રમે તેની રમત

૩૭. ત્રિશુલ દોડ

- એક બાળક નમસ્કાર મુદ્રા કરશે.
- તે નમસ્કાર મુદ્રામાં જ વર્તુળમાં દોડશે.
- અહીં તે નમસ્કાર મુદ્રામાં રહેલા હાથના બે પંજા અને બે કોણી વડે વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકવા જશે.

૩૮. તાંડવ નૃત્ય

- બધાં જ બાળકો વર્તુળમાં છે. તે દરેક પોતપોતાની કમર પર બંને હાથ રાખશે.
- પછી તેઓ શિક્ષક કહે કે તુરંત એક બીજા ઉપર પગના પંજા મૂકી બીજાને આઉટ કરશે. બે પૈકી ઉમર પહેલો પગનો પંજો પડશે તે આઉટ ગણાશે.
- જેમ-જેમ બાળકો આઉટ થાય, તેમ-તેમ તેઓ વર્તુળ બહાર જશે.
- અંદર રહેલાં બાળકો એક બીજાં ઉપર પંજા અડકાડવા પ્રયાસ કરશે.

૩૯. ગાંડો પાડો

- એક બાળક પોતાના બંને હાથ પગના ઘૂંટણ પર રાખશે.
- પછી તે પોતાના માથા વડે વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકવા જશે.
- જેમને જેમને માથું અડકશે તે આઉટ થશે.

૪૦. કમર કોણી પકડ

- એક બાળક પોતાની કમર ઉપર બંને હાથ મૂકશે.
- તે આવી સ્થિતિમાં જ વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકવા જશે.
- જેમને-જેમને કોણી અડી જાય તે આઉટ ગણાશે.

૪૧. ગાંડા ટેડકા

- એક બાળક પોતાના બે હાથ અને પગ જમીન પર રાખશે.
- પછી તે વર્તુળમાં આ સ્થિતિમાં જ દોડશે.
- દાવ લેનાર બાળક પોતાના પગ વડે વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકશે.
- જેમને પગ અડકશે તે આઉટ થશે.

૪૨. નાગની ફેણ

- એક બાળક પોતાનો એક હાથ પીઠ પાછળ લઈ જઈ બીજા હાથને પકડશે.
- બીજા હાથથી તે નાગની ફેણ કરશે. નાગની ફેણ વડે તે વર્તુળમાંનાં બાળકોને અડકવા જશે.

Scanned with CamScanner

રમે તેની રમત

વર્તુળની અંદર રમાય તેવી રમતો

- તમામ વિદ્યાર્થીઓના હાથ પકડી ગોળ બનાવો.
- હાથ છોડાવી, જમણા હાથ તરફ ફેરવી તેઓને પગ વડે ગોળ દોરવા માટે ચાલવા કહો.
- મોટું ગોળ થાય પછી તમામને વર્તુળમાં બોલાવી લો.
- આ રમતો મોટે ભાગે સ્પર્શ (પકડદાવ પેટર્નની) છે. જેમાં એક જણ દાવ લઈ વર્તુળમાં રહેલાને પકડવા જશે.

૩૧. લંગડી પકડદાવ

- એક બાળક લંગડી લઈને વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને પકડવા જશે. આઉટ થનાર બહાર થશે.

૩૨. ગાંડી ભેંઢા

- એક બાળક પોતાના બે હાથની આંગળી સામે-સામે ભરાવી, બંને હાથને માથા પાછળ લઈ જઈને શિંગડા જેવી રચના કરશે.
- વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને તે હાથથી બનાવેલાં શિંગડાં (હાથની કોણી) વડે અડકવા જશે.
- આઉટ થનાર બહાર થશે.

૩૩. ગાંડો હાથી

- એક બાળક પોતાના એક હાથ વડે નાક પકડશે.
- નાક અને હાથ વચ્ચેથી બીજો હાથ પસાર કરી હાથીની સૂંઢ જેવી રચના કરશે.
- સૂંઢ વડે વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને તે અડકવા જશે.
- આઉટ થનાર બહાર થશે.

૩૪. વિમાન દાવ

- એક બાળક પોતાના બે હાથ ખુલ્લા રાખી વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકવા જશે.
- જે બાળકો વિમાનની પાંખો (ખુલ્લા હાથ)ની હડફેટે આવશે તે આઉટ થશે.

૩૫. બતક દોડ

- એક બાળક પોતાની ચડ્ડીના બે ખિસ્સામાં હાથના અંગૂઠા ભરાવશે.
- જેમ બતક પોતાની પાંખોથી તરે છે તેમ બાળક બંને હાથના પંજા હલાવતાં-હલાવતાં દોડશે અને વર્તુળમાંનાં બાળકોને અડકવા જશે.

૩૬. નમસ્તે દોડ

- એક બાળક પોતાના બે હાથથી નમસ્કાર મુદ્રા કરશે.
- નમસ્કાર મુદ્રા છાતીને અડકાડી દેશે અને તે જ મુદ્રામાં વર્તુળમાં દોડશે.
- વર્તુળમાંનાં જે વિદ્યાર્થીઓને નમસ્કાર મુદ્રામાં રહેલ હાથ અડકશે તેઓ આઉટ થશે.

Scanned with CamScanner

- જે બાળક દોડી રહ્યું છે તે, વર્તુળ ઉપર હાથ પકડી ઊભેલાં બે પૈકી કોઈ એકનો હાથ પકડી 'ખો' એમ બોલશે.
- હવે જેનો હાથ પકડ્યો તેને બદલે બીજાને કરંટ લાગવાથી જોડીમાંનું બીજું બાળક હાથ છોડી દોડી જશે. દાવ લેનાર તેને પકડવા જશે.
- જેને ખો મળી છે અને બીજાએ દોડવાનું છે તે પહેલાં દાવ લેનાર દોડનારને પકડી લેશે તો તે આઉટ ગણાશે.
- આઉટ થનાર હવે પકડવા જશે.

૨૯. ઊભી ખો

- બધાં બાળકોની બે-બેની જોડ બનાવી, તેમને આગળ-પાછળ વર્તુળ પર ઊભાં રાખો.
- હવે બે બાળકો રમતની શરૂઆત કરશે. પહેલું દોડશે, બીજું તેને પકડવા જશે.
- જે પહેલું છે તે, વર્તુળ ઉપરની કોઈપણ જોડીને/જોડને બાળકોની આગળ ઊભા રહી ખો આપશે.
- જે જૂથને ખો મળી તે પૈકી પાછળ ઊભેલ બાળક દોડશે.
- જેણે પહેલું બાળક દોડી રહ્યું હતું તે, જૂથને ખો આપતાં પહેલાં પકડાઈ જાય તો. તે હવે બીજાને પકડવા જશે.
- આમ રમત આગળ ચાલશે.

૩૦. ચટ-પટ ખો

- બધાં બાળકોની બે-બેની જોડ બનાવી, તેમને વર્તુળ ઉપર આગળ-પાછળ ઊભા રાખો. આગળ ઊભેલાને 'ચટ' અને પાછળ ઊભેલા દરેકને 'પટ' નામ આપો.
- હવે બે બાળકો રમતની શરૂઆત કરશે. પહેલું દોડશે, બીજું તેને પકડવા જશે.
- જે પહેલું છે તે, વર્તુળ ઉપરના કોઈપણ બે બાળકોના ચટ-પટ જૂથને ખો આપશે. તે વખતે તે જો 'ચટ' બોલે તો આગળ ઊભેલ બાળક દોડશે. જો તે 'પટ' બોલે તો જૂથમાં પાછળ ઊભેલ બાળક દોડશે.
- જ્યારે દોડનાર પહેલો ચટ કે પટ બોલીને ખો આપે તે વખતે જૂથમાં જેને ખો મળી છે તે દોડવામાં ભૂલ કરે અને બીજો તેને પહેલાં જ અડકી જાય તો તે આઉટ થશે.
- રમત આમ આગળ ચાલશે.

  (અહીં ચટ-પટ નામને બદલે 'રામ-શ્યામ', 'શનિ-રવિ', 'ડબ્બુ-ચબ્બુ' નામ બદલી રમત રમાડી શકાય.)

Scanned with CamScanner

રમે તેની રમત

- વર્તુળ બની ગયા પછી દરેક જણ નાના વર્તુળની અંદર ઊભા હશે.
- હવે શિક્ષક 'બહાર' બોલે ત્યારે દરેક જણ બે પગ ભેગા રાખી-કમર પર હાથ રાખી, કૂદકો મારી વર્તુળની બહાર જશે.
- શિક્ષક 'અંદર' બોલે તો ફરી તેવી જ રીતે કૂદકો મારી વર્તુળની અંદર આવશે.
- શિક્ષકે કેટલીકવાર ઈરાદાપૂર્વક ઊલટું બોલવું. એટલે કે વર્તુળમાં જ હોય ત્યારે 'અંદર' બોલવું અને બહાર હોય ત્યારે 'બહાર' બોલવું.
- જે-જે બાળકો ભૂલ કરે તે આઉટ થશે.

૨૦. કાંડુ - કોણી - કમર

- તમામ બાળકો વર્તુળના પાટા પર ઊભાં હશે.
- શિક્ષક 'કાંડુ' બોલે તો, દરેક બાળક કાંડુ પકડશે. શિક્ષક 'કોણી' બોલે તો બધા કોણી અને શિક્ષક 'કમર' બોલે તો બધા કમર પકડશે.
- ખૂબ ઝડપથી કાંડુ - કોણી - કમર એમ વારા ફરતી બોલવું.
- કેટલીકવાર શિક્ષકે કાંડુ બોલી પોતાની કોણી અથવા કોણી બોલી કમર - એમ ઊંધું કાર્ય કરવું.
- જે બાળકો શિક્ષકે બોલેલા શબ્દ પ્રમાણે ના કરે તે આઉટ થશે.
- આઉટ થનાર પોતાની જગ્યા પર જ બેસશે.

(આવી જ રીતે આ રમતનું નામ આકાશ, પાતાળ, પૃથ્વી રાખીને પણ રમાડી શકાય)

૨૧. ઝેરી દડો

- તમામ બાળકો વર્તુળના પાટા પર ઊભાં હશે.
- શિક્ષક રૂમાલનો દડો (કોઈપણ એક વસ્તુ લઈ શકાય) એક બાળકને આપશે.
- પોતે વર્તુળની વચ્ચે ઊભા રહી, આંખો બંધ કરી કરરર... એમ બોલશે.
- જે બાળક પાસે દડો હતો તે જલદીથી બીજાને, બીજો ત્રીજાને, ત્રીજો ચોથાને એમ આપશે.
- શિક્ષક કરરર... વચ્ચે એકદમથી 'કટ' એમ બોલશે. તે વખતે જેના હાથમાં દડો હશે તે આઉટ થશે.
- આઉટ થનાર પોતાની જગ્યા પર નીચે બેસશે.
- રમત ફરી આગળ ચાલશે.

૨૨. મોબાઈલ - અરીસો

- તમામ બાળકો વર્તુળના પાટા ઉપર ઊભાં હશે.
- શિક્ષકે બતાવવું કે તેઓ જ્યારે 'મોબાઈલ' એમ બોલે, ત્યારે દરેક બાળક પોતાના કાન પાસે હાથ વડે મોબાઈલ ફોનથી વાત કરતાં હોય તેમ એકશન કરશે. કોઈપણ એક હાથ વડે જ્યારે તેઓ અરીસો કહે, ત્યારે તે જ હાથ વડે તુરંત અરીસામાં ચહેરો જોતાં હોય તેવી એકશન કરશે.

Scanned with CamScanner

- હવે શિક્ષક ઝડપથી 'મોબાઈલ', 'અરીસો', 'મોબાઈલ' 'અરીસો' એમ બોલીને પોતે પણ એક્શન કરશે.
- વચ્ચે-વચ્ચે શિક્ષક 'મોબાઈલ' એમ બોલશે અને એક્શન કરશે અરીસાની !
- ક્યારેક બોલશે 'અરીસો' અને એક્શન કરશે 'મોબાઈલ'ની.
- તે વખતે જે-જે બાળકો ભુલ કરશે તે આઉટ થશે.

૨૩. અંગ પકડ

- તમામ બાળકો વર્તુળના પાટા ઉપર ઊભાં હશે.
- શિક્ષક શરીરના કોઈપણ એક અંગનું નામ બોલશે અને તે અંગ પોતે હાથ વડે પણ પકડશે.
- શિક્ષક દ્વારા બોલાયેલા અંગના નામ પ્રમાણે બાળકો પણ પોતાનું અંગ હાથ વડે પકડશે.
- શિક્ષક, આમ જુદાં-જુદાં અંગોનાં નામ બોલતા જશે.
- જેમ કે નાક, કાન, કપાળ વગેરે... ક્યારેક જે અંગનું નામ બોલે તેને બદલે બીજું અંગ પકડશે.
  દા.ત. બોલશે - 'નાક' પણ...તે વખતે તેઓ પગના ઢીંચણ હાથ વડે પકડશે.
- જે બાળકો શિક્ષકે બોલેલા અંગ જેવું જ અંગ ન પકડે અને શિક્ષકે કરેલી ભુલ જેવી ભુલ કરશે તો તે આઉટ થશે.
- આઉટ થનાર પોતાની જગ્યા પર બેસી જશે.

૨૪. સંગીત ખુરશી

- તમામ બાળકો વર્તુળ પર ઊભાં હશે. પોતાની જગ્યા પર જ પગ વડે નાનું વર્તુળ કરશે.
- અહીં ખુરશીનો ઉપયોગ કરવાનો નથી.
- તમામ બાળકો ગીત ગાતાં-ગાતાં વર્તુળ પર ચક્કર લગાવશે.
- શિક્ષકે ગીત ગાતાં-ગાતાં બાળકોએ પગ વડે દોરેલાં નાનાં વર્તુળ એકાદ-બે, એકાદ-બે ભૂંસી નાંખવા.
- શિક્ષક અચાનક જ 'સ્ટોપ' એમ બોલે કે તુરંત દરેક બાળક પોતાની આસપાસ જ્યાં મળે ત્યાં નાના વર્તુળમાં ઉભો રહી જશે.
- જેમને નાના વર્તુળ નથી મળ્યા તે આઉટ થશે.

૨૫. ભારત મારો દેશ છે.

- તમામ બાળકો વર્તુળ પર ઊભાં હશે.
- તે પૈકી એક બાળકને વર્તુળની બહારથી ચક્કર લગાવવા કહો.
- જે બાળક ચક્કર લગાવે છે તે બાળક એક શ્વાસે "ભારત મારો દેશ છે", "ભારત મારો દેશ છે" તે વાક્ય વારંવાર બોલશે અને પોતાની જગ્યા પર પાછું ફરશે.

Scanned with CamScanner

- જે બાળક દોડતી વખતે શ્વાસ ચૂકી જાય તે આઉટ થશે.
- ત્યારબાદ બીજા બાળકને આવી જ રીતે દોડાવો.

  (આ રમતમાં એક જ વાક્ય માટે એક ચક્કર, એક જ વાક્ય માટે બે ચક્કર, એક જ વાક્ય માટે ત્રણ ચક્કર એમ, કોણ વધુ શ્વાસ રોકી વાક્ય બોલતાં-બોલતાં દોડી શકે છે તેમ પણ રમાડી શકાય.)

૨૬. બજાર બંધ

- તમામ બાળકો વર્તુળ પર ઊભાં હશે.
- તે પૈકી બે બાળકો પોતાના બે-બે હાથ પકડી દરવાજો બનાવશે.
- હવે શિક્ષક 'કરરર... કરરર...' એમ બોલશે. તમામ બાળકો વર્તુળ પર ચક્કર લગાડશે.
- જ્યાં દરવાજો બનાવેલ છે ત્યાંથી પણ તેમણે પસાર થવાનું છે.
- અચાનક શિક્ષક 'કટ' એમ બોલે તે વખતે જો કોઈ વિદ્યાર્થી દરવાજામાં સપડાઈ જાય તો તે આઉટ થશે.
- ફરીવાર શિક્ષક કરરર... શરૂ કરશે.
- જો 'કટ' બોલતાં બીજો પકડાય તો શિક્ષક આઉટ થનાર બે બાળકોનો નવો દરવાજો વર્તુળ પર બનાવડાવશે.
- તમામ બાળકો બજારના દરવાજામાં સપડાઈ જાય પછી રમત પૂરી થશે.

૨૭. ઈશારા ખો

- બાળકો વર્તુળ પર ઊભાં હશે.
- તે પૈકી એક બાળકને દાવ લેવા વર્તુળની અંદર બોલાવો.
- હવે વર્તુળ પર ઊભેલાં બાળકો પૈકી એક બાળક પોતાની જગ્યા પર ઊભાં ઊભાં તાલી પાડી, હાથ વડે ઈશારો કરી, પોતાની જમણી કે ડાબી બાજુના બાળકને 'ખો' એમ બોલશે.
- જેને ખો મળી તે પોતાની જગ્યા પરથી જમણી કે ડાબી બાજુના ને ખો આપશે.
- એક બાળક જ્યારે બીજા બાળકને ખો આપે તે પહેલાં જ દાવ લેનાર જેને ખો મળી છે તેને અડકી જાય તો તે આઉટ થશે.
- હવે આઉટ થનાર દાવ લેશે.
- રમત આમ આગળ ચાલશે.

૨૮. કરંટ ખો

- બાળકો વર્તુળ પર બેની જોડીમાં હાથ પકડીને ઊભાં હશે.
- બે જણ દાવ લેશે. તે પૈકી એક દોડશે. બીજું બાળક તેને પકડવા જશે.

Scanned with CamScanner

વર્તુળ ઉપરની રમતો

- તમામ વિદ્યાર્થીઓના હાથ પકડાવી ગોળ (વર્તુળ) બનાવો.
- હાથ છોડાવી, જમણા હાથ તરફ તેઓને ફેરવી પાટો પગ વડે ગોળ દોરવા માટે ચાલવા કહો. તેથી મેદાન પર ગોળ (વર્તુળ) બની જશે.
- હવે દરેક બાળક બનેલ ગોળ (વર્તુળ) પર ઊભા રહેશે.

૧૭. નમસ્તે ગુરુજી

- દરેક બાળક વર્તુળના દોરેલા પાટા ઉપર ઊભો હશે.
- વર્તુળ ઉપર ઊભેલા એક બાળકને વર્તુળ બહારથી ચક્કર લગાવવા કહો.
- તે બાળક બીજા કોઈ એક બાળકને ટપલી મારશે.
- જેની ટપલી વાગી તે બાળક પહેલા વિદ્યાર્થીની વિરુદ્ધ દિશામાં વર્તુળ બહાર દોડશે.
- હવે બંને જણા સામ સામે જ્યાં મળે ત્યાં નમીને 'નમસ્તે ગુરુજી' એમ બોલશે.
- તુરંત બંને જે દિશામાં દોડતાં હતા તે જ દિશામાં દોડીને પહેલો બાળક જે જગ્યાએથી દોડ્યો હતો ત્યાં પહોંચવા જોર લગાવશે.
- જે બાળક પહેલો પહોંચશે તે વિજેતા થશે. તેણે જમીન પર બેસી જવાનું રહેશે.
- હવે જે બાળક પહોંચી શક્યો નથી તે વર્તુળ પર અગાઉની જેમ ચક્કર લગાવશે અને બીજા કોઈ એકને ટપલી મારશે.
- રમત ઉપર મુજબ આગળ વધશે.
- જે-જે બાળકો વહેલાં પહોંચી જાય તે-તે જમીન પર બેસતાં જશે.
- જેટલાં-જેટલાં ઊભાં છે તેઓ રમત આગળ વધારશે.

૧૮. કરરર... કટ...

- શિક્ષક કરરર... એમ બોલશે.
- બધાં બાળકો વર્તુળના પાટા પર દોડશે.
- જો શિક્ષક કરરર... પછી એકદમથી કટ એમ બોલે તો બધાં જ બાળકો પોતાની દોડવાની દિશા અવળી કરી દોડશે.
- જે ભૂલ કરશે તે આઉટ થશે.

૧૯. અંદર - બહાર

- તમામ બાળકો વર્તુળના પાટા પર ઊભાં હશે.
- તેઓ પોતાની જગ્યા પર પોતાના એક પગ વડે એક નાનું વર્તુળ બનાવશે.

Scanned with CamScanner

૧૨. કીડી યુદ્ધ

- બધાં જ બાળકો વર્તુળમાં નીચે બેસશે.
- તેઓ બંને હાથ વડે બંને પગના અંગૂઠા પકડશે.
- આ સ્થિતિમાં જ પોતાના અંગૂઠા છોડ્યા વગર, ઘસડાતાં-ઘસડાતાં તેઓ એક બીજાના હાથેથી પકડેલા પગના અંગૂઠા છોડાવવા પ્રયત્ન કરશે.
- જેમના-જેમના પગના અંગૂઠા છૂટી જાય તે આઉટ થશે.

૧૩. કૂકડા યુદ્ધ

- બધાં જ બાળકો વર્તુળમાં ઊભા પગે બેસશે.
- પોતાના બંને હાથ વડે કાન પકડશે.
- જેમ કૂકડા કૂદે તેમ કૂદીને એકબીજાને ધક્કા મારીને પાડશે.
- જેમના હાથ કાનથી છૂટી જાય તે આઉટ થશે.

૧૪. ઝેરી હાથ

- દરેક બાળક જમણા હાથને ગરદન પાછળથી લઈ જઈ ડાબું બાવડું (ખભા અને કોણી વચ્ચેનો ભાગ) પકડશે.
- દરેક જણ પોતાનો ડાબો હાથ બીજાના માથે મૂકવાનો પ્રયત્ન કરશે.
- દરેક જણ બીજાનો ડાબો હાથ પોતાના માથે ન મુકાય તેવા પ્રયત્ન કરશે.
- જેમના માથે બીજાનો હાથ મુકાઈ જાય તે આઉટ થશે.

૧૫. સાંકળ દાવ

- એક બાળક દોડીને બીજાને પકડશે.
- તે પછી બંને ભેગા થઈને પરસ્પર હાથ પકડીને ત્રીજાને પકડશે.
- હવે ત્રીજો પણ પેલા બેનો હાથ પકડશે.
- હવે ત્રણેય એક બીજાના હાથ પકડી ચોથાને પકડશે.
- આમ સાંકળ વધતી જશે.
- તમામ બાળકોની સાંકળ પૂરી થતાં રમત પૂર્ણ થશે.

૧૬. ગરદન છોડ

- દરેક બાળક વર્તુળમાં હશે.
- દરેક જણ પોતાના જમણા હાથથી પોતાની ગરદન પકડશે અને પોતાના ડાબા હાથ વડે બીજા બાળકનો ગરદને પકડેલો હાથ ખેંચીને છોડાવવા પ્રયત્ન કરશે.
- આ વખતે તે પોતાનો હાથ ગરદનથી ન છૂટે તેનું ધ્યાન રાખશે.
- જેમનો-જેમનો હાથ છૂટી જશે તે આઉટ થશે.

Scanned with CamScanner

રમે તેની રમત

૭. લંગડી ચકલી

- એક બાળક જમણા હાથથી જમણા પગના અંગૂઠાને લંગડી જેવી સ્થિતિમાં પકડશે.
- આ સ્થિતિમાં જ તે લંગડાતો-લંગડાતો વર્તુળમાંનાં બાળકોને પકડવા જશે.
- જેમને-જેમને તે અડકશે તે વિદ્યાર્થી આઉટ થશે.

૮. વાસી ફૂલ

- બધાં બાળકો વર્તુળમાં હશે.

  વર્તુળમાંનાં બાળકો "વાસી ફૂલ...", "વાસી ફૂલ..." એમ વારંવાર બોલશે.

  એક બાળક વર્તુળમાંના બાળકોને પકડવા જશે.
- બોલતાં બાળકો, પકડવા આવનાર બાળકથી બચવા માટે એક પગ ઊંચો કરી, પગ નીચેથી હાથ પસાર કરી પોતાનું નાક પકડશે.
- જે-જે બાળકો હાથ વડે નાક પકડી ઊભા રહી શકશે, તે બાળકોને પકડનાર આઉટ કરી શકશે નહીં.
- હાથ વડે પકડેલ નાક છૂટી જાય તે વખતે પકડવા આવનાર બાળક અડકી જાય તો તે બાળક આઉટ થશે.

૯. વાઘનો પંજો

- એક બાળકના બંને હાથ સાથે રાખીને કોણીમાંથી રૂમાલ વડે બાંધી દેવા.
- આ બાળક હવે હાથના બે પંજા વડે વર્તુળમાંનાં બાળકોને પકડવા જશે.
- જેમને-જેમને તે અડકશે તેઓ આઉટ થશે.

૧૦. ભાઈ-ભાઈ તું ક્યાં છે ?

- એક બાળકની આંખે રૂમાલ બાંધી દેવો.
- આ બાળક વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને પૂછશે - "ભાઈ-ભાઈ તું ક્યાં છે?"
- બીજાં બાળકો બોલશે - અમે અહીં છીએ.
- આંખે રૂમાલ બાંધેલ બાળક અવાજની દિશામાં બાળકોને પકડવા જશે.
- તે જેને-જેને અડકશે તેઓ આઉટ થશે.

૧૧. રથ દોડ

- એક બાળક પોતાના બે હાથ પાછળ કરશે. બીજો બાળક તેના બે હાથ પકડશે.
- ત્રીજો એક બાળક આ બંને બાળકોએ પકડેલા હાથ ઉપર વચ્ચે બેસશે.
- ત્રણેય બાળકોથી બનેલ રથ, વર્તુળમાં દોડશે. જે બાળક વચ્ચે બેઠો છે તે રથમાં બેઠાં-બેઠાં જ બીજા બાળકોને અડકવા પ્રયત્ન કરશે.
- તે જેને-જેને અડકશે તે આઉટ થશે.

Scanned with CamScanner

રમે તેની રમત

૧. ચક દોડ

- ત્રણ-ચાર બાળકો એક બીજાંના હાથ પકડી એક વર્તુળ રચશે.
- તેઓ આ વર્તુળ સ્વરૂપે જ વર્તુળમાં બાકી રહેલાં બાળકોને પકડવા જશે.
- ત્રણ-ચાર વિદ્યાર્થઓનું આ વર્તુળ જેમને-જેમને અડકશે તે આઉટ થશે.

૨. વાંદરાની પૂંછડી

- દરેક બાળકની પાછળ રૂમાલ ભરાવી પૂંછડી બનાવવી.
- એક બાળક બીજા બાળકની પૂંછડી ખેંચશે.
- દરેક જણ પોતાની પૂંછડી બચાવશે અને બીજાની પૂંછડી ખેંચવાનો પ્રયત્ન કરશે.
- જેની-જેની પૂંછડી ખેંચાઈ જાય તે આઉટ થશે.

૩. જોડી દાવ

- બે બાળકોના એક-એક પગ લઈ, પગે એક રૂમાલ બાંધી જોડી બનાવો.
- બનેલી આ જોડી વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને અડકવા જશે.
- જેમને-જેમને તેઓ અડકશે તે આઉટ થશે.

૪. બે મોંઢાળી બંબોડી

- બે વિદ્યાર્થીઓની પીઠ અડકે તેમ બંનેને ઊભા રાખો.
- તેમના પગ વચ્ચેથી એક લાકડી પસાર કરી બંનેને એક-એક હાથે લાકડી પકડવા કહો.
- બંને જણા લાકડીને પકડેલી રાખીને જ એક સાથે વર્તુળમાં રહેલાં બાળકોને પકડવા જશે.
- જેમને-જેમને તેઓ અડકશે તે આઉટ થશે.

૫. ચકલી દોડ

- એક બાળક પોતાના બંને હાથ કમર પર મુકશે.
- બંને પગ ભેગા રાખી, કૂદકા મારતાં-મારતાં તે અડકવા જશે.
- જેમને-જેમને તેઓ અડકશે તે આઉટ થશે.

૬. કાન પકડ

- દરેક બાળક પોતાનો એક કાન પકડશે.
- ત્યાર પછી દરેક જણ વર્તુળમાંના બીજા બાળકનો કાન પકડવા જશે.
- જે વિદ્યાર્થીનો કાન સૌ પ્રથમ પકડાઈ જશે તે આઉટ થશે. જ્યારે જે વિદ્યાર્થીનો કાન છેલ્લે સુધી ન પકડાય તે વિજેતા થશે.

Scanned with CamScanner