OMR Answer Sheet No.

Question Booklet Number

410321

23/5023

B.A. (IV Semester) Examination, 2023

Physical Education

Sports Psychology and Recreational Activities

Major

Booklet Code
A

(निम्न पूर्तियाँ परीक्षार्थी स्वयं भरें / To be filled in by the Candidate)

अनुक्रमांक (अंकों में) _____
Roll No. (in figures)

[समय : 2 : 00 घण्टे
[Time : 2 : 00 Hours

अनुक्रमांक (शब्दों में) _____
Roll No. (in words)

[अधिकतम अंक : 75
[Maximum Marks : 75

Enrolment No. (in figures) _____

कॉलेज का नाम _____
Name of College

कक्ष निरीक्षक के हस्ताक्षर
Signature of Invigilator

परीक्षार्थियों के लिए निर्देश :

1. प्रश्न-पुस्तिका को तब तक न खोलें जब तक आपसे कहा न जाए।
2. इस प्रश्न-पुस्तिका में कुल 75 प्रश्न हैं। परीक्षार्थियों को सभी प्रश्न हल करना अनिवार्य है। दिये गये OMR उत्तर-पत्रक पर ही सभी प्रश्न हल करना है। सभी प्रश्नों के अंक समान हैं।
3. प्रश्नों के उत्तर अंकित करने से पूर्व प्रश्न-पुस्तिका तथा OMR उत्तर-पत्रक को सावधानीपूर्वक देख लें। दोषपूर्ण प्रश्न-पुस्तिका, जिसमें कुछ भाग छपने से छूट गये हों या प्रश्न एक से अधिक बार छप गये हों या किसी भी प्रकार की कमी हो, उसे तुरन्त बदल लें।

(शेष निर्देश अन्तिम पृष्ठ पर)

Instructions to the Examinee :

1. Do not open the booklet unless you are asked to do so.
2. This booklet contains 75 questions. Examinee have to attempt all questions. All questions attempt on the given OMR Answer Sheet. All questions carry equal marks.
3. Examine the Booklet and the OMR Answer-Sheet very carefully before you proceed. Faulty question booklet due to missing or duplicate pages/questions or having any other discrepancy should be immediately replaced.

(Remaining Instructions on last page)

1. किसी कार्य को आरम्भ करने या जारी रखने और नियमित बनाने कि प्रक्रिया को कहते हैं :
   (1) संवेग
   (2) अभिप्रेरणा
   (3) व्यक्तित्व
   (4) कोई नहीं
2. व्यक्ति की इच्छाएँ, आकांक्षाए, रूचियाँ तथा विचार आदि जो किसी कार्य करने के लिए उत्तेजित करते हैं :
   (1) आंतरिक अभिप्रेरणा
   (2) वाह्य अभिप्रेरणा
   (3) संवेग
   (4) व्यक्तित्व
3. प्रोत्साहन, पदोन्नति, आर्थिक लाभ आदि ये सब हैं :
   (1) आंतरिक अभिप्रेरणा
   (2) व्यक्तित्व
   (3) संवेग
   (4) वाह्य अभिप्रेरणा
4. एथलेटिक्स में व्यवहार की खोज करता हैं :
   (1) समाजशास्त्र
   (2) इतिहास
   (3) खेल मनोविज्ञान
   (4) कोई नहीं
5. एथलेटिक्स में व्यक्तित्व व्यवहार की खोज है :
   (1) इतिहास
   (2) खेल मनोविज्ञान
   (3) शारीरिक शिक्षा
   (4) समाजशास्त्र
6. सीखना विकास की प्रक्रिया है :
   (1) वुडवर्थ
   (2) सिंगर
   (3) जेनजर
   (4) कोई नहीं

1. The process of starting continuing and Regularizing a work is called :
   (1) Emotion
   (2) Motivation
   (3) Personality
   (4) None of these
2. A person's desires, aspirations interests and thoughts that stimulate:
   (1) Intrinsic motivation
   (2) Extrinsic motivation
   (3) Emotion
   (4) Personality
3. Motivation, promotion Economic Advantage All are :
   (1) Intrinsic Motivations
   (2) Personality
   (3) Emotion
   (4) Extrinsic Motivations
4. Explores behaviour in athletics :
   (1) Sociology
   (2) History
   (3) Sports Psychology
   (4) None of these
5. Explores personality behaviour in athlatics :
   (1) History
   (2) Sports Psychology
   (3) Physical - Education
   (4) Sociology
6. Learning is a process of Development:
   (1) Wood worth
   (2) Singer
   (3) Jennyjar
   (4) None of these

7. व्यवहार के कारण व्यवहार में परिवर्तन ही सीखना है :
(1) वुडवर्थ
(2) सिंगर
(3) जेनजर
(4) गिलफोर्ड

8. कार्य करने की दर या ऊर्जा स्थानान्तरण की दर को कहते हैं :
(1) स्फूर्ति
(2) शक्ति
(3) चाल
(4) कोई नहीं

9. किसी वस्तु द्वारा एकांक समय में चली गई दूरी :
(1) शक्ति
(2) स्फूर्ति
(3) चाल
(4) कोई नहीं

10. बालक का उस क्रिया या व्यवहार से दूर हटने का मन करता है :
(1) अभिप्रेरणा
(2) दुश्चिन्ता
(3) संवेग
(4) व्यक्तित्व

11. परम्परागत खेल भारत में किसका नेतृत्व करते हैं?
(1) इतिहास
(2) संस्कृति
(3) (1) एवं (2) दोनों
(4) इनमें से कोई नहीं

12. किस खेल को लखोटी पत्थर व गोली भी कहते हैं?
(1) कबड्डी
(2) खो-खो
(3) स्टापू
(4) इनमें से कोई नहीं

7. Change in behaviour due to behaviour is learning :
(1) Wood worth
(2) Singer
(3) Jennyjar
(4) Gil Ford

8. Rate of doing work is called the rate of transfer of energy :
(1) Energy
(2) Strength
(3) Speed
(4) None of these

9. Distance traveled by an object in unit time :
(1) Strength
(2) Energy
(3) Speed
(4) None of these

10. The child feels like with drawing from the action or behaviour :
(1) Motivation
(2) Anxity
(3) Emotion
(4) Personality

11. What lead to traditional sports in India?
(1) History
(2) Culture
(3) (1) and (2) both
(4) None of these

12. Which game is also known as Lakhotia patthar and Goli?
(1) Kabaddi
(2) Kho-Kho
(3) Stapu
(4) None of these

13. स्टापू खेल को किस राज्य में नोंडी भी कहा जाता है :

(1) तमिलनाडु (2) आसाम

(3) केरल (4) बिहार

14. गिल्ली डंडा में गिल्ली का आकार होता है :

(1) गोल (2) चपटा

(3) तिकोन (4) अंडाकार

15. बाँग्लादेश का राष्ट्रीय खेल कौन सा है?

(1) क्रिकेट (2) हॉकी

(3) कबड्डी (4) गोल्फ

16. खो-खो किस देश का प्रसिद्ध खेल है?

(1) बाँग्लादेश

(2) श्रीलंका

(3) भारत

(4) नेपाल

17. आधुनिक खेल होते हैं :

(1) अधिक जटिल

(2) सरल

(3) सहयोग

(4) इनमें से कोई नहीं

18. कंचा किसका बना होता है?

(1) काँच के पत्थर का

(2) लोहे का

(3) चाँदी का

(4) ताँबे का

19. फिट इण्डिया अभियान के अन्तर्गत फिट इण्डिया एण्टिव डे प्रोग्राम कब प्रारम्भ किया गया?

(1) 24 मई 2023

(2) 20 अप्रैल 2022

(3) 01 मई 2023

(4) 14 अप्रैल 2020

13. In which state the stapu game is also known as Noddy?

(1) Tamilnadu (2) Assam

(3) Keral (4) Bihar

14. Gilli Danda has the shape of a gilli :

(1) Circle (2) Flat

(3) Triangle (4) Oval

15. What is the National game of Bangladesh?

(1) Cricket (2) Hockey

(3) Kabaddi (4) Golf

16. Kho-Kho is the famous game of which country?

(1) Bangladesh

(2) Sri Lanka

(3) India

(4) Nepal

17. Modern games are :

(1) More complicated

(2) Accommodating

(3) Cooperation

(4) None of these

18. Marble are made up of?

(1) Vitreous

(2) Iron

(3) Silver

(4) Copper

19. When was the Fit India Active day-program started under the Fit India compaign?

(1) 24 May 2023

(2) 20 April 2022

(3) 01 May 2023

(4) 14 April 2020

20. मनोरंजन के आयोजन में सबसे महत्वपूर्ण कारक है :
(1) असुविधाएँ
(2) सुविधाएँ
(3) समय
(4) कोई नहीं

21. बाल मनोविज्ञान में अध्ययन किया जाता है :
(1) 13 से 18 वर्ष की आयु
(2) 05 से 08 वर्ष तक के बच्चों पर
(3) 06 से 12 वर्ष तक के बच्चों पर
(4) इनमें से कोई नहीं

22. किशोर मनोविज्ञान में अध्ययन किया जाता है :
(1) 08 से 12 वर्ष तक की आयु का
(2) 01 से 10 वर्ष तक की आयु का
(3) 25 से 45 वर्ष तक की आयु का
(4) 12 वर्ष से 21 वर्ष तक की आयु का

23. सीखने की प्रक्रिया सम्बन्धित है :
(1) मनोविज्ञान से
(2) इतिहास से
(3) समाजशास्त्र से
(4) राजनीति विज्ञान से

24. वैयक्तिक विभिन्नता है :
(1) कोई भी दो व्यक्ति एक जैसे नहीं होते
(2) शारीरिक तथा मानसिक रूप से सभी व्यक्ति एक दूसरे से भिन्न होते हैं
(3) (1) और (2) दोनों
(4) दोनों में से कोई नहीं

25. विकास है :
(1) जन्म से लेकर मृत्यु तक निरन्तर चलने वाली प्रक्रिया
(2) शारीरिक परिपक्वता प्राप्त करने के पश्चात यह रूक जाती है :
(3) (1) और (2) दोनों
(4) दोनों में से कोई नहीं

20. The most important factor is organizing entertainment is :
(1) In convenience
(2) Facilities
(3) Time
(4) None of these

21. Studied in child psychology :
(1) 13 to 18 year age
(2) 05 to 08 year age
(3) 06 to 12 year age
(4) None of these

22. Studied in adolescent Psychology :
(1) 08 to 12 year old
(2) 01 to 10 year old
(3) 25 to 45 year old
(4) 12 to 21 year old

23. Learning method is Related to :
(1) Psychologically
(2) From history
(3) From Sociology
(4) From Political Science

24. Individual differences are :
(1) No two people are alike
(2) All people are different from each other physically and mentally
(3) (1) and (2) both
(4) None of both

25. Development is :
(1) Continuous process from Birth to death
(2) It stops after attaining physical maturity
(3) (1) and (2) both
(4) None of both

26. वृद्धि शब्द है :
(1) व्यक्तित्व में आये सम्पूर्ण परिवर्तनों को प्रदर्शित करता है
(2) शरीर के किसी एक पत्र में होने वाले परिवर्तन को प्रदर्शित करता है
(3) दोनों में से कोई नहीं
(4) (1) और (2) दोनों

27. निम्नलिखित में से कौन सा परम्परागत खेल नहीं है?
(1) वीडियो गेम
(2) कंचा
(3) कबड्डी
(4) स्टापू

28. खो-खो खेल के कोर्ट में एक टीम में कितने खिलाड़ी खेलते हैं?
(1) 12 (2) 15
(3) 08 (4) 09

29. मनोरंजन शब्द का लक्ष्य है :
(1) शिक्षा प्रदान करना
(2) ज्ञान में वृद्धि करना
(3) व्यक्तित्व का सम्पूर्ण विकास
(4) ये सभी

30. एरोबिक व्यायाम निम्न में से किस रोग के जोखिम को कम करने में मदद करता है?
(1) हृदय रोग
(2) मधुमेह
(3) कैंसर
(4) ये सभी

31. मनोरंजन क्रिया किसकी ओर ले जाती है?
(1) प्रसन्नता
(2) समाजीकरण
(3) मस्ती करना
(4) धन की बचत

26. Growth word is :
(1) Shows overall change in personality
(2) Shows changes in one side of the body
(3) None of both
(4) (1) and (2) both

27. Which of the following is not a traditional game?
(1) Video game
(2) Marble
(3) Kabaddi
(4) Stapu

28. How many players play in a team in the court of Kho-Kho?
(1) 12 (2) 15
(3) 08 (4) 09

29. Recreation word aim is :
(1) Educate
(2) Increase knowledge
(3) Overall development of personality
(4) All these

30. Aerobic exercise helps in reducing the risk of which of the following diseases
(1) Heart disease
(2) Diabetes
(3) Cancer
(4) All these

31. Entertainment verb whose and is taken :
(1) Happiness
(2) Socialization
(3) To enjoy
(4) Saving money

32. भारत में फिट इण्डिया अभियान का शुभ आरम्भ किसने किया?
(1) मिल्खा सिंह
(2) नरेन्द्र मोदी
(3) अभिनव बिन्द्रा
(4) हर्षवर्धन राठौर

33. मनोरंजन व्यक्ति को किसका संदेश देता है?
(1) प्रेम
(2) सहयोग
(3) (1) व (2) दोनों
(4) इनमें से कोई नहीं

34. मनोरंजन क्रियाएँ किसकी शिक्षा प्रदान करती हैं?
(1) अच्छे व्यवहार
(2) ईमानदारी
(3) (1) व (2) दोनों
(4) इनमें से कोई नहीं

35. मनोरंजन के माध्यम से किन गुणों को विकास करने के अवसर मिलते हैं?
(1) सहयोग
(2) आत्मविश्वास
(3) निर्भरता
(4) ये सभी

36. सांस्कृतिक क्रियाएँ हैं :
(1) संगीत
(2) नृत्य
(3) नाटक
(4) ये सभी

37. शारीरिक क्रियाएँ हैं :
(1) जिमनास्टिक
(2) मार्चिंग
(3) शारीरिक व्यायाम
(4) ये सभी

32. Who launched the fit India compaign in India?
(1) Milkha Singh
(2) Narendra Modi
(3) Abhinav Bindra
(4) Harshvardhan Rathore

33. Whose message does entertainment convey to a person :
(1) Love
(2) Cooperation
(3) (1) and (2) both
(4) None of these

34. Entertainment activities provide education :
(1) Good behaviour
(2) Honesty
(3) (1) and (2) both
(4) None of these

35. Which qualities are give opportunities to develop through entertainment?
(1) Cooperation
(2) Confidence
(3) Dependency
(4) All these

36. Cultural activities are :
(1) Music
(2) Dance
(3) Drama
(4) All these

37. Have bodily functions :
(1) Gymnastic
(2) Marching
(3) Physical exercise
(4) All these

38. एरोबिक व्यायाम में सम्मिलित हैं :
(1) तैराकी
(2) दौड़ना
(3) साइकिल चलाना
(4) ये सभी

39. कबड्डी टीम में खिलाड़ियों की संख्या होती है :
(1) 10 (2) 12
(3) 08 (4) 06

40. समाज के वातावरण में सीखी जाने वाली अभिप्रेरणा :
(1) वाह्य अभिप्रेरणा
(2) आन्तरिक अभिप्रेरणा
(3) सामाजिक अभिप्रेरणा
(4) व्यक्तिगत अभिप्रेरणा

41. इच्छाएँ, अकांक्षाएं, रूचियाँ तथा विचार ये सभी हैं :
(1) सामाजिक अभिप्रेरणा
(2) आन्तरिक अभिप्रेरणा
(3) व्यक्तिगत अभिप्रेरणा
(4) बाह्य अभिप्रेरणा

42. छात्र के खेल एवं शारीरिक क्रिया सम्बन्धित व्यवहार का अध्ययन करता है :
(1) शिक्षा मनोविज्ञान
(2) खेल मनोविज्ञान
(3) व्यावहारिक मनोविज्ञान
(4) प्रयोगात्मक मनोविज्ञान

43. अधिगम (सीखने का अर्थ) :
(1) सीखना अथवा व्यवहार में परिवर्तन
(2) सीखना विकास की प्रक्रिया है
(3) व्यवहार के कारण व्यवहार में परिवर्तन ही सीखना है
(4) ये सभी

44. व्यक्ति अपने अनुभव द्वारा :
(1) सीखता है (2) व्यवहार करता है
(3) भूल जाता है (4) समझ नहीं पाता है

38. Aerobic exercise involves :
(1) Swimming
(2) Running
(3) Cycling
(4) All these

39. The number of players in a kabaddi team is :
(1) 10 (2) 12
(3) 08 (4) 06

40. Motivation learned in social environment :
(1) Extrinsic motivations
(2) Intrinsic motivations
(3) Social motivatioins
(4) Individual motivations

41. Desires, aspirations interests and thoughts these are all :
(1) Social motivation
(2) Intrinsic motivation
(3) Individual motivation
(4) Extrinsic motivation

42. Studies students behaviour related to sports and physical activity :
(1) Education psychology
(2) Sports psychology
(3) Applied psychology
(4) Experimental psychology

43. Meaning of learning :
(1) Learning or behaviour change
(2) Learning development process
(3) Change in behaviour due to behaviour is learning
(4) All these

44. Person through experience :
(1) Learns (2) Behaves
(3) Forgets (4) Don't understand

45. सीखना एक :
(1) सामाजिक प्रक्रिया है
(2) मनोवैज्ञानिक प्रक्रिया है
(3) ऐतिहासिक प्रक्रिया है
(4) आर्थिक प्रक्रिया है

46. दुश्चिन्ता के प्रकार
(1) सकारात्मक एवं नकारात्मक
(2) सामाजिक
(3) व्यवहरात्मक
(4) ज्ञान अर्जन

47. बालक के व्यवहार में, असमायोजन क्रोध, ईर्ष्या एवं अनुशासनहीनता का होना है :
(1) अभिप्रेरणा (2) आक्रमकता
(3) सीखना (4) दुश्चिन्ता

48. आक्रमण रुख के कारण :
(1) पारिवारिक कलह
(2) असफलता
(3) (1) व (2)
(4) कोई नहीं

49. आक्रमक रूख रोकने के उपाय :
(1) मर्यादित व्यवहार
(2) सामानता का व्यवहार
(3) मूलभूत आवश्यकताओं की पूर्ति हेतु प्रयास करना
(4) ये सभी

50. सीखने में सफल अनुभव देते हैं :
(1) संवेग
(2) प्रेरणा
(3) ईर्ष्या
(4) कोई नहीं

51. मनुष्य की आवश्यकताएँ उसे कार्य करने के लिए देती हैं :
(1) प्रेरणा
(2) क्रोध
(3) संवेग
(4) कोई नहीं

45. Learning is a :
(1) Is a social process
(2) Psychological process
(3) Historical process
(4) Economic process

46. Kinds of Anxiety :
(1) Positive and Negative
(2) Social
(3) Behavioral
(4) Knowledge acquisition

47. Misadjustment, anger, Jealousy and indisicipline a child's behaviour :
(1) Motivation (2) Aggression
(3) Learn (4) Anxiety

48. Cause of Aggressivness :
(1) Family discord
(2) Failure
(3) (1) and (2)
(4) None of these

49. Ways to stop aggression :
(1) Confined behaviour
(2) Equal behaviour
(3) Striving to meet a basic need
(4) All the above

50. Provide successful learning experiences :
(1) Emotion
(2) Motivation
(3) Jealousy
(4) None of these

51. Human needs and gives to work :
(1) Motivation
(2) Anger
(3) Emotion
(4) None of these

52. व्यक्ति को परिणाम के बारे में सूचित करता है :
(1) प्रेरणा
(2) उत्तेजना
(3) लक्ष्य
(4) संवेग

53. जब सीखना संवेदनशील क्रियाओं द्वारा होता है :
(1) गामक अधिगम
(2) प्रत्यात्मक अधिगम
(3) संवेगात्मक अधिगम
(4) इनमें से कोई नहीं

54. अधिगम (सीखने) की विशेषता है :
(1) अभ्यास
(2) लक्ष्य की प्राप्ति
(3) सही प्रतिचारों का चुनाव
(4) ये सभी

55. सीखने को प्रभावित करने वाली दशाएँ हैं :
(1) निश्चित उद्देश्य
(2) प्रेरकों का प्रयोग
(3) अभ्यास
(4) ये सभी

56. कठिन कार्य को भी सरलता से सीखा जा सकता है :
(1) दौड़
(2) कूद
(3) अभ्यास
(4) कोई नहीं

57. व्यक्ति की उत्तेजित दशा है :
(1) संवेग
(2) दौड़ना
(3) कूदना
(4) कोई नहीं

52. Informs the person about the result:
(1) Motivation
(2) Excitement
(3) Aim
(4) Emotion

53. When learning takes place through sensitive actions :
(1) Dynamic learning
(2) Conceptual learning
(3) Emotional learning
(4) None of these

54. Learning specialty is known as :
(1) Practice
(2) Active of Goal
(3) Selection of Right Respones
(4) All these

55. Conditions effecting to learning :
(1) Definite aim
(2) Use of motives
(3) Exercise
(4) All these

56. Hard work can be done easily by :
(1) Run
(2) Jump
(3) Practice
(4) None of these

57. Human excited condition is :
(1) Emotion
(2) Run
(3) Jump
(4) None of these

58. भय, क्रोध हैं :
(1) प्रेरणा
(2) संवेग
(3) सीखना
(4) कोई नहीं

59. जन्म से लेकर मृत्यु तक चलने वाली प्रक्रिया है :
(1) वृद्धि
(2) विकास
(3) अभ्यास
(4) कोई नहीं

60. कद का बढ़ना है :
(1) वृद्धि
(2) विकास
(3) अभ्यास
(4) कोई नहीं

61. आनुवंशिकता एवं वैयक्तिक भिन्नताएँ हैं :
(1) रूप रंग और वृद्धि
(2) लोकप्रिय
(3) एकांकी
(4) कोई नहीं

62. सांस्कृतिक भिन्नताएँ हैं :
(1) कद
(2) रंग
(3) हमारी संस्कृति
(4) आयु

63. 06 से 12 वर्ष माना जाता है :
(1) युवावस्था
(2) बाल्यकाल
(3) किशोरावस्था
(4) कोई नहीं

64. किशोरावस्था है :
(1) 20 से 25 वर्ष
(2) 6 से 12 वर्ष
(3) 13 से 19 वर्ष
(4) कोई नहीं

58. Fear and Anger is :
(1) Motivation
(2) Emotion
(3) Learn
(4) None of these

59. The process from birth to death is :
(1) Growth
(2) Development
(3) Practice
(4) None of these

60. Growth of height :
(1) Growth
(2) Development
(3) Practice
(4) None of these

61. Heredity and individual differencess are :
(1) Inteligence
(2) Popular
(3) Isolated
(4) None of these

62. Cultural differences are :
(1) Size of Body
(2) Colour
(3) Our cultural
(4) Age

63. Stage 06 to 12 years is known as :
(1) Puberty
(2) Childhood
(3) Adolescence
(4) None of these

64. Adolescence is :
(1) 20 to 25 year
(2) 6 to 12 year
(3) 13 to 19 year
(4) None of these

65. परम्परागत खेल है :

(1) क्रिकेट

(2) विडियोगेम

(3) गोल्फ

(4) कबड्डी

66. गुट्टे किस देश का खेल है?

(1) जापान

(2) श्रीलंका

(3) भारत

(4) ईरान

67. गुट्टे हैं :

(1) परम्परागत खेल

(2) जटिल खेल

(3) आधुनिक खेल

(4) कोई नहीं

68. गिल्ली-डंडा प्रसिद्ध है :

(1) जापान में प्रसिद्ध है

(2) भारत में प्रसिद्ध है

(3) अमेरिका में प्रसिद्ध है

(4) इनमें से कोई नहीं

69. कंचा खेल है :

(1) जापान का

(2) आस्ट्रेलिया का

(3) भारत का

(4) कोरिया का

70. सामाजिक बंधनों को मजबूत करते हैं :

(1) जटिल खेल

(2) विडियोगेम

(3) परम्परागत खेल

(4) इनमें से कोई नहीं

65. Tredítional Game is :

(1) Cricket

(2) Video game

(3) Golf

(4) Kabaddi

66. Gutte is the Game of which country?

(1) Japan

(2) Sri Lanka

(3) India

(4) Iran

67. Gutte is :

(1) Tredítional Game

(2) Complicated Game

(3) Morden Game

(4) None of these

68. Gilli-Danda is Famous in :

(1) Japan

(2) India

(3) America

(4) None of these

69. Kancha Game is Belong to :

(1) Japan

(2) Australia

(3) India

(4) Korea

70. Strengthens Social Bonds :

(1) Complicated game

(2) Video game

(3) Traditional game

(4) None of these

71. जीवन शैली का निर्माण करता है :

(1) विडियोगेम

(2) परम्परागत खेल

(3) दोनों (1) व (2)

(4) कोई नहीं

72. किसी विशेष देश अथवा क्षेत्र की परम्पराओं को प्रदर्शित करते हैं :

(1) जटिल खेल

(2) विडियो गेम

(3) परम्परागत खेल

(4) कोई नहीं

73. भारत के इतिहास व संस्कृति का नेतृत्व करते हैं :

(1) परम्परागत खेल

(2) जटिल खेल

(3) विडियोगेम

(4) कोई नहीं

74. समाज द्वारा मान्य तथा अमान्य गुणों का संगठन है :

(1) व्यक्तित्व

(2) अभिप्रेरणा

(3) संवेग

(4) कोई नहीं

75. व्यक्तित्व मिश्रण है :

(1) शारीरिक तत्व

(2) वंशानुक्रम

(3) वातावरण

(4) ये सभी

71. Builds life skills :

(1) Video Game

(2) Traditional game

(3) (1) and (2) both

(4) None of these

72. Which specific country or Area shows Tradition :

(1) Complicated game

(2) Video game

(3) Traditional game

(4) None of these

73. Lead the Indian history and culture are :

(1) Traditional game

(2) Complicated game

(3) Video game

(4) None of these

74. Balance between socially approved and disapproved traits are :

(1) Personality

(2) Motivation

(3) Emotion

(4) None of these

75. Personality is combination of :

(1) Physical traits

(2) Heredity

(3) Environment

(4) All these

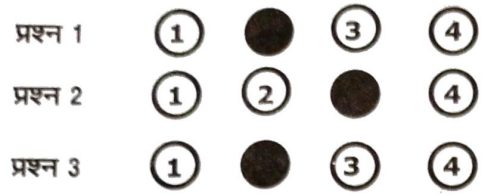
Rough Work

रफ कार्य

4. प्रश्न-पुस्तिका में प्रत्येक प्रश्न के चार सम्भावित उत्तर 1, 2, 3 तथा 4 हैं। परीक्षार्थी को उन चारो विकल्पों में से एक सबसे सही अथवा सबसे उपयुक्त उत्तर छाँटना है। उत्तर को OMR उत्तर-पत्रक में सम्बन्धित प्रश्न संख्या में निम्न प्रकार भरना है :

उदाहरण :

प्रश्न :



अपठित उत्तर या ऐसे उत्तर जिन्हें काटा या बदला गया है, या गोले में आधा भरकर दिया गया उत्तर निरस्त कर दिया जाएगा।

5. यदि परीक्षार्थी OMR उत्तर-पत्रक में उपयुक्त गोले को नहीं भरता है और उत्तर-पत्रक को खाली छोड़ देता है, तो उसे 'शून्य' अंक प्रदान किया जाएगा।

6. अभ्यर्थी को प्रश्नों के उत्तर OMR उत्तर-पत्रक पर **केवल काले या नीले बाल प्वॉइंट पेन** से सतर्कतापूर्वक निर्देशानुसार अंकित करने होंगे।

7. **निगेटिव मार्किंग नहीं है।**

8. परीक्षार्थी OMR उत्तर-पत्रक परीक्षा भवन छोड़ने से पहले कक्ष निरीक्षक को सौंप दें। परीक्षार्थी प्रश्न पुस्तिका अपने साथ ले जा सकते हैं।

9. रफ-कार्य, यदि कोई हो, रफ-कार्य के लिए दिए खाली पेज पर ही किया जाना चाहिए।

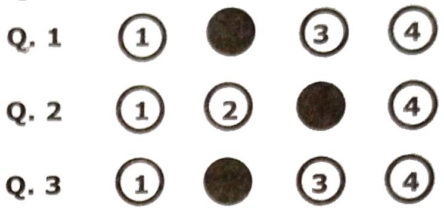
10. प्रश्न-पुस्तिका के मुखपृष्ठ पर तथा OMR उत्तर-पत्रक पर निर्धारित स्थान में अनुक्रमांक तथा अन्य विवरण बॉल प्वॉइंट पेन से ही भरें। **पेन्सिल का प्रयोग न करें।**

11. **परीक्षा कक्ष में लॉग-बुक, कैल्कुलेटर, पेजर तथा सैल्युलर फोन ले जाना तथा उसका उपयोग करना वर्जित है।**

4. Four alternative answers are mentioned for each question as 1, 2, 3 & 4 in the booklet. The candidate has to choose the most appropriate answer and mark the same in the OMR Answer-Sheet as per the direction :

Example :

Question :



Illegible answers with cutting or over-writing or half filled circle will be cancelled.

5. In case the candidate does not fill the appropriate circle in the OMR Answer-Sheet and leave blank, 'Zero' mark will be given.

6. The candidate has to mark answers on the OMR Answer-Sheet with **black or blue ball point pen only** carefully as per directions.

7. **There will be no negative marking.**

8. Examinee must handover the OMR answer-sheet to the invigilator before leaving the examination hall. Examinee can take away the Booklet along with them.

9. Rough-work, if any, should be done on the blank page provided for the purpose at the end of booklet.

10. Write your Roll Number and other required details in the space provided on the title page of the booklet and on the OMR Answer-Sheet with ball point pen. **Do not use lead pencil.**

11. **To bring and use log-book, calculator, pager & cellular phone in examination hall is prohibited.**