# स्कूल चले हम!

## खेल के बारे में

- यह खेल ताश के खेल 'रम्मी' नामक लोकप्रिय खेल के समान है;
- 2 की टीमों में 4 खिलाड़ी, कार्ड के 1 सेट (संख्या में 52) के साथ खेल सकते हैं;
- एक ही टीम के दोनों सदस्यों को एक-दूसरे की विपरीत दिशा में बैठना चाहिए;
- ताश के पैक में कुल 52 पत्ते हैं। 52 पत्तों के इस सेट में निम्नलिखित पत्ते हैं:
  - 7 'स्कूल चले हम कार्ड' (स्कूल तक पहुँचने के चरण), प्रत्येक के 5 सेट = 35 कार्ड;
  - 7 चुनौती कार्ड (जो स्कूल तक पहुँचने में बच्चों के बाधित करती हैं)
  - 7 समाधान कार्ड (जो दी हुई 7 चुनौतियों का समाधान हैं)
  - चुनौती का 1 खाली कार्ड (ये जोकर की तरह के काड्र्स हैं, जिन्हें खिलाडी अपनी पसंद की चुनौती बता सकते हैं)
  - समाधान के लिए 2 खाली कार्ड (ये जोकर की तरह के काड्र्स हैं, जिन्हें खिलाडी अपनी पसंद का समाधान बता सकते हैं)
- अधिकांश कार्ड खेल की तरह यह खेल भी तेज़ दिमाग और भाग्य का मिश्रण है!
- खेल का लक्ष्य टीमों के लिए सबसे पहले 'स्कूल चले हम कार्ड' (स्कूल तक पहुंचने के लिए आवश्यक कदम) की एक 7 कार्ड की सही श्रृंखला (रम्मी)' बनाने में प्रतिस्पर्धा करना है।
- जिस टीम के दोनों खिलाड़ी पहले 7-7 कार्ड की सही रम्मी श्रृंखला पूरी करते हैं, वह विजेता होती है।

**किसके लिए:** 14 वर्ष और उससे अधिक आयु के युवा

**समय अवधि:** 40 - 60 मिनट

**आवश्यक सामग्री:** 'स्कूल चले हम' रम्मी कार्ड का सेट

**उद्देश्य:** खिलाड़ी स्कूली शिक्षा में आने वाली उन बाधाओं के बारे में जानने में सक्षम हैं जिनका आज भी कई बच्चों को सामना करना पड़ता है। उन्हें इन बाधाओं के संभावित समाधानों पर चर्चा करने का भी अवसर मिलेगा।

**खिलाड़ियों के लिए नोट:** आपको अपने तेज़ दिमाग से लगातार उन चुनौतियों के बारे में सोचना होगा जिनका सामना एक बच्चे को स्कूल तक पहुँचने में करना पड़ सकता है और यह भी सोचना होगा कि आप ऐसी चुनौतियों का क्या समाधान पेश कर सकते हैं। इससे आपको रम्मी को तेजी से पूरा करने के लिए पत्तों का सही चयन करने में मदद मिलेगी।

## क्या करें (फेसिलिटेटर द्वारा पूर्व-तैयारी)

- यह खेल लोकप्रिय ताश के खेल 'रम्मी' पर आधारित है;
- खेल के नियमों और खेलने के तरीके की जानकारी को पढ़ने और समझने पर, छात्रों को 4-4 के समूह में स्वयं खेल खेलने में सक्षम होना चाहिए;
- फेसिलिटेटर इस खेल का उपयोग **SDG**, विशेषकर **SDG 4** गुणवत्तापूर्ण शिक्षा पर चर्चा के लिए कर सकते हैं; खेल का उपयोग पूर्व-चर्चा या समापन गतिविधि के रूप में किया जा सकता है;
- फेसिलिटेटर को उन मुद्दों और कारणों के बारे में जानना होगा जो बच्चों के स्कूल पहुँचने में बाधा बनते हैं; ये कारक क्यों प्रबल होते हैं, इनके बारे में क्या किया जा सकता है, आदि;
- फेसिलिटेटर इन मुद्दों पर कुछ केस स्टोरीज़ या इन्फोग्राफ़ या स्लाइड तैयार कर सकते हैं। फेसिलिटेटर को छात्रों के साथ चर्चा के दौरान स्थानीय रूप से प्रासंगिक उदाहरण और जानकारी लाने का प्रयास करना चाहिए।
- याद रखें, खेल का उद्देश्य खिलाड़ियों को डेटा या सूचना या आंकड़े में उलझाना नहीं है, बल्कि खेल का उद्देश्य खिलाड़ियों को स्कूल पहुंचने में लाखों बच्चों के सामने आने वाली चुनौतियों के प्रति संवेदनशील बनने में मदद करना है, और यह बताना है कि ऐसी समस्याओं के बारे में क्या किया जा सकता है।

## खेल कैसे खेलें

- खेल खेलने के लिए 2 खिलाड़ियों की 2 टीमों की आवश्यकता होती है।
- एक ही टीम के सदस्यों को एक दूसरे के विपरीत बैठना चाहिए।
- 52 पत्तों की गड्डी को फेंटें और फिर 4 खिलाड़ियों में से प्रत्येक को 7-7 कार्ड वितरित करें।
- शेष 24 पत्तों की गड्डी बीच में रखी जानी चाहिए, पहला पत्ता बीच में खुला घोषित किया जाना चाहिए।
- पहला खिलाड़ी यह तय कर सकता है कि वह टेबल से खुला कार्ड उठाएगा या शेष पत्तों के पैक से एक कार्ड निकालेगा।
- एक बार जब खिलाड़ी एक नया कार्ड चुन लेता है, तो वह इन दो कारकों के आधार पर कार्ड को रखने या फेंकने का निर्णय ले सकता है: **(A)** खिलाड़ी के पास बाकी कार्ड, और **(B)** रम्मी श्रृंखला जिसे खिलाड़ी बना रहा है; यदि वे कार्ड रखते हैं, तो उन्हें दूसरा कार्ड नीचे टेबल वाले पत्तों में डाल देना होगा।
- किसी भी समय खिलाड़ी के हाथ में 7 से अधिक कार्ड नहीं हो सकते।
- खिलाड़ी एक के बाद एक खेलते रहते हैं।
- यदि किसी खिलाड़ी को 'चुनौती कार्ड' मिला है तो उन्हें उस चुनौती के लिए समाधान कार्ड खोजने के लिए इंतजार करना होगा। एक बार जब उन्हें समाधान कार्ड मिल जाता है, तो वे 2 पत्तों का सेट - चुनौती और समाधान - नीचे मेंज पे अपने पास उल्टा (मुँह नीचे) रख सकते हैं. और अब चूंकि इस खिलाड़ी के पास केवल 6 कार्ड शेष हैं, इसलिए ऐसे खिलाड़ी को पैक से एक अतिरिक्त कार्ड निकालना होगा, ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि उसके पास 7 कार्ड हैं।
- याद रखें की चुनौती और उसका सही समाधान ढूंढ लेने से अतिरिक्त स्कोर मिलेगा और टीम के पॉइंट्स में बढ़ोतरी होगी।
- एक ही टीम के सदस्य एक-दूसरे से संवाद कर सकते हैं, यदि वे अपने साथी को यह बताना चाहते हैं कि उनके पास 'चुनौती' या 'समाधान' कार्ड है। और एक बार जब वे इसकी घोषणा कर देते हैं, तो वे इस कार्ड को अपने पार्टनर के साथ एक्सचेंज भी कर सकते हैं। इसके बदले में वे अपने पार्टनर से कोई अन्य कार्ड ले सकते हैं। फिर खेल जारी रहेगा।
- खिलाड़ियों को, यदि उन्हें 'रिक्त/जोकर कार्ड' (या तो चुनौती या समाधान) मिलते हैं, तो वे इसे किसी भी प्रकार की चुनौती या समाधान के रूप में घोषित करके 'जोकर' की तरह उपयोग कर सकते हैं, जिसकी उन्हें रम्मी को पूरा करने के लिए आवश्यकता हो सकती है।
- खेल आवश्यकतानुसार कई राउंड तक इसी तरह जारी रहता है जब तक कि दोनों टीमों में से एक यह घोषणा नहीं कर देती कि दोनों भागीदारों ने 'स्कूल चले हम' पत्तों की पूरी रम्मी बना ली है।
- एक बार जब एक टीम 'रम्मी' घोषित कर देती है, तो दूसरी टीम उस टीम के रम्मी पत्तों के क्रम की जांच कर सकती है! यदि रम्मी कार्ड क्रम में हैं तो टीम को विजेता घोषित किया जाता है; यदि नहीं, तो खेल ड्रा हो जाता है।
- **स्कोरिंग पैटर्न:** खेले गए प्रत्येक राउंड के लिए, जो टीम 'रम्मी सीरीज़' पहले समाप्त करती है, उसे '5' अंक मिलते हैं और दूसरी टीम को '0' अंक मिलते हैं; इसके अलावा, प्रत्येक 'चुनौती-समाधान' की जोड़ी बना कर समस्या हल करने के लिए जिस टीम में समस्या हल की है उस टीम (चाहे वो टीम रम्मी विजेता हो या नहीं) को '3' अतिरिक्त अंक मिलते हैं!