



खेल-खेल में शिक्षा

स्वाभाविक रूप से बचपन खेल-कूद के लिये होता है। छात्रों की गतिविधियां उनके परिवेश और रुचि पर निर्भर करती हैं। यही कारण है कि किताबी ज्ञान उन्हें अरुचिकर लगता है। हर समय शिक्षक द्वारा पढ़ाये गये पाठ, होम वर्क, परीक्षा आमतौर पर छात्रों को बोझिल लगने लगती है। संभव है, ऐसे में किताबों और विद्यालय से उसे ऊब होने लगे। यह सर्वविदित है कि गणित और विज्ञान जैसे विषय छात्रों को नीरस लगते हैं। विद्यालयी शिक्षा शुरू होते ही छात्रों को हर समय उनके अभिभावक पढ़ने के लिये प्रेरित करते नजर आते हैं। अक्सर सुनने को मिलता है— खेल में ही दिमाग लगा रहता है, किताबें तो छू कर भी नहीं देखता। कुछ अभिभावक ऐसे भी होते हैं, जिन्हें अपनी आजीविका के चलते बच्चों की शिक्षा पर उनका न तो ध्यान होता है और न ही रुचि। परिणामस्वरूप छात्र किताबों से दूर भागने लगते हैं या उनके हाथ में किताब होती है लेकिन उनका मस्तिष्क किसी और लोक में विचरण कर रहा होता है। इन्हीं समस्याओं से मुक्ति पाने और छात्रों को शिक्षित करने के लिये समय-समय पर नवाचारों का जन्म होता रहा है। ऐसा ही एक नवाचार है— खेल-खेल में शिक्षा यानी उन खेलों के माध्यम से शिक्षा जिनमें छात्रों की स्वाभाविक रुचि होती है।

नवाचारकों के नाम

1. सलोनी मेहरोत्रा, प्रा. वि. सहलोलवा, करछना, इलाहाबाद
2. प्रदीप कुमार, प्रा० वि० बनियापार, कौड़ीराम, गोरखपुर
3. श्वेता श्रीवास्तव, प्रा० वि० जैतवार डीह, सोगंव, इलाहाबाद
4. नम्रता सिंह, पू० मा० वि० लक्ष्बर, मसौली, बाराबंकी
5. मन्जू, पू० मा० वि० खुजउपुर, सरसौल, कानपुर नगर
6. आशुतोष दुबे, प्रा.वि. तालग्राम, कन्नौज

नवाचार के क्षेत्र

1. विद्यालय में सीखने का वातावरण।
2. विशेष आवश्यकता वाले छात्रों के लिये समावेशी शिक्षा का सृजन।
3. छात्रों की नामांकन दर में सुधार।

किन विद्यालयों में उपयुक्त है : प्रत्येक विद्यालय में लागू किया जा सकता है।

नवाचार का सार

समय-समय पर शैक्षणिक पद्धति में आये परिवर्तनों की वजह से वर्तमान शिक्षा पद्धति छात्रों में कभी-कभी अरुचि उत्पन्न कर देती है। अक्सर देखा गया है कि कठिन विषयों के प्रति छात्र उदासीन हो जाते हैं। गणित, विज्ञान इत्यादि विषयों से छात्र डरने लगता है। यदि ये विषय उन्हें खेल-खेल में या खेलों के माध्यम से समझाए जायें तो छात्र उसे जल्दी आत्मसात कर लेते हैं। इस माध्यम से छात्रों में एकाग्रता भी बढ़ती है, अतः खेलों के माध्यम से शिक्षण आज के युग की आवश्यकता है। खेल विधि, शिक्षण को रुचिकर और सरल बनाती है तथा छात्रों के दृष्टिकोण में सकारात्मकता का सृजन करती है।

खेलों के उदाहरण

ग्रिड-गेम

सूर्य के परिवार में पृथ्वी

बुध	शनि	शुक्र	
पृथ्वी	आठ	महाद्वीप	
365	महासागर	अरुण	
वरुण	24	मंगल	
ग्रह	बृहस्पति	तारा	
चन्द्रमा	उपग्रह	नील आर्मस्ट्रॉंग	

प्रश्न:

1. सबसे छोटा ग्रह कौन-सा होता है?
2. सूर्य क्या है?
3. हम लोग किस ग्रह पर रहते हैं?
4. लाल ग्रह कौन-सा है?

आवश्यक सामग्री : चॉक, फर्श आदि।

समय (खेल तैयार करने में) : 5-10 मिनट

खेल का निर्माण : ग्रिड गेम बनाने के लिए चॉक से फर्श पर सीधी व क्षैतिज रेखाएं खींच कर ग्रिड बना लें। जिस विषय को छात्रों को पढ़ाना है, उससे संबंधित वस्तुनिष्ठ प्रश्न बना लें

और फिर इन वस्तुनिष्ठ प्रश्नों के उत्तर ग्रिड पर बनें खांचों में लिख लें।

यह खेल व्यक्तिगत/समूह में खेला जा सकता है। यदि व्यक्तिगत है तो छात्रों से एक-एक करके प्रश्न करेंगे व उनको सही उत्तर पर खड़ा होना होगा। जैसे अगर प्रश्न है कि सबसे बड़ा ग्रह कौन-सा होता है? तो छात्र ग्रिड पर जहां बृहस्पति लिखा होगा, वहां खड़ा होगा। जो छात्र या समूह सबसे अधिक सही उत्तर देगा वही विजेता होगा। यदि खेल समूह में खेला जायेगा तो छात्रों की टीम बनाकर प्रत्येक टीम से प्रश्न किये जायेंगे।

नोट— यह खेल सभी विषयों में खेला जा सकता है।

सांप-सीढ़ी का खेल

आवश्यक सामग्री : चार्ट पेपर, पेन, गोटी, पासा आदि।

समय : 30 मिनट

खेल का निर्माण

1. एक चार्ट पेपर पर 1-100 तक के चौकोर खाने बनायें।
2. प्रकरण से सम्बन्धित छोटे-छोटे प्रश्नों का सही व गलत उत्तर छांट कर लिख लें। जैसे गणित में भाज्य संख्या, अभाज्य संख्या, आरोही क्रम, सम संख्या, विषम संख्या आदि।

खेल के नियम

1. इस खेल को कम से कम 2 छात्र और अधिक से अधिक 8 छात्र खेल सकते हैं।
2. खेल पासे में 1 या 6 नंबर आने पर ही खुलता है।
3. **खेलने का उदाहरण :** यदि छात्र 41 नम्बर खाने पर है और उसका पासा फेंकने पर अंक 4 आता है तो वह 45 अंक पर आयेगा। अब यदि उससे पूछे गये प्रश्न का जवाब सही है, तो वह 45 अंक पर ही रहेगा, अन्यथा गलत होने पर वापिस 41 अंक पर ही आ जायेगा। यदि 45 अंक पर छात्र को सीढ़ी मिलती है तो वह सीढ़ी द्वारा ऊपर बढ़ जायेगा और यदि 45 अंक पर सांप मिलता है तो वह खेल के नियमों के चलते सांप के काटने से नीचे आ जायेगा।
4. इस खेल को अन्य रूप में विद्यालय प्रांगण में भी खेला जा सकता है, जिसमें गते के घनाकार डिब्बे को डार्डस का रूप दे दिया जाता है। खेल को उपरोक्त रूप में खेलने के लिये गोटियों के स्थान पर छात्र स्वयं उस स्थान पर खड़ा होता है तथा गोटियों के रूप में चलता है, एक समय में कम से कम 4 छात्रों से खेल प्रारम्भ किया जा सकता है, जिसमें 2 डार्डस फेंकते हैं और 2 गोटियों के रूप में चलते हैं।

सांप सीढ़ी/अंकों का खेल

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

इससे निम्न विषय-वस्तु को सिखाया जा सकता है—

1. संख्याओं की पहचान
2. अंकों का स्थानीय मान
3. अंकों का स्थानीय मान आपस में बदलने पर प्राप्त नयी संख्या का ज्ञान।
4. संख्याओं का आरोही व अवरोही क्रम
5. भाज्य व अभाज्य संख्या

चक्के पर चक्का

आवश्यक सामग्री : दफती, चार्ट पेपर स्केच पेन, एक कील, फेवीकोल आदि।

समय : 25-30 मिनट

खेल का निर्माण:

1. सर्वप्रथम दफती के तीन चक्के बनाये जाते हैं, पहला चक्का सबसे छोटा बनाये, दूसरा चक्का उससे बड़ा और तीसरा चक्का सबसे बड़ा बनायें।
2. तीनों चक्कों पर चार्ट पेपर चिपका कर गोलाई में काट दें।
3. तीनों चक्कों के बीच में कील लगाकर दीवार पर लगा दें। कील में सबसे पहले छोटा-चक्का, फिर उससे बड़ा (दूसरा चक्का) और अंत में सबसे बड़ा (तीसरा चक्का) लगायें।



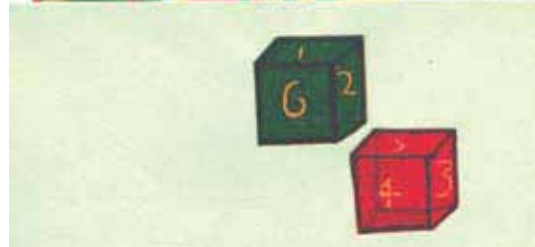
4. सबसे बड़े चक्के पर लाइनों के अन्दर अलग-अलग, छोटे-छोटे प्रश्न लिख दें।
5. दूसरे चक्के पर प्रश्नों के उत्तर अलग-अलग खानों में लिख दीजिए। इसी प्रकार पहले चक्के में भी उन्ही प्रश्नों से सम्बन्धित दूसरे उत्तर लिखिए।

नियम

सर्वप्रथम कक्षा में चक्के दीवार पर लगाने के बाद अध्यापक छात्रों से जो प्रश्न पूछना चाहते हैं, उस प्रश्न को ऊपर करेंगे और उसका उत्तर छात्र दूसरा चक्कर घुमाकर सही उत्तर उस प्रश्न के नीचे लायेगा और इसी प्रकार पहले चक्के के उत्तर को भी प्रश्न के नीचे घुमाकर छात्र लगा देंगे। इस तरह सही प्रश्न के नीचे सही उत्तर आ जायेगा। इस खेल को एक-एक छात्र बारी-बारी से खेल सकता है।

लूडो (आओ जोड़-घटाना सीखें)

आवश्यक सामग्री : दफती, चार रंग, लकड़ी के दो घन



समय : लगभग दो घण्टा

कार्यान्वयन

1. वर्गाकार दफती पर लूडो की रचना चार रंगों से छात्रों द्वारा करवायी जाती है।
2. लकड़ी के दो घनाकार गुटकों को पासे का आकार देकर पासे के फलकों पर हिंदी व अंग्रेजी की वर्णमाला अंक इत्यादि लिखकर उसे पढ़ाने के लिये उपयोग में लाया जा सकता है।
3. दो पासों को फेंका जाता है और उन पर आये अंको के द्वारा छात्रों को जोड़, घटा, गुणा, भाग आदि सिखाया जा

सकता है।

4. इसी प्रकार अन्य विषय भी पढ़ाये जा सकते हैं। जैसे—हिंदी और अंग्रेजी की वर्णमाला, वर्णमाला से बनने वाले शब्द आदि। दो पासे फेंके जा सकते हैं तथा छत्रों को एक पासे पर आने वाले अक्षर से शुरू होने वाले तथा दूसरे पासे पर आने वाले अक्षर पर समाप्त होने वाले शब्द बताने को कहा जाता है।

उदाहरण

1. एक पासे पर a आता हो और दूसरे पर e आता हो तो छत्र को ऐसा शब्द बनाने को कहा जाये जो a से शुरू होकर e पर समाप्त होता हो। जैसे— aeroplane; इस खेल में छत्र जितना बड़ा शब्द बनायेगा, उतने खाने आगे बढ़ेगा।
2. छत्र 2 पासे एक साथ फेंकेगा, जिनमें एक पर शब्द लिखे होंगे और दूसरे पासे पर अंकों के साथ व्याकरण संबंधित विषय दिये होंगे। जैसे—
 1. विलोम शब्द, 2. पर्यायवाची शब्द, 3. शब्दार्थ, 4. संधि विच्छेद, 5. वचन, 6. लिंग बदलो।

अब यदि एक पासे के फेंकने पर 'बालक' शब्द आये और दूसरे पर '5. वचन' आये तो छत्र 'बालक' शब्द के वचन बतायेगा और सही उत्तर मिलने पर 5 खाने आगे बढ़ेगा।

व्याकरण का खेल

आवश्यक सामग्री : दफती, रंग, पासा, गोटियां, डिब्बी आदि।

समय : लगभग 1 घंटा।

खेल का निर्माण

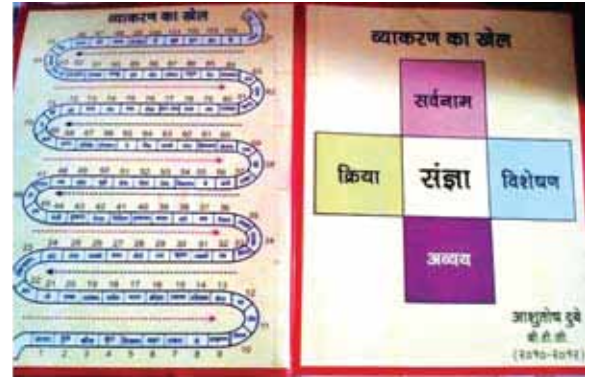
एक बोर्ड को 2 हिस्सों में बांट लें, बायें हिस्से में सर्पनुमा रास्ता बनायें, जिसका प्रथम अंक 1 और अंतिम कोई भी संख्या हो सकती है, प्रस्तुत उदाहरण में अन्तिम अंक 106 लिया गया है। इस पूरे रास्ते को नम्बरों तथा मात्राओं वाले नामों से छोटे-छोटे भागों में विभाजित किया जाता है। दायीं तरफ एक आयत बनाया जाता है, जिसमें सभी मात्राएं लिखी जाती हैं। ठीक इसी प्रकार गणित के खेल के लिये बायें तरफ इस प्रकार का एक सर्पनुमा रास्ता व दायीं तरफ एक आयत बनाया जाता है, जिसमें गणितीय फलन लिखे जाते हैं।

खेल की विधि (नियम)

1. **मात्रा खेल :** मात्रा चार्ट पर पासा फेंको, जिस मात्रा पर पासा गिरे, उस मात्रा से बने पहले शब्द पर गोटी रखी जाती है। इसी प्रकार आगे बढ़ा जाता है, अंतिम ऊ की मात्रा से बने शब्द सूर्य पर पहुंच कर खिलाड़ी विजयी बनता है।
2. **गणित का खेल :** गणित चार्ट पर पासा फेंको। जिस अंक पर पासा गिरे, उस पासे पर आये अंक के साथ हल करो तथा

उतने ही खाने आगे बढ़ने का अवसर प्राप्त करो, ऋणात्मक अंक आने पर उतने ही खाने पीछे जाना पड़ता है। इसी प्रकार अंतिम अंक तक पहले पहुंचने वाला खिलाड़ी विजेता बनेगा। शुरुआत धनात्मक अंक आने पर ही होगी।

व्याकरण का खेल : व्याकरण चार्ट पर पासा फेंको। जिस खाने पर पासा गिरे, उस शब्द पर अपनी गोटी रखो। इसी प्रकार आगे बढ़ना होता है। अंतिम संज्ञा शब्द सूर्य पर पहले पहुंचने वाला विजयी होता है।



खेल-खेल में आयत और वर्ग जानें

सहायक सामग्री : दफती, लकड़ी के दो घनाकार गुटके, लाल और हरा रंग, चॉक, पेंसिल।

निर्माण विधि

1. दफती पर ग्राफ की तरह आकृति बनायेंगे।
2. दफती पर लम्बवत लालपट्टी तथा क्षैतिज हरी पट्टी बनायेंगे।
3. लकड़ी के दोनों गुटकों को लाल और हरे रंगों से रंगकर 1 से 6 तक अंको वाला पासा बनायेंगे।
4. ग्राफ के प्रत्येक खाने को किसी माप से दर्शाया जायेगा।

खेल विधि

दोनों पासों को ग्राफयुक्त दफती पर फेंका गया। लाल वाले पासे पर अंकित अंको को लम्बवत लाल पट्टी की तरफ उतने खाने गिनकर निशान लगाया जायेगा। यही कार्य हरे वाले पासे पर अंको को क्षैतिज हरी पट्टी की ओर किया जायेगा।

ऐसा करने पर 'आयत' या 'वर्ग' की आकृति बनेगी। साथ ही साथ छत्रों से दोनों अंको का गुणा कर क्षेत्रफल तथा दोनों अंको को जोड़कर गुणा करके परिमाप का बोध करायेंगे।

नवाचार के लाभ

1. इससे समूह में कार्य करने की क्षमता का विकास होता है।
2. समानता की भावना एवं नेतृत्व की क्षमता का विकास होता है।
3. इससे सर्वांगीण विकास होता है। ■