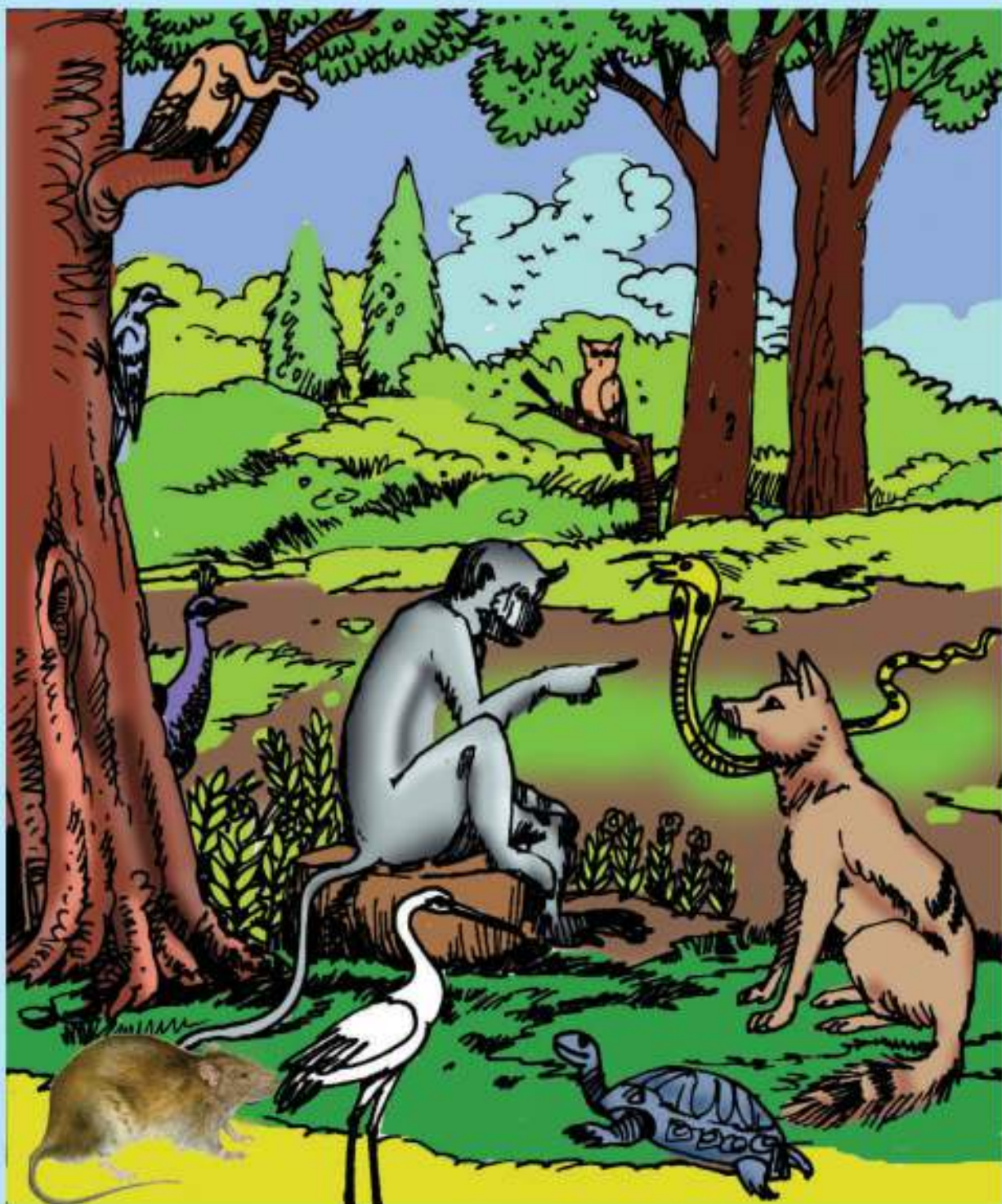


କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ

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 ।

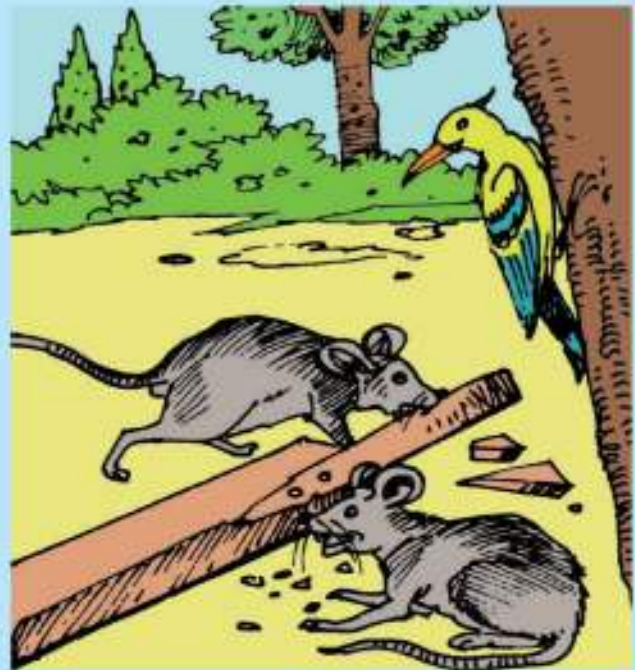


ଖେଳ ପୂର୍ବରୁ ସଜାଟିଏ ବସିବ । ଗାତରେ ରହୁଥିବା ମୂଷା ଓ ସାପକୁ ବିଲୁଆ ଖବର ଦେଲା । ପଥରଖୋଲ ଭିତରେ ରହୁଥିବା ବାଘ ଓ ଭାଲୁଙ୍କୁ ବି ଡକାଗଲା । ଗଛକୋରଡ଼ରେ ରହୁଥିବା ଶାରୁଣୀ, ପେଚା, କାଠହଣା ଆଦି



ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କୁ ମାଙ୍କଡ଼ ଖବର ଦେଲା । ପାଣିରେ ଥିବା ଜୀବ ବେଙ୍ଗ, କଇଁଛ,
ମଗର ଓ ଚିଙ୍ଗୁଡ଼ିଙ୍କୁ କାଙ୍କଡ଼ା 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 ଜୋରସୋରରେ 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 । ଘରଟିଆ ତାକୁ ଖୋଜିବାକୁ ଗଲା ।

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

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, ବିସ୍ମୟ, ତିରସ୍କାର, ଆସ୍କା, ସ୍ମୃତର, ଦର୍ପଣ, ପର୍ବତ, ପୂର୍ବ,
ସର୍ବତ, ବର୍ଷା, ବିଦ୍ୟାଳୟ, ପଦ୍ୟ, ଖାଦ୍ୟ, ବ୍ୟାୟାମ ।

୩। ପଢ଼ ଓ ଲେଖ ।

ସ୍କେଲ _____	ସତ୍ୟ _____	ବର୍ଷ _____
ସ୍ମୃତ _____	ଅଭ୍ୟାସ _____	ସର୍ପ _____
ନିମ୍ନସ୍କାର _____	ଗଦ୍ୟ _____	ଗର୍ବ _____
ପୁରସ୍କାର _____	ରାଜ୍ୟ _____	ପର୍ବ _____

୪। ଠିକ୍‌ ଜାଗାରେ (<) ରେଫ୍, ‘୧’ ଫଳା ଓ ‘ସ୍ୱ’ ଯୁକ୍ତାକ୍ଷର
ଲଗାଇ ଶବ୍ଦ ଗଢ଼ ।

ସଂ ର, ଖବ, ବିସଜନ, କାୟ , 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। ବିଜୟାଦଳକୁ ଦୁମେ କି ପ୍ରକାର ପୁରସ୍କାର ଦେଇଥାନ୍ତ ? ସାଜସଜ୍ଜା 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

‘ଲ’ ଫଳା ‘ଲ’

‘ଲ’ ଫଳା ‘ଲ’ ଫଳା

‘ଝ’ ଫଳା ‘ଝ’

‘ଝ’ ଫଳା ‘ଝ’

ରେଫ୍ ‘<’

‘ଝ’

ଶିକ୍ଷକ ଓ ଅଭିଭାବକଙ୍କପାଇଁ ସୂଚନା

ପାଠ - ୫

ପିରିୟଡ୍ ସଂଖ୍ୟା - ୩୫

କ'ଣ ଶିଖିବେ -

- ଭାଷା :
- ☐ (‘ଲ’ ଫଳା) ‘ଲ’, (ରେଫ୍) ‘<’ ‘ଝ’ ଯୁକ୍ତିକରି ଚିହ୍ନିବେ ।
 - ☐ ଠିକ୍ ବ୍ୟବହାର ପରିଷ୍କାର ଭାବରେ ଶବ୍ଦ ଓ ବାକ୍ୟ ଲେଖିବେ ।
 - ☐ ଶୁଣୁଥିବା, କହୁଥିବା, ପଢୁଥିବା ଓ ଦେଖୁଥିବା ବିଷୟକୁ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝି ପାରିବେ ।
 - ☐ ସରଳ ଅନୁସୂଚୀକୁ ପଢ଼ିବେ ।
- ପରିବେଶ :
- ☐ ଜୀବଜଗତ ବାସସ୍ଥାନ ବିଷୟରେ ଜାଣିବେ ।
 - ☐ ପିଲାଙ୍କ ସହ ଶିକ୍ଷକ ଶେକ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ । କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ, ଖେଳ କି, ଖେଳୁଥିବା ଦେଶ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କଲାପରେ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କଦ୍ୱାରା କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳ କିପରି ହେଲା ଗପଟି କହିବେ ।
 - ☐ ଗପ କହିଲାବେଳେ ଯୁକ୍ତିକରିବାକୁ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବେ । ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ବାରମ୍ବାର ଉଦାହରଣ କହିବେ ।
 - ☐ ଯୁକ୍ତିକରିବାକୁ ଥିବା ଚିତ୍ର, ଉପକରଣ ଯଥା ବିଶ୍ୱାସୀ ଯୋଗ୍ୟ ସଂଗ୍ରହ କରି ପିଲାଙ୍କ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ସ୍ପଷ୍ଟ କରାଇବେ । କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳର ଚିତ୍ରକୁ ବ୍ୟାଟ୍, ବ୍ୟାଲ୍ ବେଲ୍ ଉଦାହରଣ କରାଯାଇପାରେ ।
 - ☐ କଳାପଦାରେ ଶବ୍ଦକୁ ଲେଖିବେ, ପଢ଼ିବେ ଓ ଯୁକ୍ତିକରିବାକୁ ଚିହ୍ନିବେ ।
 - ☐ ବହିରୁ ଶବ୍ଦ, ଅକ୍ଷର ପରସ୍ପର ମଧ୍ୟରେ ପଡ଼ିପଡ଼ି ହୋଇ ଚିହ୍ନିବା ପାଇଁ ଦେବେ ।
 - ☐ ଚିତ୍ରକୁ ଅଧ୍ୟୟନ କରାଇବା ସହ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କ ନାମ ପଢ଼ାରିବେ ।
 - ☐ ବାସସ୍ଥାନ ଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖିବାକୁ ଦେବେ । ପିଲାମାନେ ମନୋଯୋଗ ଦେଇ ଦେଖିଲା ପରେ ଚିତ୍ରରେ କ'ଣ ଦେଖୁଛନ୍ତି ଆଲୋଚନା କରାଇବେ ।
 - ☐ ବିଭିନ୍ନ ପଶୁ, ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ବାସସ୍ଥାନ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅନୁଭୂତି ବିନିମୟ କରିବେ ।
 - ☐ ଆଲୋଚନା ସମୟରେ ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କ ପ୍ରକାର ଆବଶ୍ୟକତା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା ହେବ ।
- ଅଭ୍ୟାସ :
- ☐ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବେ ଅଭ୍ୟାସକାରୀ ଶିକ୍ଷକ କରାଇ ଶ୍ରେଣୀରେ ଆଲୋଚନା କରାଇବେ ।
 - ☐ ଶିକ୍ଷକ ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ବିଭିନ୍ନ ଚିତ୍ର, ବିଭିନ୍ନ ସଂଗ୍ରହକରି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବେ ।
 - ☐ ପ୍ରଶ୍ନ ୫ ପରି ନିଜ ମନରୁ ଗୀତ ଲେଖିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରାଇବେ ।
 - ☐ ପ୍ରଶ୍ନ ୭, ୯, ୧୦ ପରି ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ପ୍ରଶ୍ନ ଚିଆରି କରି ପଚାରିବେ ।