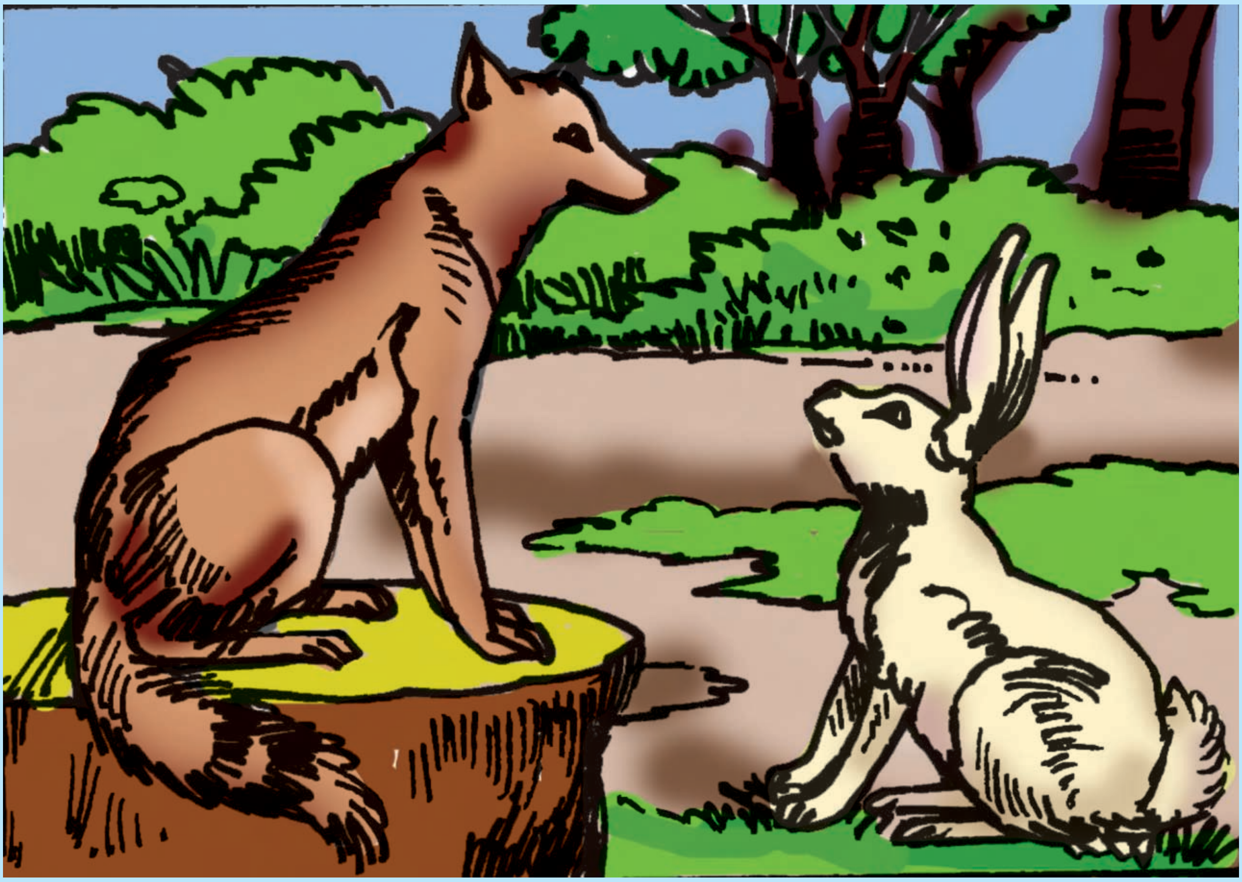
ପାଠ - ୫

କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ

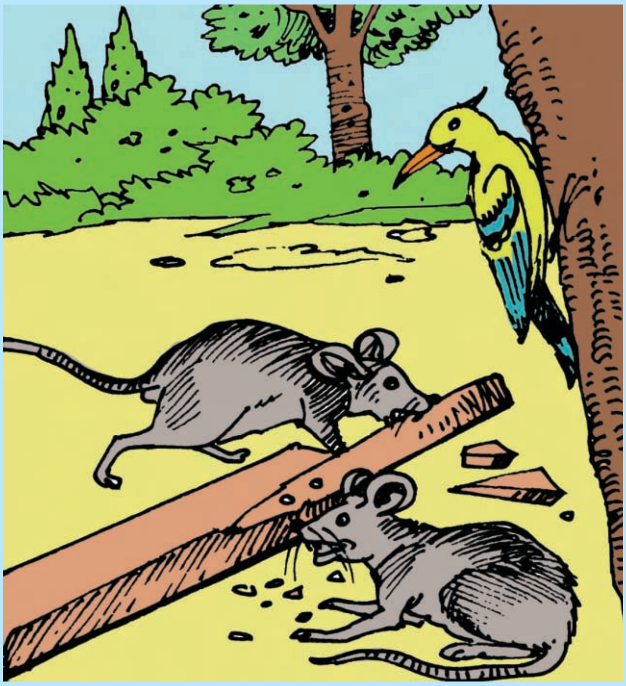
ଖରାଦିନ ସରିଆସୁଥାଏ । ବର୍ଷା ନ ଥାଏ । ଅସହ୍ୟ ଗରମ । ପର୍ବତ ପାଖ ପଡ଼ିଆରେ ବିଲୁଆ ଓ ଠେକୁଆ ବସିଥିଲେ । କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରୁଥିଲେ । ବିଲୁଆ କହିଲା, ଠେକୁଆଭାଇ ଆମେ ଟିକେ କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ ଖେଳିବା ନାହିଁ ! ଠେକୁଆ ତା' କଥାରେ ହଁ ଭରିଲା ।



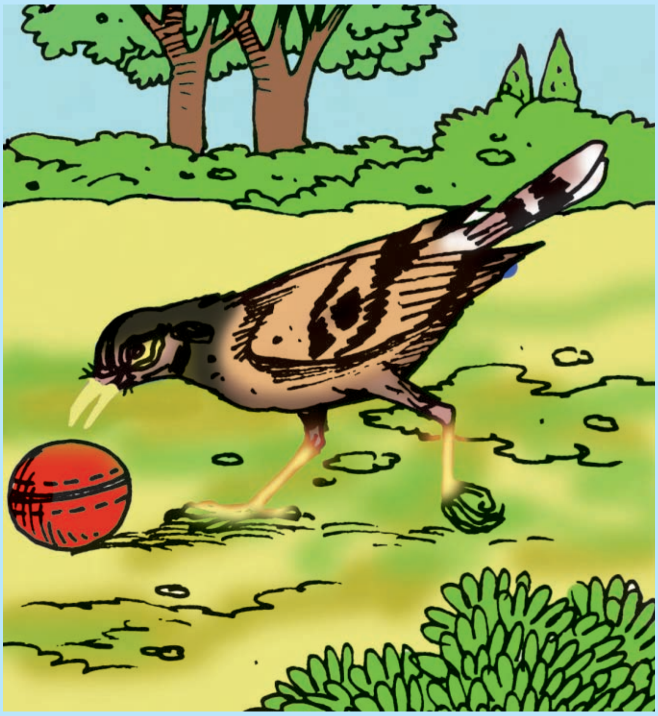
ଖେଳ ପୂର୍ବରୁ ସଭାଟିଏ ବସିବ । ଗାତରେ ରହୁଥିବା ମୂଷା ଓ ସାପକୁ ବିଲୁଆ ଖବର ଦେଲା । ପଥରଖୋଲ ଭିତରେ ରହୁଥିବା ବାଘ ଓ ଭାଲୁଙ୍କୁ ବି ଡକାଗଲା । ଗଛକୋରଡ଼ରେ ରହୁଥିବା ଶାଗୁଣା, ପେଚା, କାଠହଣା ଆଦି

ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କୁ ମାଙ୍କଡ଼ ଖବର ଦେଲା । ପାଣିରେ ଥିବା ଜୀବ ବେଙ୍ଗ, କଇଁଛ, ମଗର ଓ ଚିଙ୍ଗୁଡ଼ିଙ୍କୁ କଙ୍କଡ଼ା ଖବର ଦେଲା ।

ସଭା ବସିଲା । ଖେଳ ଦିନ ଠିକ୍ ହେଲା । ବିଲୁଆ ଗୋଟାଏ ଦଳର କ୍ୟାପ୍‌ଟେନ୍, ଅନ୍ୟଦଳର କ୍ୟାପ୍‌ଟେନ୍ ଠେକୁଆ । ଖାଇବାପାଇଁ ବିସ୍କୁଟ୍ ଓ ସର୍ବତର ଯୋଜନା ହେଲା । ଭାଲୁ କହିଲା, ବିଜୟୀ ଦଳକୁ କ'ଣ ପୁରସ୍କାର ଦେବା ? ହାତୀ କହିଲା, ଦର୍ପଣ ଦେବା ।



ଘରଚଟିଆ ସର୍ବତ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ କହିଲା । ଭାଲୁ, ବିସ୍କୁଟ୍ ଓ ଦର୍ପଣ କିଣିବାର ଦାୟିତ୍ୱ ନେଲା । ମୂଷା ବ୍ୟାଟ୍ ତିଆରି କଲା । ତାକୁ କାଠହଣା ଚଢ଼େଇ ସାହାଯ୍ୟ କଲା । ବଣି ବଲ୍‌ଟିଏ ଆଣିଲା । ଦୁଇଦଳ ଜୋର୍‌ସୋର୍‌ରେ ଖେଳ ଅଭ୍ୟାସ କଲେ । ପ୍ରତିଦିନ ବ୍ୟାୟାମ କଲେ । ଖେଳଦିନ ସକାଳୁ ଭାଲୁ ସ୍କୁଟର ଧରି ବିସ୍କୁଟ୍ ଓ ଦର୍ପଣ ଆଣିବାକୁ ଗଲା ।



ଠେକୁଆଦଳ ବୋଲିଂ କଲେ । ବିଲୁଆଦଳ ବ୍ୟାଟିଂ କଲେ । ଅନ୍ୟମାନେ ଖେଳ ଦେଖିଲେ । ପ୍ରଥମ ବଲ୍‌ରେ ବିଲୁଆଦଳର ଜଣେ ଆଉଟ୍ ହେଲା । ଠେକୁଆଦଳ ଓ

ଅନ୍ୟମାନେ ଖୁସିରେ ତାଳି ମାରିଲେ । ବାଦ୍ୟ ବଜାଇଲେ । ଆଉ ଗୋଟିଏ ବଲ୍‌ରେ ବିଲୁଆଦଳରୁ ଜଣେ ଛକା ମାରିଲା । ବଲ୍‌ଟି ଯାଇ ଗାତରେ ପଡ଼ିଲା । ସାପ ଗାତ ଭିତରୁ ବଲ୍ ଆଣିଲା । ଖେଳ ସରିଆସୁଥାଏ । ଭାଲୁର ଦେଖା ନ ଥାଏ । ଘରଚଟିଆ ତାକୁ ଖୋଜିବାକୁ ଗଲା ।

ଠେକୁଆଦଳ ଛଅ ଓ୍ୱିକେଟରେ ଖେଳ ଜିତିଲେ । ଖୁସିରେ ଗୀତ ଗାଇଲେ । ବାଦ୍ୟ ବଜାଇଲେ । ତା’ପରେ ଅନ୍ୟମାନେ ନିଜ ନିଜ ଘରକୁ ଫେରିଗଲେ ।

ଅଭ୍ୟାସ

୧। ପଠିତ ଗପରୁ କୁହ ।

(କ) ଖେଳ ପୂର୍ବରୁ ବିଲୁଆ ଓ ଠେକୁଆ କାହିଁକି ସଭା ଡାକିଲେ ?

(ଖ) ସଭାରେ କେଉଁ ସବୁ କଥା ଆଲୋଚନା କଲେ ?

(ଗ) ଭାଲୁକୁ କେଉଁ ଦାୟିତ୍ୱ ଦିଆଗଲା ?

(ଘ) କେଉଁ ଦଳ ଖେଳ ଜିତିଲେ ?

୨। ଠିକ୍‌ଭାବରେ ପଢ଼ ।

ପୁରସ୍କାର, ବିସ୍କୁଟ୍, ତିରସ୍କାର, ଆସ୍ଥା, ସ୍କୁଟର, ଦର୍ପଣ, ପର୍ବତ, ପୂର୍ବ, ସର୍ବତ, ବର୍ଷା, ବିଦ୍ୟାଳୟ, ପଦ୍ୟ, ଖାଦ୍ୟ, ବ୍ୟାୟାମ ।

୩। ପଢ଼ ଓ ଲେଖ ।

ସ୍କେଲ୍ ________	ସତ୍ୟ ________	ବର୍ଷ ________
ସ୍କୁଲ୍ ________	ଅଭ୍ୟାସ ________	ସର୍ପ ________
ନମସ୍କାର ________	ଗଦ୍ୟ ________	ଗର୍ବ ________
ପୁରସ୍କାର ________	ରାଜ୍ୟ ________	ପର୍ବ ________

୪। ଠିକ୍ ଜାଗାରେ (<) ରେଫ୍, 'ଯ' ଫଳା ଓ 'ସ୍କ' ଯୁକ୍ତାକ୍ଷର ଲଗାଇ ଶବ୍ଦ ଗଢ଼ ।

ସଂ ର, ଖବ, ବିସଜନ, କାଯ , ସୈନ , ସତ, ନମ ର, ଗବ ।

୫। ପଢ଼ ଓ ଏପରି ନିଜ ମନରୁ ଦୁଇ ଧାଡ଼ି ଲେଖ ।

ଦେଶସୀମା ଜଗେ ସୈନ୍ୟ
ଜୀବନକୁ କରେ ଧନ୍ୟ ।
ଗର୍ଜନକରି ବର୍ଷାରାଣୀ
ପର୍ବତ ପରେ ବର୍ଷେ ପାଣି ।
ଭଲକର୍ମ କଲେ ମିଳେ ପୁରସ୍କାର
ଗୁରୁଜନେ ସଦା କର ନମସ୍କାର ।

____

____

୬। ବିଲୁଆ କାହା କାହାକୁ ସଭାକୁ ଡାକିଥିବ ?

____

୭। କଙ୍କଡ଼ା କେଉଁମାନଙ୍କୁ ସଭାକୁ ଆସିବାପାଇଁ ଖବର ଦେଲା ?

____

୮। ବିଜୟୀଦଳକୁ ତୁମେ କି ପ୍ରକାର ପୁରସ୍କାର ଦେଇଥାନ୍ତ ? ସାଙ୍ଗସହ ଆଲୋଚନା କରି ଲେଖ ।

____

୯। ସାପ କାହିଁକି ଗାତଭିତରୁ ବଲ୍ ଆଣିଥିବ ?

____

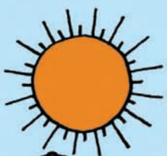
୧୦। ଭାଲୁ କାହିଁକି ଠିକ୍ ସମୟରେ ପହଞ୍ଚି ପାରି ନ ଥିବ ?

____

୧୧। ଚିତ୍ର ଦେଖି ଖାଲିଜାଗାରେ ତା'ର ନାମ ଲେଖ।

____

____


____

____

____

____

____

ଆମେ ଏବେ ଯାଏଁ କ'ଣ ଶିଖିଲେ

'ନ' ଫଳା 'ନ'　　'ଲ' ଫଳା 'ଲ'ଫଳା　　'ଓ୍' ଫଳା 'ୱ'

'ଯ' ଫଳା 'ୟ'　　ରେଫ୍ 'ର୍'　　'ସ୍କ'

ଶିକ୍ଷକ ଓ ଅଭିଭାବକଙ୍କପାଇଁ ସୂଚନା

ପାଠ - ୫

ପିରିୟଡ୍ ସଂଖ୍ୟା - ୩୫

କ'ଣ ଶିଖିବେ -

ଭାଷା :

- ☐ ('ଯ' ଫଳା) 'ୟ', (ରେଫ୍) 'ର୍' 'ସ୍କ' ଯୁକ୍ତାକ୍ଷର ଚିହ୍ନିବେ ।
- ☐ ଠିକ୍ ବନାନସହ ପରିଷ୍କାର ଭାବରେ ଶବ୍ଦ ଓ ବାକ୍ୟ ଲେଖିବେ ।
- ☐ ଶୁଣୁଥିବା, କହୁଥିବା, ପଢୁଥିବା ଓ ଦେଖୁଥିବା ବିଷୟକୁ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝି ପାରିବେ ।
- ☐ ସରଳ ଅନୁଚ୍ଛେଦକୁ ପଢ଼ିବେ ।

ପରିବେଶ

- ☐ ଜୀବଜନ୍ତୁଙ୍କ ବାସସ୍ଥଳୀ ବିଷୟରେ ଜାଣିବେ ।
- ☐ ପିଲାଙ୍କସହ ଶିକ୍ଷକ ଖେଳ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ । କ୍ରିକେଟ୍‌ଖେଳ, ଖେଳାଳି, ଖେଳୁଥିବା ଦେଶ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କଲାପରେ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କଦ୍ୱାରା କ୍ରିକେଟ୍‌ଖେଳ କିପରି ହେଲା ଗପଟି କହିବେ ।
- ☐ ଗପ କହିଲାବେଳେ ଯୁକ୍ତାକ୍ଷରଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବେ । ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ବାରମ୍ବାର ଉଚ୍ଚାରଣ କରିବେ ।
- ☐ ଯୁକ୍ତାକ୍ଷରଗୁଡ଼ିକ ଥିବା ଚିତ୍ର, ଉପକରଣ ଯଥା ବିସ୍କୁଟ୍‌ଖୋଳ ସଂଗ୍ରହ କରି ପିଲାଙ୍କ ଉଚ୍ଚାରଣ ସ୍ପଷ୍ଟ କରାଇବେ । କ୍ରିକେଟ୍‌ଖେଳର ଚିତ୍ରରୁ ବ୍ୟାଟ୍, କ୍ୟାପ୍‌ଟେନ୍ ଉଚ୍ଚାରଣ କରାଯାଇପାରେ ।
- ☐ କଳାପଟାରେ ଶବ୍ଦଗୁଡ଼ିକୁ ଲେଖିବେ, ପଢ଼ିବେ ଓ ଯୁକ୍ତାକ୍ଷରଗୁଡ଼ିକ ଚିହ୍ନାଇବେ ।
- ☐ ବହିରୁ ଶବ୍ଦ, ଅକ୍ଷର ପରସ୍ପର ମଧ୍ୟରେ ପଚରାପଚରି ହୋଇ ଚିହ୍ନାଇବା ପାଇଁ ଦେବେ ।
- ☐ ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ଅଧ୍ୟୟନ କରାଇବା ସହ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କ ନାମ ପଚାରିବେ ।
- ☐ ବାସଗୃହ ଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖିବାକୁ ଦେବେ । ପିଲାମାନେ ମନୋଯୋଗ ଦେଇ ଦେଖିଲା ପରେ ଚିତ୍ରରେ କ'ଣ ଦେଖୁଛନ୍ତି ଆଲୋଚନା କରାଇବେ ।
- ☐ ବିଭିନ୍ନ ପଶୁ, ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ବାସଗୃହ ସମ୍ପର୍କରେ ଅନୁଭୂତି ବିନିମୟ କରିବେ ।
- ☐ ଆଲୋଚନା ସମୟରେ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କ ଘରର ଆବଶ୍ୟକତା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା ହେବ ।

ଅଭ୍ୟାସ:

- ☐ ବ୍ୟକ୍ତିଗତଭାବେ ଅଭ୍ୟାସକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ କରାଇ ଶ୍ରେଣୀରେ ଆଲୋଚନା କରାଇବେ ।
- ☐ ଶିକ୍ଷକ ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ବିଭିନ୍ନ ଚିତ୍ର, ଜିନିଷ ସଂଗ୍ରହକରି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବେ ।
- ☐ ପ୍ରଶ୍ନ ୫ପରି ନିଜ ମନରୁ ଗୀତ ଲେଖିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରାଇବେ ।
- ☐ ପ୍ରଶ୍ନ ୭, ୯, ୧୦ ପରି ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ପ୍ରଶ୍ନ ତିଆରି କରି ପଚାରିବେ ।