Kids કોર્નર

Hello Kids.

You are here on your corner એટલે કે આ ખૂણો સ્પેશિઅલી તમારા માટે છે. If you have your poem, your story, or a game for print. અથવા તમે કાંઈ એવી સિધ્ધી મેળવી હોય જે Share કરવા જેવી હોય તો તરત with photograph and bio data અહીં મોકલી આપો. આ ખૂણો બીલકુલ તમારો છે. બીજા Kids ને interesting લાગે એવું હોય તેને અહીં જગ્યા મળશે. તમારું મેટર નીચેના e-mail એડ્રેસ પર સેંડ (send) કરો.

email- kidscorner@gujaratmitra.in

ખિસકોલીની ખજાનાની શોધ

એક સુંદર અને ઘટાદાર જંગલ હતું. આ જંગલમાં 'ચીકુ' નામની એક નાની, ચપળ અને ખૂબ જ જિજ્ઞાસુ ખિસકોલી રહેતી હતી. ચીકુ આમ તો આખો દિવસ એક ઝાડ પરથી બીજા ઝાડ પર કૂદકા મારતી અને મીઠા-મીઠા ફળ ખાતી, પણ તેનું એક મોટું સપનું હતું–તેને દુનિયાનો સૌથી મોટો ખજાનો શોધવો હતો!

તે હંમેશાં વિચારતી, "રાજા-મહારાજાઓ પાસે સોના-ચાંદીના ખજાના હોય છે, તો આટલા મોટા જંગલમાં પણ ક્યાંક ને ક્યાંક તો ખજાનો છુપાયેલો જ હશે ને!"

એક દિવસ, ચોમાસાના પવનને કારણે એક જૂના વડના ઝાડની બખોલમાંથી એક જૂનો, પીળો પડી ગયેલો કાગળ ઉડીને ચીકુની સામે પડ્યો. ચીકુએ આશ્ચર્યથી એ કાગળ ખોલ્યો. અરે વાહ! એ તો એક નકશો હતો! નકશાની નીચે મોટા અક્ષરે લખ્યું હતું: 'જંગલનો અદ્ભુત ખજાનો'. નકશામાં ગાઢ ઝાડીઓ, એક વાંકોચૂંકો રસ્તો અને છેલ્લે એક મોટા પથ્થરની નીચે લાલ રંગની ચોકડી (X) કરેલી હતી. ચીકુ ખુશીથી નાચી ઉઠી. તેણે સહેજ પણ વાર કર્યા વગર ખજાનાની શોધમાં નીકળવાનું નક્કી કર્યું. તે નકશો લઈને આગળ વધી.

રસ્તામાં તેને તેનો મિત્ર 'ભોલુ' રીંછ મળ્યો. ભોલુએ પૂછ્યું, "ચીકુ બહેન, હાથમાં કાગળ લઈને આટલી ઉતાવળે ક્યાં જાવ છો?"

ચીકુએ આંખ પટપટાવીને કહ્યું, "હું તો જંગલનો સૌથી મોટો ખજાનો શોધવા જાઉં છું! તારે આવવું છે?"

> **ચીકુએ આંખ પટપટાવીને કહ્યું, "હું તો જંગલનો સૌથી મોટો ખજાનો શોધવા જાઉં છું! તારે આવવું છે?"**

ભોલુએ હસીને કહ્યું, "અરે ના રે ના, તું જા. મને તો બહુ આળસ આવે છે." નકશા મુજબ, ચીકુએ સૌથી પહેલાં 'ખળખળ વહેતી નદી' પાર કરવાની હતી. નદી પરનો પુલ તૂટી ગયો હતો. હવે આ નાની ખિસકોલી નદી કેવી રીતે પાર કરે? પણ ચીકુ હિંમત હારે તેવી નહોતી. તેણે આસપાસ જોયું. તેને પાણીમાં તણાતો એક મોટો લાકડાનો ટુકડો દેખાયો. ચીકુ ઝડપથી તેના પર કૂદી ગઈ અને પૂંછડી ઊંચી કરીને સઢની જેમ પવનની મદદથી નદી પાર કરી ગઈ!

નદી પાર કર્યા પછી આવ્યો 'કાંટાળો રસ્તો'. ત્યાં ચારેય તરફ તીક્ષ્ણ કાંટાવાળી ઝાડીઓ હતી. કોઈ મોટું પ્રાણી ત્યાંથી પસાર થઈ શકે તેમ નહોતું. પણ ચીકુ તો નાની અને સ્માર્ટ હતી. તે સરરર કરતી કાંટાની વચ્ચેની સાંકડી જગ્યાઓમાંથી, એક પણ કાંટો વાગ્યા વગર, સહેલાઈથી નીકળી ગઈ.

છેવટે, નકશાના છેલ્લા નિકાન મુજબ ચીકુ એક મોટી પહાડી પાસે પહોંચી. ત્યાં બરાબર નકશામાં બતાવ્યા પ્રમાણેનો જ એક મોટો, ગોળ પથ્થર હતો. ચીકુનું હૃદય જોરજોરથી ધડકવા લાગ્યું, "શું આની નીચે સોનાના સિક્કા અને હીરા હશે?" ચીકુએ પોતાની નાની-નાની આંગળીઓથી પથ્થરની આસપાસની માટી ખોદવા માંડી. થોડી મહેનત પછી પથ્થર ખસ્યો અને તેની નીચે એક મોટો ખાડો દેખાયો. ચીકુએ ઉત્સાહથી ખાડામાં જોયું... પણ આ શું? ત્યાં કોઈ સોનું, ચાંદી કે હીરા નહોતા! તે ખાડામાં તો સેંકડોની સંખ્યામાં મોટા, તાજા, અને મધુર 'અખરોટ' (Walnuts) અને 'બદામ' ભરેલા હતા! આ એવા અખરોટ હતા જે આખા જંગલમાં ક્યાંય મળતા નહોતા. પહેલાં તો ચીકુ થોડી ઉદાસ થઈ ગઈ કે સોનું ન મળ્યું. પણ પછી તેને યાદ આવ્યું કે સોનાના સિક્કાનું તે ખિસકોલી થઈને શું કરત? સોનું તો ખાઈ ન શકાય! પણ આ બદામ અને અખરોટ? આ તો તેના માટે આખી જિંદગીનું સૌથી સ્વાદિષ્ટ અને પૌષ્ટિક ભોજન હતું. શિયાળામાં જ્યારે જંગલમાં ખાવાનું નહીં મળે, ત્યારે આ ખજાનો જ તેને ભૂખથી બચાવશે.

ચીકુ સમજી ગઈ કે જંગલનો અસલી ખજાનો કુદરતની આ અનમોલ ભેટ જ છે. તે ખુશ-ખુશ થઈને નાચવા લાગી. તેણે પોતાના મિત્ર ભોલુ રીંછ અને બીજા પક્ષીઓને પણ બોલાવ્યા અને બધાએ સાથે મળીને એ મીઠા અખરોટની મિજબાની માણી. ચીકુની મહેનત અને સાહસ રંગ લાવ્યા હતા.

વાર્તામાંથી બોધ: દરેક વ્યક્તિ માટે ખજાનાનો અર્થ અલગ હોય છે. આપણી જરૂરિયાત પૂરી કરે અને આપણને સાચો આનંદ આપે, એ જ આપણો સાચો ખજાનો છે. મન લગાવીને કરેલી મહેનત ક્યારેય ખાલી જતી નથી.

બજારમાં મળતી નવી ઘડિયાળોમાં 10:10નો સમય કેમ સેટ હોય છે?

તમે ઘણીવાર જોયું હશે કે ઘડિયાળની દુકાનો, જાહેરાતો અથવા ઓનલાઈન પ્લેટફોર્મ પર મળતી લગભગ દરેક ઘડિયાળનો સમય 10:10 દેખાય છે. આ માત્ર એક સંયોગ નથી, તેની પાછળ ઘણા વ્યવહારુ અને માનસિક કારણો છે જે આ ચોક્કસ સમયને મહત્વપૂર્ણ બનાવે છે.

સૌથી મુખ્ય કારણ દ્રશ્ય આકર્ષણ છે. જ્યારે ઘડિયાળ 10:10 પર સેટ કરવામાં આવે છે, ત્યારે તેના બે કાંટા ઉપર તરફ ફેલાય છે, જે 'V' આકાર બનાવે છે. આ ગોઠવણી સંતુલિત અને સૌંદર્યલક્ષી રીતે આંખને આનંદદાયક લાગે છે. તે ખાતરી કરે છે કે સમગ્ર ઘડિયાળ ડાયલ સ્પષ્ટ રીતે દૃશ્યમાન રહે છે, અને બ્રાન્ડનો લોગો અથવા નામ સ્પષ્ટ દેખાય છે. જો સમય 8:20 અથવા 4:40 પર સેટ કરવામાં આવે, તો કાંટા નીચે તરફ હોય, જેનાથી ડાયલનું સંતુલન ખરાબ થઈ જાય છે.

માનસિક અસર: બીજું મહત્વપૂર્ણ પરિબળ માનસિક અસર છે. જ્યારે જોવામાં આવે છે, ત્યારે 10:10 સમય સેટિંગ હસતા ચહેરા જેવું લાગે છે. બંને કાંટા ઉપર તરફ હોય છે, જે હસતા વ્યક્તિની જેમ હોય છે. આનાથી ગ્રાહકના મનમાં સકારાત્મક લાગણી ઉત્પન્ન થાય છે અને ઘડિયાળની સારી છાપ ઉભી થાય છે. તેનાથી વિપરીત, જો કાંટા નીચે તરફ હોય (જેમ કે 6:30 વાગ્યે), તો તે ઉદાસી અથવા નકારાત્મકતાની ભાવના વ્યક્ત કરી શકે છે.

બ્રાન્ડિંગ અને માર્કેટિંગ: ત્રીજું કારણ બ્રાન્ડિંગ અને માર્કેટિંગ છે. ઘડિયાળ કંપનીઓ ઇચ્છે છે કે તેમનું બ્રાન્ડ નામ અને ડિઝાઇન સ્પષ્ટ રીતે દેખાય. 10:10 ના માર્ક પર, ઘડિયાળના કાંટા સામાન્ય રીતે બ્રાન્ડ નામને અસ્પષ્ટ કરતા નથી, જે ઘણીવાર 12 અને 3 વાગ્યાના માર્ક્સ વચ્ચે અથવા કેન્દ્રની નજીક હોય છે. આ ગ્રાહકો માટે બ્રાન્ડ ઓળખવાનું સરળ બનાવે છે અને પ્રોડક્ટ વધુ આકર્ષક બનાવે છે.

સંતુલન અને સમપ્રમાણતા: ચોથું કારણ સંતુલન અને સમપ્રમાણતા છે. 10:10 સમય સેટિંગ ઘડિયાળના ડાયલને સંતુલિત દેખાવ આપે છે. ડિઝાઇનના દૃષ્ટિકોણથી પણ તે શ્રેષ્ઠ માનવામાં આવે છે, કારણ કે તે ઘડિયાળને ક્લાસિક દેખાવ આપે છે. વધુમાં, આ સમય સેટિંગ લગભગ દરેક પ્રકારના ઘડિયાળ પર ઉત્તમ લાગે છે. પછી ભલે તે એનાલોગ ઘડિયાળ હોય કે લક્ઝરી ઘડિયાળ.

ઐતિહાસિક કારણ: કેટલાક લોકો એવું પણ માને છે કે 10:10 સમય સેટિંગ ઐતિહાસિક કારણે પસંદ કરવામાં આવ્યો હતો. જો કે, આ દાવાને સમર્થન આપવા માટે કોઈ નક્કર ઐતિહાસિક પુરાવા નથી. તે મોટાભાગે ડિઝાઇન અને માર્કેટિંગ વ્યૂહરચનાઓનું પરિણામ છે. સમય જતાં, ઘડિયાળ ઉત્પાદકોએ જાણ્યું કે ઘડિયાળ 10:10 વાગ્યે સૌથી સુંદર અને આકર્ષક લાગે છે, અને આમ આ એક સ્ટાન્ડર્ડ બની ગયું.

બાળગીત

દાદાનો ડંગોરો

દાદાનો ડંગોરો લીધો,
એનો તો મેં ઘોડો કીધો

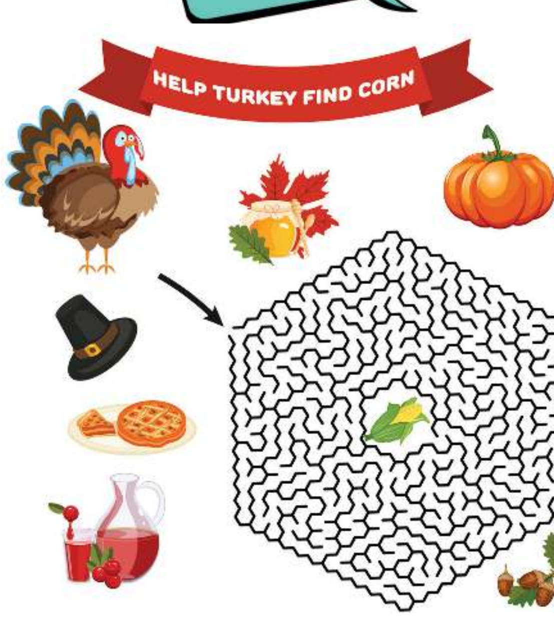
ઘોડો કૂદે ઝમઝમ
ઘૂઘરી વાગે ઘમઘમ
ધરતી ધ્રુજે ધમધમ

ધમધમ ધરતી થાતી જાય,
મારો ઘોડો કૂદતો જાય
કૂદતાં કૂદતાં આવે કોટ,
કોટ કૂદીને મૂકે દોટ

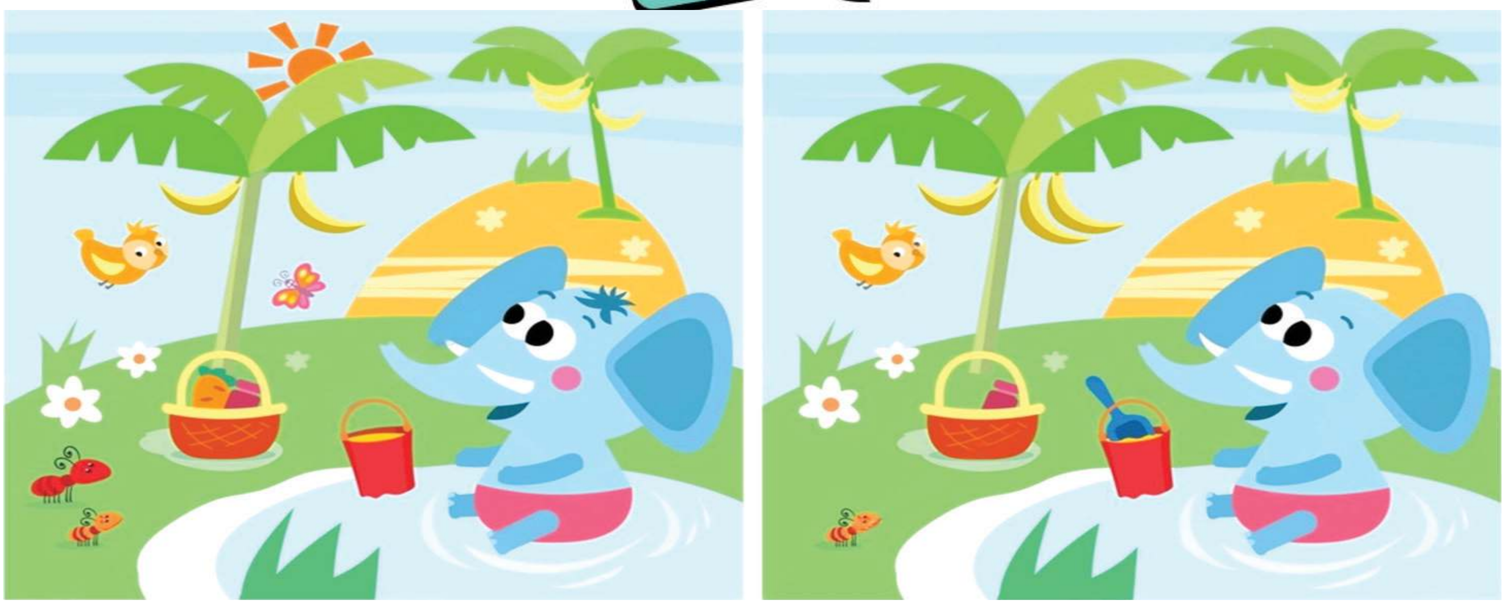
સહુના મનને મોહી રહ્યો,
એક ઝવેરી જોઈ રહ્યો
ઝવેરીએ તો હીરો દીધો,
હીરો મેં રાજાને દીધો

રાજાએ ઉતાર્યો તાજ,
આપ્યું મને આખું રાજ
રાજ મેં રૈયતને દીધું, મોજ
કરી ખાધું પીધું

રસ્તો શોધો



તફાવત શોધો



ટપકાં જોડો

PUZZLE ZONE

ડો. ચંદ્રેશ જરદોશ

SIGN GAME

Q1 ખાલી જગ્યામાં આ સાથે જણાવેલ કોઈપણ સંજ્ઞા (+, - , ×, ÷) નો ઉપયોગ કરી સમીકરણ સાચું બનાવો.

1)	2		1		9		7	=	20
2)	4		5		8		6	=	2
3)	6		4		2		9	=	36

CHANGE THE WORD

Q2 આપેલા શબ્દોમાંથી દર વખતે એક અક્ષર બદલી નવો શબ્દ બનાવી છેલ્લો શબ્દ બનાવો.

L	A	D
P	I	N

CHHOTA SUDOKU

Q3 આપેલા (9) ચોરસના સમૂહમાં 1 થી 9 ના અંકો એવી રીતે મૂકો કે દરેક વર્તુળની આજુબાજુના 4 ચોરસનો સરવાળો વર્તુળમાં દર્શાવેલા અંક જેટલો જ થાય. દરેક અંકનો ઉપયોગ માત્ર એક જ વખત કરવાનો છે કેટલાક અંકો ચોરસમાં આપેલા જ છે.

	7	
	1	
	8	

વર્તુળો: 17, 16, 17, 24

BROKEN WORDS

Q4 નીચે આપેલા તૂટેલા શબ્દોને આપેલી ચાવીની મદદથી જોડીને સ્કૂલમાં જોવા મળતી 7 વસ્તુના નામ બનાવો. દા.ત. DU ST ER = DUSTER

UD	HER	ST	OU	NC
FI	NCH	CH	CE	BE
GR		OF	PE	TE
AC	AIR	IL	ENT	ND

ચાવી	શબ્દો
5 અક્ષર	2
6 અક્ષર	3
7 અક્ષર	2

જવાબ
1. BENCH
2. CHAIR
3. GROUND
4. PENCIL
5. OFFICE
6. STUDENT
7. TEACHER

જવાબો

Q1

1)	2	+	1	×	9	-	7	=	20
2)	4	×	5	-	8	÷	6	=	2
3)	6	-	4	+	2	×	9	=	36

Q2

L	A	D
P	A	D
P	A	N
P	I	N

Q3

4	7	2
5	1	6
3	8	9

વર્તુળો: 17, 16, 17, 24

શબ્દો શોધો

BACK TO SCHOOL
WORD SEARCH PUZZLE

H	O	U	R	G	L	A	S	S	L	E	A	S	E	L
R	F	I	U	K	G	L	S	C	I	S	S	O	R	S
O	R	B	G	S	O	O	R	H	B	O	O	K	U	F
C	A	O	B	R	U	S	H	O	H	B	E	L	L	L
K	K	Y	Y	P	N	U	P	O	S	A	P	B	E	A
E	O	F	B	M	L	N	G	L	O	B	E	U	R	G
T	A	L	A	R	M	C	L	O	C	K	N	O	A	R
P	B	A	L	L	O	O	N	S	L	O	C	U	L	M
A	O	S	L	C	P	P	Y	R	A	M	I	D	C	A
P	A	K	A	P	N	S	C	H	O	O	L	B	A	G
E	B	S	N	S	T	T	C	L	O	U	D	S	R	N
R	A	P	P	L	E	U	T	U	B	R	A	M	U	I
C	I	T	K	A	C	D	I	G	A	P	Y	U	E	F
L	F	B	U	T	T	E	R	F	L	Y	A	G	A	I
I	I	U	B	K	A	N	A	L	L	G	R	P	A	E
P	L	M	A	P	N	T	P	A	L	E	T	T	E	R

Answer:

→ •Hourglass •Scissors •Globe •School bag •Alarm clock •Bell •Book •Balloons •Pyramid •Easel •Butterfly •Palette •Apple •Clouds •Brush

↓ •School •Ruler •Rugbyball •Pencil •Sun •Magnifier •Student •Flask •Flag •Ball •Paperclip •Car •Rocket •Mug