

जिल्हा शिक्षण प्रशिक्षण संस्था परभणी
व गट साधन केंद्र मानवत

नवोपक्रमाचे नाव :- मुलांच्या बहुविध बुद्धीमत्ता ओळखून खेळाव्दारे
विकसित करणे

प्रेरणा :- श्री.अनिल मुरकुटे सर व श्री गणेश शिंदे सर

मार्गदर्शन :- श्री संजय ससाणे सर व श्री रणमाळे डी.आर.

सादरकर्ते :- श्रीमती. कच्छवे कुसुम श्रीहरी (विषय साधनव्यक्ती)

विशेष सहाय्य :- श्री ज्ञानोबा बेरसले सर (उच्च श्रेणी मु.अ.शाखा क्रं-4)

सहकार्य :- सिसोदे सीमा, गजानन वांबुरकर सर,सुजाता वाघमारे,

सपना राऊत व टीम BRC Manwat

नवोपक्रम सादरकर्त्याचा परिचय

- ▶ नवोपक्रमाचे नाव:- मुलांच्या बहुविध बुद्धीमत्ता ओळखून खेळाव्दारे विकसित करणे.
- ▶ नवोपक्रम सादरकर्त्याचे नाव :- कुसुम श्रीहरी कच्छवे
- ▶ पद:- साधन व्यक्ती
- ▶ कार्यालय:- गट साधन केंद्र मानवत
- ▶ पत्ता: -जिजाऊ नगर मानवत
- ▶ रुजू दिनांक :- 14.2.2007
- ▶ सेवेचा कालावधी 14 वर्ष
- ▶ मोबाईल नंबर 8793910411
- ▶ ई मेल: nandkishornaik1975@gmail.com
- ▶ नवोपक्रामाचा कालावधी 11/08/2021 ते 01/02/2022

प्रतिज्ञापत्र

मी श्रीमती कच्छवे कुसूम श्रीहरि, विषय साधनव्यक्ती, प्रतिज्ञापत्र लिहून देते की, या नवोपक्रम स्पर्धेसाठी सादर केलेला “मुलांच्या बहुविध बुद्धीमत्ता ओळखून खेळाद्वारे विकसित करणे” हा नवोपक्रम माझ्या स्वतःच्या शैक्षणिक उपक्रमांवर, अनुभवांवर आधारित आहे. हा नवोपक्रम मला स्वतःला सुचलेला असून काल्पनिक नाही. तसेच भारतीय तथा विदेशी लेखकांच्या ग्रंथातील अथवा संशोधनातील माहितीच्या आधारे लिहिलेला नसून यामध्ये मला जाणवलेल्या समस्येचा सुक्ष्म निरीक्षण करून बहुविध बुद्धीमत्तेच्या विद्यार्थ्यांना अध्ययनाची गती वाढविण्यासाठी प्रयत्न केला आहे. हा नवोपक्रम यापूर्वीच्या नवोपक्रम स्पर्धेसाठी सादर केलेला नाही. तसेच इतर कोणत्याही व्यक्तीकडून लिहून घेऊन तो माझ्या नावावर सादर केलेला नाही. तसे आढळून आल्यास तो कॉपीराईट ॲक्ट १९५७ खाली दाखलपात्र गुन्हा आहे. याची मला कल्पना आहे.

दिनांक :-

स्थळ :- मानवत

कच्छवे कुसूम श्रीहरि
विषय साधनव्यक्ती,
गट साधन केंद्र मानवत

प्रमाणपत्र

प्रमाणित करण्यात येते की, श्रीमती कच्छवे कुसूम श्रीहरि,विषय साधनव्यक्ती,या माझ्या कार्यालयामध्ये कार्यरत असून त्यांनी सादर केलेला “मुलांच्या बहुविध बुद्धीमत्ता ओळखून खेळाद्वारे विकसित करणे” हा नवोपक्रम शैक्षणिक वर्ष 2022-23 मध्ये त्यांनी स्वतः राबविलेला असून त्यांच्या स्वपरिश्रमाची फलश्रुती आहे. नवोपक्रम त्यांनी तालुक्यात आयोजित राज्यस्तरीय नवोपक्रम स्पर्धेसाठी सादर केलेला नाही.

गट शिक्षणाधिकारी
पंचायत समिती मानवत

अनुक्रमणिका

अ.क्र.	नवोपक्रमाच्या पायऱ्या	पान क्रमांक
०१.	प्रस्तावना	
०२.	नवोपक्रमांची उद्दिष्ट्ये	
०३.	नवोपक्रमांचे नियोजन व कार्यवाही	
०४.	नवोपक्रमांची यशस्विता व फलनिष्पत्ती	
०५.	समारोप	
०६.	परिशिष्ट्ये	
०७.	केलेल्या कामाचे फोटो	

ऋणनिर्देश

“मुलांच्या बहुविध बुद्धीमत्ता ओळखून खेळाद्वारे विकसित करणे” हा उपक्रम जिल्हा परिषद परभणीचे मुख्य कार्यकारी अधिकारी आदरणीय विनयजी मुन साहेबांच्या प्रेरणेने साकारण्यात आला. गटशिक्षणाधिकारी आदरणीय श्री डी.आर.रणमाळे साहेब मानवत यांच्या मार्गदर्शनामध्ये मानवत तालुक्यात स्वयं अध्ययनाच्या माध्यमातून मुल जपानी व CODING शिकले. याच प्रेरणेमुळे आदरणीय श्री अनिल मुरकुटे , (प्राचार्य डाएट परभणी), आदरणीय श्री गणेश शिंदे (शिक्षणाधिकारी (प्रा.)), तसेच श्री. संजय ससाणे सर (शिक्षणाधिकारी योजना) यांनी या उपक्रमासाठी मोलाचे मार्गदर्शन केले.मी सदैव आपली आभारी आहे.

या पेटीची निर्मिती करण्यासाठी आर्थिक मदत करणारे श्री ज्ञानोबा बेरसले, (उच्चश्रेणी मुख्याध्यापक , प्रा शा शाखा क्रमांक ०४ मानवत)पेटी निर्मिती साठी मदत करणाऱ्या श्रीमती शिसोदे सीमा, श्री गजानन बांबुरकर ,श्रीमती सुजाता वाघमारे ,त्याच सोबत अंमलबजावणी करणारे श्री शिरीष लोहट ,श्रीमती माया जानराव ,श्री प्रकाश मोहकरे सर , श्री कान्हू लहिरे सर ,टीम brc व सर्व शिक्षक व विद्यार्थ्यांचे आभार मानते.

यासोबत माझे सर्व सहकारी BRC मानवत ची टिम मानवत तालुक्यातील सर्व शिक्षक,मुख्याध्यापक व विद्यार्थ्यांचे शतशः आभार.....

आपली

कुसूम श्रीहरी कच्छवे

नवोपक्रमाची गरज :-

- ▶ खेळाच्या माध्यमातुनच मुलांचा विकास करण्याची गरज भासु लागली. या काळात मुल सारखे मोबाईल च्या आहारी जात असल्याचे जाणवते.मुलांमधला मोबाईल चा मोह कमी करण्यायसाठी या खेळाची गरज वाटली.
- ▶ त्याच सोबत प्रत्येक वर्गात तीन प्रकारची मुलं असतात त्यासोबत वर्गातील मुलांच्या बुध्दीमत्ता सुध्दा वेगवेगळी असतात. या वेगवेगळ्या मुलांच्या मेंदु ला वेगवेगळे खुराक मिळणे गरजेचे असते . या मुलांना सतत वेगवेगळे आव्हान देणे गरजेचे वाटते या साठी या खेळण्याची निर्मिती करण्यात आली. असे म्हटले तरी वावगे होणार नाही .
- ▶ मुलांना खेळण्यास प्रोत्साहन दिले व त्यांचे कुतूहल जागृत ठेवले की त्यांचा सामाजिक, भावनिक तसेच बौद्धिक पातळी वरील वाढ व विकास होण्यास वाव मिळते.
- ▶ वर्गात मुलींपेक्षा मुलांची वर्गात उपस्थितीचे प्रमाण कमी असणे.
- ▶ अध्ययन गती कमी असणाऱ्या विद्यार्थ्यांची अध्ययनाबाबतची उदासीनता असणे.

प्रस्तावना

आपल्या प्रत्येकाच्या वर्गात वेगवेगळ्या अध्ययन गती असणाऱ्या मुले असतात आणि हे मुले अध्ययन प्रक्रिया घडत असतांना कमी प्रमाणात सहभागी होतांना दिसून येतात. त्यावेळेस त्यांच्या मेंदूमध्ये वेगवेगळ्या प्रक्रिया घडत असतात आणि त्यामूळे त्यांची अध्ययन गती कमी होते. त्यांची अध्ययन गती वाढविण्यासाठी त्यांच्या बुद्धीमत्तेला अनुसरून वेगवेगळे खेळ खेळण्यास लावून त्यांचा सक्रिय सहभाग वाढविणे गरजेचे आहे.

प्रत्येक माणसाच्या शरीराचा एक महत्वाचा भाग म्हणजे मेंदु . पुर्ण शारीरिक क्रियांवर नियंत्रण ठेवण्याचे कार्य मेंदुद्वारे केले जाते . व्यक्तीच्या मेंदुचा विकास जर व्यवस्थित झाला तर आयुष्यात यश प्राप्ती होऊ शकते. मुलांच्या उजव्या व डाव्या मेंदु नुसार वेगवेगळ्या बुद्धिमत्ता विकसित केल्या जाऊ शकतात. मेंदुच्या उजव्या व डाव्या भागाचे काम वेगवेगळे असतात आणि उजवा मेंदु डाव्या मेंदुला नियंत्रित करतो व डाव्यामेंदुला उजवा मेंदु नियंत्रित करतो. दोन्ही मेंदु क्रियाशील ठेवण्यासाठी या खेळांची निर्मिती करण्यात आली आहे.

जेव्हा आपण एखादी नवीन गोष्ट शिकत असतो तेव्हा मेंदू मध्ये न्युरॉन्स जोडण्याची प्रक्रिया होत असते आणि त्यासोबतच न्युरॉन्सची साखळी तयार होते त्यातून मेंदुचा विकास होतो. म्हणून या खेळाच्या सहाय्याने मुलांना वेगवेगळे अनुभव देउन त्यांच्या बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी कृती करण्यात आल्या.

कोणतीही क्रिया जर सतत 21 दिवस केली तर आपल्या मेंदुला तशी सवय लागते . आपला मेंदु डिफाल्ट मोड वर जातो . म्हणून अशा प्रकाराचे खेळ सुरुवातीला घेतले जावे.

मेंदु व्यायामासाठी खेळ तयार करण्यासाठीचे उद्दिष्टे:-

- ▶ 21 व्या शतकातील कौशल्य विकसित करणे.
- ▶ मुलांच्या बुद्धिमत्ता वाढविणे.
- ▶ मुलांना आनंददायी शिक्षण देणे.
- ▶ Pisa साठी मुल तयार करणे.
- ▶ मुलांचा शारीरिक व बौद्धिक विकास करणे.
- ▶ मुलांमधे एकाग्रता ,ध्यान देणे,समस्यानिराकरण, सृजनात्मकता,व चिकित्सक वृत्ती तयार करणे.
- ▶ मुलांची गुणवत्ता व उपस्थिती वाढविणे.
- ▶ वर्गातील विशेष मुलांना संधी उपलब्ध करणे.

कार्यवाहीचे टप्पे :-

- ▶ मेंदु विकासाच्या विविध खेळांचा शोध घेणे.
- ▶ खेळांची यादी तयार करणे.
- ▶ खेळासाठी लागणारे साहित्य उपलब्ध करणे.
- ▶ विविध खेळ तयार करणे व विकत आणणे.
- ▶ शाळास्तरावर शिक्षक व विद्यार्थ्यांना प्रात्यक्षिके करून दाखविणे.
- ▶ मुलांना नवनिर्मिती साठी प्रेरित करणे.
- ▶ या खेळातुन साध्य होणाऱ्या अध्ययन निष्पत्तीच्या नोंदी घेणे.

खेळणी चे नाव :- सेंड ट्रे

साहित्य :- एक ट्रे .त्यामध्ये वाळु, काही प्राणी , पक्षी , झाडे इत्यादी

साहित्याचा उपयोग :- भाषिक बुद्धिमत्ता व आंतरव्यक्ती बुद्धिमत्ता
अस्तित्वादी बुद्धिमत्ता, व्यक्तीअंतर्गत बुद्धिमत्ता
नैसर्गिक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी अध्ययन निष्पत्ती
दिलेल्या साहित्याच्या आधारे अनौपचारिक गप्पा मारतात.

वयोगट :- वय वर्षे 4 ते 5

कृती:-

मुलांना सुरुवातीला आपण काही गोष्टी ऐकविणार आहोत. नंतर त्यांना त्या साहित्याच्या आधारे कोणतेही दोन साहित्याची निवड करायला लावुन त्यावर तीन चार ओळी म्हणायला लावणार आहोत.

मुल बोलत असताना त्यांच्या निरीक्षणात्मक नोंदी घेउन सकारात्मकते कडे नेण्याचे काम आपण करणार आहोत. LSRW मधील LS म्हणजे ऐकणे व बोलण साठी या ट्रे चा चांगला वापर होताना दिसुन आला. हळु हळु मुल त्यांच्या कल्पनेतील नवीन नवीन गोष्ट तयार करायला लागतील. तयार केल्याल्या गोष्टी ती मुल प्रात्यक्षिक दिलेल्या साहित्याच्या माध्यमातुन सादर करतील. या मधुन शिक्षक मुलांच्या सादरीकरणातुन मुलांच्या विचार प्रक्रियेचा अभ्यास करुन त्याला योग्य दिशा देण्याचे काम या ठिकाणी करतील.

खेळणी चे नाव :-अंक पाटी

साहित्य :-एक ते शंभर अंकाचे बॅनर

साहित्याचा उपयोग :-गणितीय व तार्कीक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी.

उद्दिष्टे :-एक ते शंभर अंकाचे दृढिकरण व संख्यावरील क्रिया.

वयोगट 5 ते 9

मुलांना आडव्या ओळी व उभ्यारांगा याची ओळख करुन देण्यात येतील व त्यांना क्रमाने त्या अंकावर उडया मारायला लावणे .

मुल तीन टप्प्यात यावर काम करतील

1. मुल प्रथम उडी मारलेल्या अंकाची स्थानिक किंमत सांगतील

2.नंतर ज्या अंकावर मुल उभा आहे ते अंक कोणत्या ओळीत कोणत्या रांगेत आहे हे सांगतील.

3.नंतर मुलांना ओळी व रांगा सांगितल्यास मुल त्यात कोणती संख्या येइल हे सांगेल.

अशा पद्धतिने मुल या बॅनर च्या सहाय्याने बेरीज वजाबाकी गुणाकार भागाकार करतील.

खेळणी चे नाव :-हाताचे खेळ

साहित्य :-हात

साहित्याचा उपयोग :-दोन्ही हाताचा वापर करुन मेंदु चे दोन्ही भाग क्रियाशील करणे.

उद्दिष्टे :-शारीरीक तार्किक व संगीतीय बुद्धिमत्ता वाढविणे .

वयोगट:- 5 ते 9

कृती - 01

एका हाताने winner आणि दुसरया हाताने ok चे चिन्ह काढण्याचा सराव घेणे.

कृती- 02

एका हाताने निर्देशित करुन दुसरया हाताने संख्या चिन्ह दाखविण्याचा सराव घेणे.

कृती - 03

एकच चित्र दोन्ही हाताने पुर्ण करणे

कृती - 04

एकाच वेळी एक हात नाकावर आणि एक हात कानावर ठेवणे व ते गतीने बदलत राहण्याचा सराव घेणे

कृती - 05

एकाच वेळी एक हात पोटावर फिरविणे व दुसरया हाताने डोक्यावर हळुवार मारणे.

कृती - 06

एकाच वेळी एका हाताने त्रिकोण व दुस-या हाताने गोल काढणे.

खेळणी चे नाव :- COIN PUZZALS
साहित्य :- COIN
साहित्याचा उपयोग :- तार्किक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी
वयोगट :- वय वर्षे 4 ते 6

मुलांना एक कोडी सोडविण्यासाठी देउन त्या सारखी आव्हानात्मक वेगवेगळी कोडी सोडविण्यासाठी देणे .

कृति :-

वरील चित्राप्रमाणे रचना करुन दिल्यानंतर मुलांना आव्हान देण्यात येइल की त्यांना यातील फक्त तीन coin उचलुन दुसरीकडे ठेउन पिरामीड ची खालची दिशा वर करायची आहे

खेळणी चे नाव :-stic puzzals

साहित्य :-stic

साहित्याचा उपयोग :-तार्किक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट 4 ते 6

मुलांना एक कोडी सोडविण्यासाठी देउन त्या सारखी आव्हानात्मक वेगवेगळी कोडी सोडविण्यासाठी देणे .

कृति

वरील चित्राप्रमाणे रचना करुन दिल्यानंतर मुलांना आव्हान देण्यात येइल की त्यांना यातील फक्त तीन stic उचलुन दुसरीकडे ठेउन माश्याच्या तोडांची दिशा बदलायची आहे.

आव्हान note puzzal

खेळणी चे नाव

:- Word Puzzals

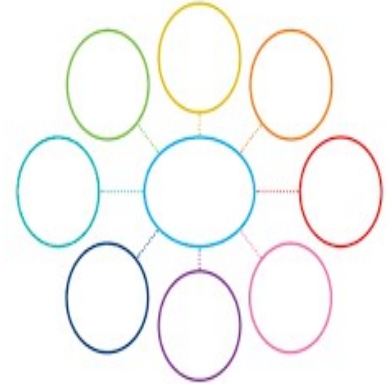
साहित्य :-बॅनर

साहित्याचा उपयोग :-तार्किक बुद्धिमत्ता व भाषिक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट 4 ते 6

मुलांना एक कोडी सोडविण्यासाठी देउन त्या सारखी आव्हानात्मक वेगवेगळी कोडी सोडविण्यासाठी देणे .

कृति या खेळात मुलांचा शब्द संग्रह वाढविण्यासाठी ही खेळणी देता येइल.मुल या खेळणीत वेगवेगळ्या अक्षराची मांडणी करुन शब्द तयार करतात



खेळणी चे नाव :-Join The Dots

साहित्य :-बॅनर

साहित्याचा उपयोग :-तार्किक बुद्धिमत्ता व अवकाशीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट 4 ते 18

कृति दोनखेळाडू आडव्या किंवा उभ्या रेषेसह दोन समीप ठिपके जोडण्यासाठी वळण घेतात.जर एखाद्या खेळाडू नेबॉक्सची चौथी बाजू पूर्ण केली तर त्यांनी त्या बॉक्सची सुरुवात केली आणि दुसरी रेषा काढली पाहिजे.

जेव्हा सर्व बॉक्स पूर्ण केले जातात तेव्हा विजेता तो खेळाडू असतो ज्याने सर्वाधिक बॉक्स सुरू केले आहेत.

गेम सुरुवातीला दिसतो त्यापेक्षाअधिक जटिल आहे आणि 4 x 4 ग्रिडवर देखील कुशल खेळासाठी भरपूर संधी आहे.

वरील चित्राप्रमाणे रचना करुन दिल्यानंतर मुलांना आव्हान देण्यात येइल की त्यांना यातील फक्त तीन stic उचलुन दुसरीकडे ठेउन माश्याच्या तोडांची दिशा बदलायची आहे.

आव्हान वेगवेगळ्या अटी देउन 3*3 ,4*4,5*5चे टिपके जोडण्यासाठी आव्हान देणे.

....
....
....

उदा.वरील आकृती चार रेषेच्या सहाय्याने पेन न उचलता जोडायची आहे.रेषेवर रेष नाही आली पाहिजे.चारच रेषा असल्या पाहिजेत.

खेळणी चे नाव :- अंककोडी(सुडुको)

साहित्य :- बॅनर

साहित्याचा उपयोग :- तार्किक बुद्धिमत्ता व गणितीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट :- वय वर्षे 4 ते 6

मुलांना एक कोडी सोडविण्यासाठी देउन त्या सारखी आव्हानात्मक वेगवेगळी कोडी सोडविण्यासाठी देणे .

कृति :-याखेळातखेळाडुला 9*9 च्या बॉक्स मधे आगोदरच काही अंक दिलेले असतात आणि नंतर त्याला त्याआडव्या व उभ्या रकान्यात 1 ते 9 अंकाची मांडणी अशा स्वरूपात करावा लागती जेणे करुन 1 पण अंक दोन वेळानाही आला पाहिजे व प्रत्येक उभ्या वआडव्या रांगेत 1 ते 9 सर्व अंक आलेच पाहिजे.त्याचबरोबर 3*3 च्या प्रत्येक रकान्यात 1 ते 9 सर्व अंक आले पाहिजे.

3	1	5	6					4
	9					2		
2			5	9			1	3
	6		1	7	5			
1	8		3			7		
5	3			4			9	6
	2	9		5	1		7	8
				3			2	
7	4	3			2	5		

वरील बॅनर

खेळणी चे नाव :-रुबिक क्युब

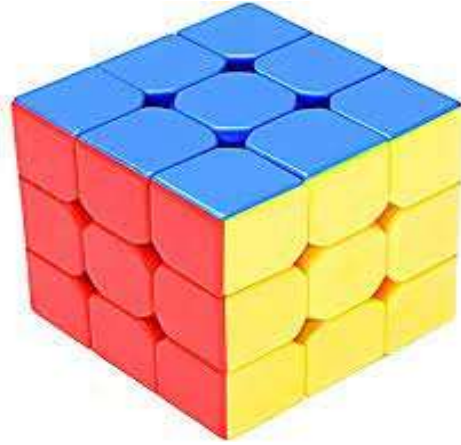
साहित्य :- क्युब

साहित्याचा उपयोग :- तार्किक बुद्धिमत्ता, अवकाशीय बुद्धिमत्ता व गणितीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट :- 4 ते 18

आव्हान :- मुलांना एक कोडी सोडविण्यासाठी देउन त्या सारखी आव्हानात्मक वेगवेगळी कोडी सोडविण्यासाठी देणे .

कृति :- या खेळात प्रतिस्पर्धीला क्युबसोडविण्यासाठी काही सोप्या पध्दतीचाअबलंबन करुन क्युबचे सर्व प्रतल सारख्या रंगाचे कराव लागतात.



खेळणी चे नाव	:- बुद्धिबळ
साहित्य	:- बुद्धिबळ खेळणी
साहित्याचा उपयोग	:- तार्किक बुद्धिमत्ता, अस्तित्ववादी बुद्धिमत्ता व गणितीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी
वयोगट	:- वय वर्षे 4 ते 18
कृति	:- या खेळात 4*4च्या ग्रिडमध्ये 64 वर्गा कारखाने असतात . यात 1 राजा ए1 राणी 2 हाथी 2 उंट 2 घोडे असतात. प्रत्येकाला वेगळे चाल चतण्याचे स्वातंत्र असते त्या आधारे प्रत्येक जण आपल्या राजा चा बचाव व इतरांचा राजामात करण्याठी प्रयत्न करीत असतो.

ज्याचा राजा मात होतो तो हारतो चित्र खेळणी चे नाव :-सोलो गोटी



साहित्य :-सोलोगोटी चे बॅनर

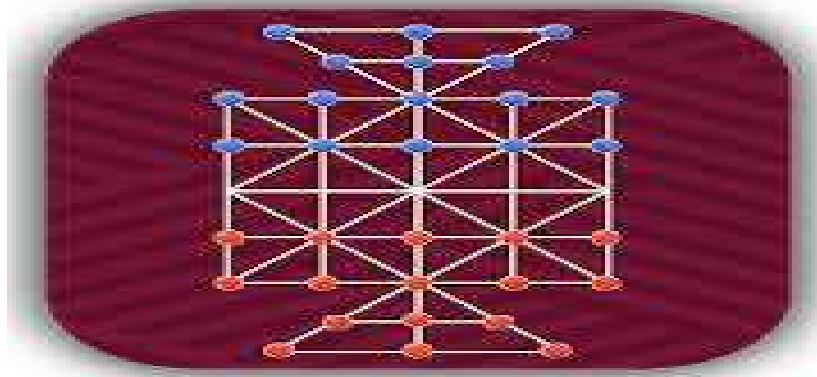
साहित्याचा उपयोग :-अवकाशीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट :- वय वर्षे 4 ते 18

कृति :-

बोडावर काही जागी संगमरवरच्या सांगोट्या ठेवल्या आहेत काही भाग रिकामा आहे. मुल एक सांगोटीच्या वरुन घेउन रिकामा जागी सांगोटी ठेवण्याचा प्रयत्न करेल. क्षितिज व अनुलबहलवावे लागेल . कणे हालचालीची परवानगी नाही. बोडावर एक सांगोटी शिल्लक राहिली म्हणजे तो मुल जिंकणार.

आव्हान brain vita game सोडविणे.

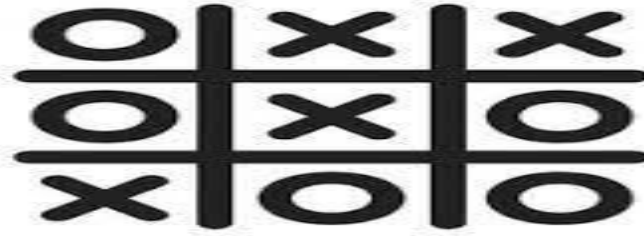


खेळणी चे नाव :- टिक टॅक टो
साहित्य :- टिक टॅक टो चे बॅनर

साहित्याचा उपयोग :- अवकाशीय बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी
वयोगट :- वय वर्षे 4 ते 18

कृति :- याखेळातदोनखेळाडुखेळतात .एकाखेडाळुकडे cross
व दुसऱ्या खेळाडुकडे 0 चेकार्डअसतात दिलेल्या बॅनरवर हे कार्ड एक-एक
करून ठेवायचे असतात. आणि जे तीन कार्ड एका रेषेत आगोदर ठेवतो जो
विजयी घोषित होतो.

आव्हान मुलांना 4*4 पासून 5*5.....व पुढील टिक टॅक टो सोडविणे.



shutterstock.com - 1035088711

खेळणी चे नाव :- स्टार गेम

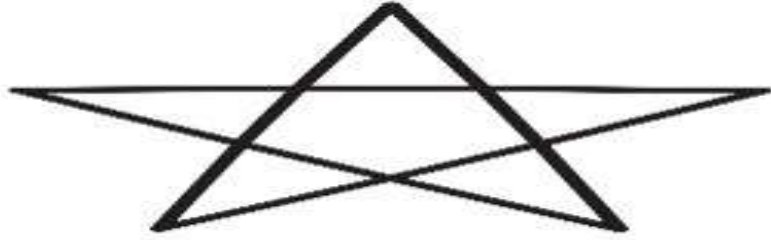
साहित्य :- कार्ड शीट

साहित्याचा उपयोग :- अवकाशीय बुद्धिमत्ता व तार्कीक बुद्धिमत्ता वाढविण्यासाठी

वयोगट :- वय वर्षे 8 ते 18

कृति :- मुलांना नऊ ठोकळे देवुन या स्टारच्या JOINT DOTS वर अशा प्रकारे ठेवायला लावणे . प्रत्येक बिंदूवर एक ठोकळा ठेवण्यात येईल. ठेवत असताना अट अशी असणार की, ठेवलेल्या ठोकळ्या वरुन इतर ठोकळा नेता येणार नाही व प्रत्येक ठोकळा ठेवताना सुरुवातीच्या ठोकळ्याला एक मोजुन सुरु करण्यात येईल व एक दोन तीन म्हणत तिसऱ्या ठिकाणी ठोकळा ठेवता येईल. जे मूल अशा प्रकारे मांडणी करु शकेल ते मुल विजेता असणार..

आव्हान मुलांना window game सोडविण्याचे आव्हान देणे



खेळणी चे नाव	:-	रंगाचा खेळ
साहित्य	:-	बॅनर
साहित्याचा उपयोग	:-	भाषिक बुद्धिमत्ता
वयोगट	:-	वय वर्षे 8 ते 10

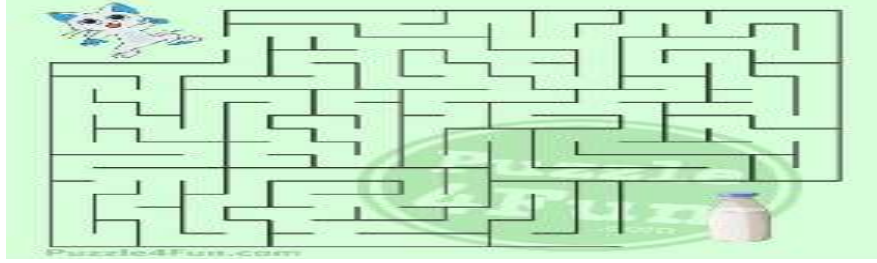
कृति :- मुलांनी चार्ट मधे दिलेल्या शब्द जलद गतीने वाचायचे आहे वाचताना शब्दाचा उच्चार न करता ते शब्द कोणत्या रंगात लिहला आहे त्या रंगाचा उच्चार करायचा आहे.

आव्हान 1.odd man out साठी चे नवीन नवीन खेळ तयार करणे.



खेळणी चे नाव	:-	रस्ता शोधा
साहित्य	:-	बॅनर
साहित्याचा उपयोग	:-	भाषिक बुद्धिमत्ता व अवकाशीय बुद्धिमत्ता
वयोगट	:-	वय वर्षे 8 ते 10
कृति	:-	मुलांनी वेगवेगळ्या वळणावरून पुढे रस्ता शोधत शोधत जाउन शेवटी घरापर्यंत पहोंचायचे आहे .

आव्हान असे नवीन रस्ता शोधा चे खेळ स्वतः तयार करायचे आहे.



खेळणी चे नाव	:-	जादुचा खेळ
साहित्य	:-	बॅनर
साहित्याचा उपयोग	:-	तार्कीक बुद्धिमत्ता
वयोगट	:-	वय वर्षे 8 ते 16

कृति :- या खेळात चारही बाजूच्या उभ्या व आडव्या रांगेत 8 बिया ठेवल्या असणार आहेत आणि मध्यभागी सुध्दा 6 बिया असणार आहेत .मुलांनी या सहा बिया उभ्या व आडव्या रांगेत ठेवायच्या आहेत आणि तरी सुध्दा उभ्या व आडव्या मोजणीत 8 बियाच राहिल्या पाहिजेत.

आव्हान 8 पासून 64 पर्यंत नवीन मांडणी चे आव्हान देउया.

खेळणी चे नाव :- व्यापार खेळ

साहित्य :- व्यापार खेळणी

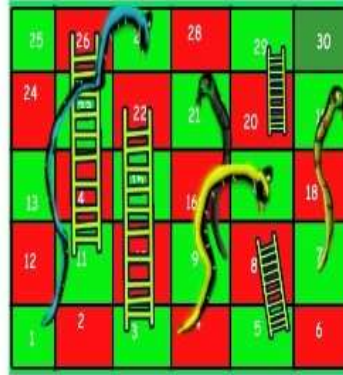
साहित्याचा उपयोग :- गणितीय व अस्तित्ववादी बुद्धिमत्ता

वयोगट :- वय वर्षे 8 ते 16

कृति :- खेळाच्या सुरुवातीस, प्रत्येक खेळाडूला 15,000 रुपये दिले जातील. खेळाडू फासेरोल करण्यासाठी वळण घेतात. ज्याला 12 मिळतील तो हलवू शकतो. इतर खेळाडू सुरुवातीच्या ठिकाणीच राहतात. मालमत्ता खरेदी सुरू करण्यासाठी खेळाडूंना एकदा सुरुवातीच्या स्थितीतून (GO स्पेस) पुढे जाणे आवश्यक आहे. जेव्हा एखादा खेळाडू GO स्पेस मध्ये पोहोचतो तेव्हा त्यांना 1,500 रुपये मिळतात. जर खेळाडूने दुहेरी रोल केले तर ते आणखी एकवेळा रोल करू शकतात.

आव्हान 1. सापसिडी चा नवीन गेम तयार करणे.

2. car race खेळासाठी नवीन खेळणी तयार करणे



फलनिष्पत्ती :-

- ▶ अध्ययन गती कमी असलेल्या विद्यार्थ्यांचा सहभाग वाढला.
- ▶ मुलांची उपस्थिती वाढलेली दिसून आली.
- ▶ मुलांनी नव नवीन खेळांची निर्मिती केली.
- ▶ मुले स्वतःचे मत व्यक्त करू लागले.
- ▶ मुलांच्या शाररिक व बौद्धिकविकासात वाढ झाली.
- ▶ मुलांचा वैज्ञानिक दृष्टीकोन व चिकीत्सक वृत्तीत वाढ झाली.





OPPO Reno5 Pro 5G
2022/01/06 12:36





धन्यवाद !