संस्कृत शिक्षण में खेल विधि

"Play is the natural method by which very young children learn."
—Hughes and Hughes

विषय-प्रवेश

खेल एक ऐच्छिक, आत्म-नियन्त्रित, मूलप्रवृत्तिजन्य तथा रचनात्मक क्रियाओं को अभिव्यक्त करने वाली क्रिया है जिससे व्यक्ति का मनोरंजन होता है। आधुनिक युग में मानव ने खेलों को प्रगति का एक आवश्यक अंग मान लिया है। इस कारण मनोवैज्ञानिकों ने खेलों द्वारा शिक्षा विधि का विकास करके बच्चों के लिए शिक्षा के स्वरूप को सरल एवं मनोरंजक बना दिया है।

खेल-विधि का अर्थ
(MEANING OF PLAY-WAY)

यद्यपि 'खेल-विधि' का जन्मदाता **फ्रॉबेल** (Frobel) को माना जाता है, परन्तु आधुनिक युग में **हेनरी काल्डवेल कुक** (Henry Caldwell Cook) सम्भवतः पहला व्यक्ति था जिसने बच्चों को शिक्षा देने के लिए खेल-विधि का प्रबल समर्थन किया।

इस विधि में अपना दृढ़ विश्वास व्यक्त करते हुए उसने लिखा, **''मेरा दृढ़ विश्वास है कि केवल वही कार्य करने के योग्य है, जो वास्तव में खेल है, क्योंकि खेल से मेरा अभिप्राय किसी कार्य को पूर्ण हृदय से करना है।''**[1] उसने बताया कि बच्चा कोई कार्य पूर्ण हृदय से तभी करता है, जब वह खेल में होता है। अतः उसके प्रत्येक कार्य के लिए खेल की विधि को अपनाना अनिवार्य है। खेल द्वारा किये जाने वाले कार्य से बालक की शारीरिक, मानसिक, भावात्मक तथा सामाजिक शक्तियाँ क्रियाशील होती हैं। उसके कार्य और विचार में सामंजस्य स्थापित होता है और वह प्रगति के पथ पर अग्रसर होता है। इस प्रकार काल्डवेल ने शिक्षण की एक नवीन विधि आरम्भ की, जिसे 'खेल-विधि' के नाम से पुकारा जाता है।

'खेल-विधि' का अर्थ यह कदापि नहीं है कि वह बच्चों की मनोरंजन की इच्छा को पूर्ण करती है या उनको इधर-उधर खेलने की स्वतन्त्रता देती है। यह विधि बालकों की खेल-प्रवृत्ति

---

1. "It is the core of my faith that the only work worth doing is really play, by play I mean doing with one's heart in it."
—H. Caldwell Cook.

Scanned with CamScanner

(Play impulse) का ऐसे उत्तम ढंग से उपयोग करती है कि खेल द्वारा की जाने वाली क्रियाओं से लाभप्रद शैक्षिक परिणाम निकलते हैं। **ह्यूजेज** व **ह्यूजेज** ने इसके अर्थ को स्पष्ट करते हुए लिखा है, "यह विधि जो बालकों को इसी उत्साह से सीखने की क्षमता देती है, जो उसके स्वाभाविक खेल में पायी जाती है, प्रायः खेल-विधि कहलाती है।"

"The method that enables children to learn with the same enthusiasm that characterises their spontaneous play is often called play-way." —**Hughes and Hughes**

Scanned with CamScanner

संस्कृत साहित्य सम्बन्धी खेल

(अ) संस्कृत प्रश्नोत्तरी– संस्कृत साहित्य के किसी एक पक्ष को लेकर अध्यापक छात्रों के समक्ष प्रश्न रखेगा। इसे रुचिकर बनाने के लिए कक्षा को दो समूहों में बाँट दिया जायेगा ताकि प्रत्येक दल में अपने दल को जिताने की भावना का विकास हो तथा वे उत्साह से, पूछे गए प्रश्नों का उत्तर दें। इसका आयोजन महीने या पन्द्रह दिन में एक बार किया जा सकता है। छात्रों को विषय पूर्व में ही बता दिया जाए ताकि वे उस विषय की पूर्ण तैयारी करें।

उदाहरणार्थ कतिपय प्रश्न प्रस्तुत है–

1. कालिदासेन कति नाटकानि रचितानि ?

1. पञ्च 2. चत्वारि 3. द्वे 4. त्रीणि

उत्तरः 4. त्रीणि

2. अभिज्ञानशाकुन्तले कति पात्राणि सन्ति ?

1. द्वादश 2. अष्टौ 3. षट् 4. पञ्च

उत्तरः 1. द्वादश

3. 'दीपशिखा' पदेन सह कः कविः प्रसिद्धः ?

1. माघः 2. कालिदासः 3. दण्डी 4. भवभूतिः

उत्तरः 2. कालिदास :

4. कालिदासविरचितेष्विदम् एकम्–

1. मालतीमाधवम् 2. विक्रमोर्वशीयम् 3. महावीरचरितम् 4. उत्तररामचरितम्।

उत्तरः 4. विक्रमोर्वशीयम्।

(ब) अन्त्याक्षरी– छात्रों में प्रारम्भ से ही संस्कृत गीत, श्लोक, सुभाषित आदि कंठस्थ करने की आदत का विकास किया जाता है। इसमें भी कक्षा अथवा विद्यालय के छात्रों को दो दलों में बाँट दिया जाता है। एक दल का कोई सदस्य एक श्लोक सुनाता है। तब दूसरे दल का एक सदस्य पूर्व में सुनाए गए श्लोक के अन्तिम वर्ण से प्रारम्भ कर एक श्लोक सुनाता है जब एक दल अपने लिए निर्धारित अन्तिम वर्ण से प्रारम्भ कर श्लोक सुनाने में असमर्थ रहता है तब दूसरा दल उसी वर्ण से आरम्भ होने वाले श्लोक को सुनाकर विजयी हो जाता है। इसमें छात्रों के स्तरानुसार विषयों व छन्दों का निर्धारण भी किया जा सकता है कि इस विशेष विषय तथा छन्द में बद्ध श्लोक ही मान्य होंगे। इस तरह अन्त्याक्षरी का खेल छात्रों में संस्कृत के प्रति रुचि उत्पन्न करने में अत्यन्त सहायक होता है। इससे छात्र काव्याध्ययन, काव्य चयन तथा स्मरण की ओर उन्मुख होते हैं।

Scanned with CamScanner

(स) सुभाषित प्रतियोगिता— इसमें छात्रों को किसी वर्ण विशेष से श्लोक बोलने का बन्धन नहीं होता, अपितु किन्हीं भी कंठस्थ सुभाषितों को बोलने के लिए वे स्वतन्त्र होते हैं। जो छात्र जितना लय, यति, गति व छन्द का ध्यान रखते हुए वाचन करता है वह विजयश्री का वरण करता है। शिक्षक का कर्त्तव्य है कि वह छात्रों को सुन्दर सुभाषितों का चयन करने का तथा भावों सहित वाचन करने का अभ्यास करवाने में सहायता करें।

(द) समस्या पूर्ति— प्राचीन काल में शास्त्रार्थ, तर्क-वितर्क के साथ-साथ कवियों की प्रतिभा की कसौटी का एक माध्यम समस्या पूर्ति भी थी। इसमें कवि को किसी समस्या को देकर सुन्दर से सुन्दर श्लोक बनाने की प्रेरणा दी जाती थी अथवा श्लोक के दो चरण देकर आगे के दो चरण पूरे करने के लिए कहा जाता था।

जैसे— प्रदत्ता समस्या— **मनोरथे में रथि एष राजते**

1. यथा हि पङ्केऽपि विभाति पङ्कजम्,
   यथा च शुक्तावपि भाति 'मौक्तिकम्'।
   तथा हि दुष्टे कलिकल्मषाञ्चिते,
   मनोरथे मे रथि एष राजते॥
2. सदा सुभद्राप्रिय नन्दवर्धनं,
   नमामि राधाऽर्च्चित पादपङ्कजम्।
   इदन्तु सर्वे चिदचिज्जगद्यतः,
   मनोरथे मे रथि एष राजते॥

इस तरह की प्रतियोगिता छात्रों में काव्य सृजन की प्रेरणा प्रदान करने का एक साधन हो सकती है तथा खेल-खेल में छात्र समस्या-पूर्ति करता हुआ आगे एक श्रेष्ठ कवि भी बन सकता है। इससे छात्र का ध्यान छन्द, लय आदि की ओर तो जाता ही है संस्कृत काव्य के प्रति अनुराग भी पैदा होता है।

(य) प्रहेलिका— संस्कृत में छोटी-छोटी पहेलियाँ प्रस्तुत करके छात्रों से उनका उत्तर पूछा जाता है। जो जितने अधिक सही उत्तर देता है वही विजयी घोषित होता है। इससे छात्रों में संस्कृत समझने की क्षमता का विकास होता है तथा वे तर्क व विवेक से सही उत्तर ढूँढने का प्रयास करते हैं। इससे संस्कृत काव्य के प्रति छात्रों का आकर्षण भी बढ़ता है। यहाँ कतिपय पहेलियाँ उदाहरणार्थ प्रस्तुत हैं—

1. अपदो दूरगामी च साक्षरो न च पण्डितः।
   अमुखः स्फुटवक्ता च यो जानाति स पण्डितः॥

उत्तरम् (पत्रम्)

2. वृक्षाग्रवासी न च पक्षिराजः,
   त्रिनेत्रधारी न च शूलपाणिः।

Scanned with CamScanner

त्वग्वस्त्रधारी न च सिद्धयोगी,

जलं च विभ्रन्न घटो न मेघः॥

उत्तरम् (नारिकेलम्)

(र) **विनोदकणिका** (चुटकुले) छात्रों को सरल संस्कृत में चुटकुले सुनाए जाएँ, उन्हें स्वयं संस्कृत में चुटकुले पढ़ने व सुनाने के लिए प्रेरित किया जाए। इनके द्वारा छात्रों में संस्कृत के प्रति रुचि उत्पन्न की जा सकती है। उदाहरणार्थ कतिपय विनोदकणिका प्रस्तुत हैं—

1. पिता— पुत्र ! वद रामराज्ये जनाः स्व स्वगृहेषु तालकं कथं न आरोपयन्ति स्म।

पुत्र— पितः। वार्तेयमस्ति यत् तदा तालकस्य आविष्कार एव न जातः।

2. माता— पुत्र ! अद्यत्वे महार्घताकारणेन सर्ववस्तूनां मूल्यम् उपरि गच्छति।

किमपि वस्तु ईदृशमस्ति वा यत् नीचैः गच्छति ?

पुत्र— कथं न माता। मम परीक्षाया अङ्कान् पश्यतु ये प्रतिदिनं नीचैः एव यान्ति।

(ल) **शब्द खेल**— संस्कृत में 'शब्द खेल' का आयोजन अनेक प्रकार से किया जा सकता है—

(i) छात्रों के समक्ष एक चित्र तथा उसके साथ कोई एक वर्णन प्रस्तुत करके। इस वर्ण से प्रारम्भ होने वाली वस्तुओं के नाम चित्र में से देखकर लिखने को कहा जाए।

(ii) 'पत्ते दिखाना' नामक खेल में कक्षा को दो भागों में बाँट दिया जाता है। पत्ते पर शब्द या वाक्य लिखा जा सकता है। विरोधी-दल वाले छात्र को दो सैकिंड के अन्दर-अन्दर उसे पढ़कर शुद्धोच्चारण तथा शुद्ध उत्तर देने पर विरोधी दल के छात्रों के साथ सम्मिलित होना पड़ता है। खेल की समाप्ति पर जिस ओर अधिक सदस्य रह जाएं वही विजयी दल समझा जाता है।

(iii) लूडो व साँप सीढ़ी के खेल की भाँति संस्कृत में विलोम शब्दों का खेल छात्रों के समक्ष रखा जा सकता है। छात्र को पासा चलने के बाद जो अंक मिलता है उतने खाने गिनकर उस खाने में जो शब्द लिखा है उसका विलोम शब्द ढूँढना होता है और वहाँ वह अपनी गोटी रखता है जो जितनी जल्दी व सही उत्तर देता हुआ आगे बढ़ता है वही विजयी होता है। ऐसे खेल पर्याय आदि से सम्बन्धित भी तैयार किए जा सकते हैं।

(iv) शब्दों से सम्बन्धित बहुविकल्पात्मक प्रश्न छात्रों के समक्ष प्रस्तुत किए जाएँ और उनमें से सही उत्तर छाँटने को कहा जाए जैसे—

1. तारा (स्त्री)

(क) नटी (ख) नक्षत्रम् (ग) तन्त्री (घ) सन्देशः

उत्तरम् (ख)

2. चञ्चरीकः (पुं०)

(क) भ्रमरः (ख) चपलः (ग) शुकः (घ) सञ्चारी

उत्तरम् (क)

Scanned with CamScanner

3. भूसुरः (पुं०)

(क) पिता (ख) दानवः (ग) ब्राह्मणः (घ) सूर्यः

उत्तरम् (ग)

4. दलम् (न)

(क) अधोभागः (ख) पर्णम् (ग) पुष्पम् (घ) कण्ठः

उत्तरम् (ख)

आजकल दूरदर्शन पर चक्र आदि प्रस्तुत करके भी प्रश्न पूछे जाते हैं। इसी तरह के भाषायी चक्र सन्धि, समास, प्रत्यय, उपसर्ग आदि के तैयार किए जा सकते हैं।

इस प्रकार छात्र खेल-खेल में संस्कृत के शब्द भण्डार का विकास कर सकता है।

Scanned with CamScanner