KOTTAYAM PUBLIC LIBRARY

Call No. M796.1   Acc. No. [illegible]

Author തോമസ് പി. വി

Title [illegible]

1139

100
A

58/67

THYAGA SEVANA SAMAJAM & READING ROOM
11 2/72 MANGANAM
ANATHANALI

കളിത്തോഴൻ

കളിത്തോഴൻ

(നവ്യാക്ഷരർക്കുള്ള ഗ്രന്ഥമത്സരത്തിൽ ഇൻഡ്യാ
ഗവണ്മെണ്ടിൻെറ സമ്മാനാർഹമായതു്)

72858

പി. വി. പൌലോസ്

THAGA SEVANA SAYAJAM & READING ROOM MANGANAM

പ്രതികൾക്കു്

പി. ഇട്ടി പോൾ, പുതുശ്ശേരി

എറണാകുളം—7 കേരളം.

വില 1–50

KALITHOZHAN

(GAMES FOR CHILDREN)

(Awarded prize by Govt. of India in the Competition of Books for Neo-literates)

M796.1

BY

P. V. POULOSE

PUTHUSERI

Ernakulam- 7.

8858
77

3rd Impression - January 1966

Copies 1000

RIGHTS RESERVED

Copies can be had of:-

P. ITTY PAUL

PUTHUSERI

Ernakulam-7, Kerala

PRICE: 1 50 -

Printed at L. F. I. Press, Thevara, Ernakulam-3.

അവതാരിക

ചെറിയ കുട്ടികളുടെ അടക്കൊതുക്കമില്ലായ്മയെ ക്കുറിച്ച് മുതിന്നവർ കുററം പറയാറുണ്ട്. എന്നാൽ, ആ ദുസ്സാമർത്ഥ്യം സഹജമായ ദുസ്സ്വഭാവത്തിൻെറ ഫലമല്ലെന്നു ശിശുമനോവിജ്ഞാനീയവുമായി പരിചയം നേടിയിട്ടുള്ളവക്ക് അറിയാം. അതിവേഗത്തിൽ വളരുവാൻ പ്രകൃതിതന്നെ ചെറിയ കുട്ടികൾക്കു നൽകിയിട്ടുള്ള ചൈതന്യാതിരേകത്തിൻെറ പ്രകടനമാണതു്. ആ ഉന്മേഷവും ഉത്സാഹവും മാനസിക-ശാരീരിക ശക്തികളുടെ ഉത്തേജനത്തിനും വികാസനത്തിനും ഉപയോഗപ്പെടുത്തണം. കളികളുടെ താൽക്കാലിക ലക്ഷ്യം ആഹ്ലാദം ആണെങ്കിലും ആത്യന്തികലക്ഷ്യം ഇതാകുന്നു.

ഗ്രഹണം, ധാരണം, സ്മരണം, മനനം മുതലായ ഇന്ദ്രിയമനോവ്യാപാരങ്ങളുടെ ഒരു മുഖപരിചയം നേടിക്കൊടുത്തുകൊണ്ടു്, കായികവ്യായാമപ്രധാനങ്ങളായ പലതരം കളികളിലേയ്ക്കു ബാലികാബാലകന്മാരെ ആകർഷിക്കുകയും അവരുടെ ആഹ്ലാദത്തിലും ഉന്മേഷത്തിലും പങ്കുകൊണ്ടു് ക്രീഡാരംഗങ്ങളിൽ കൂട്ടുകൂടുകയും ചെയ്യുന്ന ഒരു മാതൃകാധ്യാപകസുഹൃത്തിനെയാണു്, ഈ ലളിതഗ്രന്ഥത്തിൽ നമുക്കു കാണുവാൻ കഴിയുക. ആരോഗ്യാദ

യകമായ സാമൂഹ്യജീവിതകൗതുകത്തോടുകൂടിയ കുറെ ചെറിയ കുട്ടികളേയും. പ്രായത്തിനു് അനുരൂപങ്ങളായ ക്രീഡാഭേദങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിൽ എന്റെ സുഹൃത്തായ ശ്രീ. പൗലോസ് മാസ്റ്റർ സവിശേഷമായ ശ്രദ്ധ പതിപ്പിച്ചിട്ടുണ്ടു്. ഈ ഗ്രന്ഥത്തിനു് സഫലമായ പ്രചാരവും സാദരമായ സ്വീകാരവും ലഭിക്കാതിരിക്കയില്ല.

എറണാകുളം, ജി—
26-12-1959.

ഉള്ളടക്കം

I. ബോധപരിശീലനവിനോദങ്ങൾ 9

1. ഒററനോട്ടം
2. ബസ്സ്
3. മണത്തറിയുക
4. ചിത്രക്കഴൽ
5. അമ്മാവൻെറ അഭീഷ്ടം
6. കീഴ്, മേൽ, നീർ
7. അന്ത്യാക്ഷരം
8. ഓർമ്മച്ചങ്ങല
9. കുഞ്ഞു പൂച്ച
10. വേണം; വേണ്ട
11. അടുത്തവൻ
12. സ്വയംകൃതാനർത്ഥം

II. വട്ടകളികൾ 19

1. തട്ടിൻപുറം
2. ശ്രീകോവിൽ
3. അമാററയിറവ്
4. ചതുരക്കളം
5. പെട്ടി
6. ഒററപ്പാണ്ടി
7. എട്ടാം പാണ്ടി
8. പതിനോരു പാണ്ടി

III. സാമാന്യവിനോദങ്ങൾ 37

1. തൊട്ടാൽ പുള്ളി
2. ഇടയ്ക്കോടി
3. കൊടിപ്പുള്ളി
4. നാല്ക്കാലി
5. മുടന്തൻ നായ
6. നൊണ്ടിപ്പുള്ളി
7. ചാടിപ്പുള്ളി
8. വാനരൻ
9. നിഴൽപ്പുള്ളി
10. പുള്ളീകഷ്ടം
11. സലാം പ്രഭോ!
12. ആമ
13. മരം തണൽ
14. വട്ടംവരച്ച് ‘സ്ലല്ല്’
15. അധിരോഹണം
16. തൊട്ടാൽ കയ്യുവിടെ
17. പേപ്പന്ത്
18. പക്ഷം വിരുത്തിപ്പറക്ക പക്ഷീ
19. കൊള്ളുകടി
20. പൊന്നു കണ്ടോ
21. ഉറങ്ങും കള്ളൻ
22. കൊക്കകളി
23. ഉപ്പിനുപോണ വഴിയേത്
24. കുരുടൻകയ്യിൽ കോല്
25. ഉപ്പും വെയ്ക്കൽ
26. കള്ളനും പോലീസും
27. സ്ഥലം മാററം
28. ദിക്ചക്രം
29. അഞ്ചലാപ്പീസ്
30. തൂവ്വാലയിടൽ
31. സുഖമല്ലേ
32. ഹാ! ഹാ!! ഹാ!!!
33. മുണ്ടിൽ പന്ത്

34. ഒളിച്ചുകളി
35. കണ്ണുകെട്ടിത്തൊടൽ
36. സൂര്യപടം
37. ആക്കാക്ക്
38. ചിരിക്കാതെ
39. മുത്തച്ഛൻ പറഞ്ഞു
40. ഉപ്പുലേറ്
41. കയിലും ഗോലിയും
42. പുന്നക്കുരു പെറുക്കൽ
43. തലയിലേററി
44. കണ്ടാൽ പ്രതിമ
45. ചങ്ങാത്തം മാററൂ
46. ആനവാൽ
47. നായയും പൂച്ചയും (ഒററവരി)
48. നായയും പൂച്ചയും (ഇരട്ടവരി)
49. അണ്ണാൻകൂട്
50. കൂട്ടുപിടുത്തം
51. തൊട്ടാൽ പൊള്ളും
52. മീനെ, മീനെ, ഓടിവാ
53. 'മാറിക്കൊൾവിൻ പക്ഷികളെ'
54. മുളവേലി
55. വിഷം തീണ്ടി
56. വലവീശൽ
57. ഒട്ടുവിലാർ
58. അടിയൊഴുക്ക്
59. കുരുടന്റെ വട്ടം
60. കുരുടൻ കളി
61. ആളെപ്പറയൂ
62. തൊട്ടാൽ വിട്ടു
63. ചൂണ്ടക്കാരൻ
64. കരയിൽ, കുഴിയിൽ
65. ശിഥിലസന്ദേശം
66. മന്ത്രവേലി
67. മുത്തശ്ശിയുടെ പണക്കിഴി
68. മൂന്നു കാലോട്ടം
69. കുതിരപ്പുറം
70. പശുവും പുലിയും
71. വാലുപിടുത്തം
72. കൂട്ടിലെ പുലി
73. വട്ടപ്രമാണി
74. അപ്പംതിന്നൽ
75. ആകെ എത്ര
76. പന്തോ ഞാനോ!
77. തവളയും കല്ലുരും
78. പന്തുതട്ടുക
79. ആരാദ്യം
80. അടിപ്പന്ത് (പന്തും കോലും)
81. കുട്ടിയും കോലും
82. സാദേമ്പർ
83. വളയം ഏറ്
84. വളയം ഓടിക്കൽ
85. കുഴിക്കുരു
86. ആന; ആമ
87. രാവും പകലും
88. തലയും വാലും
89. ഒററശ്വാസം
90. കിളിവാതിൽ
91. തടവുപുള്ളി

IV. കഥാഭിനയങ്ങൾ (അഥവാ) അഭിനയവിനോദങ്ങൾ 121

1. പയറു നടൽ
2. ഒരു വിനോദയാത്ര
3. ഭയപ്പെട്ട മുയൽ
4. ചതിയനായ കുറുക്കൻ

അനുബന്ധം 141

I

ബോധപരിശീലനവിനോദങ്ങൾ

1. ഒററനോട്ടം

മുൻകൂട്ടിത്തന്നെ ഉപാദ്ധ്യായൻ കുട്ടികൾ കണ്ടുപരിചയമുള്ള 10 മുതൽ 24 വരെ എന്തെങ്കിലും സാധനങ്ങൾ മേശപ്പുറത്തോ മററെവിടെയെങ്കിലുമോ നിരത്തിവച്ച് അവയെ ഒരു തുണികൊണ്ടു മൂടിവെക്കണം. അതിനുശേഷം കുട്ടികളെ അതിനു ചുററുമായി നിർത്തുക. മൂടിയിട്ടിരിക്കുന്ന തുണി മാററി അവ എന്തെല്ലാമെന്നു നോക്കി മനസ്സിലാക്കുവാൻ അവരെ അനുവദിക്കുക, ഇതിനുവേണ്ടി ഒന്നോ രണ്ടോ മിനിററു നേരം അവർക്കു കൊടുക്കാവുന്നതാണ്. ആ സമയത്തു് ആരും ഒന്നും കുറിച്ചെടുക്കുവാൻ സമ്മതിക്കയുമരുതു്. സാധനങ്ങൾ ഒന്നും തന്നെ തൊട്ടുനോക്കുവാനും അനുവദിച്ചുകൂടാ. സമയം കഴിഞ്ഞാൽ വീണ്ടും അവയെ മൂടി വയ്ക്കുക. കുട്ടികൾ പിരിഞ്ഞു് എവിടെയെങ്കിലും ഇരുന്നു്, കണ്ട സാധനങ്ങളുടെ ഒരു പട്ടിക എഴുതി തയ്യാറാക്കി അഞ്ചു മിനിററിനകം ഉപാദ്ധ്യായനെ ഏല്പിക്കണം. ശരിയാകുന്ന ഓരോരോ സാധനങ്ങൾക്കും ഓരോ മാർക്കുവീതം കൊടുത്തു് ആൎക്കു മാൎക്കു് അധികം കിട്ടുന്നുവോ അയാൾ ജയിച്ചു എന്നു തീരുമാനിക്കണം.

വളരെയധികം കുട്ടികളുള്ളപ്പോൾ അവരെ ചെറിയ സംഘങ്ങളായി തിരിച്ചു് ഓരോ സംഘത്തേയും വിളിച്ചു കളിപ്പിക്കേണ്ടതാകുന്നു. എല്ലാവരും കളിച്ചുകഴിയുന്നതുവരെ സംഘങ്ങൾ തമ്മിൽ കണ്ടുമുട്ടുവാൻ ഇടയാകരുതു്.

കുട്ടികളേയുംകൊണ്ടു് വിനോദയാത്രപോകുമ്പോൾ വഴിയിൽ ഏതെങ്കിലും ഒരു പീടികയിലെ സാധനങ്ങൾ സൂക്ഷിച്ചുകാണുവാൻ പറഞ്ഞു് അതിൻെറ ഒരു പട്ടിക തയ്യാറാക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടും ഈ കളി കളിക്കാം. തീവണ്ടിയിലോ ബസ്സിലോ യാത്ര ചെയ്യുമ്പോൾ തിരക്കുള്ള ഏതെങ്കിലും ഒരു സ്റ്റേഷനിൽ കുട്ടികൾ എന്തെല്ലാം കണ്ടു എന്നതിനു് ഒരു പട്ടിക തയ്യാറാക്കുവാൻ പറയാവുന്നതാണു്.

ഇത്തരം കളികൾ കുട്ടികളുടെ ഓർമ്മശക്തിയെ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിനുപുറമേ അവരെ നിരീക്ഷണം, സൂക്ഷ്മഗ്രഹണം മുതലായവയിൽ സാമർത്ഥ്യമുള്ളവരാക്കുകയും ചെയ്യും.

2. ബസ്സ്

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കട്ടെ. ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിമുതൽ 1, 2, 3, 4 എണ്ണി തുടങ്ങും. 7 എന്നു് എണ്ണേണ്ട കുട്ടി ഏഴിനുപകരം "ബസ്സ്" എന്നു പറയണം. അടുത്തവൻ എട്ടു് എന്നു പറഞ്ഞു് എണ്ണം തുടരും. ഏഴിൻെറ എല്ലാ പെരുക്കങ്ങളേയും (ഉ: 14, 21, 28, 35, 42, മുതലായവ.) "ബസ്സ്" എന്നുതന്നെ പറയേണ്ടതാകുന്നു. 7 ഉൾപ്പെടുന്ന അക്കങ്ങൾ പറയുമ്പോൾ അതിൽ ഏഴല്ലാതെയുള്ള അക്കവും "ബസ്സ്" എന്നും പറയണം. ഉ: 17 എന്നതു് ഏഴിൻെറ പെരുക്കമല്ലെങ്കിലും അതിനെ "ഒന്നു ബസ്സ്" എന്നു പറയേണ്ടതാണു്. അതുപോലെ 27 = "രണ്ടു ബസ്സ്;" 73 = "ബസ്സ് മൂന്നു്" എന്നിങ്ങനെ 77 = "ബസ്സ്". ഇതു് ഏഴിൻെറ പെരുക്കമാണല്ലോ.

ഇങ്ങനെ എണ്ണിക്കൊണ്ടിരിക്കുമ്പോൾ വേണ്ട സ്ഥാനങ്ങളിൽ "ബസ്സ്" പറയാത്ത കുട്ടിക്കു് ഒരു കടം. അല്ലെങ്കിൽ ആ കുട്ടിയെ വല്ല തമാശശിക്ഷകൾക്കും വിധേയനാക്കുക.

തമാശശിക്ഷകളുടെ മാതൃക:— മുട്ടുകുത്തി കഷ്ടംവയ്ക്കൽ, തലമേലോട്ടുചരിച്ചുപിടിച്ചു് കുറുക്കൻ ഓളിയിടുന്നതുപോലെയുള്ള ശബ്ദമുണ്ടാക്കൽ, കോഴികൂകൽ, നായകുരയ്ക്കൽ, പൂച്ച കരയൽ മുതലായവ. ബസ്കി, മുമ്പോട്ടുമറിയൽ, ചക്രമുരുട്ടൽ മുതലായ അഭ്യാസവിദ്യകൾ പഠിച്ചിട്ടുള്ളവരാണെങ്കിൽ അവയേതെങ്കിലുമാകാം.

ഏഴ് എന്നതിനുപകരം മറ്റേതെങ്കിലും "ബസ്സ്" ആയിട്ടും കളിക്കാം, ഉ: 3— "ബസ്സ്".

വേറൊരു വിധം

രണ്ടക്കങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തു് ഒന്നിനു് "ബസ്സ്" എന്നും മററതിനു് "വിസ്സ്" എന്നും പേരു കൊടുക്കുക. എണ്ണുമ്പോൾ അതാതക്കങ്ങൾ വേണ്ടപോലെ "ബസ്സ്" എന്നോ "വിസ്സ്" എന്നോ രണ്ടുംകൂടിയോ പറയാതിരുന്നാൽ കടം. ഉ:3_ "ബസ്സ്," 7="വിസ്സ്," 9="ബസ്സ്," 13="ഒന്നുബസ്സ്," 14 = "വിസ്സ്," 15_"ബസ്സ്," 17="ഒന്നുവിസ്സ്," 33 = "ബസ്സ്", 35 = "വിസ്സ്," 37 = "ബസ്സ്‌വിസ്സ്", 38 = "ബസ്സ് എട്ടു്" എന്നിങ്ങനെ;

കുട്ടികൾ ജാഗ്രതയോടുകൂടിയിരിക്കുവാൻ പരിശീലിപ്പിക്കുന്ന ഒരു തരം കളിയാണിതു്. അതിനും പാഠമ പെരുക്കപ്പട്ടിക ഉറപ്പിക്കുവാനും ഇതു് ഉപയോഗപ്പെടുത്താം.

3. മണത്തറിയുക

മുൻകൂട്ടി, നല്ല വാസന പുറപ്പെടുവിക്കുന്നതും നാം നിത്യം പെരുമാറുന്നതുമായ ചില സാധനങ്ങൾ (ഉ; കാപ്പിപ്പൊടി, കായം, ചായ, ചുക്കു്, മല്ലി, ഉലുവ, ജീരകം, മുതലായവ) ഓരോ പൊതി കെട്ടിവെച്ചിരിക്കുക. അവ ഒന്നിച്ചു കൂട്ടിവയ്ക്കരുതു്. ക്ലാസ്സിൽവച്ചു് ഈ പൊതികൾ ഓരോന്നായി കുട്ടികൾക്കു് എടുത്തുകൊടുക്കുക. അവർ അതു മണത്തു നോക്കി

കൈമാറട്ടെ. അതിനുശേഷം പൊതികളിൽ ഉണ്ടായിരുന്ന സാധനങ്ങൾ എന്തെല്ലാമെന്നു കുട്ടികൾ അനുമാനിച്ച് അവയുടെ ക്രമമനുസരിച്ചുള്ള ഒരു പട്ടിക ഓരോരുത്തരും തയ്യാറാക്കണം. ശരിയാകുന്നവക്കു മാക്കുകൾ കൊടുത്തു വിജയിയെ കണ്ടു പിടിക്കാം.

ഈ കളി കുട്ടികളുടെ ഘ്രാണശക്തിയെ പരീക്ഷിക്കുവാൻ പററിയതാണ്. യാതൊരു വാസനയുമില്ലാത്ത ഉപ്പു മുതലായ സാധനങ്ങളും പൊതി കെട്ടി കൂട്ടത്തിൽ ഇടയ്ക്കുചേക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

4. ചിത്രക്കുഴൽ

കൂട്ടത്തിൽനിന്നും ഏഴു കുട്ടികളെ മററുള്ളവരുടെ മുമ്പിൽ നിരത്തിനിർത്തി അവർക്കു് ഓരോ നിറത്തിൻെറ പേരു കൊടുക്കുക. അതിനുശേഷം ഇവരൊഴികെ മററെല്ലാവരും കണ്ണടച്ചു തല കീഴോട്ടുകുനിച്ച് ഇരിക്കട്ടെ. അതിനിടയിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻ നിറങ്ങളുടെ പേരുകാരെ തമ്മിൽ സ്ഥലം മാററി വീണ്ടും നിരത്തിനിറുത്തേണ്ടതാണ്. പിന്നീട് കണ്ണു തുറന്നു് ഇവരെ നോക്കട്ടെ. ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്ന കുട്ടി നിരന്നുനിൽക്കുന്നവരുടെ നിറങ്ങൾ ഒരററം മുതൽ ക്രമമായി പറയണം. ഒരു തെററിനു ഒരു കടംവീതം. വീണ്ടും അവർ കണ്ണടച്ചിരിക്കുകയും നിറങ്ങളുടെ പേരുകാർ തമ്മിൽ സ്ഥലംമാററി നിൽക്കയും ചെയ്യുന്നു. മറെറാരു കുട്ടിയോടു് നിറങ്ങളുടെ പേരുകൾ ക്രമത്തിൽ പറയുവാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ഇങ്ങനെ കളി തുടരാം.

മറെറാരു വിധം

നിറങ്ങളുടെ പേരുകൾ ഒരു കുട്ടി പറയുന്നതിനുപകരം എല്ലാവരും കടലാസ്സിൽ എഴുതിവയ്ക്കേണ്ടതും രണ്ടോ മൂന്നോ തവണ നിറങ്ങൾ മാററിക്കളിച്ചതിനുശേഷം കടലാസ്സുകൾ

ഉപാദ്ധ്യായനെ ഏല്പിക്കേണ്ടതുമാണ്. കടലാസ്സുകൾ നോക്കി മാർക്കുകൊടുത്തു വിജയിയെ കണ്ടുപിടിക്കാം.

ഈ കളി കുട്ടികളുടെ ഓർമ്മശക്തിയെ വർദ്ധിപ്പിക്കയും നിറങ്ങളുടെ പേരുകൾ മറക്കാതെയിരിപ്പാൻ അവരെ സഹായിക്കയും ചെയ്യും. ഇതുപോലെ മററു വിഷയങ്ങൾക്കു സഹായമാകത്തക്ക വിധത്തിലും ഇതു കളിപ്പിക്കാം. അതാതു വിഷയങ്ങളിൽ പ്രധാനമായ പേരുകൾ, സംഭവങ്ങൾ മുതലായവ നിരന്നുനില്ക്കുന്ന കുട്ടികൾക്കു നിറത്തിനു പകരം കൊടുത്തുകൊണ്ടാൽ മതി. ഉദാ: ഭൂമിശാസ്ത്രം:- നദികളുടെ പേരുകൾ. പ്രധാന പട്ടണങ്ങൾ, വിളവുകൾ, വ്യവസായങ്ങൾ, കൈത്തൊഴിലുകൾ എന്നിങ്ങനെ പലതും.

ചരിത്രം:- ചരിത്രപുരുഷന്മാരുടെ പേരുകൾ, പ്രധാന സംഭവങ്ങൾ, മുഖ്യതീയതികൾ, ഏതെങ്കിലും ഒരു കാലത്തെ ഭരണ പരിഷ്ക്കാരങ്ങളിൽ പ്രധാനമായവ എന്നിങ്ങനെ.

പ്രകൃതിശാസ്ത്രം:- ചെടികൾ, പുഷ്പങ്ങൾ, കായ്കൾ, പഴങ്ങൾ, മൃഗങ്ങൾ, പക്ഷികൾ മുതലായവ.

ഭാഷ:- വ്യാകരണത്തിലെ ചില പ്രത്യേക ഭാഗങ്ങൾ, സാഹിത്യകാരന്മാരുടെ പേരുകൾ, കവിതകളുടെ പേരുകൾ, ആഖ്യായികകൾ ആദിയായവ.

5. അമ്മാവൻെറ അഭീഷ്ടം

ഉപാദ്ധ്യായൻ കുട്ടികളുടെ മുമ്പിൽ പ്രായംചെന്ന ഒരമ്മാവനായി സ്വയം നടിച്ചുകൊണ്ടു "കുട്ടികളേ, എനിക്കു വയസ്സായി. 'ര' എന്ന ശബ്ദം കേൾക്കുന്നതു് എനിക്ക് അസഹ്യമാണ്, എനിക്ക് ഇഷ്ടമുള്ള എന്തു തരുവാൻ നിങ്ങൾക്കു സാധിക്കും?" എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ടു് ഒരു കുട്ടിയെ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കണം. അയാൾ ഉടനെ "ര" എന്ന അക്ഷരമോ ആ ശബ്ദം പറ

പ്പെടുവിക്കുന്ന കൂട്ടക്ഷരങ്ങളോ ഇല്ലാത്ത ഏതെങ്കിലും ഒരു സാധനത്തിൻെറ പേരു പറയേണ്ടതാകുന്നു. ഉടനെ മറെറാരുത്തനെ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുക. ഇങ്ങനെ ഓരോരുത്തരും ഓരോ വാക്കു പറയട്ടെ. വാക്കു പറയാൻ വൈകലോ പറഞ്ഞ വാക്കിൽ "ര" യോ അതു ചേൎന്നുള്ള അക്ഷരങ്ങളോ ഉണ്ടായാൽ ആ കുട്ടിയ്ക്കു് ഒരു കടം; അല്ലെങ്കിൽ തമാശയുള്ള എന്തെങ്കിലും ഒരു ശിക്ഷ.

വീണ്ടും അക്ഷരം മാററി "ക" എന്നോ "പ" എന്നോ മറേറതെങ്കിലും ഒരക്ഷരമോ ഉപയോഗിച്ചു കളിപ്പിക്കണം. ഒന്നിനുപകരം രണ്ടക്ഷരങ്ങൾ അമ്മാവനു് ഇഷ്ടമില്ലാത്തവയാക്കി കല്പിച്ചും കളിക്കാവുന്നതാണു്.

ഈ കളിവാക്കുകൾ ആലോചിക്കാൻ കുട്ടികളെ ഉത്സാഹിപ്പിക്കയും അവരുടെ വാക്കുകളുടെ കലവറ വർദ്ധിപ്പിക്കയും ചെയ്യും.

6. കീഴ്, മേൽ, നീർ.

"കീഴ്" എന്നാൽ ഭൂമി അഥവാ കരയെന്നും, "മേൽ" എന്നാൽ ആകാശം എന്നും "നീർ" എന്നാൽ വെള്ളമെന്നുമാണു് ഇവിടെ ഉദ്ദേശിക്കുന്നതു് എന്നു് ആദ്യം കുട്ടികളെ മനസ്സിലാക്കിക്കൊടുക്കുക. അതിന്നുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ "കീഴ്, മേൽ, നീർ — മേൽ" എന്നു പറഞ്ഞു ഒരു കുട്ടിയെ ചൂണ്ടിക്കാണിച്ചാൽ പത്തെണ്ണുന്നതിനു മുമ്പിൽ ആകാശത്തിൽ ജീവിക്കുന്ന ഒരു ജന്തുവിൻെറ, അതായതു് ഒരു പറവയുടെ, പേർ അയാൾ പറയണം, ഉപാദ്ധ്യായൻ "കീഴ്. മേൽ നീർ" എന്നു പറഞ്ഞതിന്നുശേഷം "നീർ" എന്നു പറയുന്നുവെങ്കിൽ വെള്ളത്തിൽ ജീവിക്കുന്ന ഒരു ജന്തുവിൻെറ പേരാണു് ചൂണ്ടിക്കാണിച്ച കുട്ടി പറയേണ്ടതു്. അതുപോലെ "കീഴ്" എന്നു പറഞ്ഞാൽ കരയിൽ ജീവിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും ഒരു ജന്തു

വിൻെറ പേർ പറയണം. പത്തെണ്ണുന്നതിന മുമ്പ് ഇങ്ങനെ പറയുന്നില്ലെങ്കിൽ ആ കുട്ടിക്ക് ഒരു കടം.

7. അന്ത്യാക്ഷരം

കുട്ടികഠം വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. ഒരു കുട്ടി ഏതെങ്കിലും ഒരു വാക്കു പറഞ്ഞു കളി തുടങ്ങും. അടുത്ത കുട്ടി ആ വാക്കിൻെറ അവസാനത്തെ അക്ഷരംകൊണ്ടു തുടങ്ങുന്ന മറെറാരു വാക്ക് പറയണം. ഇങ്ങനെ ഓരോരുത്തരും ഓരോ വാക്കു വീതം പറയേണ്ടതാകുന്നു. ആദ്യം പറഞ്ഞുപോയ വാക്കുകഠം വീണ്ടും പറഞ്ഞുകൂടാ; വാക്കു പറയാൻ സാധിക്കാതെ വന്നാൽ അയാഠക്ക് ഒരു കടം. എന്നാൽ വാക്കു കിട്ടാതെ വരുമ്പോഠം ഒരു കുട്ടിയ്ക്കു തനിക്കു മുമ്പു പറഞ്ഞ കുട്ടിയോടു വാക്കെന്താണെന്നു ചോദിക്കാവുന്നതും അയാഠം താൻ പറഞ്ഞ വാക്കിൻെറ അന്ത്യാക്ഷരംകൊണ്ടു തുടങ്ങുന്ന ഒരു വാക്ക് ഉടനെ പറയേണ്ടതുമാണ്, അങ്ങനെ പറയാത്തപക്ഷം, അയാഠക്കായിരിക്കും കടം ഉണ്ടാകുക. അയാഠം വാക്കു പറയുന്നതായാൽ ആദ്യം വാക്കു കിട്ടാതെ വന്ന കുട്ടിക്കുതന്നെയായിരിക്കും കടം. ഒരു വാക്കു പറയുന്നതിന പത്തെണ്ണുന്നതുവരെ സമയം അനുവദിച്ചാൽ മതിയാകും.

ൻ, ൽ, ഠം, ർ മുതലായ അർദ്ധാക്ഷരങ്ങഠം കണക്കാക്കേണ്ടതില്ല. കൂട്ടക്ഷരങ്ങളിൽ പ്രധാന ശബ്ദം അല്ലെങ്കിൽ ഒടുവിലത്തെ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങഠം അന്ത്യാക്ഷരങ്ങളായി ഉപയോഗിക്കണം. ഉദാ: ആമ, മാല, ലത, തക്കം, കാവൽ, വരാം, രാമൻ, മരം, രസികൻ, കയ്യ്, പാതി, തപസ്സ്, സരസ്സ്, സാരം. എന്നിങ്ങനെ വാക്കുകഠം ഉണ്ടാക്കേണ്ടിയിരിക്കുന്നു.

8. ഓർമ്മച്ചങ്ങല

കുട്ടികഠം വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ "ഞാൻ

ചന്തയ്ക്കുപോയി ഒരു ചേന വാങ്ങി." എന്നു് ഒരു വാക്യം തുടങ്ങുന്നു. കുട്ടികളിൽ ഒരുത്തൻ ആ വാക്യം ആവത്തിച്ചു് "വാങ്ങി" എന്ന വാക്കിനുമുമ്പു് ഒരു വാക്കുകൂടി ചേത്തു പറയണം. ഉ: "ഞാൻ ചന്തയ്ക്കു പോയി ഒരു ചേനയും ഒരു മത്തനും വാങ്ങി." ഇങ്ങനെ ഓരോ കുട്ടിയും തനിക്കു മുമ്പുള്ള കുട്ടി പറഞ്ഞതെല്ലാം ക്രമംതെററാതെ ആവത്തിക്കേണ്ടതും സ്വന്തമായി ഒരു വാക്കു ചേക്കേണ്ടതുമാകുന്നു. ഒടുവിലാകുന്തോറും പറഞ്ഞ വാക്കുകൾ ക്രമംതെററാതെ ഓമ്മിക്കുവാൻ പ്രയാസമുണ്ടാകും. അതിനാൽ പതിനഞ്ചോ ഇരുപതോ വാക്കുകൾ കൂട്ടിച്ചേത്തുകഴിഞ്ഞാൽ കളി വീണ്ടും ആദിയേ തുടങ്ങേണ്ടതാണു്. ഓരോ വാക്കും പറയുന്ന കുട്ടിയെ ഓത്തു വാക്കുകൾ ഓമ്മിക്കുവാൻ എളുപ്പമുണ്ടാകും. വാക്കുകളുടെ ക്രമം തെററിക്കുകയോ, വാക്കുകൾ വിട്ടുകളയുകയോ ചെയ്യുന്നവക്കു് ഒരു കടം; അല്ലെങ്കിൽ തമാശയുള്ള എന്തെങ്കിലും ശിക്ഷ കൊടുക്കേണ്ടതാണു്.

9. കുഞ്ഞുപൂച്ച

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കും. അതിൽ ഒരുത്തൻ നടുക്കു വരുന്നു. അയാൾ, മററുള്ളവർ ഓമനിച്ചു വളത്തുന്ന കുഞ്ഞുപൂച്ചയാണു്, പൂച്ച നാലുകാലിൽ നടന്നു് അവരിൽ ഓരോരുത്തരുടേയും അടുക്കൽ ചെന്നു 'മ്യാവു—' എന്നു ശബ്ദമുണ്ടാക്കിക്കൊണ്ടിരിക്കും. ഉടനെ അയാൾ പൂച്ചയുടെ പുറത്തു തലോടിക്കൊണ്ടു ചിരിക്കാതെ—പുഞ്ചിരിയിടുകപോലും ചെയ്യാതെ "എൻെറ കുഞ്ഞുപൂച്ച" എന്നു മൂന്നുപ്രാവശ്യം പറയണം. അയാൾ ചിരിച്ചാൽ ഉടൻ അയാൾ പൂച്ചയാകും. അയാളെ ചിരിപ്പിക്കുവാൻ പൂച്ചയ്ക്കു് "മ്യാവു" എന്ന ശബ്ദം പല സ്വരത്തിലും പുറപ്പെടുവി

ക്കാവുന്നതും തന്റെ തലകൊണ്ട് മററവളുടെ മേൽ മുട്ടവായി ഉരയ്ക്കാവുന്നതുമാണ്. എന്നാൽ, ഒരു കുട്ടി മൂന്നു പ്രാവശ്യം "എന്റെ കുഞ്ഞു പൂച്ച" എന്നു പറഞ്ഞുകഴിഞ്ഞാൽ പൂച്ച മറെറാരാളുടെ അടുക്കൽ പോകേണ്ടതാകുന്നു.

10. വേണം; വേണ്ടാ.

കുട്ടികൾ നിരന്നോ അർദ്ധവൃത്തമായിട്ടോ നിൽക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ അവരുടെ മുമ്പിൽനിന്നു "വേണം" എന്നു പറഞ്ഞ് എന്തെങ്കിലും ആംഗ്യം കാണിക്കയും കുട്ടികൾ അത് അനുകരിക്കയും ചെയ്യും (കൈ പൊക്കുക: കാൽ പൊക്കുക; ചാടുക; ഇടത്തോട്ടും വലത്തോട്ടും തിരിയുക, നിന്നിടത്തുതന്നെ നിന്നു ഓടുന്നമാതിരി കാൽരണ്ടും പൊക്കിച്ചവിട്ടി ചാടിച്ചാടി നിൽക്കുക; ദേഹം മുമ്പോട്ടും, പിന്നോട്ടും, ഇടത്തോട്ടും, വലത്തോട്ടും വളയ്ക്കുക എന്നിങ്ങനെ പലതും ആവാം). ഉപാദ്ധ്യായൻ "വേണ്ടാ" എന്നു പറഞ്ഞ് എന്ത് ആംഗ്യം കാണിച്ചാലും അത് ആരും അനുകരിക്കുവാൻ പാടില്ലാത്തതാകുന്നു. "വേണം" എന്നു പറയുമ്പോൾ അനുകരിയ്ക്കാതിരിയ്ക്കയും "വേണ്ടാ" എന്നു പറയുമ്പോൾ അനുകരിയ്ക്കയും ചെയ്യുന്നവർ തെററുകാരാണ്—ഒരു തെററിന് ഒരു കടം വീതം കണക്കാക്കണം. തെററുന്ന കുട്ടികളെ കളിയിൽനിന്നും മാററിനിർത്തി ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്നവൻ വിജയിയായും കളിക്കാവുന്നതാണ്.

11. അടുത്തവൻ.

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരുത്തൻ "പുള്ളി". അയാൾ നടുക്കുനിന്നു് ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിയെ ചൂണ്ടി ചോദ്യം ചോദിക്കും. ഉടനെ ഏതൊരുകുട്ടിയെ ചൂണ്ടിയോ അയാളുടെ വലത്തു ഭാഗത്തുള്ള അടുത്തവൻ ആ ചോദ്യത്തിന് ഉത്തരം പറയണം.

(ഉത്തരം ശരിയാണോ എന്നു നിഷ്ക്കർഷിക്കേണ്ടതില്ല). ഉത്തരം പറയുവാൻ താമസിച്ചാൽ അയാഠം "പുള്ളി" യായി നട്ടക്ക വരേണ്ടതും ആദ്യത്തെ "പുള്ളി" മററുള്ളവരോടുകൂടി ചേരേണ്ടതുമാണ്. ഇങ്ങനെ കളി തുടരും.

12. സ്വയംകൃതാനർത്ഥം.

എല്ലാവരും അർദ്ധവൃത്താകാരത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഒരു വിദ്യാർത്ഥിക്കുവേണ്ട സാധനങ്ങഠം എന്തെല്ലാമെന്ന് ഉപാദ്ധ്യായൻ കുട്ടികളോടു ചോദിക്കുകയും അവർ ഓരോരോ സാധനങ്ങളുടെ പേരു പറയുകയും വേണം. ഒരിക്കൽ ഒരുത്തൻ പറഞ്ഞതു് മറെറാരാഠക്കു വീണ്ടും പറയാം. ഇങ്ങനെ പുസ്തകം, പേന, പെൻസിൽ, റബ്ബർ, കുട, സഞ്ചി എന്നിങ്ങനെ പലതും കുട്ടികഠം പറയുന്നതായിരിക്കുമല്ലോ. അതിനുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ ഈ വാക്കുകഠം ധാരാളമായി കൂട്ടിച്ചേർത്ത് ഒരു കുട്ടി സ്കൂളിൽ വരുന്നതും ക്ലാസ്സിൽ ഇരിക്കുന്നതും ഓരോ സാധനം എടുത്തു പെരുമാറുന്നതും മററും ചിത്രീകരിച്ച് ഒരു കഥപോലെ പറഞ്ഞു തുടങ്ങണം. കഥയിൽ "കുട്ടി"; "ക്ലാസ്സ്" എന്നീ രണ്ടു വാക്കുകഠം വരുമ്പോഠം എല്ലാവരും ചാടിയെഴുന്നേററ് രണ്ടു പ്രാവശ്യം വട്ടം തിരിഞ്ഞതിനുശേഷം വീണ്ടും ഇരിക്കേണ്ടതാകുന്നു. അതുപോലെ ഓരോരുത്തരും അവരവർ പറഞ്ഞിട്ടുള്ള വാക്കുകഠം കഥയിൽ വരുമ്പോഠം ചാടിയെഴുന്നേററ് ഇപ്രകാരം ചെയ്യേണ്ടതാണ്. കഥയിൽ ഇടയ്ക്കിടയ്ക്ക് എല്ലാവക്കും പൊതുവായുള്ള "കുട്ടി"; "ക്ലാസ്സ്" എന്നീ വാക്കുകഠം ഉണ്ടായിരുന്നാൽ കുട്ടികഠക്ക് ഉന്മേഷം വർദ്ധിക്കുന്നതായിരിക്കും.

സ്കൂളിൽ പോകുന്ന കുട്ടിയുടെ കഥയ്ക്കു പകരം ഉപാദ്ധ്യായനു മററു കഥകളും പറയാം. എന്നാൽ കഥയ്ക്കനുസരണമായിട്ടുള്ള വാക്കുകഠം മുൻകൂട്ടി കുട്ടികളെക്കൊണ്ടു പറയിപ്പിച്ചിരിക്കണം. ഉദാ: ചന്തക്കുപോകൽ, വിനോദയാത്ര, വഞ്ചിയാത്ര മുതലായവ.

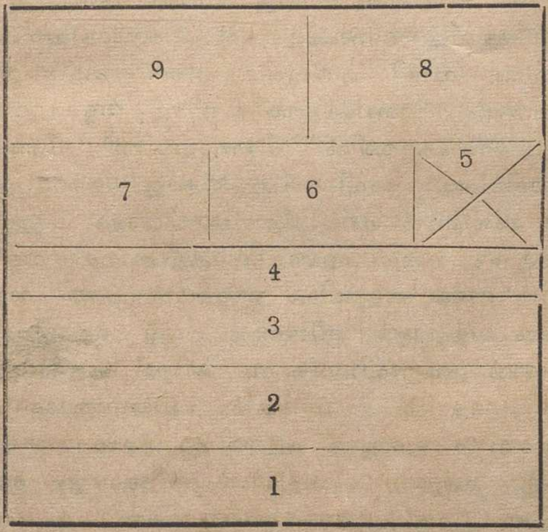
II

വട്ടുകളികൾ

ഏകദേശം $1\frac{1}{2}$ അംഗുലം വ്യാസമുള്ള ഒരു ഓടിന്റെയോ കലം ഉടഞ്ഞതിന്റെയോ കഷണത്തിനാണ് "വട്ട്" എന്നു പറഞ്ഞുവരുന്നതു്. വട്ടുകളി നമ്മുടെ ഇടയിൽ വളരെ പ്രചാരത്തിലുള്ള ഒരുതരം വിനോദമാണ്. സാധാരണയായി പെൺകുട്ടികളും ചെറിയ ആൺകുട്ടികളുമാണ് ഈ കളി കളിക്കാറുള്ളതു്.

ഇവയിൽ, രണ്ടുപേർക്കോ രണ്ടോ മൂന്നോ പേർ വീതമുള്ള രണ്ടു സംഘങ്ങൾക്കോ പങ്കെടുക്കാവുന്നതാണ്.

തട്ടിൻപുറം



5. മിണ്ടാപ്പൂതം
6. തടിച്ചി
7. ചോരക്കടൽ
8. ചെറിയ തട്ടിൻപുറം
9. വലിയ തട്ടിൻപുറം

കളം ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംപോലെ. 1, 2, 3 എന്നി കളങ്ങൾ ഏകദേശം 2 അടി വിസ്താരവും 4-ാംകളത്തിനു 1 അടി വിസ്താരംമാത്രവും 5, 6, 7 എന്നിവകൾക്ക 3 അടിയോളം വീതിയും 8-ം, 9-ം, കളങ്ങൾക്ക് 4 അടിയോ അതിൽക്കൂടുതലോ വിസ്താരവും ഉണ്ടായിരിക്കണം. 1, 2, 3, 4 ഈ കളങ്ങൾക്ക് 12 മുതൽ 15 അടിവരെ നീളമുണ്ടാകാം. മററുള്ള കളങ്ങൾക്ക് അതിൻെറ തരംപോലെ.

ആദ്യം വട്ട് ഒന്നാംകളത്തിൽ ഇടുന്നു. അതിനുശേഷം ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി ഒരു ചാട്ടത്തിനു വട്ടിന്മേൽ വീണു്, തിരിഞ്ഞു് ആ കാലുകൊണ്ടുതന്നെ വട്ടു തെററിച്ചു കളത്തിനു വെളിയിലാക്കണം. പിന്നീട് ഒന്നാം കളത്തിൽ നിന്നും ഒററക്കാലിൽച്ചാടി വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടിവീഴണം. പിന്നീട് വട്ട് രണ്ടാംകളത്തിൽ ഇടുന്നു. ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി ഒന്നാംകളത്തിൽക്കയറി അവിടെനിന്നും രണ്ടാംകളത്തിൽ വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീണു് അതു വീണ്ടും തെററിച്ചു് വെളിയിലാക്കി മടങ്ങി ഒന്നാംകളത്തിൽ നൊണ്ടിവരികയും അവിടെനിന്നു ചാടി മുൻപതിവുപോലെ വട്ടിന്മേൽ വീഴുകയും ചെയ്യണം. രണ്ടാംകളത്തിൽനിന്നു വട്ടുതെററിക്കുമ്പോൾ അതു ഒന്നാംകളത്തിൽ വീഴുന്നുവെങ്കിൽ വീണ്ടും അതിന്മേൽ ചാടിവീണു് അവിടെനിന്നും അതു തെററിച്ചു വെളിയിലാക്കി അതിന്മേൽ ചാടിവീണാൽമതിയാകും. ഇതുപോലെതന്നെ മൂന്നും നാലും കളങ്ങളിൽ കളിക്കണം. വട്ട് കളത്തിൽ ഇട്ടാൽ ഓരോ കളത്തിലും ഒററക്കാൽ കുത്തി ചാടിച്ചാടി ഒടുവിൽ വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ടതും വട്ടു തെററിച്ചു് വെളിയിലാക്കിയാൽ അതുപോലെതന്നെ ഓരോ കളത്തിൽ കൂടിയും ചാടി ഒടുവിൽ വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ടതുമാണു്. വട്ടു തെററിക്കുമ്പോൾ ഇടയ്ക്കുള്ള കളത്തിൽ വീഴുന്നുവെങ്കിൽ ആ കളത്തിലേയ്ക്കു ചാടുമ്പോൾ വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ടതും അവിടെനിന്നു വീണ്ടും വട്ട് തെററിക്കേണ്ടതുമാകുന്നു. 4-ാംക

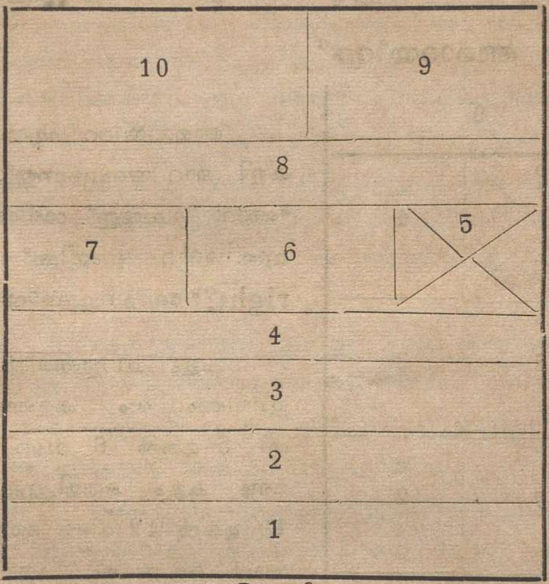
ളത്തിൽനിന്നും കളിച്ചുപോന്നാൽ പിന്നീട് അതിനു മുകളി ലുള്ള കളങ്ങളിൽ കളിക്കുമ്പോൾ ആ കളത്തിൽ ചവിട്ടു വാൻ പാടില്ല. അതിനുശേഷം "മിണ്ടാപ്പൂതം" എന്നറിയ പ്പെടുന്ന 5-ാം കളത്തിൽ കളിക്കേണ്ടതാണ്. അപ്പോൾ പല്ലു പുറത്തു കാണാത്തവണ്ണം ചുണ്ടു കൂട്ടിപ്പിടിച്ചിരിക്കേണ്ട തും സംസാരിക്കുവാനോ മൂളുവാനോ പാടില്ലാത്തതുമാകു ന്നു. അതിന്നുശേഷം "തടിച്ചി" എന്നറിയപ്പെടുന്ന 6-ാം കളത്തിൽ കളിക്കും. അപ്പോൾ രണ്ടു കയ്യുകൊണ്ടും എടുപ്പിൽ പിടിച്ചിരിക്കണം. പിന്നെ 7-ാം കളമാകുന്ന "ചോരക്കട ലി"ൽ ആ സമയത്ത് ഒരു കൈകൊണ്ടു മൂക്കിൽപ്പിടിച്ചിരി ക്കേണ്ടതാണ്. 5, 6, 7 എന്നീ കളങ്ങളിൽ കളിക്കുമ്പോൾ നാലാംകളത്തിൽ വട്ട് ഒരിക്കലും വീഴുവാൻ ഇടയാകരുത്. അതുപോലെതന്നെ കളിക്കാരൻ 3-ാം കളത്തിൽനിന്ന് 4-ാം കളം തൊടാതെ ചാടി വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ടതാണ്. ഈ മൂന്നു കളങ്ങളിൽനിന്നും വട്ടു തെററിച്ച് നേരെ മൂന്നാം കള ത്തിലോ അതിൽക്കൂടി വെളിയിലേയ്ക്കോ അയയ്ക്കാവുന്നതാണ്. 8-ാം കളമാകുന്ന "ചെറിയ തട്ടിൻപുറ"ത്തു കളിക്കുന്നതി നും മേൽപ്പറഞ്ഞ നിയമങ്ങൾതന്നെയാണ് അനുസരിക്കേ ണ്ടതു്. 8-ം 9-ം കളത്തിൽ പ്രവേശിക്കുന്നതു 6-ാം കളമാ കുന്ന തടിച്ചിയിൽക്കൂടിയായിരിക്കണം. 8-ൽനിന്നും തെററി ക്കുന്ന വട്ട് തടിച്ചിയിൽ വീഴാൻ വിരോധമില്ല. അങ്ങനെ വീണാൽ അതിന്മേൽ ചാടിവീണ് അവിടെനിന്നു വീണ്ടും തെററിച്ചു മുൻപോലെ കളിച്ചുകൊള്ളണം. "വലിയ തട്ടിൻ പുറ"മാകുന്ന 9-ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടുകഴിഞ്ഞാൽ കളിക്കാരൻ ചാടിച്ചാടി ആ വട്ടിന്മേൽ വീണതിനുശേഷം അവിടെ അ യാൾക്കു രണ്ടുകാലും കുത്താം. അതിനുശേഷം വട്ട് കാൽവി രലുകൾക്കിടയിൽ ആക്കി, കളിക്കാരൻ മററുള്ളവരോട് "അ കത്തോ, പുറത്തോ" എന്നു ചോദിക്കുന്നു. "അകത്ത്" എന്നു മറുപടി കിട്ടിയാൽ ഒന്നാം കളത്തിലും, "പുറത്ത്" എന്നു

മറുപടി കിട്ടുന്നുവെങ്കിൽ കളത്തിനു പുറത്തും അയാഠം കാൽ വീശി വട്ടിടേണ്ടതും ഒററക്കാലിൽ മടങ്ങി ആ വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴേണ്ടതുമാകുന്നു. അപ്പോഠം ഒരു കളി കഴിഞ്ഞു; കളിച്ച ആഠംക്കു ഒരു "നേട്ടം" കിട്ടി. ആ നേട്ടത്തെ കാണിപ്പാൻ ഒന്നാം കളത്തിന്റെ പകുതി അയാഠംക്കു "പതിച്ച" കൊടുക്കണം. അതായതു കളം രണ്ടായി പകുത്തു ഒരു ഭാഗം അയാഠം സ്വന്തമായി മാററും. വീണ്ടും അയാളോ അയാളുടെ പക്ഷക്കാരോ കളിക്കുമ്പോഠം ആ കളത്തിൽ കളിക്കേണ്ട ആവശ്യമില്ല. മറുകക്ഷികഠം ഒന്നാം കളത്തിന്റെ പകുതി മാത്രം ഉപയോഗിച്ചു കളിക്കേണ്ടതാകുന്നു. രണ്ടാമത്തെ കളിയിലും ആദ്യത്തെ കക്ഷിതന്നെ ജയിക്കുന്നപക്ഷം, രണ്ടാം കളവും അവക്കു പതിച്ചുകൊടുക്കണം. കളങ്ങഠം പതിച്ചു കൊടുത്തതിനുശേഷം എതിർകക്ഷി ജയിക്കുന്ന ഓരോ നേട്ടത്തിനും ഓരോ കളംവീതം മടക്കിക്കൊടുത്തു പൊതുവായി ഇടേണ്ടതാണു്.

താഴെ പറയുന്ന സന്ദർഭങ്ങളിൽ ഒരു കളിക്കാരന്റെ കളി പോകുന്നതായിരിക്കും: കളിക്കുമ്പോഠം വട്ടു് ഇടേണ്ട കളത്തിൽ ശരിയായി വീഴാതിരിക്കുക; വട്ടു് എപ്പോഴെങ്കിലും ഏതെങ്കിലും ഒരു വരയിൽ വീണു കിടക്കുക; കളത്തിന്റെ ഇരുവശങ്ങളിൽക്കൂടി വട്ടു വെളിയിലേയ്ക്കു പോകുക; 4-ാം കളത്തിൽ കളിക്കുമ്പോഴല്ലാതെ അവിടെ വട്ടു വീണു കിടക്കുക; , കളിക്കാരൻ രണ്ടുകാലും കുത്തുക (വലിയ തട്ടിൻ പുറത്തൊഴിച്ചു്): വരയിൽ ചവിട്ടുക; 4-ാം കളത്തിൽ അവിടെ കളിയ്ക്കുമ്പോഴല്ലാതെ ചവിട്ടുവാൻ ഇടവരുക; മിണ്ടാപ്പൂതത്തിൽ കളിക്കുമ്പോഠം പല്ലു വെളിയിൽ കാണിക്കുക. മിണ്ടുക, മൂളുക മുതലായതു ചെയ്യുക; തടിച്ചിയിലും ചോരക്കടലിലും കൈകഠം വേണ്ട സ്ഥാനത്തു വയ്ക്കാതിരിക്കുക മുതലായവ. ഒരുത്തന്റെ കളിപോയാൽ ഉടൻ മറുകക്ഷിയിൽ ഒരാഠം കളി തുടങ്ങുന്നതാണു്. ഒരുത്തൻ കളിച്ചുനിറുത്തിയ

യിടത്തുനിന്നുതന്നെ അയാളോ അയാളുടെ കക്ഷിയിൽ ആരെ ങ്കിലുമോ പിന്നെ കളിക്കുമ്പോഠം തുടന്നു കളിക്കാവുന്ന താണു്.

2. ശ്രീകോവിൽ

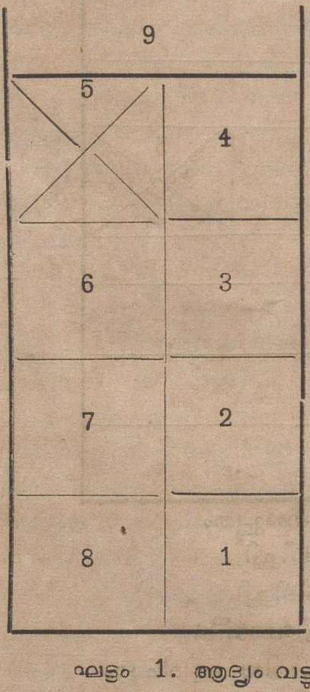


5. മിണ്ടാപ്പൂതം
6. തടിച്ചി
7. പിടിച്ചി
8. ശ്രീകോവിൽ
9. ചെറിയ തട്ടിൻപുറം
10. വലിയ തട്ടിൻപുറം

ഇതു "തട്ടിൻപുറം" പോലെതന്നെ. 8—ാം കളം "ശ്രീകോ വിൽ" പ്രത്യേകമായുണ്ടു് എന്നുമാത്രം. ശ്രീകോവിലിൽ കളി

ക്കാൻനേരത്തുമാത്രമേ ആ കളത്തിൽ വട്ടിടുകയും ചവിട്ടുകയും പാടുള്ളു. അങ്ങിനെ 4–ാം കളവും 8–ാം കളവും ഒരുപോലെയാണ്. അളവിലും അവ ഒരുപോലെയിരിക്കും. 7–ാം കളത്തിന് ഇതിലെ പേരു "പിടിച്ചി" എന്നാണത്രെ. കളിയുടെ നിയമങ്ങൾക്കു ഒരു വ്യത്യാസവുമില്ല. 7–ാം കളമായ "പിടിച്ചി" കഴിഞ്ഞാൽ 'ശ്രീകോവിലി'ൽ കളിച്ചിട്ടുവേണം തട്ടിൻപുറങ്ങളിൽകളിക്കുവാൻ.

3. അമാറയിററ്



അമാറയിററ് എന്നാണ് ഈ കളി അറിയപ്പെടുന്നതു്. ഇതു് "ഞാൻ ചെയ്തതു് ശരിയോ" എന്നതിന്റെ ഇംഗ്ലീഷ് "Am I right?" ലോപിച്ചുണ്ടായതാവാം.

കളം ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവിധം. കളങ്ങളുടെ വീതി 5 മുതൽ 6 വരെ അടിയും രണ്ടു കളം ഒരുമിച്ചുള്ള നീളം 10 മുതൽ 12 വരെ അടിയും ആയാൽ മതിയാകും. ഏററവും മുകളിലുള്ള 9–ാം കളത്തിന്റെ മേലതിർ വരച്ചിരിക്കണമെന്നില്ല.

ഘട്ടം 1. ആദ്യം വട്ടു് ഒന്നാം കളത്തിൽ ഇടുന്നു. അതിന്മേൽ ഒററക്കാലിൽ ചാടിവീഴണം. അതിനുശേഷം ആ കളത്തിൽ ഒററക്കാലിൽ നിന്നുകൊണ്ടു് വട്ടു കയ്യിലെടുത്തു് എല്ലാക്കളത്തിലുംകൂടി നൊണ്ടിച്ചാടി 8–ാം കളത്തിൽ

വന്നാൽ അവിടെനിന്നു വെളിയിൽ ചാടാം. 5-ാം കളത്തിൽ മാത്രം രണ്ടുകാലും കുത്താവുന്നതാണ്. പിന്നീടു് 2-ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് ഒന്നാം കളത്തിൽക്കൂടി നൊണ്ടിച്ചാടി വട്ടിന്മേൽ വീണു് മുൻപോലെ വട്ടു് കയ്യിലെടുത്തു് എല്ലാക്കളവും ചാടിപ്പുറത്തുവരിക. പിന്നെ 3-ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടും, അതിനുശേഷം എല്ലാ കളത്തിലും ഇതുപോലെതന്നെയും കളിക്കേണ്ടതാണ്. 5-ാം കളത്തിൽ വട്ടിടുമ്പോൾമാത്രം അവിടെ രണ്ടുകാലും കുത്തിക്കൂടാ. ഇങ്ങനെ 8-ാം കളവും കളിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ ഒന്നാംഘട്ടം കളി കഴിഞ്ഞു. ഈ ഘട്ടത്തിൽ 9-ാം കളത്തിൽ കടക്കേണ്ടിവരുന്നില്ല.

72858

ഘട്ടം 2. കൈ മലർത്തിപ്പിടിച്ചു് ഉള്ളംകയ്യിൽ വട്ടുവച്ചു് വീഴിക്കാതെ ഒന്നുമുതൽ എല്ലാക്കളവും നൊണ്ടിച്ചാടി ചുററിവരിക. 5-ാം കളത്തിൽമാത്രം രണ്ടുകാലും കുത്താവുന്നതും കയ്യിലെ വട്ടു് ശരിയാക്കി വയ്ക്കാവുന്നതുമാണ്.

ഘട്ടം 3. കൈ കമഴ്ത്തിപ്പിടിച്ചു് കൈപ്പടത്തിൻെറ പുറത്തു് വട്ടുവച്ചു് രണ്ടാംഘട്ടംപോലെ കളിക്കണം.

ഘട്ടം 4. കൈവിരലുകൾക്കിടയിൽ വട്ടുപിടിച്ചു് കൈ ഉയർത്തിപ്പിടിച്ചുകൊണ്ടു് മേൽപ്രകാരം കളിക്കുക.

ഘട്ടം 5. മടക്കിപ്പിടിച്ചിരിക്കുന്ന കാലിൻെറ വിരലുകൾക്കിടയിൽ വട്ടുവച്ചുകൊണ്ടു് മുൻപോലെ കളിക്കുന്നു.

ഘട്ടം 6. ഒരുകാൽ മുന്നോട്ടുനീട്ടി പാദപ്പുറവടിയിൽ വിരലുകളുടെ കടഭാഗത്തായി വട്ടുവച്ചു് രണ്ടുകാലും കുത്തിനടന്നു കളങ്ങൾ ചുററിവരിക.

ഘട്ടം 7. വട്ടു തലയിൽവച്ചു് നടന്നു് കളങ്ങൾ ചുററിവരണം.

ഘട്ടം 8. അമാറയിററ്. വട്ടു് 9-ാം കളത്തിലേയ്ക്കു് എറിഞ്ഞതിനുശേഷം കളിക്കാരൻെറ കണ്ണു് അടച്ചുകെട്ടുന്നു.

അയാൾ വലത്തുകാൽ ഒന്നാം കളത്തിലും ഇടത്തുകാൽ 8—ാം കളത്തിലും ആയി കയറിനിന്നു് "അമാറയിററ്" എന്നു ചോദിക്കും. അപ്പോൾ അയാൾ വരയിൽ ഒന്നിലും ചവിട്ടാതെ ശരിയായി കളത്തിൽത്തന്നെ നിൽക്കുന്നുവെങ്കിൽ എതിർകക്ഷികൾ "റയിററ്" എന്നു പറയും. അയാൾ വരയിൽ ചവിട്ടിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അവർ "റോങ്ങ്" എന്നും പറയുന്നതാണു്. റയിററാണെങ്കിൽ കളിക്കാരൻ അടുത്തകളങ്ങളിലേയ്ക്കു് അതായതു് വലത്തുകാൽ 2—ലും ഇടത്തുകാൽ 7—ലുമായി പ്രവേശിപ്പിച്ചു് "അമാറയിററ്" എന്നു ചോദിക്കും. ഇങ്ങനെ അയാൾ എല്ലാക്കളങ്ങളിലുംകൂടി "റയിററായി" നടന്നു 4—ലും 5—ലും കാൽകുത്തിനിന്നു കഴിഞ്ഞാൽ കണ്ണുതുറന്നു് 9—ാം കളത്തിലുള്ള വട്ടിൽ ചാടിവീഴുന്നു. അവിടെനിന്നും വട്ടെടുത്തു് 1—ം 8—ം കളങ്ങളുടെ മുമ്പിലേയ്ക്കു് അതു് എറിയുകയും മുമ്പിലത്തേതുപോലെ, പക്ഷേ, കണ്ണുകെട്ടാതെ, ഓരോ കളത്തിലും കാൽവച്ചു് ഒടുവിൽ 1—ലും 8—ലും നിന്നു് വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴണം. മടക്കത്തിനും കണ്ണുകെട്ടി "അമാറയിററ്" ചോദിച്ചു് കളിക്കാവുന്നതാണു്. ഇതു കഴിഞ്ഞാൽ ഒരു കളി അവസാനിച്ചു. ആ കളിക്കാരനോ, ആ സംഘത്തിനോ ഒരു നേട്ടമായി. അതിനുവേണ്ടി ഒന്നാം കളത്തിന്റെ പുറം പകുതി അയാൾക്കു് പതിച്ചുവാങ്ങുകയും ചെയ്യാം. പതിച്ചുവാങ്ങുന്നതിന്റെ നിയമങ്ങൾ "തട്ടിൻപുറം" എന്ന കളിയിലേതുപോലെതന്നെ.

കളിക്കാരന്റെ കളി താഴെപറയുന്ന കാരണങ്ങളാൽ പോകുന്നതാണു്: വരയിൽ ചവിട്ടിയാൽ; വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴേണ്ട അവസരത്തിൽ അതിന്മേൽ ചാടിവീഴാതിരുന്നാൽ; വട്ടെറിയുന്നതു് കളംമാറിവീണാൽ; 2 മുതൽ 7 വരെ ഘട്ടങ്ങളിൽ വട്ടു് അതാതു സ്ഥാനങ്ങളിൽനിന്നും വീണുപോയാൽ.

4. ചതുരക്കളം

3	4	9
2	5	8
1	6	7

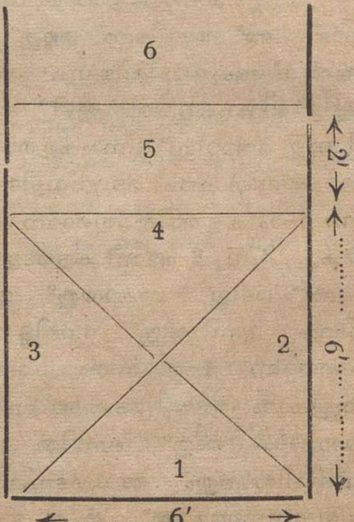
ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിട്ടുള്ളതുപോലെ കളങ്ങൾ വരച്ചിരിക്കണം. 9 അടി സമചതുരത്തെ 9 ആക്കിവീതിച്ചാൽ മതിയാകും. അപ്പോൾ ഓരോ കളവും 3 അടി ചതുരംവീതമുണ്ടാകുമല്ലോ.

ആദ്യം ഒന്നാംകളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് അതിന്മേൽ ഒററക്കാലിൽ ചാടിവീണു് അവിടന്നു് അതു് തെററിച്ചു പുറത്താക്കി അതിന്മേൽ വീണ്ടും ചാടിവീഴണം. അതിനുശേഷം 2–ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് ഒന്നാംകളത്തിൽക്കൂടി നൊണ്ടിച്ചാടി വട്ടിന്മേൽ ചവുട്ടി അതു തെററിച്ചു് ഒന്നാംകളത്തിൽക്കൂടി വെളിയിലാക്കി വീണ്ടും ഒററക്കാലിൽ ചാടി മടങ്ങിവട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴേണ്ടതാകുന്നു. പിന്നെ 3–ാം കളത്തിൽ—ഇങ്ങനെ ഓരോ കളത്തിലും വട്ടിട്ടു കളിക്കുക. 2, 5, 8 എന്നീ കളങ്ങളിൽ വട്ടിടുമ്പോഴല്ലാതെ ചവിട്ടുവാൻ പാടില്ല. അതായതു് മൂന്നിൽ വട്ടിടുമ്പോൾ ഒന്നിൽ നിന്നും മൂന്നിലേയ്ക്കു് നേരിട്ടു ചാടേണ്ടതാകുന്നു. അതുപോലെത്തന്നെ 4–ൽ നിന്നു 6 ലേയ്ക്കും 7–ൽ നിന്നു 9 ലേയ്ക്കും–അപ്രകാരം തന്നെ മടക്കത്തിലും. രണ്ടിൽനിന്നു വട്ടു തെററിക്കുമ്പോൾ അതു് ഒന്നിൽ വീഴുന്നുവെങ്കിൽ അതിന്മേൽ ചാടിവീഴേണ്ടതും അവിടെനിന്നു് വീണ്ടും തെററിച്ചു വെളിയിലാക്കേണ്ടതുമാണു്. 4–ൽ ഇടുന്ന വട്ടു് 3 ലേക്കു് തെററി

ക്കേണ്ടതും അവിടെനിന്നു നേരിട്ടോ ഓരോ കളത്തിൽക്കൂടിയോ വെളിയിലേയ്ക്കു് കടത്തേണ്ടതുമാണു്. അതുപോലെ 6–ലെ വട്ട് 5–ൽ വീഴിക്കാതെ 4–ലേക്കും അവിടെനിന്നു് 3–ലേക്കും അതിൽനിന്നും മുൻപറഞ്ഞ പ്രകാരവും തെററിച്ചു കളിക്കണം. 9–ലെ വട്ടു് 7–ലേക്കും അവിടന്നു് 6–ലേക്കും പിന്നെ 4–ലേക്കും. ഒടുവിൽ 3–ലേക്കും പിന്നെ നേരിട്ടു് ആദ്യം പറഞ്ഞതുപോലെയും കളിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

വട്ട്കളും മാറിവീഴുക; വരയിൽ വീഴുക: വട്ടു് തെററിക്കുമ്പോൾ കളം മാറിവീഴുകയോ കളത്തിൻെറ ഇരുവശങ്ങളിൽക്കൂടി വെളിയിൽ പോവുകയോ ചെയ്യുക; 2, 5, 8 എന്നീ കളങ്ങളിൽ അവയിൽ കളിക്കുമ്പോഴല്ലാതെ വട്ടു് വീഴുവാനും ചവിട്ടുവാനും ഇടവരിക; കളിക്കുമ്പോൾ രണ്ടുകാലും കുത്തിപ്പോകുക; വരയിൽ ചവിട്ടുക എന്നീ കാരണങ്ങളാൽ ഒരുത്തൻെറ കളിപോകുന്നതായിരിക്കും.

5. പെട്ടി



ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവിധം കളം വരച്ചിരിക്കണം. ഈ കളിയെ 4 ഘട്ടങ്ങളാക്കി തിരിക്കാം.

ഘട്ടം 1. a) വട്ടു് ഒന്നാംകളത്തിൽ ഇട്ടു് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി വട്ടിന്മേൽ വീണു് വട്ടു് തെററിച്ചു് വെളിയിലാക്കി അതിന്മേൽ ചാടിവീഴുക.

b) രണ്ടാംകളത്തിൽ വട്ടു് ഇട്ടു് ഒന്നാം കളത്തിൽ കൂടി നൊണ്ടി വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടി വട്ടു തെററിച്ചു്

വെളിയിലാക്കി ഒന്നാംകളത്തിൽക്കൂടി തിരിച്ചുവന്നു വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴുക.

c) 3-ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടു്, 1, 2 ഈ കളങ്ങളിൽക്കൂടി നൊണ്ടിച്ചാടി വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടി അതു തെററിച്ചു വെളിയിലാക്കി 2, 1 ഈ കളങ്ങളിൽക്കൂടി തിരിച്ചുവന്നു ചാടി വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടുക.

d) നാലിൽ വട്ടിടുക. ഒന്നിൽ നൊണ്ടിക്കയറി അവിടന്നു് 2ൽ വലത്തുകാലും 3ൽ ഇടത്തുകാലും ആയി ചാടിവീണു് അവിടന്നു് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി വട്ടിന്മേൽ വീഴുക. വട്ടു തെററിച്ചതിനുശേഷം പോയപോലെതന്നെ മടങ്ങി വരിക—അതായതു് വലത്തുകാൽ 3-ലും ഇടത്തുകാൽ 2-ലും ആയി കുത്തിച്ചാടി അവിടന്നു നൊണ്ടി വട്ടിന്മേൽ ചാടണം.

e) 5-ൽ വട്ടിട്ടതിനുശേഷം മുൻ d യിൽ കളിച്ചതുപോലെ നാലിൽ പ്രവേശിച്ചു് വട്ടിന്മേൽ ഒററക്കാലിൽ ചാടിവീണു് വട്ടു തെററിച്ചു പോയപോലെ തിരിച്ചുവന്നു വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴുക.

f) വട്ടു് 6-ൽ ഇടണം. ശേഷം എല്ലാം e-യിൽ പറഞ്ഞതുപോലെ.

ഘട്ടം 2. ഒന്നാംഘട്ടംപോലെ എല്ലാക്കളത്തിലേയും കളി. പക്ഷേ, വട്ടെറിയുന്നതിനു പുറകോട്ടു തിരിഞ്ഞുനിന്നു തലയ്ക്കു മുകളിൽക്കൂടിവേണമെന്നുമാത്രം.

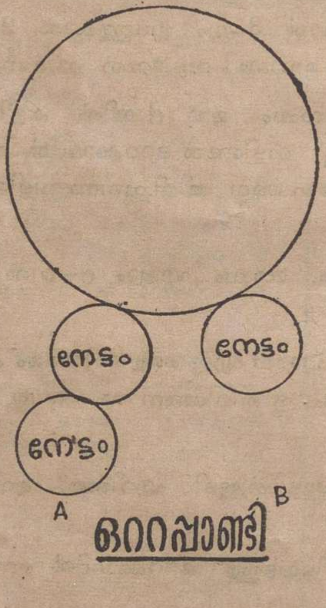
ഘട്ടം 3. വട്ടു കാൽക്കുട്ടിൽക്കൂടി എറിഞ്ഞു് മുൻഘട്ടങ്ങളിലെപ്പോലെ കളിക്കുക.

ഘട്ടം 4, വട്ടു കൈയിലെടുത്തു് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി കളത്തിനു മൂന്നു വലത്തുവയ്ക്കുക.

വട്ടു് വരയിൽ വീഴുക; കളംമാറിവീഴുക; കളത്തിന്റെ ഇരുവശങ്ങളിൽക്കൂടി വെളിയിൽ പോകുക; കളിക്കാരൻ

രണ്ടു കാലും കുത്തുക; വരയിൽ ചവിട്ടുക; വട്ടിന്മേൽ ചാടി വീഴാതിരിക്കുക മുതലായ കാരണങ്ങളാൽ കളിക്കാരൻെറ കളി പോകുന്നതാണു്, ഒരുത്തൻെറ കളി പോയാൽ അയാരം കളിച്ചുനിറുത്തിയഘട്ടം മുതൽ, അയാരം വീണ്ടും കളിക്കു മ്പോഴോ അയാളുടെ പക്ഷത്തുള്ളവർ കളിക്കുമ്പോഴോ കളി തുടരാവുന്നതാണു്.

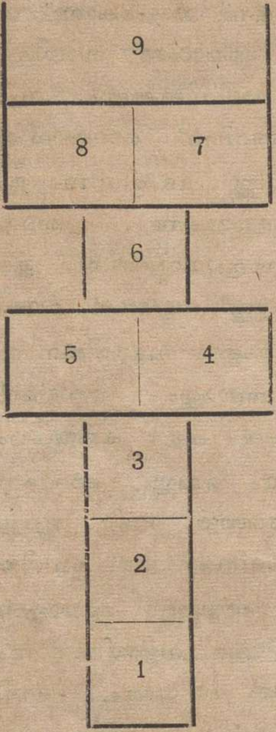
6. ഒററപ്പാണ്ടി



മൂന്നടിയോളം വ്യാസം വരുന്ന ഒരു വട്ടം വരയ്ക്കുക. അതിൽ കളിക്കാരൻ തൻെറ വട്ടുമായി കയറിനില്ക്കും. എതിർകക്ഷികരം ഒരു വശത്തു കാത്തുനില്ക്കുന്നു, വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നവൻ പുറകോട്ടു തിരിഞ്ഞു് "കാത്തോ" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കും. അതിനു മററുള്ളവർ തയ്യാറായെങ്കിൽ "കാത്തേ" എന്നു മറുപടി പറയുന്നതാണു്. അതിനുശേഷം അയാരം തൻെറ കയ്യിലുള്ള വട്ടു തലയ്ക്കു മുകളിൽക്കൂടി പുറകോട്ടു് എറിയുന്നു. അതു എതിർകക്ഷികരം പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. വട്ടു പിടിച്ചാൽ അയാളുടെ കളി

പോകും. മററുള്ളവർ അതു പിടിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ വട്ടത്തിൽനിന്നു അയാഠം ഒററക്കാലിൽ മൂന്നു ചാട്ടംകൊണ്ടു് വട്ടിന്റെ മീതെ ചവിട്ടണം. അതിനു അയാഠംക്കു സാധിച്ചില്ലെങ്കിലും അയാഠം കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കണം. വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടിയാൽ വീണ്ടും അവിടെനിന്നു് ഒററക്കാലിൽത്തന്നെ വട്ടു തെററിച്ചു് വട്ടത്തിലേയ്ക്കു മടക്കിവിടേണ്ടതും അയാഠം വട്ടിന്മേൽ ചാടി വീഴേണ്ടതുമാകുന്നു. ഇങ്ങനെ വട്ടു മടക്കിക്കൊണ്ടു പോകുവാൻ മൂന്നുപ്രാവശ്യത്തിൽ കൂടുതൽ വട്ടു തെററിച്ചുകൂടാ. വട്ടത്തിനകത്തു് വട്ടിന്മേൽ ചാടി വീണാൽ അവിടെനിന്നു വീണ്ടും അതു വട്ടത്തിൽനിന്നു വെളിയിലേയ്ക്കു തെററിക്കേണ്ടതും രണ്ടാമതും അതിന്മേൽ ചാടിവീഴേണ്ടതുമാകുന്നു. ഇങ്ങനെ ഒരു കളി കഴിയുകയും കളിക്കുന്നവനു് ഒരു നേട്ടം കിട്ടുകയും ചെയ്യും. അതിനെ കുറിക്കുന്നതിനു വട്ടത്തിന്റെ ഒരു വശത്തായി ഒരടി വ്യാസത്തിൽ (ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവിധം) ഒരു ചെറിയ വട്ടം വരയ്ക്കാവുന്നതാണു്. വീണ്ടും അയാളോ അയാളുടെ കക്ഷിയിൽപ്പെട്ടവരോ കളിക്കുമ്പോഠം ഈ വട്ടത്തിൽനിന്നും മൂന്നു ചാട്ടംചാടി വട്ടിന്മേൽ വീണാൽ മതിയാകും. ഒന്നിലധികം നേട്ടങ്ങഠം ഉണ്ടാകുമ്പോൾ ഓരോ വട്ടത്തിന്നും ഈ ചെറിയ വട്ടത്തോടുചേർത്തു് ഓരോ വട്ടം വരയ്ക്കാവുന്നതാണു്. എതിർകക്ഷികഠം അവരുടെ നേട്ടങ്ങഠം മറുവശത്തും വരച്ചുതുടങ്ങും. നേട്ടം കുറിക്കുന്ന വട്ടങ്ങളിൽ എല്ലാം കളിസമയത്തു് അതാതുപക്ഷക്കാർക്കു് രണ്ടുകാലും കുത്താവുന്നതുമാകുന്നു. കളിയിൽ ഓരോ പക്ഷത്തിലേയും കുട്ടികഠം മാറിമാറിക്കളിക്കും. വട്ടു് വരയിൽ വീണാലും, കളിക്കാരൻ വരയിൽ ചവിട്ടിയാലും അയാളുടെ കളി പോകുന്നതാണു്.

7. എട്ടാം പാണ്ടി



കളം ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവിധം. ഓരോ കളവും ഏകദേശം 3 അടി ചതുരമായിരിക്കും. 9-ാം കളത്തിന്റെ മേൽ അതിർ വരച്ചില്ലെങ്കിലും വിരോധമില്ല.

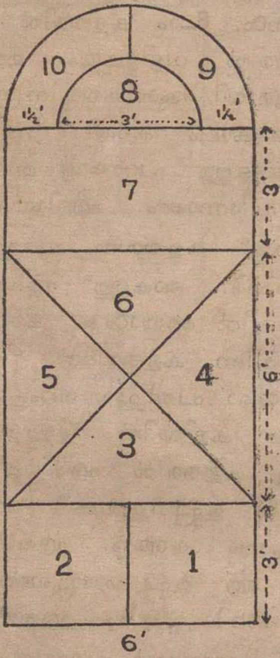
കളി തുടങ്ങുവാൻ ഒന്നാംകളത്തിൽ വട്ടിടുക. എന്നിട്ട് ഒന്നാം കളം തൊടാതെ നൊണ്ടിച്ചാടി 2-ം, 3-ം കളംകഴിഞ്ഞു് 4-ൽ വലത്തുകാലും 5-ൽ ഇടത്തുകാലുമായി കുത്തി 6-ൽ ഒററക്കാലിൽ നിന്നു് 7-ൽ വലത്തുകാലും 8-ൽ ഇടത്തുകാലുമായി പ്രവേശിച്ച് ഒരു ചാട്ടത്തിനു പുറംകാട്ടു തിരിഞ്ഞു് ഇടത്തുകാൽ 7-ലും വലത്തുകാൽ 8-ലുമായി നിന്നു മടങ്ങി 6-ൽ ഒററക്കാലും 5-ലും 4-ലും ഓരോ കാലും 3, 2 ഇവയിൽ ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടിയും വന്നു് 2-ാംകളത്തിൽനിന്നു് കുനിഞ്ഞു് ഒന്നാംകളത്തിലെ വട്ടെടുത്തു് ആ കളം തൊടാതെ പുറത്തുചാടിക്കടക്കണം. അതിനുശേഷം വട്ടു് 2-ാംകളത്തിലിട്ടു് മുൻപോലെതന്നെ കളിക്കണം. അതുപോലെത്തന്നെ 3-ലും, 4-ലും. ഇങ്ങനെ ക്രമത്തിൽ എല്ലാ കളങ്ങളിലും വട്ടിട്ടു കളിക്കേണ്ടതാകുന്നു. വട്ടു് ഏതു കളത്തിൽ ഇട്ടിരിക്കുന്നുവോ ആ കളത്തിൽ ചവിട്ടിക്കൂടാ. 4-ാംകളത്തിൽ വട്ടിടുമ്പോൾ 3-ൽനിന്നു

5–ലേക്ക ചാടി ഒററക്കാലിൽ നില്ക്കേണ്ടതും അവിടെനിന്ന 6–ൽക്കൂടി കളിച്ചു പോയി മടക്കത്തിന 5–ൽ ഒററക്കാലിൽ നിന്നു 4-ലെ വട്ട കുനിഞ്ഞെടുക്കേണ്ടതുമാണ്. 5-ാം കളത്തിൽ വട്ടിടുമ്പോൾ 4–ാം കളത്തിൽക്കൂടി മുൻക്രമത്തിൽ കളിക്കണം. ഇപ്രകാരംതന്നെ 7–ം 8–ം കളങ്ങൾ. 8–ാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ട കളിച്ചതിനുശേഷം 9–ാം കളത്തിൽ വട്ടിടുകയും മുൻപോലെ പുറപ്പെട്ട് 7–ലും 8–ലുമായി കാലുകുത്തിനിന്നതിനു ശേഷം 9–ലേക്ക ചാടി രണ്ടുകാലും കുത്തി വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ടതും അവിടെനിന്നു വട്ടെടുത്തു പുറകോട്ടു തിരിഞ്ഞു് അതു തലയ്ക്കു മുകളിൽക്കൂടി പിന്നോക്കം എറിയേണ്ടതുമാണ്. ഇങ്ങനെ എറിയുന്ന വട്ട് കളത്തിനു പുറത്തു വീണാൽ അയാളുടെ കളി പോകും. അകത്തു് ഏതെങ്കിലും ഒരു കളത്തിൽ വട്ട വീഴുന്നുവെങ്കിൽ അയാൾക്ക് ഒരു നേട്ടമായി. അതു കുറിക്കുവാൻ വട്ടുവീണ കളത്തിൻെറ പകുതി അയാൾക്കോ അയാളുടെ കക്ഷിക്കോ പതിച്ചുവാങ്ങാം. അങ്ങനെ പതിച്ചുവാങ്ങുന്നതിന് ഈ കളിയിൽ "ഉപ്പു വയ്ക്കുക" എന്നു പറയാറുണ്ട്. ഉപ്പുവച്ച കളത്തിൽ എതിർകക്ഷിക്ക ചവിട്ടുവാൻ പാടില്ല. എന്നാൽ ഉപ്പുവച്ചവക്ക് അതിലെ പോകുമ്പോൾ അവിടെ രണ്ടുകാലും കുത്താം. എതിർകക്ഷി അടുത്ത കളി നേടുന്നപക്ഷം ആ ഉപ്പു മായ്ക്കേണ്ടതാകുന്നു. വട്ട് വരയിൽ വീഴുക; കളം മാറി വീഴുക; എതിർകക്ഷിയുടെ ഉപ്പിൽ വട്ട വീഴുക; കളിക്കുന്നവൻ വരയിൽ ചവിട്ടുക; ചാടി വട്ടിന്മേൽ വീഴേണ്ട ദിക്കിൽ വട്ടിൽ തൊടാതിരിക്കുക; കളിയിലെ മററ നിയമങ്ങൾ ലംഘിക്കുക എന്നീ കാരണങ്ങളാൽ കളി പോകുന്നതായിരിക്കും.

ഒരു സംഘം ആദ്യം ഏതെങ്കിലും കളത്തിൽ ഉപ്പുവച്ചതിനു ശേഷം ആ കളത്തിൽത്തന്നെ അവക്ക് വീണ്ടും ഉപ്പുവയ്ക്കുവാൻ സാധിച്ചാൽ എതിർസംഘത്തിന് കളി തുടരുവാ

നല്ല വഴി അടഞ്ഞുപോകയും അതുമൂലം അവർ തോററവരായിത്തീരുകയും ചെയ്യും.

8. പതിനോരു പാണ്ടി.



പതിനോരുപാണ്ടി

കളങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംപോലെ. ഓരോ കളത്തിലും കളിക്കേണ്ട വിധങ്ങൾ:—

1. ഒന്നാംകളത്തിൽ വട്ടിട്ട് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി വട്ടിന്മേൽ വീണ് വട്ട തെററിച്ച് വെളിയിലാക്കി അതിന്മേൽ ചാടിവീഴുക.

2. രണ്ടാംകളത്തിൽ വട്ടിടുക. 1-ാം കളത്തിൽക്കൂടി നൊണ്ടി 2-ാം കളത്തിൽ വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടി അതു വെളിയിലേക്കു തെററിക്കണം. പിന്നെ ഒന്നാം കളത്തിൽക്കൂടി മടങ്ങി ചാടി വട്ടിന്മേൽ വീഴണം.

3. മൂന്നാംകളത്തിൽ വട്ടിടണം. വലത്തുകാൽ 1-ലും ഇടത്തുകാൽ 2-ലും കുത്തത്തക്കവിധത്തിൽ കളത്തിലേക്കു ചാടുക. അവിടന്ന് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി 3-ലെ വട്ടിന്മേൽ വീഴണം. വീണ്ടും അതു തെററിച്ച് വെളിക്കാക്കുക. അതിനുശേഷം പോയപോലെ മടങ്ങിവന്ന് വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടി വീഴണം. മൂന്നിൽനിന്നു വട്ടു തെററിക്കുമ്പോൾ അതു് ഒന്നിലോ രണ്ടിലോ

വീണാൽ ഒററക്കാലിൽ ആ കളത്തിൽ പ്രവേശിച്ച് വട്ടിന്മേൽ ചവിട്ടി അവിടെനിന്നു് അതു വെളിയിലേക്ക തെററിച്ച് അതിന്മേൽ ചാടി വീഴേണ്ടതാകുന്നു.

4. നാലാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് മുൻ മൂന്നിലെപ്പോലെ മൂന്നാംകളത്തിൽ പ്രവേശിച്ച് ഒററക്കാലിൽ വട്ടിന്മേൽ ചാടി വീണു് വട്ട തെററിച്ചു് അതുപോലെതന്നെ മടങ്ങുക.

5. അഞ്ചാംകളത്തിൽ വട്ടിട്ടതിനു ശേഷം മുൻ 4-ൽ പറഞ്ഞമാതിരി നാലാംകളത്തിൽ പ്രവേശിച്ച് ഒററക്കാലിൽ 5-ാം കളത്തിലും കളിച്ച് വട്ട തൊറിച്ചതിശേഷം 4-ൽക്കൂടി മുൻപോലെ മടങ്ങിവരണം.

6. വട്ടു് ആറാം കളത്തിൽ ഇടുക. മുൻ 3-ൽ പറഞ്ഞപ്രകാരം മൂന്നാംകളത്തിൽ കടന്നു് അവിടെനിന്നു് നാലാം കളത്തിൽ വലത്തുകാലും അഞ്ചാം കളത്തിൽ ഇടത്തുകാലും കുത്തത്തക്കവണ്ണം മുന്നോട്ടു ചാടുക. പിന്നെ ഒററക്കാലിൽച്ചാടി ആറിലെ വട്ടിൽ വീണു് അതു തെററിച്ചു വെളിയിലാക്കിയതിനുശേഷം പോയപോലെതന്നെ മടങ്ങിവരിക.

7. ഏഴാംകളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് മുൻ 6-ൽ പറഞ്ഞതുപോലെ ആറാം കളത്തിൽ പ്രവേശിച്ച് അവിടന്നു 7-ാം കളത്തിലെ വട്ടിന്മേൽ രണ്ടുകാലും കുത്തി വീഴത്തക്കവണ്ണം ചാടുക അതിനുശേഷം വട്ടു് കാലുകൊണ്ടു തെററിച്ചു് വെളിയിലാക്കുകയും പോയപോലെ മടങ്ങിവരികയും വേണം.

8. എട്ടാം കളത്തിൽ വട്ടിട്ടു് മുൻ ഏഴിൽ പറഞ്ഞപ്രകാരം ഏഴാം കളത്തിൽ കടന്നു് ഒററക്കാലിൽ 8-ലെ വട്ടിന്മേൽ ചാടിവീഴണം. അവിടെനിന്നു് വട്ട തെററിച്ചതിനുശേഷം രണ്ടു കാലും കുത്തി ഏഴിൽ ചാടി മുൻപോലെതന്നെ മടങ്ങിവരിക.

9. വട്ടു് ഒമ്പതാം കളത്തിൽ ഇടുക. മുൻ 8-ൽ പറഞ്ഞതുപോലെ പോയി ഒററക്കാലിൽ ഒമ്പതാം കളത്തിൽ

പ്രവേശിച്ചതിന്ന ശേഷം ഒററക്കാലിൽത്തന്നെ നിന്ന കുനിഞ്ഞു് വട്ടു് കയ്യിലെടുക്കുക. അതു കയ്യിൽത്തന്നെ വച്ചുകൊണ്ടു്, പോയ പോലെ മടങ്ങിവരണം.

10. പത്താംകളത്തിൽ വട്ടിട്ടതിന്ന ശേഷം മുൻ ഒമ്പതിൽ പറഞ്ഞതുപോലെതന്നെ പത്താംകളത്തിലും ഒററക്കാലിൽ പ്രവേശിച്ചു കളിക്കുക.

11. വട്ടു് കയ്യിൽ വച്ചുംകൊണ്ടു് മുൻ എട്ടിൽ പറഞ്ഞമാതിരി എട്ടാംകളത്തിൽ പ്രവേശിക്കുക. അവിടെനിന്നു് വലത്തുകാൽ ഒമ്പതിലും, ഇടത്തുകാൽ പത്തിലും കുത്തത്തക്കവണ്ണം ചാടിനില്ക്കുക. പിന്നെ വട്ടു് തലക്കുമുകളിൽക്കൂടി പുറകോട്ടു് എറിഞ്ഞു് കളത്തിന്ന പുറത്തു വീഴിക്കണം. അതിന്നശേഷം ഒററച്ചാട്ടത്തിന്ന പുറകോട്ടു് തിരിഞ്ഞു് വലത്തുകാൽ പത്തിലും ഇടത്തുകാൽ ഒമ്പതിലും ആയി നിന്നു് അങ്ങോട്ടു പോയപോലെ മടങ്ങി ഒന്നിൽ വന്നതിന്ന ശേഷം ചാടി വട്ടിൽ വീഴണം.

വട്ടെറിയുമ്പോഠം എറിയുന്നവൻെറ കാൽ വരയിൽ തൊട്ടിരിക്കുക; കളിക്കുന്നവൻ കളങ്ങളുടെ വരയിൽ ചവിട്ടാനിടവരിക; ഓരോ സമയത്തും വേണ്ട കളങ്ങളിൽ വട്ടു് ഇടുവാൻ സാധിക്കാതെയിരിക്കുക; വട്ടു് വരയിൽ വീണുകിടക്കുക; കളത്തിൻെറ ഇരുവശങ്ങളിൽക്കൂടി വട്ടു വെളിയിൽ പോകുക; കളിയുടെ മററു നിയമങ്ങഠം ലംഘിക്കുക—ഇവകൊണ്ടെല്ലാം കളിക്കാരൻെറ കളി പോകുന്നതാണു്.

വട്ടു തെററിക്കുമ്പോഠം ഒരു പ്രാവശ്യംകൊണ്ടു് അതു് കളത്തിന്ന വെളിയിൽ പോകണമെന്നില്ല. ഏതെങ്കിലും ഒരു കളത്തിൽ വട്ടു വീണുകിടക്കുന്നുവെങ്കിൽ ആ കളത്തിൽ വരുമ്പോഠം വട്ടിൽ ചാടിവീണു് അതു വീണ്ടും തെററിക്കാവുന്നതാണു്. എന്നാൽ, രണ്ടു കാലും ഓരോ കളങ്ങളിലായി നില്ക്കേണ്ട കളങ്ങളിൽ (ഉദാ:— ഒന്നും രണ്ടും; നാലും അഞ്ചും.) വട്ടു് വീണുകിടക്കുന്നുവെങ്കിൽ അവിടെ ഒററക്കാലിൽ കളിച്ചു് വട്ടു് തെററിക്കേണ്ടതും അവിടെനിന്നു് അടുത്ത കളത്തിൽക്കൂടി മടങ്ങിപ്പോരേണ്ടതുമാണു്.

III

സാമാന്യവിനോദങ്ങൾ

1. തൊട്ടാൽപുള്ളി.

കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തനെ "പുള്ളി" എന്നു പേരു കൊടുക്കുക. * മററുള്ളവർ കളിസ്ഥലത്തിൽ അവിടവിടെയായി നില്ക്കുന്നു. കളിസ്ഥലത്തിന്റെ അതിരുകൾ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. പുള്ളി "കാത്തോ" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരുംകൂടി "കാത്തേ" എന്നു വിളിച്ചുപറകയും കളി തുടങ്ങുകയും ചെയ്യുന്നു. പുള്ളി കൂട്ടത്തിൽ ആരെയെങ്കിലും തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കും. മററുള്ളവർ അയാളെ വെട്ടിച്ചോടും. ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ തൊട്ടവൻ പുള്ളിയായി. ആദ്യത്തെ പുള്ളി മററുള്ളവരോടുകൂടി കളിക്കും. ഇങ്ങനെ തൊട്ടവൻ പുള്ളിയായി കളി തുടന്നുകൊണ്ടിരിക്കും. അതിരിനു വെളിയിൽ ആരെങ്കിലും പോയാൽ അയാൾ പുള്ളിയാകേണ്ടതാണ്.

ഈ കളിയ്ക്കു "ഉണ്ടയിട്ടുകളി" "ഉണ്ടവച്ചുകളി" എന്നൊക്കെ പേരു പറഞ്ഞു വരാറുണ്ട്.

2. ഇടയ്ക്കോടി

"തൊട്ടാൽപുള്ളി" പോലെ ഈ കളിയിലും പുള്ളി മററുള്ളവരെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. എന്നാൽ, ഒരാളെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുമ്പോൾ മറെറാരുത്തൻ പുള്ളിക്കും ഓടുന്നവനും ഇടയിൽക്കൂടി വട്ടം ഓടിയാൽ പുള്ളി ആ ഇടയ്ക്കോടിയവനെ പിന്തുടന്നു പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം. അ

---

* പുള്ളിയെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനുള്ള ചില മാർഗ്ഗങ്ങൾ അനുബന്ധത്തിൽ നിർദ്ദേശിച്ചിട്ടുണ്ട്.

യാൾക്കും പുള്ളിക്കും മദ്ധ്യേ മറെറാരുത്തൻ വട്ടമോടിയാൽ പിന്നെ പുള്ളി അയാളെ പിന്തുടരും. ഇങ്ങനെ ഇടക്കോട്ട ന്നവനെ പിന്തുടൎന്നു തൊട്ടാൽ തൊട്ടവൻ പുള്ളിയായി കളി തുടരണം.

3. കൊടിപ്പുള്ളി

കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തൻ "പുള്ളി". മറെറാരുത്തൻെറ കയ്യിൽ ഒരു കൊടിയുണ്ടായിരിക്കണം. (കൊടിക്കു പകരം ഒരു കഷണം തുണിയായാലും മതി) പുള്ളി കൊടിക്കാരനെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കൊടിക്കാരൻ കൊടി മറെറാരാൾക്കു കൊടുത്താൽ പുള്ളി ആ പുതിയ കൊടിക്കാരനെ പിടിക്കണം. ഇങ്ങനെ പുള്ളി കൊടി പിടിച്ചിരിക്കുന്നവനെ മാത്രമേ പിന്തുടൎന്നു പിടിക്കാവൂ. ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ തൊട്ടവൻ പുള്ളിയാകയും ആദ്യത്തെ പുള്ളി കൊടിക്കാരനാകയും ചെയ്യുന്നു. കൊടി വേഗം വേഗം കൈമാറുന്നതായാലേ കളിക്കു രസം ഉണ്ടാകയുള്ളൂ. കൊടി കൈമാറുകയല്ലാതെ എറിഞ്ഞു കൊടുക്കുവാൻ പാടില്ല. കൊടി നിലത്തു വീണാൽ പുള്ളി അതെടുത്തു് കൊടിക്കാരനാവുകയും കൊടി കളഞ്ഞവൻ പുള്ളിയാകയും ചെയ്യും.

4. നാല്ക്കാലി.

കുട്ടികളിൽ ഒരാൾ പുള്ളി. അയാൾ മററുള്ളവരെ തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. എന്നാൽ, ആരെങ്കിലും നാലുകാലിൽ നില്ക്കുന്നപക്ഷം പുള്ളിക്കു് അയാളെ തൊടുവാൻ പാടില്ല. പക്ഷേ, പുള്ളി അയാളുടെ അടുത്തു നിന്നുപോയാൽ ഉടനെ അയാൾ എഴുന്നേറേറാടേണ്ടതാണു്. പുള്ളി ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ അയാൾ പുള്ളിയായി കളി തുടരും.

5. മുടന്തൻനായ.

"നാല്ക്കാലി" പോലെതന്നെ. എന്നാൽ, പുള്ളിയിൽ നിന്നും രക്ഷപ്പെടുവാൻവേണ്ടി കൈകളും ഒരു കാലും മാത്രം

കുത്തി മറുകാൽ ഉയർത്തി മൂടന്തൻനായയെപ്പോലെ നില്ക്കേണ്ടതാണു്.

6. നൊണ്ടിപ്പള്ളി

ഈ കളിക്കു മുൻപറഞ്ഞ കളിയേക്കാരം സ്ഥലം കുറവായിരിക്കണം. ഒരു കളിക്കു 4 മുതൽ 6 വരെ ചതുരശ്ര അടിയിൽ കൂടുതൽ സ്ഥലം ആവശ്യമില്ല. കളിസ്ഥലം വട്ടത്തിലോ ചതുരത്തിലോ മററു വല്ല ആകൃതിയിലോ ആകാം. എല്ലാ കുട്ടികളും കളത്തിനകത്തു് എവിടെയെങ്കിലും നില്ക്കട്ടെ. ഒരുത്തൻ പള്ളി. കളി തുടങ്ങിയാൽ അയാരം ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി മററുള്ളവരെ തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അയാരംക്കു കാലു് മാററാം. പക്ഷേ, രണ്ടു കാലും കുത്തുവാൻ പാടില്ല. രണ്ടു കാലും കുത്തി ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ അതു കണക്കാക്കപ്പെടുകയില്ല. അയാരം ഒററക്കാലിൽ കളിച്ചു തൊടുന്നവൻ പള്ളിയായി കളി തുടരേണ്ടതാണു്. പള്ളിയെ വെട്ടിക്കുന്ന അവസരത്തിലോ മററു വല്ലപ്പോഴുമോ ആരെങ്കിലും കളത്തിനു വെളിയിൽ പോയാൽ അയാരം പള്ളിയാകേണ്ടതാകുന്നു.

7. ചാടിപ്പള്ളി

"നൊണ്ടിപ്പള്ളി" പോലെതന്നെ പള്ളി ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടുന്നതിൻപകരം രണ്ടുകാലും കുത്തി ചാടിച്ചാടി കളിക്കേണ്ടതാകുന്നു എന്നൊരു വ്യത്യാസം മാത്രം.

8. വാനരൻ

"നൊണ്ടിപ്പള്ളിയിൽ" പ്പോലെ കുട്ടികരം കളത്തിൽ അവിടവിടെയായി നില്ക്കുന്നു. പള്ളി കുരങ്ങന്റെ മാതിരി നാലുകാലിൽ നടക്കേണ്ടതും ഏതെങ്കിലും കാലു വീശിമാത്രം ആരെയെങ്കിലും തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കേണ്ടതുമാണു്. പള്ളിയുടെ കൈകൊണ്ടു് ആരെ തൊട്ടാലും അതു കണക്കാ

ക്കപ്പെടുകയില്ല. അതിനാൽ മററുള്ളവക്കു് അയാളുടെ മുമ്പിൽ നിന്നു് എന്തു ഗോഷ്ടിയും കാട്ടാവുന്നതും അങ്ങനെ ചെയ്യുന്ന പക്ഷം കളിയിൽ രസം വർദ്ധിക്കുന്നതും ആണു്.

9. നിഴൽപ്പുള്ളി

ഇതു നല്ല സൂര്യപ്രകാശമുള്ള സ്ഥലത്തു കളിക്കേണ്ട കളിയാണു്. "തൊട്ടാൽപുള്ളി" പോലെതന്നെ. പക്ഷേ, പുള്ളി ആളെ തൊടുന്നതിനുപകരം ആരുടെയെങ്കിലും നിഴലിൽ ചവിട്ടിയാൽ മതി, അതു തടയുവാൻവേണ്ടി മററുള്ളവർ ഓടുന്നു. ആരെയെങ്കിലും പുള്ളി ഓടി പിടിക്കാറായാൽ പെട്ടെന്നു് ഇരുന്നോ കിടന്നോ തൻെറ നിഴൽ പുള്ളി ചവിട്ടാതെ രക്ഷിക്കാവുന്നതാണു്. ആരുടെയെങ്കിലും നിഴൽ പുള്ളി ചവിട്ടിയാൽ അയാഠം പുള്ളിയായി കളി തുടരണം. ഈ കളിയിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻെറ ശരിയായ മേൽനോട്ടമുണ്ടാകാതിരുന്നാൽ തക്കങ്ങഠം ഉണ്ടാകുവാൻ ഇടയുണ്ടു്.

10. പുള്ളി കഷ്ടം!

ഒരുത്തൻ പുള്ളി. മററുള്ളവർ കൈ കോർത്തുപിടിച്ചു വട്ടമുണ്ടാക്കി അവിടെ നില്ക്കുന്നു; പുള്ളി വട്ടത്തിനകത്തും. പുള്ളി ആരുടെയെങ്കിലും അടുക്കൽ ചെല്ലുമ്പോഠം അയാഠം ഉടൻ മൂക്കത്തു വിരൽവച്ചു് "പുള്ളി കഷ്ടം!" എന്നു പറയണം. ഇതു പറയുവാനോ മൂക്കത്തു വിരൽ വയ്ക്കുവാനോ വൈകിപ്പോയാൽ അയാഠം പുള്ളിയാകും.

മററു വിധങ്ങഠം:

1. പുള്ളി ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടിയോ, രണ്ടുകാലിൽ ചാടിയോ ഓരോരുത്തരെ സമീപിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

2. പുള്ളി അടുത്തു വരുമ്പോഠം വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്ന കുട്ടി ഒരു കാൽ പൊക്കി കൈ അതിന്നടിയിൽക്കൂടിയിട്ടു് മൂക്കത്തു പിടിച്ചു് "പുള്ളി കഷ്ടം!" എന്നു് പറയേണ്ടതാകുന്നു.

കാലുപൊക്കുന്ന അവസരത്തിൽ മുട്ടുമടങ്ങിയിരിക്കണം. അതായതു്, കാൽ പുള്ളിയുടെ മേൽ കൊള്ളുവാൻ ഇടയാകരുതു്.

11. സലാം പ്രഭോ!

"പുള്ളി കഷ്ടം!" എന്ന കളിയിലെപ്പോലെ കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലും പുള്ളി അകത്തും നില്ക്കുന്നു. പുള്ളി ആരുടെയെങ്കിലും അടുക്കൽ ചെല്ലുമ്പോൾ അയാൾ രണ്ടു കയ്യും നെററിയിൽവച്ചു് അരമുതൽ ദേഹം നല്ലവണ്ണം കുനിച്ചു് "സലാം പ്രഭോ!" എന്നു് പറയണം. ഇപ്രകാരം ചെയ്യാനോ പറവാനോ വൈകിപ്പോയാൽ അയാൾ പുള്ളിയായിത്തീരും.

പുള്ളി നൊണ്ടിനടന്നും ചാടിനടന്നും കളിക്കാം.

12. ആമ

പുള്ളി തൊടാതിരിക്കുന്നതിനു നിലത്തു കമഴ്ന്നു കയ്യും കാലും ചുരുക്കി ആമയെപ്പോലെ കിടന്നാൽ മതി. എന്നാൽ, പുള്ളി അടുത്തുനിന്നുപോയാൽ ഉടനെ അയാൾ എഴുന്നേൽക്കേണ്ടതാണു്. മററു നിയമങ്ങൾ "തൊട്ടാൽ പുള്ളി" എന്ന കളിയിലെപ്പോലെ.

13. മരം തണൽ

കളിസ്ഥലത്തുണ്ടായേക്കാവുന്ന മരങ്ങൾ, കെട്ടിടത്തിന്റെ തൂണുകൾ, പോസ്ററുകൾ മുതലായവയെയാണു് ഇവിടെ "മരം" എന്നുദ്ദേശിക്കുന്നതു്. ഇവയുടെ എണ്ണം കളിക്കുവാനുള്ള കുട്ടികളേക്കാൾ ഒന്നോ രണ്ടോ അതിലധികമോ കുറവായിരിക്കണം. അധികം മരങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ അവയിൽ കളിക്കുവേണ്ടവ ഇന്നവയെന്നു ക്ലിപ്തപ്പെടുത്തിയിട്ടുവേണം കളി തുടങ്ങുവാൻ. കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തൻ പുള്ളി. ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടി ഒരു മരത്തിൽ തൊട്ടുനില്ക്കയാണെങ്കിൽ പുള്ളിക്കു് അയാളെ തൊടാൻ പാടില്ല. ഒരു മരത്തിൽ രണ്ടു പേർ തണലണച്ചുനിന്നുകൂടാ. അതിനാൽ

എല്ലാ മരത്തിന്മേലും കുട്ടികൾ ഉണ്ടായിരുന്നാലും ഒന്നോ രണ്ടോ പേർ മരം കിട്ടാത്തവരായുണ്ടാകും. പുള്ളിക്ക് അവരെ ഓടിക്കാം. എന്നാൽ അവരിൽ ഒരുത്തൻ, ആളുള്ള ഏതെങ്കിലും ഒരു മരത്തിൽച്ചെന്നു പിടിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഉടനെ അവിടെ ആദ്യമുണ്ടായിരുന്നവൻ മരംവിട്ടോടണം. അതുകൊണ്ട് ആക്കും മരം തണലായി അധികനേരം നിൽക്കുവാൻ സാധിക്കയില്ല. ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ അയാൾ പുള്ളിയായി കളി തുടരും.

14. വട്ടംവരച്ച് 'സുല്ല്'

"തൊട്ടാൽ പുള്ളി"പോലെതന്നെ. എന്നാൽ, ഓടിക്കപ്പെടുന്ന കുട്ടി പെട്ടെന്ന് ഇരുന്നു കൈരണ്ടും വീശി തനിക്കു ചുറ്റും ഒരു വട്ടംവരച്ച് "സുല്ല്" എന്നു വിളിച്ചുപറഞ്ഞാൽ പുള്ളിക്ക് അയാളെ തൊടുവാൻ പാടില്ല. അയാൾ വട്ടത്തിൽനിന്ന് എഴുന്നേററാൽ അയാളുടെ "സുല്ല്" വീടി. ഓടുവാനുള്ളവർ എല്ലാവരും ഒപ്പം വട്ടം വരച്ച് "സുല്ല്" പറയാതിരിക്കുന്നതിന് ഒരു കളിയിൽ ഇത്ര "സുല്ലി"ൽ കൂടുതൽ പാടില്ലായെന്നു നേരത്തെ നിശ്ചയിക്കുന്നതു് നന്ന്. ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്ന ഒരു കുട്ടി വന്ന് സുല്ലിട്ടിരിക്കുന്ന ഒരു കുട്ടിയെ തൊട്ടാൽ അയാൾ ഉടനെ എഴുന്നേററ് ഓടിക്കൊള്ളണം എന്ന ഒരു നിയമവും കൂടിചേർക്കാം.

15. അധിരോഹണം

മൻകുളിപോലെ. പക്ഷേ, പുള്ളി തൊടാതിരിക്കണമെങ്കിൽ ഒരു കുട്ടി മറെറാരു കുട്ടിയുടെ എടുപ്പിൽക്കയറി ഇരിക്കേണ്ടതാകുന്നു. അങ്ങനെ ചെയ്താൽ രണ്ടുപേരും (എടുത്തവനും കയറിയവനും) പുള്ളിയിൽനിന്നും രക്ഷപ്പെടും.

16. തൊട്ടാൽ കയ്യുവിടെ

"തൊട്ടാൽ പുള്ളി" പോലെത്തന്നെ. പക്ഷേ, പുള്ളി ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ തൻെറ ദേഹത്തിൽ എവിടെ

പുള്ളി തൊട്ടുവോ അവിടെ കൈവച്ചുകൊണ്ടുവേണം പിന്നത്തെ പുള്ളി ഓട്ടുവാൻ. ഉദാ: ആദ്യത്തെ പുള്ളി ഏ എന്നൊരു കുട്ടിയുടെ ഇടത്തുതോളത്താണ് തൊട്ടതു്. ഉടനെ ഏ തൻെറ ഒരു കൈകൊണ്ടു് ആ തോളത്തുപിടിച്ചുകൊണ്ടു് ഓടി ബി. യുടെ തലയിൽ തൊടുന്നു. ബി. തലയിൽ കൈവച്ചുകൊണ്ടു് ഓടണം. കാലിലാണു് തൊട്ടതെങ്കിൽ കുനിഞ്ഞു് കാലിൽ തൊട്ടുപിടിച്ചുകൊണ്ടുവേണം ഓട്ടുവാൻ.

17. ചേപ്പന്തു്

ഉപകരണം: ഒരു നൂൽപ്പന്തോ ഒരു പഴയ ടെന്നീസ് പന്തോ

കളിസ്ഥലത്തു് എല്ലാവരും അവിടവിടെയായി നിൽക്കുന്നു. ഒരുത്തൻ പുള്ളി. അയാളുടെ കയ്യിൽ പന്തുണ്ടായിരിക്കും. അയാൾ ആ പന്തു് ആരുടെയെങ്കിലും നേക്കു് എറിയുന്നു. ഏറു കൊണ്ടാൽ അയാൾ പുള്ളി. ഏറുകൊണ്ടില്ലെങ്കിൽ പുള്ളിതന്നെ ഓടിച്ചെന്നു പന്തെടുത്തു് വീണ്ടും എറിയണം. എറിയുന്ന പന്തു് നേരിട്ടുകൊണ്ടാൽമാത്രമേ അതു കണക്കാക്കപ്പെടുകയുള്ളു. നിലത്തുകൊണ്ടു ചാടി മേൽ വീണാലോ വല്ല മരത്തിന്മേലോ മതിലിന്മേലോകൊണ്ടു തിരിഞ്ഞു് മേൽവീണാലോ അതു ശരിയായ ഏറായി ഗണിക്കേണ്ടതില്ല.

18. പക്ഷം വിരുത്തിപ്പറക്കു പക്ഷീ

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ നടുക്കുനിന്നുംകൊണ്ടു്:

"ഇക്ഷിതിയാരാമം വീക്ഷിപ്പാൻ പൊക്കത്തിൽ
പക്ഷം വിരുത്തിപ്പറക്കു പക്ഷീ"

എന്നു പാടും. അപ്പോൾ കുട്ടികൾ വലത്തോട്ടു് തിരിഞ്ഞു് കൈകൾ രണ്ടും ഇരുവശങ്ങളിലും ചിറകുപോലെ പൊക്കുകയും താഴ്ത്തുകയും ചെയ്തുകൊണ്ടു് ഓടുന്നു. അല്പം കഴിയു

മ്പോഠം ഉപാദ്ധ്യായൻ വീണ്ടും മേൽപ്പറഞ്ഞ പാട്ടുപാടും അപ്പോഠം കുട്ടികഠംനിന്നു പാട്ടു ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണു്. ഉപാദ്ധ്യായൻ പാട്ടിന്റെ ഒടുവിലുള്ള "പക്ഷീ" എന്ന രണ്ടക്ഷരങ്ങഠംക്കുപകരം "തത്തേ" "കാക്കേ" "മയിലേ" എന്നിങ്ങനെ പക്ഷികളുടെ പേരുകഠം മാററി മാററി പാടേണ്ടതാണു്. എന്നാൽ ചിലപ്പോഠം "പക്ഷിക്കു" പകരം പറക്കുവാൻ നിവൃത്തിയില്ലാത്ത വല്ല മൃഗങ്ങളുടേയോ, നിർജ്ജീവവസ്തുക്കളുടേയോ പേരുചേർത്തു് പാടണം. ഉദാ:— നായേ, കാളേ, ആടേ, വീടേ, കല്ലേ, എന്നിങ്ങനെ പലതും. പാട്ടു തുടങ്ങുമ്പോഠം കുട്ടികഠം നിന്നു നല്ലവണ്ണം ശ്രദ്ധിക്കണം. പാട്ടിന്റെ അവസാനത്തിൽ "പക്ഷി"യെന്നോ പറക്കുവാൻ സാധിക്കുന്ന വല്ലതിൻേറയും പേരോ ചേർത്തുപാടിയാൽ ഉടൻ എല്ലാവരും ആദ്യംത്തപ്പോലെ പറക്കലായി. അന്നേരം പറക്കാതെ നിൽക്കുന്നവക്കു് ഒരു കടം. അല്ലെങ്കിൽ, അവർ കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കണം. പറക്കുവാൻ വയ്യാത്ത വല്ല മൃഗങ്ങളുടേയോ നിജ്ജീവവസ്തുക്കളുടേയോ പേരു പാട്ടിന്റെ ഒടുവിൽച്ചേർത്തു പാടിയാൽ ആരും പറക്കുവാൻ പാടില്ല. അന്നേരം പറക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നവക്കും ഓരോ കടം വീതം. അല്ലെങ്കിൽ അവരും കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കണം. ഇങ്ങനെ തുടർന്നുകൊണ്ടിരിക്കും. പറക്കുന്ന അവസരത്തിൽ കുട്ടികഠം അതാതുപക്ഷികളുടെ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

കുട്ടികളിൽ ജാഗ്രത, ത്വരിതതീരുമാനം എന്നീ ഗുണങ്ങഠം വർദ്ധിപ്പിക്കുവാനും അവക്കുള്ള പ്രവൎത്തനാസക്തിയേയും, ശബ്ദമുണ്ടാക്കുവാനുള്ള താൽപര്യത്തേയും, അനുകരണഭ്രമത്തേയും തൃപ്തിപ്പെടുത്തുവാനും ഈ കളി സഹായിക്കുന്നതാകുന്നു.

19. കൊത്തുകടി

കുട്ടികഠം രണ്ടു സംഘങ്ങളായിത്തിരിയുന്നു. ഒരു സംഘ

ത്തിന് "കൊതു" എന്നും മറേറതിനു "മനുഷ്യർ" എന്നും പേരു്. മനുഷ്യർ മുട്ടുകുത്തി നിലത്തു കയ്യിൽ തലയുംവച്ച് ഉറങ്ങുന്നവണ്ണം നടിച്ചുകിടക്കുകയും കൊതുവന്ന് ഇവരെയെല്ലാവരേയും നുള്ളിക്കൊണ്ടുപോയി ഒളിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അതിന് വേണ്ടത്ര സമയം മനുഷ്യർ ഉറങ്ങിക്കൊണ്ടിരിക്കും. അതിനുശേഷം കൊതുകിന്റെ ശല്യത്താൽ ഉറങ്ങുവാൻ നിവൃത്തിയില്ലാത്തതുപോലെ അവർ കണ്ണുതിരുമ്മി എഴുന്നേൽക്കുകയും അവരിൽ നേതാവ് "എന്തുപററി, എന്തുപററി" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കുകയും എല്ലാവരുംകൂടി "കൊതുകടിച്ചേ, കൊതുകടിച്ചേ" എന്നു വിളിച്ചുപറയുകയും ചെയ്യും. ഉടനെ നേതാവ് ചാടി എഴുന്നേററ് "എന്നാൽ കൊതുകിനെ പിടിച്ചോ" എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ടു് ഓടുകയും മററുള്ളവരും എഴുന്നേററ് എല്ലാവരുംകൂടി ഓടിനടന്ന് കൊതുകിനെ കണ്ടുപിടിപ്പാൻ ശ്രമിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനുമുമ്പ് എത്ര കൊതുവിനെ ഇവർ പിടിച്ചുവോ അത്രയും മാർക്ക് അവർക്ക് കിട്ടും. വീണ്ടും കൊതുകായിരുന്നവർ മനുഷ്യരായി ഉറങ്ങി കളി തുടരും. ആർക്കു അധികം മാർക്ക് കിട്ടുന്നുവോ അവർ ജയിക്കുന്നു.

20. പൊന്നു കണ്ടോ

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ കൈകോർത്തു പിടിച്ച് വട്ടത്തിൽനിന്നു് കൈ വിടുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ ഒരു ചെറിയ ലോഹകഷണം എടുത്തു് കുട്ടികളെ കാണിച്ച് "ഇതു് വില കൂടിയ ഒരുതരം പൊന്നാണ്. ഞാൻ കുറച്ചുദിവസം മറെറാരു സ്ഥലത്തേയ്ക്കു് യാത്രപോകുന്നതുകൊണ്ടു് നിങ്ങളിൽ ഒരുത്തൻ ഞാൻ വരുന്നതുവരേയ്ക്കും ഇതു് സൂക്ഷിച്ചുതരണം. ഞാൻ പൊന്നുതരുന്നയാൾ മററാരേയും അറിയിക്കാതെ സൂക്ഷിച്ചുകൊള്ളണം. നാട്ടിൽ കവർച്ചക്കാർ വർദ്ധിച്ചിട്ടുണ്ടു്. ഞാൻ പോയിക്കഴിഞ്ഞാൽ 200 എണ്ണിക്കഴിയുമ്പോഴേയ്ക്കും മടങ്ങി

വരുന്നതാണ്." എന്നു പറയുന്നു. ഇതിന്നുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ വട്ടത്തിൽ നടന്നു് ഓരോ കുട്ടിയുടെ കയ്യിലും പൊന്നുകൊടുക്കുന്നതുപോലെ കാണിക്കുന്നു. അതേസമയം ഓരോ കുട്ടിയും പൊന്നു കിട്ടിയപോലെ നടിച്ച് കൈ മടക്കിപ്പിടിക്കണം. ഇതിന്നിടയിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻ ഒരു കുട്ടിയുടെ കയ്യിൽ ആ പൊന്നു് നിക്ഷേപിക്കും. അതു് ആരും അറിയുകയില്ല. അതിൻശേഷവും അഭിനയം തുടരേണ്ടതാണ്. ഉപാദ്ധ്യായൻ ഇപ്രകാരം എല്ലാവരുടേയും അടുക്കൽ പോയിക്കഴിയുമ്പോൾ എല്ലാവരുംകൂടി "പൊന്നു കണ്ടോ? പൊന്നു കണ്ടോ?" എന്നു് ആർക്കുകയും അന്യോന്യം സംശയിച്ച് അതു് പിടിച്ചെടുക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യുന്നു. അപ്പോൾ മുതൽ ഉപാദ്ധ്യായൻ എണ്ണം തുടങ്ങലായി. ഒരുത്തൻ മററൊരുത്തനെ ഓടിച്ചുപിടിച്ച് "പൊന്നു കണ്ടോ?" എന്നു് ചോദിച്ചാൽ തൻെറ കൈ (വലത്തു കയ്യായിരിക്കണം എല്ലാവരും മടക്കിപ്പിടിച്ചിരിക്കേണ്ടതു്) ചോദിച്ചവൻെറ കയ്യിൽ അല്പം വിഷാദത്തോടെയെന്നപോലെ വച്ച് പൊന്നു കൈമാറുന്നതുപോലെ അഭിനയിക്കണം. ഇതിന്നിടയിൽ പൊന്നു സൂക്ഷിക്കുന്നവനും ഒരുപക്ഷേ ഇതുപോലെ ചെയ്യേണ്ടിവരുമ്പോൾ അയാൾ തന്നോടു ചോദിച്ച ആൾക്ക് പൊന്നു കൊടുക്കേണ്ടതാണ്. പക്ഷേ ഇതു് മററാരും അറിയുന്നില്ല. പൊന്നുകാരൻ പിടികൊടുക്കാതിരിക്കുവാൻ വേണ്ടി ഒഴിഞ്ഞുമാറുവാനും ആരെങ്കിലും തൊടുവാൻ വന്നാൽ വെട്ടിച്ചുപോകുവാനും അതേസമയം അഭിനയംകൊണ്ടുതന്നെ ആരും സംശയിക്കാതിരിപ്പാനും കരുതലോടെയിരിക്കേണ്ടതാണ്. പൊന്നു് ആരെങ്കിലും തട്ടിക്കൊണ്ടുപോയാൽ അയാൾ അതു് സൂക്ഷിച്ചുകൊണ്ടു് നടക്കും. പൊന്നു കൊടുത്തവനു് പൊന്നു വാങ്ങിയവനോടു് ചോദിപ്പാനോ ആ വിവരം ആരോടെങ്കിലും പറയാനോ പാടില്ലാത്തതാകുന്നു. അയാൾക്കു മററുള്ളവരെ കബളിപ്പിച്ച് കളിതുട-

ന്നുകൊണ്ടിരിക്കാം. ഇതിനിടയിൽ ഉപാദ്ധ്യായന്റെ എണ്ണം അവസാനിക്കയും അദ്ദേഹം "ഇരുന്നുവ്" എന്നു് ഉറക്കെ വിളിച്ചുപറയുകയോ ചൂള ഊതുകയോ ചെയ്യുന്നു. ഉടനെ കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലേയ്ക്കു് മടങ്ങിവന്നു് പഴയ സ്ഥാനത്തു് നിൽക്കണം. പൊന്നു കൈവശമുള്ള ആൾ അതു് ഉപാദ്ധ്യായനെ ഏല്പിക്കുന്നു. പൊന്നു് എത്ര കൈമാറിയെന്നു് അന്വേഷണമായി പിന്നെ. തീരെ കൈമാറാതെ ആദ്യത്തെ ആൾതന്നെ പൊന്നു മടക്കിക്കൊടുത്താൽ അയാൾക്കു് മൂന്നുമാർക്കു്; ഒരു കൈമാററത്തിനു ശേഷമാണെങ്കിൽ പൊന്നു തിരിച്ചുകൊടുക്കുന്നയാൾക്കു് 2 മാർക്കു്; രണ്ടോ അധിലധികമോ കൈമാററിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ 1 മാർക്കു് ഇപ്രകാരം വിജയികൾക്കു് മാർക്കുകൊടുത്തതിനുശേഷം വീണ്ടും കളിക്കാം. ഉപാദ്ധ്യായൻ എണ്ണേണ്ട സംഖ്യ കുട്ടികളുടെ എണ്ണം പോലെയും സ്ഥലത്തിന്റെ വിസ്താരം പോലെയും കൂട്ടുകയും കുറയ്ക്കുകയും ചെയ്യാവുന്നതാണു്.

21. ഉറങ്ങും കള്ളൻ

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വരിയായി നിരന്നുനിൽക്കുന്നു. ഒരുത്തൻ "കള്ളൻ". കുട്ടികളുടെ മുമ്പിൽ പത്തുപതിനഞ്ചടി അകലെയായി ഉദ്ദേശം ആറടി വ്യാസത്തിൽ ഒരു വട്ടം വരച്ചിരിക്കണം. അതിനു നടുക്കു കള്ളനെ കണ്ണുകെട്ടി പിടിച്ചിരുത്തുന്നു. അയാളുടെ മുമ്പിൽ ഒരു തൂവാല (എന്തെങ്കിലും ഒരു സാധനമായാലും മതി.) വച്ചിരിക്കും. ഇതു് അയാളുടെ ധനമാണു്. കള്ളൻ വട്ടത്തിൽ ഇരുന്നു് ഉറങ്ങുന്നു എന്നു സങ്കല്പം. കുട്ടികളുടെ കൂട്ടത്തിൽനിന്നു് 4 പേരെ വിളിച്ചു് വട്ടത്തിനു ചുററും നിറുത്തുക. ചൂള കേട്ടതിനുശേഷം ഈ നാലുപേർ പതുക്കെ പതുങ്ങിയും ഇഴഞ്ഞും മുമ്പോട്ടുവന്നു് കള്ളന്റെ ധനം അപഹരിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഏതെങ്കിലും ഒരു ശബ്ദം കേട്ടാൽ ഉടനെ കള്ളൻ ആ വശത്തേയ്ക്കു് ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുകയും അതു് ഈ നാലുപേരിൽ ഒരുത്തന്റെ നേർക്കാണെ

ങ്കിൽ അയാറം തോററ പിന്മാറുകയും വേണം. ആർക്കെങ്കിലും ആ ധനം എടുക്കുവാൻ സാധിച്ചാൽ അയാറക്കു് ഒരു മാക്കു്. വീണ്ടും വേറെ നാലുപേരെ അയച്ചു കളി തുടരണം. ഇടയ്ക്കു കള്ളനെ മാററുന്നതു് നന്നു്. ധനം അപഹരിക്കുവാൻ നടുക്കുള്ളവർ ഉത്സാഹിക്കുമ്പോറം മററുള്ളവർ തീരെ ശബ്ദമുണ്ടാക്കാതെയിരിക്കേണ്ടതു് വളരെ അത്യാവശ്യമാണു്.

22. കൊക്കുകളി

കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തൻ "കൊക്കു്" അയാറം ഒരു മരത്തിന്മേലോ മതിലിന്മേലോ കണ്ണുപൊത്തി തല ചാരിക്കൊണ്ടു് ഉറക്കെ ഒന്നുമുതൽ പത്തുവരെ എണ്ണുന്നു. അതിനിടയിൽ മററുള്ളവർ ഒളിക്കുവാനുള്ള പുറപ്പാടായി. അവർ പതുങ്ങി വല്ല മരത്തിൻേറയോ കുററിച്ചെടികളുടേയോ കെട്ടിടത്തിൻേറയോ മറ പിടിച്ചുവേണം ഒളിക്കാൻ പോകുവാൻ. പത്തെണ്ണിക്കഴിഞ്ഞാലുടൻ കൊക്കു് കണ്ണുതുറന്നു് അവിടെത്തന്നെ നിന്നു പുറകോട്ടു തിരിഞ്ഞുനോക്കും. അപ്പോറം മററ കുട്ടികളെ ആരെയെങ്കിലും കണ്ടാൽ കൊക്കു് അയാളുടെ പേരു വിളിച്ചുപറകയും അയാറം കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കയും വേണം. അതിന്നു ശേഷം കൊക്കു് പതിനൊന്നുമുതൽ എണ്ണി ഇരുപതാകുമ്പോറം വീണ്ടും തിരിഞ്ഞുനോക്കി കാണുന്നവരെ കളിയിൽനിന്നു മാററും. ഇങ്ങനെതന്നെ മുപ്പതിലും നാല്പതിലും. അമ്പതു് എണ്ണിക്കഴിയുമ്പോഴേക്കും മററുള്ളവർ സ്ഥിരമായി എവിടെയെങ്കിലും ഒളിച്ചുകഴിയണം. കൊക്കു് "അമ്പതു്" എന്നു് ഉറക്കെ വിളിച്ചു പറയുകയും അവിടെത്തന്നെ തിരിഞ്ഞുനിന്നു് എല്ലാവരേയും കാണുവാൻ സാധിക്കുമോ എന്നു പരീക്ഷിക്കയും ചെയ്യുന്നു. വല്ലവരേയും കണ്ടാൽ ഉടൻ "അയിസ്സ്" എന്നു പറഞ്ഞു് ആ കണ്ട കുട്ടിയുടെ പേർ ഉറക്കെ വിളിച്ചുപറയേണ്ടതും താൻ നിൽക്കു

ന്ന സ്ഥലത്തു് മരത്തിന്മേലോ മതിലിന്മേലോ (ഇതു കൊക്കിന്റെ കൂടു് എന്നു സങ്കല്പം) മൂന്നു പ്രാവശ്യം തലകൊണ്ടു് തൊടുകയും വേണം. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ ആ പേരു പറയപ്പെട്ട കുട്ടി കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കും. അവിടെനിന്നു് ആരേയും കാണുവാൻ സാധിക്കാത്തപക്ഷം കൊക്കു കൂടുവിട്ടുപോയി ആരെയെങ്കിലും കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. വല്ലവരേയും കണ്ടാൽ ഉടൻ കൂട്ടിലേയ്ക്കു് ഓടിവന്നു് മുൻപറഞ്ഞപ്രകാരം "അയിസ്പൈ" പറഞ്ഞു തല മുട്ടണം. ഏതെങ്കിലും ഒരു കളിക്കാരൻ താൻ കണ്ടുപിടിക്കപ്പെട്ടുവെന്നറിഞ്ഞാൽ ഉടൻ ഓടി കൊക്കിനേക്കാൾ മുമ്പു് കൊക്കിന്റെ കൂട്ടിൽ എത്തി മൂന്നു പ്രാവശ്യം തലമുട്ടിച്ചാൽ അയാൾ കളിയിൽ തോററതായി ഗണിക്കപ്പെടുകയില്ല. ഒളിച്ചിരിക്കുന്ന എല്ലാവരും ഇതുപോലെ കൊക്കിനേക്കാൾ മുമ്പു് കൂട്ടിൽവന്നു തല മുട്ടുകയാണെങ്കിൽ പിന്നത്തെ കളിക്കും കൊക്കു് അയാൾതന്നെ. അയാൾ ആരെയെങ്കിലും കണ്ടുപിടിച്ചു് താൻതന്നെ ആദ്യം കൂട്ടിൽവന്നു് "അയിസ്പൈ" പറഞ്ഞാൽ ആ കണ്ടുപിടിക്കപ്പെട്ടവൻ പിന്നത്തെ കളിയിൽ കൊക്കു്. അതിനുശേഷവും മററുള്ളവരെക്കൂടി കണ്ടുപിടിക്കപ്പെട്ടവൻ പിന്നത്തെ കളിയിൽ കൊക്കു്. അതിനുശേഷവും മററുള്ളവരെ കൂടി കണ്ടുപിടിപ്പാൻ കൊക്കിനു ചുമതലയുണ്ടു്. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂളവിളിക്കുമ്പോൾ കണ്ടുപിടിക്കപ്പെടാതെയുള്ള കുട്ടികൾ പുറത്തിറങ്ങിവരികയും ആ കുട്ടികൾക്കും ആദ്യം കൊക്കിനെ വെട്ടിച്ചുകൂടുതൊട്ട കുട്ടികൾക്കും ഓരോ മാർക്കുവീതം കിട്ടുകയും ചെയ്യും. അതിനുശേഷം കളിവീണ്ടും തുടങ്ങുന്നു. ഇങ്ങനെ രണ്ടോ മൂന്നോ തവണ കളിച്ചതിനുശേഷം ഏററവും അധികം മാർക്കു് കിട്ടുന്ന കുട്ടി അന്നത്തെ കളിയിൽ ജയിച്ചതായി കരുതാം.

മറെറാരുവിധം:–

കൊക്കു് 10, 20, 30, 40 ഈ ഗഡുവുകളിൽ തിരിഞ്ഞു നോക്കാതെ തുടർന്നു 50 വരെ എണ്ണിയതിനുശേഷംമാത്രം

തിരിഞ്ഞു മററുള്ളവരെ കണ്ടുപിടിപ്പാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അധികം മരങ്ങളും കുററിച്ചെടികളും ഇല്ലാത്ത കളിസ്ഥലങ്ങളിൽ ഈവിധമായിരിക്കും നല്ലതു്.

23. ഉപ്പിനുപോണ വഴിയേതു്?

പത്തു കുട്ടികളിൽ കൂടരുതു്. കുറഞ്ഞതു് മൂന്നുപേർവരെയാകാം. ഒരുത്തൻ കണ്ണുകെട്ടി കുരുടനാകുന്നു. ആ നേരംകൊണ്ടു മററുള്ളവർ ഇലകൊണ്ടു് ഒരു പൊതി കെട്ടിയുണ്ടാക്കി കുരുടന്റെ കയ്യിൽ കൊടുക്കും. ആ പൊതിക്കു് "ഉപ്പു്" എന്നു പേർ. അതിനുശേഷം എല്ലാവരുംകൂടി കുരുടനെ പിടിച്ചു നടത്തി കളിസ്ഥലത്തു് എവിടെയെങ്കിലും "ഉപ്പു്" കുഴിച്ചിട്ടുവിക്കും. അതിന്നു പോകുന്നവഴി ആവതും വളഞ്ഞുപിരിഞ്ഞു് ഒടുവിൽ തുടങ്ങിയ സ്ഥലത്തിന്നടുത്തു് എവിടെയെങ്കിലും "ഉപ്പു്" കുഴിച്ചിടാവുന്നതാണു്. അതു് കളിക്കാരുടെ ഇഷ്ടംപോലെ. "ഉപ്പു്" കുഴിച്ചിടുവാൻപോകുന്ന പോക്കു് കുറെ ആഘോഷത്തോടുകൂടിയായിരിക്കും. കുരുടൻ "ഉപ്പിനുപോണ വഴിയേതു്?" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കുമ്പോൾ മററുള്ളവർ എല്ലാവരുംകൂടി "മാലിപ്പുറത്തിനു തെക്കേതു്" എന്നോ "കാട്ടുകുളങ്ങരെ തെക്കേതു്" എന്നോ രണ്ടും മാറിമാറിയോ പറയും. കളി തുടങ്ങുന്നതുമുതൽ "ഉപ്പു്" കുഴിച്ചിട്ടു മടങ്ങി തുടക്കസ്ഥലത്തു് ചെല്ലുന്നതുവരെ ഇങ്ങനെ ചോദിക്കയും പറകയും ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കണം. അതിനുശേഷം കുരുടന്റെ കണ്ണു് തുറന്നുവിടും. അയാൾക്കു പിന്നെ കുഴിച്ചിട്ട "ഉപ്പു്" കണ്ടുപിടിക്കേണ്ട ചുമതലയായി. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനുമുമ്പു് അയാൾ അതു കണ്ടുപിടിച്ചു് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ അയാൾക്കു് ഒരു കടം. വീണ്ടും മറെറാരുത്തൻ കുരുടനായി കളി തുടരും.

24. കുരുടൻകയ്യിൽകോലു്

കുട്ടികൾ അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിൽ നിരന്നുനിൽക്കുന്നു. ഒരു

ത്തൻ കുരുടനാകണം. അയാളും കുട്ടികളുടെ നേതാവും കൂട്ടത്തിന്റെ മുമ്പിൽ വന്നുനിൽക്കുന്നു. കുരുടൻെറ കണ്ണുകെട്ടിയതിനുശേഷം അയാളുടെ കയ്യിൽ ഒരു കോല് (ഒരു പെൻസിലോ സ്കെയിലോ) കൊടുത്തു നേതാവിൻെറ മുമ്പിൽ മററു കുട്ടികൾക്ക് അഭിമുഖമായി അയാളെ നിർത്തുന്നു. അതിനുശേഷം നേതാവ് ആംഗ്യംകൊണ്ട് കൂട്ടത്തിൽനിന്ന് ഒരു കുട്ടിയെ വിളിക്കും. അയാൾ നടന്നുവന്നു കുരുടൻെറ കയ്യിൽ ഇരിക്കുന്ന കോലിൽ പിടിക്കും. അപ്പോൾ നേതാവ് "കുരുടാ, കുരുടാ, കുരുടൻകയ്യിൽ കോലുപിടിച്ചവനാര്?" എന്നു ചോദിക്കുന്നു. ഉടനെ കുരുടൻ ആ കുട്ടി ആരായിരിക്കുമെന്ന് ഉദ്ദേശിച്ച് അയാളുടെ പേരു പറയണം. പേരു ശരിയായാൽ കോലു പിടിച്ചവൻ കുരുടനായി കളി തുടരാം. പേരു തെററിയാൽ നേതാവ് കുരുടൻ പറഞ്ഞ പേരുകാരനെ വിളിച്ച് "ഓടിക്കോ" എന്നു പറയും. അയാൾ ഓടി എവിടെയെങ്കിലും ഒളിക്കുന്നു. കോലു പിടിക്കുവാൻ വന്നവൻ ഇതിനിടയിൽ മടങ്ങി കൂട്ടത്തിൽപ്പോയി നിൽക്കുന്നതാണ്. വീണ്ടും നേതാവ് മറെറാരുത്തനെ വിളിച്ച് കോലു തൊടുവിക്കുകയും കുരുടനെക്കൊണ്ടു പറയിക്കയും ചെയ്യുന്നു. കുരുടൻ ആരുടെയെങ്കിലും പേരു ശരിയായി പറയുന്നതുവരേയോ, എല്ലാവരും പോയി ഒളിച്ചുകഴിയുന്നതുവരേയോ കളി തുടർന്നുകൊണ്ടിരിക്കും. അതിനുശേഷം കുരുടൻ കണ്ണു തുറന്നു താൻ തെററിപ്പറഞ്ഞ പേരുകാരായ ഒളിച്ചിരിക്കുന്ന കുട്ടികളെ കണ്ടുപിടിക്കണം. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനകം അയാൾക്ക് കണ്ടുപിടിക്കാൻ സാധിക്കാതെ വരുന്ന കുട്ടികളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ചുള്ള കടം ആ കുരുടനുണ്ടായിത്തീരുന്നതാണ്. വീണ്ടും മറെറാരുത്തൻ കുരുടനായി കളി തുടരും. നേതാവിനും വേണമെങ്കിൽ കൂട്ടത്തിൽച്ചേർന്നു കളിക്കാം. അപ്പോൾ മറെറാരു കുട്ടി നേതാവായി നിൽക്കും.

25. ഉപ്പുവയ്ക്കൽ

ഇതു് വീടിൻേറയോ സ്കൂളിൻേറയോ മററു കെട്ടിടങ്ങളുടേയോ ധാരാളം ചെടികളും മാവുകളുമുള്ള പരിസരങ്ങളിൽ ചെറിയ കുട്ടികൾ കളിക്കുന്ന ഒരുതരം കളിയാണു്. കുട്ടികൾ രണ്ടു സംഘമായി തിരിയുന്നു. കളിസ്ഥലം രണ്ടായി പകുത്തു് ഓരോ സംഘവും ഓരോ പകുതിവീതം എടുക്കുന്നു. ഒരു സംഘം അവരുടെ പകുതിയിൽ ചെയ്യുന്ന വേലകൾ എതിർസംഘം കാണുവാൻ ഇടയില്ലാത്തവണ്ണമായിരിക്കണം സ്ഥലം പകുത്തെടുക്കേണ്ടതു്. ഒരു കെട്ടിടമുണ്ടെങ്കിൽ അതിൻെറ ഓരോ വശവും ഓരോ കൂട്ടർക്കു് എന്നുവെച്ചാൽ മതി. ഉപാദ്ധ്യായനോ കളിയിൽ ചേരാതെ നിൽക്കുന്ന പോതാവോ കളിയുടെ ആരംഭവും അവസാനവും കുറിക്കുന്ന അടയാളവാക്കുകൾ വിളിച്ചു പറയുകയോ ചൂളവിളിക്കുകയോ ചെയ്യാം. അങ്ങനെ ആരുമില്ലെങ്കിൽ ഇരുസംഘങ്ങളിലേയും നേതാക്കന്മാർ കൂടിച്ചേർന്നു് സമയനിർണ്ണയം ചെയ്യും. കളി തുടങ്ങുവാൻ ഇരുസംഘങ്ങളും അവരവരുടെ സ്ഥലത്തേയ്ക്കു പോകുന്നു. അവിടെ പൊടിമണൽകൊണ്ടു കുരുപ്പുകൾ (ചെറിയ കുന്നുകൾ അഥവാ ചെറിയ മണ്ണിൻകൂട്ടം) ഉണ്ടാക്കി അവരുടെ സ്ഥലത്തിൽ പലയിടത്തായി വയ്ക്കുവാൻ ഓരോ സംഘത്തിലെ കുട്ടികളും വ്യാപൃതരാകും. നിശ്ചിതസമയത്തിനുള്ളിൽ ഇങ്ങനെയുള്ള കുരുപ്പുകൾ—ഇതിനു് "ഉപ്പു്" എന്നു പറയും—എത്രവേണമെങ്കിലും ഒരു സംഘത്തിനുണ്ടാക്കാം. അതു് മററുള്ളവർ പെട്ടെന്നു് കണ്ടുപിടിക്കാത്ത സ്ഥാനങ്ങളിലാണു് അധികവും ഉണ്ടാക്കിവയ്ക്കേണ്ടതു്. ചെടികളുടെ ചുവട്ടിലും മരത്തിൻെറ ശിഖരങ്ങളിലും ഉപ്പുകൾ വയ്ക്കാം. നിലത്തു് ഉപ്പുകൾ വച്ചു. ഇലകൾകൊണ്ടു് മൂടി മറച്ചും, കുഴികൾ ഉണ്ടാക്കി അതിൽ ഇലവെച്ചു് അതിന്മേൽ ഉപ്പുണ്ടാക്കി ചെറിയ ചില്ലകൾ കുഴിമീതെ നിരത്തി ഇലവച്ചു് മണ്ണിട്ടു മറച്ചും—ഇങ്ങനെ പല സ്ഥാനങ്ങളിലും ഓരോരുത്ത

രായി അവരവരാൽ ആവുന്നതും ഉപ്പുകൾ ഉണ്ടാക്കിവയ്ക്കും. സമയം കഴിഞ്ഞുവെന്ന അടയാളശബ്ദം കേട്ടാൽ ഇരുകൂട്ടരും ഉപ്പുവയ്ക്കൽ നിത്തി ഒരുമിച്ചുവരുകയും ഒരു സംഘം മറുസംഘത്തിൻെറ ഉപ്പുകൾ കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യുന്നു. കണ്ടുപിടിക്കപ്പെട്ട ഉപ്പുകൾ ഉടൻതന്നെ തട്ടിക്കളയണം. ഇപ്രകാരം ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിന്നുള്ളിൽ ഓരോ സംഘവും എതിരാളികളുടെ ഉപ്പുകൾ ആവുന്നതും കണ്ടുപിടിച്ചു നശിപ്പിക്കുന്നതാണ്. സമയം കഴിഞ്ഞാൽ ഓരോ സംഘവും അവരവരുടെ ഉപ്പുകൾ എത്രവീതം കണ്ടുപിടിക്കപ്പെടാതെ ശേഷിച്ചിട്ടുണ്ടെന്നുനോക്കി എണ്ണി തിട്ടപ്പെടുത്തുന്നു. ഏററവും അധികം ഉപ്പുകൾ ശേഷിക്കുന്ന സംഘം ജയിക്കുന്നതാണ്.

26. കള്ളനും പോലീസ്സും

അഞ്ചുപേക്ക് ഈ കളിയിൽ പങ്കെടുക്കാം. അഞ്ചു ചെറിയ കഷണം കടലാസ്സെടുത്ത് അതിൽ ഓരോന്നിൽ രാജാവ്, മന്ത്രി, പോലീസ്സ്, അന്യായക്കാരൻ, കള്ളൻ എന്നെഴുതിയിടുക. അതിനുശേഷം അവയെ ചുരുക്കി ചുരുളാക്കി കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തൻെറ കയ്യിൽവച്ച് മററുള്ളവർ കണ്ണടച്ച് ഓരോന്നായി എടുക്കും. ഇങ്ങനെ ഓരോരുത്തക്കും ഓരോ കടലാസ്സുകഷണം കിട്ടുന്നു. ഇതു മററാരേയും കാണിക്കാതെ അവരവർ വായിച്ചുനോക്കും. വിവരം മററുള്ളവരെ അറിയിക്കയുമില്ല. അപ്പോൾ മുതൽ അവരവക്കു കിട്ടിയ പേരിനാൽ ഓരോരുത്തരും അറിയപ്പെടണം. പോലീസ്സ് എന്ന കുറി കിട്ടിയ ആൾ ഒരു ചെറിയ വടി (മുണ്ടു പിരിച്ചുണ്ടാക്കിയതായാൽ മതി) കയ്യിലെടുത്തുംകൊണ്ട് ഗൌരവത്തോടുകൂടി തൻെറ അധികാരപത്രം (കടലാസ്സുകഷണം) കാണിച്ചുകൊണ്ട് "ഇൗ കോടതിയിൽ അന്യായക്കാരനുണ്ടോ" എന്നു ചോദിക്കുമ്പോൾ "ഞാനാണ് അന്യായക്കാരൻ" എന്നു

പറഞ്ഞു് അന്യായക്കാരൻ എന്ന കുറി കിട്ടിയ ആൾതന്നെ തന്നെ വെളിപ്പെടുത്തും. "തൻെറ കള്ളനേതു്?" എന്ന പോലീസ്സിൻെറ അടുത്ത ചോദ്യത്തിനു് അന്യായക്കാരൻ മററു മൂന്നു പേരിൽ ആരെയെങ്കിലും ചൂണ്ടിക്കാണിക്കും. ചൂണ്ടിയ ആൾ ഉടനെ തന്നത്താൻ ആരാണെന്നു വെളിപ്പെടുത്തുകയും അയാൾ കള്ളനാണെന്നു കണ്ടാൽ ഉടൻ മന്ത്രി തൻെറ അധികാരപത്രം കാണിച്ചുകൊണ്ടു് "ഈ കള്ളനു് (ഇത്ര) അടി കൊടുപ്പാൻ ഈ കോടതി തീർപ്പു കല്പിക്കുന്നു" എന്നു പറയുകയും ചെയ്യും. പോലീസ്സു് വീണ്ടും "തനിക്കു് അപ്പീലുണ്ടോ?" എന്നു ചോദിക്കയും കള്ളൻ "ഉവ്വു്" എന്നു മറുപടി പറയുകയും ചെയ്യുന്നു. ഉടനെ രാജാവു് മന്ത്രിയുടെ വിധിയെ കൂട്ടുകയോ കുറയ്ക്കുകയോ ചെയ്തുകൊണ്ടു് "ഈ കള്ളനെ (ഇത്ര) അടി അടിച്ചാൽ മതി (അടിക്കേണ്ടതാണു്) എന്നു നാം കല്പിക്കുന്നു." എന്നു പറയുകയും പോലീസ്സു് അപ്പോൾത്തന്നെ വിധി നടത്തുകയും ചെയ്യും. അന്യായക്കാരൻ കള്ളനായി ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്നതു രാജാവിനേയോ മന്ത്രിയേയോ ആണെങ്കിൽ (കള്ളൻ ആരെന്നു ആദ്യം നിശ്ചയമുണ്ടാകുകയില്ലല്ലോ) ആ വിവരം അധികാരപത്രം മുഖേന വെളിപ്പെടുത്തുകയും മന്ത്രി "എത്രയും ബഹുമാനപ്പെട്ട നമ്മുടെ രാജാവിനെ (മന്ത്രിയെ) അധിക്ഷേപിച്ചതിനു് ഈ അന്യായക്കാരനു് അര ഡസൻ അടി കൊടുക്കുക" എന്നു വിധിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ വിധിക്കു് മുൻപോലെ അപ്പീലുണ്ടാകയില്ല. ഇങ്ങനെ ഒരിക്കൽ അന്യായക്കാരനോ കള്ളനോ ശിക്ഷ കൊണ്ടുകഴിഞ്ഞാൽ വീണ്ടും കടലാസ്സു ചുരുൾ കുലുക്കിയിട്ടു് കളിക്കേണ്ടതാണു്. ഇങ്ങനെ കളി തുടന്നുകൊണ്ടിരിക്കും.

27. സ്ഥലംമാററം

"കൂട്ടത്തിൽ ഒരാൾ പുള്ളി." അയാളൊഴികെ മററെ

ല്ലാവരും ഒരു വട്ടമായി നില്ക്കുന്നു. വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നവരെ ഒന്നു്, രണ്ടു്, എന്നു് എണ്ണുകയും അവർ അവരവരുടെ എണ്ണം ഓർത്തിരിക്കുകയും വേണം. എല്ലാവരും തയ്യാറായാൽ പുള്ളി നടുക്കു നിന്നുകൊണ്ടു് ഏതെങ്കിലും രണ്ടു നമ്പറുകൾ വിളിച്ചുപറയും. അപ്പോൾ ആ രണ്ടു നമ്പറുകാരും അന്യോന്യം സ്ഥലം മാറുവാൻ ഓടുകയും അതിനിടയിൽ പുള്ളി അവരിൽ ഒരാളുടെ സ്ഥലം കൈവശമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അയാൾക്കു് ഒരു സ്ഥലം കിട്ടിയാൽ അതുമൂലം സ്ഥലം കിട്ടാതെ വരുന്ന ആളുടെ നമ്പ്ര് അയാൾ ധരിക്കുകയും സ്ഥലം കിട്ടാതെ വന്നയാൾ പുള്ളിയായി കളി തുടരുകയും ചെയ്യും.

കളിയുടെ ആരംഭത്തിൽ ഓരോ നമ്പ്രിൻേറയും സ്ഥാനം പുള്ളിക്കു നിശ്ചയമുണ്ടാകുന്നതിനാൽ പുള്ളി എളുപ്പത്തിൽ മാറിക്കൊണ്ടിരുന്നേക്കാം. പക്ഷേ, കുറച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ സ്ഥലം മാററം നിമിത്തം നമ്പറുകൾ കുഴഞ്ഞുവരുന്നതിനാൽ പുള്ളിക്കു സ്ഥലം കിട്ടുക ആദ്യത്തെപ്പോലെ എളുപ്പമാകയില്ല.

മറെറാരു വിധം

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നിന്നു 1, 2, 3; 1, 2, 3; എന്നിങ്ങനെ എണ്ണം ധരിക്കുക. അതിൽ ഏതെങ്കിലും ഒരു കൂട്ടം 1, 2, 3. വട്ടത്തിനു നടുക്കു വരുന്നു. അവരിൽ ഒന്നാം നമ്പറുകാരൻ "നമ്പർ ഒന്നു്" എന്നു വിളിച്ചുപറയുമ്പോൾ എല്ലാ ഒന്നാംനമ്പറുകാരും അവനവൻെറ സ്ഥലം വിട്ടു മറെറാരുത്തൻെറ സ്ഥലത്തേയ്ക്കു മാറിയോടണം. ഇതിനിടയിൽ നടുക്കു നില്ക്കുന്ന ഒന്നാംനമ്പർകാരനും ഒരു സ്ഥലം തട്ടിയെടുക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. സ്ഥലം കിട്ടാതെ വരുന്നയാൾ നടുക്കു നില്ക്കേണ്ടതായിവരും. പിന്നെ നടുക്കു നില്ക്കുന്ന രണ്ടാംനമ്പറുകാരൻ "നമ്പർ രണ്ടു്" എന്നു വിളിച്ചുപറകയും അയാൾ ഒരു

സ്ഥലം കൈവശമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യുന്നു. അതി നുശേഷം മൂന്നാംനമ്പറുകാരും ഇതുപോലെതന്നെ കളിക്കും. പിന്നെ വീണ്ടും വീണ്ടും ഒന്നാംനമ്പർകാർ. ഇങ്ങനെ കളി തുട ൎന്നുകൊണ്ടിരിക്കും.

28. ദിക്ചക്രം

ഇതു "സ്ഥലംമാററം" പോലെതന്നെ. പക്ഷേ 9 പേ രിൽക്കൂടുതൽ ഒരുമിച്ചു കളിക്കുവാൻ വയ്യ. ഇവരിൽ എട്ടു പേ ൎക്ക് എട്ടു ദിക്കുകളുടെ പേരിട്ട് ഒരു വട്ടത്തിൽ അതാതു സ്ഥാ നങ്ങളിൽ അവരെ നിറുത്തുക. 9–ാമത്തവൻ പുള്ളിയായി നടുക്കു നിന്നു രണ്ടു ദിക്കുകളുടെ പേരു വിളിച്ചു പറയുമ്പോൾ (ഉ: തെക്കും വടക്കുപടിഞ്ഞാറും) ആ ദിക്കുകാർ തമ്മിൽ സ്ഥലം മാറുകയും അതിൽ ഒന്നിൽ പുള്ളി കയറിപ്പററുവാൻ ശ്രമിക്കു യും ചെയ്യുന്നു.

"സ്ഥലംമാററ"ക്കളിയിൽ അവനവൻെറ നമ്പർ മാറാ തെയിരിക്കും. എന്നാൽ, ഇതിൽ ദിക്കു മാറുവാൻ നിവൃത്തി യില്ലാത്തതിനാൽ സ്ഥലംമാറിച്ചെല്ലുന്നവർ അതാതു ദിക്കിൻെറ പേർ മാറി ധരിക്കേണ്ടതാണ്.

16 ദിക്കുകളും വശമുള്ള കുട്ടികളാണെങ്കിൽ 17 കുട്ടി കൾക്കു് ഈ കളിയിൽ പങ്കെടുക്കാം. കുട്ടികൾക്കു "ദിക്കുകൾ" ഉറയ്ക്കുവാൻ ഈ കളി വളരെ ഉപകരിക്കും.

29. അഞ്ചലാപ്പീസ്സ്

കുട്ടികൾ വൃത്താകാരമായി ഇരിക്കുന്നു. ഓരോ കുട്ടിയും ഓരോ സ്ഥലത്തിൻെറ പേരു പറയട്ടെ. കളിയിൽ ഓരോ രുത്തരും അതാതു സ്ഥലത്തെ അഞ്ചലാപ്പീസ്സെന്നു സങ്കല്പം. ഉപാദ്ധ്യായൻ നടുക്കു നിന്നു് ഏതെങ്കിലും രണ്ടു സ്ഥലത്തി ൻെറ പേരു പറയുമ്പോൾ ആ പേരു ധരിക്കുന്ന കുട്ടികൾ അന്യോന്യം സ്ഥലം മാറണം. ഉപാദ്ധ്യായൻ സ്ഥലത്തി ൻെറ പേരു പറയുന്നതിനോടൊപ്പം "കാർഡ്" എന്നുകൂടി

പ്പറഞ്ഞാൽ കുട്ടികൾ ഓടി സ്ഥലം മാറേണ്ടതാണ്. അതുപോലെ "കവർ" എന്നാണ് പറയുന്നതെങ്കിൽ ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടിയും "പാഴ്സൽ" ആണെങ്കിൽ മലർന്നു നാലു കാലിലും "മണിയോർഡർ" ആണെങ്കിൽ കമിഴ്ന്നു നാലുകാലിലും പോകേണ്ടതാണ്. ഇതുപോലെ "വി. പി." "ബുക്ക്പോസ്റ്റ്" എന്നിങ്ങനെ അഞ്ചൽസംബന്ധമായ പല പദങ്ങളും ഉപയോഗിക്കാം. അങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ ഓരോ പദത്തിനു് ഓരോ പ്രത്യേകരീതിയിലുള്ള നടത്തം അല്ലെങ്കിൽ ഓട്ടം നിശ്ചയിച്ചിരിക്കേണ്ടതാണ്.

സൂചന: "സ്ഥലംമാററം" എന്ന കളിപോലെ പുള്ളി നടുക്കുനിന്നും ഇതു കളിക്കാവുന്നതാണ്. അപ്പോൾ ഉപാദ്ധ്യായൻ സ്ഥലത്തിന്റെ പേരുകൾ മുതലായവ വിളിച്ചുപറയേണ്ടതും കുട്ടികൾ സ്ഥലം മാറുമ്പോൾ അതേരീതിയിൽ നടന്നോ ഓടിയോ പുള്ളി ഒരു സ്ഥലം കൈവശമാക്കുവാൻ ശ്രമിക്കേണ്ടതുമാണ്. പുള്ളിക്കു് ഒരു സ്ഥാനം ലഭിച്ചാൽ അതുമൂലം സ്ഥാനം നഷ്ടപ്പെട്ട കുട്ടിയുടെ സ്ഥലപ്പേരു പുള്ളി ധരിക്കുന്നതായിരിക്കും.

30. തുവ്വാലയിടൽ

ഉപകരണം: ഒരു തുവ്വാലയോ, തുണിക്കഷണമോ.

ഒരുത്തനൊഴികെ മറെറല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. പുറത്തു് നിൽക്കുന്നവൻ പുള്ളി, അയാളുടെ കയ്യിൽ തുവാലയുണ്ടായിരിക്കും. അയാൾ വട്ടത്തിനുചുററും ഓടി ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിയുടെ പുറകിൽ ആ തുവ്വാല ഇടുന്നു. പുള്ളി കടന്നുപോയതിനുശേഷം വട്ടത്തിലിരിക്കുന്ന കുട്ടികൾക്കു് തിരിഞ്ഞുനോക്കാതെ അവരവരുടെ പുറകിൽ തപ്പിനോക്കാം. അങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ തുവ്വാല കിട്ടിയാൽ അയാൾ ഉടനെ എഴുന്നേററു് പുള്ളിയുടെ പിന്നാലെ ഓട്ടകയായി. ഓടി അടുക്കുവാൻ സാധിച്ചാൽ അയാളെ ആ തുവ്വാലകൊണ്ടു് അരയ്ക്കു

കീഴെ തല്ലിക്കൊണ്ടു പോകുവാൻ തുവ്വാലക്കാരനു് അവകാശമുണ്ടു്. ഇങ്ങനെ ഓടി തുവ്വാലക്കാരൻ ഇരുന്നിരുന്ന സ്ഥലത്തു് ചെല്ലുമ്പോൾ പുള്ളി അവിടെ ഇരിക്കയും തുവ്വാലക്കാരൻ പുള്ളിയായിത്തീരുകയും ചെയ്യുന്നു. അയാൾ വീണ്ടും മററാരുടെയെങ്കിലും പുറകിൽ തുവ്വാലയിട്ടു കളി തുടരും. ഒരുത്തൻെറ പിന്നിൽ തുവ്വാലയിട്ടു പുള്ളി ഒരു വട്ടം ഓടിവരുന്നതുവരെ ആ കുട്ടി അതറിഞ്ഞിട്ടില്ലെങ്കിൽ പുള്ളിയ്ക്കു് ആ തുവ്വാല വീണ്ടും എടുത്തു് ആ കുട്ടിയെ അതുകൊണ്ടു് അരയ്ക്കുകീഴെ തല്ലാവുന്നതാണു്. ഉടനെ ആ കുട്ടി എഴുന്നേററു് ഒരുവട്ടം ഓടേണ്ടതും അങ്ങനെ ഓടുമ്പോൾ ഉടൻ പുറകെ ചെന്നു് അരയ്ക്കുകീഴെ എത്ര തവണയെങ്കിലും തരം കിട്ടുംപോലെ തല്ലുവാൻ പുള്ളിക്കു് അവകാശമുണ്ടായിരിക്കുന്നതുമാണു്. അയാൾ ഒരു വട്ടം ഓടി തൻെറ സ്ഥാനത്തിരുന്നു കഴിഞ്ഞാൽ പുള്ളി തുവ്വാല ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിയുടെ പുറകിൽ ഇട്ടു് കളി തുടരുന്നതാണു്.

31. സുഖമല്ലേ!

ഒരുത്തനൊഴികെ മററെല്ലാവരും വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. പുറത്തുനിൽക്കുന്ന പുള്ളി വട്ടത്തിനുചുററും ഓടിനടന്നു് ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിയുടെ പുറത്തു തൊടും. ഉടനെ ആ കുട്ടി വട്ടത്തിൽനിന്നെഴുന്നേററു് പുള്ളി ഓടുന്നതിനു് എതിരായി ഓടുന്നതാണു്. ഇരുവരും കൂട്ടിമുട്ടുന്ന സ്ഥലത്തുവെച്ചു് രണ്ടുപേരും കൂടി വലത്തുകയ്യ് കൂട്ടിപ്പിടിച്ചു കുലുക്കിക്കൊണ്ടു് "സുഖമല്ലേ!" എന്നു മൂന്നു പ്രാവശ്യം കുശലം ചോദിക്കയും അതിനുശേഷം അവരവരുടെ വഴിക്കു് പിരിഞ്ഞു് ഓടിപ്പോകയും ചെയ്യുന്നു. പുള്ളിക്കു് വട്ടത്തിൽ ഒഴിവുവന്ന സ്ഥലത്തു് ആദ്യം എത്തിച്ചേരുവാൻ സാധിച്ചാൽ അയാൾ അവിടെ ഇരിക്കയും മറെറയാൾ പുള്ളിയായിത്തീരുകയും ചെയ്യും. പുള്ളിക്കു് ആ സ്ഥലം കിട്ടാതെ വരികയും മറെറയാൾ അയാൾക്കുമുമ്പിൽ ഓടിച്ചെന്നു് ആ

സ്ഥലത്തിരിക്കയും ചെയ്യുവെങ്കിൽ അയാൾതന്നെ പുള്ളിയായി കളി തുടരേണ്ടതാണു്.

ഈ കളിയിൽ വട്ടത്തിനു ചുററും ഓടുന്നതിനുപകരം കുട്ടികളുടെ പ്രായത്തിനനുസരിച്ചു് ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടുക, . ഇരട്ടക്കാലിൽ ചാടുക എന്നീ വ്യത്യാസങ്ങൾ വരുത്താവുന്നതാണു്.

32. ഹാ! ഹാ!! ഹാ!!!

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുക. ഒരാളെ അകലെ മാററി നിർത്തിയതിനുശേഷം മറെറല്ലാവരുംകൂടി കൂട്ടത്തിൽ ഒരാളെ "പൂമാൻ" എന്നു നിശ്ചയിക്കുക. അകലെ പോയിരിക്കുന്ന ആൾക്കു് "പൂമാൻ" ആരാണെന്നു നിശ്ചയമുണ്ടാവില്ലല്ലോ. അയാളെ മടക്കി വിളിച്ചിട്ടു് എല്ലാവരുംകൂടി "പൂമാനെക്കണ്ടോ" എന്നു രണ്ടു പ്രാവശ്യം ചോദിക്കുക. അതിനുശേഷം അയാൾ പൂമാനെ കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ വട്ടത്തിൽ ഓരോരുത്തരേയും സാവധാനം സമീപിക്കുന്നു. അയാൾ സമീപിക്കുന്ന കുട്ടി "പൂമാ൯"ല്ലെങ്കിൽ എല്ലാവരും കൂടി ഹാ! ഹാ!! ഹാ!!! എന്നു ചിരിക്കുക, അപ്പോൾ അയാൾ അവിടെനിന്നു വേറൊരാളുടെ അടുക്കൽ പോകും. അപ്പോഴും തെററിയെങ്കിൽ മററുള്ളവർ ചിരിക്കും. എന്നാൽ, അയാൾ പൂമാനോടു് സമീപിച്ചുവരുന്തോറും ചിരിയുടെ ശബ്ദം കുറക്കുകയും അയാൾ "പൂമാനി"ൽനിന്നും അകന്നാണു് പോകുന്നതെങ്കിൽ ശബ്ദം വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും വേണം. ഇങ്ങനെ ശബ്ദത്തിൻെറ കൂടുതൽകുറവുകൊണ്ടു് അയാൾ പൂമാനെ കണ്ടുപിടിക്കണം. കണ്ടുപിടിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ വേറൊരാൾ അകലെപ്പോയി, മറെറാരു "പൂമാനെ" നിശ്ചയിച്ചു കളി തുടരാം. പൂമാനെ കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ വളരെ താമസം നേരിടുന്ന

വെങ്കിൽ അയാളെ തോററതായി കണക്കാക്കി. ആളെ മാററി ക്കളിക്കേണ്ടതാണു്.

33. മുണ്ടിൽ പന്തു്

ഉപകരണങ്ങൾ: ഒരു ചെറിയ പന്തു്. ഒരു പുതപ്പു് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു മുണ്ടു്.

നിലത്തു് ഒരു പുതപ്പോ മുണ്ടോ വിരിക്കുക. അതിനു ചുററുമായി എട്ടോ പത്തോ കുട്ടികൾ അതിൻെറ വക്കു പിടിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കണം. മുണ്ടിൽ ഒരു പന്തിട്ടിരിക്കുക. മറെറാരു കുട്ടി ആ പന്തെടുക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അയാൾ ഏതു വശത്തുനിന്നു വരുന്നുവോ ആ വശത്തുള്ള കുട്ടികൾ ആ വശം മുണ്ടിൻെറ അററം പൊക്കുകയും പന്തു് ഉരുണ്ടു് മറുവശത്തേക്കു പോകുകയും ചെയ്യും. ഇങ്ങനെ തരംപോലെ മുണ്ടിൻെറ അരികോ മൂലയോ പൊക്കുകയോ ചരിക്കുകയോ ചെയ്തു് അയാൾക്കു പന്തുകൊടുക്കാതെ മററു കുട്ടികൾ ശ്രമിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും. അയാൾക്കു് പന്തു കിട്ടിയാൽ ഉടൻ അയാൾ ഇരിക്കയും മറെറാരാൾ എഴുന്നേററു കളി തുടരുകയും ചെയ്യും.

34. ഒളിച്ചുകളി

കുട്ടികളെ രണ്ടു സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. ഓരോന്നിലും ഓരോ നേതാവുണ്ടായിരിക്കണം. ഒരു കൂട്ടർ ഒരു നിശ്ചിതസ്ഥലത്തു് നിൽക്കും. മററുള്ളവർ ഓരോരുത്തരായി എവിടെയെങ്കിലും (കളിസ്ഥലത്തിൻെറ അതിരിനുള്ളിൽ) പോയൊളിക്കണം. ഓരോരുത്തരും ഒളിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ അവർ തങ്ങളുടെ നേതാവിനോടായി “മറഞ്ഞേ” എന്നു വിളിച്ചുപറയും. നേതാവു് എല്ലാവരും ഒളിച്ചു് എന്നു മനസ്സിലാക്കിയതിനുശേഷം താനും ഒളിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ “ഒളിച്ചേ” എന്നുറക്കെ വിളിച്ചുപറയുന്നു. ഇതു കേട്ടാൽ എതിർസംഘം ഇവരെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്ക-

ലായി. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനകം അവർ എത്രപേരെ പിടിച്ചുവോ അത്രയും മാർക്ക് ആ സംഘത്തിനു ലഭിക്കുന്നു. പിടിക്കുകയെന്നതു്, കണ്ടു് പേരുവിളിച്ചുപറഞ്ഞാൽ മതിയെന്നോ കണ്ടു നേരെ ചെന്നു തൊടണമെന്നോ നേരത്തെ നിശ്ചയം ചെയ്തിരിക്കണം. സംഘങ്ങൾ മാറി മാറി ഒളിച്ചുകളി തുടർന്നുകൊണ്ടിരിക്കാം. ഓരോ സംഘത്തിനും കിട്ടുന്ന മാർക്കുകൾ നോക്കിയാണു് ഏതു സംഘം ജയിക്കുന്നു എന്നു തീരുമാനിക്കേണ്ടതു്.

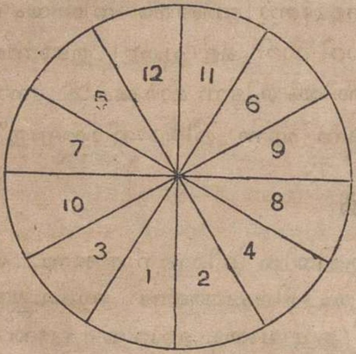
35. കണ്ണുകെട്ടിതൊടൽ

കുട്ടികൾ അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിൽ നിരന്നു നിൽക്കുന്നു. അവരിൽനിന്നും ഏകദേശം ഇരുപതിരുപത്തഞ്ചടി അകലത്തിൽ എന്തെങ്കിലും ഒരു സാധനം (തുവ്വാലയോ, ചെറിയ പന്തോ, കല്ലോ, കട്ടയോ എന്തെങ്കിലുമാകാം) വച്ചിരിക്കുക. അതിനുശേഷം കുട്ടികളിൽ ഓരോരുത്തരെയായി കണ്ണുകെട്ടി മുമ്പിൽ അകലെയായി വച്ചിരിക്കുന്ന സാധനം തൊടുവാൻ പറയുക. തൊടുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നു. ആരും തൊടുന്നില്ലെങ്കിൽ ഏററവും അടുത്തുവന്നു തൊടുന്ന കുട്ടിയായിരിക്കും ജയിക്കുക. ഒന്നിൽക്കൂടുതൽ കുട്ടികൾ തൊട്ടു വിജയിയാകുന്നുവെങ്കിൽ ഒടുവിൽ അവരെമാത്രം ചേർത്തു് വീണ്ടും കളിപ്പിച്ചു് വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കണം. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ ഓരോ പ്രാവശ്യവും സാധനത്തിൻെറ സ്ഥാനം അല്പം മാററുന്നതു് നന്നായിരിക്കും. നടക്കുമ്പോൾ കാലുകൊണ്ടു തപ്പിനോക്കിക്കൂടാ. തൊടുവാൻ പുറപ്പെടുന്നതിനുമുമ്പു് ഓരോ കുട്ടിയേയും രണ്ടുമൂന്നു പ്രാവശ്യം വട്ടം തിരിപ്പിച്ചു് ദിഗ്ഭ്രമംവരുത്തി വിട്ടും ഇതു കളിക്കാവുന്നതാണു്.

36. സൂര്യപടം

കളിസ്ഥലത്തിനു നടുക്കായി 12 മുതൽ 15 അടിവരെ വ്യാസമുള്ള ഒരു വട്ടം വരച്ചു് അതിനെ പന്ത്രണ്ടായി സമം

സൂര്യപടം



ഭാഗിക്കുക. ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നവിധം അതിലെ ഓരോ കളങ്ങളിൽ ഒന്നുമുതൽ പന്ത്രണ്ടുവരെ അക്കങ്ങൾ എഴുതിയിടുക. കുട്ടികൾ എല്ലാവരും കുറച്ചകലെ ഒരു വരിയായി നിരന്നു നിൽക്കും. ഓരോ കുട്ടിയെ വിളിച്ചു കണ്ണുകെട്ടി ഈ വട്ടത്തിനകത്തേയ്ക്കു പോയി നില്ക്കാൻ പറയണം. അയാൾ വട്ടത്തിൽ ഏതു കളത്തിൽ നിൽക്കുന്നുവോ അത്രയും മാർക്ക് അയാൾക്കു കിട്ടും. അയാൾ വട്ടത്തിനു പുറത്തു നിൽക്കുന്നുവെങ്കിൽ അയാൾക്ക് മാർക്ക് ഒന്നുംതന്നെ കിട്ടുന്നതല്ല. അധികം മാർക്കു കിട്ടുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നു.

37. ആക്കാക്ക്

ഉപകരണങ്ങൾ: ഇരുപതോ ഇരുപത്തഞ്ചോ ചെറിയ മരക്കട്ടകളോ, പുന്നക്കുരുവോ, മാങ്ങായണ്ടിയോ, കരിങ്കൽച്ചില്ലുകളോ എന്തെങ്കിലും, ഇവയ്ക്കു് "കുരുക്കൾ" എന്നു പേരിടാം.

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിലോ നേർവരയിലോ നിരന്നുനിൽക്കുന്നു. അവർ നിൽക്കുന്നിടത്തു് ഒരു വര വരച്ചു് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കണം. അവിടെനിന്നും കുട്ടികളുടെ മുമ്പിലായി 40 മുതൽ 50 വരെ അടി അകലത്തിൽ ഒരു ചെറിയ വട്ടംവരച്ചു് "കുരുക്കൾ" എല്ലാം അതിൽ വയ്ക്കുക. കുരുക്കളുടെ എണ്ണം കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തേക്കാൾ നാലോ അഞ്ചോ കുറവായിരിക്കണം. കുട്ടികളുടെ എണ്ണം ഇരുപതിനു

മേലല്ലെങ്കിൽ ഒന്നോ രണ്ടോ കുറവായാലും മതി. ഉപാദ്ധ്യായൻ "തയ്യാർ" എന്നു പറഞ്ഞു് ചൂള ഊതുമ്പോൾ എല്ലാ കുട്ടികളുംകൂടി ഓടിച്ചെന്നു് ചെറിയ വട്ടത്തിൽനിന്നും ഓരോ കുരുക്കൾ കൈവശമാക്കി ആദ്യത്തെ സ്ഥാനത്തേക്കു് മടങ്ങി വരണം, കുരു കിട്ടാത്ത കുട്ടികൾ കളിയിൽനിന്നും ബഹിഷ്കൃതരാകും. വീണ്ടും കുരുക്കൾ എല്ലാം വട്ടത്തിൽ കൊണ്ടുപോയി വയ്ക്കുക. അവയിൽനിന്നും ഒന്നോ രണ്ടോ കുരുക്കൾ എടുത്തുമാററിയതിനുശേഷം വീണ്ടും ചൂള ഊതുന്നു. ഈ പ്രാവശ്യവും കുരു കിട്ടാത്തവർ വെളിയിൽ പോകണം. ഇങ്ങനെ ഓരോ പ്രാവശ്യം ആവർത്തിക്കുമ്പോഴും കുരുക്കളുടെ എണ്ണം ചുരുക്കിക്കൊണ്ടുവരികയും കുരു കിട്ടാത്തവർ കളിയിൽനിന്നു മാറി നില്ക്കയും ചെയ്യും. ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്ന കുട്ടി വിജയിയാകും.

38. ചിരിക്കാതെ

കുട്ടികൾ അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിൽ നിരന്നുനിൽക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ എല്ലാവരും കാണത്തക്കവിധത്തിൽ ഒരു സ്ഥാനത്തു നിന്നു് "കുട്ടികളെ, ഞാൻ കാണിക്കുന്ന മാതിരി കാണിക്കു; ആരും ചിരിക്കരുതു്; ചിരിക്കുന്ന കുട്ടി പുറത്തുപോകണം." എന്നു പറയുന്നു. അതിനുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ പലവിധ ആംഗ്യങ്ങളും പ്രവൃത്തികളും ആ നിന്നിടത്തുതന്നെ നിന്നു ചെയ്യുന്നു. കുട്ടികൾ അവ ഓരോന്നും അനുകരിക്കും. ഇടയ്ക്കു് ഉപാദ്ധ്യായൻ പല തമാശകളും ആംഗ്യരൂപത്തിൽ കാട്ടേണ്ടതാണു്. അതൊക്കെയും കുട്ടികൾ ഗൌരവമായി അനുകരിക്കേണ്ടതും അപ്രകാരം ചെയ്യാത്തവനോ, ചിരിക്കുന്നവനോ കളിയിൽനിന്നും മാറിനിൽക്കേണ്ടതുമാണു്. ഉദാ:- ചാടുക; ഇരിക്കുക; എഴുന്നേൽക്കുക; ഒരുവശത്തേയ്ക്കു് ചരിയുക; നിവരുക; പൊക്കം കുറഞ്ഞമാതിരി നിൽക്കുക; കൈകൾപൊക്കി കുതികാൽ പൊന്തിച്ചു് വലിയ ആളാകുക. മുമ്പിൽ ഒരാളുണ്ടെന്നു

സങ്കല്പിച്ചു് മുഷ്ടിചുരുട്ടി അയാളെ ഇടിക്കുക; മറിച്ചു് ഇടി കിട്ടിയതായി സ്വയം നടിക്കുക; മൂക്കത്തു വിരൽവച്ചു് "കഷ്ടം" എന്നു് ആംഗ്യം കാണിക്കുക: കണ്ണു് തുറിപ്പിക്കുക; മുഖം കൂർപ്പിക്കുക; പല്ലിളിച്ചു ചിരിക്കുവാൻപോകുന്നപോലെ നടിക്കുക മുതലായവ.

39. മുത്തച്ഛൻ പറഞ്ഞു

"ചിരിക്കാതെ" എന്ന **കളി**യിലെപ്പോലെ കുട്ടികൾ അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിൽ നിരന്നുനിൽക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായൻ "കുട്ടികളെ, ഞാൻ "മുത്തച്ഛൻ പറഞ്ഞു" എന്നു തുടങ്ങുന്ന കാര്യങ്ങൾമാത്രം നിങ്ങൾ അനുസരിച്ചാൽ മതി. ഉദാ:— "മുത്തച്ഛൻ പറഞ്ഞു; ഇരിക്കുക." എന്നു പറയുമ്പോൾ നിങ്ങൾ ഇരിക്കണം. ഞാൻ വെറുതെ "ഇരിക്കുക" എന്നുമാത്രം പറഞ്ഞാൽ നിങ്ങൾ ഇരിക്കരുതു്." എന്നു പറഞ്ഞുകൊടുക്കുന്നു. അതിനുശേഷം ഉപാദ്ധ്യായൻ അതുപോലെ കുട്ടികളോടു് ഓരോന്നു ചെയ്‌വാൻ പറയുന്നു അതുപ്രകാരം ചെയ്യാത്ത കുട്ടികൾ കളിയിൽനിന്നും വെളിയിൽ പോകണം. ചിലപ്പോൾ ഉപാദ്ധ്യായൻ "മുത്തച്ഛൻ പറഞ്ഞു" എന്നു പറയാതെ കുട്ടികളോടു വല്ലതും ചെയ്‌വാൻ പറയുന്നതാണു്. അതു് അനുസരിക്കുന്ന കുട്ടികളും പുറത്തുപോകേണ്ടതാണു്. ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്ന കുട്ടി ജയിക്കും. ഉപാദ്ധ്യായൻ പറയേണ്ട കാര്യങ്ങൾക്കു ചില ഉദാഹരണങ്ങൾ:— ഇരിക്കുക; നിൽക്കുക; വലത്തോട്ടു തിരിയുക; ഇടത്തോട്ടു തിരിയുക; വലത്തുകാൽ പൊക്കുക; ഇടത്തുകാൽ പൊക്കുക; രണ്ടുകാലുംപൊക്കിച്ചാടുക; കൈ രണ്ടും പൊക്കുക; ദേഹം ഒരു വശത്തേയ്ക്കു് വളയ്ക്കുക; നിവരുക; കുനിഞ്ഞു കാൽ വളയ്ക്കാതെ കൈകൊണ്ടു നിലത്തു തൊടുക; കൈ രണ്ടും എടുപ്പിൽ വച്ചു് സാവധാനം ഇരിക്കുക; എഴുന്നേൽക്കുക മുതലായി കുട്ടികളുടെ ദേഹായാസങ്ങൾക്കുപറ്റിയ പലതും.

തെററുപററുന്ന കുട്ടികളെ പുറത്തുവിടുന്നതിനുപകരം വല്ല തമാശയുള്ള ശിക്ഷകളുംകൊടുത്തു് അവരെ വീണ്ടും കളിയിൽ കൂട്ടി കളി തുടരാം. അല്ലെങ്കിൽ തെററൊന്നിനു് ഒരു കടം വീതം കൊടുത്തു് വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കത്തക്കവിധം എല്ലാവരേയും ചേർത്തും കളിക്കാവുന്നതാണു്.

40. തുവ്വലേറു്

ഉപകരണം:- ഒരു സംഘത്തിനു് ഒരു തുവ്വൽവീതം. തുവ്വലിനുപകരം അരപ്പായ എഴുതിയ കടലാസ്സായാലും മതി.

ആറുമുതൽ എട്ടുവരെയുള്ള സമം സംഘങ്ങളായി ക്ലാസ്സിനെ തിരിക്കുക. ഓരോ സംഘത്തിനു് ഓരോ തുവ്വൽവീതം കൊടുത്തിരിക്കണം. തുവ്വലില്ലെങ്കിൽ അരപ്പായ കടലാസ്സുവീതംകൊടുത്തു് അവരോടു് അതുകൊണ്ടു് ഓരോ "എയറോപ്ലെയിൻ" (കുട്ടികൾ എറിഞ്ഞുകളിക്കുവാനുണ്ടാക്കുന്ന തരം) ഉണ്ടാക്കുവാൻ പറയുക. അതു് ശരിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ ഓരോ സംഘവും ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ വരിയായി നിൽക്കണം. സംഘത്തിൽ ആദ്യത്തെ ആൾ വരയുടെ പിന്നിൽ നിന്നുകൊണ്ടു് തുവ്വൽ (എയറോപ്ലെയിൻ) മുന്നോട്ടെറിയുന്നു. അതുവീണ സ്ഥലത്തുനിന്നു് അതെടുത്തു് രണ്ടാമത്തവൻവീണ്ടും അവിടന്നു് മുമ്പോട്ടെറിയും. അവിടെനിന്നു മൂന്നാമത്തവൻ. ഇങ്ങനെ സംഘത്തിൽപ്പെട്ടവർ എല്ലാം എറിഞ്ഞുകഴിയുമ്പോൾ തുവ്വൽ (എയറോപ്ലെയിൻ) വീണ സ്ഥലംമുതൽ കളിതുടങ്ങിയ വരവരെ നേരെയുള്ള അളവുനോക്കി കൂടുതൽ അളവു് ഏതു സംഘത്തിന്നാണോ ആ സംഘം ജയിക്കുന്നു.

41. കയിലും ഗോലിയും

ഉപകരണങ്ങൾ:- കുട്ടി ഒന്നുക്കു് ഒരു വെള്ളിക്കയിലും ഒരു ഗോലിക്കായും (രാശിക്കായ) ഗോലിക്കായക്കുപകരം പുന്നക്കുരുവോ [illegible] ഉപയോഗിക്കാം. അധികം

കുട്ടികളുണ്ടെങ്കിൽ എട്ടോ പത്തോ കയിലും ഗോലിയുംകൊണ്ടും കഴിച്ചുകൂട്ടാം.

കുട്ടികഠം ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ നിരന്നുനിൽക്കണം. ഓരോരുത്തരുടേയും കയ്യിൽ ഓരോ വെള്ളിക്കയിലും ഓരോ ഗോലിയും ഉണ്ടായിരിക്കും. കയിലുകഠം എല്ലാം ഒരേ വലുപ്പത്തിലുള്ളവയായിരിക്കുന്നതു് നന്നു്. "തയ്യാർ" എന്നു പറയുമ്പോഠം കുട്ടികഠം വലത്തു കയ്യിൽ കയിലുപിടിച്ചു് അതിൽ ഗോലിയിട്ടു തയ്യാറായി നിൽക്കണം. ചൂള കേഠംക്കുമ്പോഠം അവർ മുമ്പോട്ടു പോയി ഏകദേശം മുപ്പതോ നാല്പതോ അടി അകലെയുള്ള വിജയരേഖ കടക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഇടത്തുകൈകൊണ്ടു് കയിലിന്മേലോ ഗോലിയിന്മേലോ തൊട്ടുകൂടാ. വലത്തു കൈകൊണ്ടു് കയിലിൻെറ തണ്ടിന്മേൽമാത്രം പിടിച്ചിരിക്കേണ്ടതാണു്. ഗോലി താഴെ വീണുപോയാൽ അവിടെനിന്നു് അതു പെറുക്കിയെടുത്തു് കയിലിൽ ഇട്ടു് ഓട്ടം തുടരേണ്ടതാണു്. ആദ്യം കയിലിൽ ഗോലിയുമായി വിജയരേഖ കടക്കുന്നവൻ ജയിക്കുന്നു.

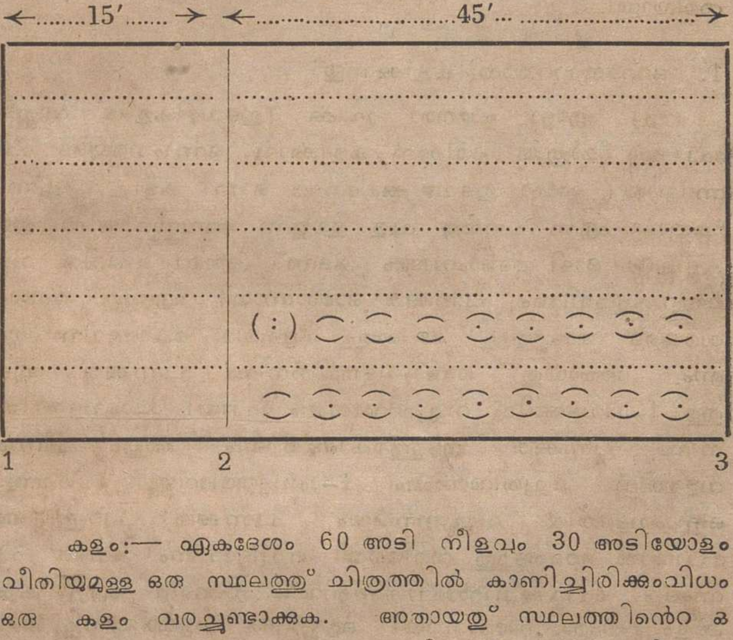
അധികം കുട്ടികളുള്ളപ്പോഠം എട്ടോ പത്തോ പേരെ വീതം കളിപ്പിച്ചു് ഓരോ കളിയിലെയും ഒന്നാമനേയും രണ്ടാമനേയും കൂട്ടി ഒടുവിൽ വീണ്ടും കളിപ്പിച്ചു വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കണം. കുട്ടികഠം ഓടുന്ന അവസരത്തിൽ തമ്മിൽത്തമ്മിൽ മുട്ടുവാൻ പാടില്ല. അതിനുവേണ്ടി ഓരോ കുട്ടിക്കും മൂന്നോ നാലോ അടിവീതിയുള്ള ഇടവഴികഠം വരക്കുന്നതു് നന്നായിരിക്കും.

42. പുന്നക്കുരു പെറുക്കൽ

ഉപകരണം:— അമ്പതോ അറുപതോ പുന്നക്കുരു. അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ മരക്കട്ടകഠം. ഇവയൊന്നും എളുപ്പത്തിൽ കിട്ടിയില്ലെങ്കിൽ ഏതാണ്ടു് ഒരേ വലുപ്പത്തിലുള്ള കരിങ്കൽ ചില്ലുകഠം—വെള്ളയ്ക്കയും ഉപയോഗിക്കാം. എന്തുതന്നെ. ഉപയോഗിച്ചാലും

അതിന്ന കളിയിൽ "പുന്നക്കരു" എന്നു പേരിരിക്കട്ടെ

ഈ കളി പലതരത്തിൽ കളിക്കാറുണ്ട്. കുട്ടികൾ ഒററയൊററയായും സംഘംകൂടിയും കളിക്കാം.



കളം:— ഏകദേശം 60 അടി നീളവും 30 അടിയോളം വീതിയുമുള്ള ഒരു സ്ഥലത്തു് ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവിധം ഒരു കളം വരച്ചുണ്ടാക്കുക. അതായതു് സ്ഥലത്തിന്റെ ഒരററത്തായി ഒരു വരയും (1) അവിടെനിന്നു് 15 അടി അകലത്തിൽ മറെറാന്നും (2) അവിടെനിന്നു 45 അടി അകലത്തിൽ വേറൊരു വരയും (3) വരയ്ക്കുക. ഈ വരകളെ ഇടമുറിച്ചു് 3 അടിമുതൽ 4 അടിവരെ വീതം വീതിയുള്ള ആറോ എട്ടോ ഇടവഴികൾ വരയ്ക്കണം. സ്ഥലത്തിന്റെ വീതിപോലെയും പുന്നക്കരുവിന്റെ എണ്ണംപോലെയും എത്ര ഇടവഴികൾ വേണമെങ്കിലും വരയ്ക്കാവുന്നതാണ്. ഇടവഴികളിൽ രണ്ടും മൂന്നും വരകൾക്കുള്ളിലുള്ള സ്ഥലത്തു് ഒമ്പതു

ചെറിയ വട്ടങ്ങറം വീതം വരയ്ക്കുക. ഓരോ വട്ടവും ഏകദേശം 1½ അടി വ്യാസമുള്ളതായിരിക്കണം. രണ്ടാംവരയോടു ചേൎന്നുകിടക്കുന്ന വട്ടങ്ങളിൽ ഒഴികെ മറെറല്ലാ വട്ടങ്ങളിലും ഓരോ പുന്നക്കുരു നിരത്തിവയ്ക്കുക. ഇത്രയും ചെയ്താൽ കളം ശരിയായി.

1. ഓററയൊററയായി കളിക്കുന്നതു്

a) എട്ടോ പത്തോ പേൎക്കു (ഇടവഴികളുടെ എണ്ണം പോലെ) മാത്രമേ ഒരിക്കൽ കളിക്കാവൂ. ഒന്നാംവരയുടെ പിന്നിലായി ഓരോ ഇടവഴിക്കും നേരെ ഓരോ കുട്ടി നില്ക്കുന്നു. "തയ്യാർ" എന്നു പറഞ്ഞു ചൂള ഊതുന്ന അവസരത്തിൽ ഈ കുട്ടികറം ഓടി രണ്ടാംവരയും കടന്നു് ഓരോ ചെറിയ വട്ടത്തിനകത്തുനിന്നും പുന്നക്കുരു ഓരോന്നായി എടുത്തു രണ്ടാം വരയുടെ അടുത്തുള്ള ഒഴിഞ്ഞ വട്ടത്തിൽ കൊണ്ടുവന്നുവയ്ക്കണം. അതായതു് രണ്ടാംവട്ടത്തിൽനിന്നു പുന്നക്കുരു എടുത്തു 1–ാംവട്ടത്തിൽ വച്ചതിനുശേഷം പോയി 3–ാംവട്ടത്തിൽ നിന്നു പുന്നക്കുരു എടുത്തുകൊണ്ടുവരണം. അതും ഒന്നാം വട്ടത്തിൽ വച്ചതിനുശേഷം 4–ാംവട്ടത്തിലേയ്ക്കു പോകുന്നു. ഒന്നാംവട്ടത്തിൽ വയ്ക്കുന്നസമയം പുന്നക്കുരു പുറത്തുരുണ്ടു പോയാൽ അതെടുത്തു ശരിയായി വച്ചിട്ടുവേണം വേറെ പുന്നക്കുരു പെറുക്കുവാൻപോകുന്നതിനു്. ഇങ്ങനെ എല്ലാ കുരുക്കളും ഓരോന്നോരോന്നായി ആദ്യത്തെ വട്ടത്തിൽവച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ ആ കുട്ടി വീണ്ടും ഓടി 1–ാംവര കടക്കണം. ആദ്യം ഇപ്രകാരം ഒന്നാംവര കടക്കുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നു. പക്ഷേ, അയാറം പുന്നക്കുരു എല്ലാം ശരിയായി പെറുക്കിയിട്ടുണ്ടാകണം. തൻെറ ഇടവഴിയിൽനിന്നു് അങ്ങോട്ടുമിങ്ങോട്ടും പോയിരിക്കയുമരുതു്.

ഇടവഴികളുടെ എണ്ണത്തെക്കാളധികം കുട്ടികളുള്ളപ്പോറം അവരെ പല കൂട്ടങ്ങളായിക്കളിപ്പിച്ചു്, ഓരോ കൂട്ട

ത്തിൽനിന്നും ഒന്നാമനേയും രണ്ടാമനേയും വീതം തിരഞ്ഞെടുത്തു് അവരെയെല്ലാവരേയുംകൂടി വീണ്ടും കളിപ്പിച്ചു വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കണം.

b) കുട്ടികൾ കുറച്ചുകൂടി മുതിന്നവരാണെങ്കിൽ നിരത്തി വച്ചിരിക്കുന്ന പുന്നക്കുരുക്കൾ മുൻകളിയിലെപ്പോലെ ഒന്നാം വട്ടത്തിൽ കൂട്ടിവച്ചതിനുശേഷം വീണ്ടും ഓരോന്നായി എടുത്തു് ഓരോ വട്ടത്തിൽ നിരത്തി വച്ചിട്ടുവേണം ഒന്നാം വരയിലേയ്ക്കു് ഓടിവരുവാൻ എന്ന നിബന്ധനകൂടി ചേത്തു വ്യത്യാസപ്പെടുത്തി കളിക്കാവുന്നതാണു്.

2. സംഘമായി കളിക്കുന്നതു്

a) കുട്ടികളെ ആറുമുതൽ എട്ടുവരെ എണ്ണം വരുന്ന സമം സംഘങ്ങളാക്കി തിരിക്കണം. സംഘങ്ങൾ ഓരോ ഇടവഴിയുടേയും നേരെ ഒന്നാം വരയുടെ പിന്നിലായി നിരന്നു നില്ക്കട്ടെ. കളി തുടങ്ങുമ്പോൾ ആദ്യത്തെയാൾ നിരത്തിവച്ചിരിക്കുന്ന പുന്നക്കുരുക്കൾ ഓരോന്നായി എടുത്തു് ഒന്നാം വട്ടത്തിൽ കൂട്ടിവച്ചതിനുശേഷം തൻെറ സംഘത്തിലേയ്ക്കു് ഓടിവന്നു രണ്ടാമത്തവനെ തൊടുകയും അതിനുശേഷം സംഘത്തിൻെറ പുറകിൽപോയി നില്ക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഒന്നാമൻ മടങ്ങിവന്നു തൊട്ടാൽ ഉടൻ രണ്ടാമൻ ഓടിച്ചെന്നു് പുന്നക്കുരുക്കൾ ഓരോന്നായി എടുത്തു് ഓരോ വട്ടത്തിലായി നിരത്തിവച്ചതിനുശേഷം മടങ്ങിവന്നു മൂന്നാമത്തവനെ തൊട്ടു പുറകിൽപ്പോയി നില്ക്കുന്നു. ഓരോരുത്തർ ഓടുമ്പോഴും സംഘത്തിൽ നിരന്നുനില്ക്കുന്ന കുട്ടികൾ ഒരടി മുന്നോട്ടുവച്ചു് ഒന്നാം വരയോടു ചേൎന്നുനില്ക്കാവുന്നതാണു്. ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും ഓടി പുന്നക്കുരു കൂട്ടിവയ്ക്കുകയോ നിരത്തിവയ്ക്കുകയോ ചെയ്തതിനുശേഷം ഒടുവിലത്തെ കുട്ടി ഒന്നാംവരയിൽ വന്നുനിന്നു കൈപൊക്കുന്നു. ആദ്യം ഇപ്രകാരം തെററുകൂടാതെ ചെയ്യുന്ന സംഘം ജയിക്കുന്നതാണു്.

b) സംഘത്തിൽനിന്നു് ഓരോ കുട്ടിയും പുന്നക്കരു പെറുക്കി കൂട്ടിവയ്ക്കുകയും അയാൾതന്നെ വീണ്ടും ഓരോന്നായി നിരത്തിവയ്ക്കുകയും ചെയ്തതിനുശേഷം അടുത്ത കുട്ടിയെ തൊട്ടു കളി തുടരുക.

43. തലയിലേററി

ഉപകരണം:— ഓരോ കുട്ടിക്കും 200 പേജുള്ള ബയൻറു ചെയ്ത ഒരു നോട്ടുപുസ്തകം; അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്ലേററുവീതം.

ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ കുട്ടികൾ നിരന്നുനില്ക്കുന്നു. "തയ്യാർ" എന്നു പറയുമ്പോൾ കുട്ടികൾ അവരുടെ തലയിൽ പുസ്തകം വീഴാതെ വച്ചു കൈകൾ വിട്ടു നില്ക്കണം. ചൂളകേൾക്കുമ്പോൾ പുസ്തകം കൈകൊണ്ടു തൊടാതെയും നിലത്തു വീഴിക്കാതെയും കുട്ടികൾ മുമ്പോട്ടു പോകുന്നു. പുസ്തകം താഴെ വീണുപോയാൽ അവിടെനിന്നു് അതു പെറുക്കിയെടുത്തു് വീണ്ടും തലയിൽവച്ചു് ഓട്ടം തുടരാം. ആരു് ആദ്യം ഇപ്രകാരം തലയിൽ പുസ്തകവുമായി വിജയരേഖ (20 മുതൽ 30 അടി അകലത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കേണ്ട വര) കടക്കുന്നുവോ അയാൾ ജയിക്കുന്നു. കൈകളുടെ സഹായത്താൽ പുസ്തകം തലയിൽ നിർത്തി ഓടുന്നവർക്കു വിജയിയാകുവാൻ അർഹതയുണ്ടായിരിക്കയില്ല.

44 കണ്ടാൽ പ്രതിമ

കുട്ടികൾ എല്ലാവരും അർദ്ധവൃത്താകൃതിയിൽ നിരന്നു നില്ക്കണം. ഒരുത്തൻ നേതാവു്—അയാൾ ഏകദേശം 50 അടി അകലെ (എല്ലാവരിൽനിന്നും ഏതാണ്ടു് തുല്യദൂരം) കുട്ടികളുടെ എതിർവശത്തു നോക്കിനില്ക്കുന്നു. ചൂള വിളിച്ചാൽ ഉടൻ മററു കുട്ടികൾ നടന്നു നേതാവിൻെറ സമീപത്തിൽ എത്തുവാൻ ശ്രമിക്കണം. കുട്ടികൾ നടക്കുന്നുണ്ടെന്നു് അയാൾ അറിയരുതു്. അയാൾ എങ്ങോട്ടെങ്കിലും തല തിരിച്ചു നോക്കിയാൽ ആ വശത്തുള്ള കുട്ടികൾ മരവിച്ച പ്രതിമ

കരംപോലെ അനങ്ങാതെ നില്ക്കണം. ഉദാ:— ചിലർ ഈ സമയത്തു് ഒരു കാൽ പൊക്കി ഒരടിവയ്ക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയാണെങ്കിൽ അയാരം അപ്പടിയ്ക്കു് ഒരു കാൽ പൊക്കി അനങ്ങാതെ നില്ക്കേണ്ടതാകുന്നു. നേതാവു നോക്കുമ്പോരം ആരെങ്കിലും അനങ്ങുന്നതായിക്കണ്ടാൽ അയാരം ഉടനെ ആ കുട്ടിയെ ചൂണ്ടി പേരു പറയുകയും ആ കുട്ടി വെളിയിൽ പോകയും ചെയ്യും. നേതാവു് ഒരു വശത്തേയ്ക്കു തിരിയുമ്പോരം മറുവശത്തുള്ളവൎക്കു് അല്പം മുമ്പോട്ടു പോകാം. സമൎത്ഥനായ നേതാവാണെങ്കിൽ ഒരടിയിൽക്കൂടുതൽ ഒരാരക്കും ഒരു സമയത്തു് പോകുവാൻ സാധിക്കയില്ല. ഒടുവിൽ ഏററവും അടുത്തുവരുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നതാണു്.

അനങ്ങുന്നതായിക്കണ്ട കുട്ടിയെ നേതാവു് ചൂണ്ടി പേരു പറഞ്ഞാൽ അയാരം ആ നിലയിൽ മരവിച്ചപോലെ പ്രതിമയായി കളി കഴിയുന്നതുവരെ നിന്നും ഈ കളി കളിക്കാം.

45. ചങ്ങാത്തം മാററു

രണ്ടുപേരൊഴികെ മററെല്ലാവരും ഈരണ്ടു പേർ ചേൎന്നു് ചങ്ങാതികളായി കൈകോൎത്തുപിടിച്ചു് തോളുചേൎന്നു് കളിസ്ഥലത്തെവിടെയെങ്കിലും നില്ക്കുക. രണ്ടു പേരിൽ ഒരാരം പുള്ളിയും ഇതരൻ ഓട്ടക്കാരനുമായിരിക്കും. കളി തുടങ്ങിയാൽ പുള്ളി ഓട്ടക്കാരനെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അയാരം ഏതെങ്കിലും ഒരു ജോടി ചങ്ങാതിമാരുടെ അടുക്കൽച്ചെന്നു് അവരിൽ ഒരാളുടെ കൈ പിടിച്ചാൽ ഉടൻ ആ ജോടിയിലുള്ള മററെയാരം ഓട്ടക്കാരനായിത്തീരുന്നു. ആദ്യത്തെ ഓട്ടക്കാരനും കൈ പിടിക്കപ്പെട്ട കുട്ടിയും ചേൎന്നു ചങ്ങാതിമാരായിത്തീരും. പുള്ളി ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ അയാരം പുള്ളിയായിത്തീരുകയും മററെയാരം ഓട്ടക്കാരനായിത്തീരുകയും ചെയ്യും.

46. ആനവാൽ

രണ്ടുപേരൊഴികെ ബാക്കിയെല്ലാവരും മൂന്നുപേർ വീതമുള്ള സംഘങ്ങളായി തിരിയുന്നു. ഈ മൂന്നുപേരിൽ ഒരുത്തൻ മുമ്പിലും മററുള്ളവർ പിന്നിൽ പിന്നിലായി മുമ്പിലുള്ളവരുടെ എടുപ്പിൽ പിടിച്ചുകൊണ്ടുനില്ക്കും. ഇങ്ങനെയായാൽ അതു് ഒരു ആനയായി. മുമ്പിൽനില്ക്കുന്ന ആൾ തലയും നടുവിൽ നില്ക്കുന്നവൻ ദേഹവും ഒടുവിലത്തെ ആൾ വാലും എന്നു സങ്കല്പം. ഇങ്ങനെ ആനകൾ കളിസ്ഥലത്തു പലയിടത്തായി നില്ക്കുന്നു. സംഘത്തിൽപ്പെടാതെ നില്ക്കുന്നവരിൽ ഒരുത്തൻ പുള്ളിയും മററെയാൾ ഓട്ടക്കാരനുമായിരിക്കും. പുള്ളി ഓട്ടക്കാരനെ തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഓട്ടക്കാരൻ ഓടിച്ചെന്നു് ഏതെങ്കിലും ഒരു ആനയുടെ വാലിൽ തൊട്ടാൽ അയാൾ ആ ആനയുടെ വാലായിത്തീരുകയും അതിന്റെ തല ഓട്ടക്കാരനായിത്തീരുകയും ചെയ്യും. ഓട്ടക്കാരൻ വാലു തൊടാതിരിക്കുന്നതിനു സംഘത്തിന്റെ ചങ്ങല പൊട്ടാതെ അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും വെട്ടിക്കുവാൻ തലയായി നില്ക്കുന്നവനു് സ്വാതന്ത്ര്യമുണ്ടു്. അങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ ആനയുടെ ഉടൽ മുറിഞ്ഞുപോയാൽ (ചങ്ങല വിട്ടുപോയാൽ) ഉടൻ അതു കൂട്ടിച്ചേർക്കേണ്ടതും അതിനുമുമ്പായി ഓട്ടക്കാരൻ വാലിൽ പിടിക്കുന്ന പക്ഷം തലയായി നിന്നിരുന്നവൻ ഓട്ടക്കാരനാകേണ്ടതും ബാക്കി രണ്ടുപേരും ആദ്യത്തെ ഓട്ടക്കാരനും ചേർന്നു് ആനയാകേണ്ടതും ആണു്. പുള്ളി ഓട്ടക്കാരനെ തൊട്ടാൽ തൊട്ടവൻ പുള്ളിയും ആദ്യത്തെ പുള്ളി ഓട്ടക്കാരനുമായിത്തീരും.

47. നായയും പൂച്ചയും (ഒററവരി)

ഒരു കുട്ടി നായയും മറെറാരുത്തൻ പൂച്ചയും. മറെറല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ ഉള്ളിലേയ്ക്കു നോക്കിനില്ക്കണം. നായയും പൂച്ചയും വട്ടത്തിന്നകത്തു നില്ക്കട്ടെ. ചൂള കേട്ടാൽ നായ പൂച്ച

യെ പിടിക്കുവാൻ ഓടിക്കുകയായി. പൂച്ച ഓടി വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുന്ന ഒരുത്തൻെറ പിന്നിൽ പോയിനിന്നു് അയാളെ തൊട്ടാൽ അയാൾ പൂച്ചയായിത്തീരുന്നു. ആദ്യത്തെ പൂച്ച അയാളുടെ സ്ഥാനത്തു് നിൽക്കുകയും ചെയ്യും. നായ പൂച്ചയെ തൊട്ടുകഴിഞ്ഞാൽ അയാൾ നായയും ആദ്യത്തെ നായ പൂച്ചയും ആയിത്തീരും. അധികനേരം കളിച്ചിട്ടും നായ പൂച്ചയെ തൊടുന്നില്ലെങ്കിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻെറ യുക്തംപോലെ വേറൊരുത്തനെ നായയാക്കേണ്ടതാണു്.

48. നായയും പൂച്ചയും (ഇരട്ടവരി)

ഒരുത്തൻ നായ; ഒരുത്തൻ പൂച്ച. മററുള്ളവർ വട്ടത്തിൽ നിന്നു 1, 2; 1. 2; 1, 2; എന്നിങ്ങനെ എണ്ണുക. 2—ാം നമ്പ്രം കാർ ഒന്നാം നമ്പ്രകാരുടെ മുമ്പിൽ നിൽക്കട്ടെ. എല്ലാവരും ഉള്ളിലേയ്ക്കു തിരിഞ്ഞുനിൽക്കണം. "ഒററവരി" എന്ന കളിയിലെപ്പോലെ നായ പൂച്ചയെ പിടിക്കുവാൻ ഓടിക്കുന്നു. പൂച്ച ഓടിച്ചെന്നു് ഏതെങ്കിലും ഒന്നാം നമ്പരുകാരൻെറ പിന്നിൽപ്പോയി അയാളെ തൊട്ടാൽ ആ ഒന്നാം നമ്പരുകാരൻ തൻെറ മുമ്പിലുള്ള രണ്ടാംനമ്പരുകാരനെ തൊടുകയും ആ രണ്ടാം നമ്പരുകാരൻ പൂച്ചയായിത്തീരുകയും ചെയ്യുന്നു. അപ്പോൾ ആദ്യത്തെ പൂച്ച ഒന്നാംനമ്പരുകാരനും ആദ്യത്തെ ഒന്നാം നമ്പരുകാരൻ രണ്ടാം നമ്പരുകാരനുമായിത്തീരും. ഈ കളിയിൽ ഒരിക്കലും വട്ടത്തിൽ ഇരട്ടയായിട്ടല്ലാതെ മൂച്ചയായി ആരും നിൽക്കുവാൻ പാടില്ല. മറെറല്ലാ നിയമങ്ങളും "ഒററവരി" എന്ന കളിയിലേതുപോലെ തന്നെ.

49. അണ്ണാൻകൂട്ടു്

ഒരുത്തൻ പുള്ളി. മററുള്ളവർ വട്ടത്തിൽനിന്നു 1, 2 3; 1, 2, 3; 1, 2. 3;– എന്നിങ്ങനെ എണ്ണണം. അതിൽ ഒന്നാം നമ്പർകാരൻ എല്ലാവരും അണ്ണന്മാർ. രണ്ടാംനമ്പരും മൂന്നാം നമ്പരും കൈകോത്തു് പൊക്കിപ്പിടിച്ചുനിൽക്കുന്നു. ഇതു് ഓരോ

അണ്ണാൻകൂടാണ്. ഈ കൂടിന്റെ നടുക്ക് ഓരോ അണ്ണാൻവീതം നിൽക്കുന്നു. നടുക്ക് നിൽക്കുന്ന പുള്ളിയും ഒരു അണ്ണാനാണ്. പക്ഷേ, അയാൾക്ക് കൂടില്ല. ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂളവിളിക്കുമ്പോൾ അണ്ണാൻ എല്ലാം അവനവന്റെ കൂടുവിട്ടിറങ്ങി മറ്റൊരു കൂട്ടിൽ കയറണം. അതിനിടയിൽ പുള്ളിയും ഒരു കൂട്ടിൽക്കയറുവാൻ ശ്രമിക്കും ഒടുവിൽ കൂട് കിട്ടാതെ വരുന്ന അണ്ണാൻ പുള്ളിയായി കളി തുടരും. കുറച്ചുകഴിയുമ്പോൾ രണ്ടാംനമ്പർകാരെ അണ്ണാനാക്കിയും ഒന്നും മൂന്നും നമ്പർകാർ കൂടുണ്ടാക്കിയും കളി തുടരേണ്ടതാണ്. അതുപോലെ കുറച്ചുസമയംകൂടി കഴിയുമ്പോൾ മൂന്നാംനമ്പറുകാരെ അണ്ണാനാക്കണം.

50. കൂട്ടുപിടുത്തം.

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽനിന്നു 1, 2; 1, 2; 1, 2;—എന്നിങ്ങനെ എണ്ണുക. രണ്ടാംനമ്പറുകാർ അവരുടെ ഇടത്തുവശത്തുള്ള ഒന്നാംനമ്പറുകാരുടെ മുമ്പിൽ നിൽക്കട്ടെ. ഇങ്ങനെ പുറകിൽ നിൽക്കുന്ന ഒന്നാംനമ്പറും മുമ്പിൽനിൽക്കുന്ന രണ്ടാം നമ്പറും ചങ്ങാതിമാരാണ്. ഒന്നാം നമ്പർകാർ വലത്തോട്ടും രണ്ടാം നമ്പർകാർ ഇടത്തോട്ടും തിരിഞ്ഞു കൈകൂട്ടിപ്പിടിച്ചു നിൽക്കുക; ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂള ഊതുമ്പോൾ എല്ലാവരും കൂട്ടുപിരിഞ്ഞു മുമ്പോട്ടുവട്ടത്തിൽ ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കണം. പുറമെ നിൽക്കുന്ന ഒന്നാം നമ്പർകാർ എല്ലാവരും വലത്തോട്ടും ഉള്ളിൽനിൽക്കുന്ന രണ്ടാം നമ്പർകാർ ഇടത്തോട്ടും ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കും. വീണ്ടും ചൂള കേൾക്കുന്ന അവസരത്തിൽ വട്ടത്തിൽക്കൂടിത്തന്നെ ഓടി അവനവന്റെ ചങ്ങാതിമാരെ കണ്ടുപിടിച്ചു കൈകോർത്തു് മുൻപോലെ വട്ടത്തിൽത്തന്നെ നിൽക്കുക. ചങ്ങാതിയെ കണ്ടുപിടിപ്പാൻ എളുപ്പത്തിനുവേണ്ടി പുറകോട്ടു് ഓടുകയോ വട്ടത്തിനകത്തുകൂടി ഓടുകയോ അരുതു്. അങ്ങനെ ചെയ്താൽ അയാളും അയാളുടെ

ചങ്ങാതിയും കളിയിൽനിന്നു പുറത്തുപോകണം. ഇങ്ങനെ ചങ്ങാതിമാരെ കണ്ടുപിടിക്കുന്നതിനു ഒടുവിലാകുന്ന കൂട്ടുകാർ കളിയിൽ നിന്നു വെളിയിൽ പോകുന്നു. വീണ്ടും ചൂള കേൾക്കുമ്പോൾ മുമ്പിലത്തെപ്പോലെതന്നെ ഓടി വീണ്ടും കളിക്കുക. ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്ന ചങ്ങാതിമാർ ജയിക്കുന്നു.

51. തൊട്ടാൽ പൊള്ളും

ഉപകരണം:– ഒരു പഴയ ഫുട്ബോൾ കെയ്സ്. ഒരു നീളമുള്ള ചരടിൻെറ അററത്തു് ഈ പന്തു കെട്ടിയിടണം.

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുക. ഉപാദ്ധ്യായനോ ക്ലാസ്സിലെ നേതാവോ നടുക്കുനിന്നു ചരടിന്മേൽ പിടിച്ചു പന്തു് വട്ടത്തിൽ ചുററിക്കുന്നു. ആദ്യം ചെറിയ വട്ടത്തിൽ ചുററിച്ചു സാവധാനം കയറയച്ചുകൊടുത്തു കുട്ടികൾ നിൽക്കുന്ന വട്ടത്തിലെത്തത്തക്കവണ്ണം ഈ പന്തിനെ കുട്ടികളുടെ കാൽമുട്ടിനുകീഴ്പൊക്കത്തിൽ ചുററിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കണം. ഈ പന്തു് വളരെ ചൂടുള്ള കറങ്ങുന്ന ഒരു സാധനമാണെന്നു സങ്കല്പം. അതു തൊട്ടാൽ പൊള്ളുമത്രേ. വട്ടത്തിൽക്കൂടി ഈ പന്തു ചുററി വരുമ്പോൾ അതിൽ തൊടാതിരിക്കുവാൻ കുട്ടികൾ കവച്ചുചാടേണ്ടതാണ്. ഇങ്ങനെ പന്തു പോകുന്നതിനോടൊപ്പം കുട്ടികൾ ചാടിക്കൊണ്ടിരിക്കും. ആരെങ്കിലും ചാടാതേയോ, ചാട്ടം ശരിയാകാതേയോ പന്തിന്മേലോ ചരടിന്മേലോതൊട്ടാൽ അവൻ പൊള്ളിയവനായി വെളിയിൽ പോകണം. ഇങ്ങനെ കളിച്ചു് ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്നവൻ വിജയി.

52. മീനെ, മീനെ, ഓടിവാ

ഏകദേശം 50 മുതൽ 80 വരെ അടി നീളവും 30 മുതൽ 50 വരെ അടി വീതിയുമുള്ള ഒരു കളമാണ് ഈ കളിക്കു വേണ്ടതു്. കളം അല്പം ആകൃതിക്കോ അളവിനോ വ്യത്യാസമുള്ള

തായാലും വിരോധമില്ല. കുട്ടികൾ എല്ലാവരും കളത്തിന്റെ ഒരററത്തു് നിരന്നു നിൽക്കുന്നു. അവരിൽ ഒരുത്തൻ വീശൽക്കാരനും മററുള്ളവർ മത്സ്യങ്ങളുമാണു്. വീശൽകാരൻ നടുക്കുപോയിനിന്നു് ഒരു പ്രാവശ്യം വട്ടംതിരിഞ്ഞു് "മീനെ, ഓടിവാ—" എന്നു വിളിച്ചുപറയും. അപ്പോൾ എല്ലാ മത്സ്യങ്ങളും കളത്തിന്റെ മറേറ അററത്തേക്കു് ഓടിപ്പോകുന്നു. അതിനിടയിൽ വീശൽകാരൻ അവരെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. അയാൾ തൊട്ടവരെല്ലാം വലയിൽപ്പെട്ട മത്സ്യങ്ങളാണു്. രക്ഷപെട്ടവർ കളത്തിന്റെ മറേറ അററത്തു നിരന്നു നിൽക്കും. വലയിൽപ്പെട്ട മത്സ്യങ്ങൾ വീശൽകാരന്റെ കൈകോർത്തു പിടിച്ചു് നടുക്കു് നിൽക്കണം. വീണ്ടും അവരെല്ലാം കൈവിട്ടു് അവിടെത്തന്നെ നിന്നു് ഒരു പ്രാവശ്യം തിരിഞ്ഞു് "മീനെ, മീനെ, ഓടിവാ—" എന്നു എല്ലാവരുംകൂടി പാടണം. അപ്പോൾ മത്സ്യങ്ങൾ വീണ്ടും എതിർവശത്തേയ്ക്കു് ഓടും. വീശൽക്കാരനും ആദ്യം വലയിൽപ്പെട്ട മത്സ്യങ്ങളും കൂടി അവരെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഇങ്ങനെ മത്സ്യങ്ങൾ തീരുന്നതുവരെ കളി തുടൎന്നുകൊണ്ടുപോകാം.

53. 'മാറിക്കൊൾവിൻ പക്ഷികളേ'

കുട്ടികളെ സമം നാലു സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. കളിസ്ഥലത്തിന്റെ ഓരോ മൂലകളിലായി ഓരോ സംഘംകൂടി നില്ക്കട്ടെ. സംഘത്തിൽപ്പെടാതെ ഒരുത്തനെ മാററി നിർത്തിയിരിക്കണം. അയാൾ വേടനും അയാളുടെ കൈകൾ പക്ഷിവലയുമാണു്; മററ കുട്ടികൾ പക്ഷികളും. വേണമെങ്കിൽ ഓരോ സംഘത്തിനും ഓരോ പക്ഷിയുടെ പേരു കൊടുക്കാം. വേടൻ കളിസ്ഥലത്തിന്റെ നടുക്കുനിന്നു്:

"മഴയും കാററും വന്നിടുന്നു
മാറിക്കൊൾവിൻ പക്ഷികളേ"

എന്നു പാടുന്നു. ഉടനെ പക്ഷികൾ കൂട് (അവരവരുടെ മൂല) വിട്ടോടി മററൊരു മൂലയിൽച്ചെന്നു് അഭയം തേടും. ഓടു മ്പോൾ ഓരോ കൂട്ടരും അതാതു പക്ഷിയുടെ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കു ന്നതുനന്നു്. ഇങ്ങനെ പക്ഷികൾ കൂടുമാറുമ്പോൾ വേടൻ അവ രെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. അയാൾ തൊടുന്നവർ എല്ലാം വ ലയിൽ കുടുങ്ങുന്നു. വീണ്ടും കളിക്കുമ്പോൾ ഈ കുടുങ്ങിയ പക്ഷി കൾ വേടനോടൊപ്പം പാടുകയും മററു പക്ഷികളെ പിടിപ്പാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യുന്നതാണു്. ഒരു നിശ്ചിതസമയം കളിച്ചതിനു ശേഷം ഏതു സംഘത്തിൽ കൂടുതൽ കുട്ടികൾ ഉണ്ടായിരിക്കുമോ ആ സംഘം ജയിക്കുന്നതായിരിക്കും.

54. മുളവേലി

ഉപകരണം:— കുട്ടി ഒന്നുക്കു് 4 അടിയോളം നീളം വരുന്ന ഓരോ മുളവടി.

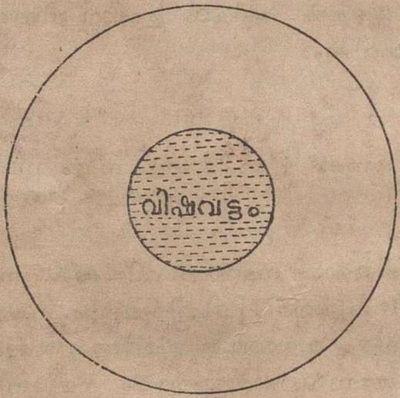
എല്ലാവരും ഓരോ വടിയുമായി വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുക. വടി യെല്ലാവരും നിലത്തുകുത്തി നിവർത്തിപ്പിടിച്ചിരിക്കണം. കളി തുടങ്ങുന്നതിനുമുമ്പു് എല്ലാവരും വലത്തോട്ടു തിരിഞ്ഞുനിൽക്കുക. ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂള വിളിക്കുമ്പോൾ ഓരോരുത്തരും വടി നില ത്തുനിന്നനക്കാതെ പുറകെ വരുന്നവനെ ഏല്പിച്ചു് മുമ്പിലുള്ള വടി വാങ്ങിവാങ്ങി മുമ്പോട്ടു വട്ടത്തിൽ പോകണം. അതിനുവേ ണ്ടി വിടുന്ന വടി ഇടത്തുകൈകൊണ്ടു് വിട്ടുകൊടുക്കുകയും വാങ്ങേണ്ടതു് വലത്തുകൈകൊണ്ടു വാങ്ങുകയും ചെയ്യതിനുശേഷം ഉടൻ കൈമാറുകയാണു് വേണ്ടതു്. വടി പിടിക്കാതെ ആരു വീ ഴിക്കുന്നുവോ അയാൾക്കു് ഒരു കടം. ഏതെങ്കിലും വടി താഴത്തു വീഴുമ്പോൾ നടത്തം ഉടനെ നിർത്തേണ്ടതിലേയ്ക്കു് ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂള വിളിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

കുറച്ചുദിവസം പരിചയിച്ചാൽ പ്രദർശനത്തിനു പാററിയ ഒരു കളിയായിരിക്കും ഇതു്. ആരും വടി വീഴിക്കാതെ ശരി

യായി നടക്കുകയാണെങ്കിൽ ഒരു മുളവേലിക്കുചുററും കുട്ടികൾ നടക്കുന്നമാതിരി തോന്നും.

55. വിഷംതീണ്ടി

എല്ലാവരും കൈകോർത്തുപിടിച്ച് ഒരു വട്ടമുണ്ടാക്കി അവിടെ നിൽക്കണം. കുട്ടികൾ നിൽക്കുന്നതിനുള്ളിലായി മറെറാരു ചെറിയ വട്ടം വരച്ചിരിക്കണം് കുട്ടികളും ഈ വട്ടവും തമ്മിലുള്ള അകലം 4 മുതൽ 6 വരെ അടിയാകാം. ഈ വട്ടം നിറയെ വിഷമാണെന്നു സങ്കൽപ്പം. കുട്ടികൾ കൈകോർത്തുപിടിച്ച് തമ്മിൽത്തമ്മിൽ വലിച്ച് ഉള്ളിലെ വട്ടത്തിൽ പ്രവേശിപ്പിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഓരോ കുട്ടിയും



അതിൽ പ്രവേശിക്കാതിരിപ്പാനും ഉത്സാഹിക്കുന്നതാണ്. ഇങ്ങനെ അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും കൈവിടാതെ വലിച്ച് ആരെയെങ്കിലും ,വിഷവട്ടത്തിൽ കടത്തിവിട്ടാൽ .അങ്ങനെ കടന്നവർ വിഷം തീണ്ടിയവരായി കണക്കാക്കപ്പെടും. ഉടനെ മറെറല്ലാവരും "വിഷം തീണ്ടിയേ" എന്നു ഉറക്കെ വിളിച്ചുപറകയും കൈകൾവിട്ട് ഓടിപ്പോകയും ചെയ്യും. വിഷം തീണ്ടിയവർ ഇവരെ പിടിക്കുവാൻ പുറകെ ഓടും. കളിസ്ഥലത്തിൻെറ അതിരുകൾ നേരത്തെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. ഇവർ തൊടുന്നവർ എല്ലാം വിഷം തീണ്ടിയവരായി ഗണിക്കപ്പെടുകയും അവരുടെ കൂട്ടത്തിൽച്ചേർന്ന് മററുള്ളവരെ പിടിക്കുവാൻ അവർ

ഉത്സാഹിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതാണ്. ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും വിഷം തീണ്ടിക്കഴിഞ്ഞാൽ വീണ്ടും കൈകോർത്തുപിടിച്ച് വട്ടമുണ്ടാക്കി കളി തുടരാം.

56. വലവീശൽ

കുട്ടികളെ സമം രണ്ടു സംഘങ്ങളാക്കി തിരിക്കുക. ഒരു സംഘം മത്സ്യങ്ങളും മറേറതു വീശൽവലയുമെന്നു സങ്കല്പം. മത്സ്യങ്ങൾ കളിസ്ഥലത്തിന്റെ ഒരററത്തുപോയി നിരന്നുനിൽക്കട്ടെ. മററുള്ളവർ കൈകോർത്തുപിടിച്ചുകൊണ്ടു് ഒരു വരിയായി സ്ഥലത്തിന്റെ ഏതാണ്ടു് നടുഭാഗത്തായി നിൽക്കണം. അതാണ് വല. വലയുടെ ഇടത്തും വലത്തും മൂന്നടിയിൽക്കൂടുതൽ സ്ഥലം ഉണ്ടാകരുതു്. കളിസ്ഥലം വലുതാണെങ്കിൽ അതനുസരിച്ച് ഓരോ വര വരച്ചിരിക്കണം. ആ വരയുടെ പുറത്തു് ആരും പോകയുമരുതു്. വല നിൽക്കുന്നതു് ഒരു പുഴയിലെന്നു സങ്കല്പിക്കുക. വലക്കാർ തയ്യാറായിക്കഴിഞ്ഞാൽ "വലവീശി" എന്നു് അവരുടെ നേതാവു് വിളിച്ചുപറയും. അപ്പോൾ മത്സ്യങ്ങൾ പുഴയിൽക്കൂടി നീന്തി കളിസ്ഥലത്തിന്റെ മറുവശത്തേയ്ക്കു പോകുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അതോടൊപ്പം വല വളച്ച് കഴിയുന്നത്ര മത്സ്യങ്ങളെ വലയിൽപ്പെടുത്തുവാൻ വലക്കാർ ഉത്സാഹിക്കും. വലവളഞ്ഞു മുട്ടുന്നതിനുമുമ്പ് അതിൽപ്പെട്ടിട്ടുള്ളവക്ക് വലക്കാരുടെ കൈകൾക്കിടയിൽക്കൂടി പുറത്തു പോകുവാൻ ശ്രമിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കാം. അതിനെ തടയുവാൻ വലക്കാർ സൂക്ഷിക്കേണ്ടതാകുന്നു. അവരുടെ കൈകൾ പിടിച്ച് പൊട്ടിക്കുവാൻ മത്സ്യങ്ങൾക്ക് അവകാശമില്ല. എന്നാൽ, വലക്കാരുടെ സൂക്ഷ്മക്കുറവുകൊണ്ടു് വല പൊട്ടിപ്പോകുന്നുവെങ്കിൽ അവർതന്നെ ആ വിടവു് തീർക്കേണ്ടതാണ്. അതിനിടയിൽ മത്സ്യങ്ങൾക്ക് അതിലൂടെ ചാടിപ്പോകുവാൻ വിരോധമില്ല. വല വട്ടംകൂടിയാൽ

അതിലുള്ള മത്സ്യങ്ങൾ പിടിക്കപ്പെട്ടവരായി കളിയിൽനിന്നും വെളിയിൽപോകണം. ബാക്കി എത്ര പേരുണ്ടോ അത്രയും മാക്ക് മത്സ്യങ്ങളായ സംഘത്തിന ലഭിക്കുന്നു. വീണ്ടും വലക്കാർ മത്സ്യങ്ങളായും ആദ്യം മത്സ്യങ്ങളായവർ വലക്കാരായും കളിച്ചു ആക്കധികം മാക്ക് കിട്ടുന്നുവോ ആ സംഘം ജയിച്ചു.

57. ഒടുവിലാർ

ഉപകരണം:— കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിൽ രണ്ടോ മൂന്നോ കുറവ് എണ്ണം കസേരകളും ഒരു സ്റ്റൂളും ഒരു കൈമണിയും.

കസേരകൾ ഒരു വട്ടത്തിൽ ഉള്ളിലേയ്ക്കു തിരിച്ച് സമം അകലത്തിൽ ഇടുക. കസേരകളുടെ വട്ടത്തിനുപുറത്ത് ഉദ്ദേശം ആറടി അകന്ന് ഒരു വലിയ വട്ടവും കൂടി വരച്ചിരിക്കണം. കളിക്കാനുള്ള കുട്ടികൾ ഈ വട്ടത്തിനു ചുററം വലത്തോട്ട് തിരിഞ്ഞു നിൽക്കട്ടെ. ഉപാദ്ധ്യായൻ മണി കിലുക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ വട്ടത്തിനു ചുററം ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കേണ്ടതും മണിനിത്തിയാൽ ഉടൻ അവർ ഉള്ളിലേയ്ക്കു കടന്ന് ഓരോ കസേരയിൽ ഇരിക്കേണ്ടതുമാണ്. കസേര കിട്ടാത്തവർ കളിയിൽനിന്നും മാറിനിൽക്കണം. അതിനുശേഷം വീണ്ടും കളിക്കാർ പുറംവട്ടത്തിൻെറ വെളിയിൽപ്പോയി മുമ്പിലത്തെപ്പോലെ നിൽക്കേണ്ടതാകുന്നു. വീണ്ടും ഓട്ടം തുടങ്ങുന്നതിനുമുമ്പായി കസേരകളിൽ ഒന്നോ രണ്ടോ എടുത്തുമാററി ബാക്കിയുള്ളവ സമം അകലത്തിൽ ഇട്ടിരിക്കണം. ഇങ്ങനെ ആദ്യമാദ്യം ഒന്നോ രണ്ടോ കസേരകൾ വീതവും കുട്ടികളുടെ എണ്ണം ചുരുങ്ങിയാൽ ഓരോന്നുവീതവും ഓരോ കളിയുടേയും അവസാനത്തിൽ മാററിക്കളയേണ്ടതാണ്. ഓരോ പ്രാവശ്യവും കസേര കിട്ടാത്തവർ കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കും. ഒടുവിൽ രണ്ടു കുട്ടികൾമാത്രം ശേഷിക്കു

മ്പോൾ കസേര മാററി വട്ടത്തിന്റെ നടക്കായി സ്ററൂൾ ഇടേണ്ട താകുന്നു. അവസാനം സ്ററൂളിൽ ഇരിക്കുവാൻ സാധിക്കുന്ന കുട്ടി വിജയിക്കുന്നതായിരിക്കും.

സൂചന:— കസേരകൾക്കുപകരം കളിയിൽ ചേരാതെ നില്ക്കുന്ന കുട്ടികൾ വലത്തു കൈ എട്ടപ്പിൽ പിടിച്ച് നിന്നാലും മതി. ഇരിക്കുന്നതിനുപകരം ഈ കൈകളിൽ പിടികൂടി നില്ക്കുവാൻ സാധിക്കുന്നവർക്ക് വീണ്ടും കളിക്കുവാൻ അർഹതയുണ്ടായിരിക്കും.

58. അടിയൊഴുക്ക്

കുട്ടികളെ രണ്ടു സംഘങ്ങളാക്കിത്തിരിക്കുക. കളിസ്ഥലത്തു് ഏകദേശം 30 അടി അകലെയായി രണ്ടു വരകൾ വരച്ചിരിക്കണം. ഓരോ സംഘം ഓരോ വരയുടെ പിന്നിൽ നിരന്നുനിൽക്കട്ടെ. ഏതെങ്കിലും ഒരു സംഘത്തിലെ എല്ലാ കുട്ടികളും കണ്ണുകെട്ടി കുരുടന്മാരായിത്തീരുന്നു. അവർ അന്യോന്യം കൈകോർത്തുപിടിച്ച് കവച്ചുകാലുകൾ തമ്മിൽതമ്മിൽ മുട്ടത്തക്കവണ്ണം അകലം ശരിപ്പെടുത്തിനിന്നതിനുശേഷം കൈകൾ താഴെയിടുന്നു. ചൂള കേൾക്കുമ്പോൾ എതിർസംഘം കുരുടന്മാരുടെ ഇടയിൽക്കൂടിയും അവരുടെ കാലുകൾക്കിടയിൽക്കൂടിയും കടന്ന് അവരുടെ പിന്നാലേക്കു പോകുവാൻ ശ്രമിക്കും. കുരുടന്മാർക്ക് കാൽ അനക്കുവാൻ പാടില്ല. കൈകൾ നീട്ടി എതിരാളികളെ തൊടാം ആരെയെങ്കിലും ഒരു കുരുടൻ തൊട്ടാൽ അയാൾ കളിയിൽ നിന്നും വെളിയിൽ പോകണം. ഒരു നിശ്ചിതസമയത്തിനകം എത്രപേർ കുരുടന്മാരെ തട്ടിച്ച് അവരുടെ പിന്നിലേക്കു കടക്കുന്നുവോ അത്രയും മാർക്ക് ആ സംഘത്തിന് കിട്ടുന്നു. വീണ്ടും മറേറ സംഘം കുരുടന്മാരാകയും ആദ്യം കുരുടന്മാരായ സംഘത്തിന് എത്ര മാർക്ക് കിട്ടുമെന്നു നോക്കുകയും ചെയ്യുക. മാർക്കനുസരിച്ച് ജയാപജയങ്ങൾ തീരുമാനിക്കാം.

59. കുരുടൻെറ വട്ടം

എല്ലാവരും കൈകോൎത്തുപിടിച്ച് വട്ടമുണ്ടാക്കി അവിടെ നില്ക്കണം. അവൎക്കു നടുക്കായി 5 മുതൽ 7 വരെ അടി വ്യാസമുള്ള ഒരു ചെറിയ വട്ടം വരച്ചിരിക്കണം. അതിനു ശേഷം എല്ലാവരുടേയും കണ്ണുകെട്ടി നിവൎത്തുക. ചൂള കേൾക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും നടുക്കുള്ള വട്ടത്തിലേയ്ക്കു പോകുന്നു. വട്ടത്തിൽ എത്തിയെന്നു കുട്ടിക്കു ബോദ്ധ്യമായാൽ അയാൾ പിന്നെ നടക്കാതെ അവിടെത്തന്നെ നിന്നു കൈ പൊക്കണം. അയാൾ ശരിയായി വട്ടത്തിനകത്ത് നില്ക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ അയാൾക്ക് ഒരു മാർക്ക് കിട്ടും. അല്ലാത്തപക്ഷം അയാൾ തോററുപോകുന്നു. ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും കൈപൊക്കിയതിനുശേഷം രണ്ടോ മൂന്നോ പ്രാവശ്യം കളി ആവൎത്തിച്ച് ഏററവും അധികം മാൎക്കു കിട്ടുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നു.

എല്ലാവരും ഒപ്പം കളി തുടങ്ങുന്നതിനുപകരം ഓരോരുത്തരെയായി കണ്ണുകെട്ടി വിട്ടും ഇതു് കളിക്കാം. കണ്ണുകെട്ടിയതിനുശേഷം രണ്ടുമൂന്നു പ്രാവശ്യം വട്ടംതിരിച്ച് ദിഗ്ഭ്രമം വരുത്തിവിട്ടും ഈ കളി കളിപ്പിയ്ക്കാവുന്നതാണ്.

60. കുരുടൻകളി

രണ്ടു പേരൊഴിച്ച് മറെറല്ലാവരും കൈകോൎത്തുപിടിച്ച് ആവുന്നതും വലിയ വട്ടമുണ്ടാക്കി അവിടെ നില്ക്കുന്നു. ഇവരുടെ എല്ലാവരുടേയും കണ്ണുകൾ കെട്ടിയിരിക്കണം. വട്ടത്തിൽ ചേരാത്ത രണ്ടുപേരും നടുക്കു നില്ക്കട്ടെ. ഇവരുടെ ഓരോ കാലുകൾ കൂട്ടി തുടയിലും മുട്ടിനുകീഴും ഓരോ കെട്ടുകെട്ടി നിവൎത്തുക. എല്ലാവരും തയ്യാറായിക്കഴിഞ്ഞാൽ നടുക്കു നില്ക്കുന്നവർ മൂന്നു കാലിൽ നടന്ന് കുരുടന്മാർ നില്ക്കുന്ന വട്ടത്തിനു വെളിയിൽ പോകുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കുരുടൻ നാട്ടിൽനിന്നും

പുറത്തുപോകുവാൻ ഉത്സാഹിക്കുന്നവരുടെ കാൽപെരുമാററശബ്ദം കേട്ട് കൈയെത്തിച്ച് കുരുടന്മാർ അവരെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും; പിടുത്തം കൊടുക്കാതെ കുരുടന്മാരുടെ ഇടയിൽക്കൂടി ഇവർ വെളിക്കുവന്നാൽ ആ കളി കഴിഞ്ഞു. ഇവരെ കണ്ണുകെട്ടി വട്ടത്തിൽ നിറുത്തി മററു രണ്ടുപേരെ ഇവരുടെ സ്ഥാനത്താക്കി കളി തുടരണം. ഇവർ വെളിയിൽ പോകുവാൻ ശ്രമിക്കുമ്പോൾ കുരുടന്മാരിൽ ആരെങ്കിലും അവരെ തൊട്ടാൽ അവർ അവിടെ നിന്നു മാറി വീണ്ടും ശ്രമിക്കേണ്ടതാണ്. വെളിയിൽ കടക്കുവാൻ സാധിച്ചാൽ അവർക്ക് 10 മാർക്ക് വീതവും കുരുടന്മാർ അവരെ തൊടുന്ന ഓരോ പ്രാവശ്യത്തിനും ഓരോ കടം വീതവും കൊടുത്ത് കളിയിലെ വിജയിയെ കണ്ടുപിടിക്കാം.

61. ആളെപ്പറയൂ

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നിരന്നു നിൽക്കുന്നു. ഒരുത്തൻ നടുക്കുനിന്നു് ചുററും വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്ന കുട്ടികളെ നല്ലവണ്ണം നോക്കി മനസ്സിലാക്കണം. അതിനുശേഷം അയാളുടെ കണ്ണുകെട്ടി അയാളെ കുരുടനാക്കുന്നു. പിന്നീട് അയാൾ വട്ടത്തിൽ എവിടെയെങ്കിലും ചെന്നു് ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിയെ തൊട്ടു് അയാളുടെ തലയും നെഞ്ചും പുറവും തപ്പിനോക്കി ആൾ ആരെന്നു പറയുവാൻ ശ്രമിക്കും. അയാൾക്കു് അതു് സാധിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ വേറൊരാളുടെ അടുക്കൽ പോകാം. അതും പററിയില്ലെങ്കിൽ മൂന്നാമതൊരാളുടെ അടുക്കൽ പരീക്ഷിക്കാം. എന്നിട്ടും ആളെപ്പറയുവാൻ സാധിക്കുന്നില്ലെങ്കിലയാൾ തോററതായി വിചാരിക്കണം. അയാൾ ആളെ പറയുന്നപക്ഷം അയാൾ ജയിക്കും. ആദ്യത്തെ തവണതന്നെ ശരിയായിപ്പറഞ്ഞാൽ അയാൾക്കു് 3 മാർക്കും രണ്ടാമത്തെ തവണക്കു് 2 മാർക്കും മൂന്നാമത്തെ തവണക്കു് 1 മാർക്കും വീതം കൊടുക്കുക. കുട്ടികളെ മാററി മാററി

കുരുടനാക്കി കളിപ്പിച്ച് ഏററവും അധികം മാർക്ക് കിട്ടുന്നവനെ കണ്ടുപിടിക്കുക.

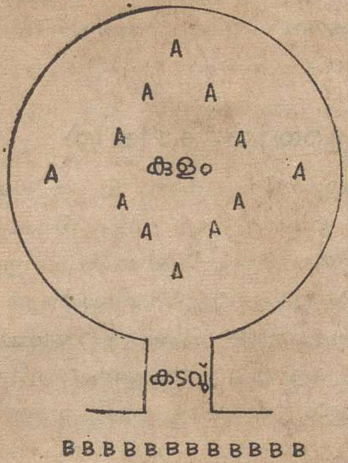
62. തൊട്ടാൽ വിട്ടു

എല്ലാവരും കണ്ണുകെട്ടി കുരുടന്മാരായി ഒരിടത്തു കൂട്ടമായി നിൽക്കുന്നു. ഉപാദ്ധ്യായനോ കുട്ടികളുടെ നേതാവോ അവരുടെ ഇടയിൽ കടന്ന് ഇടക്കിടക്ക് ചൂള ഊതുന്നതാണ്. ആ ശബ്ദംകേട്ട് ചൂളക്കാരനെ തൊടുവാൻ കുരുടന്മാർ ശ്രമിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും. അങ്ങനെ തൊടുവാൻ ആർക്കെങ്കിലും സാധിച്ചാൽ ഉടൻ അയാളുടെ തലയിൽ ചൂളക്കാരൻ കൈവയ്ക്കേണ്ടതും അപ്പോഴ് ആ കുരുടനു കണ്ണുകെട്ടഴിച്ച് കളിയിൽനിന്നും പോകാവുന്നതും ആണ്. കണ്ണുകാണാതെ തമ്മിൽതമ്മിൽ കൂട്ടിമുട്ടുമ്പോൾ ആരുംതന്നെ അന്യോന്യം തലയിൽ കൈവയ്ക്കരുത്. ചൂള ഊതിയ ഉടനെ ഒരു വശത്തേയ്ക്കു് തിരിഞ്ഞ് വേഗത്തിൽ വെട്ടിച്ചുമാറുന്നപക്ഷം കളിയിൽ തമാശ വർദ്ധിക്കുന്നതാണ്.

63. ചൂണ്ടക്കാരൻ

"ഇതു് നൊണ്ടിപ്പുള്ളി"യുടെ ഒരു വകഭേദമാണ്. കുട്ടികൾ രണ്ടു് സംഘമായി തിരിയുന്നു. ഒരു വട്ടംവരച്ച് അതിൽ കൂട്ടമായി ഒരു സംഘം നിൽക്കുക. അവർ മത്സ്യങ്ങളാണ്. ആ വട്ടം ഒരു കുളവും. വട്ടത്തിനു ഒരു വശത്തു് ഒരു "പടിവാതിൽ" ഉണ്ടായിരിക്കും. അതു് കുളത്തിൻെറ കടവു്. കടവിനുനേരെ മററു സംഘം നിരന്നു നിൽക്കുന്നു. അവർ ചൂണ്ടക്കാരാണ്. (ചിത്രത്തിൽ നോക്കുക) എല്ലാവരും തയ്യാറായതിനു ശേഷം ചൂണ്ടക്കാരിൽ ഒരുത്തൻ ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടിക്കൊണ്ടു് കടവിൽക്കൂടി കുളത്തിൽ പ്രവേശിച്ച് മത്സ്യങ്ങളെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. അയാൾ തൊട്ട മത്സ്യങ്ങൾ എല്ലാം കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കണം. ചൂണ്ടക്കാരനെ ഒഴിഞ്ഞുമാറുന്ന അവസരത്തിൽ വട്ടത്തിനു വെളിയിൽ പോകുകയോ വട്ടത്തിൻെറ

വരയിൽ ചവിട്ടുകയോ ചെയ്യുന്ന മത്സ്യങ്ങളും വെളിയിൽ പോകേണ്ടതാണ്. ചൂണ്ടക്കാരനു കാലുമാറി നൊണ്ടുവാൻ അവകാശമില്ല. അയാൾ ക്ഷീണിക്കയോ, മറുകാൽ നിലത്തു കുത്തുവാൻ ഇടവരികയോ വട്ടത്തിൻെറ വരയിൽ ചവിട്ടുകയോ ചെയ്താൽ ഉടൻ അയാൾ വെളിയിൽ പോകണം. അപ്പോൾത്തന്നെ കടവിൽക്കൂടി മറെറാരു ചൂണ്ടക്കാരനു പ്രവേശിക്കാവുന്നതാണ്. ഇങ്ങനെ എല്ലാ മത്സ്യങ്ങളേയും പിടിക്കുവാൻ ചൂണ്ടക്കാർ എടുക്കുന്ന സമയം എത്രയെന്നു നോക്കിയിരിക്കണം. അതിനുശേഷം മത്സ്യങ്ങൾ ചൂണ്ടക്കാരായും ആദ്യത്തെ ചൂണ്ടക്കാർ മത്സ്യങ്ങളായും വീണ്ടും കളിക്കുന്നു. അതിൻെറ സമയവും കൂടി നോക്കി വിജയി ആരെന്നു കണ്ടുപിടിക്കാം. മത്സ്യങ്ങൾ മുഴുവൻ തീരുന്നതിനുമുമ്പ് ചൂണ്ടക്കാർ അവസാനിക്കയാണെങ്കിൽ ബാക്കിയുള്ള മത്സ്യങ്ങളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച് കടം കൊണ്ടതായി കണക്കാക്കി വിജയിയെ കണ്ടുപിടിക്കാവുന്നതുമാണ്.



A. മത്സ്യങ്ങൾ
B. ചൂണ്ടക്കാർ

ചൂണ്ടക്കാരൻ

ചൂണ്ടക്കാരൻ നൊണ്ടിനടക്കുന്നതിനു പകരം "വാനരൻ"

എന്നു കളിയിലെപ്പോലെ നാലുകാലിൽ നടന്നു് ഏതെങ്കിലും കാലുകൊണ്ടു് വീശി മത്സ്യങ്ങളെ തൊട്ടും ഇതു് കളിക്കാവുന്നതാണു്.

64. കരയിൽ; കുഴിയിൽ

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുക. കുട്ടികൾക്കു് മുമ്പിലായി നിലത്തു് ഒരു വട്ടം വരക്കണം. ഈ വട്ടത്തിനകം ഒരു കുഴിയാണെന്നും വട്ടത്തിനു പുറത്തു് കരയാണെന്നും സങ്കല്പം. കുട്ടികൾ എല്ലാവരും കരയിലാണല്ലോ നിൽക്കുന്നതു്. ഉപാദ്ധ്യായൻ "കുഴിയിൽ" എന്നു പറയുമ്പോൾ എല്ലാവരും ഒരു ചാട്ടത്തിനു വട്ടത്തിനകത്താകണം. വീണ്ടും "കരയിൽ" എന്നു പറയുമ്പോൾ പുറകോട്ടു ചാടി വട്ടത്തിനുപുറത്തുമാകണം. ഇപ്രകാരം സമയത്തിനു ചാടുവാൻ അമാന്തിച്ചുപോകുന്നവർ കളിയിൽനിന്നും പുറത്താക്കപ്പെടും. ഉപാദ്ധ്യായൻ "കരയിൽ" "കുഴിയിൽ" എന്നു ചിലപ്പോൾ വേഗത്തിൽ പറയും. അതുപോലെ വേഗത്തിൽ കുട്ടികൾ ചാടുകയും വേണം. ചിലപ്പോൾ കരയിൽ നിൽക്കുമ്പോൾത്തന്നെ വീണ്ടും "കരയിൽ" എന്നു പറഞ്ഞേക്കാം: അപ്പോൾ കുട്ടികൾ ചാടേണ്ട ആവശ്യമില്ല. അഥവാ ചാടുന്നപക്ഷം അവർ കുഴിയിലായിത്തീരുമല്ലോ. അതിനാൽ അവരും വെളിയിൽ പോകേണ്ടതായിവരും. അതുപോലെതന്നെ കുഴിയിലായിരിക്കുമ്പോഴും. ചില സമയം ഉപാദ്ധ്യായൻ വാക്കുതെററിപ്പറഞ്ഞുവെന്നുവരാം. ഉദാ:- "കൊമ്പിൽ" "കാവിൽ" മുതലായ വാക്കുകൾ. അപ്പോഴൊന്നും ആരും അനങ്ങേണ്ട ആവശ്യമില്ല. ചാടിയാൽ കളിയിൽനിന്നും പുറത്തുപോകേണ്ടതുമാണു്.

65. ശിഥിലസന്ദേശം

ഉപാദ്ധ്യായൻ 12 മുതൽ 16 വരെ വാക്കുകളുള്ള ഒരു സന്ദേശവാക്യം എഴുതിയുണ്ടാക്കുന്നു. അതിലെ വാക്കുകൾ ക്രമം

തെററിച്ച മരത്തിൻെറ തടിയിന്മേലോ, നിലത്തു കിടക്കുന്ന കല്ലുകളിന്മേലോ, കെട്ടിടത്തിൻെറ തിണ്ണയിൽ പലയിടത്തുമായിട്ടോ, തൂണുകളുടെ ചുവടിന്മേലോ ഒക്കെയായി ചോക്കുകൊണ്ടു് എഴുതിയിടുക. ഒരു സ്ഥലത്തു് ഒരു വാക്കുമാത്രമേ പാടുള്ളു. ഇതെല്ലാം കളി തുടങ്ങുന്നതിനുമുമ്പു് കുട്ടികൾ അറിയാതെ ചെയ്തിരിക്കേണ്ടതാണു്.

കുട്ടികളെ സംഘങ്ങളായി തിരിച്ചു് അവരോടു് ഉപാദ്ധ്യായൻ "കുട്ടികളെ, നമ്മെ അറിയിക്കുവാനുള്ള ഒരു സന്ദേശവുമായി ഒരുത്തൻ ഇങ്ങോട്ടു വരികയായിരുന്നു. സന്ദേശമെഴുതിയിരുന്നതു് ഒരു കൽപ്പലകയിലായിരുന്നുവത്രെ. ആ പലക വഴിയിൽവെച്ചു് താഴെവീണു് ശിഥിലമായിപ്പോയി. ഉടഞ്ഞുപോയ ആ കഷണങ്ങൾ അയാൾ പെറുക്കിഎടുത്തുവെങ്കിലും അവ ഓരോന്നായി അയാളുടെ കയ്യിൽനിന്നും നഷ്ടപ്പെട്ടു. ആ സന്ദേശത്തിൽ (ഇത്ര) വാക്കുകൾ ഉണ്ടായിരുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ സ്ഥലം (കളിസ്ഥലത്തിൻെറ അതിരുകൾ കാണിച്ചുകൊടുക്കണം) ചുററിനടന്നു് ആ ശിഥിലസന്ദേശം കണ്ടുപിടിച്ചു് അതെന്താണെന്നു് എഴുതിത്തരണം" എന്നു പറയുന്നു. സംഘനേതാക്കന്മാരുടെ കയ്യിൽ ഒരു കഷണം കടലാസ്സും ഒരു പെൻസിലും ഉണ്ടായിരിക്കണം. ഉപാദ്ധ്യായൻ കളി തുടങ്ങുവാനുള്ള സമയം കുറിക്കുന്ന ചൂള ഊതിക്കഴിഞ്ഞാൽ സംഘനേതാക്കന്മാർ തങ്ങളുടെ കൂട്ടരുമായി അവിടെ ചുററിനടന്നു് കാണുന്ന വാക്കുകൾ എഴുതിയെടുക്കുന്നു. എല്ലാ വാക്കുകളും കിട്ടിയതിനുശേഷം അവർ ഒരിടത്തിരുന്നു് അവയെ വേണ്ടപോലെ ചേർത്തു് ശരിയായ ഒരു വാചകമുണ്ടാക്കുവാൻ ഉത്സാഹിക്കും. ഏതു സംഘമാണോ സന്ദേശവാക്യം ശരിയായി എഴുതി ഉപാദ്ധ്യായൻെറവശം കൊടുക്കുന്നതു് ആ സംഘം ജയിക്കുന്നതാണു്.

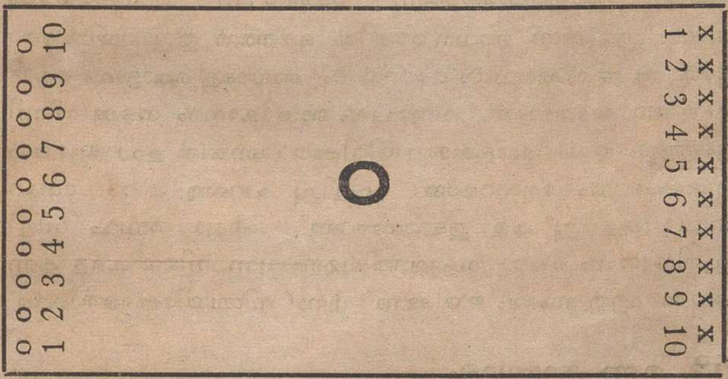
66. മന്ത്രവേലി

കുട്ടികളിൽ ഒരുത്തൻ പുലി. മററൊരുത്തൻ പശു. മററു ള്ളവർ ഒരു വരിയിൽ ആറോ ഏഴോ കുട്ടികൾവീതം വരത്തക്ക വണ്ണം ആറോ ഏഴോ വരികളായി ഒരു വരിയുടെ പിന്നിൽ മറെറാന്നായി നിരന്നുനിൽക്കണം. ഓരോ വരികൾ തമ്മിലും ഓരോ വരിയിലെ കുട്ടികൾ തമ്മിലും ഏകദേശം 3 അടി അ കലം വേണം. എല്ലാ വരിയിലേയും കുട്ടികൾ നേക്കുനേരെ നി ല്ക്കേണ്ടതു് ആവശ്യമാണ്. ഓരോ വരിയിലേയും കുട്ടികൾ കൈ കോർത്തുപിടിക്കട്ടെ. കുട്ടികൾ ഇങ്ങനെ നിൽക്കുന്ന സ്ഥലം ഒരു ഗ്രാമം എന്നു സങ്കല്പം. കൈകോർത്തു് പിടിച്ചിരിക്കുന്നതു് അ വിടത്തെ വേലികളാണ്- വരികൾക്കിടയിൽക്കാണുന്ന സ്ഥലം ഇടവഴികളും. പുലി പശുവിനെ പിടിക്കുവാൻ ഈ ഇടവഴിക ളിൽക്കൂടി ഓടിക്കുന്നു. ആ സമയം ഉപാദ്ധ്യായൻ ചൂള വിളി ക്കുമ്പോൾ ഗ്രാമത്തിൽ നിൽക്കുന്ന കുട്ടികൾ കൈകൾവിട്ടു വേ ഗത്തിൽ വലത്തോട്ടു തിരിയുകയും ഉടനെ കൈകൾ നീട്ടി പു തിയ കൂട്ടുകാരുമായി വേലി ഉണ്ടാക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുന്നതുകൊണ്ടു് ആദ്യം കിഴക്കുപടിഞ്ഞാറായിരുന്ന ഇടവഴി കൾ മുഴുവനും പെട്ടെന്നു് തെക്കുവടക്കുള്ള ഇടവഴികളായിത്തീ രും. അതാണു് ആ വേലികളെ "മന്ത്രവേലി" എന്നു പറവാൻ കാരണം. ഇങ്ങനെ മാറുമ്പോൾ ഒരേ ഇടവഴിയിലായിരുന്ന പശുവും പുലിയും പെട്ടെന്നു് അകലമുള്ള രണ്ടു് ഇടവഴികളി ലായിത്തീരുകയും പുലിക്കു് പശുവിനെ പിടിപ്പാൻ പ്രയാസം വർദ്ധിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇടയ്ക്കിടയ്ക്കു് ഉപാദ്ധ്യായൻ കളിയു ടെ തരംപോലെ ചൂളം വിളിക്കേണ്ടതും അപ്പോഴൊക്കെ കു ട്ടികൾ വലത്തോട്ടു് തിരിഞ്ഞു് പുതിയ വേലികൾ കെട്ടേ ണ്ടതുമാണ്. പശുവിനെ പിടിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ പശുവിനേ യും പുലിയേയും ഗ്രാമത്തിൽ ചേർത്തു് മററു രണ്ടുപേരെ

പശുവും പുലിയുമാക്കി കളി തുടരണം. കുറേനേരം കഴിഞ്ഞിട്ടും പുലി പശുവിനെ പിടിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ ഒരു പുലിയെക്കൂടി സഹായത്തിനു വിട്ടുകൊടുത്തോ, കുട്ടികളെ മാററി വേറെ പശുവിനേയും പുലിയേയും ചേർത്തോ കളി തുടരേണ്ടതാണു്.

67. മുത്തശ്ശിയുടെ പണക്കിഴി

ഉപകരണം: ഒരു തുവ്വാലയോ ഒരു കഷ്ണം തുണിയോ.



ഉദ്ദേശം 60 അടി നീളവും 30 അടി വീതിയും വരുന്ന ഒരു കളമുണ്ടാക്കുക. അതിനു നടുക്കായി ഒരു ചെറിയ വട്ടമുണ്ടായിരിക്കണം. അവിടെ ഒരു തുവ്വാല വച്ചിരിക്കുക. അതാണു് മുത്തശ്ശിയുടെ പണക്കിഴി. കുട്ടികളെ സമം രണ്ടു സംഘങ്ങളാക്കി തിരിച്ചു് ഓരോ സംഘവും പൊക്കം മുറയ്ക്കു കളത്തിന്റെ ഓരോ അററത്തും വലത്തുനിന്നു് ഇടത്തോട്ടു നിരന്നു നിൽക്കട്ടെ. ഓരോ സംഘത്തിലേയും കുട്ടികളെ പൊക്കം കുറഞ്ഞവൻമുതൽ 1-2-3 4 എന്നിങ്ങനെ എണ്ണേണ്ടതും കുട്ടികൾ അവരവരുടെ എണ്ണം അഥവാ നമ്പർ നല്ലവണ്ണം ഓർത്തിരിക്കേണ്ടതുമാണു്. ഉപാദ്ധ്യായൻ നടുക്കു് ഒരരുകിൽ നിന്നുകൊണ്ടു് "തയ്യാർ-നമ്പർ-" എന്നു

പറഞ്ഞുകൊണ്ടു് ഏതെങ്കിലും ഒരു നമ്പർ വിളിച്ചുപറയും. ഉദാ:— "തയ്യാർ—നമ്പർ—നാലു്" ഇങ്ങനെ പറയുമ്പോഠം നാലാം നമ്പർ കാരായ രണ്ടു കുട്ടികളും നടുക്കിരിക്കുന്ന തുവ്വാല എടുക്കുവാൻ ഓടിയെത്തുന്നു. ആരു് അതെടുത്തു മടങ്ങി തൻെറ സംഘത്തിലെത്തുന്നുവോ അയാഠം ജയിച്ചുവനായും മററെയാഠം തോററവനായും കണക്കാക്കണം. എന്നാൽ, ഒരുത്തൻ തുവാലയെടുത്തുകൊണ്ടു പോകുമ്പോഠം മററെയാഠം അയാളെ തൊട്ടാൽ തുവ്വാലയെടുത്ത ആഠം തോല്ക്കുകയും മററെയാഠം ജയിക്കുകയും ചെയ്യും. അതുപോലെതന്നെ നടുക്കുനിന്നു് തുവ്വാലയെടുക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്ന അവസരത്തിൽ ഒരുത്തൻ തുവ്വാലയിൽ തൊട്ടുകൊണ്ടു നിൽക്കുമ്പോഠം മററെയാഠം അയാളെ തൊട്ടാലും തൊട്ടവൻ ജയിക്കുന്നതാണു്. രണ്ടുപേരും അധികനേരം നടുക്കു നിന്നിട്ടും ആരും തുവ്വാലയെടുക്കാതെയിരിക്കയാണെങ്കിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻ രണ്ടുപേരെയും തോററതായി വിളിച്ചു പറഞ്ഞു മാററി വേറെ നമ്പർ വിളിച്ചു് കളി തുടരേണ്ടതാണു്. എല്ലാ നമ്പറും വിളിച്ചതിനുശേഷം ഓരോ സംഘത്തിലുമുണ്ടാവുന്ന വിജയികളെ കണക്കാക്കി ഏതു സംഘം ജയിക്കുന്നു എന്നു നിശ്ചയിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

68. മൂന്നു കാലോട്ടം

ഒരേ പൊക്കത്തിലുള്ള ഈരണ്ടു കുട്ടികഠംവീതം എത്ര സംഘങ്ങഠംക്കും പങ്കെടുക്കാം. സംഘത്തിലെ കുട്ടികഠം രണ്ടു പേരും തോളോടുതോഠം ചേൎന്നുനിന്നു് അവരുടെ ഓരോ കാൽ തമ്മിൽ കൂട്ടിക്കെട്ടുക. ഒരു കെട്ടു തുടയിലും മററൊന്നു മുട്ടിനു കീഴും കെട്ടുന്നതു് നന്നായിരിക്കും. കെട്ടുവാൻ പശിമയുള്ള തുണിയോ തുവ്വാലയോ ഉപയോഗിക്കേണ്ടതാണു്. അതിനുശേഷം അന്യോന്യം തോളത്തു കൈപിടിച്ചു് ഓരോ സംഘവും ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ വന്നുനിൽക്കുക. ഇങ്ങനെ എല്ലാ സംഘങ്ങളും വരയുടെ പിന്നിൽ നിരന്നുനിൽക്കും. ചൂള കേട്ടാൽ ഓരോ സംഘവും

മുന്നോട്ട് ഓട്ടുകയായി. ആദ്യം വിജയരേഖ (50 മുതൽ 60 വരെ അടി അകലെ) കടക്കുന്ന സംഘം ജയിക്കുന്നു.

69. കുതിരപ്പുറം

ക്ലാസ്സിനെ ഒരേ വലുപ്പത്തിലുള്ള ജോടികളായി തിരിക്കുക. ഒരു ജോടിയിൽ ഒരാൾ കുതിരയും മറെറയാൾ സവാരിക്കാരനു മായി നിശ്ചയിക്കണം. കുതിരകൾ എല്ലാം കൈകോർത്തുപിടിച്ച് ഒരു വട്ടമുണ്ടാക്കിനിന്നു കൈ താഴെ ഇടട്ടെ. ഓരോ കുതിരയുടേയും പുറകിൽ അതാതിൻെറ സവാരിക്കാരൻ നിൽക്കണം. ഉപാദ്ധ്യായനോ ക്ലാസ്സിലെ നേതാവോ "തയ്യാർ—കുതിരപ്പുറം" എന്നു വിളിച്ചുപറകയോ ചൂള ഊതുകയോ ചെയ്യുമ്പോൾ സവാരിക്കാർ അവരവരുടെ കുതിരകളുടെ തോളത്തുപിടിച്ച് ചാടി അവയുടെ എടുപ്പുകളിൽ കയറിയിരിക്കണം. ഇങ്ങനെ അവർ കുതിരപ്പുറത്തേറിയിരിക്കുമ്പോൾ ഉപാദ്ധ്യായൻ വീണ്ടും ചൂള വിളിക്കയും അപ്പോൾ എല്ലാ സവാരിക്കാരും ചാടിയിറങ്ങി വലത്തോട്ടു തിരിഞ്ഞു വട്ടത്തിനു ചുററും ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കയും വേണം. പിന്നേയും "തയ്യാർ—കുതിരപ്പുറം" എന്നു പറയുമ്പോൾ സവാരിക്കാർ വീണ്ടും അവനവൻെറ കുതിരപ്പുറത്തു ചാടിക്കയറിയിരിക്കേണ്ടതാകുന്നു. കുതിരയെ സമീപിക്കുവാൻവേണ്ടി സവാരിക്കാർ പുറകോട്ടു തിരിഞ്ഞോ വട്ടത്തിനു നടുക്കുകൂടിയോ ഓടിക്കൂടാ. ഏററവും ആദ്യം ചാടിക്കയറുന്ന കുതിരയും സവാരിക്കാരനും ജയിക്കുന്നതാണ്. വീണ്ടും കുതിരയും സവാരിക്കാരനും അന്യോന്യം മാറി കളി തുടരേണ്ടതാണ്.

മറെറാരു വിധം

മുമ്പു കളിച്ചതുപോലെതന്നെ. പക്ഷേ, ഒടുവിൽമാത്രം കുതിരപ്പുറമേറുവാൻ സാധിയ്ക്കുന്ന സവാരിക്കാരനും അയാളുടെ

കുതിരയും കളിയിൽനിന്നു പുറത്തുപോകണം . ബാക്കിയുള്ളവർ വീണ്ടും കളിക്കുന്നു. ഇങ്ങനെ ഒടുവിലാകുന്നവരെ പുറത്തുതള്ളി ശേഷിക്കുന്ന കുതിരയും സവാരിക്കാരനും ഒന്നാം സ്ഥാനം അർഹിക്കുന്നു. അധികം കുട്ടികളുണ്ടെങ്കിൽ ഒടുവിലത്തെ രണ്ടു സവാരിക്കാരേയും അവരുടെ കുതിരകളേയും വീതം തള്ളിമാററിക്കൊണ്ടിരുന്നാൽ കളി ;വേഗം അവസാനിയ്ക്കുയും കുതിരയും സവാരിയും അന്യോന്യം മാറി വീണ്ടും കളിക്കുവാൻ സമയമുണ്ടാകുന്നതുമാണ്.

70. പശുവും പുലിയും

രണ്ടുപേരൊഴിച്ച് മറെറല്ലാവരും കൈകോർത്തു പിടിച്ച് വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുക. ഇതൊരു വേലിയാണ്. രണ്ടു പേരിൽ ഒരാൾ പശുവും മറെറയാൾ പുലിയും. കളി തുടങ്ങുമ്പോൾ പശു അകത്തും പുലി പുറത്തും നിൽക്കട്ടെ. പുലി പശുവിനെ പിടിക്കുവാനായി വേലിക്കകത്ത് കടക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. വേലി പൊട്ടിക്കാമോ പാടില്ലയോ എന്ന് കളിയിൽ ആദ്യംതന്നെ നിർദ്ദേശിച്ചിരിക്കേണ്ടതാണ്. രണ്ടു തരത്തിലും കളിക്കാം. വേലി പുലിയെ അകത്തു കടക്കുവാനോ, അകത്തു കടന്നുപോയാൽ പുറത്തു കടക്കുവാനോ സമ്മതിക്കാത്തവണ്ണം കൈകൾ താഴ്ത്തിയും ഉയർത്തിയും കരുതലോടെ ഇരിക്കണം. പശു അകത്തുള്ളപ്പോൾ പുലി എങ്ങനെയെങ്കിലും അകത്തു കടന്നുകൂടിയാൽ പശു വട്ടത്തിനു പുറത്തുപോകുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നതും വേലി അതിനു യാതൊരു തടസ്സവും കാട്ടാതെ സഹായമായിരിക്കേണ്ടതുമാണ്. പശുവിനെ പിടിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ അവർ രണ്ടുപേരും വേലിയിൽ ചേരുകയും മററു രണ്ടു കുട്ടികൾ പശുവും പുലിയുമാകയും ചെയ്യണം. അധികനേരം ശ്രമിച്ചിട്ടും പുലിക്കു പശുവിനെ കിട്ടുന്നില്ലെങ്കിൽ സഹായത്തിനു മറെറാരു പുലിയെക്കൂടി നിയമിച്ചോ, അവരെ മാററി വേറെ പശുവിനേയും പുലിയേയും

ആക്കിയോ ഉപാദ്ധ്യായൻെറ ഔചിത്യംപോലെ കളി തുടർന്നു കൊണ്ടുപോകേണ്ടതാണ്. അധികം കുട്ടികളുണ്ടെങ്കിൽ വട്ടം വലുതായിത്തീരുന്നതിനാൽ ഒരു പന്തുവിനു രണ്ടു പുലികൾവീതം ഉണ്ടായിരിക്കുന്നതു് നല്ലതായിരിക്കും.

71. വാലുപിടുത്തം

ഉപകരണം:— ഒരു സംഘത്തിനു് ഒരു തുവ്വാല അല്ലെങ്കിൽ 1½ അടി നീളത്തിൽ ഒരു ചരടുവീതം.

ഇതു പലവിധത്തിൽ കളിക്കാം. ഏററവും എളുപ്പമായതു് ആദ്യം വിവരിക്കുന്നു.

ആറുമുതൽ എട്ടുവരെയുള്ള സമം സംഘങ്ങളായി ക്ലാസ്സിനെ തിരിക്കുക. ഓരോന്നിലും ഓരോ നേതാവിനെവീതം നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. ഒന്നിലെ നേതാവു് മറെറാരു സംഘത്തിൻെറ മുമ്പിൽ പോയി നിൽക്കട്ടെ. ആ നേതാവിൻെറ പിന്നിൽ സംഘത്തിലെ കുട്ടികൾ ഒന്നിനുപിന്നാലെ ഒന്നായി നിൽക്കണം. അവർ മുമ്പിൽ നിൽക്കുന്ന ആളുടെ എടുപ്പിൽ പിടിച്ചു് അങ്ങനെ ഓരോ സംഘവും ഓരോ ചങ്ങലപോലെ നിൽക്കട്ടെ. ഒടുവിൽ നിൽക്കുന്ന കുട്ടിയുടെ പുറകിൽ അവൻെറ ബൽട്ടിന്മേലോ തുണിയുടെ കുത്തിന്മേലോ ഒരു തുവ്വാലയോ ചരടോ തിരുകി തൂക്കിയിട്ടിരിക്കണം. ഇതാണു് ആ സംഘത്തിൻെറ വാലു്. ആ സംഘത്തിൻെറ തലവൻ മറെറാരു സംഘത്തിൽപ്പെട്ടവനായിരിക്കുമെന്നു മുമ്പു് പറഞ്ഞിട്ടുണ്ടല്ലോ. ആ തലവൻ താൻ നിൽക്കുന്ന സംഘത്തിൻെറ വാലു് പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. പിടി കൊടുക്കാതിരിക്കത്തക്കവണ്ണം മററുള്ളവർ അവനെ വെട്ടിക്കുന്നു. ഇങ്ങനെ വെട്ടിക്കുന്നതിൽ പ്രധാനപങ്കും വാലു് വഹിക്കുന്ന കുട്ടിയും അയാളുടെ മുമ്പിൽ നിൽക്കുന്ന ഒന്നോ രണ്ടോ കുട്ടികളുംതന്നെ വഹിക്കേണ്ടിവരും. തലവൻെറ നേരെ പുറകിലുള്ള കുട്ടികൾക്കു് തലവൻെറ പുറകെ പോകാതിരി

ക്കുവാൻ നിവൃത്തിയില്ലല്ലോ. തലവനെ വെട്ടിച്ചു മാറുന്ന കാര്യത്തിൽ പുറകെ നിൽക്കുന്ന കുട്ടികൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതു് തലവൻ തിരിയുന്ന വശത്തിനു എതിരായി സംഘത്തിന്റെ ചങ്ങലയെ വളക്കുക എന്നതാണു്. തലവൻ വാലു പിടിച്ചു് കഴിഞ്ഞാൽ ആ കളി അവസാനിക്കുന്നു. പിന്നെ മറെറാരു സംഘവും വേറൊരു തലവനുമായി കളിക്കുന്നു. സമയം നോക്കിയാണു് ജയാപജയങ്ങൾ തീരുമാനിക്കുന്നതു്.

മററു വിധങ്ങൾ

1. ഒരു സംഘത്തിൽ ആറു കുട്ടികൾ വീതമുള്ള A, B എന്ന രണ്ടു് സംഘങ്ങൾ ഉണ്ടെന്നു വിചാരിക്കുക. സംഘത്തെ പകുത്തു് A യുടെ മൂന്നു കുട്ടികൾ മുമ്പിലും B യുടെ മൂന്നു കുട്ടികൾ പിന്നിലുമായി ഒരു ചങ്ങലയുണ്ടാക്കുക. അതുപോലെ ബാക്കി നിൽക്കുന്നവരിൽ B യുടെ മൂന്നുപേർ മുമ്പിലും A യുടെ മൂന്നുപേർ പിന്നിലുമായി മറെറാരു ചങ്ങലയുമുണ്ടാക്കാം. അതിനുശേഷം ഓരോ ചങ്ങലയും മുൻ വിവരിച്ചതുപോലെ കളിക്കണം. ജയിക്കുന്നതു് ഏതു സംഘമെന്നു സമയംനോക്കി നിർണ്ണയിക്കാം.

2. രണ്ടു സംഘങ്ങൾ തമ്മിൽത്തമ്മിൽ കളിക്കാവുന്ന രീതി: ഇതിൽ ഓരോ സംഘവും അവരവരുടെ നേതാവിനെത്തന്നെ തലവനാക്കി നിർത്തി ചങ്ങലയുണ്ടാക്കണം. കളി തുടങ്ങിയാൽ രണ്ടു സംഘങ്ങളും അന്യോന്യം വാലുപിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. തലവന്മാർക്കു് കൈകൾ നിവർത്തി എതിരാളികളെ തടയുവാനും കൈ നീട്ടി വാലു പിടിപ്പാനും സ്വാതന്ത്ര്യമുണ്ടു്. ചങ്ങലയുടെ പുറകിൽ നിൽക്കുന്ന കുട്ടികൾ വാലിൽ പിടി കൊടുക്കാതിരിപ്പാൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിപ്പാൻ ചുമതലയുള്ളവരായിരിക്കും.

72. കൂട്ടിലെ പുലി

ക്ലാസ്സിനെ 15 മുതൽ 20 വരെ എണ്ണം വരാവുന്ന രണ്ടോ

മൂന്നോ സംഘങ്ങളാക്കി തിരിക്കുക. ഓരോ സംഘത്തിനും ഓരോ നേതാവിനെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. ഓരോ സംഘവും കൈകോർത്തുപിടിച്ച് വട്ടമായി അടുത്തടുത്തുനിൽക്കട്ടെ. ഇങ്ങനെ നിൽക്കുന്ന ഓരോ വട്ടവും ഓരോ പുലിക്കൂടാണ്. നേതാക്കന്മാർ പുലികളും, കളി തുടങ്ങുന്നതിനുമുമ്പ് ഓരോ പുലിയും തന്റേതല്ലാത്ത മറെറാരു കൂട്ടിൽ കയറി നിൽക്കണം. കളിയുടെ ഉദ്ദേശം ഈ പുലികളിൽ ആരാണ് ആദ്യം കൂട്ടിൽനിന്നു പുറത്തു ചാടിവരുന്നത് എന്നറിയുകയാണ്. എല്ലാ സംഘങ്ങളും പുലികളും തയ്യാറായതിനുശേഷം ഒപ്പം കളി ആരംഭിക്കുന്നു. പുലികൾ അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും ഓടി കൂടുണ്ടാക്കിയിരിക്കുന്നവരെ വെട്ടിച്ച് കൈകൾക്കിടയിൽക്കൂടി പുറത്തു കടക്കുവാൻ ശ്രമിക്കണം, ബലം പ്രയോഗിച്ചു കൂട പൊട്ടിക്കുവാൻ പാടില്ല. കൂടുണ്ടാക്കിയിരിക്കുന്ന കുട്ടികൾ പുലിയെ വിട്ടയക്കാതിരിക്കുവാൻ കൈതാഴ്ത്തിയും ഉയർത്തിയും കരുതലോടെ നില്ക്കേണ്ടതാകുന്നു. ഏതു പുലി ആദ്യം പുറത്തു വരുന്നുവോ ആ പുലിയുടെ സംഘം ജയിച്ചതായി കണക്കാക്കണം.

73. വട്ടപ്രമാണി

കുട്ടികൾക്കെല്ലാവക്കുംകൂടി കൂട്ടമായി നിൽക്കത്തക്ക ഒരു വട്ടംവരച്ച് എല്ലാവരേയും അതിനകത്താക്കുക. എല്ലാവരും കൈകെട്ടി നിൽക്കട്ടെ. ചൂളവിളി കേൾക്കുന്നതോടുകൂടി എല്ലാവരും ഒററക്കാലിൽ നൊണ്ടി അന്യോന്യം തോൾകൊണ്ടു തള്ളി വട്ടത്തിൽനിന്നും പുറത്തു കടത്തുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഈ സമയത്ത് കൈ കെട്ടഴിക്കുന്നവനും, രണ്ടുകാലും നിലത്തു കുത്തുന്നവനും, വട്ടത്തിന്റെ വരയിൽ ചവിട്ടുന്നവനും, അതിനു വെളിയിൽ പോകുന്നവനും ഉടനെ കളിയിൽനിന്നു മാറിനിൽക്കേണ്ടതാകുന്നു. നൊണ്ടുന്ന അവസരത്തിൽ കാലുമാറുന്നതിനു വിരോധമില്ല. ഇങ്ങനെയെല്ലാവരും പുറത്തുപോയി ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്നവനാണ് "വട്ടപ്രമാണി."

സൂചന:— അധികം കുട്ടികളുണ്ടെങ്കിൽ അവരെ രണ്ടോ മൂന്നോ സംഘങ്ങളാക്കി വെവ്വേറെ കളിപ്പിച്ച് ഓരോ വട്ടത്തിലും അഞ്ചോ ആറോ പേർവീതം ശേഷിക്കുമ്പോൾ ആ കളി നിർത്തി അവരെയെല്ലാവരേയുംകൂടി ഒരു വട്ടത്തിലാക്കി കളിപ്പിച്ച് "വട്ടപ്രമാണി"യെ കണ്ടുപിടിക്കണം.

74. അപ്പംതിന്നൽ

ഉപകരണം:— ഒരു കുട്ടിക്ക് ഒരു കഷണം അപ്പംവീതം ചെയിൻനൂലിൽ കോർത്തുകെട്ടിയതു്.

കുട്ടികൾ ഒരു വരയുടെ പിന്നിലായി നിരന്നുനിൽക്കണം. ഏകദേശം 20 മുതൽ 30 വരെ അടി അകലത്തിൽ ഉദ്ദേശം 6 അടി പൊക്കത്തിൽ ഒരു കയറ് രണ്ടു കുററിയിന്മേൽ വലിച്ചു കെട്ടിയിട്ടുണ്ടാവണം. ഈ കയറിന്മേൽ ഓരോ കുട്ടിയുടെ നേക്കും ഓരോ അപ്പക്കഷണം കെട്ടിത്തൂക്കിയിടണം. ഓരോ കുട്ടിക്കും നിന്നു കടിക്കുവാൻതക്ക പൊക്കത്തിൽവേണം അവ കെട്ടിയിടുവാൻ. "തയ്യാർ" എന്നു പറയുമ്പോൾ കുട്ടികൾ എല്ലാവരും പുറകിൽ കൈകെട്ടി നിൽക്കയും ചൂളവിളിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും മുമ്പോട്ട് ഓടിച്ചെന്നു് അവനവൻെറ മുമ്പിലുള്ള അപ്പക്കഷണം കൈ അഴിക്കാതെയും കൈയുടേയോ ദേഹത്തിൻേറയോ മററവയവങ്ങളുടേയോ സഹായം കൂടാതേയും തിന്നുവാൻ തുടങ്ങുകയും ചെയ്യുന്നു. ആദ്യം അപ്പം തീരെ കളയാതെ തിന്നുതീർത്തു് മടങ്ങി ആദ്യത്തെ വരയിൽ എത്തുന്നവൻ ജയിക്കുന്നു

75. ആകെ എത്ര?

കുട്ടികൾ സമം സംഘങ്ങളായി തിരിഞ്ഞു് ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ വരിയായി നില്ക്കുന്നു. ഓരോ സംഘത്തിലേയും ആദ്യത്തെ കുട്ടി വരയുടെ പിൻവശത്തുനിന്നുംകൊണ്ടു് കൈകൾ വീശി കുതിച്ച് മുമ്പോട്ടു ചാടുന്നു. ചാടിവീണ സ്ഥലത്തു രണ്ടാമത്തെകുട്ടി പോയി നിന്നു് കൈവീശി കുതിച്ച് അയാളും മുമ്പോട്ടുചാടും. അയാൾ ചാടിവീണ സ്ഥലത്തു്

നിന്നു മൂന്നാമത്തെ കുട്ടി. ഇങ്ങനെ സംഘത്തിലെ എല്ലാ കുട്ടികളും ചാടുന്നു. ഒടുവിലത്തെ കുട്ടി ചാടിവീണ സ്ഥലത്തുനിന്നും ആരംഭരേഖയിലേക്കുള്ള നേർ അളവു് ആ സംഘത്തിലുള്ള കുട്ടികളുടെ ചാട്ടങ്ങളുടെ ആകത്തുകയാണല്ലോ. ഇങ്ങനെ ഓരോ സംഘത്തിൻേറയും ആകെ എത്ര എന്നു കണ്ടുപിടിക്കുന്നു. ആകെ അളവു കൂടുതലുള്ള സംഘം ജയിക്കുന്നു. ഓരോരുത്തരും ചാടിവീണ സ്ഥലത്തു് ഒരു ചെറിയ വര വരച്ചു് അടയാളപ്പെടുത്തുന്നതു നന്നായിരിക്കും.

76. പന്തോ ഞാനോ?

ഉപകരണം: ഒരു പന്തു്.

ഒരുത്തൻ പുള്ളി. മററെല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നു. പുള്ളി വട്ടത്തിനു പുറത്തും. വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്ന ഒരാളുടെ കയ്യിൽ പന്തുണ്ടായിരിക്കും. കളി തുടങ്ങിയാൽ പന്തു വലത്തു വശത്തുകൂടി കൈമാറി കൊടുത്തുകൊണ്ടുപോകയും പുള്ളി വട്ടത്തിനു ചുററും ഓടുകയും ഒപ്പം ചെയ്യുന്നു. പുള്ളി എവിടെവച്ചു് പന്തിൻെറ മുൻ കേറുന്നുവോ അവിടെവച്ചു കളി നിറുത്തുകയും ആരുടെ കയ്യിൽ അപ്പോൾ പന്തിരിക്കുന്നുവോ അയാൾ പുള്ളിയാകയും ആദ്യത്തെ പുള്ളി വട്ടത്തിൽ ചേരുകയും ചെയ്യുന്നു. പന്തു കൈമാറുമ്പോൾ ആരെങ്കിലും അതു താഴത്തിട്ടാൽ അയാൾ പുള്ളിയാകേണ്ടിവരും.

മറെറാരുവിധം

പന്തു വട്ടത്തിൽ മൂന്നു പ്രാവശ്യം ചുററി വരുമ്പോഴേക്കും പുള്ളി എത്ര ചുററു് ഓടുമെന്നു കണക്കാക്കി അത്രയും മാർക്കു് അയാൾക്കു കൊടുക്കുക. മുഴുവനാകാത്ത ചുററു് കണക്കിൽ കൂട്ടുകയില്ല. അതിനുശേഷം മറെറാരു കുട്ടിയെ പുള്ളിയാക്കി കളിക്കുക. ഇപ്രകാരം ഓരോരുത്തരും നേടുന്ന മാർക്കുകൾപ്രകാരം ജയിക്കുന്നതു് ആരെന്നു കണ്ടുപിടിക്കാം.

77. തവളയും കല്ലേറും

ക്ലാസ്സിനെ ഒപ്പം രണ്ടായി തിരിക്കുക. ഒരു സംഘം കൂട്ടമായി ഒരിടത്തു നില്ക്കുയും മറസംഘം അതിനുചുററും ഒരു വട്ടമായി നില്ക്കുയും ചെയ്യും. ഇവർ നില്ക്കുന്ന വട്ടത്തിനകം ഒരു പൊട്ടക്കിണറായി സങ്കല്പിക്കണം. അതിനകത്തു കൂട്ടമായി നില്ക്കുന്ന കുട്ടികൾ കിണററിലെ തവളകളും ചുററും നില്ക്കുന്ന കുട്ടികളിൽ ഒരുത്തൻെറ കയ്യിൽ പന്തുണ്ടായിരിക്കും. കളി തുടങ്ങിയാൽ അയാൾ ആ പന്തു് തവളകളുടെ അരയ്ക്കു കീഴ് കൊള്ളത്തക്കവണ്ണം എറിയണം. തെറിച്ചുപോകുന്ന പന്തോ എറിഞ്ഞു ദൂരെപോകുന്ന പന്തോ വട്ടത്തിൽനിന്നു് ഒരാൾ ഓടിപ്പോയി എടുത്തുകൊണ്ടുവരണം. സമയം കളയാതിരിപ്പാൻ അകലെ പോയിരിക്കുന്ന പന്തു് ഒരുത്തൻ എടുത്തു വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നവൎക്കു് എറിഞ്ഞുകൊടുക്കാം. വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്ന ആൎക്കും ആ പന്തുകൊണ്ടു തവളയെ എറിയാവുന്നതാണു്. അരയ്ക്കുകീഴ് പന്തേറുകൊള്ളുന്ന തവളകൾ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കണം. നേരെ കൊള്ളുന്ന ഏറിനു മാത്രം വെളിയിൽപ്പോയാൽ മതി. അതായതു് പന്തു നിലത്തുകൊണ്ടിട്ടോ മറെറാരുത്തൻെറമേൽ കൊണ്ടിട്ടോ തെറിച്ചു കൊള്ളുന്നപക്ഷം അയാൾ പുറത്തുപോകേണ്ടതില്ല. അതുപോലെതന്നെ അരയ്ക്കുമേൽ കൊള്ളുന്ന ഏറിനും വെളിയിൽ പോകേണ്ട ആവശ്യമില്ല.

ഈ കളിയിൽ ആരു ജയിക്കുന്നു എന്നു നിൎണ്ണയിക്കുന്നതു രണ്ടുവിധത്തിലാകാം:—

1. ഒരു മിനിട്ടു് അല്ലെങ്കിൽ രണ്ടുമിനിട്ടു് എന്നിങ്ങനെ സമയം ക്ലിപ്തപ്പെടുത്തി സമയം കഴിയുമ്പോൾ എത്ര തവളകൾ കിണററിലുണ്ടെന്നു് എണ്ണി അത്രയും മാൎക്കുകൾ ആ സംഘത്തിനു കൊടുക്കുക. സമയത്തിനുമുമ്പു് എല്ലാ തവളകളും തീൎന്നുപോയാൽ തവളക്കൂട്ടത്തിനു മാൎക്കൊന്നുമി

ല്ല അതിനുശേഷം വട്ടത്തിൽ നിന്നവർ തവളകളായും തവളകളായിരുന്നവർ വട്ടത്തിൽനിന്നും കളിച്ചു് അവരുടെ മാക്കും കാണുക. അതിൽ കൂടുതൽ മാക്കു കിട്ടിയ സംഘം ജയിച്ചു എന്നു വിചാരിക്കാം. ഇതിനു ക്ലിപ്തപ്പെടുത്തേണ്ടുന്ന സമയം ആവുന്നതും കുറച്ചായിരിക്കണം. അതായതു്, സമയത്തിൻമുമ്പു തവളകൾ എല്ലാം വെളിയിൽ പോകുവാൻ ഇടവരാതിരിക്കുവാൻ കഴിയുന്നത്ര നോക്കണം. അഥവാ രണ്ടു സംഘത്തിലേയും തവളകൾ സമയത്തിനുമുമ്പു് തീൻപോയേക്കാനിടയുള്ളതിനാൽ ഓരോ കളിക്കും എടുക്കുന്ന സമയം കൃത്യമായി നോക്കിയിരിക്കേണ്ടതും അതനുസരിച്ചു് വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കേണ്ടതുമാണു്.

2. കളി തുടങ്ങുമ്പോൾമുതൽ തവളകൾ അവസാനിക്കുന്നതുവരെയുള്ള സമയം കൃത്യമായി നോക്കുക—ഇതിനു വേണ്ടി ഒരു "സ്റ്റോപ്പ്‌വാച്ച്" ഉപയോഗിക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും. ഏതു സംഘമാണോ കുറവുസമയംകൊണ്ടു് എല്ലാ തവളകളേയും വെളിയിലാക്കുന്നതു് ആ സംഘം ജയിക്കുന്നു. ഇതാണു് ആദ്യം പറഞ്ഞതിനേക്കാൾ കുറേക്കൂടി നല്ല സമ്പ്രദായം.

78. പന്തു തടുക്കൽ

ഉപകരണം:— ഒരു പന്തു്.

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നു. നടുക്കു് ഒരു കുട്ടിയും. നടുക്കു നില്ക്കുന്നവരിൽ ഒരുത്തൻ വട്ടത്തിലെ മറ്റൊരാൾക്കു് പന്തു് എറിഞ്ഞുകൊടുക്കുന്നു. ആ പന്തു പിടിക്കുവാൻ നടുക്കു നില്ക്കുന്നവൻ ഉത്സാഹിക്കും. അയാൾ അതു പിടിച്ചാൽ എറിഞ്ഞവൻ നടുക്കായി. പന്തു പിടിക്കുമ്പോൾ കൈ വിട്ടുപോയാൽ അതു പിടുത്തമായി കണക്കാക്കുകയില്ല. പന്തെറിയുന്നതു നെഞ്ചിൻെറ ഉയരത്തിൽ ആയിരിക്കണം. വളരെ താഴ്ന്നതോ ഉയന്നതോ ആയ പന്തുകൾ എറിയുന്ന കു

ട്ടികൾ നടുക്ക നില്ക്കേണ്ടതായി വരും. നടുക്കനില്ക്കുന്നവന് പിടികൊടുക്കാതിരിക്കുന്നതിനു വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുന്നവർ വളരെ കരുതലും സാമർത്ഥ്യവും കാണിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഉദാ:- വലത്തോട്ടെറിയാൻ ഭാവിച്ച് പെട്ടെന്ന് ഇടത്തോട്ട് ഇട്ടുകൊടുക്കുക മുതലായവ.

79. ആരാദ്യം

THAGA SEVANA SAMAJAM & READING ROOM. MANGANAM

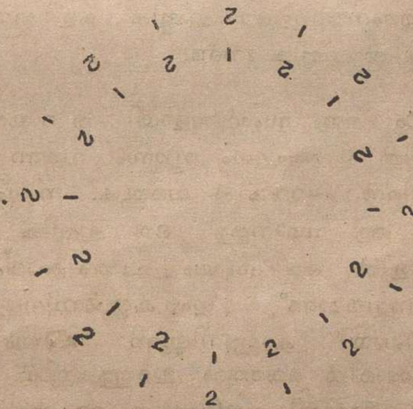
ഉപകരണം:- രണ്ടു പന്തുകൾ.

എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നില്ക്കുക. ഏതെങ്കിലും ഒരു കുട്ടിമുതൽ 1, 2; 1, 2; 1, 2; എന്നിങ്ങനെ എണ്ണുക. എല്ലാ ഒന്നാംനമ്പരകാരും ഒരു സംഘം. അതുപോലെ എല്ലാ രണ്ടാംനമ്പർകാരും മറെറാരു സംഘം. നേരത്തെതന്നെ കുട്ടികൾ രണ്ടു സംഘമായി തിരിഞ്ഞിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അവർ വട്ടത്തിൽ ഒന്നിടവിട്ടു നില്ക്കട്ടെ. ഒന്നാംനമ്പർ സംഘത്തിൽപ്പെട്ട ഒരാളുടെ കയ്യിൽ പന്തുണ്ടായിരിക്കും. അതുപോലെതന്നെ ഇയാളുടെ നേരെ എതിർവശത്തുള്ള രണ്ടാംനമ്പർകാരൻ

ഒരു കുട്ടിയുടെ കയ്യിലും. ഈ പന്തു് പിടിച്ചിരിക്കുന്നവർ അതാതു സംഘത്തിലെ നേതാക്കന്മാർ എന്നു വിചാരിക്കാം. അവരെ തിരിച്ചറിയത്തക്കവിധത്തിൽ എന്തെങ്കിലും അടയാളമുണ്ടായിരിക്കുന്നതു് നന്നു്. ഉദാ:— തലയിൽ കെട്ടുക മുതലായവ. ഉപാദ്ധ്യായൻ "തയ്യാർ" എന്നുപറഞ്ഞു് ചൂള വിളിക്കുമ്പോൾ ഓരോ നേതാവും അവനവന്റെ വലത്തുവശത്തുള്ള തന്റെ കൂട്ടുകാരനു് പന്തു് എറിഞ്ഞുകൊടുക്കുന്നു. അയാൾ അതു പിടിച്ചു തന്റെ വലത്തു വശത്തുള്ളവനും ഇങ്ങനെ പന്തു കൈമാറി ഏതു നേതാവിന്റെ കയ്യിൽ ആദ്യം പന്തു മടങ്ങി വരുന്നുവോ ആ സംഘം ജയിക്കുന്നു.

മററു വിധങ്ങൾ

1. ഈ കളിതന്നെ രണ്ടോ മൂന്നോ അതിൽ കൂടുതലോ ചുററു പന്തു് കൈമാറിക്കളിക്കാം. എത്ര ചുററു് എന്നു നേരത്തെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം. ഓരോ ചുററു കഴിഞ്ഞു പന്തു് നേതാവിന്റെ കയ്യിൽ വരുമ്പോൾ കഴിഞ്ഞ ചുററിന്റെ എണ്ണം ആ നേതാവു് ഉറക്കെ വിളിച്ചു പറയേണ്ടതാണു്.

2.


2. ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നമാതിരി സംഘങ്ങളെ രണ്ടു വരിയായി വട്ടത്തിൽ നിർത്തുക. ഒരു ജോടിയിൽ ഒന്നാംനമ്പർസംഘത്തിലെ കുട്ടി മുമ്പിലും രണ്ടാംനമ്പർസംഘത്തിലെ കുട്ടി പിന്നിലുമാണെങ്കിൽ അടുത്ത ജോടിയിൽ നേരേമറിച്ച് അതായതു് 2–ാംനമ്പർ കുട്ടി മുമ്പിലും 1–ാം നമ്പർ കുട്ടി പിന്നിലും ആയിരിക്കണം. രണ്ടു നേതാക്കന്മാരും മുമ്പു കളിച്ചതുപോലെ നേർക്കുനേരെതന്നെ ആയിരിക്കുന്നതു നന്നു്. കളിയുടെ സമ്പ്രദായവും നിയമങ്ങളും മുൻ കളിയിലേതുപോലെതന്നെ. ഇതിലും ഒന്നോ അതിലധികമോ ചുററു കളിക്കാവുന്നതാണു്.

സൂചന:- പന്തു് ആരെങ്കിലും പിടിക്കാതെ താഴത്തു വീണാൽ അതെറിഞ്ഞ കുട്ടി പന്തു് എടുത്തുകൊണ്ടു് തൻെറ സ്ഥാനത്തു വന്നുനിന്നു വീണ്ടും എറിഞ്ഞുകൊടുക്കേണ്ടതാണു്.

80. അടിപ്പന്തു് (പന്തും കോലും)

ഉപകരണങ്ങൾ:- ഒരു പഴയ ടെന്നിസ്സ് പന്തു്; രണ്ടടിമുതൽ രണ്ടരയടിവരെ നീളമുള്ളതും ബലമുള്ളതും കുട്ടികൾക്കു് ഒററക്കൈയിൽപിടിച്ചു വീശാവുന്നതുമായ ഒരു വടി; ഏകദേശം എട്ടിഞ്ചു ചതുരംവരുന്ന ഒരു ഇഷ്ടിക. കളിക്കുന്ന സ്ഥലം ഉറപ്പുള്ളതാണെങ്കിൽ ഇഷ്ടിക വേണ്ട.

കുട്ടികൾ രണ്ടു സംഘങ്ങളായി തിരിയുന്നു. ഉറപ്പുള്ള നിലമാണെങ്കിൽ 8 അംഗുലം വ്യാസം വരുന്ന ഒരു ചെറിയ വട്ടം കളത്തിൻെറ ഒരരുകിൽ വരയ്ക്കുക. നിലം ഉറപ്പില്ലാത്തതാണെങ്കിൽ ആ സ്ഥാനത്തു് ഒരു ഇഷ്ടിക ഉറപ്പിച്ചുവയ്ക്കണം. കുട്ടികളിൽ ഒരു സംഘം പന്തടിക്കാരും മററുള്ളവർ കാത്തുനില്ക്കുന്നവരുമാണു്. ഇഷ്ടികയ്ക്കുമുമ്പിലുള്ള സ്ഥലത്തു് പലയിടങ്ങളിലായി കാത്തുനില്ക്കുന്ന സംഘം നിലകൊള്ളുന്നു. പന്തടിക്കാരിൽ ഒരുത്തൻ ഇടത്തുകയ്യിൽ പന്തും വലത്തുകയ്യിൽ വടിയുമായി ഇഷ്ടികയുടെ അടുക്കൽ വന്നു് "കാ

ത്തോ" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കുമ്പോൾ എതിർസംഘം ത യ്യാറായാൽ "കാത്തു" എന്നു മറുപടി പറയുന്നു. പിന്നെ അ യാൾ ഇടത്തുകൈകൊണ്ടു് പന്തു ഇഷ്ടികമേൽ എറിയുക യും പന്തു നിലത്തുനിന്നു ചാടി പൊങ്ങിവരുമ്പോൾ വലത്തു കയ്യിലുള്ള വടികൊണ്ടു് അതു് അടിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അടി കൊണ്ടില്ലെങ്കിലും, പന്തേറു ശരിയായില്ലെങ്കിലും അയാൾക്കു് ഒരു പ്രാവശ്യംകൂടി കളിക്കാം. രണ്ടു പ്രാവശ്യവും അ യാൾക്കു പന്തടിക്കുവാൻ സാധിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ അയാൾ പുറ ത്തുപോകയും ആ സംഘത്തിൽപ്പെട്ട മറ്റൊരാൾ പന്തടിക്കു വാൻ വരികയും ചെയ്യുന്നു. അടിച്ചുവിടുന്ന പന്തു് കാത്തു നില്ക്കുന്നവരിൽ ആരെങ്കിലും പിടിച്ചാൽ (പന്തു് നിലത്തു മുട്ടുന്നതിനുമുമ്പു്) പന്തടിച്ചവൻ പുറത്തുപോകണം. പന്തു പിടിക്കുന്നതിനുവേണ്ടി കാത്തുനില്ക്കുന്നവർക്കു് അങ്ങോട്ടും ഇ ങ്ങോട്ടും ഓടാം. പിടിക്കുവാൻകിട്ടാത്ത പന്തു് ആരെങ്കിലും പെറുക്കിയെടുത്താൽ അയാൾ ആ സ്ഥാനത്തുതന്നെ നില്ക്കേ ണ്ടതും "കിട്ടിയേ" എന്നു വിളിച്ചുപറയേണ്ടതുമാണു്. ഇതു കേട്ടാൽ പന്തടിച്ച ആൾ ഇഷ്ടികയുടെ നടുക്കു വടി കുത്തി പ്പിടിച്ചുകൊണ്ടു് അഞ്ചിൽ കുറഞ്ഞ ഏതെങ്കിലും എണ്ണം വിളിച്ചുപറയും. ഉദാ:- 'മൂന്നു" എന്നു വിളിച്ചുപറഞ്ഞു എ ന്നു വിചാരിക്കുക. ഇതിൻെറ സാരം ഇഷ്ടികയിൽനിന്നും അടിച്ച വടിയുടെ മൂന്നളവിനകം പന്തു് എത്തിക്കണം എന്നാണു്. ഉടനെ പന്തു് കൈവശമുള്ള ആൾ ഇഷ്ടകയി ന്മേൽ കുത്തിപ്പിടിച്ചിരിക്കുന്ന വടിയെ ലാക്കാക്കി പന്തെറി യും. പന്തിൻെറ ചലനം അവസാനിക്കുമ്പോൾ അതും ഇഷ്ടി കയുമായുള്ള ദൂരം അളന്നുനോക്കുകയും അതു മൂന്നളവിൽ കുറ വായിരുന്നാൽ പന്തടിച്ചവൻ പുറത്തുപോകുകയും ചെയ്യും. ഏറു വടിയിൽ കൊണ്ടാലും പന്തടിക്കുന്നവൻ വെളിയിൽ പോകണം. മൂന്നളവിനു് അകലെയാണു് പന്തു വന്നുനില്ക്കുന്ന തെങ്കിൽ ആ പന്തടിക്കാരനു മൂന്നു മാർക്കു കിട്ടും. അയാൾക്കു

വീണ്ടും പന്തടിക്കുകയും ചെയ്യാം. പന്തടിക്കാരനു എണ്ണും വിളിച്ചുപറയുന്നതിനുപകരം "വടിയിലേറു" എന്നും പറയാവുന്നതാണ്. അങ്ങനെ പറഞ്ഞാൽ പന്തു് വടിയിൽ കൊണ്ടാൽമാത്രമേ അയാറം പുറത്തുപോകേണ്ടതുള്ളു. പക്ഷേ മാക്കൊന്നും കിട്ടുന്നതല്ല. എണ്ണും കൂടുതൽ പറഞ്ഞാൽ മാക്കു് കൂടുതൽ കിട്ടും. പക്ഷേ പുറത്തുപോകുന്നതിനു് എളുപ്പം കൂടുന്നതായിരിക്കും.

ഇങ്ങനെ ഒരു സംഘത്തിലെ എല്ലാവരും പന്തടിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ അവക്കു കിട്ടിയ മാക്കുകറം കൂട്ടിനോക്കും. അതിനുശേഷം പന്തടിക്കാർ കാത്തുനില്ക്കുന്നവരായും കാത്തുനിന്നിരുന്നവർ പന്തടിക്കാരായും വീണ്ടും കളിക്കുന്നു. ആക്കു് കൂടുതൽ മാക്കു കിട്ടുന്നുവോ ആ സംഘം ജയിക്കുന്നു. ആരാണ് ആദ്യം പന്തടിക്കേണ്ടതു് എന്നു തമ്മിൽത്തമ്മിൽ പറഞ്ഞു തീർച്ചയാക്കുയോ നാണയമെറിഞ്ഞു നിശ്ചയിക്കേണ്ടതോ ആണ്.

81. കുട്ടിയും കോലും

ഉപകരണങ്ങറം:— രണ്ടുമുതൽ രണ്ടരവരെ അടി നീളമുള്ള ഉറപ്പുള്ളതും കുട്ടികറക്കു് ഒററക്കയ്യിൽപ്പിടിച്ചു വീശുവാൻതക്കതുമായ ഒരു വടി. അതിനെ "കോലു്" എന്നു പറയുന്നു. ഏകദേശം 8 അംഗുലം നീളംവരുന്ന മറെറാരു ചെറിയ വടി അതിനു "കുട്ടി" എന്നു പറയും.

കളിക്കാർ രണ്ടു സംഘമായി തിരിയുന്നു. ഒരു സംഘം കാത്തുനില്ക്കുന്നവരും മററു സംഘം "കോൽ"ക്കാരുമാണ്. കളിസ്ഥലത്തിൻെറ ഒരു വശത്തായി ഉദ്ദേശം 6 അംഗുലം നീളവും ഒരംഗുലം വീതിയും രണ്ടംഗുലം ആഴവുമുള്ള ഒരു കുഴിയുണ്ടാക്കുക. കോൽക്കാരിൽ ഒരുത്തൻ "കുട്ടി"യെ ഈ കുഴിയുടെ മീതെ വിലങ്ങനെ വച്ചതിനുശേഷം "കാത്തോ" എന്നു വിളിച്ചുചോദിക്കുന്നു. എതിർസംഘം തയ്യാറായെ

ങ്കിൽ "കാത്തു" എന്നു് അവർ മറുപടി പറയും. പിന്നെ കോൽക്കാരൻ തൻെറ കയ്യിലുള്ള കോലുകൊണ്ടു് കുഴിയിൽ കുത്തി "കുട്ടി"യെ കോരി എറിയുന്നു. ആ "കുട്ടി"യെ പിടിക്കുവാൻ എതിർസംഘക്കാർ ശ്രമിക്കും. അവരിൽ ആരെങ്കിലും അതു നിലത്തു മുട്ടുന്നതിനുമുമ്പു പിടിച്ചാൽ കോൽക്കാരൻെറ കളി പോകും. പിടിച്ചവനു് അവൻ അടുത്ത തവണ കോൽക്കാരനാകുമ്പോൾ ഒരു പിടുത്തത്തിനു് ഒരു തവണവീതം കൂടുതൽ കളിക്കുവാനുള്ള അവകാശവും ഉണ്ടായിരിക്കും. പിടിക്കുവാൻ സാധിക്കാതെവരുന്ന "കുട്ടി" ആരെങ്കിലും പെറുക്കിയെടുത്തു് അവിടെത്തന്നെ നിന്നു് "കിട്ടിയേ" എന്നു വിളിച്ചുപറയും. ഉടൻ കോൽക്കാരൻ കുഴിയിൽ കോൽകുത്തി നിൽക്കുന്നു. "കുട്ടി" എടുത്തയാൾ ആ കോലിൽ ഉന്നംവെച്ചു് "കുട്ടി"യെ എറിയും. ഉടനെ കോൽക്കാരൻ കോൽവീശി ആ "കുട്ടി"യെ അടിക്കാവുന്നതാണു്. "കുട്ടി" കുഴിയുടെ വക്കിൽനിന്നും ഒരു കോലളവിൽ കുറവായിട്ടുള്ള സ്ഥാനത്തു് വന്നുവീണിരുന്നാൽ കോൽക്കാരൻെറ കളി പോകും. കോൽക്കാരൻെറ അടി കൊണ്ടോ കൊള്ളാതെയോ കുട്ടി കുഴിയിൽനിന്നും അകന്നുവീഴുന്നുവെങ്കിൽ കുഴിമുതൽ ആ അകലം കോലുകൊണ്ടു് അളക്കുകയും അത്രയും മാർക്കു് ആ സംഘത്തിനു കിട്ടുകയും ചെയ്യുന്നു. ഒരു കോൽക്കാരൻ കളിയിൽനിന്നും പുറത്തായാൽ ആ സംഘത്തിൽനിന്നും മറെറാരുത്തൻ കോൽക്കാരനായി കളി തുടരുന്നു. ഒരു സംഘം മുഴവൻ കളിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ കാത്തുനിൽക്കുന്നവർ കോൽക്കാരായി വീണ്ടും കളിക്കും. ഒടുവിൽ അധികം മാർക്കു കിട്ടുന്ന സംഘം ജയിക്കുന്നു.

82. സാദേമ്പർ

ഉപകരണങ്ങൾ:– "കുട്ടിയും കോലും" എന്ന കളിയിലേതുപോലെതന്നെ.

"കുട്ടിയും കോലും" എന്ന കളിക്കു തയ്യാറാക്കിയവിധം ഒരു കുഴിയുണ്ടാക്കുക. കുട്ടികൾ രണ്ടു സംഘങ്ങളായി തിരിയട്ടെ. ഒരു കൂട്ടർ അടിക്കാരും മററവർ കാത്തുനിൽക്കുന്നവരും. അടിക്കാരുടെ കളി മൂന്നു ഘട്ടങ്ങളായിട്ടാണ്. ഓരോ കളിക്കും അടിക്കാരൻ "കാത്തോ" എന്നു ചോദിക്കേണ്ടതും "കാത്തു" എന്നു് മറുപടി കിട്ടിയതിനുശേഷംമാത്രം കളിക്കേണ്ടതുമാകുന്നു.

ഘട്ടം 1. കോരിക്കളി:- "കുട്ടി" കുഴിയുടെ വിലങ്ങനെ വച്ചു് അടിക്കാരൻ കോലുകൊണ്ടു് കോരിയെറിയുക. "കുട്ടി" എതിർ സംഘക്കാർ പിടിച്ചാൽ അടിക്കാരന്റെ കളിപോയി. "കുട്ടി" പിടിച്ചില്ലെങ്കിൽ എതിർസംഘക്കാരിൽ ഒരാൾ അതു വീണ സ്ഥലത്തുനിന്നും പെറുക്കിയെടുത്തു് "കിട്ടിയേ" എന്നു വിളിച്ചുപറയും. അപ്പോൾ വടിക്കാരൻ കുഴിയിൽ കോലുകുത്തിനിറുത്തി നിൽക്കണം. "കുട്ടി" കിട്ടിയആൾ അതു് എറിയും. "കുട്ടി" കോലിൽ കൊണ്ടാൽ അടിക്കാരൻ പുറത്തുപോകണം. അല്ലാത്തപക്ഷം അയാൾ രണ്ടാംഘട്ടത്തിലേയ്ക്കു പ്രവേശിച്ചു കളി തുടരുന്നു.

ഘട്ടം 2. ഒററക്കയ്യാലടി:- ഇതിനു വലത്തു കയ്യിൽത്തന്നെ "കുട്ടി"യും കോലും പിടിച്ചു് "കുട്ടി" അല്പം പൊക്കി എറിഞ്ഞു് കോലുകൊണ്ടടിക്കണം. "കുട്ടി" യിൽ അടി കൊണ്ടില്ലെങ്കിൽ അയാളുടെ കളി പോകും. അടിച്ചുവിട്ട "കുട്ടി" എതിർസംഘത്തിൽ ആരെങ്കിലും പിടിച്ചാൽ അടിക്കാരൻ പുറത്തുപോകണം. പിടി കിട്ടാതെ "കുട്ടി" നിലത്തുവീണാൽ കാത്തുനിൽക്കുന്നവരിൽ ആരെങ്കിലും അതെടുത്തു് അവിടെത്തന്നെ നിന്നു "കിട്ടിയേ" എന്നു വിളിച്ചു പറഞ്ഞു് കുഴിയുടെ നേർക്കു് എറിയണം. കുഴി കാണുവാൻ വയ്യെങ്കിൽ അയാൾ ചോദിച്ചാൽ അടിക്കാരൻ കുഴി കാണിച്ചുകൊടുക്കേണ്ടതാകുന്നു. ഇങ്ങനെ എറിഞ്ഞുവരുന്ന "കുട്ടി" യെ അടിക്കാരനു കോലുവീശി അടിച്ചുതെറിപ്പിക്കാം. "കുട്ടി" കുഴിയിലോ കുഴിയുടെ വക്കത്തുനിന്നും

ഒരു കോലളവിൽ കുറഞ്ഞ ദൂരത്തോ വീണുകിടക്കുന്നുവെങ്കിൽ അടിക്കാരൻ കളിയിൽനിന്നും വെളിയിൽ പോകണം. "കുട്ടി" അടികൊണ്ടോ കൊള്ളാതെയോ ചെന്നു വീഴുന്നിടത്തേയ്ക്കു് കുഴിയിൽനിന്നുള്ള ദൂരം കോലുകൊണ്ടു് അളന്നു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. അളക്കുന്നതു് താഴെ പറയുന്ന എണ്ണങ്ങൾ കൊണ്ടാണ്: 1. സാദേമ്പർ; 2. മുറിമുട്ടു്; 3. നായ്ക്കോണി; 4. അയ്ററിക്കോണി; 5. ആഃറങ്കു്; 6. ഉല്ലാസ്. ഈ ആറു് അളവിനു് ഒരു "ഉല്ലാസ്സ്" എന്നു മൊത്തത്തിൽ പറയുന്നു.

ഘട്ടം 3. കളിക്കുന്നതിനുമുമ്പു് "കുട്ടി" പിടിക്കുന്ന കാര്യത്തിൽമാത്രമേ ഈ ഘട്ടത്തിനും രണ്ടാം ഘട്ടത്തിനും തമ്മിൽ വ്യത്യാസമുള്ളു. രണ്ടാംഘട്ടത്തിലെ അളവു് ചെന്നവസാനിക്കുന്നതു് ഏതു് എണ്ണത്തിലാണോ ആ എണ്ണത്തിനു പ്രത്യേകമായ രീതിയിലാണ് ഇവിടെ "കുട്ടി" പിടിച്ചു് അടിക്കേണ്ടതു്. ഓരോ എണ്ണത്തിനും പ്രത്യേകമായ സമ്പ്രദായം താഴെ കുറിക്കുന്നു.

1. സാദേമ്പർ: കാലടിമേൽ വിരലുകളുടെ കടഭാഗത്തായി "കുട്ടി"വച്ചു് കാലുകൊണ്ടു് അതു് മേല്പോട്ടെറിഞ്ഞു്, വലത്തുകയ്യിലെ കോലുവീശി അടിക്കുക.

2. മുറിമുട്ടു്: ഇടത്തു കൈപ്പടം ചുരുട്ടി തള്ളവിരൽ മുകൾഭാഗത്തു് വരത്തക്കവണ്ണം കൈ ഉള്ളിലേയ്ക്കു തിരിച്ചു പിടിക്കുക. ആ കൈമുഷ്ടിയുടെ മീതെ "കുട്ടി" വച്ചു് ഇടത്തുകൈ പൊക്കി അതു മേലോട്ടു് എറിയുകയും വലത്തു കൈയിലെ കോലു വീശി അടിക്കുകയും ചെയ്യുക.

മറെറാരുവിധം: ഇടത്തു തള്ളവിരലും ചൂണ്ടാണിവിരലും കൂട്ടി "കുട്ടി" തൂക്കിപ്പിടിച്ചു പൊക്കിവിടുകയും അപ്പോൾ കോലുകൊണ്ടു് അടിക്കുകയും ചെയ്യുക.

ഏതു വിധമാണ് വേണ്ടതെന്നു നേരത്തെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കണം.

3, നായ്ക്കോണി: ഇടത്തു കൈപ്പാദം കമഴ്ത്തിവച്ച് ചൂണ്ടാണിവിരലും ചെറുവിരലുംമാത്രം നിവർത്തി മററു വിരലുകൾ എല്ലാം മടക്കിവയ്ക്കുക. നിവർത്തിപ്പിടിച്ചിരിക്കുന്ന വിരലുകളിന്മേൽ "കുട്ടി" വച്ച് മേല്പോട്ട് എറിയുമ്പോൾ കോലുവീശി അടിക്കുക.

4. അയ്ററിക്കോണി: ഇടത്തുകൈ മടക്കി മുട്ടിന്മേൽ "കുട്ടി" വച്ച് മേല്പോട്ടെറിഞ്ഞ് കോലുകൊണ്ട് അടിക്കുക.

5. ആറേങ്ക്: ഇടത്തുകണ്ണിൻെറ പോളപ്പുറത്ത് "കുട്ടി" വച്ച് കീഴോട്ടിട്ട് കോലുകൊണ്ട് അടിക്കുക.

6. ഉല്ലാസ്സ്: ഈ എണ്ണത്തിനു് പ്രത്യേകമായി രീതിയൊന്നുമില്ല. ഈ എണ്ണം വന്നാൽ കോരിക്കളി മുതൽ വീണ്ടും കളി തുടങ്ങുന്നതാണ്.

ഏതുതരം കളിയിലും "കുട്ടി" എതിർ കക്ഷികളിൽ ആരെങ്കിലും പിടിക്കുക, കോരിക്കളിയിൽ "കുട്ടി" എറിഞ്ഞ് കോലിൽ കൊള്ളിക്കുക, രണ്ടുംമൂന്നും ഘട്ടങ്ങളിലുള്ള ഏതുതരം കളിക്കും ആരംഭത്തിൽ "കുട്ടി"ക്ക് അടികൊള്ളാതിരിക്കുക, "കുട്ടി" എറിയുമ്പോൾ അതു് കുഴിയിൽനിന്നും ഒരു കോലളവിൽ കുറഞ്ഞ അകലത്തിൽ വീണുകിടക്കുക എന്നീ കാരണങ്ങൾകൊണ്ട് ഒരു അടിക്കാരൻെറ കളി പോകുന്നതാണ്. പിന്നെ ആ സംഘത്തിലെ മറെറാരുത്തൻ അടിക്കാരനായി കളി തുടരും. "കുട്ടി" പിടിക്കുന്നവനു് ഒരു പിടുത്തത്തിനു് ഒരു കളിവീതം കൂടുതൽ അയാൾ അടിക്കാരനായിക്കളിക്കുമ്പോൾ അവകാശപ്പെടാവുന്നതാണ്. ഒരുത്തൻെറ കളി പോയാൽ ആ സംഘത്തിലെ മറെറാരുത്തൻ കോരിക്കളി മുതൽ കളി തുടങ്ങേണ്ടതാണ്. ഒരു അടിക്കാരൻ നേടുന്ന ഉല്ലാസ്സുകളുടെ എണ്ണംമാത്രമേ സംഘത്തിൻെറ ആകെത്തുകയിൽ കൂട്ടുകയുള്ളു. ഒരു സംഘത്തിൻെറ അടി

കഴിഞ്ഞാൽ മറുസംഘം അടിക്കാരനായി വീണ്ടും കളിക്കും. ഇരുകൂട്ടരും കളിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ അധികം ഉല്ലാസ്സുകൾ നേടിയ സംഘം ജയിക്കുന്നു.

83. വളയം ഏറു്

ഉപകരണം:– ഒരു വളയം മാത്രം (വളയം=3/8" അല്ലെങ്കിൽ $\frac{1}{4}$" ഇരുമ്പുകമ്പികൊണ്ടു് 18" വ്യാസത്തിൽ വളച്ചുണ്ടാക്കിയതു്.)

കുട്ടികൾ വട്ടത്തിൽ നിൽക്കട്ടെ. വട്ടത്തിനു നടുക്കായി ഒരു ചെറിയ കുററി തറച്ചിരിക്കയോ ഒരു ചെറിയ കല്ലു വച്ചിരിക്കയോ വേണം. വട്ടത്തിൽനിന്നും ഓരോ കുട്ടിയായി വളയം എറിഞ്ഞു് ഈ കുററിക്കു ചുററുമായി വീഴിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അങ്ങനെ വീഴിക്കുന്ന കുട്ടികൾക്കു രണ്ടു് മാർക്കുവീതവും കുററിയിൽ വളയം മുട്ടിക്കുന്നവർക്കു് ഓരോ മാർക്കു് വീതവും കൊടുക്കുക. ഇങ്ങനെ രണ്ടോ മൂന്നോ ചുററു് കളിച്ചുകഴിഞ്ഞതിനുശേഷം മാർക്കു നോക്കി വിജയിയെ നിർണ്ണയിക്കണം.

84. വളയം ഓടിക്കൽ

ഉപകരണം:– ഒരു കുട്ടിക്കു് ഓരോ വളയവും ഓരോ വടിയും വീതം. (വടി ഏകദേശം രണ്ടടിനീളത്തിൽ ഇരുമ്പുകമ്പി എടുത്തു് ഒരററം വളച്ചു കൊളുത്തുപോലെയാക്കിയതു്. ഇതിനു പകരം മരക്കൊമ്പുകളുമാവാം.)

"തയ്യാർ" എന്നു പറയുമ്പോൾ കുട്ടികൾ എല്ലാവരും വളയവും വടിയുമായി ആരംഭരേഖയുടെ പിന്നിൽ നിരന്നുനില്ക്കും. ഏകദേശം 60 അടി അകലെ വിജയരേഖയുണ്ടായിരിക്കും. ഓരോ കുട്ടിയ്ക്കും ഓടുവാൻ മൂന്നോ നാലോ അടി വീതിയിൽ ഓരോ ഇടവഴി രേഖപ്പെടുത്തുന്നതു് നന്നു്. ചൂള കേട്ടാൽ ഉടൻ കുട്ടികൾ വളയം ഉരുട്ടി വടികൊണ്ടു നിയന്ത്രിച്ചു് മുന്നോട്ടു

പോയി വിജയരേഖ കടക്കേണ്ടതാണ്. വളയം ഉരുളാതെ മറി യുന്ന അവസരത്തിൽ അവിടെനിന്ന് വീണ്ടും ഉരുട്ടി ഓട്ടം തുട രേണ്ടതാണ്. ആദ്യം വിജയരേഖ കടക്കുന്ന കുട്ടി ജയിക്കുന്നു.

അധികം കുട്ടികളുള്ളപ്പോൾ അഞ്ചോ പത്തോ (കൈവശമു ള്ള വളയങ്ങളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച്) വീതം കുട്ടികളെക്കൊണ്ട് കളിപ്പിക്കേണ്ടതും അവയിലെ വിജയികളെ (വേണമെങ്കിൽ അടു ത്തവനേയും) കൂട്ടി മറെറാരു സംഘമാക്കി വീണ്ടും കളിപ്പിച്ച് അന്നത്തെ വിജയിയെ കണ്ടുപിടിക്കേണ്ടതുമാണ്.

85. കുഴിക്കുരു

ഉപകരണം:— കുട്ടി ഒന്നുക്ക് പത്തോ പന്ത്രണ്ടോ വീതം കശുവണ്ടിയോ, മാഞ്ചായണ്ടിയോ, പുന്നക്കുരുവോ, ഒരേ വലുപ്പ ത്തിലുള്ള കൽചില്ലുകളോ. ഇതേതായാലും ഈ കളിയിൽ അതി ന് "കുരു" എന്നു പറയും.

രണ്ടുമുതൽ എട്ടോ പത്തോ പേർക്കുമാത്രമേ ഈ കളിയിൽ പങ്കെടുക്കാവൂ. നിലത്ത് ഏകദേശം 4 മുതൽ 6 അംഗുലംവരെ വ്യാസമുള്ളതും 2 മുതൽ 3 അംഗുലംവരെ ആഴമുള്ളതും ആയ ഒരു കുഴിയുണ്ടാക്കുക. ഈ കുഴിയിൽനിന്നും പത്തുപന്ത്രടിയകം ലെയായി ഒരു അടയാളം കാണണം. ഈ അടയാളത്തിൽ മുൻ കാലുവച്ചുകൊണ്ട് ഓരോരുത്തരും ഓരോ കുഴിയിലേക്ക് എറിയും. ആരുടെ കുരു കുഴിയുടെ ഏററവും അടുത്തു വീഴുന്നുവോ അയാൾ ക്ക് ആദ്യം കളിക്കുവാനുള്ള അവകാശം ഉണ്ടായിരിക്കും. മററു ള്ളവർക്ക് അവരവരുടെ കുരുവും കുഴിയുമായുള്ള അകലത്തിന്റെ ക്രമത്തിൽ കളിക്കാം. ആരുടെയെങ്കിലും കുരു കുഴിയിൽ വീഴുന്നു വെങ്കിൽ അയാൾക്കാണ് ആദ്യം കളി എന്നു പറയേണ്ടതില്ല ല്ലോ. ഒന്നിലധികംപേരുടെ കുരു കുഴിയിൽ വീണിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ

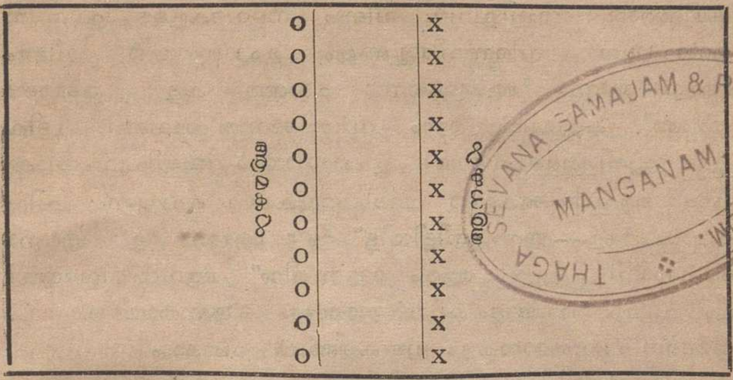
അവർ വീണ്ടും കുരു എറിഞ്ഞു് ആരാണു് ആദ്യം കളിക്കേണ്ടതു് എന്നു തീർച്ചയാക്കേണ്ടതാണു്.

പിന്നീടു് കളിക്കാരുടെ തീർപ്പനുസരിച്ചു് ഓരോരുത്തരും ഈരണ്ടോ മുമ്മൂന്നോ കുരുക്കൾ വീതം ആദ്യം കളിക്കേണ്ടവനെ ഏല്പിക്കുന്നു. കുഴിയിൽനിന്നു നാലോ അഞ്ചോ അടി അകലത്തിൽ മറെറാരു അടയാളമുണ്ടായിരിക്കണം. അവിടെ മുൻകാലു വച്ചുകൊണ്ടു് ആദ്യം കളിക്കേണ്ടയാൾ കുരുക്കൾ എല്ലാം കൂടി ഒരു കൈകൊണ്ടോ രണ്ടു കയ്യുംകൊണ്ടോ കുഴിയിലേയ്ക്കു് എറിയുന്നു. കുഴിയിൽ എല്ലാ കുരുക്കളും വീണാൽ അവയെല്ലാം അയാൾക്കു കിട്ടും. വീണ്ടും വീതമെടുത്തു കളിക്കേണ്ട ക്രമം നിശ്ചയിച്ചു് കളി തുടങ്ങണം. കുഴിയിൽ വീണതു "മുച്ച" (മൂന്നും അതിന്റെ പെരുക്കങ്ങളും) ആണെങ്കിൽ അയാളുടെ കളി പോകും. കുറെ കുരുക്കൾ കുഴിയിലും കുറെ കുഴിക്കു പുറത്തും വീഴുന്നുവെങ്കിൽ പുറത്തുകിടക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും ഒരു കുരു മററുള്ളവർ ചൂണ്ടിക്കാണിച്ചു കൊടുക്കുകയും കുരു എറിഞ്ഞു കളിച്ചവൻ ആ സ്ഥാനത്തു തന്നെ നിന്നുകൊണ്ടു് മറെറാരു കുരു (അതിനായി പ്രത്യേകം തിരിഞ്ഞുവച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു വലിയ കുരുവിനു "വക്കൻ" എന്നു പറയാറുണ്ടു്.) കൊണ്ടു് ആ ചൂണ്ടിക്കാണിച്ച കുരു എറിഞ്ഞു തെറിപ്പിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യുന്നു. ഏറുകൊണ്ടു് ആ കുരു അതിന്റെ സ്ഥാനത്തുനിന്നും ഒരു ചാണിൽകൂടുതൽ അകലം തെറിച്ചുപോയാൽ കളിയ്ക്കുപയോഗിച്ച കുരുക്കൾ എല്ലാം അയാൾക്കു ലഭിക്കുന്നു. ഏറുകൊണ്ട മററു യാതൊരു കുരുക്കളും അനങ്ങരുതു്. അനങ്ങിയാൽ അയാളുടെ കളി പോകുന്നതാണു്. ഏറുകൊള്ളാതെ ചൂണ്ടിയ കുരുവിൽനിന്നും ഒരു ചാണിനകത്തു് വക്കൻവീണു് തെറിച്ചുപോയാൽ കുഴിയിൽ വീണുകിടക്കുന്ന കുരുക്കൾമാത്രം അയാൾക്കെടുക്കാം. വക്കൻകൊണ്ടു് മറേറതെങ്കിലും കുരു തെറിക്കുന്നുവെങ്കിലും, ഏതെങ്കിലും ഒരു കുരു അന

ങ്ങുന്നുവെങ്കിലും, വക്കൻ ഏതെങ്കിലും ഒരു കുരുവിൽ നിന്നു് ഒരു ചാണിൽ കുറവായ അകലത്തിൽ വീണുകിടക്കുന്നുവെങ്കിലും വക്കൻ ചൂണ്ടിയ കുരുവിൽനിന്നു് ഒരു ചാണിൽ അകലെയായി വീണു് അവിടെത്തന്നെ കിടക്കുകയോ തെറിച്ചുപോകയോ ചെയ്യുന്നുവെങ്കിലും കളിക്കാരന്റെ കളി പോകുന്നതും അയാൾക്കു് ആ കുരുക്കളിൽ ഒന്നുംതന്നെ അവകാശപ്പെടുവാൻ പാടില്ലാത്തതുമാകുന്നു. ഇങ്ങനെ അയാളുടെ കളി കഴിഞ്ഞാൽ ബാക്കിയുണ്ടാകുന്ന കുരുക്കൾകൊണ്ടു് രണ്ടാമത്തവൻ കളിക്കും. പിന്നെ മൂന്നാമത്തവൻ. ഇങ്ങനെ കുരുക്കൾ എല്ലാം തീരുന്നതുവരെ ഓരോരുത്തർ മാറി ക്രമത്തിൽ കളിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും. അതിനുശേഷം വീണ്ടും കളിക്കുവാനുള്ള ക്രമം തീർച്ചപ്പെടുത്തുകയും വീതമെടുത്തു രണ്ടാമത്തും കളി തുടങ്ങുകയും ചെയ്യാം. രണ്ടാമത്തെ കളിമുതൽ ക്രമം തീർച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിൽ, മുമ്പിലത്തെ കളിയിൽ അവസാനം കളിച്ചവനു് കുരു എറിയാതെതന്നെ ആദ്യം കളിക്കുവാനുള്ള അവകാശം ലഭിക്കുന്നതും അയാൾക്കുശേഷം കളിക്കേണ്ടവരുടെ ക്രമംമാത്രം കുരുവെറിഞ്ഞു് തീർച്ചയാക്കേണ്ടതുമാണു്. ഇങ്ങനെ രണ്ടോ മൂന്നോപ്രാവശ്യം (അതു് ആദ്യം നിശ്ചയിച്ചിരിക്കും) കളിച്ചുകഴിഞ്ഞതിനുശേഷം ഓരോരുത്തരും നേടിയിട്ടുള്ളതും തോററിട്ടുള്ളതുമായ കുരുക്കളുടെ എണ്ണപ്രകാരം ജയാപജയങ്ങൾ തീരുമാനിക്കപ്പെടുന്നു.

86. ആന; ആമ

ഏകദേശം 60 അടി നീളവും 30 അടി വീതിയുമുള്ള ഒരു കളം വരയ്ക്കുക. അതിന്റെ നടുവിലായി ഉദ്ദേശം 6 അടി അകലത്തിൽ രണ്ടു വരയും വരച്ചിരിക്കണം. ചിത്രത്തിൽ നോക്കുക.



THAGA SEVANA SAMAJAM & READING ROOM. MANGANAM

കുട്ടികളെ രണ്ടു സംഘങ്ങളായി ഭാഗിക്കണം. ഒരു സംഘം ആനകളും മറ്റസംഘം ആമകളും. നടുവിലുള്ള ഒരു വരയുടെ പിന്നിൽ ആനകളും രണ്ടാമത്തെ വരയുടെ പിന്നിൽ ആമകളും നിരന്നുനില്ക്കട്ടെ. അവരവർ നില്ക്കുന്ന കളത്തിന്റെ അററത്തുള്ള വക്കിന് പുറംഭാഗം അവരവരുടെ രക്ഷാസ്ഥാനങ്ങളാണു്. ആനകളുടേയും ആമകളുടേയും മദ്ധ്യേയുള്ള സ്ഥലത്തിന്റെ ഒരററത്തായി ഉപാദ്ധ്യായൻ നിന്നു് "ആ—" എന്നു നീട്ടി "മ" യെന്നോ "ന" യെന്നോ അവസാനിപ്പിക്കുന്നു. പറഞ്ഞതു് "ആ—ന" എന്നാണെങ്കിൽ ആനകൾ തങ്ങളുടെ രക്ഷാസ്ഥാനങ്ങളിലേയ്ക്കു് ഓടണം. ആമകൾ അവരെ പിടിക്കുവാൻ പുറകെ ഓടിയെത്തുന്നു. ആമകൾ തൊടുന്ന ആനകളെല്ലാം കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കേണ്ടതാണു്. ഒരു ആമയ്ക്കു് എത്ര ആനകളെ വേണമെങ്കിലും തൊടാം. ആനകൾ അവരുടെ കളത്തിനററത്തുള്ള രക്ഷാസ്ഥാനത്തിൽ എത്തിച്ചേൎന്നതിനുശേഷം ആമകൾ അവരെ തൊട്ടാൽ അതു കണക്കാക്കപ്പെടുകയില്ല. ഇതുപോലെതന്നെ "ആ—മ" എന്നാണു് ഉപാദ്ധ്യായൻ പറഞ്ഞതെങ്കിൽ ആമകൾ ഓടുകയും ആനകൾ അവരെ പിടിയ്ക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യും. ഒരിക്കൽ ഇപ്രകാരം കളിച്ചു

കഴിഞ്ഞാൽ ശേഷിച്ചവർ വീണ്ടും നട്ടവരകളുടെ പിന്നിൽ മുൻപോലെ നിരന്നുനില്ക്കേണ്ടതും ഉപാദ്ധ്യായൻ വീണ്ടും "ആന"യെന്നോ "ആമ"യെന്നോ പറഞ്ഞു കളി തുടരേണ്ട തുമാണ്. കളിയിൽ രസം വർദ്ധിക്കുന്നതിനുവേണ്ടി കുട്ടികളുടെ പ്രതീക്ഷക്കെതിരായി ഉപാദ്ധ്യായൻ ബുദ്ധിപൂർവ്വം വാക്കുകൾ ആവർത്തിക്കുകയോ മാറിപ്പറയുകയോ ചെയ്യണം. ചിലപ്പോൾ "ആ---എന്നു നീട്ടിയിട്ട് "ട്" എന്നോ "ള്" എന്നോ അവസാനിപ്പിച്ചാൽ ആരും ഓടുന്നതിന് ആവശ്യമില്ലയെങ്കിലും ചിലർ അങ്ങോട്ടും ചിലർ ഇങ്ങോട്ടും ഓടുന്നതായി കാണാം. ഇങ്ങനെ പല തമാശകളും ഈ കളിയിൽ ഉണ്ടാക്കാം.

മററു വിധങ്ങൾ

നട്ടവരകളുടെ ഇരുവശങ്ങളിലും കുട്ടികൾ നില്ക്കുന്നതിനു പകരം ഇരുന്നോ, നെട്ടനീളം വരയിൽ കാലുമുട്ടിച്ചുകിടന്നോ കളി ആരംഭിക്കാവുന്നതാണ്. "ആന; ആമ" എന്നീ വാക്കുകൾക്കുപകരം ആദ്യത്തെ അക്ഷരം യോജിക്കുന്ന ഏതു വാക്കുകളും ഉപാദ്ധ്യായന്റെ യുക്തംപോലെ ഉപയോഗിക്കാം.

87. രാവും പകലും

ഉപകരണം:– ഏകദേശം 4 അംഗുലം ചതുരമുള്ള ഒരു മരക്കട്ട. അതിന്റെ മൂന്നു വശങ്ങൾ കറുത്ത ചായമിട്ടതും മററു മൂന്നു വശങ്ങൾ വെളുത്ത ചായമിട്ടതുമായിരിക്കണം. കറുത്ത വശങ്ങൾ രാവിനേയും വെളുത്ത വശങ്ങൾ പകലിനേയും കുറിക്കുന്നു.

"ആന; ആമ" എന്ന കളിപോലെതന്നെയാണ് ഇതും നട്ടവരകളുടെ പുറകിൽ നില്ക്കുന്ന സംഘങ്ങളെ "രാവ്" എന്നും "പകല്" എന്നും പേരു വിളിക്കണം. ഉപാദ്ധ്യായൻ നടുവിൽ ഒരററത്തുനിന്നു് ചതുരക്കട്ട ആ ഇടനാഴിയിൽ

ഉരുളത്തക്കവണ്ണം എറിയുന്നു. അതു നിലത്തുവീണ് അനങ്ങാതെയാകുമ്പോൾ കറുത്തഭാഗമാണ് മുകളിൽ വരുന്നതെങ്കിൽ രാവുകൾ രക്ഷാസ്ഥാനത്തേയ്ക്കു് ഓടേണ്ടതും പകലുകൾ അവരെ പിടിയ്ക്കുവാൻ ശ്രമിക്കേണ്ടതുമാണ്. അതുപോലെ വെളുത്ത ഭാഗം മുകളിലായി കട്ട വീണാൽ പകലുകൾ ഓടുകയും രാവുകൾ പിടിയ്ക്കുവാൻ ശ്രമിക്കയും ചെയ്യും. തൊട്ടവർ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കുകയും ശേഷിക്കുന്നവർ വീണ്ടും നട്ടവരകളുടെ പിന്നിൽ നിരന്നുനില്ക്കുകയും ചെയ്തു് ഉപാദ്ധ്യായൻ കട്ട എറിഞ്ഞു് കളി തുടരുന്നതാണ്. ഈ കളിയ്ക്കു "കറുപ്പും വെളുപ്പും" എന്നും പേരു കൊടുക്കാം.

88. തലയും വാലും

ഉപകരണം; ഒരു കാലണനാണയം.

"രാവും പകലും" എന്ന കളിപോലെതന്നെ, എന്നാൽ മരക്കട്ടയ്ക്കുപകരം നാണയം ഉപയോഗപ്പെടുത്തണം. നാണയത്തിൻെറ തലയുള്ള വശത്തിന് "തല" യെന്നും മറുവശത്തിന് "വാലു്" എന്നും പേരു പറയും. അതനുസരിച്ചു് ഒരു സംഘത്തിനു "തല" യെന്നും മറുസംഘത്തിന് "വാലു്" എന്നും പേരു കൊടുത്തിരിക്കണം. കളിയുടെ സമ്പ്രദായവും നിയമങ്ങളുമെല്ലാം മുൻപറഞ്ഞ കളിയിലെപ്പോലെ.

89. ഒററശ്വാസം

ഏകദേശം 30 അടി സമചതുരമുള്ള ഒരു സ്ഥലത്തിൻെറ ഇരുവശങ്ങളിലും കുട്ടികൾ രണ്ടു സംഘമായി തിരിഞ്ഞു നിരന്നുനില്ക്കുന്നു. ഒരു വശത്തുനിന്നും ഒററശ്വാസപ്പാട്ടുമായി (അനുബന്ധമായി പണ്ടുമുതൽ നടപ്പുള്ള ഏതാനും ഒററശ്വാസപ്പാട്ടുകൾ ചേർത്തിട്ടുണ്ടു്.) കളത്തിൽ പ്രവേശിക്കുന്നു. ഇയാളെ "ആക്രമി" എന്നു പറയാം. ഇയാളുടെ ഉന്നം പാട്ടു നിറുത്താതെ അതായത്തു ഒററശ്വാസത്തിൽത്തന്നെ—എതിർസംഘത്തിലെ കുട്ടികളെ തൊട്ടു് തൻെറ സംഘത്തിൽ വന്നു

ചേരുകയെന്നുള്ളതാണു്. അങ്ങനെ അയാൾക്ക ചെയ്യുവാൻ സാധിച്ചാൽ അയാൾ തൊട്ടവരൊക്കെ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കണം. എന്നാൽ അതേസമയംതന്നെ എതിർകക്ഷികൾ അക്രമിയെ പിടിച്ചുനിർത്തി അയാളുടെ ശ്വാസം അഥവാ പാട്ടു് അവസാനിപ്പിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കും. അക്രമിക്കു്, തന്നെ തടയുവാൻ വരുന്ന എതിരാളികളെ വലിച്ചുംകൊണ്ടോ വെട്ടിച്ചോടിക്കൊണ്ടോ തിരികെ തൻെറ സംഘത്തിലേയ്ക്കുവരാം. അങ്ങനെ ചെയ്താൽ തൻെറ മേൽ തൊട്ടവരും താൻ തൊട്ടവരുമായ എതിർസംഘത്തിലെ കുട്ടികൾ എല്ലാവരും കളിയിൽനിന്നു മാറിനില്ക്കണം. തൻെറ സംഘത്തിൽ എത്തിച്ചേരുന്നതിനുമുമ്പു്, തന്നെ പിടിച്ചുനിറുത്തിയാലും അല്ലെങ്കിലും തൻെറ പാട്ടു നിന്നുപോയാൽ താൻ തൊട്ടവരും തന്നെ തൊട്ടവരും കളിയിൽനിന്നു മാറിനില്ക്കേണ്ടതില്ല. എന്നുമാത്രവുമല്ല ആ അക്രമി ചൈതന്യരഹിതനായിത്തീരുകയും വീണ്ടും കളിക്കുവാൻ അയോഗ്യനെന്നു ഗണിക്കപ്പെടുകയും ചെയ്യും. അതിനാൽ അയാൾ കളിയിൽനിന്നു മാറിനില്ക്കേണ്ടതാണു്. ഒരു വശത്തുനിന്നു് ഇറങ്ങിയ അക്രമിയുടെ കളി കഴിഞ്ഞാൽ ഉടൻ മറുവശത്തുനിന്നു് ഒരുത്തൻ പാട്ടോടുകൂടി അക്രമിയായി ഇറങ്ങി കളി തുടരും. ഇങ്ങനെ അക്രമികൾ ഇരുവശത്തുനിന്നും മാറിമാറി ഇറങ്ങിക്കളിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും. ഏതു സംഘത്തിലെ കുട്ടികൾ ആദ്യം നിശ്ശേഷം അവസാനിക്കുന്നുവോ ആ സംഘം പരാജയപ്പെടുകയും മറുസംഘം ജയിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

സൂചന: ഈ കളിതന്നെ കൂടുതൽ സംഘടിതമാക്കിയതാണു് "ചെഡുകുഡു" എന്ന പേരിൽ അറിയപ്പെടുന്നതു്. അതു് ഇന്ത്യൻ ഒലിംപിക്കു് കളികളിൽപ്പെട്ടതും ഭാരതമൊട്ടുക്കു് പ്രചാരത്തിലിരിക്കുന്നതുമാകുന്നു.

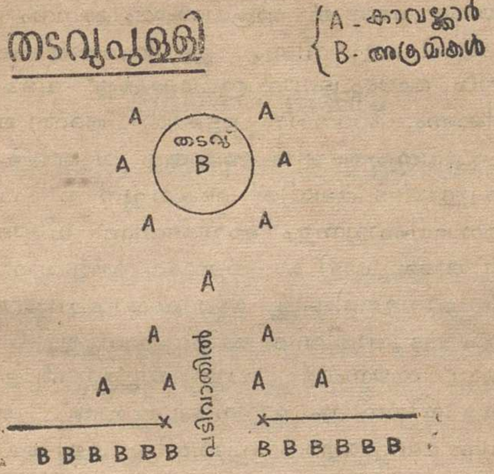
90. കിളിവാതിൽ

ഇതു് ഒററശ്വാസക്കളിയിൽപ്പെട്ടതാണു്. കളിസ്ഥലം ഏകദേശം 25 അടി ചതുരമുണ്ടായിരിക്കണം. എട്ടോ പത്തോ പേർ വീതമുള്ള രണ്ടു സംഘക്കാക്കു് ഇതിൽ പങ്കെടുക്കാം. കളിക്കാരിൽ ഒരു സംഘം കിളികളും മറ്റസംഘക്കാർ പിടുത്തക്കാരുമാണു്. പിടുത്തക്കാർ കളിസ്ഥലത്തിൻെറ വെളിയിൽ ഒരു ഭാഗത്തായി നിരന്നുനില്ക്കും. കിളികളിൽനിന്നു രണ്ടുപേർ കളിസ്ഥലത്തിൻെറ നടുവിൽ പിടുത്തക്കാക്കഭിമുഖമായിനിന്നു് കൈകരം കൂട്ടിച്ചേത്തു് പൊക്കിപ്പിടിച്ചു് ഒരു വാതിലുണ്ടാക്കും. ഇതാണു് കിളിവാതിൽ. ഒരു കിളി ഈ വാതില്ക്കൽ പിന്നിലായി നില്ക്കും. പിടുത്തക്കാരിൽ ഒരുത്തൻ ഒററശ്വാസപ്പാട്ടോടുകൂടി കളത്തിൽ പ്രവേശിച്ചു് കിളിവാതിലിൽക്കൂടി കടന്നു് കിളിയെ പിടിക്കുവാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കിളി വെട്ടിച്ചു് ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നതാണു്. പിടുത്തക്കാരനു് ആദ്യം ഒരു പ്രാവശ്യംമാത്രമേ കിളിവാതിലിൽക്കൂടി കടന്നുപോവാൻ തടസ്സമില്ലാതിരിക്കയുള്ളൂ. അതിനുശേഷം അയാറം അതിൽക്കൂടി കടക്കുവാൻ ശ്രമിച്ചാൽ വാതിൽപൂട്ടി അതായതു് കൈകരം താഴ്ത്തി അയാളെ തടസ്സപ്പെടുത്തുവാൻ വാതിലുണ്ടാക്കിയിരിക്കുന്നവക്കു് അവകാശമുണ്ടായിരിക്കും. കിളിക്കു് സ്വാതന്ത്ര്യമായി എപ്പോഴും വാതിലിൽക്കൂടി അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും കടക്കാം. ഒററശ്വാസപ്പാട്ടു നിറുത്തുന്നതിനുമുമ്പു് പിടുത്തക്കാരൻ കിളിയെ തൊട്ടാൽ ആ കിളി കളിയിൽനിന്നും വെളിയിൽ പോകണം. മററൊരു കിളി വാതിലിൽ വന്നുനില്ക്കുയും പിടുത്തക്കാരിൽ ആരെങ്കിലും ഒററശ്വാസപ്പാട്ടോടുകൂടി പ്ര

വേശിച്ചു കളി തുടരുകയും ചെയ്യും. കളിയിൽനിന്നും വെളിയിൽപ്പോയ രണ്ടു കിളികൾക്ക് നടുക്കുവന്നു വാതിലുണ്ടാക്കി നില്ക്കാവുന്നതും അങ്ങിനെ ചെയ്തു് ആദ്യം വാതിലുണ്ടാക്കി നിന്നവരെ കളിക്കാനനുവദിക്കാവുന്നതുമാണ്. കിളിയെ തൊടുന്നതിനുമുമ്പ് പിട്ടത്തക്കാരൻെറ പാട്ടു നിന്നുപോയാൽ അയാൾ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കണം. അങ്ങനെ ശ്വാസംമുട്ടി പുറത്തുപോയ ആൾക്ക് വീണ്ടും പിട്ടത്തക്കാരനായി വരുവാൻ പാടില്ല. ഒരു പിട്ടത്തക്കാരന് കിളിയെ തൊടുവാൻ സാധിക്കാതെ വരുകയും എന്നാൽ പാട്ടു നിറുത്താതെ തൻെറ സംഘത്തിലേയ്ക്കു മടങ്ങിവരുവാൻ കഴികയും ചെയ്താൽ അയാൾക്ക് വീണ്ടും പിട്ടത്തക്കാരനായി പോകാവുന്നതാണ്. ഇങ്ങനെ കളിച്ച് പിട്ടത്തക്കാർ എല്ലാവരും ശ്വാസംമുട്ടി കളിയിൽനിന്നും പോകുന്നതിനുമുമ്പ് കിളികളെല്ലാം പിടിക്കപ്പെട്ടുപോയാൽ പിട്ടത്തക്കാരുടെ സംഘം ജയിക്കുന്നു. കിളികൾ എല്ലാം പിടിക്കപ്പെടുന്നതിനുമുമ്പ് പിട്ടത്തക്കാരെല്ലാം കളിയിൽനിന്നു പോകുവാനിടവന്നാൽ കിളികൾ ജയിക്കും. വീണ്ടും വശംമാറി അതായതു് കിളികൾ പിട്ടത്തക്കാരായും ആദ്യത്തെ പിട്ടത്തക്കാർ കിളികളായും കളി തുടരുന്നതാണ്.

91. തടവുപുള്ളി

പത്തോ പന്ത്രണ്ടോ കുട്ടികൾ വീതമുള്ള രണ്ടു സംഘങ്ങൾക്ക് ഈ കളിയിൽ പങ്കെടുക്കാം. ഒരു സംഘം അക്രമികളും മററതു് കാവൽക്കാരും. കളിസ്ഥലത്തിനു നടുക്ക് ഒരു വര വരച്ചിരിക്കണം. ഇതു് ഇരു സംഘങ്ങൾക്കും ഇടയിലുള്ള ഒരു മതിലാണ്. ആ വരയുടെ നടുക്കായി ഉദ്ദേശം 6 അടി അകലത്തിൽ രണ്ടു് അടയാളങ്ങൾവച്ചു് ഒരു പടിവാതിൽ ഉണ്ടാക്കണം. ഒരു സംഘത്തിൻെറ താവളത്തിൽ നിന്നു മറുവശത്തേയ്ക്കു കടക്കുന്നതു ഈ പടിവാതിലിൽക്കൂടി



ആയിരിക്കണം. ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുംവണ്ണം കാവല്ക്കാരുടെ താവളത്തിൽ നടുവരയിൽനിന്നും ഏകദേശം ഇരുപതടി അകലെയായി ഒരു ചെറിയ വട്ടം വരച്ചിട്ടുണ്ടാകും. ഇതു തടവാണ്. അക്രമികളിൽ ഒരുത്തൻ ഈ വട്ടത്തിൽ തടവുപുള്ളിയായിരുന്നാണ് കളി തുടങ്ങുന്നതു്. തടവുപുള്ളിയെ മോചിപ്പിക്കുവാൻ അക്രമികൾ ശ്രമിക്കയും അതിനെ തടയുവാൻ കാവൽക്കാർ ജാഗ്രതയുള്ളവരായിരിക്കയുമാണ് കളിയുടെ ആശയം. തടവുപുള്ളിയെ മോചിപ്പിക്കുന്നതിനായി അക്രമികളിൽ ഒരുത്തൻ വാതിലിൽക്കൂടി ശത്രുതാവളത്തിൽ ഒററശ്വാസപ്പാട്ടോടുകൂടി പ്രവേശിക്കുന്നു. പാട്ടു നിർത്താതെ അയാൾ കാവല്ക്കാരിൽ ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ തൊട്ടവർ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കണം. ഇങ്ങനെ അയാൾ കാവല്ക്കാരെ തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കുമ്പോൾ തടവുപുള്ളിക്കു് അവരെ വെട്ടിച്ചു പോരുവാൻ ശ്രമിക്കാം. അയാൾ അങ്ങനെ രക്ഷപ്പെടുവാൻ ശ്രമിക്കുന്ന അവസ

രത്തിൽ കാവല്ക്കാരിൽ ആരെങ്കിലും അവരുടെ താവളത്തിൽ വച്ച് അയാളെ തൊട്ടാൽ അക്രമിസംഘം മുഴുവനും തോററതായി കണക്കാക്കി കളി വീണ്ടും തുടങ്ങേണ്ടതായിവരും. അതിനാൽ അയാഠ രക്ഷപ്പെടുവാൻ ശ്രമിക്കേണ്ടതു് വളരെ സൂക്ഷിച്ചിട്ടായിരിക്കണം. ഒററശ്വാസപ്പാട്ടുകാരൻ തൻെറ അക്രമവേളയിൽ ഒരു പ്രാവശ്യം തടവിൽ അതായതു വട്ടത്തിൽ പ്രവേശിച്ചു് തടവുപുള്ളിയുടെ തലയിൽ കൈവച്ചുനിന്നു് പാട്ടുനിത്തിഅല്പം ആശ്വസിക്കാവുന്നതും അവിടെനിന്നു വിട്ടാൽ വീണ്ടും ശ്വാസം നിത്താതെ ഓടി കാവൽക്കാരെ തൊടുവാൻ ശ്രമിക്കയോ തൻെറ താവളത്തിലേയ്ക്കു മടങ്ങുകയോ ചെയ്യേണ്ടതും ആകുന്നു. അയാഠ പടിവാതിലിൽ തൻെറ താവളത്തിൽ പ്രവേശിക്കുന്നതിനുമുമ്പു് ശ്വാസംമുട്ടി പാട്ടു നിത്തുവാൻ ഇടവന്നാൽ അയാഠ കളിയിൽനിന്നും മാറിനില്ക്കേണ്ടതാണ്. അക്രമിസംഘത്തിൽനിന്നു മറെറാരുത്തൻ പ്രവേശിച്ചു കളി തുടരും. ഇങ്ങനെ കളിച്ചു് കാവൽക്കാരുടെ എണ്ണം കുറഞ്ഞുവരുമ്പോഠ തടവുപുള്ളിക്കു ചാടിപ്പോരുവാൻ അവസരം കിട്ടും. തടവുപുള്ളി ആരും തൊടാതെ രക്ഷപ്പെട്ടു തൻെറ സംഘത്തിൽ ചേന്നാൽ കളി അവസാനിച്ചു, അക്രമികളുടെ സംഘം ജയിക്കുന്നതാണ്. വീണ്ടും വശംമാറി അതായതു് അക്രമികഠ കാവൽക്കാരായും ആദ്യത്തെ കാവൽക്കാർ അക്രമികളായും കളി തുടരാം.

SEVANA SAMAJAM & READING ROOM. THAGA
MANGANAM.

VI

കഥാഭിനയങ്ങൾ

അഥവാ അഭിനയവിനോദങ്ങൾ

കുട്ടികളിൽ കണ്ടുവരാറുള്ള അനുകരണത്തിനും അഭിനയത്തിനും ഉള്ള അഭിരുചി, കഥ കേൾക്കുന്നതിനുള്ള താൽപര്യം മുതലായ വിശേഷഗുണങ്ങളെ ആസ്പദമാക്കി അവരുടെ പ്രവൃത്തനാസക്തിയെ തൃപ്തിപ്പെടുത്തുവാനും അതുവഴി അവക്ക് ഉന്മേഷവും ഉല്ലാസവും ദേഹത്തിന് ആയാസവും പ്രദാനം ചെയ്‌വാനും ഉതകുന്ന ഒരുതരം വിനോദങ്ങൾക്കാണ് കഥാഭിനയങ്ങൾ അഥവാ അഭിനയവിനോദങ്ങൾ എന്നു പറഞ്ഞുവരുന്നത്. ഏതെങ്കിലും ഒരു കഥ (അതിൽ നമുക്കു നിത്യപരിചിതങ്ങളായ ഏതെങ്കിലും ഒരു സംഭവം. ജീവിതത്തിന്റെ ഒരു വശം, നമ്മുടെ ചുററുപാടും കാണാവുന്ന വിശേഷങ്ങളിൽ വല്ലതും എന്നിങ്ങനെ പലതും ഉൾപ്പെടും) തന്മയത്വത്തോടുകൂടി കുട്ടികൾക്ക് പറഞ്ഞുകൊടുക്കുകയും അതിലെ ഓരോ ഭാഗവും കുട്ടികൾ കഥ പറയുന്നതിനോടൊപ്പം അഭിനയിക്കയും അതിലെ കഥാപാത്രങ്ങളെ, മനുഷ്യർ, മൃഗങ്ങൾ, പക്ഷികൾ, യന്ത്രങ്ങൾ, വാഹനങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെയെന്തായാലും അതാതു സ്ഥാനങ്ങളിൽ ആവതും സൂക്ഷ്മമായി അനുകരിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന ഒരു വിനോദമാണിത്.

ഇത്തരം വിനോദങ്ങൾ വിജയപ്രദമാകണമെങ്കിൽ ഉപാദ്ധ്യായൻ വളരെ മനസ്സിരുത്തേണ്ടിവരും. കഥകൾ ആവുന്നതും തന്മയത്വത്തോടുകൂടി പറഞ്ഞുകൊടുക്കുകയും അതിനുവേണ്ട ഒരു അന്തരീക്ഷം സൃഷ്ടിക്കുകയും ചെയ്താൽമാത്രമേ കുട്ടികൾ

തന്നത്താൻ മറന്ന് ഇതിൽ പങ്കെടുക്കുകയുള്ളൂ. ഉപാദ്ധ്യായനും കുട്ടികളോടൊപ്പം അഭിനയത്തിനും അനുകരണത്തിനും തയ്യാറാകുന്നില്ലെങ്കിൽ പരാജയം തന്നെയായിരിക്കും ഫലം. കഥകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലും ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതുണ്ട്. കുട്ടികളുടെ പ്രായത്തിന്നനുസരിച്ചതും അവക്ക് രസിക്കത്തക്കതുമായിരിക്കണം കഥ. അതിൽ പലതരം അഭിനയങ്ങൾക്കും അനുകരണങ്ങൾക്കും വിവിധ ശബ്ദങ്ങൾ പുറപ്പെടുവിക്കുന്നതിനും സൗകര്യമുണ്ടായിരിക്കണം. ചുരുക്കത്തിൽ പറയുകയാണെങ്കിൽ കഥാഭിനയത്തിൽ കുട്ടികൾ തന്നത്താൻ മറന്ന് അതിന്റെ അന്തരീക്ഷത്തിൽ അവർ നിർബാധം വിഹരിച്ചു സംതൃപ്തിയടയുവാൻ ഇടയാകുന്നതിനുവേണ്ട സകല മുൻകരുതലുകളും ഉപാദ്ധ്യായൻ നേരത്തെതന്നെ ചെയ്തിരിക്കണം.

ഉദാഹരണത്തിനുമാത്രം ചിലജാതി കഥകളും അവയുടെ അഭിനയത്തിനുവേണ്ടുന്ന കുറിപ്പുകളും താഴെ കൊടുക്കുന്നു. അതേപടി പകർത്താനുള്ളവയല്ല. അതാതു സ്ഥലങ്ങളിലെ കുട്ടികളുടെ അഭിരുചിക്കു ചേരത്തക്കവണ്ണം ഇവകളെ ഭേദപ്പെടുത്തേണ്ടതും ഉപാദ്ധ്യായന്മാർ സ്ഥലത്തിനും കുട്ടികൾക്കും യോജിച്ചവണ്ണം സ്വന്തമായി പുതിയ കഥകൾ ഉണ്ടാക്കേണ്ടതുമാണ്. കഥാപാത്രങ്ങൾ കഥാസംഭവങ്ങൾ എന്നിവ കുട്ടികൾക്കു പരിചയമുള്ളവയും അവർക്കനുഭവമുള്ളവയുമായിരിപ്പാൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കണം.

1. പയറുനടൽ

"കുട്ടികളേ, നിങ്ങളുടെ വീട്ടിൽ പയറു നടാറുണ്ടോ? അതു നടുന്നതു് എങ്ങനെയെന്നു് കണ്ടിട്ടുള്ളവരുണ്ടോ ഇവിടെ? ആട്ടെ, ആരെങ്കിലും പയറു നട്ടിട്ടുണ്ടോ?" ഈ ചോദ്യങ്ങൾക്കെല്ലാം കുട്ടികൾ ചൊടിയായി മറുപടി പറയുന്നതായിരിക്കും. വീണ്ടും "എങ്ങനെ

യാണ് പയറു നട്ടുന്നത്? അതിനാദ്യം എന്തുവേണം? പിന്നെയെന്തു ചെയ്യും?" എന്നിങ്ങനെ രണ്ടുമൂന്നു ചോദ്യങ്ങളും കൂടി ചോദിച്ച് കുട്ടികളെ അതിൽ ഉൽസുകരാക്കിത്തീർക്കണം. അതിൽപ്പിന്നെ "നോക്കു, ഇവിടെ എത്ര സ്ഥലമാണ് വെറുതെ കിടക്കുന്നത്! നമുക്കും ഇവിടെ കുറെ പയറുനടാം" എന്നു പറഞ്ഞ് ഉടനെ കഥാഭിനയത്തിൽ പ്രവേശിക്കേണ്ടതാണ്.

കഥ: ആട്ടെ, വരൂ, നമുക്കു പോയി മമ്മട്ടി എടുത്തുകൊണ്ടു വരാം.

അഭിനയം: ഉപാദ്ധ്യായൻ ഓട്ടുന്നു. കുട്ടികൾ പിന്നാലെയും.

കഥ: ഇവിടെയായിരുന്നല്ലോ അതു് വച്ചിരുന്നത്—എവിടെ, കാണാനില്ലല്ലോ!

അഭിനയം: ഓടി മുറിയിൽ എത്തിയതായി നടിച്ചുനില്ക്കുകയും ചുററും മമ്മട്ടി തിരയുന്നതായി അഭിനയിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

കഥ: അല്ലാ! ഇതാരാണ് ഇത്ര പൊക്കത്തിൽ എടുത്തുവച്ചതു്? കയ്യെത്തുമോ? നോക്കു.

അഭിനയം: മേല്പോട്ടു നോക്കുകയും വലത്തുകൈ ആവുന്നതും വലിച്ചു പൊക്കുകയും ചെയ്യണം.

കഥ: കിട്ടിയില്ല, ഒന്നുകൂടി നോക്കുക.

അഭിനയം: ഇടത്തുകൈ പൊക്കുന്നു.

കഥ: പററിയില്ല, ഒന്നു ചാടിനോക്കിയാലോ.

അഭിനയം: മേല്പോട്ടു ചാടണം.

കഥ: ഒരു കാര്യം ചെയ്യാം. മുററത്തു് ഒരു കല്ലു കിടപ്പുണ്ടു്. അതെടുത്തുകൊണ്ടുവന്നാൽമതി.

അഭിനയം: എല്ലാവരും കുറച്ചു ദൂരം നടക്കുന്നു. അതിനുശേഷം നിന്നു് കുനിഞ്ഞു് കല്ലെടുത്തു് പൊന്തിക്കുവാൻ ശ്രമി

ക്കും. ഭാരം കൂടിയതിനാൽ വളരെ ശ്രമപ്പെടേണ്ടതായി അഭിനയിക്കുന്നു. രണ്ടുമൂന്നുപ്രാവശ്യം ഇപ്രകാരം കുനിയുകയും നിവരുകയും വേണം. ഒടുവിൽ കല്ല് ഇളക്കി പൊക്കിയെടുത്തുകൊണ്ട് പോകുന്നതായി നടിച്ചുംകൊണ്ടു പഴയ സ്ഥാനത്തേയ്ക്കു പോകുന്നു. അവിടെ കല്ല് സൂക്ഷിച്ച് പതുക്കെ കുനിഞ്ഞ് നിലത്തു വയ്ക്കുന്നതായി അഭിനയം.

കഥ: ആട്ടെ, കല്ലിന്മേൽ കയറിനിന്നു കൈ എത്തുമോ എന്നു നോക്കാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും കല്ലിന്മേൽ കയറി സൂക്ഷ്മസ്ഥിതി തെററാതെ നിൽക്കുന്നതായി നടിച്ച്, ആദ്യം വലത്തുകൈയും പിന്നെ ഇടത്തുകൈയും മാറിമാറി പൊക്കി എത്തിച്ചുനോക്കുന്നു.

കഥ: ആവൂ! കിട്ടി; ഇനി നമുക്കു പോകാം.

അഭിനയം: മമ്മട്ടി കിട്ടിയതായും അതു് തോളിൽ വയ്ക്കുന്നതായും അഭിനയിച്ചു വീണ്ടും ഓടുന്നു.

കഥ: ഇനി നമുക്ക് ഈ സ്ഥലം കിളക്കണം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽനിന്ന് രണ്ടു കയ്യും കൊണ്ടു മമ്മട്ടി പിടിച്ച് കൈ ഉയർത്തി നിലം കിളയ്ക്കുന്നതായി അഭിനയിക്കുന്നു. കിളക്കുമ്പോൾ കാൽ കവച്ചുനിന്ന് നല്ലവണ്ണം കുനിയേണ്ടതും അതിനുശേഷം നിവന്ന് വീണ്ടും അപ്രകാരം ചെയ്യേണ്ടതുമാണ്. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ ഓരോ വെട്ടിനുശേഷവും ഓരോ അടി പിന്നോക്കം നടക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും. പത്തോ പതിനഞ്ചോ പ്രാവശ്യം ഇപ്രകാരം ചെയ്യേണ്ടതാണ്.

കഥ: മതി. കിളച്ചതു മതി. ഇനി ഇവിടത്തെ പുല്ലു തപ്പിക്കളഞ്ഞു് മണ്ണു നിരപ്പാക്കാം.

അഭിനയം: മമ്മട്ടി അകലെ മാററി വയ്ക്കുന്നതായി നടിച്ച് മടങ്ങിവന്നു കാലുകവച്ചുനിന്നുംകൊണ്ടു് പുല്ല് മാന്തി മാററ

ന്നതായും കൈപ്പടം വീശിക്കൊണ്ടു് മണ്ണു് നിരപ്പാക്കുന്നതായും ഭാവം.

72858

കഥ: കൊള്ളാം; നമുക്കിനി മമ്മട്ടി കൊണ്ടുപോയിവച്ച പെട്ടിയിൽനിന്നും പയറെടുത്തുകൊണ്ടുവന്നു പാകാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും മമ്മട്ടിയെടുത്തു് തോളിൽവച്ചു് ഓടി മുമ്പിലത്തെപ്പോലെ കല്ലിന്മേൽ സൂക്ഷ്മസ്ഥിതി തെററാതെ കയറിനിന്നു രണ്ടുകയ്യും പൊക്കി എത്തിച്ചു് മമ്മട്ടി പഴയസ്ഥാനത്തു് വയ്ക്കുന്നതായി ഭാവിക്കുന്നു. അതിനുശേഷം അവിടെനിന്നും ഓടി വീട്ടിൽ പ്രവേശിക്കുന്നതായി നടിച്ചു്, അതായതു് നടക്കല്ലിൽ കാലു് പൊക്കിവച്ചു് രണ്ടുമൂന്നടി വച്ചതിനു ശേഷം നടന്നു മുറിയിൽ എത്തി പെട്ടി തുറക്കുന്നതായി നടിക്കുന്നു. എന്നിട്ടു് ഷർട്ടു് കൂട്ടിപ്പിടിച്ചതിലേയ്ക്കു് പയറുവാരി ഇടുന്നതായി അഭിനയിച്ചു് പെട്ടി അടയ്ക്കുന്നു. വീണ്ടും നടന്നു് ആദ്യസ്ഥാനത്തു് വട്ടത്തിൽ വന്നുനിന്നതിനു ശേഷം വലത്തുകൈകൊണ്ടു് വിത്തുവാരി വീശി വിതയ്ക്കുന്ന ഭാവം അഭിനയിക്കണം. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ എല്ലാവരും ഇടത്തോട്ടു തിരിഞ്ഞു് വട്ടത്തിൽ നടക്കേണ്ടതാണു്. സന്ദർഭോചിതമായ പാട്ടുപാടുന്നതും നന്നായിരിക്കും.

കഥ: നന്നായി. ഇനി നമുക്കു് എല്ലാവർക്കും പോയി കൈകാലുകൾ കഴുകാം.

അഭിനയം: അടുത്ത ഒരു കുളത്തിലേയ്ക്കെന്നപോലെ എല്ലാരും നടന്നു് കുറച്ചു കഴിയുമ്പോൾ നിൽക്കുകയും ഓരോരുത്തരും അടുത്തിരിക്കുന്ന ഒരു കുടം എടുത്തു് വെള്ളം കോരി കയ്യും കാലും തേച്ചു കഴുകുന്നതായും ഭാവം.

കഥ: ഇനി, നമുക്കു മടങ്ങാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും പിരിഞ്ഞു പോകുന്നതായി നടിക്കുന്നു.

അടുത്ത കളിയ്ക്കായി അവർ വീണ്ടും നിരന്നോ വട്ടത്തിലോ നിൽക്കുന്നതാണ്. അല്ലാത്തപക്ഷം ക്ലാസ്സിലേയ്ക്കു വരിയായി നടന്നുപോകും.

2. ഒരു വിനോദയാത്ര

"കുട്ടികളേ" ഇന്ന് ഒഴിവുദിവസമാണ്. നമുക്ക് അടുത്തുള്ള ആ മലമുകളിലേയ്ക്കു് ഒരു വിനോദയാത്ര പോകാം. പക്ഷേ, കണ്ടാൽ വളരെ അടുത്തായി തോന്നിക്കുന്ന ആ മല ഉദ്ദേശം 6 നാഴിക അകലെയാണ്. അതു മുഴുവൻ നടക്കുവാൻ നമ്മെക്കൊണ്ടു സാധിക്കയില്ലല്ലോ. എന്നാൽ, എൻെറ ഒരു സ്നേഹിതൻ തൻെറ കാറ് നമുക്ക് ഈ ആവശ്യത്തിനു തരാമെന്നു പറഞ്ഞിട്ടുണ്ട്.

കഥ: നമുക്ക് ആ സ്നേഹിതൻെറ വീട്ടിലേക്കു പോകാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നടക്കുന്നു.

കഥ: (സമയം നോക്കുന്നതായി ഭാവിച്ച്) നേരം വൈകി. അല്പം കഴിഞ്ഞാൽ സ്നേഹിതൻ അവിടെനിന്നും പോകും. നമുക്കു വേഗം ഓടാം.

അഭിനയം: വേഗത്തിൽ ഓടുന്നു.

കഥ: ആവൂ! എത്തി. നമുക്കു ഈ പടിയിൽക്കൂടി കടക്കാമല്ലോ.

അഭിനയം: ഓട്ടം നിർത്തി സാവധാനം നടന്ന് എല്ലാവരും വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുന്നു.

കഥ: ഇതാ, കാറ് ഇവിടെ കിടപ്പുണ്ടല്ലോ. നമുക്ക് അതിൽ കയറാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും കാറിൽ ഒരു കാലുയർത്തിവച്ച് കയറുന്നതായും ഇരിക്കുന്നതായും ഭാവം.

കഥ: അല്ലാ! ഈ ചക്രത്തിൽ കാററില്ലല്ലോ! എവിടെ പമ്പ്? കുറച്ച് കാററടിക്കാം.

അഭിനയം: പമ്പ് എടുത്ത് ഒരു കാൽ മുന്നോട്ടുവച്ച് ചവുട്ടിപ്പിടിച്ച് പമ്പടിക്കുന്ന വിധം അഭിനയിക്കുന്നു. ഓരോ പ്രാവശ്യവും കൈ രണ്ടും മേലോട്ട് ഉയർത്തുകയും ശക്തിയോടുകൂടി കീഴോട്ട് പമ്പടിക്കുന്നതുപോലെ താഴ്ത്തുകയും ചെയ്യണം. കൈ താഴ്ത്തുമ്പോൾ "ശ് ശ്" എന്ന ശബ്ദമുണ്ടാക്കാം.

കഥ: അല്ല! ഇതു നടക്കുന്നില്ലല്ലോ. ഓഹോ— ഇതു കുറെ പഴയ കാറാണല്ലോ. ഇതിന്റെ "ക്രാൻക്" തിരിച്ചുകൊടുക്കണം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും എഴുന്നേററ് പുറത്തു വരുന്നതായി ഭാവിച്ച് "സ്റ്റാർട്ട്" ചെയ്‌വാനുള്ള കമ്പിയെടുത്ത് കാറിന്റെ മുൻഭാഗത്തുകൂടി ഇട്ട് കറക്കുന്നതായി അഭിനയിക്കുന്നു. ഓരോ പ്രാവശ്യം കറക്കുമ്പോഴും കുട്ടികൾ കുനിയേണ്ടതും കർ–ർ–ർ എന്നു ശബ്ദമുണ്ടാക്കേണ്ടതുമാണ്. ഇപ്രകാരം അഞ്ചോ ആറോ പ്രാവശ്യം ചെയ്യുക.

കഥ: ഒന്ന് ഉന്തിനോക്കിയാലോ.

അഭിനയം: എല്ലാവരും കാറ് ഉന്തി നടക്കുന്നതായിഭാവം.

കഥ: മതി. ഇനി ഒന്നുകൂടി കറക്കിയാൽ മതിയാകും. കാലത്തു യന്ത്രം തണുത്തിരിക്കുന്നതുകൊണ്ടാണ് നടക്കുവാൻ വിഷമം. ഇപ്പോൾ ചൂടായിക്കാണും.

അഭിനയം: വീണ്ടും കറക്കുന്ന അഭിനയം. രണ്ടുമൂന്നു പ്രാവശ്യം കറക്കിക്കഴിയുമ്പോൾ ഉപാദ്ധ്യായൻ യന്ത്രം നടക്കുന്ന ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിക്കുകയും എല്ലാവരും അതുപോലെ ശബ്ദമുണ്ടാക്കുകയും വേണം.

കഥ: ആട്ടെ. ഇനി നമുക്കു കയറി പോകാം.

അഭിനയം: മുമ്പിലത്തെപ്പോലെ കാറിൽ കയറി ഇരിക്കുന്നതായി ഭാവം. എല്ലാവരും "ർ–ർ–റ്–റ്–ർ–ർ" എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ടും ചിലർ ഇടയ്ക്കു് "പോം–പോം" എന്ന കുഴൽ ശബ്ദം പുറപ്പെടുവിച്ചുകൊണ്ടും ഓടുന്നു.

കഥ: നമുക്കിവിടെ ഇറങ്ങാം. ഈ പാടംവഴി നടന്നാൽ വേഗം ആ മലയിൽ എത്തിച്ചേരാവുന്നതാണ്. കാർ ഇവിടെ കിടക്കട്ടെ.

അഭിനയം: കാറിൽനിന്നു് ഇറങ്ങുന്നു. പാടത്തിൻെറ വരമ്പത്തുകൂടെ കാൽവഴുതി വീഴാതെ സൂക്ഷിച്ചു നടക്കുന്നതായി ഭാവം. ഇടയ്ക്കു് ഉപാദ്ധ്യായൻ "സൂക്ഷിക്കണേ" എന്നു വിളിച്ചു പറയുന്നതു് നല്ലതു്.

കഥ: ഇനി തോടു് അങ്ങു് കടന്നാൽ മലകേററമായി. ഇതിൽ വെള്ളം അധികമില്ല.

അഭിനയം: തോടു് നീന്തി കടക്കുന്നതായി നാട്യം.

കഥ: മല കയറുമ്പോൾ സൂക്ഷിക്കണേ. മറിഞ്ഞുവീഴരുതു്. കല്ലിന്മേൽ തട്ടുകയുമരുതു്.

അഭിനയം: കാലുകൾ സൂക്ഷിച്ചുവച്ചു് പ്രയാസത്തോടുകൂടി മല കയറുന്ന ഭാവം.

കഥ: അതു കണ്ടോ, ഒരുത്തൻ മരം വെട്ടുന്നതു്. എങ്ങനെയാണതു്?

അഭിനയം: കോടാലി എടുക്കുന്നതായി ഭാവിച്ചു് അതു് വലത്തുവശം തലയ്ക്കു മുകളിലായി ഉയർത്തി വീശി മരത്തിൻെറ കട വെട്ടുന്നതായി അഭിനയിക്കണം. അഞ്ചോ എട്ടോ പ്രാവശ്യം ഒരുവശത്തുകൂടി വീശിയാൽ പിന്നെ അത്രയും പ്രാവശ്യം മറുവശത്തുകൂടി വീശി വെട്ടണം.

കഥ: ആട്ടെ, നമുക്കു പോകാം. ഇവിടെ ഇലകളും

പുല്ലുകളും ധാരാളമുണ്ട്. അതിനിടയിൽ മുള്ളുകൾ ഉണ്ടായേക്കാം. സൂക്ഷിച്ചുനടക്കണം.

അഭിനയം: കാലുകൊണ്ട് തപ്പിത്തപ്പി സൂക്ഷിച്ചുനടക്കുന്നു.

കഥ: അതാ, അവിടെ കുറേപ്പേർ മരം അറക്കുന്നതു കണ്ടോ. അവർ വാളുകൊണ്ട് മരം വട്ടം മുറിക്കുന്നു.

അഭിനയം: എല്ലാവരും മുട്ടിന്മേൽ ഇരിക്കുന്നു. കൈ രണ്ടും മുന്നോട്ടുകൊണ്ടുപോയി പാദത്തിൽ തൊടാറാവുന്നതു വരെ കുനിയുകയും നിവൎന്നു കൈകൾ മടക്കി നെഞ്ചോടു ചേൎത്തു പിന്നോക്കം ചായുകയും ചെയ്തു് മരം അറുത്തുമുറിക്കുന്നതായി ഭാവിക്കുന്നു. 10 പ്രാവശ്യത്തോളം ഇപ്രകാരം ചെയ്യട്ടെ.

കഥ: മററു ചിലർ മരം അറുത്തു് പലകകളാക്കുന്നു.

അഭിനയം: എല്ലാവരും എഴുന്നേററുനിന്നു്, ഒന്നിടവിട്ടുള്ളവർ തടിയുടെ മേൽ നില്ക്കുന്നവരായും ഇതരർ കീഴെ ഇരിക്കുന്നവരുമായി മരം അറക്കുന്ന നാട്യം. ഇരിക്കുന്നവർ രണ്ടു കയ്യും ഒരുമിച്ചു് മേല്പോട്ടു നീട്ടുകയും തല പുറകോട്ടു മറിക്കയും ചെയ്തതിനുശേഷം കൈ ബലമായി കീഴോട്ടു വലിച്ചു നെഞ്ചോടുചേൎത്തുവയ്ക്കുകയും തല കീഴോട്ടു കുനിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. നിൽക്കുന്നവർ ഒരു കാലു മുന്നോട്ടുവച്ചു് രണ്ടു കയ്യും കൂട്ടിപ്പിടിച്ചു് കീഴോട്ടു കുനിയുകയും പിന്നെ നിവൎന്നു് കൈ മടക്കി നെഞ്ചോടുചേൎത്തുവയ്ക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇരുകൂട്ടരും കൈ ഉയൎത്തുമ്പോൾ ശ്വാസിക്കേണ്ടതും കൈ താഴ്ത്തുമ്പോൾ "ശ് ശ്" എന്നു ശബ്ദമുണ്ടാക്കി ഉച്ഛ്വാസിക്കേണ്ടതു

മാണ്. അഞ്ചോ ആറോ പ്രാവശ്യം ഇപ്രകാരം ചെയ്തതിനുശേഷം ഇരിക്കുന്നവർ എഴുന്നേററും മററുള്ളവർ ഇരുന്നും അത്രയും പ്രാവശ്യം വീണ്ടും ചെയ്യേണ്ടതാണ്.

കഥ: നമുക്ക് ഇനി നടക്കാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും എഴുന്നേററു നടക്കുന്നു.

കഥ: അല്ലാ! ഇവിടെ ഒരു തോടുണ്ടല്ലോ. ഇതിൻെറ ആഴം എത്രയുണ്ടെന്നു നിശ്ചയമില്ല. ഇതു കടക്കണം. എന്തു ചെയ്യും? അതാ അവിടെ പാലംപോലെ ഒരു മരം വീണു കിടക്കുന്നുണ്ട്. നമുക്ക് അതു കയറി അക്കരെ കടക്കാം. വളരെ സൂക്ഷിക്കണം. പേടിയാവില്ലല്ലോ.

അഭിനയം: പകച്ച് അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും നോക്കുന്നു. മരം കണ്ടതായി നടിച്ച് അങ്ങോട്ടു നടക്കുന്നു. പിന്നീട് പാലത്തിൽക്കൂടി വളരെ സൂക്ഷിച്ച് കൈ രണ്ടും രണ്ടു വശത്തേയ്ക്കും ഉയർത്തി ദേഹം അല്പം അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും ചായിച്ചും ചരിച്ചും സമസ്ഥിതി തെററാതെ സാവധാനം മുന്നോട്ടു പോകണം.

കഥ: മിടുക്കന്മാർ. ഇവിടെ കുറച്ചുകൂടി വേഗത്തിൽ നടക്കാം.

അഭിനയം: വേഗത്തിൽ നടക്കുന്നു.

കഥ: നോക്കൂ, ആനപ്പിണ്ടം കിടക്കുന്നതു കണ്ടോ? ഈ കാട്ടിൽ ആനയില്ല. ഇവിടെനിന്നും തടി വലിച്ചിറക്കുവാൻ ആനകളെ കൊണ്ടുവന്നിട്ടുണ്ടാകും. എങ്ങനെയാണ് ആന നടക്കുന്നതു്?

അഭിനയം: കാലുകവച്ചു കാൽമുട്ടുകൾ വളയ്ക്കാതെ കുനിഞ്ഞു് കൈ രണ്ടും നിലത്തുകുത്തി നടക്കുക.

കഥ: അതാ, ആ മരത്തിൽ നോക്കു, അണ്ണാൻ ചാടി നടക്കുന്നതു കണ്ടോ?

അഭിനയം: എല്ലാവരും മരത്തിൽ നോക്കുന്നതായി അഭിനയിച്ചുശേഷം ഉടനെ നിലത്തു കമിഴ്ന്നുകിടക്കുകയും കാൽപടങ്ങളുടേയും കൈകളുടേയും സഹായത്താൽ മുമ്പോട്ടു പോയി അണ്ണാനെ അനുകരിക്കയും ചെയ്യുന്നു. (അതിനുശേഷം "അണ്ണാൻ കൂട്" എന്ന കളിയും വേണമെങ്കിൽ കളിക്കാം.)

കഥ: മതി; നമുക്കു് അതാ അവിടെ കാണുന്ന പാറകൾക്കിടയിലുള്ള വെള്ളത്തിൽ പോയി കൈകാലുകൾ കഴുകാം.

അഭിനയം: നടക്കുന്നു.

കഥ: അതാ, അവിടെ ഒരു തവള ഇരിക്കുന്നതു കണ്ടോ? നോക്കു, അതു ചാടുന്നതു് എങ്ങനെയാണെന്നു്.

അഭിനയം: കുതികാലിൽ ഇരുന്നു്, കാലുകൾക്കു മദ്ധ്യേ കൈകൾ കുത്തി ദേഹത്തെ മുമ്പോട്ടു ചായിക്കുക. അപ്പോൾ തവള ഇരിക്കുന്നമാതിരിയാകും. കൈ അല്പം പൊക്കിനീട്ടി കാൽവിരലിൽ കുതിച്ചു മുന്നോട്ടു ചാടി പാദങ്ങളും കൈപ്പടങ്ങളും കുത്തി ആദ്യം ഇരുന്നിരുന്നതുപോലെ വീഴുക. ചാടുമ്പോൾ കാലുകൾ രണ്ടും നിവർത്തി ഒന്നു കുടയുകകൂടി ചെയ്താൽ ശരിയായ തവളച്ചാട്ടമായി.

കഥ: കൊള്ളാം; ഇനി കൈകാലുകൾ കഴുകാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും വെള്ളത്തിൽ ഇറങ്ങി കുനിഞ്ഞു് വെള്ളംകോരി മുഖത്തൊഴിക്കുക, കൈ കഴുകുക, കാലുകൾ തമ്മിൽ തേച്ചുകഴുകുക മുതലായവ അഭിനയിക്കുന്നു.

കഥ: മതി; നേരംപോകുന്നു. ഇനി നമുക്കു പോകാം.

അഭിനയം: എല്ലാവരും വരിയായി നടന്നുപോകുന്നു.

3. ഭയപ്പെട്ട മുയൽ

"കുട്ടികളെ, ഞാൻ ഒരു കഥ പറയാം:

കഥ: ഒരിക്കൽ ഒരു മുയലുണ്ടായിരുന്നു. അതു വഴി തെററി ഒരു തെങ്ങുംതോപ്പിൽ പെട്ടു. അതിനു പേടിയായി. അതൊററക്കല്ലേയുണ്ടായിരുന്നുള്ളു. കണ്ട സാധനങ്ങളെല്ലാം അതിനെ ഉപദ്രവിക്കുമെന്നു് അതിനു് ഒരു തോന്നൽ. എന്തു ചെയ്യാം! കുറേനേരം അതു് അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും ചുററിനടന്നുനോക്കി. തൻെറ കൂട്ടുകാരെ ആരെയെങ്കിലും കാണുമോ എന്നറിയാൻ സാധിച്ചില്ല. അതു ക്ഷീണിച്ചു: അതിനു നടക്കുവാൻ വയ്യാതെയായി. ഒടുവിൽ ഒരു തെങ്ങിൻെറ ചുവട്ടിൽ ചെന്നു കിടക്കും.

അഭിനയം: ഉപാദ്ധ്യായൻ ഒരു കുട്ടിയെ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കും. അയാൾ നാലുകാലിൽ ഭയപ്പെട്ടപോലെ പകച്ചുനോക്കി അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും നടന്നു് അവശനായപോലെ ഒടുവിൽ ഒരിടത്തു കിടന്നു.

കഥ: ആ തോപ്പിൽ ഒരുകൂട്ടം കുരങ്ങന്മാരുണ്ടായിരുന്നു.

കുരങ്ങന്മാർ സ്വതെ വികൃതികളാണല്ലോ. അവർ സാധുവായ നമ്മുടെ മുയലിനെ കണ്ടു. അവർ തമ്മിൽ ആലോചിച്ചു ഒരു നല്ല തമാശയുണ്ടാക്കുവാൻ തീർച്ചയാക്കി. എല്ലാവരും ആ തെങ്ങിന്മേൽ കയറി. ഒരുത്തൻ ഒരു നാളികേരം പറിച്ചെടുത്തു കൊടുത്തു മുയലിന്നിട്ടൊരേറ്.

അഭിനയം: ബാക്കിയുള്ള കുട്ടികൾ കുരങ്ങന്മാരായി പല്ലിളിച്ചും, ചൊറിഞ്ഞും, മാന്തിയും, കോക്കിരികാട്ടിയും നടക്കുന്നു. മുയലിനെ കണ്ടതായി ഭാവിച്ച് അന്യോന്യം ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുകയും എല്ലാവരും മൂളുകയും തമ്മിൽ എന്തോ സ്വകാര്യമായി ആലോചിക്കുന്നതായും നടിച്ചിട്ട് എല്ലാവരുംകൂടി ആർത്തുചിരിക്കുന്നു. അതിനുശേഷം എല്ലാവരും തെങ്ങിൽക്കയറുന്ന ഭാവം അഭിനയിക്കുകയും ഒരുത്തൻ ഒരു നാളികേരം വലിച്ചെറിയുന്നതായി നടിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. നാളികേരം എറിയുന്ന നാട്യം കഴിഞ്ഞാൽ എല്ലാവരുംകൂടി "ഹോ" എന്നു വിളിച്ചു പറയണം.

കഥ: ഭാഗ്യവശാൽ നാളികേരം മുയലിൻെറമേൽ വീഴാതെ അതിൻെറ പിൻവശത്താണ് വീണതു്. വീണ ശബ്ദംകേട്ടു മുയൽ ഞെട്ടിയുണർന്നു. പിന്നെ അതു് അങ്ങോട്ടുമിങ്ങോട്ടും നോക്കിയതേയില്ല. അതു വിചാരിച്ചതു് ഭൂമി പൊട്ടിപ്പൊളിഞ്ഞുപോണെന്നാണ്. തിരിഞ്ഞുംകൂടിനോക്കാതെ അതു് ഒരൊററ ഓട്ടം. വാണം വിട്ടപോലെ ഓടിപ്പോയി.

അഭിനയം: ഉറങ്ങുന്ന കുട്ടി ഞെട്ടിയെഴുന്നേററ് അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും നോക്കാതെ നാലു കാലിന്മേൽ ഓടുന്നു. (ഓടുന്നതു കളിസ്ഥലത്തിനു ചുററും വട്ടത്തിലായിരിക്കണം)

കഥ: അടുത്ത ഒരു പറമ്പിൽ വേറെ കുറെ മുയലുകൾ പുല്ലും തിന്നുകൊണ്ട് നിൽപ്പുണ്ടായിരുന്നു. നമ്മുടെ മുയൽ ഓടിയോടി അവരുടെ മുമ്പിൽപ്പെട്ടു. അവർ അതിനോട് നിൽക്കാൻ പറഞ്ഞതൊന്നും അതു കേട്ടതേയില്ല. അവർ പുറകെ ഓടി. ചിലർ അതിൻെറ മുമ്പിൽ ചാടിവീ

ണ്. ഓടുന്നതിൻെറ കാരണം എന്താണെന്നു് അവർ ചോദിച്ചപ്പോൾ "അയ്യോ; അയ്യോ; ഭൂമി പൊട്ടിപ്പൊളിയുന്നേ!" എന്നുമാത്രം സംഭ്രമത്തോടെ അണച്ചുംകൊണ്ടു് നമ്മുടെ മുയൽ മറുപടി പറഞ്ഞു വീണ്ടും ഓട്ടം തുടങ്ങി.

അഭിനയം: ബാക്കിയുള്ളവരിൽ കുറെ കുട്ടികൾ മുയലുകളെ അനുകരിച്ചു പുല്ലു തിന്നുന്നതായി ഭാവം. ഓടുന്ന മുയൽ ഇവരുടെ കൂട്ടത്തിൽ എത്തുന്നു. അവർ കൈ കാണിച്ചിട്ടും നിൽക്കാതെ അതു് ഓടിക്കൊണ്ടുതന്നെയിരിക്കുന്നു. മററുള്ളവരും പുറകെ ഓട്ടം. ചിലർ മുമ്പിൽ വന്നു വിലങ്ങനെ നില്ക്കും. ഒടുവിൽ മുയൽ നില്ക്കുന്നു. എല്ലാവരുംകൂടി അതിനോടു് "എന്താ; എന്താ;" എന്നു ചോദിക്കുന്നു. അതിനു മറുപടിയായി "അയ്യോ; അയ്യോ; ഭൂമി പൊട്ടിപ്പൊളിയുന്നേ!" എന്നു പറഞ്ഞുംകൊണ്ടു വീണ്ടും ഓട്ടം തുടരുന്നു. ഉടനെ എല്ലാവരും ഭയപ്പെട്ടതായി ഭാവിക്കയും എല്ലാവരുംകൂടി ഓടുകയും ചെയ്യുന്നു.

കഥ: വഴിയരുകിൽ കുറെ കോഴികൾ എന്തോ ചിക്കിത്തിരഞ്ഞുകൊണ്ടിരുന്നു. മുയലുകൾ ആ വഴിയെ ഓടിവരുന്നതു കണ്ടപ്പോൾ അവക്കും പേടിയായി. എന്താ ഓടുന്നതെന്നു കോഴികൾ ചോദിച്ചതിനു മുയലുകൾ മറുപടിയുംകൂടി പറയാതെ ഓട്ടമേ ഓട്ടംതന്നെ. കോഴികൾക്കു ഭയം വർദ്ധിച്ചു. അവയും കൊക്കിക്കൊണ്ടു മുയലുകളുടെ പിന്നാലെ ഓടുവാൻ തുടങ്ങി.

അഭിനയം: കുറെ പേർ കോഴികളായി അഭിനയിക്കണം. ചിക്കിത്തിരയലും കൊക്കലും പ്രധാനം. ഓടുമ്പോൾ കൈകൾ രണ്ടു വശത്തും മേല്പോട്ടും കീഴ്പോട്ടും വീശിക്കൊണ്ടിരിക്കും. കുതികാലിൽ ഇരുന്നുംകൊണ്ടാണ് ഇവർ ഓടുന്നതായി അഭിനയിക്കേണ്ടതു്. ഓട്ടമെല്ലാം മുമ്പിലത്തേതുപോലെ വട്ടത്തിൽത്തന്നെ.

കഥ: ഓടി, ഓടി, ഇവർ ഒരു വയലിൽ എത്തി. അ

ഴിടെ ഒരുകൂട്ടം ആടുകഠം മേഞ്ഞുകൊണ്ടുനിന്നിരുന്നു. ഇവരുടെ സംഭ്രമവും ഓട്ടവും എല്ലാം കണ്ടപ്പോഠം എന്തോ പന്തിയല്ലെന്നു കണ്ടു് ആടുകളും പുറകെ ഓടിത്തുടങ്ങി.

അഭിനയം: വേറെ ചിലർ ആടുകളായി അഭിനയിക്കുന്നു. നാലുകാലിൽ നടത്തം. "മ്ബേ" എന്ന ശബ്ദം, ഇവ പ്രധാനം.

കഥ: ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും കൂടി ഓടി ഒടുവിൽ ഒരു കാട്ടിൽ എത്തി. മരങ്ങളുടെ ഇടയിൽക്കൂടിയും വള്ളികഠംക്കിടയിൽക്കൂടിയും ഇവയെല്ലാംകൂടി നിലവിളിച്ചുംകൊണ്ടു് ഓടിവരുന്നതു കണ്ടപ്പോഠം അവിടെയുണ്ടായിരുന്ന ഒരുകൂട്ടം ആനകഠം കാര്യ്യം എന്തോ ഗൌരവമേറിയതായിരിക്കുമെന്നു നിശ്ചയിച്ചു് ഭയപ്പെട്ടുവാൻ തുടങ്ങി. നിന്നാൽ രക്ഷയില്ലെന്നു് അവക്കു തോന്നി. അവരും തുടങ്ങി ഓട്ടം.

അഭിനയം: മററ ചിലർ ആനകളാകുന്നു. കാൽ കവച്ചു്, മുട്ടു മടക്കാതെ കുനിഞ്ഞു കൈകഠം കുത്തി ശബ്ദമുണ്ടാക്കിക്കൊണ്ടു് മററുള്ളവരുടെ പിന്നാലെ ഇവരും.

കഥ: അവസാനം, ഇവരെല്ലാവരും ഓടിക്കിതച്ചു് തളന്നുവലഞ്ഞു് ഒരു സിംഹത്തിൻെറ ഗുഹയിൽ എത്തി. സിംഹം മൃഗരാജാവാണല്ലോ. ഏതാപത്തിലും അഭയംതേടേണ്ടതു് അവിടെയല്ലേ. സിംഹം ഗൌരവത്തിൽ ഇവരെയൊക്കെ നോക്കി. മുയലു്, കോഴി, ആടു്, ആന ഒടുവിൽ ഏററവും തളന്നിരുന്ന നമ്മുടെ ആദ്യത്തെ മുയലിൻെറ അരികിൽച്ചെന്നു് "എന്താ വിശേഷം" എന്നു ചോദിച്ചു. "ഭൂമി പൊട്ടിപ്പിളരുന്നു" എന്നാണു് പിന്നേയും മറുപടി. സിംഹം നിന്നു് ആലോചിക്കുവാൻ തുടങ്ങി.

അഭിനയം: ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്നവനും എല്ലാവരിലുംവച്ചു ബലവാനും ആയ ഒരു കുട്ടി സിംഹം. നാലുകാലിൽ വളരെ ഗൌരവത്തോടുകൂടി തലയും ഉയത്തിപ്പിടിച്ചു്

"ബ്യോയിക്" എന്നലറിക്കൊണ്ടു് നില. "എന്താ വിശേഷം" എന്ന ചോദ്യം. "ഭൂമി പൊട്ടിപ്പിളരുന്നു" എന്നു് അണച്ചുംകൊണ്ടുള്ള മുയലിൻെറ മറുപടി. സിംഹം തലയുയർത്തി ആലോചന നടിക്കുന്നു.

കഥ: കുറച്ചു കഴിഞ്ഞപ്പോൾ "എവിടെ" എന്നു സിംഹം വീണ്ടും ചോദിച്ചു. എല്ലാവരും ആദ്യത്തെ മുയലിനെ ചൂണ്ടിക്കാണിച്ചു കൊട്ടുകകമാത്രം ചെയ്തു് തളൎന്നു് അവിടവിടെ ഇരിപ്പായി. സിംഹം പിന്നെയും ആലോചിച്ചു. അതു മററു മൃഗങ്ങളേക്കാൾ ബുദ്ധിയേറിയതാണല്ലോ. ഇവൎക്കു് എന്തോ അമിളി പിണഞ്ഞിട്ടുണ്ടെന്നു് അതു് ഊഹിക്കുവാൻ തുടങ്ങി. ഉടനെ സിംഹം ആദ്യത്തെ മുയലിനെ പുറത്തേററിക്കൊണ്ടു് സംഭവസ്ഥലത്തേയ്ക്കു പുറപ്പെട്ടു.

അഭിനയം: ചോദ്യവും ആംഗ്യവും കഥയിൽ പറയുന്നതുപോലെതന്നെ. മുയലിനെ പുറത്തേററുന്നതിനു പകരം സിംഹത്തിൻെറ പുറത്തു് പിടിച്ചുകൊണ്ടു് മുയൽ നടന്നാലും മതി. മററുള്ളവർ എല്ലാവരും തളൎന്നു വിവശരായപോലെ അവിടവിടെ കിടക്കുന്നു.

കഥ: പഴയ തെങ്ങിൻ ചുവട്ടിൽ ചെന്നു നോക്കിയപ്പോൾ എറിഞ്ഞിട്ട നാളികേരം അവിടെത്തന്നെ കിടപ്പുണ്ടു്. കുരങ്ങന്മാർ തെങ്ങിൻമുകളിലും. നാളികേരത്തെ ചൂണ്ടിക്കാണിച്ചുകൊണ്ടു് മുയലിനെ നോക്കി സിംഹം "കഷ്ടം" എന്നു പറഞ്ഞു. മുയൽ നാണിച്ചുപോയി. സിംഹം ചിരിച്ചൊരലർച്ച. കുരങ്ങന്മാർ പല്ലിളിച്ചുംകൊണ്ടു് ചിരിതന്നെ.

അഭിനയം: സിംഹവും മുയലും കൂടി പുറപ്പെട്ടുകഴിഞ്ഞാൽ ഉടനെ ബാക്കിയുള്ളവരെല്ലാവരും എഴുന്നേററു് കുരങ്ങന്മാരായി അഭിനയിച്ചുകൊണ്ടു് സിംഹത്തിനു ചുററും

നില്ക്കുന്നു. സിംഹം നാളികേരത്തെ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്നതായി ഭാവിച്ച് മൂക്കത്തു വിരൽവച്ചുനിന്നു് ഒരലർച്ച. മുയൽ നാണിച്ചു മേൽച്ചുണ്ടു് അനക്കി നീട്ടിക്കാണിക്കുന്നു. കുരങ്ങന്മാർ പല്ലിളിച്ചു ശബ്ദമുണ്ടാക്കും.

4. ചതിയനായ കുറുക്കൻ

കഥ: ഒരിക്കൽ ഒരു എലിയുണ്ടായിരുന്നു. അതു നല്ല ബുദ്ധിയുള്ള എലിയായിരുന്നു. മററുള്ള എലികൾക്കു് ഇതിനെ എന്തു ബഹുമാനമായിരുന്നെന്നോ? ആരെയെങ്കിലും ഈ എലി ചൂണ്ടിക്കാണിച്ചാൽ മതി, ഉടനെ അതു് എലിയുടെ പുറകെ കൂടലായി. ഇങ്ങനെ ഈ ബുദ്ധിമാനായ എലി എവിടെ പോകുമ്പോഴും ആ പ്രദേശത്തുള്ള സകല എലികളും കൂടെ ഉണ്ടാകും. അതു് എന്തു പറഞ്ഞാലും മററുള്ളവർ ഉടനെ അനുസരിക്കും. ബുദ്ധിമാന്മാരായവരെ ബഹുമാനിക്കുക എന്നതു നമ്മളും ചെയ്യുന്നതല്ലേ?

അഭിനയം: ക്ലാസ്സിൽ ഒരു കുട്ടി ബുദ്ധിമാനായ എലി. അയാൾ നാലുകാലിന്മേൽ അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും തല ഉയർത്തിപ്പിടിച്ച് നടക്കും. മററുള്ളവർ എലികളായി വരയിൽത്തന്നെ നാലുകാലിന്മേൽ നില്ക്കും. ബുദ്ധിമാനായ എലി അവരെ ഓരോരുത്തരെയായി ചൂണ്ടി വിളിക്കയും ഒടുവിൽ എല്ലാവരും ഒരു കൂട്ടമായി ചിരിച്ചും ശബ്ദമുണ്ടാക്കിയും അങ്ങോട്ടും ഇങ്ങോട്ടും നടക്കുകയും ചെയ്യണം.

കഥ: ഇങ്ങിനെയിരിക്കുമ്പോൾ ആ വഴിക്കു ഒരു ദുഷ്ടനായ കുറുക്കൻ വന്നു. അതിനു തിന്നാൻ ഒന്നും കിട്ടിയിട്ടുണ്ടായിരുന്നില്ല. വിശപ്പു വളരെ. അതു് ഈ എലികളെ തിന്നണം എന്നു തീർച്ചയാക്കി. പക്ഷേ, കൂട്ടമായി നില്ക്കുന്നതുകൊണ്ടു് അവരെ ആക്രമിക്കുവാൻ തരമുണ്ടായിരുന്നില്ല. ഐകമത്യം മഹാബലമല്ലേ. കുറുക്കൻ അവിടെ നിന്നു ഒരു സൂത്രം ആലോചിച്ചുണ്ടാക്കി. കുറുക്കന്മാർ സൂത്രക്കാരാണല്ലോ.

അഭിനയം: കൂട്ടത്തിൽ ഒരു കുട്ടി ഉടനെ കുറുക്കനായി അഭിനയിക്കുന്നു. അയാളുടെ മുഖത്തു ക്രൌര്യത്തിൻേറയും വിശപ്പിൻേറയും ഭാവങ്ങൾ ഉണ്ടാകണം. അയാൾ വേഗത്തിൽ ഓടി നടക്കും. ഒടുവിൽ മററുള്ളവരുടെ സമീപത്തിൽ വന്നു് അവരെ നോക്കി ആലോചന നടിക്കുന്നു.

കഥ: കുറുക്കൻ അടുത്തുള്ള വയലിൽ പോയി ഒററക്കാലിൽ വായും പൊളിച്ചു് നില്പായി. എലിക്കൂട്ടം കളിച്ചു കളിച്ചു് കുറുക്കൻെറ അടുത്തെത്തി. അതു് ഇങ്ങനെ ഒററക്കാലിൽ വായും പൊളിച്ചു് നില്ക്കുന്നതു കണ്ടിട്ടു് ബുദ്ധിമാനായ എലി കുറുക്കനോടായി "നിങ്ങളുടെ പേരെന്തു്" എന്നു ചോദിച്ചു.

കു:— "നല്ലാൾ"

എ:— "എന്തിനാ ഇങ്ങനെ ഒററക്കാലിൽ നില്ക്കുന്നതു്?"

കു:— "ഞാൻ മററു കുറുക്കന്മാരെ പോലെയല്ല. എനിക്കു് ഒരാളെയും ഉപദ്രവിക്കുന്നതു് ഇഷ്ടമല്ല. ഒററക്കാലിൽ നിന്നാൽ ഭൂമിക്കു് അത്രയും കുറച്ചല്ലെ ഭാരം ചുമക്കേണ്ടു."

എ: "ശരി, എന്നാൽ വാപൊളിച്ചിരിക്കുന്നതെന്തിനാണു്?"

കു:— അതോ, വായു ഭക്ഷിക്കുവാൻ. എൻെറ ഭക്ഷണം വായുവാണു്. ഞാൻ മറെറാന്നും തിന്നാറില്ല."

ഇതു കേട്ടപ്പോൾ എലിക്കു വലിയ അത്ഭുതം തോന്നി. തൻെറ കൂട്ടുകാരോടായി; "നോക്കു, ഒരു ദിവ്യനായ കുറുക്കൻ. നമുക്കു് അദ്ദേഹത്തിൻെറ മുമ്പിൽ ചെന്നു നമസ്കരിക്കാം. ദിവസവും ഇതുപോലെ നമുക്കു് അദ്ദേഹത്തെ വന്ദിക്കണം." ഇതു കേട്ടു് എല്ലാ എലികളും ഓരോരുത്തരായി കുറുക്കൻെറ മുമ്പിൽ ചെന്നു തല കുനിച്ചു് നമസ്കരിച്ചു് പോരുവാൻ തുടങ്ങി.

അഭിനയം: അല്പം അകലെ കുറുക്കൻ വായും വിടർത്തി

ക്കൊണ്ടു് ഒററക്കാലിൽ നിൽക്കണം. മററുള്ളവർ കളിച്ചും ഓടിയും ഇയാളുടെ അടുക്കൽ വരുന്നു. സംഭാഷണം കഥയിൽ പറയുന്നതുപോലെ, ഒടുവിൽ ഓരോരുത്തരായി കുറുക്കനെ തല കുനിച്ചു നമസ്കരിച്ചു മടങ്ങുന്നു.

കഥ: എല്ലാവരും നമസ്കരിച്ച് മടങ്ങുമ്പോൾ കുറുക്കൻ പെട്ടെന്നു പുറകിലുള്ള എലിയുടെ മേൽ ചാടിവീണു് അതിനെ കൊന്നുതിന്നും. ഉടനെ പഴയപടി ഒററക്കാലിൽ നില്പും ചെയ്യും. ഇങ്ങനെ മൂന്നു നാലു ദിവസം കഴിഞ്ഞു.

അഭിനയം: ഒടുവിലത്തെ കുട്ടിയെ കുറുക്കൻ ചാടി തൊടുന്നു. അതിനുശേഷം ആ എലിയെ തിന്നുന്നപോലെ അഭിനയിച്ചുകൊണ്ടു് വീണ്ടും ഒററക്കാലിൽ നില്ക്കും. തൊട്ട കുട്ടി കളിയിൽനിന്നും മാറിനിൽക്കണം. വീണ്ടും എലികൾ വന്നു നമസ്കരിക്കും. അപ്പോഴും കുറുക്കൻ എലിയെ പിടിച്ച് തിന്നതായി ഭാവിക്കും. ഇങ്ങനെ മൂന്നു നാലു പ്രാവശ്യം ചെയ്യണം.

കഥ: ഒടുവിൽ ബുദ്ധിമാനായ എലിക്കു് തൻെറ കൂട്ടത്തിൽ എലികൾ കുറയുന്നുണ്ടെന്നു് ഒരു സംശയം തോന്നി. അപ്പോഴാണു് കുറുക്കനെ വിശ്വസിക്കാവുന്നതല്ല എന്നു് അതിനു തോന്നിയതു്. പിറേറ ദിവസം കുറുക്കനെ നമസ്കരിക്കുവാൻ പുറപ്പെട്ടപ്പോൾ ആ എലി ഏററവും പുറകിലായി നിന്നു. പതിവുപോലെ കുറുക്കൻ ഒടുവിലത്തെ എലിയുടെ മേൽ ചാടി വീഴുവാൻ ശ്രമിച്ചു. പക്ഷേ, എലി ഒഴിഞ്ഞു് മാറിക്കളഞ്ഞതിനാൽ കുറുക്കനു് അതിനെ പിടികിട്ടിയില്ല. ഉടനെ എലി തിരിഞ്ഞുനിന്നു്: "ഏയ്, ദുഷ്ടനായ കുറുക്കാ, നിൻെറ കള്ളത്തരങ്ങളെല്ലാം വെളിയിലായി—ചതിയൻ. നിനക്കു നാണമാവില്ലെ ഈ സാധു എലികളെ ഇങ്ങനെ തട്ടിക്കുവാൻ" എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ടു് തൻെറ കൂട്ടുകാ

രോടുകൂടി മറെറാരു സ്ഥലത്തേയ്ക്കു ഓടിപ്പോയി. കുറുക്കൻ നാണിച്ച് തലതാഴ്ത്തി.

അഭിനയം: ആദ്യത്തെ എലി ആലോചന നടിക്കുന്ന ഒടുവിൽ, കുറുക്കൻെറ അടുക്കൽ പോകുന്ന അവസരത്തിൽ കൂട്ടത്തിനു പുറകിൽ വളരെ കരുതലോടെ അതു പോകുന്നതായി അഭിനയിക്കും. കുറുക്കൻ പതിവുപോലെ ചാടിവീഴുമ്പോൾ ഒഴിഞ്ഞു് മാറിനിന്നുകൊണ്ടു് കഥയിൽ പറയുന്ന സംഭാഷണം നടത്തണം. ഒടുവിൽ കുറുക്കൻ നാണം ഭാവിച്ച് മുഖം പൊത്തി നിൽക്കുകയും എലികളെല്ലാം ഓടിപ്പോകുകയും ചെയ്യുന്നു.

* * * *

മേൽ കാണിച്ച ഉദാഹരണങ്ങൾ പോലെ ഏതു കഥയും സംഭവവും അഭിനയത്തിനുപയോഗിക്കാം. മററു ചില ഉദാഹരണങ്ങൾ:- വഞ്ചിയാത്ര; തീവണ്ടിസ്റ്റേഷൻ; കൃഷിയുടെ പല ഭാഗങ്ങൾ; അലക്കുകാരനും അയാളുടെ ജോലിയും; കാളവണ്ടി; റോഡ് നന്നാക്കൽ; മത്സ്യം പിടുത്തം; മൃഗവേട്ട; എന്നിങ്ങനെ പലതും. അതിനു പുറമേ പല ചെറിയ കഥകളും ഉപയോഗപ്പെടുത്താം. പാഠപുസ്തകങ്ങളിൽ കുട്ടികൾ പഠിക്കേണ്ടതായ പല പാഠങ്ങളും ഇങ്ങനെ അഭിനയിപ്പിക്കുന്നതു നന്നായിരിക്കും. മിക്കവാറും എല്ലാ വിഷയങ്ങളും ഇത്തരം വിനോദങ്ങളായി കുട്ടികളെ പഠിപ്പിക്കാവുന്നതാണ്.

അനുബന്ധം

ഒററശ്വാസപ്പാട്ടുകഠം

1. കാരകാരപ്പഴം കസ്തൂരിമാമ്പഴം
കൈകൊണ്ടുതൊട്ടാലിററീററിപ്പഴം—ഇററീററിപ്പഴം....

2. പെട്ടീപെട്ടകം പണ്ടാരപ്പെട്ടകം
പെട്ടി തുറന്നപ്പോഠം ചുക്കമണം—ചുക്കമണം....

3. കൃഷ്ണാ രാമാ ഗോവിന്ദാ
ചാമ കുത്തിയാൽ തവിടുണ്ടോ—തവിടുണ്ടോ....

4. ഇല്ലേ നില്ക്കുന്നാരുടെ കോഴി
വെള്ളക്കാരുടെ പുള്ളിക്കോഴി—പുള്ളിക്കോഴി....

5. എനിക്കിട്ട കരിക്ക് കുരങ്ങനുകൊട്ടത്തു്
കുരങ്ങിൻെറ വാലുകൊണ്ടടികൊണ്ടു, പൂവ്വേ! — പൂവ്വേ.

6. ചൂ, ചൂ, ചുണ്ടങ്ങാ, ചൂണ്ടിപ്പറിച്ചതു നാരങ്ങാ—നാരങ്ങാ....

7. ആറാററയിലെ അറുപതുകോടി
നൂറാററയിലെ നുറുക്കെണ്ണിത്താ—നുറുക്കെണ്ണിത്താ....

8. കീരീ കീരി കിണ്ണം താ, കിണ്ണത്തിലിട്ടു കിലുക്കി താ
കല്ലും മുള്ളും നീക്കി താ, അക്കരെപ്പാലം കടത്തി താ
കടത്തി താ............

9. ആയിരം വടിവെട്ടി, ഇഞ്ചക്ക തടയിട്ടു
മുളകിനു വില പറ മുതലാളി—മുതലാളി....

പുള്ളിയെ നിശ്ചയിക്കുവാനുള്ള ചില മാൎഗ്ഗങ്ങളും അതിനുപയോഗിക്കുന്ന ചില പാട്ടുകളും

തൊട്ടാൽപുള്ളി മുതലായ കളികഠംക്ക് ആദ്യം പുള്ളി

യാകേണ്ടതു് ആരെന്നു കണ്ടുപിടിക്കുവാൻ പല മാൎഗ്ഗങ്ങളു ണ്ടു്. കളിക്കാരെല്ലാവരും വട്ടത്തിൽനിന്നു് ഒരററംമുതൽ 1, 2, 3 എന്നിങ്ങനെ ഏഴുവരെ എണ്ണുക. 7 എന്നു് എണ്ണുന്ന വൻ മാറിനില്ക്കും. വീണ്ടും അടുത്ത കുട്ടി മുതൽ 7 വരെ എ ണ്ണും. ഇങ്ങനെ ഓരോ പ്രാവശ്യവും 7 എന്നു് എണ്ണുന്നവൻ മാറിനില്ക്കയും മററുള്ളവർകൂടി പിന്നെയും എണ്ണുകയും ചെയ്തു് ഒടുവിൽ ശേഷിക്കുന്നവൻ പുള്ളിയായിത്തീരുന്നതാണു്. ഏഴിനു പകരം മറേറതെങ്കിലും എണ്ണം നിശ്ചയിച്ചും മേൽപ്രകാരം പു ള്ളിയെ തിർച്ചയാക്കാം.

കുട്ടികളുടെ എണ്ണം കുറവാണെങ്കിൽ അവർ വട്ടത്തിൽ ഇരുന്നു് എല്ലാവരുടേയും വലത്തുകൈ മുമ്പിൽ കമഴ്ത്തിവയ്ക്കും. അതിനുശേഷം കൂട്ടത്തിൽ ഒരുത്തൻ താഴെ കൊടുത്തിട്ടുള്ള പാട്ടുകളിൽ ഏതെങ്കിലും ഒന്നു പാടിക്കൊണ്ടു് കുട്ടികളുടെ കൈകൾ എണ്ണിത്തുടങ്ങുന്നതാണു്. പാട്ടിൽ ഓരോ നിരത്തും ഓരോ എണ്ണമായിക്കരുതി, ഓരോ നിരത്തും പറയുമ്പോൾ പാടുന്നവൻ ഓരോരുത്തരുടെ കൈപ്പുടത്തിന്മേൽ തൊട്ടുകൊ ണ്ടിരിക്കും. പാട്ടിന്റെ ഒടുവിലത്തെ നിരത്തു് അഥവാ വാ ക്കു് പറഞ്ഞു തൊടുന്ന കൈ ഉടനെ മലൎത്തി വയ്ക്കാവുന്ന താണു്. വീണ്ടും അടുത്ത കൈ മുതൽ ആ പാട്ടുതന്നെ ആ വൎത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും. പാട്ടു് അവസാനിക്കുന്നതു് മലൎത്തി വച്ച ഏതെങ്കിലും കയ്യിന്മേലാണെങ്കിൽ അയാൾക്കു മാറി നില്ക്കാം. ഇങ്ങനെ ഓരോരുത്തരായി മാറി ഒടുവിൽ ശേഷി ക്കുന്നവൻ പുള്ളിയായിത്തീരുന്നതാണു്. എണ്ണുന്നവന്റെ കയ്യും കൂട്ടത്തിൽ വച്ചിരിക്കും. കുട്ടികളുടെ എണ്ണം വളരെ കുറവാ ണെങ്കിൽ ഓരോരുത്തരും രണ്ടുകയ്യും മുമ്പിൽ വയ്ക്കേണ്ടതാണു്. ഇങ്ങനെ പുള്ളിയെ തീൎച്ചയാക്കുന്നതിനുപയോഗിക്കുന്ന പല പാട്ടുകളും നമ്മുടെയിടയിൽ നടപ്പുണ്ടു്. അവയിൽ ചിലതു താഴെ ചേൎക്കുന്നു:—

1. അച്ചും, ഇച്ചും, നൂറം, കട്ട, തന്നി, തുന്നി, തൂം.

2. അരിപ്പാൻചെട്ടി, ഇരിപ്പാൻചെട്ടി, പന്ത്രണ്ടാലുമ്മെ, കേറിയിറങ്ങി, താമ്പൂലടിച്ച്, പുളിശേരിവച്ച്, എന്തുണ്ടൂ, മുറക്കണ്ടൂ, മുറക്കാശീല, കടന്നവളെ, മൂന്നാഴിയെണ്ണ, കുടിച്ചവളെ, കയ്യോ, കാലോ, രണ്ടാ, ലൊന്നു, തട്ടി, മുട്ടി, മലത്തിക്കോ.

3. നാരങ്ങ, വാലെ, ചൂണ്ടിക്ക, രണ്ട്, ഞങ്ങളിൽ, ഇപ്പോൾ, കളിക്ക, ന്നേരം, ഇലകൾ, പച്ച, പൂക്കൾ, മഞ്ഞ, ഓട്ടമ്പോ, പിടിക്കും, ഓടിക്കോ.

4. അരിപ്പോത്ത്, ഇരിപ്പോത്ത്, അങ്കോ, ഇങ്കോ, അരുമ, പ്പന്തൽ, ലോല, പ്പന്തൽ, തെക്കരു്, വടക്കരു്, അങ്ങേലെ, പ്പെണ്ണിന്റെ, കയ്യോ, കാലോ, ഒന്നോ, രണ്ടോ, എടുത്ത്, മടക്കി, കൂച്ചി, കെട്ടി, ഓട്ടങ്കോ.

5. അരിപ്പാൻചെട്ടി, ഇരിപ്പാൻചെട്ടി, കാവിലക്കണ്ണൻ, പന്ത്രണ്ടാലുമ്മെ, ക്കേറിയിറങ്ങി, ചിത്രവട്ടം, കന്ത്രാക്കോല്, തുള്ളിവരുമ്പോൾ, എന്തുണ്ട്, മുരുക്കണ്ട്, മുരുക്കി, മുരുക്കി, കിടന്നവളെ, മൂന്നാഴിയെണ്ണ കുടിച്ചവളെ, കയ്യോ, കാലോ, തട്ടി, മുട്ടി, ഒന്നു, വച്ചതു്, എടുത്തുംപോ.

6. അകക്, തിക്ക്, താനവുരും, കുത്തു, അക്കരെ, നില്ലുന്ന, കുഞ്ഞി, പ്പെണ്ണിന്റെ, കയ്യോ, കാലോ; രണ്ടാലൊന്ന്, മലത്തി, മടക്കി, എടുത്തുക്കോ.

7. അന്തിരിങ്ങാ, മന്തിരിങ്ങാ, ഓലോലം, പീച്ചിങ്ങ, ഓടിക്കോ, മക്കളെ.

8. അത്തള, മുത്തള, തവളാച്ചി, ചുക്കുമ്മെ, ഇരിക്കുന്ന പീലാപ്പൂ, വെറിയൻ, വന്നു, വിളക്കുതി, കയ്യോ, കാലോ, രണ്ടാ, ലൊന്നു്, മാററിക്കോ.

THAGA SEVANA SAMAJAM & READING ROOM
MANGANAM.

KOTTAYAM PUBLIC LIBRARY
KOTTAYAM

Cl. No. M796·1 Acc. No. 72858

This book should be returned on or before the date last stamped below.

25 AUG 1977

21 JUN 1979

2 JUN 1994

3 JAN 2005

M796.1 72858

പൗലോസ്, പി. വി.
കളിത്തൊഴന്

KOTTAYAM PUBLIC LIBRARY

Call No. M796.1 Acc. No. 72558

Author ലൈലോസ് പി. വി

Title ഇടിമേഘങ്ങൾ