NIPUN
BHARAT

भाषिक खेळ

- मराठी -

ज्ञानसेवा तु साफल्यम्

राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.

NIPUN BHARAT

भाषिक खेळ

(मराठी)

ज्ञानसेवा तु साफल्यम्

राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.

भाषिक खेळ : मराठी

- **प्रवर्तक** : शालेय शिक्षण व क्रीडा विभाग, महाराष्ट्र शासन
- **प्रकाशक** : राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
- **प्रेरणा** : **मा. रनजीत सिंह देओल (भा.प्र.से.)**
  प्रधान सचिव, शालेय शिक्षण व क्रीडा विभाग, महाराष्ट्र राज्य.
- **मार्गदर्शन** : **मा. सूरज मांढरे (भा.प्र.से.)**
  आयुक्त (शिक्षण), महाराष्ट्र राज्य, पुणे.
  मा. प्रदिपकुमार डांगे (भा.प्र.से.)
  राज्य प्रकल्प संचालक, महाराष्ट्र प्राथमिक शिक्षण परिषद, मुंबई.
- **संपादक** : **मा. राहूल रेखावार (भा.प्र.से.)**
  संचालक, राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
- **सहसंपादक** : **डॉ. शोभा खंदारे**
  सहसंचालक, राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
  श्रीम. ज्योती शिंदे
  उपसंचालक (भाषा विभाग),
  राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
- **कार्यकारी संपादक** : **श्रीम. संध्या गायकवाड**
  सहायक संचालक (मराठी विभाग),
  राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
  डॉ. निता जाधव
  अधिव्याख्याता (मराठी विभाग),
  राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
- **संपादन साहाय्य** : **श्रीम. वल्लरी सोनकुसळे**
  विषय सहायक (मराठी विभाग),
  राज्य शैक्षणिक संशोधन व प्रशिक्षण परिषद, महाराष्ट्र, पुणे.
- **प्रथम आवृत्ती** : मार्च २०२४
- **अर्थसाहाय्य** : स्टार्स प्रकल्प, महाराष्ट्र प्राथमिक शिक्षण परिषद, मुंबई.
- **मुद्रक** : रुना ग्राफिक्स, पुणे.
- © सर्व हक्क प्रकाशकाच्या स्वाधीन.

प्रस्तावना

व्यक्तीच्या अभिव्यक्तीचे प्रमुख माध्यम म्हणजे, 'भाषा' होय. व्यक्तीला जन्मतः भाषेची देणगी लाभलेली असली तरी तिचा नेमका, नेटका, प्रभावी वापर करता येण्यासाठी बालपणापासूनच ती जाणीवपूर्वक, अभ्यासपूर्वक अवगत करावी लागते. बालपणी श्रवणातून भाषा अर्जित होत जाते. भाषण – संभाषणातून तिचे विकसन होते. वाचनातून भाषा शिक्षणाचा पैस विस्तारतो. लेखनातून भाषेच्या अभिव्यक्तीला दृढता येते. अशा प्रकारे बालपणात मूल भाषा आत्मसात करत असते.

शाळेच्या प्रवाहात आल्यावर विविध अध्ययन अनुभवातून भाषा शिक्षणाचा हा प्रवास विस्तारत जातो. बालवयात मनोरंजक पद्धतीने विद्यार्थ्यांना अध्ययन अनुभव दिल्यास शिकण्याची क्रिया आनंददायी होते. भाषा शिकण्याच्या अनेक माध्यमांपैकी खेळाद्वारे भाषा अवगत करणे व समृद्ध करणे सहज शक्य होते. या सर्व बाबींचा साकल्याने विचार करून प्रस्तुत पुस्तिकेची निर्मिती करण्यात आली आहे. विद्यार्थ्यांचा मनोरंजनातून भाषिक अभ्यास घेणे आणि त्याद्वारे त्यांचे भाषेचे सूक्ष्म स्तरापर्यंत आकलन वाढवत नेणे ही उद्दिष्टे साध्य होण्यासाठी प्रस्तुत पुस्तिकेचा हातभार लागणार आहे.

या पुस्तिकेतील विविध खेळांच्या माध्यमातून आपण विद्यार्थ्यांना कसे शिकवावे?, भाषिक संकल्पना त्यांच्या मनात रुजाव्यात म्हणून काय केले पाहिजे?, रुजलेल्या संकल्पना अभिव्यक्त होण्यासाठी कशा कशाचा उपयोग करायला हवा? अशा विविध प्रश्नांची उकल करण्याचा प्रयत्न करण्यात आला आहे. विविध आकारांच्या रेखाटनापासून अक्षरे तयार करणे, विशिष्ट अक्षरे एकत्र आली म्हणजे विशिष्ट अर्थाचे शब्द तयार होतात, आपल्याला जे म्हणायचे असते त्यासाठी योग्य तेच शब्द निवडून ते योग्य क्रमाने मांडणे किती आवश्यक असते आदी बाबींचे विद्यार्थ्यांना आकलन होणे आवश्यक आहे. त्यासाठी त्यांना विविध प्रकारचे अनुभव द्यायला हवेत. प्रस्तुत पुस्तिकेतून असे विविधांगी अनुभव देण्याची योजना करण्यात आली आहे.

खेळाधारित शिक्षणप्रक्रियेत विद्यार्थ्यांचा उत्साह, सहभाग अधिक असतो. जगभरातील भाषातज्ज्ञ, शिक्षणतज्ज्ञ हे सांगतात की, विद्यार्थ्यांना मोकळेपणाने वागू द्या. पालकांनीदेखील मोकळेपणाने वागायला हवे. तसे घडले तर मुलांना शिकण्यासाठी फार मोठी मदत होईल. विद्यार्थिकेंद्रीत शिक्षण हे अधिक फलदायी ठरत असते. मुलांना निरनिराळे खेळ आवडतात. त्यांना खूप बोलायला आवडते. हे सर्व करत असताना विद्यार्थी शिकत असतात. अशा विद्यार्थ्यांना शिकवण्यासाठी

आपल्याला त्यांचे वय, त्यांच्या आवडीनिवडी, त्यांचे खेळ या साऱ्यांचा उपयोग शिक्षणात करायला हवा. बालमानसशास्त्रातील हा विचार लक्षात घेऊन विद्यार्थ्यांना विविध कृती करणे, त्यांना कथनाची संधी देणे, त्यांनी सांगितलेले समजून घेणे, त्यांना आकलन झालेले पुन्हा सांगण्याची – जे सांगितले गेले किंवा जे सांगावेसे वाटते ते लिहिण्याची संधी देणे आदी बाबींचा विचार करून भाषिक खेळाचे नियोजन करण्यात आले आहे.

खेळ तयार करताना खेळाच्या मानसशास्त्राचाही येथे विचार करण्यात आलेला आहे. विद्यार्थी आपापल्या क्षमतांचा पुरेपूर वापर करून कधी स्वतंत्र पद्धतीने तर कधी समूहाने खेळत असतात. खेळायचे की नाही हीदेखील त्यांची स्वतःची निवड असू शकते. मात्र प्रत्येक खेळाला काही नियम असतात. हे नियम गटातील सर्वांनी मिळून ठरवलेले असतात. खेळाचे नियम ठरवले, की ते पाळावे लागतात. नियम पाळले नाहीत तर खेळ पुढे जाणारच नाही. हे समजल्याने विद्यार्थी स्वतःहून बरेच काही शिकतात. सर्वांनी ठरवलेल्या नियमांप्रमाणे खेळायची जबाबदारी ही प्रत्येकाची असते आणि खेळात ती सहजपणे स्वीकारले जाते. प्रस्तुत पुस्तकातील खेळांतून विद्यार्थ्यांमध्ये निखळ आनंदासोबतच जबाबदारीचे भानही येण्यास मदत होणार आहे.

खेळातील आणखी एक मौज म्हणजे उत्स्फूर्तता होय. खेळताना विद्यार्थी प्रत्येक क्षणाला निर्णय घेत असतो आणि त्याप्रमाणे तात्काळ कृतीही करत असतो. हे प्रसंगावधान विद्यार्थ्याला सहज साधते. त्याच्या मनावर भूतकाळाचे किंवा भविष्याचे ओझे नसते. मनात भावनांचा कल्लोळ नसतो. विद्यार्थी वर्तमानातील त्या क्षणाला तिथे पूर्णपणे हजर असतो. खेळताना त्याच्या वेगवेगळ्या क्षमतांचा कस लागतो आणि तरीही तो स्वेच्छने अत्यंत आनंदाने खेळायला सदैव तयार असतो. अशा आनंददायी मानसिक स्थितीत भाषा संपादनाची प्रक्रिया नकळतपणे घडत जाते. येथे हाच मूलगामी विचार केला आहे. प्राथमिक स्तरावरील विद्यार्थ्यांच्या जिज्ञासू मनोवृत्तीला उत्तम खाद्य म्हणजे, प्रस्तुत पुस्तिका आहे.

भाषिक खेळ हे विद्यार्थ्यांच्या भाषिक विकासाला चालना देण्यासाठी खेळकर आणि संवादी मार्गांनी गुंतवून ठेवण्यासाठीचा कृती कार्यक्रम आहे. नवीन शब्द आणि संकल्पना समजून घेणे, प्रभावीपणे व्यक्त होण्यासाठी शब्दसंग्रह वाढवणे, संवाद कौशल्य विकसित करणे आदी विविध अंगांनी विद्यार्थ्यांचे भाषिक विकसन होण्यासाठी हे खेळ फायदेशीर ठरू शकतील. गटांमध्ये खेळ खेळल्याने परस्पर संवाद आणि गटकार्याला प्रोत्साहन मिळेल. समवयस्कांशी संवाद साधल्याने सहानुभूतीचा आनंद मिळेल. भाषिक खेळातील यशस्वी सहभागामुळे विद्यार्थ्यांचा आत्मविश्वास वाढण्यास मदत होईल व भविष्यात उत्तम, प्रभावी संवादक, वक्ता होण्याच्या दिशेने त्यांची वाटचाल

सुरू होईल. शिक्षक हे विद्यार्थ्यांचे मित्र, तत्त्वज्ञ व मार्गदर्शक असतात. शिक्षकांना शब्दांपेक्षा कृतीच्या माध्यमातून विद्यार्थ्यांपर्यंत लवकर पोहोचता येते. विद्यार्थ्यांसोबतच शिक्षकांनीही खेळात सहभाग घेतल्यास विद्यार्थ्यांसोबत मैत्रीपूर्ण व संवादी नाते निर्माण होण्यास संधी मिळेल. खेळ खेळताना विद्यार्थ्यांची शारीरिक व भावनिक सुरक्षिततेची काळजी घेतली जाईल यांकडे शिक्षकांनी लक्ष द्यावे. खेळांत सर्वसमावेशकता राहील याबाबतही शिक्षकांनी दक्ष राहावे.

शिक्षणप्रक्रियेतील जाणते पालक, अभ्यासू – व्यासंगी शिक्षक आणि कुतूहल शमवण्यास सदैव उत्सुक असलेले विद्यार्थी आदी घटकांनी या भाषिक खेळांचा आनंदाने स्वीकार केल्यास हा अनुभव विद्यार्थ्यांचे शिकणे गतिमान करण्यास साहाय्यभूत ठरेल.

प्रिय शिक्षकवृंद,

भाषा पुस्तिका हाताळताना हे लक्षात घेऊया...

- विद्यार्थ्यांची भाषा समृद्ध करण्याचा प्रयत्न या पुस्तिकेतील भाषिक खेळांमधून केला आहे.
- पुस्तिकेतील कोणताही खेळ वर्गात अथवा वर्गाबाहेर घेताना विद्यार्थ्यांचा शब्दसंग्रह विकसित होत आहे. शब्दांच्या अर्थच्छटा व भावच्छटा विद्यार्थ्यांच्या लक्षात येत आहेत. या बाबींकडे शिक्षकांनी जाणीवपूर्वक लक्ष द्यायचे आहे.
- पुस्तिकेतील अनेक खेळांमध्ये शिक्षक आपल्या कल्पकतेने अधिक भर घालू शकतील आणि खेळांची रंजकता वाढवू शकतील.
- भाषिक खेळ घेताना खेळाची पूर्वतयारी करण्यात, साधनसामग्री जमविण्यात विद्यार्थ्यांचा सहभाग घेतल्यास आनंददायी वातावरणात त्यांचे भाषिक विकसन होण्यास मदत होईल.
- भाषिक खेळांमध्ये गटांमध्ये स्पर्धा असली, तरी विद्यार्थ्यांमध्ये निकोप वातावरण राहील, एकमेकांना सोबत घेऊन पुढे जाण्याकडे त्यांचा कल असेल या बाबींकडेही शिक्षकांनी लक्ष पुरविणे अभिप्रेत आहे.
- भाषिक खेळ खेळताना विद्यार्थ्यांना अतिरिक्त ताण येऊ न देता त्यांच्याशी सहजसुलभ संवाद करत खेळ पूर्ण होईल याबाबत शिक्षकांनी सजग असणे अभिप्रेत आहे.
- खेळाचे नियोजित साहित्य उपलब्ध होऊ न शकल्यास शिक्षकांनी कल्पकतेने पर्यायी साहित्याचा शोध घ्यावा व खेळातून अपेक्षित असलेले भाषिक उद्दिष्ट पूर्ण होईल याकडे लक्ष द्यावे.

- खेळांमध्ये वर्गातील सर्व विद्यार्थी सहभागी होतील याबाबतही शिक्षकांनी सजग राहावे.
- दैनंदिन अध्यापनाचे कार्य करत असतानाच पाठ्यक्रमाच्या अनुषंगाने पुस्तिकेसाठी भाषिक खेळांची निवड शिक्षकांनी करावी.
- विद्यार्थ्यांची कल्पकता, सृजनात्मकता, भाषिक अभिव्यक्ती आदींचे विकसन करून त्यांचे भावविश्व समृद्ध करण्यासाठी ही पुस्तिका साहाय्यभूत होणे अपेक्षित आहे.

एकूणच भाषिक खेळ हे केवळ मनोरंजक खेळ नाहीत; तर शिकण्याच्या प्रक्रियेत विद्यार्थ्यांची गुणवत्ता उंचावणारा राजमार्ग आहे.

अनुक्रमणिका

अ. क्र.	खेळाचे नाव	पृ. क्र.
१)	ऐका हो ऐका	१
२)	अटक मटक चवळी चटक	१
३)	ओळखा पाहू	२
४)	माझा आवाज ऐका	२
५)	जादूची पेटी	३
६)	पाहुणा ओळखा	३
७)	सारखे शोधूया	४
८)	माझा आवाज	५
९)	माझे नाट्यीकरण	५
१०)	आमच्यासारखे आम्हीच!	६
११)	टिंबकरावांची कमाल	७
१२)	जोडीदार शोधूया	७
१३)	रिंग मास्टर	८
१४)	ओळखा पाहू मी कोण!	९
१५)	सजवा शब्दाला	९
१६)	विमान उडवूया शब्द जोडूया	१०
१७)	तळ्यात मळ्यात	११
१८)	मी वेगळा	१२
१९)	शब्दांची टिपरीपाणी	१३
२०)	अक्षरफुले जुळे शब्द कळे	१४
२१)	अक्षरफुले	१५
२२)	अक्षरशर्यत	१६
२३)	वनराई	१७
२४)	शब्दहंडी	१८
२५)	मी कोण?	१९
२६)	असा मी असा मी	२०
२७)	उलटसुलट	२१
२८)	अक्षरे जुळवूया शब्द बनवूया	२१
२९)	शब्दकोशाचा विजेता	२२
३०)	शब्द जोडूया, वाक्य बनवूया	२२

अ. क्र.	खेळाचे नाव	पृ. क्र.
३१)	मित्र ओळखा	२३
३२)	चिठ्ठी झेला शब्द बोला	२४
३३)	गंमतगाडी	२४
३४)	शब्द ओळखा, उडी मारा	२५
३५)	खळ्यात मळ्यात	२६
३६)	जोडसाखळी	२७
३७)	चेंडू झेलू, शब्द बोलू	२८
३८)	अंताक्षरी	२८
३९)	माईंड मॅप	२९
४०)	चक्र फिरवा, शब्द लिहा	२९
४१)	येऊ द्या, जाऊ द्या	३०
४२)	शब्द-चित्र वजाबाकी	३१
४३)	सुंदर माझे घर	३२
४४)	जोडीदार शोधा	३३
४५)	आठवड्यातील वारांची गंमत	३४
४६)	शिरा-पुरी, जा पुढच्या घरी	३५
४७)	तोडा - जोडा	३६
४८)	शब्दांचे पत्र हरवले	३७
४९)	आठवा पाहू	३८
५०)	खुल जा सिम सिम	३९
५१)	शब्दांचा लपंडाव	४०
५२)	कोणासाठी काय?	४१
५३)	शब्दसंपत्तीचा राजा	४१
५४)	दे धक्का!	४२
५५)	'र' ची गंमत	४३
५६)	लय-ताल	४४
५७)	चला गाडीत बसूया	४४
५८)	लपलंय कोण?	४५
५९)	चला शोधू या!	४६
६०)	बघा, लक्षात ठेवा आणि लिहा	४७
६१)	जुन्याचे नवे	४८
६२)	चला दुकानात जाऊया	४९
६३)	गुजगोष्टी	५०

अ. क्र.	खेळाचे नाव	पृ. क्र.
६४)	शब्दांमध्ये दडलंय काय?	५१
६५)	टाळ्या वाजवूया वाक्ये बनवूया	५२
६६)	नावांचा लपंडाव	५३
६७)	'क' ची करामत	५४
६८)	डोके चालवा	५४
६९)	तू तिथे मी	५५
७०)	शब्दांचा सावळा गोंधळ	५६
७१)	आलटी-पलटी	५७
७२)	नावाची सुरुवात, वाक्याची गंमत	५८
७३)	शर्यत वाक्यांची	५८
७४)	वाक्याची आगगाडी	५९
७५)	यमक ओळी	६०
७६)	बरोबर कोण?	६०
७७)	मला माझे घर द्या	६१
७८)	चला टोपली सजवूया	६२
७९)	समूहाने राहूया	६३
८०)	आईच्या कुशीत	६३
८१)	शोधूया जोडीदार	६४
८२)	बाणशिडी	६५
८३)	मी शब्दसमूह	६६
८४)	मी कोण?	६७
८५)	गोंधळात गोंधळ	६८
८६)	जोडीदार माझा हरवलाय	६९
८७)	खेळूया पतंगाशी...	७०
८८)	उडी मारूया – समजून घेऊया	७१
८९)	मला ओळखा	७२
९०)	शब्दांची किमया	७३
९१)	फुलपाखराची झेप	७४
९२)	पत्ते जोडा	७५
९३)	चला आगगाडीचे डबे जोडूया	७६
९४)	डोंगराला आग लागली पळाऽऽ पळाऽऽ	७७
९५)	शब्दकलश	७८
९६)	'हे' ही माझे – 'ते' ही माझे	७९

अ. क्र.	खेळाचे नाव	पृ. क्र.
९७)	शब्द जोडा–अळी वाढवा	८०
९८)	शब्द कॅरम	८१
९९)	राजा म्हणतो पळाऽऽ पळाऽऽ	८२
१००)	शब्दसोबती	८३
१०१)	क्रियाकलाप	८३
१०२)	खजिना शोध	८४
१०३)	'कल्ला'कार	८५
१०४)	अवयवांतून वाक्प्रचारांचा शोध	८६
१०५)	फासा टाका – गोष्ट बनवा	८७
१०६)	चिठ्ठी उचलू – नाव लिहू	८७
१०७)	सुडोकू	८८
१०८)	शोधा... शोधा... कुठे लपला	८९
१०९)	सवाल–जवाब	९०
११०)	शब्दकोडे	९१
१११)	जरा विचारू का?	९२
११२)	मीही बोलणार	९३
११३)	शब्द भरू, कविता करू	९४
११४)	काय तुझ्या मनात? सांग माझ्या कानात	९५
११५)	माझ्या गावात आहे तरी काय?	९६
११६)	ऐक कोडे... उकल गडे	९७
११७)	सांगा सांगा, लवकर सांगा	९८
११८)	शीघ्र प्रश्नमंजूषा	९९
११९)	म्हण ओळखा	१००
१२०)	भाजी मंडई	१०१
१२१)	शब्दकोडे	१०३
१२२)	घटनाक्रम लावूया, गोष्ट पूर्ण करूया	१०४
१२३)	चला संवाद करूया	१०५
१२४)	गुंफूया	१०६
१२५)	काळाची गोष्ट	१०७
१२६)	चला कविता करूया!	१०८
१२७)	हसा आणि लठ्ठ व्हा	१०९
१२८)	शोध घेऊया	११०
	उत्तरसूची	१११

१. ऐका हो ऐका

खेळाचा हेतू : **श्रवणकौशल्य विकसित करणे.**

आवश्यक साहित्य : भ्रमणध्वनी, ध्वनिफीतमुद्रक इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ वैयक्तिक किंवा गटात घ्यावा.

२) विद्यार्थ्यांना श्राव्य साधनांच्या मदतीने निसर्गातील पक्षी, प्राणी यांचे आवाज ऐकवावेत.

३) विद्यार्थ्यांनी आवाज ऐकल्यानंतर त्यांना तो प्राणी, पक्षी कोणता आहे हे ओळखण्यास सांगावे.

४) खेळ गटात खेळला जात असल्यास जो गट लवकर आवाज ओळखेल त्याने 'बिंगो' म्हणून उत्तर सांगावे.

५) अधिक आवाज ओळखणाऱ्या गटास विजेता घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा : विविध प्राणी, पक्षी यांच्या आवाजाचे ध्वनिमुद्रण.

२. अटक मटक चवळी चटक

खेळाचा हेतू : **अंदाज बांधता येणे.**

आवश्यक साहित्य : चिंच, साखर, मीठ, मसाला, गूळ, कारले, तुरटी, आवळा इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्याच्या डोळ्यांवर कापडी पट्टी बांधावी.

२) टेबलावर विविध चव असणारे पदार्थ मांडावेत.

३) टेबलावर पदार्थ मांडून विद्यार्थ्यांना त्या पदार्थांची चव घेण्यास सांगावे व चवीवरून ते पदार्थ ओळखण्यास सांगावे.

४) पदार्थांच्या चवीचा अंदाज घ्यावयास लावून विद्यार्थ्यांकडून उत्तरे काढून घ्यावीत.

५) कमी वेळेत जास्तीत जास्त चव ओळखणाऱ्या विद्यार्थ्याला विजयी घोषित करावे.

(टीप : या खेळामध्ये चवीप्रमाणे, वास, स्पर्श, आवाज इत्यादींचा अंदाज लावण्यास सांगता येईल.)

३. ओळखा पाहू

खेळाचा हेतू : **स्पर्शावरून वस्तूंची नावे सांगता येणे.**

आवश्यक साहित्य : कापूस, दगड, कापड, कारले इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावेत.

२) वस्तू दाखवण्यापूर्वी विद्यार्थ्यांच्या डोळ्यांवर कापडी पट्टी बांधावी.

३) टेबलावर वस्तू मांडून विद्यार्थ्यांना त्या वस्तूंना स्पर्श करायला सांगावे.

४) विद्यार्थ्यांना स्पर्शाद्वारे अंदाज बांधून त्या वस्तू कोणत्या आहेत ते ओळखण्यास सांगावे.

५) ज्या गटातील विद्यार्थी जास्तीत जास्त वस्तू ओळखतील तो गट विजयी होईल. त्या गटाचे टाळ्या वाजवून कौतुक करावे.

(टीप : शिक्षकांनी उपलब्धतेनुसार वस्तूंचा संग्रह करावा.)

४. माझा आवाज ऐका

खेळाचा हेतू : **श्रवणकौशल्य विकसित होणे.**

आवश्यक साहित्य : भ्रमणध्वनी अथवा श्राव्य साधने.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावे.

२) विद्यार्थ्यांना नाददर्शक आवाज ऐकवावे.

३) विद्यार्थ्यांना आवाजाला असणारा नाददर्शक शब्द सांगण्यास सांगावे.

४) ज्या गटातील विद्यार्थ्यांनी जास्तीत जास्त नाददर्शक शब्द सांगितले त्या गटाचे गुण देऊन अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

उदा. : सळसळ, किलबिल, चिवऽऽ चिवऽऽ, धोऽऽ धोऽऽ, खळखळ, ढमढम, टणटण, छनछन इत्यादी.

५. जादूची पेटी

खेळाचा हेतू : **परिचयाच्या वस्तूंविषयी बोलता येणे.**

आवश्यक साहित्य : पुठ्ठ्याचे खोके, चेंडू, बाहुली, खेळण्यातील गाडी, खडू, पेन, फुले, पाने, पेन्सिल, रुमाल, बाटली इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) एक मोठे पुठ्ठ्याचे खोके घ्यावे. त्यास जादूची पेटी हे नाव द्यावे.
२) खोक्यामध्ये विद्यार्थ्यांच्या परिचयाच्या वरील वस्तू ठेवाव्यात.
३) एक-एक विद्यार्थ्याला पुढे बोलावून जादूच्या पेटीतील एक वस्तू काढण्यास सांगावी आणि त्या वस्तूबद्दल एक मिनिट बोलण्यास सांगावे.
४) जे विद्यार्थी वस्तूविषयी जास्तीत जास्त अर्थपूर्ण वाक्ये सांगतील त्यांचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : प्रत्येक मुलाला खेळामध्ये संधी मिळेल याकडे लक्ष द्यावे.)

६. पाहुणा ओळखा

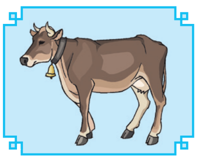
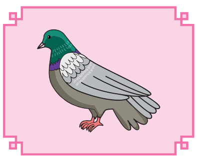
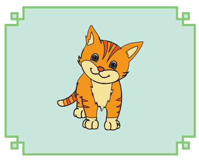
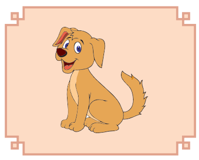
खेळाचा हेतू : **वर्गीकरण करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : परिचित पक्षी, वस्तू, प्राणी यांची चित्रकार्डे.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना चार विविध चित्रे द्यावीत. त्यांपैकी तीन चित्रे पक्ष्यांची त्याच चित्रांच्या गटात एखाद्या प्राण्याचे चित्र द्यावे.
२) विद्यार्थ्यांना दिलेल्या गटातील चित्र पाहून वेगळे असणारे चित्र ओळखण्यास सांगावे.
३) जो विद्यार्थी सर्वांत आधी वेगळे चित्र ओळखेल त्याचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : १) विविध वस्तू वापरून हा खेळ खेळता येईल.
२) अध्ययन समृद्धी साहित्यसंच (भाषापेटी व गणितपेटी) यातील चित्रांचा वापर करता येईल.

७. सारखे शोधूया

खेळाचा हेतू : **चित्र व अक्षराचा ध्वनी यांची सांगड घालता येणे.**

आवश्यक साहित्य : समान अक्षराच्या ध्वनीने सुरू होणाऱ्या चित्रांचा संच, भाषापेटीतील संच.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावे.

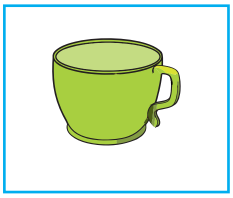
२) समान अक्षराच्या ध्वनीने सुरुवात होणाऱ्या शब्दांची चित्रे जमा करून ती प्रत्येक गटात द्यावीत.

३) गटातील विद्यार्थ्यांना समान अक्षरांच्या ध्वनीने सुरुवात होणारे शब्द व त्यांची चित्रे यांच्या जोड्या लावण्यास सांगावे.

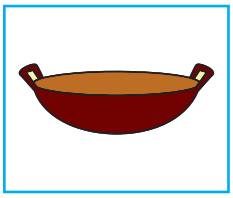
४) त्याकरिता गटांना तीन मिनिटांचा वेळ द्यावा.

५) जो गट जास्तीत जास्त समान अक्षरांच्या ध्वनीने सुरुवात होणारे शब्द व त्यांची चित्रे यांच्या जोड्या लावेल. तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा :

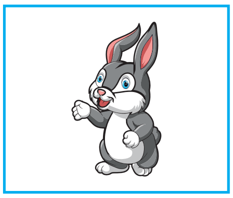


कुप



कढई

समई



ससा

(टीप : शिक्षकांनी सारख्या अक्षराने सुरू होणारे शब्द व त्यांची चित्रकार्डे यांचा संच संग्रही ठेवावा.)

८. माझा आवाज

खेळाचा हेतू : **विविध ध्वनिदर्शक शब्दांचा परिचय करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :
१) या खेळात सर्व विद्यार्थी सहभागी होतील.
२) विद्यार्थ्यांना गोलाकार उभे करावे.
३) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना क्रमांक द्यावेत.
४) शिक्षकांनी नादयुक्त शब्दकार्डे विद्यार्थ्यांसमोर ठेवावीत.
५) शिक्षकांनी संगीत सुरू झाल्यानंतर विद्यार्थ्यांना गोलाकार फिरण्यास सांगावे.
६) संगीत थांबताच ज्या क्रमाकांचा उच्चार होईल त्या विद्यार्थ्यास समोर ठेवलेले शब्दकार्ड उचलून तो नादमय आवाज कोणाचा आहे हे सांगण्यास सांगावे.
७) एकेक विद्यार्थी एकेक शब्दकार्ड वाचेल व आपल्या जवळच्या कार्डावरील नादमय शब्द वाचून तो आवाज कशाचा आहे ते सांगेल.

खेळाचा आराखडा :

गडगड	खळखळ	चिवऽचिवऽ	किलबिल	पों पों
कडकडाट	घणघण	ठो ठो	धोऽ धोऽ	छुम छुम

उदा. खळखळ – खळखळ वाहणारे पाणी.

(टीप : वरीलप्रमाणे वेगळे शब्द घेऊन शिक्षकांनी असे अधिक खेळ घ्यावेत.)

९. माझे नाट्यीकरण

खेळाचा हेतू : **अंदाज बांधता येणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध चित्रे

१) हात धुण्याची पद्धत २) वृक्षारोपण ३) शेतीची कामे
४) संगणकाचा वापर ५) गाडी चालविणे ६) स्वयंपाक करणे

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येप्रमाणे गट करावेत.
२) ज्या गटाला त्यांची वेळ येईल, तेव्हा त्याला वरीलपैकी एक चित्र दाखवावे व त्याची कृती इतर गटातील विद्यार्थ्यांसमोर करायला सांगावी.
३) चित्र दाखविल्यावर प्रत्येक गटास मूकनाट्य करण्यासाठी ५ मिनिटांचा अवधी द्यावा.
४) दुसऱ्या गटास ते मूकनाट्य ओळखण्यास सांगावे व केलेली कृती शब्दांत सांगण्यास सांगावी.
५) जो गट जास्तीत जास्त कृती ओळखेल त्याला विजेता घोषित करावे.
६) विजेत्या गटाचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

१०. आमच्यासारखे आम्हीच!

खेळाचा हेतू : शब्दातील अक्षरांच्या उच्चारातील ध्वनींमधला फरक ओळखणे.

आवश्यक साहित्य : शब्दांची यादी

खेळाची कृती :

१) अक्षरांचे गट – १) च – च, २) ण – न, ३) श – ष वर्गाचे संख्येनुसार तीन गट करावेत.

२) उच्चारभेद असलेल्या शब्दजोड्यांच्या नमुन्यात दिलेल्या काही पट्ट्या प्रथम वाचून घ्याव्यात. उदा. चला – चमन

३) शिक्षकांनी मुलांच्या उच्चाराचे काळजीपूर्वक श्रवण करावे.

४) उच्चार चुकल्यास शिक्षकांनी शब्दांचा उच्चार दुरुस्त करून तो शब्द पुन्हा उच्चारण्यास सांगावेत व नंतर गटामध्ये असे उच्चार भेद असलेले शब्द लिहायला सांगावे.

५) २ मिनिटे वेळ देऊन ज्या गटाचे जास्त शब्द होतील त्याचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

च – च	न – ण	श – ष
चमचा – चावी	नळ – बाण	आशा – भाषा
चाकवत – चाकू	नाग – भूषण	शहर – षट्कोन
चला – चमन	नयन – भाषण	शामल – षंड
चांदणी – चंद्र	नाजूक – अंगण	शहामृग – भाषण
चढ – चपला	नम्रता – आण	शशांक – मनीष
चल – चंचल	नक्षत्र – शहाणा	शरद – षट्कार
चव – चंचू	नकाशा – बहाणा	शीतल – भाषिक
चांगले – चंगळ	निसर्ग – फणस	शब्द – परिषद
चळवळ – चंग	नचिकेत – आणली	शैक्षणिक – संकष्टी
चाक – चंपा	नारद – नारायण	

(टीप : शिक्षकांनी दिलेल्या उच्चारभेद असलेल्या शब्दांच्या यादीत भर घालावी.)

११. टिंबकरावांची कमाल

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे. अनुस्वारामुळे शब्दांत होणारा अर्थपूर्ण बदल समजावून सांगणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :
१) हा खेळ वैयक्तिक/गटात खेळता येईल.
२) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना काही अनुस्वार विरहित शब्द देऊन वाचण्यास सांगावे.
३) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना दिलेल्या शब्दांमध्ये योग्य अक्षरांवर अनुस्वार देऊन नवीन शब्द बनवण्यास सांगावे.
४) जास्तीत जास्त शब्द घेऊन खेळ घेता येईल. जो गट अचूक अक्षरावर अनुस्वार देऊन नवा शब्द तयार करेल त्या गटास विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा : नवा शब्द वाचा, त्याचा अर्थ सांगा – अशी शिक्षकांनी सूचना द्यावी.

उदा. १) चदन – चंदन २) जगल – जंगल ३) नागर – नांगर
४) सायकाळ – सायंकाळ ५) झेडा – झेंडा

१२. जोडीदार शोधूया

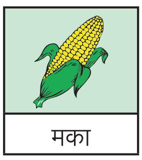
खेळाचा हेतू : **मुळाक्षरांचे आकलन होणे.**

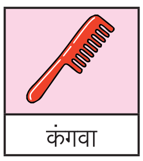
आवश्यक साहित्य : मुळाक्षरांची अक्षरकार्डे व त्यानुसार मुळाक्षरांचा ध्वनी असणारी चित्रकार्डे.

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थी संख्येनुसार दोन गट करावेत.
२) एका गटाकडे मुळाक्षरांची कार्डे द्यावीत.
३) दुसऱ्या गटाकडे त्याच मुळाक्षरापासून तयार होणाऱ्या शब्दांवर आधारित विविध चित्रे असणारी कार्डे द्यावीत.
४) पहिल्या गटातील एक विद्यार्थी एका मुळाक्षराचे कार्ड घेऊन समोर उभा राहील.
५) मुळाक्षराचे कार्ड पाहून दुसऱ्या गटातील विद्यार्थी त्या मुळाक्षरापासून तयार होणाऱ्या शब्दांवर आधारित चित्रकार्ड घेऊन त्याच्या बाजूला उभा राहील.
६) याप्रकारे सर्व मुळाक्षरांची चौदाखडी संपेपर्यंत हा खेळ सुरू ठेवता येईल.
७) जो गट बरोबर जोडी लावेल त्या गटाचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :

क →





(टीप : शिक्षकांनी अक्षरकार्डे, चित्रकार्डे व शब्दकार्डे यांचा संच संग्रही ठेवावा.)

१३. रिंग मास्टर

खेळाचा हेतू : **मुळाक्षरांचे दृढीकरण करणे.**

आवश्यक साहित्य : रिंग, अक्षरकार्डे इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी जमिनीवर मोठा गोल आखावा.

२) गोलामध्ये विविध अक्षरकार्डे ठेवावी.

३) गोलापासून थोड्या अंतरावर एक रेघ आखून घ्यावी.

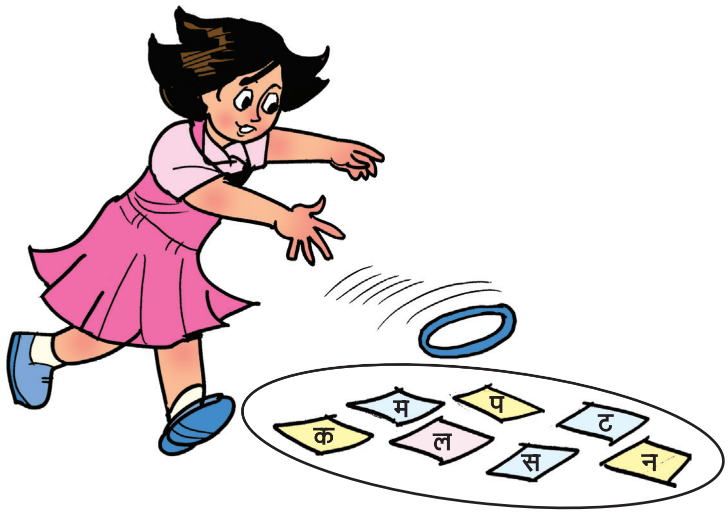
४) आखून घेतलेल्या रेषेच्या मागे विद्यार्थ्यांना उभे राहण्यास सांगावे व तेथून विद्यार्थ्यांना अक्षरकार्डावर रिंग फेकण्यास सांगावे.

५) फेकलेली रिंग ज्या अक्षरकार्डावर पडेल ते अक्षर विद्यार्थ्यांना मोठ्या आवाजात वाचण्यास सांगावे.

६) अक्षराच्या उच्चारापासून सुरू होणारा शब्दही विद्यार्थ्यांना सांगण्यास सांगावा.

७) जास्तीत जास्त शब्द सांगणाऱ्या विद्यार्थ्यांचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : खेळात सर्व विद्यार्थी सहभागी होतील याकडे लक्ष द्यावे.)

१४. ओळखा पाहू मी कोण!

खेळाचा हेतू : **अक्षरांचे दृढीकरण करणे.**

खेळाची कृती :

१) वर्गातील संख्येनुसार मुलांचे दोन गट करावे.

२) गटात गटनायक नेमावा.

३) दोन्ही गटातील एक-एक विद्यार्थ्यास पुढे बोलवावे.

४) एका गटातील विद्यार्थ्याने दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्याच्या पाठीवर बोटाने मुळाक्षर काढावे. ज्या विद्यार्थ्याच्या पाठीवर मुळाक्षर काढले आहे त्याला ते अक्षर ओळखण्यास सांगावे.

५) अधिक मुळाक्षरे बरोबर ओळखलेल्या गटाचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

६) गटातील सर्व विद्यार्थ्यांना मुळाक्षरे ओळखण्याची संधी द्यावी.

१५. सजवा शब्दाला

खेळाचा हेतू : **स्वरचिन्हाचा वापर करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे, रंगीत पेन किंवा फळा आणि रंगीत खडू.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन मुलांमध्ये किंवा गटांमध्ये दोन्ही प्रकारे घेता येईल.

२) शिक्षकांनी एका गटाला दुसऱ्या गटास एक शब्द देण्यास सांगावा.

३) दुसऱ्या गटाला त्या मूळ शब्दास स्वरचिन्हे जोडून नवीन व जास्तीत जास्त शब्द तयार करण्यास सांगावे.

४) हीच कृती पुढील गटास करण्यास सांगावी.

५) जो नवनवीन रूपात मूळ शब्दास स्वरचिन्हे जोडून जास्त शब्द तयार करेल तो विजेता होईल.

खेळाचा आराखडा : उदा.

कर – कार, करा	बळ – बाळ, बीळ, बळी
मग – मूग, माग	गट – गेट, गोटा
वड – वडा, वडी, वाडी	कळ – काळा, कळी
चव – चावी, चावा	बस – बसा, बास

(टीप : वरीलप्रमाणे जास्तीचे शब्द देऊन शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे खेळ घ्यावेत.)

१६. विमान उडवूया शब्द जोडूया

खेळाचा हेतू : **अक्षरांपासून शब्द बनविणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरे लिहिलेली कागदांची विमाने.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी अक्षरे लिहिलेले कागद विद्यार्थ्यांमध्ये वाटावेत.

२) सर्व विद्यार्थ्यांना अक्षरे लिहिलेल्या कागदाचे विमान बनवण्यास सांगावे.

३) शिक्षकांनी टाळी वाजवताच सर्व विद्यार्थ्यांनी त्यांच्या जवळील कागदाचे विमान उंच उडवावे.

४) विमान उडविल्यानंतर वर्गात पडलेले कोणतेही एक विमान प्रत्येक मुलाला उचलावयास सांगावे.

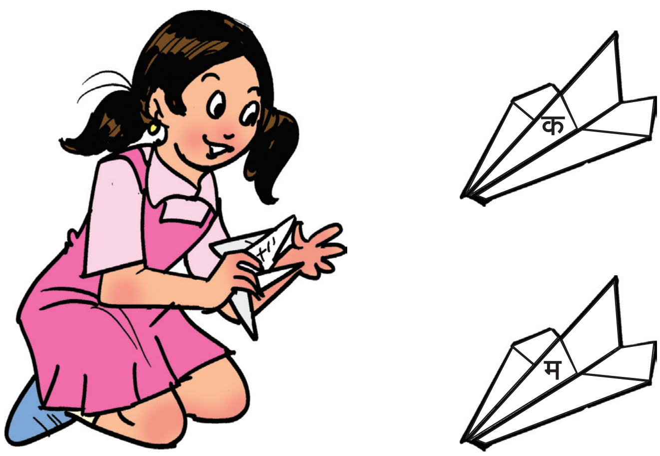
५) शिक्षकांनी मुलांना सापडलेल्या विमानावरील अक्षरे वाचण्यास सांगावीत.

६) प्रत्येकाने आपल्याकडील कागदावरचे अक्षर वाचल्यानंतर शिक्षकांनी ते अक्षर दुसऱ्या विद्यार्थ्याच्या अक्षराशी जुळवून अर्थपूर्ण शब्द तयार करण्यास सांगावा.

७) विद्यार्थ्यांनी तयार केलेले शब्द शिक्षकांनी फलकावर लिहावेत.

८) अशा प्रकारे दोन अक्षरी, तीन अक्षरी किंवा त्यापेक्षा जास्त अक्षरांचे शब्द बनवण्यास प्रवृत्त करावे.

खेळाचा आराखडा :



१७. तळ्यात मळ्यात

खेळाचा हेतू : **स्वरचिन्हांची ओळख व सराव होणे.**

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी एक मोठा गोल आखावा.

२) विद्यार्थ्यांना गोलाच्या मागे व एकमेकांपासून ठरावीक अंतरावर उभे करावे.

३) गोलाच्या आत 'तळ्यात' व गोलाच्या बाहेर 'मळ्यात' आहे असे विद्यार्थ्यांना सांगावे.

४) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना शब्द उच्चारल्यानंतर स्वरचिन्हविरहित शब्द उच्चारला, तर मळ्यातच उभे रहावे व स्वरचिन्ह असलेला शब्द उच्चारला, तर तळ्यात उडी मारावी. अशा पद्धतीने खेळ समजून घ्यावा.

५) विद्यार्थ्यांनी स्वरचिन्हविरहित शब्द उच्चारल्यास मळ्यात उभे राहण्याऐवजी तळ्यात उडी मारल्यास त्या विद्यार्थ्यांना बाद करावे, असाच खेळ पुढे सुरू ठेवावा. सर्व स्वरचिन्हांच्या जोड्या पाहून सराव घ्यावा.

६) शेवटपर्यंत योग्य प्रकारे उड्या मारलेल्या विजयी मुलाचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा. १) कमळ – मळ्यात

२) नाक – तळ्यात

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

१८. मी वेगळा

खेळाचा हेतू : **अक्षरांमधील फरक ओळखता येणे.**

आवश्यक साहित्य : मुळाक्षरांची कार्डे.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ वैयक्तिक किंवा गटात घ्यावा.

२) आकाराने एकसारखी असणाऱ्या, परंतु थोडा फरक असलेल्या मुळाक्षरांच्या कार्डांचा संच घ्यावा.

३) प्रत्येक संच विद्यार्थ्यांसमोर ठेवावा व त्याचे निरीक्षण करण्यास सांगावे.

४) निरीक्षण करावयास लावलेल्या संचातील वेगळ्या दिसणाऱ्या मुळाक्षरावर विद्यार्थ्यांना खडा किंवा मणी ठेवण्यास सांगावे.

५) खेळ गटात खेळला जात असल्यास जो गट कमी वेळात शब्दातील फरक ओळखेल तो विजयी होईल. खेळ वैयक्तिक खेळला जात असल्यास कमी वेळात शब्दातील फरक ओळखणाऱ्या विद्यार्थ्यास विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा :

आ	अ	म	भ
प	ष	घ	ध

(टीप : वरीलप्रमाणे स्वरचिन्ह वापरून हा खेळ खेळता येईल.)

१९. शब्दांची टिपरीपाणी

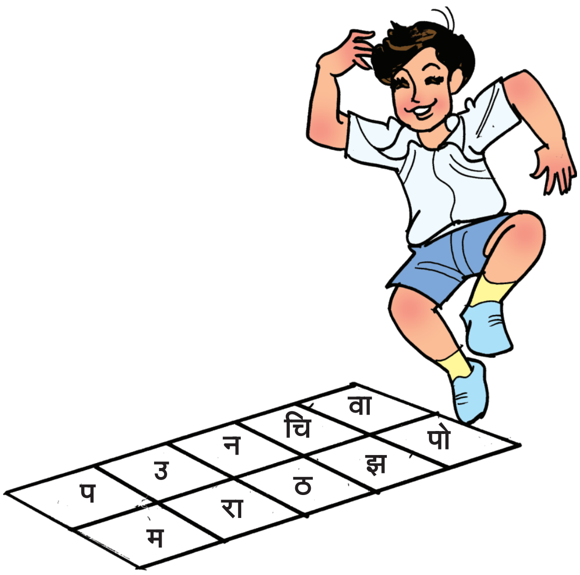
खेळाचा हेतू : **अक्षरांपासून शब्द बनवता येणे.**

आवश्यक साहित्य : खडू, खडे किंवा डायस.

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार गट करावेत, प्रत्येक गटास गटप्रमुख नेमावा.
२) फरशीवर खालीलप्रमाणे चौकोनी आराखडा काढावा.
३) चौकोनामध्ये वेगवेगळी व स्वरचिन्हयुक्त अक्षरे लिहावीत.
जसे – वा, रु, पो, चि, झ
४) दोन गटांसाठी एकच आराखडा वापरावा. चौकोनात अक्षरे लिहावीत.
५) गटातील विद्यार्थ्यांना त्या चौकोनात डायस टाकण्यास सांगावा. ज्या चौकोनात डायस पडेल. त्या अक्षरापासून जास्तीत जास्त शब्द तयार करण्यास सांगावे.
६) विद्यार्थ्यांना तयार होणारे शब्द विचारावेत व त्यांची संख्या फळ्यावर लिहावी.
७) जो गट जास्त शब्द तयार करेल त्या गटाला विजयी घोषित करावे.

सूचना – दोन्ही गटांना चौकोनात सारखी अक्षरे द्या.

खेळाचा आराखडा : **शब्द :** वासरू, चिमणी, पोलीस



(विद्यार्थ्याचा डायस जर 'वा' या स्वरचिन्हयुक्त अक्षरावर पडला तर 'वा'वरून विद्यार्थ्यांनी वासरू, वारुळ, वारा, वाणी असे शब्द बनविणे अपेक्षित आहे.)

२०. अक्षरफुले जुळे शब्द कळे

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ होणे.**

आवश्यक साहित्य : मुळाक्षरांची फुले.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

२) दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांना गोलाकार उभे करावे.

३) एका गटातील विद्यार्थ्यांकडे मुळाक्षरे व दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्यांकडे मुळाक्षरे व स्वरचिन्ह लिहिलेली फुले द्यावीत.

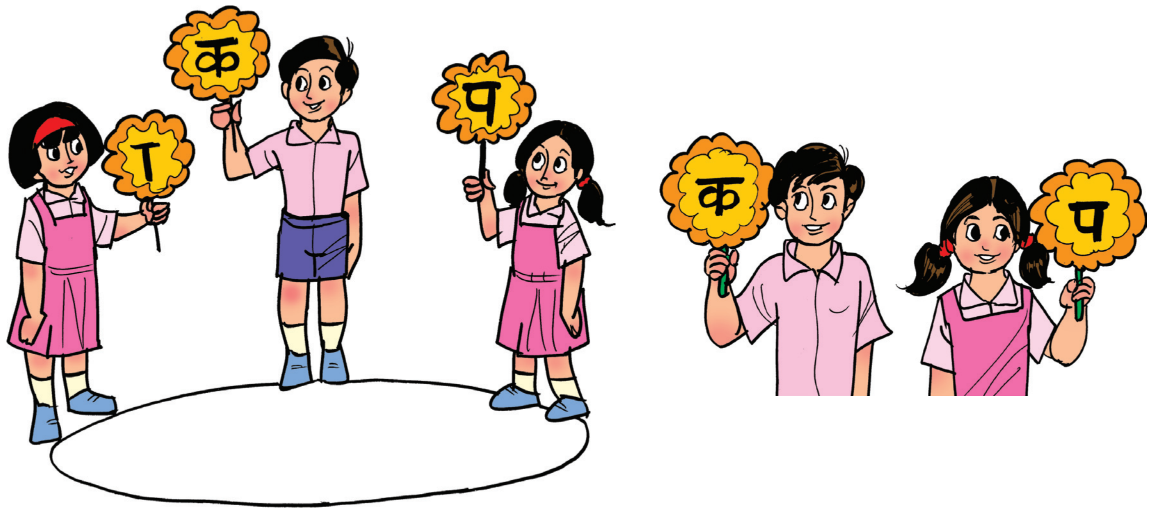
४) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना खेळ समजून सांगावा. शिक्षकांनी टाळी वाजवताच फळ्यावरील शब्दाचे मुळाक्षर, ज्या विद्यार्थ्याकडे आहे त्याने दिलेल्या वेळेत दुसऱ्या गटातील मुळाक्षर किंवा स्वरचिन्ह असलेल्या विद्यार्थ्यासोबत जोडी जुळवावी व अर्थपूर्ण शब्द तयार करावा. अशी सूचना द्यावी.

५) खेळ समजण्यासाठी शिक्षकांनी सुरुवातीला शब्द फळ्यावर लिहावा. उदा. काप

६) शिक्षकांनी फलकावरील शब्द मोठ्याने वाचून दोन टाळ्या वाजवाव्यात व गोलातील विद्यार्थ्यांना दोन अक्षरी शब्द तयार करण्यास सांगावा.

७) ज्या गटाचे जास्त शब्द तयार होतील तो गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : विद्यार्थ्यांना या खेळाचा सराव झाल्यावर शिक्षकांनी फळ्यावर शब्द न लिहिता फक्त टाळ्या वाजवाव्यात. दोन, तीन टाळ्या.)

२१. अक्षरफुले

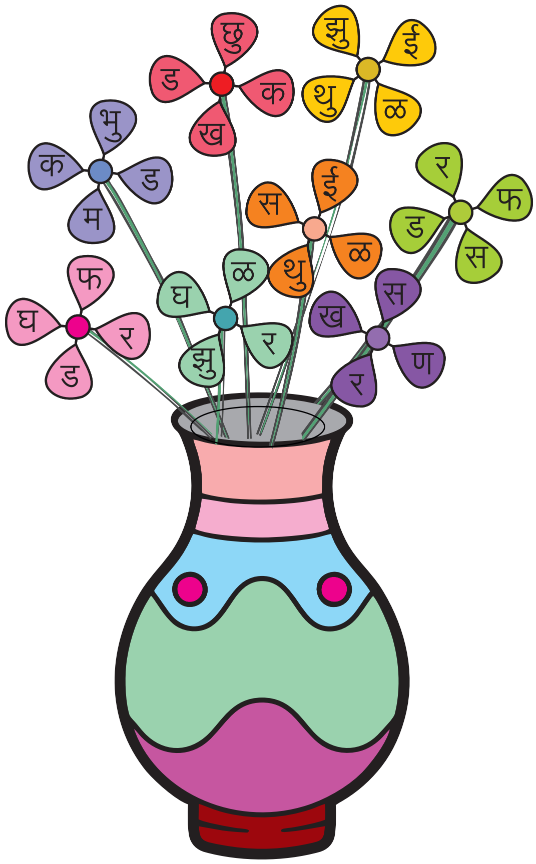
खेळाचा हेतू : **नादमय शब्दांचा परिचय करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरकार्डे.

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.
२) दोन्ही गटांना समान अक्षरकार्डे द्यावीत.
३) दिलेल्या अक्षरकार्डांतून नादयुक्त शब्द तयार करण्यास सांगावे.
४) ज्या गटाचे जास्त शब्द होतील/बनतील तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा : अक्षरकार्डांऐवजी कागदी फुलांच्या पाकळ्यांमध्ये वरील अक्षरे देऊन त्यापासून शब्द बनवायला सांगता येतील.

काही अक्षरांची कार्डे : उदा. **कडकड** , **सरसर** याप्रमाणे...



(शिक्षकांनी वरीलप्रमाणे वेगळी अक्षरे घेऊन आणखी खेळ घ्यावेत.)

२२. अक्षरशर्यत

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण शब्द तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरकार्डे व टोपल्या.

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावेत.

२) एका सरळ रेषेत ठरावीक अंतरावर अक्षरकार्डे ठेवावीत.

३) जेवढे गट तेवढ्या टोपल्या ठेवाव्यात.

४) प्रत्येक टोपलीत वेगवेगळी अक्षरकार्डे जमतील.

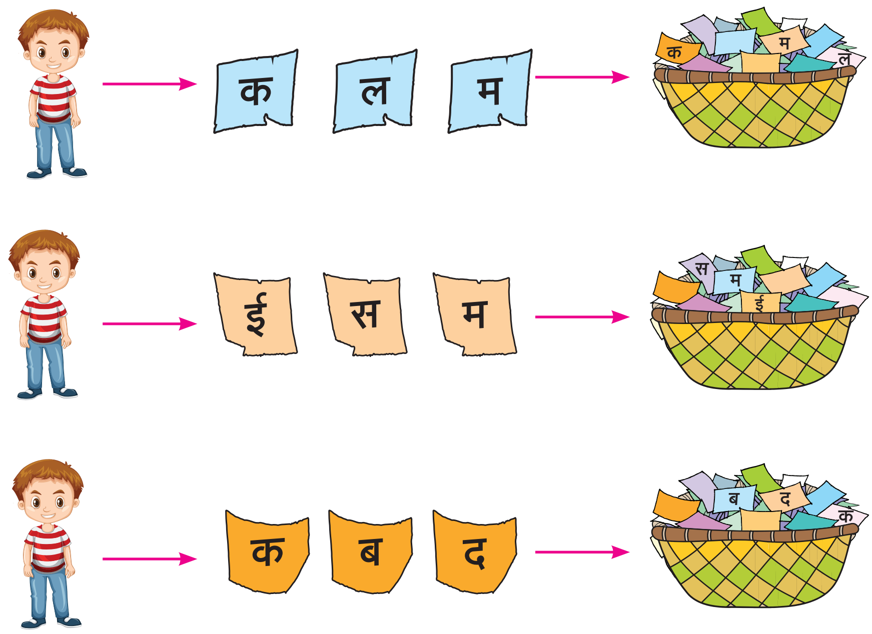
५) सर्व कार्डे टोपलीत जमा झाल्यावर विद्यार्थ्यास त्या टोपलीतून निवडलेल्या वेगवेगळ्या अक्षरकार्डांपासून अर्थपूर्ण शब्द तयार करण्यास सांगावे.

६) प्रत्येक गटातील एका विद्यार्थ्याला कार्डातील अक्षरावरून शब्द तयार करण्याची संधी द्यावी.

७) शब्द तयार करण्यास लागणाऱ्या वेळेची नोंद करून ठेवावी. सर्वांत कमी वेळेत शब्द तयार करणाऱ्या विद्यार्थ्याला विजयी घोषित करावे.

८) विजयी विद्यार्थ्याचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : अक्षरांचा आकार मोठा असावा. खेळात सर्व विद्यार्थी सहभागी होतील याकडे शिक्षकांनी लक्ष द्यावे.)

२३. वनराई

खेळाचा हेतू : **झाडांच्या विविध प्रकारांची ओळख करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दांची चटई

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी फलकावर अथवा वर्गातील फरशीवर खालीलप्रमाणे चौकोन आखून त्यामध्ये अक्षरे लिहावीत.

२) शिक्षकांनी एका एका विद्यार्थ्याला पुढे बोलवावे.

३) चौकोनातील अक्षरांमधून विविध झाडांची नावे शोधायला सांगावीत.

४) झाडांच्या नावातील अक्षरांभोवती गोल करण्यास सांगावे.

५) तयार झालेला शब्द वर्गात मोठ्याने सांगायला लावावा.

६) एका अर्थपूर्ण शब्दाला एक गुण याप्रमाणे सर्वांत जास्त गुण मिळविणाऱ्या विद्यार्थ्यांचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

क	अ	च	ज	त	न	ठ
ड	ण	प	फ	ब	र	ल
व	ह	स	ळ	बा	सा	वा
आं	मा	ता	दा	आ	टा	भू
गु	डु	स	रू	उं	दं	अं
दुं	पिं	चिं	वी	शि	निं	मी
ळी	मो	हो	शो	दे	खै	औ
डा	ग	श	हि	सु	पो	बे

२४. शब्दहंडी

खेळाचा हेतू : **मुळाक्षरांपासून तयार होणाऱ्या शब्दांच्या वाचनाचा सराव होणे.**

आवश्यक साहित्य : फुगे व अक्षरचिठ्ठ्या

खेळाची कृती :
१) एक मोठा फुगा घ्यावा, फुग्यात मुळाक्षरे लिहिलेल्या चिठ्ठ्या भराव्यात.
२) मुळाक्षरांच्या चिठ्ठ्या भरलेला फुगा फुगवून वर्गात टांगून ठेवावा.
३) विद्यार्थ्यांच्या उंचीनुसार फुगा टांगावा.
४) एका विद्यार्थ्याकडून तो फुगा फोडून घ्यावा.
५) फुगा फुटताच फुटलेल्या फुग्यातून पडणाऱ्या मुळाक्षरांची एक एक चिठ्ठी विद्यार्थ्यांना उचलून घेण्यास सांगावी. चिठ्ठीतील मुळाक्षर मोठ्याने वाचण्यास सांगावे.
६) विद्यार्थ्याने चिठ्ठीतील मुळाक्षर वाचल्यानंतर त्यापासून शिक्षकांनी शब्द तयार करून फळ्यावर लिहावा.
७) विद्यार्थ्यांना फळ्यावरील मुळाक्षरांपासून तयार होणारे शब्द वाचायला सांगावे.
८) जास्तीत जास्त शब्द वाचणाऱ्या विद्यार्थ्यांचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : याप्रमाणे स्वरचिन्हे वापरून हा खेळ घेता येईल.)

२५. मी कोण?

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावेत.
२) शिक्षकांनी मुळाक्षरांवरून शब्द तयार होईल अशा कोणत्याही एका बाबीचे वर्णन करणारे एक वाक्य सांगावे.
३) गटाला वर्णन केलेल्या बाबीचे उत्तर शोधण्यास सांगावे.
४) वर्णन केलेल्या बाबीचे उत्तर म्हणजे मुळाक्षरावरून तयार होणारा शब्द असणे अपेक्षित आहे.
५) जो गट प्रथम शब्द सांगेल त्या गटाला गुण द्यावे.
६) अशा प्रकारे शिक्षकांनी विविध वाक्ये सांगावीत व विद्यार्थ्यांकडून त्याची उत्तरे घ्यावीत.
७) जो गट जास्तीत जास्त उत्तरे सांगेल त्यास विजयी घोषित करावे.

उदाहरणार्थ : १) लाकूड कापण्याचे साधन : करवत.
२) कावऽऽ कावऽऽ करणारा : कावळा.

खेळाचा आराखडा :

१) पाण्यात फुलणारे फूल : क..............
२) वडिलांचे भाऊ : का..............
३) याने खोबरे किसतात : कि..............
४) सहा पाय असणारे : की..............
५) बाहेरगावी जाताना घराला लावतात : कु..............
६) खलबत्त्यात शेंगदाण्याचा करतात तो : कू..............
७) एक फळ : के..............
८) उन्हाळ्यात डोक्यावर घालतात ती : कॅ..............
९) याचे लोणचे करतात : कै..............
१०) अंगात घालतात तो : को..............
११) आपण यावर झोपतो ती : कॉ..............
१२) चांगले काम केल्यावर करतात ते : कौ..............
१३) याने केस विंचरतात : कं..............

(टीप : वरीलप्रमाणे इतर मुळाक्षरांचा वर्णनावरून सराव करून घेणे.)

२६. असा मी असा मी

खेळाचा हेतू : **अक्षरांचे वळण समजणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरांच्या वळणांची कार्डे, बाण असलेले कार्ड

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार वेगवेगळे गट करावेत.

२) दोन्ही गटांना वेगवेगळ्या गोलात बसवावे.

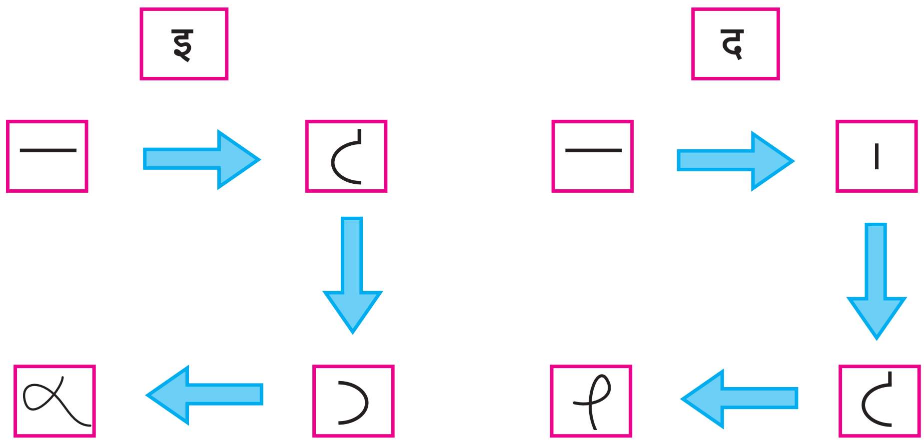
३) शिक्षकांनी अक्षरांच्या वळणांची व बाण असलेल्या कार्डांची योग्य क्रमाने दोन्ही गटात मांडणी करून ठेवावी.

४) सर्वांत शेवटी एक रिकामी चौकट आखून ठेवावी.

५) दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांना एकाचवेळी खेळ सुरू करण्यास सांगावा व अक्षराच्या वळणानुसार योग्य अक्षर बनवण्यास सांगावे.

६) अक्षराच्या वळणानुसार योग्य अक्षर बनवून जो गट रिकाम्या चौकटीत पहिल्यांदा अक्षर लिहील तो गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा :



२७. उलटसुलट

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

खेळाची कृती :
१) विद्यार्थी संख्येनुसार गट करावेत.
२) शिक्षकांनी पहिल्या गटास असा एक शब्द सांगण्यास सांगावा, की त्या शब्दाचा क्रम उलट केल्यास अर्थपूर्ण शब्द तयार होईल.
३) दुसऱ्या गटास त्याच्या उलटक्रमाने तयार होणारा अर्थपूर्ण शब्द सांगण्यास सांगावे.
४) अशीच कृती पुढील गटास क्रमाने करण्यास सांगावी.
५) जो गट जास्तीत जास्त शब्द बनवेल तो गट विजयी होईल. त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : **उदा.**

'अ' गट	'ब' गट
रवा – वार	सर – रस
मका – काम	नव – वन
सात – तसा	शीरा – राशी
वात – तवा	ठसा – साठ

(टीप : याप्रमाणे आणखी शब्द मुलांकडून बनवून/शोधून घ्यावेत.)

२८. अक्षरे जुळवूया शब्द बनवूया

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण शब्द तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : चौदाखडीतील अक्षरे व दोन टोपल्या.

खेळाची कृती :
१) शिक्षकांनी दोन टोपल्या घ्याव्यात. दोन टोपल्यांमध्ये चौदाखडीची अक्षरे ठेवावीत.
२) वर्गात 'अ' व 'ब' असे दोन गट करावेत.
३) दोन्ही गटात चौदाखडीची अक्षरे असणारी टोपली द्यावी. शिक्षकांनी दोन्ही गटांमध्ये टोपलीतील अक्षरांपासून जास्तीत जास्त शब्द तयार करण्याची स्पर्धा लावावी.
४) दोन्ही गटांना दहा मिनिटांचा वेळ द्यावा.
५) ज्या गटाचे जास्त शब्द तयार होतील त्यांना विजयी घोषित करावे.

२९. शब्दकोशाचा विजेता

खेळाचा हेतू : **अक्षरांचा वर्णानुक्रम लावणे.**

खेळाचे साहित्य : मुळाक्षरांच्या वर्णानुक्रमानुसार शब्दपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.

२) विद्यार्थ्यांना एकाच अक्षरापासून सुरू होणाऱ्या शब्दांच्या पट्ट्या द्याव्यात.

३) त्या पट्ट्यांना विद्यार्थ्यांना वर्णानुसार क्रम देण्यास सांगतात.

४) जो वर्णाच्या स्वरचिन्हानुसार अचूक क्रमांक लवकर देईल तो गट विजेता होईल.

५) शिक्षकांनी वर्णमालेतील एकाच अक्षरांनी सुरू होणाऱ्या शब्दांचे संच तयार करून मुलांकडून सराव करून घ्यावा.

उदा.

१) तवा, ताप, तिथी, तीर, तुटका, तूप, तेरा, तैलरंग, तोरणा, तौर, तंटा

२) पखवाज, पाचक, पिवळा, पीठ, पुतळा, पूर्व, पेरणी, पैलवान, पोटभर, पौष्टिक, पतंग, पंखा

३) करवत, कान, किल्ला, कीड, कुत्रा, कूट, केस, कैरी, कोट, कौरव, कंद

४) दमा, दात, दिशा, दीपमाळ, दुखापत, दूर, देणेकरी, दैनिक, दोरा, दौरा, दंगा

३०. शब्द जोडूया, वाक्य बनवूया

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण वाक्य बनविता येणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध शब्दपट्ट्या, टोपल्या.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट तयार करावेत.

२) विद्यार्थ्यांना वर्गात तीन वेगवेगळ्या टोपल्या द्याव्यात.

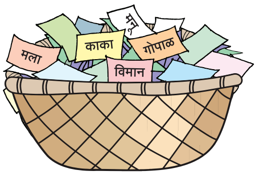
३) प्रत्येक टोपलीमध्ये शब्दांपासून वाक्ये तयार होतील अशा शब्दपट्ट्या ठेवाव्यात.

४) प्रत्येक गटाला पाच मिनिटांचा वेळ द्यावा.

५) प्रत्येक गटास पुढे येऊन जास्तीत जास्त वाक्ये बनविण्याची संधी द्यावी.

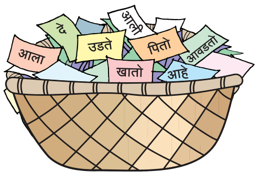
६) गटसंख्येनुसार जो गट जास्त वाक्ये तयार करेल, त्या गटास विजेता घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा :



टोपली – १

टोपली – २



टोपली – ३

३१. मित्र ओळखा

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध प्रकारची चित्रे उदा. कुलूप–चावी, खडू–फळा, वही–पेन, पोळपाट–लाटणं, भाषापेटी – शब्दकार्डे इ.

खेळाची कृती :

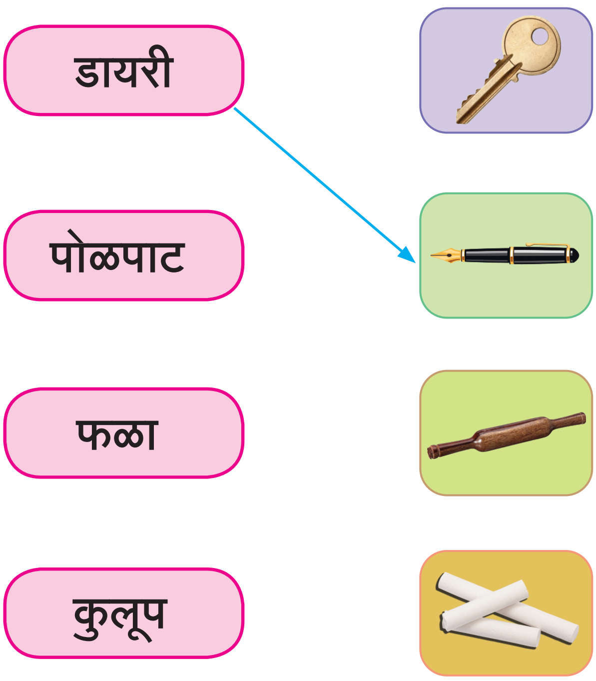
१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार दोन गट करावेत.

२) दोन्ही गटांमध्ये एकसारखे शब्दकार्डे व त्यांची चित्रकार्डे द्यावीत.

३) प्रत्येक गटाला ठरावीक वेळ द्यावा व गटांना शब्द व चित्रकार्डातील चित्र यांच्या जोड्या लावण्यास सांगावे.

४) जो गट शब्दकार्डे व चित्रकार्डे यांच्या अधिक जोड्या लावेल तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : शिक्षकांनी आवश्यकतेनुसार शब्दकार्डे व चित्रकार्डांचे संच तयार ठेवावेत.)

३२. चिठ्ठी झेला शब्द बोला

खेळाचा हेतू : **दिलेल्या शब्दचिठ्ठीतून मुलांना 'ॲ' व 'ऑ' चे शब्द सांगता येणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दचिठ्ठ्या.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी 'ॲ' व 'ऑ' वर आधारित शब्दचिठ्ठ्या तयार कराव्यात.

२) शिक्षक विद्यार्थ्यांपुढे शब्दचिठ्ठ्या धरतील. विद्यार्थी त्यातील एक चिठ्ठी उचलून वाचन करतील.

३) जे विद्यार्थी पटकन व जास्तीत जास्त शब्दांचे वाचन करतील ते विद्यार्थी विजेते ठरतील.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

३३. गंमतगाडी

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार सारखे गट करावेत.

२) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना स्वरचिन्हयुक्त अक्षर द्यावे. उदा. की, णी, डी,

३) विद्यार्थ्यांना अक्षरांपासून शब्द तयार करण्याकरिता ठरावीक वेळ द्यावा.

४) त्या स्वरचिन्हयुक्त अक्षरांनी शेवट होणारे जास्तीत जास्त शब्द वहीवर लिहिण्यास सांगावेत. (विद्यार्थ्यांनी दिलेल्या केवळ स्वरचिन्हयुक्त अक्षराने शेवट होणारे शब्द सांगणे अपेक्षित आहे.)

५) शिक्षकांनी अक्षर देण्यापूर्वी पुढीलप्रमाणे म्हणावे.

वर्गात आली शब्दांची गाडी
गाडीमध्ये आहे गंमत थोडी
गमतीने शब्द सांगूया
शब्दांचे डबे जोडूया
घ्या रे घ्या शब्द घ्या – 'ळी'

६) ज्या गटातील मुले जास्तीत जास्त शब्द तयार करतील त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

३४. शब्द ओळखा, उडी मारा

खेळाचा हेतू : **लिखित मजकुरातील शब्द ओळखणे.**

आवश्यक साहित्य : रंगीत खडू, पांढरे खडू

खेळाची कृती :

१) सर्व विद्यार्थ्यांना खेळ खेळण्याची संधी द्यावी.

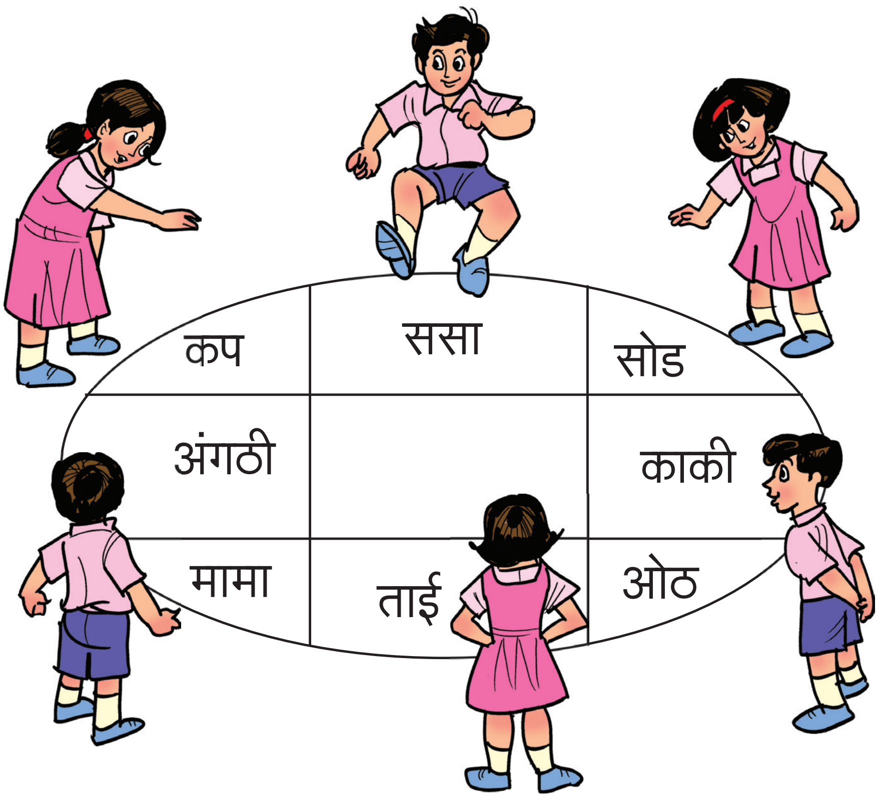
२) फरशीवर/जमिनीवर गोल आखून त्यात चौकटी तयार कराव्यात व त्या चौकटीत वेगवेगळे शब्द लिहावेत.

३) विद्यार्थ्यांना फरशीवर काढलेल्या गोलाच्या भोवताली उभे करावे.

४) शिक्षकांनी शब्द मोठ्याने वाचावा व उभे असलेल्या विद्यार्थ्यांना शब्द लिहिलेल्या चौकटीत उडी मारण्यास सांगावी.

५) योग्य शब्दाच्या चौकटीत उडी मारलेल्या विद्यार्थ्यांचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :



३५. खळ्यात मळ्यात

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करून, एकाग्रता वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :

१) सर्व विद्यार्थ्यांचा मैदानावर एकत्रित खेळ घेता येईल.

२) एका विद्यार्थ्यास नेतृत्व करण्यास सांगावे.

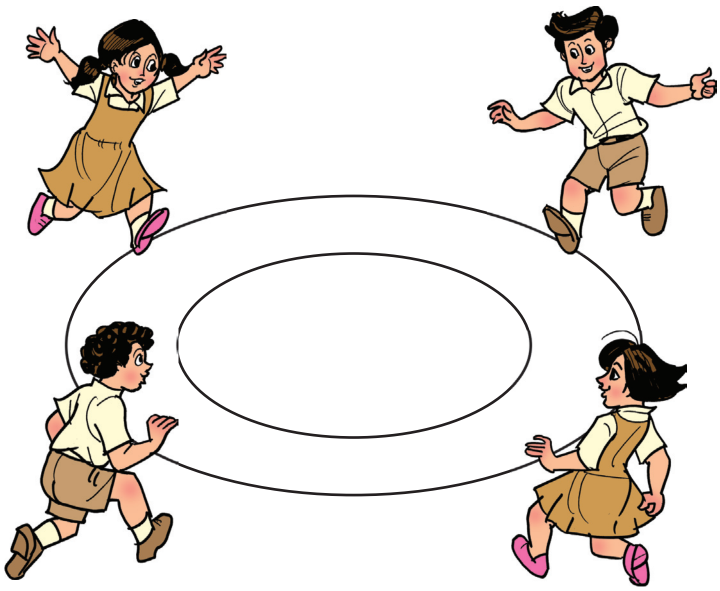
३) वर्तुळाचा आतील भाग 'खळ्यात' व बाहेरील भाग 'मळ्यात' आहे हे विद्यार्थ्यांना स्पष्ट करावे.

४) काही शब्द खळ्यातील व काही मळ्यातील ठरवून घ्यावे.

५) शिक्षकांनी काही वेळा खळ्यातील शब्द उच्चारावे व काही वेळा मळ्यातील शब्द उच्चारावेत.

६) जो विद्यार्थी खळ्यातील शब्द उच्चारल्यावर मळ्यात उडी मारेल तो चुकेल व खेळातून बाद होईल.

खेळाचा आराखडा :



- फळाचे नाव उच्चारल्यावर बाहेरच्या वर्तुळात उडी मारावी.
- फुलाचे नाव उच्चारल्यावर आतल्या वर्तुळात उडी मारावी.

उदा. फळे व फुले, पाठ व लेखक, पदार्थ व चव, मराठी व इंग्रजी महिने.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

३६. जोडसाखळी

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांना गोलात उभे करावे.

२) पहिल्या विद्यार्थ्यास एका फुलाचे नाव सांगण्यास सांगावे.

३) दुसऱ्या विद्यार्थ्यास आधीच्या विद्यार्थ्याने सांगितलेल्या फुलाचे नाव सांगण्यास लावून नंतर त्यास जोडून दुसऱ्या फुलाचे नाव सांगावे.

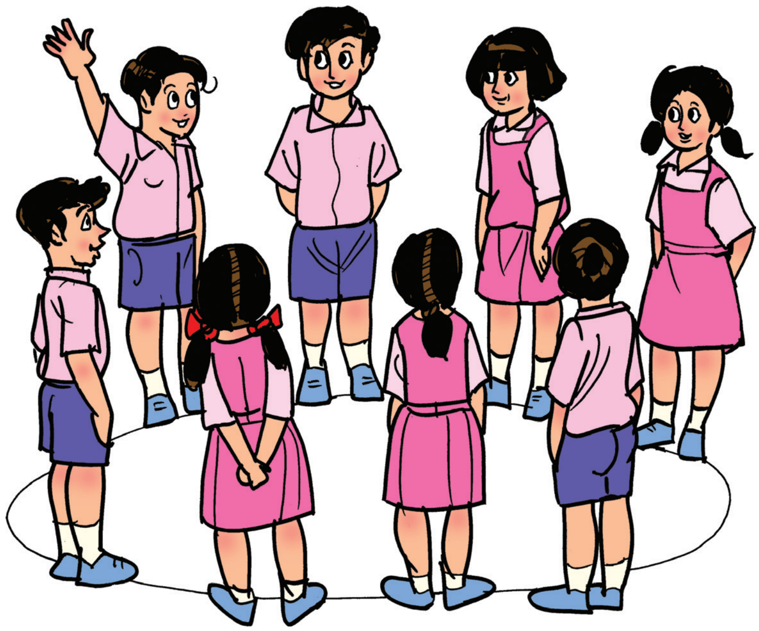
४) तिसऱ्या विद्यार्थ्यास आधी दोन विद्यार्थ्यांनी सांगितलेल्या फुलांची नावे क्रमवार सांगून तिसऱ्या फुलाचे नाव सांगण्यास सांगावे.

५) अशा प्रकारे गोलातील शेवटच्या विद्यार्थ्याने आधीच्या सर्व विद्यार्थ्यांनी सांगितलेली नावे क्रमवार सांगून नवीन फुलाचे नाव सांगण्यास लावावे.

६) जो विद्यार्थी फुलांच्या नावाचा क्रम चुकेल किंवा नवीन फुलाचे नाव सांगू शकणार नाही तो बाद होईल आणि खेळ पुढे सुरू राहील.

उदा. गुलाब, गुलाब – मोगरा, गुलाब – मोगरा – जाई, गुलाब – मोगरा – जाई – जुई.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : याप्रमाणे फळे, भाज्या, रंग, गावांची नावे, मुलांची नावे, सण, घरातील वस्तू इत्यादींच्या नावांचे खेळ घेता येतील.)

३७. चेंडू झेलू, शब्द बोलू

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

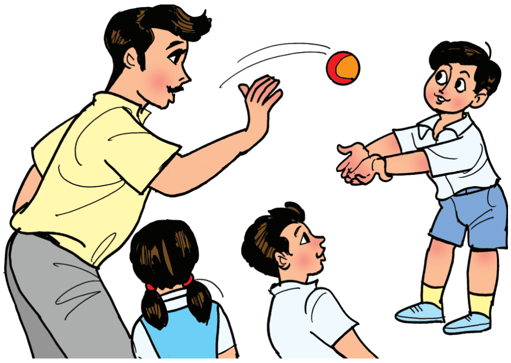
आवश्यक साहित्य : चेंडू (मोठा किंवा लहान)

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांना गोलाकार उभे करावे.

२) शिक्षकांनी पण विद्यार्थ्यांबरोबर उभे रहावे.

३) प्रथम शिक्षकांनी चेंडू हातात धरून गोलावरील एका विद्यार्थ्याकडे टाकावा व एक शब्द सांगावा. उदा. पुस्तक



४) शिक्षकांनी टाकलेला चेंडू ज्या विद्यार्थ्याने झेलला त्याने शेवटच्या अक्षरापासून शब्द तयार करून सांगावा. उदा. कप

५) शब्द सांगून झाल्यानंतर शब्द सांगितलेल्या विद्यार्थ्याने तो चेंडू इतर विद्यार्थ्यांकडे टाकावा.

६) चेंडू झेलायचा व शब्द सांगायचा हा खेळ आनंददायी पद्धतीने वर्गात किंवा मैदानात खेळला जाऊ शकतो.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

३८. अंताक्षरी

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन मुले किंवा दोन गटात घेता येईल.

२) पहिल्या गटाने सांगितलेला शब्द शिक्षकांनी फळ्यावर लिहावा. उदा. पळस

३) त्यातील शेवटच्या अक्षराने सुरू होणारा शब्द दुसऱ्या गटास सांगण्यास सांगावा. तो शब्द शिक्षकांनी फळ्यावर लिहावा. उदा. समई

४) या शब्दाच्या शेवटच्या अक्षराने सुरू होणारा पुढील शब्द पहिल्या गटास सांगण्यास सांगावे. उदा. ईडलिंबू अशा प्रकारे अंताक्षरीचा क्रम चालू ठेवावा.

५) जो गट शब्द सांगू शकणार नाही. त्याच्या विरुद्ध गटास विजयी घोषित करावे.

(टीप : 'ण' आणि 'ळ' या अक्षराकरिता पर्याय म्हणून 'न' आणि 'ल' या अक्षरांचा वापर करावा.)

३९. माईंड मॅप

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती : १) शिक्षकांनी वर्गातील विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

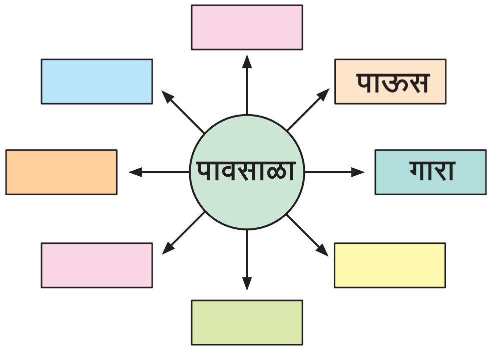
२) विद्यार्थ्यांच्या भावविश्वातील, वयोगटाला अनुसरून गटात शब्द द्यावेत. उदा., बसस्थानक, ऋतू इत्यादी.

३) दिलेल्या शब्दाशी संबंधित इतर शब्द गटातील विद्यार्थ्यांना विचारावेत.

४) ठरावीक २ मिनिटांचा कालावधी विद्यार्थ्यांना द्यावा.

५) दिलेल्या कालावधीत जो गट जास्त शब्द सांगेल तो गट विजयी ठरेल.

खेळाचा आराखडा : उदा. यात्रा, परीक्षा इत्यादी.



(टीप : यांसारखे इतर शब्द मुलांना गटात द्यावेत.)

४०. चक्र फिरवा शब्द लिहा

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण शब्द तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरचक्र

खेळाची कृती : १) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट बनवावे.

२) एका विद्यार्थ्यास अक्षरचक्र फिरवण्यास सांगावे, ज्या अक्षरावर बाण थांबेल त्या अक्षरापासून सुरू होणारे शब्द दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांना दिलेल्या वेळेत फलकावर लिहिण्यास सांगावे.

३) विद्यार्थ्यांना शब्द लिहिण्याकरिता दोन मिनिटांचा वेळ द्यावा.

४) दोन मिनिटांच्या कालावधीत ज्या गटाने जास्त शब्द लिहिले असतील त्या गटास विजयी घोषित करून त्याचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा : पुठ्ठा अथवा कार्डबोर्डपासून बनवलेले अक्षरचक्र या खेळासाठी वापरावे.

(टीप : याप्रमाणे चौदाखडी वापरून हा खेळ खेळता येईल.)

४१. येऊ दया, जाऊ दया

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरपट्ट्या, शब्दपट्ट्या, टोपली, बॉक्स इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) हा भाषिक खेळ कितीही विद्यार्थी खेळू शकतात.

२) खेळासाठी ठरावीक मिनिटांचा वेळ दयावा.

३) विद्यार्थ्यांना वर्तुळाकार बसवावे.

४) दोन विद्यार्थ्यांना गोलामध्ये उभे करावे.

५) एका विद्यार्थ्यास खोक्यामधील अक्षर घेऊन वाचण्यास सांगावे.

६) दुसऱ्या विद्यार्थ्यास ते अक्षर असणारे शब्द सांगण्यास सांगावे किंवा टोपलीतून शोधण्यास सांगावे.

७) उत्तर योग्य असल्यास गोलातील विद्यार्थ्यांना येऊ दया असे म्हणण्यास सांगावे.

८) उत्तर अयोग्य असल्यास जाऊ दया असे म्हणण्यास सांगावे.

९) त्यानंतर जोडीदारास संधी देण्यास सांगावे.

१०) जमविलेल्या जोडीपैकी एका जोडीदारास शब्द/उत्तर सांगता आले नाही, तर जोडी बाद करावी.

११) पुढच्या जोडीस बोलावून दुसऱ्या शब्दाने खेळ सुरू करावा.

खेळाचा आराखडा :

४२. शब्द-चित्र वजाबाकी

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे, चित्रकार्डे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार गट करावेत.

२) एका गटाला शब्द द्यावा व चित्राचे निरीक्षण करून शब्दातून त्या चित्राकरिता अर्थपूर्ण शब्द शोधण्यास सांगावे.

३) अर्थपूर्ण शब्द तयार करून झाल्यानंतर उरलेले अक्षर चौकटीत लिहावे.

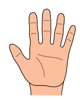
४) याप्रमाणे दुसऱ्या गटाला कृती करण्यास सांगावी.

५) ज्या गटाचे जास्तीत जास्त शब्द बरोबर येतील तो गट विजयी होईल.

६) अशा पद्धतीने खेळ घ्यावा.

७) जो गट कमी वेळेत जास्त उत्तरे देईल तो विजयी होईल. त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

करण		=	ण
माळव		=	व
लाचार	४	=	ला
लोकल		=	ल
जपान		=	ज

४३. सुंदर माझे घर

खेळाचा हेतू : **घराशी संबंधित शब्दांची ओळख होणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे/चिठ्ठ्या, घराचे चित्र.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या दोन गट बनवावेत.

२) शिक्षकांनी घरांची वेगवेगळी चित्रे काढून दोन्ही गटांच्या विद्यार्थ्यांसमोर ठेवावीत.

३) दोन्ही गटास दोन टोपल्यांमध्ये चित्राच्या बाजूलाच घरात वापरल्या जाणाऱ्या किंवा घरात असणाऱ्या वस्तूंच्या नावांची कार्डे व घराबाहेरील वस्तूंच्या नावांची कार्डे बहुसंख्येने ठेवावीत.

४) दोन्ही गटातील एक-एक विद्यार्थ्यास संधी द्यावी.

५) विद्यार्थ्यांना ठरावीक वेळ द्यावा.

६) दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांना समोर येऊन त्या कार्डांतील योग्य कार्ड दिलेल्या ठरावीक वेळेत घरावर चिकटवण्यास सांगावे. (मुलांनी केवळ घरात वापरल्या जाणाऱ्या किंवा घरात असणाऱ्या वस्तू निवडणे व त्या घराच्या चित्रावर चिकटविणे अपेक्षित आहे.)

७) अशा प्रकारे दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांनी खेळ पूर्ण करावा.

८) ज्या गटातील विद्यार्थी जास्त बरोबर शब्द चिकटवतील. तो गट विजेता ठरवावा व त्यांचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षक वर्ग, बगीचा, गाव इ. ठिकाणांशी संबंधित शब्दांचा खेळ घेऊ शकतात.)

४४. जोडीदार शोधा

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढवणे.**

आवश्यक साहित्य : फ्लॅनेल बोर्ड, शब्दपट्ट्या

खेळाची कृती :
१) इंग्रजी शब्द व मराठी शब्द यांच्या शब्दपट्ट्या बनवून घ्याव्यात.
२) हा खेळ एकट्याने/गटाने खेळता येईल.
३) पहिल्या गटास फ्लॅनेल बोर्डावर इंग्रजी शब्द चिकटवण्यास सांगावा.
४) नंतर दुसरा गट इंग्रजी शब्दाचा मराठी भाषेतील प्रतिशब्द फ्लॅनेल बोर्डवर चिकटवेल.
५) नंतर हीच कृती उलटक्रमाने घेता येईल. जो गट जास्त शब्द तयार करून चिकटवेल त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा. बॉल – चेंडू

इंग्रजी शब्द	मराठी शब्द
वाढदिवस, चेंडू, बाटली, वैद्य, वाहतूक, रोधक, वाहनतळ, विजेवर चालणारी प्रवासी गाडी, बाक, खोके, लेखणी, भ्रमणध्वनी, फळा, दूरदर्शन, खिसा (पाकीट), मैदान, पुस्तक, वही, स्वाध्याय, गृहपाठ, टोकयंत्र, घंटा.	बर्थ डे, बॉल, बॉटल, डॉक्टर, ट्रान्सपोर्टेशन, ब्रेक, पार्किंग, ट्राम, बेंच, बॉक्स, पेन, मोबाईल, ब्लॅकबोर्ड, टेलिव्हिजन, पॉकेट, ग्राऊंड, बुक, नोटबुक, एक्सरसाइज, होमवर्क, शार्पनर, बेल.

४५. आठवड्यातील वारांची गंमत

खेळाचा हेतू : **समजपूर्वक वाचन करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : आठवड्यातील वारांच्या अक्षरांचा संच व वारांच्या नावांच्या चिठ्ठ्या.

खेळाची कृती :

१) वर्गातील ४ ते ५ विद्यार्थ्यांचा गट तयार करणे.

२) एका खोक्यामध्ये वारांची नावे ठेवावीत व एका टोपलीत वारांच्या नावांची अक्षरे ठेवावीत.

३) शिक्षकांनी वारांच्या अक्षरांची टोपली व चिठ्ठ्या असणारे खोके प्रत्येक गटातील विद्यार्थ्यांसमोर ठेवावे.

४) गटातील एका विद्यार्थ्याला खोक्यातील एक चिठ्ठी उचलण्यास सांगावी. चिठ्ठीमध्ये जो वार असेल, त्यानुसार त्याच गटातील इतर विद्यार्थ्यांना समोर ठेवलेल्या टोपलीतील अक्षरांमधून त्या वाराच्या नावाचा शब्द तयार करण्यास सांगावा.

५) अक्षरांपासून वाराच्या नावाचा शब्द बरोबर आल्यास सगळ्यांनी टाळ्या वाजवून त्या गटाचे कौतुक करावे.

६) शब्द तयार झाल्यानंतर विद्यार्थ्यांना त्याचे वाचन करायला सांगावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

४६. शिरा-पुरी, जा पुढच्या घरी

खेळाचा हेतू : **अक्षरावरून शब्द तयार करता येणे, शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती :

१) वर्गातील सर्व विद्यार्थ्यांना या खेळात सहभागी करावे.

२) वर्गात/मैदानात हा खेळ खेळता येतो.

३) विद्यार्थ्यांना एका रांगेत उभे करावे. शिक्षकांनी सुरुवातीच्या विद्यार्थ्याच्या कानात अक्षर सांगावे. अक्षर सांगण्याआधी शिरा-पुरी असे म्हणावे व नंतर अक्षर सांगावे. उदा. शिरा-पुरी 'ब' (अक्षर).

४) ज्या विद्यार्थ्याच्या कानात 'ब' हे अक्षर सांगितलेले आहे त्या विद्यार्थ्यास 'ब' हे अक्षर व 'ब' या अक्षरापासून शब्द तयार करून दुसऱ्या विद्यार्थ्याच्या कानात सांगण्यास सांगावे. शब्द सांगितल्यानंतर सोबतच 'जा पुढच्या घरी' म्हणण्यास सांगावे. उदा. शिरा-पुरी 'ब', 'बदक' जा पुढच्या घरी.

५) दुसऱ्या विद्यार्थ्यास पुढच्या विद्यार्थ्याच्या कानात तेच अक्षर व शब्द सांगण्यास सांगावे.

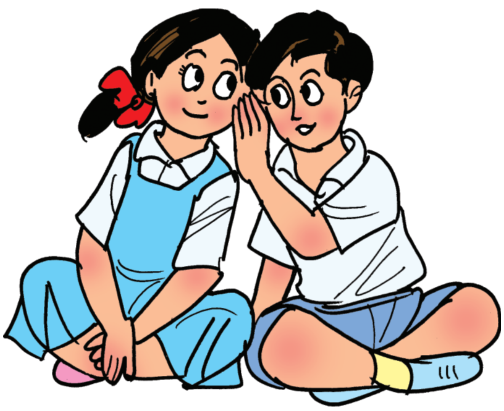
६) कानात अक्षर व शब्द सांगितलेल्या विद्यार्थ्याला आधीचा शब्द व नवा शब्द जोडून सांगण्यास सांगावे. उदा. शिरा-पुरी 'ब' 'बदक', 'बकरी' जा पुढच्या घरी.

७) वरीलप्रमाणे एकच अक्षर घेऊन जुना व नवा शब्द असे एकत्रितपणे शब्द तयार करून विद्यार्थ्यांना सांगण्यास सांगावे.

८) ज्या विद्यार्थ्याला क्रमाने पहिल्यापासून सर्व शब्द किंवा नवा शब्द सांगता आला नाही तो विद्यार्थी खेळातून बाद होईल.

९) वर्गातील सर्वच विद्यार्थ्यांनी सांगितलेले जास्तीत जास्त शब्द लक्षात ठेवायचा प्रयत्न करणे अपेक्षित आहे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

४७. तोडा – जोडा

खेळाचा हेतू : **दोन शब्दांमध्ये ठरावीक अंतर असते याची जाणीव करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) वर्गाचे दोन गट करावे.

२) प्रत्येक गटाला म्हणी लिहिलेल्या पाच–पाच वाक्यपट्ट्या द्याव्यात. वाक्यपट्ट्यांवरील म्हणींचे सर्व शब्द एकमेकांना जोडून अंतर न ठेवता लिहावेत.

३) विद्यार्थ्यांना पाच मिनिटांचा ठरावीक वेळ द्यावा.

४) विद्यार्थ्यांना कमीत कमी वेळात शब्दांमध्ये व्यवस्थित/योग्य अंतर ठेवून फळ्यावर लेखन करण्यास सांगावे.

५) योग्य व कमी वेळात म्हणी लिहिणारा गट विजयी घोषित करा.

खेळाचा आराखडा :

१) कानामागूनआलीनितिखटझाली.

२) नाकापेक्षामोतीजड.

३) एकाहातानेटाळीवाजतनाही.

४) आपलेचदातआपलेचओठ.

५) उचललीजीभलावलीटाळ्याला.

६) आंधळामागतोएकडोळादेवदेतोदोनडोळे.

७) अंथरूणपाहूनपायपसरावे.

८) गोगलगायआणिपोटातपाय.

९) हाताचीपाचहीबोटेसारखीनसतात.

१०) थेंबेथेंबेतळेसाचे

११) हातच्याकंकणालाआरशाकशाला?

(टीप : अजूनही इतर म्हणी व वाक्प्रचार यांची भर शिक्षकांनी यादीत घालावी.)

४८. शब्दांचे पत्र हरवले

खेळाचा हेतू : **शब्दांचे दृढीकरण होणे व वाचनाचा सराव होणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे/शब्दचिठ्ठी, दोन टोपल्या किंवा दोन खोकी.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

२) दोन्ही गटांना अर्धवर्तुळाकार बसवावे.

३) दोन्ही गटाच्या मध्यभागी टोपलीत किंवा खोक्यामध्ये शब्दकार्डे ठेवावीत.

४) पहिल्या गटातील एक विद्यार्थ्यास त्या टोपलीतून एक कार्ड उचलून दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्यामागे ते शब्दकार्ड ठेवण्यास सांगावे.

५) त्यानंतर ते कार्ड ज्या विद्यार्थ्याच्या मागे ठेवले आहे त्याला जागेवरून उठून ते कार्ड हातात घेऊन शब्दाचे वाचन करण्यास सांगावे.

६) विद्यार्थ्याला कार्ड वाचून झाल्यानंतर रिकाम्या टोपलीत ठेवण्यास सांगावे.

७) दुसरा विद्यार्थी शब्दकार्डांच्या टोपलीतून दुसरे शब्दकार्ड घेईल व दुसऱ्या गटाच्या विद्यार्थ्यामागे ठेवेल. याप्रमाणे हा खेळ शब्दकार्डे संपेपर्यंत व सर्व विद्यार्थ्यांना सहभाग घेता येईल असा घ्यावा.

८) ज्या गटातील मुले जास्त शब्द बरोबर सांगतील त्या गटाचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी शब्द बदलून खेळ घ्यावा.)

४९. आठवा पाहू

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती विकसित करणे/स्मरणशक्ती वाढीस चालना देणे.**

आवश्यक साहित्य : उतारे, विविध कवितांचे नमुने, बझर घड्याळ.

खेळाची कृती :

१) मुलांच्या संख्येनुसार गट करावेत.

२) शिक्षक फलकावर एखादा उतारा किंवा एखादी कविता लिहितील.

३) त्यानंतर तो उतारा किंवा कविता मुलांना वाचण्यास सांगतील.

४) शिक्षकांनी फलकावर केलेले लेखन पुसून टाकावे.

५) विद्यार्थ्यांना पाच मिनिटांचा वेळ द्यावा.

६) फलकावरील पुसून टाकलेल्या भागातील यमक जुळणारे लययुक्त, नादयुक्त शब्द लिहिण्यास सांगावे.

७) जो गट आठवून जास्तीत जास्त शब्दांचे लेखन करेल तो गट विजयी होईल. त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा.

टपटप टपटप पाऊस पाणी
भरभर भरभर गाते गाणी
झुळझुळ झुळझुळ वाहत आले
सरसर सरसर भरले नाले
झरझर झरझर झाडे भिजली
सळसळ सळसळ पाने हसली
टपटप टपटप पाऊस पाणी
चला गाऊया पाऊस पाणी ।।२।।

जसे : शब्द – टपटप, टपटप, पाणी–गाणी, सरसर–सरसर, भरभर–भरभर यांसारखे नादयुक्त, यमक जुळणारे शब्द यावेत.

(टीप : शिक्षकांनी यांसारखे यमक जुळणारे परिच्छेद, कविता देऊन खेळ घ्यावेत.)

५०. खुल जा सिम सिम

खेळाचा हेतू : **पूर्वानुभवाने परिचित शब्दांचे वाचन करणे.**

आवश्यक साहित्य : वेगवेगळ्या वस्तूंची वेष्टणे : उदाहरणार्थ : कोणत्याही साबणाचे वेष्टण, मोठे खोके इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) एक मोठ्या आकाराचे पुठ्ठ्याचे खोके घ्यावे.

२) खोक्यामध्ये विविध वस्तूंची वेष्टण ठेवावीत.

३) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना मनोरंजक वाटावे म्हणून खोक्यातून प्रत्येक आवरण काढण्यापूर्वी 'खुल जा सिम सिम' हे वाक्य म्हणावे.

४) प्रत्येक विद्यार्थ्यास खोक्यामधून एक वेष्टण काढण्यास सांगावे आणि त्या वेष्टणावरील शब्द विद्यार्थ्याकडून वाचून घ्यावा.

५) जे विद्यार्थी योग्य वाचन करतील त्यांना प्रोत्साहन द्यावे.

खेळाचा आराखडा :

(टीप : वर्गातील सर्व विद्यार्थ्यांना या खेळात समाविष्ट करून घ्यावे. विविध वस्तूंची देवनागरी लिपीत लिहिलेली वेष्टणे जमा करण्याकरिता मुलांचा सहभाग घेतला, तर हा खेळ अधिक परिणामकारकरीतीने खेळला जाऊ शकतो.)

५१. शब्दांचा लपंडाव

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

२) त्यांना प्रत्येकी ५-५ शब्दपट्ट्या द्याव्यात.

३) शब्दपट्ट्यांचे गट करावेत व शब्दपट्ट्यांतील शब्द सूचक असून सदर शब्दात एखाद्या पदार्थाचे, शरीराच्या अवयवाचे, वृक्षाचे, अंकाचे नाव दडले अथवा लपले आहे हे सांगावे.

४) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना शब्दपट्ट्यांच्या गटातील शब्द सांगितल्यानंतर त्यातील सूचक शब्द ओळखण्यास सांगावा.

५) जो गट जास्त शब्द ओळखेल त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

अ) खालील शब्दात लपलेले खाद्यपदार्थ शोधा.

१) शेवटी	२) रांगोळी	३) डावखोरा
४) कवडी	५) शिकारा	६) डाव
७) पावशेर	८) पुजारी	९) उपमान
१०) पारखी	११) भारत	

ब) खालील शब्दांत लपलेले शरीराचे अवयव शोधा.

१) दुकान	२) नोकर	३) पाठवणी
४) मुंगळा	५) पायपोस	६) भूशिर
७) मानव	८) कंगाल	९) तोंडपाठ
१०) दंडवत	११) पोळपाट	

क) खालील शब्दांत लपलेली वृक्षांची नावे ओळखा.

१) पडवळ	२) कांचनगंगा	३) चिंचवड	४) आवडती
५) माकड	६) लिंबलोणारे	७) सारंग	८) पळसखेड

ड) खालील शब्दांत लपलेली अंकाची नावे ओळखा.

१) एकर	२) बाराखडी	३) आठवण	४) साठवण
५) सहारा	६) नितीन	७) चारपाई	८) विचार
९) पाचक	१०) एकतारी		

(टीप : शिक्षकांनी वरीलप्रमाणे वेगळे शब्द घेऊन खेळ घ्यावेत.)

५२. कोणासाठी काय?

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :

१) मुलांचे संख्येनुसार गट करावेत.

२) गटात खाली दिलेल्या विषयांच्या चिठ्ठ्या वाटाव्यात.

३) 'तुम्ही कोणासाठी काय काय द्याल?' याची यादी वहीत तयार करा अशी सूचना शिक्षकांनी द्यावी.

४) गटातील इतर विद्यार्थ्यांना यादीत भर घालायला सांगावे.

५) गटप्रमुखास यादी तयार करण्यास सांगावी.

६) २ मिनिटांचा कालावधी घ्यावा.

७) २ मिनिटांनंतर ज्या गटाची (वस्तूंची/गोष्टींची) यादी जास्त होईल त्या गटासाठी सर्व जणांना टाळ्या वाजवण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा : **यादीचे विषय :** १) मित्रांसाठी २) काकांसाठी ३) शाळेसाठी ४) आजीसाठी ५) घरासाठी ६) शेतासाठी ७) दादासाठी ८) आईसाठी ९) बाबांसाठी

(टीप : या यादीत शिक्षक भर घालू शकतात.)

५३. शब्दसंपत्तीचा राजा

खेळाचा हेतू : **विचार प्रक्रियेला चालना देणे, शब्दसंग्रह वाढवणे, जोडाक्षरयुक्त शब्दांचे दृढीकरण होणे.**

आवश्यक साहित्य : टोपली अथवा खोके, जोडाक्षरयुक्त अक्षरकार्डे.

खेळाची कृती :

१) मुलांच्या संख्येनुसार गट करावेत.

२) गटप्रमुखास टोपलीतील एक जोडाक्षर निवडून सर्व गटांना सांगण्यास सांगावे.

३) ठरावीक १ ते २ मिनिटांचा वेळ द्यावा व शब्दांची यादी तयार करण्यास सांगावे.

४) निवडलेले जोडाक्षर शब्दात आले पाहिजे असे शब्द लिहिण्यास सांगावे.

५) ज्या गटाची यादी जास्त शब्दांची होईल त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : **जोडाक्षरांची अक्षरकार्डे :**

स्त, त्र, स्म, स्व, ध्य, भ्य

ख्य, व्य, स्थ, प्र, पृ, च्छ

ष्ट, त्त, व्ह, ल्प, र्म, ग्र

(टीप : जोडाक्षरांची यादी शिक्षक वाढवू शकतात.)

५४. दे धक्का !

खेळाचा हेतू : **जोडशब्दांचा परिचय करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : मोठा चेंडू

खेळाची कृती :

१) सर्व विद्यार्थी वर्तुळाकार उभे राहतील.

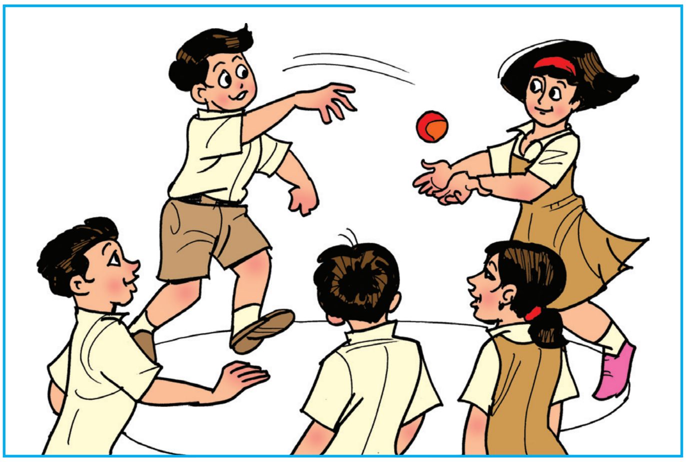
२) शिक्षकांनी एका विद्यार्थ्याकडे चेंडू द्यावा व चेंडू दिलेल्या विद्यार्थ्यास तो चेंडू वर्तुळातील इतर कोणत्याही विद्यार्थ्याकडे फेकण्यास सांगावा.

३) विद्यार्थ्यास एक शब्द सांगण्यास सांगून चेंडू इतर कोणत्याही विद्यार्थ्याकडे फेकण्यास सांगावा. उदा. गमती

४) ज्या विद्यार्थ्याकडे चेंडू जाईल त्या विद्यार्थ्यास आधीच्या विद्यार्थाने सांगितलेल्या शब्दाचा जोडशब्द सांगण्यास सांगावे. उदा. जमती

५) त्यानंतर तो विद्यार्थी पुढील विद्यार्थ्याकडे चेंडू फेकेल, त्यावेळी पुढील नवीन शब्द सांगण्यास सांगावे. (उदा. गोड) या पद्धतीने खेळ पुढे चालू राहील.

खेळाचा आराखडा :



(शिक्षकांनी याप्रमाणे विरुद्धार्थी, समानार्थी, लिंग, वचन इत्यादी घटकांवर आधारित सराव घ्यावा.)

१) गोड–धोड	२) पाला–पाचोळा
३) केर–कचरा	४) नोकर–चाकर
५) लाकूड–फाटा	६) बाड–बिस्तारा
७) आगळा–वेगळा	८) ओढून–ताणून
९) आंबट–चिंबट	१०) उलट–सुलट
११) मीठ–भाकरी	१२) गाठ–भेट

५५. 'र' ची गंमत

खेळाचा हेतू : **जोडाक्षरे तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : अक्षरकार्डे, शब्दकार्डे

खेळाची कृती :

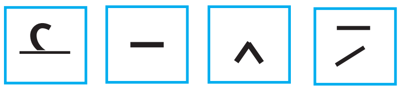
१) सर्व विद्यार्थ्यांना गोलाकार उभे करावे.

२) शिक्षकांनी 'र' ची सारख्या शब्दांची जोडाक्षरे असणारी, एका-एका प्रकारची तीन-चार कार्डे तयार करावीत.

३) 'र' या अक्षराची जोडाक्षरे असणारी शब्दकार्डे सर्व विद्यार्थ्यांच्या हातात द्यावी.

४) 'पळा-पळा, गट शोधा' असे शिक्षकांनी म्हणावे व त्यादरम्यान विद्यार्थ्यांना गोलाकार पळण्यास सांगावे.

५) शिक्षकांनी 'थांबा' असे म्हणताच विद्यार्थ्यांना 'र' या अक्षराचे जोडाक्षर असणारे शब्दकार्ड घेऊन 'र' च्या खुणांप्रमाणे असलेल्या गटात जाऊन उभे राहण्यास सांगावे. ('र' च्या सारख्या खुणा असलेल्या अक्षरांचा विद्यार्थ्यांनी गट बनविणे अपेक्षित आहे.)



६) दिलेल्या वेळेत गट न सापडलेल्या विद्यार्थ्यास खेळातून बाद करावे.

७) दिलेल्या वेळेत खेळाच्या शेवटपर्यंत जे विद्यार्थी गट शोधू शकतील त्यांना विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा : **उदा.** :

गट : • सूर्य, गर्व, पूर्व

गट : • ट्रक, ट्रंक, ट्रॅव्हल

गट : • प्रत्यक्ष, प्रत्यय, प्रत्येक

गट : • पायऱ्या, दऱ्या, कैऱ्या

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

५६. लय-ताल

खेळाचा हेतू : **यमक जुळणारे शब्द तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येप्रमाणे गट करावेत. एक गटनायक नेमावा.

२) गटनायकास एक शब्दकार्ड दाखवण्यास सांगावे.

३) इतर गटांना त्या शब्दाशी यमक जुळणारे शब्दलेखन करावयास सांगावे.

४) जो गट ठरावीक वेळेत जास्तीत जास्त यमक जुळवणारे शब्द तयार करेल त्यांचे अभिनंदन करावे.

उदा. ससा - कसा

५७. चला गाडीत बसूया

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ होणे.**

आवश्यक साहित्य : विद्यार्थ्यांसाठी वही व पेन.

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांचे ३ ते ५ संख्यांचे गट करावे.

२) 'सहल' हा विषय द्यावा.

३) गटातील विद्यार्थ्यांना एक ते दोन मिनिटांची वेळ द्यावी.

४) विद्यार्थ्यांना सहलीला जाण्यासाठी लागणाऱ्या आवश्यक वस्तूंची यादी करण्यास सांगावे.

५) गटप्रमुखाने यादी वाचावी.

६) यादीतील आवश्यक वस्तूंची नावे सर्वांत जास्त व दिलेल्या वेळेत लिहिणाऱ्या गटास विजयी घोषित करावे.

(टीप : शाळा, गाव, यात्रा यांसारखे वेगवेगळे विषय देऊन आपण वस्तूंची यादी करू शकता. तसेच हा खेळ वैयक्तिक किंवा जोडीनेही घेता येईल.)

५८. लपलंय कोण?

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

आवश्यक साहित्य : खाद्यपदार्थांची नावे असलेले शब्दकोडे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे गट करावे.

२) प्रत्येक गटात शब्दकार्डे द्यावीत.

३) गटातील विद्यार्थ्यांस शब्दकार्डातील शब्द वाचून त्यात लपलेल्या खाद्यपदार्थाचे नाव शोधण्यास सांगावे.

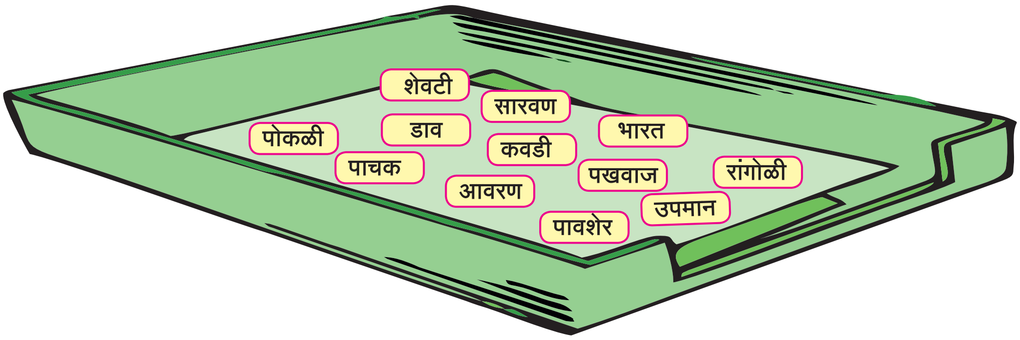
४) विद्यार्थ्यांना वहीवर यादी करण्यास सांगावी.

५) विद्यार्थ्यांना तीन मिनिटांचा वेळ द्यावा.

६) दिलेल्या वेळेत ज्या गटाचे जास्त शब्द शोधून होतील त्या गटाला विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा. पारखी – खीर,

पुजारी – पुरी



५९. चला शोधूया !

खेळाचा हेतू : **विद्यार्थ्यांची विचारशक्ती वाढीस लावून अर्थपूर्ण शब्द तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या, वाक्ये इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन गटात किंवा दोन विद्यार्थ्यांमध्ये घेता येईल.
२) शिक्षकांनी वाक्याचे वाचन करावे.
३) दोन्ही गटांना १० मिनिटे वेळ द्यावा.
४) खालील शब्दकोड्यात आडवी व उभी नावे दडलेली आहेत, ती शोधा अशी सूचना द्यावी.
५) दिलेल्या शब्दकोड्यातील जास्तीत जास्त शब्दांचा शोध घेऊन त्या शब्दाला गोल करण्यास सांगावे.
६) जो गट कमी वेळेत जास्त शब्द तयार करेल त्याचे अभिनंदन करावे.
७) शिक्षकांनी खालील शब्दपट्ट्यांचे वाचन करावे.

खेळाचा आराखडा : **शब्दपट्ट्या :**

१) पृथ्वीला समानार्थी शब्द
२) देवाची पूजा करणारा
३) एक पालेभाजी
४) झाडावर सरसर चढणारा एक प्राणी
५) पौष्टिक, चौरस आहार
६) गव्हाचे पीठ
७) टणक
८) वडिलांचे वडील
९) मंदिर समानार्थी शब्द
१०) आपला देश
११) खोटारडा

शब्दकोडे :

य	दे	ऊ	ळ	क्ष	ज्ञ
स	क	स	प	र	ध
धा	क	णी	क	ट	ळ
च	स	पु	ठी	प	ड
ध	र	जा	ण	क	त
र	त	री	मा	र	भ
ती	च	ल	भा	व	क
आ	जो	बा	स	ल	ग
झ	ब	ड	पा	ल	क

(टीप : शिक्षकांनी अशा प्रकारच्या वाक्यपट्ट्या तयार करून अधिकची शब्दकोडी तयार करून वर्गात खेळ घ्यावेत.)

६०. बघा, लक्षात ठेवा आणि लिहा

खेळाचा हेतू : **चित्रातील सूक्ष्म व दृश्य पैलूंचे बारकाईने निरीक्षण करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : किमान दहा वस्तू असलेले चित्र. (उदा. पेन, खडू, पुस्तक, मोबाईल, वही, चेंडू, खोडरबर, डस्टर, चावी, पाण्याची बाटली इत्यादी.)

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी पाच-पाच विद्यार्थ्यांचा एक गट याप्रमाणे गट बनवावेत.

२) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना किमान दहा वस्तू असलेले चित्र दाखवावे.

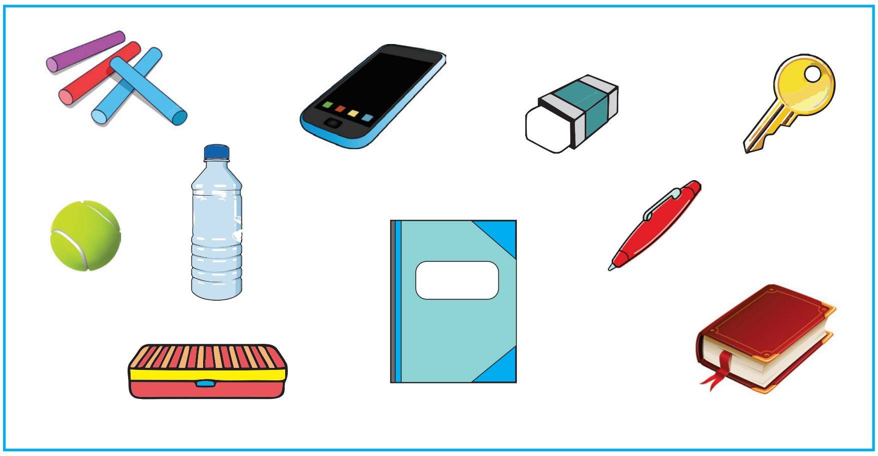
३) चित्र दाखवून झाल्यानंतर शिक्षकांनी चित्र लपवून ठेवावे.

४) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना तीन मिनिटांचा वेळ द्यावा व चित्रात दाखविलेल्या वस्तूंची यादी बनविण्याची सूचना द्यावी.

५) प्रत्येक गटातील विद्यार्थी दिलेल्या वेळेत चित्रात पाहिलेल्या वस्तूंची यादी बनवतील.

६) ज्या गटातील विद्यार्थी चित्रात दाखविलेल्या जास्तीत जास्त वस्तूंची यादी तयार करतील. त्या गटाला विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

६१. जुन्याचे नवे

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण शब्द तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध वाक्यपट्ट्या

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना वाक्यपट्ट्या द्याव्यात.

२) विद्यार्थ्यांना ठरावीक वेळ द्यावा.

३) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना खाली तीन शब्दांची वाक्ये दिलेली आहेत. त्यातील प्रत्येक शब्दात नवीन तयार होणाऱ्या शब्दांचे एक-एक अक्षर लपलेले आहे. ते शोधून तीन अक्षरी शब्द बनवा अशी सूचना द्यावी.

४) जो विद्यार्थी जास्त शब्द बनवेल त्याचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा. **का**पूर **ज**पून **वा**परा. – काजवा

१) सर्वांनी मानाने जगावे.

२) कमल नमन कर.

३) समीर फळ्यामागे लपला.

४) वहिनीने जयाला नटवले.

५) गाण्यात जया रमली.

६) जथा वाटेत नव्हता.

७) आम्ही वालचंदनगरला जमलो.

८) आजोबा डफ वाजवतात.

९) आज वाचन जमले.

१०) आशाने काव्य रचले.

११) अलकाने बर्फ बघितला.

१२) कधीही मारू नये.

१३) नाटक यशस्वी करा.

१४) लता लहान नाही.

१५) परागने तंबोरा गमावला.

६२. चला दुकानात जाऊया

खेळाचा हेतू : **समजपूर्वक वाचन करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध दुकानांच्या नावांच्या पाट्या, वाक्यपट्ट्या

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विविध दुकानांच्या नावाच्या पाट्या तयार कराव्यात. उदा. कपड्याचे दुकान, खेळण्याचे दुकान, धान्याचे दुकान, भाजीचे दुकान इत्यादींच्या पाट्या.

२) शाळेमध्ये या दुकानांची जागा निश्चित करावी व त्या ठिकाणी त्या दुकानाच्या नावाची पाटी लावावी.

३) शिक्षकांनी कृती दर्शविणाऱ्या वाक्यांच्या पट्ट्या बनवाव्यात.

उदा. १) दादाने गहू आणले.

२) काकाला सदरा आणायचा आहे.

३) पिंकूने लिंबू आणले.

४) बाबांसाठी टोपी आणली.

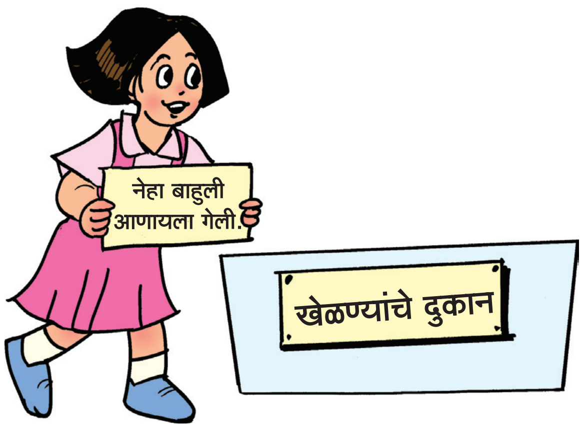
५) नेहा बाहुली आणायला गेली.

४) प्रत्यक्ष खेळ खेळताना प्रत्येक विद्यार्थ्यास एक कृतिदर्शक वाक्यपट्टी घेऊन त्याचे वाचन करण्यास सांगावे. वाचलेल्या मजकुरानुसार जुळणारी वाक्यपट्टी योग्य त्या दुकानात नेऊन ठेवण्यास सांगावी.

५) जो विद्यार्थी ठरावीक कालावधीत जास्तीत जास्त वाक्यपट्ट्या योग्य त्या दुकानांपुढे नेऊन ठेवेल त्याचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :

- काकाने वांगी आणली.
- पिंकूने साखर आणली.
- बाळासाठी टोपी आणायची आहे.



(टीप : उदा. विद्यार्थ्यांनी नेहा बाहुली आणायला गेली ही कृतिदर्शक वाक्यपट्टी खेळण्याच्या दुकानात नेऊन ठेवणे अपेक्षित आहे.)

६३. गुजगोष्टी

खेळाचा हेतू : **श्रवण व भाषण कौशल्य विकसित करणे.**

आवश्यक साहित्य : विशिष्ट साहित्य आवश्यक नाही.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या समान संख्येच्या दोन रांगा कराव्यात. पहिल्या विद्यार्थ्याच्या कानात १ ते २ वाक्ये सांगावीत.

२) पहिल्या मुलाने दुसऱ्या मुलाच्या कानात तीच वाक्ये सांगावीत.

३) दुसऱ्याने तिसऱ्या मुलाच्या कानात तीच वाक्ये सांगावीत. वाक्ये सांगताना दुसरा मुलगा/मुलगी ऐकणार नाही याची खबरदारी घ्यावी. मुलांमध्ये पुरेसे अंतर ठेवावे.

४) अशा प्रकारे शेवटच्या मुलापर्यंत तीच वाक्ये सांगत जावे व शेवटच्या मुलाने/मुलीने पुढे जाऊन मोठ्याने वाक्ये सांगावीत.

५) दोन्ही रांगांपैकी ज्या रांगेतील शेवटचा मुलगा लवकर व अचूक वाक्य सांगेल तो गट विजयी घोषित करावा व त्या गटाचे विशेष अभिनंदन करावे.

खेळासाठी वाक्ये :

१) कराळे काकूंनी कापडावर कारळे वाळत टाकले.

२) काकूने काकांच्या कपाटातील कागद कात्रीने कराकरा कापले.

३) चंदनने चांदीच्या चमच्याने चटणीची चव चाखली.

खेळाचा आराखडा :

६४. शब्दांमध्ये दडलंय काय?

खेळाचा हेतू : मुलांच्या अनुभवविश्वाशी निगडित भाषेचा (वाचन, लेखन, समजपूर्वक व उपयोजनात्मक) वापर करणे.

आवश्यक साहित्य : शब्दपट्ट्या

खेळाची कृती : हा खेळ दोन गटात किंवा एकट्याने खेळता येईल.

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना प्रश्नपट्टी व शब्दचिठ्ठ्या यांच्या जोड्या लावण्यास सांगावे.

२) जोड्या जुळवताना खालीलप्रमाणे शब्दचिठ्ठ्यांचा विचार करण्यास सांगावा.

३) शब्दचिठ्ठ्यांवरील शब्दांचे पहिले अक्षर जोडून प्रश्नपट्टीवरील प्रश्नाचे उत्तर शोधण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा : **उदा. प्रश्नपट्ट्या** **शब्दचिठ्ठ्या** (सर्व एकत्रित ठेवणे.)

प्रश्नपट्ट्या	उत्तर	शब्दचिठ्ठ्या
फुलांचा राजा	– गुलाब	लालचुटुक गुळगुळीत बदक
आईची बहीण	– मावशी	शीत वरात माकड
आपल्या देशाचे नाव	– भारत	रजई भात तवा
पहाटे आरवतो तो	– कोंबडा	बगळा कोंदट डाव
देवासमोर तेवत असते ती	– समई	ईडलिंबू ससा मगर
रोपाचे उगवणे	– कोंब	कोंदण बकुळ

(टीप : उत्तर शोधताना शब्दचिठ्ठ्यांवरील प्रत्येक शब्दाचे पहिले अक्षर विचारात घेऊन ते योग्य क्रमाने लावून उत्तराचा शब्द शोधावा.)

६५. टाळ्या वाजवूया वाक्ये बनवूया

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ होणे.**

आवश्यक साहित्य : –

खेळाची कृती :
१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना गटात उभे करावे व एक–एक गटप्रमुख नेमावा.
२) शिक्षकांनी गटप्रमुखास एक शब्द सांगून टाळी/टाळ्या वाजवायला सांगाव्यात.
३) गटप्रमुखाने जेवढ्या टाळ्या वाजवल्या तेवढ्या संख्येत गटातील इतर विद्यार्थ्यांना गटप्रमुखाने सांगितलेल्या शब्दावरून वाक्ये तयार करण्यास सांगावीत. अशा पद्धतीने हा खेळ घ्यावा.

खेळाचा आराखडा :
१) गटप्रमुखाने पुढे येऊन ३ टाळ्या वाजवून 'मका' म्हणावे. गटातील विद्यार्थ्याने पुढे येऊन मक्यावर आधारित ३ वाक्ये सांगावीत.

उदा.

गटप्रमुख : मका

पहिला विद्यार्थी : मक्याचे कणीस मला फार आवडते.
मका शेतात पिकतो.
मक्याचे कणीस भाजून खातात.

२) नंतर गटप्रमुखाने ५ टाळ्या वाजवाव्यात किंवा संख्या बदलून टाळ्या वाजवाव्यात व शब्द सांगावा.
३) गटातील दुसऱ्या विद्यार्थ्याने त्या टाळ्यांच्या संख्यांएवढे त्या शब्दावर आधारित वाक्ये सांगावीत.
४) ज्या गटातील विद्यार्थ्याने शब्द सांगितला नाही, त्यास टाळ्या वाजवण्यासाठी पुढे उभे करण्यास सांगावे.
५) सर्व सांगितलेली वाक्ये गटप्रमुखास फलकावर लिहिण्यास सांगावी व खेळ संपल्यावर सर्व विद्यार्थ्यांना ती वाक्ये लिहिण्यास सांगावीत.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

६६. नावांचा लपंडाव

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.
२) पहिल्या गटाला ५ वाक्यपट्ट्या दाखवाव्यात/द्याव्यात.
३) पहिल्या गटातील विद्यार्थ्यांना वाक्यपट्ट्या वाचून त्यामध्ये मुला-मुलींची दडलेली नावे शोधण्यास सांगावीत.
४) पुन्हा दुसऱ्या गटास ५ वाक्यपट्ट्या द्याव्यात.
५) दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्यांना वाक्यपट्ट्या वाचून त्यामध्ये दडलेल्या फळांची नावे शोधण्यास सांगावी.
६) ज्या गटाने जास्त नावे शोधली, तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा :

वाक्यपट्ट्या	नाव
१) विक्रेता रागीट आहे.	तारा, गीता, विरा
२) शिक्षक मलम लावतात.	....
३) मी नारळ विकत आणला.	....
४) सांगलीला कधी जाणार आहेस?	....
५) नील, नीता दोघे जण इकडे या.	....
६) शेतकरी पेरणी करतो.	....
७) सीताला गोड फळ आवडते.	....

६७. ‘क’ ची करामत

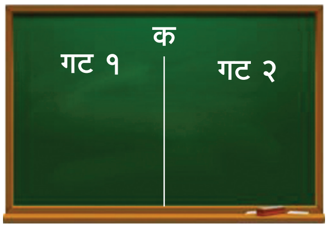
खेळाचा हेतू : **लेखन कौशल्याचा विकास करणे.**

आवश्यक साहित्य : फळा, खडू

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी ४-४ विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.
२) फळ्यावर मध्यभागी ‘क’ हे अक्षर लिहावे.
३) दोन्ही गटांना ‘क’ पासून सुरू होणारे शब्द लिहिण्यास सांगावे.
४) दोन्ही गटांसाठी फळ्यावर शब्द लिहिण्यास जागा आखून द्यावी.
५) दोन्ही गटांना दोन मिनिटांचा वेळ द्यावा.
६) दोन मिनिटांच्या वेळेत जो गट जास्त शब्द लिहील त्या गटाला विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी मुळाक्षर बदलून खेळ घ्यावा.)

६८. डोके चालवा

खेळाचा हेतू : **शब्दातील अक्षरांचा वापर करून वाक्य तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दपट्ट्या **समाज** **नायक**

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांच्या संख्येप्रमाणे विद्यार्थ्यांचे गट करावेत.
२) शिक्षकांनी प्रत्येक गटाला समान शब्द द्यावेत.
३) शिक्षकांनी दिलेल्या शब्दातील प्रत्येक अक्षरांपासून वाक्य कसे तयार करायचे ते उदाहरण देऊन समजावून सांगावे.
४) सगळ्या गटांना वाक्य तयार करायला सांगावे.
५) प्रथमतः जो गट वाक्य तयार करेल तो गट विजयी घोषित करावा. सर्वांना टाळ्या वाजवून कौतुक करण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा : **उदा :** समाज – सर्वांनी मानाने जगावे.
नायक – नाटक यशस्वी करा.

(टीप : वरीलप्रमाणे शिक्षकांनी विविध शब्दांची भर घालावी.)

६९. तू तिथे मी

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण वाक्य तयार करण्यासाठी योग्य शब्द जोडता येणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या, शब्दपट्ट्या

खेळाची कृती :

१) संख्येनुसार विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

२) शिक्षकांनी टेबलावर क्रियापदे असलेली शब्दकार्डे व क्रियापदे नसलेला वाक्यांचा काही भाग लिहिलेली कार्डे ठेवावीत.

३) विद्यार्थ्यांना टेबलाच्या दोन्ही बाजूला दोन गटात उभे करावे.

४) दोन्ही गटातून एकेक विद्यार्थ्याला समोर बोलावून टेबलावर ठेवलेल्या विविध कार्डांतून क्रियापदाचे कार्ड व क्रियापद नसलेल्या वाक्याचे कार्ड जुळवून वाक्य तयार करण्यास सांगावीत.

५) दोन्ही गटातील सर्व विद्यार्थ्यांना संधी द्यावी.

६) जी मुले जास्तीत जास्त योग्य जोड्या लावतील त्यांचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा.१) यश गावाला ....

२) मीना गाणे ....

३) आम्ही कबड्डी ....

४) सुजीत जोरात ....

५) आई स्वयंपाक ....

६) संजना लवकर ....

७) मला गायला ....

आवडते, जातो, करते, गाते, उठते, खेळतो, धावतो

(टीप : याप्रमाणे विविध वाक्ये वापरून खेळ घेता येईल.)

७०. शब्दांचा सावळा गोंधळ

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण वाक्य तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे, टोपल्या अथवा ट्रे किंवा बॉक्स– ६, शब्दकार्डे २–२ संच

खेळाची कृती :

१) ३ ते ५ मुलांचे दोन गट करावे. वरीलप्रमाणे क्रमाने टोपली/ट्रे/बॉक्स–१,२,३ मध्ये २ गटांसाठी शब्दकार्डे ठेवावीत.

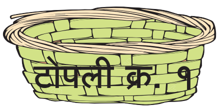
२) दोन्ही गटातील प्रत्येकाने पहिल्या टोपलीतील १ कार्ड घेण्यास सांगावे. नंतर प्रत्येकास दुसऱ्या टोपलीतील आपल्या कार्डाशी सुसंगत कार्ड निवडण्यास सांगावे. नंतर तिसऱ्या टोपलीतील आपल्या कार्डांशी सुसंगत कार्ड निवडण्यास सांगावे.

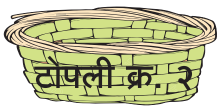
३) मुलांना आपल्या कार्डापासून अर्थपूर्ण वाक्य बनविण्यास सांगावे.

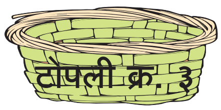
४) ज्या गटातील सर्व मुलांची अर्थपूर्ण वाक्ये लवकर तयार होतील तो गट विजयी घोषित करून त्या गटाचे 'झकास टाळी' देऊन अभिनंदन करावे.

५) झकास टाळी : १, २ सुंदर–सुंदर झकास झकास असे म्हणावे. (टाळी वाजवत)

खेळाचा आराखडा :







समोरच्यामा	णसानेत्याचाहा	तपकडला
मोहनचाजी	वभांड्या	तपडला
आईनेदु	कानातूनडा	ळतांदूळआणले
लीलान	दीशीबोल	तहोती
सखारा	मविचारम	ग्नझालाहोता

१) बोकोबा सर्व दूध प्याला.

२) वारकरी बेभान होऊन नाचत होते.

३) अतिशय मनोहर दृश्य आहे.

४) सावित्रीबाई यांनी स्त्री शिक्षण सुरू केले.

५) उतारा शांतपणे वाचून घ्यावा.

(टीप : वरील खेळ एकट्याने/जोडीने/गटाने घेता येईल. सरावासाठी इतर वाक्यांचा वापर करावा.)
वरील खेळाची आराखड्यामध्ये दिल्याप्रमाणे वाक्यरचना करावी.

७१. आलटी-पलटी

खेळाचा हेतू : **शब्दांची जुळवाजुळव करून अर्थपूर्ण वाक्ये तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्डे

१)	शाळेत	जातो	मी	
२)	पटकन	माझा	अभ्यास	झाला
३)	गावाला	घर	माझे	आहे

खेळाची कृती :

१) वर्गातील संख्येप्रमाणे विद्यार्थ्यांचे गट करावेत.

२) प्रथम शिक्षकांनी वाक्य तयार होतील अशा शब्दकार्डांचा संच तयार करावा.

३) विद्यार्थ्यांचे गट करावेत. त्यांना तीनच्या रांगेत उभे करावे.

४) प्रत्येक गटातील विद्यार्थ्यांपुढे एका वाक्याच्या शब्दकार्डांचा संच उलटसुलट क्रमाने ठेवावा.

५) गटातील मुलांना योग्य क्रमाने शब्दकार्डे लावून त्यापासून अर्थपूर्ण वाक्य तयार करण्यास सांगावे.

६) जो गट दिलेल्या वेळेत जास्त अचूक वाक्ये बनवेल त्याचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

शाळेत	पटकन	गावाला		अभ्यास	क्रिकेट
जातो	माझा	घर	उगवतो	मला	खेळतो
मी	अभ्यास	माझे	पूर्वेला	आवडतो	खेळ
	झाला	आहे	सूर्य	खूप	मी

जसे : मी शाळेत जातो.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

७२. नावाची सुरुवात, वाक्याची गंमत

खेळाचा हेतू : **एकाच अक्षराने सुरुवात होणाऱ्या शब्दांची अर्थपूर्ण वाक्ये तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या (उदाहरणांसाठी)

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी उदाहरणासाठी दिलेल्या वाक्यपट्ट्यांचे वाचन करून दाखविणे.

२) प्रत्येक विद्यार्थ्याला स्वत:चे नाव सांगायला लावावे.

३) नावापासून वाक्याची सुरुवात करायला लावून नावाच्या आद्याक्षरापासून वाक्य बनवायला सांगावे.

४) वाक्य फळ्यावर लिहून विद्यार्थ्यांकडून वाचन करून घ्यावे.

उदा. कल्पना कविता करते.

खेळाचा आराखडा :

१) कविता कागद करकर कापते.

२) ओंकार ओझेवाल्याला ओळखतो.

३) गीता गाणे गाते.

(टीप : वर्गातील विद्यार्थ्यांनी आपल्या कुटुंबातील व्यक्तींच्या नावांची वाक्ये तयार करण्यास सांगावे.)

७३. शर्यत वाक्यांची

खेळाचा हेतू : **शब्दांचा उपयोग करून वाक्य तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : टोपली, शब्दकार्डे

खेळाची कृती :

१) खेळ वैयक्तिक खेळावा.

२) स्पर्धकांच्या संख्येनुसार मैदानावर/वर्गात आराखड्याप्रमाणे आखणी करावी.

३) खेळ सुरू होताच स्पर्धकांनी टोपलीतील एक शब्दकार्ड एका वेळेस उचलून पहिल्या चौकोनात ठेवावे. नंतर, दुसरे शब्दकार्ड उचलून पहिल्या कार्डाच्या बाजूला ठेवावे.

४) याप्रमाणे एक वाक्य पूर्ण करावे.

५) क्रमांक १ च्या चौकटीतील वाक्य पूर्ण झाल्यानंतरच क्रमांक २ च्या चौकटीतील व क्रमाने सर्व चौकटीत वाक्य पूर्ण करावे.

६) जो स्पर्धक सर्वप्रथम पूर्ण चौकटीत वाक्ये पूर्ण करेल त्याला विजयी घोषित करावे.

७४. वाक्यांची आगगाडी

खेळाचा हेतू : **वाक्ये क्रमाने लावून उतारा लिहिणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यांच्या चिठ्ठ्या (२ संच), टोपली, पेन, कागद इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे समान गटात किंवा जोडीने स्पर्धक गट तयार करावेत.

२) प्रत्येक गटाला/स्पर्धकाला एक कोरा कागद व पेन द्यावा.

३) प्रत्येक गटासमोर समान अंतरावर वाक्यांच्या घटनाक्रम दर्शविणाऱ्या चिठ्ठ्या असलेली टोपली ठेवावी.

४) खेळ सुरू होताच गटातील प्रत्येकाने एक चिठ्ठी उचलून गटात परत यावे.

५) गटात सर्वांशी चर्चा करून मिळालेल्या चिठ्ठ्यांचा घटनेनुसार योग्य क्रम लावून गटप्रमुखाने क्रमवार उतारा लिहून काढावा.

६) लिहिलेल्या वाक्यांच्या क्रमाने सर्वांनी उभे राहून टाळी वाजवावी.

७) जो गट प्रथम टाळी वाजवेल त्या गटास वाक्ये वाचण्याची संधी द्यावी.

८) अचूक क्रमाने वाक्ये लिहिणारा गट विजयी ठरवावा.

खेळाचा आराखडा : **उदा. :**

१) कांदा पोहे तयार करणे (विषय)

२) कांदा, मिरची, बटाटे बारीक चिरले.

३) कढई शेगडीवर ठेवली.

४) कढईत तेल घातले.

५) तेल तापल्यावर त्यात कांदा, मिरची, बटाटे घातले.

६) कढईवर झाकण ठेवले, फोडणी परतून घेतली.

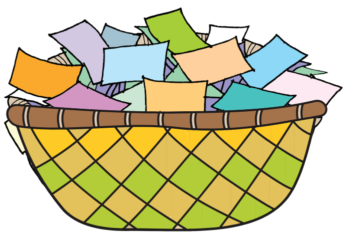
७) कढईत पोहे घातले. वरून कोथिंबीर घातली.

इतर विषय :

१) चहा तयार करणे.

२) भेळ बनविणे.

आराखडा : टोपली दाखवून घटनाक्रमाच्या चिठ्ठ्या दाखवा.



७५. यमक ओळी

खेळाचा हेतू : **यमक जुळणाऱ्या शब्दांची शब्दसंपत्ती वाढविणे, विचारशक्तीला चालना देणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी मुलांचे गट करावेत. प्रत्येक गटाला अधोरेखित केलेल्या शब्दाला एक-एक ओळ द्यावी.

२) शेवटच्या शब्दाला अधोरेखित करावे.

३) मुलांना पुढील ओळ लिहिण्यास सांगावे.

४) पुढच्या ओळीमध्ये अधोरेखित केलेल्या शब्दाला यमक जुळणारा शब्द येईल अशा ओळी मुलांना गटात लिहायला सांगाव्यात.

५) योग्य वेळ देऊन जो गट लवकर व जास्त ओळी तयार करेल तो गट विजयी ठरेल.

उदा., आपल्या देशाची राजधानी दिल्ली.
अलीकडे म्हणजे हल्ली.

अलीकडे म्हणजे हल्ली.

कुलूप उघडायची चावी म्हणजे किल्ली.
मांजराला हिंदीत म्हणतात बिल्ली.

मांजराला हिंदीत म्हणतात बिल्ली.

(टीप : फक्त ओळी तयार करून घ्याव्यात. त्या ओळींची कविताच व्हावी असे काही नाही.)

७६. बरोबर कोण?

खेळाचा हेतू : **शुद्धलेखन नियमाचा परिचय करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : शुद्ध शब्द व अशुद्ध शब्द असलेली कार्डे.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन विद्यार्थी किंवा दोन गटातही खेळता येईल.

२) शिक्षकांनी/गटप्रमुखाने एकावेळी दोन शब्दकार्डे दाखवावी.

३) एकेका गटास त्यातील शुद्धलेखनाच्या नियमानुसार शब्दकार्डांपैकी योग्य असलेले शब्दकार्डे ओळखण्यास सांगावे. अचूक शब्द ओळखल्यास त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा.

दप्तर – दफ्तर = दप्तर   शिर्षक – शीर्षक = शीर्षक

मैत्रीण – मैत्रिण = ...   नदि – नदी = ...

(टीप : याप्रमाणे जास्तीत जास्त कितीही शब्द शुद्ध व अशुद्ध रूपात लिहून त्यातील अचूक शब्द ओळखण्यास सांगण्याचा खेळ घेता येईल.)

७७. मला माझे घर द्या

खेळाचा हेतू : **लिंगानुसार वर्गीकरण करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध शब्दकार्डे.

उदा. घोडा, नदी, डोंगर, पिल्लू

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावेत.

२) शिक्षकांनी फरशीवर किंवा जमिनीवर तीन गोल आखावेत.

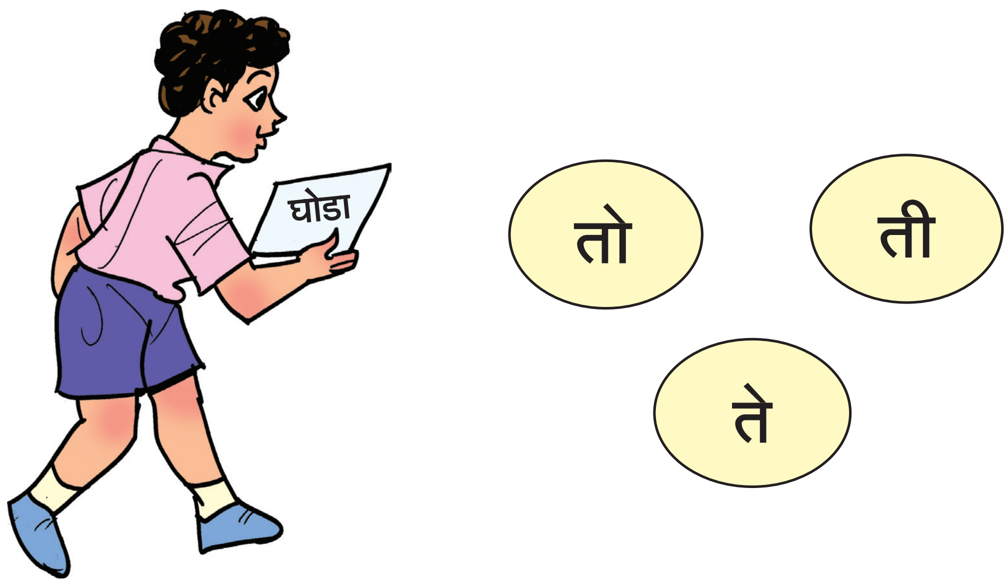
३) त्या गोलात क्रमाने तो/ती/ते हे तीन शब्द लिहावेत.

४) विद्यार्थ्यांना लिंगानुसार शब्दकार्डे द्यावीत व दिलेल्या शब्दकार्डातून एकेक शब्दकार्ड उचलून ते वाचण्यास सांगावे.

५) दिलेले शब्दकार्ड मुलांना फरशीवर अथवा जमिनीवर आखलेल्या गोलात योग्य त्या लिंगानुसार ठेवण्यास सांगावे.

६) यासाठी प्रत्येक गटाला ठरावीक वेळ द्यावा, दिलेल्या वेळेत विद्यार्थ्यांनी शब्दकार्डांचे वर्गीकरण करणे अपेक्षित आहे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : बटाटा शर्यतीप्रमाणे खेळाची रचना घ्यावी.)

७८. चला टोपली सजवूया

खेळाचा हेतू : **एकवचनी व अनेकवचनी शब्दांचे वर्गीकरण करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : एकवचनी व अनेकवचनी स्वतंत्र शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे गट तयार करावेत.

२) एका गटातील एका विद्यार्थ्यास एकच शब्दकार्ड निवडण्यास सांगावे.

३) विद्यार्थ्यांनी निवडलेले कार्ड वाचून योग्य टोपलीत म्हणजेच एकवचन असल्यास एकवचनाच्या टोपलीत व अनेकवचन असल्यास अनेकवचनाच्या टोपलीत टाकण्यास सांगावे.

४) मुलांनी अचूक ठिकाणी शब्दकार्ड ठेवल्यास त्या गटाचे अभिनंदन करावे.

५) शब्दकार्ड अयोग्य टोपलीत टाकल्यास दुरुस्ती करण्याची एक संधी दुसऱ्या गटास द्यावी.

६) यानंतर समान कृती दुसऱ्या गटाकडून करवून घ्यावी.

७) जास्तीत जास्त अचूक उत्तरे देणारा गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा : जसे – वही, झाडे, फळा, कोंबडी, वाडा, फांद्या, खेळणे, फळे, नकाशे, कळ्या इत्यादी.

(टीप : वरीलप्रमाणे एकवचनी व अनेकवचनी शब्दांच्या यादीत भर घालावी.)

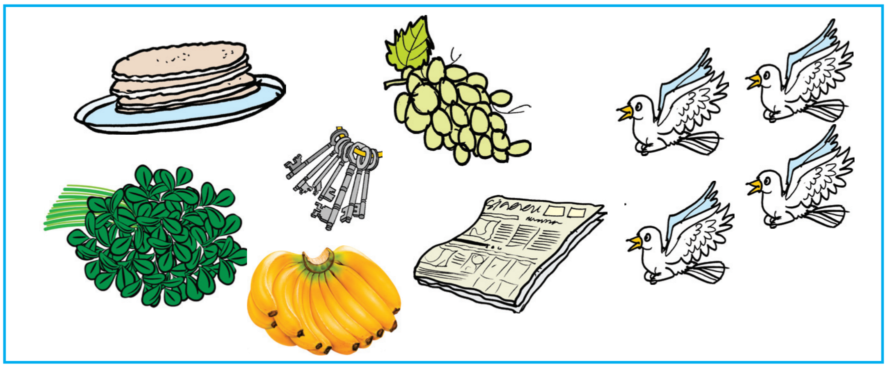
७९. समूहाने राहूया

खेळाचा हेतू : समूहदर्शक शब्दांचा परिचय करून देणे.

आवश्यक साहित्य : विविध चित्रे

खेळाची कृती :
१) मुलांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.
२) दोन्ही गटांना समूहदर्शक चित्रांचा प्रत्येकी एक संच द्यावा.
३) दिलेल्या चित्रांसाठी विद्यार्थ्यांना समूहदर्शक शब्द लिहिण्यास सांगावेत.
४) गटांना ठरावीक वेळ द्यावा. कमी वेळेत अचूक शब्द लिहिणारा गट विजयी होईल.
५) शिक्षकांनी या पद्धतीने मुलांकडून इतर समूहदर्शक शब्दांचा सराव करून घ्यावा.

खेळाचा आराखडा :



८०. आईच्या कुशीत

खेळाचा हेतू : पिल्लूदर्शक शब्दाचा परिचय करून देणे.

आवश्यक साहित्य : विविध प्राण्यांची चित्रे, विविध प्राण्यांच्या पिल्लांची चित्रे, नावांची कार्डे.

खेळाची कृती :
१) संख्येनुसार मुलांचे दोन गट करावेत.
२) एका गटाला 'आई' असलेल्या प्राण्याच्या नावाच्या पट्ट्या, चिठ्ठ्या किंवा चित्रे द्यावीत. उदा. शेळी
३) दुसऱ्या गटामध्ये पिल्लांच्या नावाच्या चिठ्ठ्या/पट्ट्या, चित्रे द्यावीत. उदा. कोकरू
४) पिल्लू बनलेल्या विद्यार्थ्यास आवाज किंवा अभिनय यादवारे त्याच्या आई असलेल्या प्राण्याला बोलवण्यास सांगावे. उदा. विद्यार्थ्याने कोकराचा आवाज काढावा.
५) आई बनलेल्या विद्यार्थ्यास आपल्या पिल्लाला ओळखण्यास सांगावे.
जे विद्यार्थी आई-पिल्लाची योग्य जोडी बनवतील त्यांचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा.

गाय – वासरू, म्हैस – रेडकू, हरीण – पाडस
मेंढी – कोकरू, घोडा – शिंगरु, वाघ – बछडा

८१. शोधूया जोडीदार

खेळाचा हेतू : **पुल्लिंगी शब्दांचे स्त्रीलिंगी शब्द ओळखता येणे.**

आवश्यक साहित्य : पुल्लिंगी व स्त्रीलिंगी शब्दांची कार्डे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावे.

२) पुल्लिंगी शब्दांचा एक गट व स्त्रीलिंगी शब्दांचा एक गट तयार ठेवावा.

३) विद्यार्थ्यांना ५ मिनिटांचा वेळ द्यावा.

४) पहिल्या गटास पुल्लिंगी शब्दांचा गट द्यावा. दुसऱ्या गटास स्त्रीलिंगी शब्दांचा गट द्यावा.

५) पहिल्या गटातील सर्व विद्यार्थ्यांना पुल्लिंगी शब्द देऊन त्याच शब्दाचा स्त्रीलिंगी शब्द दुसऱ्या गटातून शोधण्यास सांगावा.

६) दोन्ही गटांतील विद्यार्थ्यांना आळीपाळीने हा खेळ खेळण्याची संधी द्यावी.

७) ज्या गटातील मुले कमी वेळात जास्त जोड्या जुळवतील तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा :

'अ' गट पुल्लिंगी	'ब' गट स्त्रीलिंगी
दीर, पुरुष, चिमणा, श्रीमान, मोर, विद्वान, नर्तक, जनक, वाघ, बोकड, कवी, निर्माता, पोपट, सासरा, रेडा, सिंह, नायक, वर, उंट, पती, युवक, दास, बैल, गायक, बोका	युवती, सासू, दासी, सांडणी, गायिका, स्त्री, गाय, म्हैस, नायिका, श्रीमती, लांडोर, शेळी, चिमणी, नर्तिका, वाघीण, जननी, निर्माती, कवयित्री, मेंढी, मैना, विदुषी, वधू, जाऊ, पत्नी, सिंहीण, मांजर

पती वर पत्नी वधू

युवक दास युवती दासी

उंट सांडणी

(टीप : हा खेळ जोडीने व गटाने घेता येईल. तसेच वचन, समानार्थी शब्द, विरुद्धार्थी शब्द यांच्यासाठीही घेता येईल.)

८२. बाणशिडी

खेळाचा हेतू : **शब्दसमूहाबद्दल एक शब्द समजून घेणे.**

आवश्यक साहित्य : बाणशिडी, खेळाचा तक्ता, फासा (डायस)

खेळाची कृती : **सूचना :**

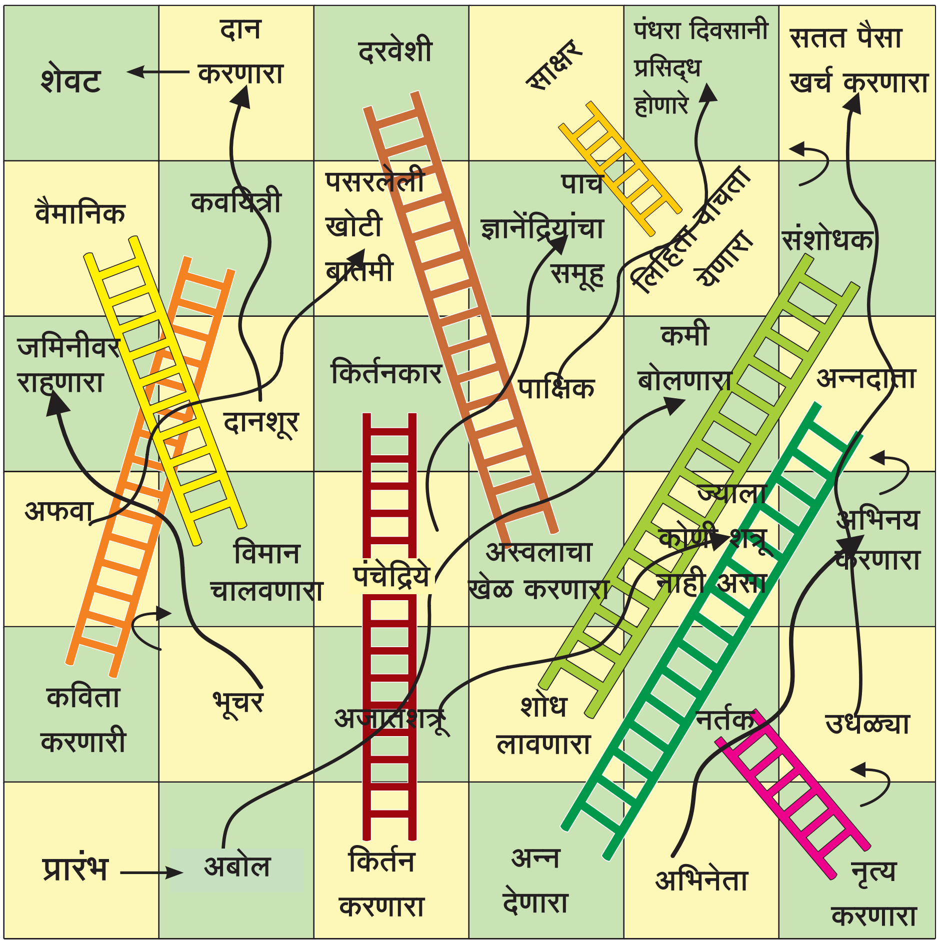
१) चार विद्यार्थ्यांमध्ये हा खेळ घ्यावा.

२) विद्यार्थ्यांना शिडी व बाण यांविषयी कल्पना द्यावी.

३) त्यावर लिहिलेले शब्दसमूहाबद्दल एक शब्द वाचून घ्यावे.

४) बाणांच्या टोकावर गेले, की बाण लागला म्हणून बाणाने सोंगटी/कवडी खाली येईल व शिडीने वर जाईल. शेवटपर्यंत जाणाऱ्या विद्यार्थ्यास विजयी घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : हा खेळ जोडीने किंवा गटाने खेळता येईल.)

८३. मी शब्दसमूह

खेळाचा हेतू : **शब्दसमूहाबद्दल शब्द शोधणे.**

आवश्यक साहित्य : टोपली, शब्दसमूहाच्या चिठ्ठ्या, कोरा कागद, पेन

खेळाची कृती :

१) मुलांचे समान गटात, जोडीने किंवा स्पर्धक गट तयार करावेत.

२) प्रत्येक गटाला/स्पर्धकाला एक कोरा कागद व पेन द्यावा.

३) प्रत्येक गटासमोर समान अंतरावर १०/१५ शब्दसमूहाच्या समान संख्येत परंतु बंद चिठ्ठ्या असलेली टोपली ठेवावी.

४) खेळ सुरू होताच गटातील एका-एका विद्यार्थ्याने गटासमोरील टोपलीतून एक चिठ्ठी उचलावी.

५) आपल्या जागेवर जाऊन चिठ्ठी उघडून त्यातील शब्दसमूहासाठीचे उत्तर उलट (टलउ) असे कागदावर लिहावे.

६) याप्रमाणे गटातील सर्व स्पर्धकांनी एकापाठोपाठ एक शब्दसमूहाचे उत्तर लिहावे.

७) दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्यांनी पहिल्या गटातील विद्यार्थ्यांनी उलट स्वरूपात लिहिलेल्या उत्तरांना सुलट करावे व अचूक उत्तर सांगावे.

८) दोन्ही गटाला समान संधी द्यावी.

९) ज्या गटातील सर्व स्पर्धक/मुले सर्वप्रथम अचूक उत्तरे लिहून पूर्ण करतील तो गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा : **उदा. :**

१) लिहिता-वाचता येणारा – साक्षर
२) रणांगणावर आलेले मरण – वीरमरण
३) राजाने मान्यता दिलेला – राजमान्य
४) रोग्यांची शुश्रुषा करणारी – परिचारिका
५) लग्नासाठी जमलेले लोक – वऱ्हाडी
६) मृत्यूवर विजय मिळवणारा – मृत्युंजय
७) लिहिता वाचता न येणारा – निरक्षर
८) लोकांचा आवडता – लोकप्रिय
९) लोकांचे नेतृत्व करणारा – लोकनायक
१०) विमान चालवणारा – वैमानिक
११) वनात राहणारे प्राणी – वनचर
१२) वाडवडिलांनी मिळवलेली – वडिलोपार्जित
१३) व्याख्यान देणारा – व्याख्याता

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

८४. मी कोण?

खेळाचा हेतू : **विरामचिन्हांची नावे ओळखून योग्य ठिकाणी वापर करणे.**

आवश्यक साहित्य : विरामचिन्हांच्या आकारांची कार्डे, विरामचिन्हांच्या नावांची कार्डे.
(उदा., पूर्णविराम, स्वल्पविराम, प्रश्नचिन्ह, उद्‌गारवाचक चिन्ह)

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे गट करावेत.

२) एका गटाकडे विरामचिन्हांच्या आकाराची कार्डे, तर दुसऱ्या गटाकडे विरामचिन्हांच्या नावांची कार्डे द्यावीत.

३) गटातील एका विद्यार्थ्याला विरामचिन्हाच्या आकाराचे कार्ड दाखवण्यास सांगावे.

४) दुसऱ्या गटास त्याच्याकडील विरामचिन्हाचे नाव शोधून ते नाव मोठ्याने वाचण्यास सांगावे.

५) दुसऱ्या गटाने दाखविलेल्या कार्डातील पहिल्या गटास विरामचिन्हांचा आकार पुन्हा दाखवून त्या संबंधित एक वाक्य सांगण्यास सांगावे.

६) विरामचिन्हाचे नाव बरोबर ओळखल्यानंतर योग्य वाक्य सांगणाऱ्या व लिहिणाऱ्या गटाचे अभिनंदन करावे.

७) अयोग्य उत्तर मिळाल्यास पुढील गटास संधी द्यावी.

खेळाचा आराखडा : **विरामचिन्हांच्या आकारांची कार्डे :**

.	,	?	!

विरामचिन्हांच्या नावांची कार्डे :

पूर्णविराम	स्वल्पविराम	प्रश्नचिन्ह	उद्‌गारवाचक चिन्ह

(टीप : शिक्षकांनी चिन्हांची नावे दाखवून पाच मिनिटांत जास्तीत जास्त वाक्ये लिहिणाऱ्या गटास विजयी घोषित करावे.)

८५. गोंधळात गोंधळ

खेळाचा हेतू : **म्हणी समजून घेऊन त्यांचा योग्य ठिकाणी वापर करणे.**

आवश्यक साहित्य : म्हणींची कार्डे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे समान गट तयार करावेत. (हा खेळ एकट्याने/जोडीनेही खेळता येईल.)

२) प्रत्येक गटातील एका विद्यार्थ्यास एका म्हणीचे कार्ड निवडण्यास सांगावे.

३) वाक्यकार्डावर चुकीची म्हण लिहावी.

४) विद्यार्थ्यांना वाक्यकार्डावरील म्हण दुरूस्त करून योग्य म्हण तयार करण्यास सांगावी.

५) जो गट प्रथम वाक्य कार्डावरील म्हणी दुरुस्त करून अचूक सांगेल तो गट विजयी घोषित करावा.

कार्ड क्र. १	कार्ड क्र. २
पाचा विश्वे दारिद्र्य	काकडीला पाने तीन
एक घाव नऊ तुकडे	आपला पाय जगन्नाथ
नव्याचे अठरा दिवस	कोल्ह्याला आवळा आंबट
चार ना धड भाराभर चिंध्या	थेंबे थेंबे समुद्र साचे

खेळाचा आराखडा : **(टीप : वरीलप्रमाणे कार्ड तयार करण्यासाठी पुढील म्हणींची कार्डे तयार करावीत.)**

- दोन दिवस सासूचे दोन दिवस सूनेचे
- तीन डोळे शेजारी, भेट नाही संसारी.
- एक तिघाडा काम बिघाडा
- बैल लंगडी, कोंबडी शहाणी
- अंथरूण पाहून हात पसरावे.
- अति शहाणा त्याचा हत्ती रिकामा
- शिंक्याचेतुटले,कुत्र्याचेफावले
- वासराला गुळाची चव काय?
- हसतील त्याचे पाय दिसतील.
- बी पुंगी वाजली तर वाजली,

एक मुखी परमेश्वर

वरातीमागून गाय

कानापेक्षा मोती जड

बळी तो नाक पिळी

घरोघरी दगडाच्या चुली.

८६. जोडीदार माझा हरवलाय

खेळाचा हेतू : **वाक्प्रचारांचा अर्थ समजणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्प्रचारांच्या चिठ्ठ्या, त्याच वाक्प्रचारांच्या अर्थाची कार्डे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार गट करावेत.

२) जमिनीवर एक गोल आत व एक बाहेर असे गोल काढावेत.

३) आतील गोलात वाक्प्रचाराच्या चिठ्ठ्या व बाहेरील गोलात त्या वाक्प्रचाराच्या अर्थाची कार्डे ठेवावीत.

४) गटातील एकेका मुलाला आतील गोलातील एक वाक्प्रचार उचलून त्याचा अर्थ बाहेरील गोलात शोधण्यास सांगावे.

५) वाक्प्रचार व अर्थ यांची जोडी करून त्यानुसार एकत्र उभे राहण्यास सांगावे.

६) ज्या गटाचे वाक्प्रचार व अर्थाची जोडी लावण्याचे काम कमी वेळात होईल तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा : **वाक्प्रचारांच्या चिठ्ठ्या :**

१) पोटात कावळे ओरडणे.	२) चाहूल लागणे
३) थंडीने कुडकुडणे.	४) गलबलून येणे.
५) पोटाशी धरणे.	६) फज्जा उडवणे.
७) मायेचा वर्षाव करणे.	८) रुंजी घालणे.
९) देहभान विसरणे.	१०) पसार होणे.

अर्थाची कार्डे :

खूप भूक लागणे.	येण्याची जाणीव होणे.
मायेने जवळ घेणे.	मन भरून येणे.
खूप प्रेम करणे.	खाऊन टाकणे.
भोवती फिरणे.	स्वतःचा विसर पडणे.
पळून जाणे.	खूप थंडी वाजणे.

(टीप : हा खेळ वैयक्तिक, जोडीमध्ये व गटामध्ये घ्यावा.)

८७. खेळूया पतंगाशी...

खेळाचा हेतू : **वाक्प्रचाराचा अर्थ समजून घेऊन वाक्यात उपयोग करणे.**

आवश्यक साहित्य : पतंग, वाक्प्रचारांची कार्डे.

खेळाची कृती :

१) वर्गातील मुलांचे गट करून गटप्रमुख नेमावा.

२) वाक्प्रचारांची कार्डे एकत्र करून एका टोपलीत ठेवावीत.

३) शिक्षकांनी गटांना पतंग द्यावा व गटप्रमुखांना वाक्प्रचाराचे कार्ड द्यावे.

४) शिक्षकांनी वाक्प्रचाराचे कार्ड पतंगावर ठेवावे.

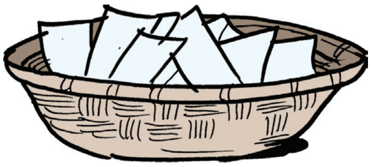
५) गटातील विद्यार्थ्यांना पतंगावर ठेवलेले कार्ड वाचून समान अर्थ असलेले वाक्प्रचाराचे कार्ड शोधून पतंगाची शेपटी तयार करण्यास सांगावे.

६) विद्यार्थी किंवा गटप्रमुख टोपलीतून वाक्प्रचारांच्या पट्ट्या वाचतील.

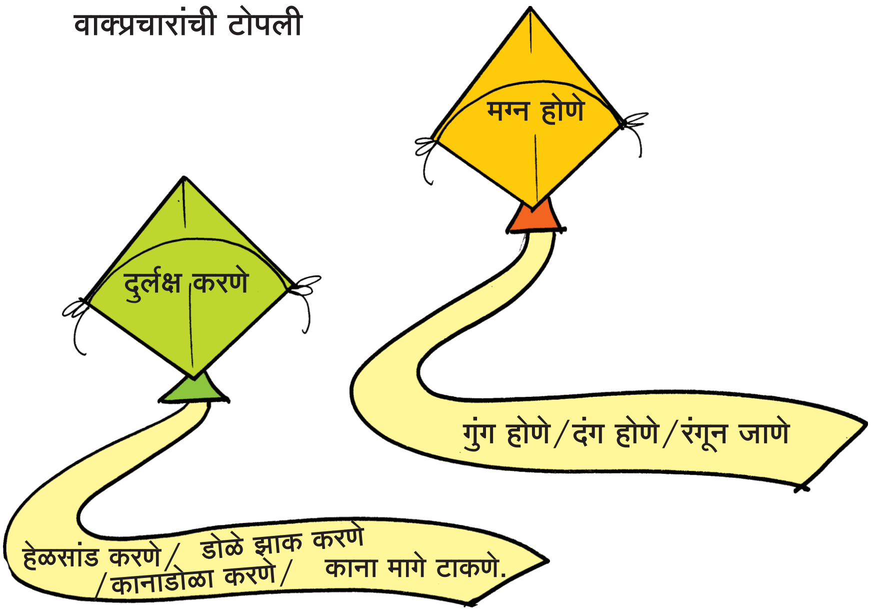
७) कमीत कमी वेळात पतंगाला सर्व बरोबर वाक्प्रचाराची शेपटी तयार करणारा गट विजयी होईल.

८) विद्यार्थ्यांकडून वाक्प्रचारांचे वाक्यात उपयोग करून घ्यावे.

खेळाचा आराखडा :



वाक्प्रचारांची टोपली



८८. उडी मारुया – समजून घेऊया

खेळाचा हेतू : **वाक्प्रचार व अर्थ माहीत होणे.**

आवश्यक साहित्य : कवडी, फासा (फक्त १ किंवा २ लिहिलेली.)

खेळाची कृती :

१) हा खेळ ५–६ विद्यार्थी खेळू शकतील, वेळेचे बंधन नाही.

२) एक कवडी किंवा फासा घेऊन दान टाकावे.

३) सापशिडीप्रमाणेच विद्यार्थ्यांना एक किंवा दोन घरांनी मागे–पुढे जाण्यास सांगावे.

४) प्रत्येक घरात वाक्प्रचारांचा अर्धा भाग आहे त्याच्या अर्थाप्रमाणे इतर घरांमध्ये पुढे किंवा मागे वाक्प्रचाराचा राहिलेला अर्धा भाग दिला आहे हे सांगावे.

५) उडी कोणत्या घरात मारावी लागेल ते वाक्प्रचाराचा अर्धा भाग वाचून विद्यार्थ्याला ठरविण्यास सांगा. (आवश्यक तेथे शिक्षकांनी मदत करावी.)

६) प्रत्येक घरात जाताना त्यातील वाक्प्रचार वाचावयास सांगावा व लक्षात ठेवण्यास सांगावे.

७) वाक्प्रचाराचा अर्थ समजून घेण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा :

चढणे ३६	मान ३५	देणे ३४	कंठस्नान ३३	कान ३२	घालणे ३१
कानमंत्र २५	ताईत होणे २६	खाली घालणे २७	काढून घेणे २८	धूळ फेकणे २९	फुंकणे ३०
गळ्यातला २४	डोळ्यांत २३	लाही लाही होणे २२	देणे २१	गळा २०	अंगाची १९
डोक्यावर १३	नाकी १४	गळा १५	फुटणे १६	अंग १७	काढणे १८
गुंतणे १२	सोनाराने ११	नाक १०	किटणे ९	कंठाशी ८	तोंड ७
कापणे १	नऊ येणे २	कपाळ ३	कान टोचणे ४	कान ५	प्राण येणे ६

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

८९. मला ओळखा

खेळाचा हेतू : **शब्दांची ओळख.**

आवश्यक साहित्य : तक्ता

खेळाची कृती : हा खेळ एकट्याने किंवा गटात घ्यावा. चौकटीत शब्दाच्या सुरुवातीचे किंवा शेवटचे अक्षर दिलेले आहे. त्या अक्षराच्या उजव्या किंवा डाव्या बाजूला त्या शब्दाचा अर्थ दिलेला आहे. दिलेल्या अर्थाकरिता उजवीकडील मोकळ्या चौकटीत शब्द लिहायला सांगावा.

खेळाचा आराखडा :

१.		क	विमान चालविणारा
२.	आंदोलन	च	
३.		ट	मारामारी
४.	किल्ल्याची भिंत	त	
५.		प	देवापुढे सतत जळणारा दिवा
६.	भित्रा	धा	
७.		र	जलद
८.	सिंह	व	
९.		री	शेतात काम करणारा
१०.	जंगलात लागलेली आग	व	
१०.		र	लिहिता वाचता येणारा

९०. शब्दांची किमया

खेळाचा हेतू : **शब्द ओळखणे, शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

खेळाची कृती : १) हा खेळ एकेकट्याने किंवा दोन गटात घेता येईल.

२) मुलांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.

३) दोन्ही गटांना काही ठरावीक अक्षरे तसेच स्वरचिन्हयुक्त अक्षरे द्यावीत. अक्षरगट द्यावा. त्यातून दिलेल्या वर्णनाकरिता वापरले जाणारे शब्द शोधण्यास सांगावेत. त्यासाठी गटातील अक्षरे, स्वरचिन्हयुक्त अक्षरे एकापेक्षा जास्त वेळा वापरता येतील अशी सूचना द्यावी.

४) अचूक शब्द कमी वेळेत तयार करणारा गट विजयी होईल.

खेळ : अ) र ता मा भा क

१) तव्यावर भाजली जाते. २) दुधापासून तयार केले जाणारे एक पेय.
३) लोहाराचे एक अवजार ४) वजन
५) हात, हस्त ६) मारणारा
७) तारणारा ८) लोखंड, तांबे यांपासून बनवतात ती.

ब) न वा स व रा

१) जंगल २) नाकामुळे पदार्थाचा .... कळतो.
३) साल, वर्ष ४) जुना नसलेला
५) रक्तवाहिनी ६) पोपट, राघू
७) धान्याचा ढीग ८) संधी

क) धा र त सं पा

१) चाकू, सुरी, विळी यांना असते ती
२) ज्ञानेश्वर, तुकाराम, रामदास हे ········ होते.
३) 'जर'चा जोडीदार
४) झाडाभोवती बांधतात.

ड) सा गा र व

१) खेडे २) गरम नसलेला
३) 'खाली'च्या विरुद्ध ४) आवाज
५) व्रत ६) प्रामाणिक व्यक्ती

इ) र ण भा त व

१) युद्ध २) शेतातील नको असलेले गवत
३) दर ४) तांदळापासून बनवलेला एक खाद्यपदार्थ
५) आपला देश

९१. फुलपाखराची झेप

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.**

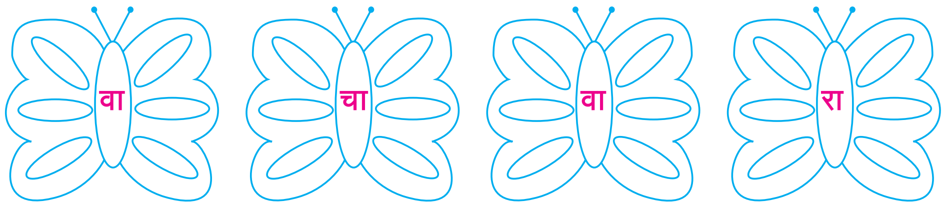
आवश्यक साहित्य : कार्डशीटपासून बनवलेली फुलपाखरांची चित्रे

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन मुले किंवा दोन गटात घेता येईल.
२) मुलांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.
३) एका गटाला एक फुलपाखरू द्यावे.
४) फुलपाखराच्या मधील भागात एखादे अक्षर लिहावे.
५) खाली दिलेले शब्द/सूचक वाक्य विद्यार्थ्यांना सांगावे.
६) विद्यार्थ्यांना फुलपाखरामधील अक्षर व सूचक शब्द/सूचक वाक्य यातून तयार होणारा शब्द अनुक्रमे फुलपाखराच्या पंखात लिहायला सांगावे.
उदा. गंध म्हणजे वास म्हणून फुलपाखराच्या पंखामध्ये 'स' हे अक्षर लिहिणे. जेणेकरून फुलपाखरामधील 'वा' हे अक्षर व 'स' हे अक्षर वापरून 'वास' हा अर्थपूर्ण शब्द तयार होईल.

(या पद्धतीने शिक्षकांनी समानार्थी शब्द वापरून फुलपाखरे तयार करावीत.)

खेळाचा आराखडा :



वा

१) 'हवा' या शब्दास समानार्थी शब्द
२) गंध
३) रस्ता
४) पाण्याला उष्णता दिल्यावर तयार होते ती
५) दिव्यात वापरली जाणारी कापसाची
६) एक वन्य प्राणी

चा

१) किल्ली
२) जनावरांचे खाद्य
३) एक संख्या
४) एक फूल
५) कापण्यासाठी वापरतात ....
६) चक्र

बा

१) भुजा
२) पिता
३) बगीचा
४) एक संख्या
५) बसण्याचे एक साधन
६) तीर

रा

१) भूपती, नृप
२) पोपट, राघू
३) निशा, रजनी
४) धान्याचा ढीग
५) लाकूड जाळल्यानंतर उरते ती
६) राजाची पत्नी

९२. पत्ते जोडा

खेळाचा हेतू : **समानार्थी शब्दांचा परिचय करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : खेळातील शब्दपत्ते.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन किंवा जास्त विद्यार्थ्यांमध्ये घेता येईल.

२) एका शब्दपत्त्यावर काही शब्द लिहावेत.

३) प्रत्येक विद्यार्थ्यास ९–९ शब्दपत्ते वाटावेत.

४) शिल्लक शब्दपत्त्यांमधून विद्यार्थ्यांना दिलेल्या शब्दपत्त्यावर लिहिलेल्या शब्दास समानार्थी शब्दाच्या जोड्या शोधण्यास सांगावे.

५) विद्यार्थ्यांना त्यांच्याकडे असलेल्या शब्दपत्त्यातील शब्दास जुळणारे इतर समानार्थी शब्द जुळविण्यास सांगावे व ठरावीक वेळ द्यावा.

६) दिलेल्या वेळेत ज्या विद्यार्थ्यांच्या समान शब्दाच्या पाच जोड्या सर्वांत लवकर तयार होतील त्यास विजेता घोषित करावे.

खेळाचा आराखडा : उदा.

झाड	–	वृक्ष	तरू	द्रुम
बाप	–	पिता	जनक	वडील
वार्ता	–	बातमी		

(टीप : हाच खेळ वचन, लिंग यांचे पत्ते वापरून घेता येईल.)

९३. चला आगगाडीचे डबे जोडूया

खेळाचा हेतू : **समानार्थी शब्दांचा शब्दसंग्रह वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : समान अर्थाचे शब्दकार्ड

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार गट करावेत.

२) विद्यार्थ्यांना मैदानावर घेऊन जावे.

३) विद्यार्थ्यांना खेळ खेळत असताना आगगाडी तयार करायची आहे असे सांगावे.

४) प्रत्येक गटातील एका मुलाला इंजिनाच्या आकारावर लिहिलेले शब्दकार्ड द्यावे.

५) इंजिनाच्या आकारावर लिहिलेल्या शब्दाच्या समानार्थी असलेल्या शब्दपट्ट्या मैदानावर गोलात ठेवाव्यात.

६) शिक्षकांनी शिट्टी वाजवल्यावर विद्यार्थ्यांना गोलात ठेवलेले शब्दकार्ड घेण्यास सांगावे.

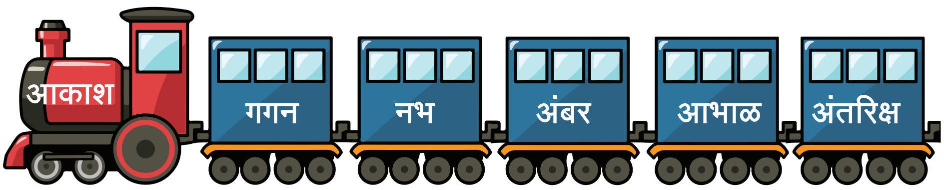
७) इंजिनाच्या आकारावर लिहिलेला शब्द वाचून त्याचा योग्य समानअर्थी शब्द निवडण्यास सांगावे.

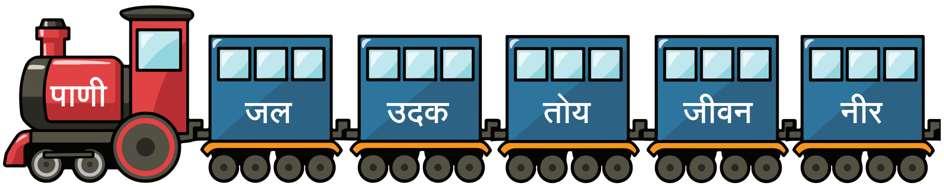
८) शिक्षकांनी शब्द योग्य असल्याची खात्री करावी.

९) योग्य शब्द असल्यास त्या विद्यार्थ्यांला आगगाडी तयार करण्याकरिता मागे जाऊन उभे राहण्यास सांगावे.

१०) याप्रमाणे विद्यार्थ्यास समानार्थी शब्दांची आगगाडी पूर्ण करण्यास सांगावे. ज्या गटाची समानअर्थी इंजिनाची आगगाडी पहिली पूर्ण होईल तो गट विजेता ठरवावा.

खेळाचा आराखडा : आकाश पाणी झाड नदी वारा हत्ती घोडा





९४. डोंगराला आग लागली पळाऽऽ पळाऽऽ

खेळाचा हेतू : **सारखे शब्द ओळखून गटात एकत्र होणे.**

आवश्यक साहित्य : समानार्थी शब्दांची शब्दकार्डे, टोपली

खेळाची कृती :

१) एका शब्दाच्या समानार्थी शब्दांची ४-५ शब्दकार्डे तयार करावीत.

२) अशी बरीच शब्दकार्डे तयार करून एका टोपलीत ठेवावीत.

३) प्रत्येक विद्यार्थ्यास टोपलीतील एक-एक शब्दकार्ड घेण्यास सांगावे.

४) शब्दकार्ड घेऊन विद्यार्थी गोलाकार उभे राहतील.

५) शिक्षक 'डोंगराला आग लागली पळाऽऽ पळाऽऽ' असे म्हणतील, तेव्हा सर्व विद्यार्थी गोलामध्ये पळतील व शिक्षकांनी थांबा सांगितल्यावर आपल्या हातातील शब्दाचा समानार्थी शब्द असणाऱ्या शब्दांचा गट बनवतील.

६) जी मुले गट बनवू शकणार नाहीत ती खेळातून बाद होतील व शिक्षक पुढील सूचना देतील (डोंगराला....)

खेळाचा आराखडा :

(टीप : समूहदर्शक, समानार्थी व यमक असणाऱ्या शब्दांचा समावेश करावा.)

९५. शब्दकलश

खेळाचा हेतू : **शब्दांच्या जातींची उजळणी होणे. (नाम, सर्वनाम, विशेषण)**

आवश्यक साहित्य : शब्दपट्ट्या, कार्डे (शब्दनाणी).

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार २ ते ३ गट तयार करावेत.

२) शिक्षकांनी एका कलशात शब्दांच्या विविध जातीतील शब्द एका कलशात टाकावेत.

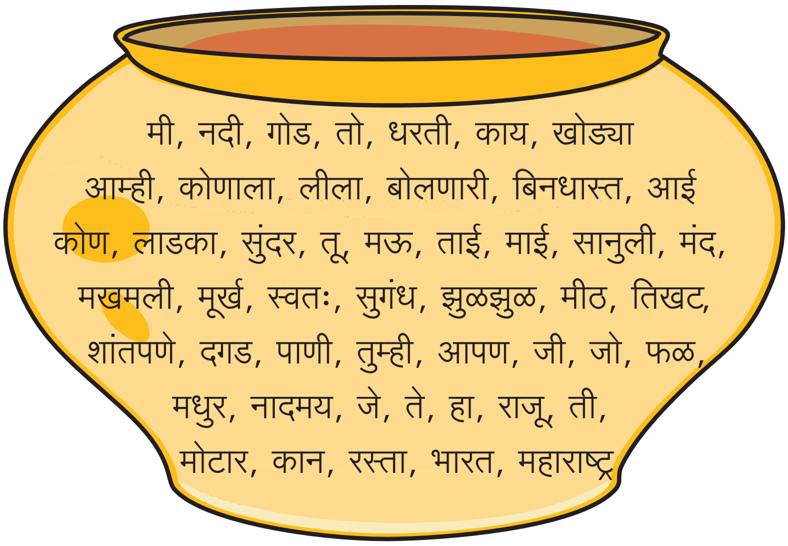
३) शब्दांच्या जातींचा कलश विद्यार्थ्यांच्या समोर ठेवावा.

४) प्रत्येक गटाला शब्दांच्या जातीपैकी एकेक शब्दांची जात वाटून द्यावी.

५) प्रत्येक गटाने स्वत:ला आलेल्या शब्दाच्या जातीची चळत कलशातून शोधून तयार करावी.

६) १ ते २ मिनिटांचा वेळ देऊन अचूकपणे चळत तयार होईल तो गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा :



शब्दांच्या जाती : नाम, सर्वनाम, विशेषण

नाम	सर्वनाम	विशेषण

९६. 'हे' ही माझे – 'ते' ही माझे

खेळाचा हेतू : **विशेषनामांसाठी वापरल्या जाणाऱ्या विशेषणांची ओळख होणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दांचा गट– विशेषण असणारे शब्द, विशेषनाम असणारे शब्द.

उदा.,

'अ' गट (विशेषनाम)	'ब' गट (विशेषण)
सुंदर	सुंदरने सुंदर रांगोळी काढली.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन गटात घ्यावा.

२) विद्यार्थ्यांना १० मिनिटे वेळ द्यावा.

३) प्रत्येक योग्य उत्तरास १ गुण द्यावा.

४) एका गटाला असे विशेषनाम सांगायला लावा की जो शब्द विशेषणही असेल.

५) दुसऱ्या गटाला त्या शब्दाचा विशेषणासारखा वाक्यात उपयोग करायला सांगावे.

६) समजा दुसऱ्या गटाने त्या शब्दाचा वाक्यात उपयोग केला नाही, तर पहिल्या गटास वाक्यात उपयोग करण्याची संधी द्यावी.

७) याप्रमाणे आळीपाळीने दोन्ही गट खेळतील.

खेळाचा आराखडा :

अ. क्र.	नमुना शब्द (विशेषनाम)	नमुना उत्तर (विशेषण)
१)	संगीता	संगीताने सुरेल संगीत सादर केले.
२)	आनंद	आनंदने आनंदाने अभ्यास केला.
३)	ओंकार	ओंकारने ओंकार उच्चारला.

९७. शब्द जोडा–अळी वाढवा

खेळाचा हेतू : **क्रियापदासाठी योग्य विशेषण सांगून वाक्य तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : क्रियापदाची शब्दकार्डे

उदा : चालणे | पाहणे | धावणे

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांच्या संख्येप्रमाणे सात ते आठ विद्यार्थ्यांचे दोन गट तयार करावेत. प्रत्येक गटाकरिता एक गटप्रमुख नेमावा.

२) प्रत्येक गटाला एक–एक क्रियापद द्यावे.

३) गटप्रमुखास फळ्यावरील गोलात आलेले क्रियापद लिहिण्यास सांगावे.

४) गटातील प्रत्येक विद्यार्थ्यास पुढे येऊन त्या त्या गोलाच्या पुढे दिलेल्या क्रियापदास लागू होणारे एक एक विशेषण अर्धगोलात जोडण्याविषयी सांगावे.

५) वरील कृती करत करत आळीचे चित्र तयार करायचे आहे अशी सूचना द्यावी.

६) ज्या गटाची विशेषणे (अळी मोठी होईल) जास्त होतील तो गट विजयी होईल.

खेळाचा आराखडा :

९८. शब्द कॅरम

खेळाचा हेतू : शब्दांना उपसर्ग जोडणे.

आवश्यक साहित्य : कॅरमबोर्ड, शब्द चिकटवलेल्या सोंगट्या, स्ट्रायकर, कॅरमच्या चार कोपऱ्यांसाठी गैर सु बे अनु ही उपसर्ग कार्डे.

खेळाची कृती :

१) चार मुले खेळासाठी निवडावीत. वरीलप्रमाणे शब्द लिहिलेल्या सोंगट्या कॅरमबोर्डच्या मध्ये ठेवून, चारही कोपऱ्यांना उपसर्ग कार्ड चिकटवावे.

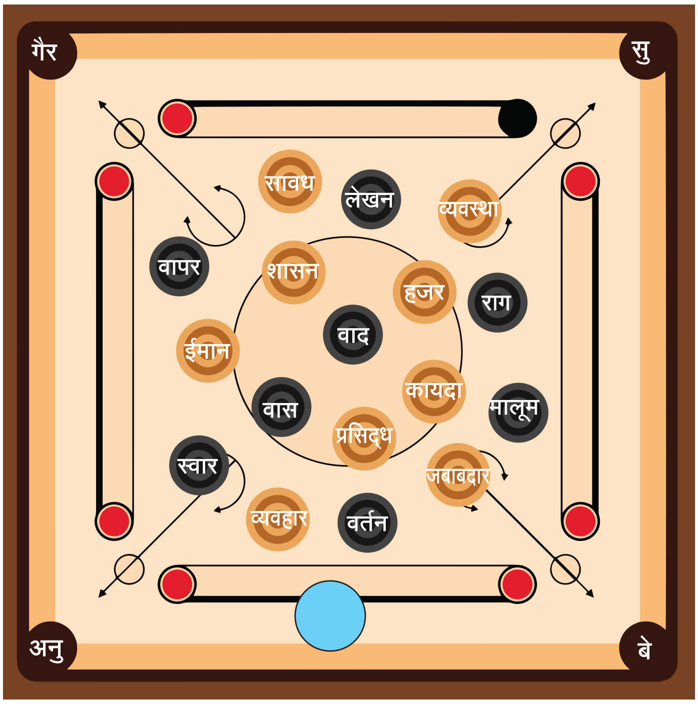
२) कॅरमसारखा खेळ घ्यावा. सोंगटी ज्या कप्प्यात जाईल तो उपसर्ग लावून अर्थपूर्ण शब्द तयार करण्यास सांगावा.

३) शब्द तयार होत असेल तर ती सोंगटी त्या खेळाडूची होईल.

४) उपसर्ग लावून अर्थपूर्ण शब्द तयार न झाल्यास सोंगटी पुन्हा बोर्डवर ठेवावी. अशा प्रकारे पूर्ण खेळ घ्यावा.

५) ज्या मुलाला जास्त सोंगट्या मिळतील तो विजयी घोषित करून त्याचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : खेळ जोडीने व गटाने घेता येईल. इतर शब्दांचा आपण वापर करू शकतो.)

कॅरम नसेल तर फरशीवर चौकोन आखावा. चार कोपऱ्यात गोल करावेत. त्यात उपसर्ग लिहावेत. विद्यार्थ्याचा खेळात असलेला स्ट्रायकर गोलात गेला की, ती सोंगटी त्या विद्यार्थ्याची होईल.

९९. राजा म्हणतो पळाऽऽ पळाऽऽ

खेळाचा हेतू : **क्रियादर्शक शब्दांचे समजपूर्वक वाचन करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : क्रियादर्शक शब्दकार्डे, खंजिरी.

उदा. हसणे, पळणे, बसणे, उड्या मारणे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांना गोलाकार उभे करावे.

२) गोलाच्या आतमध्ये क्रियादर्शक शब्दकार्डे पालथी करून ठेवावीत.

३) राजा म्हणतो, पळाऽऽ! असे म्हटल्यावर विद्यार्थ्यास गोलाकार धावण्यास सांगावे.

४) राजा म्हणतो, थांबा! असे म्हटल्यावर विद्यार्थ्यांना थांबण्यास सांगावे.

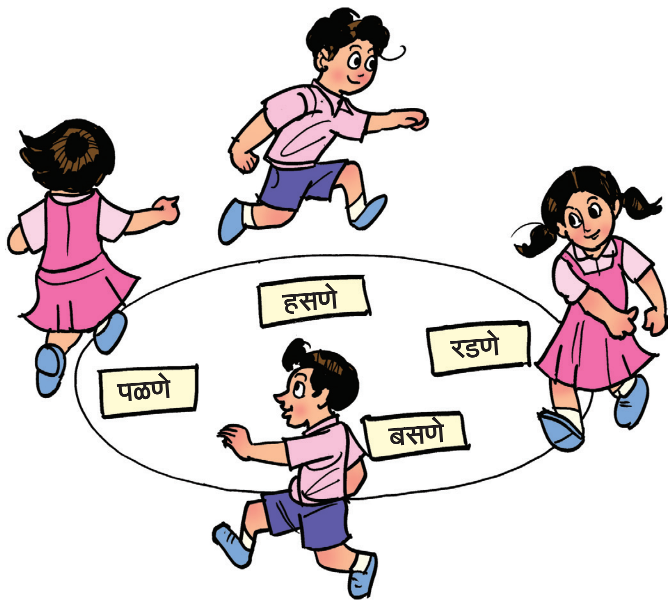
५) शिक्षकांनी एका विद्यार्थ्याला गोलातील एक कार्ड उचलून मनात वाचण्यास सांगावे.

६) जो विद्यार्थी कार्ड वाचेल त्यास त्या कार्डावरील क्रियेप्रमाणे कृती अथवा तसे हावभाव करण्यास सांगावे.

७) इतर विद्यार्थ्यांना केलेल्या कृतीवरून कार्डावर कोणता शब्द असू शकेल तो शब्द ओळखण्यास सांगावे.

८) विविध क्रियादर्शक शब्दांच्या आधारे खेळ पुढे सुरू ठेवावा.

खेळाचा आराखडा :



१००. शब्दसोबती

खेळाचा हेतू : **प्रत्यय लावून नवीन शब्द तयार करणे.**

आवश्यक साहित्य : प्रत्यय म्हणून उपयोगात येणारी शब्दकार्डे –

१) ता २) कार ३) दार ४) वान ५) कारक ६) त्व ७) त्त्व

खेळाची कृती : १) शिक्षकांनी वरीलपैकी एक शब्दकार्ड वर्गातील सर्व मुलांना वाचून दाखवावे.

२) एक मिनिट वेळ देऊन प्रत्यय जोडून येणारे शब्द लिहायला सांगावे.

३) एका मिनिटात जास्त शब्द तयार होणारा विद्यार्थी विजयी होईल.

(टीप : वरीलप्रमाणे शिक्षकांना यादीत प्रत्ययाची भर घालता येईल.)

१०१. क्रियाकलाप

खेळाचा हेतू : **शब्दांशी संबंधित क्रियापदाचे शब्द सांगता येणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकार्ड, खडू, फळा.

खेळाची कृती : १) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत. गटांना नावे द्यावीत व खेळाविषयी माहिती द्यावी.

२) शिक्षकांनी फळ्यावर २ भाग आखून गटांची नावे लिहावीत.

३) शिक्षकांनी एक शब्द सांगावा. उदा. वीज

४) शिक्षकांनी दिलेल्या विषयाला अनुसरून विद्यार्थ्यांना क्रियापदे सांगण्यास सांगावीत. उदा. कडाडणे, चमकणे, पडणे, लखलखणे.

५) दोन्ही गटातील विद्यार्थ्यांनी सांगितलेल्या क्रियापदाचे शब्द शिक्षकांनी त्या–त्या गटात फळ्यावर लिहावेत.

६) शब्दांची पुनरावृत्ती होणार नाही याची दक्षता घ्यावी.

७) ज्या गटाने जास्त क्रियापदाचे शब्द सांगितले. त्या गटाचे टाळ्या वाजवून कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा : स्वयंपाकघर | वीज | बाग | रेल्वेस्टेशन | शाळा

'अ' गट (मोगरा)	'ब' गट (गुलाब)
चिरणे, तळणे, मळणे, जेवणे, ओतणे, पुसणे, कापणे, झाडणे, परतणे, उकडणे, वाफवणे.	आवरणे, घासणे, धुणे, लाटणे, वाटणे, वाढणे, पाखडणे, भाजणे, शिजवणे.

(टीप : शिक्षकांनी या खेळासाठी वेगवेगळ्या शब्दांची भर घालावी.)

१०२. खजिना शोध

खेळाचा हेतू : **वाचलेला मजकूर समजून घेणे.**

आवश्यक साहित्य : चित्रकार्डे, शब्दकार्डे, शब्दचिठ्ठ्या, पोस्टर्स

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थी संख्येप्रमाणे गट करावेत.

२) शिक्षकांनी खेळ सुरू करण्यापूर्वी विविध ठिकाणी कोडी लिहिलेल्या चिठ्ठ्या लपवून ठेवाव्यात.

३) पहिले कोडे लिहिलेली चिठ्ठी शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना द्यावी. (दोन गटांना दोन वेगळी कार्डे व वेगळी जागा द्यावी.)

४) पहिली चिठ्ठी सापडल्यानंतर गटाने दुसरी, तिसरी चिठ्ठी मिळविण्याचा प्रयत्न करण्याबाबत सूचना द्यावी.

जसे :

१) पहिली चिठ्ठी : रंग माझा काळा, पुसला जातो १० वेळा (फळा)

२) दुसरी चिठ्ठी : एका बटणावर खुलते जग, पाहू चला वरचेवर (संगणक)

३) तिसरी चिठ्ठी : साठवतो मी कचरा सारा, कोपऱ्यात बसतो भोळाभाबडा. (कचरापेटी)

४) चौथी चिठ्ठी : वारा येतो भरा भरा, उघडता माझे दोन्ही डोळे (खिडकी)

५) पाचवी चिठ्ठी : दोन दरवाजे कप्पे चार, चावी लागता उघडते दार (कपाट)

५) जिथे शेवट होणार आहे तिथे मात्र शब्दकार्ड/चिठ्ठ्या ठेवाव्यात.

६) सर्व गटाने चिठ्ठ्या मिळविल्यानंतरच त्यांना शेवटचे कोडे असलेले शब्दकार्ड अथवा चिठ्ठी मिळेल अशी व्यवस्था करावी.

७) विद्यार्थ्यांना वेळेची मर्यादा द्यावी.

८) जो गट सर्वांत आधी शेवटच्या कोड्याची उकल करून शब्दकार्डे शोधेल त्या गटाला विजेता घोषित करावा.

९) विजेत्या गटाचे कौतुक करावे.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

१०३. ‘कल्ला’कार

खेळाचा हेतू : **अभिव्यक्ती कौशल्याचा विकास करणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या व विविध भावना दर्शविणाऱ्या क्रिया लिहिलेल्या चिठ्ठ्या, टोपली.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ दोन विद्यार्थी किंवा दोन गटात खेळता येईल.

२) विद्यार्थ्यांसमोर काही वाक्यपट्ट्या ठेवाव्यात.

३) एका खोक्यात विविध भावना दर्शविणाऱ्या क्रिया लिहिलेल्या चिठ्ठ्या ठेवाव्यात.

४) एका वेळी एका गटातील एका विद्यार्थ्यास समोर येण्यास सांगावे व विद्यार्थ्यास एक वाक्यपट्टी उचलून त्या वाक्याचे वाचन करण्यास सांगावे.

५) यानंतर एका विद्यार्थ्यास छोट्या वाटीतील एक चिठ्ठी काढण्यास सांगावे. त्या चिठ्ठीवर विविध भाव दर्शविणाऱ्या क्रिया लिहिली असेल, विद्यार्थ्यांना चिठ्ठीत दर्शविलेल्या भावनेत वाक्यपट्टीतील वाक्यांचे वाचन करावयास सांगावे. उदा. आई मला रागावली हे वाक्य विद्यार्थ्यांना हसून सांगण्यास सांगावे. असाच खेळ दोन्ही गटात सुरू राहील.

६) जो गट जास्तीत जास्त अचूक पद्धतीने भावना व्यक्त करेल त्याचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

क्रिया	भावना दर्शविणाऱ्या क्रिया
१) आई मला रागावली.	१) हसून
२) मी जिलेबी खाल्ली.	२) रडून
३) बाबांनी सायकल आणली.	३) घाबरून
४) मनी माझ्याशी खेळते.	४) धाडसाने
५) रात्री चोर आले.	५) विनोदाने
६) धो धो पाऊस आला.	६) शांततेने
७) आई रात्री उपाशी झोपली.	७) आश्चर्याने
८) दादाने साप पकडला.	८) ओरडून
९) माझा पहिला नंबर आला.	९) रागवून
१०) आमच्या मागे कुत्रा लागला.	१०) भांडून

(टीप : वर दिलेली वाक्ये उदाहरण दाखल आहेत. यात आणखी वाक्यांची भर घालता येईल. विविध भावना व्यक्त करताना मुलांचा अभिव्यक्त होण्याचा प्रवास सुरू होणार आहे.)

१०४. अवयवांतून वाक्प्रचारांचा शोध

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्ती वाढवणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध अवयवांची चित्रे, वाक्प्रचारांच्या अर्थासह पट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ एकेकट्याने किंवा गटाने खेळता येईल.

२) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.

३) दोन्ही गटांना एकाच वेळी अवयवांची चित्रे व वाक्प्रचार पट्ट्या द्याव्यात.

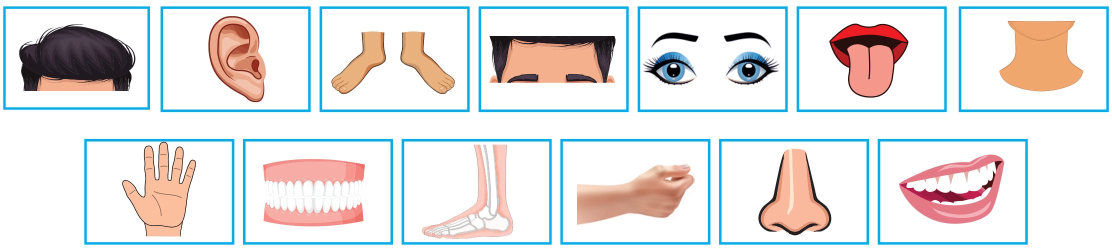
४) विद्यार्थ्यांना वाक्प्रचाराच्या पट्ट्यातील काही भाग रिकामा ठेवावा. ज्या रिकाम्या ठिकाणी अवयवाचे नाव येऊ शकेल.

५) मुलांना वाक्यप्रचारांच्या वाक्यपट्ट्यांमध्ये दिलेल्या रिकाम्या जागी अपेक्षित अवयवाचे नाव लिहिण्यास सांगावे.

६) जो गट लवकर अचूक वाक्प्रचार तयार करेल तो विजेता होईल.

खेळाचा आराखडा :

१) तोंडात ×× घालणे	–	आश्चर्यचकित होणे.
२) ×× देणे	–	सामना करणे.
३) ×× तोंडाची गाठ पडणे	–	जेमतेम खाण्यास मिळणे.
४) ×× ची काडे करणे	–	अतिशय मेहनत करणे.
५) ×× मुरडणे	–	नापसंती दर्शवणे.
६) ×× तृण धरणे	–	शरण जाणे.
७) ×× धूळ फेकणे	–	फसवणे.
८) ×× वर बसवणे	–	फाजील लाड करणे.
९) ×× ला हाड नसणे	–	वाटेल तसे बोलणे.
१०) ×× काढणे	–	मोठ्याने रडणे.
११) ×× ने गळा कापणे	–	विश्वासघात करणे.
१२) ×× वर घालणे	–	लक्षात आणून देणे.
१३) काढता ×× घेणे	–	निघून जाणे.
१४) ×× ला हात लावणे	–	निराश होणे.



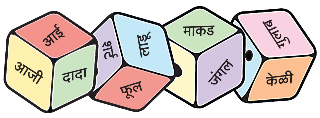
१०५. फासा टाका – गोष्ट बनवा

खेळाचा हेतू : **अर्थपूर्ण गोष्ट तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : खोक्याच्या प्रत्येक (६ पृष्ठ) पृष्ठावर शब्द लिहिलेली तीन खोकी पुढीलप्रमाणे –

खेळाची कृती :
१) शिक्षकांनी मुलांच्या संख्येनुसार कमीत कमी ३ ते ५ विद्यार्थ्यांचे गट करावेत.
२) प्रत्येक गटास तीन सोंगट्या टाकण्याची संधी द्यावी.
३) प्रत्येक फाशाबरोबर एक शब्द अशा प्रकारे गटास तीनही फासे टाकून तीन शब्द मिळवण्यास सांगावे.
४) फासे टाकून मिळविलेल्या शब्दांपासून गोष्ट तयार करून सांगण्यास/लिहिण्यास सांगावी.

खेळाचा आराखडा :



आई	लाडू	केळी	आजी	फूल
जंगल	दादा	शर्ट	माकड	मुले
नदी	रस्ता	पाणी	वाघ	दुकान
झाड	छत्री	गुलाब		

(टीप : शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांच्या वयोगटाला अनुसरून शब्दांचा वापर करावा.)

१०६. चिठ्ठी उचलू–नाव लिहू

खेळाचा हेतू : **शब्दसंपत्तीत वाढ होणे.**

आवश्यक साहित्य : उपलब्धतेनुसार रिकामी खोकी, पेपर डिश, टोपली, कागद, पेन इत्यादी.

खेळाची कृती :
१) मुलांचे संख्येनुसार शिक्षकांनी गट करावेत.
२) गटात गटनायक नेमावा.
३) तयार केलेल्या विषयांच्या चिठ्ठ्या वर्गात समोर ठेवाव्यात.
४) गटनायकाला समोर बोलावून एक चिठ्ठी उचलायला सांगावी.
५) चिठ्ठीतील विषयाशी संबंधित मजकूर गटाला आपल्या वहीत लिहायला सांगावा. उदा., काचेच्या वस्तू याच्याशी संबंधित वस्तूंची यादी याचे लेखन, रफार असलेले शब्द याच्याशी संबंधित शब्दांचे लेखन.
६) ठरावीक वेळ देऊन ज्या गटाचे जास्त शब्द व विविध भागांचे नाव/यादी होईल तो गट विजयी ठरेल. त्याचे अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा : १) कवींची नावे, २) लेखकांची नावे, ३) एक बी असलेली फळे, ४) काटेरी वनस्पती

(टीप : शिक्षकांनी यादीत विषयांची आणखी भर घालावी.)

१०७. सुडोकू

खेळाचा हेतू : **विचारशक्तीस चालना मिळणे.**

आवश्यक साहित्य : वेगवेगळे हुमान (कोडी) असलेल्या चिठ्ठ्या, टोपली, वही, पेन, पेन्सिल इ.

खेळाची कृती :

१) हा खेळ वैयक्तिक किंवा जोडीने किंवा गटात घ्यावा.

२) सर्व विद्यार्थी वर्तुळात बसवावीत.

३) मुलांची संख्या अधिक असल्यास वेगवेगळ्या गटांच्या वेगवेगळ्या वर्तुळात विद्यार्थ्यांना बसवावे.

४) वर्तुळाचे मध्यभागी हुमान असलेली चिठ्ठ्यांची टोपली ठेवावी.

५) मुलांना ५ मिनिटांचा ठरावीक वेळ द्यावा.

६) वेळ सुरू होताच प्रत्येक विद्यार्थ्यास टोपलीतील एक चिठ्ठी उचलण्यास सांगावे. त्यातील हुमान वाचून व त्याचे उत्तर आपल्या वहीत लिहिण्यास सांगावे.

७) उत्तर लिहून झाल्यावर विद्यार्थ्याला दुसरी चिठ्ठी उचलून समान कृती करण्यास सांगावे.

८) विद्यार्थ्यांनी वहीत लिहिलेली हुमान/उखाणे यांची उत्तरे शिक्षकांनी तपासावीत.

९) पाच मिनिटात सर्वांत जास्त हुमान अचूक सोडविणाऱ्या विद्यार्थ्यास/गटास/जोडीस आपले हुमान तसेच त्यांची उत्तरे वाचण्याची प्रथम संधी द्यावी व टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

- मी पक्षी आहे. रंगही माझ्या नावात आणि आवाजही, तर मी कोण?
- सूपभर लाह्या, त्यात एक रुपया
- याला किल्ली लागते, पण कुलूप नाही.
- जन्मापासून तुम्हाला मिळते; पण तुमच्यापेक्षा इतरांनीच वापरले.
- वाजते पण ऐकू येत नाही.
- एवढासा गडू–मोठे मोठे लागती रडू
- गरगर चाकावर घडवितो भांडी, मी कोण?

(टीप : याप्रमाणे शिक्षकांनी हुमान (कोडी) यात भर घालावी.)

१०८. शोधा... शोधा... कुठे लपला

खेळाचा हेतू : **स्मरणशक्तीने जोडशब्द शोधणे.**

आवश्यक साहित्य : १० जोडशब्दांची उदा. केर कचरा अशी १०-१० शब्दकार्डे.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी जोडशब्दांचे आराखड्यात दाखवल्याप्रमाणे दोन गट बनवावेत.

२) त्यापैकी एका गटात जोडशब्दांचा एक भाग येईल व दुसऱ्या गटात जोडशब्दाचा दुसरा भाग येईल अशा रीतीने रचना करून सर्व कार्डे पालथी ठेवावीत.

३) विद्यार्थ्यांचे दोन गट करून कार्डाच्या दोन बाजूंना बसवावे.

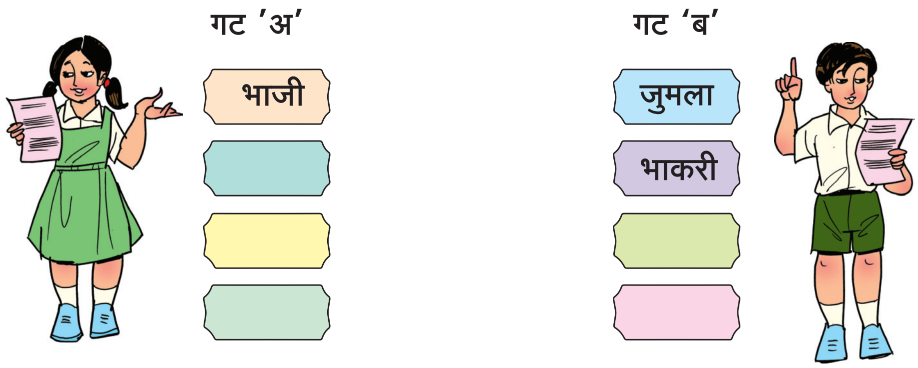
४) छापा-काटा करून खेळाची सुरुवात कोणत्या गटाने करायची ते ठरवावे.

५) गटातील एकाने दोन्ही गटातील कोणतीही दोन कार्डे उचलावीत. त्यातून योग्य जोडशब्द तयार होत असेल तर त्या गटाला अजून एक डाव खेळण्याची संधी द्यावी.

६) पहिल्या गटातील एका शब्दाला योग्य जोडशब्दाचे कार्ड दुसऱ्या गटातून आले नाही तर पहिल्या गटातील कार्ड उपडे ठेवावे व दुसऱ्या गटातील कार्ड त्याच जागी पालथे ठेवावे. नंतर गटातील दुसऱ्या विद्यार्थ्याला संधी द्यावी. दुसऱ्या गटातील विद्यार्थ्यास पाहून पालथे ठेवलेल्या कार्डाच्या पुढील कार्ड पाहायला सांगावे. खेळ असाच पुढे चालू राहील.

७) शेवटी ज्या गटाकडे जास्त जोडशब्द तयार झालेले असतील तो गट विजयी घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा : **जोडशब्दांची यादी** : १) कपबशी २) भांडीकुंडी ३) पालापाचोळा ४) भाजीभाकरी ५) पिवळाधमक ६) बारीकसारीक ७) जुनापुराणा ८) मीठमिरची ९) नीटनेटका १०) गाईगुरे ११) जमीनजुमला १२) बापलेक १३) पैसाअडका १४) शेतीवाडी

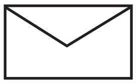


(टीप : वर्गातील संख्येनुसार कमी/जास्त मुलांच्या संख्येचे गट करावे. आवश्यकतेनुसार कार्डे तयार करावीत. हा खेळ लिंग, वचन, विरुद्धार्थी शब्द... यासाठी खेळता येईल.)

१०९. सवाल–जवाब

खेळाचा हेतू : **चिकित्सक विचार करण्यास चालना देणे.**

आवश्यक साहित्य : कोडी संग्रह – फ्लॅशकार्ड असलेले पाकीट.



खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांचे दोन गट करून गटप्रमुख नेमावे.

२) शिक्षकांनी एकेका गटाला कोड्याचे पाकीट द्यावे.

३) पहिल्या गटास दुसऱ्या गटाला कोड्यातून प्रश्न विचारण्यास सांगावे आणि दुसऱ्यास गटाला उत्तर देण्यास सांगावे.

४) दुसरा गट पहिल्या गटाला कोड्यातून प्रश्न विचारेल आणि पहिल्या गटाला उत्तर देण्यास सांगावे.

५) कोड्याचे उत्तर न आल्यास शिक्षकांनी योग्य उत्तर द्यावे.

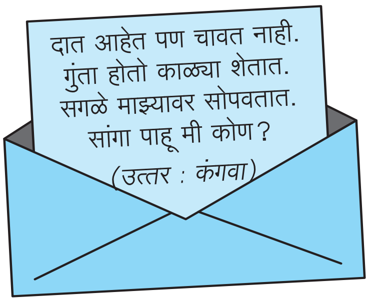
६) शिक्षकांनी गटांनी योग्य उत्तर दिल्यावर स्टार्स (✶) द्यावेत.

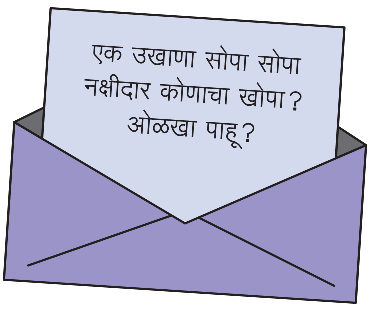
७) जास्त स्टार्स मिळालेला गट विजयी होईल.

८) विद्यार्थ्यांना कोड्यांचे लेखन व संग्रह करण्यास प्रोत्साहित करावे.

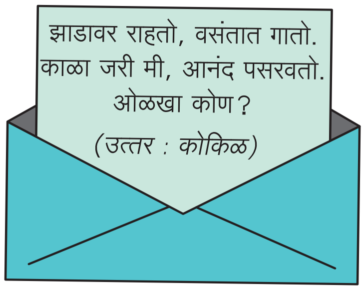
खेळाचा आराखडा :

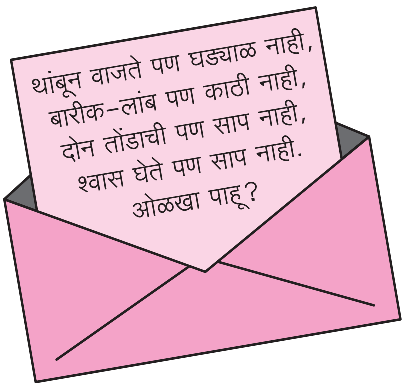
गट ‘अ’





गट ‘ब’





११०. शब्दकोडे

खेळाचा हेतू : **शब्दाचे ज्ञान होणे.**

आवश्यक साहित्य : तक्ता

खेळाची कृती : १) हा खेळ एकट्याला किंवा गटाने खेळता येईल.

२) वेळ १० मिनिटे द्यावा.

३) शब्दकोड्यात नेहमीप्रमाणे अर्थ किंवा चित्र न देता प्रत्यक्ष गाळलेले शब्द द्यावेत.

४) शब्दातील अक्षरे उलटसुलट क्रमाने द्यावीत.

५) अक्षरे योग्य प्रकारे जुळवून शब्द तयार करून तो कोड्यात भरायला सांगावे.

खेळाचा आराखडा :

आडव्या शब्दांची अक्षरे

१) स न मा आ
३) र न व दा
५) र व खा
६) प त सं ना
८) र स ल ला
१०) त स र मां
१२) र र आ पा
१४) स स मा
१५) ती र स स्व
१६) ण र प स

उभ्या शब्दांची अक्षरे

१) ध आ ना रा
२) न नी त व
३) ला मा र व
४) व र थ न
७) त सं ग
९) ह र ल
१०) स स ह वा
११) र स ती वं
१२) स स आ पा
१३) ण णां ग र

१			२		३			४
			५					
६		७			८	९		
१०			११		१२			१३
			१४					
१५					१६			

१११. जरा विचारू का?

खेळाचा हेतू : **मुलांचे प्रश्ननिर्मिती कौशल्य विकसित होणे.**

आवश्यक साहित्य : विविध प्राणी, पक्षी यांच्या चित्रांचे मुखवटे.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी पाच विद्यार्थ्यांचा एक गट करावा. त्या गटासाठी एक गटनायक निवडावा.

२) शिक्षकांनी गटनायकास विविध प्राणी, पक्षी यांचे चित्र असलेल्या मुखवट्यांपैकी एक मुखवटा घालावयास सांगवा.

३) गटनायकास त्याने घातलेल्या मुखवट्यातील प्राणी/पक्षी यांच्याशी संबंधित गटातील विद्यार्थ्यांना काही प्रश्न विचारण्यास सांगावे.

४) गटातील प्रत्येक विद्यार्थ्यास उत्तर देण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा : **उदा.** : जसे – 'उंट'

- मी कोण आहे?
- माझ्या पाठीवर काय आहे?
- मी कुठे राहतो?
- माझ्या पोटात कसली पिशवी असते?
- माझे दुसरे नाव काय?

प्रत्येक गटातील जास्तीत जास्त अचूक उत्तरे दिलेल्या विद्यार्थ्यांचे अभिनंदन करावे.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११२. मीही बोलणार

खेळाचा हेतू : **विद्यार्थ्यांची अभिव्यक्ती क्षमता विकसित करणे.**

आवश्यक साहित्य : ध्वनिफीत, कविता/बडबडगीते, गोष्टींची चित्रमालिका

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना शाळेत उपलब्ध असणाऱ्या ध्वनिफीती, कविता/बडबडगीते, गोष्टींची मालिका यांपैकी एक बाब ऐकवावी.

२) या बाबी ऐकल्यावर त्या संदर्भावर आधारित विद्यार्थ्याला माहिती सांगण्यास प्रवृत्त करावे. त्यांना बोलते करावे.

३) विद्यार्थ्यांना बोलते करण्यासाठी प्रसंगानुरूप प्रश्नही विचारावेत.

४) जो विद्यार्थी अचूक उत्तरे देईल त्याचे कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा : जसे –

- ऐकलेली घटना/कविता कोणत्या विषयावर आहे?
- अशी एखादी कविता/गोष्ट तुला माहीत आहे का?
- तुला अजून काही सुचते का?
- कविता ऐक व त्या विषयावर आधारित दुसरी एखादी कविता/बडबडगीत/गोष्ट सांग.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११३. शब्द भरू, कविता करू

खेळाचा हेतू : यमक जुळणारे, लययुक्त शब्द ओळखता येणे.

आवश्यक साहित्य : शब्दपट्ट्या, फळा, खडू

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येप्रमाणे गट करावेत.

२) शिक्षक यमक जुळणाऱ्या शब्दपट्ट्या बनवून गटासमोर मांडतील.

३) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना वाचण्यासाठी फळ्यावर कवितेच्या ओळी लिहाव्यात.

४) शिक्षक विद्यार्थ्यांना दिलेल्या शब्दपट्ट्यांमधून फळ्यावर लिहिलेल्या कवितेच्या ओळींना जुळणारे यमक शोधण्यास सांगतात.

५) कवितेच्या ओळीतील शेवटचा यमक जुळणारा शब्द विद्यार्थ्यांना शब्दपट्ट्यांमधून शोधण्यास सांगावे व शिक्षकांनी फळ्यावरील रिकाम्या जागी लिहावेत.

६) ज्या गटाने जास्त शब्द ओळखले तो गट विजयी गट म्हणून घोषित करावा.

खेळाचा आराखडा :

१) कमळ फुले
पाण्यावर ....

२) बदक पाहा
तुरुतुरू ....

३) हातात घेऊन छत्रीला
उंदीर मामा निघाले ....

४) एक होती आजी
चिरू लागली ....

(टीप : शिक्षकांनी आपल्या कल्पकतेने कवितेच्या आणखी ओळी लिहून संग्रह तयार ठेवावा.)

११४. काय तुझ्या मनात? सांग माझ्या कानात

खेळाचा हेतू : **विद्यार्थ्यांना प्रश्ननिर्मिती करता येणे, शब्दसंग्रह वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : वर्गात असलेल्या सर्व वस्तू.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे दोन-दोनचे गट करावेत.

२) गटातील दोन्ही विद्यार्थ्यांना समोर बोलवावे.

३) पहिल्या विद्यार्थ्याला वर्गातील कोणतीही एक वस्तू मनात धरण्यास सांगावी.

४) दुसऱ्या विद्यार्थ्यास पहिल्या विद्यार्थ्याला प्रश्न विचारून त्याच्या मनातील वस्तू ओळखण्याचा प्रयत्न करण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा :

पहिला : मी मनात एक वस्तू धरली आहे. ओळख बघू.

दुसरा : ती वस्तू कोणत्या दिशेला आहे.

पहिला : पूर्व

दुसरा : ती वस्तू कोणत्या रंगाची आहे?

पहिला : काळ्या

दुसरा : फळा

पहिला : नाही

दुसरा : आपण ती वस्तू वापरतो की खातो?

पहिला : वापरतो

दुसरा : सरांची छत्री

पहिला : बरोबर

(जो पर्यंत योग्य उत्तर मिळत नाही तोपर्यंत हा खेळ खेळता येईल.)

(टीप : वर्गातील प्रत्येक विद्यार्थ्याला संधी द्यावी.)

१९५. माझ्या गावात आहे तरी काय?

खेळाचा हेतू : समजपूर्वक वाचन करता येणे.

आवश्यक साहित्य : नेमका विषय असणाऱ्या सूचनांच्या चिठ्ठ्या, गावातील ठिकाणांच्या, नावांच्या पाट्या.

खेळाची कृती :
१) शिक्षकांनी वेगवेगळ्या ठिकाण असलेल्या पाट्या व सूचनांच्या चिठ्ठ्या तयार कराव्यात.
२) वर्गातील काही विद्यार्थ्यांना खाली दिल्याप्रमाणे भूमिका वाटून द्याव्यात.
३) ठरवलेल्या ठिकाणांच्या पाट्या शाळेत वेगवेगळ्या जागी भिंतीवर लावाव्यात.
४) ज्या विद्यार्थ्यांना जी भूमिका दिली आहे; त्यांना त्या ठिकाणी उभे राहण्यास सांगावे. उदा. शाळा (ठिकाण) – शिक्षक (भूमिका), ग्रामपंचायत (ठिकाण)– ग्रामसेवक/ सरपंच (भूमिका), प्राथमिक आरोग्यकेंद्र (ठिकाण)– डॉक्टर, नर्स (परिचारिका) इत्यादी.
५) सूचनांच्या चिठ्ठ्या टेबलावर ठेवाव्यात.
६) काही विद्यार्थ्यांना ग्रामस्थ बनवावे.
७) ग्रामस्थ बनलेल्या विद्यार्थ्यांना समोर बोलावून सूचनेची चिठ्ठी वाचण्यास सांगावी.
८) सूचनेची चिठ्ठी वाचून झाल्यानंतर शिक्षकांनी चिठ्ठीतील विषय विद्यार्थ्यांना विचारावा.
९) विद्यार्थ्यांनी विषय वाचल्यानंतर त्यांना योग्य त्या ठिकाणी जाण्यास सांगावे.
१०) वर्गातील सर्व विद्यार्थ्यांना संधी द्यावी.

खेळाचा आराखडा : **ठिकाणाच्या पाट्या :**

जि. प. प्राथ. शाळा	ग्रामपंचायत	प्राथमिक आरोग्यकेंद्र
शिक्षक	ग्रामसेवक/सरपंच	नर्स/डॉक्टर

तसेच – अंगणवाडी, रेशनचे दुकान, मंदिर, चावडी, बसस्थानक इत्यादी.

सूचनेच्या चिठ्ठ्या :

१) शाळेत नाव दाखल करायचे आहे. २) सर्दी, खोकला झाला आहे.
३) गहू, तांदूळ खरेदी करायचे आहेत. ४) तालुक्याच्या गावी जायचे आहे.

वरीलप्रमाणे सूचनेच्या चिठ्ठ्या तयार कराव्यात.

- चिठ्ठीतील सूचनेप्रमाणे योग्य ठिकाणी गेलेल्या विद्यार्थ्यांचे कौतुक करावे.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११६. ऐक कोडे... उकल गडे

खेळाचा हेतू : **वाचनाचा सराव घेणे.**

आवश्यक साहित्य : टोपली, कोडी लिहिलेल्या चिठ्ठ्या

खेळाची कृती :
१) वर्गातील सर्व विद्यार्थ्यांना ठरावीक अंतरावर बसवावे.
२) समोर टेबलावर कोडी असलेली टोपली ठेवावी.
३) एकेका विद्यार्थ्याला समोर बोलवून चिठ्ठीतील कोडे वाचण्यास सांगावे.
४) इतर विद्यार्थ्यांना कोड्याचे उत्तर विचारावे.
५) अचूक उत्तर देणाऱ्या मुलाचे टाळ्या वाजवून अभिनंदन करावे.

खेळाचा आराखडा :

उदा.

१) सूपभर लाह्या, त्यात एक रुपया.
२) बत्तीस चिरे, त्यात नागीण फिरे.
३) कान आहे; पण ऐकू येत नाही.
४) लाल रसदार दाणे, गर्दीत बसले.

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११७. सांगा सांगा, लवकर सांगा

खेळाचा हेतू : **सामान्यज्ञान वाढणे, माहितीसंग्रह करणे.**

आवश्यक साहित्य : वर्तमानपत्रे, जुनी पुस्तके, प्रश्नकार्डे

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार गट करावेत व गटास गटप्रमुख नेमावा.

२) प्रत्येक गटाला समप्रमाणात प्रश्नकार्डे द्यावीत.

३) पहिल्या गटास दुसऱ्या गटाला प्रश्न विचारण्यास सांगावे.

४) दुसऱ्या गटात उत्तरे देण्यास सांगावे.

५) आवश्यक तेथे शिक्षकांनी मार्गदर्शन करावे.

६) ज्या प्रश्नाचे उत्तर देता आले नाही त्या प्रश्नाच्या उत्तराबाबत शिक्षकांनी वर्गात चर्चा करावी.

७) अधिक प्रश्नांची उत्तरे देणाऱ्या गटाचे कौतुक करावे.

८) प्रत्येक गटास प्रश्न विचारण्याची संधी द्यावी.

खेळाचा आराखडा : प्रश्न : शेपूट असणाऱ्या प्राण्यांची नावे सांगा. (किमान पाच नावे सांगणे अपेक्षित आहे.)
उत्तर : गाय, म्हैस, कुत्रा, वाघ, सिंह

- गोल वस्तू
- चौकोनी वस्तू
- शिंगे असणारे प्राणी
- द्रव पदार्थांची नावे
- शेतात पिकणारी धान्ये
- फळभाज्यांची नावे
- फुलझाडांची नावे
- फळांची नावे
- वर्गातील वस्तू
- बाजारातील वस्तू
- महिन्यांची नावे
- वारांची नावे
- दूध देणारे प्राणी
- गोड पदार्थांची नावे
- झाडांची नावे
- घरातील वस्तूंची नावे
- वाहनांची नावे
- गोष्टीच्या पुस्तकांची नावे
- अवयवांची नावे
- खेळण्यांची नावे
- मैदानी खेळांची नावे
- बैठे खेळांची नावे
- मित्र/मैत्रिणींची नावे
- खेळाच्या साहित्यांची नावे

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११८. शीघ्र प्रश्नमंजूषा

खेळाचा हेतू : **विद्यार्थ्यांची शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : प्रश्नमंजूषा.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत व गटास नावे द्यावीत.

२) विद्यार्थ्यांना खेळाच्या वेळेबाबत माहिती द्यावी.

३) शिक्षकांनी वेळेचे व गुणांचे लेखन करण्याची जबाबदारी काही विद्यार्थ्यांना द्यावी.

४) विद्यार्थ्यांना निर्धारित वेळेत प्रश्नांची शीघ्र उत्तरे देण्याबाबत सूचित करावे.

५) शिक्षकांनी वरीलप्रमाणे गटास पुढील ठरावीक प्रश्न विचारून दोन्ही गटाने दिलेल्या वेळेत किती प्रश्नांची योग्य उत्तरे दिली याची व त्याप्रमाणे गुणांची नोंद करण्यास सांगावी.

६) वरीलप्रमाणे संपूर्ण गटांच्या दोन ते पाच फेऱ्या घ्याव्यात.

७) जास्तीत जास्त प्रश्नांची अचूक उत्तरे देणाऱ्या गटास विजयी घोषित करून अभिनंदन करावे.

८) प्रश्नांची पुनरावृत्ती टाळावी.

खेळाचा आराखडा : शिक्षकांनी पुढीलप्रमाणे प्रश्न विचारावेत. सांगा बरं !

• भाजी विकणारा– भाजीवाला	• दूध विकणारा – दूधवाला
• दुकानातील साहित्य विकणारा – दुकानदार	• रुग्णांची सेवा करणारा – परिचारक
• दागिने घडविणारा – सोनार	• माठ बनविणारा – कुंभार
• भाषण करणारा – वक्ता	• नाव चालवणारा – नावाडी
• कविता रचणारा – कवी	• गाणे म्हणणारा – गायक
• विमान चालवणारा – वैमानिक	• पहारा करणारा – पहारेकरी
• शोध लावणारा – शास्त्रज्ञ/संशोधक	• लेखन करणारा – लेखक
• भाषण ऐकणारा – श्रोता	• चित्र काढणारा – चित्रकार

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे/शब्द बदलून खेळ घ्यावेत.)

११९. म्हण ओळखा

खेळाचा हेतू : **म्हणींची ओळख करून देणे.**

आवश्यक साहित्य : म्हणींवर आधारित चित्रे.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना खेळाचा उद्देश स्पष्ट करावा.

२) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे तीन गट करावेत. एका गटाला म्हणीच्या पूर्वार्धातील भाग दर्शविणारे चित्र द्यावे.

३) दुसऱ्या गटाकडे उत्तरार्ध द्यावा व म्हणीचा उत्तरार्ध दर्शविणारे चित्र घ्यावे.

४) पहिल्या गटाने एक चित्र दाखवावे.

५) दुसऱ्या गटास त्या पहिल्या गटाने दाखविलेल्या चित्रातील म्हणीच्या पूर्वाधाशी जुळणारा उत्तरार्ध शोधून पूर्वार्ध म्हणीच्या चित्राच्याशेजारी जाऊन उभे राहण्यास सांगावे.

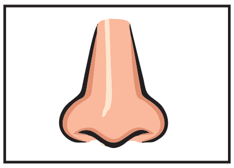
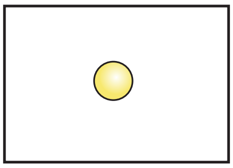
६) दोन्ही गटातील चित्रांद्वारे म्हणीचा पूर्वार्ध व उत्तरार्ध जुळवून झाल्यानंतर तिसऱ्या गटास ती म्हण ओळखण्यास सांगावी.

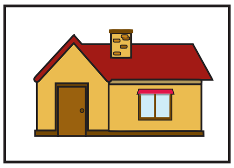
७) प्रत्येक विद्यार्थ्यास प्रत्येक गटात भाग घेण्याची संधी द्यावी.

१) सरड्याची धाव	१) वीट मऊ
२) दगडापेक्षा	२) कुंपणापर्यंत

८) चित्रावरून म्हण ओळख.

उदा.

  = नाकापेक्षा मोती जड

 = घरोघरी मातीच्या चूली

(टीप : अशा प्रकारे शिक्षकांनी चित्रे बदलून खेळ घ्यावेत, तसेच जास्तीची चित्रे देऊन म्हणी ओळखण्याचा खेळ घेता येईल.)

१२०. भाजी मंडई

खेळाचा हेतू : समजपूर्वक वाचन करणे, शब्दसंपत्तीत वाढ करणे.

आवश्यक साहित्य : चित्रपट्ट्या, घड्याळ, शब्दपट्ट्या, भाज्यांची चित्रे.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थी संख्येनुसार दोन गट करावेत.

२) दोन्ही गटांजवळ विविध चित्रे आणि शब्दपट्ट्या द्याव्यात.

३) गटांमध्ये स्पर्धा सुरू करावी व दिलेल्या शब्दपट्ट्यांमध्ये व चित्रांमध्ये भाजीचे नाव दडलेले आहे. ते तुम्ही शोधा व सांगा अशी सूचना द्यावी.

४) भाजीचे नाव ओळखण्यासाठी एक मिनिटाचा अवधी द्यावा. वेळ मोजण्यासाठी घड्याळाचा वापर करावा.

५) दोन्ही गटांना एकाचवेळी भाजीच्या नावाचे सूचक चित्र अथवा शब्दपट्टी दाखवावी.

६) जो गट शब्दपट्टीवरून अथवा चित्रावरून भाजीच्या नावाचे योग्य उत्तर सांगेल, त्याला स्टार द्यावा.

७) खेळाच्या शेवटी ज्या गटाकडे अधिक स्टार जमा होतील त्या गटाचे अभिनंदन करावे व उपविजेत्या गटासाठी प्रोत्साहित करावे.

विद्यार्थ्यांना सूचना : **चित्रपट्ट्या व शब्दपट्ट्या पुढीलप्रमाणे तयार कराव्यात.**

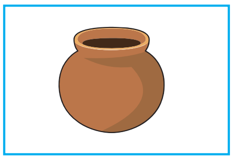
(तुला दाखविलेल्या चित्रात अथवा शब्दपट्टीतील घटक आणि भाजीचे नाव यांचा संबंध आहे तो लक्षात घेऊन भाजीचे नाव सांग.)

१)

२)

३) **कडू चवीची भाजी**

४) थंड हवेच्या ठिकाणावरून ओळखली जाणारी भाजी

५) 

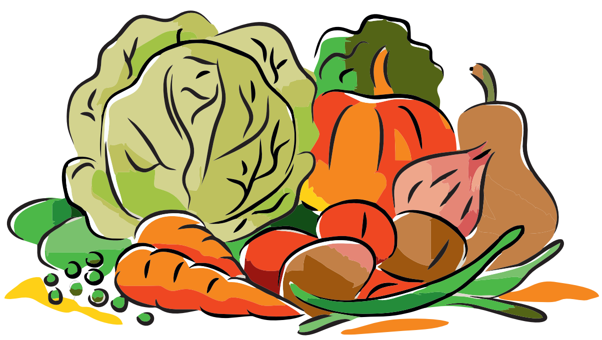
६)

७) काना, मात्रा नसलेली शब्दाची भाजी

८) घोड्याला भरपूर शक्ती देणारी भाजी

९) कोल्ह्याला राजी करणारी भाजी

१०) स्त्रीच्या हाताची नाजूक बोटे



१२१. शब्दकोडे

खेळाचा हेतू : **समानार्थी शब्द शोधणे, शब्दसंपत्ती वाढविणे.**

आवश्यक साहित्य : शब्दकोड्याचे दोन संच.

खेळाची कृती :

१) मुलांचे संख्येनुसार दोन गट करावेत.

२) दोन्ही गटांना एकाच वेळी कोडे सोडवण्यास द्यावे.

३) जो गट आधी अचूक कोडे सोडवेल तो विजयी होईल.

४) अशा प्रकारे शिक्षकांनी कोडी तयार करून सोडवून घ्यावीत.

खेळाचा आराखडा :

	४) त	र	५) स		
३) ग	वा		६) सा	७) प	
ड				८) हा	र
ग				णे	
डा					
१) ट	२) र	बू	ज		
	वी				

आडवे शब्द :

१) उन्हाळ्यात खाल्ले जाणारे एक फळ

३) एक वन्य प्राणी

६) एक सरपटणारा प्राणी

८) फुलांचा .... बनवून देवाला घालतात.

उभे शब्द :

२) ताक करण्यासाठी वापरले जाणारे एक साधन

३) ढगांचा आवाज

४) भाकरी भाजण्यासाठी .... वापरतात.

५) एक भित्रा प्राणी

७) बघणे समानार्थी शब्द

१२२. घटनाक्रम लावूया, गोष्ट पूर्ण करूया

खेळाचा हेतू : **घटनाक्रमानुसार वाक्यांचा क्रम लावता येणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी घटनाक्रमाच्या वाक्यपट्ट्या एकत्रित करून ठेवाव्यात.

२) एका विद्यार्थ्यास बोलावून त्यास घटनाक्रमाची पहिली वाक्यपट्टी घेण्यास सांगावे.

३) असे एक एक विद्यार्थी बोलावून त्यास एका घटनाक्रमाच्या वाक्यपट्टीनंतर कोणती वाक्यपट्टी येईल ती निवडून घेण्यास सांगावे.

४) विद्यार्थ्यास वाक्यपट्ट्यांचे वाचन करण्यास सांगावे.

५) सर्व वाक्यपट्ट्या मिळवल्यानंतर विद्यार्थ्यांना घटनाक्रमानुसार उभे राहण्यास सांगावे.

६) विद्यार्थ्यांनी सर्व वाक्यपट्ट्या घटनाक्रमानुसार लावल्यानंतर त्यानुसार गोष्ट/घटना पूर्ण करण्यास सांगावे.

खेळाचा आराखडा :

१) कावळा चोचीत पुरी घेऊन झाडावर बसला.

२) कोल्हा अन्नाच्या शोधात झाडाखालून जात होता.

३) कोल्ह्याने कावळ्याच्या तोंडातील पुरी पाहिली

४) कोल्हा पुरी घेऊन पळाला.

५) लबाड कोल्हा कावळ्याची फजिती करून गेला.

कावळा पुरी खाणार इतक्यात...

कोल्ह्याने कावळ्याची स्तुती केली.

कावळ्याने गाणे गायला सुरुवात केली.

कावळ्याच्या चोचीतून पुरी खाली पडली.

(शिक्षकांनी अशी वाक्ये वेगवेगळ्या गोष्टीची वापरावीत.)

(टीप : हा खेळ गटात/सामूहिक घेता येईल.)

१२३. चला संवाद करूया

खेळाचा हेतू : **लेखन कौशल्य विकसित करणे.**

आवश्यक साहित्य : चित्र, घटना इत्यादी.

खेळाची कृती :

१) विद्यार्थ्यांच्या संख्येनुसार दोन गट करावेत.

२) शिक्षकांनी संवादाचा विषय म्हणून प्रसंगाचे चित्र दर्शनी भागात ठेवावीत.

३) विद्यार्थ्यांना दोन ते तीन मिनिटांचा अवधी द्यावा. यावर आधारित दोन्ही गटांना संवादलेखन करण्यास सांगावे.

४) ज्या गटाची संवादवाक्य संख्या जास्त व अचूक असेल तो विजयी.

संवादाचे विषय :

जसे :
- वर्गात उशीर झाल्यामुळे वर्गशिक्षक व विद्यार्थी संवाद.
- सहलीचे नियोजन करताना विविध व्यक्तींसोबतचा संवाद.
- यात्रेतील बोलणाऱ्या कोणत्याही दोन व्यक्तींमधील संवाद.
- क्रीडांगणावरील खेळाडूंचा संवाद.
- बागेत खेळणाऱ्या दोन मुलांचा संवाद.
- दवाखान्यातील डॉक्टर – रुग्ण यांच्यातील संवाद.

(टीप : शिक्षकांनी संवाद विषयात भर घालावी.)

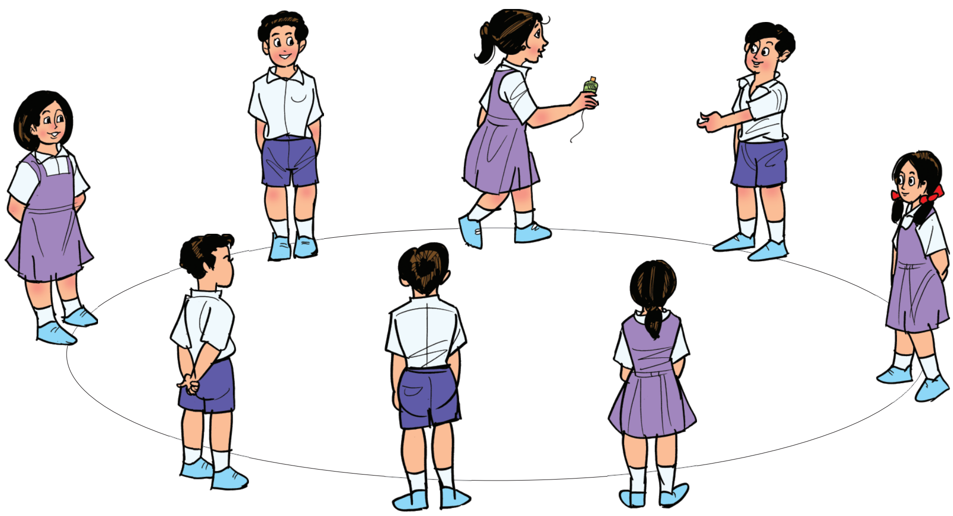
१२४. गुंफूया

खेळाचा हेतू : **कविता/कथा पूर्ण करणे.**

आवश्यक साहित्य : एक दोरीची गुंडी.

खेळाची कृती :
१) उपलब्ध विद्यार्थीसंख्येनुसार मुलांचे २ गट तयार करावेत.
२) विद्यार्थ्यांना वर्तुळाकार उभे करावे व विद्यार्थ्यांना एक गोष्ट तयार करावयाची आहे. हा खेळाचा उद्देश शिक्षकांनी स्पष्ट करावा.
३) एका विद्यार्थ्याच्या हातात दोरीची गुंडी देण्यास सांगावे.
४) त्या विद्यार्थ्यास गोष्टीची सुरुवात करण्याकरिता पहिले वाक्य सांगण्यास लावावे. स्वत:चे वाक्य सांगून दोरीची गुंडी दुसऱ्या विद्यार्थ्याकडे देण्यास सांगावे.
५) ज्या विद्यार्थ्याच्या हातात दोरीची गुंडी जाईल त्याने गोष्टीची पुढची ओळ तयार करून सांगावी आणि दोरीची गुंडी पुढच्या विद्यार्थ्याकडे देण्यास सांगावे.
६) एखाद्या विद्यार्थ्यास गोष्टीची ओळ सांगताना अडचण आल्यास दोरीची गुंडी पुढील विद्यार्थ्याकडे द्यायला सांगावे.
७) याप्रमाणे विद्यार्थ्यांनी गोष्ट विणून पूर्ण करावी. जो गट प्रथम गोष्ट/कविता पूर्ण करेल तो गट विजयी ठरेल.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : याच पद्धतीने विद्यार्थी गाणे/कविता देखील तयार करू शकतात.)

१२५. काळाची गोष्ट

खेळाचा हेतू : **काळ समजून घेऊन वाक्य तयार करता येणे.**

आवश्यक साहित्य : गोष्टीच्या वाक्यपट्ट्या.

खेळाची कृती :

१) वर्गातील विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.

२) विद्यार्थ्यांना खेळाविषयी माहिती सांगावी. (शिक्षकांनी एक गोष्ट सांगणे अपेक्षित आहे.)

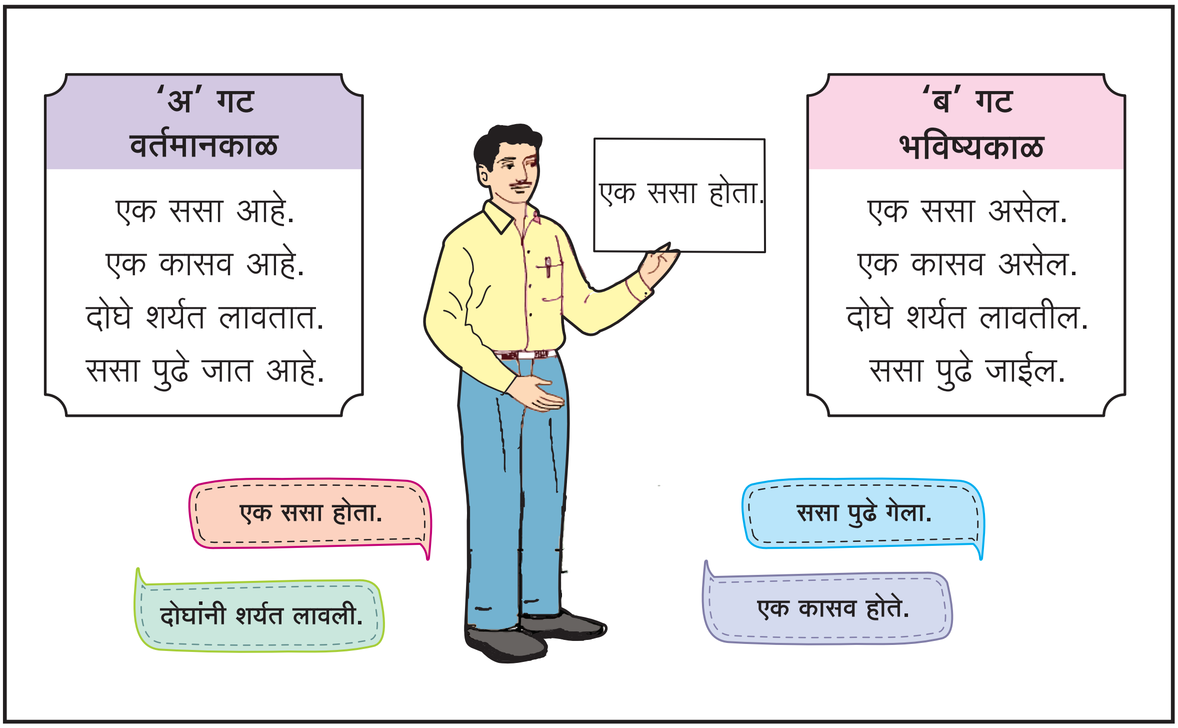
३) शिक्षकांनी गोष्टीतील एक-एक वाक्य सांगावे.

४) शिक्षकांनी सांगितलेले वाक्य 'अ' गटास वर्तमानकाळात व 'ब' गटास भविष्यकाळात सांगण्यास लावावे.

५) 'अ' गटास वर्तमानकाळात 'ब' गटास भविष्यकाळात गोष्ट सादर करण्यास सांगावे.

६) दोन्ही गटाचे १-२ शाब्बास! शाब्बास! असे टाळ्या वाजवून कौतुक करावे.

खेळाचा आराखडा :



(टीप : शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांना माहीत असलेल्या गोष्टीच्या वाक्यपट्ट्यांचा वापर करावा.)

१२६. चला कविता करूया!

खेळाचा हेतू : कविता करता येणे.

आवश्यक साहित्य : आवश्यक शब्दांच्या पट्ट्या

खेळाची कृती :

१) शिक्षकांनी निवडक विद्यार्थ्यांचा गट करावा.

२) गटातील विद्यार्थ्यांना शब्दपट्ट्या द्याव्यात.

३) शिक्षकांनी खाली दिलेल्या काव्यपंक्ती फळ्यावर लिहाव्यात व काव्यपंक्तीच्या दुसऱ्या ओळीत रिकामी जागा द्यावी.

४) गटातील विद्यार्थ्यांना काव्यपंक्तीला अनुसरून दिलेल्या शब्दकार्डांपैकी योग्य वाटणारा शब्द घेऊन पुढे येण्यास सांगावे.

५) विद्यार्थ्यांना पुढे येऊन काव्यपंक्तीतील रिकाम्या जागा पूर्ण करण्याकरिता निवडलेल्या शब्दाचे योग्य रूप वापरून ओळ पूर्ण करण्यास सांगावे.

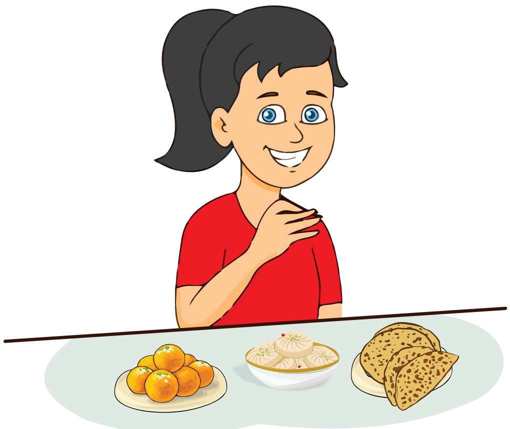
६) शिक्षकांनी आवश्यक तेथे मदत करावी.

खेळाचा आराखडा :

एकदा म्हटलं देवा, मिळू दे पेढा ।
आई म्हणते आधी नंबर पहिला ························।। (काढ)

एकदा म्हटलं देवा, मिळावा बुंदीचा लाडू ।
ताई म्हणते मिळेल, पण सदा नको ························ ।। (भांडण)

एकदा म्हटलं देवा, मिळावी पुरणपोळी ।
आजी म्हणाली येऊ दे रे ························ ।। (एक सण)



१२७. हसा आणि लठ्ठ व्हा

प्रत्येक चुटक्यातील वाक्प्रचार/म्हणी/द्विअर्थी शब्द ओळखा.

खेळाचा आराखडा :

१) **काळू** : काय बाळू, पाडला का डॉक्टरांनी दात?
बाळू : छ्या, डॉक्टर काय माझे दात पाडतात? मीच त्यांचे दात पाडले.

२) **पप्पू** : अरे गोपू, तुझा नि माझा निकाल लागला. पण पिंटूचं काय झालं? काही कळलं का?
गोपू : पिंटूचा तर निकालच लागला. कालच त्याच्या घरी कार्ड आलं.

३) **पप्पू** : शेजारचे गणूशेट फारच कंजूष आहेत. दात कोरून पोट भरतात.
गोपू : म्हणजे पिंटूच्या बाबांसारखे का? तेही दंतवैद्य आहेत. दात कोरून पोट भरतात.

४) **चंपा** : आजी, सुईदोरा कुठे आहे?
आई : का गं बाळ?
चंपा : आई म्हणाली, जरा तोंड शिवून बस की थोडा वेळ.

५) **आजी** : बसून बसून पायाला मुंग्या आल्या.
गंगा : पायाला साखर लागली होती का?

६) **गोपू** : का रे, सकाळपासून सारखा साखर खातो आहेस?
पप्पू : अरे, काल नाही का वर्गात बाईंनी सांगितलं की साखरेचे खाणार त्याला देव देणार.

७) **राम** : आई, जात्यावर दळताना तू ओव्या म्हणू नकोस ना गं थोडा वेळ!
आई : कारे बाबा?
राम : मला दाण्यांचं हसणं आणि रडणं ऐकायचंय. तूच तर म्हणतेस ना नेहमी जात्यातले रडतात आणि सुपातले हसतात.

८) **आई** : कारे पिंटू, असा तोंडात बोटं घालून काय बसला आहेस, इथे आल्यापासून? काढ ती तोंडातली बोटं.
पिंटू : अगं आई, मला खूप आश्चर्य वाटलंय ना? म्हणून बोटं तोंडात घालून बसलोय.

९) **पिंटू** : डॉक्टरकाका लवकर चला ना, आमच्या घरी!
डॉक्टर : कारे बाबा!
पिंटू : आमचा दादा म्हणाला की, मित्राने त्याचा केसाने गळा कापला.

१०) **आई** : बाळू, तुझा चेहरा इतका का उतरला आहे?
काळू : आई, त्याचा चेहरा तर आहे तेथेच आहे.

१२८. शोध घेऊया

खेळाचा हेतू : **विचारशक्तीला चालना देणे.**

आवश्यक साहित्य : वाक्यपट्ट्या किंवा वाक्ये

खेळाची कृती :
१) शिक्षकांनी विद्यार्थ्यांचे दोन गट करावेत.
२) एका-एका गटाला पुढे बोलवावे.
३) १ ते २ मिनिटांचा वेळ देऊन गटातील विद्यार्थ्यांना वाक्यात लपलेले सण ओळखण्यास सांगावे.
४) जो गट कमी वेळात जास्त सणांची नावे शोधेल तो गट विजयी.

खेळाचा आराखडा :
१) हो आणि नाही आपण आळीपाळीने म्हणूया.
२) नानाने ताईवर लाडू खाल्ल्याचा आळ घेतला.
३) दवाखान्यात जाताना सईला आई रागावली.
४) पाहुण्यांनी डग्गा वाजवला.
५) आईने दरवाजा ठोठावला.
६) कबड्डी खेळताना अजयने सर्वांनाच नामोहरम केले.
७) वसंत पंचमीला छोटूने मला रंग दिला.
(शिक्षक वरील वाक्यात आणखी भर घालू शकतात.)

उत्तरसूची

२३. वनराई

झाडांची नावे	शिसवी, सागवान, वड, पिंपळ, आंबा, बाभूळ, तरवड, उंबर, माठ, ताड, गुलमोहर, सुरू, देवदार, चिंच, पळस, अशोक, कदंब, आपटा, शमी, खैर, कवठ, हिवर, अंजन, कडुनिंब, औदुंबर, मोह, पोफळी, फणस, हिरडा, बेहडा

२५. मी कोण?

१) कमळ
२) काका
३) किसणी
४) कीटक
५) कुलूप
६) कूट
७) केळी
८) कॅप
९) कैरी
१०) कोट
११) कॉट
१२) कौतुक
१३) कंगवा.

२९. शब्दकोशाचा विजेता

१) तवा, ताप, तिथी, तीर, तुटका, तूप, तेरा, तैलरंग, तोरणा, तौर, तंटा
२) पतंग, पाचक, पिवळा, पीठ, पुतळा, पूर्व, पेरणी, पैलवान, पोटभर, पौष्टिक, पंखा
३) करवत, कान, किल्ला, कीड, कुत्रा, कूट, केस, कैरी, कोट, कौरव, कंद
४) दमा, दात, दिशा, दीपमाळ, दुखापत, दूर, देणेकरी, दैनिक, दोरा, दौरा, दंगा

५८. लपलंय कोण?

१) भात
२) शेव
३) सार
४) गोळी
५) पाक
६) पाव, शेव
७) पोळी
८) वडा
९) वडी
१०) खवा
११) वरण
१२) उपमा

६१. जुन्याचे नवे

१) समाज	२) कनक	३) सफल	४) वजन	५) गाजर
६) जवान	७) आवाज	८) आडवा	९) आवाज	१०) आकार
११) अबब	१२) कमान	१३) नायक	१४) ललना	१५) पतंग

७०. शब्दांचा सावळा गोंधळ

वाक्ये	१) समोरच्या माणसाने त्याचा हात पकडला. २) मोहनचा जीव भांड्यात पडला. ३) आईने दुकानातून डाळ तांदूळ आणले. ४) लीला नदीशी बोलत होती. ५) सखाराम विचारमग्न झाला होता.

७८. चला टोपली सजवूया

एकवचनी शब्द	वही, फळा, खेळणे, कोंबडी, वाडा
अनेकवचनी शब्द	झाडे, कळ्या, फळे, फांद्या, नकाशे

७९. समूहाने राहूया

१) चवड	२) गठ्ठा	३) जुडी	४) घड
५) जुडगा	६) थवा	७) घोस	

८१. शोधूया जोडीदार

अ.क्र.	'अ' गट पुल्लिंगी	'ब' गट स्त्रीलिंगी
१)	बैल	गाय
२)	गायक	गायिका
३)	वर	वधू
४)	बोका	मांजर
५)	रेडा	म्हैस
६)	युवक	युवती
७)	दास	दासी

अ.क्र.	'अ' गट पुल्लिंगी	'ब' गट स्त्रीलिंगी
८)	विद्वान	विदुषी
९)	नर्तक	नर्तिका
१०)	जनक	जननी
११)	वाघ	वाघीण
१२)	बोकड	शेळी
१३)	कवी	कवयित्री
१४)	निर्माता	निर्माती

अ.क्र.	'अ' गट पुल्लिंगी	'ब' गट स्त्रीलिंगी		अ.क्र.	'अ' गट पुल्लिंगी	'ब' गट स्त्रीलिंगी
१५)	उंट	सांडणी		२१)	पोपट	मैना
१६)	दीर	जाऊ		२२)	सासरा	सासू
१७)	पुरुष	स्त्री		२३)	एडका	मेंढी
१८)	चिमणा	चिमणी		२४)	सिंह	सिंहीण
१९)	श्रीमान	श्रीमती		२५)	नायक	नायिका
२०)	मोर	लांडोर		२६)	पती	पत्नी

८५. गोंधळात गोंधळ

कार्ड क्र. १	अठरा विश्वे दारिद्र्य, एक घाव दोन तुकडे, नव्याचे नऊ दिवस, एक ना धड भाराभर चिंध्या.
कार्ड क्र. २	पळसाला पाने तीन, आपला हात जगन्नाथ, कोल्ह्याला द्राक्षे आंबट, थेंबे थेंबे तळे साचे.

८८. उडी मारूया – समजून घेऊया

- नाक कापणे
- कपाळ फुटणे
- कान किटणे
- सोनाराने कान टोचणे
- कंठाशी प्राण येणे
- नाकी नऊ येणे
- गळा गुंतणे
- मान खाली घालणे
- कान फुंकणे
- डोक्यावर चढणे
- डोळ्यात धूळ फेकणे
- तोंड देणे
- अंगाची लाही लाही होणे
- अंग काढून घेणे
- कानमंत्र देणे
- गळ्यातला ताईत होणे
- कंठस्नान घालणे
- गळा काढणे

९१. फुलपाखराची झेप

आरेखन : वा – वायू, वास, वाट, वाफ, वात, वाघ

चा – चावी, चारा, चार, चाफा, चाकू, चाक

बा – बाजू, बारा, बाप, बाक, बाग, बाण

रा – राजा, रावा, रात्र, रास, राख, राणी, राज्ञी

९५. शब्दकलश

अ. क्र.	नाम	सर्वनाम	विशेषण
१)	नदी	मी	खोड्या
२)	धरती	तो	बोलणारी
३)	लीला	काय	बिनधास्त
४)	आई	आम्ही	लाडका
५)	ताई	कोणाला	सुंदर
६)	माई	कोण	सानुली
७)	मीठ	तू	मंद
८)	दगड	स्वतः	मखमली
९)	पाणी	तुम्ही	मूर्ख
१०)	फळ	आपण	सुगंध
११)	कान	जी	झुळझुळ
१२)	राजू	जो	तिखट
१३)	मोटार	जे	शांतपणे
१४)	गाय	ते	मधुर
१५)	भारत	ती	नादमय
१६)	महाराष्ट्र	हा	मऊ

१००. शब्दसोबती

अ. क्र.	ता	कार	दार	वान	कारक	त्व	त्त्व
१)	मानवता	संगीतकार	दुकानदार	बलवान	अन्यायकारक	अस्तित्व	तत्त्व
२)	सुंदरता	चित्रकार	कारखानदार	धनवान	बंधनकारक	जडत्व	महत्त्व
३)	मधुरता	नाटककार	घरदार	गाडीवान	सुखकारक	पालकत्व	सत्त्व
४)	नादमयता	कलाकार	भपकेदार	गुणवान	अपायकारक	नेतृत्व	व्यक्तिमत्त्व

१०४. अवयवातून वाक्प्रचारांचा शोध

१) बोटे	२) तोंड	३) हाता	४) हाडा	५) नाक
६) दाती	७) डोळ्यात	८) डोक्या	९) जिभे	१०) गळा
११) केसा	१२) काना	१३) पाय	१४) कपाळा	

१०७. सुडोकू

कावळा, चंद्र व चांदण्या, घड्याळ, नाव, थंडी, कांदा, कुंभार

११०. शब्दकोडे

आडवे शब्द	१) आसमान ३) वरदान ५) वखार ६) नापसंत ८) लालसर १०) समांतर १२) आरपार १४) समास १५) सरस्वती १६) सरपण
उभे शब्द	१) आराधना २) नवनीत ३) वरमाला ४) नवथर ७) संगत ९) लहर १०) सहवास ११) रसवंती १२) आसपास १३) रणांगण

११३. शब्द भरू कविता करू

१) डुले २) चाले ३) जत्रेला ४) भाजी

११६. ऐक कोडे... उकल गडे

१) चंद्र – चांदण्या २) दात – जीभ ३) कप ४) डाळिंब

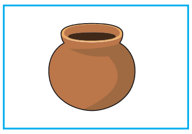
१२०. भाजी मंडई

१) – मुळा

२) – शेपू

३) कडू चवीची भाजी – कारले

४) थंड हवेच्या ठिकाणावरून ओळखली जाणारी भाजी – सिमला मिरची

५)  – माठ

६) – भोपळा

७) कान, मात्रा नसलेली शब्दाची भाजी – पडवळ

८) घोड्याला भरपूर शक्ती देणारी भाजी – हरभरा

९) कोल्ह्याला राजी करणारी भाजी – काकडी

१०) स्त्रीच्या हाताची नाजूक बोटे – भेंडी

१२६. चला कविता करूया!

१) काढा २) भांडू ३) होळी

१२७. हसा आणि सुदृढ व्हा

१) दात पाडणे.
२) हात दाखवणे.
३) निकाल लागणे.
४) दात कोरून पोट भरणे.
५) मुंग्या येणे.
६) तोंड शिवणे.
७) साखरेचे खाणार त्याला देव देणार
८) लाथ मारीन तेथे पाणी काढीन.
९) जात्यातले रडतात, सुपातले हसतात.
१०) तोंडात बोट घालणे.
११) केसाने गळा कापणे.
१२) चेहरा पडणे.

१२८. शोध घेऊया

१) होळी २) नाताळ ३) दसरा
४) पाडवा ५) ईद ६) मोहरम ७) रंगपंचमी

भाषिक खेळ

श्रेयनामावली

अ. क्र.	तज्ज्ञ सदस्यांचे नाव	पदनाम	शाळा/कार्यालयाचे नाव
१)	डॉ. राजेश बनकर	प्राचार्य	जिल्हा शिक्षण व प्रशिक्षण संस्था, जि. अहमदनगर.
२)	मुकुंद दहिफळे	अधिव्याख्याता	जिल्हा शिक्षण व प्रशिक्षण संस्था संगमनेर, जि. अहमदनगर.
३)	सोमनाथ बंड	विषय साधनव्यक्ती	जिल्हा शिक्षण व प्रशिक्षण संस्था, जि. पुणे.
४)	बबन आमृळे	विषय साधनव्यक्ती	जिल्हा शिक्षण व प्रशिक्षण संस्था, जि. पुणे.
५)	डॉ. नंदा भोर	मुख्याध्यापक	श्री भैरवनाथ विद्यामंदिर दोंदे, ता. खेड, जि. पुणे.
६)	चैताली भोसले	मुख्याध्यापक	जिजामाता प्रॅक्टिसिंग स्कूल सातारा, ता. व जि. सातारा.
७)	वैशाली गाढवे	प्रभारी मुख्याध्यापक	जि. प. प्राथ. शाळा लांडेवाडी, जि. पुणे.
८)	संगीता लंघे	पदवीधर शिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा कोरेगाव भिवर, ता. दौंड, जि पुणे.
९)	संजय खाडे	पदवीधर शिक्षक	जि. प. उच्च प्राथ. शाळा सिंदोन, केंद्र सातारा, ता. व जि. छत्रपती संभाजीनगर.
१०)	आशा सकट	पदवीधर शिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा लोणीकंद, ता. हवेली, जि. पुणे.
११)	डॉ. नागनाथ येवले	पदवीधर शिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा गावडेवाडी, ता. दक्षिण सोलापूर, जि. सोलापूर.
१२)	नारायण शिंदे	उपशिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा पांढरेवाडी, ता. जत, जि. सांगली.
१३)	ज्योती चौंडे	उपशिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा थोरावा, ता. वसमत, जि. हिंगोली.
१४)	पल्लवी गायकवाड	उपशिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा बोडकेवाडी (माण), ता. मुळशी, जि. पुणे.
१५)	ज्योत्स्ना खोजे	उपशिक्षक	नगरपालिका शाळा क्र. ८, संगमनेर, ता. संगमनेर, जि. अहमदनगर.
१६)	मनोहर मोहरे	उपशिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा पठारवाडी (चाकण), ता. खेड, जि. पुणे.
१७)	चित्रा पेंढारकर	उपशिक्षक	पं. दीनदयाळ उपाध्याय विद्यामंदिर, मनपा शाळा क्र. ७४, पुणे.

अ. क्र.	तज्ज्ञ सदस्यांचे नाव	पदनाम	शाळा/कार्यालयाचे नाव
१८)	कामिना आहिरे	उपशिक्षक	अभिनव बालविकास मंदिर, सटाणा, ता. बागलाण, जि. नाशिक.
१९)	ज्ञानेश्वरी परदेशी	उपशिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा, पवारवस्ती, केंद्र लोहगाव, ता. हवेली, जि. पुणे.
२०)	वैशाली डेरे	उपशिक्षक	मनपा शाळा क्रमांक ९४ बी केळेवाडी, जि. पुणे.
२१)	आशा तेरवडिया	उपशिक्षक	जि. प. शाळा वडाची वाडी, ता. हवेली, जि. पुणे.
२२)	स्वरदा खेडेकर	सहशिक्षक	मनपा शाळा क्रमांक ४९ बी लोकमान्य टिळक प्राथमिक विद्यालय, रामवाडी, पुणे.
२३)	सत्यदेवी बनवसकर	सहायक शिक्षक	रायगड जि. प. उच्च प्राथ. शाळा मोर्बे, ता. पनवेल, जि. रायगड.
२४)	रोहिणी चव्हाण	सहायक शिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा शामपूर, ता. अचलपूर, जि. अमरावती.
२५)	विनिता धकिते	सहायक शिक्षक	रायगड जिल्हा परिषद शाळा दिघोडे, ता. उरण. जि. रायगड.
२६)	ओंकार पाटील	सहायक शिक्षक	जि. प. प्राथ. शाळा गरंडा, ता. पारशिवनी, जि. नागपूर.
२७)	अमरजा जोशी	संस्थापिका, संचालिका	आनंदक्षण, सिंहगड रोड, पुणे.
२८)	संगिता हुलावळे	प्रोजेक्ट हेड	डोअर स्टेप स्कूल फाउंडेशन.
२९)	प्रवीण गुरव	स्वयंसेवी संस्था प्रतिनिधी	लीडर फॉर इक्विटी

क
अ
ग
समई
थ
त
न