



૧. ચાલો, ગાઈએ ગીતડું :

- પપ્પાનું ઘૂ...ઘૂ...ઘૂ... ખિજતા હોય એવું અને મમ્મીનું ઘૂ...ઘૂ...ઘૂ... વહાલભર્યું હોય તેમ ગીત ગવડાવો.

એક કબૂતર નાનું,
 એને બહુ ગમે ઊડવાનું
 એ તો ઊડ્યું છાનુંમાનું,
 તો કબૂતરના પપ્પા બોલ્યા : ઘૂ... ઘૂ... ઘૂ...
 કબૂતર તો રોતું,
 એ તો મમ્મી સામે જોતું;
 તો કબૂતરનાં મમ્મી બોલ્યાં : ઘૂ... ઘૂ... ઘૂ...
 - રમેશ પારેખ



૨. શોધો અને જોડો :

- વિદ્યાર્થીઓને કહો કે પ્રાણીઓને તેમના રહેઠાણ સાથે જોડીને તેમને ગમતાં બે પ્રાણીઓ વિશે બે વાક્ય બોલે.



ગાય



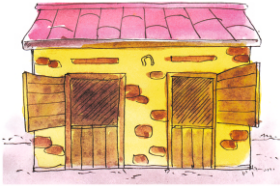
બકરી



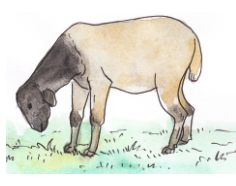
ગાય



બકરી



ઘોડો



ઘેટું



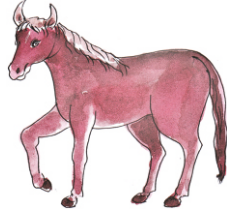
કૂતરો



ઘેટું



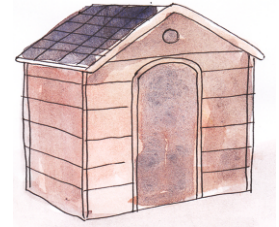
વાંદરો



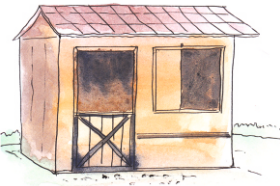
ઘોડો



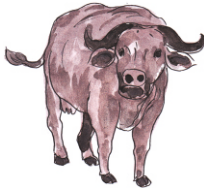
વાંદરો



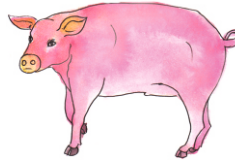
કૂતરો



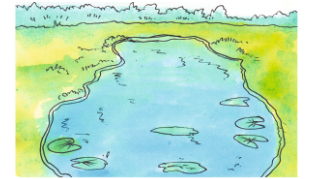
ગધેડો



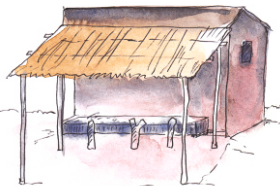
ભેંશ



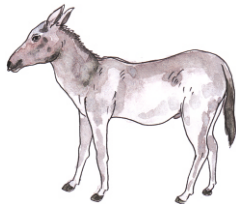
ભૂંડ



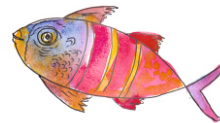
માછલી



ભેંશ



ગધેડો



માછલી



ભૂંડ



૩. વાર્તા :

ગુફા ઓ ગુફા

એક હતો સિંહ. જીમી એનું નામ. એક દિવસ તેને ભૂખ લાગી પણ કંઈ ખાવા મળ્યું નહીં.

તે ખાવાનું શોધતો હતો. ત્યાં જ તેણે એક ગુફા જોઈ. તેને મનમાં થયું, “આ કોઈક પ્રાણીનું ઘર લાગે છે.” તે ખુશ થયો અને ધીમે ધીમે ગુફાની અંદર ગયો. પણ તેને કંઈ જ મળ્યું નહીં. છેવટે તેણે વિચાર્યું, “હમમ... કંઈ વાંધો નહીં. રાત પડશે એટલે આ ગુફામાં રહેતું પ્રાણી તો અહીં આવશે જ. એ જેવું આવશે કે તરત જ હું તેને ખાઈ જઈશ.”





સાંજ પડી. ડીપુ શિયાળ ત્યાં આવ્યું. તેણે ગુફા તરફ જતાં પગલાં જોયાં ને એકદમ ઊભું રહી ગયું. “હમમ... કોઈ પ્રાણી મારા ઘરમાં ગયું લાગે છે અને બહાર નીકળવાનાં પગલાં તો દેખાતાં નથી. અચ્છા, તો કોઈ છે, પણ મને ખબર છે કે હવે શું કરવું !”

તે ગુફા તરફ જોઈ મીઠા અવાજે બોલ્યું, “ગુફા ઓ ગુફા ! ઓ મારી વહાલી ગુફા ! હું આવી ગયો છું.”

થોડીવાર પછી તે બોલ્યું, “ઓ વહાલી ગુફા તું આજે રિસાઈ ગઈ છે કે શું ? રોજ તો તું મને કહે છે : ‘ગુડ ઈવનિંગ ડીપુ, વેલકમ’. પણ આજે બોલતી કેમ નથી ?”

અંદર સિંહને થયું, “આજે આ ગુફા મારા ડરથી બોલતી નથી પણ હું ગુફા બની ‘વેલકમ’ કહું અને પછી શિયાળને ખાઉં.”

આમ, વિચારી સિંહ સરસ અવાજમાં બોલ્યો, “ગુડ ઈવનિંગ ડિઅર ડીપુ, વેલકમ.”

આ સાંભળી ડીપુએ બે કાન ઊંચા કરી વિચાર કર્યો. પછી ડીપુ દબાતા પગલે ત્યાંથી ચાલ્યું ગયું.



૪. વાતચીત :

- સિંહ અને શિયાળની જેમ ખોલવાનો અને શિયાળની જેમ ચાલ્યા જવાનો અભિનય કરો.
- વાર્તાના વિવિધ સંવાદ વિદ્યાર્થી પાસે અભિનય સાથે ખોલાવવા.

૫. રમત :

- અવાજ ઓળખવાની રમત રમાડો.
- એક વિદ્યાર્થીને દીવાલ તરફ મોં રાખીને ઊભા રહેવા કહો. ખેડેલા વિદ્યાર્થીઓમાંથી કોઈ એકને ‘ગુડ ઇવનિંગ, વેલકમ’ એ શબ્દો અવાજ ખદલીને ખોલવા કહો.
- ઊભો રહેલ વિદ્યાર્થી આ કોણ ખોલ્યું તે શોધી કાઢશે. તે વધુમાં વધુ ત્રણ અટકળ કરી શકશે. જ્યાં સુધી એ સાચો જવાબ ન આપે ત્યાં સુધી તેનો દાવ રહેશે. જો એ ઓળખી જાય તો જેનો અવાજ ઓળખાયો હોય તેનો દાવ આવશે.

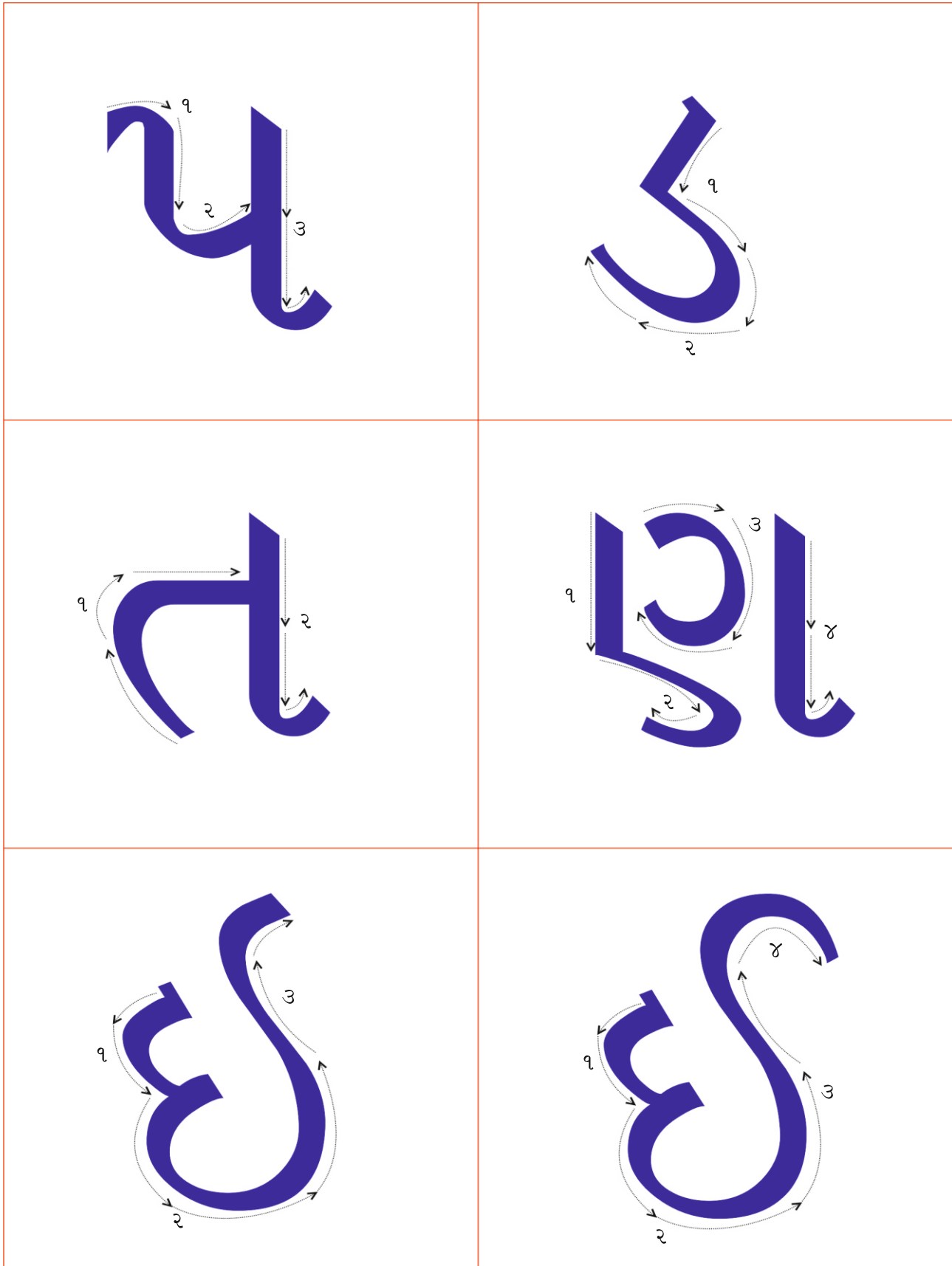
૬. વાંચો અને લખો :

- રાત પડી ગઈ છે.
- તેને નવાઈ લાગી.
- તે દબાતે પગલે ચાલે છે.
- આ પગની છાપ છે.
- જીમી વનરાજ છે.
- તેની મને જાણ છે.

- ચાલો, ગાઈએ ગીતડું : એક કબૂતર નાનું



૭. ત્રણ વખત આંગળી ફેરવો.



૮. જુઓ અને લખો :

૨	પ	પ			પ
---	---	---	--	--	---

--	--	--	--	--	--

૨	સ	સ			સ
---	---	---	--	--	---

--	--	--	--	--	--

૨	ત	ત			ત
---	---	---	--	--	---

--	--	--	--	--	--

૬	૭	૭	૭		૭
---	---	---	---	--	---

--	--	--	--	--	--

૬	૭	૭			૭
---	---	---	--	--	---

--	--	--	--	--	--

૬	૭	૭			૭
---	---	---	--	--	---

○ ○ ૧૭ ૧૭ ૧૭ ○ ○

૯. વાંચો, બોલો અને લખો :

પડ -		રમણ -		સગાઈ -	
ગણ -		બારસ -		ઈનામ -	
માતા -		વાવડ -		ઈમાન -	
ઈસ -		પારસ -		કીડી -	
તીર -		પાપડ -		બકરી -	

આરવ આવ.

અમીના પાણી પી.

માઈકલ ગીત ગા.

૧૦. સાંભળો અને લખો.

- અહીં બીજા શબ્દો વિદ્યાર્થીઓને લખાવો. માત્ર શીખેલા મૂળાક્ષરોનો ઉપયોગ કરો.



- અહીં નવાં વાક્યો લખો. માત્ર શીખેલા મૂળાક્ષરોનો ઉપયોગ કરવો.

૧.

૨.

૩.

૪.

૫.

- ચાલો, ગાઈએ ગીતડું : એક કબૂતર નાનું

૧૧. ચિત્રમાં શું દેખાય છે તે કહો :



૧૨. વાંચો :

એકવાર સિમરન નામની બકરી વડનગરમાં આવે છે. તેના કાન વડનાં પાન જેવા છે. તે વડ નીચે જમે છે. તે પાનના વાડકામાં પાણી પીએ છે. સાગના પાનમાં પાપડ, દાડમ, બદામ અને કાકડી છે. સિમરનને જમવાની મજા આવે છે. એકાએક અવાજ આવે છે. સિમરન આમતેમ નજર કરે છે. બાપ રે ! સાપ ! વડવાઈ પર સાપ !

તે ન ડરી. તે સાપને કાતર બતાવે છે. સાપને ડર લાગે છે. તે સરસર ભાગે છે.

૧૩. લખો :

ઉપરના ફકરાનું અનુલેખન કરાવો. તેમાં પ, ડ, ત, જા, ઈ, ઈ ને ઘાટા લખવા કહ્યો.

એકવાર

૧૪. ગીત ગાઈએ :



એક ચકલો ને ચકલી આવે... (૨)

કરવાને ઘરમાં માળો... (૨)

ચકચક કરતાં... ફરફર ફરતાં... (૨)

પજવે આખો દહાડો.

એક ચકલો ને...

ઘાસ તણખલાં લાવે ક્યાંથી, ક્યાંથી લાવે રૂ... (૨)

વાળી-વાળી થાકું હું તો... (૨)

કહો પછી શું કરું... (૨)

એક ચકલો ને...



મમ્મી કહે એને મારો, પપ્પા કહે એને કાઢો... (૨)

ચરકી... ચરકી ઘર આખામાં... (૨)

કરતાં ઘણો બગાડો... (૨)

એક ચકલો ને...

કાઢી મૂકું ચકલાને તો ચકલી રોઈ પડશે... (૨)

પાંખ વિનાનાં બચ્ચાં નાનાં - કહો પછી શું કરશે ?

એક ચકલો ને...



એક ચકલોને ચકલી આવે (૨)

કરવાને ઘરમાં માળો (૨)

ચક ચક કરતાં ફરફર ફરતાં -

હવે ગજવે આખો દહાડો...

એક ચકલો ને...

૧૫. વાતચીત :

- તમારા ઘરની આસપાસ ક્યાં ક્યાં પક્ષી આવે છે ?
- તમને કયું પક્ષી સૌથી વધારે ગમે છે ?
- માળો બનાવવા ચકલો-ચકલી શું શું લાવે છે ?
- ચકલા-ચકલીને કાઢવાનું કોણ કહે છે ?
- શું થાય તો ચકલી રોઈ પડશે ?
- તમને કયા પક્ષીનો અવાજ આવડે છે ? કાઢી બતાવો.
- કોઈ આપણને કાઢી મૂકે તો આપણને શું થાય ?



૧૬. સમજો અને લખો :

- ઉદાહરણ મુજબ શબ્દો લખાવો.

ચકલો

ગધેડો

કાગડો

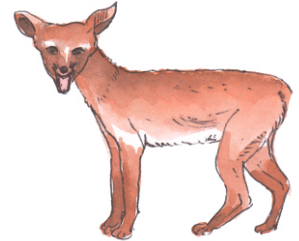
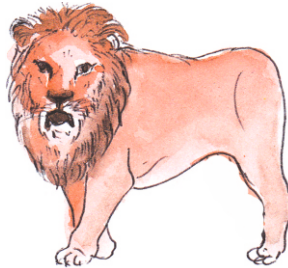
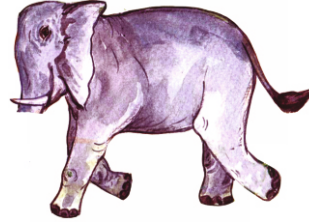
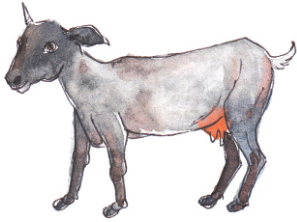
કૂતરો

બકરો

છોકરો

૧૭. દોરો અને લખો :

દરેક ચિત્રમાં એક અંગ ઓછું દોર્યું છે તે પૂરું કરવા કહો. ત્યાર બાદ આ પ્રાણી કે પક્ષી ઘરમાં, ગામમાં કે બીજે ક્યાંય જોયું હોય તે કહી સૂચના મુજબ નિશાની દોરવા કહો. ઘરે જોયું હોય તો 🏠 ગામમાં જોયું હોય તો □ બીજે જોયું તો ▲ કરવા કહો.



૧૮. રમત : કક્કા જાસૂસ

‘ગુફા ઓ ગુફા’ વાર્તામાં નીચે આપેલા અક્ષર કેટલી વખત આવે છે તે ગણીને લખવા કહો. આ અક્ષર સાથે જુદી જુદી માત્રાઓ હોય તો પણ તે અક્ષરની ગણતરી કરવી તે ખાસ કહો. સરવાળો કરી મળતા જવાબની સરખામણી કરાવો. જેણે વધારે અક્ષર ગણ્યા હોય તે વિજેતા ગણાય.

અક્ષર	બ	અ	દ	છ	સરવાળો
કેટલા ?					

આ ઉપરાંત તમારા વિદ્યાર્થીઓને ન, મ, ગ, જ, વ, ર, સ, દ, ક, ખ, અ, છ પૈકી જે મૂળાક્ષરોના વાચનમાં મુશ્કેલી અનુભવાતી હોય તે મૂળાક્ષરો વડે કક્કા જાસૂસ રમાડો.

અક્ષર					સરવાળો
કેટલા ?					

૧૯. ખડખડાટ :

આ રમૂજ તમે વિદ્યાર્થીઓ ખડખડાટ હસી પડે એવી મજાથી કહો. ત્યારબાદ વિદ્યાર્થીઓને નાટકીય રીતે તેની ભજવણી કરવા કહો. આવા અન્ય ટૂંકાઓ કહો.

પપ્પાની ગેરહાજરીમાં નાનો દીકરો દુકાને બેઠો હતો. ત્યાં એક માણસ દોડતો દોડતો આવ્યો.



માણસ કહે, “જલદી મને ઉંદર પકડવાનું એક પાંજરું આપી દે. જલદી કરજે, મારે બસ પકડવી છે.”

નાનો દીકરો બોલ્યો, ‘સૌરી અંકલ, બસ પકડાય એવડું મોટું પાંજરું અમે રાખતા નથી.’

- ચાલો, ગાઈએ ગીતડું : એક કબૂતર નાનું

