

अध्याय 12

गेंद-बल्ला

प्रश्न-अभ्यास

प्रश्न 1.

गिल्ली डंडे के खेल में गिल्ली को डंडे से मारते हैं। कुछ और खेल बताओ, जिसमें एक चीज़ को दूसरी से मारा जाता है।

उत्तर :

क्रिकेट

हॉकी

बैडमिंटन

टेबल टेनिस

टेनिस

पोलो

प्रश्न 2.

गेंद खो गई तो गेंद-बल्ला नहीं खेल पाएँगे।

उत्तर :

गुल्ली खो गई तो

गिल्ली-डंडा नहीं खेल पाएँगे।

माँझा खो गया तो

पतंग नहीं उड़ा पाएँगे।

पासा खो गया तो

लूडो नहीं खेल पाएँगे।

चिड़ी खो गई तो

बैडमिंटन नहीं खेल पाएँगे।

प्रश्न 3.

अगर तुम्हारे घर में गेंद खो गई तो कहाँ-कहाँ हूँढ़ोगे?

उत्तर :

कोने में

दरवाजे के पीछे

बेड के नीचे

मेज़ के नीचे

अलमारी के पीछे

बरामदे में

दो अंक के प्रश्न और उत्तर

प्रश्न 1: गेंद और बल्ले के बीच कैसा संवाद हुआ था?

उत्तर : गेंद ने बल्ले से पूछा कि वह उसे क्यों मारते हैं, जिस पर बल्ले ने उत्तर दिया कि खेल कैसे होगा अगर मैं तुम्हें मारूंगा नहीं?

प्रश्न 2: गेंद की प्रतिक्रिया क्या थी जब उसे बल्ले ने मारा?

उत्तर: बल्ले ने गेंद को मारा, जिस पर गेंद कूदती फुदकती दूर जाकर झाड़ी में छिप गई।

प्रश्न 3: बल्ले ने गेंद को क्यों ढूंढ़ रहा था?

उत्तर : बल्ले ने गेंद को ढूंढ़ रहा था क्योंकि गेंद नहीं मिली और खेल का समापन होने के बाद उसे लौटाना था।

प्रश्न 4: कैसे बल्ला गेंद को ढूंढ़ते समय महसूस कर रहा था?

उत्तर : बल्ला निराश होकर लौट रहा था, और गेंद को नहीं मिलने पर उसकी निराशा बढ़ रही थी।

प्रश्न 5: गेंद ने बल्ले को कैसे हंसाया?

उत्तर : गेंद ने झाड़ी से चिल्लाकर कहा कि वह यहाँ है, जिस पर बल्ले ने खुश होकर उसे उठा लिया।

प्रश्न 6: गेंद और बल्ले के बीच कौन-कौन सी भावनाएं थीं?

उत्तर : कहानी में हंसी, निराशा, और आत्मसमर्पण जैसी भावनाएं थीं। बल्ले की निराशा और गेंद का खुश होना कहानी को रूचिकर बनाती हैं।

चार अंक के प्रश्न और उत्तर

प्रश्न 1: गेंद ने बल्ले से क्यों पूछा कि वह उसे क्यों मारते हैं?

उत्तर: गेंद ने बल्ले से इस सवाल को पूछा क्योंकि वह जानना चाहती थी कि उसका मारा जाना खेल के कैसे होने के लिए आवश्यक है।

प्रश्न 2: कहानी में कौन-कौन से भावनाएं उजागर हो रही थीं?

उत्तर: हंसी, निराशा, और आत्मसमर्पण जैसी भावनाएं कहानी में प्रमुख थीं।

प्रश्न 3: बल्ला की निराशा क्या थी?

उत्तर: बल्ला की निराशा उसकी गेंद को नहीं मिलने से थी, जिससे उसका खेल समाप्त हो गया।

प्रश्न 4: गेंद ने बल्ले को कैसे हंसाया?

उत्तर: गेंद ने झाड़ी से चिल्लाकर कहा कि वह यहाँ है, जिससे बल्ला खुश हो गया।

प्रश्न 5: कैसे कह सकते हैं कि गेंद और बल्ले के बीच खेल का परिणाम अच्छा था?

उत्तर: गेंद ने बल्ले को मारा और फिर अपनी होशियारी से झाड़ी में छुप गई, जिससे बल्ला को ढूँढ़ने में कठिनाई हुई। इससे खेल में मजा आया और यह दिखा कि छोटी चीजों में भी अपनी होशियारी से जीत हो सकती है।

सात अंक के प्रश्न और उत्तर

प्रश्न 1: कहानी में गेंद और बल्ले के बीच कैसे एक अद्वितीय संबंध का वर्णन है?

उत्तर : कहानी में गेंद और बल्ले के बीच खेल का संबंध है, जिसमें वे एक दूसरे के बिना अधूरे हैं। गेंद बल्ले को मारने के बाद जिस तरह वह झाड़ी में छुप गई और बल्ला उसे ढूंढ़ रहा था, यह उनके बीच का खास और अद्वितीय संबंध दिखाता है।

प्रश्न 2: कहानी का सारांश बताएं और उसमें कौन-कौन से सिद्धांत शामिल हैं?

उत्तर : कहानी में एक गेंद और बल्ले के बीच का खेल है जिसमें गेंद बल्ले को मारती है, लेकिन फिर वह अपनी होशियारी से छुप जाती है। बल्ला उसे ढूंढ़ने का प्रयास करता है, लेकिन गेंद उससे बचकर हंसती है। इससे स्पष्ट होता है कि छोटी चीजों में भी होशियारी से जीत हो सकती है।

प्रश्न 3: कहानी के माध्यम से कौन-कौन से मौद्रिक शिक्षाएं दिखाई गई हैं?

उत्तर : कहानी के माध्यम से हमें यह सिखने को मिलता है कि जीवन में आने वाली चुनौतियों का सामना होशियारी से करना चाहिए। गेंद ने बल्ले के साथ एक खेल खेला जिसमें हंसी और निराशा के भाव दिखे। इससे हमें यह सिखने को मिलता है कि हर स्थिति में हंसी बनाए रखना और आत्मसमर्पण से उबार पाना महत्वपूर्ण है।

कहानी का सारांश

प्रस्तुत कहानी गेंद और बल्ले की है। गेंद ने बल्ले से कहा कि तुम मुझे क्यों मारते हो? बल्ले ने उत्तर दिया कि यदि मैं तुम्हें मारूंगा नहीं तो खेल कैसे होगा? फिर जब गेंद बल्ले के पास आई तो उसने जोर से उसे मारा। गेंद कूदती फुदकती दूर जाकर एक झाड़ी में छिप गई। बल्ला गेंद को ढूंढता रहा, किंतु गेंद नहीं मिली। शाम हो गई। बल्ले को परेशान देखकर गेंद खुश हो रही थी। जब अँधेरा घिरने लगा तो बल्ला निराश होकर लौटने लगा। तभी झाड़ी से गेंद ने चिल्लाकर कहा कि मैं यहाँ हूँ। बल्ले ने झाड़ी से खींचकर गेंद को उठा लिया। गेंद ने बल्ले से कहा कि अब मुझे मत मारना।

शब्दार्थ : बल्ला-गेंद मारने का लकड़ी का चपटा डंडा। फुदकना-उछल-कूद करना।