ଖେଳି କୁଦି ଶିଖିବା

PATANG

wipro foundation wipro

actionaid

ଯୋଗାଯୋଗ: ପତଙ୍ଗ, ଚକବନ୍ଦୀ ଅଫିସ୍ ପାଖ, ଦେହେରୀପାଲି, ବୁଢ଼ାରଜା, ସମ୍ବଲପୁର, ପିନ୍ ନଂ -୭୬୮୦୦୪,
ଫୋନ୍-(୦୬୬୩)୨୫୩୨୪୯୭, Email-team@patangindia.org, Website- www.patangindia.org

ବହିର ନାମ – ଖେଳି କୁଦି ଶିଖିବା

ଭାଷା- ଓଡିଆ

ପ୍ରସ୍ତୁତି ଓ ପ୍ରକାଶକ - ପତଙ୍ଗ, ସମ୍ବଲପୁର

ପ୍ରଥମ ସଂସ୍କରଣ- ୨୦୨୦

ମୁଖବନ୍ଧ....

କରୋନା (COVID-19) ସମୟରେ ଯେଉଁଠି ସାରା ଦେଶରେ ଭୟର ବାତାବରଣ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି, ଏପରି ସମୟରେ କୋମଳମତି ଶିଶୁଙ୍କ ଜୀବନରେ ଏହା ଖୁବ୍ ପ୍ରଭାବ ପକେଇଛି । ଲକ୍‌ଡାଉନ୍ ଫଳରେ ସବୁ ଶିକ୍ଷାନୁଷ୍ଠାନ ବନ୍ଦ ରହିବା ସହ ପିଲାମାନଙ୍କ ଘରୁ ବାହାରି ସାଙ୍ଗ ଗହଣରେ ଖେଳିବା, ମଜା କରିବା ମଧ୍ୟ ବାଧାପ୍ରାପ୍ତ ହୋଇଅଛି । ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ପତଙ୍ଗ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ଏକ୍ସନ୍‌ଏଡ୍ ଏବଂ ୱିପ୍ରୋ ଫାଉଣ୍ଡେସନ୍‌ର ମିଳିତ ଉଦ୍ୟମରେ ଏହି "ଖେଳି କୁଦି ଶିଖିବା" ପୁସ୍ତିକଟି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଛି ।

ପୁସ୍ତିକା ବିଷୟରେ ପଦେ:

ଏହି ପୁସ୍ତିକାଟି ପିଲାମାନେ କିଭଳି ଘରେ ରହି ବିଭିନ୍ନ ଖେଳ ଏବଂ ଏକ ମଜାଳିଆ ପରିବେଶରେ ନିଜର ଅନ୍ତଃର୍ନିହିତ ଗୁଣ ଓ ଶିଖିବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ କରପାରିବେ, ତାହାର ଏକ ଛୋଟ ପ୍ରୟାସ ଅଟେ । ଏହି ପୁସ୍ତିକାଟି ଆମ କର୍ମକର୍ତ୍ତା, volunteers ମାନଙ୍କ ପିଲା ଦିନର ଅନୁଭୂତି, ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନର ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତି ତଥା ବିଭିନ୍ନ ମାଧ୍ୟମରୁ ସଂଗ୍ରହ କରିଥିବା କାହାଣୀ ଓ ଅନୁଭବ ଆଦିକୁ ନେଇ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଅଛି । ବହୁଗୁଡିଏ ପାରମ୍ପରିକ ଖେଳ (traditional games) ଯାହା ସମୟ କ୍ରମେ ବିଲୁପ୍ତ ହେବାରେ ଲାଗିଛି, ସେହି ଖେଳ, କାହାଣୀ ଏବଂ ମନୋରଞ୍ଜନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଗୁଡିକୁ ଏହି ପୁସ୍ତିକାରେ ଆମେ ଆଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଛୁ ଯାହା ପିଲାମାନେ ନିଜ ଘରେ କିମ୍ବା ନିଜ ଘର ଠାରୁ ବେଶି ଦୂରକୁ ନ ଯାଇ ମଧ୍ୟ ଖେଳିପାରିବେ । ଏହି ପୁସ୍ତିକାଟିରେ ବିଭିନ୍ନଖେଳ ଗୁଡିକ ମାଧ୍ୟମରେ ମୁଖ୍ୟତଃ ଦୁଇଟି ବିଷୟବସ୍ତୁ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଆଯାଇଅଛି । ପ୍ରଥମଟି ହେଲା "ଜୀବନ କୌଶଳ"- ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିକ୍ଷା ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କ ଚିନ୍ତା କରିବା, ନିଷ୍ପତି ନେବା, ଲକ୍ଷ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା, ଯୋଜନା କରିବା ଆଦି ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇପାରିବ । ଏହାଦ୍ୱାରା ପିଲାମାନେ ନିଜ ଜୀବନରେ ଆସୁଥିବା ସମସ୍ୟା/ବାଧା ଆଦିକୁ ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାର ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିବା ସହ ନିଜକୁ ଏକ ଦାୟିତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ନାଗରିକ ଭାବେ ଗଢି ପାରିବେ । ଏହାଛଡା ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିକ୍ଷା ପିଲାଙ୍କ ବିକ୍ତିତ୍ୱ ଗଠନରେ ମଧ୍ୟ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଷୟବସ୍ତୁଟି ହେଲା ବୌଦ୍ଧିକ ବିକାଶ । ବିଭିନ୍ନ ଖେଳ, କାହାଣୀ ତଥା ମଜାଳିଆ ପରିବେଶ ମାଧ୍ୟମରେ କିପରି ଜଟିଳ ଧାରଣା (concepts) ଗୁଡିକୁ ଶିଖାଯାଇପାରିବ ତା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଏହି ପୁସ୍ତିକାରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଅଛି । ଏହି ପୁସ୍ତିକାରେ ଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଗୁଡିକ ପିଲାଙ୍କ ନିଜ ଅଂଚଳର ପାରମ୍ପରିକ ଖେଳ ଅଟେ ଯାହା ପୂର୍ବ ସମୟରେ ଲୋକମାନେ ନିଜ ସାଙ୍ଗସାଥୀ ଗହଣରେ, ପରିବାର ସଦସ୍ୟ ମାନଙ୍କ ସହ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବାକୁ ଖେଳୁଥିଲେ । ଆଜିର ଏହି ମୋବାଇଲ୍ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ୍ ଦୁନିଆରେ ଏହିସବୁ ଖେଳ ଦିନକୁ ଦିନ ହଜିବାରେ ଲାଗିଛି । ଏହି ସବୁ ଖେଳରେ ବହୁଗୁଡିଏ ଶିକ୍ଷଣୀୟ ବିଷୟ ରହିଛି ଯାହା ପିଲାଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣର ସୁଯୋଗ ଦେବା ସହ ତାଙ୍କ ଭାଷା, ପରିବେଶ ଓ ଗଣିତ ଆଦି ଦକ୍ଷତାର ମଧ୍ୟ ବିକାଶ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇପାରିବ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ ଏହି ପୁସ୍ତିକାଟିରେ ପିଲାଙ୍କ କହିବା, ଶୁଣିବା, ପଢିବା ଓ ଲେଖିବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶକୁ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଅଛି ।

ଆଶା କରୁଛୁ "ଖେଳି କୁଦି ଶିଖିବା" ପୁସ୍ତିକାଟି ପିଲାଙ୍କର ଏହି ଖରାଦିନ ଛୁଟିକୁ ଶିକ୍ଷଣୀୟ, ମଜାଳିଆ ତଥା ସୃଜନଶୀଳତାର ବିକାଶ କରିବାରେ ସହାୟକ ହେବ ।

॥ ଇତି ॥

ପତଙ୍ଗ, ସମ୍ବଲପୁର,ଓଡିଶା

ପରିଚାଳକଙ୍କ ପାଇଁ ସୂଚନା

କରୋନା (COVID-19) ସମୟରେ ଶିଶୁ ବା ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କର ସୁରକ୍ଷାକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ସରକାର ସମସ୍ତ ଶିକ୍ଷାନୁଷ୍ଠାନକୁ ଅନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କାଳ ପାଇଁ ବନ୍ଦ କରିଛନ୍ତି । ଏହି ସମୟରେ ପିଲାଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ଏକାଠି କରି ତାଙ୍କ ସହ କୌଣସି କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ଏହାବ୍ୟତୀତ ଘର ଘର ଯାଇ ମଧ୍ୟ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲାଙ୍କ ସହ କିଛି କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ କରିବା ଆମ କର୍ମକର୍ତ୍ତା ବା volunteers ମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସହଜ ନୁହେଁ । କିନ୍ତୁ ପିଲାଙ୍କ ଶିକ୍ଷା ତଥା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଆଦି ଯେପରି ବାଧାପ୍ରାପ୍ତ ନ ହେଉ ତହା ମଧ୍ୟ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଜରୁରୀ ଅଟେ । ସେଥିପାଇଁ ଏହି ପୁସ୍ତିକାଟିରେ ଥିବା ଖେଳ ଆଦିର ପ୍ରଣାଳୀକୁ ଆମେ ସହଜ ଭାବରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଅଛୁ ଯାହା ଆପଣମାନେ(ବାପା, ମାଆ, ଅନ୍ୟ ପରିବାର ସଦସ୍ୟ ବା ଶିକ୍ଷାବିତ୍) ପିଲାଙ୍କ ସହିତ ନିଜ ଘରେ ରହି ବା କୌଣସି ସୁରକ୍ଷିତ ସ୍ଥାନରେ ପରିଚାଳନା କରିପାରିବେ ।

ପିଲାଙ୍କ ଶିକ୍ଷା, ମନୋରଞ୍ଜନ (enjoyment) ଓ ସୁରକ୍ଷାକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ଏହି ପୁସ୍ତିକାକୁ ପିଲାଙ୍କ ସହ ପରିଚାଳନା କରିବା ସମୟରେ କିଛି ନିୟମକୁ ମାନିବା, ଯେପରିକି-

- ଶାରୀରିକ ଦୂରତା ବଜାୟ ରଖିବେ ।
- ଏକାଧିକ ଶିଶୁଙ୍କ ସହ ପରିଚାଳନା କଲେ ମାସ୍କ(Mask) ବ୍ୟବହାର କରିବେ ।
- ପିଲାଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ପାଇଁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବେ ।
- କୌଣସି ଧାରୁଆ ଜିନିଷ, କଇଁଚି, ଆଦି ବ୍ୟବହାର ସମୟରେ ପିଲାଙ୍କୁ ଯେପରି କ୍ଷତି ନ ପହଁଚେ ସେଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବେ ।
- ଏହି ପୁସ୍ତିକାରେ ଦିଆ ଯାଇଥିବା ଖେଳ ଗୁଡିକ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ଖେଳ ମଧ୍ୟ ପରିଚାଳକ ପିଲାଙ୍କ ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ ।

ସୂଚୀପତ୍ର

କ୍ରମିକ ନଂ	ବିଷୟ	ପୃଷ୍ଠା ନଂ
୧	ଛକି ଓ ଶୁନ(X,0)	୭
୨	ଟିଙ୍କିରା ମାଡ	୮
୩	ଧାଡି ଧୋକଡ ଖେଳ	୯-୧୦
୪	ବାଘ ଓ ଛେଳି ଖେଳ	୧୧
୫	ବିନ୍ଦୁ ଯୋଡିବା	୧୨
୬	ମାଟି କଣ୍ଢେଇ ଖେଳ	୧୩
୭	ଟଙ୍କା ଓ ଗ୍ଲାସ୍	୧୪
୮	ଟୁକି ଚାଏର୍	୧୫
୯	ଚୋର ପୋଲିସ୍	୧୬
୧୦	ଆକାର ଜାଣିବା	୧୭
୧୧	ଲୁକ୍ ଲୁକାନି(ଗୋର)	୧୮
୧୨	ସ୍ପର୍ଶ ଓ ଅନୁଭବ	୧୯
୧୩	ଚୁଡି	୨୦
୧୪	ମୁଖା	୨୧
୧୫	ସବୁ ଦରକାରୀ	୨୨
୧୬	କାହାଣୀ କହିବା	୨୩
୧୭	ଶସ୍ୟ	୨୪
୧୮	କିସ୍ କିସ୍କା ପତର୍	୨୫
୧୯	ଏକ ଦୁଇ ତିନି	୨୬
୨୦	ପିଙ୍କି ପିଙ୍କି କେଉଁ ରଙ୍ଗ	୨୭
୨୧	ଜଳ ସ୍ଥଳ	୨୮
୨୨	ଲୁଚକାଳି	୨୯
୨୩	କୋଭିଡ୍-୧୯ ସଚେତନତା ବାର୍ତା	୩୦

ଛକି ଓ ଶୁନ(X,0)

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ଦୁଇଟି ସାଧା କାଗଜ, ଖଡି, ସିଲଟ, ବାଲି

ବୟସ :

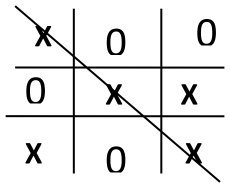
ଏହି ଖେଳକୁ ଚାରିବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ସମସ୍ତ ପୁଅ ଝିଅ ଖେଳିପାରିବେ । ପିଲାମାନେ ଏହାକୁ ନିଜ ଘରେ ରହି ନିଜ ଭାଇ/ ଭଉଣୀ କିମ୍ବା ଅଭିଭାବକ ମାନଙ୍କ ସହ ମଧ୍ଯ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

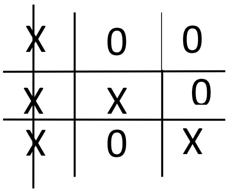
- ପିଲାଙ୍କ ଏକାଗ୍ରତା ଓ ଚିନ୍ତା କରିବା କ୍ଷମତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।
- ଗଣିତର ବିଭିନ୍ନ ନମୁନା (pattern) ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।
- ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ ପିଲାଙ୍କ ବୌଦ୍ଧିକ ଗୁଣର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

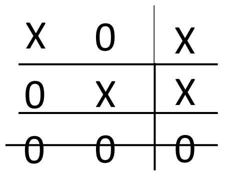
- ପ୍ରଥମେ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳି ପରସ୍ପରର ବିପରୀତ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ବସିବେ ।
- ତାଙ୍କ ମଝିରେ ଏକ ସାଧା କାଗଜ ରଖି କଲମ ସହାଯ୍ୟରେ ୪ଟି ରେଖାରେ ଏକ ଚିତ୍ର (#) ତିଆରି କରିବେ ।
- ଏହାପରେ ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ନିଜ ବୁଦ୍ଧି ଲଗାଇ ସେହି ଚିତ୍ରର ଗୋଟିଏ ଘରେ ଛକି (X) ଚିହ୍ନ ଦେବେ ।
- ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିଟି ନିଜ ବୁଦ୍ଧି ଲଗାଇ ଅନ୍ୟ ଏକ ଘରେ ଶୁନ (0)ଚିହ୍ନ ଦେବେ ।
- ଏହା ପରେ ଜଣକ ପରେ ଜଣେ X,0 ଦେଇ ଚାଲିବେ । ଯାହାର ତିନୋଟି ଛକି ବା ତିନୋଟି 0 ଏକ ସରଳ ରେଖାରେ ରହିବ ସେ ତିନୋଟି ଉପରେ ଗୋଟିଏ ଗାର ଟାଣି ଜିତିଯିବେ ।
- ଯଦି କେହି ପ୍ରତିଯୋଗୀ ଏକ ସରଳ ରେଖାରେ ଛକି କିମ୍ବା 0 ରଖିପାରିବେ ନାହିଁ ତେବେ କେହି ଜିତିବେ ନାହିଁ କି କେହି ହାରିବେ ନାହିଁ । ଖେଳ ସମାନ୍ ରହିବ । ପୁଣି ଆଉଥରେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କି ପୁଣି ଖେଳିବାକୁ ପଡିବ ।



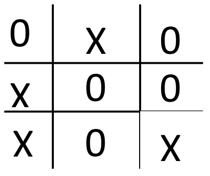
ଜିତିବା ଚିହ୍ନ



ଜିତିବା ଚିହ୍ନ



ଜିତିବା ଚିହ୍ନ



ସମାନ୍

ଟିଙ୍କିରା ମାଡ଼

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, ପଥର ଗୋଲି (ଯେକୌଣସି ମଞ୍ଜି ହୋଇପାରିବ)

ବୟସ :

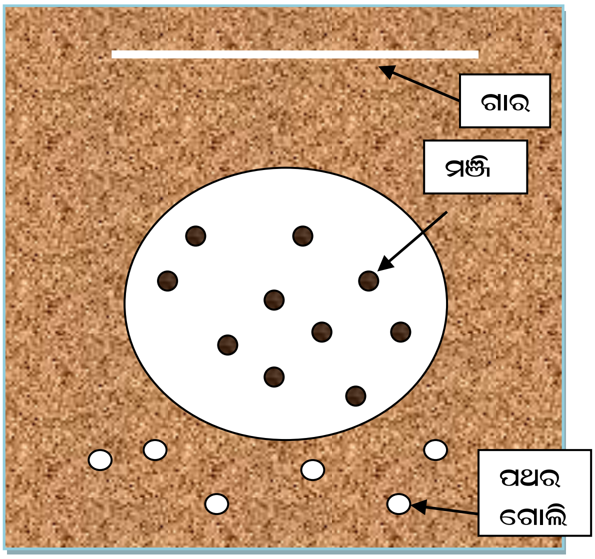
ଏହି ଖେଳକୁ ୮ ବର୍ଷରୁ ୧୭ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନେ ଖେଳିପାରିବେ । ୨ ଜଣ ପିଲା (ନିଜ ଭାଇ ଭଉଣୀ/ ଅଭିଭାବକ) ମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧମରେ-

- ପିଲାମାନେ ଭାରସାମ୍ୟ ରଖିବା, ଲକ୍ଷ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଆଦି ଜାଣିପାରିବେ ।
- ମୂଳଧନ, ଲାଭ କ୍ଷତି ଆଦି ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପ୍ରଥମେ ଚଟାଣରେ ଏକ ଗୋଲାକାର ବୃତ ଅଙ୍କନ କରାଯିବ । ଏହି ବୃତର କିଛି ଆଗକୁ ଏକ ଗାର ଅଙ୍କନ କରାଯିବ ।



- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳି ନିଜ ନିଜ ପାଖରେ କିଛି ମଞ୍ଜି ଏବଂ ଗୋଟିଏ ପଥର ଗୋଲି ରଖିଥିବେ ।
- ସମସ୍ତେ ସମାନ୍ ସମାନ୍ କରି ମଞ୍ଜି ସଂଗ୍ରହ କରି ସେହି ଗୋଲାକାର ବୃତରେ ପକାଇବେ ।
- ତାହାପରେ ପଥର ଗୋଲିକୁ ଗାର ପାଖରୁ ବୃତ ଆଡକୁ ଗଡାଇବେ ।
- ଗଡାଇବା ପରେ ଯାହାର ପଥର ଗୋଲି ବୃତର ନିକଟରେ ରହିବ, ସେ ହିଁ ପ୍ରଥମେ ତାର ଆଙ୍ଗୁଳିରେ ଟିଙ୍କିରା ମାରି ମଞ୍ଜିକୁ ବୃତ ବାହାରକୁ ବାହାର କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।
- ଏହିପରି ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ କ୍ରମରେ ପଥର ମାରି ମଞ୍ଜି ବାହାର କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ । ଯିଏ ଯେତିକି ମଞ୍ଜି ବାହାର କରିବେ ତାହା ତାଙ୍କର ହୋଇଯିବ । ଏହି ପରି ଖେଳ ଆଗକୁ ଚାଲିବ ।
- ଏହିପରି ଖେଳାଳି ମାନେ ପ୍ରଥମେ ଯେତିକି ମଞ୍ଜି ଆଣିଥିବେ ତାହା ହେଲା ତାଙ୍କର ମୂଳ ଧନ । ଯିଏ ଯେତିକି ଜିତିବେ ତାହା ହେଲା ତାଙ୍କର ଲାଭ ଧନ ଓ ଯିଏ ଯେତିକି ହାରିବେ ତାହା ହେଲା ତାଙ୍କର କ୍ଷତି ।

ଧାଡି ଧୋକଡ ଖେଳ

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ଏହି ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ୧୧ଟି ଲେଖାଏଁ ଗୋଟି (ଝାଡୁ ଖଣ୍ଡ/ କାଠି, ଗୋଡି, ବିଭିନ୍ନ ମଞ୍ଜି, ଚୁଡି ଖଣ୍ଡ ଇତ୍ୟାଦି) ସଂଗ୍ରହ କରି ଆଣିବେ ।

ବୟସ :

ଏହି ଖେଳକୁ ୮ ବର୍ଷରୁ ୧୭ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନେ ଖେଳିପାରିବେ । ୨ ଜଣ ପିଲା (ନିଜ ଭାଇ ଭଉଣୀ/ ଅଭିଭାବକ) ମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

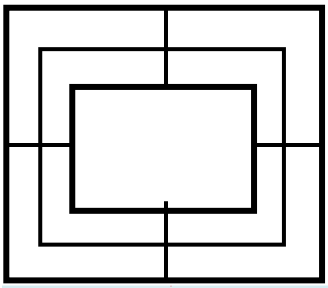
ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ଏହି ଖେଳ ଆନନ୍ଦ ଦାୟକ ହେବା ସହ ଏହା ଦ୍ୱାରା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମନରେ ଉତ୍ସାହ ବଢିବ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କ ଯୋଜନା କରିବା, ଭାବିବା, ରଣନୀତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଆଦି ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

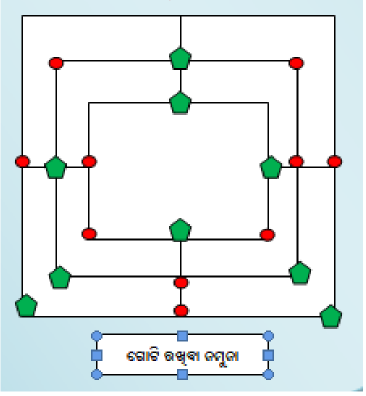
ପ୍ରଣାଳୀ :

ଏହା ଗ୍ରାମୀଣ ଓଡିଶାର ଏକ ପାରମ୍ପରିକ ତଥା ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଖେଳ । ଏହି ଖେଳ ଅବସର ସମୟରେ ଦୁଇ ଜଣ ପ୍ରତିଯୋଗୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଖେଳାଯାଇପାରିବ ।

- ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଗଲା ଭଳି ତିନି ଗୋଟି ବର୍ଗ ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କରିବେ ଓ ସେଗୁଡିକୁ ମଝିରେ ରେଖା ଦ୍ୱାରା ଯୋଡିବେ ।



- ପ୍ରତି ପ୍ରତିଯୋଗୀ ଥରକେ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଗୋଟି ରେଖା ଗୁଡିକର ସଂଯୁକ୍ତ ସ୍ଥାନରେ ରଖିବେ ।
- ସେଗୁଡିକୁ ଏଭଳି ରଖିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ଯେପରି ନିଜର ତିନୋଟି ଗୋଟି ଗୋଟିଏ ଧାଡିରେ ରହିବ ।
- କିନ୍ତୁ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀଙ୍କର ଯେପରି ଗୋଟିଏ ଧାଡିରେ ତିନୋଟି ଗୋଟି ନ ରହିବ ସେଥିନିମନ୍ତେ ମଧ୍ଯ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।



- ତିନୋଟି ଗୋଟି ଗୋଟିଏ ଲାଇନ୍‌ରେ ରଖିବାକୁ "ଧାଡି" କୁହାଯାଏ ।
- ଯଦି ଜଣେ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ତିନୋଟି ଗୋଟିକୁ ଗୋଟିଏ ଧାଡିରେ ରଖିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହୁଅନ୍ତି ତେବେ ସେ ନିଜ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀଙ୍କର ଧାଡିରେ ଥିବା ତିନି ଗୋଟିକୁ ଛାଡି ଯେକୌଣସି ଗୋଟିଏ ଗୋଟିକୁ ମାରିପାରିବେ (ହଟେଇ ପାରିବେ) ।
- ଉଭୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କର ସମସ୍ତ ୧୧ଟି ଗୋଟି ରଖାହେବା ପରେ ସେମାନେ ଗୋଟି ଚାଳନା କରିବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେବେ ।
- ଯେଉଁ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ପ୍ରଥମେ ଗୋଟି ରଖିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିବେ ସିଏ ପ୍ରଥମେ ଗୋଟି ଚଳାଇବେ ।

- ଥରକେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟି, ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ସେହି ଧାଡିର ଖାଲିଥିବା ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ଥାନକୁ ଯାଇ ପାରିବ ।
- ଯଦି ଗୋଟି ଚଲାଇବା ନିମନ୍ତେ କୌଣସି ମାର୍ଗ ନ ଥାଏ ତେବେ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ନିଜର ପୂର୍ବ ଚାଳନାକୁ ବାତିଲ କରି ପୁଣି ଆଉଥରେ ଗୋଟି ଚଲାଇବେ, ଯେପରି ଅତି କମ୍‌ରେ ଗୋଟିଏ ମାର୍ଗ ମିଳିବ ।
- ଗୋଟି ଚଲାଇବା ସମୟରେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ଯେପରି ଧାଡି ନ କରନ୍ତି ତାହା ଦେଖିବେ ଏବଂ ନିଜେ ଧାଡି କରିବା ନିମନ୍ତେ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକଥର ଧାଡି ହେବା ପରେ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀଙ୍କର ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଗୋଟି ମାରି ପାରିବେ ।
- ଯେଉଁ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ଅପର ପକ୍ଷର ସମସ୍ତ ଗୋଟିକୁ ମାରି ପାରିବେ ସିଏ ବିଜୟୀ ହେବେ ।

ବାଘ ଓ ଛେଳି ଖେଳ

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ଝାଡୁ ଖଣ୍ଡ/ କାଠି, ଗୋଡି, ବିଭିନ୍ନ ମଞ୍ଜି, ଚୁଡି ଖଣ୍ଡ ଇତ୍ୟାଦି

ବୟସ :

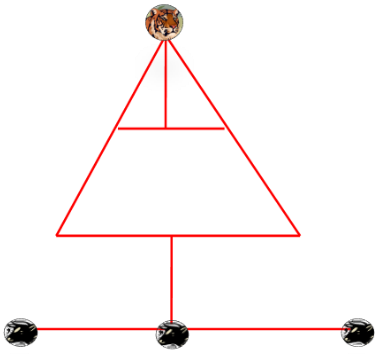
ଏହି ଖେଳକୁ ୮ ବର୍ଷରୁ ୧୭ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନେ ଖେଳିପାରିବେ । ୨ ଜଣ ପିଲା (ନିଜ ଭାଇ ଭଉଣୀ/ ଅଭିଭାବକ) ମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ଆନନ୍ଦର ବାତାବରଣ ହେବା ସହ ଏହା ଦ୍ୱାରା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଉତ୍ସାହ ବଢିବ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କ ଯୋଜନା କରିବା, ଭାବିବା, ରଣନୀତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଆଦି ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଏହି ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଜଣେ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ବାଘ ଗୋଟି ନେବେ ଏବଂ ଆଉ ଜଣକ ଛେଳି ନେବେ । ଛେଳି ନେଇଥିବା ପ୍ରତିଯୋଗୀ ତିନୋଟି ଗୋଟି (ଝାଡୁ ଖଣ୍ଡ/ କାଠି, ଗୋଡି, ବିଭିନ୍ନ ମଞ୍ଜି, ଚୁଡି ଖଣ୍ଡ ଇତ୍ୟାଦି) ସଂଗ୍ରହ କରି ଆଣିବେ । ବାଘ ନେଇଥିବା ପ୍ରତିଯୋଗୀ କେବଳ ଗୋଟିଏ (ଛେଳି ର ଗୋଟିରୁ ଅଲଗା ଥିବା) ନେବେ ।
- ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଗଲା ଭଳି ଏକ ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କର । ପ୍ରଥମେ ଉଭୟ ବାଘ ଓ ଛେଳି ରୂପକ ଗୋଟି ଗୁଡିକୁ ଚିତ୍ରରେ ଦର୍ଶାଗଲା ପରି ରଖିବେ । ବାଘ ସର୍ବ ଉପରେ ଏବଂ ଛେଳି ତିନିଗୋଟି ଶେଷ ଧାଡି /ଲାଇନ୍‌ରେ ।



- ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେବ ଛେଳି ନେଇଥିବା ପ୍ରତିଯୋଗୀଙ୍କ ଗୋଟି ଚାଳନା ଠାରୁ । ଉଭୟ ଖେଳାଳି ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ଗୋଟି ଚଲାଇବେ ।
- ଥରକେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟି ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ସେହି ଧାଡିର ଖାଲିଥିବା ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ଥାନକୁ ଯାଇପାରିବ ।
- ଯଦି ଛେଳିର ପରବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ଥାନଟି ଖାଲି ଓ ସେହି ଏକା ଧାଡିରେ ଥିବ ତେବେ ବାଘ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ଥାନରେ ଥିବା ଛେଳିକୁ ମାରିପାରିବ । ବାଘ ଯଦି ଦୁଇ ଗୋଟି ଛେଳି ମାରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଯାଏ ତେବେ ସେ ଜିତିବ କିମ୍ବା ଛେଳି ଯଦି ବାଘର ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ରାସ୍ତା ବନ୍ଦ କରିଦେଇପାରିବ ସେ ଜିତିବ ।

ବିନ୍ଦୁ ଯୋଡିବା

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

- ଚଟାଣ ଉପରେ ଖେଳିବା ନିମନ୍ତେ ଲେଖିପାରିବା ଭଳି ଯେକୌଣସି ଉପକରଣ ଯଥା- ଖଡି , କୋଇଲା, ଚୂନ ପଥର, ଇଟା ଇତ୍ୟାଦି ।
- କାଗଜ, କଲମ/ପେନ୍‌ସିଲ୍

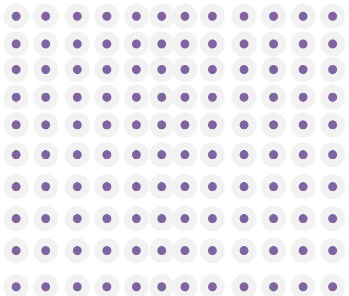
ବୟସ :

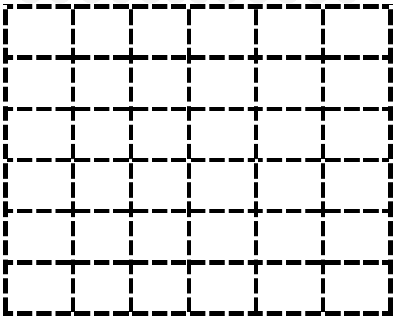
ଏହି ଖେଳକୁ ୭ ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ପିଲାମାନେ ଖେଳିପାରିବେ । ୨ ଜଣ ପିଲା (ନିଜ ଭାଇ ଭଉଣୀ/ ଅଭିଭାବକ) ମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

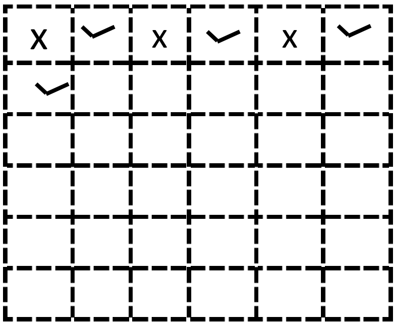
ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ଗଣନା ଶିକ୍ଷା ସହ ଆଖି ଓ ହାତ ମଧ୍ୟରେ ସମନ୍ୱୟ ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।
- ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚିନ୍ତା କରିବା ଦକ୍ଷତାର ମଧ୍ୟ ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :







- ଚିତ୍ରରେ ଦର୍ଶାଗଲା ପରି ଏକ ବର୍ଗାକାର ବିନ୍ଦୁର ସମାହାର/ଘର ତିଆରି କରନ୍ତୁ, ଯେପରିକି ପ୍ରତି ଲାଇନ୍ ଓ ବିନ୍ଦୁ ସଂଖ୍ୟା ସମାନ ହେବ । (ଯେତୋଟି ବିନ୍ଦୁ ସେତୋଟି ଧାଡି ବା ଲାଇନ୍ ହେବ) ।

  ଉଦାହରଣ- ୧୦X ୧୦
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜର ଏକ ଚିହ୍ନ ବା ସଂକେତ ବାଛିବେ ।
- ଜଣକ ପରେ ଜଣେ କରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ଯେକୌଣସି ଦୁଇଟି ବିନ୍ଦୁକୁ ଯୋଡି ଏକ ଗାର ଆଙ୍କିବେ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ଗାର କରିବା ଦ୍ୱାରା ଏକ କୋଠରୀ (ଚାରି ପାଖରେ ଗାର) ହେବ ସେହି କୋଠରୀ ମଧ୍ୟରେ ନିଜର ସଂକେତକୁ ଲେଖି ଦେବେ ଏବଂ ଆଉ ଏକ ଗାର ଅତିରିକ୍ତ ପକାଇବାର ସୁଯୋଗ ମଧ୍ୟ ପାଇବେ ।
- ଖେଳ ଶେଷରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀ କେତେ କୋଠରୀ ପୂରଣ କରିଛନ୍ତି ତାହା ସମସ୍ତ ସଂକେତ ଥିବା କୋଠରୀ ଗୁଡିକୁ ଗଣନା କରାଯାଇ ବାହାର କରାଯିବ ଏବଂ ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ସବୁଠାରୁ ଅଧିକ କୋଠରୀ ତିଆରି କରିଥିବେ ସେ ବିଜେତା ହେବେ ।

.

ମାଟି କଣ୍ଢେଇ ଖେଳ

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ମାଟି, ପାଣି, ବାଲି, ଚିରା ଶାଢୀ, କଳା, ଅଗାଡି, କୁଟା/ନଡା, ଘାସ, ଇତ୍ୟାଦି ।

ବୟସ :

ଏହି ଖେଳକୁ ଘରେ ବସି ୫ ରୁ ୮ ବର୍ଷ ବୟସର ୧ ରୁ ଅଧିକ ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ମାଟିର ଉପକାରିତା, ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ମାଟିରୁ କ'ଣ କ'ଣ ତିଆରି କରାଯାଇପାରିବ ତାହା ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।
- ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅବ୍ୟବହୃତ ସାମଗ୍ରୀର ସଠିକ୍ ବ୍ୟବହାର ସଂପର୍କରେ ଜାଣିପାରିବେ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କ ଚିନ୍ତା କରିବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ:

- ପ୍ରଥମେ ପିଲାମାନେ ଚିକିଟା ମାଟିକୁ ଆଣି ସେଥିରେ ବାଲି ଏବଂ ପାଣି ପକାଇ ଭଲ ଭାବରେ ଚକଟି ଦେବେ ।
- ତାପରେ ସେହି ମାଟିରେ ପୁଅ, ଝିଅ, ଶାଶୁ, ବୋହୁ ଆଦି ଭୂମିକା ତିଆରି କରିବେ । ନିଜ ଘରେ ବ୍ୟବହାର ହେଉଥିବା ଜିନିଷ ଗୁଡିକୁ ଦେଖି ତାକୁ ମାଟିରେ ତିଆରି କରିବେ । ଯଥା- ମାଟିର ଚେୟାର୍ , ଟେବୁଲ, ବାସନ, ଫୋନ୍, ଟିଭି ଇତ୍ୟାଦି ।
- କଣ୍ଢେଇକୁ ସଜେଇବା ପାଇଁ ଚିରା ଶାଢୀକୁ ସାଇଜ୍‌ରେ କାଟି ତାକୁ ପିନ୍ଧେଇ ଦେବେ । ଘାସ ଏବଂ ନଡାକୁ ଛୋଟ ଛୋଟ କାଟି, ଝାଡୁ, ବଗିଚା ଏବଂ ଘରକୁ ସଜାଇବେ । ଓଦା ମାଟିରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଠାକୁରଙ୍କ ମୁର୍ତ୍ତି ତିଆରି କରି ପାରିବେ ।
- ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମରେ ପିଲାମାନେ ମାଟି, କୁଟା ଆଦିକୁ ବ୍ୟବହାର କରି ଘର ସଜେଇବାର ବିଭିନ୍ନ ଜିନିଷ ତିଆରି କରିପାରିବେ ।

ଟଙ୍କା ଓ ଗ୍ଲାସ୍

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ଟଙ୍କା (coins), ଷ୍ଟିଲର ପାଣି ପିଇବା ଗ୍ଲାସ୍

ବୟସ :

ଏହି ଖେଳକୁ ୩ ରୁ ୧୦ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ନିଜ ଘରେ ନିଜ ଭାଇ/ଭଉଣୀ/ଅଭିଭାବକ ମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ହାତ ଓ ଆଖି ମଧ୍ୟରେ ସମନ୍ୱୟ ସ୍ଥାପନରେ ସହାୟକ ହେବ ।
- ଲକ୍ଷ୍ୟ ପ୍ରାପ୍ତ କରିବା କିପରି ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଚିନ୍ତା କାରିବାକୁ ସୁଯୋଗ ଦେବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାଙ୍କ ଆଗରେ ଏକ ଗ୍ଲାସ୍‌କୁ ଚେୟାର୍ ଉପରେ ରଖିବେ ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲାଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ୫ ଟଙ୍କାର ମୁଦ୍ରା ଦେବେ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ବୟସ ଅନୁସାରେ ଚେୟାର୍ ଠାରୁ ଦୂରତାରେ ଛିଡା କରିବେ ।
- ପିଲାଙ୍କୁ ବୁଝାଇ ଦେବା ଯେ ସେହି ଟଙ୍କାକୁ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ଠିଆ ହୋଇ ସେହି ଗ୍ଲାସ୍ ଭିତରେ ପକେଇବାର ଅଛି ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲା ୫- ୫ ଥର ଗ୍ଲାସ୍‌ରେ ଟଙ୍କା ପକାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।
- ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ ପିଲାମାନେ ନିଜ ଲକ୍ଷ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରି ତାକୁ ପ୍ରାପ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।

ଟୁକି ଚାଏର୍

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ଚକ୍, ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ୪ଟି (ଗୋଟିଏ ପଟକୁ ଘସି ଧଳା କରାଯାଇଥିବ), ପ୍ରତ୍ୟେକ ପ୍ରତିଯୋଗୀ ମାନଙ୍କ ପାଇଁ ୪ଟି ଲେଖାଏଁ ଭଙ୍ଗା ଚୁଡି ଖଣ୍ଡ (ଚାରିଟି ରଙ୍ଗର) ।

ବୟସ :

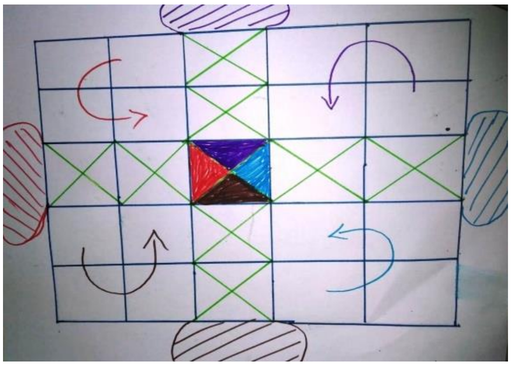
୮ ରୁ ୧୦ ବର୍ଷ ବୟସର ପୁଅ ଝିଅ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିପାରିବେ । ଏହି ଖେଳକୁ ୪ ଜଣ (ଭାଇ,ଭଉଣୀ, ଅଭିଭାବକ) ମିଶି ଖେଳିପାରିବେ ।

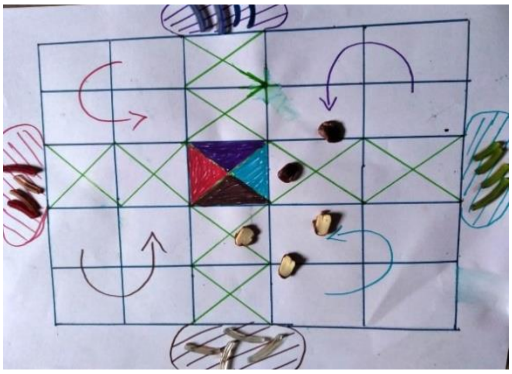
ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧମରେ-

- ପିଲାମାନେ ସଂଖ୍ୟା ଗଣନା, ବର୍ଗଚିତ୍ର ବିଷୟରେ ଜାଣିବା ସହିତ ରଙ୍ଗକୁ ଚିହ୍ନି ପାରିବେ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କର ଚିନ୍ତା କରିବାର ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଏହି ଖେଳରେ ପିଲାମାନେ ଏକ ବର୍ଗ ଚିତ୍ର ତିଆରି କରିବେ ।
- ବର୍ଗଚିତ୍ରକୁ ରେଖା ସହାଯ୍ୟରେ ସମାନ୍ ୫ ଭାଗ କରିବେ ।
- ଘରର ଚାରି ଭାଗରେ ଛୋଟ ଛୋଟ ଗୋଲାକାର କୋଠରୀ କରିବେ, ଯେଉଥିରେ ୪ଟି ଲେଖାଏ ଚୁଡି ରହିବ ।
- ଏହାପରେ ଗୋଟିଏ ପୁଅ/ଝିଅ ପ୍ରଥମେ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ହାତରେ ହଲାଇ ପକାଇବେ (ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ର ଗୋଟିଏ ପଟକୁ ଘସି ଧଳା କରା ହୋଇଥିବ) ।





- ଏହି ଖେଳରେ ଯଦି ସମସ୍ତ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜିର କଳା ଭାଗ ପଡେ ତେବେ ତାହା ୪ ପଏଣ୍ଟ ହେବ ଯଦ୍ଵାରା ଗୋଟିଏ ଚୁଡି ବାହାରିବ । କିନ୍ତୁ ଯଦି ସବୁ ଯାକ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜିର ଧଳା ଭାଗ ପଡେ ତେବେ ୮ ପଏଣ୍ଟ ହେବ, ଯଦ୍ଵାରା ଦୁଇଟି ଚୁଡି ବାହାରିବ ।
- ଏହାପରେ ପଏଣ୍ଟ ଅନୁସାରେ ସେ ନିଜ ଚୁଡିକୁ ଆଗକୁ ଚଲାଇବେ । ଏହାପରେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ପକାଇ ପଏଣ୍ଟ ଅନୁସାରେ ନିଜ ଚୁଡିକୁ କୋଠରୀ ମଧ୍ୟରେ ଆଗକୁ ଚଲାଇବେ ।
- ଏହା ମଧ୍ୟରେ ଯଦି ଜଣକର ଚୁଡି ଥିବା ସ୍ଥାନରେ ଅନ୍ୟ ଜଣକର ଚୁଡି ଅସିଯାଏ । ତେବେ ପୂର୍ବରୁ ଥିବା ଚୁଡିଟି ମରିଯିବ ଏବଂ ନିଜ କୋଠରୀ ଭିତରକୁ ଚାଲିଯିବ । ଗୋଟିଏ ଚୁଡି ଯେତେବେଳେ ଥରେ ବୁଲି ଆସି ନିଜ ପୂର୍ବ ସ୍ଥାନକୁ ଆସିଯାଏ ତେବେ ସେ ଦ୍ଵିତୀୟ ସ୍ତରକୁ ଯିବ ।
- ଯଦି ସେହି ଚୁଡିଟି ଦ୍ଵିତୀୟ ସ୍ତରକୁ ମଧ ଥରେ ବୁଲି ଆସିଲେ ସେ ପାଚି ଯିବ ବା ଜିତି ଯିବ ଓ ତାକୁ ଚିତ୍ରରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଚାରି ରଙ୍ଗର କଠୋରୀ ମଧ୍ୟରେ ରଖାହେବ ।

ଚୋର ପୋଲିସ୍

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

କାଗଜ, ପେନ୍ସିଲ୍ ବା କଲମ

ବୟସ :

୭ ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ବୟସର ୪ ଜଣରୁ ବେଶି ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିପାରିବେ । ଏହି ଖେଳକୁ ଅଭିଭାବକ (ମାତା,ପିତା. ଅଜା, ଆଈ) ମାନେ ମଧ୍ୟ ନିଜ ଘରେ ପିଲାଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ସଂଖ୍ୟାର ମୂଲ୍ୟ, ବଡ ସଂଖ୍ୟା ସାନ ସଂଖ୍ୟାର ସ୍ୱରୂପ, (୦) ଶୂନ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସହିତ ମିଶାଣ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଏହି ଖେଳରେ ପ୍ରଥମେ ପ୍ରତିଯୋଗୀମାନେ ଗୋଲାକାରେ ବସିବେ ।
- ଏହାପରେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ଅନୁଯାୟୀ କାଗଜ ଚିଟ୍ ତିଆରି କରନ୍ତୁ । ସେଥିରେ ଚୋର,ପୋଲିସ୍, ରାଜା, ରାଣୀ ଆଦି ନାମ ଲେଖନ୍ତୁ । ପିଲା ସଂଖ୍ୟା ବଢିଲେ ଖେଳରେ ଭୂମିକା ମଧ୍ୟ ବଢାଇପାରିବେ, ଯଥା- ମନ୍ତ୍ରୀ, ସିପାହୀ, ପ୍ରଜା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ।
- ସବୁ କାଗଜ ଚିଟ୍‌ରେ ନାମ ଲେଖି ସାରିବା ପରେ ତାକୁ ମୋଡି ଦେଇ ସମସ୍ତେ ବସିଥିବା ଗୋଲାକାର ମଧ୍ୟରେ ପକାଇବେ । ସମସ୍ତେ ଗୋଟେ ଗୋଟେ ଚିଟ୍ ଉଠାଇ କେହି ନ ଦେଖିଲା ଭଳି ଖୋଲିବେ ।

ପଏଣ୍ଟ ବାକ୍ସ	
ରାନୀ	୧୦
ରାଜା	୮
ପୋଲିସ୍	୫
ଚୋର	୦

- ଯିଏ ପୋଲିସ୍ ଚିଟ୍‌ଟି ପାଇଥିବେ ସେ ଚୋରକୁ ଖୋଜିବେ ବା ଚୋର ଚିଟ୍ ପାଇଥିବା ପ୍ରତିଯୋଗୀ କୁ ଖୋଜିବେ ।
- ଯଦି ସେ ଚୋରକୁ ଖୋଜିପାରନ୍ତି ତେବେ ପଏଣ୍ଟ ବାକ୍ସରେ ଦର୍ଶାଗଲା ପରି ଚୋର ଶୂନ୍ୟ ଓ ସେ ୫ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବେ । କିନ୍ତୁ ଯଦି ଖୋଜି ନ ପାରନ୍ତି ତେବେ ସେ ଶୂନ୍ୟ ପାଇବେ ଓ ଚୋର ତାଙ୍କ ମାର୍କ ପାଇବ ମାନେ ୫ ପଏଣ୍ଟ ପାଇବ । ରାଜା ରାଣି ଓ ଅନ୍ୟସବୁ ସେହିଭଳି ପାଇବେ । ଏହି ପଏଣ୍ଟ ଗୁଡିକୁ ମାର୍କ ସାରଣୀରେ ଲେଖାହେବ ।

ମାର୍କ ସାରଣୀ				
ରାଜା	ରାଣୀ	ମନ୍ତ୍ରୀ	ପୋଲିସ୍	ଚୋର

- ଏହିପରି ଖେଳ ଆଗକୁ ଚାଲିବ । ଖେଳ ଶେଷରେ ସବୁ ମାର୍କ ବା ପଏଣ୍ଟ ଗୁଡିକୁ ମିଶାଇ ବିଜେତା ଘୋଷଣା କରାଯିବ ।
- ୦ ଅଙ୍କ କେତେ ଥର ଅଛି ତାହାକୁ ମଧ୍ୟ ଧ୍ୟାନ ଦେଇଥାନ୍ତି । ଯାହାର ବେଶି ୦ ଥିବ ତାହାକୁ ସମସ୍ତେ ମିଶି ମଜାଳିଆ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ କହିଥାନ୍ତି ।

ଆକାର ଜାଣିବା

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ଦିଆସିଲି କାଠି

ବୟସ :

୬ ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ବୟସର ୧ ଜଣ କିମ୍ବା ୧ ଜଣରୁ ଅଧିକ ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ ଏହି ଖେଳକୁ ନିଜ ଘରେ ରହି ଖେଳିପାରିବେ ।

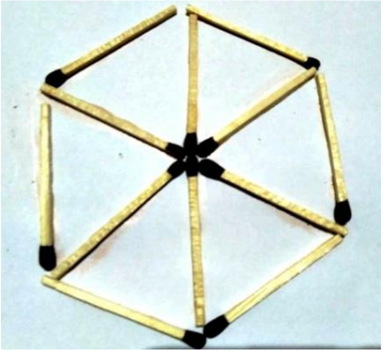
ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ :ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

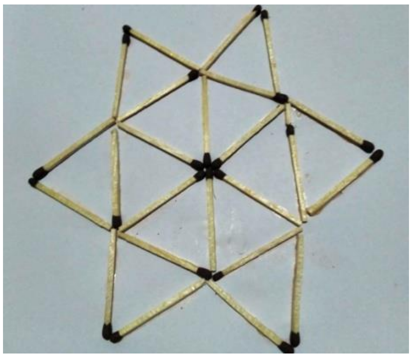
- ପିଲାମାନଙ୍କର ବିଭିନ୍ନ ଆକାର ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଜ୍ଞାନର ବୃଦ୍ଧି ହେବ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କର ସୃଜନଶୀଳତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

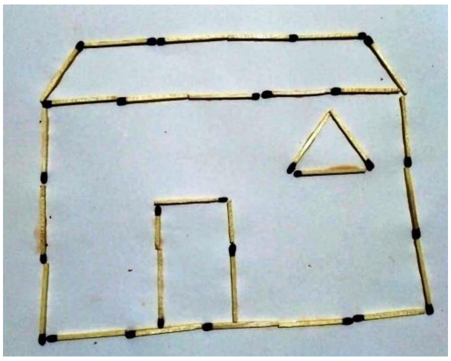
ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାମାନେ ଏହି ଖେଳକୁ ଘର ମଧ୍ୟରେ ଖେଳିପାରିବେ । ପିଲାମାନେ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ବସିବେ ।
- ତାଙ୍କୁ କିଛି ଦିଆସିଲି କାଠି ଦିଆଯିବ ।
- ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ମନରୁ ଦିଆସିଲି କାଠି ବ୍ୟବହାର କରି ବିଭିନ୍ନ ଆକାର ତିଆରି କରିବାକୁ କହିବେ ।
- ପିଲାମାନେ ଆକାର ତିଆରି କରିସାରିବା ପରେ ତାହା ବିଷୟରେ କହିବେ । ସେମାନେ କଣ ତିଆରି କରିଛନ୍ତି, କେତୋଟି ଦିଆସିଲି କାଠି ସେଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିଛନ୍ତି ।

କେତୋଟି ଉଦାହରଣ :







ଲୁକ୍ ଲୁକାନି (ଗାର)

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗର ଚକ୍ ଖଣ୍ଡ

ବୟସ :

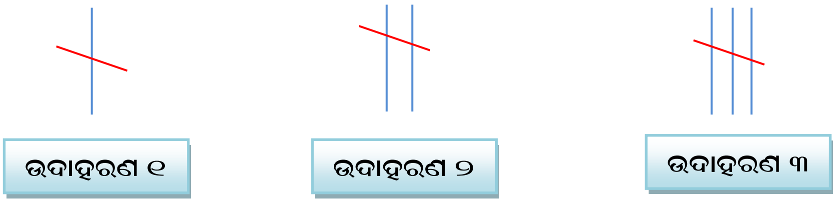
ଏହି ଖେଳକୁ ୬ ବର୍ଷ ବୟସରୁ ଅଧିକ ତଥା ୧ ରୁ ଅଧିକ ପୁଅ ଝିଅମାନେ ଖେଳି ପାରିବେ । ଏହି ଖେଳକୁ ଅଭିଭାବକ ମାନେ ମଧ୍ୟ ନିଜ ପିଲାମାନଙ୍କ ସହ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ସଂଖ୍ୟା ଗଣନା ଓ ବିୟୋଗ କରିବା ଶିଖି ପାରିବେ ।
- ଜଣେ ଆଉ ଜଣକୁ ଜାଣିବା ସହ ତାଙ୍କ ମନରେ ଉତ୍ସାହ ବଢିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଦୁଇଜଣ ଶିଶୁ ଅଲଗା ଅଲଗା ଚକ୍ ଧରି ମନ ଇଚ୍ଛା ଜାଗାରେ ଗାର ଟାଣିବେ ।
- ସେମାନଙ୍କୁ ଗାର ଟାଣିବା ସମୟରେ କେତୋଟି ଗାର ଟାଣିଛନ୍ତି ତାହା ମନେ ରଖିବାକୁ କହିବା ଓ ସେହିଗାର ସେମାନେ କୋଠରୀ ମଧ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଟାଣିପାରିବେ ବୋଲି କହିବା ।
- ଏହାପରେ ସେମାନେ କେତୋଟି ଗାର କାଟିଛନ୍ତି ତାହା ପରସ୍ପରକୁ କହିବେ ଓ ପରସ୍ପରର ଗାରଗୁଡିକୁ ଖୋଜି ତାଉପରେ ଗାର ଟାଣିବେ । କେତୋଟି ଉଦାହରଣ-



- ଏହାପରେ ମୋଟ ଗାରରୁ କେତେ ଖୋଜି ବାହାର କରିଛନ୍ତି ତାହା କହିବେ । ତାପରେ ମୋଟ୍ ଗାରରୁ ତାକୁ ବିୟୋଗ କରି କେତେ ଖୋଜିଛନ୍ତି ଓ କେତେ ଖୋଜିପାରି ନାହାନ୍ତି ତାହା କହିବେ । ମନେକର-

ମୋଟ୍ ଗାର ସଂଖ୍ୟା-୫୦
ଖୋଜିବାର ସଂଖ୍ୟା- ୪୨

ବଳକା ଗାର ସଂଖ୍ୟା-୮

ସ୍ପର୍ଶ ଓ ଅନୁଭବ

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ବାକ୍ସ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବସ୍ତୁ

ବୟସ :

୫ ବର୍ଷରୁ ଅଧିକ ବୟସର ପିଲା ତଥା ୧ ଜଣ କିମ୍ବା ୧ ଜଣରୁ ଅଧିକ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାଙ୍କ ମନରେ ଉତ୍ସାହର ଭାବନା ଜାଗ୍ରତ ହେବ ।
- ସ୍ପର୍ଶଦ୍ୱାରା ବସ୍ତୁକୁ ଚିହ୍ନିବାର ମାଜା ନେଇପାରିବେ ।
- ସଂଖ୍ୟା ଗଣନା, ଧୈର୍ଯ୍ୟ ତଥା ଓ ସ୍ମରଣ ଶକ୍ତିର ବିକାଶ ହେବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ ;

- ଅଭିଭାବକ ପିଲାଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ ବାକ୍ସ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ କହିବେ । ସେ ପିଲାଙ୍କୁ ତାହା ତିଆରି କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବେ ।
- ବାକ୍ସ ତିଆରି କରିବା ଏକ କୌତୁହଳପ୍ରଦ କାମ କାରଣ ପିଲାମାନେ ଏହା ଦ୍ୱାରା ବାକ୍ସକୁ ସଜେଇପାରିବେ ।
- ପିଲାଙ୍କୁ ନିଜ ହାତ ଆକାରର ଗୋଟିଏ କଣା ବାକ୍ସରେ କରିବା ପାଇଁ କହିବେ ।
- ବାକ୍ସ ତିଆରି ହେଲା ପରେ ପିଲାଙ୍କୁ ୧ ରୁ ୨୦ କିମ୍ବା ଅଧିକ ଗଣିବା ପାଇଁ କହିବା ଏବଂ ସେମାନେ ନିଜ ଆଖି ବନ୍ଦ କରିବେ ।
- ଅଭିଭାବକ ନିଜ ଘରର ମିଳୁଥିବା କିଛି ବସ୍ତୁ ଯେପରି- ପାନିଆ, କଲମ, ଚାବି, ଫଳ ଫୁଲ, ଛୋଟ ପନିପରିବା, ବଲ୍ ଆଦି ବାକ୍ସ ଭିତରେ ରଖିବେ । ଏହାପରେ ସେ ପିଲାଙ୍କୁ ନିଜ ଆଖି ବନ୍ଦକରି କେବଳ ସ୍ପର୍ଶ କରି ତାହା କ'ଣ ଅଟେ କହିବା ପାଇଁ କହିବେ ।
- ଆମେ ବାକ୍ସରେ କୌତୁହଳପ୍ରଦ ବସ୍ତୁ ରଖି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆରମ୍ଭ କରିପାରିବା ଯାହାକୁ ଏକ ଶିଶୁ ଛୁଇଁବା ଦ୍ୱାରା ବସ୍ତୁକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିପାରିବ । ପରିଚାଳକ ପିଲାଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବେ ।

ଚୁଡି

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗର ପୁରୁଣା ଗୋଟି କିମ୍ବା ଭଙ୍ଗା ଚୁଡି, ଅଠା, କାଗଜ

ବୟସ :

୬ ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ ବୟସର ୧ ଜଣ (ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ) ଏହି ଖେଳ କୁ ନିଜ ଘରେ ଖେଳିପାରିବେ ।

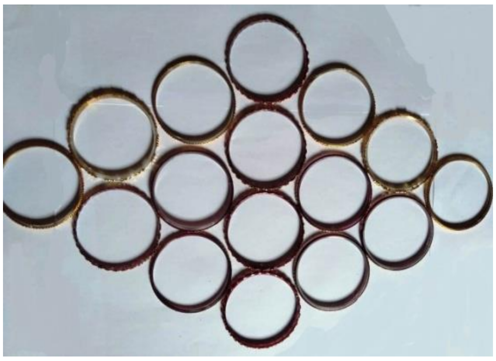
ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଆକାର, ରଙ୍ଗ, ସଂଖ୍ୟା ଗଣନା ଆଦି ଶିଖିପାରିବେ ।
- ପୁରୁଣା ଜିନିଷକୁ ପୁନଃ ବ୍ୟବହାର ବିଷୟରେ ମଧ୍ୟ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଶିଶୁଟି ଏହି ଖେଳକୁ ଘର ମଧ୍ୟରେ ଖେଳିପାରିବ । ଘରେ ଥିବା ପୁରୁଣା ଚୁଡି ଦ୍ୱାରା ବିଭିନ୍ନ ଆକୃତି ତିଆରି କରିପାରିବେ । ଏହି ଖେଳରେ ଅଭିଭାବକମାନେ ପିଲାକୁ ସହାଯ୍ୟ କରିବେ ।
- ଚୁଡିକୁ ବ୍ୟବହାର କାରି ଯେକୌଣସି ଜିନିଷ/ଡିଜାଇନ୍ ଆକୃତି ପିଲମାନେ ନିଜ ମନରୁ ତିଆରି କରିପାରିବେ । ଏହାକୁ ପିଲାମାନେ କାଗଜରେ ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ମଧ୍ୟ ତିଆରି କରିପାରିବେ ।
- ଏହାପରେ ଅଭିଭାବକ ମାନେ ପିଲାକୁ କିଛିଟା ନିର୍ଦ୍ଦେଶାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ କହିପାରିବେ, ଯେପରିକି- ୨୦ଖଣ୍ଡ ଲାଲ୍ ଚୁଡିରେ ଗୋଟିଏ ଘର ତିଆରି କର, ୧୦ ଖଣ୍ଡ ହଳଦିଆ ଚୁଡିରେ ଗୋଟିଏ ଗଛ ତିଆରି କର ଇତ୍ୟାଦି ।
- ଅଭିଭାବକମାନେ ପିଲାଟି ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ, ସଂଖ୍ୟା ଓ ଆକାର ଆଦି ବିଷୟରେ କେତେ ଶିଖିପାରିଛି ପଚାରି ବୁଝିବେ ।
- ଏହା ବ୍ୟତୀତ ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଘର ସଜା ଜିନିଷ ମଧ୍ୟ ତିଆରି କରିପାରିବେ ।

କେତୋଟି ଉଦାହରଣ :



ମୁଖା

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

କାଗଜ , କାଗଜପ୍ଲେଟ୍, ରଙ୍ଗ, ଅଠା

ବୟସ :

୮ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ଏହା ୧ ରୁ ୨ଜଣ ଖେଳି ପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ଅଦରକାରୀ କାଗଜ ଓ କାଗଜ ପ୍ଲେଟ୍ ଦ୍ୱାରା ବିଭିନ୍ନ ମୁଖା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଖେଳିପାରିବେ ।
- ପିଲାମାନେ ମୁଖା ପିନ୍ଧି ବିଭିନ୍ନ ପଶୁର ଅଭିନୟ କରି ପାରିବେ ।
- ପିଲାଙ୍କର ଚିନ୍ତା କରିବାର ଶକ୍ତି ଓ ପରିପ୍ରକାଶର କୌଶଳ ବୃଦ୍ଧି ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ମୁଖା ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ପିଲା ମାନଙ୍କୁ ନିଜ ମନରୁ ଏକ ପଶୁ ବାଛିବାକୁ କହିବେ । ଏହାପରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କାଗଜ ପ୍ଲେଟ୍ ଦେବେ । ତାପରେ ଭାବିଥିବା ପଶୁର ମୁଖା ତିଆରି କରିବା ବୋଲି ପିଲାମାନଙ୍କୁ କହିବେ ।
- କାନ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ କାଗଜ କିମ୍ବା କାର୍ଡବୋର୍ଡର ଏକ ଯୁଗଳ କାନ କାଟିବେ ଓ କାଗଜ ପ୍ଲେଟ୍‌ର ଆଗ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ରଖି ପ୍ଲେଟ୍ ଉପର ଭାଗରେ କାନକୁ ଯୋଡିବେ ।
- କାନକୁ ଯୋଡିବା ପରେ କାଗଜ ପ୍ଲେଟ୍‌କୁ ଓଲଟାଇ ଦେବେ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଅଂଗ ଗୁଡିକୁ ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ଲଗାଇବେ ।
- ଏହାପରେ ମୁଖାକୁ ଆବଶ୍ୟକ ଅନୁସାରେ ରଙ୍ଗ କରିବେ ।
- ମୁଖା ତିଆରି କରିସାରିବା ପରେ ପିଲାମାନେ ନିଜେ ତିଆରି କରିଥିବା ପଶୁ ବା ପକ୍ଷୀର ମୁଖାକୁ ପିନ୍ଧି ତାପରି ଅଭିନୟ କରିବେ । ପିଲାମନେ ନିଜ ମୁଖାକୁ ନେଇ ଗପ ମଧ୍ୟ କହିପାରିବେ ।

ସବୁ ଦରକାରୀ

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

କାଗଜ କାର୍ଡବୋର୍ଡ, ପୁରୁଣା ଖବରକାଗଜ, ଅଠା, ରଙ୍ଗ

ବୟସ :

୪ ରୁ ୧୪ ବର୍ଷ ବୟସରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ବୟସର ୧ ଜଣ କିମ୍ବା ୧ ରୁ ଅଧିକ ପୁଅ ଝିଅ ମାନେ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଅଦରକାରୀ ଜିନିଷରୁ ବିଭିନ୍ନ ଘର ସଜାଇବା ଜିନିଷ, ଖେଳିବା ଜିନିଷ ତିଆରି କରିପାରିବେ ।
- ଚିନ୍ତାକରିବାର ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି ହୋଇପାରିବ ।
- ପିଲାମାନେ କିଛି ବି ଅଦରକାରୀ ନୁହେଁ, ସବୁ ଦରକାରୀ ତାହା ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାମାନେ ନିଜ ଅଭିଭାବକ ମାନଙ୍କ ସହାୟତାରେ ବିଭିନ୍ନ ପୁରୁଣା ଜିନିଷ, ଯେପରିକି- କାଗଜ କାର୍ଡବୋର୍ଡ, ପୁରୁଣା ଖବରକାଗଜ, ଅଠା ଓ ରଙ୍ଗ ଆଣିବେ ।
- ଏହାପରେ ପିଲାମାନେ ନିଜ ମନରୁ ସେ ସବୁ ଜିନିଷ ବ୍ୟବହାର କରି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଜିନିଷ ତିଆରି କରିବେ ।
- ଅଭିଭାବକ ମାନେ ସାମଗ୍ରୀ ତିଆରି ସମୟରେ ପିଲାଙ୍କର କଇଁଚି, ବ୍ଲେଡ୍ ଆଦି ଦ୍ୱାରା ଯେପରି କିଛି କ୍ଷତି ନହୁଏ ସେ ନେଇ ଯତ୍ନବାନ୍ ହେବେ ।
- ଜିନିଷ ତିଆରି କରିବାପରେ ସେଥିରେ ଉପଯୁକ୍ତ ରଙ୍ଗ ଦେଇ ତାକୁ ସଜାଇ ପାରିବେ । ଜିନିଷ ତିଆରି କରି ସାରିବାପରେ ଅଭିଭାବକ/ପରିଚାଳକ ପିଲମାନଙ୍କ ସହ ସେହି ଜିନିଷର ରଙ୍ଗ, ଆକାର ଆଦି ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ ।

କାହାଣୀ କହିବା

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ସାଧା କାଗଜ ବା ସାଧା ଖାତା, ପେନ୍‌ସିଲ୍/ପେନ୍

ବୟସ :

୭ -୮ ବର୍ଷରୁ ଅଧିକ ବୟସର ପିଲା ତଥା ୧ ଜଣ କିମ୍ବା ୧ ରୁ ଅଧିକ ଖେଳି ପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଜାଣିବା ସହ ନିଜ ମନରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଭୂମିକାକୁ ଚିତ୍ରଣ କରିପାରିବେ ।
- ଗପ ଶୁଣି ଲେଖିବା ଦ୍ୱାରା ପିଲାମାନଙ୍କର ଲେଖିବା, ଶୁଣିବା ଓ ଗପ କହିବାର ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଅଭିଭାବକ ମାନେ ପିଲାସହ ମିଶିବେ । ତାକୁ ନିଜ ପିଲାଦିନର ବିଭିନ୍ନ କାହାଣୀ କହିବେ ।
- ଅଭିଭାବକ ମାନେ ଧ୍ୟାନ ଦେବେ ଯେ, ଏପରି କାହାଣୀ କହିବେ ଯଦ୍ୱାରା ପିଲାଟିର ମନ ଖୁସି ହେବ ।

- କାହାଣୀ କହି ସାରିବା ପରେ ପିଲାଙ୍କୁ ଯାହା ଶୁଣିଛନ୍ତି ତାହା କହିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବେ ।
- ପିଲାଟି କାହାଣୀ କହି ସାରିବା ପରେ ସେହି କାହାଣୀକୁ ନିଜ ଖାତାରେ ଲେଖିବାକୁ କହିବେ / ଯଦି ପିଲାଟି ଭଲ ଭାବରେ ବାକ୍ୟ ଲେଖି ଜାଣିନାହିଁ ତେବେ ଅଭିଭାବକ କାହାଣୀ ବଦଳରେ ପିଲାକୁ କାହାଣୀରୁ କିଛି ଶବ୍ଦ ବାଛି/ମନେ କରି ତାକୁ ଲେଖିବାକୁ କହିବେ ।
- ପିଲାଟିର ଇଚ୍ଛା ନଥିଲେ ତାହାକୁ ଲେଖିବା ପାଇଁ ବାଧ୍ୟ କରିବେ ନାହିଁ । ଚିତ୍ରଦ୍ୱାରା ମଧ୍ୟ ପିଲାଟି କାହଣୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିବ ।

ଶସ୍ୟ

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ମଞ୍ଜି, ଶସ୍ୟ, ବିହନ (ଚାଉଳ, ଗହମ, ଚଣା, ପନିପରିବା ମଞ୍ଜି, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଡାଲି)

ବୟସ :

୫ବର୍ଷରୁ ଅଧିକ ବୟସର ପିଲା ତଥା ୧ କିମ୍ବା ୧ ରୁ ଅଧିକ ଜଣ ଖେଳି ପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ମଞ୍ଜି, ଶସ୍ୟ,ବିହନ ଆଦି ବାବଦରେ ଜାଣିବା ସହିତ ତାର ବ୍ୟବହାର ବାବଦରେ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଅଭିଭାବକ ମାନଙ୍କ ସହାୟତାରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ମଞ୍ଜି, ଶସ୍ୟ, ବିହନ (ଚାଉଳ, ଗହମ, ଚଣା, ପନିପରିବା ମଞ୍ଜି, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଡାଲି) ସଂଗ୍ରହ କରିବେ ।
- ଏହାପରେ ଏହ ଖାତାରେ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଗଲା ଭଳି ସାରଣୀ/ଟେବୁଲ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।
- ସାରଣୀରେ ଅଠା ସହାଯ୍ୟରେ ସେହିସବୁ ମଞ୍ଜିକୁ ଲଗାଇବେ ।

ଚାଉଳ	ଚଣା	ଡାଲି	ଗହମ
ଧଳା	ସାଗୁଆ	କଳା, ହଳଦିଆ, ଲାଲ	ମାଟିଆ
ଭାତ	ତରକାରୀ, ପିଠା	ଡାଲି,	ରୁଟି, ବରା

- ଏହପରେ ସାରଣୀରେ ସେସବୁର ନାମ, ରଙ୍ଗ ଓ ବ୍ୟବହାର ଆଦି ବାବଦରେ ଲେଖିବେ ।
- ଅଭିଭାବକ ମାନେ ସାରଣୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ପିଲାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବେ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମଞ୍ଜି/ବିହନର ଚୟନ ବିଷୟରେ ମଧ୍ୟ ଧାରଣା ଦେବେ ।

କିସ୍ କିସ୍କା ପତର୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ଚକ୍ କିମ୍ବା ବାଡି/ ଚୂନ୍, ଖେଳିବା ପାଇଁ ଯଥେଷ୍ଟ ଖୋଲା ଜାଗା

ବୟସ :

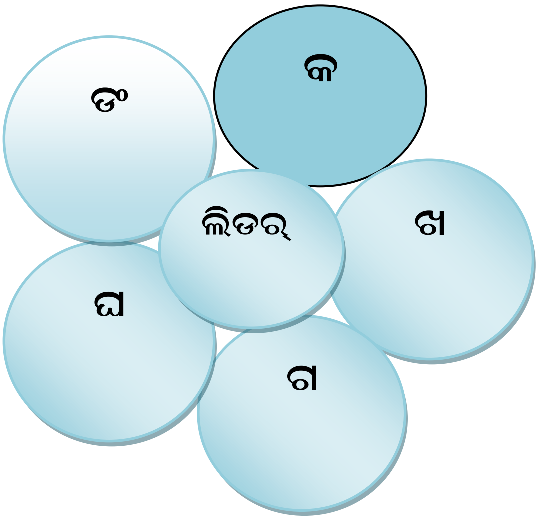
୬-୭ ବୟସରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ବୟସର ୩ ରୁ ଅଧିକ ପୁଅ ଝିଅ ମାନେ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳି ପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ବିଷୟରେ ଜ୍ଞାନ ମିଳିବା ସହ ଗଛ ତଥା ଫଳ, ଫୁଲ. ପତ୍ର ଆଦି ବିଷୟରେ ନିଜର ଜ୍ଞାନ ବୃଦ୍ଧି କରିପାରିବେ ।
- ପିଲାମାନଙ୍କର ନେତୃତ୍ୱ ନେବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।
- ସକ୍ରିୟ ଭାବରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ଚକ୍, ବାଡି କିମ୍ବା ଚୂନ ଦ୍ୱାରା ଗୋଲା ତିଆରି କରିବେ ।
- ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଗଲା ଭଳି ମଝି ଗୋଲାରେ ଜଣେ ଲିଡର୍ ଠିଆ ହେବେ । ସମସ୍ତେ ପଚାରିବେ "ପତର୍ ପତର୍ କିସ୍କା ପତର୍" ।



- ଲିଡର୍ ଜବାବ୍‌ରେ ଯେଉଁ ପତ୍ର/ ଗଛର ନାମ କହିବେ ସମସ୍ତେ ଗୋଟେ ଗୋଡରେ ଡେଇଁ ଡେଇଁ ସେହି ଜିନିଷଟିକୁ ଆଣି ଲିଡର୍‌ର ଗୋଲାରେ ରଖିବେ । ତାପରେ ନିଜ ଗୋଲାରେ ଆସି ଛିଡା ହେବେ ।
- ଯଦି ଲିଡର୍ ଗୋଡ ତଳେ କିମ୍ବା ଦୁଇ ଗୋଡରେ ଯାଉଥିବା ସମୟରେ କାହାକୁ ଛୁଇଁବେ ତାହେଲେ ସେହି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ପୁଅ/ଝିଅଟି ଲିଡର୍ ହୋଇ ପୂର୍ବପରି ଖେଳଟିକୁ ଆଗକୁ ନେବେ ।
- ଲିଡର୍ ଯଦି ପାଖରେ ନାହିଁ ତାହେଲେ ପିଲାମାନେ ସୁଯୋଗର ଲାଭ ଉଠାଇ ଦୁଇଗୋଡରେ ଦୌଡି ତଥା ଚାଲି ଯାଇପାରିବେ ।
- ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ଅନୁସାରେ ବାହାର ଗୋଲା ବଢିବ । ଅର୍ଥାତ୍ ଚ, ଛ, ଜ ଝ ଆଦି ଗୋଲା ତିଆରି ହେବ ।

ଏକ ଦୁଇ ତିନ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ପିଲାଙ୍କ ଛିଡାହେବା ପାଇଁ ଏକ ସୁରକ୍ଷିତ ସ୍ଥାନ

ବୟସ :

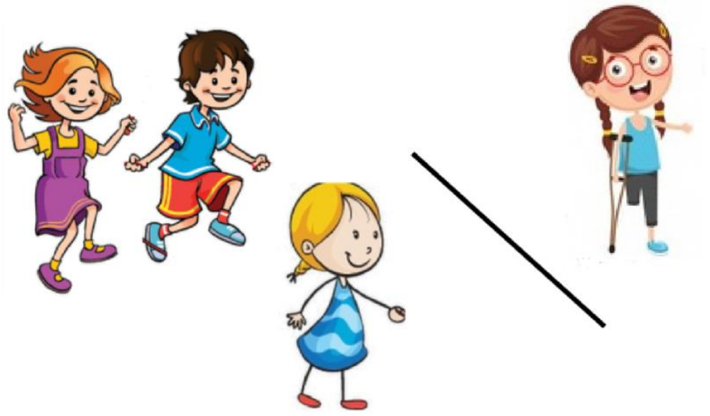
୮ ରୁ ୧୪ ବର୍ଷ ବୟସର ୭ ରୁ ଅଧିକ ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନଙ୍କର ଏକାଗ୍ରତା ବୃଦ୍ଧି ହେବା ସହ ମନ ଦେଇ ଶୁଣିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାମାନେ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଏକ ସମତଳ ସ୍ଥାନରେ ଛିଡା ହେବେ ।
- ଖେଳିବା ସ୍ଥାନର ମଝି ଜାଗାରେ ଏକଗାର ଟାଣିବେ ।
- ଗାରର ଗୋଟିଏ ପାଖରେ ଗୋଟିଏ ଖେଳାଳୀ ଓ ଅନ୍ୟ ପାଖରେ ବାକି ସମସ୍ତେ ରହିବେ ।
- ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ପିଠି ଦେଖାଇ ଛିଡା ହେବେ ଓ ତାଳିମାରି ଏକ ଦୁଇ .....ଏକ ଦୁଇ ତିନି କହିବେ ।



- ଏହି ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ମାନେ ଧିରେ ଧିରେ ଗାରର ଅନ୍ୟ ପଟେ ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳୀପାଖକୁ ଯିବେ ।
- ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ତାଳିମାରି ଏକ ଦୁଇ ତିନି କହି ସାରିବା ପରେ ପଛକୁ ଚାହିଁ ଦେଖିବେ । ସେ ପଛକୁ ଚାହିଁ ଦେଖିବା ବେଳକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିମାନେ ମୂର୍ତ୍ତି ପରି ଧିରସ୍ଥିର ହୋଇ ଛିଡା ହୋଇ ରହିବେ ।
- ଯେଉଁ ଖେଳାଳି ମୂର୍ତ୍ତି ପରି ଧିରସ୍ଥିର ହୋଇ ଛିଡା ନହୋଇ ଯଦି ହଲଚଲ ହୁଅନ୍ତି, ତେବେ ସେ ଖେଳାଳି ଗାରର ଆନ୍ୟ ପଟକୁ ଆସି ଛିଡା ହେବେ ଓ ଖେଳ କୁ ସଂଚାଳନ କରିବେ ।
- ପୂର୍ବରୁ ଗାରର ଅନ୍ୟପଟେ ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ଗାରକୁ ଡେଇଁ ବାକି ଖେଳାଳିଙ୍କ ସହ ମିଶିବେ, ଏହିପରି ଭାବରେ ଖେଳଟି ଆଗକୁ ବଢିବ ।

ପିଙ୍କି ପିଙ୍କି କେଉଁ ରଙ୍ଗ

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ପିଲାଙ୍କ ଛିଡାହେବା ପାଇଁ ଏକ ସୁରକ୍ଷିତ ସ୍ଥାନ ।

ବୟସ :

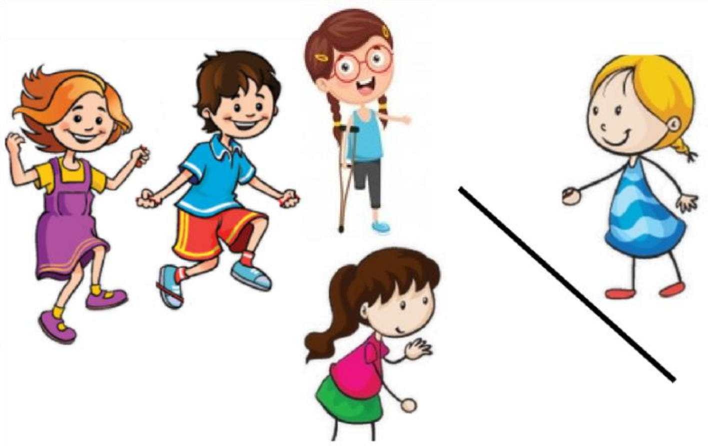
ଏହି ଖେଳକୁ ୭ ରୁ ୧୪ ବର୍ଷ ବୟସର ପିଲାମାନେ ଖେଳିପାରିବେ । ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିବା ପାଇଁ ୨ ରୁ ଅଧିକ ପୁଅ ଝିଅ ଆବଶ୍ୟକ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧମରେ-

- ପିଲାମାନେ ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।
- ନେତୃତ୍ୱ ନେବା ତଥା ସଂଚାଳନ କରିବା ଦକ୍ଷତାର ବିକାଶ ହୋଇପାରିବ ।
- ପିଲାମାନେ ଲକ୍ଷ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କେତେ ଜରୁରୀ ତାହା ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାମାନେ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଏକ ସମତଳ ସ୍ଥାନରେ ଛିଡା ହେବେ ।
- ଖେଳିବା ସ୍ଥାନର ମଝି ଭାଗରେ ଏକ ଗାର ଟାଣିବେ ।
- ଗାରର ଗୋଟିଏ ପାଖରେ ଗୋଟିଏ ଖେଳାଳି ଓ ଅନ୍ୟ ପାଖରେ ବାକି ସମସ୍ତେ ରହିବେ ।
- ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ମୁହଁକରି ଛିଡା ହେବେ ।
- ଗାରର ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଥିବା ଖେଳାଳିମାନେ ଏକୁଟିଆ ଖେଳାଳିକୁ "ପିଙ୍କି ପିଙ୍କି କେଉଁ ରଙ୍ଗ ବୋଲି କହିବେ" ।



- ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳିଟି ଯେଉଁ ରଙ୍ଗର ନାମ ଧରିବେ ସବୁ ପିଲାମାନେ ଦୌଡିଯାଇ ତାଙ୍କ ନିକଟରେ ଥିବା ସେହି ରଙ୍ଗର ବସ୍ତୁ, ଫୁଲ, ଫଳ, ଗଛ ପାଖକୁ ଯାଇ ତାକୁ ଛୁଇଁ ଠିଆ ହେବେ ।
- ଏହି ସମୟରେ ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ମଧ ଦୌଡି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳି ମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।
- ସେ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁବେ ସେ ଖେଳାଳି ଗାରର ଅନ୍ୟ ପାଖକୁ ଯାଇ ଖେଳକୁ ଆଗକୁ ବଢାଇବେ ।

ଜଳ ସ୍ଥଳ

ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ :

ପିଲାଙ୍କ ଛିଡାହେବା ପାଇଁ ଏକ ସୁରକ୍ଷିତ ସ୍ଥାନ

ବୟସ :

୭ ରୁ ୧୫ ବର୍ଷ ବୟସର ୪ ଜଣରୁ ଅଧିକ ଉଭୟ ପୁଅ ଝିଅ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ଜଳ ବା ସ୍ଥଳରେ ଥିବା ଜୀବ ତଥା ଜିନିଷ ଆଦି ବିଷୟକୁ ମନେପକାଇବେ ।
- ମନଦେଇ ଶୁଣିବାର ମହତ୍ତ୍ୱ ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ପିଲାମାନେ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଏକ ସମତଳ ସ୍ଥାନରେ ଛିଡା ହେବେ ।
- ଖେଳିବା ସ୍ଥାନର ମଝି ଭାଗରେ ଏକ ଗୋଲାକାର ଟାଣିବେ ।
- ସେହି ଗୋଲାକାର ପରିସରଟି ଜଳ ଓ ତାହାର ବାହାର ପରିସର ହେଲା ସ୍ଥଳଭାଗ ।
- ଜଣେ ଖେଳାଳି ନିଜ ଇଚ୍ଛାରେ ଗୋଲାକାର ମଧ୍ୟରେ ଠିଆ ହେବେ ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳିମାନେ ଗୋଲାକାର ଚାରିପାଖରେ ଗୋଲ୍ ହୋଇ ଠିଆ ହେବେ ।
- ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ଜଳ ବା ସ୍ଥଳରେ ଥିବା କୌଣସି ଜୀବ ବା ଜିନିଷର ନାମ କହିବେ ।
- ଯଦି ଏକୁଟିଆ ଥିବା ଖେଳାଳି ଜଳରେ ଥିବା କୌଣସି ଜୀବ ବା ଜିନିଷର ନାମ କହିବେ ସେହି ସମୟରେ ବାକି ଖେଳାଳି ଯଦି ସ୍ଥଳ ଭାଗରେ ଥିବେ ତେବେ ଗୋଲକାର ଭାଗକୁ ଡେଁଇବେ ।
- ଯଦି ସେ ସ୍ଥଳ ଭାଗରେ ଥିବା କୌଣସି ଜୀବ ବା ଜିନିଷର ନାମ କହିବେ ସେହି ସମୟରେ ବାକି ଖେଳାଳି ଯଦି ଗୋଲାକାରେ ଥିବେ ତେବେ ସ୍ଥଳ ଭାଗକୁ ଡେଁଇବେ ।
- ଯଦି ସ୍ଥଳ ଭାଗରେ ଥିବେ ତେବେ ସେହି ସ୍ଥାନରେ ଥରେ ଘୁରି ଠିଆହେବେ ।

ଲୁଚକାଳି

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ :

ଘର ଭିତରେ /ଯେ କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ

ବୟସ :

୪ ରୁ ୧୪ ବର୍ଷ ବୟସରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ବୟସର ୩ ରୁ ଅଧିକ ପୁଅ ଝିଅ ମାନେ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିପାରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ଏହି ଖେଳ ମାଧ୍ୟମରେ-

- ପିଲାମାନେ ଗଣିବା ଶିଖିପାରିବେ ।
- ଶାରିରୀକ ଓ ମାନସିକର ବିକାଶ ହୋଇପାରବ ।
- ଅନୁମାନ କରି ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ସ୍ଥାନ ଖୋଜିବାରେ ସମର୍ଥ ହୋଇପାରିବେ ।

ପ୍ରଣାଳୀ :

- ୩ ରୁ ଅଧିକ ପିଲା ହେଲେ ଖେଳରେ ମଜା ଆସିବ ।
- ଏହି ଖେଳରେ ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ପିଲା ଆଖି ବନ୍ଦ କରି ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗଣିବେ ।
- ଏହି ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନେ କୌଣସି ସ୍ଥାନକୁ ଯାଇ ଲୁଚିବେ ।
- ଅନ୍ୟ ପିଲା ସବୁ ଲୁଚି ଗଲା ପରେ ଆଖି ବନ୍ଦ କରିଥିବା ପିଲାଟି ଆଖି ଖୋଲି ଲୁଚିଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଖୋଜିବ ।

- ସେ ଯଦି ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଖୋଜି ବାହାର କରିଦେବ ତେବେ ପ୍ରଥମେ ଖୋଜିଥିବା ପିଲାଟି ଆଖି ବନ୍ଦକରି ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଖୋଜିବ । ଏହିପରି ଭାବରେ ଖେଳଟି ଆଗକୁ ବଢିବ ।
- ଏହି ଖେଳଟି ପିଲାମାନେ ନିଜ ଘରେ ବା ନିଜ ଘର ଆଖପାଖରେ ଖେଳିପାରିବେ ।

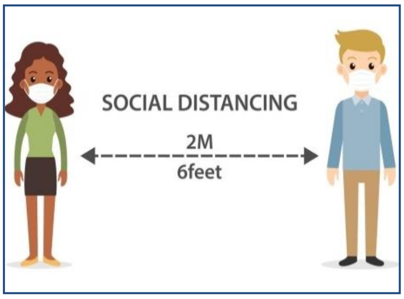
କୋଭିଡ୍ -୧୯ ସଚେତନତା ବାର୍ତା

କରୋନା ଭାଇରସ୍‌ର ସଂକ୍ରମଣ ଆଜି ସାରା ବିଶ୍ୱ ପାଇଁ ଚିନ୍ତାର କାରଣ ହୋଇଛି । ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏହି ରୋଗ ପାଇଁ କୌଣସି ପ୍ରତିଷେଧକ ବାହାରି ନାହିଁ । ତେଣୁ ଶାରିରୀକ ଦୂରତ୍ୱ ହିଁ ଏହି ରୋଗକୁ ଦୂରେଇ ରଖିବା ପାଇଁ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ରକ୍ଷା କବଚ ଅଟେ ।

କୋଭିଡ୍-୧୯ ରୁ ନିଜକୁ ସୁରକ୍ଷିତ ରଖିବାର ଉପାୟ-

୧. ହାତ କୁ ବାରମ୍ବାର ସଫା କରିବା

ପିଲାମାନେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୁର୍ବରୁ ନିଜ ହାତକୁ ଭଲ ଭାବରେ ସାବୁନ୍ କିମ୍ବା ସାନିଟାଇଜର୍ ଦ୍ୱାରା ସଫାକରିବେ । ହାତ ପରିଷ୍କାର ଦେଖାଯାଉଥିଲେ ମଧ୍ୟ ହାତ ଧୋଇବେ ।



୨. ଶାରିରୀକ ଦୂରତାକୁ ରଖିବା

ଶାରୀରିକ ଦୂରତା ରଖିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏଣୁ ଖେଳିବା ସମୟରେ ପିଲାମାନେ ନିଜ ମଧ୍ୟରେ ଦୂରତା (ଅତି କମ୍‌ରେ ୨ ମିଟର/୬ ଫୁଟ୍) ରଖିବେ ।

୨. ନାକ ଏବଂ ପାଟିକୁ ଘୋଡାଇ ରଖିବେ

ଖେଳିବା ସମୟରେ ବା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କିରିବା ସମୟରେ ନିଜ ମୁହଁ ଓ ନାକକୁ ମାସ୍କ ଦ୍ୱାରା ଘୋଡାଇ ରଖିବେ ।

ପତଙ୍ଗ ବିଷୟରେ......

ପତଙ୍ଗ୍ ଗୋଟିଏ ସ୍ୱେଚ୍ଛାସେବୀ ସଂଗଠନ । ଯୁବତୀ/ ଯୁବକମାନଙ୍କୁ ସାମାଜିକ ଦାୟିତ୍ୱ ପ୍ରତି ସଚେତନ କରାଇବା ଓ ସାମାଜିକ ନେତୃତ୍ୱ ନେବା ପାଇଁ ପ୍ରେରଣା ଯୋଗାଇବା ପତଙ୍ଗର ମୁଖ୍ୟ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ । ସ୍କୁଲ୍ / କଲେଜ୍‌ର ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀ ତଥା ସ୍କୁଲ୍ ଯାଉନଥିବା କିଶୋରୀ / କିଶୋର ମାନଙ୍କ ସହିତ ସମ୍ବଲପୁର ଏବଂ ଏହାର ଆଖପାଖ ଅଞ୍ଚଳରେ ଉପରୋକ୍ତ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ନେଇ ପତଙ୍ଗ ୨୦୦୩ ରୁ କାମ କରି ଆସୁଛି ।

ପତଙ୍ଗ ବିଷୟରେ......

- କଲେଜ୍ ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନଙ୍କର ନେତୃତ୍ୱ କୌଶଳ ବିକାଶ ପାଇଁ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ 'ପାଥ୍‌ମେକର୍ସ'(Pathmakers)
- ଯୁବ ସମୂହ ନିଜ ଅଞ୍ଚଳର ବିକାଶରେ ଯୋଗଦାନ ଦେବାପଇଁ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ 'ଗୁଣ୍ଡୁଚିମୂଷା'(Squirrel)
- ବଲାଙ୍ଗୀର୍ ସରକାରୀ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ପ୍ରାଥମିକ ସ୍ତରରେ ପଢୁଥିବା ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କର ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ବିକାଶ ନିମନ୍ତେ ଯୁବ ବିକାଶ ମାଧ୍ୟମରେ ପତଙ୍ଗର ଏକ ଅଭିନବ ପଦକ୍ଷେ (Supplimentary Education)
- ଯୁବପୀଢି ଓ ଗାଁ ଲୋକଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱ ବିକାଶ କରିବା ପାଇଁ ତଥା ସେମାନଙ୍କ ଅଧିକାର ଓ ତାଙ୍କ ନିମିତ କଲ୍ୟାଣକାରୀ ଯୋଜନା ପାଇଁ ଜିଲ୍ଲା ପ୍ରଶାସନ ସହ ମିଳିତ ଉଦ୍ୟମରେ ପରିଚାଳିତ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ 'ଯୁବସାଥି'(Juba Saathi)
- ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କ ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ଉନ୍ନତି ପାଇଁ ମାତୃଭାଷା ଆଧାରିତ ବହୁଭାଷୀ ଶିକ୍ଷା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ
- ବରଗଡ (ଓଡିଶା), ସିନ୍ଧ୍ରି (ଝାରଖଣ୍ଡ) ଓ ଜାମୁଲ୍ (ଛତିଶ୍‌ଗଡ)ର ସରକାରୀ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ପ୍ରାଥମିକ ସ୍ତରରେ ପଢୁଥିବା ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କର ଗୁଣାତ୍ମକ ଶିକ୍ଷାର ବିକାଶ ନିମନ୍ତେ ପରିଚାଳିତ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ 'ବିଦ୍ୟାଉତ୍କର୍ଷ'(Vidyautkarsha)

PATANG

ଯୋଗାଯୋଗ ଠିକଣା-

ପତଙ୍ଗ

ଚକବନ୍ଦୀ ଅଫିସ୍ ପାଖ, ଦେହେରୀପାଲି, ବୁଢ଼ାରଜା, ସମ୍ବଲପୁର

ପିନ୍ ନଂ -୭୬୮୦୦୪, ଫୋନ୍- (୦୬୬୩) ୨୫୩୨୪୯୭

ଇମେଲ୍-team@patangindia.org,

Website- www.patangindia.org