ORAL COMMUNICATION | SPEAKING SKILLS

CRITICAL THINKING | RECALL

मौखिक प्रश्न–

1. निम्नांकित प्रश्नों के उत्तर दीजिए–

(क) जंगल का नाम क्या था?

(ख) भालू कहाँ गया था?

(ग) ढोलक किसने बजाया था?

(घ) खेल समाप्त होने पर सब जानवर क्या करने लगे?

लिखित प्रश्न–

WRITING SKILLS

2. पाठ के आधार पर जानवरों के नाम लिखिए–

RECALL | KNOWLEDGE APPLICATION

(क) सियार ....नीमू........ (ख) शेर ....सिंघम........

(ग) हिरण ....चंदा........ (घ) खरगोश ....गिल्लू........

3. सही उत्तर चुनिए–

MCQ | ANALYTICAL ABILITY

(क) टिमकी थी–

(i) धम्मक भालू की पत्नी ◯

(ii) छम्मक भालू की पत्नी ✓

(ख) टिमकी ने क्या किया?

(i) उसने कठपुतली का नाच दिखाया। ◯

(ii) उसने ढोलक बजाकर गाना गाया। ✓

(ग) कठपुतली के खेल में किसकी हार हुई?

(i) हाथी की ◯ (ii) मगर की ✓

4. लघु उत्तरीय प्रश्न–

CRITICAL THINKING

(क) छम्मक भालू जयपुर से क्या खरीदकर लाया?

....

(ख) छम्मक भालू कितनी और कौन-कौन सी कठपुतलियाँ लेकर आया था?

....

(ग) सभी जानवर किसे बचाने की प्रार्थना कर रहे थे?

....

5. दीर्घ उत्तरीय प्रश्न–

DESCRIPTIVE APPROACH

निम्नांकित प्रश्नों के उत्तर दीजिए–

CRITICAL AND CREATIVE THINKING

(क) जंगल के जानवर हँसते-हँसते लोट पोट क्यों हो गए?

....

....

(ख) कठपुतलियों का नाच दिखाने के लिए छम्मक भालू ने क्या किया?

....

....

(ग) खेल समाप्त करने के बाद भालू ने क्या कहा?

....

....

(घ) ''मगर दुष्ट जीत ही नहीं सकता।'' नामू सियार ने ऐसा क्यों कहा?

....

....

6. **बताइए कि ये वाक्य किसने, किससे और ~~क्यों कहे~~–**

RECALL | LOGICAL THINKING

(क) "ये कठपुतलियाँ हैं। ये नाचती हैं और खेल करती हैं।" ~~छम्मक~~ भालू ने लालू लकड़बग्घा

(ख) "पकड़ा! लो, मगर ने हाथी का पैर पकड़ लिया!" गिल्लू ने सभी जानवरों से

(ग) "मगर जीत ही नहीं सकता था।" नीमू सियार ने सभी जानवरों से

7. **सोच की उड़ान**

CRITICAL THINKING (LIFE SKILLS)

(क) इस कहानी से आपको क्या संदेश मिलता है–

(ख) आपको सबसे अच्छा कौन-सा जानवर लगा और क्यों?

8. **मूल्य आधारित प्रश्न–**

VALUE BASED LEARNING

खेलों हमें बहुत-सी गलत बातों व बुराइयों को छोड़ने का संदेश देते हैं। इनके माध्यम से समानता, सहायता करना, सच बोलना, सकारात्मक सोच को बढ़ावा दे सकते हैं। यदि आपको कठपुतली का खेल सिखाया जाए तो आप अपने साथियों से किन-किन गलत आदतों को छोड़ने के लिए कठपुतली के खेल द्वारा संदेश देंगे?

भाषा व व्याकरण से

Language and Grammar Based Understanding Skills

1. जो शब्द किसी के गुण-दोष, रंग-रूप, आकार आदि के बारे में बताते हैं, वे विशेषण कहलाते हैं। दिए गए शब्दों में जो विशेषण हैं, उनपर गोला लगाइए– UNDERSTANDING

दुखी	कठपुतली	छम्मक	नचाया	चालाक
दिखाना	रंग-बिरंगा	रविवार	उसने	सियार

2. सही शब्द चुनकर वाक्य पूरे कीजिए– RECALL CRITICAL THINKING

(क) हाथी नदी ......में...... पानी पीने आया। (में/मैं)

(ख) भालू ......की...... पत्नी ने ढोलक बजाई। (का/की)

(ग) उसने हाथी ......का...... पैर पकड़ लिया। (कें/के)

3. नाम वाले शब्दों के स्थान पर जो शब्द आते हैं, वे सर्वनाम कहलाते हैं। **इन वाक्यों में से सर्वनाम शब्दों को चुनकर उन्हें सामने लिखिए–** UNDERSTANDING PRONOUN

(क) वह हाथी की ओर बढ़ने लगा। ......वह......

(ख) छम्मक दादा! आप फिर खेल दिखाएँगे न! ......आप......

(ग) मैं जयपुर गया था। ......मैं......

4. **सही उत्तर चुनिए–** MCQ RECALL ANALYTICAL THINKING

(क) इनमें से शुद्ध शब्द है–

(i) काठपुतली ◯ (ii) कठपुतली ◯

(ख) 'अच्छा' शब्द के उलटे अर्थ वाला शब्द है–

(i) बुरा ◯ (ii) भला ◯

(ग) एक है तो 'ताली' लेकिन अनेक है तो–

(i) ताले ◯ (ii) तालियाँ ◯

पाठ से आगे–

विषय उन्नयन गतिविधियाँ
Subject Enrichment Activities

1. बिहार के सोनपुर में गंडक नदी बहती है। वहाँ साल में एक बार मेला लगता है। मेला उसी जगह पर लगता है, जहाँ मगर और हाथी की लड़ाई हुई थी। इससे जुड़ी कहानी पता कीजिए और कक्षा में सुनाइए। KNOWLEDGE ENRICHMENT STORY TELLING