

# કાર્ટ્સ (હસ્તકલા)

યુનિટ 1 ચેમ્પિયન્સ



## હાર્ટ ઓફ લવ (પ્રેમનું હૃદય)

### સામગ્રી

- બંને બાજુ પર હાર્ટ ડિઝાઇન પ્રિન્ટ કરેલ હોય તેવા પેપર અથવા કાર્ડસ્ટોક (દરેક બાજુ માટે 1 હાર્ટ-સર્કલ)
- કલ્લી (વાંકડી) રિબન (દરેક બાજુ માટે 1)
- વૈકલ્પિક: કેયોન્સ, રંગીન પેન્સિલ અથવા ફાઇન પોઇન્ટ માર્કર્સ

### સૂચનાઓ

1. સર્કલ કાપી લો. એક હોલ પંચની મદદથી વર્તુળ ફરતે છિદ્રો કાપો.
2. બંને બાજુઓ પર હૃદયની ડિઝાઇનમાં રંગ પૂરો.
3. છિદ્રની અંદરથી રિબનને દોરી બાંધો અને એક યાપ બાંધો.



## જોય શેકર

### સામગ્રી

- નાના પ્લાસ્ટિક કપ (દરેક બાજુ માટે 2)
- એક ચમચી રંગીન ચોખા, સેકવીન્સ અથવા રેતી
- બાઇબલના શ્લોક વાળું જોય સ્ટીકર અથવા બાઇબલના શ્લોક વાળી સામાન્ય કાગળની પટ્ટી અને ગુંદર

### સૂચનાઓ

એક કપમાં એક ચમચી ચોખા મૂકો.

શેકરને ઢાંકવા માટે પ્રથમ કપ પર એક ખાલી ખાલી કપ ઉલટો કરીને મૂકો.

એક મિત્ર સાથે મળીને કાર્ય કરતા, બંને કપ ને સાથે પકડો અને તેની વચ્ચે સ્ટીકર ચીપકાવો અને બંને કપને એકસાથે સુરક્ષિત કરો. જો સ્ટીકરની બદલે નિયમિત કાગળ હોય, તો કપને એકસાથે જકડી રાખવા માટે કપની

આસપાસ ગુંદર લગાડો.

વૈકલ્પિક: શેકરનો રિધમ ઇન્સ્ટ્રુમેન્ટ તરીકે ઉપયોગ કરીને એકસાથે એક ગીત ગાઓ. વિદ્યાર્થીઓને યોગ્ય સમય સુધી તેને શાંતિથી પકડી રાખવાનું શીખવો.



## રંગીન ચોખા:

1 ચમચી રાંધ્યા વગરના ચોખા, 2-3 ટીપાં ફૂડ કલર, અને 1 કે 2 ચમચી રબિંગ આલ્કોહોલ એકસાથે મિક્સ કરીને હલાવો જ્યાં સુધી રંગ સમગ્ર ચોખામાં ભળી જાય. ચોખાને એક ટોવેલ પર પાથરો અને તેને સંપૂર્ણપણે સુકાવા દો.

## શાંતિ કબૂતર

### સામગ્રી

- કબૂતરની બોડી (દરેક બાળક માટે 1)
- કબૂતરની પાંખની પેટર્ન (દરેક બાળક માટે 1)
- કલ્ડી રિબન (દરેક બાળક માટે 1)
- વિઝલી આંખ (દરેક બાળક માટે 1)

વૈકલ્પિક: કેયોન્સ, માર્કર્સ, અથવા રંગીન પેન્સિલો

### સૂચનાઓ

1. કબૂતરના શરીર અને પાંખોને કાપીને રંગ કરો. સ્લોટ્સને કાપવાનું ભૂલશો નહીં. શરીરમાં એક છિદ્ર અને પાંખોમાં બે છિદ્ર કરવા હોલ-પંચનો ઉપયોગ કરો. શરીરના પાછળના ભાગ પર તમારું નામ લખો.
2. શરીરના આગળના ભાગ પર વીઝલી આંખ ગુંદરથી ચીપકાવો.
3. શરીર પરના સ્લોટમાં પાંખોની ટોચ પર સ્લોટ ખીસકાવો. વૈકલ્પિક: પાંખોની જગ્યાએ ગુંદર લગાવો.
4. છિદ્ર દ્વારા એક પાંખમાં, એક શરીરના છિદ્રમાં, પછી અન્ય પાંખમાં કલ્ડી રિબનને સ્ટ્રિંગ (દોરી) વડે પસાર કરો. એક લૂપ બનાવવા માટે રિબનનાં બંને છેડાને બાંધી દો.

