓળખે તે તરફ લઈ જવાનો આશય છે.

૩. **વાતચીત** ખુશખુશાલ બાળકનું સ્ટીક પપેટ અથવા ચિત્ર લેવું.
- પ્રશ્નો પૂછી બાળકો સાથે વાતચીત કરવી. જેમ કે, બાળક કેવું દેખાય છે ? તમે ક્યારે - ક્યારે ખુશ હોવ છો ? તમને કઈ-કઈ વસ્તુ મળે ત્યારે ખુશ હોવ છો ?

દુઃખી બાળકનું સ્ટીક પપેટ અથવા ચિત્ર લેવું.
- ઉપર મુજબ પ્રશ્નો પૂછવા.

ગુસ્સાવાળા બાળકનું સ્ટીક પપેટ અથવા ચિત્ર લેવું.
- ઉપર મુજબ પ્રશ્નો પૂછવા.

૪. **ચિત્રકામ** - **ટપકાં જોડો.**
- ગોળ, ત્રિકોણ, ચોરસ ટપકાંથી દોરેલા કાગળ અને મીણિયા રંગ બાળકોને આપવા.
- મીણિયા રંગથી ટપકાં કેવી રીતે જોડવાં તે બતાવવું.
- બાળકોને તે મુજબ કરવા કહેવું.
- ટપકાં જોડ્યા પછી તેમાં મનગમતા રંગ પૂરવા કહેવું.

૫. **પ્રવૃત્તિઓ** - **અવલોકનની પ્રવૃત્તિ**
- શાળાના મેદાનમાંથી જુદા-જુદા પથ્થર, કાંકરા અને પાંદડા બાળકો પાસે એકઠાં કરાવવા.
- દરેક અવલોકન કરાવવું.
- શું-શું ફેરફાર છે તેની ચર્ચા મોટું - નાનું, જાડું - પાતળું, ભારે - હલકું વગેરે બાબતોને ધ્યાને રાખી કરવી.

૬. **વાર્તા** - **ઊંટ અને શિયાળ**
- ચિત્રવાર્તાની ચોપડી લઈ વાર્તા કહેવી.
- વાર્તામાં આવતાં ચિત્રો બતાવવા.
- વાર્તા પછી પ્રશ્નો પૂછો જેમ કે, "તમે ઊંટ અને શિયાળ જોયા છે ?", ઊંટ અને શિયાળ શું ખાવા ગયાં હતાં ? "ઊંટને માર પડ્યો ત્યારે તેને શું થતું હશે ?" નદી કોણે જોઈ છે?, "શેરડીનો છોડ હોય કે મકાઈનો ?"
- બાળકોને વાર્તાના સંદર્ભમાં ઘટનાઓ પૂછતાં જાઓ અને વાર્તા કહેવા પ્રેરવા.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - **બે હાથની પ્રવૃત્તિ**
- અહીં બાળકની બે હાથ વડે એક પ્રવૃત્તિને બદલે બે હાથ વડે બે જુદી જુદી પ્રવૃત્તિઓ કરાવવાનો આશય છે. જેનાથી એક જ સમયે, એક સાથે બે જુદી-જુદી પ્રવૃત્તિ થવાથી વિચારપૂર્વક ક્રિયા કરવી જરૂરી બને છે. આ એક પ્રકારની મગજને પોષક પ્રવૃત્તિ છે.

- પ્રવૃત્તિમાં બાળકોને પ્રથમ જમણા હાથ વડે આરતી ઉતારતાં હોઈએ તેમ ઘડિયાળના કાંટાની દિશામાં ક્રિયા કરવા કહેવું.
- ત્યારબાદ ડાબા હાથે ઘંટડી વગાડતા હોઈએ તેવો અભિનય કરાવવો.
- ત્યારબાદ બંને ક્રિયાઓ - જમણા હાથે આરતી ઉતારવી અને ડાબા હાથ ઘંટડી વગાડવાનો અભિનય એક સાથે કરાવવો.
- જે-જે બાળકો બંને ક્રિયા કરવામાં ભૂલ કરે છે તેમને વ્યક્તિગત સાચી રીતે પ્રવૃત્તિ કરવા પ્રેરવા.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૫

નોંધ

ક્રમ - ૪ મને શું ગમે

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- લાગણીઓ જેવી કે દુઃખ, ગુસ્સો વગેરેની સમજ કેળવવી.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : દડો - વાર્તાની ચોપડી, પશુ-પંખી, ફળ-ફૂલ ચાર્ટ, સ્ટેમ્પ પેડ, નેપકીન, વધારે-ઓછા દડા દોરેલા કાગળ, મીઠુ, ખાંડ, આંબલી, લીમડાનું પાન, તુલસીનું પાન, મરી, વરીયાળી, જીરૂ, લવીંગ, સાકર, ગોળ, ચિત્રવાર્તાની ચોપડી.

૧. રમત - **(૧) ઝેરી દડો**

- બાળકોને વર્તુળ ઉપર છૂટા ઉભા રાખવા.
- કોઈ એક બાળકને રૂમાલનો દડો આપવો.
- શિક્ષક દૂર ઉભા રહી "કર... ર... કટ" એમ બોલશે.
- એક બાળક બીજા બાળકને દડો પાસ કરશે.
- શિક્ષક જ્યારે 'કટ' બોલે ત્યારે, જે બાળકના હાથમાં દડો હશે તે વર્તુળ બહાર જશે. તે બાળકને જગ્યા પર બેસવા કહેવું.
- તમામ બાળકો આઉટ થતાં રમત પૂર્ણ થશે.

૨. ગીત - **એક બિલાડી જાડી**

- ગીત અભિનય સાથે ગવડાવવું.
- ગીત પ્રથમ પંક્તિ શિક્ષક ગાશે. બાળકો તેને ઝીલશે અને ગાશે, આમ ક્રમશઃ આગળ વધવું, ગીત એકથી વધુ વખત ગવડાવવું.
- ગીત વિશે વાતચીત કરો. જેમ કે, બિલાડી કોણે-કોણે જોઈ છે ? બિલાડી શું પીવે છે ? તમે બિલાડીને દૂધ પીવડાવેલ છે ? બિલાડી કયા કયા રંગની હોય છે ? બિલાડીની પૂંછડી તમારા હાથથી નાની હોય કે મોટી ? બિલાડી કેમ બોલે છે ?
- બિલાડીના જેવો "મ્યાંઉ... મ્યાંઉ" અવાજ કરાવવો.
- ગીતમાં આવેલા શબ્દો બિલાડી, જાડી, સાડી વગેરે શબ્દો બોર્ડ પર લખવાં, શિક્ષક શબ્દો વાંચશે અને બાળકોને વંચાવશે.
- કેટલાંક બાળકોને આ શબ્દો પૈકી બિલાડી, જાડી, સાડી ક્યાં ક્યાં લખ્યું છે તે પૂછવું.

૩. વાતચીત - **તમને સૌથી વધારે કોણ ગમે ?**

- આ વિષય પર બાળકોને પૂછતાં પહેલાં શિક્ષક પોતે તેમને સૌથી વધારે કોણ ગમે છે તેની વાત કરશે. અહીં માત્ર માણસને બદલે પશુ પંખી, ફૂલ-છોડ વગેરે તરફ પણ વાતચીત કરી શકાય.
- ત્યારબાદ વિષય પર બાળકોને વ્યક્તિગત પૂછો કે તેમને સૌથી વધારે કોણ ગમે છે ? શા માટે ગમે છે ? એ તમને શું આપે તો ગમે ? શું કરે તો ગમે ? તમે એમની સાથે શું કરો

છો ? તે શું આપે છે ? તે તમારા ઘરના સગાં છે કે અન્ય ? તમારે એ શું થાય ? વગેરે.

- દાદા, બા, કાકા, પપ્પા, બહેન, મમ્મી શબ્દો બોર્ડ પર લખવા. તે શબ્દ બોલાવવા. કેટલા બાળકોને આ શબ્દો બોર્ડ પર ક્યાં ક્યાં લખ્યા છે તે ઓળખવા કહેવું.

૪. **ચિત્રકામ** - **છાપકામ**

- લાલ, ભૂરા રંગની શાહી, પેડ, પાણી, નેપકીન લેવાં.
- વધારે-ઓછાની વાત પહેલાં સમજાવવી.
- વધારે-ઓછા દડા દોરેલાં હોય તેવા કાગળ આપવા.
- વધારે દડામાં લાલ રંગથી કાગળના ડૂચાની છાપ પડાવવી.
- ઓછા દડામાં ભૂરારંગથી દોરીની ગૂંચની છાપ પડાવવી.
- દરેકે કરેલ છાપકામ અરસ પરસ બતાવવા આપો. એકબીજાની છાપની ચર્ચા કરવા દો / વાતચીત કરવા દો.
- પ્રવૃત્તિ થયા પછી હાથ ધોવડાવવા.

૫. **પ્રવૃત્તિઓ** - **અવલોકનની પ્રવૃત્તિ**

- અહીં બાળકોને જુદા-જુદા સ્વાદની પરખ કરાવવા માટે પ્રવૃત્તિ મૂકવામાં આવેલી છે.
- પ્રવૃત્તિ વખતે મીઠું, ખાંડ, આંબલી, લીમડાનું પાન, તુલસીનું પાન, મરી, વરિયાળી, જીરૂ, લવીંગ, સાકર, ગોળ વગેરે એકત્ર કરી લાવવા.
- જુદી-જુદી વસ્તુઓના સ્વાદ ચખાડો, તે પૈકી એકસરખા સ્વાદ કયા-કયા લાગ્યા ? તમે કયા સ્વાદને પહેલેથી ઓળખતા હતા ? કયો સ્વાદ ખૂબ ગમ્યો ? શું ન ગમ્યું તે અંગે વાતચીત કરી શકાય.
- સ્વાદ અનુસાર ખાદ્યપદાર્થોનું વર્ગીકરણ કરાવવું.

૬. **વાર્તા** - **બીકણ સસલી**

- ચિત્રવાર્તાની ચોપડી લઈ વાર્તા કહેવી.
- વાર્તામાં આવતાં ચિત્રો બતાવવા.
- વાર્તા પછી પ્રશ્નો પૂછો જેમ કે, "અહીં આવા ઝાડ છે તો તમારા ઘરની આસપાસ કેવા ઝાડ છે ?" અહીં ચિત્રમાં સસલી દેખાય છે. તમારી આસપાસ કયા પ્રાણીઓ દેખાય છે ?
- વાર્તાના સંદર્ભમાં આવતા પ્રશ્નો - "સસલી બહેનને રસ્તામાં પહેલા કોણ મળ્યું ?" "કોણ તેમની પાછળ પાછળ ચાલ્યું ?" "તેમની વાતથી કોણ કોણ હસ્યું ?" "તમે ક્યારે ડરો છો?" "તમે કયા કયા પ્રાણીઓ જોયા છે ?" વગેરે.
- બાળકોને વાર્તાના સંદર્ભમાં ઘટનાઓ પૂછતાં જાવો અને વાર્તા કહેતા પ્રેરવા.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - **લંગડી - તાલી**

- અહીં એક પ્રવૃત્તિ સાથે હાથ પગ બંને જોડાય અથવા બે જુદી-જુદી પ્રવૃત્તિ એક સાથે થાય ત્યારે હાથ-પગ બંનેની જુદી-જુદી પ્રવૃત્તિઓ કરવી પડે ત્યારે મગજને કસરત મળે છે. બાળકોને પ્રારંભકાળમાં મગજને પોષક આવી પ્રવૃત્તિઓ કરાવવી જરૂરી છે.
- પ્રવૃત્તિમાં એક બાળકને પાંચેક ડગલાં દૂર લંગડી લઈને બોલાવો. તે લંગડી લેતાં કૂદે ત્યારે બંને હાથ વડે ઉપર તાલી પણ પાડશે. અહીં બન્ને ક્રિયાઓ સાથે કરવાની છે.
- જે-જે બાળકો બંને ક્રિયા કરવામાં ભૂલ કરે છે તેમને વ્યક્તિગત સાચી રીતે પ્રવૃત્તિ કરવા પ્રેરવા.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૬

ક્રમ - ૫ મારું શરીર

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- લાગણીઓની સમજ કેળવવી.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : ખંજરી

૧. રમત **વાઘ આવ્યો વાઘ... ભેગા થાવ**

- બાળકોને વર્તુળમાં ગોળ-ગોળ ફરવાં કહેવું, ફરતાં-ફરતાં તેમને વાતો કરવી હોય તો પણ કરવા દેવી. પછી બોલો, 'વાઘ આવ્યો વાઘ' - 'ભેગા થાવ'. આમ કહેતા બાળકો એક મોટા ગ્રૂપમાં ધક્કા મુક્કી સાથે ભેગા થશે. પછી સમજાવો કે નાના-નાના ગ્રૂપમાં, ચાર-ચાર, ત્રણ-ત્રણ, બે-બે ભેગા થાવ. અહીં જરૂર જણાયે રમતનો નિયમ વારંવાર નિદર્શન સાથે સમજાવવા.
- વળાંકવાળી લીટી પર સંતુલન જાળવી ચાલવાની રમત રમાડવી.
- અંગ્રેજી આંકડાની રમત રમાડવી.
- વિવિધ તાળી/તાલની આગળ રમેલી રમતોનું પણ પુનરાવર્તન કરાવવું.

૨. ગીત

- જ્યારે તમે ખુશ હો... ગીત સાથે તાળી પાડવી, ખડખડાટ હસવું, ગલીપચી કરવી, રડવું જેવી ક્રિયાઓના અભિનય સાથે બીજી અન્ય ક્રિયાઓ પણ જોડવી.

ઉદાહરણ :

- માથુ ઓળવું.	- શાકભાજી સુધારવું.
- ગુસ્સે થાવું.	- સાયકલ ચલાવવી.
- કપડાં ધોવા.	- વર્ગની સફાઈ કરવી.

૩. વાતચીત

- વિદ્યાર્થીઓને કઈ કઈ ચીજ વસ્તુઓ ખાવી ગમે છે તેના નામની ચર્ચા કરવી. બોર્ડમાં વિદ્યાર્થીને ગમતી ચીજ વસ્તુઓના ચિત્રો દોરવા. તે દરેક ચિત્રના નામ બોલાવડાવવા. આ ચીજવસ્તુઓ ગમવાનું કારણ અને તેને અનુસંધાને પ્રશ્નોત્તરી કરવી.

૪. ચિત્રકામ

- આ દિવસમાં 'વાતચીત'માં થયેલ ચર્ચામાં આવરી લીધેલી ખાવાપીવાની ચીજવસ્તુઓ સ્લેટ/ નોટબૂક કે કાગળના અલગ પાનામાં દોરવા માટે કહેવું. દરેક બાળકે પણ મનગમતી ખાવાની એક જ ચીજવસ્તુ દોરવી. તેમાં રંગ પૂરવા કહેવું. કેવી રીતે રંગ પૂરવો તે ના કહેવું. આ પ્રવૃત્તિ પૂરી થયા બાદ બાળકોને, તેમણે શું દોર્યું છે ? તે ગમવાનું કારણ શું છે ? જેવા પ્રશ્નો પૂછવા. બાળકો પોતાના ચિત્રોનું જાતે નિદર્શન કરે તે માટેની વ્યવસ્થા કરવી.

૫. પ્રવૃત્તિઓ

- વર્ગના ભોંયતળિયા પર એક બાળકને સુવડાવી તેના ફરતે ભીના ચોકથી શરીરનું ડ્રોઈંગ (ટ્રેસીંગ) કરો. બાદમાં તે લાઈન ડ્રોઈંગ પરથી બાળકો સાથે વિવિધ પ્રશ્નોત્તરી કરવી.
- પ્રશ્ન અંતર્ગત અંગ, તેના કાર્યો, હોય તો શું થાય ? ના હોય તો શું થાય ? અંગોની સફાઈની વાત પણ કરવી.

૬. **વાર્તા** પાછળના દિવસોમાં સાંભળેલી વાર્તાના પાત્રો સસલું, કાચબો, ઊંટ, કાગડો, શિયાળને લઈને સાંભળેલ વાર્તામાં આ પાત્રો ઉલટ-સૂલટ કરી પ્રશ્નોત્તરી કરવી.

ઉદાહરણ : - ચતુર કાગડાની જગ્યાએ કાચબો હોય તો પૂરીનું શું થાય ?

- ઊંટ અને કાગડો મિત્ર હોય તો શું થાય ?

શક્ય હોય તો આ પાત્રોના ફોટો દર્શાવવા, બાળકોને વ્યક્તિગત જોવા માટે પણ સમય આપવો.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - બાળકોને કેટલીક ક્રિયાનો અનુભવ કરાવો પછી તે ક્રિયા કોણ કરે ? શેના માટે છે તે પૂછવું.

ઉદાહરણ : - વાળ ઓળાવવાનો અભિનય.

- હાથ ધોવાનો અભિનય.
- લખવા/વાંચવાનો અભિનય.
- કૂદકા મારવાનો, સૂવાનો, પડવાનો, પાણી પીવાનો, બ્રશ કરવાનો અભિનય.

- બાળકોને આ પદ્ધતિ તેમના નાના-નાના જૂથ પાડી જાતે કરવાનો પણ સમય આપવો.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૭, ૮, ૯

નોંધ

ક્રમ - ૬ રંગીન ફુગ્ગા

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- તરાહ (પેટર્ન) બનાવવાની સમજ અને અનુભવ પૂરા પાડવા.
- ત્રણ મૂળ આકાર, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- સંઘભાવનાનો વિકાસ થાય.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : છાપા, વાર્તાની ચોપડી, વિવિધ આકારની ચીજ વસ્તુઓ, ફુગ્ગા, કાગળ, મીણિયા કલર.

૧. રમત **વાઘ-બકરી**

- બધા બાળકો વર્તુળાકારે ઊભાં રહેશે. એક બાળક વર્તુળની અંદર અને એક બાળક વર્તુળની બહાર ઊભું રહેશે. વર્તુળની અંદરનું બાળક 'બકરી' બનશે તથા વર્તુળની બહારનું બાળક 'વાઘ' કહેવાશે.
- હવે વાઘ બકરીને પકડશે. બકરીને વર્તુળની બહાર આવવા-જવાની છૂટ હશે. પણ વાઘ જો વર્તુળની બહારથી અંદર આવવા પ્રયત્ન કરશે તો વર્તુળની અંદર એકબીજાનો હાથ મજબૂતાઈથી પકડીને ઊભેલાં બાળકો તેને અંદર પ્રવેશવા નહીં દે. વાઘ બાંધેલા હાથની નીચેથી કે પછી જોર કરીને અંદર જશે. એ જ પ્રમાણે અંદરથી બહાર આવવા માટે 'વાઘે' પ્રયત્ન કરવાના રહેશે અને 'બકરી' ને પકડવાની રહેશે. બકરી પકડાઈ જાય પછી બકરી 'વાઘ' બનશે. અને પહેલાં જે બાળક 'વાઘ' બન્યું હતું તે બાળક વર્તુળમાં જઈ હાથ પકડીને ઊભું રહેશે.

ચકલી-ઊડે

- શિક્ષક બાળકોને ચકી ઊડે ફરરર... ની રમત રમાડશે.
- જ્યારે શિક્ષક પક્ષીનું નામ બોલશે ત્યારે બાળકો ફરરર બોલશે અને આંગળી ઊંચી કરશે.
- શિક્ષક પક્ષી સિવાયનું નામ બોલે તો બાળકો કશું જ નહિ બોલે અને આંગળી ઊંચી કરશે નહિ.

૨. ગીત - **(૧) ચાંદો/સૂરજ (૨) નાનું નાનું સસલું.**

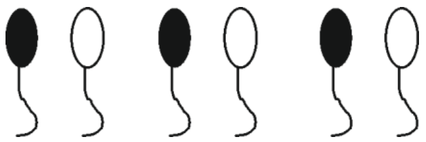
- શિક્ષક હાવભાવ સાથે બંને ગીત ગવડાવશે.
- જરૂરિયાત મુજબ બોર્ડ પર ગીત મુજબના ચિત્રો દોરી તેના શબ્દો લખશે.
- બોર્ડ પર લખાયેલા શબ્દો પર વિદ્યાર્થીનું ધ્યાન વારંવાર જાય તેવા પ્રયત્નો કરશે.
- બાળગીતને અનુરૂપ શબ્દો બોર્ડ પર લખતાં જશે.

૩. વાતચીત - **ફુગ્ગો**

- પ્રશ્નો પૂછી ચર્ચા કરો.
- ફુગ્ગો કેવો હોય ? ફુગ્ગો શાનાથી બને ? ફુગ્ગામાં શું ભરાય ? તમને ફુગ્ગો ગમે છે ?

૪. ચિત્રકામ - **'ફુગ્ગામાં રંગ'**

- ફુગ્ગા દોરી પેટર્ન બને તેમ રંગ પૂરાવો.
- એક સરખા દેખાય તેવા ફુગ્ગા દોરવા કહો, પાંચ થી છ ફુગ્ગા દોરવા.



૫. પ્રવૃત્તિઓ - **આકારોનું વર્ગીકરણ**

- એક બોક્સમાં ગોળ-ચોરસ આકારની વસ્તુઓ મૂકો.
- એક-એક બાળક બોક્સ પાસે આવે અને સૂચના મુજબ બે ગોળ વસ્તુ કાઢી આપે અથવા સૂચના મુજબ બે ચોરસ વસ્તુ કાઢી આપશે.
- બાળકોને આ બે આકારની ઓળખ થઈ ગઈ હોય તો ત્રિકોણ કે લંબચોરસ ઉમેરી શકાય.

નોંધ : વધારે વસ્તુ ભેગી થયેલી હોય તો ૫-૫ ના જૂથમાં પણ પ્રવૃત્તિ આપી શકાય.

૬. વાર્તા - **સમજુ બકરી**

- હાવભાવ સાથે બાળકોને વાર્તા કહેવી.
- ચિત્રો હોય તો બતાવો.
- પ્રશ્નો પૂછો : કૂતરા શું કરતા હતાં, કૂતરાને કયાં જવું હતું, બકરીઓ કેવી રીતે પોતાની જગ્યાએ પહોંચી, બકરી અને કૂતરાની જગ્યાએ તમે હોય તો શું કરો ?

૭. માઈન્ડ ગેઈમ - **હાથને ગોળ ફેરવો**

- તમામ વિદ્યાર્થીઓ ઊભા રહી પોતાના બંને હાથ આગળ તરફ રાખશે.
- બંને હાથ એક દિશામાં ફેરવશે.
- બંને હાથ વિરૂદ્ધ દિશામાં ફેરવશે.
- બંને હાથ અંદરની તરફ ફેરવશે.
- બંને હાથ બહારની તરફ ફેરવશે.

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૧૦, ૧૧, ૧૨

નોંધ

ક્રમ - ૭ ફુગ્ગા અને ભાત (પેટર્ન)

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ થાય.
- ત્રણ મૂળ આકાર, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- સંઘભાવનાનો વિકાસ થાય.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : છાપા, વાર્તાની ચોપડી, વિવિધ આકારની ચીજ વસ્તુઓ, ફુગ્ગા, કાગળ, મીણિયા કલર.

૧. રમત **વાઘ-બકરી**

- બધા બાળકો વર્તુળાકારે ઊભાં રહેશે. એક બાળક વર્તુળની અંદર અને એક બાળક વર્તુળની બહાર ઊભું રહેશે. વર્તુળની અંદરનું બાળક 'બકરી' બનશે તથા વર્તુળની બહારનું બાળક 'વાઘ' કહેવાશે.
- હવે વાઘ બકરીને પકડશે. બકરીને વર્તુળની બહાર આવવા-જવાની છૂટ હશે. પણ વાઘ જો વર્તુળની બહારથી અંદર આવવા પ્રયત્ન કરશે તો વર્તુળની અંદર એકબીજાનો હાથ મજબૂતાઈથી પકડીને ઊભેલાં બાળકો તેને અંદર પ્રવેશવા નહીં દે. વાઘ બાંધેલા હાથની નીચેથી કે પછી જોર કરીને અંદર જશે. એ જ પ્રમાણે અંદરથી બહાર આવવા માટે 'વાઘે' પ્રયત્ન કરવાના રહેશે અને 'બકરી' ને પકડવાની રહેશે. બકરી પકડાઈ જાય પછી બકરી 'વાઘ' બનશે. અને પહેલાં જે બાળક 'વાઘ' બન્યું હતું તે બાળક વર્તુળમાં જઈ હાથ પકડીને ઊભું રહેશે.

ચકલી-ઊડે

- શિક્ષક બાળકોને ચકી ઊડે ફરરર... ની રમત રમાડશે.
- જ્યારે શિક્ષક પક્ષીનું નામ બોલશે ત્યારે બાળકો ફરરર બોલશે અને આંગળી ઊંચી કરશે.
- શિક્ષક પક્ષી સિવાયનું નામ બોલે તો બાળકો કશું જ નહિ બોલે અને આંગળી ઊંચી કરશે નહિ.

૨. ગીત - **નાનું નાનું સસલું**

૩. વાતચીત **ફુગ્ગાના પ્રયોગો**

ફુગ્ગાના અવાજ વિષે વાત કરો. ફુગ્ગાને ફોડવાથી થતો અવાજ, ચૂં...ચૂં... અવાજ. કીચડ...કીચડ... ફુગ્ગાને હથેળીથી ઘસવાનો અવાજ, પીપૂડા સાથેનો અવાજ, ખણ-ખણ ફુગ્ગાનો થતો ઘૂઘરો, ગ્લાસ પર બાંધીને અવાજ શક્ય હોય તે બધા અવાજ કરીને બતાવશે. ફુગ્ગા બતાવી નીચે મુજબ પ્રશ્નો પૂછવા.

- આ ફુગ્ગાને રંગ કેવો છે ?
- તમારા કપડાંના રંગ જેવો ફુગ્ગો કયો છે ?
- આ ફુગ્ગાના રંગ જેવું વર્ગમાં કોણે-કોણે પહેર્યું છે ?
- એક સાથે બે રંગ હોય તેવા ફુગ્ગા છે ?

- આવા કેટલા ફુગ્ગા છે ? એમાં કયા-કયા રંગ છે ?
- બીજા કયા રંગના રંગના ફુગ્ગા તમે જોયા છે ?
- ફુગ્ગાના રંગ જેવી બીજી કઈ-કઈ વસ્તુઓના નામ તમને આવડે છે ?
- આ ફુગ્ગામાંથી કયા રંગનો ફુગ્ગો તમને વધુ ગમે છે ?

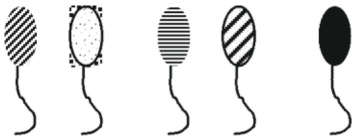
વર્કબુક પેજ નં. ૧૪ પર આપેલ ચિત્રના આધારે નીચેના જેવા પ્રશ્નો પૂછો.

- આ ચિત્ર શેનું છે ?
- ચિત્રમાં કયા-કયા વાહનો છે ?
- ચિત્રમાં કયા કયા વ્યવસાયકારો છે ?
- તમારાં ઘરે ટપાલ આપવા કોણ આવે છે ?
- તમે પીવાનું પાણી ક્યાંથી લાવો છો ?
- તમારા ગામમાં કયા કયા પ્રાણીઓ છે.
- તમે મોટા થઈને શું બનવા માંગો છો ?
- ચિત્રમાં આપેલા કુવાના બદલે કઈ કઈ જગ્યાએથી પાણી મળી આવે છે ?

ચિત્રમાં આપેલા વ્યવસાયમાંથી આપને કયો વ્યવસાય ગમે છે ?

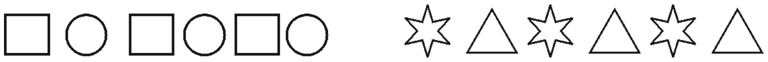
૪. **ચિત્રકામ**

- **ફુગ્ગામાં ભાત પાડો.**
- તમામ વિદ્યાર્થીઓને ફુગ્ગાના ચિત્રો દોરવાનું કહો, ૫ ૬ ફુગ્ગા દોરવા.
- આ તમામ ફુગ્ગામાં અલગ અલગ ડિઝાઈન બનાવવા કહો. રંગ પૂરાવો.



૫. **પ્રવૃત્તિઓ**

- **આકારોની પેટર્ન :**
- વિદ્યાર્થીઓને પસ્તીનાં કાગળમાંથી હાથ વડે વડે ફાડીને ગોળ, ચોરસ બનાવતા શીખવો. (કોલાઝ વર્ક પ્રમાણે)
- દરેક વિદ્યાર્થીને ૩-૪ નંગ વિવિધ આકારો બનાવવા કહો.
- હવે તેને વિવિધ રીતે પોતાના આકારો ગોઠવવા કહો.



- બે-બે વિદ્યાર્થીની જોડમાં પ્રવૃત્તિ કરાવવાથી વધુ પેટર્ન બનાવી શકાશે.
- નાનાથી મોટાના ક્રમમાં, ચડતા-ઊતરતા ક્રમમાં પાંચ વસ્તુની ગોઠવણી કરાવવી.

૬. **વાર્તા**

- **કાચબો અને સસલો**
- વાર્તાની ચોપડીની મદદથી કાચબો અને સસલાની વાર્તા કહેવી.
- વાર્તા પૂરી થયા બાદ ફરીથી બધા ચિત્રો બતાવવાં.
- ચિત્રો બતાવીને પ્રશ્નો પૂછવા : 'આ ચિત્રમાં કેટલાં ઝાડ દેખાય છે ?' 'તમે કાચબો જોયો છે ?' 'કાચબો કેવી રીતે ચાલે છે ?' 'સસલું કેવી રીતે દોડે છે ?' 'રસ્તામાં સસલાએ શું કર્યું ?' 'કાચબો શા માટે જીત્યો ?'

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ - આંગળીને ગોળ ફેરવો.**

- બંને હાથની ચાર-ચાર આંગળીઓને ભેગી અડાડીને બંને અંગૂઠાઓને ગોળ-ગોળ ફેરવો.
- આંજ રીતે બંને અંગૂઠા ઉલટી દિશામાં ગોળ-ગોળ ફેરવો.
- હવે અંગૂઠાને અડાડી દેવા કહો અને પહેલી આંગળીઓને ગોળ-ગોળ ફેરવો.
- આજ રીતે ઉટલી દિશામાં ફેરવો.
- વધુ અનુભવ પછી અન્ય આંગળીઓ પણ ફેરવવાનો અનુભવ કરાવવો.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૧૩, ૧૪

નોંધ

ક્રમ - ૮ આકાશ, સૂર્ય, ચંદ્ર, તારા

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- તરાહ (પેટર્ન) બનાવવાની સમજ અને અનુભવ પૂરા પાડવા.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- આકાશ, સૂર્ય, ચંદ્ર, તારા વિશેની સમજ કેળવવી.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.
- સ્વ-અભિવ્યક્તિની તક આપવી.

સામગ્રી : છાપા, પેન્સિલ, રબર, મીણિયા રંગ, માચિસ, સાવરણીની સળી, સૂરજ, તારા, ચંદ્રના ચિત્રો, ખંજરી, દડો, રૂ અને ફેવિકોલ

૧. રમત **તાળીની રમતો**

- સાદી તાળી
- લાડુ તાળી
- રોટલા તાળી

સાદી તાળી (પાંચ)

- બાળકોને વર્તુળાકારે બેસાડવવા અને તેમની સાથે બેસવું.
- બાળકોને સૂચના આપવી કે હું જે રીતે તાળી પાડું તે રીતે બધા બાળકો એક સાથે તાળી પાડે.
- બંને હાથને માથાની ઉપરની બાજુએ લઈ જઈને એક સાદી તાળી પાડવી. બાળકો પાસે તેવી રીતે તાળી પડાવવી. જ્યાં સુધી રીધમ ન પકડાય ત્યાં સુધી તાળી પડાવવી.
- હવે 'એક-બે' એમ બોલીને બે તાળી પડાવવી. બાળકો પણ એક - બે બોલીને તાળી પાડશે. આ રીતે ક્રમશઃ પાંચ સુધી તાળી પડાવવી. છેલ્લે માત્ર અંક બોલવો અને અંક મુજબ તાળી પડાવવી.

લાડુ તાળી (પાંચ લાડુ તાળી)

- જે રીતે સાદી તાળી અંક બોલતા પડાવવી તેવી રીતે અંક બોલતા બોલતા ક્રમશઃ એકથી પાંચ લાડુ તાળી પડાવવી. લાડુ તાળી લાડવા વાળતા હોય તે રીતે બંને હાથ સામે લાવીને પડાવવી.

રોટલા તાળી (પાંચ રોટલા તાળી)

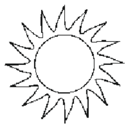
- રોટલા ઘડવા બેસે તે રીતે બાળકોને બેસાડવા અને ઉપર મુજબ (રોટલા ઘડતા હોય તે રીતે) રોટલા તાળી પડાવવી.
- હવે ત્રણેયમાંથી કોઈ પણ પ્રકારની તાળી પાડવાનું કહીને તાળી પડાવવી. જેમકે... બે લાડુ તાળી, પાંચ સાદી તાળી, ત્રણ રોટલા તાળી.

૨. ગીત - **(૧) આવ રે વરસાદ... (૨) ચાંદ-સૂરજ... (૩) ચાંદામામા...**

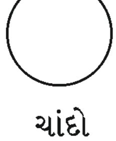
- અગાઉ ગવડાવેલ જોડકણું 'આવ રે વરસાદ' અભિનય સાથે કરાવવું.
- ચાંદો-સૂરજ-રમતા'તા... એ જોડકણાંનું ગાન અનુગાન કરાવવું.
- **ચાદામામા મામા થઈને કેમ રહો છો દૂર...** ગીતમાં આવતા નીચેના શબ્દો ગીત અભિનય સાથે ગવડાવતા - ગવડાવતા વચ્ચે-વચ્ચે બોર્ડ પર લખવું. તેની ચર્ચા કરવી બાળકોને અનુભવ જન્ય, તર્કયુક્ત, કલ્પનાશીલ સવાલો પૂછવા.
  - ચાંદામામા
  - કોપરા-ખજૂર
  - પૂનમની રાત
  - ગણગણતું
  - મનાવવું
  - અજવાળું
  - ચાંદની
  - આભ
  - ઝૂંપડી

૩. **વાતચીત** **ચિત્ર પ્રશ્નોત્તરી**

- આકાશ, સૂર્ય, ચંદ્ર, તારાના થીમનો સમાવેશ થતો હોય તેવું ચિત્ર વર્ગખંડમાં લટકાવીને બાળકોને ચિત્રનું અવલોકન કરાવવું. ચિત્ર આધારીત પ્રશ્નો પૂછવા.
  - ચિત્રમાં શું - શું દેખાય છે ?
  - આ ચિત્રમાં દેખાય છે તે તમે જોયેલ છે ? (સૂરજ જોયો છે ? ચાંદો જોયો છે ?)
  - સૂરજ ક્યારે દેખાય ?
  - ચાંદો ક્યારે દેખાય ?
  - આકાશમાં શું-શું દેખાય છે ? (દિવસે)
  - રાત્રે આકાશમાં શું-શું દેખાય છે ?
- આ રીતે ચિત્ર આધારિત પ્રશ્નોની સાથે વાતચીત કરાવવી અને જવાબ મેલવવા પૂરક પ્રશ્નો પણ પૂછતા જવા. બાળકો ઉત્તર આપે ત્યારે તેનું ચિત્ર બોર્ડ પર દોરવું અને તેની નીચે તે શબ્દો લખવા. જેમકે


સૂરજ

ચાંદો


ચાંદો

તારો

વાદળ

ડુંગર

પક્ષી

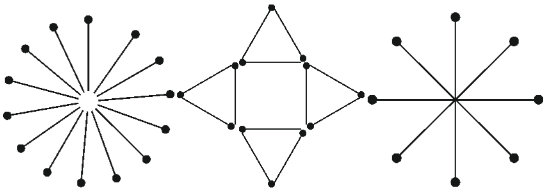
બોર્ડમાં દોરેલ ચિત્ર દર્શાવીને શબ્દ બોલાવતા જવા. આમ, વારંવાર કરાવવું. વાર્તાલાપ વધારતા જવો.

૪. **ચિત્રકામ** - **સૂર્ય, ચાંદો, તારો**

- બાળકોને પાટીમાં સૂરજ, ચાંદો, તારાનું ચિત્ર દોરવા કહેવું.
- દરેક બાળકને કાગળ, પેન્સિલ, રબ્બર અને મીણિયા રંગ આપવા અને કાગળમાં આ ચિત્રો દોરાવવા અને તેમાં રંગ પૂરાવવા.
- **કૉલાજકામ**
- બાળકોને છાપાના કાગળો / પસ્તી આપવી અને તેમાંથી હાથ વડે સૂરજ અને ચાંદો કોતરાવવા. જરૂર પડ્યે નિદર્શન આપવું.
  ત્યારબાદ કોતરેલ સૂરજ અને ચાંદાને ચિત્રકામના કાગળ પર (કૉલાજકામ) ચોંટાડવવા.
- વર્ગના બાળકોના ચાર જૂથ પાડો. તેમને એક એક જૂથને ચંદ્ર, સૂરજ, તારા, વાદળ કાગળના તારા નાના ટૂકડાઓમાં દોરવાં કહેવું. ચિત્ર દોર્યા બાદ તેમા રંગપૂરવા કહેવું. રંગ પુરાયા બાર્દ તે કાગળમાં ચિત્ર રહે અને તેની આજુબાજુનો વધારાનો ભાગ હાથથી ફાડી નાંખવાનું કહેવું. મૂળ ચિત્રો ચંદ્ર, સૂરજ, તારા, વાદળ લઈને વર્ગમાં નિદર્શન કરાવવું. આ નિદર્શન બે-ચાર શીટ પર પણ કરાવી શકાય.

૫. **પ્રવૃત્તિઓ** - **તરાહની પ્રવૃત્તિ**

- દરેક બાળકોને માચીસની દિવાસલી અથવા એક સરખા માપની કાપેલ સાવરણા કે સાવરણીની સળીઓ આપવી. પહેલાં શિક્ષક સળીઓની ગોઠવણી કરીને સૂરજ, તારો, ડુંગરની ડિઝાઈન બનાવડાવવી. બાળકો પોતાને મળેલ સળીઓમાંથી અલગ-અલગ ડિઝાઈન (ભાત) બનાવશે. જેમ કે,



૬. **વાર્તા** - **ચાંદો પકડયો**

- બાળકોને હાવભાવ સાથે ચાંદો પકડ્યો વાર્તા કહેવી.
- આ જ વાર્તા (બીજી વાર) બોર્ડમાં ચિત્ર દોરતા ફરી કહેવી. (બોર્ડમાં ઝાડ, તળાવ, તળાવમાં ચાંદો, ઝાડ પર વાનરનું બચ્ચું... દોરવા)

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - **દડા પસાર (સામગ્રી : મોટો દડો, ખંજરી)**

- બાળકોને વર્તુળાકારે ઊભા રાખવા. એક બાળકના હાથમાં દડો આપવો. તે બાળક બીજા બાળકને અને બીજો બાળક ત્રીજા બાળકને આપશે. દડો એક બાળક પાસેથી બીજા બાળક પાસે પસાર થાય તેમ રમત રમાડવી.
- દડો ક્લોકવાઈઝ અને એન્ટી ક્લોક વાઈઝ પસાર કરાવવો.
- બાળકોને આડી હરોળમાં ઊભા રાખવા. પછી દરેક બાળકને દડો પોતાની જમણી બાજુથી ડાબી તરફના બાળકને આપવા કહેવું. ખંજરીના તાલે દડાને જમણી તરફ પાસ કરાવવો. છેલ્લો બાળકને ડાબી તરફ દડો પાસ કરવા કહેવું. આ રીતે દડો જમણાથી ડાબી તરફ અને ડાબાથી જમણી તરફ પાસ કરાવવો.
- મુખ બોર્ડ તરફ રાખીને બાળકોને એક ઊભી હરોળમાં વિશ્રામમાં ઊભા રાખવા. સૌથી પહેલા ઊભેલા બાળકના હાથમાં દડો આપવો. આ દડો બાળક વાંકો વળી તેના બે પગર વચ્ચેથી પાછળ ઊભેલા બાળકને આપવા કહેવું. ખંજરીના તાલે દડો પહેલા બાળકથી છેલ્લા બાળક સુધી પાસ કરાવવો.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૧૫, ૧૬, ૧૭

ક્રમ - ૯ વરસાદ

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- જૂથ બનાવવાની સમજ અને અનુભવ પૂરા પાડવા.
- તરાહ (પેટર્ન) બનાવવાની સમજ અને અનુભવ પૂરા પાડવા.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરવો.
- ઋતુઓ વિશેની સમજ કેળવવી.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.
- ગણતરી કરવી.

સામગ્રી : માટી, છાપા, ગુંદર, ચિત્રો, ચાંદલા, વાર્તાની ચોપડી, દડો, બોટલ, કચૂકા, ચાંદલા, સતારા/આભલા, ટીકા, ચીટકકામ માટેના ચિત્રો

૧. રમત **તાળીની રમતો**

- દસ સાદી તાળી
- દસ લાડુ તાળી
- દસ રોટલા તાળી

(૧) તાલની રમતો :

- આગળના દિવસે રમાડેલ તે તાળીની રમતો સાદી તાળી, રોટલા તાળી અને લાડુ તાળી દસ સુધી રમત રમાડવી.

(૨) વરસાદ તાળી :

- એક હાથની હથેળી અને બીજા હાથની એક આંગળી માથાની ઉપરની બાજુએ લઈ જવી અને તાળી પાડી બતાવવી. બાળકોને પણ પોતાના એક હાથની હથેળી અને બીજા હાથની એક આંગળીથી તાળીઓ પડાવવી.
- બે આંગળીથી તાળી પાડીને બાળકોને પણ બે આંગળીથી તાળી પડાવવી. ક્રમશઃ ત્રણ આંગળી, ચાર આંગળી, પાંચ આંગળી, ચાર આંગળી, ત્રણ આંગળી, બે આંગળી અને એક આંગળી વડે તાળી પડાવવી.

ભાક્-છૂક...

- ગાડીના અવાજ 'ભાક્-છૂક'ની રમત રમાડવા બાળકોને બે ટૂકડીમાં બેસાડવા. ગાડી ચાલતી હોય તેમ 'ભાક્-છૂક' બોલતા બોલતા બંને હાથથી ગાડી ચાલતી હોય તેમ અભિનય કરીને બતાવવો.
- એક ટૂકડીને 'ભાક્...' બોલવાનું કહો અને બીજી ટૂકડીને 'છૂક...' બોલવવું. અભિનય તેમજ હાથના ઈશારો જે ટૂકડીને કરે તમણે એકી સાથે 'ભાક્...' બોલવાનું અને તે પછી બીજી ટૂકડીએ 'છૂક...' બોલવાનું સમજાવવું. બાળકોને સૂચના મુજબ અભિનય સાથે 'ભાક્...' 'છૂક...' કરશે. શરૂઆતમાં ધીમી ગતિએ 'ભાક્...' 'છૂક...'બોલાવવું. ધીરે ધીરે 'ભાક્...'

‘છૂક...’ બોલવાની ગતિ વધારવી. આમ, અલગ અલગ ટૂકડીને ‘ભાક્... છૂક...’ રીધમ પકડીને ગાડી ચલાવાની રમત રમાડવી.

- દેડકાનું પેટ : બાળકોને ધીમે-ધીમે પેટ ફૂલાવવાનું કહેવું. હજી વધારે... હજી વધારે... પછી ફટાક દઈને ફોડવું એમ કહીને મોઠેથી શ્વાસ છોડવાનું કહેવું.
- સાયકલમાં હવા ભરવાનું, ટ્રક, સ્કૂટર, વિમાન, રાંધણ ગેસ, રીક્ષામાં હવા ભરવાનું કારણ અને તેને સંબંધિત પ્રશ્નો પૂછવા. જરૂર જણાયે માહિતી આપવી.

૨. ગીત

- **(૧) આવ રે વરસાદ... (૨) ચાંદ-સૂરજ... (૩) આવો મેઘરાજા...**
- આગળના દિવસોમાં ગવરાવેલ જોડકણાં ‘આવ રે વરસાદ’, ‘ચાંદો-સૂરજ’ ગાન અનુગાન કરાવવું.
- શિક્ષક જોડકણાંની એક કડી ગાય તો બાળકો જોડકણાંની બીજી કડી ગાય.
- આવો મેઘરાજા... ગીત ગાન - અનુગાન કરાવવું, અભિનય પણ કરાવવો.

૩. વાતચીત

ચિત્ર પ્રશ્નોત્તરી વર્કબુક પેજ નં. ૧૮ પરના ચિત્રને આધારે નીચેની પ્રશ્નોત્તરી કરો.

- વરસાદ ક્યારે આવે ?
- વરસાદ પડે ત્યારે તમને ગમે કે ના ગમે ?
- વરસાદમાં પલળીએ નહી એ માટે કયા કયા સાધનોનો ઉપયોગ કરીએ છીએ ?
- છત્રી શા માટે ઓઢીએ છીએ ?
- રેઈનકોટ જોયો છે ? રેઈનકોટ ક્યારે પહેરીએ છીએ ?
- તાપણું ક્યારે તાપીએ છીએ ?
- સ્વેટર, કોટ શા માટે પહેરીએ છીએ ?
- ચિત્રમાં કેટલાં પાસે છત્રી છે ?
- ચિત્રમાં કેટલાં પાસે છત્રી નથી તે શું કરે છે ?
- ચિત્રમાં મેઘધનુષ્ય દેખાય છે ?
- વરસાદ સિવાય મેઘધનુષ્ય દેખાય છે ?
- તમે મેઘધનુષ્યમાં કેટલાં રંગો જોયા છે ?
- ચિત્રમાં કાગડો થઈ ગયેલી છત્રીને શું કરવામાં આવે છે ?
- અત્યારે વરસાદ થાય તો છત્રી વિના શું કરશો ?
- શિયાળો અને ઊનાળો ઋતુઓ વિશે પણ ચર્ચા કરાવવી.

૪. માટીકામ

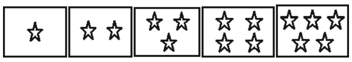
- **માટીકામ**
- બાળકોને અનુકૂળ જગ્યાએ લાઈનમાં બેસાડવા દરેક બાળકને છાપાની પસ્તી અને માટીનો પીંડો આપવો. મનગમતાં રમકડાં બનાવવા કહેવું.

૫. પ્રવૃત્તિઓ

- **ચીટકકામ : સર્જનાત્મક સામગ્રી**
- કચૂકા, ગુંદર, કઠોળ, ચાંદલા, સતારા, ટીકા, મગફળીનાં છોતરા... વગેરે.
- ચિત્રો : છત્રી, વાદળ, રેઈનકોટનાં ચિત્રો.
- બાળકોને જૂથમાં બેસાડવાં. દરેક બાળકને ચિત્ર દોરેલ કાગળ (ચીટક કામ માટે) આપવાં. દરેક જૂથમાં ચીટક કામની સામગ્રીઓ આપવી. ચિત્રની અંદર અથવા ચિત્રની લાઈન પર

કઈ રીતે ચીટકકામ કરવું તે સમજાવું. બાળકો પાસે ચીટકકામ કરાવવું.

- પાંચ-પાંચ બાળકોના છ જૂથ બનાવવા અને દરેકને ૧, ૨, ૩, ૪, ૫ તારા દોરીને બનાવેલા પાંચ કાર્ડનો એક - એક સેટ આપવો.



બાળકોને ક્રમમાં ૧ થી ૫ મુજબ ગોઠવવા કહેવું. શક્ય હોય તો આ કાર્ડ પણ બાળકોના જૂથજ બનાવે તેવું કરાવડાવવું. (અહીં વધાર ઓછું પણ સમજાવવું)

૬. **વાર્તા** પુસ્તકાલયમાંથી ચિત્રવાર્તાની ચોપડી મેળવી વાર્તા કહેવી. પુસ્તિકા આપતા પહેલા તેના વિશે માહિતી આપવી.

જેમ કે, પ્રથમ પાનું સમજાવવું.

- ચિત્ર અને વાર્તાના નામની સમજ આપવી.
- લેખન ડાબેથી જમણી તરફ જાય છે અને તે રીતે વાંચવાનું હોય છે તે સમજ આપવી.
- બાળકોને ચાર-ચારના જૂથમાં બેસાડવા.
- દરેક જૂથમાં પાંચ-છ વાર્તાની ચોપડીઓ મૂકવી.
- બાળકોને ચોપડીઓ જોવા કહેવું.
- બાળકો સાથે વાર્તાલાપ કરવો.
  - ચોપડીના પહેલા પાને શેનું ચિત્ર છે ?
  - ચોપડીના છેલ્લા પાને શેનું ચિત્ર છે ?
  - ચોપડીની અંદર કયા- કયા ચિત્રો છે ?
- બાળકો પોતાની પાસેની ચોપીડમાં ક્યા ક્યા ચિત્રો છે તે બીજા બાળકને કહેવાનું કહેવું.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ - દડા પસાર - બોટલ પસાર**

- આગળના દિવસે રમાડેલ દડા પસાર રમત ફરી વાર રમાડવી. આ હવે દડાની જગ્યાએ પાણીની ખાલી બોટલ આપો અને બોટલ પસારની રમત રમાડવી.
- બોટલ પણ અલગ-અલગ રીતે પાસ કરાવીને રમત રમાડાવી શકાય.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૧૮, ૧૯, ૨૦, ૨૧

નોંધ

ક્રમ - ૧૦ સાયકલ

હેતુઓ :

- સાયકલ, તેનો ઉપયોગ, તે કેવી રીતે ચાલે, શાનાથી બનેલી હોય તે વિષે જાણે.
- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ, વસ્તુ ગણતરી કરે.
- અનુભવના આધારે વિચારીને જવાબ આપે.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, સાયકલનું ચિત્ર, કોરા કાગળ, રંગ, વાર્તાની ચોપડી, સીટી

૧. રમત - **ભાકછુક**

૨. ગીત - **સાયકલ મારી સરરર જાય...**

- અભિનય સાથે ગીત રજૂ કરાવવું.
- પ્રશ્નો પૂછવા.
  - સાયકલ કોણે કોણે જોઈ છે ?
  - સાયકલમાં ટ્રીન-ટ્રીન શું વાગતું હશે ?
  - ગીતમાં ક્યાં ક્યાં શબ્દો આવ્યા ?
  - બાળકો વારાફરતી આવીને ગીત રજૂ કરે. (જેટલું આવડે તેટલું)

૩. વાતચીત **સાયકલ એટલે શું ?**

૧. વાતો કરવી :

- સાયકલ કયા કામમાં આવે છે ?
- તમે સાયકલ જોઈ છે ? તમારા ઘરમાં સાયકલ કોણ કોણ ચલાવે છે ? તમે સાયકલ પર બેઠા છો ? તમે સાયકલ પર બેસીને ક્યાં જાઓ છો ?
- મોટા માણસ કે નાના છોકરાની સાયકલ કેવી હોય છે ?

૨. સાયકલનું ચિત્ર બતાવવું. વાસ્તવિક સાયકલ બતાવીને પણ વાતો કરાય.

૩. સાયકલના જુદા-જુદા ભાગ ચિત્રમાં બતાવતા જવા અને વાતો કરવી.

૪. સાયકલના ભાગ-પૈંડાં, સીટ, ગવંડર, સાંકળ, બ્રેક, ઘંટડી, સ્પોક્સ (પૈડાંના તાર)

૫. તે શેના બનેલા છે તેની વાત કરવી.

૪. ચિત્રકામ - **ચિત્ર દોરાવવું. (સાધન સામગ્રી : કોરા કાગળ / સ્લેટ, મીણિયા રંગ કે સ્લેટ પેન**

- બાળકોને વર્ગની બહાર લઈ જાઓ અને સાયકલ અને બીજાં વાહનો ધ્યાનથી જોવા કહેવું.
- કાગળ અને મીણિયા રંગ આપવા.
- જોયેલી સાયકલ દોરવા કહેવું.
- વર્ગમાં આવી બધાની સાયકલ જુઓ અને દોરેલ ચિત્ર અંગે ચર્ચા કરો.
- નોંધ : બાળકો જેવી સાયકલ દોરે તે સ્વીકારવી.

૫. પ્રવૃત્તિ **(૧) વાત પૂરી કરવી.**

- બાળકોને કોઈ ક્રિયા વિશે કહેવું અને અધૂરી છોડેલી વિગતો બાળકો પૂરી કરે જેવી કે -
- બ્રશ લીધું, તેના પર ટૂથપેસ્ટ લગાડી પછી... (બાળક વાક્ય પૂરું કરે)
- બૂટ લીધા, બૂટમાં પગ નાંખ્યો, ...

(૨) ક્રમમાં કહેવું.

- બાળકોને કોઈ પરિસ્થિતિ કહેવી અને તેમાં ક્રમ પ્રમાણે શું કરીએ તે બોલવા કહેવું. જેમ કે-જમવું.
- પહેલા હાથ ધોવા.
- હાથ નેપકીનથી લૂછવા.
- થાળીમાં વાનગી લેવી.
- પછી જમવું.

(૩) આવી અન્ય પ્રવૃત્તિઓ વિશે બોલાવવું.

૬. વાર્તા **દીકરીને ઘરે જાવા દે...**

(સાધન/સામગ્રી : પુસ્તકાલયમાંથી આ વાર્તાની ચોપડી મેળવી વાર્તા કહેવી. પુસ્તિકા આપતા પહેલા તેના વિશે માહિતી આપવી. જેમ કે, પ્રથમ પાનું સમજાવવું.

- ચિત્ર, લેખક, શીર્ષક વગેરેની સમજ આપવી.
- લેખન ડાબેથી જમણી તરફ જાય છે અન તે રીતે વાંચવાનું હોય છે તે સમજ આપવી.
- બીજા પાને વાર્તા કહેતા ડાબેથી જમણી તરફ આંગળી ફેરવો અને વાર્તા કહેતા જવી.
- વાર્તા આરોહ-અવરોહ સાથે કહેવી.
- પ્રશ્નો પૂછવા - ક્યાં-ક્યાં પ્રાણીઓ હતાં ? બીજું કોણ-કોણ હતું ? દાદીમા પાછા વળતાં શામાં બેસીને આવ્યાં ? તમે ક્યાં ક્યાં પ્રાણી જોયાં છે ? તમે ક્યાં ક્યાં પક્ષીઓ જોયાં છે ? તમે ક્યારે કોઈ પ્રાણી-પક્ષીને ખવડાવ્યું છે ?

૭. માઈન્ડ ગેઈમ - **રમે તેની રમત**

- પાંચ બાળકોને સ્ટાર્ટ લાઈન પર ઊભા રાખવા.
- સીટી વાગે એટલે બાળકોએ નિશ્ચિત જગ્યા સુધી સાયકલ ચલાવતા જવું, એ જ રીતે સ્કૂટર, બાઈક, રિક્ષા વારાફરતી ચલાવવાં. બધાં બાળકોને તક આપવી.

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૨૨

નોંધ

ક્રમ - ૧૧ સ્કૂટર

હેતુઓ :

- સાયકલ, તેનો ઉપયોગ, તે કેવી રીતે ચાલે, શાનાથી બનેલી હોય તે વિષે જાણે.
- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા થાય, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ, વસ્તુ ગણતરી કરે.
- અનુભવના આધારે વિચારીને જવાબ આપે.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, સાયકલનું ચિત્ર, સ્કૂટરનું ચિત્ર, રંગ, વાર્તાની ચોપડી, કાંકરા, કટોરો

૧. રમત - **વાઘ-બકરી (ક્રમ-૬ પ્રમાણે)**

૨. ગીત - **મમ્મી મને રે મામાને ઘેર જવા દે...**
- 'મમ્મી મને રે...' ગીત અભિનય સાથે કરાવવું.
- પ્રશ્નો પૂછવા-મામાના ઘરે કોણ-કોણ જાવ છો ? કેવી રીતે જાઓ છો ? કોની સાથે જાવ છો ? ત્યાં શું કરો છો ? ત્યાં શું ખાઓ છો ?
- બાળકોને અભિનય સાથે ગીત ગવડાવવું.
- ગીતમાં આવતા વાહનોનાં નામ શિક્ષક બોર્ડ પર લખવા.
- શિક્ષક બોર્ડ ઉપર લખેલાં નામ મોટેથી બાળકોને વાંચી સંભળાવે અને તેના પહેલા અક્ષરના અવાજ ઉપર ધ્યાન આપવાનું સૂચવવું.
  જેમ કે, સાયકલ-સ-સા

૩. વાતચીત - **મોટા માણસ અને નાના બાળકની સાયકનો તફાવત**
- પ્રશ્નો પૂછી ચર્ચા કરવી.
- પ્રશ્નો-મોટા અને નાનાની સાયકલ તમે જોઈ છે ? બંનેમાં શું ફેર છે ? તમે કઈ સાયકલ ચલાવો છો ? તમે કઈ સાયકલ પર બેસો છો ? કોની સાથે ? સાયકલમાં હવા ના હોય તો ચાલે ? શું કરવું પડે ?
- **સ્કૂટર**
- પ્રશ્ન પૂછી ચર્ચા કરવી.
- પ્રશ્નો-સ્કૂટર એટલે શું ? કોણ વાપરે ? સ્કૂટર કોણ-કોણ ચલાવી શકે ? ક્યાં જવાય ? સ્કૂટર શેનાથી ચાલે ? સાયકલ જલ્દી ચાલે કે સ્કૂટર ?

૪. ચિત્રકામ - **'રંગ પૂરાવવા' (સાધન / સામગ્રી : મીણિયા રંગ, સાયકલ, સ્કૂટરના મોટા ચિત્રોના કાગળ)**
- સાયકલ, સ્કૂટરના મોટાં ચિત્રોના કાગળ બાળકોને આપવા.
- મીણિયા રંગ બાળકોને રંગ પૂરવા માટે આપવા.
- બાળકોને મનગમતા રંગ પૂરાવવા.
- રંગ કેવી રીતે પૂરવા તેનું નિદર્શન આપવું.
- સાયકલ-સ્કૂટરના પૈડાંની ગણતરી કરાવવી.

૫. પ્રવૃત્તિ - **ઊંચાઈમાં નાના બાળકોનું જૂથ બનાવવા.**

- એક મોટું બાળક અને એક નાનું બાળક એમ દસ બાળકોની હાર બનાવવી.
- બે બાળકો હાર પૈકીના મોટા બાળકો અને નાના બાળકોને શિકની મદદતી બે ટીમમાં વહેંચવાનું કહેવું.
- મોટાનું જૂથ અને નાનાનું જૂથ બનશે. (મોટું/ઊંચું) (નાનું/નીચું)
- **વસ્તુ ગણતરી.**
- બાળકોને વર્તુળમાં બેસાડવા.
- કાંકરા ભરેલો વાટકો વચ્ચે મૂકવો.
- વારાફરતી બાળકોને કાંકરા ગણીને લેવા માટે કહેવું. જેમકે ૩-૪-૫ એક બાળક ઊભું થઈ વચ્ચે વાટકા પાસે જઈ ૧, ૨, ૩ આમ ગણીને બાજુમાં મૂકશે.
- બાળક ભૂલ કરે તો શિક્ષકે મદદ કરવી.
- કચૂકા કે અન્ય મૂર્ત વસ્તુઓથી પણ ગણન કરાવીએ.

૬. વાર્તા **બહાદુર ચકલી.**

સાધન/સામગ્રી : પુસ્તકાલયમાંથી આ વાર્તાની ચોપડી મેળવી અને તાલીમમાં સમજાવ્યા મુજબ વાર્તા કહેવી. જેમ કે, પ્રથમ પાનું સમજાવવું.

- ચિત્ર, લેખક, શીર્ષક વગેરે.
- બીજા પાને વાર્તા કહેતા ડાબેથી જમણી તરફ આંગળી ફેરવતી જવી અને વાર્તા કહેતા જવી.
- વાર્તા આરોહ-અવરોહ સાથે કહેવી.
- પ્રશ્નો પૂછો - ક્યાં-ક્યાં પક્ષીઓ હતાં ?
- ચકલીબેન રાજા પાસે શું કામ ગયા ?
- રાજા રાણીએ શું કહ્યું ?
- ચકલીબેને શું શું ખાધું ?

૭. માઈન્ડ ગેઈમ - **રમે તેની રમત : સાયકલ-સ્કૂટર**

- વચ્ચે એક પટ્ટો ચૉકથી દોરવો.
- પટ્ટાની એક બાજુ સાયકલ અને સામેની બીજી બાજુ સ્કૂટર.
- સાયકલ બોલે તો પોતાની બાજુ ઉભા રહેવું અને સ્કૂટર બોલો તે સામેની બાજુએ કૂદકો મારીને જવું.
- શિક્ષક ઝડપથી-ધીમેથી એવી રીતે સાયકલ-સ્કૂટર, સ્કૂટર-સાયકલ સાયકલ-સાયકલ એવીરીતે બોલી શકે.

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૨૩

નોંધ

ક્રમ - ૧૨ વાહન

હેતુઓ :

- સાયકલ, તેનો ઉપયોગ, તે કેવી રીતે ચાલે, શાનાથી બનેલી હોય તે વિષે જાણે.
- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી, વસ્તુ ગણતરી કરે.
- અનુભવના આધારે વિચારીને જવાબ આપે.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, વાહનોનાં ચિત્રો, રંગ, વાર્તાની ચોપડી, કાગળ

૧. રમત - **ભાફ્... છૂક...**

૨. ગીત - **મમ્મી મને રે મામાને ઘેર જવા દે...**

૩. વાતચીત - વાહનોના ચિત્ર બતાવી નીચેના જેવા પ્રશ્નો પૂછવા.
- બાળકોને બે/ત્રણ/ચાર/છ અને તેથી વધુ પૈડાવાળા વાહનોના નામ પૂછો બોર્ડ પર લખવા.
- આ પ્રકારના વાહનો કયા કામમાં આવે છે તે પૂછો. જરૂર જણાય તો માહિતી આપવી.

૪. ચિત્રકામ - બોર્ડ પર સાયકલ દોરી તેના વિવિધ પાર્ટસ બાળકોને પૂછીને દોરો. દરેક ભાગની ઉપયોગીતા સમજાવવી.

૫. પ્રવૃત્તિ - વાક્ય બોલી તાળી પાડો. જેટલી તાળી પાડો તેટા શબ્દ સમજાવો.
- હું લાડું ખાઉં છું. = ૪ તાળી = ૪ શબ્દ
(તાળી, ચપટી, કુદકાં, સામસામી તાળી) માત્ર ૫ શબ્દો સુધીનાં વાક્યો બનાવવા.

૬. વાર્તા - છેલ્લા ૧૦ દિવસોમાં સાંભળેલી વાર્તાના પાત્રોના નામ લખી તેની લાક્ષણીકતા લખાવવી.
ઉદાહરણ કાચબો = પાણીમાં રહે છે, ધીમે ચાલે છે, ઉડતો નથી, કડક પીઠ હોય છે.

૭. માઈન્ડ ગેઈમ - વર્ગમાં બાળકોને મોબાઈલ બતાવી તેના દ્વારા નીચેની બાબતો કઈ રીતે જાણી શકાય તે માટેના પ્રશ્નો પૂછવા.
- સમય, અંક, મેસેજ, ફોટો, રમત, વિડીયો, કેલેન્ડર, કેલ્ક્યુલેટર

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૨૪ પઝલના ટૂકડા આપેલ ચોરસમાં ગોઠવો.

નોંધ

ક્રમ - ૧૩ કૂકડે... કૂક

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- દૃષ્ટિભેદ, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ, વસ્તુ ગણતરીની સમજ અને અનુભવ.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, કાગળ, રંગ, પુસ્તિકાઓ (મેગેઝિન વગેરે), બાળવાર્તાની પુસ્તિકા, માટી, કાગળના ટૂકડા, છાપા

૧. રમત - **વાઘ-બકરી...**

૨. ગીત - **એક બિલાડી જાડી**

- ગીત અભિનય સાથે ગવડાવવું.
- ગીતની પ્રથમ પંક્તિ શિક્ષક ગાશે. બાળકો તેને ઝીલશે અને ગાશે. આમ ક્રમશઃ આગળ વધવું. ગીત એકથી વધુ વખત ગવડાવવું.
- ગીત વિશે વાતચીત કરો, જેમ કે, બિલાડી કોણે-કોણે જોઈ છે ? બિલાડી શું પીવે છે ? તમે બિલાડીને દૂધ પીવડાવો છો ? બિલાડી કયા - કયા રંગની હોય છે ? બિલાડીની પૂંછડી તમારા હાથથી નાની હોય કે મોટી ? બિલાડી કેમ બોલે છે ?
- બિલાડીના "મ્યાંઉ... મ્યાંઉ" અવાજ કરાવવો.
- ગીતમાં આવેલા શબ્દો બિલાડી, જાડી, સાડી વગેરે લખવાં. આ શબ્દો બોર્ડ પર લખવાં. શિક્ષક શબ્દો વાંચશે. બાળકોને વંચાવવા.
- કેટલાંક બાળકોને આ શબ્દો પૈકી બિલાડી, જાડી, સાડી ક્યાં-ક્યાં લખ્યું છે તે પૂછવું.

૩. વાતચીત - વિવિધ પુસ્તકો (પાઠ્યપુસ્તક, વાર્તા મેગેઝિન, ગીતોના જાડા-પાતાળા, મોટા-નાના, વધારે પાના, ઓછા પાના, કાચું/પાકું પૂઠું, કલર ચિત્રોવાળા અને બ્લેક એન્ડ વ્હાઈટ ચિત્રોવાળા વગેરે.)

પદ્ધતિ

- બાળકોને પુસ્તકો બતાવી, પ્રશ્ન પૂછી ચર્ચા કરો.
- શિક્ષક બાળકોને બ્લેક એન્ડ વ્હાઈટ અને કલરવાળી ચોપડીઓ તબાવી પૂછશે આ સરખી છે કે જુદી, કેમ ?
- આવી રીતે દરેક જાતના જુદા જુદા બે પુસ્તક લઈ બાળકોને સરખામણી કરાવી તેના વિશે ચર્ચા કરશે.
- બાળકોને પ્રશ્ન પૂછી જવાબની અપેક્ષા રાખવી જવાબ આપવામાં ઉતાવળ ન કરવી.

૪. ચિત્રકામ - શિક્ષક દરેક બાળકને એક કાગળ અને થોડા મીણિયા કલર આપશે.

- શિક્ષક બોર્ડ પર પુસ્તકનું ચિત્ર દોરી બતાવશે.
- બાળકોને કહો`ક આપણે એક પુસ્તકનું ચિત્ર બનાવવાનું છે. દરેક બાળક પોતાનાં પુસ્તકનું ચિત્ર બનાવશે.

- પુસ્તકમાં તમારું મન પસંદ ચિત્ર દોરો અને રંગ પૂરો.

૫. **પ્રવૃત્તિ** - **માટીકામ**
- સાધન/સામગ્રી : પાણી, માટી, મગ-કાપના ટુકડા - જુના છાપા.
- શિક્ષક બાળકોને વર્તુળમાં બેસાડીને રમકડા બનાવી શકાય તેવી ભીની માટી તૈયાર કરી બતાવશે.
- શિક્ષક દરેક બાળકોને માટી અને જૂના છાપા આપશે.
- શિક્ષક બાળકોને મન પસંદ રમકડા બનાવવા કહેશે.

૬. **વાર્તા** - કૂકડે કૂક
- શિક્ષક બાળકોને વર્તુળાકારે બેસાડી વાર્તા કહેશે અને નીચેના જેવા પ્રશ્નો પૂછશે.
  - જંગલમાં કયા કયા પ્રાણીઓ રહેતા હતા ?
  - સૂરજદાદા શા માટે બહાર નીકળતા ન હતાં ?
  - સૂરજદાદાને કોણ બહાર કાઢે છે ?
  - વાર્તામાં કયા કયા પ્રાણી, પક્ષીઓની વાત કરવામાં આવી છે ?
  - કૂકડો ખુશ થઈને શું કરે છે ?
  - જો તમે રિસાઈ જાવ તો તમને કોણ મનાવે છે ?

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - શિક્ષક વર્ગખંડના ભોંયતળિયે વિવિધ ચિત્રો દોરી બાળકોને તેના પર ચાલવા કહેશે. (આ રીતે ફળ, ફૂલના ચિત્રો દોરી શકાય)
- બાળકોને પંજાથી પંજો અડાડી (પગના)ને ચાલવા કહેવું.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૨૫ ફળ અને શાકભાજીના ચિત્રો દોરાવવા.

નોંધ

ક્રમ - ૧૪ પુસ્તક

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- દૃષ્ટિભેદ, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ, વસ્તુ ગણતરીની સમજ અને અનુભવ.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : કાગળ, મીણિયા કલર, ગાળિયા, બાળવાર્તાની ચોપડી, દોરી.

૧. રમત - **નદી પર્વત**

- શિક્ષક ભોંયતળિયે એક મોટું વર્તુળ દોરશે. તેની કિનારી પર બાળકોને ઊભા રાખશે અને સૂચના આપશે કે હું જ્યારે “નદી” શબ્દ બોલીશ ત્યારે બધા બાળકોએ કૂદકો મારીને વર્તુળના અંદરના ભાગમાં જવું અને જ્યારે “પર્વત” શબ્દ બોલીશ ત્યારે કૂદકો મારીને વર્તુળની બહાર જવું જે બાળક સૂચનાનું પાલન નહીં કરી શકે તે બાળક આઉટ ગણાશે.
- આ રમત બાળકોને વારંવાર કરાવવી ઝડપથી બોલીને અને ધીમે ધીમે.
- નદી-પર્વતની જગ્યાએ દૂધ-દહીં, ફળ-ફૂલ અને પ્રાણી-પક્ષીની રમત પણ રમાડી શકાય.

૨. ગીત - **ધોળા ધોળા બગલા તમે ક્યાં ચાલ્યાં ?**

- સાધન સામગ્રી : ખંજરી
- શિક્ષકે બાળકોને આ ગીત બે-ત્રણ ગવડાવવું. ત્યારબાદ અભિનય સાથે કરાવવું.
- ગીત વિશે બાળકો સાથે ચર્ચા કરવી.

૩. વાતચીત પદ્ધતિ :

- બાળકો સાથે પ્રશ્ન પૂછી ચર્ચા કરો.
- બાળકોને પૂછો, ‘પુસ્તક કોણ વાપરે ?’ (બાળકો, મોટા, શિક્ષક, દુકાનવાળા, મમ્મી, મોટીબેન, ભાઈ, મોટા બાળકો, પ્રિન્સિપલ સાહેબ વગેરે)
- બધા કેમ પુસ્તક વાંચે ? તમે પુસ્તક ક્યાં જોયા છે ?
  નોંધ : શક્ય હોય તો બાળકોને ૪-૫ ટુકડીમાં વહેંચી દો. દરેક ટુકડી જુદી જુદી વ્યક્તિપાસે જાય અને પૂછે કે ‘તમે પુસ્તક કેમ વાંચો છો ?’ શિક્ષક, પ્રિન્સિપલ, મોટા છોકરા વગેરે. પછી પાછા વર્ગમાં આવી બધાને માહિતી આપે.
- બાળકોને સમજણ પાડો કે ભણવા, વાર્તા માટે, માહિતી, નવી વાનગી બનાવવા, કશી વસ્તુ કેવી રીતે ચાલે છે તે જાણવા, બીજા શહેર / દેશ કેવા હોય, કોઈ જગ્યાનો રસ્તો શોધવા વગેરે માટે બધા પુસ્તક વાંચે છે.

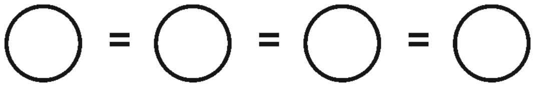
૪. ચિત્રકામ

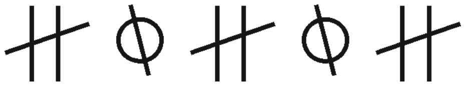
- સાધન/સામગ્રી : કોરા કાગળ, મીણિયા કલર.
- દરેક બાળકોન કોરો કાગળ અને મીણિયા કલર આપો.
- બાળકોને કહો અત્યાર સુધીમાં જે વાર્તાઓ સાંભળી તેનું કોઈ પાત્ર, વસ્તુ જે યાદ આવતું હોય તેનું ચિત્ર દોરી કલર પૂરો.

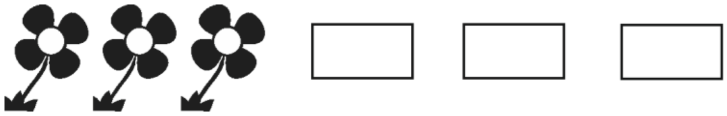
૫. પ્રવૃત્તિ - **ભાત પાડવી / પેટર્ન દોરવી**

- દરેક બાળકને સ્લેટ અથવા કાગળ આપો.
- શિક્ષક બોર્ડ પર જુદી-જુદી પેટર્ન દોરશે.
- બાળકો પોતાની સ્લેટ અથવા કાગળમાં કોપી કરશે.

જેમ કે,

(૧) 

(૨) 

(૩) 

૬. વાર્તા - ચંદુ ઉંદર

- શિક્ષક બાળકોને વર્તુળાકારે બેસાડી વાર્તા કહેશે અને નીચેના જેવા પ્રશ્નો પૂછશે.

(૧) કોણ બીમાર પડ્યું ?

(૨) મંગુ ઉંદરબહેન કોને બોલાવી લાવ્યા ?

(૩) દવા કઈ દુકાનેથી મળે છે ?

(૪) ચંદુ કેટલા દિવસમાં સાજો થઈ ગયો ?

૭. માઈન્ડ ગેઈમ - ગાળિયા પસાર

- શિક્ષક વર્ગના બાળકોને બે ટીમમાં વહેંચશે.
- બન્ને ટીમને ઊભી હરોળમાં ઊભા રાખશે.
- બન્ને ટીમના પહેલા ક્રમે ઊભેલા બાળકને ગાળિયો આપશે.
- શિક્ષક બાળકોને ગાળિયો કેવી રીતે પસાર કરવાનો છે. તેની સૂચના તથા પ્રેક્ટિકલ કરી બતાવશે.
- જે ટીમ તેના બધા બાળકો પાસેથી પહેલા ગાળિયો પસાર કરશે તે ટીમ વિજેતા ગણાશે.

૮. વર્કબુક - પેજ નં. ૨૬ છાપાંના રંગની ટુકડા, ઘરના ચિત્રના વિવિધ ભાગોમાં ચોંટાડવા (કોલાઝ વર્ક)

નોંધ

ક્રમ - ૧૫ નદી-પર્વત

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- દૃષ્ટિભેદ, ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ, વસ્તુ ગણતરીની સમજ અને અનુભવ.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : કાગળ, રંગ, પ્રાણી, શાકભાજી અને ફળના ચિત્રો, બાળવાર્તાની ચોપડી, દોરી.

૧. **રમત** - **નદી, પર્વત**

૨. **ગીત** - **એક બીલાડી જાડી...**

૩. **વાતચીત** પ્રાણી, શાકભાજી અને ફળના ચિત્રો બતાવી નીચે મુજબના પ્રશ્નો પૂછશે.
- આ ચિત્રમાં આપને શું શું દેખાય છે ?
- આપેલ ચિત્રમાં કયા કયા પ્રાણીઓ દેખાય છે ?
- આપેલ ચિત્રમાં કયા કયા શાકભાજી દેખાય છે ?
- આપેલ ચિત્રમાં કયા કયા ફળ દેખાય છે ?
- તમને કયું ફળ સૌથી વધુ ભાવે છે ? તેનો રંગ અને સ્વાદ બતાવો.
- ફળોના વિવિધ સ્વાદની વાત કરો.
- ત્રાજવાથી વજન કઈ રીતે કરવામાં આવે છે ?

૪. **ચિત્રકામ** - બાળકો કાગળ / નોટબુક / સ્લેટમાં એક મોટું વર્તુળ દોરવા કહો. તે વર્તુળમાં તેમને પોતાની મનગમતી ભોજનની ડીશ દોરવાનું કહો.

૫. **પ્રવૃત્તિ** - શિક્ષક બોર્ડ પર વારાફરતી દરેક બાળક પાસે જુદા જુદા શબ્દો પૂછીને બોર્ડ પર લખશે. દરેક વખતે લખાતા શબ્દોનું પ્રથમ અક્ષર પરિચય કરાવશે. જેમકે, દાડમ, દ

૬. **વાર્તા** - વર્ગના બાળકોને તેમને આવડતી કોઈપણ એક વાર્તા કહેવા માટે કહો.
- બાળકે કહેલી વાર્તા માટે પ્રશ્નોત્તરી કરો. જરૂર જણાય બોર્ડ પર પાત્રોના નામ લખી તે વાર્તામાં તે પાત્રની ભૂમિકા સ્પષ્ટ કરાવો.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - વર્ગમાં બાળકોને વર્ગમાં રહેલી તથા વર્ગ બહારના પરિસરની નાની મોટી ચીજવસ્તુઓ એકઠી કરી પોતાની પાસે રાખવા કહો. વર્તુળમાં બેસાડી દરેક ચીજવસ્તુઓને નીચેના ક્ષેત્રમાં વર્ગીકૃત કરો.
- હળવું, ભારે, સરખું ભારે, સરખું હળવું વગેરે.
- ત્યારબાદ બાળકોના સમાન ચાર જૂથ પાડી તેમને આ બદી ચીજવસ્તુઓના ઉપરના ક્ષેત્ર મુજબ વર્ગીકરણ કરવા કહો.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૨૭

પ્રવૃત્તિ પુસ્તિકાના પેજ પર આપેલા ૪ ચિત્રોવાળું અડધું પાનું હાથેથી ફાડીને બાકીના અડધા કોરા પાન પર ક્રિયાઓને યોગ્ય ક્રમમાં ચીટકાવવા કહો.

ક્રમ - ૧૬ મને ઓળખો

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- એકાગ્રતાનો અનુભવ પૂરો પાડવો.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : કાગળ, રંગ, લીંબુ, ચમચી, નેપકીન, સાવરણીની સળી, રૂ

૧. **રમત** - **નદી પર્વત**

૨. **ગીત** - **ચાંદો સૂરજ રમતા તા...**

૩. **વાતચીત** - નકશો બનાવી પ્રશ્નોત્તરી સાથે ગામના વિવિધ સ્થળોનો પરિચય-માહિતી આપવી.

૪. **ચિત્રકામ** - દરેક બાળકને એક કાગળ અને ભીનો રંગ આપવો.
- બાળકોને કહો કે તેમાં આંગળી બોલી અને પેન્ટિંગ કરે.
- સળીઓ, સાવરણીની સળીઓ, રૂ પણ આપી શકાય.
- શિક્ષક બાળકનું નામ અને ચિત્ર વિષે બાળક જે કહે તે લખી આપવી.

૫. **પ્રવૃત્તિ** - શિક્ષકે કોઈપણ ચાર વસ્તુ લેવી.
- તેનો અવાજ બાળકોન સંભળાવવો અને વસ્તુની ઓળખ કરાવવી.
- ટેબલ પાછળથી વારાફરતી અલગ અલગ વસ્તુના અવાજ કરાવવા.
- બાળકો એ અવાજને ઓળખશે.

૬. **વાર્તા** - ઊંટ અને શિયાળ (આગળ વાર્તા આવેલ છે)
(બાળકોએ આ વાર્તા આગળ સાંભળી છે, તેમણે સાચી રીતે અને પૂરી સાંભળી છે તેની ખાતરી કરવી. બોર્ડ પર ઊંટ અને શિયાળનું ચિત્ર દોરવી. બાળકોને આ વાર્તામાં ક્રમિક શું બને છે તેની પ્રશ્નોત્તરી કરી બોર્ડ પર ટૂંકમાં લખવું.)

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - લીંબુ ચમચીની રમત રમાડવી.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૨૯ - પ્રવૃત્તિ બુકમાં આપેલા વિવિધ ચિત્રોનો પરિચય બાળકોને પ્રશ્નોત્તરી દ્વારા કરાવવી. અહીં પરિચય દરમ્યાન ચિત્ર શબ્દનો ઉપયોગ વદુ સમજપૂર્વક થાય તે માટે શબ્દના પ્રથમ અક્ષર પર વધુ ભાર આપવો. જેમ કે, ચકલી - ચ. અહીં ચ... ક... લી... ના બદલે ચકલી શબ્દનું સાથે ઉચ્ચારણ થાય તે માટેનો પ્રયાસ કરવો.
- ચિત્ર શબ્દના પરિચય બાદ વર્ગના બાળકોને આપેલ ચિત્રનું નામ બોલો તે જ સમયે બાળક પોતાની વર્કબુકમાં તે ચિત્ર શોધી તેના પર વર્તુળ કરે તેમ કહેવું.
- આ ઉપરાંત વર્ગની ચોક્કસ ચાર-ચાર વસ્તુઓ લાવવા કહો.

ક્રમ - ૧૭ મારી દુનિયા

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- વિવિધ પ્રાણી, પક્ષી, વાહન, શાકભાજીનો પરિચય થાય.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સંઘભાવનાનો વિકાસ થાય.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, શાકભાજી, વાહનો, પક્ષી-પ્રાણીઓના ચિત્રો, મેગેઝિન, સળીઓ, પથ્થર, વર્તમાનપત્રો, બાળપૂર્તિ

૧. **રમત** - **તાલની રમતો**

૨. **ગીત** - **સાયકલ મારી સરરરરજાય...**

૩. **વાતચીત** - જુદા-જુદા પ્રાણીઓ, પશુ-પક્ષીઓ, વાહનો, શાકભાજીના નામ ક્રમશઃ લખી તેની સાથે જોડાયેલી બાબતોની પ્રશ્નોત્તરી કરાવવી.

૪. **ચિત્રકામ** - બાળકોને મનગમતા જુદા-જુદા પ્રાણીઓ, પશુ-પક્ષીઓ, વાહનો, શાકભાજીના ચિત્રો સ્લેટમાં દોરાવવા.

૫. **પ્રવૃત્તિ** - વધારે-ઓછું
- બાળકોને બહારથી સળીઓ કે પથ્થર વીણી લાવવાનું કહેવું.
- બધા બાળકો પોતાની પાસેની વસ્તુઓની ઢગલી કરાવવી.
- હવે કોઈપણ બે બાળકોને સળીઓ ભેગી કરવા કહેવું.
- હવે પ્રશ્ન કરો કે આ બે બાળકની સળીઓ વધુ છે (વર્ગનો કોઈ એક બાળક)
- આમ બાળકો પાસે સળીઓ કે પથ્થર ભેગા કરાવવા અને બાળકોને પૂછો કે કોની પાસે વધારે અને કોની પાસે ઓછા છે ?

૬. **વાર્તા** - શાળામાં ઉપલબ્ધ મેગેઝિન, વર્તમાન પત્રો અને વિવિધ વાર્તાની ચોપડીઓ બાળકોને જૂથમાં જોવા માટે આપી તેને સંબંધિત પ્રશ્નોતરી કરાવવી.
- પુસ્તકાલયમાંથી બાળકને અનુકૂળ હોય તેવી ચિત્ર વાર્તા વાળી ચોપડીઓ આપવી.

૭. **માઈન્ડ ગેઈમ** - કૌન બનેગા જૂઠપતિ : આ રમતમાં બાળકને કોઈપણ એક શબ્દ આપો જેના સ્વાદ વિશે ખોટો જવાબ બાળક ‘હા’ કે ‘ના’ માં આપશે.

જેમ કે, મરચું ગળ્યું છે.
ગોળ તીખો છે.

૮. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૩૦

ક્રમ - ૧૮ ઘડિયાળ

હેતુઓ :

- બાળકોને વાતો / ચર્ચા કરતા કરવા, શબ્દભંડોળનો વિકાસ કરવો.
- ક્રમબદ્ધ યાદશક્તિ વિકસાવવી.
- સમય સાથે થતી ક્રિયાઓનો પરિચય થાય.
- નાના અને મોટા સ્નાયુઓનો ઉપયોગ.
- સંઘભાવનાનો વિકાસ થાય.
- સર્જનાત્મકતાની ખીલવણી કરવી.

સામગ્રી : ખંજરી, શાકભાજી, વાહનો, પક્ષી, પ્રાણીઓના ચિત્રો, મેગેઝિન, સળીઓ, પથ્થર, વર્તમાનપત્રો, બાળપૂર્તિ

૧. **રમત** - વર્ગની વચ્ચે મોટી ઘડીયાળ દોરવી. ઘડિયાળમાં ગુજરાતીમાં ૧ થી ૧૨ અંક લખવા. વર્ગના ચાર-ચાર વિદ્યાર્થીઓને દાવમાં લાવવા. પછી શિક્ષક પૂછવું કે કેટલાં રે કેટલાં બાળકો કહે તમે કહો એટલાં. શિક્ષક કહે ચાર તો દાવમાં રહેલું બાળકોનું જૂથ ચાક અંકની પાસે ભેગા ઊભા રહે. આમ ૧, ૨, ૩, ૫, ૬, ૭, ૮, ૯, ૧૦, ૧૧, ૧૨ કહેવું. અહીં, દિવસ-રાત શાળાનો સમય

- સુવાનો સમય-રમવાનો સમય
- આવવાનો સમય-ન્હાવાનો સમય પણ પૂછવો અને દિનચર્ચાને પણ ધ્યાને લેવી.
- આમ રમત પરથી સમયના પરિચય તરફ જવું.

૨. **ગીત** - મોડ્યૂલમાં આપેલાં ઊખાણા પૂછવા બાળકોને આવા બીજા ઊખાણા પણ પૂછવા. જાણવાં જેવું પણ અહીં બાળકોને કહેવું.

- સાઈકલ મારી સરરરર જા, ટ્રીન-ટ્રીન ટોકરી બજાવતી જાય.

અહીં સાઈકલની જગ્યાએ અત્યારે વાહનનું નામ અને હોર્નના અવાજો બદલી પ્રથમ બે પંક્તિઓ કરાવો.

ટ્રેન - છૂકછૂક - પોપો
સ્કૂટર - ધરરર - પીપી
વિમાન - ધરરર - સૂસૂસૂ
બસ - ધરરર - ભોંભોં
રીક્ષા - ધરરર - પીંપીંપીં
ટ્રેન મારી છૂકછૂક જાય પોંપોં વ્હીસલ વગાડતી જાય.

૩. **વાતચીત** - બોર્ડ પર ગામનો નકશો બનાવી તેમાં રસ્તા, મકાનો, મંદિર, પોસ્ટઓફિસ, બસસ્ટેશન, વૃક્ષો, પ્રાણી, રમતનું મેદાન, શાળા વિગેરે બાબતો દર્શાવી બાળકોને માહિતી આપવી અને નકશામાંના સ્થળો કયાં છે ? તેમણે જોયા છે ? વિગેરે પ્રશ્નો પૂછવા. જરૂર જણાયે ગામના

વિશેષ સ્થળને નકશામાં ઉમેરવું.

- વર્ગખંડનો નકશો બનાવવો જેમાં બાળકો ક્યાં ક્યાં બેઠા છે ? તે સાંકેતિક સ્વરૂપે બતાવવા, શિક્ષકશ્રી ક્યાં છે તે પણ દર્શાવવું અને ચર્ચા કરવી.
- શાળાનો નકશો બનાવવો, ચર્ચા કરવી.

૪. **ચિત્રકામ** - વિવિધ વાહનોના ચિત્ર દોરવા. જરૂર જણાયે અગાઉથી વાહનોના ચિત્રોનો આકાર કાપી લો, જેથી બાળકો તેનું ટ્રેસીંગ કરી ચિત્રો બનાવી શકે. ટ્રેસીંગવાળા ચિત્રોમાં રંગ પૂરો અને તેનું નિદર્શન વર્ગમાં બાળકો જાતે જ કહે તેવું માર્ગદર્શન આપવું. તૈયાર કરેલ કાગળ (ચિત્ર) ડિસ્પ્લે પર પ્રદર્શિત કરવું, પ્રોત્સાહન આપવું.

૫. **પ્રવૃત્તિ** - બોર્ડ પર એક પછી એક ચીજવસ્તુઓના નામ લખવા. તે હલકી-ભારે, કિંમતી-સસ્તી, સહેલાઈથી મળે છે કે કેમ ? નરમ - કઠણ - બરડ, પારદર્શક - અપારદર્શક છે કે કેમ તે જાણો જરૂર જણાયે બોર્ડ પર લખવાના શબ્દો સામ સામે લખવા. જેમ કે,

પીંછું - ખીલી	પ્લાસ્ટીક - કાગળ
અરીસો - પૂંઠું	મમરા - ઘઉં
લોખંડ - સોનું	ગ્લાસ - માટલું

- આ પ્રવૃત્તિ થયા બાદ બાળકોને નાના - નાના જૂથમાં ચર્ચા કરવા કહેવું.

૬. **વાર્તા** - કોઈ એક અન્ય વાર્તા કહી તેનાં પ્રસંગની ચર્ચા કરી બે-ત્રણ પ્રકારના પ્રશ્નો પૂછવા.
- વાર્તાને અનુરૂપ સ્ટેચ્યુ બનાવવા માર્ગદર્શન આપવું.

૭. **વર્કબુક** - પેજ નં. ૩૧ ઘરની કોઈપણ બે વસ્તુના ચિત્રો દોરાવવા.

નોંધ

પરિશિષ્ટ - ૧ બાળગીતો, જોડકણાં, કવિતાઓ, અભિનય ગીત

આવ રે વરસાદ

આવ રે વરસાદ
ઘેબરિયો વરસાદ
ઊની ઊની રોટલીને
કારેલાનું શાક

વાદળી વાદળી વરસ વરસ

વાદળી, વાદળી, વરસ વરસ.
લાગી છે બહુ તરસ તરસ.
ખારા પાણી સાગરના.
મીઠા પાણી ગાગરના.
ફોરાં પડજો ટપક, ટપક,
જાલી લઈએ લપક, લપક.

નાનું નાનું સસલું

નાનું નાનું સસલું
ધોળું ધોળું સસલું
આમ દોડે તેમ દોડે
અમને જોઈને નાસી જાય
ગાજર ખાય,
પાણી પીએ
આમ દોડે તેમ દોડે
ડુંગર ઉપર દોડી જાય
ઉંચા એના કાન છે
લાલ એની આંખ છે
આમ દોડે તેમ દોડે
અમને જોઈને નાસી જાય

પશા પટેલના ખેતરમાં

પશા પટેલના ખેતરમાં તો, ખેતરમાં તો,
મજા મજા, ભાઈ, મજા મજા... પશા.
છાણનું તો ખાતર નાંખ્યું.
હળથી ખેતર ખેડ્યું,
સારા સારા દાણા વાવ્યા,
મજા મજા, ભાઈ, મજા મજા... પશા.
ઝરમર ઝરમર મેહુલો આવશે,
ખેતર આખું લીલુંછમ થાશે,
મોટી મૂઠ શાં ડૂંડા ફાટશે,
મજા મજા, ભાઈ, મજા મજા... પશા.
દાણા ખાવા પંખી આવશે,
ચકલી આવશે, ચીં ચીં કરશે,
કાગડો આવશે, કા કા કરશે,
ચાડિયો મોટા ડોળા બતાવશે,
મજા મજા, ભાઈ, મજા મજા... પશા.

નાની મારી આંખ

નાની મારી આંખ, એ જોતી કાંક કાંક,
એ તે કેવી અજબ જેવી વાત છે !
નાક મારૂ નાનું, એ સુંઘે ફૂલ મઝાનું,
એ તે કેવી અજબ જેવી વાત છે !
નાના મારા કાન, એ સાંભળે દઈ ધ્યાન,
એ તે કેવી અજબ જેવી વાત છે !
નાનું મોઢું મારું, એ બોલે સારું સારું,
એ તે કેવી અજબ જેવી વાત છે !
નાના મારા હાથ, એ ચાલે છાનામાના,
એ તે કેવી અજબ જેવી વાત છે !

આજે તો મારી મોટી બહેન

આજે તો મારી મોટી બહેને ફુગ્ગા આવ્યા ચાર...(૨)
વહેંચી આપ્યા ચાર (૨)
એક તો મારા જીગ્નેશભાઈનો, બીજો મારા મિતેશભાઈનો
ત્રીજો પેલા જીજ્ઞાબેનનો, ચોથો મારા મીનાબેનનો
વહેંચી આપ્યા ચાર (૨)
ફુગ્ગો મેતો ગોળ ફૂલાવ્યો, જાણે મોટા ચાંદા જેવો,
ફુગ્ગો ફૂટ્યો ફટ...(૨)
જીગ્નેશભાઈ તો હસવા લાગ્યા, મિતેશભાઈ તો રડવા લાગ્યા
જીજ્ઞાબેન તો નાચવા લાગ્યા, મીનાબેન તો કુદવા લાગ્યા.
ફુગ્ગો ફૂટ્યો ફટ...(૨)
આજે તો મારી મોટીબહેને ફુગ્ગા આણ્યા ચાર...(૨)
વહેંચી આપ્યા ચાર (૨)

સાઈકલ મારી સરર...જાય

સાઈકલ મારી સરરરર. જાય,
ટ્રીન ટ્રીન ટીકરી બજાવતી જાય,
ડોશીમા ડોશીમા આઘા ખસો,
આઘા ખસો નહીંતર પડી જશો,
સાઈકલ મારી સરરરર. જાય,
ટ્રીન ટ્રીન ટીકરી બજાવતી જાય,
શેઠજી શેઠજી ચાલ્યા રે કયા,
ચોપડા લઈને ચાલ્યા ક્યા,
શેઠજી શેઠજી આઘા ખસો,
આઘા ખસો નહીંતર પડી જાશો,
સાઈકલ મારી સરરરર. જાય,
ટ્રીન ટ્રીન ટીકરી બજાવતી જાય,

મમ્મી મને મામાને ઘેર જાવા દે

મમ્મી મને રે મામાને ઘેર જવા દે
રસ્તામાં પેલું કેવું એ જાય ટન ટન કરતું
સાઈકલ પર બેસીને મામાને ઘેર જાવા દે
મમ્મી મને રે.....
પાટા પર પેલું કેવું એ જાય છુક છુક કરતું
ગાડીમાં બેસીને મામાને ઘેર જાવા દે
મમ્મી મને રે.....
પાણીમાં પેલું કેવું એ જાય સર સર કરતું
હોડીમાં બેસીને મામાને ઘેર જાવા દે
મમ્મી મને રે.....
આકાશમાં પેલું કેવું એ જાય ફર ફર કરતું
વિમાનમાં બેસીને મામાને ઘેર જાવા દે.
મમ્મી મને રે.....

ફુગ્ગો પાળેલ છે

કોઈ પાળે કુરકુરિયું અને કોઈ પાળે ગાય
ભાઈ (૩) મેં તો ફુગ્ગો પાળ્યો
ફુગ્ગામાંથી બને કબૂતર
ફુગ્ગામાંથી ચક્કો...
ફુગ્ગામાંથી બને જોકર
અને માથે ટક્કો
દોરી બાંધી ઉડાડીએ તો અદ્ધર અદ્ધર જાય
ભાઈ ભાઈ ભાઈ મેં તો...
પીંપૂડા પર ફુગ્ગો બાંધુ તો વાજું એ થઈ જાય
એ પેં પેં પેં થાય...
પૈંડા પર જોડું તો મારી સાયકલ સ્કૂટર થાય
ફટ ફટફટ થાય...
ખિસ્સામાં મૂકું તો છાનો માનો બેસી જાય.
ભાઈ ભાઈ ભાઈ મેં તો...

ખોરાક વિશેના ઉખાણા

ઘઉંના લોટની બને છે
ગોળ ગોળ આકાર છે
ગરમ ગરમ સૌને ભાવે
બોલો તે કોણ ?

રોટલી/ભાખરી

વાડી ખેતરમાં ઉગે છે
ધોઈ સમારી સૌ ખાય છે
લીલો તેનો રંગ છે
રોટલી સાથે ખવાય છે
બોલે તે કોણ ?

શાકભાજી

સફેદ તેનો રંગ છે
લાંબા પાતળા દાણા છે
દાળ સાથે ખવાય છે
બોલે તે કોણ ?

ભાત

મકાઈ બાજરીમાંથી બને છે
ગોળ મઝાનો આકાર છે
લસણની ચટણી સાથે ખવાય છે
બોલે તે કોણ ?

રોટલો

આવો મેઘ રાજા

આવો મેઘ રાજા...
વગડાવો વાજા...
પી પી પી પી પોમ પોમ... (૨)
મુશળ મુશળધાર વરસે છે પાણીડાં ધાર.
સરરર સરરર સોમ સોમ (૨)
રેલમ છેલ રેલમ છેલ (૨)
નદી નાળાં રેલમ છેલ
છલ બલ છલ બલ છોમ છોમ (૨)
આવો મેઘ રાજા...

ચાંદામામા મામા થઈને

ચાંદામામા મામા થઈને કેમ રહો છો,
આવો અમને ખવડાવોને કોપરા ખજૂર... ચાંદામામા
જ્યારે પૂનમ રાત આવે
ઝગમગતું અજવાળું લાવે,
રંગરૂપેરી ચાંદનીમાં
સૌ કોઈને નવડાવે... ચાંદામામા
ઊંચે આભે ઘર તમારું,
કેમ કરી ત્યાં આવું હું,
મારી ઝુંપડીએ આવો મામા
વારંવાર મનાવું હું... ચાંદમામા

જ્યારે તમે ખુશ હો...

જ્યારે તમે ખુશ હો... (૩)
તાળી પાડો...
જ્યારે તમે ખુશ હો... (૩)
ખડખડાટ હસો...
જ્યારે તમે ખુશ હો... (૩)
ગલીપચી કરો...
જ્યારે તમે ખુશ હો... (૩)
જ્યારે તમે દુઃખી હો... (૩)
શાંત બેસો
જ્યારે તમે દુઃખી હો... (૩)
રડી લો...

ચાંદાપોળી ઘીમાં ઝબોળી

ચાંદાપોળી ઘીમાં ઝબોળી
સૌ છોકરાંને કટકો પોળી
સોનલને આખી પોળી
આઆઆ આઆઆ

એ આ નાના મોટા ફુગ્ગાવાળો આવ્યો

એ આ નાના મોટા ફુગ્ગાવાળો આવ્યો
એ આ લીલા પીળા રાતા ફુગ્ગા લાવ્યો

કોઈ લાંબા કોઈ ટૂંકા (૨)
કોઈ લાંબા કોઈ ટૂંકા ફુગ્ગા
ઉંચે ઉડાડતો આવ્યો, એ આ .....

હું તો મોઢું ફુલાવું, ફૂ ફૂ ફૂ, પચી ફુગ્ગો ફુલાવું, ફૂ ફૂ ફૂ
ફૂલી ફુલીને મોટા થઈને ફૂટે એ તો ફટાક

બાળકોને અવાજ બહુ ગમતો તાળી પડે પટાક
ભાત ભાતના ભૂલકાઓનો મેળો અહીં ભરાયો

હું તો બૂમો મોટી પાડું, સાથે પીપુડી વગાડું
પેં પેં ચીં ચીં ચૂં ચૂં ફટાક
અવાજ બધે છવાયો---એ આ નાના

ચાંદો સૂરજ રમતા'તા

અમે ચાંદો સૂરજ રમતા'તા, રમતાં રમતાં કોડી જડી
કોડીનાં મેં ચીભડાં લીધાં, ચીભડ મને બી દીધાં,
બી બધાં મેં વાડમાં નાંખ્યા, વાડે મને વેલો આપ્યો,
વેલો મેં ગાયને નીર્યો, ગાયે મને દૂધ આપ્યું,
દૂધ મેં મોરને પાયું, મોરે મને પીછું આપ્યું,
પીછું મેં બાદશાહને આપ્યું, બાદશાહે મને ઘોડો આપ્યો,
ઘોડો મેં બાવળીયે બાંધ્યો, બાવળે મને શૂળ આપી,
શૂળ મેં ટીંબે ખોસી, ટીંબે મને માટી આપી,
માટી મેં કુંભારને આપી, કુંભારે મને ઘડો આપ્યો,
ઘડો મેં કૂવાને આપ્યો, કુવાએ મને પાણી આપ્યું,
પાણી મેં છોડને પાયું, છોડે મને ફૂલ આપ્યાં,
ફૂલ મેં પૂજારીને આપ્યાં, પૂજારીએ મને પ્રસાદ આપ્યો,
પ્રસાદ મેં બાને આપ્યો, બા એ મને લાડવો આપ્યો,
એ લાડવો હું ખાઈ ગ્યો ને હું આવડો મોટો થઈ ગયો.

ધોળા ધોળા બગલા તમે ક્યાં ચાલ્યા ?

ધોળા ધોળા બગલા તમે ક્યાં ચાલ્યા ?
અમે નદી કિનારે જઈએ,
ઝટપટ માછલા પકડી લઈએ,
એવા ધોળા ધોળા અમે બગલા રે છઈએ...
ધોળા ધોળા હંસલા તમે ક્યાં ચાલ્યા ?
અમે માન સરોવર જઈએ,
સાચા મોતી વીણી લઈએ,
એવા ધોળા ધોળા અમે હંસલા રે છઈએ...
ધોળા ધોળા સસલા તમે ક્યાં ચાલ્યા ?
અમે બાગ બગીચે જઈએ,
ફુલને પાંદડા ચૂંટી ખાઈએ,
એવા ધોળા ધોળા અમે સસલા રે છઈએ...

એક બિલાડી જાડી તેણે પહેરી સાડી

એક બિલાડી જાડી,
તેને પહેરી સાડી,
સાડી પહેરી ફરવા ગઈ,
તળાવમાં તો તરવા ગઈ,
તળાવમાં તો મગર,
બિલ્લી ન આવ્યા ચક્કર,
સાડીનો છેડો છૂટી ગયો,
મગરના મોંમા આવી ગયો,
મગર બિલાડીને ખાઈ ગયો.

પરિશિષ્ટ - ૨ વાર્તાઓ

ચાંદો પકડ્યો !

એક જંગલ હતું એ જંગલમાં વાંદરાંનું એક ટોળું રહે. વાંદરા આખો દિવસ ઝાડ પર કૂદાકૂદ કરે. જંગલમાં આમતેમ ફરતા રહે. ફળો ખાઈ પેટ ભરે.

ટોળામાં થોડાં બચ્ચાં હતાં. બચ્ચા તો બસ તોફાન જ કરે. ડાળી પર ઊંધાં લટકે એક બીજાની પૂંછડી ખેંચે એક બીજાને ટપલી મારે હૂપાહૂપ કરી મૂકે. અંધારું થાય તો પણ જંપે નહીં.

એક દિવસની વાત છે. ચાંદની રાત હતી તળાવને કાંઠે એક ઝાડ હતું. ઝાડ પર બધાં વાંદરા ઊંઘતાં હતાં. એક તોફાની બચ્ચું જાગતું હતું. એણે તળાવમાં ગોળ મોટો ચાંદો જોયો એણે બીજાં બચ્ચાંને ધીમેથી જગાડયાં બધાંને થયું કે આ તો મોટું ફળ ! પણ એને બહાર કાઢવું કઈ રીતે ?

એક બચ્ચાને યુક્તિ સૂઝી તે ઝાડની ડાળી પકડીને લટક્યું તેની પૂંછડી પકડી બીજું બચ્ચું લટક્યું આમ, એક પછી એક પૂંછડી પકડીને લટકવા લાગ્યા છેલ્લું બચ્ચું પાણી સુધી પહોંચ્યું તે ચાંદાને પકડે તે પહેલાં ઉપરના બચ્ચાની હાથની પકડ છૂટી ગઈ બધાં જ ધબાક કરતાં પાણીમાં પડ્યાં.

બીકણ સસલી

એક હતી સસલી. બહુ બીકણ તે બહુ બીકણ !
મે'ગાજે ને બીએ. વીજ ચમકે ને બીએ.
ઝાડ ડોલે ને બીએ. વા વાય ને બીએ.
પાંખ હલે ને બીએ. ચાંચ હલે ને બીએ.
પંડ હલે ને બીએ. પૂંછ હલે ને બીએ.
આમ જોઈને બીએ. નીચે જોઈને બીએ.
ઊંચે જોઈને બીએ. નીચે જોઈને બીએ.
બહુ બીકણ તે બહુ બીકણ.
વા વાયો ને પાન ઊડ્યાં, સસલીબાઈ ધ્રુજી ઊઠ્યાં.
એક પાન પીઠે પડ્યું, સસલીબાઈ નાસી છૂટ્યાં.
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
પગ લઈને નાઠાં જાય,
કાન લઈને ભાગ્યાં જાય,
પૂછંડી લઈને નાસી જાય,
જાત લઈને નસી જાય.
કૂતરો પૂછે : "કાં સસલીબાઈ ! ક્યાં ચાલ્યાં ?"
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
કુત્તો ભાગ્યો સસલી સાથ,
કુત્તી એની છે સંગાથ.
શિયાળ પૂછે : "કાં સસલીભાઈ ! ક્યાં ચાલ્યાં ?"
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
સિયાળ ભાગ્યો સસલી સાથ,

શિયાળની એની છે સંગાથ.
આઘે આઘે દોડ્યાં જાય,
ગધ્ધો પૂછે : "કાં સસલીબાઈ ! ક્યાં ચાલ્યાં ?"
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
ગધ્ધો ભાગ્યો સસલી સાથ,
ગધ્ધી એની છે સંગાથ.
આગળ જતાં ઘોડો મળ્યો.
ઘોડો પૂછે : કાં સસલીબાઈ ! ક્યાં ચાલ્યાં ?"
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
ઘોડો ભાગ્યો સસલી સાથ,
ઘોડી તેની છે સંગાથ.
ભાગ્યાં ભાગ્યાં ચાલ્યાં જાય,
સસલી-કુત્તો-ઘોડો-શિયાળ.
આઘે આઘે ઊંટ હતું,
લાંબી ડોકે ચરતું હતું,
રૂાવો જોઈ રૂપાળો સંઘ,
પૂછ્યું ઊંટે આણી રંગ :
"ક્યાં ભાગ્યાં, ઓ સસલીબાઈ ?
ક્યાં ભાગ્યાં છો કુત્તાભાઈ !
ઘોડાભાઈ ને ગધ્ધાભાઈ !
- મારી આંખે આ નવાઈ !"
સસલી બોલી :
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
લાંબી ડોકે મોટે પગલે
ઊંટ ભાગ્યો સસલી - પગલે.
વન ને વગડો વટી ગયાં,
ડુંગર-નદીને તરી ગયાં,
ભાગતાં ભાગતાં બપોર થયા.
રસ્તે સામે હાથી મળ્યો,
સૂંઢ ફેરવતો ઊભો રહ્યો.
"ક્યાં ભાગ્યાં છો, સસલીબાઈ ?
ક્યાં ચાલ્યાં છો સૌ ગભરાઈ ?
બીકે હૈયું થડકે કેમ ?
હાથે-પગે પાણી કેમ ?"
સસલી વળતી વાણી વદી,
હાથીભાઈની હિંમત હરી :
"ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
હાથી ભાગ્યો, હાથણી ભાણી,
સસલીબાઈની ટોળી ઝાઝી...
-ત્રાડ દેતો સામો મળ્યો,
આંખ કાઢી આડો ફર્યો.
"ક્યાં ભાગ્યાં છો સસલીબાઈ ?
શી માંડી છે આ ભવાઈ !
કુત્તા, ગધ્ધા, ઘોડાભાઈ, હાથી,
ઊંટ ને શિયાળભાઈ !
ક્યાં ભાગ્યાં છો ત્રાહિ ત્રાહિ ?"
સસલી બોલી : "ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !
દટ્ટણ આવ્યું, પટ્ટણ આવ્યું;
ઊંચેથી આભ પડ્યું,
પીઠ મારી ભાંગી નાખી;
ભાગો રે ભાઈ, ભાગો !"
સિંહ ત્રાડ મારી ઊભો,

સસલી સામે રોષ કીધો :
“ક્યાં છે તારું દટ્ટણ - પટ્ટણ ?
ક્યાં છે તારું આભ પડ્યું ?
ક્યાં છે તારી કેડ ભાંગી ?
ભાગો નહિ, ભાઈ ભાગો નહિ !”
ચાલ્યાં પાછાં સિંહ સાથે :
સસલી, ગધ્ધો, ઘોડો, આઠે;
પાછા ફરતાં ધ્રૂજે પગ -
સિંહ પાછલ ભરે ડગ !
આવી સસલી વાડા પાસ : ત્યાં પડ્યું છે થોડું ઘાસ,
ઘાસ પાસે પીપળપાન સસલી બોલી :
એ છે આભ !”
ત્રાડ નાંખી સિંહે કહ્યું : “આવાંને શું કહેવું રહ્યું ?
સસલી, તારી બીકણ જાત,
સૌની તે છે લીધી લાજ !”
સસલી શરમે નીચું જુએ,
ઘોડો - હાથી લાજી મરે.

ઊંટ અને શિયાળ

ઊંટ અને શિયાળ બે ભાઈબંધ હતા. એક દિવસ ઊંટ બોલ્યુ કે ‘શિયાળ ભાઈ, આજે તો શેરડી ખાવાની ઈચ્છા છે.’ શિયાળ બોલ્યુ ‘હા, ચાલો નદીની પેલે પાર એક શેરડીનું ખેતર છે, પણ હું તો પાણીમાં તરી શકતો નથી તો પછી હું કેવી રીતે શેરડી ખાવા આવી શકું.’

‘તું ચિંતા ન કર, હું છુ ને તને લઈ જઈશ નદીની પેલે પાર’ ઊંટ ભોળા ભાવથી બોલ્યું.

આમ શિયાળ ઊંટના પીઠ પર સવાર થઈને નદી પાર કરવા માંડ્યું, રસ્તામાં શિયાળ બોલ્યું ‘મને તો ડર લાગે છે, હું પડી જઈશ તો ?’

ઊંટ કહે ‘ચિંતા ન કર, હું તમને પડવા નહિ દઉ.’

નદી પાર કરતા જ બંને ખેતરમાં ધીરેથી જઈને જોયું તો ખેતરનો માલિક આરામથી ઉંઘી રહ્યો હતો.

‘ચાલો છાનામાના શેરડી ખાઈ લઈએ.’ બંને બોલ્યા.

ઊંટ શેરડી ખાતું હતું ત્યાં તો શિયાળ બોલ્યું ‘મારું તો પેટ ભરાઈ ગયું છે, હવે મને ગીત ગાવાનું મન થાય છે.’ ઊંટે તેને આમ કરવાની ના પાડી, પણ શિયાળ માન્યુ નહિ અને તેણે ગાવા માંડ્યું, તેનો અવાજ સાંભળી ખેતરનો માલિક જાગી ગયો અને બંનેની પાછળ લાકડી લઈને ભાગ્યો. શિયાળ તો જીવ લઈને ભાંગ્યુ, પણ ઊંટ ભાગી ન શક્યુ તેથી કરીને તેને ખેડૂતનો માર ખાવો પડ્યો. માર ખાઈને પરત ફરેલા ઊંટને જોતા જ શિયાળ બોલ્યું ‘સોરી, ઊંટભાઈ ખાધા પછી મને ગાવાની આદત છે.’

ઊંટભાઈ તો કશું ન બોલ્યા, તેમને ચુપચાપ શિયાળને પોતાના પીઠ પર બેસાડી લીધુ અને નદી પાર કરવા

માંડ્યું. નદીની વચ્ચે આવીને ઊંટ બોલ્યું 'મને તો આળોટવાની ઈચ્છા થાય છે.'

શિયાળ બોલ્યું કે 'એવું ન કરતા નહિ તો હું ડૂબી જઈશ.' પણ ઊંટભાઈએ તો ધ્યાન આપ્યુ નહિ અને પાણીમાં આળોટવા માંડ્યા જેથી શિયાળભાઈ તો ડૂબવા માંડ્યા. તેમને ડૂબતા જોઈ ઊંટ બોલ્યુ 'સોરી, શિયાળભાઈ, મને ખાધા પચી આળોટવાની આદત છે.'

આમ, ઊંટે બદલો લઈ લીધો

જે જેવા કર્મ કરે છે તે તેવું જ પામે

બહાદુર ચકલી

ચકલીબાઈ રાજાને ઘેર જવા નીકળ્યાં. રસ્તે મળ્યો કૂકડો. કૂકડો પૂછે, 'ચકીબેન ! ક્યાં ચાલ્યાં ?'

ચકી બોલી :

રાજાને ઘેર જાવજી દાડમ દાણા ખાવાજી, ફુવારામાં નહાવાજી રાણીને ખોળે બેસવાજી.

કૂકડાને રાજાની બીક લાગતી હતી તેથી પૂછ્યું, 'તમને રાજાની બીક નથી લાગતી ?'

ચકીબેન બોલ્યા :

બીએ મોટા પાડા બીએ મોટા હાથી, હું નાની ચકલી હું શીદને બીઉં ?

કૂકડાએ ખુશ થઈને કલગી આપી. આગળ જતાં મોર મળ્યો. મોર કહે - 'ચકીબહેન ! ક્યાં ચાલ્યાં ?'

ચકી બોલી :

રાજાને ઘેર જાવાજી, દાડામ દાણા ખાવાજી, ફુવારામાં નહાવાજી, રાણીને ખોળે બેસવાજી.

મોરે ચકીને કહ્યું : 'તને રાજાની બીક નહીં લાગે ?'

ચકીબેન બોલ્યાં :

બીએ મોટા પાડા, બીએ મોટા હાથી, હું નાની ચકલી હું શીદને બીઉં ?

મોરે ખુશ થઈને પીંછાં આપ્યાં.

ચકીબહેન રાજાના મહેલે આવ્યાં. સિપાઈએ ચકીબહેનને રોકી લીધાં. સિપાઈ કહે, 'ચાલી જા, નહીં તો તલવાર મારીશ.' પણ બહાદુર ચકીબાઈ એમ કંઈ બીએ ? ઊડીને સિપાઈની પાઘડી પર બેઠાં. સિપાઈ તો ભડકીને ભાગી ગયો. ચકીબહેન ફ...ર...ર...ર કરી મહેલમાં ગયાં. રાજારાણી કહે : 'આવો ચકીબાઈ, અમારા ખોળામાં બેસો. દાડમના દાણા ખાવ અને ફુવારામાં નહાવ !'

ચકીબહેને તો દાણા ખાધા. મન ભરીને નાહ્યાં. ખાધું-પીધું ને મોજ કરી !

કૂકડે કૂક

એક જંગલ હતું. ેમાં બધાં પશુ-પંખી હળીમળીને પ્રેમથી રહેતાં. એક સાથે ખાતાં અને એક નદીનું પાણી પીતાં, સાતે કામ કરતાં ને જ્યોર ફુરસદ મળે ત્યારે રમતાં-નાચતાં-ગાતાં.

એકવાર ચોમાસામાં ખૂબ વરસાદ આવ્યો. બહુ જ દિવસ સુધી સૂરજદાદા પલળી જવાના ડરથી બહાર જ ન નીકળ્યા. બધાં જ પશુ-પંખી સૂરજદાદાના તાપ વગર હેરાન-પરેશાન થઈ ગયાં. બધાંએ ભેગાં મળીને એક મિટિંગ બોલાવી અને ની કર્યું - 'દરેક પશુ-પંખી વારાફરતી જશે અને સૂરજદાદાને મનાવશે.' બધાંથી પહેલાં ડાહ્યું શિયાળ ગયું. પછી સસલું, ચકલી, કાગડો, હાથી, સિંહ, વાઘ, મેના અને મોર ગયાં. પણ સૂરજદાદાએ કોઈની વાત સાંભળવાની જ ના પાડી દીધી..

હવે કૂકડાભાઈનો વારો આવ્યો. કૂકડો સૂરજદાદા પાસે પહોંચ્યો. એણે સૂરજદાદાને સમજાવવાનો પ્રયત્ન કર્યો પણ સૂરજદાદા તો કાન બંધ કરીને બેસી જ રહ્યા. કૂકડાભાઈની એક પણ વાત ન સાંભળી. કૂકડાભાઈને થયું, 'આ સૂરજદાદા આમ નહીં માને. બુદ્ધિ લડાવવી પડશે.'

એ સૂરજદાદાના કાન પાસે જઈ ચીસ પાડીને બોલવા લાગ્યા, 'સૂરજદાદા ! સૂરજદાદા ! હું ઘરે પાછો કેવી રીતે જાઉં ? બહાર તો બિલ્લીબહેન બેઠાં છે. હું બહાર જઈશ તો ખાઈ જશે. તમે એને ભગાવોને !'

સૂરજદાદા કહે : 'બીકણ, બિલ્લીથી ડરે છે ? ચાલ હું એને ભગાડી દઉં.' એમ કહી એ ઘરની બહાર નીકળ્યાં. એ જેવા ઘરની બહાર નીકળ્યા એવું ચારેબાજુ અજવાળું થઈ ગયું. કૂકડો ખુશ થઈને કૂકડે...કૂક...કૂકડે...કૂક કરવા લાગ્યો. બધાં પશુ-પંખી પણ ખુશ થઈ નાચવા લાગ્યાં. સૂરજદાદા બધાંને ખુશ થયેલાં જોઈ ખુશ થઈ ગયા અને કૂકડાભાઈને લાલ મુગટ પહેરાવી દીધો.

ચંદુ

એક ચંદુ હતો અને એક હતી મંગુ. ચંદુ ઉંદરભાઈ... કોણ જાણે શું કાતરી - કાતરીને ખાધું કે એ બીમાર પડી ગયો. મંગુ ઉંદરબહેન દોડીને ડૉક્ટરને બોલાવી લાવી. ડૉક્ટરે ચંદુને તપાસ્યો અને કાગળમાં દવા લખી આપી તથા દુકાનમાંથી દવા લાવવાનું કહ્યું. મંગુબહેન બહાર દોડી. એના ઘર પાસે એક દુકાન હતી ત્યાં ગઈ. દુકાન તો ખુલ્લી હતી પણ દુકાનદાર દુકાનમાં ન હતો. મંગુબહેન દુકાનદારને શોધવા લાગી. મહામુસીબતે દુકાનદાર મળ્યો. મંગુબહેને દુકાનદારને દવાની ચિઠ્ઠી આપી. દુકાનદારે ચિઠ્ઠી વાંચી અને મંગુને પૂછ્યું - 'અરે આ શું લખ્યું છે ? મારી દુકાનમાં તો દાળ મળે, ચોખા મળે, લોટ મળે, મીઠું, ચૉકલેટ, બિસ્કિટ મળે. પણ આ તારી ચિઠ્ઠીમાં લખેલું ન મળે.'

મંગુબહેન પાછાં ડૉક્ટર પાસે ગયાં. ડૉક્ટરે કહ્યું, 'મારા ઘરની પાસે એક દવાની દુકાન છે ત્યાં બધી દવા મળશે.' મંગુબહેન દવાની દુકાને ગઈ તથા દુકાનદાર પાસેથી દવા ખરીદી.

ડૉક્ટરે ચંદુને ઈંજેક્શન આપ્યું, દવા આપી. ચંદુ ત્રણ દિવાસમાં સાજો-માજો થઈ ગયો અને ખાધું-પીધું ને મોજ કરી.

સિંહ અને ઉંદર

એક સિંહ હતો. એ જંગલનો રાજા હતો. જંગલના બધા પશુઓ તેનાથી ડરતા. એક દિવસ એક ઉંદર સિંહની ગુફામાં રમતો હતો. તે સિંહના શરીર પર ચઢ્યો એટલે સિંહે તેને પકડી લીધો. ઉંદરે ખૂબ વિનંતી કરી એટલે સિંહે તેને છોડી દીધો. એક દિવસ સિંહ શિકારીની જાળમાં ફસાઈ ગયો. ઉંદરે તેની જાળ કાપી નાંખી. આળી રીતે નાનકડા ઉંદરે સિંહને બચાવ્યો.

કીડી અને કબૂતર

એક કીડી અને કબૂતર મિત્ર હતાં. એક દિવસ શિકારી આવ્યો અને કબૂતરને તીર મારવા જતો હતો. તે સમયે કીડીએ શિકારીને ચટકી ભર્યો. શિકારીનું નિશાન ચૂકાઈ ગયું. એક દિવસ કીડી પાણીમાં તણાતી હતી. કબૂતરે ઝાડનું પાંદડું ફેંક્યું. કીડી તેના પર ચડી ગઈ અને બચી ગઈ.

લપલપિયો કાચબો

એક તળાવ હતું. તળાવમાં એ કાચબો રહે. તેને બોલ-બોલ કરવાની ટેવ. કોઈ ન મળે તો એકલો-એકલો પણ બોલ્યા કરે. એકવાર માનસરોવરના બે હંસો તળાવ પાસે આવ્યા. એમને તો તળાવ ગમી ગયું. એ તો તળાવકાંઠે જ રહી ગયા. પેલા ભડભડિયા કાચબાને તો હંસો સાથે ભાઈબંધી થઈ ગઈ. કાચબો હંસો સાથે ફરવા જાય, તરવા જાય. કાચબો વાતો કહ્યા કરે, હંસો વાતો સાંભળ્યા કરે.

ઉનાળો આવ્યો એટલે હંસો માનસરોવર જવા તૈયાર થયા. કાચબાને માનસરોવર જોવાનું મન થઈ ગયું. એણે તો ભાઈ હંસોને કહ્યું "મારે આવવું છે ! માનસરોવર જોવું છે !" હંસો કહે, "પણ, અમે તને કેમ કરીને લઈ જઈએ ! તને ઊડતાં તો આવડતું નથી !"

કાચબો કહે - "કોઈ ઉપાય કરીને પણ મને લઈ જાઓ ! હવે તો આપણે ભાઈબંધો કહેવાઈએ !"

હંસોએ એક ઉપાય કર્યો. એ તો એક લાકડી લઈ આવ્યા. લાકડીને બે છેડેથી ચાંચ વડે પકડી. કાચબાને મોઢા વડે વચ્ચેથી લાકડી પકડાવી. સાથે-સાથે એમણે શરત કરી. કાચબાને કહ્યું કે, "તારે બોલ બોલ કરવાની ટેવને ભૂલવી પડશે. ખબરદાર જો મોઢું ખોલ્યું છે તો !"

માનસરોવર જોવાની લાલચને લીધે કાચબાએ શરતને કબૂલ રાખી.

હંસો તો ભાઈ ચાંચોમાં લાકડી પકડીને ઊડયા. સાથે કાચબાભાઈ પણ ! રસ્તામાં મોટાં - મોટાં જંગલો, મોટાં - મોટાં સરોવરો ને મોટા - મોટા પહાડો આવ્યા. મોટી-મોટી નદીઓ પણ આવી. રસ્તામાં એક ગામ પણ આવ્યું. ગામ લોકોએ ઊંચે નજર કરી. કાચબાભાઈને ઊડતા જોઈ સહુ હસવા લાગ્યા. કાચબાભાઈની નજર પડી. એમને થયું, ગામ લોકોને કંઈક સાંભળવું ! પણ, જેવા કંઈક બોલવા ગયા`વી જ લાકડી છૂટી ગઈ અને જમીન પર પડ્યા.

સમજુ બકરી

એક બકરી હતી. નદી ઉપર રહુ જ સાંકડો પુલ બાંધેલો હતો. એક દિવસ બે બકરીઓ સામસામે પુલ પાર કરવા ગઈ. પણ પુલ બહુ જ સાંકડો હતો. ખાલી એક જ બકરી જઈ શકે તેમ હતી. એક બકરી બીજી બકરીને કહે, "હું પહેલી આવી હતી એટલે હું જ પહેલા પુલ ઓળંગીશ." બીજી બકરી કહે, "ના ! હું પહેલી આવી હતી એટલે હું જ પહેલી પુલ ઓળંગીશ." બન્ને તો લડવા લાગી ને મોટે મોટેથી ચીસો પાડવા લાગી. એમની ચીસો પાણીમાં તરતી સતુ માછલીએ સાંભળી. સતુ માછલી પુલ પાસે આવી અને બકરીઓને પૂછ્યું, "કેમ બૂમો પાડો છો, એન લડો છો ?" બંને બકરીઓ એકબીજાની ફરીયાદ કરવા લાગી. માછલી કહે, "આમ લડયા કરશો કે શું ? આમ લડશો તો કોઈને ધો વાગશે, ને તમે નદીમાં પડી જશો."

બકરીઓ કહે, "તો શું કરીએ ?"

માછલી કહે, "અરે, સાવ સીધી વાત છે. એક બકરી બેસી જાય અને એના ઉપરથી બીજી બકરી ચાલીને જતી રહે પછી બેઠલી બકરી જતી રહે."

બકરીઓ કહે, "ઓ, માછલીબહેન, તમારો ખૂબ ખૂબ આભાર ! તમે અમને સરસ સલાહ આપી. અમે તો કયારના ખાલી ફોગટનું લડયા કરતાં હતાં."

બન્ને બકરીઓમાંથી એક બકરી બેસી ગઈ, અને બીજી બકરી એના ઉપરતી ધીરે ધીરે જતી રહી. પછી બેઠેલી બકરી ઊભી થઈને સામે પાર જવા લાગી. બન્ને જણે માછલીબેનનો આભાર માન્યો અને જંગલમાં ઘાસ ખાવા જતી રહી.

પરિશિષ્ટ - ૩ અવલોકન પત્રિકા

વિદ્યાર્થીનું નામ : ....

ક્રમ	ક્ષેત્ર વિધાન	હા	ના
૧	બીજાની વાત ધ્યાનથી અને શાંતિથી સાંભળી વાતચીત કરે છે.		
૨	પોતાનો અને કુટુંબનો પરિચય આપે છે.		
૩	આકરો ઓળખે છે.		
૪	વ્યક્તિગત રીતે ગીત ગાય છે.		
૫	સ્નાયુઓનો ઉપયોગ કરે છે.		
૬	પાંચ વસ્તુઓ નાનાથી મોટી / મોટાથી નાની ક્રમમાં ગોઠવી શકે છે.		
૭	પોતાના અનુભવોની / વિગતોની ક્રમબદ્ધ રજૂઆત કરે છે.		
૮	પોતાની લાગણીઓ (જેમ કે, ઈર્ષા, ગુસ્સો, ચીડ) વ્યક્ત કરે છે અને કાબુમાં રાખે છે.		
૯	સ્વ-અભિવ્યક્તિ કરે છે.		
૧૦	સમૂહભાવનાનો વિકાસ થયો છે.		
૧૧	તરાહ (ભાત/તરાહ) બનાવ છે.		
૧૨	આકાશ, સૂર્ય, ચંદ્ર, તારા વિશે જાણે છે.		
૧૩	ઋતુઓ વિશેની સમજ કેળવી છે.		
૧૪	દસ સુધીની વસ્તુઓની ગણતરી કરે છે.		
૧૫	ચોક્કસ નિશાન પર (બે થી ત્રણ ફૂટના અંતરે) દડો ફેંકી શકે છે.		
૧૬	જમીન પર દોરેલી વળાંકવાળી લીટી પર સમતુલન જાળવી ચાલી શકે છે.		
૧૭	વસ્તુઓના આકાર, રંગ, સ્વાદ અને સ્પર્શને ઓળખે છે અને જુદા પાડે છે.		
૧૮	છ થી દસ ટૂકડાવાળા પઝલને જોડે છે.		
૧૯	એકાગ્રતાથી કામ કરે છે.		
૨૦	વિવિધ પ્રાણી, પક્ષી, શાકભાજી, વાહન ને ઓળખે છે.		
૨૧	સમય સાથે થતી ક્રિયાઓ રજૂ કરે છે.		
૨૨	શબ્દનો પહેલો અક્ષર ઓળખે છે.		
૨૩	જૂથ પ્રવૃત્તિઓમાં આગેવાની લે છે.		
૨૪	આપેલી સૂચના અનુસરે છે.		
૨૫	આત્મવિશ્વાસથી અભિનય કરી શકે છે.		
૨૬	વાંચવાનો દેખાવ કરે છે. ઉપરથી નીચે તરફ અને ડાબેથી જમણી બાજુ વાંચવું એવું સમજે છે.		
૨૭	સર્જનાત્મક પ્રવૃત્તિ કરે છે.		
	કુલ હા/ના		

આપના વર્ગમાં પ્રવૃત્તિઓ કરાવતા સમયે થયેલ અનુભવ અહીં નોંધો.

ઓનલાઈન શિક્ષણ મેળવવા માટેના માધ્યમ

સમગ્ર શિક્ષા વેબસાઈટ : ssagujarat.org/StudyFromHome.html

ગુજરાત સરકાર દ્વારા બાયસેગ-વંદે ગુજરાતની વિવિધ ધોરણવાર ૧૬ ચેનલ વડે શૈક્ષણિક કાર્યક્રમનું પ્રસારણ

BISAG

www.vande.gujarat.gov.in

VANDE GUJARAT

બાયસેગ પ્રસારણ જોવા માટે DTH ડિશ લગાવવાથી દૂરદર્શન કેન્દ્ર તેમજ બાયસેગની તમામ ચેનલો ફ્રીમાં જોઈ શકાય છે. DTH ડિશ નજીવા ખર્ચે લગાવી શકાય છે.

DIKSHA
https://diksha.gov.in/

YouTube
Gujarat e-Class Samagra Shiksha

Gujarat E Class

શિક્ષણનો અધિકાર
સમગ્ર શિક્ષા
સૌ ભણે, સૌ આગળ વધે

GCERT Gandhinagar

શાળા તત્પરતા કાર્યક્રમ

શિક્ષક આવૃત્તિ

ધોરણ - ૧

સહયોગ