3

षोडश सारम्

भगवती प्रसाद गेहलोत*

शिक्षण की अनेक विधियों में से एक है–खेल विधि। इसके द्वारा किसी भी विषय को रोचक बनाकर सरलता से विद्यार्थियों के लिए ग्राह्य किया जा सकता है। संस्कृत शिक्षण के दौरान शिक्षकों के समक्ष यह समस्या आती है कि व्याकरण का ज्ञान किस प्रकार से रोचक ढंग से दिया जाए। इसी संबंध में प्रस्तुत है यह लेख–षोडश सारम्।

संस्कृत भाषा के लिए यह धारणा बना दी गई है कि यह भाषा अत्यंत कठिन है। यह केवल कर्मकांड, पूजा-उपासना और पंडितों की भाषा है। लेकिन वस्तुतः ऐसा नहीं है। आप थोड़ा रुककर सोचें तो यह महसूस करेंगे कि संस्कृत अन्य भाषाओं को समृद्धि की ओर ले जाने वाली भाषा है। राष्ट्रीय सांस्कृतिक एकता स्थापित करने वाली और अपने सूत्रों के माध्यम से कंप्यूटर के लिए उपयोगी एवं वैज्ञानिक भाषा है। आज आवश्यकता है संस्कृत के प्रति धारणा बदलने एवं इसके सरलतम रूप के उपयोग की। प्रत्यक्ष संस्कृत संभाषण के माध्यम से जो शैक्षणिक कार्य चल रहे हैं, वे तो उपादेय हैं ही, गुणवत्ता बढ़ाने के लिए खेलविधि भी उपयोगी है।

संस्कृत भाषा शिक्षण के लिए प्रायः खेल गतिविधियों की कमी महसूस की जाती है। संस्कृत भाषा शिक्षण करने वाले संस्कृत विषयाध्यापकों एवं समस्त छात्रों के लिए ''सोलह सार'' पर आधारित एक मनोरंजन पूर्ण खेल विधि यहाँ प्रस्तुत है। वैसे भी छात्र-छात्राएँ विश्रांति या फुरसत के समय चिएँ, चंगपो, सोलह सार के नाम से खेलते ही हैं। ज़रूरत है तो बस इसे शैक्षणिक खेल में बदलने की। बच्चों को इसमें आनंद भी आएगा। बच्चों के समूह बनाकर प्रत्येक समूह को खेल विधि के आधार पर आप पृथक्-पृथक् धातु रूप, शब्द रूप आदि दे सकते हैं।

सबसे पहले छात्रों को खेल और उनके नियमों के बारे में समझा दिया जाए।

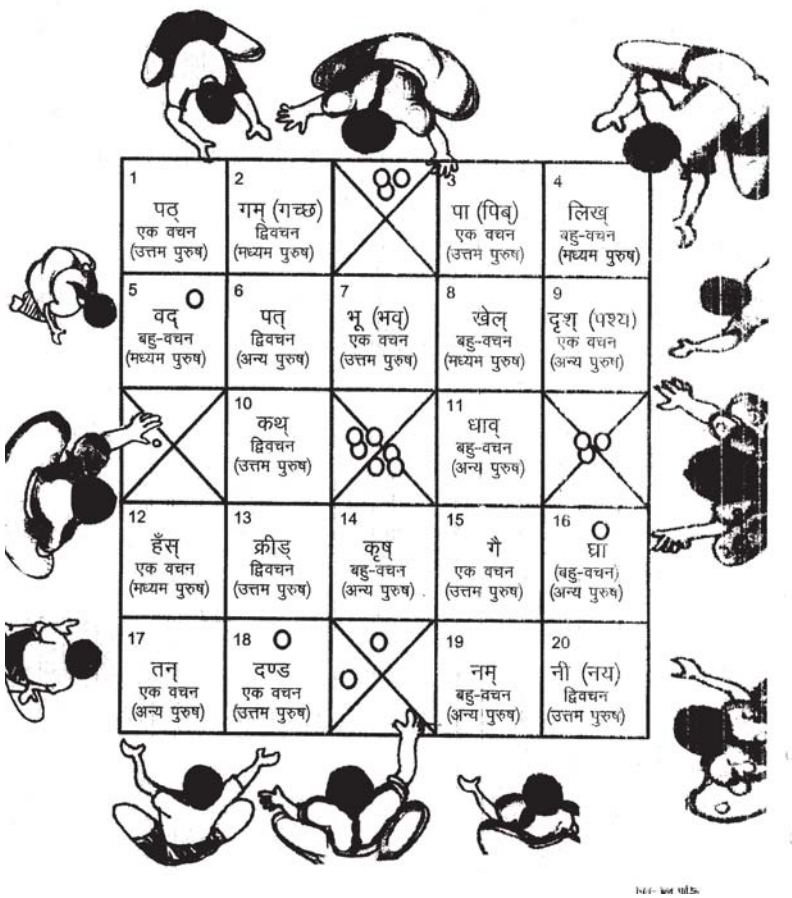
* लेख राज्य शिक्षा केंद्र, मध्य प्रदेश भोपाल द्वारा प्रकाशित शैक्षिक पत्रिका *पलाश* के अप्रैल-मई 2006 अंक से साभार

छात्रों को आवश्यक सामग्री यथा–इमली के दो बीजों की चार चिपटें, चार कंकड़ गोटी के रूप में अथवा छोटी गोटी के लिए और कोई वस्तु जो चाल चलने के काम आ सके, दें। ड्राँइग शीट (कार्डशीट) अथवा फुलस्केप कोरे कागज़ पर यह खेल बनाकर दे दिया जाए।

खेल के नियम

1. इस खेल में दो, तीन, चार, खिलाड़ी हो सकते हैं।
2. प्रत्येक खिलाड़ी चाल चलने के पूर्व खेल के घर (गृह) में अपनी एक गोटी रखेगा।

षोडश सारम्
लट्लकारे



3. इमली के बीजों की चार चिपटों से या अन्य पाँसों अंक वाले से चाल चलेंगे।
4. प्रत्येक खिलाड़ी की चाल चलने के दौरान जितने भी अंक आएँगे, गिनती के अनुसार वह गोटी उस खाने में रखकर, उस खाने में लिखे धातु रूप को बोलेगा।
5. यदि वह धातु रूप बता देता है, तो अगली चाल भी उसी को मिलेगी। अगर वह लगातार सही उत्तर बताता जाए और मध्य के खाने में गोटी सहित पहुँच जाए तो वही जीत जाएगा। इसके बाद तीन या दो खिलाड़ी रह जाएँगे। वे भी खेल चालू रख सकते हैं। जो भी मध्य के खाने में पहुँचेंगे क्रमानुसार द्वितीय, तृतीय क्रम में विजयी रहेंगे। बाद वालों का कार्य अभ्यास माना जा सकता है।
6. यदि चाल चलने वाला खिलाड़ी धातु रूप (उत्तर) न बता पाए, तो वह उत्तर याद करने के बाद ही अपनी गोटी आगे बढ़ाएगा। किंतु अगली चाल उसको नहीं मिलेगी, उसके आगे जिसका क्रम आ रहा हैं, उसे मिलेगी। जो खिलाड़ी बीच (मध्य) के घर में पहले पहुँच जाएगा वह विजयी घोषित किया जाएगा।

विशेष

इस खेल में खानों में लिखे धातु रूप क्रमांकों के अनुसार क्रम से एक उत्तर तालिका खेल नायक के पास रहेगी। यह उत्तर तालिका पृथक् से कार्ड शीट के टुकड़े पर लिखी रहेगी। यदि पृथक् से नायक की व्यवस्था न हो तो कोई भी एक खिलाड़ी उसे अपने पास ओंधी रखेगा ताकि खेलते समय उत्तरों पर नजर न पड़े। आवश्यकता पड़ने पर खिलाड़ी इसका उपयोग करें।

उत्तर-तालिका

1. पठामि	2. गच्छथः
3. पिबामि	4. लिखथ
5. वदथ	6. पततः
7. भवामि	8. खेलथ
9. पश्यति	10. कथयावः
11. धावन्ति	12. हँससि
13. क्रीडावः	14. कर्षन्ति
15. गायामि	16. जिघ्रन्ति
17. तनोति	18. दण्डयामि
19. नमन्ति	20. नयावः

इससे विद्यार्थियों में स्वअधिगम की प्रवृत्ति का विकास होगा।

प्रत्येक खिलाड़ी अपने घर के दाएँ से खानों में चाल चलना प्रारंभ करेगा। वह अन्य खिलाड़ियों के घरों को 'मित्र गृहम्' विश्राम स्थल मानता हुआ आगे बढ़ता जाएगा। फिर घूमता हुआ अपने ही घर के बाँयीं ओर के खाने से मध्य के खानों में प्रवेश करेगा। पुनः भीतर-ही-भीतर प्रत्येक घर के सामने बने खाने में से अपनी गोटी चलता हुआ दाँयीं ओर से आकर अपने घर के सामने वाले खाने से लक्ष्य बिंदु (मध्य के खाने) तक पहुँचेगा। जिसकी गोटी मध्य स्थान में सबसे पहले पहुँचेगी वह विजयी माना जाएगा। समय अधिक लेना हो तो गोटियों की संख्या चार तक बढ़ाई जा सकती है।