



# गाउँखाने कथा



नेपाल सरकार  
शिक्षा मन्त्रालय  
पाठ्यक्रम विकास केन्द्र



# गाउँखाने कथा

सेसिलिआ ओचोआ

यो किताब  
पुस्तकालय प्रयोजनका लागि हो।  
बिक्री गर्न पाइने छैन।

नेपाल सरकार  
शिक्षा मन्त्रालय  
पाठ्यक्रम विकास केन्द्र  
सानोठिमी, भक्तपुर

प्रकाशक : नेपाल सरकार  
शिक्षा मन्त्रालय  
पाठ्यक्रम विकास केन्द्र  
सानोठिमी, भक्तपुर

© प्रकाशकमा

परिमार्जित संस्करण : २०७३

---

अमेरिकी अन्तर्राष्ट्रिय विकास नियोग (युएसएआइडी) को सहयोगमा यो सन्दर्भ सामग्री प्रकाशन भएको हो। यसमा समाविष्ट सामग्रीको जिम्मेवारी प्रकाशकमा निहित छ। यसमा रहेका सामग्रीले युएसएआइडी र अमेरिकी सरकारको अवधारणालाई प्रतिनिधित्व गर्दैनन्।

# हाम्रो भनाइ

बाल बालिकाको पठन सिप बढाउन, मनोरञ्जन प्रदान गर्न, मानसिक र बौद्धिक विकासका लागि सिकाइ सम्बद्ध सन्दर्भ सामग्रीहरूको महत्त्वपूर्ण भूमिका हुन्छ। सन्दर्भ सामग्रीले बाल बालिकालाई अध्ययनशील बनाउनका साथै पढाइ सिप विकास गरी पाठ्य पुस्तकमा भएका विषय वस्तु ग्रहण गर्नसमेत मदत गर्छ।

पाठ्यक्रम विकास केन्द्रद्वारा राष्ट्रिय प्रारम्भिक कक्षा पढाइ कार्यक्रम कार्यान्वयन गर्ने क्रममा सेभ द चिल्ड्रेनले तयार गरेको यो सन्दर्भ सामग्रीलाई अद्यावधिक गरी युएसएआइडीको आर्थिक सहयोगमा प्रकाशनमा ल्याइएको हो। प्रस्तुत सन्दर्भ सामग्री कक्षा १ देखि ३ सम्मका विद्यार्थीहरूका लागि उपयोगी हुने गरी विकास गरिएको छ तापनि आवश्यकतानुसार जुनसुकै कक्षामा पनि प्रयोग गर्न सकिने छ।

प्रस्तुत सामग्री शिक्षकहरूले सबै बाल बालिकाहरूलाई पढ्ने मौका दिई आपसमा छलफलसमेत गराई उनीहरूको पठन सिप विकासमा सहयोग गर्नुहुने छ भन्ने अपेक्षा गरिएको छ। अन्त्यमा यस सामग्रीका सम्बन्धमा प्राप्त हुने सुझाव एवम् प्रतिक्रियाका लागि पाठ्यक्रम विकास केन्द्र सदैव स्वागत गर्दछ।

## विषय सूची

गाउँखाने कथा के हो ?	६
वर्षोंदेखि गाउँखाने कथा	८
गाउँखाने कथा कसरी समाधान गर्ने ?	१२
गाउँखाने कथासँग रमाइलो	१५
शब्द अर्थ	१८

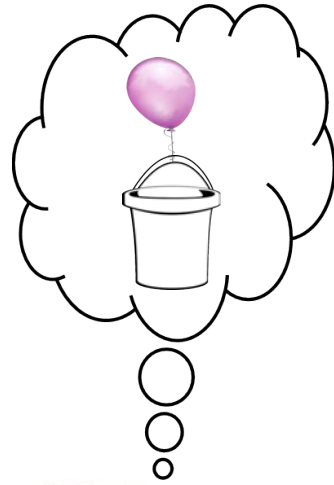
संसारभरका मानिसले गाउँखाने कथा वर्षौंदेखि  
एक अर्कालाई चुनौती दिन र छक्क पार्न प्रयोग  
गर्दै आएका छन् ।



## गाउँखाने कथा के हो ?

गाउँखाने कथाले समाधान गर्ने चुनौतीसहित एउटा रहस्य प्रस्तुत गर्दछ, जसमा सचेततापूर्वक छानिएका शब्दहरूको प्रयोग गरिएको हुन्छ ।

छैन मेरो तौल, तर देखिन्छु ।  
पारे एउटा भाँडामा, भाँडो भनै  
हल्का बनाइदिन्छु ?  
म को हुँ ?



गाउँखाने कथा शब्दका खेलहरूको एक रूप हो । शब्दहरूले प्रश्नबाट केलाई जनाउन खोजिएको हो भन्नेबारे स्रोतालाई अनुमान गर्न मदत पुग्ने सङ्केत उपलब्ध गराउँछन् ।





गाउँखाने कथा प्रश्न, अवलोकन वा छोटो  
कविताको रूपमा हुन सक्छ ।

कुद्छ तर कहिल्यै हिँड्दैन,  
अनुहार छ तर कहिल्यै रुँदैन  
के हो ?



घडी



जिउभरी प्वालैप्वाल तर  
पानी बोक्छ जिउभर ।



स्पोन्ज

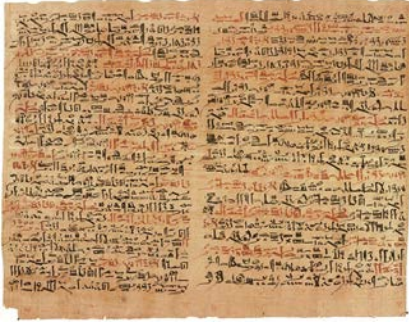


## वषौंदेखि गाउँखाने कथा

इतिहासकारहरू भन्छन् - अल्मल्याउने प्रश्न र गाउँखाने कथाहरू तिब्बत, चीन र जापानका प्राचीन मन्दिरका भित्ताहरूमा भेटिएका छन् ।



गाउँखाने कथाहरू मध्यपूर्व र युरोपमा प्राचीन समयमा पनि प्रयोग गरिएको अभिलेखमा पाइन्छ ।

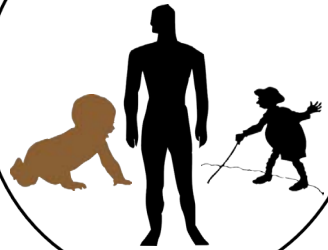


स्फिङ्स, इजिप्ट

मानिसले सधैं यस्ता गाउँखाने कथाहरूको समाधान खोज्ने प्रयासमा समय बिताएका र रमाइलो मानेका छन् । ग्रिसेली मिथकभित्रको प्रख्यात स्फिड्सको गाउँखाने कथा मानिसको सोच्ने सिपको युगौँ पुरानो परीक्षणको एउटा उदाहरण हो ।

बिहान ४ खुट्टाले, दिउँसो दुई  
खुट्टाले र साँझ तिन खुट्टाले  
हिँड्ने के हो ?

मानिस



स्फिड्सको गाउँखाने कथा

## गाउँखाने कथा कसरी समाधान गर्ने ?

गाउँखाने कथा मानिसलाई सोचन बाध्य पार्नका लागि भएकाले यसमा सङ्केतका रूपमा प्रयोग गरिएका शब्दहरू प्रायः घुमाउरा र अस्पष्ट हुन्छन् । तिनलाई समाधान गर्न स्रोता वा पाठकले सबै सङ्केतहरूले के भनिरहेका छन् भन्नेबारे सचेततापूर्वक सोच्नुपर्दछ ।



कहिलेकाहीं गाउँखाने कथामा व्यक्तिलाई जनाए  
जस्तै लाग्ने शब्दहरू प्रयोग हुन्छ, जब कि  
वास्तविक उत्तर एउटा वस्तु हुन्छ ।

संसारभरी घुम्छ तर  
कुनामा बस्छ, को हो ?

हुलाक टिकट



गाउँखाने कथाले द्विअर्थी कुराबाट मज्जा दिन्छ ।  
द्विअर्थीलाई शब्दको खेलबाट गरिने यस्तो  
मजाकका रूपमा बुझ्न सकिन्छ, यसमा उस्तै  
सुनिने वा एउटै लेखिने तर फरक फरक अर्थ  
दिने शब्द टिपिन्छ ।

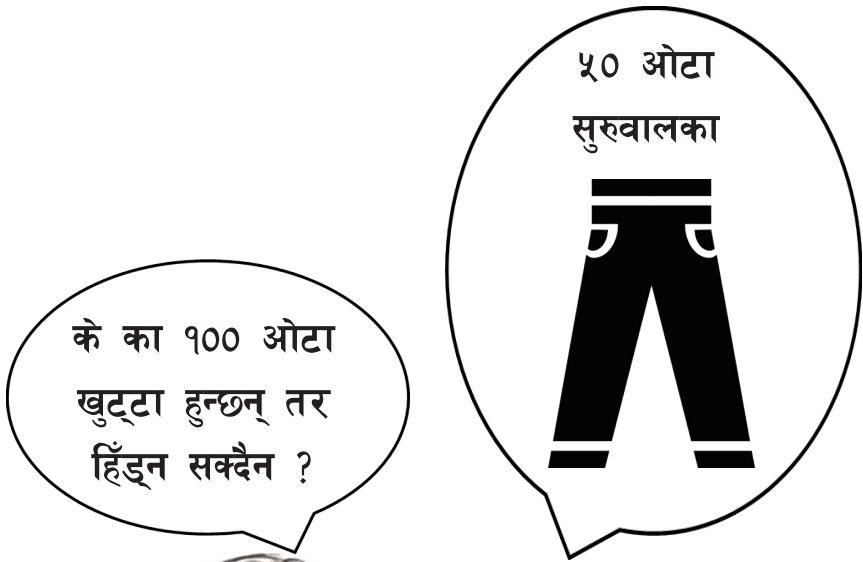
बार जोगी आए । दुइटा  
आँप सिङ्गासिङ्गै खाए ।  
कसरी ?

बा र  
जोगी



## गाउँखाने कथासँग रमाइलो

केही गाउँखाने कथाहरू उल्लु देखिने खालका हुन्छन् ।





केही गाउँखाने कथाका अत्यन्त गहिरो अर्थ  
बोकेका हुन्छन्, जसले गम्भीर सोचमा  
पुऱ्याउँछ ।

जो मानिसले यसको  
आविस्कार गर्‍यो, उसले  
पनि यसलाई रुचाउँदैन । जो  
मानिसले यसलाई किन्यो,  
उसलाई यो चाहिँदैन । जो  
मानिसलाई यो आवश्यक छ,  
उसलाई यो थाहै हुँदैन ।

मुर्दा राख्ने  
बाकस



तिमीलाई भन्न मनपर्ने गाउँखाने कथा छ ? त्यो साथीहरूलाई सुनाऊ र हेर- उनीहरूले कति राम्ररी उत्तर पत्ता लगाउन सक्छन् । (तिमी यो पुस्तकमा समावेश गरिएका गाउँखाने कथाहरू पनि सुनाउन सक्छौ ।)



## शब्द अर्थ

- छक्क पार्नु - कसैलाई हँसाउनु वा मुस्कुराउने बनाउनु
- प्राचीन - धेरै पुरानो वा धेरै अधिको
- चुनौती दिनु - कसैको सिपको परीक्षण गर्नु
- ग्रिसेली मिथक- पुरानो, प्राचीन ग्रिसका भगवान सम्बन्धी पुराना कथाहरू
- द्विअर्थी - फरक फरक अर्थ भएका तर उस्तै सुनिने
- गम्भीर - महत्त्वपूर्ण, सोच्नुपर्ने, हाँस्नु नपर्ने केही कुरा
- अस्पष्ट - स्पष्ट नभनिएको, सिधा सिधा नभनिएको



## पाठकका निम्ति प्रश्नहरू

१. मानिसले गाउँखाने कथाहरू किन आविस्कार गरे होलान् ?
२. तिमिलाई गाउँखाने कथाहरू मनपर्छ ? किन मनपर्छ वा पर्दैन ?
३. यो पुस्तकमा तिमिलाई मन परेको गाउँखाने कथा कुन हो ? किन तिमिलाई यो मन पर्‍यो ?
४. गाउँखाने कथा भनेको शब्दको खेलको रूप हो । तिमिले शब्दसँग खेल्न सक्ने र रमाइलो गर्न सक्ने अन्य केही तरिकाहरू के के हुन् ?

