अध्याय 12: शतरंज में मात

विषय-सूची — 10 प्रश्नावली · 22 प्रश्न

प्रश्नावली 12.1	बातचीत के लिए	4 प्रश्न
प्रश्नावली 12.2	सोचिए और लिखिए — पाठ-आधारित प्रश्न	5 प्रश्न
प्रश्नावली 12.3	सोचिए और लिखिए — किसने, किससे कहा?	5 प्रश्न
प्रश्नावली 12.4	भाषा की बात — शब्द-अर्थ मिलान	1 प्रश्न
प्रश्नावली 12.5	भाषा की बात — विशेषण चुनकर भरिए	1 प्रश्न
प्रश्नावली 12.6	भाषा की बात — मनोभाव संवाद	1 प्रश्न
प्रश्नावली 12.7	पाठ से आगे — शतरंज के मोहरों की चाल	1 प्रश्न
प्रश्नावली 12.8	पाठ से आगे — खेलों का मिलान	1 प्रश्न
प्रश्नावली 12.9	पुस्तकालय या अन्य स्रोत से	2 प्रश्न
प्रश्नावली 12.10	शतरंज की भूल-भुलैया — संज्ञा शब्द पहचानिए	1 प्रश्न

प्रश्नावली 12.1 — बातचीत के लिए

प्रश्न 1

आपको यह नाटक कैसा लगा और क्यों?

उत्तर: नमूना उत्तर: यह नाटक बहुत मनोरंजक और मज़ेदार लगा। तेनालीरामन की चतुराई देखकर हँसी भी आई और उनकी बुद्धिमत्ता की प्रशंसा भी हुई।

प्रश्न 2

आपने तेनालीरामन के किस्सों की तरह और किसके बुद्धिमानी के किस्से सुने हैं? उनमें से कोई एक सुनाइए।

उत्तर: नमूना उत्तर: मैंने अकबर-बीरबल के किस्से सुने हैं। एक बार अकबर ने बीरबल से पूछा कि 'दुनिया का केंद्र कहाँ है?' बीरबल ने अपनी छड़ी जमीन में गाड़कर कहा, 'महाराज, यही केंद्र है।' इस चतुराई से बीरबल ने राजा को संतुष्ट कर दिया।

प्रश्न 3

तेनालीरामन की तरह क्या आपने भी कभी किसी कठिन परिस्थिति को सँभाला है? यदि सँभाला है तो कैसे?

उत्तर: नमूना उत्तर: हाँ, एक बार परीक्षा में मुझे एक सवाल बहुत कठिन लगा। मैंने घबराने की बजाय शांत रहकर पहले बाकी सवाल हल किए, फिर वापस आकर उस सवाल को भी हल कर लिया।

प्रश्न 4

यदि तेनालीरामन शतरंज का खेल जानते तो नाटक का अंत क्या होता?

उत्तर: नमूना उत्तर: यदि तेनालीरामन शतरंज जानते तो वे राजा से अच्छा खेलते और शायद राजा को मात भी दे देते। तब दरबारियों की चाल उलटी पड़ती और राजा तेनाली की और अधिक प्रशंसा करते।

प्रश्नावली 12.2 — सोचिए और लिखिए — पाठ-आधारित प्रश्न

प्रश्न 1

सभी दरबारी तेनालीरामन से ईर्ष्या क्यों करते थे?

उत्तर: सभी दरबारी तेनालीरामन से ईर्ष्या करते थे क्योंकि राजा कृष्णदेव राय उन्हें बहुत पसंद करते थे और उनकी हर बात की प्रशंसा करते थे। दरबारियों को लगता था कि तेनाली ने राजा को अपनी मुट्ठी में कर रखा है।

प्रश्न 2

दरबारियों ने राजा से तेनालीरामन के बारे में क्या कहा?

उत्तर: दरबारियों ने राजा से कहा कि तेनालीरामन शतरंज के बहुत माहिर और अद्भुत खिलाड़ी हैं और बड़े-बड़े खिलाड़ियों को मात दे चुके हैं। उन्होंने यह भी कहा कि तेनाली जानबूझकर राजा से यह बात छिपा रहे हैं।

प्रश्न 3

शतरंज खेलते समय राजा को तेनालीरामन पर क्रोध क्यों आ रहा था?

उत्तर: राजा को क्रोध इसलिए आ रहा था क्योंकि तेनालीरामन बार-बार गलत और अनाड़ी चालें चल रहे थे। राजा को लग रहा था कि तेनाली जानबूझकर बुरा खेल रहे हैं और उन्हें आनंद नहीं दे रहे।

प्रश्न 4

तेनालीरामन ने मुंडन से बचने के लिए क्या चाल चली?

उत्तर: तेनालीरामन ने पहले कहा कि उन्होंने अपने बालों पर पाँच हजार अशर्फियाँ उधार ली हैं। फिर उन्होंने यह भी कहा कि माता-पिता के रहते मुंडन नहीं होता, और राजा ही उनके माता-पिता के समान हैं — इसलिए राजा के जीवित रहते मुंडन कराना उनके लिए अशुभ होगा। इस चतुर चाल से वे मुंडन से बच गए।

प्रश्न 5

घर में खेले जाने वाले खेलों में आपको सबसे अच्छा खेल कौन-सा लगता है? वह खेल कैसे खेला जाता है?

उत्तर: नमूना उत्तर: मुझे साँप-सीढ़ी का खेल सबसे अच्छा लगता है। इसमें दो या दो से अधिक खिलाड़ी पासे फेंककर अपनी गोटी आगे बढ़ाते हैं। सीढ़ी मिले तो ऊपर चढ़ते हैं और साँप मिले तो नीचे उतरना पड़ता है। जो पहले सौ तक पहुँचे वह जीत जाता है।

प्रश्नावली 12.3 — सोचिए और लिखिए — किसने, किससे कहा?

प्रश्न 1

"शतरंज? क्या तेनालीरामन शतरंज के शौकीन हैं?" — यह किसने, किससे कहा?

उत्तर: यह राजा कृष्णदेव राय ने पहले दरबारी से कहा।

प्रश्न 2

"और यह है मेरा दाँव।" — यह किसने, किससे कहा?

उत्तर: यह तेनालीरामन ने राजा से कहा।

प्रश्न 3

"अरे, इतने महान आदमी का मुंडन!" — यह किसने, किससे कहा?

उत्तर: यह नाई ने राजा से कहा (मन में आश्चर्य व्यक्त करते हुए)।

प्रश्न 4

"हाँ महाराज, बड़े-बड़ों को मात दी है तेनाली ने।" — यह किसने, किससे कहा?

उत्तर: यह पहले दरबारी ने राजा से कहा।

प्रश्न 5

"उठो, उठो! तुम्हें कोई दंड नहीं मिल रहा है।" — यह किसने, किससे कहा?

उत्तर: यह राजा कृष्णदेव राय ने नाई से कहा।

प्रश्नावली 12.4 — भाषा की बात — शब्द-अर्थ मिलान

प्रश्न 1

दिए गए शब्दों का मिलान उनके समान अर्थ वाले शब्दों से कीजिए — प्रशंसा, युक्ति, मात, घाघ, माहिर, न्योता।

उत्तर: प्रशंसा → बड़ाई; युक्ति → उपाय; मात → हार; घाघ → चालाक; माहिर → कुशल; न्योता → आमंत्रण।

प्रश्नावली 12.5 — भाषा की बात — विशेषण चुनकर भरिए

प्रश्न 1

मटके में से उपयुक्त विशेषण चुनकर रिक्त स्थानों की पूर्ति कीजिए — (महान, नई, पाँच हजार, चतुर, गूढ़, कुशल) — _____ खिलाड़ी, _____ तेनाली, _____ चाल, _____ आदमी, _____ चाल, _____ अशर्फियाँ।

उत्तर: कुशल खिलाड़ी; चतुर तेनाली; नई चाल; महान आदमी; गूढ़ चाल; पाँच हजार अशर्फियाँ।

प्रश्नावली 12.6 — भाषा की बात — मनोभाव संवाद

प्रश्न 1

"मेरी खोई हुई पुस्तक मिल गई है!" — इस बात को प्रसन्न, चकित, शांत और दुखी मनोभाव में संवाद के रूप में लिखिए।

उत्तर: प्रसन्न: 'वाह! मेरी खोई हुई पुस्तक मिल गई! कितना अच्छा हुआ!' चकित: 'अरे! यह क्या? मेरी खोई पुस्तक यहाँ कैसे आ गई?' शांत: 'अच्छा, पुस्तक मिल गई। ठीक है।' दुखी: 'पुस्तक तो मिल गई, पर इसे खोज-खोजकर मैं कितना परेशान हो गया था।'

प्रश्नावली 12.7 — पाठ से आगे — शतरंज के मोहरों की चाल

प्रश्न 1

शतरंज के प्रत्येक मोहरे की चाल अलग-अलग होती है। शतरंज के मोहरों की चाल पता कीजिए और लिखिए — घोड़े की चाल, हाथी की चाल, मंत्री की चाल, राजा की चाल, ऊँट की चाल, प्यादे (सिपाही) की चाल।

उत्तर: घोड़े की चाल: ढाई घर — दो घर सीधे और एक घर बगल में (या एक सीधे और दो बगल में) चलता है। हाथी की चाल: सीधे ऊपर-नीचे या बाएँ-दाएँ जितने भी घर हों चल सकता है। मंत्री की चाल: सभी दिशाओं में — सीधे और तिरछे — जितने घर चाहे चल सकता है। राजा की चाल: किसी भी दिशा में केवल एक घर चलता है। ऊँट की चाल: केवल तिरछे जितने घर हों चल सकता है। प्यादे (सिपाही) की चाल: एक घर सीधे आगे; पहली चाल पर दो घर भी चल सकता है; मारता तिरछे एक घर है।

प्रश्नावली 12.8 — पाठ से आगे — खेलों का मिलान

प्रश्न 1

चित्र के साथ खेल के नाम का मिलान कीजिए — लट्टू, साँप-सीढ़ी, राजा-मंत्री-चोर-सिपाही, गुट्टे, अष्टा-चक्कन। साथ ही अपनी स्थानीय भाषा में इन खेलों के नाम भी लिखिए।

उत्तर: नमूना उत्तर: लट्टू — गोल लकड़ी का खिलौना जिसे रस्सी से घुमाते हैं; साँप-सीढ़ी — बोर्ड पर खेला जाने वाला खेल; राजा-मंत्री-चोर-सिपाही — चार लोगों में भूमिकाएँ बाँटकर खेला जाने वाला खेल; गुट्टे — पाँच पत्थरों से खेला जाने वाला खेल; अष्टा-चक्कन — आठ-चाल वाला पारंपरिक खेल। (स्थानीय भाषा में नाम अपने क्षेत्र के अनुसार लिखें।)

प्रश्नावली 12.9 — पुस्तकालय या अन्य स्रोत से

प्रश्न 1

तेनालीरामन के किस्सों की पुस्तक अपने पुस्तकालय या किसी अन्य स्रोत से लेकर पढ़िए।

उत्तर: पुस्तकालय से तेनालीरामन की किस्सों की पुस्तक लेकर पढ़िए और उनकी बुद्धिमत्ता की कहानियाँ जानिए। (यह एक गतिविधि है — पुस्तक पढ़कर कोई एक मनपसंद किस्सा अपने शब्दों में लिखें।)

प्रश्न 2

'तेनालीरामन के किस्से' नाम से मित्र-मंडली की एक बैठक आयोजित कर तेनालीरामन की बुद्धिमत्ता के किस्से सुनाइए।

उत्तर: अपने मित्रों को इकट्ठा करें और बारी-बारी से तेनालीरामन की अलग-अलग कहानियाँ सुनाएँ। इससे सुनने और बोलने का अभ्यास होगा और मित्रता भी बढ़ेगी। (यह एक समूह-गतिविधि है।)

प्रश्नावली 12.10 — शतरंज की भूल-भुलैया — संज्ञा शब्द पहचानिए

प्रश्न 1

शतरंज की भूल-भुलैया में केवल संज्ञा शब्दों को जोड़ते हुए मंत्री को राजा तक पहुँचाइए। (सर्वनाम, विशेषण और क्रिया को आपस में नहीं मिलाना है।)

उत्तर: संज्ञा शब्द हैं: केरल, कृष्णदेव, राय, तेनाली, माता, प्रभु, घोड़ा, वीणा, शेर, हाथी, जहाज, महल, बंदर, घर, पुस्तक, यमुना, सिपाही, आदमी, नर्मदा, पिता, दरबार, गंगा, ऊँट, अशर्फी, भवन, नदी। इन्हें जोड़ते हुए मंत्री से राजा तक का रास्ता बनाएँ।