# भाग-5

**(मस्ती के लिए 'तेज मेमोरी' सूत्रों का उपयोग)**

*'तेज मेमोरी' भाग-5 में आपका स्वागत है*

इस भाग मे दैनिक जीवन में
रोमांच एवं मौज मस्ती
करने के तरीके बताये गये है
जिनके उपयोग से आप किसी को भी आश्चर्यचकित कर सकते हैं।

# 46 2000 वर्षों के कैलेण्डर को याद रखें

2000 वर्षों के कैलेण्डर को याद रखना आसान है। इसके लिए आपको दिनों के कोड, महीनों के कोड, वर्षों के कोड तथा शताब्दियों के कोड को याद रखना होगा। इसके बाद एक छोटी सी गणना करते हैं तथा संबंधित दिन को निकाल लेते हैं।

## 1) दिनों के कोड :

| दिन | कोड | 'अगल-बगल के जोड़' का तर्क (कल्पना करें) |
|---|---|---|
| रविवार | 1 | (रवि =सूर्य) |
| सोमवार | 2 | सूमो पहलवान को आप जूते से मार रहे हैं। |
| मंगलवार | 3 | मंगल (हनुमान जी) पेड़ पर बैठे हैं। |
| बुधवार | 4 | आपके दरवाजे पर भगवान बुद्ध का चित्र बना है। |
| गुरुवार | 5 | गुरु आपसे चाकू के नोक पर पैर रखने को कहते हैं। |
| शुक्रवार | 6 | विक्स को आप शुक्रिया कर रहे हैं क्योंकि आपकी जुकाम ठीक हो गयी है। |
| शनिवार | 0 | शनि (ग्रह) के प्रभाव से सब कुछ समाप्त (शून्य) हो जाता है। |

## 2) महीनों का कोड :

| महीना | कोड | 'अगल-बगल के जोड़' का तर्क (कल्पना करें) |
|---|---|---|
| जनवरी<br>अक्तूबर | 1 | आप जानवर के अक्ल को ट्यूब से बाहर निकालने के लिए डंडे से मार रहे हैं। |
| फरवरी<br>मार्च<br>नवम्बर | 4 | एक परी कुर्सी पर बैठी है तथा सैनिक उसके स्वयंवर में मार्च कर रहे हैं। |
| अप्रैल<br>जुलाई | 0 | रेल के ऊपर बिजली के तार पर झूला लगाकर लोग आत्महत्या (शून्य) करते हैं। |
| मई | 2 | आपके घर में बत्तख पर बैठ कर माई आती है। |
| जून | 5 | आपके सिर में जुएं हैं जिसने आपके बाल को हुक से बांध दिया है। |
| अगस्त | 3 | लाल किले से प्रधानमंत्री का दिल बोल रहा है तथा प्रधानमंत्री शांत हैं। |
| सितम्बर<br>दिसम्बर | 6 | आकाश से आप शीत के बूंदों को हॉकी स्टिक से मार-मार कर नीचे गिरा रहे हैं। |

## 3) वर्षों का कोड :

**कोड - एक (1)**
**वर्ष** - 01, 07, 12, 18, 29, 35, 40, 46, 57, 63, 68, 74, 85, 91, 96
**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, एक लंबा डंडा है। उसने टाई पहना हुआ है। डंडा ने कंधे पर की (key) रखा है। की (key) टिन का बना है। डंडा का सिर पर

तवा रखा है। तवे का डंडा निब का बना है। डंडे ने गले में माला पहना है। माला एक मोटे रस्सी से बना है। डंडा को एक राजा ने पकड़ा है। राजा ने डंडे के हाथ में एक लॉक लगा दिया है। डंडा एक हाथ से जैम खा रहा है। डंडा डंडों का सरदार (chief) है। इसलिए उसके पीछे बहुत डंडे आ रहे हैं। डंडा कार में एक फाइल के ऊपर बैठा है। एक Bat (चमगादड़) डंडे के गाल को काट रही है। डंडे Bat को कागज (page) के पकड़ के दूर फेंकता है।

**कोड - दो (2)**

**वर्ष** - 2, 13, 19,24, 30, 41, 47, 52, 58, 69, 75, 80, 86, 97

**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, डैम में हिना बत्तख के ऊपर बैठी है ओर बत्तख टब के अंदर बैठी है। बत्तख अनार खा रही है। आपकी मासी जाकर बत्तख से अनार छीनती है और रोड पर भाग जाती है। बत्तख रोड को ऊपर उठा करके एक रॉक (पत्थर) पर पटक देती है। पत्थर में से लायन निकलता है तथा वो बत्तख से लड़ने लगता है। बत्तख लायन को उठाकर एक लावा (ज्वालामुखी वाला) के अंदर डाल देती है। लावा में से जीप निकलता है जिसे बत्तख चलाने लगती है। बत्तख जीप में एक कील चुभो देती है। जीप को काफी दर्द होता है एवं उसका चेहरा लेकर बत्तख भाग जाती है। बाद में बत्तख जीप के चेहरे को एक मछली को देता है तथा मछली से बाइक लेता है तथा बाइक चलाने लगता है।

**कोड - तीन (3)**

**वर्ष** - 3, 8, 14, 25, 31, 36, 42, 53, 59, 64, 70, 81, 87, 92, 98

**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, आपके मां का दिल आपके पास है। दिल में हाइव जैसे छोटे-छोटे छेद हैं। दिल को टायर से बांधा गया है। दिल में छेद नेल (नाखून) से बनाये गये थे। आप दिल को खोल के मैट पे रखते हैं तथा अपने मोजे से दिल को साफ करते हैं। दिल के अंदर अनार के दाने हैं। एक लामा आकर उस अनार के दाने को दिल में से निकालकर खा रहे हैं। दिल को आप लैब में ले जाकर जांच करते हैं। जांच करने के बाद दिल को एक जार में बंद कर देते हैं। जार को आप गैस पे रख के दिल को गरम करते हैं। इसके बाद आप दिल को food (खाने) के बीच रखते हैं। आपका विग (नकली बाल) दिल के ऊपर गिर जाता है। दिल विग में छुप जाता है तथा बन खाने लगता है। उसके बाद दिल एक बिफ के अंदर जाकर के लाल हो जाता है।

**कोड - चार (4)**

**वर्ष** - 9, 15, 20, 26, 37, 43, 48, 54, 65, 71, 76, 82, 93, 99

**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, कुर्सी के ऊपर एक डॉल बैठी हुई है जिसको बी काट रही है। डॉल का नस बाहर निकल जाता है तथा कुर्सी से लिपट जाता है। डॉल को इतना दर्द होता है कि नाचने लगती है और कुर्सी माइक के ऊपर गिर जाता है। कुर्सी को भगवान राम उठाते हैं तथा उस (कुर्सी) को रुफ से लटका देते हैं। कुर्सी एक लॉरी के ऊपर गिरता है। लॉरी टूट जाती है तथा कुर्सी को जेल मं बंद कर देते हैं। कुर्सी जेल के गेट (Gate) को तोड़कर के और काजू खाकर के सांप के फन को कुचल देता है। कुर्सी के ऊपर आपके पापा ने बम फेंका तो कुर्सी छोटे-छोटे टुकड़ों में बंट गया।

**कोड - पांच (5)**

**वर्ष** - 4, 10, 21, 27, 32, 38, 49, 55, 60, 66, 77, 83, 88, 94

**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, हुक में हीरा लटक रहा है। इस हुक के हीरे को पाने के लिए टॉस हो रहा है। हुक हीरा को नेट के ऊपर गिरा देता है। जब लोग उसको पकड़ने जाते हैं तो हुक अपने नाक से हीरा को अपने अंदर बंद कर लेता है तथा मून के ऊपर भाग जाता है। मून पर गिरने से हुक को चोट लगती है तो वो मूव लगाता है। मूव लगाने के बाद हुक एक लंबा रोप पहन लेता है। लालू (यादव) हुक को पकड़ लेते हैं एवं उसके (हुक के) साथ चेस खेलने लगते हैं। उन दोनों के खेल के निर्णय करने के लिए जज बैठे हैं जिनको हुक केक खिलाता रहता है। जज की फोम की वाइफ हैं जिनको हुक ने बियर से बांधा हुआ है।

**कोड - छः (6)**

**वर्ष** - 5, 11, 16, 22, 33, 39, 44, 50, 61, 67, 72, 78, 89, 95

**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, हॉकी खेल को आप हल से खेल रहे हैं। हॉकी तथा हल टाटा कंपनी में बना है। अत: उन पर टाटा का लोगो लगा हुआ है। हॉकी ने ताज पहना है। आपकी नानी हॉकी का ताज पहनकर खेलती है। आपके मामा छोटी से हॉकी लेकर नानी के पीछे-पीछे रोते हुए जाते हैं। हॉकी पर विश्व का मैप बना हुआ है। हॉकी को अरहर के दाल से धोते हैं जिससे हॉकी मजबूत होती है। उसके बाद हॉकी को लस्सी पिलाते हैं। हॉकी को सुबह-सुबह जेट पे बैठा के सैर करवाते हैं। फिर हॉकी इतना मोटा हो जाता है कि उसे उठाने के लिए उसके नीचे जैक लगाते हैं। हॉकी का कान कौवा ले के भाग जाता है। उसके बाद हॉकी एवं बाला VIP के बैग में भरकर बेचते हैं।

**कोड - शून्य (0)**
**वर्ष** - 6, 17, 23, 28, 34, 45, 51, 56, 62, 73, 79, 84, 90, 00
**'ऊपर-नीचे के जोड़' का तर्क** : कल्पना करें, एक गोला को उठाकर लोग हज पे जा रहे हैं। गोले के ऊपर डेक रखा है और डेक बज रहा है। गोले में से नीम के पत्ते गिर रहे हैं। उन नीम के पत्ते को एक नाव में रखते जाते हैं। एक बार गोला भी नाव पे गिर जाता है और नाव टूट जाती है। उसी समय मीरा आती है और गोले को उठाकर रेल (गाड़ी) पे रखती है और गोले को लड्डू खिलाती है। गोला मीरा को लीची खिलाता है। इसके बाद गोला मीरा को चेन से बांध देता है और गम से नहा लेता है। वहां कप में बहुत से फर रखे हुए हैं, उनको निकालकर गोला अपने शरीर में लगा लेता है तथा बस में बैठ के भाग जाता है।

## 4) शताब्दियों के कोड :

शताब्दी के प्रथम दो अंकों को लेकर के उसमें चार से भाग देते हैं। जो शेष बचता है उसके आधार पर शताब्दी का कोड निकालते हैं। नीचे शेष के आधार पर शताब्दियों के कोड दिये जा रहे हैं -

| $\left(\frac{\text{शताब्दी के प्रथम दो अंक}}{4}\right)$ का शेष | शताब्दी का कोड |
|---|---|
| 0 | -1 |
| 1 | -3 |
| 2 | +2 |
| 3 | 0 |

## किसी वर्ष के दिन का गणना करना

किसी भी वर्ष के दिन की गणना करने के लिए हम निम्नलिखित सूत्र का उपयोग करते हैं -

$$\left(\frac{\text{तारीख} + \text{महीने का कोड} + \text{वर्ष का कोड} + \text{शताब्दी का कोड}}{7}\right)$$

के शेष को दिन के कोड के साथ मिलाते हैं तथा दिन ज्ञात कर लेते हैं।

जैसे (i) 5 दिसम्बर 2010 को कौन सा दिन होगा ?

$\frac{5 + 6 + 5 + (-1)}{7}$ का शेष $= 1$

दिन के कोड में 1 = रविवार है।
5 दिसम्बर 2010 को रविवार होगा।

(ii) 6 सितम्बर 1985 को कौन सा दिन था ?

$\left(\frac{6 + 6 + 1 + 3}{7}\right)$ का शेष $= 2$

दिन के कोड में 2 = सोमवार है।
अत: 6 सितम्बर 1985 को सोमवार था।

## लीप वर्ष (Leap Year) :

जब हम किसी भी वर्ष में 4 से पूरी तरह से भाग दे सकते हैं तो उस वर्ष को Leap Year कहते हैं। उदाहरण के लिए - 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36.... इत्यादि Leap Year हैं।

इसी तरह से शताब्दी में 400 से पूरी तरह भाग हो जाना चाहिए। उदाहरण के लिए - 400, 800, 1200, 1600, 2000 Leap Year हैं।

Leap Year में जनवरी एवं फरवरी में गणना करने के बाद एक दिन पहले का दिन बतलाते हैं। जैसे 10 फरवरी 2000 को कौन सा दिन था ?

$\left(\frac{10+4-1+0}{7}\right)$ का शेष $= 6$

दिन के कोड में 6 = शुक्रवार है, परंतु उस दिन गुरुवार था।

# 47 ताश के पत्तों को याद रखें

आप सोच रहे होंगे कि ताश के पत्तों को याद करने से क्या होगा ? इससे आप लोगों का मनोरंजन कर सकते हैं तथा अपनी मेमोरी तेज होने का प्रमाण देकर के नाम कमा सकते हैं। इसके लिए आपको ताश के पत्तों के कोड को याद रखना होगा।

जैसा कि आप जानते हैं, ताश में 52 पत्ते होते हैं तथा इनको चार भागों में बांटा हुआ रहता है जिससे कल्पना करके आप आसानी से इन्हें याद रख सकते हैं।

**1) चिड़ी (Club)** : चिड़ी के पत्तों को याद रखने के लिए पहला अक्षर 'C' लेते हैं तथा बाद के नंबर के आधार पर 'ध्वनि पद्धति' का उपयोग करते हैं (बादशाह को 11, बीबी को 12 तथा गुलाम को 13 लिया गया है)।

C1- कोट (coat); C2- कान; C3- कॉम्ब (Comb); C4-कार; C5-कोल (Coal); C6-काजू; C7-केक (Cake); C8-कॉफी; C9-कप; C10-कैट्स (Cats); C11- कैडेट (Cadet); C12-कॉटन (Cotton); C13- कदम

**2) हुकुम (Spade)** : हुकुम के पत्तों को याद रखने के लिए पहला अक्षर 'S' लेते हैं तथा उसके बाद 'ध्वनि पद्धति' के मदद से कोड को याद रखते हैं (बादशाह के लिए 11, बीवी के लिए 12 तथा गुलाम के लिए 13 लिया गया है)।

S1-सीट (Seat); S2 - सोना; S3-सूमो (Sumo); S4-सार (गीता का); S5-सोल (Sole); S6-सेज; S7-साग; S8-सौफ; S9-सोप (Soap); S10-संड़सी; S11-स्टॅट्यू (Statue); S12-साटन; S13-स-ाम (हुसैन)

**3) ईंट (Diamond)** : ईंट के पत्तों को याद रखने के लिए पहला अक्षर 'D' लेते हैं तथा उसके बाद 'ध्वनि पद्धति' के मदद से कोड को याद रखते हैं (बादशाह के लिए 11, बीवी के लिए 12 तथा गुलाम के लिए 13 लिया गया है )।

D1-DD (दूरदर्शन); D2 - डॉन (Don); D3-डैम (Dam); D4-डोर (Door); D5-डॉल (Doll); D6-डी.जे.; D7-डॉग (Dog); D8-डव (Dove); D9-डब्बा; D10-डेड्स (Deads); D11-Dotted; D12-दातुन; D13-दादी मां ।

**4) दिल (Hearts)** : दिल के पत्तों को याद रखने के लिए पहला अक्षर 'H' लेते हैं तथा उसके बाद 'ध्वनि पद्धति' के मदद से कोड को याद रखते हैं (बादशाह के लिए 11, बीवी के लिए 12 तथा गुलाम के लिए 13 लिया जाता है) ।

H1-हैट (Hat); H2-हेन (Hen); H3-होम (Home); H4-हीरा; H5-हल; H6-हौज; H7-हुक(Hook); H8-हाइव(Hive); H9-हब (Hub); H10-हेड्स (Heads); H11-हीटेड (Heated); H12-हिडेन (Hidden) H13-हातिम (ताई)।

## ताश के पत्तों को कैसे याद रखें ?

**1) क्रम से याद रखना** : आप क्रम से याद रख सकते हैं, जैसे -

| क्रम | ताश के पत्ते | 'अगल-बगल के जोड़' का तर्क (कल्पना करें) |
|---|---|---|
| 1 | H7 | राजा हुक से लटका है। |
| 2 | D13 | दादी मां धरती के धुरी पर खड़ी है। |
| 3 | S11 | बंदर एक Statue को तोड़ रहा है। |
| 4 | C9 | एक चक्का कप से चाप पी रहा है। |
| 5 | H1 | आपने हाथ में हैट पहना है। |

**2) लोगों के मदद से याद रखना** : ताश के पत्तों को याद करने के लिए आप लोगों का उपयोग कर सकते है तथा उनको इससे आश्चर्यचकित कर सकते हैं। आप लोगों में ताश के पत्तों को बांट दें तथा उन्हें अपने किसी अनजानी जगह में छुपाने के बोल दें। एक-एक कर जब सभी लोग अपने ताश के पत्तों को छुपा दें तो आप उनसे बारी-बारी से पूछ लें कि उन्होंने अपने ताश के पत्ते को कहां छुपाया है। इसके बाद आप उनके छुपाए हुए जगह को पत्तों के आधार पर याद करके सुना सकते हैं।

जैसे - एक व्यक्ति चिड़ी के गुलाम (C13) को अपने तकिये के अंदर छुपाया है तो आप इसे कल्पना करें कि आप अपने कदम तकिये के अंदर रख रहे हैं।

# 48 मासिक पत्रिकाओं को पेज संख्या के साथ याद रखना

आप किसी भी मासिक पत्रिका को पेज संख्या के साथ याद रख के किसी भी समूह को आश्चर्यचकित कर सकते हैं। इसके लिए आपको 'व्यक्तिगत अर्थ पद्धति' का उपयोग करना होगा। उदाहरण के लिए मई 2005 के 'विज्ञान प्रगति' पत्रिका के शीर्षक को पेज नं. के साथ दिया जा रहा है तथा साथ में याद करने के तरीके भी दिये जा रहे हैं।

| पेज नं. | शीर्षक | 'अगल-बगल के जोड़' का तर्क (कल्पना करें) |
|---|---|---|
| 3 | विषय सूची | आपकी मां की फोटो विषय सूची में लगा हुआ है। |
| 5 | आपके पत्र | आपके पत्र हल में से निकल रहे हैं। |
| 7 | अपनी बात | आपने अपनी बात याद रखने के लिए की (key) से जोड़ दी है। |
| 9 | मैनग्रोव (प्राकृतिक सुरक्षा प्रहरी) | आपके पास बहुत सारी बी (Bee) है जो मैन को ग्रो (बढ़ाती) है और वो प्रकृति की सुरक्षा देने के लिए प्रहरी का काम करते हैं। |
| 15 | जुड़वा बच्चे क्यों पैदा होते हैं ? | बाजार में सारी डॉल जुड़वा है और प्रत्येक जुड़वा बच्चे को इस प्रकार की डॉल दी जाती है तो बाकी बच्चे प्रश्न पूछते हैं कि जुड़वा बच्चे क्यों पैदा होते हैं ? |
| 18 | मंगल पर एक साल | आप तवा पे बैठ के मंगल ग्रह जाते हैं। आपको एक साल लग जाता है केवल आने-जाने में। |

| पेज न. | शीर्षक | 'अगल-बगल के जोड़' का तर्क (स्वयं कल्पना करके लिखें) |
|---|---|---|
| 21 | उन्नत चूल्हा जलाएं (ग्रामीण महिलाएं) | ---------- ---------- |

| | | |
|---|---|---|
| 23 | बिन बिजली सब सून | ---------- |
| 29 | विज्ञान साहित्य परिचय | ---------- |
| 36 | वर्ग पहेली | ---------- |
| 38 | तत्वों का वर्गीकरण | ---------- |
| 41 | जंगल में आग | ---------- |
| | संकट में बाघ | ---------- |
| 49 | मच्छर भगाने का यंत्र | ---------- |
| 51 | चित्र कथा | ---------- |

# 49 टेलीफोन नम्बर याद करें

आजकल हम मोबाइल होने के कारण सोचते हैं कि हमें टेलीफोन नम्बर याद रखने की क्या आवश्यकता है ? आज भी टेलीफोन नम्बर याद रखने की उतनी ही आवश्यकता है, क्योंकि मोबाइल चोरी होने या गलती से गलत बटन दबने से एक बार में ही सारे टेलीफोन नम्बर गायब हो सकते हैं। टेलीफोन नम्बर याद रखने के लिए आप 'ध्वनि पद्धति' का उपयोग कर सकते हैं तथा जिसका टेलीफोन नम्बर याद रखना है उसके शरीर या घर या ऑफिस के विशेष भाग का उपयोग कर सकते हैं। उदाहरण के लिए यदि किसी व्यक्ति का नाक लम्बा है और उसका टेलीफोन नम्बर 190754 को याद रखना है तो आप कल्पना कर सकते हैं कि उसकी नाक काफी लम्बी है तथा नाक के सबसे ऊपर एक टब (19) रखा है। उसके नीचे एक की (07) लटक रही है तथा नाक के अंदर लॉरी (54) घुसी हुई है।

यहां पहले भाग के कोड तो सामान्य होते हैं एस.टी.डी. कोड तथा टेलीफोन नम्बर का पहला अंक '2' होता है।

आप एक आदत बना लें, रोज कम से कम दो टेलीफोन नम्बर याद रखें तथा पहले याद किये गये टेलीफोन नम्बरों को दुहरा लें। एक बार आपकी आदत बन गयी तो आप एक बार में ही तथा हमेशा के लिए कोई भी टेलीफोन नम्बर याद रख सकते हैं।

# 50 लेखक के अंतिम शब्द

आपने बहुत बार सुना होगा "अंत भला तो सब भला"। मेरी समझ से इसका करण इतना ही है कि अंत का प्रभाव हमारे जीवन पर लंबे समय तक रहता है।

हमारे लेखन का अंत समय आ गया है । हमारी पूरी कोशिश रही है कि अधिक से अधिक सूत्रों एवं उनका व्यवहारिक उपयोग आपको बता सकूं। किन्तु हमारा अनुभव यह है कि मेमोरी को तेज करने में बहुत सार व्यक्तिगत समस्याओं का सामना करना होगा। अत: अच्छा यह है कि आप अंत में दिये गये "ई-मेमोरी" का सदस्यता फार्म भरकर हमें भेज दें या आपने यह पुस्तक यदि हमारे माध्यम से खरीदी है तो संबंधित व्यक्ति को यह फार्म भरकर दे दें। आपको जल्द ही "ई-मेमोरी" का सदस्य बनाकर सूचना भेज दिया जायेगा।

"ई-मेमोरी" के सदस्य बनने के बाद आप हमसे लगातार संपर्क कर सकते हैं और जैसे भी हो अपनी आवश्यकतानुसार फायदा उठा सकते हैं।

हमने "ई-मेमोरी" की तरफ से एक विशष व्यवस्था की है। यदि किसी भी विद्यालय में कम से कम 100 विद्यार्थी "ई-मेमोरी" संस्था के सदस्य "तेज मेमोरी" पुस्तक द्वारा बनते हैं तो उनको एक दिन का (मुफ्त में) "ई-मेमोरी" की तरफ से प्रशिक्षक प्रादन किया जायेगा। इस प्रशिक्षण में निम्नलिखित अतिआवश्यक बातो को सम्मिलित किया गया है :-

(1) सकारात्मक सोच

(2) सफलता के मंत्र

(3) परीक्षा में अच्छा प्रदर्शन

(4) आत्मविश्वास का विकास

(5) शांत होने के तरीके

**दायां दिमाग**
इसे रचनात्मक दिमाग भी कहते हैं। इसका मुख्य कार्य तस्वीरों का



(6) वैज्ञानिक सोच

(7) प्रतिभा का विकास

(8) व्यक्तित्व का विकास

(9) ऊर्जा का उपयोग

(10) व्यक्तिगत चेतना का विकास

(11) बुद्धि का विकास

(12) साहस के लिए सरलता का विकास

(13) प्रार्थना के तरीके, तथा

(14) आपके व्यक्तिगत मेमोरी समस्याओं का समाधान ।

यदि आप किसी शहर में रहते हैं तो भी आप इस विशेष प्रशिक्षण का फायदा उठा सकते हैं। आपको स्वयं सक्रिय होना होगा। हमसे पत्र संबंध बना सकते हैं तथा जो भी संभावित मार्ग हो सकता है, इस मुफ्त प्रशिक्षण का, तो आप उसे प्राप्त कर सकते हैं।