



ಚಟುವಟಿಕೆ ಸಮಯ

ನಿಮ್ಮ ಜೊತೆಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಿ

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸಜೀವ ಮತ್ತು ನಿರ್ಜೀವ ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಅವರ ಅವಲೋಕನ ಶಕ್ತಿ, ವರ್ಗೀಕರಣ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು 2 ಮತ್ತು 3ನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾಗಿದೆ.

ಗುಂಪಿನ ಗಾತ್ರ: 24 ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು (ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಗುಂಪು)

ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು:

- ಸಜೀವ ವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ 12 ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು (ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು).
- ನಿರ್ಜೀವ ವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳಿರುವ 12 ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು.

ಸೂಚನೆ: ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಳೆಯ ದಿನಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ನಿಯತಕಾಲಿಕೆಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಈಗಾಗಲೇ ಬಳಸಿದ ಹಳೆಯ ಚಾರ್ಟ್ ಕಾಗದಗಳು ಅಥವಾ ಮನೆಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಪ್ಯಾಕೆಟ್‌ಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಬಹುದು. ಅಥವಾ ನೀವೇ ಸ್ವತಃ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಈ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಸಹ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸಜೀವ ವಸ್ತುಗಳ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಸಲಹೆಗಳು: ಕೋಳಿ, ಹುಡುಗ, ಹುಡುಗಿ, ಕೋತಿ, ಗುಬ್ಬಿಚ್ಚಿ, ಕಪ್ಪೆ, ಆಲದ ಮರ, ಮಾವಿನ ಮರ, ಇರುವೆ, ಜೇಡ, ಹಲ್ಲಿ, ಲಿಚಿ ಮರ, ಗುಲಾಬಿ ಗಿಡ, ಮೇಕೆ, ಎಮ್ಮೆ, ಆನೆ, ಹಸು, ಗಿಳಿ, ನವಿಲು, ಪಾರಿವಾಳ, ಮೀನು, ಬೆಕ್ಕು, ಚಿಟ್ಟೆ, ಸಸಿ, ಕಬ್ಬು, ಒಂಟೆ, ಕಾಗೆ, ಗೆಳೆಯ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ನಿರ್ಜೀವ ವಸ್ತುಗಳ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಸಲಹೆಗಳು: ಮಣ್ಣಿನ ಪಾತ್ರೆ, ಶಾಲಾ ಚೀಲ, ಸೈಕಲ್, ಸೀಮೆಸುಣ್ಣು, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬ್ಯಾಟ್, ಪುಸ್ತಕ, ರಿಕ್ವಾ, ಫ್ಯಾನ್, ಸ್ಟೀಲ್ ತಟ್ಟೆ, ಮಂಚ, ಗಾಳಿಪಟ, ಕಲ್ಲು, ಲಾಟೀನು, ಬಾಗಿಲು, ಫೋನ್, ಚಪ್ಪಲಿ, ಚಮಚ, ಕರಿಹಲಗೆ, ಮೇಜು, ವಿದ್ಯುತ್ ಬಲ್ಬ್, ಬಸ್, ಸ್ಕೂಟರ್, ಇಟ್ಟಿಗೆ, ಕಿಟಕಿ, ಗೋಡೆ, ಭತ್ತಿ/ಕೊಡೆ, ಗೊಂಬೆ, ಗಂಟೆ, ಧ್ವಜ, ಗಡಿಯಾರ, ಕನ್ನಡಿ, ನೀರಿನ ಬಾಟಲೆ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಸುಲಭದ ಹಂತ: ನಿಮ್ಮ ಜೊತೆಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಿ

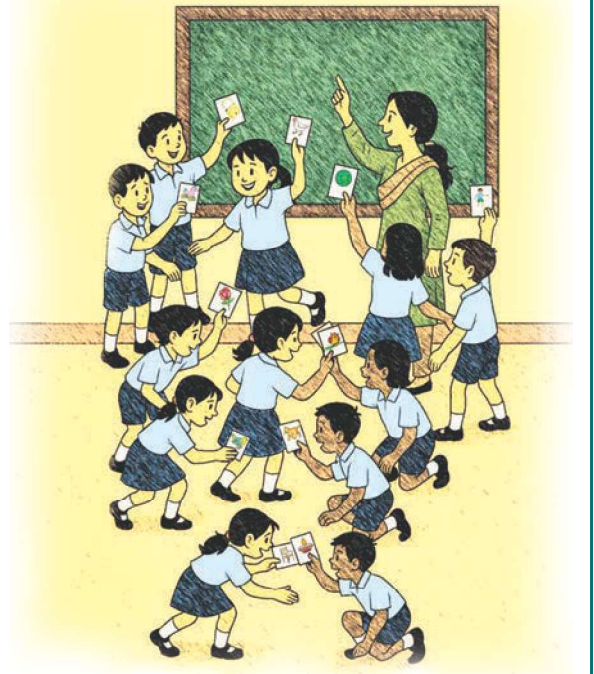
ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೂ ಮಡಚಿದ ಒಂದು ಕಾರ್ಡ್ ನೀಡಬೇಕು ಮತ್ತು "ನಾನು ಸೂಚನೆ ನೀಡುವವರೆಗೂ ಯಾರೂ ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಾರದು" ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

- ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣ (ಉದಾಹರಣೆ: "ರೆಡಿ, ಸೈಡಿ, ಗೋ!"), ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಬೇಕು.
- ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿರುವುದು ಸಜೀವ ವಸ್ತುವೋ ಅಥವಾ ನಿರ್ಜೀವ ವಸ್ತುವೋ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಅದೇ ವಿಭಾಗದ (ಸಜೀವ ಅಥವಾ ನಿರ್ಜೀವ) ಕಾರ್ಡ್ ಹೊಂದಿರುವ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಸಹಪಾಠಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು.
- ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಜೊತೆಗಾರ ಸಿಕ್ಕಿದ ತಕ್ಷಣ, ಅವರಿಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮಧ್ಯಮ ಹಂತ: ಇಬ್ಬರು ಜೊತೆಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಿ

ಹಿಂದಿನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೇ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಿ. ಆದರೆ ಈ ಬಾರಿ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ತನ್ನದೇ ಗುಂಪಿನ ಕಾರ್ಡ್ (ಸಜೀವ ಅಥವಾ ನಿರ್ಜೀವ) ಹೊಂದಿರುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಬಳಿ 'ನಿರ್ಜೀವ' ವಸ್ತುವಿನ ಕಾರ್ಡ್ ಇದ್ದರೆ, ಆತ ನಿರ್ಜೀವ ವಸ್ತುವಿನ ಕಾರ್ಡ್ ಹೊಂದಿರುವ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಈ ಬಾರಿ ಒಟ್ಟು ಮೂರು ಜನರ ಗುಂಪನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು.

ಕಠಿಣ ಹಂತ: ಒಂದೇ ವಿಷಯದ (ಥೀಮ್) ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಜೊತೆಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಿ



ಚಿತ್ರ: ಶಿವೇಂದ್ರ ಪಾಂಡೆ

ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ವಿಷಯದ (ಥೀಮ್) ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಹಿಂದಿನ ಕೆಲಸಕ್ಕಿಂತ ಕೊಂಚ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ತನ್ನ ಕಾರ್ಡ್‌ನ ಥೀಮ್‌ಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿರುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಥೀಮ್‌ಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಬಳಿ ಪ್ರಾಣಿಯ (ಬೆಕ್ಕು) ಕಾರ್ಡ್ ಇದ್ದರೆ, ಅವರು ಕೋತಿ, ಹಸು ಅಥವಾ ಕುದುರೆಯಂತಹ ಇತರ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಕಾರ್ಡ್ ಹೊಂದಿರುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಈ ಬಾರಿಯೂ ಮೂರು ಜನರ ತಂಡವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಲಹೆಗಳು: ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿನ ನಂತರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೆರೆಸಬೇಕು (Shuffle ಮಾಡಬೇಕು). ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು; ಇದರಿಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೊಸ ಉದಾಹರಣೆಗಳ ಪರಿಚಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿಶ್ಯಬ್ದ ರಸ್ತೆಗಳು

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಂಡವಾಗಿ ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜೊತೆಗೆ, ಯಾವುದೇ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕರಿಸುವುದು ಎಷ್ಟು ಅಗತ್ಯ ಎಂಬುದು ಇದರಿಂದ ಮನವರಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು 3ರಿಂದ 5ನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಡಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಅಥವಾ ತೆರೆದ ಮೈದಾನ/ಸ್ಥಳದ ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ತಂಡದ ಗಾತ್ರ: ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಾದರೂ ಇರಬಹುದು.

ಸುಲಭದ ಹಂತ

ಹಂತ 1: ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ

- ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಜೋಡಿ ರಚನೆ ಮಾಡಿ. ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ 'ವಾಹನ' ಆಗಬೇಕು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ 'ಚಾಲಕ' ಆಗಬೇಕು.

ಹಂತ 2: ವಾಹನವಾಗಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆಯ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ.

ಹಂತ 3: ದಾರಿ ತೋರಿಸಲು ಮೌನ ಸಂಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

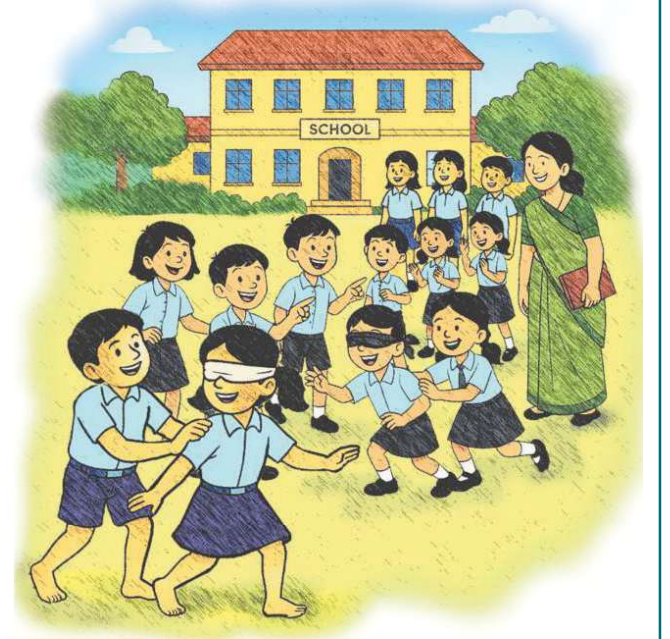
- ಚಾಲಕನು ವಾಹನವನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದಾದ ಮೌನ ಸಂಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಯೂ ಸ್ವತಃ ನಿರ್ಣಯಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ:
- ಬಲಗಡೆ ಹಗಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ತಟ್ಟಿದರೆ = ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ.
- ಎಡಗಡೆ ಹಗಲ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆ ತಟ್ಟಿದರೆ = ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ.
- ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಸಲ ತಟ್ಟಿದರೆ = ಮುಂದೆ ಹೋಗಿ.
- ಅಂಗಿ ತೋಳು ಹಿಡಿದು ಮೆಲ್ಲಗೆ ಎಳೆದರೆ = ಅಲ್ಲೇ ನಿಲ್ಲಿ.
- ಎರಡೂ ಹಗಲ ಮೇಲೆ ಮೆಲ್ಲಗೆ ತಟ್ಟಿದರೆ = ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬನ್ನಿ.

ಹಂತ 4: ಒಂದು ನೇರವಾದ ರಸ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಸಾಗಲು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿ.

- ಸೀಮಿಸುವುದನ್ನು ಬಳಸಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ನೇರ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ.
- ಚಾಲಕ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು, ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಸಂಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ತನ್ನ ವಾಹನಕ್ಕೆ ದಾರಿ ತೋರಿಸಬೇಕು.
- ಒಮ್ಮೆ ಆಟ ಮುಗಿದ ನಂತರ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಅದಲು-ಬದಲು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಆಟವನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಈಗ ಚಾಲಕ, ವಾಹನವಾಗುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ವಾಹನ, ಚಾಲಕ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಕಠಿಣ ಹಂತ:

- ಇದರಲ್ಲಿ ಸಮಯದ ಮಿತಿ ಇಡಬೇಕು ಅಥವಾ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಣ್ಣ ವಸ್ತುವನ್ನು ಎತ್ತಲು ಹೇಳಬೇಕು.
- ಪರಾಮರ್ಶೆಯನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು: ನೀವು 'ವಾಹನ'ವಾಗಿದ್ದಾಗ ನಿಮಗೆ ಹೇಗನ್ನಿಸಿತು? ನಿಮ್ಮ ಸಂಜ್ಞೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದ್ದವೇ? ನೋಡುವ ಅಥವಾ ಮಾತನಾಡುವ ಬದಲು ಕೇವಲ ಸ್ಪರ್ಶವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದ್ದು ಹೇಗಿತ್ತು? ನಿಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಯ ಮೇಲೆ ಭರವಸೆ ಇಡಲು ನಿಮಗೆ ಏನು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿತು?



ಚಿತ್ರ: ಶಿವೇಂದ್ರ ಪಾಂಡ್ಯ

ಈ ಎರಡು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಿಲ್ವಾ ಸ್ಯಾಮ್ಯುಯೆಲ್ ಬನ್ನಿ,ಯಾರ್ ಅವರು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಸಿಲ್ವಾ ಅವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಜೀಮ್ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ವಿನ್ಯಾಸ (Design) ತಂಡದ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಹಣ್ಣುಗಳು, ಹೂವುಗಳು ಮತ್ತು ತರಕಾರಿಗಳು

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು 10ರಿಂದ 15 ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ಸೋಲುವುದಿಲ್ಲ, ಅಥವಾ ಗೆಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವಿಗೂ ಆಡಲು ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಸರದಿ ಬಂದಾಗ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಸುಲಭದ ಹಂತ:

ಮೊದಲು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಿತವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಬರಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಆ ಮಗು ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬುಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತಾ, ವ್ಯತ್ಯಾಸದಿಂದ ನಿಂತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಸುತ್ತಲೂ 'ಹಣ್ಣು, ಹೂವು, ತರಕಾರಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾ ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸಾಗುತ್ತಾ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ನಿಂತು— ಹಣ್ಣು, ಹೂವು ಅಥವಾ ತರಕಾರಿ ಎಂಬ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಅವನು ಯಾವ ಪದವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೋ, ಎದುರಿಗಿರುವ ಮಗು ತಕ್ಷಣವೇ ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಅವನು 'ಹೂವು' ಎಂದರೆ, ಎದುರಿಗಿನ ಮಗು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಹೂವಿನ ಹೆಸರನ್ನು (ಉದಾ: ಗುಲಾಬಿ) ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅವನು 'ಹಣ್ಣು' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಒಂದು ಹಣ್ಣಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಹಾಗೂ 'ತರಕಾರಿ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ತರಕಾರಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಈ ಆಟವು ವೇಗವಾಗಿ ನಡೆಯಬೇಕು. ಈ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪದ ಬೇಕಾದರೂ ಬರಬಹುದಾದ್ದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಅತ್ಯಂತ ಚುರುಕಾಗಿರಬೇಕು. ತಕ್ಷಣವೇ ಹೆಸರು ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಹೆಸರು ಹೇಳಿದರೆ, ಬುಟ್ಟಿ ಆ ಮಗುವಿನ ತಲೆಗೆ ಬರುತ್ತದೆ; ನಂತರ ಆ ಮಗು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.



ಚಿತ್ರ: ಶಿವೇಂದ್ರ ಪಾಂಡೆ

ಕಠಿಣತೆಯ ಮುಂದಿನ ಹಂತ:

ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಬಾರಿ, ಸುತ್ತುವ ಮಗು ಇನ್ನೊಂದು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ನಿಂತು ಒಂದರ ಬದಲು ಎರಡು ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: 'ಹಣ್ಣು-ಹೂವು'. ಆಗ ಎದುರಿಗಿರುವ ಮಗು ಒಂದು ಹಣ್ಣು ಮತ್ತು ಒಂದು ಹೂವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ 'ಹೂವು-ತರಕಾರಿ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ, ಆಗ ಆ ಮಗು ಒಂದು ಹೂವು ಮತ್ತು ಒಂದು ತರಕಾರಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಕಠಿಣತೆಯನ್ನು ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಹಂತಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಲು, ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮೂರೂ ಪದಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಹೇಳಲು ಸೂಚಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಎದುರಿಗಿರುವ ಮಗುವು ತಕ್ಷಣವೇ ಒಂದು ಹಣ್ಣು, ಒಂದು ಹೂವು ಹಾಗೂ ಒಂದು ತರಕಾರಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಭೋಪಾಲ್‌ನ ಅನಿಲ್ ಸಿಂಗ್ ಅವರು ಸೂಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಟಾಟಾ ಟ್ರಸ್ಟ್‌ನ 'ಪರಾಗ್' ಇನಿಶಿಯೇಟಿವ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಲ ಸಾಹಿತ್ಯ ಮತ್ತು ಗ್ರಂಥಾಲಯ ಸಂವರ್ಧನೆಯ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.)

ಅನುವಾದ: ರಾಕೇಶ್ ಪೂಂಜಾ | ಪರಿಶೀಲನೆ: ಕಿರಣ್ ಮಂಜುನಾಥ್