

## પરિવર્તન માટે ડીઝાઈન: એક અઠવાડિયાના અભ્યાસક્રમનું આયોજન

પ્રિય શિક્ષક ,  
તમારા વર્ગ ખંડમાં પરિવર્તન માટે ડીઝાઈન લાવવા માટે તમને સક્ષમ બનાવવા એક સપ્તાહના અભ્યાસક્રમનું આયોજન નીચે મુજબ કરવામાં આવેલું છે. ..

DFC4 તબક્કા FEEL IMAGINE DO અને SHARE ને દરેક 45 મિનિટના જે જરૂરી હોય તો વધારી શકાય તેવા 7 સત્રોમાં, વહેંચવામાં આવ્યા છે.આ આયોજન તમારા સંદર્ભ માટે છે તેમાં તમારા વિદ્યાર્થીઓના હિત માટે યોગ્ય સુધારા કરવાની તમને છૂટ છે. .

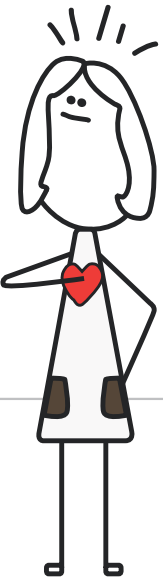
બાળકો વિશ્વને વધારે સુંદર બનાવવાના અને the mintoaction કાર્યવંત કરવા પોતાના વિચારોની અભિવ્યક્તિ કરીશકે તે માટે મદદ કરવા અમો તમને પ્રોત્સાહિત કરીશું.તમામ બાળકોને પ્રવૃત્તિમાં ભાગ લેવા માટે પ્રોત્સાહિત કરો અને તેમના અવાજ અને વિચારો સાંભળો. તમે ખરેખર આશ્ચર્યચકિત થઈ જશો કે તેઓ શું રજૂઆત કરે છે કારણ કે-

સુપર હીરો ફક્ત પરીકથાઓમાં નથી હોતા- તે તો દરેક બાળકમાં છે જે કહી શકે I CAN !

બાળકો જે કુશળતાઓ કેળવશે- : નેતૃત્વ, સંવાદ, ટીમવર્ક, વિશ્વાસ, જટિલ અને સર્જનાત્મક વિચારણા

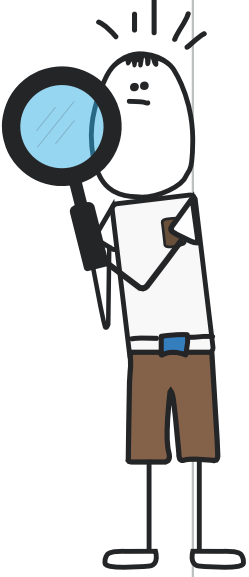
### દિવસ 1 : Feel (અનુભવવું): વાસ્તવિક જીવનમાં સુપરહીરો

દિવસ	સમય	વર્ણન
1	10 મિનિટ	<ol style="list-style-type: none"> <li>બાળકોને તેમના મનપસંદ સુપરહીરો કોણ છે તેમ પુછીને શરૂઆત કરો.</li> <li>અમુક બાળકોને કહેવા દો તેમને ખૂબ પસંદ કોણ છે. બાળકોને પુછો તેઓની સુપર શક્તિ શું છે.સમજાવોકે આપણા બધામાં સુપર શક્તિ છે, એવી કશીક જે કે જેમાં આપણે ખૂબજ કુશળ છીએ. દાખલા તરીકેકોઈની સુપર શક્તિ બીજાને મદદ કરવામાં, ગાવામાં અથવા ગણિત ગણવામાં હોય છે વિગેરે.</li> <li>તે પછી તેમને કહો કે સુપર હીરો ફક્ત પરિકથાઓમાં હોતા નથી તે વાસ્તવિક જીવનમાં પણ અસ્તિત્વ ધરાવે છે અને તમે તેમને વાસ્તવિક જીવનના સુપર હીરોની વાર્તાઓ કહેવા જઈ રહ્યા છે.સુપર હીરો જેમની પાસે iCAN સુપરશક્તિ છે.</li> </ol>
	20 મિનિટ	<p><b>સમસ્યાની પ્રેરણા અનેઓળખ</b></p> <p>હવે, બાળકોને થોડા DFC વિડીયો બતાવો.અહી અમુક બાળકોની વાર્તાઓ છે જેઓ 3 ક્ષેત્રોમાં બદલાવ લઈ આવેલ છે. હવે, બાળકોને થોડા DFC વિડીયો બતાવો.અહી અમુક બાળકોની વાર્તાઓ છે જેઓ 3 ક્ષેત્રોમાં બદલાવ લઈ આવેલ છે.</p> <p><b>નોંધ:</b> જો તમારા વર્ગખંડમાં ઈન્ટરનેટની સુવિધા ના હોય તો કૃપા કરીને આ સાથે જોડેલ કોમિક તરીકે વાર્તા જુઓ અને બાળકોને તે કહો.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>તેઓ તેમના પોતાના જીવનમાં કેક બદલાવ લાવવા માગે છે. શાળાના દફતરનો ભાર હળવો કરવો : <a href="http://bit.ly/1mFr4xr">http://bit.ly/1mFr4xr</a> તેમના સાથીઓને ફૂટબોલ શીખવાડવું: <a href="http://bit.ly/dfc-justforkicks">bit.ly/dfc-justforkicks</a></li> <li>તેઓ તેમની શાળામાં કંઈક બદલાવ લાવવા માગે છે.: તેમના સપોર્ટ સ્ટાફ ને માન આપે છે : <a href="http://bit.ly/VfdmDI">http://bit.ly/VfdmDI</a> શાળાની કેન્ટીનમાં ખોરાકનો બગાડ રોકી રહ્યા છે: <a href="http://bit.ly/1sAKldt">http://bit.ly/1sAKldt</a></li> <li>તેઓ તેમના સમાજમાં બદલાવ લાવવા માગે છે: બાળકો ખાડા પુરે છે: <a href="http://bit.ly/potholes-on-the-road">http://bit.ly/potholes-on-the-road</a> બાળકો વરસાદી પાણીનો સંગ્રહ કરી રહ્યા છે: <a href="http://bit.ly/1kywiiQ">http://bit.ly/1kywiiQ</a></li> </ol>
	15 મિનિટ	<p>આ વિડીયો બતાવ્યા પછી, બાળકોને તેમની આસપાસના વિસ્તાર વિષે વિચારવાનું કહો. તેમને પુછો તેમને શું ખૂબ સંતાપ આપે છે. તેમને કાગળનો એક ટુકડો આપો અને નીચેની કેટેગરીમાથી તેમની આસપાસની કોઈ એક વસ્તુ જે તેઓ બદલવા માગે છે તે કઈ છે તે લખવાનું કહો.તેમને સમસ્યા ઓળખવામાં મદદ કરો જે તેમને સીધી અસર કરતી હોય. સામાન્ય સમસ્યાઓ ટાળો જેવીકે ઉકરડો,લત્તાની ગંદકી</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>અંગત જીવન(દા.ત. નવા કૌશલ્ય શીખવાની ધગશ).</li> <li>શાળા(દા.ત. રમતના મેદાનમાં રખડવું અથવા કેન્ટીન તરફ દોડવું)</li> <li>સમાજ(દા.ત.શુદ્ધ પાણીની અછત )</li> </ol>



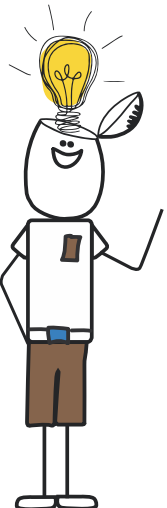
## દિવસ 2 :અનુભવો: વાસ્તવિક પડકારને પહોંચી વળવું

દિવસ	સમય	વર્ણન
2	20 મિનિટ	<ol style="list-style-type: none"> <li>આજે, બાળકોને પુછો કે તેમણે શું વિચાર્યું છે તે કહો અને બોર્ડ ઉપર ઉચ્ચ વિચાર લખવાનું કહો. વર્ગ ખંડમાં પાંચ પાંચના નાના સમૂહ બનાવો. ચર્ચામાં મદદ કરો પણ તેમને લીડરશિપ (આગેવાની) લેવા દો.</li> <li>પછી, દરેક સમૂહ (ગ્રૂપ)ને એક પરિસ્થિતિ જે તેઓ બદલવા માગે છે તે માટે મત આપવાનું કહો. આખરે સમગ્ર ક્લાસ તરીકે એક પડકારજનક સમસ્યા પસંદ કરી તેના ઉપર કાર્ય કરવાનું કહો</li> </ol>
	25 મિનિટ	<p><b>સમસ્યાનું મૂળ કારણ જાણવું</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>તેમણે પસંદ કરેલ સમસ્યાના જુદા જુદા કારણોની સઘન ચર્ચા કરવા બાળકોને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચો.  સમસ્યાનું મૂળ કારણ સમજવા માટે બાળકોને મદદ કરો. દાખલા તરીકે ગંદી વસ્તીમાં મૂળ કારણ ફક્ત કચરો ઉપાડવાની વ્યવસ્થા યોગ્ય ના હોવાનું નથી. તે લોકોના મોર્ટલ સેટ (માનસિકતા) છે જેઓ શેરીમાં કચરો ફેંકે છે.</li> <li>બાળકોને બહાર જવા અને તેમણે જે સમસ્યા પસંદ કરી છે તેનાથી સીધા અસરગ્રસ્ત લોકોના ઈન્ટરવ્યુ લેવા માટે પ્રોત્સાહિત કરો. તેનાથી તેમને લોકોની જરૂરિયાત અને ચિંતાની સમજ પડશે જેમના માટે તેઓ સમસ્યાનો હલ ડિઝાઇન કરી રહ્યા છે.  બાળકોને ઓપન એંડેડ ક્વેસ્ટિયન (પ્રશ્ન) પૂછવાનું મહત્વ સમજાવો. તેનો અર્થ કે જે પ્રશ્નો ના જવાબ ફક્ત “હા” કે “ના” નહીં પણ લાંબા વિગતવાર મળે. તેમને તેમના પ્રશ્નોમાં “શા માટે ?” અને “ કેવી રીતે ?” સમાવવાનું કહો.</li> <li>જે સમસ્યા તેઓ સુલઝાવવાનો પ્રયત્ન કરી રહ્યા છે તેમાટે દરેક ગ્રૂપ તેમના તારણો રજૂ કરે અને વર્ગ એકીસાથે તેના મુખ્ય કારણો પર મત આપે.</li> </ol>



## દિવસ 3: કલ્પના કરો : સફળતા નીરખો

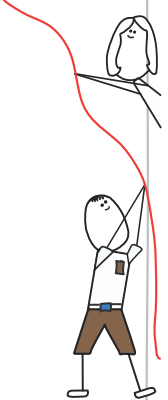
દિવસ	સમય	વર્ણન
3	45 મિનિટ	<ol style="list-style-type: none"> <li>મનોરંજક પ્રવૃત્તિ થી આજે સત્ર શરૂ કરીયે! ‘100 ઉપયોગો ખુરશીના’ ખંડ ની વચ્ચોવચ ખુરશી મૂકો અને વિદ્યાર્થીઓને ખુરશી ઉપર બેસવા સિવાયના રસપ્રદ ઉપયોગો ની લાંબી યાદી લઈને આવવાનું કહો.તે તેઓને કેક આઉટ-ઓફ-ધ બોક્સ વિચારણા શરૂ કરવામાં મદદરૂપ થશે.</li> <li>હવે તમારા વિદ્યાર્થીઓને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચો અને તેમને સઘન ચર્ચા કરવા અને રસપ્રદ વિચારો સાથે બહાર આવે કે જે તેમની સમસ્યાના અમુક ભાગ નો ઉકેલ લાવે. વિવિધ વિચારો માટે પ્રોત્સાહિત કરો. સામાન્ય કરતાં ઉપર વિચારો, જેમકે જાગરુકતા પેદા કરવી, પોસ્ટર બનાવવા અથવા રેલીઓ કાઢવી. તોફાની વિચારો હોય, તો વધારે સારું.</li> <li>તમે પાન 4 ઉપરની પ્રવૃત્તિઓ જુઓ અને હાર્ટ એન્ડ હેન્ડ ગેમ(હૃદય અને હાથ ની રમત) બાળકો માં વધારે વિચારો પેદા કરવા મદદ કરે છે.</li> <li>વિદ્યાર્થીઓને તેઓ જે વિચારનો અમલ કરવા માંગતા હોય તે માટે મત માંગવાનું કહો. ઈઈક્ક સિધ્ધાંતને આધારે મત આપવો. વિચાર તાત્કાલિક અસર કરતા, મજબૂત અને ટકાઉ હોવો જોઈએ.</li> </ol>



## દિવસ 4: DO(કરો): બદલાવ થવાદો


દિવસ	સમય	વર્ણન
4	45 મિનિટ	<p>બાળકોને એક્શન પ્લાન તૈયાર કરવા મદદ કરો.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>તેમને તેમના એક્શન પ્લાન ને પ્રવૃત્તિઓના પગલાઓ માં વિભાજિત કરવાનું કહો. બાળકોને પૂછોકે દરેક એક્શન ના પગલાં નો અમલ તેઓ કેવી રીતે કરશે.</li> <li>તેમને એક્શન પ્લાન વિષે સ્પષ્ટતા અને વિગતવાર વિચારવા માં મદદ કરો. બાળકો ને પૂછો કે તેમણે કઈ સામગ્રી ની જરૂરિયાત પડશે. તેઓ તે કેવી રીતે મેળવશે? કેટલા માણસોની જરૂર પડશે? તેમાં કેટલો સમય લાગશે? તેઓ તેમના કામનું દસ્તાવેજ કેવીરીતે તૈયાર કરશે?</li> <li>બાળકોને જવાબદારીઓની વહેંચણી કરવાનું કહો: કોણ શું કરશે? બાળકો ને પ્લાન ને ટાઈમ લાઈન માં મૂકવાનું કહો(કયા સમયે કયું કામ કરશે):ક્યારે તેઓ શું મેળવશે?</li> </ol>

## દિવસ 5 અને 6 : DO: બદલાવ થવા દો

દિવસ	સમય	વર્ણન
5 & 6	90 મિનિટ	 <ol style="list-style-type: none"> <li>બાળકો બહાર જાય છે અને તેમના એક્શન પ્લાન નો અમલ કરે છે. બાળકોને પ્રોત્સાહિત કરો કે તેમણે વિચારેલા તમામ વિવિધ ઉકેલોનો પ્રયત્ન કરે. તેમાથી અમુક યોજના મુજબ કામ ના કરે તો પણ બરાબર છે. તેઓ તેમની નિષ્ફળતામાથી પણ શિખશે. તેમણે પ્રોત્સાહિત કરતાં રહો. આયોજન અને સુપરવિજનથી તમારી મદદ પોહચાડતા રહો.</li> <li>બાળકોના કામ નો દસ્તાવેજ બનાવો. તેની ખાતરી કરો કે જ્યારે તમારા વિદ્યાર્થીઓ ફિલ્ડમાં તેમના પ્લાન ના અમલ માટે હોય ત્યારે તેમની સાથે દસ્તાવેજ કરણ માટે કેમેરા અને જરૂરી બીજા સાધનો તેમની પાસે હોય.</li> <li>અમલ થયા પછીના પ્રતિભાવો પ્રોત્સાહિત કરો. શું સારી રીતે થયું? ક્યારે સારું આપણે કેવી રીતે કરી શકીએ? બાળકોને તેમની જાણકારીની આપ લે કરવા દો. તેઓ પરિસ્થિતી અને તેમના પોતાના વિષે શું શીખ્યા તે પૂછો.</li> </ol>

શિક્ષક માટે નોંધ: ઉપ તબક્કામાં તમારે તમારું સમય પત્રક બાળકોને મદદ રૂપ થવા માટે વીક એંડમાં કે સ્કૂલ છૂટ્યા પછીનું કરવું જરૂરી રહેશે. પ્રોજેક્ટની જરૂરિયાતના આધારે તમે તેમનો હજાર રહી શકે તે માટે સમય પ્લાન કરી શકો.

## દિવસ 7: SHARE(આપ લે): I CAN!(હું કરી શકું) હવે તમે પણ કરી શકો!

દિવસ	સમય	વર્ણન
7	45 મિનિટ	<p>આગળ વધો અને તમારી કહાની વિશ્વને સાંભળાવો: <a href="http://challenge.dfcworld.com">challenge.dfcworld.com</a></p> <p>બાળકો ને છેલ્લા એક અઠવાડીયા માં થયેલા અનુભવોનો દસ્તાવેજ બનાવવા કહો. તેમને DFC સબમિશન પ્લેટફોર્મ માં પ્રશ્નો ના જવાબ આપવાનું કહો.</p> <p>તમે નીચેના માંથી કોઈ પણ શમાવેશ કરી શકો: ફોટો અને ટેક્સ્ટ દસ્તાવેજ( દરેક પગલાના વધારે માં વધારે ચાર ફોટો) વિડીયો/ યુ ટ્યૂબ લિન્ક( વધારે માં વધારે 3 મિનિટ લાંબી)</p> <p style="text-align: right;"><b>ઓલ ધ વેરી બેસ્ટ!</b></p> 

## પ્રવૃત્તિ: ઈન્સટન્ટ સુપરહીરોસ!

**ઉદ્દેશ:** 'Design for Change' પ્રક્રિયાની પ્રેક્ટિસ  
**સામગ્રી:** પોસ્ટર બોર્ડ, માર્કર્સ, બોલ્સ

**પ્રસ્તાવના:** 'સુપરહીરોની અને સુપરપાવર' અંગે ચર્ચા હાથ ધરો. આપણાં સુપરપાવર શું છે? કેવી રીતે આપણે વિશ્વને એક સારી જગ્યા બનાવવા માટે આપણાં સુપરપાવર નો ઉપયોગ કરી શકીએ ?

### ગેમ: સર્કલ ઓફ પ્રોબ્લેમ્સ:

બાળકોનું મોટું વર્તુળ સર્કલ બનાવો. સહભાગીઓ બોલ એકબીજા તરફ ફેકશે. વિદ્યાર્થી જેના હાથ માં બોલ પકડેલ હશે તે કઈક શેર કરશે કે જે તેમને ઉદાસી ગુસ્સો અથવા ચિંતા કરાવે. પછી તેઓ બોલ બીજા વ્યક્તિ જોડે ફેકશે જ્યાં સુધી દરેક દ્વારા એક એક મુદ્દો ઉઠાવવામાં નહીં આવે. ઊભી થયેલ પરિસ્થિતિઓને નોંધી લો,

**દાખલા તરીકે, બાળકો આપ લે કરે:** “હું લંચબ્રેક સમયે રમી શકું નહીં તો તેનું મને દુઃખ થાય છે”; “જ્યારે મે જોયું કેન્ટીનમાં પેહલા જવા માટે ઊંચા ધોરણ નો વિદ્યાર્થી નાના બાળક ને ધક્કો મારે છે”; “મે જ્યારે રખડતા ગલુડિયાને તેની માતા વિના જોયું”; “જ્યારે મારી પાસે વર્ગખંડ માં બેસવા વાળું ના હોય” “મને હોમવર્ક થી નફરત છે”; “જ્યારે મે જોયું લોકો પોતાનો ખાલી કચરો જમીન પર ફેકે છે”; “શેરી માં ભિખારીઓ ને જોઈ ને” વગેરે.

## ગેમ: ડિટેક્ટિવ બનો મૂળ કારણ શોધો

વિદ્યાર્થીઓએ જે ઔપચારિક સમસ્યાઓ જણાવી તેમાં વોટિંગ કરો અને 4-6 સમસ્યાઓ વચ્ચે પસંદગી કરો. જેમણે જે સમસ્યા પર વધુ ધ્યાન આપ્યું હોય તે પ્રમાણે વર્ગને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચી દો. દરેક ગ્રૂપ પાસે એક દડો હશે.

- 1 સમસ્યા વિષે હિરો શું વિચારે છે અને તે તેમને શા માટે નડે છે તેમ કહેતા દડો પાસે ઓન કરો.  
**દાખલા તરીકે લંચ બ્રેક**  
મને લાગે છે જ્યારે બહાર વરસાદ હોય ત્યારે કાઈ થઈ શકે નહીં. ક્યારેક અમારી પાસે પૂરતા મિત્રો નથી હોતા કે સાથે રમીએ; અમારી પાસે રમવા માટે પૂરતી રમતો નથી; મોટા બાળકો સારી રમતની જગ્યા લઈ લે છે અને અમારી પાસે રમવાની કોઈ જગ્યા રહેતી નથી.
2. વોટિંગ કરો અને લંચ બ્રેકના એક પહેલુને પસંદ કરો જેને એક ગ્રૂપ તરીકે તમે જેમાં બદલાવ ઈચ્છતા હો.  
**હવે સમસ્યાને વિગતવાર તપાસો. પ્રશ્નો પૂછીને સમસ્યાના મૂળ કારણમાં જવાનો પ્રયત્ન કરો જેવા કે**  
શું સમસ્યા છે? ઉદાહરણ: વરસાદના દિવસોમાં લંચ બ્રેક બોરિંગ (કંટાળા જનક) છે.  
**કોણ** તેનાથી હેરાન થાય છે? દરેક બાળકો  
આવું કેટલી **વખત બને** છે? સામાન્યરીતે વરસાદના એક મહિનામાં  
આવું **ક્યારે** બને છે? બહાર રમવા માટે જ્યારે મોસમ ખૂબ ખરાબ હોય છે  
પરિણામે **શું બને છે?** બાળકો અવાજ કરે છે અને ઓરડાઓમાં દોડાદોડી કરે છે.  
**આવું શા માટે બને છે?** ઓરડાઓમાં કોઈ મોનીટર નથી અને અંદર (ઈંડોર) રમવા માટે કોઈ ઈનડોર ગેમ નથી

હવે તમે સમજ્યા સમસ્યાનું મૂળ કારણ હવે પગલાં લેવાનો સમય છે!

## રમત; હૃદય અને હાથ

બાળકોને ગ્રૂપમાં બેસાડો. ચાર્ટ પેપર અને માર્કર દરેક ગ્રૂપમાં વહેંચી દો

વિદ્યાર્થીઓને તેમણે પસંદ કરેલી સમસ્યા અને શબ્દો "ICAN" કેન્દ્રમાં લખવાનું કહો  
વિદ્યાર્થીઓને તેમના પગ અને હાથની આઉટલાઈન અને મોટી 'સ્માઈલી' દોરવાનું કહો  
તેમના હાથની આઉટલાઈન ની અંદર વિદ્યાર્થીઓને લખવાનું કહો તેઓ તેમના હાથ થી સમસ્યાનો ઉકેલ શું કરી શકે. અને એવિજ રીતે પગની આઉટલાઈન માટે ? તેઓ સમસ્યાના ઉકેલ માટે પગનો કેવીરીતે ઉપયોગ કરી શકે. સ્માઈલીની બાજુમાં તેઓ લખી શકે તેમના છટાદાર ભાષણોથી બદલાવ લાવી શકે.

**સુપર હીરોના ક્યા ગુણોનો તે આ સમસ્યાના ઉકેલ માટે ઉપયોગ કરી શકે?**

ઉદાહરણ : વરસાદી દિવસોમાં રિસેસ

**હાથ:** જ્યારે આપણે અંદર હોઈએ ત્યારે રમતો રમવી જોઈએ; આપણે બાળકો દોડાદોડી ના કરે અને ચીસાચીસ ના કરે તે માટે સ્ટિકર બનાવીને બાળકોની સહી લઈને ઓરડાઓમાં ચોંટાડવા જોઈએ.

**પગ:** લંચ બ્રેક દરમ્યાન ઓરડાઓ માટે એક મોનિટરિંગ કાર્યક્રમ બનાવવો જોઈએ

**મોઠું:** રિસેસ દરમ્યાન દોડાદોડી અને ચીસાચીસ ના કરે તેવી જાગરુકતા પેદા કરો.; થોડા વર્ગો ભેગા થઈ રિસેસમાં ગીતો ગાવાની સ્પર્ધા યોજે .



# પ્રેરણા મેળવો

## { જરૂરિયાતમાં મિત્ર }



પરંતુ, કેટલાક અનિવાર્ય સંજોગોને કારણે બાળકો તેમનાશ્વાન માટેના આયોજન પ્રમાણે તાત્કાલિક આગળ વધી શક્યા નહીં પરંતુ તેઓ થોભ્યા નહીં.

આપણે આગળ વધીએ અને આપણાં પક્ષી મિત્રોને હવેથી મદદ કરીએ.

હા ! વરસાદ પડી રહ્યો છે અને મેં ઈજા ગ્રસ્ત પક્ષીઓ માળામાથી પડી જતાં જોયા છે.



બાળકોએ તેમના ઘરની આસપાસ પડેલ કચરાની સામગ્રીથી પક્ષીના ઘર અને બર્ડફીડર બનાવવાનું શરૂ કર્યું

આપણે આપણાં ઘરની આસપાસ પડેલી કચરાની સામગ્રીથી બર્ડ હાઉસ બનાવી શકીએ.

હા, નાણાનો કોઈ ખર્ચ નથી જો આપણે તેને ફરી વાપરીએ અને રિસાયકલ કરીએ.







થોડા દિવસો પછી છોકરાએ તપાસ કરી કે તેમનો પ્રોજેક્ટ કેવો રહ્યો છે. તેમના આઘાત વચ્ચે તેમણે જાણ્યું કે કોઈએ એક ફીડર ચોરી લીધેલ છે.

“હવે પછી આપણે” યાદ રાખીશું બર્ડ હાઉસને ઝાડ પર ઊંચે રાખીશું.

તેથી આપણાં મિત્રો ચોરો અને વરસાદ બંનેથી સુરક્ષિત રહેશે.



જુઓ, એક પક્ષી ઢીંચકા પર બેઠું છે!

અને એક ખિસકોલી તેને સંગાથ આપી રહી છે. .



છોકરાઓએ જ્યારે તેમણે વધારે સમય મળે, વધારે બર્ડ હાઉસ અને બર્ડ ફીડર બનાવવાનું નક્કી કર્યું

મને ગમ્યું કે અમો અમારા પક્ષી મિત્રોને મદદ કરી શક્યા.

મને ગમ્યું કે અમો ઝાડ ઉપર ચઢી શક્યા.

પરંતુ અમને ખાસ બદલાવ લાવવાનું ગમ્યું.

