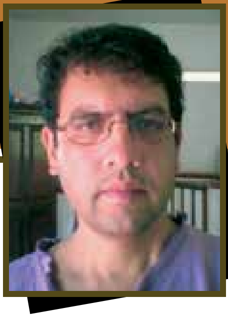


13 ಜ್ಞಾನಗ್ರಹಣದ ಸಾಧನವಾಗಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟ:

ಅಮರೇಶ್ ದೇಶಪಾಂಡೆ

ಹಿನ್ನೆಲೆ:

1996 ರಲ್ಲಿ, ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ, ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಸ್ಥೆ (ಯುನೆಸ್ಕೋ) ಒಂದು ವರದಿಯಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿಕೆ ನೀಡಿದೆ:

ಜಾಗೃತಗೊಳಿಸುವ ಸಾಧನವಾಗಿ, ತನ್ನ ಉಲ್ಲಾಸಶೀಲತೆಯ ಅಂಶ ಮತ್ತು ಇತರರ ಅಂತರಂಗ ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣದ ಮೂಲಕ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟವು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಜ್ಞಾನದ ಪರಿಧಿಯನ್ನು ವಿಸ್ತಾರಗೊಳಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ವಿಶ್ವ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಫೆಡರೇಷನ್‌ಗೆ ಶಾಲಾ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಯುವ ಜನರ ನಡುವೆ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಯುನೆಸ್ಕೊ ಒಪ್ಪಿಗೆ ನೀಡಿದೆ.

ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ಕಲಿಯುವುದರಿಂದ ಆಗುವ ಲಾಭಗಳು

ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಮೆದುಳಿನ ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಪಾರ್ಶ್ವಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜನಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ, ಸಹನಶೀಲತೆ, ಏಕಾಗ್ರತೆ, ತಾರ್ಕಿಕತೆ, ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ, ವಿಭಿನ್ನ ಆಯಾಮದ ಆಲೋಚನಾಶಕ್ತಿ, ಸ್ಫುಟವಾದ ಮಾತು, ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರ, ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿ, ಏಕ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಣೆ, ದೃಶ್ಯೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಹಕಾರ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ, ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟವು ಗಣಿತದ ಭೀತಿಮತ್ತು ಅಲ್ಪ ಏಕಾಗ್ರತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವವರಿಗೆ ಕಲಿಕೆಯ ಕೊಠಡಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಪರಿಹಾರವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾನು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ.

ಗಣಿತದ ಭೀತಿ:

ಗಣಿತದ ಬಗೆಗಿನ ಆತಂಕ ಅಥವಾ ಗಣಿತದ ಭೀತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಕಿಪೀಡಿಯಾ ಜಾಲತಾಣದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪೂರ್ಣ ಪುಟವನ್ನು ಮುಡಿಪಾಗಿಡಲಾಗಿದೆ. ಗಣಿತದ ಭಯದ ಸಮಸ್ಯೆಯು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ತರಗತಿಯಿಂದಲೇ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಗಣಿತವನ್ನು ಔಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆಯೋ ಅಲ್ಲಿಯೂ ಇದು ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮಗೆ ಗಣಿತ ಅರ್ಥವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ, ಇದು ಅವರ ಮೆದುಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಗತಿ ಎಂದು ಸೂಚ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅವರಿಗೆ ಒಬ್ಬ ಸೃಜನಶೀಲ ಮತ್ತು ಸಂವೇದನಶೀಲ ಬೋಧಕರು ಸಿಕ್ಕಿದರೂ, ಅವರು ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ 'x' ಮತ್ತು 'y' ಬರೆದ ತಕ್ಷಣ ಅಥವಾ ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಹೆದರಿಕೆ ಅಥವಾ ದ್ವೇಷ ಅಥವಾ ಅನಾಸಕ್ತಿಯ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಜಾರುತ್ತಾರೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಈ ರೀತಿಯ ತಮ್ಮ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಹೊಯ್ದಾಟದಿಂದ ಹೊರಬರುವುದಕ್ಕೆ ಸಮಯ ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇಂದಿನ ವೇಗದ ಯುಗದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಅವರ ಅವಿಶ್ರಾಂತ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಸಮಯ ದೊರೆಯುವುದಾದರೂ ಎಂದು?

ಶಿಕ್ಷಣದ ಎಲ್ಲ ಸ್ತರಗಳಲ್ಲೂ ಗಣಿತವನ್ನು ಅನೌಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಕಲಿಸಿರುವ ನಾನು ಈ ಭೀತಿಯನ್ನು ಹೋಗಲಾಡಿಸಲು ಸೂಕ್ತವಾದ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ವಿಷಯದ ಒಳಗಿನಿಂದ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ವಿಷಯದ ಹೊರನಿಂತು ಇದನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪರಿಹರಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತ ಅಂದುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಸುಮಾರು ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ, ಅರೋವಿಲ್ಲೆಯ ಮೂರು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ (ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮೀಣ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ) ಕಲಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ನನಗೆ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಅನ್ನು ದೋಷ ಪರಿಹಾರಕ ಸಾಧನವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಯೋಚನೆ ಹೊಳೆಯಿತು. ಏಕೆಂದರೆ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟದ ಕಾರ್ಯಗಳು ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ತರುವುದಿಲ್ಲ.

ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಮನೋಭಾವನೆಯನ್ನು ಶಕ್ತಿಯುತಗೊಳಿಸಲು ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ನ ಕೆಲವು ಆಯ್ದ ಅಂಶಗಳಾದ ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ ಸಮಸ್ಯಾ ಪರಿಹಾರ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಮೂಲಕ – 'ನಾನೂ ಸಹ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಯೋಚಿಸಬಲ್ಲೆ' ಎಂಬ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಧನಾತ್ಮಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ ಗಣಿತ ಸಹ ಸುಲಭ ಎಂಬ ಅಂಶವು ನಿಧಾನವಾಗಿ ತಿಳಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಲ್ಲಿ ಅಂತಹ ಒಂದು ಮಾನಸಿಕ ಬದಲಾವಣೆಯು ಅತ್ಯಂತ ಮೂಲಭೂತವಾದ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದ್ದು ಇದು ಬೈಸಿಕಲ್ ಸವಾರಿ ಕಲಿತನಂತರದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಹಾಗೂ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜುವುದನ್ನು ಕಲಿತನಂತರದ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಂತಹುದ್ದಾಗಿದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಕಲಿತನಂತರ ಬೈಸಿಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡಲು ಅಥವಾ ಈಜುವುದನ್ನು ಹೇಗೆ ಮರೆಯುವ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲವೋ ಹಾಗೆಯೇ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಗಣಿತದ ಬಗ್ಗೆ ಒಲವು ಅಂತರ್ಗತವಾದನಂತರ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಮರಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇ ಉದ್ಭವಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕು, ಮತ್ತು ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ನ ಮೂಲಕ - ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಬಹುದು.

ಕುಂದಿದ ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಅವಧಿ:

ಈಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚು ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಅವರ ಶಾಲಾನಂತರದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯವು ಫೇಸ್‌ಬುಕ್, ಟ್ವಿಟರ್, ಮೆಸೇಜ್ ಮಾಡುವುದು, ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್‌ಗಳು, ಅಂತರ್‌ಜಾಲದ ಬಳಕೆ ಮತ್ತು ದೂರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆದುಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇವೆಲ್ಲವುಗಳ ಪರಿಣಾಮಗಳೆಂದರೆ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಚಡಪಡಿಕೆಗೆ ಒಳಗಾಗಿರುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಕೊರತೆಯನ್ನು

ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅವರ ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಅವಧಿ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಾ ಬರುತ್ತವೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಷಯಗಳು ಈ ರೀತಿಯ ಪಟ್ಟುಬಿಡದ ಪ್ರಚೋದನೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಪೈಪೋಟಿ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದ ಕಾರಣ ಮಕ್ಕಳು ಸುಲಭವಾಗಿ ಬೇಸರಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಪ್ರಚೋದನೆಗಳ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿಯೇ ಈಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಚುರುಕು ಬುದ್ಧಿಯವರು ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವೇ ಇಲ್ಲ, ಆದರೆ ಹಿಂದಿನ ತಲೆಮಾರಿನವರು ಪಡೆದುಕೊಂಡ ಇವುಗಳಿಗೆ ಸರಿಸಮಾನವಾದ ಕೆಲವು ಉತ್ತಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು, ಇವರುಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಹನೆ ಮತ್ತು ತಾಳ್ಮೆ, ಅಥವಾ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಿರತವಾಗುವುದು ಮತ್ತು ಎಲ್ಲಿ ತಕ್ಷಣದ ಆನಂದ ದೊರೆಯದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಇವು ಒಳಗೊಂಡಿವೆ.

ಬೆಂಗಳೂರು ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸ್ಕೂಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚಿಗೆ ನಡೆದ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಶಿಬಿರದ ಅನುಭವವು ನನಗೆ, ಈ ವಿಧಾನವು ಆಧುನಿಕ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು-ಪ್ರಚೋದನೆಗೆ ಒಳಗಾಗುವ ಮತ್ತು ಅವಿಶ್ರಾಂತ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲೆಡೆ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆಒಂದು ಪ್ರತ್ಯುಪಾಯವಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೊಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕವಾಯಿತು. ಈ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ನಾನು ಕಂಡ ಐದನೆಯ ತರಗತಿಯಎ ಮತ್ತು ಜೆಎಂಬ ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗರು ಜ್ಞಾಪಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೂ, ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡ ಹಾಗೆಯೇ ವಿಭಿನ್ನ ಮಾನಸಿಕತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವವರು. 'ಎ' ಶಾಂತಚಿತ್ತನಾದ ಮತ್ತು ತನ್ನದೇ ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿರುವ ('ಸ್ಪೇಸ್ಡ್-ಔಟ್' ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾದ) ಹುಡುಗ, ಹಾಗೆಯೇ 'ಜೆ' ಅಸ್ಥಿರ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮತ್ತು ಅಸಮಾಧಾನತುಂಬಿರುವ ಹುಡುಗ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ 'ಎ'ಗೆ ತನ್ನ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಸಂಯೋಜಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ, ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಅವನು ಹಠಾತ್ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದ ಮತ್ತು ಅಸಂಬದ್ಧವಾದ ಗೊತ್ತುಗುರಿಯಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ. ಆದರೆ ಅವನಿಗೆ ಆಟವು ಇಷ್ಟವಾದ ಕಾರಣ, ಅವನು ಅದರಲ್ಲೇ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಮತ್ತು ಹಂತಹಂತವಾಗಿ ಆಲೋಚನಾಯುಕ್ತವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಿಖರವಾಗಿ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಹೇಳುವುದನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಂಡ. ಶಿಬಿರ ಪ್ರಗತಿ ಹೊಂದಿದಂತೆಲ್ಲಾ, 'ಎ'ಯು ಹಂತಹಂತವಾಗಿ ಕ್ಲಿಷ್ಟಕರವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರುವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ; ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ, ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಏಕಾಗ್ರತೆಯು ಅವಶ್ಯಕವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹಾಗೆಯೇ 'ಜೆ' ಗೆ, ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯವೇ ಬೇಕಾಗಲಿಲ್ಲ (ಹೆಚ್ಚಿನವುಗಳನ್ನು ಅವನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಯೇ ಮಾಡಿದ), ಅವನು ಕ್ಲಾಸ್‌ನ ಬುದ್ಧಿವಂತ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದ. ಶಿಬಿರದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, 'ಜೆ' ಕೇವಲ ಒಂದು ಸಲ ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಯ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಬೇಸರವಾಗಿ ಅವನನ್ನು ದೂಡಿ ಸಿಟ್ಟು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಉಳಿದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಿಕೆಯ ಗುಣವನ್ನು ತೋರ್ಪಡಿಸಲಿಲ್ಲ. ಅವನ ಸಹಪಾಠಿಯನ್ನೂ ದೂಡಿ ಸಿಟ್ಟು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ 'ಜೆ' ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಎಸೆದು ಅಲ್ಲಿಂದ ಹೊರಹೋಗಿದ್ದ. ಆದರೆ ಅವನ ಸಹಪಾಠಿಯು ಅವನನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುವಂತೆ ಮಾತನಾಡಿದ್ದ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ಅನುಮಾನ. ಇವೆಲ್ಲದರ ಹೊರತಾಗಿ, ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕಷ್ಟಪಡುತ್ತಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವಂತೆ ನಾನು ಹೇಳಿದಾಗಲೂ ಕೂಡ 'ಜೆ' ಯು ಉತ್ಸಾಹಭರಿತನಾಗಿದ್ದ. ಅವನ ಸಹಾಯವು ಎಲ್ಲಾ ಸಮಯದಲ್ಲಿಯೂ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪ್ರತಿಫಲವನ್ನು ನೀಡಲಿಲ್ಲ, ಏಕೆಂದರೆ ಅನೇಕ ವೇಳೆ ಅವನು ತನ್ನ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ತುಂಬಾ ವೇಗವಾಗಿ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ ಮತ್ತು ಅವನಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗದಿದ್ದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಸರಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ. ಆದ್ದರಿಂದ 'ಜೆ'ಗೆ ಕಷ್ಟಕರವಾದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅವನು ಅದರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲನಾಗಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿದ್ದ ಸವಾಲು. ಹಲವಾರು ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವಂತೆ ರೂಪಿಸಲಾಗಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನೀಡುವ ಮೂಲಕ 'ಜೆ'ಯನ್ನು ಸಾದ್ಯಂತವಾಗಿ ಕೆಲಸಮಯ ಕಾರ್ಯನಿರತವಾಗಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು.

ಜಗತ್ತಿನೆಲ್ಲೆಡೆಯ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ 'ಬ್ರಿಡ್ಜ್'ಅನ್ನು ಏಕೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿಲ್ಲ?

2005 ರಲ್ಲಿ, ಬಿಲ್ ಗೇಟ್ಸ್ ಮತ್ತು ವಾರನ್ ಬಫೆ ಇವರುಗಳು ಅಮೇರಿಕನ್ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಅನ್ನು ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಮಿಲಿಯನ್ ಡಾಲರ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಡುಗೆಯಾಗಿ ನೀಡಿದರು. ಆದರೆ ಇದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಉಪಯೋಗವೂ ಆಗಲಿಲ್ಲ. ಈ ಉದಾರತೆಯ ಮತ್ತು ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಜಗತ್ತಿನೆಲ್ಲೆಡೆ ಸ್ಕೂಲ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ಅನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೂ ಹಲವಾರು ಒಳ್ಳೆಯ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದವು. ಹಾಗಿದ್ದರೂ, ಅಂತರ್‌ಜಾಲದಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ನಿರಂತರವಾದ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿರುವ ಶಿಕ್ಷಣ ಯೋಜನೆಗಳು ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಹಿಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ, ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ಕಲಿಸುವಿಕೆಯು (ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ) ಬಿಡ್ಡಿಂಗ್ (ಹರಾಜು, ಸವಾಲು ಕೂಗುವುದು) ನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬಿಡಿ, ವಯಸ್ಕರಿಗೇ ಇದೊಂದು ಹೆಚ್ಚು ಅಮೂರ್ತವಾದ ವಿಷಯವಾಗಿತ್ತು. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದಲ್ಲಿ,ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಅನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಒಂದು ಮಧ್ಯಂತರದ ಆಟವಾಗಿ ಮಿನಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ (ಸಣ್ಣ ಬ್ರಿಡ್ಜ್) ಅಭಿವೃದ್ಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಮಿನಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್,ಬಿಡ್ಡಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಪಕ್ಕಕ್ಕಿಟ್ಟು ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟದ ಕೈಚಳಕ ತೋರುವ ಅಂಶದ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರಿಕರಿಸುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ದರ್ಪದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಆಟಗಾರನು ತುಂಬುಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಇದನ್ನು ಕಲಿಸಿದರೂ ಮಿನಿಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಸಹ ತಾತ್ವಿಕವಾಗಿ ಬಿಡಬಹುದು.

ವಾಸ್ತವವಾಗಿ, ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಮಸ್ಯೆಯಿದೆ. ಶಾಲಾಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದಿರುವುದಿಲ್ಲ; ಆದ್ದರಿಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಬ್ರಿಡ್ಜ್/ಮಿನಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಅನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಜತೆ ಹೆಚ್ಚು ವ್ಯವಹರಿಸಿ ಗೊತ್ತಿರದ ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ಆಟಗಾರರು

ಮತ್ತು ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಬೋಧಕರುಗಳಿಂದ ಪರಿಚಯಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಭಾರತೀಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ನೋಡುವುದರಿಂದ, ಇಸ್ಪೀಟ್ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಜೂಜಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದೆಂಬ ಭಾವನೆಯಿಂದ ಇನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನೊಡ್ಡುತ್ತದೆ.

ನಾನು ರೂಪಿಸಿದ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನ:

ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಡಬಲ್ ಡಮ್ಮಿ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಓಪನ್-ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ನಾನು ಪ್ರಯೋಗವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದೆ. ಇದು ಚದುರಂಗದಾಟದ ಕೊನೆಯ ಚಲನೆಗೆ ಸಮೀಪವಾದುದಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಚದುರಂಗದ ಕಾಯಿಗಳಂತೆ, ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಎಲ್ಲಾ ಸಮಯದಲ್ಲಿಯೂ ಮೇಜಿನ ಮುಂದಿರುವ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಗೋಚರವಾಗುತ್ತಿರುತ್ತವೆ.

ನನ್ನ ಓಪನ್-ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಯ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಲಕ್ಷಣವೆಂದರೆ ಭಿನ್ನಭಿನ್ನವಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಅವುಗಳ ಹಿಂದೆ ಕುಳಿತಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಉತ್ತರ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ದಿಕ್ಕುಗಳ ಆಸನಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಉತ್ತರ-ದಕ್ಷಿಣ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಪೂರ್ವ-ಪಶ್ಚಿಮ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುತ್ತವೆ.

ಓಪನ್-ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮೇಲೆ ಗಮನಹರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ, ಶಾಂತಚಿತ್ತರಾಗಿ, ವಿರಾಮದಿಂದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕ್ರಮೇಣವಾಗಿ ತಿಳಿಯುತ್ತಾರೆ, ಅನಂತರ ನೀಡಲ್ಪಟ್ಟ ಸಂಗತಿಯ ಕಡೆಗೆ ಗಮನವನ್ನು ಹರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸ್ವಂತವಾಗಿ ಆಲೋಚಿಸುವುದನ್ನು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ತಾನು ಕುಳಿತ ಜಾಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಉಳಿದ, ಮೇಜಿನ ಎಲ್ಲಾ ನಾಲ್ಕು ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಯಿಂದ ಹೀಗಾದರೆ ಹೇಗೆ ಎಂದು ಯೋಚಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಅನಂತರ ಒಟ್ಟಾಗಿ, ಅವರ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪಿನ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಒಂದು ಸಮರ್ಪಕವಾದ ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು. (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಒಂದು ಗುಂಪು); ಮತ್ತು ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಗುಂಪಿನ (ತಪ್ಪು ಅಥವಾ ಸರಿ) ಉತ್ತರವನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು-ಪರಿಹರಿಸುವ ಈ ರೀತಿಯ ಸಹಭಾಗಿತ್ವದ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಸಹ ಗೆಲ್ಲುವ ಅಥವಾ ಸೋಲುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿಲ್ಲದ ಕಾರಣದಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವವು ದೂರವಾಗಿ ಕೇವಲ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ; ಇದರಲ್ಲಿ ಉತ್ತರ-ದಕ್ಷಿಣ ಅಥವಾ ಪೂರ್ವ-ಪಶ್ಚಿಮ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತವೆ ಅಥವಾ ಸೋಲುತ್ತವೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಗೆಲ್ಲುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಗುಂಪಿನ ಬಹುಸಂಖ್ಯೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವಿರುದ್ಧ 'ಚುರುಕಾದ' ಅಥವಾ ಶೀಘ್ರಗ್ರಹಣದ ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಮಾತನಾಡುವ ಅಲ್ಪಸಂಖ್ಯೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮಾನಸಿಕ ಪ್ರಾಬಲ್ಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ನನಗೆ ಅನಿಸುವಂತೆ, ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವಿಕೆಯನ್ನುಸಹಕಾರ್ಯಾಚರಣೆ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ-ಅಲ್ಲದ ಹೇಳಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಾಧಿಸಬಹುದು, ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಭಾಗಿದಾರನೂ (ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ) ಅವನ ಅಥವಾ ಅವಳ ಸ್ವಂತ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಮಂಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇತರರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸ್ವಂತ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವರ ಹೇಳಿಕೆಯ ತಾರ್ಕಿಕ ಸಮಂಜಸತೆಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರ ಹಿಂದಿರುವ ಉದ್ದೇಶವೆಂದರೆ, ಸರಿಯಾಗಿರಲಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪಾಗಿರಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ಮಾತನಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಕೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು ಎಂಬುದಾಗಿದೆ. ಅನಂತರ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ನೀಡಲ್ಪಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು 'ಸರಿಯಾದ' ಫಲಿತಾಂಶದ ಎಡೆಗೆ ಪ್ರಭಾವಿತವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಎಲ್ಲಾ ಉತ್ತರಗಳನ್ನೂ ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಭಯ-ರಹಿತವಾದ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಸರಿಸಮಾನವಾಗಿ ವಿವರವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಓಪನ್-ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಯ ನಂತರ ನಾನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಆಟದ ಕೌಶಲದ ಸಂಗತಿಯ ಕುರಿತಾದ ಅಂಶಗಳಿರುವ ಆಯ್ದ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಕಡೆಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದೆ (ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಐವತ್ತೆರಡು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಭವಿಸಬಲ್ಲ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಓಪನ್-ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಂದ ಕಲಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಸಂಬಂಧಿತ ತಂತ್ರವನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸುವುದು); ಅನಂತರ ಮಿನಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಬಗ್ಗೆ ಕಲಿಸಿದೆ (ಅಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಂಡದ ವಿಭಿನ್ನ ಆಯಾಮಗಳ ಪ್ರಯೋಗಗಳು ಮತ್ತು ವಿಷಮ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳ ಅನುಭವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡರು); ಮತ್ತು ಕೊನೆಯದಾಗಿ, ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಆಟದ ಕಡೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದೆ. ಈ ಪರಿಪೂರ್ಣ ಆಟವನ್ನು ಅನಾಮಿಕರೊಬ್ಬರು ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ :

"ಇದು ಒಂದು ಸಭ್ಯ ಆಟ, ಮತ್ತು ಕೆಲವು ವೇಳೆ ನಿಮಗೆ ಯಾವುದೋ ಕಗ್ಗತ್ತಲಿನಲ್ಲಿ ಬಂಧಿತವಾಗಿದ್ದೀರಿ ಹಾಗೂ ಇದರಿಂದ ಹೊರಬರುವುದಕ್ಕೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆತಂಕಗೊಳ್ಳಬೇಡಿ, ಮೂತ್ರಪಿಂಡದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಒಬ್ಬ ರೋಗಿಗೆ ಡಾಕ್ಟರ್ ಹೇಳುವಂತೆ, 'ಇದೂ ಕೂಡ ಹೊರಹೋಗುತ್ತದೆ.' ಅಂದರೆ ಈ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಸಹ ನೀವು ಹೊರಬರುತ್ತೀರಿ. "

ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮೀಣ ಶಾಲೆಗಳಿಗಾಗಿ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಮಾದರಿ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು :

ಪರಿಣತಿ ಹೊಂದಿದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಸಹಭಾಗಿಗಳ ಜೊತೆಗೂಡಿ, ಒಂದು ವಿಸ್ತೃತವಾದ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಮಾದರಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಆನಂತರದಲ್ಲಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಕೆಲವು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ವರ್ಷದ ಅವಧಿಯವರೆಗೆ ಇದನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕು – ಇದರ ಹಿಂದಿರುವ ವಿಚಾರವೆಂದರೆ ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಅನ್ನು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ, ಮೊದಲ ತರಗತಿಯಿಂದ ಹತ್ತನೆಯ ತರಗತಿಯವರೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಣಿತದ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾಠವಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

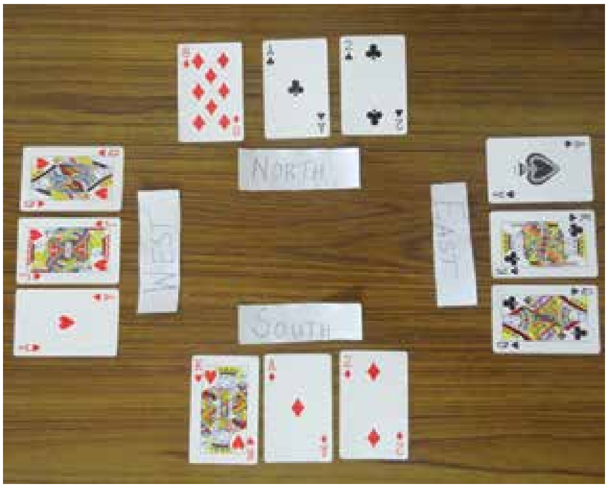
ಜೊತೆಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕ–ತರಬೇತಿ ಕಾಲೇಜ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಐಚ್ಛಿಕ ತರಬೇತಿ ಕೋರ್ಸ್ ಆಗಿ ಇದನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವುದು. ಇದರಿಂದ ಯುವ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಈ ಆಟದ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಣೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯನ್ನು ಹೊಂದುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬ್ರಿಡ್ಜ್ ಪುಸ್ತಕಗಳು ಭಾರತದ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲ, ಆದ್ದರಿಂದ ಇದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವಂತೆ ಮುಖ್ಯವಾದ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಅನುವಾದ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಓಪನ್–ಕಾರ್ಡ್‌ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮಾದರಿ:

(ಒಬ್ಬನೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಚದುರಂಗವಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ, ಎರಡೂ ಕಡೆಗಳಿಂದಲೂ ನಡೆಗಳ ಕಣ್ಣೆಲೆಯನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡು ಸಮನ್ವಯತೆಯಿಂದ, ಚೆನ್ನಾಗಿ, ಕಪ್ಪು–ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ, ಈ ಓಪನ್–ಕಾರ್ಡ್ ಸಮಸ್ಯೆಯಲ್ಲಿ, ವ್ಯಕ್ತಿ/ಗಳು ಉತ್ತರ, ಪೂರ್ವ, ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಗಳಿಂದ ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಮನ್ವಯಿತವಾಗಿ ಆಡಬೇಕು).

ನಿಯಮಗಳು: ಉತ್ತರ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಒಂದು ತಂಡವಾಗಿ ಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲ ನಾಲ್ಕು ವಿಧದ ಎಲೆಗಳೂ (ಸ್ಪೇಡ್ (ಇಸ್ಪೀಟು ಚಿತ್ರವಿರುವ ಎಲೆ), ಹಾರ್ಟ್ಸ್ (ಆಟೀನು ಎಲೆ), ಡೈಮಂಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಕ್ಲಬ್ಸ್ (ಕಳವಾರು ಎಲೆ)) ಒಂದೇ ರೀತಿಯಾದ ವರ್ಗಶ್ರೇಣಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ - ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಗಿನವರೆಗಿನ ಎಲೆಗಳ ಶ್ರೇಣಿ ಅಂದರೆ, ಎಕ್ಕಾ, ರಾಜಾ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮ, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. ಉತ್ತರ, ಪೂರ್ವ, ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುವವರ ಉದ್ದೇಶವೆಂದರೆ ತಮ್ಮ ತಂಡಕ್ಕಾಗಿ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು (ಟ್ರಿಕ್‌ಗಳನ್ನು) ಮಾಡುವುದು. ಒಂದು ತಂತ್ರಕ್ಕೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೊತ್ತದ ಕಾರ್ಡ್ ತಂತ್ರವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಕಾರ್ಡ್‌ನ ವಿಧವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ, ಇದರ ಅರ್ಥವೆಂದರೆ ಯಾವಾಗ ಕಳವಾರ ಉನ್ನತ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆಯೋ, ಅನಂತರದ ಆಟಗಾರನು (ಗಡಿಯಾರದ ತಿರುಗುವಿಕೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ) ತನ್ನಲ್ಲಿ ಕಳವಾರದ ಎಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನೆ ಆಡಬೇಕು; ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ ಡಿಸ್‌ಕಾರ್ಡ್ (ಕಳೆದ ಎಲೆ) ಅನ್ನು ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಳೆದ ಎಲೆಯು ಎಷ್ಟೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೂ ಕೂಡ, ಅದು ತಂತ್ರವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.



ಮೊದಲ ತಂತ್ರವನ್ನು ಗೆದ್ದ ಆಟಗಾರನು ಎರಡನೆಯ ತಂತ್ರವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ, ಎರಡನೆಯ ತಂತ್ರವನ್ನು ಗೆದ್ದ ಆಟಗಾರನು ಮೂರನೆಯ ತಂತ್ರವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಇದು ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಅಂಕಗಳನ್ನು (ನೀಡಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂಕಗಳನ್ನು) ಮುಟ್ಟಬೇಕು, ಆದರೆ ಪ್ರತಿ ಕಾರ್ಡ್ ಅನ್ನೂ ಸಮನ್ವಯಿತವಾಗಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದಿಯಿಂದಲೂ ಆಡುವ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರವೇ ಸಾಧಿಸಬೇಕು - ಇದನ್ನು ಸಮಸ್ಯೆಯ ಪರಿಹಾರವು ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಸನ್ನಿವೇಶ: ಈ ಕೆಳಗಿನ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಹನ್ನೆರಡು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಟೇಬಲ್ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ.

ಗುರಿ: ಉತ್ತರ ಬದಿಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ, ಉತ್ತರ, ಪೂರ್ವ, ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಆಸನಗಳಲ್ಲಿ ಸಮನ್ವಯಿತವಾಗಿ ಆಡುವ ಮೂಲಕ ಮೂರು ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವುದು.

ಪರಿಹಾರ:

ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ # 1

ತಂತ್ರ 1: ಉತ್ತರ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕಳವಾರು ಎಕ್ಕಾ ಇರುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವವು ಕಳವಾರು ರಾಣಿ, ದಕ್ಷಿಣವು ಡೈಮಂಡ್ ಎರಡು ಅನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮವು ಆಟೀನು ಗುಲಾಮನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 1 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 2: ಉತ್ತರ ಬದಿ ಎರಡನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಾಗಿ ಡೈಮಂಡ್ ಎಂಟು ಅನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವವು ಇಸ್ಪೀಟು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 2 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 3: ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಮೂರನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಾಗಿ ಆಟೀನು ರಾಜನನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ರಾಣಿಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ಎರಡನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ರಾಜನನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 3 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಉತ್ತರ–ದಕ್ಷಿಣ ತಂಡಗಳು ಮೂರು ತಂತ್ರಗಳ ಗುರಿ (ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 1 ಅನ್ನು ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 2 ಮತ್ತು ಟ್ರಿಕ್ 3 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ಮೂಲಕ) ಅನ್ನು ಗೆದ್ದಿವೆ ಎಂಬುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಎರಡನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡದಿರುವ ಕಾರಣದಿಂದ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಎರಡನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಪಕ್ಷಪಾತ ಮಾಡದೇ ಆಟೀನು ರಾಣಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತಿತ್ತು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ (ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಮೂರನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಾಗಿ ಆಟೀನು ರಾಜನನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ನಂತರ). ಮೂರನೆಯ ಟ್ರಿಕ್ ಅನ್ನು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯೇ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಿತ್ತು ಏಕೆಂದರೆ ಆಟೀನು ಎಕ್ಕಾವು ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯ ಕೊನೆಯ ಎಲೆಯಾದ ಆಟೀನು ರಾಜನನ್ನು ಸೋಲಿಸುತ್ತಿತ್ತು.

ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ #2:

ತಂತ್ರ 1: ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎಂಟನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವವು ಕಳವಾರು ರಾಣಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಅದೇ ವಿಧವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಡೈಮಂಡ್ ಎರಡು ಅನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ಗುಲಾಮನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 1 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 2: ಎರಡನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಾಗಿ ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಕಳವಾರ ರಾಜನನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ರಾಜನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ರಾಣಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 2 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 3: ಮೂರನೆಯ ತಂತ್ರಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ಎರಡನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಇಸ್ಪೀಟು ಎಕ್ಕಾ ಅನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 3 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಈ ಬಾರಿ ಉತ್ತರ ಬದಿ (ಮಾತ್ರ) ಅವಶ್ಯಕ ಗುರಿಯಾದ ಮೂರು ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದೆ ಎಂಬುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಮೊದಲನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡದೇ ಇರುವ ಕಾರಣದಿಂದ ಗೆದ್ದಿದೆ ಎಂಬುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಇಸ್ಪೀಟು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತಿತ್ತು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಮೂರನೆಯ ಟ್ರಿಕ್ ಅನ್ನು ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಿತ್ತು ಏಕೆಂದರೆ ಅವರ ಬಳಿ ಒಂದು ಕಳವಾರ ಎಲೆ ಇರುತ್ತಿತ್ತು ಅದು ಉತ್ತರ ಬದಿಯ ಕಳವಾರ ಎರಡನ್ನು ಸೋಲಿಸುತಿತ್ತು.

ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ:

ತಂತ್ರ 1: ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಕಳವಾರ ರಾಣಿಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ರಾಜನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ (ಏಕೆಂದರೆ ಆ ಕಾರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಪಶ್ಚಿಮದಿಂದ ಆಟೀನು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ) ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ಗುಲಾಮನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ತಂತ್ರ 1 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 2: ಎರಡನೆಯ ತಂತ್ರಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎಂಟನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಇಸ್ಪೀಟು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ (ಒಂದು ಕಳವಾರ ಎಲೆಯನ್ನು ಉಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಉತ್ತರ #1 ರಿಂದ ತಪ್ಪನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡ ನಂತರ, ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎರಡನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ), ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಸರಿಯಾಗಿ ಆಟೀನು ರಾಣಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ (ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ #2 ರಿಂದ ತಿಳಿದುಕೊಂಡನಂತರ). ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಟ್ರಿಕ್ 2 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ತಂತ್ರ 3: ಮೂರನೆಯ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಾಗಿ ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ಡೈಮಂಡ್ ಎರಡನ್ನು ಹಾಕುತ್ತದೆ, ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಯು ಆಟೀನು ಎಕ್ಕಾವನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ಉತ್ತರ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ಎರಡನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಬದಿಯು ಕಳವಾರ ರಾಜನನ್ನು ಡಿಸ್ಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಯು ತಂತ್ರ 3 ಅನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಈ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ, ಉತ್ತರ, ಪೂರ್ವ, ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬದಿಗಳು ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಹಿತಾಸಕ್ತಿಗಾಗಿ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿವೆ - ಮತ್ತು ಉತ್ತರ–ದಕ್ಷಿಣ ಬದಿಗಳು ಮೂರು ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ಟಾರ್ಗೆಟ್ ಸಾಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ.

ಅಮರೇಶ್ ಅವರು ಬಹಳ ವರ್ಷಗಳ ವರೆಗೆ, ಕೊಡೈಕೆನಾಲ್ ಬಳಿ ಒಂದು ಜಮೀನಿನಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಿದ್ದರು ಮತ್ತು ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೊಡೈಕೆನಾಲ್‌ನ ಇಂಟರ್ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸ್ಕೂಲ್‌ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು SAT ಪರೀಕ್ಷೆ ಬರೆಯಲು ತಯಾರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು ಮತ್ತು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕಥೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಇವರು ಇಡೀ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುತ್ತಾ ಪ್ರಗತಿಪರ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ, ಮಾಧ್ಯಮಿಕ, ಪ್ರೌಢಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬ್ರಿಜ್ ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಯ್ಬುಡ್ಪುರ್ ಎಂಬ ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. (http://bridgebhasha.wordpress.com/) ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಇವರು ಹಣ್ಣಿನ ಗಿಡಗಳ ಸಸಿಗಳಿಗೆ ಹಸಿಗೊಬ್ಬರ ಹಾಕುವುದು ಮತ್ತು ಕೊಡೈಕೆನಾಲ್‌ನಲ್ಲಿನ ಅವರ ಜಮೀನಿನಲ್ಲಿ ಕಳೆ ಕೀಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಸಮಯವನ್ನು ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು amaresh.deshpande@gmail.com ನಲ್ಲಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.